

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP  
SISTEM INFORMASI RSUP DR RIVAI  
ABDULLAH PALEMBANG**



**Diajukan oleh :**

- 1. AJENG FITRIA / 011180185**
- 2. M.SOEWANDY / 011180135**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG**

**2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP  
SISTEM INFORMASI RSUP DR RIVAI  
ABDULLAH PALEMBANG**



**Diajukan oleh :**

- 1. AJENG FITRIA / 011180185**
- 2. M.SOEWANDY / 011180135**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG**

**2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**NAMA / NPM : 1. AJENG FITRIA / 011180185  
2. M. SOEWANDY / 011180135**

**PROGRAM STUDI : INFORMATIKA**

**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU**

**JUDUL : ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP  
SISTEM INFORMASI RSUP DR RIVAI  
ABDULLAH PALEMBANG**

**Tanggal, 22 Agustus 2022**

**Pembimbing**

**Imroatul khasanah, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN: 0206129005**

**Mengetahui**

**Rektor,**

**Benedictus Efendi S.T, M.T**

**NIP: 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI**

**NAMA / NPM : 1. AJENG FITRIA / 011180185  
2. M. SOEWANDY / 011180135**

**PROGRAM STUDI : INFORMATIKA**

**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU**

**JUDUL : ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP  
SISTEM INFORMASI RSUP DR RIVAI  
ABDULLAH PALEMBANG**

**Tanggal, 10 Agustus 2022**

**Tanggal, 09 Agustus 2022**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Guntoro Barovih, S.Kom., M.Kom.**

**D.Tri Octafian S.Kom,M.Kom.**

**NIDN : 0201048601**

**NIDN: 0213108002**

**Menyetujui,**

**Rektor**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP: 09.PCT.13**

## HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Dan Dia bersama kamu di mana saja kamu berada. Dan Allah maha melihat apa yang kamu kerjakan .”

(QS. Al-Alaq 1 (16))

“Kita diciptakan dengan ciri khas masing masing.

Jadi hargai saja apa yang seharusnya dihargai“

“Pria sejati tidak bersembunyi di semak-semak”

(Tigreal)

### PERSEMBAHAN

Laporan SKRIPSI ini penulis dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda dan Ibunda, ketulusannya dari hati atas doa yang tak pernah putus, semangat yang tak ternilai. Serta Untuk Orang-Orang Terdekatku Yang Tersayang, dan untuk almamater kebanggaanku, serta untuk memenuhi sebagai dari syarat mencapai gelar sarjana komputer.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan SKRIPSI ini dengan baik. Laporan SKRIPSI ini diberi judul **“ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP SISTEM INFORMASI RSUP DR RIVAI ABDULLAH PALEMABANG**

Laporan SKRIPSI ini disusun dalam. memenuhi sebagai dari syarat mencapai gelar sarjana komputer. Dalam penulisan Laporan SKRIPSI ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik Akademik, dosen pembimbing, keluarga, maupun teman-teman seperjuangan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus serta do'a dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan berkat Tuhan Yang Maha Esa, Amin.

Selain itu, ucapan terima kasih yang tulus ditujukan kepada semua pihak yang telah membimbing dengan sungguh-sungguh, ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Bapak Rektor INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH  
Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT, beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menempuh pendidikan di INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH.
2. Ibu Adelin S,T, M.Kom Wakil Rektor 1 INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

3. Ketua Program Studi Informatika Bapak Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom, beserta jajarannya yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Hasirul Qodar S.kom. yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di RSUP DR Rivai Abdullah Palembang.
5. Ibu Imroatul Khasanah, S.Kom., M.Kom, sebagai pembimbing yang senantiasa dengan senang hati memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan laporan SKRIPSI.
6. Bapak Guntoro Barovich, S.Kom., M.Kom. sebagai penguji I yang dengan ketulusan hati dalam memberikan saran, bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan laporan SKRIPSI ini.
7. Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom. sebagai penguji II yang dengan ketulusan hati dalam memberikan saran, bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan laporan SKRIPSI ini.
8. Bapak / Ibu Dosen di lingkungan INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH yang telah mendidik penulis selama dalam proses perkuliahan. Demikian pula para karyawan yang banyak membantu dalam bidang administrasi guna kegiatan akademik.
9. Serta kepada orang tua dan saudara, teman-teman seperjuangan dan kepada pihak yang telah banyak membantu dan mendukung sampai akhir selama masa penelitian.
10. Kepada Mobile Legends yang telah menemani semasa skripsi saya terutama kepada hero Tigreal yang telah menemani perjalanan saya semasa skripsi

dengan jumlah pertandingan 1500 pertandingan dengan total win rate 50.4 %.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan SKRIPSI ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, penulis sadari bahwa Laporan SKRIPSI ini masih banyak kekurangan sehingga membutuhkan banyak kritik dan saran untuk membangun dan menghasilkan hasil yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Agustus 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	5
1.5.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian .....	5
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II GAMBARAN UMUM</b>	
2.1 Perusahaan .....	8
2.1.1 Sejarah Perusahaan .....	8
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan .....	10
2.1.3 Struktur Organisasi .....	11
2.1.4 Tugas wewenang.....	12

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1 Website .....	15
3.2 Analisis .....	15
3.3. User Experience .....	15
3.4 User Experience Questionnaire (UEQ).....	16
3.5 Sistem Informasi .....	18
3.6 Populasi dan Sampel .....	19
3.7 Simple Random Sampling .....	20
3.8 Reliabilitas Alpha Cronbach .....	20
3.9 Kuesioner .....	21
3.10 Penelitian Terdahulu .....	21
3.11 Kerangka Penelitian .....	26

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

4.1 Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	28
4.1.1 Lokasi Penelitian .....	28
4.1.2 Jadwal Penelitian .....	28
4.2 Jenis Data .....	29
4.2.1 Data Primer .....	30
4.2.2 Data Sekunder .....	30
4.3 Teknik Pengumpulan Data.....	30
4.3.1 Studi Pustaka.....	30
4.3.2 Wawancara.....	31
4.3.3 Kuesioner .....	31
4.3.4 Dokumentasi .....	32
4.4 Pengujian Data .....	35
4.4.1 Uji Reliabilitas .....	34
4.5 Populasi dan Sampel .....	35
4.6 Metode Penelitian .....	35

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1 Hasil Penelitian .....	41
5.1.1 Responden.....	41
5.1.2 Deskripsi Responden .....	41
5.2 Pengujian Data .....	43
5.2.1 Uji Reliabilitas .....	44
5.3 Analisis data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuisisioner.....	50
5.4 Hasil Analisis .....	61
5.5 Rekomendasi.....	67

## **BAB VI PENUTUP**

6.1 Kesimpulan .....	70
6.2 Saran .....	72

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xvi</b>
----------------------------	------------

<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
-----------------------------	-------------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi RSUD.....	52
Gambar 3.1 User Experience Questionnaire (UEQ).....	18
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian .....	26
Gambar 4.1 Contoh Pengisian UEQ .....	32
Gambar 4.2 Tranformasi Skala UEQ.....	33
Gambar 4.3 Rumus Validitas .....	35
Gambar 4.4 Rumus Reabilitas .....	36
Gambar 4.5 Rumus Slovin.....	37
Gambar 4.6 Alur Penelitian .....	37
Gambar 5.1 Rata Rata Hasil Pengukuran .....	61
Gambar 5.2 Nilai Rata Rata per Item.....	62
Gambar 5.3 Skala UEQ.....	63
Gambar 5.4 Grafik Rataan Berdasarkan Skala .....	63
Gambar 5.5 Hasil Benchmark UEQ Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang .....	65
Gambar 5.6 Hasil benchmark UEQ .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sejarah Perusahaan .....	8
Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian .....	68
Tabel 2.1 Sejarah Perusahaan .....	8
Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian .....	68
Tabel 5.1 jenis kelamin .....	42
Tabel 5.2 Umur .....	42
Tabel 5.3 Uji Validitas .....	43
Tabel 5.4 Uji Reliabilitas Daya Tarik .....	45
Tabel 5.5 Uji Reliabilitas Kejelasan .....	46
Tabel 5.6 Uji Reliabilitas Efisiensi .....	47
Tabel 5.7 Uji Reliabilitas Ketepatan .....	47
Tabel 5.8 Uji Reliabilitas Stimulasi .....	48
Tabel 5.9 Uji Reliabilitas Kebaruan.....	49
Table 5.10 Uji Reliabilitas .....	50
Tabel 5.11 Hasil kuisioner .....	51
Tabel 5.12 Hasil jawaban Responden .....	52
Tabel 5.13 Tranformasi skala UEQ .....	55
Tabel 5.14 Tranformasi skala UEQ .....	56
Tabel 5.15 Hasil Tranformasi Jawaban.....	56
Tabel 5.16 Hasil mean dan variance setiap kelompok UEQ.....	63
Tabel 5.17 Kategori UEQ Analysis Data Tools.....	64

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Revisian Ujian Kompre (Asli)

## **ABSTRACT**

**AJENG FITRIA AND M. SOEWANDY. *User Experience Analysis of Dr Rivai Abdullah Palembang Hospital Information System***

*RSUP Dr. Rivai Abdullah is a regional general hospital located in Sungai Kundur RSUP Dr. Rivai Abdullah has a vision to realize optimal public health services. Hospital Information System (SIRS) RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang can be done by accessing the website that is already available and can be accessed via cellphone wherever the user is so there is no need to queue. The purpose of this study resulted in an evaluation of the Information System of the RSUP DR Rivai Abdullah Palembang by using the UEQ method and analyzing the results to provide recommendations to the developer. The research method uses the User Experience Questionnaire (UEQ) method which has six evaluation aspects, namely attractiveness, efficiency, clarity, stimulation, accuracy, novelty. . Rivai Abdullah Palembang. The data that has been collected is sampled using the Simple Random Sampling method with the slovin formula. The results obtained in this study are getting a positive evaluation value on the attractiveness aspect (attraction) getting a value (1,82), perspicuity (clarity) getting a value (1.88), efficiency (efficient) getting a value (1.90), dependability (accuracy) getting a value (1.57), and stimulation (stimulation) get a value (1.61). on the novelty aspect, it gets a negative value or the lowest with an average value (0.46). The results of the analysis that have been carried out, the authors recommend increasing creativity, innovation, creativity in the information system of the Rivai Abdullah Hospital Palembang to increase the novelty aspect of the information system of the RSUP DR Rivai Abdullah Palembang.*

**Keywords: *Evaluation, information system RSUP Dr. Rivai Abdullah , User Experience Questionnaire (UEQ).***

## ABSTRAK

AJENG FITRIA DAN M.SOEWANDY. Analisis *User Experience* Terhadap Sistem Informasi Rsup Dr Rivai Abdullah Palembang

RSUP Dr. Rivai Abdullah merupakan Rumah Sakit umum daerah yang berada di Sungai Kundur RSUP Dr. Rivai Abdullah mempunyai visi untuk mewujudkan pelayanan kesehatan masyarakat yang optimal. Sistem Informasi Rumah Sakit (SIRS) RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang dapat dilakukan dengan mengakses website yang telah tersedia dan dapat diakses melalui ponsel dimana pun pengguna berada sehingga tidak perlu antri. Tujuan penelitian ini menghasilkan evaluasi Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dengan menggunakan metode UEQ dan menganalisa hasil untuk memberikan rekomendasi kepada pihak pengembang. Metode penelitian menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang mempunyai enam aspek evaluasi yaitu daya tarik, efisiensi, kejelasan, stimulasi, ketepatan, kebaruan. Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna yang telah menggunakan Website Sistem Informasi Rumah Sakit dan Staff Sistem informasi rumah sakit RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang. Data yang telah dikumpulkan diambil sampelnya menggunakan metode *Simple Random Sampling* dengan rumus *slovin*. Hasil yang didapat pada Penelitian ini yaitu mendapatkan nilai evaluasi positif pada aspek *attractiveness* (daya Tarik) mendapatkan nilai (1.82), *perspicuity* (kejelasan) mendapatkan nilai (1.88), *efficiency* (efesien) mendapatkan nilai (1.90), *dependability* (ketepatan) mendapatkan nilai (1.57), dan *stimulation* (stimulasi) mendapatkan nilai (1.61). pada aspek *novelty* (kebaruan) mendapatkan nilai negatif atau paling rendah dan nilai rata rata (0.46). Hasil analisis yang telah dilakukan, maka penulis merekomendasikan untuk meningkatkan kreatifitas, inovatif, berdaya cipta Seperti melakukan update pada setiap layanan sistem informasi RSUD Rivai Abdullah Palembang untuk menaikkan aspek *novelty*(kebaruan) pada sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang.

**Kata Kunci : Evaluasi, sistem informasi RSUP Dr. Rivai Abdullah , *User Experience Questionnaire* (UEQ).**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

RSUP Dr. Rivai Abdullah merupakan Rumah Sakit umum daerah yang berada di Sungai Kundur RSUP Dr. Rivai Abdullah mempunyai visi untuk mewujudkan pelayanan kesehatan masyarakat yang optimal. Dalam melaksanakan layanan kesehatan yang diberikan kepada masyarakat yang berada di Sungai Kundur. RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang memiliki Sistem Informasi dengan alamat *Website* yaitu <https://www.rsrivaiabdullah.id/> merupakan layanan yang diberikan kepada masyarakat pegawai maupun pasien dan masyarakat umum yang ingin mengetahui informasi seputar RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang. Dengan adanya Sistem Informasi ini, seluruh pegawai dan masyarakat umum tanpa harus datang langsung untuk mencari informasi mengenai RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang.

Sistem Informasi Rumah Sakit (SIRS) RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang untuk Sosialisasi *website* Sistem Informasi sudah dilakukan setiap enam bulan sekali dengan mengenalkan kepada masyarakat bahwa untuk mendapatkan informasi mengenai Rumah Sakit ini tidak perlu antri, tidak perlu datang langsung ke Rumah Sakit dapat dilakukan dengan cara mudah yaitu dengan mengakses *website* yang telah tersedia dan dapat diakses melalui ponsel dimana pun pengguna berada. Sosialisasi dilakukan disekitar

lingkungan Rumah Sakit dan disetiap pojok ruangan Rumah Sakit ada *round tag* yang berisi informasi *website* Sistem Informasi Rumah Sakit.

Dari hasil wawancara terbuka yang telah dilakukan dengan beberapa pengunjung Rumah Sakit yang menggunakan Sistem Informasi RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang bahwa mereka menggunakan *website* ini untuk melihat Jadwal Dokter , Informasi Tempat Tidur, Tarif Layanan, dan Pendaftaran Online. Sistem ini sangat bermanfaat dan mendukung kegiatan Rumah Sakit, akan tetapi masih terdapat masalah yang pengunjung keluhkan pada Sistem Informasi RSUP Dr. Rivai Abdullah yaitu seperti jadwal dokter yang lamban dengan pembaharuan sehingga pengunjung *website* mengalami perbedaan Jadwal Dokter pada Sistem Informasi dan Jadwal Dokter langsung pada Rumah Sakitnya sehingga pengunjung lebih memilih untuk mendatangi secara langsung RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang untuk mendapatkan informasi mengenai Jadwal Dokter yang ada di Rumah Sakit. Beberapa hal tersebut cenderung membuat pengunjung sebagai pengguna Sistem Informasi merasa kurang puas dalam menggunakan Sistem Informasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas menarik penulis untuk melakukan analisis pengalaman pengguna (*User Experience*) dengan objek yang diteliti adalah Sistem Informasi RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang untuk mengetahui mengapa *Website* Sistem Informasi yang telah ada di RSUP Dr.Rivai Abdullah belum maksimal diakses oleh penggunanya.

