

BAB II

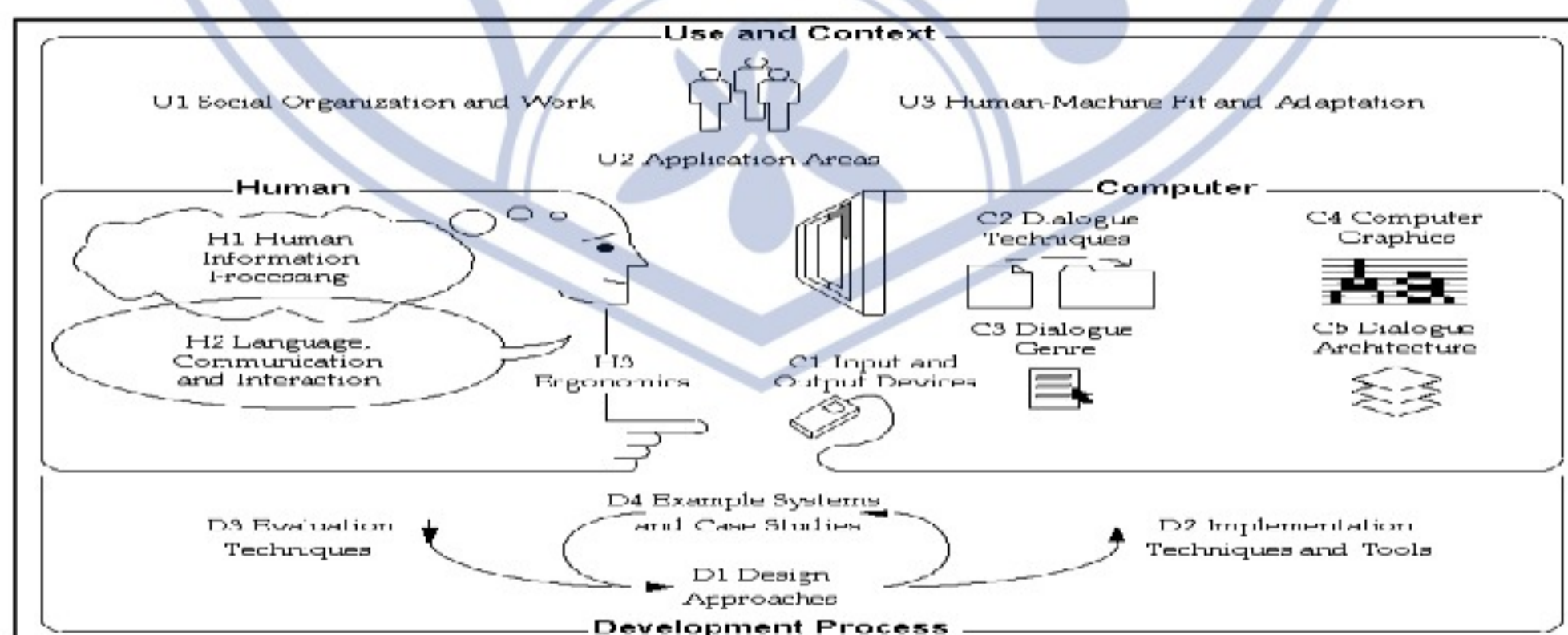
KAJIAN LITERATUR

2.1 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)

Interaksi manusia dan komputer adalah disiplin ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer yang meliputi perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna komputer agar mudah digunakan oleh manusia. Sedangkan interaksi manusia dan komputer sendiri adalah serangkaian proses, dialog dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk berinteraksi dengan komputer secara interaktif untuk melaksanakan dan menyelesaikan tugas yang diinginkan. Interaksi manusia dan komputer bertujuan untuk menciptakan antarmuka yang efektif, efisien, dan nyaman digunakan. IMK mencakup aspek desain, evaluasi, dan implementasi sistem interaktif yang berfokus pada pengalaman pengguna (*user experience*). IMK juga mempertimbangkan faktor-faktor seperti persepsi visual, memori, beban kognitif, serta karakteristik fisik dan psikologis pengguna[8].

Ada 3 komponen penting dalam IMK, yaitu[8]:

1. Manusia: Manusia merupakan pengguna user yang memakai komputer atau sistem tersebut, dimana manusia sendiri memiliki karakter dan perilaku yang berbeda beda dengan kebutuhannya dalam menggunakan komputer.
2. Komputer : Komputer merupakan peralatan elektronik yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.
3. *Interface*: Manusia dan komputer berinteraksi melalui antar muka yang ada di dalam sistem komputer yang memungkinkan manusia berhubungan dengan komputer.



