



Analisis Usability UI/UX Aplikasi Kesehatan Inklusif SehatIn Menggunakan Metode Kuantitatif

I Putu Visnu Adithya Senapati¹, Agil Nurcahyo², Ardi Albuho³*, Emi Sita Eriana⁴

^{1,2,3} Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
Email: ^{1*}visnuxn12@gmail.com, ^{2*}agilcahayo123@gmail.com, ^{3*}ardialbuhori@idemusistemsinerji.com,
⁴dosen02692@unpam.ac.id
(* : coresponding author)

Abstrak– Penelitian ini difokuskan pada pengkajian tingkat *usability* UI/UX pada aplikasi kesehatan inklusif *SehatIn* guna memahami perannya dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada pemanfaatan layanan kesehatan berbasis digital. Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah masih ditemukannya hambatan penggunaan aplikasi kesehatan akibat desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang kurang optimal, khususnya bagi pengguna dengan latar belakang kemampuan dan kebutuhan yang beragam. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei sebagai kerangka penelitian. Subjek penelitian terdiri atas pengguna aktif aplikasi *SehatIn* yang dipilih secara sengaja melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilaksanakan melalui penyebaran kuesioner terstruktur berbasis skala *Likert* untuk mengukur aspek *usability*, yang mencakup efektivitas, efisiensi, serta kepuasan pengguna, dengan instrumen penelitian yang telah diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial untuk mengkaji hubungan antar variabel *usability*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *SehatIn* memperoleh skor *usability* pada kategori baik, dengan temuan adanya pengaruh signifikan antara efektivitas dan efisiensi antarmuka terhadap tingkat kepuasan pengguna. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa perancangan UI/UX yang berorientasi pada prinsip inklusivitas dan *user-centered design* berperan penting dalam meningkatkan adopsi dan keberlanjutan penggunaan aplikasi kesehatan. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembang, akademisi, dan pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi pengembangan aplikasi kesehatan digital yang mengedepankan prinsip *usability* dan inklusivitas.

Kata Kunci: *usability*; UI/UX; aplikasi kesehatan; inklusivitas; metode kuantitatif

Abstract–This study focuses on examining the level of UI/UX usability in the inclusive health application *SehatIn* in order to understand its role in enhancing user experience within digital health services. The research is motivated by the persistence of usability barriers in health applications, which are largely attributed to suboptimal interface design and user experience, particularly for users with diverse abilities and varying needs. A quantitative approach with a survey design was employed as the research framework. The study participants consisted of active users of the *SehatIn* application selected intentionally through purposive sampling techniques. Data were collected using structured questionnaires based on a Likert scale to assess usability dimensions, including effectiveness, efficiency, and user satisfaction, with measurement instruments that had been tested for validity and reliability. The collected data were analyzed using descriptive and inferential statistical methods to examine the relationships among usability variables. The findings indicate that the *SehatIn* application achieved a good level of usability, with significant effects of interface effectiveness and efficiency on user satisfaction. The study concludes that UI/UX design grounded in inclusivity principles and a user-centered design approach plays a crucial role in improving adoption rates and sustaining the long-term use of digital health applications. These findings are expected to serve as a reference for developers, academics, and policymakers in formulating strategies for the development of digital health applications that prioritize usability and inclusiveness.

Keywords: *usability*; UI/UX; health applications; inclusivity; quantitative methods

1. PENDAHULUAN

Kemajuan *digital health* telah membawa transformasi signifikan dalam penyediaan layanan kesehatan, khususnya melalui pemanfaatan aplikasi kesehatan berbasis mobile yang memungkinkan peningkatan akses, efisiensi layanan, serta keterlibatan pengguna dalam pengelolaan kesehatan secara mandiri. Namun, keberhasilan implementasi aplikasi kesehatan digital sangat ditentukan oleh kualitas *usability*, *user experience* (UX), dan aspek aksesibilitas yang mendukung keberagaman kebutuhan pengguna. Beberapa kajian sistematis menunjukkan bahwa kegagalan adopsi aplikasi kesehatan sering kali disebabkan oleh kompleksitas antarmuka, navigasi yang tidak intuitif, serta



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 10 Maret Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 2646-2654

kurangnya perhatian terhadap prinsip desain inklusif bagi kelompok rentan seperti lansia dan pengguna dengan keterbatasan fisik maupun kognitif (Oliveira & Eler, 2025; Lu et al., 2025).

