

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SEHAT INDONESIAKU PADA PUSKESMAS 1 ULU PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING

Aldi Sapta Riansyah¹, Megawaty²

Universitas Bina Darma, Sumatera Selatan, Indonesia^{1,2}

Email: aldisapta32@gmail.com

Keywords	Abstrak
<i>Usability Testing, User Satisfaction, Sehat Indonesiaku Application (ASIK), Healthcare Application Development</i>	<i>This study aims to analyze the user satisfaction level of the Sehat Indonesiaku (ASIK) application implemented at Puskesmas 1 Ulu Palembang using the Usability Testing method. This method evaluates three main aspects: effectiveness, efficiency, and satisfaction. Data were collected through direct user testing of the application, along with questionnaires and interviews to explore user experiences. The analysis results show that the ASIK application has a high level of effectiveness in helping users access healthcare services. However, there are some challenges in the efficiency aspect, particularly concerning response time and interface navigation. User satisfaction levels fall into the "good" category, although improvements are still needed to enhance comfort and ease of use. These findings are expected to serve as a basis for further development to improve the quality of the ASIK application, thereby providing more optimal healthcare services to the community.</i>
<i>Pengujian Kegunaan, Kepuasan Pengguna, Aplikasi Sehat Indonesiaku (ASIK), Pengembangan Aplikasi Kesehatan</i>	<i>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi Sehat Indonesiaku (ASIK) yang diterapkan di Puskesmas 1 Ulu Palembang dengan menggunakan metode Usability Testing. Metode ini mengevaluasi tiga aspek utama: effectiveness, efficiency, dan satisfaction. Data diperoleh melalui pengujian langsung terhadap pengguna aplikasi, disertai kuesioner dan wawancara untuk menggali pengalaman pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi ASIK secara keseluruhan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam membantu pengguna mengakses layanan kesehatan. Namun, terdapat beberapa kendala pada aspek efisiensi, khususnya terkait waktu respon dan navigasi antarmuka. Tingkat kepuasan pengguna berada pada kategori baik, meskipun masih diperlukan perbaikan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas aplikasi ASIK, sehingga dapat memberikan pelayanan kesehatan yang lebih optimal kepada masyarakat.</i>

1. PENDAHULUAN

Digitalisasi Data Kesehatan Di era digital, kebutuhan untuk mendigitalisasi data kesehatan semakin mendesak. Aplikasi Sehat Indonesiaku muncul untuk memenuhi kebutuhan ini dengan menyediakan platform yang terintegrasi. Data kesehatan yang

sebelumnya dicatat secara manual kini bisa dicatat dan diakses secara digital, memudahkan tenaga kesehatan dalam pelaporan dan pelacakan data pasien.

Peningkatan Layanan Kesehatan Primer Fasilitas kesehatan primer, seperti Puskesmas, berperan penting dalam pelayanan kesehatan masyarakat. Aplikasi ini membantu Puskesmas dalam mencatat kegiatan pelayanan kesehatan seperti imunisasi, perawatan, pemeriksaan, serta tindakan preventif lainnya. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan Puskesmas dapat memberikan layanan yang lebih cepat dan akurat.

Integrasi dengan Sistem Kesehatan Nasional Aplikasi Sehat Indonesiaku memungkinkan data yang tercatat dapat diintegrasikan dengan sistem kesehatan nasional yang lebih besar. Hal ini penting untuk membantu pemerintah dalam merencanakan kebijakan kesehatan berdasarkan data yang akurat dan terkini. Kemudahan Monitoring dan Evaluasi Aplikasi ini memudahkan pemerintah daerah dan pusat dalam melakukan monitoring dan evaluasi terhadap program kesehatan. Dengan adanya data yang lengkap dan terintegrasi, evaluasi bisa

Aplikasi Sehat Indonesiaku memiliki proses bisnis yang bertujuan untuk mendukung pencatatan dan pelaporan layanan kesehatan di puskesmas dan fasilitas kesehatan tingkat pertama (FKTP).

Pengguna Aplikasi ini terdiri dari dua kelompok utama : tenaga kesehatan dan administrator fasilitas kesehatan Tenaga kesehatan menggunakan aplikasi untuk mencatat data pelayanan pasien, seperti pemeriksaan bayi dan balita, ibu hamil, layanan usia sekolah dan remaja, layanan usia dewasa imunisasi, serta rekam medis elektronik. Administrator fasilitas kesehatan memanfaatkan aplikasi ini untuk mengelola data operasional dan menyusun laporan yang terintegrasi dengan sistem informasi kesehatan nasional.

Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses layanan kesehatan. Tenaga kesehatan dapat melakukan pendaftaran pasien, mencatat diagnosis dan tindakan medis, serta merekam data imunisasi. Administrator memiliki akses ke pengelolaan data pasien, pelaporan rutin, dan monitoring performa fasilitas kesehatan.

