

**Uji UI UX Pada Aplikasi Peduli Lindungi Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) di Gedung Perkantoran Gading Serpong**

**Rafhidal Lesmana Putra, Rintho Rante Rerung**

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pradita,  
Jl. Gading Serpong Boulevard No.1, Curug Sangereng, Tangerang, Banten, Indonesia  
rafhidal.lesmana@student.pradita.ac.id

**ABSTRACT**

*The application called Peduli Protect is a form of government policy to control and overcome various problems that arise due to the Covid-19 pandemic. The Peduli Protect application aims at three main priorities, namely 1) protecting the public in accessing public facilities, 2) tracing people who are indicated to be exposed to Covid-19, and 3) information on mapping the zoning of exposure to Covid-19. One of the testing tools for the Cares Protect Application is the User Experience Questionnaire (UEQ), where the User Experience Questionnaire (UEQ) is used to describe the experience gained by the user or UX for satisfaction and usability in the visual appearance of the application, both text boxes, drop-down lists, and other components or commonly called UI when using App Care Protect device. In this study, the method used is combined, namely qualitative quantitative (where technical data collection is done by distributing questionnaires, where each response to each statement item in the questionnaire has a different assessment area and respondents are also required to fill in their demographic data). The total population in this study is 100 Respondents, and the samples taken of all the total population are 100 respondents too. The formulations in this study are 1) How to evaluate the user experience/UX in using the Peduli Protect Application with User Experience Questionnaire (UEQ)? While the objectives of this study are 1) to determine the results of the evaluation of user experience/UX in using the Cares Protect Application using the User Experience Questionnaire (UEQ). The results of the evaluation of user experience / user experience / UX using User Experience Questionnaire (UEQ) in 6 aspects are attractiveness 0,06; clarity 0,53; efficiency 0,36; accuracy 0,17; stimulation 0,09; and novelty 0,01. This shows that all aspects of the user experience get a negative impression. The results of this study can be used as recommendations for designing the new Peduli Protect application user experience by innovating in various aspects.*

**Keywords:** Care protect the Application, UI, UX, User Experience Questionnaire.

**ABSTRAK**

Aplikasi bernama Peduli Lindungi merupakan salah satu bentuk kebijakan pemerintah untuk mengendalikan dan mengatasi berbagai permasalahan yang muncul akibat pandemi Covid-19. Aplikasi Peduli Lindungi bertujuan untuk tiga hal prioritas utama, yaitu 1) melindungi masyarakat dalam mengakses fasilitas umum, 2) melacak orang yang terindikasi terpapar Covid-19, dan 3) informasi pemetaan paparan Covid-19. Salah satu alat pengujian untuk perlindungan aplikasi perawatan adalah kuesioner pengalaman pengguna (UEQ), di mana kuesioner pengalaman pengguna (UEQ) digunakan untuk menggambarkan pengalaman yang dimiliki pengguna atau pengalaman pengguna untuk kepuasan dan kegunaan dalam tampilan visual perangkat. aplikasi, baik text box, menu drop-down, dan komponen lainnya

atau dikenal dengan user interface ketika menggunakan Peduli Protect. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode pooled, yaitu metode kualitatif yang bersifat kuantitatif (dimana teknis pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner, dimana setiap respon terhadap setiap item pernyataan dalam kuesioner memiliki wilayah penilaian yang berbeda-beda. dan responden juga diharuskan mengisi data kependudukannya), populasi dalam penelitian ini adalah 100 responden, dan sampel yang diambil adalah semua dari populasi yaitu 100 responden. Rumusan penelitian ini adalah 1) Bagaimana pengalaman pengguna/UX dalam menggunakan aplikasi Care Protect yang dinilai dengan User Experience Questionnaire (UEQ)? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mengetahui hasil evaluasi pengalaman pengguna/user experience dalam menggunakan aplikasi Care Protect dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Hasil evaluasi pengalaman pengguna/user experience/pengalaman pengguna dengan menggunakan User Experience Questionnaire ( UEQ ) pada 6 aspek adalah pengalaman pengguna dari aplikasi Protect Protect, dan diperoleh skor rendah pada semua aspek yaitu keatraktifan 0,06; Kejelasan 0,53; efisiensi 0,36; akurasi 0,17; Stimulasi 0,09 dan kebaruan 0,01. Hal ini menunjukkan bahwa semua aspek pengalaman pengguna yang diukur mendapatkan kesan negatif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dibuat rekomendasi untuk mendesain ulang pengalaman pengguna aplikasi Peduli Protect dengan melakukan inovasi dalam berbagai aspek untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna .

**Kata Kunci:** Aplikasi Care Protect, UI, UX, survei pengalaman pengguna.

## PENDAHULUAN

Sejak kasus pertama COVID-19 muncul di Indonesia pada 2 Maret 2020 (Al Motaki, 2020), wabah ini terus berlanjut dan muncul varian baru setelah lebih dari setahun. Menurut laman Kementerian Kesehatan RI ([promkes.kemkes.go.id](http://promkes.kemkes.go.id)), pada Mei 2021, ada tiga jenis COVID-19 yang masuk ke Indonesia, yakni varian alfa, beta, dan delta. Pada Juli 2021, pemerintah kembali memberlakukan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM Darurat) untuk mengatasi penyebaran virus ini. Pada saat yang sama , program vaksinasi untuk masyarakat umum dimulai. [2].

Aplikasi PeduliLindungi diharapkan dapat membantu pemerintah melacak penyebaran COVID-19. Dengan menggunakan aplikasi ini, akan lebih mudah bagi pemerintah untuk mengetahui alur penyebaran virus, serta mengetahui adanya kontak dekat yang terjadi antar individu yang merupakan upaya untuk menekan pertumbuhan COVID-19 . Namun, terdapat keluhan dari publik bahwa ponsel mereka memiliki memori atau kapasitas yang terbatas, sehingga mereka tidak dapat menggunakan aplikasi ini. Bagaimana solusinya bagi masyarakat yang tidak memiliki handphone, atau bagi yang sudah melakukan vaksinasi tetapi tidak memiliki handphone? Apa yang terjadi jika terjadi kesalahan pada aplikasi? [3]. Hal-hal seperti itu menjadi kendala untuk dilakukan analisis mendalam agar tercapai solusi yang lebih konklusif sehingga masyarakat merasa nyaman menggunakan aplikasi ini.

Mengapa aplikasi resmi dari pemerintah harus digunakan dalam proses pelacakan COVID-19? Hal ini dilakukan agar informasi yang diberikan lebih akurat, dan juga beberapa informasi yang hanya dapat diakses oleh pemerintah, seperti informasi tentang ketersediaan tempat tidur rumah sakit dan jadwal vaksinasi di Puskesmas/rumah sakit. Saat ini aplikasi PeduliLindungi sudah memiliki banyak fitur

dibandingkan saat pertama kali diluncurkan yang hanya digunakan untuk tracking. Namun, masih banyak ruang untuk perbaikan pada aplikasi ini, terutama dari segi user interface (UI) dan user experience (UX) agar pengguna lebih nyaman dan mudah dalam menggunakannya. [4].

Oleh karena itu, antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) merupakan aspek penting dalam pengembangan aplikasi, karena desain yang tepat dapat membantu menciptakan pengalaman yang baik bagi pengguna. Desain aplikasi harus terorganisir dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk membuat aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, UI/UX dirancang dengan memperhatikan semua kebutuhan pengguna, mulai dari desain tampilan hingga fitur yang dibutuhkan.. [5].

Salah satu cara untuk mengukur pengalaman pengguna (UX) adalah dengan menggunakan kuesioner pengalaman pengguna (UEQ). UEQ menyediakan alat analisis data untuk mengumpulkan data dari pengguna dan memasukkannya ke dalam alat analisis data yang disediakan. Dari hasil analisis data akan ditarik kesimpulan dari masing-masing skala penilaian. Setiap nilai yang diperoleh akan memiliki peringkat, dari "buruk" hingga "sangat baik". Hasil yang diperoleh diharapkan dinilai 'sangat baik'. [6].

Perkembangan kota-kota seperti Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, dan khususnya Jakarta, telah mengubah siklus kehidupan manusia menjadi berbeda. Idealnya, keseimbangan antara menjalani hidup, bekerja dan bermain atau bersantai sangat dibutuhkan. Namun pada kenyataannya, para pekerja perkotaan membuang waktu untuk bermain dan bertemu keluarga, yang pada gilirannya menyebabkan penurunan kualitas kerja. Salah satu penyebabnya adalah lamanya waktu tempuh untuk berangkat kerja dan pulang kampung. Demikian Summarecon Agung Tbk. Yang berlokasi di Summarecon Serpong Integrated City District sebagai developer ternama menyikapi kondisi tersebut di kawasan ini sebagai kawasan bisnis yang ideal bagi Serpong Tangerang [1].

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **Aplikasi Peduli Lindungi**

Peduli Lindungi adalah aplikasi yang dikembangkan untuk membantu lembaga pemerintah melacak dan menghentikan penyebaran Penyakit Coronavirus (COVID-19). Aplikasi ini membutuhkan partisipasi masyarakat untuk saling berbagi data lokasi saat bepergian sehingga riwayat kontak dengan mereka yang terinfeksi COVID-19 dapat dilacak. Pengguna aplikasi ini juga akan menerima notifikasi jika berada di area dengan kepadatan penduduk tinggi atau zona merah, yaitu area atau sub-area yang tercatat memiliki COVID-19 atau pasien dalam pengawasan. [10].

