

EVALUASI USABILITY DAN ESTETIKA WEBSITE RSUD DR. ZAINOEL ABIDIN DENGAN PENDEKATAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*

Evaluation Of Usability And Aesthetics Of The Rsud Dr. Zainoel Abidin Website Using The User Experience Questionnaire Approach

Zamzami¹, Putri Serianti², M. Bayu Wibawa³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ubudiyah Indonesia,
Jl. Alue Naga Desa Tibang Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh

E-mail: ¹zzami7292@gmmail.com, ²putriserianti@uuc.ac.id, ³mbayuwibawa@uui.ac.id

Abstrak

Website rumah sakit berperan penting dalam memberikan akses informasi dan layanan kesehatan kepada masyarakat. RSUD dr. Zainoel Abidin (RSUDZA) sebagai rumah sakit rujukan utama di Aceh, telah mengembangkan situs web untuk memudahkan pasien, tenaga medis, dan masyarakat dalam mengakses informasi terkait layanan kesehatan. Namun, efektivitas *website* tidak hanya bergantung pada ketersediaan informasi, tetapi juga pada aspek kemudahan penggunaan dan desain tampilan. *Website* yang sulit dinavigasi atau kurang menarik dapat menghambat pengalaman pengguna dan membatasi akses terhadap layanan yang disediakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna situs web RSUDZA dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Evaluasi ini mencakup enam aspek utama, yaitu daya tarik (*attractiveness*), kemudahan pemahaman (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), keandalan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) skor rata-rata lebih dari 2,8 yang menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Skor tertinggi diperoleh pada aspek *Dependability* dengan skor 2,978 yang menunjukkan persepsi positif terhadap keandalan dan kestabilan sistem. Sementara itu, aspek *Attractiveness* memperoleh skor 2,823 yang meskipun merupakan nilai terendah, skor ini tetap mencerminkan impresi visual yang positif secara keseluruhan. Data dikumpulkan melalui survei kepada pasien, tenaga medis, dan masyarakat umum yang telah menggunakan *website* RSUDZA. Hasil survei dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan situs web dalam aspek *usability* dan estetika.

Kata kunci: *website rumah sakit, User Experience Questionnaire (UEQ), usability, estetika, pengalaman pengguna, RSUDZA.*

Abstract— *Hospital websites are crucial in providing public access to information and healthcare services. RSUD dr. Zainoel Abidin (RSUDZA), the main referral hospital in Aceh, has developed a website to facilitate access to health service information for patients, medical personnel, and the general public. However, the effectiveness of a website is not solely determined by the availability of information but also by its usability and visual design. A website that is difficult to navigate or visually unappealing can hinder user experience and limit access to the services offered. This study aims to evaluate the user experience of the RSUDZA website using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The evaluation covers six key aspects: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. Data were collected through a survey involving patients, healthcare professionals, and members of the public who have used the RSUDZA website. The results indicate that all aspects scored an average above 2.8, reflecting a high level of user satisfaction. The highest score was achieved in the dependability aspect, with an average of 2.978, indicating a positive perception of the system's reliability and stability. Meanwhile, the attractiveness aspect received a score of 2.823, which, although the lowest among the measured aspects, still reflects a positive impression of the website's overall visual appeal. These findings suggest that the RSUDZA website has successfully met user expectations in terms of usability and aesthetics and has strong potential for further development to enhance the quality of user experience in the future.*

Keywords: *hospital website, User Experience Questionnaire (UEQ), usability, aesthetics, user experience, RSUDZA.*

PENDAHULUAN

Website rumah sakit sangat membantu masyarakat mendapatkan informasi dan layanan kesehatan. Rumah sakit RSUD dr. Zainoel Abidin (RSUDZA), rumah sakit rujukan utama di Aceh, telah mengembangkan *website* <https://rsudza.acehprov.go.id/> untuk memudahkan pasien, tenaga medis, dan masyarakat umum mengakses informasi. *Website* ini menyediakan informasi tentang prosedur administratif, fasilitas rumah sakit, jadwal dokter, dan layanan kesehatan lainnya.