Gambar 2. 1 Interaksi Manusia dan Komputer

2.2 User Interface

User Interface (UI) merupakan titik interaksi antara pengguna dan perangkat digital, yang mencakup semua elemen visual dan fungsional yang dapat dilihat dan digunakan oleh pengguna, seperti tata letak, warna, tipografi, ikon, tombol, dan struktur navigasi. UI tidak hanya berfungsi untuk menampilkan informasi, tetapi juga dirancang untuk membangun pengalaman emosional dan kenyamanan dalam penggunaan. Pada dasarnya, UI memiliki dua komponen utama, yaitu *input* (seperti layar, *keyboard*, dan perangkat sentuh) dan *output* (informasi atau respons yang diberikan sistem kepada pengguna). Dalam perancangannya, UI harus memperhatikan aspek kesederhanaan, keterarahan, kejelasan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, konsistensi visual, serta kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengguna. Unsur-unsur seperti pemilihan warna, jenis huruf, ikon, dan tata letak harus dipertimbangkan agar mampu memberikan tampilan yang menarik sekaligus mendukung kemudahan pemahaman[9]. UI yang baik adalah UI yang memungkinkan pengguna berfokus pada informasi atau tugas yang ingin dicapai tanpa harus memikirkan langkah-langkah teknis dalam mengoperasikannya. Dengan demikian, tujuan utama dari UI adalah menciptakan antarmuka yang *intuitif*, efisien, dan nyaman sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat secara mulus dan tanpa hambatan[10].

2.3 User Experience

Aspek *usability* menjadi elemen paling krusial dalam UI, karena menentukan sejauh mana pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara efektif, efisien, dan memuaskan. *User Experience* (UX) dapat didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan perangkat lunak atau produk. *User Experience* (UX) adalah pendekatan subjektif terhadap interaksi pengguna dengan produk yang digunakan, dan pendekatan ini menciptakan hubungan interaktif dengan pengguna. UX melibatkan aspek-aspek seperti persepsi, respons emosional, kepuasan, dan efisiensi pengguna selama menggunakan perangkat lunak[11].

User Experience (UX) dan *User Interface* (UI) merupakan dua aspek penting dalam pengembangan aplikasi yang saling melengkapi. UX berfokus pada pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi, mencakup kemudahan navigasi, efektivitas dalam mencapai tujuan, serta kenyamanan interaksi sehingga penggunaan terasa intuitif dan memuaskan. Sementara itu, UI menitikberatkan pada tampilan visual aplikasi, seperti tata letak, pemilihan warna, tipografi, ikon, dan elemen interaktif yang dihadirkan secara konsisten dan menarik. Penerapan UX dan UI yang baik dapat meningkatkan kepuasan dan retensi pengguna,

mendukung tercapainya tujuan aplikasi, serta mengurangi kebutuhan perbaikan desain di kemudian hari. Dalam praktiknya, beberapa prinsip utama dalam perancangan UX/UI meliputi riset pengguna, konsistensi visual, navigasi yang mudah dipahami, desain responsif, serta proses pengujian dan perbaikan berkelanjutan. Oleh karena itu, UX dan UI bukan hanya berperan sebagai pelengkap tampilan aplikasi, tetapi merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan pengalaman pengguna secara keseluruhan[12].

2.4 UEQ+

User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) merupakan sebuah kerangka kerja untuk membuat kuesioner pengalaman pengguna yang terdiri dari skala penilaian pengalaman pengguna dalam membentuk kuesioner konkret. UEQ+ terdiri dari 23 skala penilaian dan 16 kategori yang dapat dipilih berdasarkan relevansi terhadap kategori produk yang akan dievaluasi. Berikut adalah skala UEQ+ yang relevan terhadap masing-masing kategori produk[13].

Tabel 2. 1 Skala UEQ+

Kategori Produk	Skala yang Relevan
<i>Word Processing</i>	<i>Dependability, Usefulness, Efficiency, Clarity, Perspicuity</i>
<i>Spreadsheet</i>	<i>Usefulness, Dependability, Efficiency, Perspicuity, Clarity</i>
<i>Messenger</i>	<i>Trust, Intuitive Use, Dependability, Efficiency, Identity</i>
<i>Social Networks</i>	<i>Trust, Identity, Dependability, Intuitive Use, Stimulation, Quality of Content, Trustworthiness of Content</i>
<i>Video Conferencing</i>	<i>Trust, Dependability, Efficiency, Intuitive Use, Usefulness</i>
<i>Web Shops</i>	<i>Trust, Quality of Content, Trustworthiness of Content, Dependability, Clarity, Value, Intuitive Use, Visual Aesthetics</i>
<i>News Portals</i>	<i>Quality of Content, Content Reliability, Clarity</i>
<i>Booking Systems</i>	<i>Trust, Dependability, Quality of Content, Trustworthiness of Content, Efficiency, Clarity, Intuitive Use, Value, Usefulness</i>

<i>Info-Web-Sites</i>	<i>Content Quality, Trustworthiness of Content, Clarity</i>
<i>Learning Platforms</i>	<i>Quality of Content, Trustworthiness of Content, Usefulness, Clarity, Perspicuity, Efficiency, Trust, Dependability</i>
<i>Programming Tools</i>	<i>Dependability, Usefulness, Efficiency, Adaptability, Clarity, Perspicuity</i>
<i>Drawing Tools</i>	<i>Dependability, Usefulness, Efficiency, Adaptability, Clarity, Perspicuity</i>
<i>Online-Banking</i>	<i>Trust, Dependability, Quality of Content, Trustworthiness of Content, Value, Clarity, Intuitive Use, Efficiency, Usefulness</i>
<i>Video Portals</i>	<i>Intuitive Use, Immersion, Clarity, Quality of Content, Trustworthiness of Content, Trust</i>
<i>Games</i>	<i>Immersion, Stimulation, Visual Aesthetics, Novelty, Dependability, Intuitive Use</i>
<i>Household appliances</i>	<i>Usefulness, Intuitive Use, Efficiency, Haptics, Acoustics</i>
<i>Complex Medical Devices</i>	<i>Dependability, Efficiency, Usefulness, Clarity, Result Quality, Trust, Risk Handling, Hardware Security, Perspicuity, Trustworthiness of Content</i>