Penelitian terdahulu menegaskan bahwa pendekatan *user-centered design* (UCD) berperan penting dalam meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna aplikasi *mHealth*. Mohammed et al. (2025) mengemukakan bahwa desain yang berorientasi pada pengguna mampu meningkatkan aksesibilitas layanan kesehatan digital serta memperbaiki kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh. Namun demikian, tinjauan literatur oleh Bejarano-Salazar dan López (2024) mengungkapkan bahwa sebagian besar aplikasi kesehatan masih belum sepenuhnya memenuhi standar aksesibilitas dan usability, khususnya dalam aspek navigasi, konsistensi visual, serta kontras warna. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Khamaj dan Ali (2024) yang menyoroti tantangan usability pada aplikasi kesehatan bagi pengguna lanjut usia.

Meskipun penelitian mengenai usability dan UX aplikasi kesehatan terus berkembang, sebagian besar studi masih berfokus pada pendekatan kualitatif atau evaluasi heuristik, sehingga kurang memberikan gambaran empiris mengenai hubungan antar variabel usability secara terukur. Oliveira dan Eler (2025) menekankan perlunya pendekatan kuantitatif yang sistematis untuk mengidentifikasi pengaruh dimensi usability terhadap kepuasan dan keberlanjutan penggunaan aplikasi. Selain itu, Lu et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan pengukuran berbasis kuantitatif dalam proses evaluasi UX mampu menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap pola perilaku serta persepsi pengguna.

Penelitian yang mengkaji aplikasi kesehatan inklusif di konteks negara berkembang juga masih terbatas. Mhlongo (2023) menyatakan bahwa faktor budaya, tingkat literasi digital, serta variasi kebutuhan pengguna sering kali belum diakomodasi secara optimal dalam desain aplikasi kesehatan. Johnson et al. (2022) menambahkan bahwa pemilihan metode dan atribut usability yang tepat sangat berpengaruh terhadap validitas hasil evaluasi aplikasi kesehatan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian kuantitatif yang mampu mengukur secara empiris hubungan antara perancangan UI/UX, tingkat kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna pada lingkungan aplikasi kesehatan yang bersifat inklusif.

Aplikasi SehatIn dikembangkan dengan visi menyediakan layanan kesehatan digital yang inklusif dan mudah digunakan oleh berbagai kelompok pengguna. Namun, hingga saat ini belum terdapat kajian empiris berbasis metode kuantitatif yang secara khusus mengevaluasi tingkat usability dan UX aplikasi SehatIn. Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji tingkat usability UI/UX pada aplikasi SehatIn melalui penerapan pendekatan kuantitatif, dengan fokus pada hubungan antara efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hipotesis utama penelitian ini adalah bahwa kualitas desain UI/UX berpengaruh positif terhadap tingkat kepuasan serta keberlanjutan penggunaan aplikasi SehatIn.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan teoretis bagi pengembangan studi evaluasi usability dan UX pada aplikasi kesehatan yang berorientasi pada inklusivitas, sekaligus menawarkan rekomendasi praktis bagi pengembang serta para pemangku kepentingan dalam proses merancang aplikasi kesehatan digital yang lebih ramah, mudah digunakan, dan dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan deskriptif-korelasional yang diarahkan untuk mengukur tingkat *usability* antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi kesehatan inklusif SehatIn, serta menganalisis hubungan antar variabel *usability* terhadap kepuasan pengguna. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengukuran objektif terhadap persepsi pengguna menggunakan instrumen terstandar dan analisis statistik inferensial, sebagaimana direkomendasikan dalam evaluasi *usability* aplikasi *mHealth* (Brooke, 2020; Maramba et al., 2021).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yang diperoleh secara langsung dari responden melalui metode survei menggunakan kuesioner tertutup. Pengumpulan data dilakukan secara *cross-sectional*, yaitu pada satu periode waktu tertentu, untuk menggambarkan kondisi *usability* aplikasi SehatIn berdasarkan pengalaman aktual pengguna. Metode survei dipilih karena efektif untuk mengukur persepsi subjektif pengguna terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks aplikasi digital kesehatan (Lewis, 2018; Bangor et al., 2020).