ISO 9241-210 mendefinisikan pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) adalah persepsi seseorang dan responnya dari pengguna sebuah sistem, produk dan jasa (Wiryawan, 2016). Pengalaman pengguna adalah persepsi pengguna yang melihat produk atau memegangnya, merasakan kesenangan dan kepuasan ketika pengguna menggunakan suatu produk.

Terdapat beberapa metode pengukuran *User Experience* (UX), salah satunya adalah dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), metode penelitian ini menggunakan 6 aspek yang terdiri dari 26 indikator dan aspek UEQ terdiri dari penilaian yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspicity*), Efisiensi (*Efficiency*), ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan kebaruan (*Novelty*) (Intanny et al., 2018)

Dari uraian yang telah dijelaskan penulis tertarik untuk mengangkat topik tugas akhir dengan judul “*Analisis User Experience Terhadap Sistem Informasi RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang*”.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana menganalisis pengalaman pengguna dengan menerapkan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*) terhadap *website* Sistem Informasi yang terdapat di RSUP Dr Rivai Abdullah Palembang.

## **1.3. Ruang Lingkup**

Adapun batasan masalah penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi :

- a. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah pengguna yang telah menggunakan *website* Sistem Informasi RSUP Dr.Rivai Abdullah sehingga pengguna dapat menggunakan dengan baik dan paham menggunakan Sistem Informasi tersebut.
- b. Pengukuran *User Experience* (UX) dalam penelitian ini menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).
- c. Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dengan menggunakan rumus *Slovin*.
- d. Pengujian *Reliabilitas* kuesioner dalam penelitian ini menggunakan metode *Alpha Cronbach*.
- e. Penulis hanya menganalisa kepuasan pengguna sistem informasi, apabila ada perbaikan sistem informasi hasil penelitian ini bisa dijadikan tolak ukur dalam melakukan perbaikan Sistem Informasi RSUP Dr Rivai Abdullah Palembang.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian tentang evaluasi Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang adalah :

1. Menghasilkan evaluasi Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dengan menggunakan metode UEQ.

2. Hasil evaluasi dilakukan analisis untuk menghasilkan rekomendasi yang dapat digunakan menjadi acuan untuk perbaikan Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

- a. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan
- b. Penulis dapat pengalaman dan pengetahuan dalam bidang teknologi informasi serta pembelajaran refensi selama penyusunan skripsi ini.

### **1.5.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian**

Manfaat bagi tempat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan masukan atau dijadikan pertimbangan dalam peningkatan, perbaikan, dan pengembangan sistem informasi RSUP Dr Rivai Abdullah.

### **1.5.3 Manfaat Bagi Akademik**

- a. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pembuatan laporan skripsi, khususnya bagi mahasiswa STMIK Palcomtech.
- b. Dapat menambah pengetahuan bagi pihak yang melakukan penelitian sebagai informasi untuk peneliti.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi, pembahasan terbagi dalam enam bab. Penulis

akan menguraikan secara singkat dalam pembahasan per-bab sebagai berikut :

**BAB 1 : PENDAHULUAN**

Pada bab satu pendahulua berisikan latar belakang, batasan masalah, tujuan Penelitian, manfaat Penelitian dan sistematika penulisan pada Penelitian.

**BAB II : GAMBARAN PERUSAHAAN**

Pada bab dua gambaran perusahaan berisikan sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, tugas wewenang .

**BAB III : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab tiga tinjauan pustaka ini menjelaskan tentang pendukung dan penelittan terdahulu yang berkaitan dengan evaluasi UX pada Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dengan menggunakan metode UEQ.

**BAB IV : METODE PENELITIAN**

Pada bab empat metode Penelitian menjelaskan meetode yang digunakan dalam Penelitian, yang mencakup lokasi dan waktu pnelitian, jenis data, jenis Penelitian, dan model yang digunakan dalam melakukan evaluasi.

**BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab lima hasil dan pembahasan membahas tentang hasil UX pada Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang menggunakan metode UEQ.

**BAB IV : PENUTUP**

Pada bab enam penutup menjelaskan kesimpulan yang telah di dapat dan saran yang diberikan peneliti berdasarkan pembahasan dari bab satu sampai lima.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM**

#### **2.1 Perusahaan**

##### **2.1.1 Sejarah Perusahaan**

Rumah Sakit Dr.Rivai Abdullah Sungai Kundur didirikan pada tahun 1914. Pada mulanya hanya sebagai tempat tempat penampungan atau pengasingan penderita kusta. Lokasi pertama di daerah Kertapati atau tepatnya di Seberang Ulu 1, lebih kurang 25 km dari lokasi penampungan sekarang. Pendirinya diprakasai oleh seorang nakhoda kapal belanda yang namanya tidak diketahui karena beberapa anak buah kapalnya menderita Kusta, tempat penampungan ini dinamakan “Kembang Pumping”.

Karena adanya protes masyarakat disekitar tempat penampungan itu, maka lokasi penampungan dipindahkan kelokasi sekarang. Sungai Kundur – Desa Mariana – Kec. Banyuasin, kurang lebih 20 km dari pusat Kota Palembang. Dahulunya lokasi Rumah Sakit Dr.Rivai Abdullah ini seluas kira-kira 120 Ha, yang langsung diserahkan oleh BPM (Hindia Belanda), tetapi setelah diukur ulang oleh Badan Pertahanan Nasional (BPN) dengan Sertifikat Hak Pakai No.02/ Desa Mariana Tahun 1993 ternyata lokasi tersebut hanya tinggal 27,5 Ha.

Sampai dengan tahun 1960 Rumah Sakit ini dikelola oleh sebuah yayasan kegiatan internya dilakukan oleh Bala Keselamatan. Dengan terbitnya SK.Menkes.RI Nomor : 95948/ Hukum. Tanggal 9 desember 1961 oleh Bala



Keselamatan RS ini diserahkan kepada Departemen Kesehatan RI. Nama-nama pejabat petugas yang pernah memimpin Rumah Sakit Dr.Rivai Abdullah Sungai Kundur Palembang adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Sejarah Perusahaan

1914 – 1918 : belum ada	1957 – 1960 : D. Manuhutu
1918 – 1922 : Tuan Louis	1960 – 1971 : Dr. R.Gozali
1922 – 1928 : Tuan Uijling	1971 – 1986 : Dr. Rivai Abdullah
1928 – 1932 : Tuan Roselund	1986 – 1992 : Dr. D. Tambunan
1932 – 1936 : Tuan Moutbow	1992 – 2000 : Dr. APB. Matondang
1936 – 1939 : Tuan Uijling Per II	2000 – 2005 : dr. Hj. F.Nurani Kurdi
1939 – 1942 : Tuan Moutbow Per II	2005 – 2008 : dr. Bayu Wahyudi
1942 – 1945 : Mantri Hardjo	2008 – 2014 : Dr. Dr. H. Heriyadi
1946 – 1951 : Tuan H.Geerth	2014 – 2017 : dr. Ahmad Budi Arto
1951 – 1954 : Tuan A.Sterh	2017 – 2018 : dr. Rochman Arif
1954 – 1957 : P. Telaumbanua	2018 – 2022 : dr. Zubaidah Elvia

Tahun 1978 dengan Surat Keputusan Me.Kes.RI Nomor : 141/ Menkes/SK/IV/1985, tanggal 28 April 1978 secara resmi RSK Sungai Kundur dinyatakan sebagai unit pelaksana Teknis Ditjend Yan.Medik Dep.Kes.RI dengan eselon III/b.

Pada tanggal 10 Agustus 2006 berdasarkan SK Menkes RI Nomor : 630/Menkes/SK/VIII/2006 telah diresmikan pergantian nama dari “*Rumah Sakit Kusta Sungai Kundur Palembang*” menjadi “*Rumah Sakit Dr. Rivai Abdullah*”

*Palembang*”. Tahun 2010 Rumah Sakit Kusta Dr.Rivai Abdullah Palembang telah terakreditasi untuk 5 pelayanan, antara lain :

- a. Pelayanan Administrasi.
- b. Pelayanan Rekam Medis.
- c. Pelayanan Medis.
- d. Pelayanan Keperawatan.
- e. Pelayanan Unit Gawat Darurat.

#### 2.1.2 **Visi dan Misi Perusahaan**

##### 1. Visi

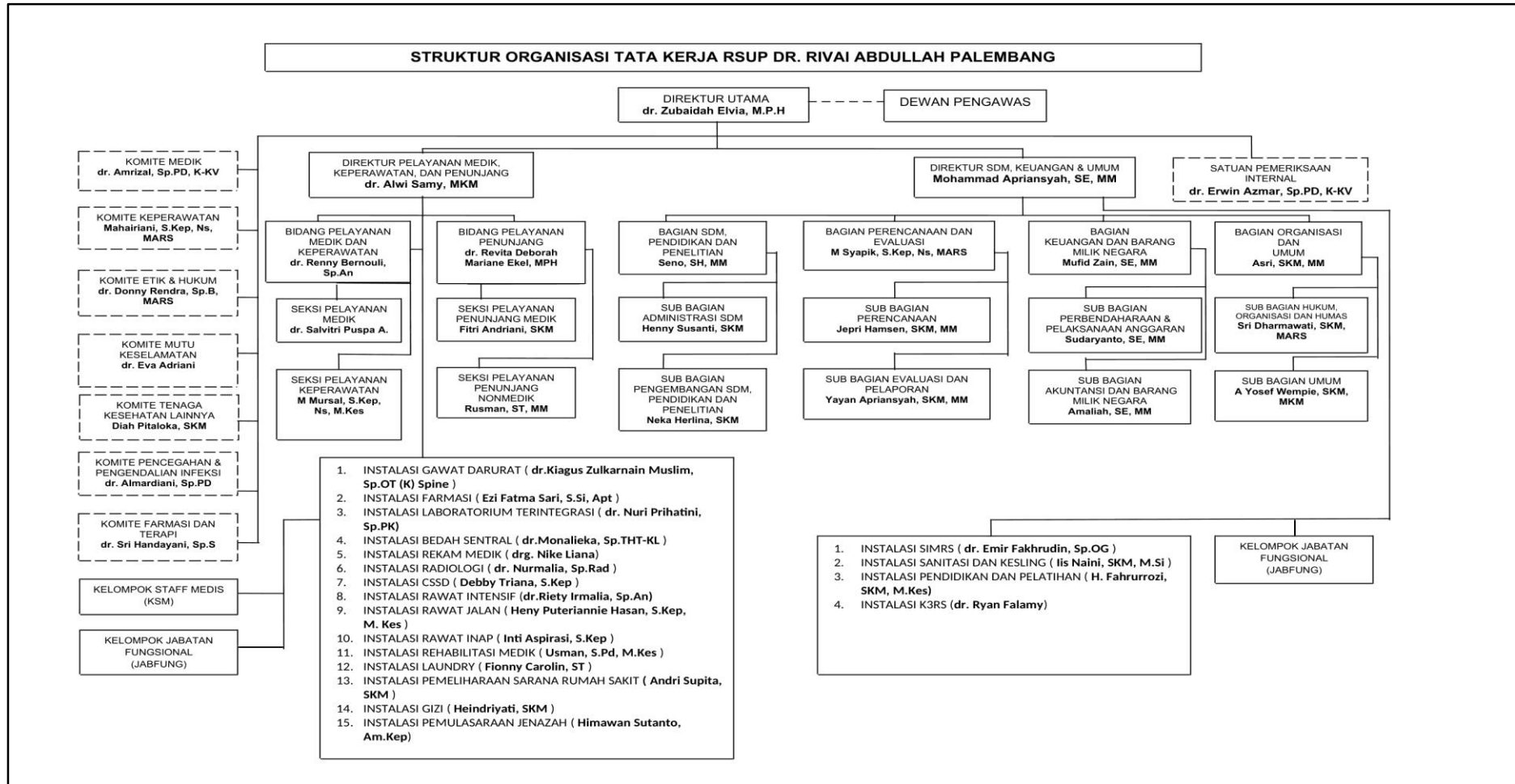
Terwujudnya rumah sakit dengan unggulan kusta yang mandiri dan produktif pada tahun 2019

##### 2. Misi

Dalam rangka mengantisipasi kondisi dan permasalahan yang dihadapi serta memperhatikan tantangan kedepan dengan memperhitungkan peluang yang dimiliki, maka untuk mencapai misi RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang, sebagai berikut :

1. Meningkatkan pelayanan kusta dan kesehatan lainnya secara komprehensif dan terpadu.
2. Meningkatkan kualitas dan kuantitas SDM.
3. Mengembangkan pendidikan pelatihan dan penelitian dibidang kusta dan kesehatan lainnya.
4. Meningkatkan dan memenuhi sarana dan prasarana.
5. Optimalisasi pemanfaatan sarana dan prasarana.

2.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi RSUD

#### **2.1.4. Tugas wewenang**

Deskripsi uraian pada struktur organisasi yang dapat dilihat pada gambar 2.1 yang bertanggung jawab terhadap jabatan yang memiliki sebagai berikut :

1. Direktur Utama
  - a. Mengolah rumah sakit.
  - b. Pemimpin semua karyawan dalam manajemen rumah sakit dan menetapkan rumusan strategi yang ada di rumah sakit.
2. Direktur pelayanan medik dan keperawatan
  - a. Membantu direktur dalam mengkoordinasi tugas bidang pelayanan medis , keperawatan , pelayanan penunjang dan tugas tugas bidang sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
  - b. Pengkordinasian pengolahan pelayanan rawat jalan dan pelaksanaan tugas kedinasan lain sesuai bidang tugasnya.
3. Direktur SDM, keuangan & umum
  - a. Pengkordinasian perumusan program pendidikan dan latihan serta penelitian pengembangan rumah sakit.
  - b. Pengolahan urusan kepegawaian , tatalaksana rumah sakit dan pengolahan keuangan data dan informasi rumah sakit.

4. Bidang pelayanan medik dan keperawatan.
  - a. Membantu direktur pelayanan yang meliputi pelayanan medik, Perencanaan kebutuhan pelayanan medic dan pengemban mutu pelayanan medic.
5. Bidang pelayanan penunjang
  - a. Memimpin dan mengkoordinasikan tugas tugas bidang penunjang, penyusunan standar farmakologi dan pengolahan sarana dan prasarana.
6. Bidang sdm, pendidikan dan penelitian
  - a. Merencanakan program kegiatan bidang pendidikan dan mengevaluasi pelaksanaan program kegiatan lingkup bidang pendidikan.
  - b. Memberi tugas kepada bawahan sesuai tugas masing masing agar dapat berjalan dengan lancer.
7. Bidang perncanaan dan evaluasi
  - a. Melaksanakan penyusunan rencana kegiatan, memberikan bimbingan di bidang perencanaan program dan kegiatan dan evaluasi setiap pelaporan pelaksanaan program.

