

Analisis Pengalaman Pengguna Sistem Informasi Puskesmas Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ): Studi Kasus di Kabupaten Bantul

Ida Wahyuni¹⁾, Auf Affan²⁾, Beni Mulyadi Sutaryana³⁾

¹⁾Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya, ²⁾Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul,

³⁾Departemen Sistem Informasi Manajemen Kesehatan, Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan Universitas Gadjah Mada.

¹⁾ ida.wahyuni@dosen.poltekkestasikmalaya.ac.id, ²⁾ auf.aff1986@mail.ugm.ac.id,

³⁾ benimulyadisutaryana1987@mail.ugm.ac.id

ABSTRAK

Sistem Informasi puskesmas dimanfaatkan untuk mendukung upaya dalam meningkatkan sistem surveilans, monitoring, informasi kesehatan yang *evidence based*. Sistem informasi hendaknya memberikan kemudahan dan kenyamanan produktifitas pengguna. Kemudahan suatu sistem dapat diketahui melalui tingkat usability (kegunaan). *Usability* disebut juga sebagai karakteristik dari kualitas produk. *User experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat usability pengguna terhadap SIMPUS DGS melalui leveling *user experience* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Jenis penelitian ini merupakan deskriptif analitik dengan pendekatan studi kasus terhadap pengalaman penggunaan SIMPUS. Melalui purposive sampling diperoleh 29 operator SIMPUS sebagai responden dari total populasi di Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul. *User Evaluation* SIMPUS DGS di Kabupaten Bantul dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa skala stimulasi berada diatas rata-rata (*above average*). Sedangkan 5 skala lainnya yaitu Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, dan Kebaruan dikategorikan dibawah rata-rata (*below average*). Nilai *benchmark* terendah pada skala kebaruan, maka diperlukan penyempurnaan pada fitur yang dapat meningkatkan motivasi pengguna dalam menggunakan system.. Hasil penilaian pada kualitas hedonis skala kebaruan menjadi prioritas pengembangan sistem berupa fitur-fitur untuk meningkatkan motivasi pengguna seperti spesifikasi fitur untuk tiap polinya (umum, gigi, KIA).

Kata kunci: Pengalaman, Pengguna, SIMPUS, UEQ

ABSTRACT

Information System is used to support efforts to improve surveillance, monitoring, and evidence-based health information systems. The training information system provides convenience and comfort for user productivity. The ease of a system can be identified through the level of usability (usability). Usefulness is also referred to as the characteristics of product quality. User experience assesses how satisfied and comfortable a person is with a product, system, and service. This research aims to evaluate the user's usability level towards SIMPUS DGS through user experience leveling using the User Experience Questionnaire (UEQ). This type of research is an analytical descriptive with a case study approach to the experience of using SIMPUS. Through

purposive sampling, 29 SIMPUS operators were obtained as respondents from the total population at the Health Office in Bantul Regency. The SIMPUS DGS User Evaluation in Bantul Regency with the User Experience Questionnaire (UEQ) shows that the stimulation scale is above average (above average). While the other 5 scales namely Attractiveness, Clarity, Efficiency, Accuracy, and Novelty are categorized as below average. The lowest benchmark value is on the novelty scale, so improvements are needed to features that can increase user motivation in using the system. The results of the assessment on the hedonic quality of the novelty scale are a priority for system development in the form of features to increase user motivation such as feature specifications for each poly (general, dental, MCH).