2.4.1 Proses Analisis Menggunakan Metode UEQ+

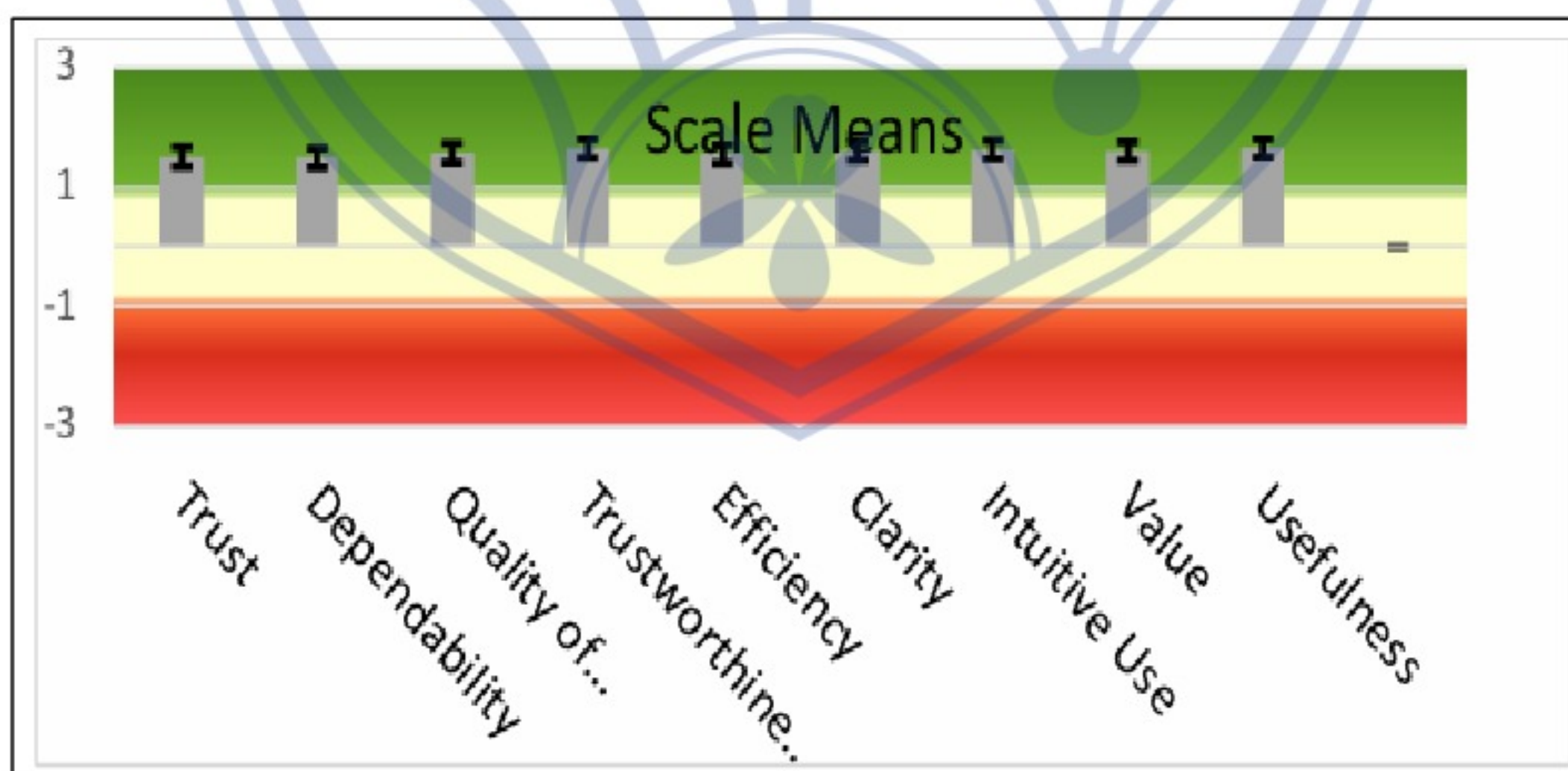
UEQ+ merupakan instrumen evaluasi modular yang memungkinkan peneliti memilih skala yang relevan sesuai kebutuhan penelitian. Skala yang dipilih kemudian diinput ke dalam alat analisis data, seperti UEQ+ *Data Analysis Tool* (*Microsoft Excel*). Adapun tahapan pelaksanaan analisisnya meliputi[13]:

1. Pemilihan Skala Peneliti menentukan skala yang digunakan sesuai urutan yang muncul dalam kuesioner. Setiap skala dapat dipilih melalui menu dropdown pada alat analisis data.
2. Pengaturan Kolom Analisis Alat analisis UEQ+ memungkinkan pemrosesan hingga 10 skala berbeda. Jika jumlah skala yang digunakan kurang dari 10, kolom sisanya diset ke nilai “Skala wählen” atau tidak digunakan.
3. Pemasukan Data Kuesioner Data hasil kuesioner dimasukkan mulai dari baris keempat dalam format numerik, dengan nilai 1 untuk pilihan paling kiri dan 7 untuk pilihan

paling kanan. Nilai ini mencerminkan persepsi responden terhadap setiap item dalam skala.