8. Bagian keuangan dan barang milik negara
  - a. Mengoordinasikan penyiapan bahan pertimbangan persetujuan dalam rencana kebutuhan, melaksanakan penatausahaan barang milik negara dan mengoordinasikan pelaksanaan inventarisasi barang milik negara
  
9. Bagian organisasi dan umum
  - a. Memimpin dan mengendalikan organisasi dalam pelaksanaan seluruh kegiatan organisasi, mengkoordinasikan seluruh penyelenggaraan organisasi dan mewakili organisasi untuk membuat persetujuan

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1. Website**

Definisi dari website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen – dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan *protocol* HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* (Darmanto, 2014).

#### **3.2. Analisis**

Analisis data adalah penyelidikan dan menyusun data secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan laporan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit – unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Pratiwi, 2017).

#### **3.3. User Experience**

*User experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience* (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa.

*User experience* mencakup seluruh aspek interaksi terhadap pengguna dengan perusahaan, layanan, dan produk produknya. Berdasarkan kedua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *User experience* adalah hal-hal yang dirasakan seseorang terhadap penggunaan produk yang menilai tentang tingkat kemudahan dan kenyamanan terhadap fungsionalitas yang disajikan oleh sebuah perangkat lunak (Hardiansyah et al., 2019).

#### **3.4. *User Experience Questionnaire (UEQ)***

UEQ merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk melakukan pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah untuk dipraktikan, dapat dipercaya, berdasarkan, dan dimanfaatkan untuk melakukan penilaian kualitas subjektif. Terdapat 6 skala dengan total 26 elemen yang dikategorikan berdasarkan skalaskala pengukuran yang terdapat pada UEQ(Audi et al., 2018)

Adapun beberapa skenario penggunaan yang dilakukan dengan *User Experience Questionnaire* dan dapat digunakan untuk menganalisis sebuah produk untuk mengetahui apakah sebuah produk memiliki *User Experience* yang memadai dan untuk menentukan area yang memerlukan peningkatan.

*User Experience Questionnaire* adalah metode yang memiliki beberapa keunggulan seperti UEQ memberikan kesan pengalaman pengguna yang komprehensif, mulai dari aspek kegunaan (*Usability*) klasik hingga aspek pengalaman pengguna (*User Experience*). *User Experience Questionnaire* juga menyediakan alat analisis untuk menafsirkan hasilnya



secara akurat dan mudah dan tersedia secara gratis untuk digunakan. Oleh karena itu metode UEQ lebih tepat digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna jika dibandingkan dengan metode QUIS, SUPR-Q, dan SUS (Santoso, Schrepp, Isal, Utomo, & Priyogi, 2016).

Adapun tujuan utama penggunaan UEQ adalah untuk menganalisis sebuah produk, menguji *User Experience* suatu produk, dan menentukan area perbaikan suatu produk. UEQ memiliki 6 skala pengukuran yang terbagi menjadi 26 item pertanyaan, (Simanjuntak, 2018) sebagai berikut :

- a. *Attrativeness* adalah kesan pengguna terhadap produk secara keseluruhan, suka atau tidak suka.
- b. *Perspiciuity* adalah kemudahan untuk mempelajari cara penggunaan dan menjadi familiar dengan produk.
- c. *Effficieny* adalah pengguna dapat menyelesaikan suatu tugas dengan cepat dan efisien tanpa usahayang besar.
- d. *Dependability* adalah tingkat kontrol yang dirasakan dimiliki oleh pengguna dalam berinteraksi.
- e. *Stimulation* adalah tingkat motivasi dan kesenangan pengguna dalam menggunakan sebuah produk.
- f. *Novelty* adalah tingkat inovasi dan kreativitas produk yang dapat menarik perhatian pengguna.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah UEQ yang berisi butir-butir pertanyaan untuk mengukur *user experience* dari responden. UEQ terdiri dari pasangan yang saling bertolak belakang secara makna dan

dapat merepresentasikan produk dengan 7 (tujuh) skala (Wulandari & Farida, 2018) seperti pada gambar 3.1.

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

Gambar 3.1 User Experience Questionnaire (UEQ)

### 3.5. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu system yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu *software*, *hardware* dan yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi (Setya21, 2017)

### 3.6. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti yang kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Bila populasi besar dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi karna keterbatasan tenaga, waktu, atau hal yang lainnya, maka dapat menggunakan sampel untuk mengatasi kondisi tersebut (Dewi & Nathania, 2018).

Oleh sebab itu pengambilan sampel dari populasi harus benar-benar mewakili keseluruhan populasi yang ada. Pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling untuk mendapatkan sampel. Pengukuran sampel dilakukan dengan menggunakan rumus slovin, Berikut rumus Slovin yang digunakan :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidaktelitian kesalahan sebesar 0,10

### **3.7 Simple Random Sampling**

*Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dan populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Cara demikian dapat dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Simple Random Sampling adalah suatu teknik pengambilan sampel atau elemen secara acak, dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel (Vista Yuliantika, 2014).

### **3.8 Reliabilitas Alpha Cronbach**

*Reliabilitas* (Keandalan) merupakan untuk mengukur suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu *variabel* dan disusun dalam bentuk kuesioner. Reliabilitas digunakan untuk menguji apakah terdapat kesamaan data pada waktu yang berbeda dan diukur dengan koefisien *alpha cronbach's*. Adapun cara yang digunakan untuk menguji reliabilitas kuesioner dalam penelitian ini menggunakan *alpha Cronbach*, yang dilakukan dengan bantuan tool user experience questionnaire (ueq) versi 7 (tujuh). Suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika variabel tersebut mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari atau setara 0,60 (Ursachi et al., 2015)..

### 3.9 Kuesioner

kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada response untuk dijawab (Hidyat, 2015)

### 3.10 Penelitian Terdahulu

Berikut hasil penelitian terdahulu yang akan digunakan sebagai pedoman dasar, pertimbangan maupun perbandingan dan untuk mendukung penelitian terbaru yang sejenis. Berikut penelitian terdahulu yang akan penulis gunakan dalam Tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama penelitian / Tahun	Judul penelitian	Hasil penellitian
1	(Kharis et al., 2019) Yogyakarta, 24-25 Juli 2019 ISSN: 2085- 6350	Evaluasi user experience pada sistem informasi pasar kerja menggunakan user experience questionare (UEQ)	Evaluasi UX terhadap Sistem informasi pasar kerja kemnaker RI menggunakan UEQ menunjukkan bahwa pengguna dari system informasi pasar

			<p>kerja kemenker RI belum cukup mendapatkan apa yang mereka inginkan baik dari segi tampilan yang membuat pengguna nyaman</p>
2	<p>(Wulandari &amp; Farida, 2018) Volume 2, No. 2, Desember 2018 e-ISSN 2580-9741 p-ISSN 2088-3943</p>	<p>Pengukuran user experirnce pada E-learning di lingkungan universitas menggunakan user experience questionnaire (UEQ)</p>	<p>Pengukuran hasil UX ini mendapatkan feedback dari respondden dinilai dapat mendukung hasil penilaian kuantatif dan dapat digunakan untuk melengkapi perbaikan pada</p>

			e-learning di universitas
3	(Haerani & Rahmatulloh, 2021)  Vol. 7, No. 2, Desember 2021, pp. 01-10  ISSN:2527-9114,  DOI:  10.33372/stn.v7i1.762	Analisis User Experinccce Aplikasi peduli lindungi anak menunjang proses bisnis berkelanjutan	Hasil analisis UX pada aplikasi PeduliLindungi menggunakan (UEQ) User Experience Questionnaire) dilihat dari enam skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan masih sangat rendah. Terutama pada skala ketepatan dengan nilai 0.73 tergolong buruk (bad). Sehingga perlu banyak

			<p>perbaikan aplikasi PeduliLindungi diantaranya pada penyajian ketepatan data. Maka untuk saat ini aplikasi Peduli Lindungi belum bisa mendukung program pemerintah secara optimal. Sehingga dari hasil penilaian tersebut aplikasi PeduliLindungi belum bisa menunjang sepenuhnya dan support terhadap proses bisnis</p>
--	--	--	--

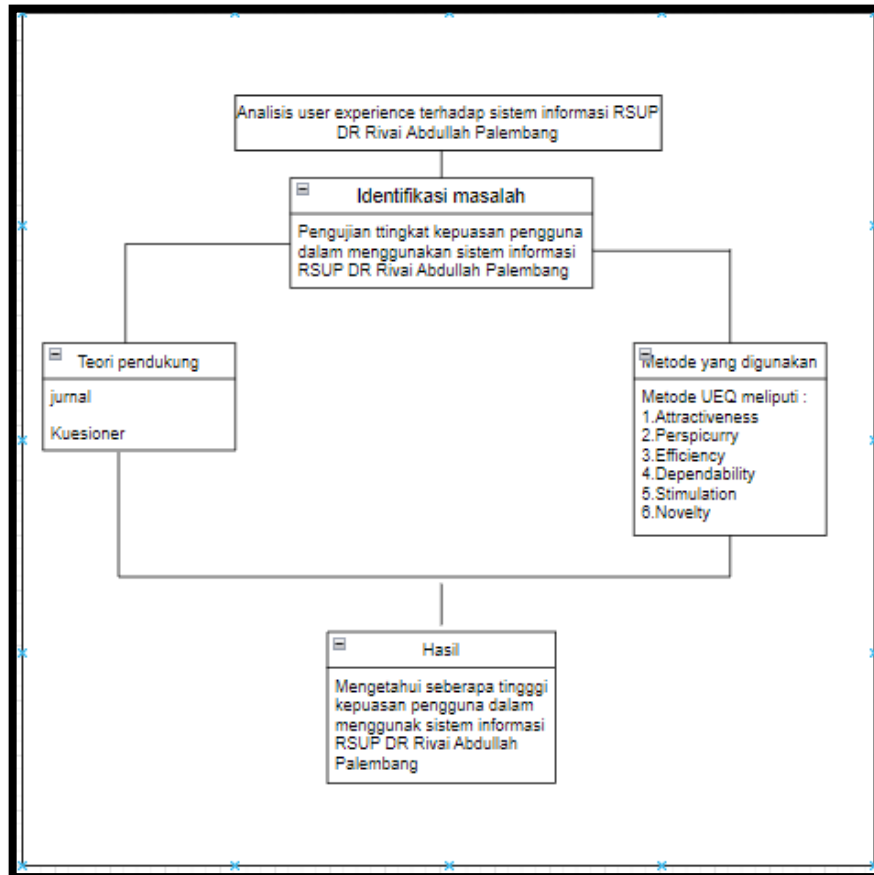


			berkelanjutan bagi seluruh organisasi dan pihak terdampak.
--	--	--	--

Berikut penjelasan dari beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Penelitian pertama , dalam Penelitian ini perbedaanya mengevaluasi sebuah system informasi pasar kerja yang belum cukup mendapatkan apa yang mereka inginkan baik dari segi tampilan yang membuat pengguna nyaman untuk memakainya.
2. Penelitian kedua, dalam Penelitian ini bedanya yaitu untuk mendapatkan feedback dari responden dinilai dapat mendapatkan hasil peneliaian kuantatif untuk perbaikan *e-learning* di universitas.
3. Penelitian ketiga, dalam Penelitian ini bedanya yaitu untuk menganalisis mengembalikan proses bisnis yang terhenti dampak pandemic yaitu Perlu dilakukan analisa aplikasi pedulilindungi dari segi pengalaman pengguna.

### 3.11. Kerangka Penelitian



Sumber : Diolah sendiri

Gambar 3.2. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian :

1. Analisis *user experience* terhadap sistem informasi RSUP DR Rivai

Abdullah Palembang

2. Identifikasi masalah yaitu pengujian tingkat kepuasan penggunaan dalam menggunakan sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang

3. Teori pendukung :

1. Jurnal

2. Kuesioner

4. Metode yang digunakan ialah UEQ (*User Experience Questioner*), meliputi :

1. *Attractiveness*

2. *Persipcuity*

3. *Efficiency*

4. *Dependability*

5. *Stimulation*

6. *Novelty*

5. Hasil mengetahui seberapa tinggi kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1. Lokasi dan Jadwal Penelitian

##### 4.1.1. Lokasi Penelitian

Riset penelitian dilakukan di RSUP Dr Rivai Abdullah Palembang yang terletak di alamat Jalan Sungai Kundur, Sungai Kedukan, Banyuasin 1, Kab Banyuasin, Sumatera Selatan.

##### 4.1.2. Jadwal Penelitian

Pada riset penelitian ini, penulis menyusun semua kegiatan didalam sebuah jadwal penelitian yang berlangsung kurang lebih enam bulan terhitung dari Februari 2022 sampai dengan Juli 2022. Berikut jadwal penelitian terdapat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Tahun 2022																							
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survey tempat penelitian	■	■																						
2	Pengajuan judul					■																			



penelitian ini adalah hasil wawancara dengan beberapa pengunjung yang menggunakan *Website* Sistem Informasi Rumah Sakit dan Staff Sistem informasi rumah sakit RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang.

#### **4.2.2. Data Sekunder**

Data sekunder yaitu data yang diperoleh sehubungan dengan perusahaan yang telah terdokumentasi, seperti struktur organisasi perusahaan, sejarah perusahaan laporan keuangan perusahaan dan data kelengkapan lainnya (Medika, 2021). Contoh data sekunder adalah data yang diperoleh dari buku, jurnal, laporan dan lain – lain. Dalam penelitian ini data sekunder yang diambil adalah data yang berhubungan dengan *User Experience* dan metode analisis *User Experience Questionnaire* atau biasa disingkat UEQ.

### **4.3. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun beberapa metode teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### **4.3.1. Studi Pustaka**

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Dalam penelitian studi pustaka setidaknya ada empat ciri utama yang penulis perlu perhatikan diantaranya: Pertama, bahwa penulis atau peneliti berhadapan langsung dengan teks (nash) atau data angka, bukan dengan pengetahuan langsung dari lapangan . Kedua, data pustaka bersifat “siap pakai” artinya peneliti tidak terjun langsung kelapangan

karena peneliti berhadapan langsung dengan sumber data yang ada (Melfianora, 2019). Studi pustaka yang dilakukan penulis dengan cara mencari buku, jurnal penelitian terdahulu sesuai dengan topik judul untuk referensi penelitian penulis seperti jurnal tentang *Analisis User Experience* terhadap Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang.