Keywords: Experience, User, SIMPUS

PENDAHULUAN

Pusat Kesehatan Masyarakat yang selanjutnya disebut Puskesmas adalah fasilitas pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan upaya kesehatan masyarakat dan upaya kesehatan perseorangan tingkat pertama, dengan lebih mengutamakan upaya promotif dan preventif, untuk mencapai derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya di wilayah kerjanya (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2019). Dalam rangka meningkatkan manajemen penyelenggaraan Puskesmas perlu dukungan Sistem Informasi Puskesmas yang mampu menjamin ketersediaan data dan informasi secara cepat, akurat, terkini, berkelanjutan, dan dapat dipertanggungjawabkan. Sistem Informasi Puskesmas adalah suatu tatanan yang menyediakan informasi untuk membantu proses pengambilan keputusan dalam melaksanakan manajemen Puskesmas dalam mencapai sasaran kegiatannya (Kemenkes RI, 2019). Pengaturan Sistem Informasi Puskesmas bertujuan untuk: a. mewujudkan penyelenggaraan Sistem Informasi Puskesmas yang terintegrasi; b. menjamin ketersediaan data dan informasi yang berkualitas,

berkesinambungan, dan mudah diakses; dan c. meningkatkan kualitas pembangunan kesehatan di wilayah kerjanya melalui penguatan manajemen Puskesmas (Kemenkes RI, 2019).

Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh Puskesmas untuk mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan sistem surveilans, monitoring, informasi kesehatan yang *evidence based*. SIMPUS adalah subsistem dari Sistem Informasi Kesehatan Daerah (SIKDA) dan Sistem Informasi Kesehatan Nasional (SIKNAS) yang dikembangkan di Puskesmas (Febrianto & Putra, 2019). Implementasi SIMPUS di Kabupaten Bantul bertujuan untuk membantu meningkatkan pelayanan kesehatan di Puskesmas wilayah kerja. Dalam penerapan SIMPUS di Kabupaten Bantul terdapat hambatan-hambatan yang perlu diperhatikan, terutama dari aspek pengguna SIMPUS itu sendiri. Sistem yang dirancang dengan tidak baik dan tidak mudah digunakan akan membuat pengguna kesulitan mempelajari dan mengoperasikan. Hal itu akan berimbas pada

sistem tersebut jarang atau salah pengoperasian sehingga biaya yang harus ditanggung oleh organisasi pengguna sistem menjadi tinggi dan berbahaya bagi reputasi perusahaan yang mengembangkan sistem tersebut (Saparamadu et al., 2021). Kemudahan suatu sistem dapat diketahui melalui suatu *usability* (kegunaan). *Usability* saat ini dikenal sebagai kunci utama yang menentukan keberhasilan dari sebuah sistem interaktif atau produk (Febrianto & Putra, 2019). *Usability* disebut juga sebagai karakteristik dari kualitas produk dimana subkarakteristiknya terdiri dari kemampuan untuk dapat dikenali secara sesuai (*appropriate recognizability*), dipelajari (*learnability*), dioperasikan (*operability*), perlindungan kesalahan oleh pengguna (*user error protection*), keindahan tampilan antarmuka (*user interface aesthetics*), dan aksesibilitas (*accessibility*) (Hendradewa, 2017).

Dalam penyelenggaraan sistem informasi puskesmas perlu dilakukan suatu pembinaan dan pengawasan guna peningkatan mutu penyelenggaraan dan pengembangan sistem agar tercapai efektif dan efisien (Kemenkes RI, 2019) salah satunya dengan upaya evaluasi SIMPUS yang berbasis pengguna. *User Experience* (UX) adalah persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi penggunaan suatu produk, sistem, atau jasa (Pristantiningdiah, 2020). *User experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Prinsip membangun UX adalah pengguna

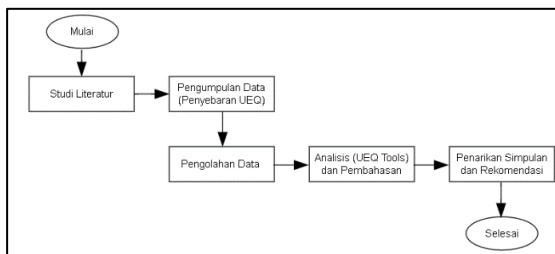
mempunyai kekuasaan dalam menggunakan produk yang dibangun (*costumer rule*). Seberapa pun bagus fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa pengguna merasakan kepuasan, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat UX menjadi rendah. *Usability* merupakan kualitas suatu sistem yang berguna dan meminimalkan kegagalan yang ada, sehingga dapat digunakan secara maksimal. Konsep perancangan desain interaksi diuji berdasarkan asas *usability* karena dapat dijadikan ukuran untuk menentukan kualitas suatu produk atau sistem yang berupa situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak maupun peralatan lainnya berdasarkan pengalaman pengguna (Handiwidjojo & Ernawati, 2016).