4. Konversi dan Perhitungan Nilai Setelah data dimasukkan, nilai rata-rata setiap item dihitung beserta standar deviasinya. Skor yang semula berada pada rentang 1–7 kemudian dikonversi ke rentang –3 hingga +3 agar konsisten dengan format pelaporan UEQ+ standar.
5. Uji Reliabilitas (*Alpha-Coefficient*) Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha untuk menilai konsistensi internal antar item pada setiap skala. Secara umum, nilai alpha di atas 0,7 menunjukkan reliabilitas yang baik, sementara nilai antara 0,6–0,7 masih dapat diterima untuk jumlah responden kecil (kurang dari 50 orang). Jika nilai alpha terlalu rendah, maka dilakukan pemeriksaan ulang terhadap item yang mungkin menimbulkan perbedaan interpretasi.
6. Perhitungan KPI (*Key Performance Indicator*) Setiap skala UEQ+ memiliki empat item pertanyaan dan satu item tambahan mengenai tingkat kepentingan skala tersebut. Nilai ini digunakan untuk menghitung KPI, yang mewakili pengalaman pengguna secara keseluruhan terhadap aplikasi. Hasil analisis menampilkan rata-rata, standar deviasi, serta visualisasi dalam bentuk grafik untuk memudahkan interpretasi.

Contoh hasil pengujiannya berdasarkan skala *Trust*, *Dependability*, *Quality of Content*, *Trustworthiness of Content*, *Efficiency*, *Clarity*, *Intuitive Use*, *Value*, dan *Usefulness* dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Gambar tersebut merupakan grafik yang telah ditentukan sebelumnya untuk visualisasi hasil[5].



Gambar 2. 2 *Scala Mean*

Berdasarkan gambar di atas maka dapat disimpulkan[5]:

1. *Trust* (Kepercayaan) : Kepercayaan pengguna terhadap produk memiliki nilai rata 1,50.
2. *Dependability* (Keandalan) : Keandalan produk memiliki nilai rata-rata 1,56.
3. *Quality of Content* (Kualitas Konten) : Kualitas konten dari produk memiliki nilai rata-rata 1,61.
4. *Trustworthiness of Content* (Keandalan Informasi) : Kualitas informasi yang terdapat dalam produk memiliki nilai rata-rata 1,62.
5. *Efficiency* (Efisiensi) : Efisiensi produk memiliki nilai rata-rata 1,62.
6. *Clarity* (Kejelasan) : Kerapian, keteraturan produk memiliki nilai rata-rata 1,60.
7. *Intuitive Use* (Kemudahan Intuitif) : Penggunaan secara intuitif terhadap produk memiliki nilai rata-rata 1,67.
8. *Value* (Nilai dan Kenyamanan) : Kerapian, dan kenyamanan produk memiliki nilai rata-rata 1,66.
9. *Usefulness* (Kegunaan) : Kegunaan atau seberapa menguntungkan produk bagi pengguna memiliki nilai rata-rata 1,68.

2.4.2 Bentuk Pertanyaan UEQ+

User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) merupakan instrumen pengukuran pengalaman pengguna yang terdiri atas beberapa skala evaluasi yang dapat dipilih sesuai dengan karakteristik produk yang akan diteliti. Setiap skala pada UEQ+ terdiri dari empat pasangan atribut bipolar yang dinilai menggunakan skala semantik diferensial dengan tujuh pilihan jawaban, mulai dari nilai 1 hingga 7. Selain itu, pada setiap skala terdapat satu pertanyaan *Importance Rating* yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepentingan aspek tersebut menurut responden. Dengan konsep yang fleksibel ini, peneliti dapat memilih skala-skala yang paling relevan sehingga instrumen yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian[14].

