

ANALISIS SISTEM INFORMASI RUMAH SAKIT UNIVERSITAS MATARAM MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE*

(*Information System Analysis of University of Mataram Hospital Using Usability Scale System*)

Hanifah Rania Yasmin^[1], Arik Aranta^[1], Ida Made Hrisikesa Wiweka Janiyasa Ganiwa^[2]

^[1]Dept. Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok, NTB, Indonesia

^[2]Rumah Sakit Universitas Mataram
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok, NTB, Indonesia
Email: hanifahrania@gmail.com, arikaranta@unram.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini membuat kegiatan di berbagai sektor dengan mudah membagikan informasi yang cepat dan akurat kepada konsumen. Informasi mengenai masing-masing instansi tak dipungkiri dibutuhkan oleh berbagai kalangan guna lebih mengenali bagaimana prosedur pelayanan yang diberikan instansi tersebut. Informasi yang ingin disampaikan oleh suatu instansi disalurkan salah satunya melalui sistem informasi. Kehadiran sistem informasi sangat dibutuhkan juga di Rumah Sakit Universitas Mataram, seperti penggunaan website sebagai media penyebaran informasi kepada masyarakat. Sejalan dengan penggunaan website dari waktu ke waktu, dibutuhkan metode untuk mengukur tingkat keberhasilan website tersebut agar dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan sistem tersebut ke depannya. Salah satu metode pengujian keberhasilan website berdasarkan orientasi pengguna adalah metode System usability scale (SUS). Melalui penerapan metode SUS pada sistem informasi Rumah Sakit Universitas Mataram, diperoleh skor sejauh mana tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem tersebut. Sebanyak 50 responden di Kota Mataram turut andil dalam analisis ini dengan memberi nilai dalam skala 1-5 pada sistem dan hasil menunjukkan angka 75. Artinya, sistem sudah baik meski ada beberapa titik yang perlu mendapat perbaikan.

Keywords: Teknologi, Rumah Sakit, Sistem Informasi, System usability scale (SUS), Website

1. PENDAHULUAN

Information technology (teknologi informasi) adalah sarana hasil rancangan manusia terhadap proses penyampaian informasi sehingga informasi tersebut akan lebih cepat tersampaikan, lebih luas penyebarannya, dan lebih lama penyimpanannya. Keuntungan penerapan teknologi informasi, di antaranya adalah 1) Pekerjaan dengan perhitungan kompleks dapat jauh lebih cepat selesai daripada dikerjakan oleh manusia seutuhnya; 2) Hasil pengolahan data selalu selaras karena sudah sesuai standar format; 3) Komputer memiliki tingkat keakuratan yang tinggi sehingga mampu mendeteksi suatu perbedaan yang sangat kecil dan melakukan perhitungan yang sulit; 4) Hasil akhir lebih dapat dipercaya dibandingkan dengan yang dilakukan manusia. Beberapa bidang yang menerapkan teknologi informasi adalah akuntansi, manajemen produksi, dan manajemen SDM [1].

Kemajuan teknologi saat ini memudahkan masyarakat di berbagai sektor membagikan informasi yang cepat dan akurat kepada publik. Tidak dipungkiri, informasi mengenai masing-masing instansi dibutuhkan oleh berbagai kalangan guna lebih mengenali bagaimana prosedur pelayanan yang diberikan instansi tersebut. Informasi yang ingin disampaikan oleh suatu instansi disalurkan salah satunya melalui sistem informasi.

Information system (sistem informasi) adalah suatu sistem yang memadukan antara aktivitas manusia dan penggunaan teknologi guna menunjang kegiatan operasional dan manajemen. Pengembangan sistem informasi bertujuan untuk menelurkan sebuah produk yang menghimpun kumpulan informasi. Agar dapat ditampilkan dengan mudah kepada pengguna, sebuah sistem tentunya melibatkan berbagai jenis dan tipe data yang mampu diolah.