User Evaluation SIMPUS di Kabupaten Bantul dengan menggunakan *User Experience Questioner* (UEQ) menyediakan impresi yang menyeluruh dari aspek *usability* sampai kepada aspek *user experience*. *User Experience* mendeskripsikan perasaan subyektif pengguna terhadap produk yang mereka gunakan. UEQ memungkinkan pengukuran *user experience* dari produk interaktif secara langsung dan cepat. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* pengguna terhadap SIMPUS DGS melalui leveling *user experience* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

METODE PENELITIAN

Proses dan tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari observasi

studi literatur dan pengisian kuesioner sampai penyusunan laporan akhir. Dalam tahap ini, peneliti melakukan pencarian studi pustaka dan literatur untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan evaluasi *usability* untuk *user experience* menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, sehingga informasi tersebut diharapkan dapat mempermudah dan membantu penulis dalam melakukan penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul pada April-Mei 2021.

2. Alat dan Bahan Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang mengacu pada *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

3. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu penyebaran kuesioner yang disebar dengan

metode online kepada para responden. Responden adalah Operator SIMPUS DGS di Kabupaten Bantul. Pengambilan sampel berdasarkan “penilaian” (judgment) peneliti mengenai siapa saja yang pantas (memenuhi persyaratan) secara purposive sampling untuk di jadikan sampel dan di ambil 29 responden dari total operator SIMPUS di Kabupaten Bantul.

4. Metodologi Penelitian

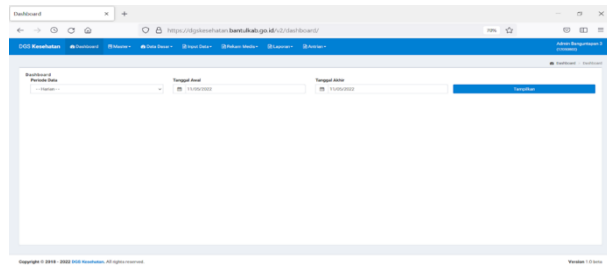
Rancangan penelitian yang dilakukan adalah deskriptif analitik dengan pendekatan studi kasus terhadap pengalaman penggunaan SIMPUS. Hasil online survei dianalisis dengan menggunakan *tools* analisis UEQ yaitu microsoft excel, dimana tool akan melakukan perhitungan nilai dari setiap variabel, membuat diagram untuk memvisualisasikan hasil dan mengkalkulasikan beberapa dasar indikator statistik yang dibutuhkan untuk menginterpretasikan data. Dalam analisis data ini, peneliti menambahkan karakteristik responden untuk dikaji dan dilakukan pembahasan bersama dengan hasil data yang telah diolah. Hasil pengolahan data dan analisis ditarik kesimpulan dan diusulkan sebagai rekomendasi perbaikan SIMPUS DGS di Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul.

interface sistem yang digunakan di Puskesmas di Wilayah Kabupaten Bantul.