Gambar 2. 3 Bentuk Pertanyaan UEQ+

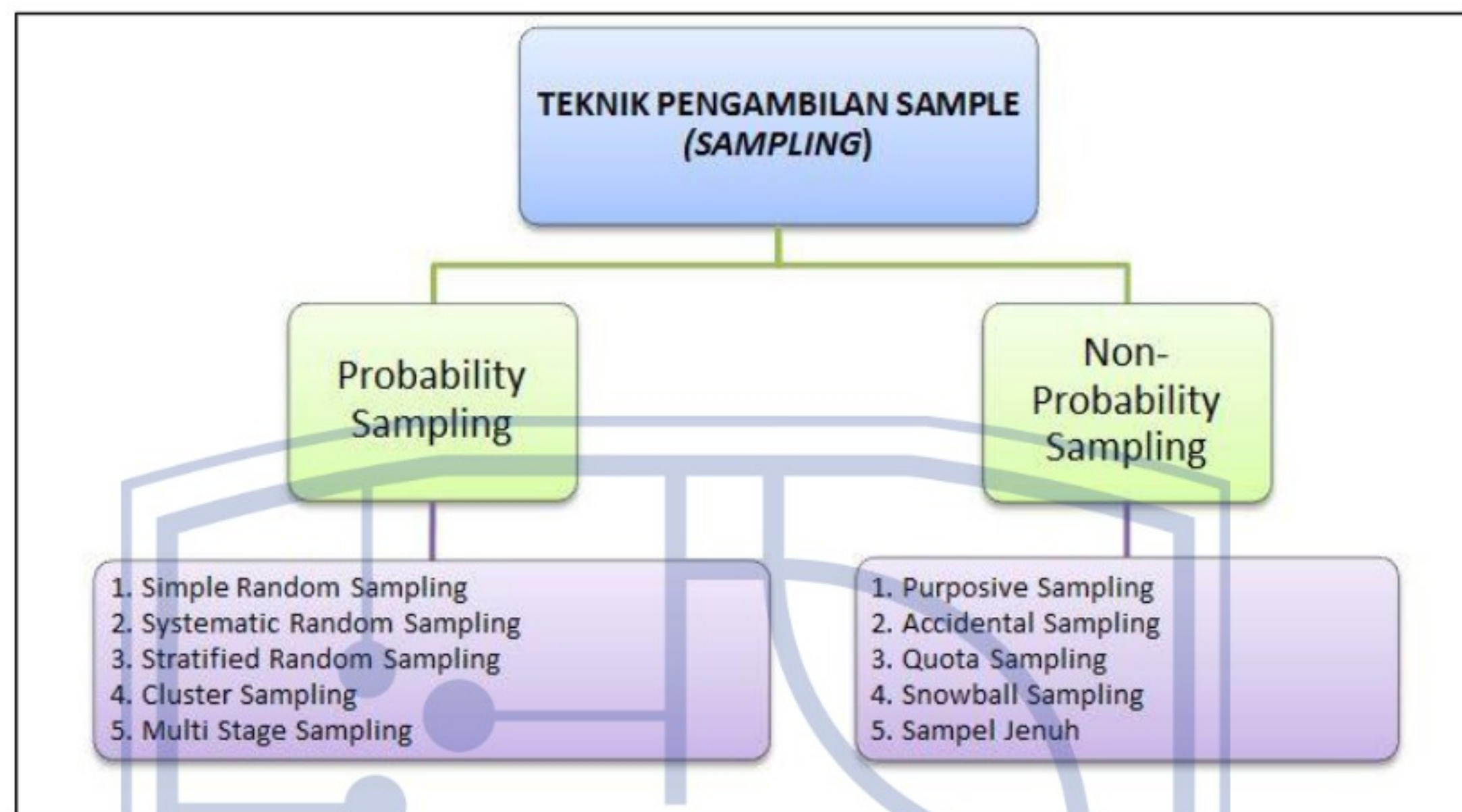
2.5 Teknik Sampling

Sampling adalah teknik (prosedur atau perangkat) yang digunakan oleh peneliti untuk secara sistematis memilih sejumlah item atau individu yang relatif lebih kecil (subset) dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk dijadikan subjek (sumber data) untuk observasi atau eksperimen sesuai tujuan. Pernyataan lain juga menyampaikan bahwa sampel adalah sekelompok elemen yang dipilih dari kelompok yang lebih besar dengan harapan mempelajari kelompok yang lebih kecil ini (sampel) akan mengungkapkan informasi penting tentang kelompok yang lebih besar (populasi)[15].

2.6 Jenis-Jenis Sampel

Teknik sampling ialah suatu teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam sebuah penelitian. Pada dasarnya terdapat bermacam teknik sampling yang dapat digunakan. Teknik sampling dibagi menjadi dua yaitu sampel probabilitas dan sampel non-probabilitas. Teknik probabilitas ialah suatu teknik pengambilan sampel yang dapat memberikan suatu peluang yang sama kepada seluruh populasi dan akan dipilih menjadi bagian dari suatu sampel.

Teknik non-probabilitas, dimana pengambilan sampel pada teknik ini tidak memberikan peluang yang sama kepada semua anggota populasi untuk dipilih menjadi bagian sampel[16].



Gambar 2. 4 Teknik Sampling

2.6.1 Probability Sampling

Berarti bahwa setiap item dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dimasukkan dalam sampel. Salah satu cara untuk melakukan pengambilan sampel acak adalah jika peneliti terlebih dahulu membuat kerangka sampel dan kemudian menggunakan program komputer generasi nomor acak untuk mengambil sampel dari kerangka sampel. Probabilitas atau pengambilan sampel acak memiliki kebebasan terbesar dari bias tetapi mewakili sampel yang paling mahal dalam hal waktu dan energi untuk tingkat kesalahan pengambilan sampel tertentu[17]:

- a. Sampel Acak Sederhana (*Simple Random Sampling*)
 1. Diperlukan kerangka lengkap (daftar semua unit di seluruh populasi);
 2. Dalam beberapa penelitian, seperti survei melalui wawancara pribadi, biaya untuk mendapatkan sampel bisa tinggi jika unit-unit tersebut tersebar secara geografis;
 3. Kesalahan standar penduga bisa tinggi.
- b. *Sampling Systematic*. Sampling sistematis adalah di mana setiap kasus ke-n setelah awal acak dipilih. Misalnya, jika mensurvei sampel konsumen, setiap konsumen kelima dapat dipilih dari sampel Anda. Keuntungan dari teknik sampling ini adalah kesederhanaannya.
- c. *Stratified Random Sampling*. *Stratified sampling* adalah di mana populasi dibagi menjadi strata (atau sub kelompok) dan sampel acak diambil dari setiap subkelompok. Subgrup adalah kumpulan item alami. Subkelompok mungkin didasarkan pada ukuran

perusahaan, jenis kelamin atau pekerjaan (untuk menyebutkan beberapa). Pengambilan sampel bertingkat sering digunakan di mana ada banyak variasi dalam suatu populasi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa setiap strata terwakili secara memadai.

- d. *Cluster Sampling*. Cluster sampling adalah di mana seluruh populasi dibagi menjadi cluster atau kelompok. Selanjutnya, sampel acak diambil dari cluster ini, yang semuanya digunakan dalam sampel akhir.
- e. *Multi-stage Sampling*. Pengambilan sampel multi-tahap Adalah proses perpindahan dari sampel yang dari multi-stage sampling untuk memilih sampel yang terkonsentrasi di beberapa wilayah geografis. Dimana ini dapat menghemat waktu dan biaya

2.6.2 Non Probability Sampling

Teknik sampling non-probabilitas adalah metode pengambilan sampel di mana setiap anggota populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Artinya, pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak (*random*), melainkan berdasarkan pertimbangan subjektif peneliti, seperti kemudahan akses, karakteristik tertentu, atau kriteria khusus yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini sering digunakan ketika peneliti tidak memiliki daftar lengkap populasi, atau ketika penelitian bersifat eksploratif, sehingga tujuan utamanya bukan untuk generalisasi, melainkan untuk mendapatkan gambaran atau pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena.

Jenis-Jenis (Cabang) *Sampling Non-Probabilitas*[18]:

- a. *Sampling Aksidental (Accidental Sampling) / Convenience Sampling*. Merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan siapa saja yang kebetulan ditemui oleh peneliti dan bersedia menjadi responden.
- b. *Sampling Purposif (Purposive Sampling)*. Teknik ini dilakukan dengan cara memilih responden berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti, karena dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian.
- c. *Sampling Kuota (Quota Sampling)*. Dalam teknik ini, peneliti menetapkan jumlah (kuota) responden yang harus diambil dari setiap kategori atau kelompok populasi tertentu. Pemilihan responden dilakukan sampai kuota terpenuhi, tanpa memperhatikan unsur acak.
- d. *Sampling Snowball (Snowball Sampling)*. Teknik ini dilakukan dengan cara meminta bantuan responden awal untuk merekomendasikan atau menghubungkan peneliti dengan responden lain yang memiliki karakteristik serupa.

- e. Sampling Jenuh (*Saturated Sampling*) / Sensus Mini. Teknik ini digunakan ketika seluruh anggota populasi yang jumlahnya relatif kecil dijadikan sampel penelitian.

2.7 Pemilihan Skala UEQ+ Pada SATUSEHAT Mobile

Skala UEQ+ yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *Trust*, *Dependability*, *Quality of Content*, *Trustworthiness of Content*, *Value*, *Clarity*, *Intuitive Use*, *Efficiency*, dan *Usefulness*, dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan karakteristik aplikasi SATUSEHAT Mobile sebagai aplikasi layanan kesehatan digital. Kesembilan skala tersebut berfokus pada aspek kepercayaan pengguna, keandalan sistem, kualitas dan kredibilitas informasi, kemudahan penggunaan, efisiensi, kejelasan antarmuka, nilai manfaat, serta kegunaan aplikasi. Aspek-aspek tersebut menjadi penting karena pengguna memerlukan layanan yang aman, mudah digunakan, mampu menyajikan informasi kesehatan yang akurat, terpercaya, dan mudah dipahami[5]. Hal ini disebabkan karena SATUSEHAT Mobile menyimpan dan menampilkan data kesehatan pribadi yang bersifat sensitif, digunakan oleh masyarakat umum, serta memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi terhadap keamanan data dan kepercayaan pengguna. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan informasi kesehatan yang harus disajikan secara akurat, terpercaya, dan mudah dipahami, sehingga aspek keandalan sistem dan kredibilitas konten menjadi sangat penting. Oleh karena itu, pemilihan kesembilan skala UEQ+ tersebut dinilai mampu memberikan evaluasi yang komprehensif terhadap pengalaman pengguna aplikasi SATUSEHAT Mobile sesuai dengan tujuan penelitian.