Namun, keberhasilan situs web tidak hanya bergantung pada jumlah informasi yang tersedia, tetapi juga pada kemudahan penggunaan dan tampilannya. *Website* yang sulit dinavigasi atau tidak menarik dapat menyulitkan pengalaman pengguna dan mempersulit akses ke layanan yang disediakan. Oleh karena itu, evaluasi pengalaman pengguna sangat penting untuk memastikan bahwa *website* RSUDZA memberikan layanan pengguna terbaik.

Dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat *usability* dan estetika situs web RSUDZA. Metode ini menilai enam elemen utama pengalaman pengguna. Ini adalah daya tarik (daya tarik visual), *perspicuity* (kemudahan menggunakan dan memahami), *efficiency* (efektivitas dalam menyelesaikan tugas), *dependability* (keandalan sistem), *stimulation* (kesan menyenangkan dalam penggunaan), dan *novelty* (inovasi dan keunikan desain) [1].

Penelitian ini akan mengumpulkan informasi tentang kepuasan dan pengalaman pengguna saat mengakses situs web rumah sakit melalui survei yang diberikan kepada pengguna RSUDZA. Survei ini akan melibatkan pasien, tenaga medis, dan masyarakat umum. Responden akan menilai berbagai aspek *usability* dan estetika berdasarkan pengalaman mereka. Hasilnya akan dianalisis secara statistik untuk menentukan kekuatan dan kelemahan situs web RSUDZA dan memberikan saran untuk perbaikan yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna [2].

Dengan evaluasi ini, diharapkan pengelola situs web RSUDZA dapat lebih memahami apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Studi ini dapat membantu mengoptimalkan desain, navigasi, dan fitur web untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Pada akhirnya, situs web yang lebih mudah digunakan dan lebih menarik akan meningkatkan pelayanan kesehatan digital di RSUDZA dan memudahkan masyarakat untuk

mendapatkan informasi kesehatan yang mereka butuhkan.

STUDI PUSTAKA

A. Rumah Sakit Umum Daerah dr. Zainoel Abidin (RSUDZA)

Rumah Sakit Umum Daerah dr. Zainoel Abidin (RSUDZA) merupakan rumah sakit milik Pemerintah Aceh yang berlokasi di Banda Aceh. Rumah sakit ini berstatus sebagai rumah sakit umum kelas A dengan sistem Badan Layanan Umum (BLU) dan memiliki kapasitas 630 tempat tidur. Sebagai fasilitas kesehatan utama di Aceh, RSUDZA menerima layanan BPJS Kesehatan dan telah beroperasi sejak 6 Juni 1979[3].

Dalam memberikan layanan kesehatan, RSUDZA menyediakan berbagai fasilitas medis, termasuk rawat jalan, rawat inap, serta inovasi dalam bidang medis. Salah satu inovasi yang dikembangkan adalah ICE MELON ACEH, metode operasi bagi bayi dengan megakolon. Untuk meningkatkan pelayanan farmasi, pada Januari 2025, RSUDZA meresmikan perluasan Depo Farmasi Rawat Jalan guna mempercepat akses pasien terhadap obat-obatan.

Rumah sakit ini juga mendapatkan penghargaan sebagai badan publik informatif dalam Keterbukaan Informasi Publik pada November 2024. Selain itu, RSUDZA menjalin kerja sama dengan Kejaksaan Tinggi Aceh dalam bidang hukum perdata dan tata usaha negara.

Masyarakat dapat mengakses berbagai informasi terkait layanan rumah sakit, jadwal dokter, serta berita terbaru melalui situs resmi. Dengan berbagai inovasi dan peningkatan layanan, RSUDZA terus berupaya memberikan pelayanan kesehatan terbaik bagi masyarakat Aceh dan sekitarnya [4].

B. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses sistematis untuk menilai suatu objek, sistem, atau layanan berdasarkan kriteria tertentu. Dalam pengalaman pengguna (*user experience*), evaluasi bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu produk atau layanan serta sejauh mana produk tersebut memenuhi kebutuhan mereka [5].