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 10 Maret Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 2646-2654

Populasi penelitian ini mencakup seluruh pengguna aktif aplikasi SehatIn yang telah menggunakan aplikasi minimal satu bulan. Metode penentuan sampel yang diterapkan adalah purposive sampling dengan kriteria responden sebagai berikut: (1) berusia sekurang-kurangnya 17 tahun, dan (2) memiliki pengalaman menggunakan fitur utama aplikasi SehatIn, dan (3) bersedia mengisi kuesioner secara lengkap. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan pendekatan minimal analisis statistik korelasional, dengan jumlah responden sebanyak 30 pengguna, yang dianggap memadai untuk analisis regresi linier sederhana dan pengujian hipotesis kuantitatif pada penelitian *usability* aplikasi digital (Hair et al., 2021).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS) yang telah banyak dimanfaatkan dalam proses penilaian *usability* aplikasi kesehatan digital, dikombinasikan dengan item tambahan yang merepresentasikan aspek UI/UX inclusivity seperti keterbacaan, navigasi, dan aksesibilitas visual. Pengukuran data dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* lima tingkat, yang berkisar dari pernyataan sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Pengujian validitas instrumen dilaksanakan melalui uji validitas konstruk dengan pendekatan korelasi item-total, sementara reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Nilai $\alpha \geq 0,70$ digunakan sebagai batas minimum untuk menunjukkan tingkat reliabilitas yang dapat diterima (Tavakol & Dennick, 2011; Brooke, 2020).

Pengolahan data dilakukan melalui statistik deskriptif guna menyajikan karakteristik responden serta nilai *usability* yang meliputi rata-rata, persentase, dan standar deviasi. Selain itu, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji keterkaitan antar variabel penelitian. Uji korelasi Pearson diterapkan untuk mengidentifikasi hubungan antara *usability* dan tingkat kepuasan pengguna, sementara analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menilai pengaruh *usability* UI/UX terhadap kepuasan pengguna aplikasi. Seluruh pengujian hipotesis dilakukan pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.

2.1 Tahapan Metode Penelitian

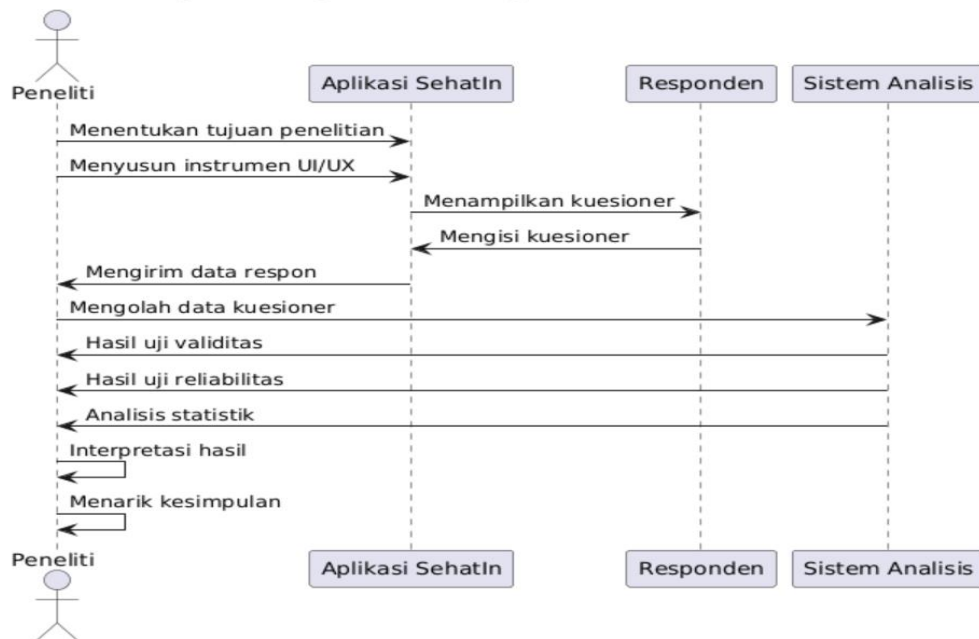
Tahapan penelitian disusun secara sistematis, komprehensif, dan berurutan untuk memastikan bahwa setiap proses penelitian dapat dilakukan secara terkontrol, terukur, serta dapat direplikasi oleh peneliti lain. Proses penelitian diawali dengan tahap perumusan dan identifikasi masalah, yang berfokus pada evaluasi permasalahan *usability* dan *user experience* (UI/UX) pada aplikasi kesehatan inklusif *SehatIn*, khususnya yang berkaitan dengan efektivitas, efisiensi, kepuasan pengguna, serta aspek aksesibilitas bagi berbagai kelompok pengguna. Selanjutnya, dilakukan studi literatur secara mendalam terhadap teori, model, dan temuan empiris terkait *usability*, desain UI/UX, serta pengembangan aplikasi kesehatan digital, guna membangun kerangka konseptual dan dasar penyusunan instrumen penelitian.

