

Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* menggunakan Metode *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)* (Studi Kasus : Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo)

Wibiansya Analis Febrianto¹, Widhy Hayuhardhika N. Putra², Andi Reza Perdanakusuma³

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: ¹wibiansya@student.ub.ac.id, ²widhy@ub.ac.id, ³andireza@ub.ac.id

Abstrak

Puskesmas Tarik merupakan salah satu puskesmas yang berada di wilayah Kabupaten Sidoarjo. Dalam melakukan pelayanan rekam medis menggunakan teknologi informasi aplikasi berbasis website yaitu Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* (SIMPLE). Dalam menggunakan aplikasi SIMPLE, pengguna yang merupakan pegawai internal dari Puskesmas Tarik memiliki permasalahan dalam menggunakan aplikasi SIMPLE tersebut. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian tentang analisis pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi SIMPLE. Proses analisis pengalaman pengguna aplikasi SIMPLE dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* dan *user experience questionnaire* (UEQ). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu studi literatur, pengumpulan data, pengolahan data, pembahasan, rekomendasi dan penarikan kesimpulan dan saran. Pengujian *usability testing* dilakukan kepada 3 orang pengguna aplikasi SIMPLE yang menghasilkan nilai yaitu untuk aspek *effectiveness* didapatkan hasil sebesar 100% yang berarti pengguna dapat menyelesaikan tugas yang diberikan, untuk aspek *efficiency* didapatkan hasil sebesar 100% yang berarti waktu keseluruhan yang didapatkan dalam menyelesaikan tugas sudah cukup baik dan untuk aspek *satisfaction* menggunakan kuesioner *system usability scale* (SUS) didapatkan hasil sebesar 68,12 yang berarti tingkat kepuasan dari pengguna aplikasi SIMPLE berada pada *marginal high*. Selanjutnya untuk pengujian pengalaman pengguna dilakukan penyebaran kuesioner UEQ terhadap 25 orang responden dan menghasilkan nilai pada aspek *perspicuity*, aspek *dependability*, aspek *attractiveness*, aspek *efficiency*, aspek *stimulation* dan aspek *novelty* memiliki nilai rata-rata sebesar 1,137 yang berarti pengguna aplikasi SIMPLE cenderung memberikan penilaian kearah positif.

Kata kunci: Analisis Pengalaman Pengguna, Usability Testing, User Experience Questionnaire (UEQ)

Abstract

Tarik Health Center is one of the health centers located in the Sidoarjo Regency. In conducting medical record services using website-based application information technology, namely *Paperless Health Center Information System (SIMPLE)*. In using the SIMPLE application, users who are internal employees of the Puskesmas From these considerations, the research conducted on analyzing user experience in using SIMPLE applications. The process of analyzing the SIMPLE application user experience is done using the usability testing method and user experience questionnaire (UEQ). The stages carried out in this study are literature study, data collection, data processing, discussion, discussion and gathering conclusions and suggestions. Tests of usability testing are carried out on 3 SIMPLE application users who produce values, namely for the aspect of effectiveness, the results are 100%, which means users can complete the task given, the efficiency aspects get 100%, which means the time needed is good and aspects of satisfaction use the usability scale (SUS) system questionnaire obtained a result of 68.12 which means that the satisfaction level of SIMPLE application users depends on the marginal high. Furthermore, for testing user experience, UEQ questionnaires were distributed to 25 respondents and produced scores on perspicuity aspects, dependability aspects, attractiveness aspects, efficiency aspects, stimulation aspects and novelty aspects having an average value of 1.137 which means SIMPLE application users tend to positive.