Evaluasi pengalaman pengguna mencakup aspek emosional, persepsi, keputusan, dan tindakan yang dialami pengguna sebelum, selama, dan setelah menggunakan produk [6]. Metode evaluasi yang umum digunakan meliputi *User Experience Questionnaire (UEQ)*, yang mengukur aspek seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, keandalan, stimulasi, dan kebaruan, serta *usability testing* yang bertujuan

mengidentifikasi kelemahan dalam desain dan interaksi produk [7].

Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengidentifikasi masalah dalam pengalaman pengguna, meningkatkan kualitas produk atau layanan, serta membantu pengambilan keputusan dalam pengembangan fitur dan desain. Evaluasi yang baik dapat memberikan wawasan berharga mengenai bagaimana produk diterima oleh pengguna, sehingga menjadi alat strategis dalam pengembangan produk yang lebih baik dan berkelanjutan.

C. Usability

Usability adalah tingkat kemudahan dan efektivitas suatu aplikasi dalam membantu pengguna mencapai tujuannya secara efisien [8]. Dalam merancang pengalaman pengguna (*UX*), *usability* menjadi salah satu faktor utama selain *look* (penampilan yang menarik) dan *feel* (kesan serta kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi) [9]. Menurut Frank Guo, *UX* juga terdiri dari tiga elemen utama, yaitu *valuable* (produk memiliki fungsi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna), *adoptability* (kemudahan dalam mengakses dan menggunakan produk), serta *desirability* (ikatan emosional yang mendorong pengguna untuk tetap menggunakan produk) [10].

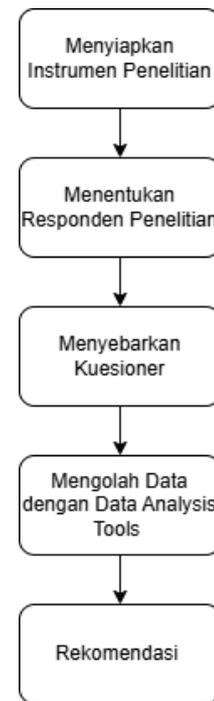
D. User Experience Questioner

User Experience Questioner merupakan metode pengujian tradisional yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai pengalaman pengguna. Menurut [7] *User Experience Questioner* merupakan instrumen yang valid, mudah digunakan, dan terpercaya dalam mengukur pengalaman pengguna suatu produk [11]. Penelitian [12] dan penelitian [13] menyampaikan bahwa *UEQ* (*User Experience Questionnaire*) adalah metode yang digunakan untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap produk atau sistem.

User Experience Questionnaire (UEQ) menilai pengalaman pengguna melalui tiga aspek utama. Daya tarik (*attractiveness*) mencerminkan kesan keseluruhan terhadap produk, apakah menarik dan menyenangkan. Kualitas pragmatik (*pragmatic quality*) berfokus pada kemudahan penggunaan serta efektivitas dalam mencapai tujuan. Kualitas hedonis (*hedonic quality*) mengukur sejauh mana produk memberikan kesenangan dan motivasi bagi pengguna. Ketiga aspek ini berperan penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal [14]. Terdapat penelitian sebelumnya yang melakukan penelitian dengan metode *UEQ* yakni [15] [16][17] [18] [19]. Perbedaan penelitian ini

dengan penelitian sebelumnya terletak pada jumlah responden yang digunakan sebanyak 100.

METODE PENELITIAN



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* mengadopsi penelitian yang dilakukan [20] yakni dalam beberapa tahapan, seperti terlihat pada Gambar 1.

A. Menyiapkan Instrumen Penelitian

Proses diawali dengan menyiapkan instrumen penelitian, di mana alat dan bahan yang diperlukan untuk penelitian dipersiapkan secara matang.

B. Menentukan Responden Penelitian

Selanjutnya, dilakukan penentuan responden penelitian, yaitu memilih individu atau kelompok yang sesuai sebagai partisipan penelitian.