Tahap berikutnya mencakup penyusunan dan pengembangan instrumen penelitian berupa kuesioner berbasis *System Usability Scale* (SUS) yang dikombinasikan dengan indikator UI/UX inklusif. Instrumen penelitian yang telah dirancang selanjutnya dimanfaatkan dalam pengumpulan data primer melalui pendistribusian kuesioner kepada pengguna aplikasi *SehatIn* yang sesuai dengan kriteria sampel penelitian. Data yang diperoleh selanjutnya melalui tahap pengujian kualitas instrumen, yang meliputi uji validitas untuk memastikan ketepatan pengukuran setiap indikator, serta uji reliabilitas untuk menilai konsistensi internal instrumen.

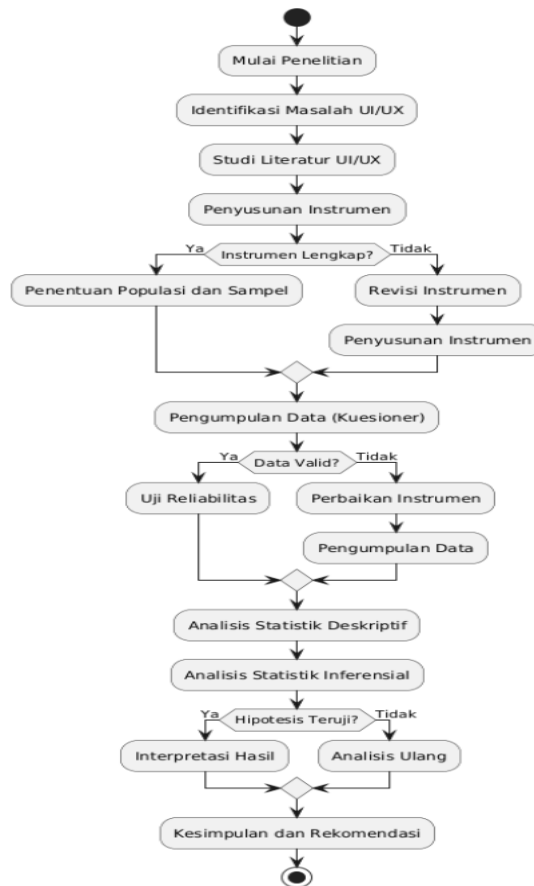
Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden dan tingkat *usability* aplikasi secara umum, serta statistik inferensial untuk menguji hubungan dan pengaruh antar variabel penelitian sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan. Tahap akhir penelitian meliputi interpretasi hasil analisis secara kritis dan objektif, pembahasan temuan penelitian dengan mengaitkannya pada teori dan hasil penelitian terdahulu, serta penarikan kesimpulan dan penyusunan rekomendasi yang dapat dijadikan acuan bagi pengembangan dan peningkatan kualitas UI/UX aplikasi kesehatan inklusif di masa mendatang. Seluruh tahapan penelitian tersebut disajikan secara ringkas dan visual melalui Tabel 1 dan Gambar 1.