Rumah Sakit Universitas Mataram adalah salah satu contoh instansi yang turut memanfaatkan *website* sebagai media informasi pengenalan layanan dan fasilitasnya. Layanan pendaftaran *online*, jadwal praktik dokter, keunggulan fasilitas pengobatan pasien, tarif kamar rawat inap, hingga berita terkait program kerja diakomodasi dalam satu *website*. Di satu sisi, pengguna dimudahkan dalam memperoleh berbagai macam info tentang rumah

sakit dalam satu wadah. Namun di sisi lain, masih ada masyarakat yang mengalami kendala terhadap teknologi sehingga mengalami sedikit kesulitan dalam menggunakan *website*.

Oleh karena itu, analisis ini dilakukan guna melakukan pengukuran tingkat *usability* terhadap Sistem Informasi Rumah Sakit Universitas Mataram menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari analisis ini diharapkan bisa menjadi tolok ukur dalam pengembangan dan perbaikan sistem informasi ini ke depannya sehingga pengguna dapat menggunakan dengan nyaman.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Rumah Sakit Universitas Mataram

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai instansi tempat dilakukannya pengabdian masyarakat.

2.1.1. Profil Singkat



Gambar 1. Gedung Rumah Sakit Universitas Mataram

Rumah Sakit Universitas Mataram atau yang bisa disingkat menjadi RS Unram merupakan rumah sakit milik Kemenristek (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) yang diberikan kuasa kepada Rektor Universitas Mataram. Rumah sakit ini terbilang masih belia sebab baru beroperasi sejak Februari 2016 lalu. RS Unram berlahan seluas $\pm 14.155 \text{ m}^2$ dengan tiga gedung utama, yakni Gedung A dan B (untuk pelayanan) dan Gedung C (untuk manajemen rumah sakit). Rumah sakit yang memiliki moto “Ramah, Profesional, Berkualitas” ini terletak berdampingan dengan Universitas Mataram dan kini dipimpin oleh seorang direktur bernama dr. Ahmad Taufik S., Sp.OT.

Identitas Rumah Sakit Universitas Mataram adalah sebagai berikut:

Nama Instansi : Rumah Sakit Universitas Mataram
 Alamat Instansi : Jalan Majapahit Nomor 62, Kekalik Jaya, Kec. Sekarbela, Kota Mataram, NTB.
 Kode Pos : 83125
 Telepon : 081775165995 (*Call Center*), 081775165994 (UGD), 081775165996 (Poli Spesialis)
 E-mail : rsum@unram.ac.id
 Website : <https://rs.unram.ac.id/>

2.1.2. Visi dan Misi

Adapun visi dan misi dari Rumah Sakit Universitas Mataram adalah sebagai berikut:

a. Visi

Menjadi Rumah Sakit yang unggul dengan pelayanan yang komprehensif dan melibatkan kegiatan multidisipliner untuk meningkatkan status kesehatan masyarakat.

b. Misi

1. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan, penelitian dan pelayanan medis dasar dan spesialisik secara komprehensif (promotif, preventif, kuratif, dan rehabilitatif) yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
2. Menjalankan kegiatan operasional secara efektif dan efisien serta sinergis sehingga menghasilkan nilai tambah bagi *stakeholders* (pelanggan, pekerja, mitra kerja, pemilik dan masyarakat).

2.2.3. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah proses penguraian masalah yang memecah sistem menjadi beberapa unit lebih kecil yang bertujuan untuk mempelajari tingkat kinerja unit tersebut dalam melakukan kinerja untuk mencapai tujuan sistem [9].

2.2.4. Usability

Usability testing merupakan pengujian yang menitikberatkan tanggapan responden dalam prosesnya. Dibutuhkan responden yang cukup untuk melakukan pengujian agar data yang dihasilkan dapat diterima dan menjadi acuan ketika perlu adanya perbaikan sistem [10].