C. Menyebarkan Kuesioner

Setelah responden ditentukan, tahap berikutnya adalah menyebarkan kuesioner, yaitu proses pengumpulan data melalui instrumen yang telah dirancang sebelumnya.

D. Mengolah Data

Data yang terkumpul kemudian diolah dalam tahap analisis data menggunakan alat analisis yang telah disediakan oleh [1], di mana data yang diperoleh dianalisis untuk mendapatkan hasil yang relevan. Rumus dalam pengolahan data yakni:

Skor Item=Nilai Skala (dari -3 sampai +3)

$$\bar{X}_{(Skala)} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{X}_i}{n}$$

(1)

Di mana:

x_i = skor rata-rata pada item ke-i dalam satu skala

n = jumlah item dalam skala tersebut X

E. Merancang Rekomendasi

Dari hasil analisis tersebut, disusun rekomendasi, yang berisi saran atau solusi berdasarkan temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Responden

Penelitian ini berhasil mengumpulkan data sebanyak 100 responden yang telah menggunakan sistem/aplikasi *Website* RSUDZA. Pemilihan responden dilakukan secara *purposive*, yaitu dengan memilih pengguna yang telah memiliki pengalaman dalam menggunakan sistem minimal satu kali penggunaan. Hal ini dilakukan agar responden memiliki dasar yang cukup untuk memberikan penilaian yang relevan terhadap kualitas pengalaman pengguna.

B. Hasil Pengujian

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*, yaitu perangkat lunak resmi yang disediakan oleh pengembang metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. *Tools* ini dapat diakses secara gratis melalui situs resmi <https://www.ueq-online.org> dan telah dirancang khusus untuk membantu peneliti dalam mengolah data hasil kuesioner *UEQ* dengan cepat dan akurat. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan didapatkan hasil yakni :

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	↑ 2,823	0,03
Perspicuity	↑ 2,885	0,03
Efficiency	↑ 2,888	0,02
Dependability	↑ 2,978	0,01
Stimulation	↑ 2,915	0,02
Novelty	↑ 2,960	0,01

Tabel 2. Hasil Analisis UEQ

Berdasarkan hasil analisis data dengan *UEQ Data Analysis Tool*, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) untuk setiap skala yang diterapkan dalam mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua skala memperoleh skor yang sangat tinggi, melebihi angka 2,8 pada rentang -3 hingga +3. Ini

menunjukkan bahwa pengalaman pengguna secara keseluruhan tergolong sangat baik.

Skala *Attractiveness* mencatat skor 2,823, yang menunjukkan bahwa secara umum sistem dipandang sebagai sesuatu yang menarik, menyenangkan, dan memuaskan secara keseluruhan. Pengguna merasakan adanya daya tarik dari desain antarmuka, keindahan visual, maupun pengalaman interaksi yang menyenangkan secara umum. Skor ini menegaskan bahwa kesan pertama (*first impression*) yang diberikan sistem sangat positif, yang sangat penting dalam membentuk persepsi awal pengguna dan mempengaruhi keputusan untuk terus menggunakan sistem. Tingginya skor pada skala ini menunjukkan bahwa desain visual dan emosional sistem berhasil menciptakan ikatan awal yang kuat dengan pengguna, menjadikannya fondasi penting dalam membangun loyalitas.

Skala *Perspicuity* atau Kejelasan juga menunjukkan skor yang sangat tinggi, yakni 2,885. Hal ini menunjukkan bahwa sistem sangat mudah dipahami, mudah dipelajari, dan tidak menimbulkan kesulitan berarti bagi pengguna, bahkan bagi pengguna baru. Antarmuka yang intuitif, bahasa yang jelas, serta struktur informasi yang logis berkontribusi pada kemudahan ini. Dengan demikian, kurva belajar pengguna menjadi lebih singkat, dan pengguna dapat mulai menggunakan sistem dengan lancar sejak awal. Tingginya skor kejelasan ini mengindikasikan bahwa perancangan antarmuka telah memperhatikan prinsip-prinsip desain yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*), yang sangat penting untuk memastikan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan dalam berbagai konteks.

