

## Analisa user experience (UX) pada aplikasi smartphone health-tracker = Analysis of user experience (UX) on health-tracker mobile apps

Rizky Puti Minanga, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20432481&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Perkembangan teknologi memungkinkan manusia menggunakan segala fasilitas dan fitur secara mobile, yang mana industri mobile apps sudah bukan hal yang asing lagi. Penelitian ini memfokuskan pada salah satu kategori mobile apps yaitu health-tracker. Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan, didapatkan dua aplikasi yang paling digemari, yaitu Google fit dan Myfitnesspal. Pengetahuan tentang elemen-elemen yang dapat user experience (UX) ketika menggunakan mobile apps merupakan hal yang penting. Hal ini dibutuhkan bagi pengembangan mobile apps guna membangun sebuah apps yang baik dari segi fungsional (usability), dan juga dari segi pengaruh tampilannya (affect). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan prioritas variabel atau indikator yang dirasa penting. Penelitian dilakukan dengan pemodelan menggunakan SEM. Data survei penilaian aplikasi Google fit dan Myfitnesspal didapatkan dari 452 responden. Hasil Penelitian untuk Google fit hanya terdapat satu variabel yaitu affect yang mempengaruhi penilaian UX pengguna, sedangkan Myfitnesspal dipengaruhi oleh usability dan affect. Masing-masing variabel ini juga disertai dengan indikator yang memiliki nilai tingkat prioritasnya masing-masing

.....The development of technology allows people to use all the facilities and features in smartphone. Therefore the mobile apps industry is already well known everywhere. This research would like to focus on one of the categories related to health, namely health-tracker. Based on the preliminary survey conducted, it was found that two of the most popular apps, the Google fit and Myfitnesspal. Knowledge of the elements that can improve the user experience (user experience / UX) when using mobile apps is important. It is required for mobile apps developers to build apps that both in terms of functionality or usability (usability), and also in terms of the interface (Affect). The approach used in this study to obtain a variable or indicator of perceived importance. Research carried out by modeling using AMOS-SEM. Data assessment survey Google apps fit and Myfitnesspal obtained 452 respondents. Research results on Google fit there is only one variable influence which is Affect, while Myfitnesspal influenced by usability and Affect. Each variable is also accompanied by indicators that have the priority level value