Aplikasi PeduliLindungi dibuat berdasarkan Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 171 Tahun 2020 yang diubah dengan Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 253 Tahun 2020 tentang perubahan atas Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 171 Tahun 2020 tentang Penetapan Protected Care Application dalam rangka pelaksanaan Departemen Pemantauan Kesehatan COVID-19 Corona 2019 (COVID-19) Untuk penanganan penyebaran

COVID-19. Aplikasi ini sangat berguna bagi masyarakat dalam tracking, tracing dan warning (Peringatan dan Pagar) COVID-19. [11].

Setelah mengunduh aplikasi ini, pengguna akan diminta memberikan persetujuan untuk mengaktifkan lokasi mereka dan akan menerima informasi atau peringatan tentang zonasi (zona merah, zona kuning, zona hijau), tingkat kepadatan, dan zona isolasi mandiri. Selama 14 hari terakhir, aplikasi ini akan merekam data pergerakan pasien yang terhubung melalui ponsel dan memberikan informasi melalui ponsel kepada orang-orang yang berada di lingkungan yang sama dengan pasien yang terdeteksi untuk mengikuti protokol ODP atau protokol orang dalam pengawasan. Selanjutnya, aplikasi ini dikembangkan dan ditambahkan fitur baru yaitu paspor elektronik sebagai persyaratan dokumen perjalanan berupa data pengguna dari aplikasi yang dinyatakan negatif COVID-19. Peduli Protect masih dalam pengembangan dan penyempurnaan, sehingga membutuhkan dukungan dari pemerintah, antara lain [12]:

- 1) Masyarakat, Aparatur Sipil Negara (ASN) dan pegawai Badan Usaha Milik Negara (BUMN) wajib menggunakan aplikasi ini untuk mendapatkan izin perjalanan.
- 2) Terdapat fitur verifikasi izin perjalanan secara digital di aplikasi Peduli Lindungi dengan bantuan petugas di lapangan.
- 3) Permohonan izin perjalanan akan diuji keabsahannya oleh petugas verifikasi yang ditunjuk.
- 4) Aplikasi ini digunakan untuk memeriksa izin masuk pengguna ke gedung perkantoran.
- 5) Aplikasi ini juga digunakan untuk memeriksa izin pengunjung untuk memasuki area publik.

Banyak negara di dunia telah mengembangkan aplikasi untuk melacak penyebaran virus COVID-19 sebagai upaya mitigasi. Respons ini bertujuan untuk melindungi dan mendukung pergerakan masyarakat yang terganggu akibat pandemi. Beberapa contoh aplikasi pelacakan yang telah digunakan di banyak negara adalah COVIDsafe di Australia, Hamagen di Israel, SafeEntry di Singapura yang telah mengintegrasikan TraceTogether, NHS COVID-19 di Inggris, NZ COVID Tracer di Selandia Baru dan Digital COVID Certificate Checker di Irlandia. Indonesia juga telah meluncurkan aplikasi Tracetgether untuk melacak penyebaran COVID-19. Namun karena kesamaan nama dan fungsi aplikasi Singapura, Tracetgether di Indonesia digantikan oleh PeduliLindungi. [13].

CareProtect sangat peduli dengan privasi Anda. Data Anda disimpan dengan aman dan dalam format terenkripsi yang tidak akan dibagikan dengan orang lain. Data Anda hanya akan diakses jika Anda berisiko tertular COVID-19 dan perlu segera dihubungi oleh petugas kesehatan.

### **Pengalaman Pengguna/*User Experience/UX***

Pengujian UX (User Experience) diperlukan untuk desain UI (User Interface) yang sukses (Susilo, Wijaya, & Hartanto, 2018). Pengalaman pengguna yang baik akan mendukung interaksi yang baik antara pengguna dengan sistem (Santoso et al, 2016). Berdasarkan fokus UX, yaitu bagaimana produk bekerja dari luar ketika seseorang memanggil produk tersebut (Santoso, Virginia, dan Susanto, 2017). Selain itu, UX juga

berfokus pada respon pengguna dan pengguna terhadap suatu sistem, yang dapat dilihat dari emosi, perilaku, dan nilai-nilai yang dihasilkan oleh interaksi dengan sistem tersebut (Mustikaningtyas, Saputra, & Pinandito, 2016). Penilaian harus dilakukan dengan cepat dan mudah. [14].