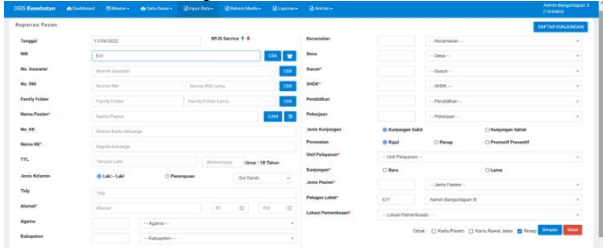
HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Umum SIMPUS DGS Puskesmas di Wilayah Kabupaten Bantul

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap sistem SIMPUS, berikut tampilan



Gambar 2. Tampilan Dashboard SIMPUS DGS



Gambar 3. Tampilan Halaman Registrasi SIMPUS DGS

2. Karakteristik Responden Evaluasi SIMPUS DGS

Hasil survey terhadap 29 responden operator SIMPUS diketahui karakteristik responden sebagai berikut :

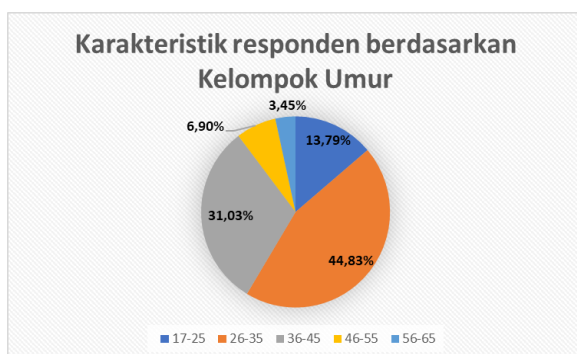
a. Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 4. Karakteristik Jenis Kelamin

Responden perempuan mendominasi sebagai operator SIMPUS DGS di Kabupaten Bantul sebesar 69%.

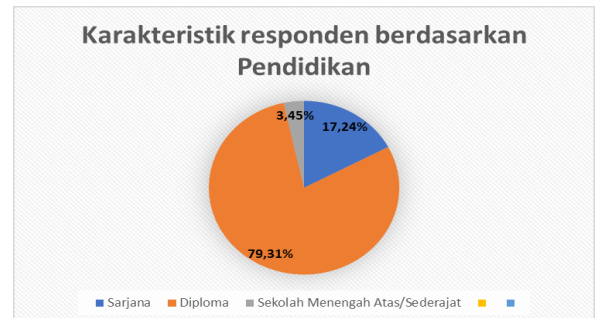
b. Berdasarkan Kelompok Umur



Gambar 5. Karakteristik Umur Responden

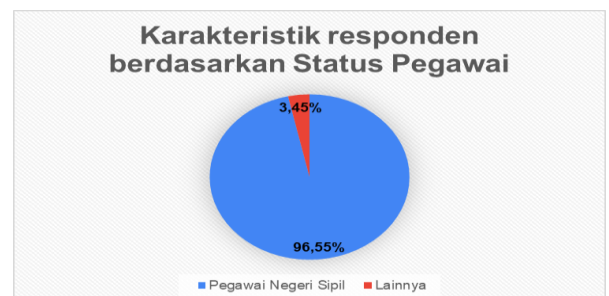
Dilihat dari usia, terdapat variasi umur responden tetapi terbanyak pada rentang 46-55 tahun sebesar 44,83%

c. Berdasarkan Pendidikan



Gambar 6. Karakteristik Pendidikan Responden Pendidikan responden mayoritas memiliki Pendidikan formasi Diploma sebesar 79,31%.

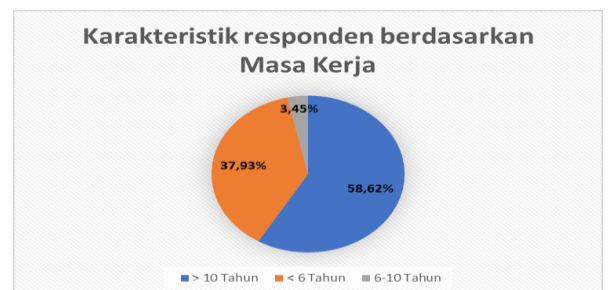
d. Berdasarkan Status Pegawai



Gambar 7. Karakteristik Status Pegawai Responden

Sebanyak 96,55% responden berstatus pegawai negeri sipil (PNS).