#### **4.3.2. Wawancara**

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Pandanwangi, 2018). Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara dengan beberapa pengunjung yang menggunakan *Website* Sistem Informasi Rumah Sakit dan Staff Sistem informasi rumah sakit RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang untuk mendapatkan beberapa data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

#### **4.3.3. Kuesioner**

Menurut Sugiyono (2017) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada response untuk dijawab Pada penelitian ini menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yaitu untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna pengguna sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang. UEQ mencakup enam aspek dengan total 26 butir pertanyaan. Masing masing aspek tersebut dalam Bahasa Indonesia yaitu: Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan. Setiap butir UEQ sudah terpasang istilah

dengan makna berlawanan (contoh: menyusahkan dan menyenangkan). Setiap butir pada UEQ memiliki rentang skala 1 (satu) sampai 7 (tujuh). Lingkaran-lingkaran yang berada di antara dua kata yang berlawanan merepresentasikan gradasi yang bertolak belakang yang dapat dilihat pada gambar 4.1.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan
								1

**Gambar 4.1. Contoh Pengisian UEQ**

Gambar diatas menyajikan bahwa responden menilai produk lebih menyenangkan dibandingkan menyusahkan setiap butir pernyataan pada UEQ memiliki urutan istilah positif dan negatif yang diacak. Pada setiap aspek setengahnya dimulai dengan pernyataan positif dan setengahnya dengan istilah *negatif*. Setiap butir pada UEQ memiliki rentang skala 1 (satu) sampai 7 (tujuh) yang selanjutnya ditransformasikan ke dalam rentang nilai -3 sampai +3 yang dapat dilihat pada gambar 4.2.

Skala pada kuisisioner	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan
Nilai setelah transformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

**Gambar 4.2. Tranformasi Skala UEQ**

#### 4.3.4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian Sugiyono (2015).



Dokumentasi yang penulis dapatkan berupa data yang sudah ada dilapangan yaitu, struktur organisasi, sejarah RSUP DR Rivai Abdullah Palembang, visi dan misi.

#### 4.4. Pengujian Data

##### 4.4.1 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran memiliki ketepatan dan kecermatan sebagai suatu alat ukur. Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach`s Alpha* masing-masing variabel, berikut rumus untuk uji reliabilitas ialah sebagai berikut (Simanjuntak, 2018):

$$r = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

**Gambar 4.4 Rumus Reliabilitas**

Keterangan:

$r$  = Reliabilitas Instrumen

$k$  = banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sigma_b$  = Jumlah *varians* butir pernyataan

$\sigma_t$  = Jumlah *varians* total

Pengujian nantinya dilakukan dengan menggunakan bantuan.UEQ

*Data analysis tools*

#### 4.5. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna yang telah menggunakan *Website Sistem Informasi Rumah Sakit* dan *Staff Sistem informasi rumah sakit RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang*. Data yang telah dikumpulkan diambil sampelnya menggunakan metode *Simple Random Sampling* dengan rumus slovin.

Dalam penelitian ini kalkulasi ukuran sampel (n) dari jumlah populasi 1025 (N) dengan nilai (e) 0,10 (10%) yaitu 91,1

$$n = \frac{1025}{1 + 1025 (0,10)^2} = 91,1$$

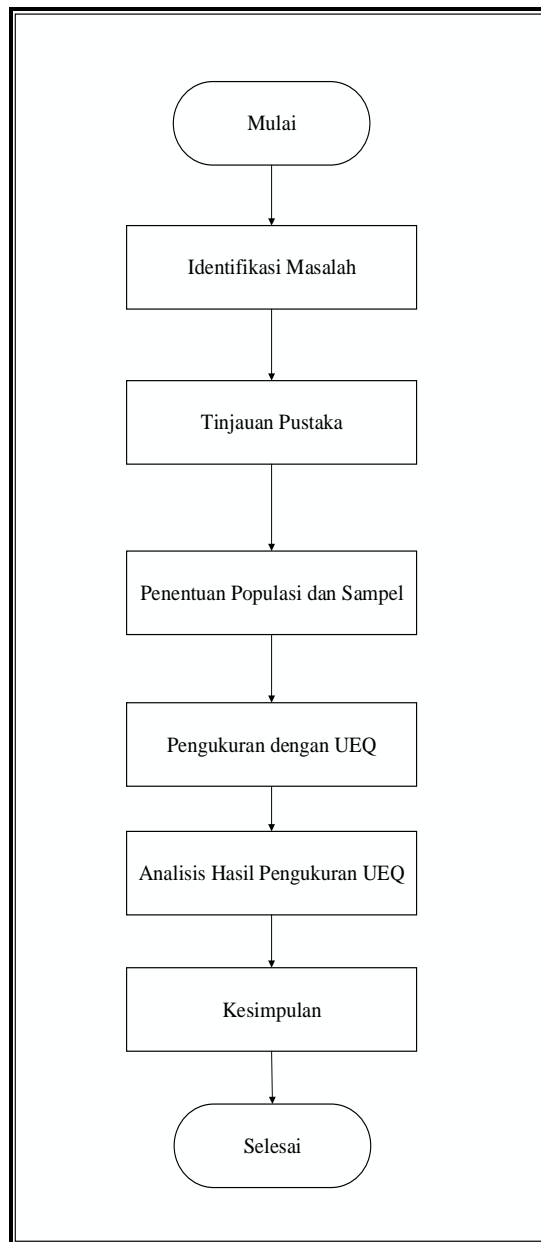
$$n = 91$$

**Gambar 4.5 Rumus Slovin**

Dari hasil pengukuran sampel yang didapatkan ukuran sampel minimal adalah sebesar 93. Selanjutnya, responden dipilih untuk melakukan pengukuran tingkat user experience pada sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dengan menggunakan UEQ.

#### **4.5. Metodologi Penelitian**

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kuantatif dengan cara melakukan observasi, melakukan pencarian pustaka dan penyebaran kuisioner , guna menjelaskan hal yang relevan dengan *User Experience* di RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dalam menggunakan sistem informasi yang ada. Seperti langkah yang tertera di gambar berikut.



**Sumber : Diolah Sendiri**

**Gambar 4.6. Alur Penelitian**

Berdasarkan gambar alur penelitian diatas langkah yang dilakukan penulis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mulai
2. Pada tahap ini, Masalah yang telah di identifikasi oleh peneliti yaitu

permasalahan dalam sistem informasi di RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dengan melakukan wawancara terbuka kepada beberapa pengunjung yang telah menggunakan *Website* Sistem Informasi Rumah Sakit dan Staff Sistem informasi rumah sakit RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang.

3. Dalam pengumpulan data yang bersangkutan dalam penelitian ini , peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara kepada Salah satu Staf bagian sistem informasi rumah sakit (SIRS) untuk mendapatkan beberapa data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
4. Pada penelitian ini untuk menentukan sampel menggunakan metode *Simple Random Sampling* dengan rumus slovin.
5. Pada penelitian ini pengukuran dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang telah dihitung menggunakan rumus slovin yaitu sebanyak 91 kuesioner.
6. Pada analisis hasil pengukuran UEQ menggunakan Data Analysis Tools, yang dapat di unduh dari website resmi UEQ. Perancangan Pertanyaan Indikator dan variabel User Experience pada sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada pasien informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang. Pada kuesioner ini memiliki 26 pertanyaan dengan 7 likert poin yang akan diberikan kepada responden pengguna sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang. Dalam mengisi pertanyaan sesuai yang dirasakan responden selama ini dalam

menggunakan aplikasi sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang.

7. Dari hasil Penelitian ini peneliti menarik kesimpulan dari tahap tahap yang telah dilakukan sebelumnya guna mengetahui level *User Experience(UX)*, mengetahui prepsesi pengguna dan memberikan rekomendasi perbaikan dari hasil *User Experience (UX)* untuk meningkatkan sebuah kualitas sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang.
8. Selesai.

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1. Hasil Penelitian**

Hasil Penelitian dari Analisis *User Experience* terhadap Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang sebagai berikut :

##### **5.1.1. Responden**

Kuisisioner yang disebarakan dalam Penelitian ini berjumlah 91 kuesioner. Penyebaran kuisisioner dilakukan secara langsung dengan cara menemui responden dan menunggu responden saat pengisian kuisisioner serta langsung mengumpulkan kembali kuisisioner yang telah diisi. Responden yang dipakai dalam Penelitian adalah masyarakat umum atau pasien yang telah menggunakan Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dengan jumlah 91 kuesioner .

##### **5.1.2 Deskripsi Responden**

Peneliti menggambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna Sistem Informasi RSUP DR Rrvai Abdullah Palembang. Data responden dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin dan rentan usia 20 tahun sampai 40 tahun. Berikut adalah jumlah responden berdasarkan jenis kelamin dan usia secara rinci dapat dilihat pada tabel 5.1 dan 5.2 sebagai berikut :

**Tabel 5.1. jenis kelamin**

<b>No</b>	<b>Jenis kelamin</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Laki-Laki	55
2.	Wanita	36
	Total	91

Tabel 5.1 diatas menjelaskan tentang jumlah responden berdasarkan jenis kelamin dari table 5.1 terdapat sebanyak 55 responden dengan jenis kelamin laki laki dan sebanyak 36 dengan jenis kelamin wanita.

**Tabel 5.2. Umur**

<b>Umur</b>	<b>Jumlah</b>
20	9
21	6
22	10
23	6
24	6
25	5
26	3
27	5
28	6
29	5
30	5
31	3
33	5
34	5
35	3
36	2
37	4
38	2
40	1

Tabel 5.2 menjelaskan responden terbanyak jumlah berada di usia 22 tahun sebanyak 10 responden dan responden terkecil jumlahnya di usia 40 tahun sebanyak 1 responden.

## 5.2. Pengujian Data

### 5.2.1. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui dan mengungkap informasi sebenarnya melalui data yang didapatkan dari kuisisioner. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan melihat nilai *cronbach's alpha* masing masing variabel.

(Ursachi et al., 2015) menyatakan bahwa suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,60$ . Berikut hasil uji reliabilitas dari setiap variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5.4. sampai tabel 5.9. :

#### a. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Daya Tarik

Hasil uji reliabilitas pada variabel Daya Tarik sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah dijelaskan pada tabel 5.3. berikut :

**Tabel 5.3. Uji Reliabilitas Daya Tarik**

Daya Tarik	
Conf. Int. Alpha (5%)	Correlation
1, 12	0,42
1, 14	0,20
1, 16	0,40
1, 24	0,21
1, 25	0,22
12, 14	0,16



Daya Tarik	
Conf. Int. Alpha (5%)	Correlation
12, 16	0,46
12, 24	0,29
12, 25	0,35
14, 16	0,42
14, 24	0,26
14, 25	0,20
16, 24	0,36
16, 25	0,48
24, 25	0,65
<b>Average</b>	0,34
<b>Alpha</b>	<b>0,76</b>
	0,66
Conf. Int. Alpha (5%)	0,82

Tabel 5.3. hasil uji reliabilitas variabel daya tarik mendapatkan total nilai Alpha sebesar 0,70. Berdasarkan Ursachi, Horodnic, & Zait (2015) suatu variabel dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbatch's Alpha* > 0,60. Dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitas daya tarik dinyatakan reliabel karena nilai daya tarik  $0,70 > 0,60$ .

b. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kejelasan

Hasil uji reliabilitas pada variabel kejelasan sistem informasi RSUP

DR Rivai Abdullah dijelaskan pada tabel 5.4. berikut :

**Tabel 5.4. Uji Reliabilitas Kejelasan**

Kejelasan	
Items	Correlation
2, 4	0,56
2, 13	0,70
2, 21	0,46
4, 13	0,64
4, 21	0,66

Kejelasan	
Items	Correlation
13, 21	0,57
<b>Average</b>	0,60
<b>Alpha</b>	<b>0,86</b>
	0,80
Conf. Int. Alpha (5%)	0,90

Tabel 5.4 hasil uji reliabilitas variabel kejelasan mendapatkan total nilai Alpha sebesar 0,88. Berdasarkan Ursachi, Horodnic, & Zait (2015) suatu variabel dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbatch's Alpha* > 0,60. Dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitas daya tarik dinyatakan reliabel karena nilai daya tarik  $0,86 > 0,60$ .

c. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Efisiensi

Hasil uji reliabilitas pada variabel efisiensi sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah dijelaskan pada tabel 5.5. berikut :

**Tabel 5.5. Uji Reliabilitas Efisiensi**

Efisiensi	
Items	Correlation
9, 20	0,64
9, 22	0,48
9, 23	0,64
20, 22	0,60
20, 23	0,53
22, 23	0,56
<b>Average</b>	0,58
<b>Alpha</b>	<b>0,84</b>
	0,78
Conf. Int. Alpha (5%)	0,89

Tabel 5.5. hasil uji reliabilitas variabel efisiensi mendapatkan total nilai Alpha sebesar 0,84. Berdasarkan Ursachi, Horodnic, & Zait (2015) suatu variabel dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbatch's Alpha* > 0,60. Dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitas daya tarik dinyatakan reliabel karena nilai daya tarik  $0,84 > 0,60$ .

d. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Ketepatan

Hasil uji reliabilitas pada variabel ketepatan sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah dijelaskan pada tabel 5.6. berikut :

**Tabel 5.6. Uji Reliabilitas Ketepatan**

Ketepatan	
Items	Correlation
8, 11	0,75
8, 17	0,53
8, 19	0,14
11, 17	0,33
11, 19	0,23
17, 19	0,33
<b>Average</b>	0,38
<b>Alpha</b>	<b>0,71</b>
Conf. Int. Alpha (5%)	0,60
	0,80

Tabel 5.6. hasil uji reliabilitas variabel ketepatan mendapatkan total nilai Alpha sebesar 0,71. Berdasarkan Ursachi, Horodnic, & Zait (2015) suatu variabel dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbatch's Alpha* > 0,60. Dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitas daya tarik dinyatakan reliabel karena nilai daya tarik  $0,71 > 0,60$ .

e. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Stimulasi

Hasil uji reliabilitas pada variabel Daya Tarik sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah dijelaskan pada tabel 5.7. berikut :

**Tabel 5.7. Uji Reliabilitas Stimulasi**

Stimulasi	
Items	Correlation
5, 6	0,30
5, 7	0,27
5, 18	0,39
6, 7	0,66
6, 18	0,43
7, 18	0,29
<b>Average</b>	0,39
<b>Alpha</b>	<b>0,72</b>
	0,61
Conf. Int. Alpha (5%)	0,80

Tabel 5.7 hasil uji reliabilitas variabel stimulasi mendapatkan total nilai Alpha sebesar 0,72. Berdasarkan Ursachi, Horodnic, & Zait (2015) suatu variabel dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbatch's Alpha* > 0,60. Dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitas daya tarik dinyatakan reliabel karena nilai daya tarik  $0,72 > 0,60$ .

f. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Kebaruan

Hasil uji reliabilitas pada variabel kebaruan sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah dijelaskan pada tabel 5.8. berikut :

**Tabel 5.8. Uji Reliabilitas Kebaruan**

Kebaruan	
Items	Correlation
3, 10	0,29
3, 15	0,16

Kebaruan	
Items	Correlation
3, 26	0,34
10, 15	0,25
10, 26	0,34
15, 26	0,33
<b>Average</b>	0,28
<b>Alpha</b>	<b>0,61</b>
	0,46
Conf. Int. Alpha (5%)	0,72

Tabel 5.8 hasil uji reliabilitas variabel kebaruan mendapatkan total nilai Alpha sebesar 0,61 Berdasarkan Ursachi, Horodnic, & Zait (2015) suatu variabel dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbatch's Alpha* > 0,60. Dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitas daya tarik dinyatakan reliabel karena nilai daya tarik 0,61 > 0,60.