Adapun penjelasan dari masing-masing skala adalah sebagai berikut:

1. *Trust* (Kepercayaan). Skala ini digunakan untuk menilai sejauh mana pengguna merasa yakin dan percaya terhadap aplikasi, baik dari sisi keamanan maupun keandalan dalam memberikan layanan.
2. *Dependability* (Keandalan). Mengukur sejauh mana data dan sistem dalam aplikasi dapat diandalkan, serta konsistensi aplikasi dalam berfungsi sesuai dengan harapan pengguna.
3. *Quality of Content* (Kualitas Konten). Menilai mutu informasi dan materi yang disajikan oleh aplikasi, termasuk relevansi, keakuratan, dan kejelasan isi.
4. *Trustworthiness of Content* (Keandalan Informasi). Mengukur tingkat kepercayaan pengguna terhadap keaslian, validitas, dan kredibilitas informasi yang disediakan dalam aplikasi.
5. *Efficiency* (Efisiensi). Menilai sejauh mana aplikasi mudah digunakan dan memungkinkan pengguna mencapai tujuan dengan waktu dan usaha minimal.

6. *Clarity* (Kejelasan). Skala ini menilai seberapa jelas tampilan dan struktur antarmuka aplikasi, termasuk urutan menu, kompleksitas visual, dan keterbacaan elemen-elemen yang ditampilkan.
7. *Intuitive Use* (Kemudahan Intuitif). Mengukur sejauh mana aplikasi dapat digunakan secara alami tanpa perlu banyak penyesuaian atau panduan dari pengguna baru.
8. *Value* (Nilai dan Kenyamanan). Skala ini menilai nilai estetika, kerapian tampilan, serta kenyamanan yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi.
9. *Usefulness* (Kegunaan). Skala ini mengukur tingkat manfaat dan kontribusi aplikasi dalam membantu pengguna mencapai tujuan mereka, khususnya dalam konteks layanan kesehatan digital.

2.8 Lemeshow

Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini menggunakan rumus *Lemeshow*. Rumus *Lemeshow* digunakan untuk menentukan ukuran sampel pada penelitian dengan populasi yang tidak diketahui secara pasti (*unknown population*) atau memiliki jumlah yang sangat besar. Mengingat jumlah pengguna aktif aplikasi SATUSEHAT Mobile tidak dapat diketahui secara pasti, maka metode ini dinilai lebih sesuai untuk menentukan jumlah sampel penelitian.

Rumus Lemeshow yang digunakan adalah sebagai berikut[19]:

Keterangan:

- n = jumlah sampel minimum
- Z = nilai distribusi normal pada tingkat kepercayaan 95% (1,96)
- p = proporsi kejadian yang diperkirakan. Apabila proporsi populasi belum diketahui, maka digunakan nilai 0,5 untuk menghasilkan ukuran sampel maksimum.
- d = tingkat kesalahan (*margin of error*) yang ditetapkan sebesar 5% (0,05).

Perhitungan jumlah sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{(1,96)^2 \times 0,5(1 - 0,05)}{(0,05)^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \times 0,25}{0,0025}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,0025}$$

$$n = 384,16$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh jumlah sampel minimum sebanyak 384 responden. Untuk meningkatkan keakuratan hasil penelitian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 400 responden yang memenuhi kriteria sebagai pengguna aktif aplikasi SATUSEHAT Mobile.

2.9 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berupa temuan teori-teori menjadi unsur yang penting sebelum penelitian dilakukan. Hal ini dikarenakan penelitian terdahulu merupakan salah satu data pendukung yang dapat dijadikan sebagai acuan dari permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian dengan topik serupa ataupun menjadi dasar penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Skala yang digunakan	Hasil Penelitian
1	Alif Syaiful Huda, Alva Hendi Muhammad, dan Tonny Hidayat (2024)[6].	<i>User Interface Yang Adaptif Pada Kermwerk Mobile App Berbasis Ekstensi Modular UEQ+</i>	1. <i>Attractiveness</i> 2. <i>Efficiency</i> 3. <i>Perspicuity</i> 4. <i>Dependability</i> 5. <i>Stimulation</i> 6. <i>Novelty</i> 7. <i>Aesthetics</i> 8. <i>Adaptability</i> 9. <i>Usefulness</i> 10. <i>Intuitiveuse</i> 11. <i>Value</i> 12. <i>Trustworthiness of Content</i> 13. <i>Quality of Content</i> 14. <i>Trust</i> 15. <i>Acoustics</i> 16. <i>Clarity</i>	1. Penelitian ini menggunakan UEQ+ untuk mengukur pengalaman pengguna aplikasi <i>Kermwerk</i>. 2. Skala penilaian yang digunakan meliputi: <i>Attractiveness</i>, <i>Efficiency</i>, <i>Perspicuity</i>, <i>Dependability</i>, <i>Stimulation</i>, <i>Novelty</i>, <i>Aesthetics</i>, <i>Adaptability</i>, <i>Usefulness</i>, <i>Intuitive Use</i>, <i>Value</i>, <i>Trustworthiness of Content</i>, <i>Quality of Content</i>, <i>Trust</i>, <i>Acoustics</i>, dan <i>Clarity</i>. 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek <i>Attractiveness</i>, <i>Efficiency</i>, <i>Value</i>, <i>Usefulness</i>, <i>Trust</i>, dan <i>Quality of Content</i> dinilai penting dan mendapatkan penilaian baik dari pengguna. 4. Sementara itu, aspek <i>Perspicuity</i> (kemudahan penggunaan/kejelasan) dan <i>Dependability</i> (keandalan sistem) masih memerlukan perbaikan. 5. Secara keseluruhan, aplikasi dinilai cukup baik oleh pengguna, namun peningkatan pada kemudahan dipahami dan konsistensi keandalan masih diperlukan.