e. Berdasarkan Masa Kerja

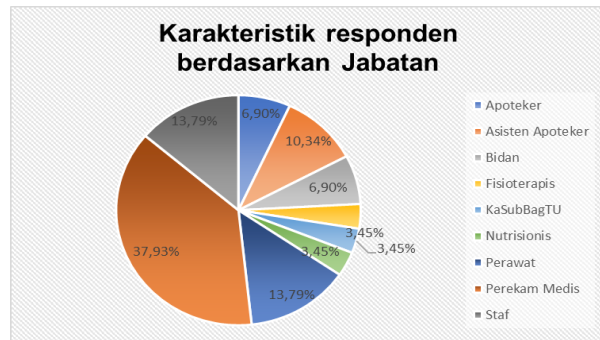


Gambar 8. Karakteristik Masa Kerja Responden

Operator SIMPUS DGS yang menjadi responden memiliki masa kerja mayoritas lebih dari 10 tahun sebesar 58,62%.

f. Berdasarkan Jabatan

Sedangkan dari sisi jabatan diketahui bahwa mayoritas operator SIMPUS di Kabupaten Bantul adalah Perkam medis yakni 37,93%.



Gambar 9. Karakteristik Jabatan Responden

3. Analisis Hasil Evaluasi User Experience (UX) Dengan User Experience Quetsionnaire

Merunut kepada sistem kerja tools UEQ, Kami menggambarkan tahapan analisisnya sebagai berikut :



Gambar 10. Mekanisme Analisis Tools UEQ

Secara rinci Gambar 10 dijelaskan melalui uraian berikut :

Pengolahan data diawali merekapitulasi data jawaban responden pada pengukuran UX SIMPUS DGS. Hasil jawaban dikonversi menjadi bobot nilai dengan transformasi

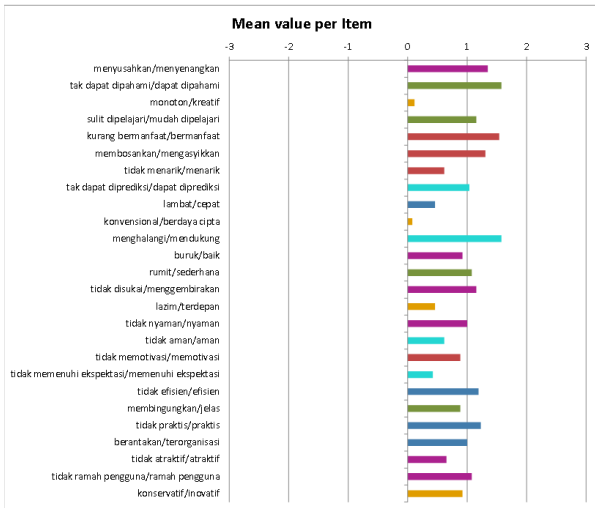
pengskalaan dari -3 (setuju sepenuhnya dengan nilai negatif) hingga +3 (setuju sepenuhnya dengan nilai positif). Berikut contoh nilai yang sudah ditranformasi :

Tabel 1. Hasil Transformasi Nilai

Skala Penilaian	1	2	3	4	5	6	7
Penskalaan untuk pernyataan negatif ke positif							
Menyusahkan	0	0	0	0	0	0	Menyenangkan
Nilai setelah transformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Penskalaan untuk pernyataan positif ke negatif							
Bermanfaat	0	0	0	0	0	0	Kurang Bermanfaat
Nilai setelah transformasi	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3