Tabel 1. Tahapan Metode Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Deskripsi Kegiatan
1	Identifikasi Masalah	Analisis permasalahan <i>usability</i> UI/UX aplikasi <i>SehatIn</i>
2	Studi Literatur	Kajian teori <i>usability</i> , UI/UX, dan aplikasi kesehatan inklusif
3	Penyusunan Instrumen	Adaptasi dan pengembangan kuesioner SUS
4	Pengumpulan Data	Penyebaran kuesioner kepada pengguna <i>SehatIn</i>
5	Uji Validitas & Reliabilitas	Pengujian kualitas instrumen
6	Analisis Data	Statistik deskriptif dan inferensial
7	Interpretasi & Kesimpulan	Penarikan kesimpulan dan rekomendasi



Gambar 1. Representasi Interaksi Aktor dalam Proses Penelitian UI/UX



Gambar 2. Skema Alur Kerja Metodologi Penelitian Evaluasi UI/UX

2.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Analisis Data

Penelitian ini menjadikan pengguna aplikasi kesehatan inklusif *SehatIn* sebagai populasi penelitian. Populasi tersebut mencakup individu yang telah memanfaatkan aplikasi sebagai sarana pendukung aktivitas kesehatan, baik dalam mengakses informasi maupun menggunakan fitur layanan yang tersedia. Pemilihan populasi ini didasarkan pada karakteristik *SehatIn* sebagai aplikasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan latar belakang dan kemampuan yang beragam, sehingga aspek *usability* dan kepuasan pengguna menjadi indikator penting dalam evaluasi kualitas sistem.

Penentuan sampel dilakukan dengan menerapkan teknik *purposive sampling*, yakni penentuan responden secara terarah berdasarkan pertimbangan khusus yang selaras dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria responden mencakup pengguna yang telah menggunakan aplikasi *SehatIn* secara langsung, memiliki pengalaman berinteraksi dengan fitur utama, serta mampu memberikan penilaian terhadap antarmuka dan pengalaman penggunaan aplikasi. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh **30 responden** yang dinilai representatif untuk dianalisis lebih lanjut.

Penilaian tingkat *usability* UI/UX dilakukan dengan memanfaatkan **System Usability Scale (SUS)**, yang merupakan instrumen standar dalam evaluasi *usability* sistem interaktif. Instrumen yang terdiri atas sepuluh item pernyataan dengan skala *Likert* lima tingkat, dirancang untuk mengukur persepsi pengguna terkait kemudahan penggunaan, kompleksitas sistem, serta tingkat kenyamanan selama berinteraksi dengan aplikasi.

Perhitungan skor SUS dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$SUS = \left(\sum_{i=1}^{10} S_i \right) \times 2.5 \quad (1)$$



Nilai S_i merupakan skor setiap item yang telah disesuaikan sesuai pedoman penilaian SUS, yaitu dengan melakukan pembalikan skor pada item bernomor genap. Skor total kemudian dikonversi ke dalam rentang 0–100, yang memungkinkan interpretasi tingkat *usability* aplikasi berdasarkan kategori yang telah distandardisasi secara internasional. Pendekatan ini banyak digunakan dalam evaluasi aplikasi kesehatan digital karena mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas interaksi pengguna dengan sistem (Oliveira & Eler, 2025; Bejarano-Salazar & López, 2024).

Pengolahan data dilakukan melalui kombinasi statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data penelitian, termasuk nilai rata-rata serta distribusi skor, sehingga memberikan pemahaman awal mengenai persepsi responden terhadap *usability* dan kepuasan pengguna. Tahapan ini penting sebagai dasar sebelum dilakukan pengujian hubungan dan pengaruh antarvariabel.

Untuk menguji keterkaitan antara *usability* UI/UX dan kepuasan pengguna, digunakan uji korelasi Pearson. Selanjutnya, pengaruh *usability* UI/UX terhadap kepuasan pengguna dianalisis menggunakan analisis regresi linier sederhana, yang dapat dinyatakan dalam bentuk persamaan berikut:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X + \varepsilon \quad (2)$$

Dalam persamaan tersebut, variabel Y merepresentasikan kepuasan pengguna, sedangkan variabel X merepresentasikan *usability* UI/UX aplikasi SehatIn. Nilai β_0 menunjukkan konstanta, β_1 menunjukkan besarnya pengaruh *usability* terhadap kepuasan pengguna, dan ε merepresentasikan error. Model ini digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat secara kuantitatif, sebagaimana disarankan dalam penelitian evaluasi user experience pada aplikasi kesehatan digital (Lu et al., 2025; Mhlongo, 2023).

