

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tingkat kebergunaan dari *user interface* suatu sistem informasi merupakan salah satu tantangan yang dihadapi dalam implementasi sistem informasi kesehatan di era digital saat ini. Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang evaluasi *usability* telah banyak dilakukan dan menunjukkan bahwa masih banyak *user interface* yang belum memenuhi standar kebergunaan khususnya pada sistem informasi kesehatan. Sistem Informasi Kesehatan (SIK) adalah kumpulan tata kelola yang mencakup data, informasi, indikator, prosedur, perangkat, teknologi, serta sumber daya manusia yang saling terhubung dan dikelola secara integratif untuk memandu tindakan atau keputusan yang bermanfaat dalam mendukung pengembangan kesehatan (Peraturan Pemerintah RI, 2014). SIK juga memungkinkan tenaga kesehatan untuk mengakses informasi pasien dengan cepat, mendukung pengambilan keputusan berbasis data, serta meningkatkan koordinasi antar fasilitas kesehatan (Renaldi & Anggraini, 2021). Salah satu bentuk implementasi SIK di tingkat pelayanan kesehatan primer adalah Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS), yang bertujuan untuk mempermudah pengelolaan data pasien, administrasi, serta pelaporan (Aldio et al., 2022). SIMPUS diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan di Puskesmas, namun dalam implementasinya masih ditemukan berbagai kendala yang dapat menghambat kinerja sistem (Utomo et al., 2021).

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah *usability* tampilan SIMPUS, yang berperan penting dalam kemudahan penggunaan dan aksesibilitas sistem bagi tenaga kesehatan. Menurut Yusuf, (2024), *Usability user interface* merupakan ukuran tentang sejauh mana seseorang secara efektif, efisien dan puas dalam menyelesaikan tugasnya saat menggunakan aplikasi/sistem. Beberapa penelitian menemukan kendala terkait tampilan SIMPUS yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaannya. Kendala yang sering ditemui yaitu tentang *usability user interface* seperti desain *interface* yang kurang menarik dan warna *background* yang terlalu terang (Utami & Musyarofah, 2022). Tampilan *user interface* yang

tidak optimal pada Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) dapat berdampak negatif terhadap efisiensi kerja, akurasi data, dan kepuasan pengguna (Alfiansyah et al., 2024).

Pada beberapa penelitian terdahulu, didapatkan bahwa sistem informasi kesehatan (SIK) yang digunakan pada fasilitas pelayanan kesehatan di Indonesia umumnya masih pada kategori yang belum terlalu *usable*. Hal ini dibuktikan oleh hasil skor *System Usability Scale* (SUS) pada penelitian Kusumaningtyas & Prihandoko, (2024) yang melakukan evaluasi pada aplikasi layanan kesehatan yaitu Depok *Single Window* (DSW) dan mendapatkan skor 68 atau pada kategori *marginal*. Selain itu, penelitian Ulul et al., (2019) juga mengevaluasi aplikasi yang serupa dan mendapatkan hasil skor 66. Dapat disimpulkan bahwa kedua hasil skor SUS tersebut masih dalam kategori *marginal* yang berarti berada pada kategori penerimaan minimal dan perlu perbaikan lebih lanjut. Akan tetapi, pada studi Yudarmawan et al., (2020) mendapatkan hasil yang berbeda, yaitu skor SUS sebesar 71 atau masuk dalam kategori *acceptable* dan memiliki tingkat *usability* yang baik. Perbedaan skor ini menunjukkan adanya variasi hasil evaluasi, sehingga hasil dari penelitian sebelumnya belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh SIK di fasilitas pelayanan kesehatan di Indonesia, termasuk di Puskesmas Bunguran Tengah.