Selain itu, skala *Efficiency* mencatat skor sebesar 2,888, yang menunjukkan bahwa sistem sangat efisien dalam membantu pengguna mencapai tujuan dan menyelesaikan tugas-tugasnya dengan cepat dan tanpa hambatan. Pengguna merasakan bahwa sistem memiliki *response time* yang baik, proses navigasi yang ringkas, dan alur kerja yang logis, sehingga memungkinkan mereka untuk memaksimalkan produktivitas tanpa membuang waktu. Efisiensi ini memberikan kontribusi besar terhadap kepuasan pengguna, karena sistem tidak memperlambat pekerjaan atau menimbulkan kebingungan. Dalam era digital yang menuntut kecepatan dan kepraktisan, efisiensi bukan hanya nilai tambah, tetapi merupakan syarat esensial bagi keberhasilan sebuah sistem digital.

Hasil pengukuran pengalaman pengguna menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire (UEQ)* menunjukkan bahwa skala *Dependability* meraih skor tertinggi, yaitu 2,978,

mencerminkan tingkat kepercayaan pengguna yang sangat tinggi terhadap sistem yang diuji. Skor ini mengindikasikan bahwa pengguna merasa sistem berjalan dengan stabil, terkontrol, dan dapat diandalkan dalam berbagai situasi penggunaan. Mereka tidak hanya merasa yakin bahwa sistem akan merespons sesuai ekspektasi, tetapi juga merasakan bahwa mereka memiliki kendali penuh terhadap interaksi dan dapat memprediksi konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan dalam sistem. Dengan kata lain, keandalan sistem menjadi landasan utama terciptanya rasa aman, kepuasan, dan kesetiaan pengguna terhadap sistem. Tingginya skor ini mengungkapkan bahwa aspek *dependability* tidak hanya dipenuhi secara teknis, tetapi juga telah membentuk persepsi positif yang mendalam dalam benak pengguna mengenai integritas dan kestabilan sistem secara keseluruhan. Dalam konteks penerapan sistem informasi atau aplikasi digital, *dependability* menjadi elemen fundamental, karena sistem yang tidak dapat dipercaya akan sangat cepat ditinggalkan oleh pengguna, terlepas dari seberapa kaya fitur yang dimilikinya.

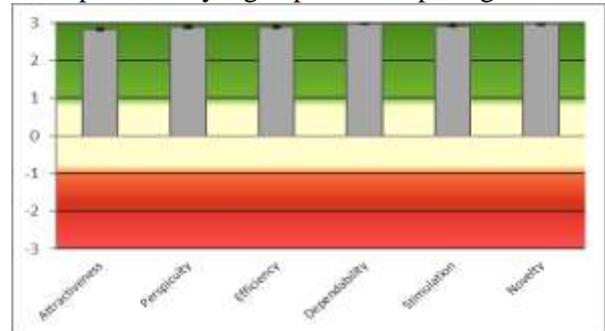
Pada saat yang sama, skor pada skala *Stimulation* (2,915) menunjukkan bahwa pengguna merasa bahwa sistem tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga menyenangkan dan memotivasi untuk digunakan. Pada skala *Stimulation*, nilai yang tinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa termotivasi, tertarik, dan memiliki keterlibatan emosional yang positif saat menggunakan sistem. Sistem dianggap tidak membosankan dan mampu memberikan pengalaman interaktif yang menyenangkan.

Sementara itu, *Novelty* (2,960) skor tinggi pada skala *Novelty* menunjukkan bahwa sistem dinilai inovatif, unik, dan berbeda dari yang lain, memberikan kesan bahwa sistem ini tidak hanya mengulang pola lama, tetapi menawarkan sesuatu yang baru dan segar. Inovasi ini dapat berasal dari fitur-fitur unggulan, desain visual, maupun pendekatan penggunaan yang berbeda dari sistem serupa di pasaran. Kedua skala ini sangat penting dalam menciptakan diferensiasi dan nilai tambah, serta menjaga antusiasme dan minat pengguna untuk terus menggunakan sistem dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, hasil pengukuran UEQ menunjukkan bahwa sistem yang diuji memiliki kinerja yang sangat baik di seluruh aspek pengalaman pengguna, baik dari segi keandalan, efisiensi, kemudahan, kesenangan, inovasi, hingga daya tarik visual. Skor tinggi yang merata di keenam skala menunjukkan bahwa sistem ini tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang

komprehensif, menyenangkan, dan bermakna, menjadikannya sebagai sistem yang siap untuk diadopsi secara luas oleh pengguna.