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- **H₀:** *Usability* UI/UX tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SehatIn.
- **H₁:** *Usability* UI/UX menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SehatIn.

Uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi yang diperoleh dari analisis regresi.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Analisis Data

Pengolahan data dilakukan terhadap sampel sebanyak 30 responden pengguna aplikasi kesehatan inklusif SehatIn yang telah memenuhi kriteria penelitian. Responden mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang berisi 10 item pernyataan, ditambah instrumen tambahan untuk menilai dimensi *user experience* (UX) inklusif, meliputi kemudahan navigasi, efisiensi penggunaan, aksesibilitas antarmuka, dan kepuasan pengguna. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan memanfaatkan statistik deskriptif dan inferensial sesuai dengan teknik analisis yang telah dijelaskan pada Bab II.

Tabel 2. Ringkasan Statistik Deskriptif Variabel Penelitian (n = 30)

Variabel Penelitian	Jumlah Item	Skala Pengukuran	Mean	SD	Kategori
<i>Usability</i> UI/UX (SUS)	10	0–100	77,60	7,90	Baik
Kemudahan Navigasi	4	Likert 1–5	4,08	0,62	Tinggi
Efisiensi Penggunaan	4	Likert 1–5	4,02	0,58	Tinggi
Aksesibilitas Antarmuka	4	Likert 1–5	3,94	0,65	Cukup Tinggi
Kepuasan Pengguna	4	Likert 1–5	4,10	0,60	Tinggi



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 10 Maret Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 2646-2654

Catatan. Skor *usability* diperoleh dari perhitungan *System Usability Scale* (SUS) dengan rentang nilai 0–100, sedangkan variabel lainnya diukur menggunakan skala Likert lima poin. Nilai standar deviasi yang relatif rendah menunjukkan tingkat konsistensi jawaban responden.

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor *usability* UI/UX aplikasi SehatIn berada pada kategori baik. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi dianggap mudah digunakan serta mendapat penerimaan yang baik dari pengguna. Persepsi para responden yang relatif homogen tercermin dari nilai standar deviasi yang tidak menunjukkan variasi ekstrem antarresponden.

Untuk menguji hubungan antara *usability* UI/UX dan kepuasan pengguna, dilakukan analisis korelasi Pearson.

Tabel 3. Hasil Analisis Korelasi Pearson antara *Usability* UI/UX dan Kepuasan Pengguna

Variabel	r	Sig. (p)	Interpretasi
<i>Usability</i> –Kepuasan	0,64	0,000	Kuat, positif

Catatan. Uji Korelasi Pearson diterapkan untuk menguji adanya hubungan linear antara *usability* UI/UX dan kepuasan pengguna pada tingkat signifikansi 0,05.

Hasil analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara *usability* UI/UX dan kepuasan pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas *usability* aplikasi cenderung diikuti oleh peningkatan tingkat kepuasan pengguna.

Selanjutnya, dilakukan analisis regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh *usability* UI/UX terhadap kepuasan pengguna.

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Pengaruh *Usability* UI/UX terhadap Kepuasan Pengguna

Variabel Independen	β	t	Sig. (p)	R ²
<i>Usability</i> UI/UX	0,56	4,87	0,000	0,41

Catatan. Variabel dependen dalam model regresi adalah kepuasan pengguna. Tingkat signifikansi ditetapkan pada $\alpha = 0,05$.

Hasil analisis menunjukkan bahwa *usability* UI/UX memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. Koefisien determinasi (R²) sebesar 0,41 menandakan bahwa 41% variasi dalam kepuasan pengguna dapat dijelaskan oleh faktor *usability* UI/UX, sedangkan 59% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model penelitian.

3.2 Pembahasan

Analisis dan interpretasi hasil penelitian ini disusun dengan mengacu pada metode analisis data serta kerangka konseptual yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Secara keseluruhan, temuan penelitian mengindikasikan aplikasi kesehatan inklusif *SehatIn* memiliki tingkat *usability* UI/UX yang baik dan mampu memberikan kepuasan yang tinggi kepada pengguna. Skor SUS yang berada di atas nilai rata-rata standar internasional menandakan bahwa aplikasi telah memenuhi kriteria dasar *usability* yang direkomendasikan dalam evaluasi aplikasi kesehatan digital.