2	Zulpa Salsabila, Fandi Halim, Viviyanty, Regina Ave Rameyana Berutu, dan Jekson Tua Sinamo (2024)[7]	Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Metode <i>User Experience Questionnaire Plus</i> (UEQ+)	1. <i>Intuitive Use</i> 2. <i>Dependability</i> 3. <i>Trust</i> 4. <i>Trustworthiness of Content</i> 5. <i>Quality of Content</i> 6. <i>Clarity</i> 7. <i>Visual Aesthetics</i> 8. <i>Value</i>	1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pengguna berada pada kategori positif. 2. UEQ+ mampu memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap kualitas pengalaman pengguna Aplikasi PLN Mobile serta mendukung peningkatan kepuasan penggunaan aplikasi tersebut.
3	Zulpa Salsabila, Fandi Halim, Ronaldi Damanik, dan Talenta Purnama Cinta (2024)[5].	Menggunakan Metode UEQ+ Dalam Menganalisis Dan Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Mobile JKN	1. <i>Trust</i> 2. <i>Dependability</i> 3. <i>Quality of Content</i> 4. <i>Trustworthiness of Content</i> 5. <i>Efficiency</i> 6. <i>Clarity</i> 7. <i>Intuitive Use</i> 8. <i>Value</i> 9. <i>Usefulness</i>	Penelitian ini melakukan evaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi JKN Mobile. Penggunaan UEQ+ dipilih karena metode ini memiliki keunggulan dalam fleksibilitas pemilihan dimensi penilaian, sehingga aspek UX yang dievaluasi dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan aplikasi.
4	Desi Arisandy, Riche, Julie Eva Shinta, Cindy Kalyana (2022)[4].	Pengukuran dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi <i>Whatsapp</i> dan <i>Telegram</i> dengan metode UEQ+ pada Mahasiswa Universitas Mikroskil	1. <i>Trust</i> 2. <i>Dependability</i> 3. <i>Efficiency</i> 4. <i>Intuitive use</i>	1. Hasil pengukuran pada mahasiswa Mikroskil menunjukkan <i>Whatsapp</i> dan <i>Telegram</i> memiliki user experience yang positif. 2. Dari pengukuran setiap item menunjukkan <i>Whatsapp</i> lebih unggul dari <i>Telegram</i>, kecuali ada item yang lebih diungguli <i>Telegram</i>.
5	Bayu Setiaji, Mardhiya Hayati, Arief Setyanto, Hary Budi Santoso (2020)[20].	<i>Assessing User Experience Of a Secure Mobile Exam Application using UEQ+</i>	1. <i>Trust</i> 2. <i>Dependability</i> 3. <i>Efficiency</i> 4. <i>Clarity</i> 5. <i>Intuitive use</i> 6. <i>Usefulness</i> 7. <i>Attractiveness</i> 8. <i>Perspicuity</i> 9. <i>Stimulation</i> 10. <i>Novelty</i>	Hasil pengukuran menggunakan UEQ+ dapat disimpulkan secara umum pengguna memiliki pengalaman positif saat menggunakan aplikasi ujian online berbasis mobile tersebut.
6	Zulpa Salsabila, Fandi Halim, Ariel Febryan First Putra Lumban Gaol, Anggi Alfredo Hutaeruk (2023)[21].	Pengalaman <i>User Experience Questionnaire Plus</i> (UEQ+) untuk Mengevaluasi Pengalaman pengguna Aplikasi Mypertamina	1. <i>Trust</i> 2. <i>Dependability</i> 3. <i>Quality of Content</i> 4. <i>Trustworthiness of Content</i> 5. <i>Clarity</i> 6. <i>Intuitive Use</i> 7. <i>Value</i> 8. <i>Visual Aesthetics</i>	Hasil penelitian yang dilakukan menyimpulkan bahwa aplikasi MyPertamina mendapatkan hasil evaluasi yang positif dan mendapatkan impresi positif dari pengguna aplikasi.

7	Galih Aditama, Bambang Soedijono, Alva Hendi Muhammad (2023)[22].	Pengukuran User Experience Penggunaan Krapyak-U Menggunakan <i>Framework User Experience Questionnaire Plus</i>	1. <i>Trust</i> 2. <i>Dependability</i> 3. <i>Quality of Content</i> 4. <i>Efficiency</i> 5. <i>Clarity</i> 6. <i>Intuitive Use</i> 7. <i>Usefulness</i> 8. <i>Perspicuity</i>	Hasil pengukuran menggunakan UEQ+ dari aplikasi Krapyak-U (aplikasi pesantren) menunjukkan hasil yang baik pada aspek skala yang dapat dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa respon yang didapatkan mengarah kearah positif dari penggunaan aplikasi Krapyak-U.
---	---	---	---	--