Metode yang diterapkan dalam penilaian penggunaan situs web adalah kaidah yang mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan cara berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan yang artinya mudah untuk diingat [11]. ISO 9241 menyebutkan bahwa *usability* harus mencakup tiga atribut kualitas [12]:

- a. Efektivitas
Menandakan tingkat akurasi dan kesempurnaan yang dicapai pengguna saat menjalankan tugas tertentu.
- b. Efisiensi
Menandakan sumber daya yang digunakan bersifat tepat guna dalam menjalankan tugas.
- c. Kepuasan
Mengindikasikan keadaan pengguna yang terbebas dari rasa tidak nyaman dan menunjukkan perilaku positif selama menggunakan sistem.
Sementara itu, menurut Nielsen, *usability testing* mencakup lima hal, yaitu [11]:
 - a. *Learnability*
Pengguna ingin sesegera mungkin mulai menyelesaikan pekerjaan dengan menggunakan sistem sehingga sistem harus mudah dipelajari.
 - b. *Efficiency*
Tingkat produktivitas yang tinggi dapat tercapai ketika sistem mampu membantu manusia mengerjakan tugas dengan tepat dan cermat serta tidak menyia-nyiakan waktu dan tenaga.
 - c. *Memorability*
Suatu sistem seharusnya mudah diingat agar setelah pengguna keluar dari sistem untuk beberapa waktu, pengguna yang telah biasa menggunakannya tetap dapat melakukan hal yang sama lagi tanpa harus mempelajari dari awal.
 - d. Errors
Sistem seharusnya terintegrasi dengan baik atau memiliki kegalatan rendah sehingga pengguna akan sedikit melakukan kesalahan ketika menggunakan sistem. Adapun jika pengguna melakukan kesalahan, bukan merupakan kesalahan yang fatal yang artinya dapat diperbaiki dengan mudah.
 - e. *Satisfaction*
Sistem sebaiknya nyaman untuk dijalankan sehingga memuaskan penggunanya.

Terdapat beberapa teknik pengukuran dalam melakukan pengujian *usability*, seperti *heuristic evaluation* (HE) dan *system usability scale* (SUS). Secara umum, HE merupakan pengujian yang dalam proses pengerjaannya dengan cara melibatkan pakar [13]. Sedangkan SUS adalah pengujian dengan cara hanya melibatkan pengguna akhir (*end user*), tidak perlu campur tangan penilaian pakar [14].

2.2.5. System Usability Scale

System Usability Scale termasuk metode yang menggunakan biaya terjangkau, terlebih jika dilakukan secara *online*. Metode SUS disebut sebagai salah satu cara yang paling efisien untuk mengumpulkan data yang valid secara statistik dan menampilkan hasil skor yang jelas dan tepat. [15].

Instrumen pengujian SUS dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pengujian sistem informasi, mulai dari *website* hingga perangkat lunak berbasis seluler [16]. Skala penilaian SUS diawali dengan 1 sampai dengan 5. Skala 1 merepresentasikan bahwa pengguna sangat tidak setuju dengan kalimat pernyataan pengujian dan 5 adalah sebaliknya, sangat setuju terhadap pernyataan pengujian [17].

Terdapat sepuluh pernyataan yang menjadi tolok ukur pengujian SUS. Ini adalah pernyataan yang digunakan dalam regulasi pengujian:

Tabel 1. Instrumen Penilaian SUS

No	Pernyataan	Skala
1	Saya akan ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini	1-5
2	Saya merasa aplikasi ini tidak harus dibuat serumit ini	1-5
3	Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk menggunakan aplikasi ini	1-5
5	Saya menemukan fitur pada aplikasi terintegrasi dengan baik	1-5
7	Saya pikir ada ketidaksesuaian dalam aplikasi ini	1-5
8	Saya merasa kebanyakan orang mudah untuk mempelajari aplikasi dengan sangat cepat	1-5
9	Saya menemukan, aplikasi sangat rumit untuk digunakan	1-5
10	Saya percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini	1-5

Pada *System Usability Scale* (SUS), langkah pengujian dimulai dari:

- Menentukan skenario
- Menentukan target responden
- Melaksanakan pengujian oleh responden
- Merekapitulasi hasil pengujian.