Hubungan positif dan signifikan antara *usability* UI/UX dan kepuasan pengguna menguatkan asumsi teoritis bahwa kualitas interaksi antara pengguna dan antarmuka aplikasi merupakan faktor kunci dalam membentuk pengalaman pengguna. Desain antarmuka yang mudah dipahami, efisien, dan konsisten memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan minim kesalahan, sehingga berdampak langsung pada tingkat kepuasan. Temuan ini sejalan dengan prinsip user-centred design yang menekankan pentingnya memprioritaskan kebutuhan, kemampuan, dan keterbatasan pengguna sebagai inti dari proses perancangan sistem.

Meskipun demikian, nilai koefisien determinasi yang tidak sepenuhnya menjelaskan variasi kepuasan pengguna menunjukkan bahwa *usability* UI/UX bukan satu-satunya faktor penentu kepuasan. Faktor lain seperti kualitas informasi kesehatan yang disajikan, keandalan sistem, performa aplikasi, serta aspek keamanan dan privasi data juga berpotensi memengaruhi persepsi pengguna. Oleh karena itu, evaluasi aplikasi kesehatan perlu dilakukan secara komprehensif dengan mempertimbangkan berbagai dimensi kualitas sistem.



Aspek aksesibilitas yang memperoleh nilai rata-rata lebih rendah dibandingkan variabel lainnya memberikan indikasi penting bagi pengembang aplikasi. Temuan ini memperlihatkan bahwa meskipun mayoritas responden telah menggunakan aplikasi dengan baik, masih terdapat tantangan dalam memastikan inklusivitas bagi seluruh kelompok pengguna, termasuk pengguna dengan keterbatasan fisik, sensorik, maupun kognitif. Peningkatan fitur aksesibilitas, seperti penyesuaian ukuran teks, kontras warna, dan navigasi yang lebih adaptif, menjadi langkah penting untuk meningkatkan mutu pengalaman pengguna secara menyeluruh.

Dari sisi implikasi praktis, temuan penelitian ini menyediakan dasar empiris bagi pengembang aplikasi *SehatIn* guna terus menyempurnakan desain UI/UX dengan fokus pada kesederhanaan, efisiensi, dan prinsip desain inklusif. Selain itu, temuan ini juga dapat dimanfaatkan oleh pemangku kepentingan di bidang kesehatan digital sebagai referensi dalam menetapkan standar evaluasi usability aplikasi kesehatan. Secara teoretis, penelitian ini berperan dalam memperkuat bukti empiris terkait pengaruh usability UI/UX terhadap kepuasan pengguna, khususnya dalam konteks aplikasi kesehatan inklusif di Indonesia.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Jumlah sampel yang relatif terbatas berpotensi membatasi generalisasi hasil penelitian. Selain itu, penggunaan instrumen berbasis persepsi subjektif dapat menimbulkan bias penilaian dari responden. Oleh karena itu, penelitian berikutnya dianjurkan melibatkan jumlah responden yang lebih banyak, dengan menerapkan pendekatan mixed methods, serta mengombinasikan kuesioner dengan metode evaluasi usability berbasis observasi atau pengujian tugas guna memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh dalam menilai kualitas UI/UX pada aplikasi kesehatan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat usability pada aspek UI/UX pada aplikasi kesehatan inklusif *SehatIn* sekaligus mengkaji keterkaitan antara dimensi usability dan kepuasan pengguna melalui pendekatan kuantitatif. Berdasarkan temuan dari analisis statistik deskriptif dan inferensial, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *SehatIn* menunjukkan tingkat usability yang berada pada kategori baik. Dimensi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna mencatat nilai rata-rata yang relatif tinggi, yang mengindikasikan bahwa antarmuka aplikasi mampu mendukung proses penyelesaian tugas pengguna secara terstruktur, mudah dipahami, dan efisien dalam penggunaannya.