Setelah mentransformasi nilai, maka dilakukan pengujian koefisien *cronbach alpha*. Koefisien *Cronbach Alpha* mendeskripsikan konsistensi untuk semua item pada semua skala. Suatu data analisis menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dapat dikatakan memiliki konsistensi yang tinggi jika nilai dari koefisien *Cronbach Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,7. Hasil koefisiensi reliabilitas *cronbach alpha* didapat dengan mencari terlebih dahulu nilai *correlation* dengan cara menghitung nilai rata-rata setiap pasangan item pada skala. Dilanjutkan dengan mencari nilai average (rata-rata) untuk seluruh hasil *correlation* pada skala. Lalu mencari nilai *Alpha* dengan cara nilai *average* dikali jumlah item per skala. Setelah melakukan konfirmasi terhadap skala inkonsistensi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan mean, variance dan simpangan baku pada data jawaban responden. Koefisien reliabilitas *Cronbachs Alpha* dapat ditunjukkan pada Tabel 2 sampai dengan Tabel 7 berikut.

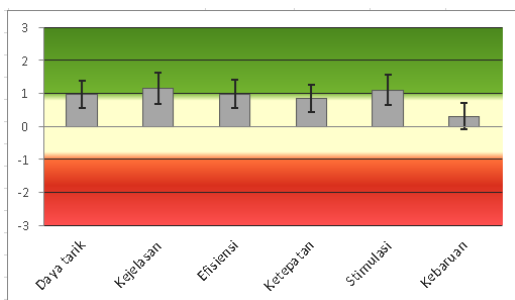
Tabel 2 sampai Tabel 7 Koefiseien Reliabilitas *Cronbachs Alpha*



Gambar 11. Grafik Rata-rata per Item Pertanyaan

Dari 26 orang partisipan yang mengisi kuesioner diperoleh hasil pengukuran rata-rata tertinggi yaitu pada skala Kejelasan (item 2) dengan rata-rata sebesar 1,6 dan terendah pada skala kebaruan (item 3,10) dengan rata-rata sebesar 0,1. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa evaluasi rata-rata keseluruhan aspek memiliki nilai positif walaupun dengan nilai terendah sebesar 0,0 masih mewakili evaluasi yang kurang lebih netral dari skala yang sesuai.

Hasil rata-rata skala UEQ untuk SIMPUS DGS dipaparkan dalam grafik pada Gambar 12 dan Tabel 6 berikut.



Gambar 12. Rata-rata Skala UEQ

Tabel 6 Hasil Rata-Rata UEQ Tiap Skala UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 1,026	1,34
Kejelasan	↑ 1,173	1,65
Efisiensi	↑ 0,971	1,39
Ketepatan	↑ 0,913	1,21
Stimulasi	↑ 1,087	1,62
Kebaruan	→ 0,394	1,38

Melihat pada Gambar 12 dan Tabel 6 diketahui semua variabel memperlihatkan nilai rata-rata diatas 0,8 kecuali variabel kebaruan dengan nilai 0.394. Nilai rata-rata tertinggi pada skala Kejelasan sebesar 1,173 maka dapat dikatakan hasil setiap skala *user experience* adalah positif. Skala paling rendah dengan nilai rata-rata 0,394 yaitu pada skala Kebaruan dengan nilai evaluasi yang netral.

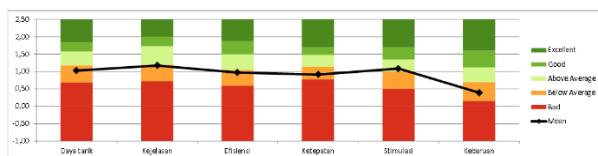
Hasil perhitungan dapat pula disajikan berdasarkan tiga kelompok aspek yaitu *attractiveness* (Daya Tarik) yang merupakan dimensi valensi murni, *pragmatic quality* (Kualitas pragmatis) yaitu aspek yang menggambarkan kualitas interaksi yang berhubungan dengan tugas atau tujuan yang dilakukan oleh pengguna serta *hedonic quality* (Kualitas hedonis) yaitu menggambarkan aspek-aspek yang berkaitan dengan kesenangan atau menyenangkan saat menggunakan produk. Dimana hasil evaluasi UEQ untuk aspek *attractiveness* dengan nilai 1,03 untuk *pragmatic quality* dengan nilai 1,02, serta 0,74 untuk *hedonic quality*.