Hasil uji reliabilitas dari setiap variabel dalam Penelitian ini dapat disimpulkan pada tabel 5.9. sebagai berikut :

**Table 5.9. Uji Reliabilitas**

Variabel	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
<i>Attractiveness</i>	0.76	Reliabel
<i>Perspiciuity</i>	0.86	Reliabel
<i>Efficiency</i>	0.84	Reliabel
<i>Dependability</i>	0.71	Reliabel
<i>Stimulation</i>	0.72	Reliabel
<i>Novelty</i>	0.61	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas, dapat diketahui bahwa masing masing variabel dapat dikatakan reliabel karena mendapatkan nilai *Cronbatch's Alpha* >60.

### 5.3 Analisis data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuisisioner

Hasil kuisisioner yang telah penulis kumpulkan sebanyak 93 kuisisioner, Tabel 5.10. adalah distribusi jawaban dari 91 kuisisioner yang telah disesuaikan pada skala penilaian *User Experience Questionnaire (UEQ)* 1 sampai 7 berarti nilai terkecil yaitu -3 dan 7 berarti nilai terbesar yaitu +3. Setiap jawaban responden terhadap pertanyaan kuisisioner yang telah disesuaikan, dapat dilihat pada table 5.10.

**Tabel 5.10. Hasil kuisisioner**

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Skala
1	Menyusahkan / Menyenangkan	0	2	1	6	16	22	44	Daya Tarik
2	Tak dapat dipahami / dapat dipahami	3	0	2	4	17	27	38	Kejelasan
3	Kreatif / monoton	4	4	9	12	36	16	10	Kebaruan
4	Mudah dipelajari / sulit dipelajari	0	1	2	9	23	24	32	Kejelasan
5	Bermanfaat / kurang bermanfaat	1	1	3	5	23	16	42	Stimulasi
6	Membosankan / mengasyikkan	1	2	6	7	24	31	20	Stimulasi
7	Tidak menarik / menarik	2	2	4	7	19	24	33	Stimulasi
8	Tidak dapat di prekdisi / dapat diprekdisi	2	3	4	3	14	27	38	Ketepatan
9	Cepat / lambat	1	2	1	5	15	28	39	Efesiensi
10	Berdaya cipta / konvensional	2	8	12	7	35	19	8	Kebaruan
11	Menghalangi / mendukung	3	1	3	6	15	36	27	Ketepatan
12	Baik / buruk	0	5	5	1	20	32	28	Daya Tarik

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Skala
13	Rumit / sederhana	1	1	0	6	19	32	32	Kejelasan
14	Tidak disukai / mengembirakan	2	1	1	5	16	41	25	Daya Tarik
15	Lazim / terdepan	9	7	19	10	26	16	4	Kebaruan
16	Tidak nyaman / nyaman	0	0	1	2	23	31	34	Daya Tarik
17	Aman / tidak aman	3	1	1	16	22	29	19	Ketepatan
18	Memotivasi / tidak memotivasi	0	1	5	10	29	31	15	Stimulasi
19	Memenuhi ekpetasi / tidak memenuhi ekpetasi	0	3	4	9	28	32	15	Ketepatan
20	Tidak efesien / efesien	2	1	2	4	18	20	44	Efesiensi
21	Jelas / membingungkan	0	0	4	4	28	17	38	Kejelasan
22	Jelas / membingungkan	1	0	3	4	24	27	32	Efesiensi
23	Terorganisasi / berantakan	0	0	2	10	24	22	33	Efesiensi
24	Aktraktif / tidak aktraktif	0	0	5	13	31	20	22	Daya Tarik
25	Ramah pengguna / tidak ramah pengguna	0	2	1	2	24	31	31	Daya Tarik
26	Konservatif / inovatif	9	6	16	7	32	14	7	Kebaruan

#### 5.4 Pembahasan

Pengukuran *user experience* dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dilakukan secara langsung dengan menemui langsung responden yang telah menggunakan Sistem informasi tersebut . pengukuran dilakukan selama 2 minggu di lingkungan RSUP DR Rivai Abdullah Palembang .

Berikut data yang merupakan sebagian hasil dari jawaban responden yang dapat dilihat table 5.11 . untuk hasil jawaban responden secara keseluruhan dapat dilihat di lembar lampiran .

**Tabel 5.11. Hasil jawaban Responden**

Items																											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
5	6	2	1	1	1	2	2	2	1	2	3	5	2	7	6	4	3	1	1	2	5	3	1	2	7		
5	5	2	3	1	2	1	1	1	3	1	5	6	7	5	6	3	3	2	7	3	7	2	3	2	5		
5	6	1	2	3	3	4	7	1	1	7	6	5	7	6	5	1	5	3	7	2	6	1	1	1	5		
2	5	1	4	1	6	6	3	1	1	1	5	5	6	7	5	1	2	1	7	3	7	2	3	3	6		
5	5	1	3	3	5	7	7	1	2	7	6	4	6	5	5	1	3	3	5	3	7	1	3	3	7		
4	7	4	4	3	6	6	7	1	2	7	5	4	5	3	6	4	3	3	7	3	6	1	1	1	5		
7	5	5	3	1	7	5	7	1	1	7	6	6	5	6	6	1	1	2	7	3	7	2	3	1	1		
7	4	2	2	3	2	1	3	3	2	5	6	5	7	1	5	7	2	1	6	3	7	3	3	3	1		
2	1	3	3	1	3	2	1	1	6	3	2	6	7	2	7	7	2	2	6	1	7	2	4	1	1		
3	3	5	4	4	3	3	3	5	5	4	5	4	4	2	4	7	4	5	4	4	3	4	5	4	1		
6	1	1	3	1	6	3	2	1	1	1	2	2	7	3	7	2	2	2	2	1	1	2	4	3	1		
4	4	3	4	3	4	4	5	3	5	5	3	5	4	3	5	1	4	4	5	3	5	4	2	3	3		
6	6	2	2	1	6	7	6	1	3	7	2	7	7	1	7	2	3	3	7	1	5	3	3	1	7		
5	6	4	2	3	5	5	5	3	5	6	3	5	4	4	5	3	3	3	5	3	5	2	3	2	3		
6	5	4	4	3	4	5	5	4	3	5	2	5	6	3	5	3	3	4	5	4	5	4	4	2	4		
7	7	3	1	1	5	5	7	1	6	7	2	7	6	6	7	2	3	2	7	1	7	1	1	2	3		
7	5	2	2	2	5	6	5	2	3	4	1	6	6	6	6	4	3	6	7	3	7	2	3	3	5		
4	3	7	5	5	3	3	4	7	1	3	5	4	3	3	3	6	6	5	3	5	3	4	5	6	2		
7	7	2	1	1	4	6	6	3	2	6	3	7	7	6	6	2	3	2	7	1	7	3	2	2	5		
7	7	7	1	1	7	7	7	1	3	7	1	7	7	3	7	1	1	3	7	1	7	1	1	1	6		
4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	2	5	3	3	4	4	3	5	4	4	3	3		
7	7	3	1	3	6	5	7	1	3	7	2	7	7	5	7	2	2	3	7	1	7	2	2	2	2		
7	6	3	1	3	6	7	7	1	2	6	2	6	6	3	7	3	4	3	7	1	6	2	3	3	1		
5	7	3	2	1	4	7	6	1	1	7	2	6	5	1	5	4	3	2	7	1	6	1	1	1	6		
4	7	1	3	3	7	7	6	1	2	5	1	7	6	1	7	1	5	1	7	1	5	1	3	1	5		
5	7	2	1	1	5	7	5	1	7	6	1	7	7	3	7	3	3	3	7	1	5	3	1	1	1		
5	6	2	2	3	6	5	5	2	6	6	2	5	6	4	5	3	3	3	6	3	5	3	3	3	3		
6	5	3	3	2	6	6	5	2	3	5	1	5	6	5	6	3	2	3	5	3	5	3	3	3	5		
5	5	4	3	3	5	5	5	2	5	5	3	5	6	3	5	3	2	3	5	3	5	3	3	3	3		



Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
5	6	3	2	3	6	5	5	3	4	5	3	6	5	4	4	3	3	3	5	3	6	3	3	3	5
7	7	3	1	2	7	7	7	2	2	5	2	7	6	5	6	2	2	2	7	1	7	1	2	1	5
7	7	3	1	1	6	7	7	2	3	7	1	6	7	6	6	1	2	2	7	1	7	1	2	1	5
5	5	4	3	3	6	6	6	3	5	6	3	5	6	3	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	3
7	6	3	2	2	7	7	7	1	3	7	1	7	7	5	7	1	2	2	7	1	7	1	1	1	5
6	7	3	1	1	7	7	7	1	3	6	2	7	7	5	7	2	1	1	7	1	6	1	2	1	5
7	7	3	2	1	7	7	6	1	3	7	1	7	7	6	7	2	1	1	7	2	6	2	1	1	3
6	7	3	2	2	7	6	7	2	3	7	2	6	6	3	7	2	2	2	6	2	6	1	1	2	5
7	7	3	1	1	7	7	7	2	3	6	2	7	7	5	7	1	2	1	6	2	7	1	2	2	5
7	5	3	3	3	5	5	5	2	3	6	1	5	5	5	5	3	3	3	6	3	5	3	3	2	5
6	5	4	2	3	5	5	4	3	5	5	3	6	5	3	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	3
6	7	2	1	2	6	7	7	2	3	7	2	7	7	5	6	1	2	2	6	1	7	1	1	2	5
7	6	3	3	1	7	7	7	2	2	6	3	7	6	6	6	2	2	2	7	2	7	1	2	2	5
7	6	3	2	2	6	6	7	1	2	6	1	6	6	5	7	2	2	2	6	1	7	1	1	2	6
6	7	3	1	2	7	7	7	1	3	6	2	6	6	5	7	1	2	2	7	1	6	1	1	1	6
7	7	3	1	2	7	6	6	1	2	6	2	6	6	5	6	2	2	2	7	1	7	1	1	1	5
6	5	3	3	1	7	7	7	1	3	7	2	5	6	5	7	1	2	1	7	3	6	1	2	1	6
7	6	2	4	1	7	7	7	1	3	7	1	4	7	5	6	2	2	1	7	3	6	1	1	1	6
7	4	4	2	3	6	5	5	2	2	6	2	4	6	5	5	3	3	3	6	5	5	3	3	3	6
6	6	3	1	6	3	4	6	3	1	6	2	7	6	6	6	4	4	5	5	1	4	4	4	2	5
4	5	2	3	2	6	6	6	4	3	6	2	5	6	4	5	4	3	4	4	2	6	4	4	4	7
7	6	3	1	1	5	5	6	3	3	6	1	6	7	6	7	3	2	2	5	1	6	1	3	1	5
6	6	3	1	1	5	6	7	1	2	6	1	6	6	5	6	4	1	3	6	1	5	1	2	2	6
7	7	1	4	3	6	4	6	2	3	6	3	5	6	6	7	4	3	4	7	2	6	4	4	2	5
7	4	4	2	2	5	4	6	3	2	7	1	6	5	5	7	3	4	3	6	3	5	4	5	3	5
7	7	3	2	1	6	7	7	1	3	6	1	6	5	7	7	2	1	1	7	1	6	2	1	1	6
6	6	2	2	2	7	6	7	2	3	7	1	7	6	4	7	2	2	2	7	1	6	2	2	2	5
7	7	2	1	1	6	7	6	2	3	7	2	7	5	5	6	2	2	2	7	2	6	2	2	1	4
7	7	1	1	2	6	7	6	2	2	7	2	7	6	4	7	2	2	2	7	2	7	2	1	2	5
6	7	3	1	2	6	6	7	2	3	6	2	7	5	5	6	1	1	2	7	1	6	1	1	1	7
7	6	3	2	1	7	7	7	2	3	7	2	6	6	5	7	2	1	2	6	1	7	1	3	1	6
7	7	1	4	3	6	4	6	4	4	4	2	6	4	2	7	4	3	4	5	5	6	4	4	3	4
6	6	5	5	4	6	6	6	4	4	6	3	6	7	4	6	4	2	4	4	4	6	3	4	2	5
6	1	5	6	5	3	3	3	6	4	4	2	1	5	3	5	5	5	5	1	5	3	5	5	6	3
6	7	7	2	1	6	7	6	1	3	7	2	5	6	1	6	1	3	2	6	1	7	1	2	2	3
5	6	3	1	1	6	6	6	1	6	6	2	7	6	3	7	4	2	1	7	1	7	1	1	1	7

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
7	7	1	2	1	6	7	7	1	2	7	1	7	7	1	7	2	2	1	6	1	7	2	1	1	2
7	7	6	1	1	7	6	7	2	3	7	1	7	7	3	7	2	2	2	7	3	6	2	3	2	1
6	7	2	1	4	6	6	6	2	6	6	3	6	1	2	6	2	2	2	6	2	4	3	3	1	3
6	7	5	2	1	6	6	7	1	2	6	2	6	7	6	7	2	3	2	7	1	6	1	2	2	5
7	7	5	3	1	7	6	7	1	7	7	1	7	6	2	7	1	1	1	7	1	7	3	3	1	3
5	7	5	2	1	5	7	6	1	4	7	3	7	6	1	7	4	5	3	6	1	6	1	3	3	3
7	6	3	1	1	5	7	7	1	5	6	1	6	7	6	7	3	1	3	7	1	7	1	1	2	1
7	7	3	1	1	5	7	7	2	5	6	1	7	5	3	6	1	3	2	6	2	7	1	3	2	7
7	6	6	3	3	6	6	6	6	4	6	2	6	6	4	6	2	4	3	5	3	5	2	4	3	2
7	6	6	3	2	4	7	6	3	5	6	3	6	6	2	7	4	4	4	6	4	4	5	4	3	3
7	7	3	1	1	5	7	7	1	3	7	1	7	6	1	6	4	1	1	7	1	7	2	2	2	4
6	6	5	2	1	5	5	6	2	5	6	1	7	6	6	6	2	2	2	7	1	5	3	2	2	2
7	6	5	3	4	5	4	6	3	4	4	6	6	6	3	6	4	4	4	6	2	4	3	5	5	4
6	7	7	1	1	5	6	7	1	6	6	3	7	7	6	6	1	1	6	6	1	5	2	2	2	2
6	6	4	1	3	5	6	5	3	3	6	1	6	5	4	5	3	3	3	5	2	5	3	2	2	4
5	7	3	1	7	6	7	7	1	2	5	3	7	5	7	6	3	1	3	7	1	6	1	3	3	5
7	7	1	3	1	6	7	6	1	3	5	3	6	6	5	6	2	2	2	7	3	6	2	2	2	6
7	7	2	1	1	7	6	7	1	3	6	1	7	6	5	6	2	3	2	7	1	7	1	3	3	5
5	6	3	3	1	5	5	7	1	2	6	3	7	6	6	5	4	3	2	7	3	7	3	3	1	6
7	7	3	1	1	5	7	7	3	2	3	1	6	5	1	6	1	5	6	3	3	7	3	1	1	4
7	6	6	1	5	4	7	6	2	6	5	1	6	1	4	5	2	4	3	7	3	6	1	4	1	3
7	5	4	3	3	5	6	6	2	5	6	2	6	6	3	5	3	1	3	5	3	5	3	3	3	5
5	5	3	3	3	5	5	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	4	3	5
7	6	3	3	2	5	5	2	2	3	5	2	5	6	5	7	3	1	3	5	2	5	3	3	2	6
7	7	4	2	1	7	5	7	2	6	5	3	7	6	5	5	2	4	2	7	2	7	2	3	2	5
7	5	2	3	1	6	5	5	2	3	6	1	6	7	3	6	2	2	1	5	2	6	2	2	1	5

Tabel 5.11. memperlihatkan jawaban sebanyak 93 responden dengan masing masing sebanyak 26 item Nilai jawaban masih menunjukkan skala penilaian 1 sampai dengan 7. Setelah mendapatkan hasil jawaban dari responden kemudian dilakukan konversi menjadi bobot nilai jawaban di skala dari -3 (setuju sepenuhnya dengan nilai negatif) hingga +3 (setuju sepenuhnya dengan nilai

positif). Contoh nilai yang sudah ditransformasi, dimulai dari istilah *negative* ke positif yang dapat dilihat pada tabel 5.12. sebagai berikut :

**Tabel 5.12. Tranformasi skala UEQ**

Skala penilaian	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan	o	O	O	o	o	o	O	menyenangkan
Nilai setelah tranformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

Untuk tranformasi skala nilai yang dimulai dari istilah positif ke *negative* dapat dilihat pada tabel 5.13.