Keywords: Analysis of User Experience, Usability Testing, User Experience Questionnaire (UEQ)

1. PENDAHULUAN

Dalam meningkatkan layanan yang akan diberikan kepada masyarakat salah satu cara yang dapat digunakan yaitu teknologi. Akan tetapi teknologi berupa infrastruktur TIK yang berada pada layanan kesehatan masyarakat masih belum memadai. Menurut data yang dikutip dari Riset Fasilitas Kesehatan (Rifakes) yang dilakukan Kementerian Kesehatan pada tahun 2011 menyatakan bahwa untuk di puskesmas sebanyak 87,4% puskesmas yang sudah tersambung dengan aliran listrik 24 jam dan 78,4% puskesmas sudah memiliki perangkat komputer akan tetapi hanya 17,1% yang terhubung dengan jaringan internet dan sebanyak 15% puskesmas yang memiliki Sistem Informasi Puskesmas (SIMPUS) dengan menggunakan *Local Area Network* (LAN). Sedangkan untuk rumah sakit sebanyak 82% rumah sakit Pemerintah sudah terhubung dengan jaringan internet dan juga sebanyak 720 rumah sakit sudah memiliki Sistem Informasi Rumah Sakit (SIMRS).

Puskesmas Tarik Sidoarjo merupakan salah satu puskesmas yang membantu dalam bidang layanan kesehatan masyarakat kabupaten Sidoarjo. Dalam melaksanakan layanan kesehatan yang diberikan kepada masyarakat kabupaten Sidoarjo, puskesmas tarik memiliki sistem informasi dalam meningkatkan pelayanan kesehatan di kabupaten Sidoarjo yaitu Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* (SIMPLE).

Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* (SIMPLE) merupakan layanan yang diberikan kepada masyarakat kabupaten Sidoarjo yang digunakan sebagai rekam medis pasien yang tersimpan secara otomatis pada sistem informasi puskesmas Tarik. SIMPLE sendiri memiliki tujuan untuk mengurangi penggunaan kertas secara berlebihan yang dilakukan mulai dari pasien mengambil nomor antrian hingga menyimpan rekam medis seorang pasien tanpa harus menyimpan rekam medis dalam sebuah folder yang dapat membuat rekam medis seorang pasien hilang.

Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* (SIMPLE) merupakan layanan berupa sistem informasi yang sudah dikembangkan namun dalam penggunaannya masih terdapat beberapa pegawai yang berusia diatas 50 tahun yang berperan sebagai pengguna dari aplikasi SIMPLE sendiri yang mengalami kesulitan

dalam menggunakan Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* (SIMPLE) dan lebih memilih menggunakan cara yang manual seperti sebelumnya dibandingkan menggunakan aplikasi SIMPLE. Oleh karena itu dari permasalahan tersebut perlu adanya analisis pada aspek *Usability* dan aspek pengalaman pengguna. Analisis aspek *usability* dan aspek pengalaman pengguna dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa jenis metode, diantaranya untuk analisis *usability* menggunakan metode *Usability Testing* dan untuk analisis pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Menurut (Nielsen J., 1994), *Usability* sendiri merupakan sebuah tolak ukur kualitas yang dapat digunakan untuk memberikan nilai kemudahan suatu antarmuka yang digunakan oleh pengguna dengan menggunakan kriteria tertentu. Dikarenakan aplikasi SIMPLE masih tergolong aplikasi yang masih baru, oleh karena itu untuk pengukuran *usability* sendiri menggunakan tiga komponen aspek analisis yang dijelaskan menurut ISO 9241-11 yaitu *effectiveness*, *efficiency* dan *satisfaction*. Sedangkan *User Experience Questionnaire* (UEQ) menurut (Santoso, et al. 2016) merupakan bagian dari tes kegunaan klasik untuk mendapatkan sebuah kesan baik pada pengalaman pengguna dari aspek kegunaan dan aspek pengalaman.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti ingin melakukan penelitian analisis pada aspek kemampuan pengguna dan pengalaman pengguna dalam menggunakan Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* (SIMPLE). Aspek yang akan diteliti oleh peneliti terkait *Usability* yang membahas tentang sampai tingkatan mana pengguna mampu menggunakan sebuah produk dengan mudah agar dapat mencapai tujuan dan kebutuhan dari *user* sebagai pengguna (Nielsen,2012) dan aspek pengalaman pengguna yang membahas terkait sejauh mana pemahaman dan respon pengguna tentang suatu produk (ISO,2010). Dalam penelitian ini, peneliti menguji tingkatan antara *Usability* dan *User Experience* yang mempengaruhi pengguna Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* (SIMPLE) dengan menggunakan metode analisis yaitu analisis aspek *Usability* dengan menggunakan *Usability Testing* dan analisis pada aspek pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

terhadap pengguna aplikasi SIMPLE.

2. LANDASAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian pertama yang digunakan ditulis oleh Muhammad Audi (2018) yang berjudul “Analisis Aspek *Usability* dan *User Experience Website* dan Aplikasi *Mobile Radio Streaming*”. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa hasil persepsi dan permasalahan yang terjadi dalam menggunakan *website* dan aplikasi *mobile Radio Pambors* dan dilakukan pengujian menggunakan metode *usability testing* dan *user experience questionnaire*. Hasil dari pengujian *usability* yang berdasarkan 3 aspek *usability* yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan sudah baik yang berdasarkan pada aspek efektivitas pengguna dapat menyelesaikan tugas yang diberikan, pada aspek efisiensi *website* radio *streaming* memiliki tingkat efisiensi yang lebih tinggi dibandingkan *mobile radio streaming*, dan aspek kepuasan yang didapatkan berdasarkan hasil kuesioner SUS menghasilkan kesimpulan bahwa *mobile radio streaming* memiliki tingkat kepuasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan *website* radio *streaming*. Lalu untuk pengujian *user experience* menggunakan metode *user experience questionnaire* didapatkan hasil cenderung memberikan penilaian positif untuk *website* maupun aplikasi *mobile radio pambors* yang ditunjukkan dengan nilai yang didapatkan sudah mencapai bahkan melebihi 0,8.

Penelitian kedua yang digunakan ditulis oleh Viecka Aprilya Intanny, Inasari Widyastuti dan Maria Dolorosa Kusuma Perdani (2018) yang berjudul “Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace jogjaplaza.id dengan menggunakan metode UEQ dan USE Questionnaire”. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode UEQ dan USE Questionnaire digunakan untuk mengukur kebergunaan dan pengalaman pengguna khususnya Industri Kecil Menengah (IKM) terhadap marketplace jogjaplaza.id. Hasil dari pengujian UEQ menjelaskan bahwa responden merasa cukup puas dengan kegunaan dari marketplace jogjaplaza.id. Hal ini didapatkan berdasarkan hasil dari aspek kualitas pragmatis yang mendapatkan nilai sebesar 0,70 dan untuk aspek kualitas kesenangan mendapatkan nilai sebesar 0,37. Pada aspek kualitas kesenangan untuk variabel novelty memiliki nilai sebesar -

0,055 yang berarti kebaruan atau novelty layanan tidak dirasakan oleh pengguna dikarenakan tampilan yang monoton dan tidak dilengkapi dengan layanan yang mendukung kegiatan transaksi.

2.2 Usability

Menurut (ISO, 1998), *usability* adalah sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara yang efektif dan efisien dan pengguna merasa puas ketika menggunakan produk yang ada. Konteks penggunaan pada *usability* terdiri dari tugas, pengguna dan alat yang digunakan seperti *hardware* dan *software* (ISO,1998).

Menurut (ISO 9241-11), terdapat tiga aspek yang digunakan sebagai pedoman dalam mengukur tingkat *usability* dari suatu produk yaitu :

1. *Effectiveness*

Komponen *usability* yang mengukur tentang keakuratan dan kelengkapan yang didapatkan pengguna dalam mencapai tujuan.

2. *Efficiency*

Komponen *usability* yang mengukur tentang sumber daya yang diperlukan untuk menghasilkan tingkatan akurasi dan kelengkapan dalam mencapai tujuan.

3. *Satisfaction*

Komponen *usability* yang mengukur tentang kenyamanan dan akseptability dalam menggunakan sebuah produk.

2.3 Usability Testing

Usability testing atau bisa juga disebut pengujian *usability* merupakan suatu evaluasi *usability* yang dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang didapatkan ketika dilakukannya observasi kepada pengguna suatu produk dengan menggunakan tugas yang diberikan kepada pengguna (Rubi dan Chisnell, 2008 disitasi dalam Santoso, et al., 2017, p.27).