Garet telah menyatakan bahwa pengalaman pengguna (UX) mengacu pada bagaimana pengguna menggunakan perangkat lunak. Perilaku pengguna yang positif terjadi ketika perangkat lunak memberikan pengalaman di mana tujuan pengguna (menyelesaikan pekerjaan) tercapai. ISO FDIS 9241-210 mendefinisikan pengalaman pengguna sebagai persepsi dan respons individu yang dihasilkan dari penggunaan dan harapan akan kegunaan suatu produk, sistem, dan layanan. Dalam penelitiannya, Bevan menggambarkan konsep user experience dalam beberapa cara. [15], yaitu:

- 1) Cari indikator kepuasan pengguna dalam hal kemudahan penggunaan.
- 2) menekankan kinerja pengguna;
- 3) Pengalaman pengguna adalah sumber dari semua persepsi dan tanggapan pengguna yang diukur secara subyektif dan obyektif.

### **Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ)**

Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ) adalah alat atau kuesioner yang mudah digunakan dan efektif untuk menemukan pengalaman pengguna (Putro et al, 2019). UEQ membantu pengembang memahami pengalaman pengguna desain sistem informasi. UEQ terdiri dari enam skala penilaian, yaitu: [16]:

- 1) *Gravity* atau gravitasi yang bertujuan untuk menentukan daya tarik suatu produk,
- 2) *Kejelasan* atau kejelasan dalam kemudahan penggunaan sistem,
- 3) *Proficiency*, yang bertujuan untuk menentukan seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas dengan sistem,
- 4) *Akurasi* atau *keandalan*, yaitu pengguna merasa mengendalikan interaksi dengan sistem,
- 5) *Motivasi* atau rangsangan *sistem* mampu menarik dan memotivasi pengguna, dan
- 6) atau *kebaruan*, yaitu apakah sistem tersebut memiliki kreativitas dan inovasi baru atau tidak (Santoso et al., 2016; Sari et al., 2021).

UEQ atau survei pengalaman pengguna adalah salah satu survei yang hasilnya dapat digunakan dalam pengujian kegunaan untuk mengukur tingkat UX suatu produk dengan cepat. UEQ dapat diunduh di [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org). Terdapat 6 ukuran dengan total 26 item yang dinilai berdasarkan skala pengukuran yang diberikan dalam UEQ. Skala UX dalam kuesioner UEQ terdiri dari: [15]

1. Daya Tarik: Kesan produk. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk? Apa daya tarik produknya? Misalnya: baik atau buruk, menarik atau tidak menarik.
2. Efisiensi: Kemudahan penggunaan produk, yaitu seberapa cepat dan efisien produk dapat digunakan. Seberapa mudah atau efisien pengguna dapat menyelesaikan tugas. Misalnya: cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.
3. Kejelasan (kejelasan): Kemudahan penggunaan produk yaitu apakah produk dapat digunakan dan apakah mudah bagi pengguna untuk terbiasa

menggunakannya? Seberapa jelas produknya? Misalnya: mudah dipahami atau sulit dipahami.

4. Keandalan (akurasi): Rasa kontrol pengguna, yaitu apakah pengguna merasa mereka mengendalikan interaksi? Apakah interaksi dengan produk aman dan dapat diprediksi? Seberapa presisi yang dirasakan pengguna dengan kontrol yang dimilikinya. Mis: diharapkan atau tidak diharapkan, dukungan atau hambatan.
5. Motivasi: Kesan baik dari produk yaitu apakah produk tersebut menarik dan menyenangkan bagi pengguna untuk digunakan? Apakah pengguna merasa termotivasi untuk terus menggunakan produk? Apa motivasi untuk menggunakan produk? Misalnya: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menyenangkan atau tidak menyenangkan.
6. Kebaruan (kebaruan): Bisakah desain produk dianggap inovatif dan kreatif? Apakah produk mampu menarik perhatian pengguna? Seberapa khas atau berbedanya produk tersebut dari yang lain ?  
 Keenam ukuran UEQ tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 [15] , yaitu:

**Aspek Daya Tarik**

1. Aspek Kualitas Pragmatis: Kualitas realistik terkait dengan manfaat yang dirasakan pengguna, kemudahan penggunaan dan efisiensi. Kejelasan, efisiensi dan akurasi tertanam dalam aspek kualitas praktis.
2. Sisi Kualitas Kesenangan: Kualitas hedonistik berhubungan dengan stimulasi dan kebaruan.