Di bawah ini adalah cara perhitungan hasil pengujian *system usability scale* (SUS):

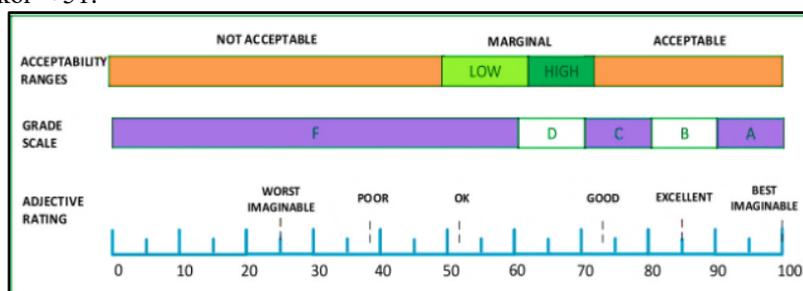
- Untuk pernyataan nomor ganjil, skala jawaban dikurangi (-1).
- Untuk pernyataan nomor genap, nilai 5 dikurangi skala jawaban.
- Hasil penilaian skala 1-5 (5 adalah jawaban terbaik).
- Melakukan penjumlahan jawaban, lalu dikali dengan 2.5.
- Menghitung nilai rata-rata jawaban hasil uji seluruh responden.

Rumus:

$$\text{Skor SUS} = ((R1-1) + (5-R2) + (R3-1) + (5-R4) + (R5-1) + (5-R6) + (R7-1) + (5-R8) + (R9-1) + (5-R10) \times 2,5)$$

Dalam menentukan hasil perhitungan penilaian *System Usability Scale* (SUS), terdapat tiga sudut pandang, yaitu *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*. *Acceptability* terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu *not acceptable*, *marginal* (rendah dan tinggi), dan *acceptable*. Sedangkan *grade scale* terdiri dari A, B, C, D dan F. Sementara itu, tingkatan pada *adjective rating*, yaitu *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent*, dan *best imaginable*.

- Nilai A adalah skor $\geq 80,3$
- Nilai B adalah skor ≥ 74 dan $< 80,3$
- Nilai C adalah skor ≥ 68 dan < 74
- Nilai D adalah skor ≥ 51 dan < 68
- Nilai F adalah skor < 51 .



Gambar 3. Penentuan Hasil Perhitungan SUS

Kelebihan dan kekurangan dari metode pengujian juga harus diperhatikan agar selama melakukan pengujian tidak mengalami kendala yang berarti [18].

Kelebihan:

- Skala pengujian yang mudah dimengerti oleh responden
- Hasil dapat diandalkan meski dilakukan dengan jumlah sampel yang kecil
- Dapat membedakan perangkat lunak yang mampu digunakan ataupun tidak, sehingga bisa metode ini bisa disebut efektif

Kekurangan:

- Agak rumitnya sistem perhitungan
- Jarak rentang nilai dari 0 sampai dengan 100 yang menyebabkan adanya keraguan
- Melakukan normalisasi skor nilai untuk menentukan persentasi hasil
- Klasifikasi hanya digunakan untuk perangkat lunak

2.2.6. Interaksi Manusia dan Komputer

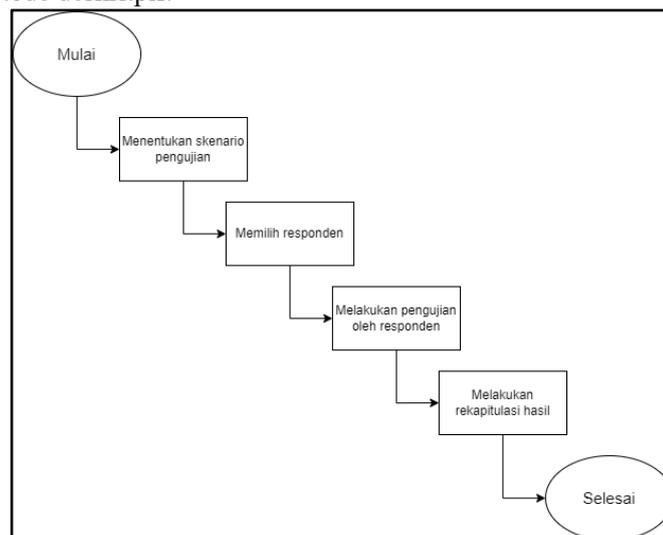
Interaksi manusia komputer merupakan sudut pandang penting dalam mendesain produk interaktif. Berbagai macam lini kehidupan saling membutuhkan untuk menciptakan produk interaktif yang bermanfaat. Sebagian di antaranya adalah bidang bisnis, desain grafis, ergonomi, psikologi, sains, ilmu komputer, teknologi informasi, sosiologi, dan sebagainya [19].