2.4 System Usability Scale (SUS)

System usability scale (SUS) yaitu kuesioner yang diciptakan oleh John Brooke tahun 1986. Kuesioner SUS memiliki sepuluh pernyataan yang akan memberikan pandangan tentang *usability* sebuah produk. Menurut (Brooke,2013), Tujuan kuesioner SUS ini yaitu untuk memberikan perspektif pengguna mengenai *usability* sebuah produk dan dari kuesioner SUS juga, pengguna tidak

membutuhkan waktu yang banyak dikarenakan kuesioner SUS dilakukan dengan cepat. Menurut (Brooke,1996), Skala kuesioner SUS ini menggunakan skala likert menggunakan 5 skala. Skala likert merupakan skala yang dipakai untuk menilai sikap dan pendapat(Dickson Kho,2019). Penilaian skala pada skala 1 dapat diartikan responden merasakan ketidaksetujuan yang tinggi, sedangkan pada skala 5 dapat diartikan responden merasakan kesetujuan yang tinggi.

Daftar pernyataan kuesioner SUS sebagai berikut :

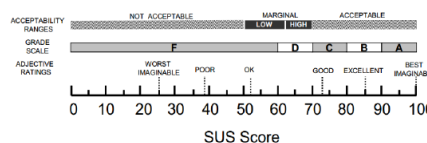
1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2. Saya merasa sistem ini susah digunakan.
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5. Saya merasa fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini.
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8. Saya merasa sistem ini membingungkan.
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Menurut (Brooke,1996), Kuesioner SUS memiliki tahapan yang digunakan untuk melakukan penghitungan kuesioner SUS yaitu :

1. Setiap pernyataan memiliki nilai antara 0 hingga 4;
2. Pernyataan ganjil (1,3,5,7,9), kontribusi nilai dilakukan dengan cara skala yang didapatkan dikurang 1;
3. Pernyataan genap (2,4,6,8,10), kontribusi nilai dilakukan dengan cara nilai 5 dikurang dengan skala yang didapatkan;
4. Jumlah total antara pernyataan ganjil dan pernyataan genap yang sudah didapatkan dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai dari kuesioner SUS;
5. Nilai dari kuesioner SUS berada pada 0 sampai 100.

Nilai kuesioner SUS yang sudah didapat akan mewakili tingkat *usability* produk. Nilai akhir dari kuesioner SUS dibagi menjadi 3 yaitu pertama *Not Acceptable* nilai antara 0-50,9, kategori kedua *Marginal* dengan nilai antara 51-70,9, dan kategori ketiga *Acceptable* dengan nilai antara 71-100 (Ardiansyah,2016).

Penjelasan nilai kuesioner SUS dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai Kuesioner SUS

2.5 User Experience Questionnaire (UEQ)

User experience questionnaire (UEQ) adalah kuesioner yang dapat memberikan sebuah penilaian secara cepat. Kuesioner dapat memberikan cara yang sederhana dan mampu dengan cepat untuk mengekspresikan perasaan, kesan dan sikap pengguna yang akan muncul ketika sedang menggunakan sebuah produk (Laughwitz, et al., 2008).

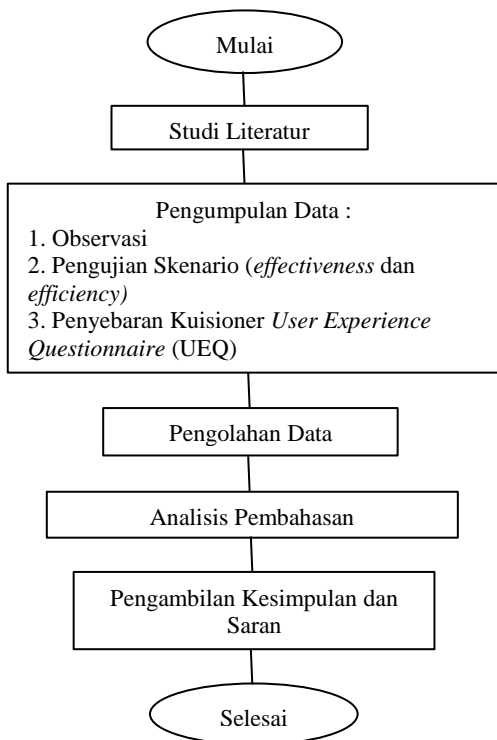
Kuisisioner yang terdapat pada UEQ memiliki 6 skala pengukuran dengan jumlah total 26 *item* (Gambar 2) dari skala tersebut sebagai berikut :