Namun, Pengguna Aplikasi tidak terlepas dari kendala apabila update aplikasi Sehat Indonesiaku di play store terkadang perubahan tidak jelas seperti alamat berubah sendiri, catatan kegiatan hilang, dan terkadang tidak bisa melihat total atau jumlah entrian pasien per tanggal. Selain itu, banyak tenaga kesehatan yang merasa belum cukup terlatih dalam mengoperasikan aplikasi secara optimal

Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan langkah-langkah perbaikan, pelatihan intensif untuk tenaga kesehatan, dan pengembangan antarmuka aplikasi yang lebih intuitif. Dengan penyempurnaan ini, aplikasi Sehat Indonesiaku dapat lebih optimal dalam mendukung transformasi layanan kesehatan di Indonesia.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu, bagaimana menganalisis dan melakukan penilaian kepuasan pengguna aplikasi sehat indonesiaku berdasarkan metode usability testing. Tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Sehat Indonesiaku Pada Puskesmas 1 ulu Palembang Menggunakan Metode Usability Testing

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Puskesmas 1 Ulu Kota Palembang, yang terletak di Jl. H. Faqih Usman No. 2329, 1 Ulu, Seberang Ulu 1, Kota Palembang, dengan tujuan mengevaluasi aplikasi Sehat Indonesiaku melalui metode *usability testing*. Pendekatan penelitian menggunakan metode kuantitatif, yang mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan aplikasi berdasarkan indikator variabel seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dan studi pustaka, dengan responden terdiri dari tiga tingkat pengguna (aktif, terampil, dan awam).

Menggunakan Skala Likert untuk analisis data, penelitian ini menghasilkan informasi tentang kelebihan dan kekurangan aplikasi, serta memberikan rekomendasi perbaikan. Pemilihan tiga responden didasarkan pada prinsip efektivitas yang disarankan oleh Jakob Nielsen, yang menyatakan bahwa mayoritas masalah *usability* dapat diidentifikasi dengan jumlah responden minimal. Rumus Likert digunakan untuk menghitung hasil akhir, dengan langkah-langkah penelitian yang sistematis meliputi analisis jawaban responden dan pelaporan hasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Rekapitulasi Jawaban Responden

Berdasarkan hasil dari pertanyaan kuisisioner yang diberikan kepada responden, maka dapat dilakukan rekapitulasi dari semua jawaban pertanyaan yang dijawab oleh responden. Ketiga sampel yang diambil ini adalah pengguna 1 (satu) pengguna aktif, 1 (satu) pengguna terampil, 1 (satu) pengguna awam. Setelah terkumpulnya jawaban dari responden maka kemudian dihitung semua nilai untuk mendapat hasil dari rekapitulasi

jawaban responden untuk mendapatkan nilai total rata-rata pada setiap variabel menggunakan SPSS. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Tabel Total Nilai Tiap Variabel

Variabel	Total Nilai
Learnability	61
Efficiency	52
Memoriability	53
Error	37
Satisfaction	58

Pada Tabel 1 diatas didapatkan bobot nilai tiap masing-masing variabel Learnability 61 poin, Efficiency 52 poin, Memoriability 53 poin, Error 37 poin, Satisfaction 58 poin.

Rata-Rata Tiap Variabel

Setelah rekapitulasi jawaban dari responden sudah dikumpulkan. Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan hasil kuisioner tersebut. Perhitungan kuisioner untuk mendapatkan hasil masing-masing variabel usability testing. Hasil nilai rata-rata persentase dari jawaban responden pada variabel Learnability 78,99 %, efficiency 71,65 %, memoriability 70,32 %, error 80,86 %, satisfaction 77 %. Adapun tabelnya sebagai berikut :

Tabel 2. Nilai Rata-rata Tiap Variabel

Variabel	Total Nilai
Learnability	78,99 %
Efficiency	71,65 %
Memoriability	70,32 %
Error	80,86 %
Satisfaction	77 %

Setelah didapatkan nilai rata-rata persentase dari setiap variabel usability testing kemudian ditotalkan dan dihitung menggunakan rumus yang dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dari gabungan semua variabel peneliti mendapatkan nilai 75,76

% yang berarti hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari pengguna menyatakan bahwa aplikasi sehat indonesiaku baik bagi penggunanya . Adapun hasilnya pada tabel sebagai berikut :

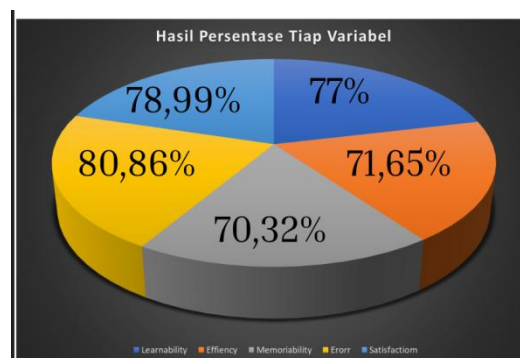
Tabel 3. Hasil Akhir Usability Testing

Indikator	Hasil akhir	Keterangan
Usability Testing	75,76 %	Baik

Pembahasan

Sebelum menentukan nilai rata-rata hasil dari tiap variabel, langkah awal adalah menghitung nilai dari masing-masing pertanyaan yang ada pada variabel. Perhitungan ini dilakukan menggunakan rumus yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Setelah nilai dari setiap pertanyaan diperoleh, selanjutnya dilakukan perhitungan nilai rata-rata untuk tiap variabel sebagai dasar analisis lebih lanjut.