Hasil uji hipotesis mengindikasikan bahwa usability UI/UX memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi *SehatIn*. Temuan ini mengonfirmasi hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa peningkatan kualitas desain UI/UX akan diikuti oleh peningkatan kepuasan pengguna. Hubungan signifikan antara efektivitas dan efisiensi antarmuka dengan kepuasan pengguna semakin menegaskan pentingnya penerapan prinsip user-centered design serta pendekatan desain inklusif dalam pengembangan aplikasi kesehatan digital.

Secara praktis, temuan penelitian ini menyediakan implikasi yang penting bagi pengembang aplikasi kesehatan, khususnya dalam merancang antarmuka yang mengedepankan kemudahan penggunaan, konsistensi navigasi, serta pemenuhan aspek aksesibilitas bagi pengguna dengan kebutuhan yang beragam. Selain itu, temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar pertimbangan bagi pemangku kebijakan dan institusi layanan kesehatan dalam menetapkan standar kualitas UI/UX. Penerapan standar tersebut diharapkan mampu mendukung peningkatan tingkat adopsi, kepercayaan, dan keberlanjutan penggunaan aplikasi kesehatan digital di masyarakat.

Meskipun demikian, Studi ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhitungkan saat menafsirkan hasil penelitian. Pertama, pengumpulan data dilakukan melalui survei berbasis persepsi pengguna, sehingga hasil yang diperoleh sangat dipengaruhi oleh subjektivitas dan pengalaman individual responden. Kedua, penelitian ini menggunakan desain cross-sectional dan hanya berfokus pada satu aplikasi kesehatan, sehingga generalisasi temuan ke konteks aplikasi lain perlu dilakukan dengan kehati-hatian, terutama terkait perbedaan karakteristik pengguna dan fitur aplikasi.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan pendekatan kuantitatif dengan metode kualitatif, seperti wawancara mendalam atau pengujian usability berbasis tugas secara langsung. Pendekatan ini diharapkan mampu menyajikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi kesehatan digital. Selain itu, penelitian di masa mendatang juga dapat memperluas



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 10 Maret Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 2646-2654

objek kajian ke berbagai jenis aplikasi kesehatan serta melibatkan kelompok pengguna dengan kebutuhan khusus secara lebih spesifik agar pengembangan UI/UX aplikasi kesehatan inklusif dapat dilakukan secara lebih sistematis dan berkelanjutan.

REFERENCES

- Bejarano-Salazar, A. G., & López, G. (2024). Evaluation of usability, user experience, and accessibility in health applications: A literature review. *IEEE Access*.
<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/10747609/>
- Johnson, S. G., Potreby, T., Larun, L., & Ciliska, D. (2022). Usability methods and attributes reported in usability studies of mobile apps for health care education: Scoping review. *JMIR Medical Education*, 8(2). <https://mededu.jmir.org/2022/2/e38259/>
- Kadaskar, H. R. (2024). Enhancing user experience in mobile application design through gestural interaction: A human-computer interaction perspective. *International Journal of Scientific Research in Multidisciplinary Studies & Technology (IJSRMST)*.
<https://ijsrmst.com/index.php/ijsrmst/article/view/239>
- Khamaj, A., & Ali, A. M. (2024). Examining the usability and accessibility challenges in mobile health applications for older adults. *Alexandria Engineering Journal*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S111001682400588X>
- Lu, G., Qu, S., & Chen, Y. (2025). Understanding user experience for mobile applications: A systematic literature review. *SN Applied Sciences*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s42452-025-07170-3>
- Mhlongo, T. (2023). *Determining the usability, user experience, and continuance use of a mobile application and an online portal: A comparative case study*. University of the Free State Repository.
<https://scholar.ufs.ac.za/items/60a80c02-c5b6-4d30-a863-92f8b91c265d>
- Mohammed, A. H., Wahab, N. A., & Ibrahim, N. (2025). Enhancing mHealth applications through user-centred design: A conceptual framework for improved healthcare accessibility and user experience. *Journal of Computing Research and Innovation*, 10(1). <https://jcrinn.com/index.php/jcrinn/article/view/491>
- Oliveira, A. D. A., & Eler, M. M. (2025). Analyzing accessibility, usability, and user experience in mobile apps through user reviews: An extended systematic literature review. *Journal of Information Systems*.
<https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/jis/article/view/5983>