Bidang interaksi komputer manusia bertujuan untuk membangun desain produk interaktif yang dapat mendukung pemenuhan kebutuhan pengguna. Perlu diketahui bahwa produk-produk interaktif yang memiliki fungsi-fungsi yang canggih dan mutakhir akan gagal menarik minat masyarakat apabila pengguna merasa kesulitan untuk berinteraksi dengan produk-produk tersebut. Desain produk yang efektif merupakan syarat penting untuk menyokong aktivitas pengguna mencapai produktivitas yang tinggi [19].

3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode yang diterapkan pada pengabdian masyarakat ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan prosedur yang disusun guna mendapatkan informasi terkait status atau gejala ketika pengabdian masyarakat berlangsung. Metode ini mempelajari kondisi di tengah masyarakat mengenai stigma, sikap, dan aktivitas yang sedang berlangsung dan fenomena yang memberi dampak [20].

Berikut adalah alur dari metode deskriptif:



Gambar 4. Alur Pengujian Metode SUS

Rangkaian metode deskriptif dimulai dari menentukan skenario pengujian, yaitu dengan menentukan hulu, hilir, dan arah pengujian akan dibawa ke mana. Tahap kedua, mencari dan menentukan jumlah responden yang relevan dengan pengujian terkait sistem informasi Rumah Sakit Universitas Mataram. Tahap ketiga, melakukan pengujian oleh responden yang artinya meminta seluruh responden mengisi kuesioner yang telah diberikan. Terakhir, melakukan rekapitulasi hasil atau mengolah data mentah dari Google Form menjadi nilai hingga diperoleh skor akhir yang menunjukkan kualitas sistem informasi yang bersangkutan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tampilan Antarmuka Sistem Informasi Rumah Sakit Universitas Mataram

Sistem informasi yang dijadikan objek pada analisis ini adalah rs.unram.ac.id sebagai situs web *company profile* Rumah Sakit Universitas Mataram. Sistem ini biasanya digunakan sebagai media penyaluran informasi umum seputar rumah sakit yang bisa diakses kapanpun oleh pengguna. Berikut adalah tampilan antarmuka dari Sistem Informasi Rumah Sakit Universitas Mataram:

a. Beranda



Gambar 5a. Halaman Beranda

b. Daftar Online



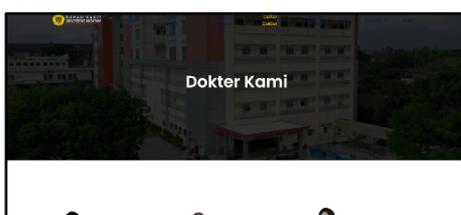
Gambar 5b. Halaman Daftar Online

c. Layanan Unggulan



Gambar 5c. Halaman Layanan Unggulan

d. Daftar Dokter



Gambar 5d. Halaman Daftar Dokter

e. Jadwal Praktik



Gambar 5e. Halaman Jadwal Praktik

f. Tarif



Gambar 5f. Halaman Tarif

g. Lainnya



Gambar 5g. Menu Lainnya

1) Fasilitas



Gambar 5h. Halaman Fasilitas

2) Berita



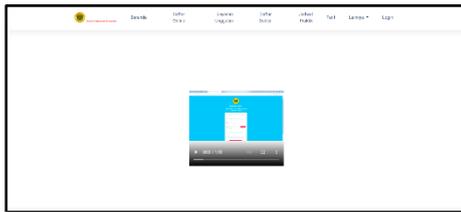
Gambar 5i. Halaman Berita

3) Kinerja



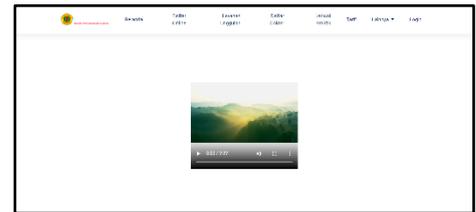
Gambar 5j. Halaman Kinerja

4) Tata Cara



Gambar 5k. Halaman Tata Cara

7) Gallery



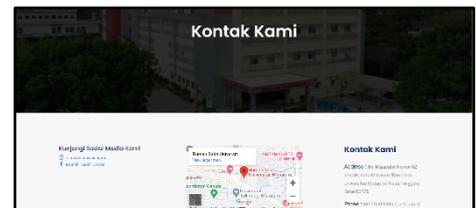
Gambar 5n. Halaman Gallery

5) Partner



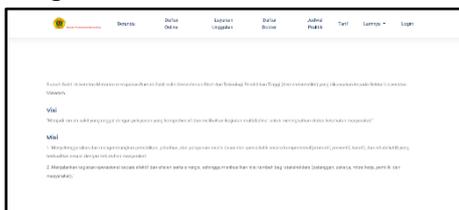
Gambar 5l. Halaman Partner

8) Kontak Kami



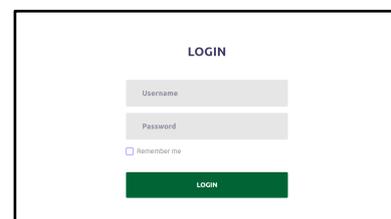
Gambar 5o. Halaman Kontak Kami

6) Tentang Kami



Gambar 5m. Halaman Tentang Kami

h. Login



Gambar 5p. Halaman Login

4.2. Hasil Survei

Pengabdian masyarakat ini berlokasi di Rumah Sakit Universitas Mataram yang berdurasi dua bulan, terhitung sejak 11 April 2022 hingga 11 Juni 2022. Adapun pekerjaan yang dilakukan adalah menganalisis situs *web company profile* sistem informasi Rumah Sakit Universitas Mataram menggunakan metode SUS. Proses analisis diawali dengan penyebaran kuesioner secara daring kepada 50 responden di Kota Mataram berdasarkan latar belakang pendidikan, usia, dan lama pengalaman menggunakan gawai. Para responden diminta untuk memberi penilaian dengan skala 1–5 terhadap 10 poin pernyataan aturan penilaian SUS. Berikut merupakan hasil penilaian responden:

Tabel 2. Hasil Penilaian Responden

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jmlh	Nilai
													(Jumlah×2.5)
1	Responden 1	3	2	5	1	4	3	3	1	3	1	26	65
2	Responden 2	1	4	1	5	1	4	2	4	3	4	29	73
3	Responden 3	2	3	2	2	4	2	3	3	4	3	28	70
4	Responden 4	1	2	4	2	3	2	4	1	3	1	23	58
5	Responden 5	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	30	75
6	Responden 6	3	2	4	1	4	2	4	2	4	2	28	70
7	Responden 7	3	5	3	1	5	4	5	3	5	1	35	88
8	Responden 8	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	26	65
9	Responden 9	2	2	4	4	3	4	3	4	4	4	34	85
10	Responden 10	3	2	4	2	4	3	4	2	4	3	31	78
11	Responden 11	5	3	4	1	5	3	4	3	4	3	35	88
12	Responden 12	3	2	4	5	4	1	3	2	4	1	29	73
13	Responden 13	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	34	85
14	Responden 14	3	3	4	2	3	2	4	2	3	2	28	70
15	Responden 15	1	4	2	5	2	3	4	3	1	5	30	75
16	Responden 16	4	2	4	3	4	2	4	2	4	2	31	78