Tabel 7. Hasil Mean Berdasarkan *Pragmatic* dan *Hedonic Quality*

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1,03
Kualitas Pragmatis	1,02
Kualitas Hedonis	0,74

Untuk memeriksa *level user experience* SIMPUS dengan membandingkan hasil pengukuran UEQ dengan produk interaktif sejenis yaitu dengan membandingkan nilai setiap aspek

dengan kumpulan data yang berasal dari 20.190 responden dari 452 studi mengenai produk yang berbeda (*business software, webpage, web shops, social networks*). Uji *benchmark* dapat menggambarkan tentang kualitas relatif dari SIMPUS DGS dibandingkan dengan produk lainnya, dipaparkan dalam diagram *benchmark* yang dibagi menjadi lima kategori *level user experience* pada Gambar 13 dan Tabel 8 berikut.



Gambar 13. *Benchmark* UEQ SIMPUS DGS

Tabel 8. Interpretasi skala terhadap *Benchmark*

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,03	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Kejelasan	1,17	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Efisiensi	0,97	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Ketepatan	0,91	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Stimulasi	1,09	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Kebaruan	0,39	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Benchmark UEQ mengklasifikasikan produk ke dalam 5 kategori (per skala) adalah sebagai berikut: 1. *Excellent*: termasuk dalam kisaran 10% produk yang memiliki skor tertinggi. 2. *Good*: 10% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 75% lainnya lebih rendah. 3. *Above average*: 25% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 50% lainnya lebih rendah. 4. *Below average*: 50% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 25% lainnya lebih rendah. 5. *Bad*: termasuk dalam kisaran 25% produk yang memiliki skor terendah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan Gambar 13 dan Tabel 8 diatas, diketahui bahwa dari 6 skala *User Experience Quesioner* hanya terdapat 1 skala yang di kategorikan diatas rata-rata (*above average*) yaitu

skala Stimulasi. Sedangkan 5 skala lainnya yaitu Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, dan Kebaruan dikategorikan dibawah rata-rata (*below average*) sesuai dengan interval *benchmark* UEQ yang telah ditetapkan (Schrepp, 2019). Skala Stimulasi merujuk kepada penilaian kualitas hedonis (*Stimulation dan Originality*) yang mengarahkan kepada menggambarkan aspek-aspek yang berkaitan dengan kesenangan atau menyenangkan saat menggunakan SIMPUS DGS dan ini tidak berkaitan secara langsung terhadap kualitas sistem bagi kinerja tugas pengguna (Handiwidjojo & Ernawati, 2016). Mayoritas skala lainnya yang masih dibawah rata-rata yakni terkait kualitas pragmatis yang belum tercapai. Kualitas pragmatis merupakan aspek yang menggambarkan kualitas interaksi yang berhubungan dengan tugas atau tujuan yang dilakukan oleh pengguna .

Berdasarkan hasil temuan tersebut, maka dapat ditarik rekomendasi perbaikan terhadap SIMPUS DGS dengan menekankan kepada 5 skala (Schrepp, 2023) yang memiliki nilai dibawah rata-rata, yakni :

- Daya Tarik (*Attractiveness*). Pengembangan SIMPUS memperhatikan kepada aspek sistem untuk kesenangan, kenyamanan, keatraktifan dan ramah terhadap pengguna.
- Kejelasan (*Perspicuity*). Pengembangan SIMPUS memperhatikan kepada aspek sistem informasi untuk kemudahan pemahaman, pembelajaran, sederhana dan tidak membingungkan pengguna.
- Efisiensi (*Efficiency*). Pengembangan SIMPUS memperhatikan kepada aspek kecepatan, efisiensi, kepraktisan dan keterorganisasian

sistem informasi dalam mendukung penyelesaian tugas.