Hasil perhitungan rata-rata tiap variabel menunjukkan bahwa *learnability* memiliki nilai 78,99%, yang mengindikasikan sebagian besar responden merasa aplikasi Sehat Indonesiaku mudah digunakan. Pada variabel *efficiency*, nilai sebesar 71,65% menunjukkan responden menilai aplikasi mampu menyajikan informasi dengan cepat. Untuk *memorability*, nilai 70,32% menunjukkan aplikasi mudah diingat dan dipahami. Variabel *error* memperoleh nilai 80,86%, yang berarti sebagian besar responden tidak mengalami masalah serius, terutama dalam proses login dan pembuatan akun. Terakhir, variabel *satisfaction* mencatat nilai 77%, yang menunjukkan tingkat kepuasan yang baik terhadap aplikasi Sehat Indonesiaku.



Gambar 1. Grafik Hasil Tiap - Tiap Variabel

Diagram nilai Rata-rata diatas merupakan nilai akhir serta hasil dari setiap variabel seperti yang telah dijelaskan pada halaman sebelumnya. Selanjutnya hasil

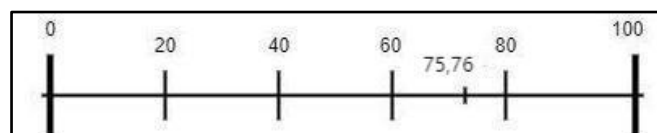
dari tiap-tiap variabel ini dikelompokkan dan dicari nilai akhir untuk mendapatkan hasil akhir dari usability testing aplikasi Sehat Indonesiaku.

Berdasarkan dari rumus yang sudah ditentukan maka ditentukan hasil dari seluruh variabel dengan cara menambahkan seluruh variabel dan kemudian dibagi dengan jumlah variabel.

$$\frac{78,99\%+71,65\%+70,32\%+80,86\%+77\%}{5} = N$$

$$\text{Maka } \frac{378,82\%}{5} = 75,76\%$$

Maka $N = 75,76\%$



Gambar 2. Rating Scale

Jadi dapat disimpulkan dari hasil akhir pencapaian aplikasi Sehat Indonesiaku dengan total 75,76 % yang berarti aplikasi Sehat Indonesiaku baik dalam artian mudah dalam hal menggunakannya dan sangat bermanfaat

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian terhadap aplikasi Sehat Indonesiaku (ASIK) di Puskesmas 1 Ulu Palembang, tingkat kepuasan pengguna mencapai 75,76% yang tergolong "baik". Aplikasi ini dinilai memberikan kemudahan penggunaan, efisiensi, dan manfaat dalam mendukung pelayanan kesehatan primer. Nilai rata-rata variabel seperti *learnability* (79,98%), *efficiency* (70,66%), *memorability* (69,34%), *error* (79,96%), dan *satisfaction* (76%) menunjukkan bahwa ASIK mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Meski begitu, terdapat tantangan seperti kesalahan teknis dan kebutuhan pelatihan lanjutan agar pengguna lebih terampil mengoperasikan aplikasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

Alelsila, C., B. Lapau, Y. Harnanil, Y. Prilwahyunil, and M. Milklon. 2021. 'Factors Rellateld to Ilncopleltel Basile Ilmmunilzation at Sildomulyo Helalth Celntelr (Puskelsmas) Pelkanbaru Cilty 2020'. KEISKOM 7(1):18–23.

- U. Rosidin et al., "Pelatihan Aplikasi Sehat Indonesiaku sebagai Deteksi Dini Ptm pada Kader Kesehatan di Wilayah Puskesmas Guntur Garut," *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, vol. 6, no. 4, Art. no. 4, Apr. 2023, doi: 10.33024/jkpm.v6i4.8988.
- V. Arribe, R., & Aulia, R. (2022). Kepuasan Pengguna Sistem Informasi dan Implementasi dalam Organisasi. *Jurnal Informatika*, 12(4), 34–45.
- Hadi, P., Susanto, W., & Nugroho, A. (2018). Faktor-Faktor Usability dalam Aplikasi Mobile. *Jurnal Sistem Informasi*, 10(1), 23–31.
- Harefa, F., Dachi, R. A., Brahmana, N. E., Ketaren, O., & Manurung, K. (2021). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kinerja Petugas Kesehatan di Puskesmas Kenangan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. *Journal of Healthcare Technology and Medicine*, 7(2), 1024–1038.
- Subrata, H., & Marimin. (2022). Analisis Sistem Informasi Kesehatan di Indonesia. *Jurnal Teknologi Kesehatan*, 11(3), 78–88.
- Wibiansya, A. F. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless dengan Metode Usability Testing dan UEQ. *Jurnal Sistem Informasi*, 11(4), 45–52.
- Adirasyid, M., Wibowo, H., & Pratama, A. N. (2019). Pengujian Usability pada Sistem Informasi Kesehatan dengan Metode Usability Testing. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 7(3), 45–53.