**Tabel 5.13. Tranformasi skala UEQ**

Skala penilaian	1	2	3	4	5	6	7	
Baik	o	O	O	o	o	o	o	Buruk
Nilai setelah tranformasi	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	

Hasil tabel hasil tranformasi nilai jawaban dari 93 responden dapat dilihat pada tabel 5.14. sebagai berikut :

**Tabel 5.14. Hasil Tranformasi Jawaban**

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	2	2	3	3	-3	-2	-2	2	3	-2	1	1	-2	3	2	0	1	3	-3	2	1	1	3	2	3
1	1	2	1	3	-2	-3	-3	3	1	-3	-1	2	3	1	2	1	1	2	3	1	3	2	1	2	1
1	2	3	2	1	-1	0	3	3	3	3	-2	1	3	2	1	3	-1	1	3	2	2	3	3	3	1
-2	1	3	0	3	2	2	-1	3	3	-3	-1	1	2	3	1	3	2	3	3	1	3	2	1	1	2
1	1	3	1	1	1	3	3	3	2	3	-2	0	2	1	1	3	1	1	1	1	3	3	1	1	3

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
0	3	0	0	1	2	2	3	3	2	3	-1	0	1	-1	2	0	1	1	3	1	2	3	3	3	1	
3	1	-1	1	3	3	1	3	3	3	3	-2	2	1	2	2	3	3	2	3	1	3	2	1	3	-3	
3	0	2	2	1	-2	-3	-1	1	2	1	-2	1	3	-3	1	-3	2	3	2	1	3	1	1	1	-3	
-2	-3	1	1	3	-1	-2	-3	3	-2	-1	2	2	3	-2	3	-3	2	2	2	3	3	2	0	3	-3	
-1	-1	-1	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	0	-1	0	0	-2	0	-3	0	-1	0	0	-1	0	-1	0	-3	
2	-3	3	1	3	2	-1	-2	3	3	-3	2	-2	3	-1	3	2	2	2	-2	3	-3	2	0	1	-3	
0	0	1	0	1	0	0	1	1	-1	1	1	1	0	-1	1	3	0	0	1	1	1	0	2	1	-1	
2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	-3	3	2	1	1	3	3	1	1	1	3	3	
1	2	0	2	1	1	1	1	1	-1	2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	-1	
2	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	2	1	2	-1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	2	0	
3	3	1	3	3	1	1	3	3	-2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	3	3	3	3	3	2	-1	
3	1	2	2	2	1	2	1	2	1	0	3	2	2	2	2	0	1	-2	3	1	3	2	1	1	1	
0	-1	-3	-1	-1	-1	-1	0	-3	3	-1	-1	0	-1	-1	-1	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	-1	-2	-2	
3	3	2	3	3	0	2	2	1	2	2	1	3	3	2	2	2	1	2	3	3	3	1	2	2	1	
3	3	-3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	-1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	
0	1	0	0	0	0	1	0	0	-1	0	0	1	0	-2	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	-1	
3	3	1	3	1	2	1	3	3	1	3	2	3	3	1	3	2	2	1	3	3	3	2	2	2	-2	
3	2	1	3	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	-1	3	1	0	1	3	3	2	2	1	1	-3	
1	3	1	2	3	0	3	2	3	3	3	2	2	1	-3	1	0	1	2	3	3	2	3	3	3	2	
0	3	3	1	1	3	3	2	3	2	1	3	3	2	-3	3	3	-1	3	3	3	1	3	1	3	1	
1	3	2	3	3	1	3	1	3	-3	2	3	3	3	-1	3	1	1	1	3	3	1	1	3	3	-3	
1	2	2	2	1	2	1	1	2	-2	2	2	1	2	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	-1	
2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	0	1	1	1	1	1	2	-1	1	1	1	2	-1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	-1	
1	2	1	2	1	2	1	1	1	0	1	1	2	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	
3	3	1	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	1	
3	3	1	3	3	2	3	3	2	1	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	1	
1	1	0	1	1	2	2	2	1	-1	2	1	1	2	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-1	
3	2	1	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	
2	3	1	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	1	
3	3	1	2	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	-1	

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
2	3	1	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	-1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1
3	3	1	3	3	3	3	3	2	1	2	2	3	3	1	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
2	1	0	2	1	1	1	0	1	-1	1	1	2	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-1
2	3	2	3	2	2	3	3	2	1	3	2	3	3	1	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	1
3	2	1	1	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1
3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2
2	3	1	3	2	3	3	3	3	1	2	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2
3	3	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1
2	1	1	1	3	3	3	3	3	1	3	2	1	2	1	3	3	2	3	3	1	2	3	2	3	2
3	2	2	0	3	3	3	3	3	1	3	3	0	3	1	2	2	2	3	3	1	2	3	3	3	2
3	0	0	2	1	2	1	1	2	2	2	2	0	2	1	1	1	1	1	2	-1	1	1	1	1	2
2	2	1	3	-2	-1	0	2	1	3	2	2	3	2	2	2	0	0	-1	1	3	0	0	0	2	1
0	1	2	1	2	2	2	2	0	1	2	2	1	2	0	1	0	1	0	0	2	2	0	0	0	3
3	2	1	3	3	1	1	2	1	1	2	3	2	3	2	3	1	2	2	1	3	2	3	1	3	1
2	2	1	3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	0	3	1	2	3	1	3	2	2	2
3	3	3	0	1	2	0	2	2	1	2	1	1	2	2	3	0	1	0	3	2	2	0	0	2	1
3	0	0	2	2	1	0	2	1	2	3	3	2	1	1	3	1	0	1	2	1	1	0	-1	1	1
3	3	1	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	1	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2
2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	3	3	2	0	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1
3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	3	2	3	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	0
3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	0	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1
2	3	1	3	2	2	2	3	2	1	2	2	3	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
3	2	1	2	3	3	3	3	2	1	3	2	2	2	1	3	2	3	2	2	3	3	3	1	3	2
3	3	3	0	1	2	0	2	0	0	0	2	2	0	-2	3	0	1	0	1	-1	2	0	0	1	0
2	2	-1	-1	0	2	2	2	0	0	2	1	2	3	0	2	0	2	0	0	0	2	1	0	2	1
2	-3	-1	-2	-1	-1	-1	-1	-2	0	0	2	-3	1	-1	1	-1	-1	-1	-3	-1	-1	-1	-1	-1	-1
2	3	-3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	1	2	-3	2	3	1	2	2	3	3	3	2	2	-1
1	2	1	3	3	2	2	2	3	-2	2	2	3	2	-1	3	0	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	-3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	-2
3	3	-2	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	-1	3	2	2	2	3	1	2	2	1	2	-3
2	3	2	3	0	2	2	2	2	-2	2	1	2	-3	-2	2	2	2	2	2	2	0	1	1	3	-1
2	3	-1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	1
3	3	-1	1	3	3	2	3	3	-3	3	3	3	2	-2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	-1

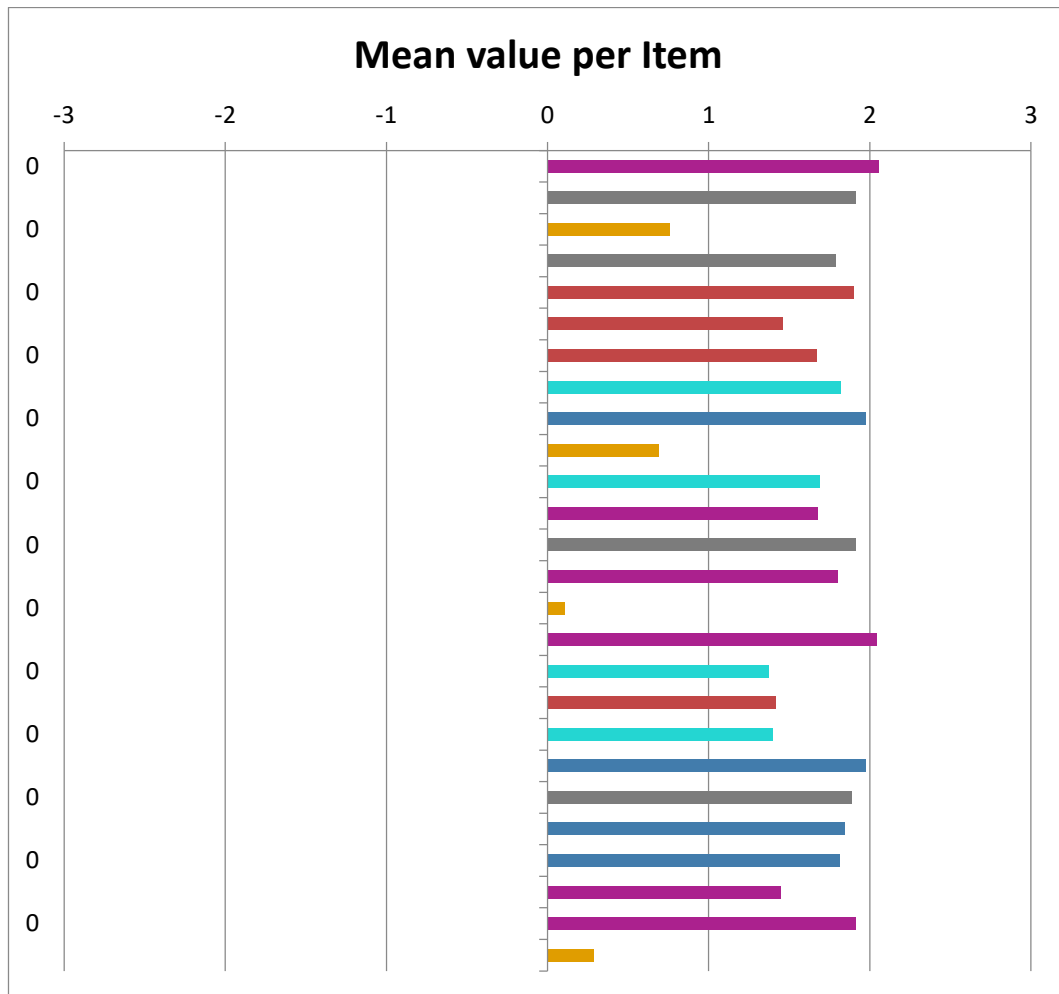
Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	3	-1	2	3	1	3	2	3	0	3	1	3	2	-3	3	0	-1	1	2	3	2	3	1	1	-1
3	2	1	3	3	1	3	3	3	-1	2	3	2	3	2	3	1	3	1	3	3	3	3	3	2	-3
3	3	1	3	3	1	3	3	2	-1	2	3	3	1	-1	2	3	1	2	2	2	3	3	1	2	3
3	2	-2	1	1	2	2	2	-2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	1	1	1	1	2	0	1	-2
3	2	-2	1	2	0	3	2	1	-1	2	1	2	2	-2	3	0	0	0	2	0	0	-1	0	1	-1
3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	2	-3	2	0	3	3	3	3	3	2	2	2	0
2	2	-1	2	3	1	1	2	2	-1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	-2
3	2	-1	1	0	1	0	2	1	0	0	-2	2	2	-1	2	0	0	0	2	2	0	1	-1	-1	0
2	3	-3	3	3	1	2	3	3	-2	2	1	3	3	2	2	3	3	-2	2	3	1	2	2	2	-2
2	2	0	3	1	1	2	1	1	1	2	3	2	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	0
1	3	1	3	-3	2	3	3	3	2	1	1	3	1	3	2	1	3	1	3	3	2	3	1	1	1
3	3	3	1	3	2	3	2	3	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2
3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	2	3	3	2	1	2	2	1	2	3	3	3	3	1	1	1
1	2	1	1	3	1	1	3	3	2	2	1	3	2	2	1	0	1	2	3	1	3	1	1	3	2
3	3	1	3	3	1	3	3	1	2	-1	3	2	1	-3	2	3	-1	-2	-1	1	3	1	3	3	0
3	2	-2	3	-1	0	3	2	2	-2	1	3	2	-3	0	1	2	0	1	3	1	2	3	0	3	-1
3	1	0	1	1	1	2	2	2	-1	2	2	2	2	-1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
3	2	1	1	2	1	1	-2	2	1	1	2	1	2	1	3	1	3	1	1	2	1	1	1	2	2
3	3	0	2	3	3	1	3	2	-2	1	1	3	2	1	1	2	0	2	3	2	3	2	1	2	1
3	1	2	1	3	2	1	1	2	1	2	3	2	3	-1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	3	1

Setelah melakukan tranformasi data responden, kemudian dilakukan perhitungan *mean* (rata rata), varian dan *standart deviatition* (simpangan baku) pada data jawaban responden. Hasil dari perhitungan *mean*, *variance* dan *standart deviation* (simpangan buku) dimana masing masing akan diberi kode warna yang berbebda beda ditiap skalanya yakni daya Tarik, ketepatan, kejelasan, efesiensi, stimulasi dan kebaruan. Hasil dapat dilihat pada gambar 5.1 .