1. *Attractiveness*
Attractiveness merupakan kesan keseluruhan dari sebuah produk.
2. *Efficiency*
Efficiency merupakan kesan pengguna menggunakan sebuah produk secara cepat dan efisien.
3. *Perspiciuity*
Perspiciuity merupakan kesan pengguna mudah mengenal sebuah produk.
4. *Dependability*
Dependability merupakan kesan pengguna bisa mengendalikan produk.
5. *Stimulation*
Stimulation merupakan kesan pengguna tertarik dan termotivasi dalam menggunakan produk.
6. *Novelty*
Novelty merupakan kesan berupa apakah produk yang ada memiliki sifat inovatif dan kreatif dan apakah menarik perhatian untuk pengguna dalam menggunakan produk tersebut.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan
tidak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik
tidak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien
jelasan	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif

Gambar 2. Item pada Kuisisioner UEQ

3. METODOLOGI



Gambar 3. Alur Penelitian

Pada Gambar 3 tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu studi literatur yaitu dengan mencari studi literature terkait tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini yang bersumber dari buku, jurnal, penelitian sebelumnya dan artikel. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan skenario dan kuesioner kepada responden. Kemudian langkah selanjutnya yaitu melakukan pengolahan data

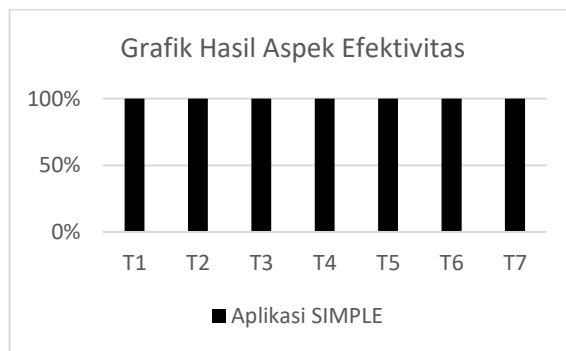
terhadap data yang sudah didapatkan sebelumnya. Kemudian setelah dilakukan pengolahan data, data yang sudah diolah dilakukan pembahasan dan membuat rekomendasi berdasarkan data yang sudah diolah. Kemudian langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan pada penelitian ini dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

4. HASIL

4.1. Usability Testing

1. Aspek Effectiveness

Pada pengujian skenario aspek *effectiveness* (efektivitas), didapatkan hasil berupa tingkat penyelesaian tugas yang diberikan kepada pengguna yang hasilnya dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik Hasil Aspek Efektivitas

Dari Gambar 4 diketahui bahwa tujuh tugas yang terdiri dari T1-T7 yang diberikan kepada pengguna, pengguna dapat menyelesaikan ketujuh tugas yang diberikan sehingga tugas tersebut memiliki nilai sebesar 100% untuk tingkat *effectiveness* (efektivitas) yang berarti tingkat *effectiveness* (efektivitas) pada aplikasi SIMPLE sudah memiliki tingkat *effectiveness* (efektivitas) yang sangat baik.

2. Aspek Efficiency

Pada pengujian skenario aspek *efficiency* (efisiensi) didapatkan hasil berupa waktu yang dibutuhkan pengguna yaitu R1-R3 dalam menyelesaikan berdasarkan *time based efficiency* masing-masing tugas yang diberikan kepada pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Usability Testing Aspek Efficiency

Tugas	R1	R2	R3	Time Based Efficiency

1	5,96	4,86	5,07	0,19
2	22,53	20,18	22,4	0,04
3	8,18	8,36	8,56	0,11
4	11,41	11,36	12,19	0,08
5	46,48	45,4	47,7	0,02
6	133,69	120,78	140,37	0,007
7	35,12	34,8	35,3	0,02