Nilai rata-rata setiap variabel ditampilkan dalam bentuk grafik untuk mempermudah melihat hasil pada tiap variabel yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Tiap Variabel Berupa Grafik

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan dengan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* terhadap sistem, semua aspek yang diukur menunjukkan nilai yang sangat baik. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, sistem telah berhasil menyediakan pengalaman pengguna yang sangat memuaskan. Walaupun demikian, beberapa saran di bawah ini disusun sebagai langkah strategis untuk menjaga dan memperbaiki kualitas sistem di masa mendatang.

Pertama, pengembang sistem dianjurkan untuk mempertahankan kualitas elemen-elemen utama yang telah menerima penilaian sangat baik, khususnya pada skala *Dependability*, *Efficiency*, dan *Perspicuity*. Ketiga poin ini menunjukkan bahwa sistem dianggap stabil, *user-friendly*, dan efisien dalam membantu pengguna menyelesaikan pekerjaan. Kualitas ini harus dipertahankan supaya kepuasan pengguna terus stabil dari waktu ke waktu.

Kedua, meskipun nilai untuk skala Daya Tarik dan Kebaruan juga termasuk dalam kategori yang sangat positif, pengembang tetap disarankan untuk terus melakukan inovasi dan pembaruan rutin pada tampilan antarmuka serta fitur-fitur sistem. Tujuan ini adalah untuk mempertahankan minat pengguna dan mencegah kebosanan dalam penggunaan yang berlangsung lama.

Ketiga, untuk membantu pengguna baru memahami sistem, disarankan agar ditambahkan fitur panduan penggunaan atau tutorial interaktif. Hal ini dapat semakin memperkuat pandangan positif pada aspek *Perspicuity*, terutama untuk pengguna yang baru pertama kali berinteraksi dengan sistem.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire (UEQ)*, sistem menunjukkan kualitas pengalaman pengguna yang sangat baik. Seluruh aspek yang diukur, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*, memperoleh skor rata-rata di atas 2,8. Capaian ini mencerminkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi terhadap sistem. Nilai tertinggi terdapat pada skala *Dependability* dengan rata-rata skor 2,978, yang menunjukkan persepsi positif terhadap keandalan dan kestabilan sistem. Sementara itu, skala *Attractiveness* memperoleh skor 2,823. Meskipun merupakan nilai terendah di antara aspek lainnya, skor ini tetap mencerminkan kesan positif terhadap daya tarik visual dan impresi keseluruhan sistem. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa sistem telah berhasil memenuhi ekspektasi pengguna dan memiliki potensi kuat untuk terus dikembangkan dalam rangka mempertahankan serta meningkatkan kualitas pengalaman pengguna di masa mendatang.