Data UEQ dapat dianalisis menggunakan Alat Analisis UEQ. Untuk mengetahui arti dari nilai yang dihasilkan oleh setiap pengukuran UEQ, hal ini dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai yang dihitung dari setiap pengukuran dengan nilai pada Tabel 1 yang tersedia. [15] :

**Tabel 1. Benchmark interval untuk skala UEQ**

	Daya Tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
	<i>(Attractiveness)</i>	<i>(Perspicuity)</i>	<i>(Efficiency)</i>	<i>(Dependability)</i>	<i>(Stimulation)</i>	<i>(Novelty)</i>
<b>Excellent</b>	≥ 1,75	≥ 1,9	≥ 1,78	≥ 1,65	≥ 1,55	≥ 1,4
<b>Good</b>	≥ 1,52 <1,75	≥ 1,56 <1,9	≥ 1,47 <1,78	≥ 1,48 <1,65	≥ 1,31 <1,55	≥ 1,05 <1,4
<b>Above Average</b>	≥ 1,17 <1,52	≥ 1,08 <1,56	≥ 0,98 <1,47	≥ 1,14 <1,48	≥ 0,99 <1,31	≥ 0,71 <1,05
<b>Below Average</b>	≥ 0,7 <1,17	≥ 0,64 <1,08	≥ 0,54 <0,98	≥ 0,78 <1,14	≥ 0,5 <0,99	≥ 0,3 <0,71
<b>Bad</b>	<0,7	<0,64	<0,54	<0,78	<0,5	<0,3

Oleh karena itu, evaluasi Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ) dapat dilakukan. Penilaian ini gratis dan memberikan penilaian pengalaman pengguna yang komprehensif dengan cepat (Kadastik, Artla, & Schrepp, 2018).[14].

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode komposit yaitu metode kualitatif yang bersifat kuantitatif [15] dan merupakan metode deskriptif yaitu suatu jenis penelitian yang hasil penelitiannya disajikan dalam bentuk uraian yang didukung oleh teori dan fakta yang ada [16], dengan teknis pelaksanaannya sebagai berikut:

Pengambilan sampel seluruh populasi ditentukan dengan metode sampling yang disengaja [17], Menurut Sugiyono (2010), teknik pengambilan sampel adalah cara pemilihan sampel penelitian dengan mempertimbangkan beberapa faktor dengan tujuan untuk memperoleh data yang lebih representatif.

Dasar dalam penyebaran kuesioner berdasarkan *User Experience Questionnaire* (UEQ) disertai dengan beberapa wawancara,

1. Memberikan kuesioner kepada responden untuk memberikan rating pada setiap item pernyataan dengan domain penilaian yang berbeda
2. Setiap responden juga mengisi data demografi mereka dalam kuesioner.
3. Setelah semua responden mengisi atau menyerahkan penilaian, dilakukan penilaian yang disalurkan ke *alat analisis data* di *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Proses evaluasi diawali dengan UEQ dengan meminta responden untuk mencoba semua fitur yang ada di aplikasi Peduli Protect. Tujuan ini agar pengguna mendapatkan umpan balik yang baik dan hasil UEQ yang akurat. Pengguna harus menggunakan aplikasi dan kemudian mengisi kuesioner UEQ yang disediakan, menggunakan formulir yang telah dibagikan kepada mereka. Pada penelitian ini, pengukuran pengalaman pengguna dilakukan dengan menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 pernyataan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. UEQ mengukur enam faktor pengalaman pengguna (UX), yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, akurasi, motivasi, dan kebaruan. [15] [14].

	1	2	3	4	5	6	7	
MENYUSAHKAN								MENYENANGKAN
MONOTON								KREATIF
SULIT DIPELAJARI								MUDAH DIPELAJARI
KURANG BERMANFAAT								BERMANFAAT
TIDAK MENARIK								MENARIK
LAMBAT								CEPAT
MENGHALANGI								MENDUKUNG
RUMIT								SEDERHANA
TIDAK AMAN								AMAN
TIDAK MEMENUHI EKSPEKTASI								MEMENUHI EKSPEKTASI
TIDAK EFISIEN								EFISIEN
BINGUNG								JELAS
TIDAK PRAKTIS								PRAKTIS
TIDAK ATRAKTIF								ATRAKTIF
TIDAK RAMAH PENGGUNA								RAMAH PENGGUNA

**Gambar 1. Alat pengukuran user experience dengan kuesioner User Experience Questionnaire/UEQ**

Data yang dikumpulkan dari responden kemudian dimasukkan ke dalam alat analisis data UEQ dan digunakan sebagai masukan untuk menghitung nilai pengalaman pengguna Aplikasi Peduli Lindungi.

Keandalan data kuesioner diuji dengan menggunakan koefisien alpha Cornbach. Koefisien alfa Cornbach menggambarkan konsistensi semua ukuran faktor UX. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Cornbach's alpha untuk semua faktor UX lebih tinggi dari skala yang diterima ( $>0,7$ ), yaitu keatraktifan (0,06), kejelasan (0,53), efisiensi (0,36), akurasi (0,17), motivasi (0,09), dan kebaruan (0,01). Hal ini menunjukkan bahwa data yang dianalisis dengan UEQ tidak reliabel (aplikasi Peduli Lindungi bukanlah alat ukur yang akurat untuk digunakan).