- d. Ketepatan (*Dependability*). Pengembangan SIMPUS memperhatikan kepada aspek dengan fitur sistem yang familier, mendukung pekerjaan, aman terhadap data dan memenuhi harapan pengguna.
- e. Kebaruan (*Novelty*) dimana pengembangan SIMPUS untuk bisa lebih kreatif, berdaya cipta dan inovatif.

PENUTUP

User Evaluation SIMPUS DGS di Kabupaten Bantul dengan menggunakan *User Experience Questioner* (UEQ) untuk mengetahui level *user experience* SIMPUS DGS, menunjukkan bahwa walaupun berdasarkan rata-rata hasil setiap skala *user experience* adalah positif. Namun pada UEQ benchmark diketahui bahwa hanya terdapat 1 skala yang di kategorikan diatas rata-rata (*above average*) yaitu skala Stimulasi. Sedangkan 5 skala lainnya yaitu Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, dan Kebaruan dikategorikan dibawah rata-rata (*below average*) sesuai dengan interval *benchmark* UEQ yang telah ditetapkan. Dengan demikian diperlukan perbaikan desain. Perlunya evaluasi secara tatap muka untuk lebih dalam menggali persepsi pengguna dan mencegah ketidak seriusan dan kekurangpahaman partisipan dalam mengisi kuesioner.

Nilai *benchmark* terendah pada skala kebaruan. Skala kebaruan termasuk dalam aspek kualitas hedonis yang berkaitan dengan rasa menyenangkan saat menggunakan produk. Maka dari itu perlu penyempurnaan pada pengembangan selanjutnya yaitu fitur yang dapat meningkatkan

motivasi pengguna untuk menggunakan sistem tersebut.

Rekomendasi terhadap pengembangan SIMPUS di Kabupaten Bantul, yakni perlu dilakukan pengkajian lebih lanjut secara kualitatif dengan pertanyaan terbuka baik melalui wawancara mendalam atau fokus grup diskusi yang bisa menjelaskan temuan dari UEQ untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan SIMPUS agar menjadi sistem yang lebih efisien dan *usable*. Jika melihat pada hasil aspek penilaian, aspek kualitas hedonis pada skala kebaruan menjadi prioritas pengembangan sistem berupa fitur-fitur untuk meningkatkan motivasi pengguna seperti spesifikasi fitur untuk tiap polinya (umum, gigi, KIA).

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianto, W. A., & Putra, W. H. N. (2019). Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 6099–6106. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5648>
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan. *Juisi*, 02(01), 49–55.
- Hendradewa, A. P. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone). *Teknoin*, 23(1), 9–18. <https://doi.org/10.20885/teknoin.vol23.iss1.art2>
- Kemenkes RI. (2019). Permenkes No.31 Tahun 2019 Tentang Sistem Informasi Puskesmas. *Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*.

- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2019). Permenkes No.43 Tahun Tentang Pusat Kesehatan Masyarakat. *Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.*, 6(1), 5–10.
- Pristantiningdiah, R. (2020). Perancangan User Experience Aplikasi E-health Pelayanan Kesehatan Dan Kecantikan Dengan Metode Lean UX Dan Usability Testing (Studi Kasus: Klinik Dr. Riris). In *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55248>
- Saparamadu, A. A. D. N. S., Fernando, P., Zeng, P., Teo, H., Goh, A., Lee, J. M. Y., & Lam, C. W. L. (2021). User-Centered Design Process of an mHealth App for Health Professionals: Case Study. *JMIR Mhealth Uhealth* 2021;9(3):E18079 <https://Mhealth.Jmir.Org/2021/3/E18079>, 9(3), e18079. <https://doi.org/10.2196/18079>
- Schrepp, D. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook, Version 10*.
- Schrepp, Martin. <https://www.ueq-online.org/>. 2019
- SIMPUS DGS Kabupaten Bantul
- Saputra, Hendra & Falah, Miftahul. Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik STMIK Palcomtech Palembang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). Skripsi STMIK Palomtech Palembang. 2020