Berdasarkan hasil yang dijelaskan pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa tugas pertama memiliki waktu yang paling cepat dibandingkan tugas lainnya yaitu sebesar 0,19 goal/s atau 5,96 s untuk responden pertama, 4,86 s untuk responden yang kedua dan 5,07 s untuk responden yang ketiga. Dan untuk tugas yang keenam memiliki waktu yang paling lama dalam menyelesaikannya dibandingkan tugas lainnya yaitu sebesar 0,007 goal/s atau 133,69 s untuk responden pertama, 120,78 s untuk responden yang kedua dan 10,37 s untuk responden yang ketiga.

Berdasarkan hasil *time based efficiency* yang sudah didapatkan, perbedaan waktu penyelesaian tugas yang tercepat dan tugas yang terlama didapatkan berdasarkan perbedaan interaksi yang terjadi antara tugas pertama dan tugas keenam yang tugas pertama pengguna hanya diminta melakukan *log in* pada aplikasi SIMPLE sedangkan untuk tugas yang keenam pengguna diminta untuk melakukan eksekusi data pasien yang memiliki lebih banyak aktivitas dibandingkan tugas yang pertama yang hanya melakukan *log in* pada aplikasi SIMPLE.

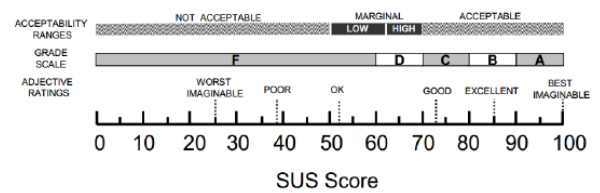
3. Aspek Satisfaction

Pada pengujian aspek *satisfaction* (kepuasan) yang dilakukan dengan cara memberikan kuesioner *system usability scale* (SUS) yang digunakan untuk mengukur tingkat *satisfaction* (kepuasan) yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi SIMPLE didapatkan hasil berupa tingkat *satisfaction* (kepuasan) yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Pengukuran Aspek Satisfaction Menggunakan SUS

R	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	N
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	77,5
2	5	4	4	1	3	3	5	3	3	3	65

3	4	3	4	2	4	4	4	3	4	2	65
Rata-rata Score SUS											68,12



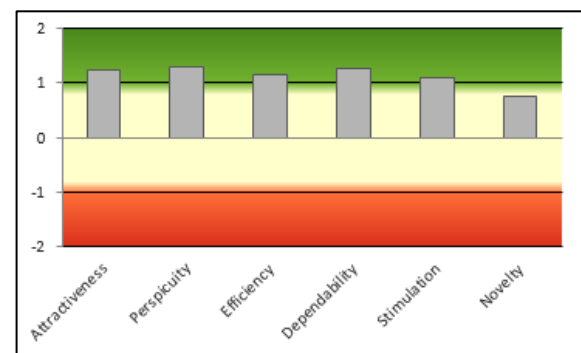
Gambar 5. Nilai Kuesioner SUS (Sumber : Brooke (2013))

Berdasarkan Tabel 2, didapatkan hasil berupa nilai rata-rata dari *score* SUS berdasarkan pernyataan P1-P10 sebesar 68,12. Berdasarkan Gambar 5 yang bersumber dari Brooke (2013), untuk nilai rata-rata 68,125 memiliki tingkat penerimaan aplikasi SIMPLE berada pada *high marginal*, untuk tingkat skala *grade* berada pada kategori “D” dan untuk nilai rata-rata sebesar 68,12 berada pada penilaian antara penilaian “OK” dan penilaian “GOOD”.

Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan pada aspek *satisfaction* (kepuasan) pada aplikasi SIMPLE, tingkat kepuasan yang dirasakan pengguna dalam menggunakan aplikasi SIMPLE sudah memiliki kecukupan pada kepuasan yang dirasakan oleh pengguna akan tetapi masih perlu ditingkatkan karena untuk nilai rata-rata sebesar 68,12 masih berada pada tingkat skala *grade* pada kategori “D”.