Puskesmas Bunguran Tengah merupakan puskesmas yang berada di Kabupaten Natuna, yang merupakan salah satu pulau terluar di Indonesia dan termasuk daerah 3T (Tertinggal, Terluar, dan Terdepan). Akses jaringan internet, infrastruktur dan proses digitalisasi di Kabupaten Natuna belum seoptimal daerah di pulau besar lainnya di Indonesia (Pemerintah Kabupaten Natuna, 2019). Meskipun demikian, Puskesmas Bunguran Tengah telah berhasil mengimplementasikan Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) pada seluruh unit pada tahun 2024 menggunakan SIMPUS yang dikembangkan oleh Dinas Kesehatan Kabupaten Natuna. Keberhasilan implementasi sistem digital tersebut membuka peluang untuk meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan, salah satunya melalui pengembangan antarmuka pengguna yang mudah digunakan. Akan tetapi, aspek *usability* tampilan SIMPUS di Puskesmas Bunguran Tengah

masih belum pernah dievaluasi karena lokasi puskesmas tersebut masih sulit dijangkau untuk dijadikan tempat penelitian. Oleh karena itu, evaluasi terhadap *usability* tampilan antarmuka sistem informasi kesehatan di Puskesmas Bunguran Tengah menjadi salah satu langkah awal evaluasi untuk penyempurnaan SIMPUS di Puskesmas Bunguran Tengah.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan *usability user interface* yaitu meliputi struktur informasi pada tampilan layar yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, dan tata letak serta desain yang menarik (Neta, 2025). Evaluasi *usability* tampilan SIMPUS di Puskesmas Bunguran Tengah perlu dilakukan untuk menilai sejauh mana tampilan tersebut sudah baik, optimal, dan layak digunakan sehingga dapat mempermudah penggunaannya. *User interface* yang belum *usable* dapat menyebabkan pengguna merasa jenuh dan kurang antusias dalam menggunakan sistem, serta dapat menimbulkan kesan bahwa sistem tersebut tidak mengikuti perkembangan teknologi. Dalam jangka panjang, hal ini berisiko menurunkan kepuasan dan minat pengguna, terutama dari kalangan yang terbiasa dengan aplikasi yang lebih *modern*.

Menurut hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 13 Februari 2025 di Puskesmas Bunguran Tengah, dari total 54 pegawai, sebanyak 38 orang secara aktif menggunakan SIMPUS dalam melaksanakan tugas pelayanan Puskesmas. Sistem ini sudah digunakan secara menyeluruh oleh seluruh tenaga kesehatan, termasuk dokter, perawat, bidan, petugas laboratorium, apoteker, serta petugas pendaftaran. Akan tetapi, berdasarkan informasi yang diperoleh, SIMPUS masih menghadapi beberapa kendala. Pada segi sistem, SIMPUS mengalami kendala seperti performa sistem yang lambat, saat terjadi kegagalan penyimpanan data sistem tidak menampilkan notifikasi, dan rujukan pasien yang sering tiba-tiba hilang. Dari segi tampilan, terdapat kendala seperti fitur antrian pasien tidak berfungsi, navigasi yang tidak *intuitif*, fitur dalam sistem tidak sesuai dengan pelayanan yang tersedia di Puskesmas dan belum tersedia fitur pemanggilan antrian pasien. Kendala-kendala tersebut berkaitan erat dengan aspek *usability* yang dapat mempengaruhi pelayanan di Puskesmas Bunguran Tengah. Dengan demikian, tampilan SIMPUS di Puskesmas Bunguran Tengah perlu dilakukan evaluasi guna

mengetahui sejauh mana sistem ini telah memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung efektivitas pelayanan di Puskesmas Bunguran Tengah.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana tingkat kebergunaan tampilan Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) di Puskesmas Bunguran Tengah berdasarkan metode *System Usability Scale* (SUS)?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengidentifikasi *usability* tampilan antarmuka pada Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) di Puskesmas Bunguran Tengah dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran *acceptability ranges* tampilan antarmuka pada Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) di Puskesmas Bunguran Tengah berdasarkan instrumen SUS.
- b. Mengetahui gambaran *grade Scale* tampilan antarmuka pada Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) di Puskesmas Bunguran Tengah berdasarkan instrumen SUS.
- c. Mengetahui gambaran *adjective ranges* tampilan antarmuka pada Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) di Puskesmas Bunguran Tengah berdasarkan instrumen SUS.
- d. Memberikan rekomendasi berdasarkan hasil skala interpretasi SUS kepada Puskesmas Bunguran Tengah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai evaluasi *usability user interface*, khususnya terkait tampilan SIMPUS.

b. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi tambahan bagi peneliti lain dalam melakukan evaluasi terkait *usability* tampilan sistem informasi kesehatan menggunakan metode SUS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Dinas Kesehatan

Hasil evaluasi *usability* dapat dijadikan acuan oleh Dinas Kesehatan untuk menyempurnakan desain antarmuka SIMPUS agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

b. Bagi puskesmas

Hasil penelitian ini dapat membantu Puskesmas untuk mengetahui *usability* tampilan SIMPUS serta merancang strategi yang lebih optimal dalam meningkatkan kemudahan penggunaan.

c. Bagi peneliti

Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengidentifikasi masalah kesehatan dan memperluas pemahaman mengenai evaluasi *usability interface* suatu sistem.

d. Bagi petugas kesehatan

Hasil penelitian ini dapat mengoptimalkan *usability* tampilan pada sistem sehingga dapat mempermudah petugas kesehatan dalam meningkatkan kualitas pelayanan di puskesmas

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian penelitian

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Teknik Sampling	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Utomo et al.	2021	Evaluasi Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS) (Studi Kasus: Puskesmas Induk di Wilayah Kabupaten Sukoharjo)	Kuantitatif	<i>Purposive sampling</i> dengan responden yang dipilih berdasarkan peran dalam sistem (RACI Chart).	Evaluasi dilakukan menggunakan <i>framework</i> COBIT 4.1 untuk menilai tingkat kematangan implementasi SIMPUS dengan <i>domain AI (Acquire and Implement)</i> , DS (Delivery and Support), dan ME (Monitor and Evaluate) di Puskesmas Sukoharjo	Mengevaluasi SIMPUS dan mengidentifikasi tantangan dalam implementasinya.	Menggunakan <i>framework</i> COBIT 4.1 untuk menilai kematangan sistem berbeda dengan peneliti yang menggunakan metode <i>system usability scale</i> (SUS) untuk mengevaluasi <i>user interface</i> pada SIMPUS
2	Dyayu et al.	2023	Evaluasi <i>Usability</i> Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dan System <i>Usability Scale</i> (SUS)	Kuantitatif	<i>Convenience sampling</i> dengan 5 partisipan yang diuji melalui skenario tugas.	Evaluasi <i>usability</i> PeduliLindungi menggunakan metode <i>Usability Testing</i> dan SUS dengan 4 metrik: <i>learnability</i> , <i>efficiency</i> , <i>error rate</i> , dan <i>satisfaction</i> . Hasil	Menggunakan metode evaluasi <i>usability</i> berbasis SUS	Berfokus pada <i>usability</i> aplikasi PeduliLindungi, bukan SIMPUS. Sedangkan peneliti meneliti <i>user interface</i> pada SIMPUS

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Teknik Sampling	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
						menunjukkan aplikasi masih memiliki beberapa kendala <i>usability</i>		
3	Aldio et al.	2022	Evaluasi Penerapan Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (SIMPUS)	Kualitatif	Tidak menggunakan teknik sampling karena berbasis studi pustaka (<i>literature review</i>).	Evaluasi dilakukan dengan metode <i>literature review</i> , menemukan bahwa metode HOT-FIT paling sering digunakan dalam evaluasi SIMPUS dibandingkan metode berbasis <i>web</i> dan <i>cloud computing</i>	Penelitian dilakukan di Puskesmas.	Menggunakan <i>literature review</i> tanpa pengambilan data primer, berbeda dengan penelitian yang menggunakan kuesioner atau <i>usability testing</i> .