REFERENSI

- [1] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook," URL [Indones. J. Comput. Sci., vol. 12, no. 5, pp. 3103–3113, 2023, doi: 10.33022/ijcs.v12i5.3456.](https://www.net/publication/303880829{ }User{ }Experience{ }Questionnaire{ }Handbook{ }Version{ }2.(Accessed 02.02. 2017), pp. 1–15, 2019, [Online]. Available: www.ueq-online.org
[2] D. Danendra, N. Oktadini, P. E. Sevtiyuni, A. Meiriza, and P. Putra,)
- [3] Wikipedia, "Rumah Sakit Umum Daerah dr. Zainoel Abidin." [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Rumah_Sakit_Umum_Daerah_dr._Zainoel_Abidin
- [4] R. S. U. D. dr. Z. Abidin, "Rumah Sakit Umum Daerah dr. Zainoel Abidin." [Online]. Available: <https://rsudza.acehprov.go.id/>
- [5] A. Sukmawati, M. Tri Ananta, and D. W. Brata, "Perancangan User Experience Alat Ukur Evaluasi Pengalaman Pengguna Metode Intrinsic Motivation Inventory berbasis Website (Studi Kasus : Diskominfo Ngawi)," vol. 7, no. 1, pp. 219–228, 2023, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] A. R. Salsabila, T. L. M. Suryanto, and E. M. Safitri, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi SIMARIS UPN 'Veteran' Jawa Timur Menggunakan Metode UEQ," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1714, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5068.
- [7] E. Susilo, R. Rizal Andhi, and D. Ramadhani, "Evaluasi User Interface Website Prodi Teknik Informatika UNRI Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 2, pp. 366–373, 2022, doi: 10.29408/jit.v5i2.5939.
- [8] J. Manajemen, S. Informasi, A. L. Dyayu, and H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)," vol. 3, pp. 395–404, 2023.
- [9] V. Yoga Pudya Ardhana, "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Informatics, Electr. Electron. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 5–11, 2022, [Online]. Available: <https://djournals.com/jieec>
- [10] R. Kurniawan and D. Prananda Putra, "Perancangan User Interface Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa STMIK 'AMIKBANDUNG' Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 23–30, 2022, doi: 10.47292/joint.v4i1.77.
- [11] Y. Giyai, D. I. Inan, and L. Y. Baisa, "Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Berbasis Seluler Laporkitong Memanfaatkan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ): Evaluation of User Experience on Laporkitong Mobile Application Utilizing User Experience Questionnaire (UEQ)," *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 3, pp. 736–744, 2024, [Online]. Available: <https://journal.irpi.or.id/index.php/malcom/article/view/1292>
- [12] A. AlHafidh and N. R. Oktadini, "Analisis User Experience (UX) Pada Aplikasi Game Clash Of Clans Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Inf. Syst. Educ. Prof. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 2, p. 219, 2023, doi: 10.51211/isbi.v8i2.2694.
- [13] A. Saepudin, U. Hayati, and A. Bahtiar, "Analisis Aplikasi Ditonton App Dengan

- Metode User Experience Questionnaire (Ueq),” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 7, no. 1, pp. 284–288, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6216.
- [14] F. F. Alawiyah and D. S. Canta, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Shopee Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 344–350, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1574.
- [15] M. A. Romli, “Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi,” *Explore*, vol. 12, no. 1, pp. 50–56, 2021, [Online]. Available: <https://utmmataram.ac.id/ojs/index.php/explore/article/view/526>
- [16] S. F. Novitasari, Y. T. Mursityo, and A. N. Rusydi, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq),” *J. Sist. Informasi, Teknol. Informasi, dan Edukasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 57–63, 2020, doi: 10.25126/justsi.v1i2.9.
- [17] R. W. Abiba and R. Indrarini, “Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Berbasis Server Sebagai Alat Transaksi terhadap Penciptaan Gerakan Less Cash Society Pada Generasi Milenial di Surabaya,” *J. Ekon. dan Bisnis Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 196–206, 2021, doi: 10.26740/jekobi.v4n1.p196-206.
- [18] E. Aulia, “Analisis User Experience Aplikasi Twitter Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq),” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–39, 2024, doi: 10.56127/jts.v3i1.907.
- [19] C. Prasida, N. Yahya, and S. Sugiyanto, “JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi ShopeePay: Implementasi Metode UEQ untuk Optimalisasi Layanan,” vol. 7, no. 2, 2025.
- [20] K. Ufrida and S. Harianto, “Konsumerisme Makanan Siap Saji Sebagai Gaya Hidup Remaja Di Kota Surabaya: Studi Kasus Siswi Sma Muhammadiyah 4 Kota Surabaya,” *J. Anal. Sociol.*, vol. 11, no. 1, pp. 137–156, 2022, doi: 10.20961/jas.v11i1.57134.