17	Responden 17	2	3	4	2	3	2	3	2	3	2	26	65
18	Responden 18	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	29	73
19	Responden 19	3	2	4	2	4	2	3	3	4	2	29	73
20	Responden 20	4	4	5	5	5	1	4	2	5	1	36	90
21	Responden 21	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	26	75
22	Responden 22	5	4	4	2	4	2	4	1	4	5	35	75
23	Responden 23	2	5	3	4	3	4	2	5	1	5	34	75
24	Responden 24	1	5	2	4	3	4	2	5	2	5	33	75
25	Responden 25	1	4	3	5	2	4	3	5	4	5	36	76
26	Responden 26	1	5	2	4	3	3	5	2	5	5	35	76
27	Responden 27	3	5	3	5	2	2	1	3	1	4	29	77
28	Responden 28	1	5	3	4	1	3	5	5	1	3	31	76
29	Responden 29	1	4	1	5	1	5	1	5	1	5	29	77
30	Responden 30	1	2	3	4	1	5	4	3	2	1	26	76
31	Responden 31	1	2	4	3	2	4	5	3	2	4	30	76
32	Responden 32	1	4	1	2	2	4	5	5	4	1	29	76
33	Responden 33	4	4	2	1	3	3	4	4	3	4	32	76
34	Responden 34	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	30	76
35	Responden 35	1	3	2	4	4	3	1	3	3	2	26	76
36	Responden 36	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	30	76
37	Responden 37	3	2	2	5	4	2	1	3	3	4	29	76
38	Responden 38	1	2	2	5	3	4	4	3	1	5	30	76
39	Responden 39	4	3	2	2	5	4	4	3	3	4	34	76
40	Responden 40	1	2	3	3	2	4	2	5	1	5	28	77
41	Responden 41	3	2	3	4	2	5	2	2	4	2	29	76
42	Responden 42	5	5	3	5	3	5	2	4	2	5	39	76
43	Responden 43	1	5	2	5	1	5	1	5	1	3	29	76
44	Responden 44	1	3	4	4	2	3	3	2	3	2	27	76
45	Responden 45	2	3	3	3	4	3	4	2	4	5	33	76
46	Responden 46	1	4	1	5	1	5	2	5	1	4	29	76
47	Responden 47	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	30	76
48	Responden 48	1	4	2	5	1	4	2	4	2	5	30	76
49	Responden 49	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	31	76
50	Responden 50	1	4	2	4	1	4	2	5	3	5	31	76
Skor Rata-Rata (Nilai Akhir)													75

Berdasarkan ketetapan skor SUS, terdapat dua jenis penilaian dalam menilai sebuah sistem informasi. Penilaian **pertama** merupakan cara untuk meninjau perspektif pengguna terhadap sistem informasi yang terdiri atas tiga hal, yaitu *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective rating*. Pada sisi *acceptability*, terdapat tiga tingkatan yang terdiri atas *not acceptable* (0-50), *marginal* (rendah atau tinggi) (50-70), dan *acceptable* (>70). Sementara itu, *grade scale* terbagi menjadi A, B, C, D dan F. *Adjective rating* memiliki lebih banyak tingkatan, yaitu *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent*, dan *best imaginable*. *Acceptability range* adalah sudut pandang untuk menilai sejauh mana sistem informasi dapat diterima oleh pengguna. *Grade scale* merupakan besaran skala berdasarkan tingkatan huruf. *Adjective rating* digunakan untuk melihat rating berdasarkan tingkatan kata sifat. Penilaian **kedua** adalah *percentile rank*, yakni penilaian dalam rentang angka 1–100, yang dilakukan dengan membandingkan hasil penilaian secara keseluruhan. Penentuan *score percentile rank* adalah nilai A ($\geq 80,3$), nilai B (≥ 74 dan $< 80,3$), nilai C (≥ 68 dan < 74), nilai D (≥ 51 dan < 68), dan nilai F (< 51).

Adapun untuk rincian skor masing-masing dari sepuluh pernyataan pada kuesioner terdapat hasil yang bervariasi sebagai berikut:

- a. Saya merasa saya ingin sering menggunakan *website* ini.

Skor rata-rata: 5.6

Dari segi *efficiency*, skor ini terbilang rendah. Hal ini karena tampilan informasi yang disajikan pada *website* kurang tersusun dengan rapi sehingga membuat pengguna cenderung kesulitan mencari informasi