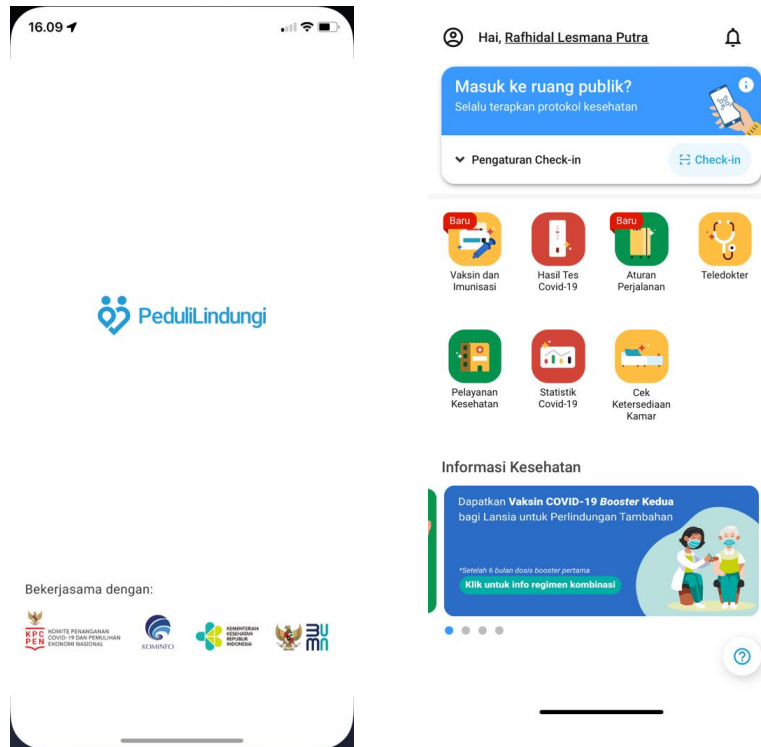
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aplikasi Pedulilindungi

Aplikasi Peduli Lindungi diatur oleh Menteri Komunikasi dan Informatika No. 171 Tahun 2020 yang telah diubah oleh Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 253 Tahun 2020 tentang perubahan atas Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 171 Tahun 2020 tentang penetapan Aplikasi Peduli



Lindungi dalam rangka pelaksanaan surveilans kesehatan penanganan penyakit virus corona 2019 (Covid-19). Aplikasi ini digunakan oleh pemerintah dalam melaksanakan surveilans kesehatan untuk menangani penyebaran Covid-19, sehingga aplikasi ini harus dipertahankan karena sangat membantu masyarakat dalam upaya tracing (penelusuran) dan tracking (pelacakan) Covid-19.



### **Kualitas Aplikasi Pedulilindungi**

Pedulilindungi ialah suatu aplikasi yang dikembangkan untuk membantu instansi pemerintah terikat dalam melaksanakan pelacakan perlu menghentikan penyebaran Covid-19. Dengan penerapan aplikasi semakin banyak partisipasi masyarakat yang menggunakan aplikasi ini, terus membantu pemerintah dalam pelacakan dan pengawasan. Pada pengukuran kualitas aplikasi pedulilindungi, mengenai pengukuran kualitas menggunakan UEQ.

Hasil Observasi dari penyebaran formulir survei berupa kuesioner tersebut di wilayah Gading Serpong. Dengan status masyarakat sebagai pengguna aplikasi pedulilindungi yaitu Pegawai Swasta, ASN, Wirahusaha, dan Lain-Lain. Pada penelitian ini berdasarkan jumlah responden pada status Pegawai Swasta di gading serpong berjumlah 63 responden, pada responden ASN berjumlah 1, pada responden Wirausaha berjumlah 0 responden, dan pada responden Lain-lain berjumlah 36 responden, sehingga diperoleh jumlah total keseluruhan responden yaitu berjumlah 100 responden. Dengan paparan jumlah terdapat dilihat pada tabel dan tabel terdapat rincian wilayah Gading Serpong.