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↑ 2,1	1,4	1,2	91	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	↑ 1,9	1,8	1,3	91	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	⇒ 0,8	2,2	1,5	91	kreatif	monoton	Kebaruan
4	↑ 1,8	1,3	1,2	91	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	↑ 1,9	1,7	1,3	91	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	↑ 1,5	1,7	1,3	91	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	↑ 1,7	2,1	1,4	91	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	↑ 1,8	2,2	1,5	91	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	↑ 2,0	1,6	1,2	91	cepat	lambat	Efisiensi
10	⇒ 0,7	2,2	1,5	91	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	↑ 1,7	1,9	1,4	91	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	↑ 1,7	1,9	1,4	91	baik	buruk	Daya tarik
13	↑ 1,9	1,3	1,1	91	rumit	sederhana	Kejelasan
14	↑ 1,8	1,5	1,2	91	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	⇒ 0,1	2,8	1,7	91	lazim	terdepan	Kebaruan
16	↑ 2,0	0,8	0,9	91	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	↑ 1,4	1,9	1,4	91	aman	tidak aman	Ketepatan
18	↑ 1,4	1,3	1,1	91	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	↑ 1,4	1,4	1,2	91	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	↑ 2,0	1,8	1,3	91	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	↑ 1,9	1,3	1,1	91	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	↑ 1,8	1,4	1,2	91	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	↑ 1,8	1,2	1,1	91	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	↑ 1,5	1,4	1,2	91	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	↑ 1,9	1,1	1,1	91	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	⇒ 0,3	2,9	1,7	91	konservatif	inovatif	Kebaruan

**Gambar 5.1 Rata Rata Hasil Pengukuran**

Jawaban seluruh responden untuk setiap pernyataannya yang terdapat dalam kuisisioner dan dilakukan perhitungan rata rata, simpangan baku dan variasi untuk setiap pertanyaannya. Selanjutnya dari pertanyaan tersebut dikelompokkan menjadi enam skala yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan dan diberikan kode warna pembeda. Hasil perhitungannya terhadap pada gambar 5.2



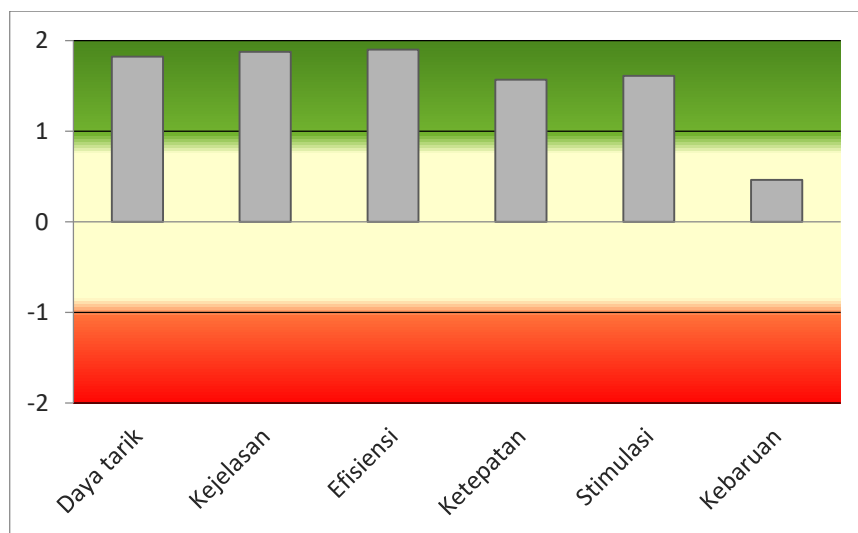
**Gambar 5.2 Nilai Rata Rata per Item**

Gambar dibawah ini adalah hasil dari semua rata-rata berdasarkan keseluruhan pertanyaan yang digolongkan setiap skala. Nilai rataan imperasi yang  $-0.8$  dan  $0.8$  merupakan nilai evaluasi normal, nilai  $>0.8$  merupakan evaluasi positif dari nilai  $<-0.8$  merupakan evaluasi negatif.



UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 1,824	0,59
Kejelasan	↑ 1,876	1,00
Efisiensi	↑ 1,904	1,01
Ketepatan	↑ 1,571	1,02
Stimulasi	↑ 1,613	0,92
Kebaruan	→ 0,462	1,18

**Gambar 5.3 Skala UEQ**



**Gambar 5.4 Grafik Rataan Berdasarkan Skala**

Terdapat 6 skala yang diujikan, yaitu Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Hasil pengujian Seperti gambar yang ada diatas menunjukkan bahwa skala Daya Tarik , Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi tergolong positif sementara Kebaruan masih kurang, maka skala tersesbut harus ditingkatkan.

**Tabel 5.15. Hasil *mean* dan *variance* setiap kelompok UEQ**

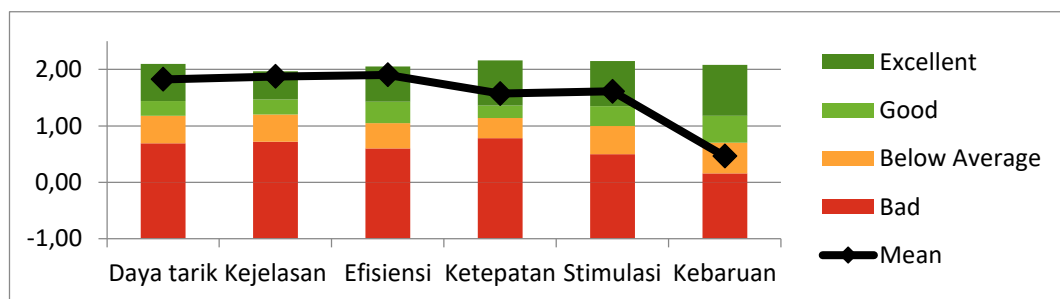
Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya Tarik	1,82
Kualitas Pragmatis	1,78
Kualitas Hedonis	1,04

Setiap perhitungan dapat pula disajikan berdasarkan tiga kelompok yaitu daya Tarik, kualitas pragmatis, kualitas hedonis yang menggambarkan aspek aspek yang berkaitan dengan kesenangan saat menggunakan produk. Dimana hasil evaluasi UEQ untuk daya tarik 1,82 untuk kualitas pragmatis 1,78 serta 1.04 untuk kualitas hedonis. Seperti yang disajikan pada tabel 5.15. didalam UEQ *Data Analysis Tools* juga dapat dilakukann uji *benchmark* yaitu membandingkan nilai setiap aspek dengan kumpulan data yang berasal dari 20.190 responden dari 452 studi mengenai produk yang mengenai produk yang berbeda (*business software , webpage, webshops, social networks*). Uji *benchmark* dapat menggambarkan tentang kualitas relative dari sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dengan produk lainnya. Dalam Ueq *Analysis Data Tools* (versi 7) hasil uji *benchmark* dibagi menjadi lima katagori yaitu : *Excellent, Good, Above Average, Below Average* dan *Bad*. Setiap nilai untuk kategori UEQ *Analysis Data Tools* dilihat pada gambar 5.3. dan untuk kategori UEQ *Analysis Data Tools* dapat dilihat pada Tabel 5.16.

**Tabel 5.16. kategori UEQ *Analysis Data Tools***

<i>Table to create the benchmark graph (purely technical, please ignore)</i>							
<i>Scale</i>	<i>Lower Border</i>	<i>Bad</i>	<i>Below Average</i>	<i>Above Average</i>	<i>Good</i>	<i>Excellent</i>	<i>Mean</i>
<b>Daya tarik</b>	-1,00	0,69	0,49	0,4	0,26	0,66	2,00
<b>Kejelasan</b>	-1,00	0,72	0,48	0,53	0,27	0,5	1,92
<b>Efisiensi</b>	-1,00	0,6	0,45	0,45	0,38	0,62	1,95
<b>Ketepatan</b>	-1,00	0,78	0,36	0,34	0,22	0,8	1,73
<b>Stimulasi</b>	-1,00	0,5	0,5	0,35	0,35	0,8	1,71
<b>Kebaruan</b>	-1,00	0,16	0,54	0,42	0,48	0,9	0,35

Nilai rata-rata mean masing masing variabel didapatkan, maka dilakukan perbandingan nilai rata rata terhadap kumpulan data *benchmark*. Perbandingan nilai yang telah didapatkan dengan data pada *benchmark* dilakukan untuk melihat sebuah kualitas Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dibandingkan dengan Sistem Informasi lainnya. Berikut adalah hasil proses *benchmark* dengan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*.



**Gambar5.5 Hasil *Benchmark* UEQ Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang**

Skala daya Tarik *Benchmark* UEQ Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang mendapatkan nilai rata rata 1.82 selanjutnya pada skala kejelasan *Benchmark* UEQ Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang mendapatkan nilai rata rata 1,88 , untuk skala efisiensi *Benchmark* UEQ Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang mendapatkan nilai rata rata 1.90, pada skala ketepatan *Benchmark* UEQ Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang mendapatkan nilai rata rata 1.57, dan unstuk skala stimulasi *Benchmark* UEQ Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang mendapatkan nilai rata rata 1.61, terakhir pada skala kebaruan *Benchmark* UEQ Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang mendapatkan nilai rata rata 0.46. Hasil rataaan yang dapat membatu analisa selanjutnya yaitu menentukan set data benchmark

sebagai perbandingan produk Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang dengan produk kumpulan dari set data *benchmark*. Berikut hasil perbandingan pada gambar 5.6 :

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
<b>Daya tarik</b>	1,82	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Kejelasan</b>	1,88	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Efisiensi</b>	1,90	<b>Excellent</b>	In the range of the 10% best results
<b>Ketepatan</b>	1,57	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Stimulasi</b>	1,61	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Kebaruan</b>	0,46	<b>Below Average</b>	50% of results better, 25% of results worse

**Gambar 5.6 Hasil benchmark UEQ**

*Benchmark* mengklasifikasikan produk ke dalam 5 kategori (per skala)

sebagai berikut :

1. Luar biasa (*excellent*) : di kisaran 10% hasil terbaik
2. Bagus (*Good*) : 10% hasil dalam set data benchmark lebih baik dan 75% dari itu hasilnya buruk
3. Di atas rata-rata (*Above average*): 25% dari hasil dalam benchmark lebih baik daripada hasilnya untuk produk yang dievaluasi, 50% hasilnya lebih buruk
4. Di bawah rata-rata (*Below average*): 50% hasil dalam tolok ukur lebih baik daripada hasilnya untuk produk yang dievaluasi, 25% hasilnya lebih buruk
5. Buruk (*Bad*): Di kisaran hasil terburuk 25%

Paada Sistem Informasi RSUP DRR Rivai Abdullah Palembang pada skala Daya Tarik, Ketepatan, Efisiensi, dan Stimulasi mendapatkan hasil terbaik yaitu *excellent* (luar biasa). Sedangkan untuk skala kejelasan mendapatkan hasil *good* (bagus). Dan untuk skala terendah yaitu kebaruan mendapatkan nilai *below average* (dibawah rata rata).

Dapat dilihat hasil Penelitian analisis *user experience* (UX) Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang, pada perbandingan *set data benchmark* untuk skala kebaruan dengan kategori *below average* mendapatkan nilai yang paling rendah dengan rata rata 0.46. Maka dari itu untuk skala kebaruan sangat perlu perbaikan dari segi *user experience* (UX).

#### **5.4. Hasil Analisis UEQ**

Hasil dari penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisa pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem informasi di RSUP Dr Rivai Abdullah Palembang dimana hasil yang didapatkan dapat digunakan sebagai acuan atau tolak ukur pihak Rumah Sakit jika ingin melakukan perbaikan sistem. Untuk mendapatkan hasil penelitian ini penulis melakukan penelitian dengan berbagai tahapan. Tahapan pertama yang dilakukan penulis adalah penyebaran kuisioner dengan 26 butir pertanyaan sesuai dengan indikator yang terdapat pada metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Tahapan selanjutnya adalah data yang diperoleh dari kuisioner yang telah disebar diolah *Data Analysis Tools UEQ*.

Analisis yang didapat pada masing masing variabel dan indikator adalah sebagai berikut :

### 1. *Attractiveness* (Daya Tarik)

Hasil analisis yang dilakukan pada variabel Daya Tarik terdapat 6 indikator yang diajukan untuk mengukur pengguna pada Sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang. Indikator pertama yaitu menyusahkan dan menyenangkan didapatkan 44 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan menyenangkan, indikator kedua baik dan buruk didapatkan 27 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan tidak baik, indikator ketiga tidak disukai dan menyenangkan didapatkan 41 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan menyenangkan, indikator keempat tidak nyaman dan nyaman didapatkan 34 jawaban dari skala terbesar menyatakan nyaman, indikator kelima atraktif dan tidak atraktif didapatkan 20 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan tidak atraktif, indikator keenam ramah pengguna dan tidak ramah pengguna didapatkan 24 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan tidak ramah pengguna.

Hasil wawancara yang dilakukan secara langsung dan dicatat pada lembar kuesioner yaitu sebagian pengguna merasa senang dengan informasi yang tersedia, pelayanannya sangat lengkap sehingga membantu pasien, sistem informasi RSUP Dr. Rivai Abdullah menampilkan konten atau informasi yang baik dan sebagian pengguna lainnya merasa ada beberapa ukuran dan warna teks pada judul yang sulit terbaca sehingga membuat sistem informasi tidak atraktif selain itu tampilan melalui mobile kurang menarik seperti belum tertata rapi.

## 2. *Perspicuity* (Kejelasan)

Hasil analisis yang dilakukan pada variabel kejelasan terdapat 4 indikator yang diajukan untuk mengukur pengguna pada sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang indikator pertama tidak dapat dipahami dan dapat dipahami didapatkan 38 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan dapat dipahami, indikator kedua mudah dipelajari dan sulit dipelajari didapatkan 23 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan sulit dipelajari, indikator ketiga rumit dan sederhana didapatkan 32 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan sederhana, indikator keempat jelas dan membingungkan didapatkan 17 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan membingungkan.

Hasil wawancara yang dilakukan secara langsung dan dicatat pada lembar kuesioner yaitu sebagian pengguna menyatakan bahwa sistem informasi dapat dengan mudah dipahami karena judul pada tiap halaman menggunakan bahasa yang mudah dipahami, alur navigasi yang dapat dengan mudah untuk dipahami, dan penyajian informasi yang disajikan dengan mudah dan jelas. Dan sebgaiannya pengguna menyatakan bahwa tidak kontrasnya warna teks dan background pada beberapa halaman sistem informasi membuat tulisan sulit terbaca dan karena itu membuat informasi sulit dipahami.

## 3. *Efficiency* (Effisiensi)

Hasil analisis yang dilakukan pada variabel efisiensi terdapat 4 indikator yang diajukan untuk mengukur kepuasan pengguna pada Sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang. Indikator pertama yaitu cepat dan lambat

didapatkan 39 dari skala terbesar yang menyatakan lambat, indikator kedua yaitu tidak efisien dan efisien didapatkan 44 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan efisien, indikator ketiga yaitu tidak praktis dan praktis didapatkan 32 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan praktis, indikator keempat yaitu terorganisasi dan berantakan didapatkan 31 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan terorganisasi.