4.2. User Experience Questionnaire (UEQ)

Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan melalui penyebaran kuesioner UEQ kepada pengguna aplikasi SIMPLE berupa 26 pertanyaan kuesioner UEQ yang mewakili enam aspek kuesioner UEQ yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Nilai skala 6 aspek kuesioner UEQ

Berdasarkan data yang sudah didapatkan

dan disajikan pada Gambar 6., dapat diketahui bahwa untuk aspek *perspicuity* (Kejelasan), aspek *dependability* (Ketepatan), aspek *attractiveness* (Daya Tarik), aspek *efficiency* (Efisiensi), aspek *stimulation* (Stimulasi) memiliki nilai 1,1-1,3 yang berarti pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* (SIMPLE) cenderung kearah positif/baik dan untuk aspek *novelty* (Kebaruan) memiliki nilai 0,7 yang berarti pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* (SIMPLE) cenderung kearah normal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dilakukan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil analisis pengalaman pengguna aplikasi SIMPLE menggunakan metode *usability testing* yang diberikan kepada 3 orang pengguna pada aspek *effectiveness* dengan menggunakan parameter *task completed rate*, pada aspek *efficiency* dengan menggunakan parameter *time base efficiency* dan pada aspek *satisfaction* dengan menggunakan kuesioner *system usability scale* (SUS). Nilai yang didapatkan untuk aspek *effectiveness* sebesar 100% yang berarti pengguna dapat menyelesaikan tugas yang diberikan, nilai yang didapatkan untuk aspek *efficiency* pada ketujuh tugas 100% yang berarti waktu keseluruhan yang didapatkan dalam menyelesaikan tugas sudah cukup baik, sedangkan nilai yang didapatkan untuk aspek *satisfaction* berdasarkan kuesioner SUS sebesar 68,12 yang berarti tingkat kepuasan dari pengguna aplikasi SIMPLE berada pada *marginal high*. Dari pengujian *usability testing* pada ketiga aspek tersebut cenderung memberikan penilaian kearah positif pada dua parameter pengujian scenario *usability testing* dan pada kuesioner SUS untuk tingkat penerimaan aplikasi SIMPLE berada pada tingkatan marginal.
2. Hasil analisis pengalaman pengguna aplikasi SIMPLE menggunakan metode *user experience questionnaire* (UEQ) yang diberikan kepada 25 responden dengan 6 aspek pengukuran kuesioner UEQ yaitu

attractiveness (Daya Tarik) , *perspicuity* (Kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (Ketepatan), *stimulation* (Stimulasi) dan *novelty* (Kebaruan) pada aplikasi SIMPLE cenderung memberikan penilaian yang positif/baik dengan nilai rata-rata diatas 1,137.

5.2 Saran

Pada penelitian ini, masih terdapat kekurangan dan perbaikan dalam melakukan penelitian. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan rekomendasi berupa desain perbaikan aplikasi SIMPLE dengan menggunakan metode *user experience*. Saat akan melakukan penyebaran kuesioner UEQ diperlukan penjelasan yang mudah dipahami dan ditunggu dalam pengisian kuesioner UEQ agar data yang didapatkan tidak mengulang dalam mendapatkan data karena data pertama masih terdapat responden yang belum mengerti dalam pengisian kuesioner UEQ. Kemudian untuk penelitian tentang analisis pengalaman pengguna kedepannya pada aplikasi berbasis *mobile* ataupun *website* dapat menggunakan metode *user experience* lainnya yang terbaru.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J. (1996). SUS - A quick and dirty usability scale. 189-194. Retrieved from http://cui.unige.ch/isi/icle-wiki/_media/ipm:test-suschart.pdf
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of usability studies*, 29-40. Retrieved from http://www.usabilityprofessionals.org/up_a_publications/jus/2013february/brooke1.html \ <http://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html>
- Laugwitz, B., & Theo Held, M. S. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. 63-76.
- Mifsud, J. (2015, Juni 22). *UsabilityGEEK*. Retrieved Januari 27, 2019, from Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Retrieved Maret 4, 2019, from

<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Rubin, J., & Chisnell, D. (29 April 1994). How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests. In *Handbook of Usability Testing* (p. 348). Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.