**Tabel Perolehan Kuesioner berdasarkan lokasi**

	<b>Lokasi</b>	<b>L</b>	<b>P</b>	<b>Total</b>
<b>1</b>	Alfamart	6	4	10
<b>2</b>	Taco Bell Gading Serpong	5	5	10
<b>3</b>	JHL Solitaire	6	4	10
<b>4</b>	South 78 Building	6	4	10
<b>5</b>	Mall Summarecon	6	4	10
<b>6</b>	MallSummarecon	7	3	10
<b>7</b>	Universitas Pradita	7	3	10
<b>8</b>	Plaza Summarecon	7	3	10
<b>9</b>	McD	6	4	10
<b>10</b>	Atria	5	5	10
<b>GRAND TOTAL RESPONDEN</b>				<b>100</b>

**Tabel Responden berdasarkan Pekerjaan**

<b>Pekerjaan</b>	<b>Total</b>
Pegawai Swasta	63
ASN	1
Wirausaha	0
Lain-lain	36
<b>Total</b>	<b>100</b>

- a. Perhitungan pada setiap indikator untuk perhitungan total responden, akan diketahui Point tertinggi (Pmax) dan Point terendah (Pmin) untuk indikator penilaian dengan rumus: Pmax 7 x responden, Pmin 1 x responden, maka Pmax 7 x 100 = 700, Pmin 1 x 100 = 100. Kemudian untuk menghitung range dan grade tergantung pada nilai score.
- b. *Range* dan *Grade*, agar memperoleh nilai deskripsi “Sangat Baik” sampai “Sangat Buruk”. Kriteria tersebut pada tabel score.

**Tabel Point**

<b>Range</b>	<b>Grade</b>	<b>Description</b>
600-700	A	Sangat Baik
500-599	B	Baik
400-499	C	Cukup
300-399	D	Buruk
0-299	E	Sangat Buruk

Hasil dari Point Tertinggi Pmax, dan Point terendah Pmin, kemudian adanya skala kode indikator untuk uji UI/UX pada aplikasi pedulilindungi dengan hasilnya ada pada tabel berikut.

**Tabel Hasil Penilaian Total Point**

Kode Indikator	Responden							Total Responden
	1	2	3	4	5	6	7	
X01	2	0	1	1	28	37	31	100
X02	27	58	14	0	1	0	0	100
X03	41	20	31	2	3	2	1	100
X04	33	24	40	1	1	1	0	100
X05	1	0	0	0	16	55	28	100
X06	28	38	26	0	0	1	7	100
X07	4	5	5	0	34	28	24	100
X08	3	3	4	0	32	33	25	100
X09	1	0	1	0	36	24	38	100
X10	25	72	1	1	1	0	0	100
X11	1	0	1	0	25	50	23	100
X12	41	26	30	0	2	0	1	100
X13	0	1	0	2	50	23	24	100
X14	26	48	26	0	0	0	0	100
X15	29	33	38	0	0	0	0	100

Point							Total Point
1	2	3	4	5	6	7	
2	0	3	4	140	222	217	588
27	116	42	0	5	0	0	190
41	40	93	8	15	12	7	216
33	48	120	4	5	6	0	216
1	0	0	0	80	330	196	607
28	76	78	0	0	6	49	237
4	10	15	0	170	168	168	535
3	6	12	0	160	198	175	554
1	0	3	0	180	144	266	594
25	144	3	4	5	0	0	181
1	0	3	0	125	300	161	590
41	52	90	0	10	0	7	200
0	2	0	8	250	138	168	566
26	96	78	0	0	0	0	200
29	66	114	0	0	0	0	209

Tabel Hasil Point berdasarkan Kriteria

Kode	Indikator	Point	Grade	Descriptions
X01	Menyusahkan - Menyenangkan	588	B	Baik
X02	Monoton - Kreatif	190	E	Sangat Buruk
X03	Sulit DiPelajari - Mudah DiPelajari	216	E	Sangat Buruk
X04	Kurang Bermanfaat - Bermanfaat	216	E	Sangat Buruk
X05	Tidak Menarik - Menarik	607	A	Sangat Baik
X06	Lambat - Cepat	237	E	Sangat Buruk
X07	Menghalangi - Mendukung	535	B	Baik
X08	Rumit - Sederhana	554	B	Baik
X09	Tidak Aman - Aman	594	B	Baik
X10	Tidak Memenuhi Ekspektasi - Memenuhi Ekspektasi	181	E	Sangat Buruk
X11	Tidak Efisien - Efisien	590	B	Baik
X12	Bingung - Jelas	200	E	Sangat Buruk
X13	Tidak Praktis - Praktis	566	B	Baik
X14	Tidak Atrakif - Atraktif	200	E	Sangat Buruk
X15	Tidak Ramah Pengguna - Ramah Pengguna	209	E	Sangat Buruk

Hasil nilai point rata-rata dari keseluruhan dari X01 hingga X15 ialah 528 Dengan total point pada tabel di atas terdapat informasi yang disajikan lebih jelas adalah sebagai berikut:

- Indikator point tertinggi adalah X05 yaitu Tidak Menarik – Menarik. Indikator tersebut memperoleh point dengan 607 sehingga termasuk dalam kriteria Sangat Baik.
- Indikator yang berada diatas point rata-rata berjumlah 7 indikator, yaitu X01, X05, X07, X08, X09, X11, X13. Sedangkan indikator dibawah point rata-rata berjumlah 8, yaitu X02, X03, X04, X06, X10, X12, X14, X15.
- Pada indikator yang sesuai dengan instrument terdapat deskripsi yang lebih banyak grade point “Sangat Buruk”, sehingga sesuai dengan penelitian secara keseluruhan bahwa aplikasi Pedulilindungi masih kurang baik bagi pengguna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Pada indikator yang sesuai dengan instrument terdapat deskripsi yang lebih banyak grade point “Sangat Buruk”, sehingga sesuai dengan penelitian secara keseluruhan bahwa aplikasi Pedulilindungi masih kurang baik bagi pengguna.
- Penelitian ini menemukan bahwa harapan dari pengguna kepada pengelola aplikasi pedulilindungi dari segi keamanan data.

## SARAN

Mengenai saran yang dapat diberikan untuk penelitian berikutnya adalah terdiri dari responden bahwa aplikasi pedulilindungi harus mengevaluasi kebijakan privasi untuk memastikan kesesuaian dengan keyakinan perlindungan data pribadi. Hal tersebut meminta pengendalian data, yakin pemerintah menerapkan integritas dan kerahasiaan secara ketat. Saran pribadi dari saya yakni ialah mengenai fitur-fitur yang kurang lengkap, dan tampilan tools yang masih belum bisa dimenegerti oleh orang awam.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Fastyaningsih, D. Priyantika, F. T. Widyastuti, K. Kismartini, and A. R. Herawati, "Keberhasilan Aplikasi PeduliLindungi terhadap Kebijakan Percepatan Vaksinasi dan Akses Pelayanan Publik di Indonesia," *J. Manaj. dan Kebijak. Publik*, vol. 6, no. 2, pp. 95–109, 2021.
- A. W. Aji, P. Perkasa, and M. Puspitasari, "Public Acceptance of Peduli Lindungi Application Usage Policy," *J. Kebijak. Publik*, vol. 13, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://jkp.ejournal.unri.ac.idhttps://jkp.ejournal.unri.ac.id>
- A. Windy, "Kupas Tuntas Aplikasi PeduliLindungi," *10 Oktober*, 2021. <https://aptika.kominfo.go.id/2021/10/kupas-tuntas-aplikasi-pedulilindungi/>
- B. Vallendito, "Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking," *Barly Vallendito*, p. 30, 2020.
- C. E. Putri and R. E. Hamzah, "Aplikasi Pedulilindungi Mitigasi Bencana Covid-19 Di Indonesia," *J. Pustaka Komun.*, vol. 4, no. 1, pp. 66–78, 2021, doi: 10.32509/pustakom.v4i1.1321.
- Darusman, Farhan Setiyo. (2022). Analisis Sentimen Tweet Mengenai Pedulilindungi Menggunakan Metode Support Vector Machine. "LATAR BELAKANG APLIKASI PEDULI LINDUNGI". [http://repository.upnjatim.ac.id/5765/4/BAB 1.pdf](http://repository.upnjatim.ac.id/5765/4/BAB%201.pdf)
- E. C. Shirvanadi and M. Idris, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Aminkom center Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," *Automata*, vol. 2, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- E. Susilo, "Cara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Uji UX," *11 Maret*, 2019. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/>
- F. A. Firdausi, "Marketplace Umkm Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking," 2021.

- H. Anwar, "Purposive Sampling – Pengertian, Tujuan, Contoh, Langkah, Rumus," *bulan Juni*, 2017. <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>
- I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- I. N. T. A. Putra, K. S. Kartini, P. W. Aditama, and S. P. Tahalea, "Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 5, no. 1, p. 25, 2021, doi: 10.23887/ijnse.v5i1.29289.
- K. Adv, "Perkantoran Prestisius Gading Serpong," 2016. <https://adv.kompas.id/baca/gedung-perkantoran-prestisius-di-cbd-gading-serpong/>
- Napitupulu, Andrew Aloysius Putra (2018). *Pembangunan Front-End Website Pendaftaran Rencana Studi Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan Memperhatikan UI/UX*. S1 thesis, UAJY. "Latar Belakang UI/UX." <http://e-journal.uajy.ac.id/16489/2/TF078101.pdf>
- Pedulilindungi." <https://www.pedulilindungi.id/>
- S. R. Henim and R. P. Sari, "User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. Vol. 6 No. 1 (2020), pp. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- Z. Subari, "Redesain UI/UX Aplikasi PeduliLindungi," 4 September, 2021. <https://medium.com/@zusuf/redesain-ui-ux-aplikasi-pedulilindungi-2e53fb423486>