Hasil wawancara yang dilakukan secara langsung dan dicatat pada lembar kuesioner yaitu sebagian pengguna merasa sistem informasi RSUP Dr. Rivai Palembang. Ukuran gambar pada halaman utama pada sistem informasi sudah sesuai, ukuran tiap konten atau informasi sudah sesuai, website sistem informasi dapat dibuka dimanapun baik mobile ataupun desktop, dan tata letak pada website sudah tertata rapi. Dan sebagian pengguna menyatakan loading saat proses membuka sistem informasi sedikit lambat dan tidak adanya filter kategori pencarian untuk mempercepat pencarian informasi.

#### 4. *Dependability* (Ketepatan)

Hasil analisis yang dilakukan pada variabel ketepatan terdapat 4 indikator yang diajukan untuk mengukur kepuasan pengguna pada Sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang. Indikator pertama yaitu tidak diprediksi dan dapat diprediksi didapatkan 38 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan dapat diprediksi, indikator kedua yaitu menghalangi dan mendukung didapatkan 36 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan mendukung, indikator ketiga yaitu aman dan tidak aman didapatkan 19 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan



tidak aman, indikator keempat yaitu memenuhi ekspektasi dan tidak memenuhi ekspektasi didapatkan 15 jawaban dari skala terbesar menyatakan tidak memenuhi ekspektasi.

Hasil wawancara yang dilakukan secara langsung dan dicatat pada lembar kuesioner yaitu sebagian pengguna menyatakan keseluruhan sistem informasi ini mendukung pengguna untuk mengetahui informasi apa saja yang ada dirumah sakit, tampilan pada footer sistem informasi yang berisi kontak dan social media mendukung pengguna untuk lebih mudah menghubungi pihak rumah sakit, sistem informasi yang merespon setiap tindakan yang pengguna lakukan sesuai dengan harapan pengguna, dan sistem informasi ini aman karena terhindar dari penipuan. Dan sebagian pengguna merasa kurangnya ketepatan pada update pada jadwal dokter yang sering berbeda antara dirumah saki dan di sistem informasi.

##### 5. *Stimulation* (Stimulasi)

Hasil analisis yang dilakukan pada variabel Stimulasi terdapat 4 indikator yang diajukan untuk mengukur kepuasan pengguna pada Sistem informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang. Indikator pertama yaitu bermanfaat dan kurang bermanfaat didapatkan 16 jawaban dari skala terbesar menyatakan kurang bermanfaat, indikator kedua yaitu membosankan dan mengasikkan didapatkan 31 dari skala terbesar menyatakan mengasikkan, indikator ketiga yaitu tidak menarik dan menarik didapatkan 33 jawaban dari skala terbesar menyatakan menarik, indikator keempat yaitu memotivasi dan tidak memotivasi didapatkan 15 jawaban dari skala terbesar menyatakan tidak memotivasi.

Hasil wawancara yang dilakukan secara langsung dan dicatat pada lembar kuesioner yaitu sebagian pengguna menyatakan terbantu dengan adanya sistem informasi ini karena tanpa harus datang langsung ke rumah sakit pengguna bisa mengetahui informasi apa saja yang ada di rumah sakit melalui sistem informasi, pengguna menyukai efek pada menu navigasi, perpaduan antara background dan konten terlihat menarik dan tata penulisan pada artikel dan informasinya memotivasi pengguna untuk terus mencari tahunya. Dan sebagian pengguna merasa bahwa informasi dan tampilan pada layout hampir sama dengan sistem informasi rumah sakit lainnya.

#### 6. *Novelty* (kebaruan)

Hasil analisis yang dilakukan pada variabel kebaruan terdapat 4 indikator untuk mengukur kepuasan pengguna pada sistem informasi RSUP Dr. Rivai Palembang. Indikator pertama yaitu kreatif dan monoton didapatkan 36 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan monoton, indikator kedua yaitu berdaya cipta dan konvensional didapatkan 35 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan konvensional, indikator ketiga yaitu lazim dan terdepan didapatkan 26 jawaban dari skala terbesar yang menyatakan terdepan, indikator keempat yaitu konservatif dan inovatif didapatkan 32 jawaban dari skala terbesar menyatakan inovatif.

Hasil wawancara yang dilakukan secara langsung dan dicatat pada lembar kuesioner yaitu sebagian pengguna merasa halaman beranda pada sistem informasi memiliki tata letak yang baik, penempatan konten pada sistem informasi seperti pada umumnya. Dan sebagian pengguna merasa bahwa informasi yang

disampaikan hanya seputar rumah sakit tidak ada berita terupdate mengenai penyakit yang sedang mewabah dan konten konten edukasi lainnya, lambannya proses update jadwal dokter sehingga berbeda pada rumah sakit dan sistem informasi, icon icon yang seperti pada umumnya seperti sistem informasi sejenis sehingga tidak ada pembeda atau tidak memiliki ciri khas pada sistem informasinya.

### **5.5 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil analisis evaluasi *user experience* yang telah dilakukan menggunakan metode UEQ, maka peneliti memberikan rekomendasi untuk Sistem Informasi RSUP DR RivaI Abdullah Palembang sebagai berikut :

1. Variabel Daya Tarik dari pernyataan sebagian pengguna merasa ada beberapa ukuran dan warna teks pada judul yang sulit terbaca sehingga membuat sistem informasi tidak atraktif selain itu tampilan melalui mobile kurang menarik seperti belum tertata rapi sehingga perlunya memperbaiki warna dan ukuran teks menjadi lebih kontras dengan background dan menyesuaikan warna pada beberapa halaman yang diperlukan dan memperbaiki tampilan pada mobile.
2. Variabel Kejelasan dari pernyataan sebagian pengguna menyatakan bahwa tidak kontrasnya warna teks dan background pada beberapa halaman sistem informasi membuat tulisan sulit terbaca dan karena itu membuat informasi sulit dipahami. Sehingga diperlukan perbaikan seperti menyesuaikan warna pada halaman yang perlu diperbaiki.

3. Variabel Efisiensi dari pernyataan sebagian pengguna menyatakan loading saat proses membuka sistem informasi sedikit lambat dan tidak adanya fitur pencarian untuk mempercepat pencarian informasi. Sehingga diperlukan perbaikan seperti memberi tambahan fitur pencarian dan memperbaiki sistem agar ketika sistem dibuka langsung di buka untuk mempersingkat waktu loading.
4. Variabel Ketepatan dari pernyataan sebagian pengguna menyatakan kurangnya ketepatan pada update pada jadwal dokter yang sering berbeda antara dirumah sakit dan di sistem informasi sehingga perlunya melakukan update data yang akan membantu pengguna agar tidak tertinggal informasi mengenai jadwal dokter dan membuat notifikasi untuk meyakinkan keamanan data yang diinputkan pengguna aman.
5. Variabel Stimulasi dari pernyataan sebagian pengguna menyatakan bahwa informasi dan tampilan pada layout hampir sama dengan sistem informasi rumah sakit laiinya. Sehingga tampilan layout perlu dikembangkan seperti menambahkan icon icon yang menarik dan bermanfaat bagi pengguna dalam memahami informasi atau konten yang tersedia.
6. Variabel Kebaruan dari pernyataan sebagian pengguna sebagian pengguna merasa bahwa informasi yang disampaikan hanya seputar rumah sakit tidak ada berita terupdate mengenai penyakit yang sedang mewabah dan konten konten edukasi laiinya, lambannya proses update jadwal dokter sehingga berbeda pada rumah sakit dan sistem informasi, icon icon yang seperti pada umumnya yang terdapat pada sistem informasi sejenis sehingga tidak ada

pembeda atau tidak memiliki ciri khas pada sistem informasinya. Sehingga perlunya pengembangan pada sistem informasi terutama pada update layanan dokter, membuat informasi seputar kesehatan, dan menambahkan icon icon yang menarik dan bermanfaat bagi pengguna dalam memahami informasi atau konten yang tersedia sehingga sistem informasi memiliki daya cipta, inovatif, kreatif dan terdepan.

## BAB VI

### PENUTUP

#### 4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pembahasan pada Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil melakukan evaluasi *user experience* pada Sistem Informasi RSUPP DR Rivai Abdullah Palembang pada masing masing aspek *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Berdasarkan hasil pengolahan data dari 93 responden dengan menggunakan statistic deskriptif pada masing masing atribut yang mengukur *user experience* dengan UEQ diketahui Sistem Informasi RSUPP DR Rivai Abdullah Palembang mendapatkan nilai evaluasi positif pada aspek *attractiveness* (daya Tarik) mendapatkan nilai (1.82), *perspicuity* (kejelasan) mendapatkan nilai (1.88), *efficiency* (efesien) mendapatkan nilai (1.90), *dependability* (ketepatan) mendapatkan nilai (1.57), dan *stimulation* (stimulasi) mendapatkan nilai (1.61). pada aspek *novelty* (kebaruan) mendapatkan nilai negatif atau paling rendah dean nilai rata rata (0.46).
2. Hasil analisis terhadap hasil evaluasi Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang yaitu menghasilkan rekomendasi disetiap variabel . Berikut rekomondasi yang telah di dapat :

A. Daya Tarik

Sebagian pengguna masih merasa ada masalah di bagian tampilan yang dimana ukuran warna dan teks pada beberapa judul sulit dibaca dan pada saat tampilan di mobile belum tertata rapi.

#### B. Kejelasan

Sebagian pengguna masih merasa ada masalah di bagian tampilan yang dimana tidak kontrasnya warna teks dan background pada beberapa halaman sehingga sulit terbaca dan karena itu membuat informasi sulit di pahami

#### C. Efisiensi

Sebagian pengguna masih merasa ada masalah di bagian *responsive* dan fitur yang dimana sebagian pengguna menyatakan loading saat membuka menu ke menu lainnya dan tidak adanya fitur kategori pencarian untuk mempercepat mencari informasi.

#### D. Ketepatan

Sebagian pengguna masih merasa ada masalah di bagian update dan kebaruan yang dimana sebagian pengguna merasa kurangnya ketepatan pada update layanan informasi pada layanan jadwal dokter yang sering berbeda jadwal.

#### E. Kebaruan

Sebagian pengguna masih merasa ada masalah di bagian update dan fitur icon icon yang dimana sebagian pengguna merasa kurangnya

Informasi yang disampaikan hanya seputat rumah sakit tidak ada berita update mengenai penyakit dan konten edukasi lainnya dan icon yang seperti pada umumnya.

## **6.2. Saran**

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan peneliti maka peneliti memiliki beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang maupun pihak manapun yang ingin melakukan Penelitian selanjutnya. Adapun saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Sistem Informasi RSUP DR Rivai Abdullah Palembang harus memiliki satu orang yang mana tugasnya untuk melakukan kebaruan atau update pada setiap layanan sistem informasi agar informasi yang ada di dalam sistem informasi sesuai dengan di dalam rumah sakit.
2. Pihak Rumah Sakit harus mencari orang yang paham di bidang *interface* supaya kekurangan yang ada di dalam sistem informasi tersebut menjadi lebih baik seperti penempatan antara warna dan tulisan dan membuat tampilan menjadi ciri khas Rumah Sakit sendiri.





## DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, N. 2012. *Bahan Belajar Mandiri Metode Penelitian Pendidikan Pengolahan Dan Analisis Data Hasil Penelitian*. Fakultas Ilmu Pendidikan, 10, 27, 1–30.
- Audi, M., Rokhmawati, R. I., & Az-zahra, H. M. 2018. *Analisis Aspek Usability dan User Experience Website dan Aplikasi Mobile Radio Streaming ( Studi Pada Website dan Aplikasi Mobile Radio Prambors )*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya, 2(12), 6391–6400.
- Darmanto, M. D. 2014. *Rancang Bangun Sistem Monitoring Prestasi Siswa Berbasis Web*. Infokam, Nomor I/, 18–31.
- Dewi, L., & Nathania, S. 2018. *Pengukuran Aspek Kepuasan Konsumen Le Fluffy Dessert*. Jurnal Bisnis Terapan, 2(01), 61–72.  
<https://doi.org/10.24123/jbt.v2i01.1087>
- Haerani, E., & Rahmatulloh, A. 2021. *Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan*. Jurnal SATIN (Sains Dan Teknologi Informasi), 7(2), 01–10. <https://doi.org/10.33372/stn.v7i1.762>
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana, H. 2019. *Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu)*. Information Technology Journal of UMUS, 1(01), 11–21. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i01.34>
- Hartzani, a. g. 2021. *Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital Ovo*

*Menggunakan User Experience Questionnaire.*

- Intanny, V., Widiyastuti, I., Dolorosa Kusuma Perdani, M., Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika Yogyakarta, B., Imogiri Barat Km, J., Bantul, K., & Yogyakarta, D. 2018. *Measuring Usability and User Experience of The Marketplace of Jogjaplaza.id Using UEQ and USE Questionnaire.* *Jurnal Pekommas*, 3(2), 117–126. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/view/2030201>
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. Wa. 2019. *Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS).* *Prosiding SNST Ke-10*, 241–245.
- Medika, P. T. D. 2021. *Pengendalian Piutang Pada.* 1(1), 13–21.
- Melfianora. 2019. *Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur.* *Open Science Framework*, 1–3.
- Pandanwangi, S. S. 2018. *Sampling Jenuh.* *Journal of Applied Business Administration*, 1, 1–197. <http://repository.unika.ac.id/17266/1>
- Pratiwi, N. I. 2017. *Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi.* *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 212.
- Setya21. 2017. *Pengantar Sistem Informasi.* *Igarss* 2017, 150(1), 1–5. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar\\_Sistem\\_Informasi/8VNL DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Sistem_Informasi/8VNLDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Simanjuntak, S. 2018. *analisis pengalaman pengguna (user Enterprise Resource*

*Planning (ERP) Menggunakan experience) enterprise resource planning User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi (ERP) menggunakan user Kasus: sap Modul Sales Distribution, Material experience questionn.*  
<https://repository.its.ac.id/49487/>

Singestecia, R., Handoyo, E., & Isdaryanto, N. 2018. *Partisipasi Politik Masyarakat Tionghoa dalam Pemilihan Kepala Daerah di Slawi Kabupaten Tegal.* Unnes Political Science Journal, 2(1), 63–72.

Suherman, S., & Shafira, R. N. 2019. *Filsafat Pendidikan Alfred North Whitehead: Membangun Pengetahuan yang Menyeluruh Mengenai Realitas.* Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 3(2), 11–21. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.131>

Ursachi, G., Horodnic, I. A., & Zait, A. 2015. *How Reliable are Measurement Scales? External Factors with Indirect Influence on Reliability Estimators.* *Procedia Economics and Finance*, 20(December), 679–686.  
[https://doi.org/10.1016/s2212-5671\(15\)00123-9](https://doi.org/10.1016/s2212-5671(15)00123-9)

Vista Yuliantika. 2014. *Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas Xi Ips Man 2 Pontianak.* Artikel Penelitian, 5(2), 40–51.

Wiryanawan, M. B. 2016. *User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual.* *Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>

Wulandari, I. R., & Farida, L. D. 2018. *Pengukuran User Experience Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience*

*Questionnaire (UEQ)*. Jurnal Mantik Penusa, 2(2), 146–151.