- tertentu. Pada menu Jadwal Praktik dan Tarif, tidak terdapat fitur filter pengelompokan kategori, seperti Nama, Poliklinik, Hari Kerja, Jam Mulai, dan Jam Selesai.
- b. Saya menemukan bahwa *website* ini tidak harus dibuat serumit ini.
Skor rata-rata: 8.25
Dari segi *satisfaction*, skor sudah mencapai taraf *excellent*. Pengguna merasa situs ini tidak rumit untuk dioperasikan.
 - c. Saya merasa *website*-nya mudah digunakan.
Skor rata-rata: 7.2
Dari segi *learnability*, skor sudah mencapai taraf *good*. Pengguna merasa situs ini cukup mudah digunakan.
 - d. Saya merasa saya akan membutuhkan dukungan dari orang teknis untuk dapat menggunakan *website* ini.
Skor rata-rata: 8.55
Dari segi *memorability*, skor sudah mencapai taraf *excellent*. Pengguna merasa tidak begitu perlu meminta bantuan orang lain untuk menggunakan situs ini.
 - e. Saya menemukan berbagai fungsi dalam *website* ini terintegrasi dengan baik.
Skor rata-rata: 7.1
Dari segi *errors*, skor sudah mencapai taraf *good*. Pengguna merasa persebaran fungsi pada situs tersebut cukup baik.
 - f. Saya merasa terlalu banyak ketidaksesuaian dalam *website* ini.
Skor rata-rata: 8.2
Dari segi *errors*, skor sudah mencapai taraf *excellent*. Pengguna merasa berbagai fitur telah berjalan sesuai dengan fungsinya masing-masing.
 - g. Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah mempelajari *website* ini dengan sangat cepat.
Skor rata-rata: 7.6
Dari segi *learnability*, skor sudah mencapai taraf *good*. Pengguna merasa bahwa situs ini mudah dipelajari sehingga orang lain akan memiliki pengalaman yang sama.
 - h. Saya menemukan bahwa *website* ini sangat rumit untuk digunakan.
Skor rata-rata: 7.95
Dari segi *efficiency*, skor sudah mencapai taraf *good*. Pengguna merasa tidak ada kerumitan yang berarti dalam situs ini.
 - i. Saya merasa sangat percaya diri menggunakan *website* ini.
Skor rata-rata: 7.1
Dari segi *memorability*, skor sudah mencapai taraf *good*. Pengguna merasa tidak perlu bergantung pada orang lain selama menggunakan situs.
 - j. Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan *website* ini.
Skor rata-rata: 8.3
Dari segi *learnability*, skor sudah mencapai taraf *excellent*. Pengguna merasa *website* ini ‘ringan’ sehingga tidak perlu adanya situs sebelum menggunakannya.

4.3. Kegiatan Analisis Sistem Informasi Rumah Sakit Universitas Mataram



Gambar 21. Analisis Sistem Informasi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Rumah Sakit Universitas Mataram, dapat disimpulkan bahwa skor tingkat *usability* yang diperoleh dengan metode *system usability scale* (SUS) adalah 75 yang artinya Sistem Informasi Rumah Sakit Universitas Mataram berada pada posisi “*acceptable*” atau dapat diterima oleh pengguna dengan baik, memperoleh nilai C, mempunyai *adjective rating* “*Good*” atau baik, serta *percentile rank* bernilai 75%. Artinya, sistem informasi ini dapat dikatakan baik, hanya saja perlu ada sedikit perbaikan untuk menyempurnakan tata letak dan fitur yang kurang.

5.2. Saran

Adapun hal-hal yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan ke depannya, penulis memiliki beberapa saran di antaranya:

- a. Penyediaan fitur penyortiran terhadap kategori Nama, Poliklinik, Hari Kerja, Jam Mulai, dan Jam Selesai pada menu Jadwal Praktik dan kategori Nama Kamar, Kelas, Tarif, Status Kamar pada menu Tarif agar pengguna lebih mudah menemukan kumpulan informasi tertentu berdasarkan kategori yang dibutuhkan.
- b. Perlu dilakukan analisis *usability testing* kembali secara berkala terhadap *user interface* agar dapat mengetahui seberapa jauh tingkat *usability* pengguna terhadap sistem informasi Rumah Sakit Universitas Mataram.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada instansi Rumah Sakit Universitas Mataram yang telah memberikan kesempatan melakukan kegiatan pengabdian masyarakat guna menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan serta menyajikan informasi sebagai bahan untuk melakukan analisis. Terima kasih juga kepada seluruh responden sebagai tonggak utama jalannya analisis ini karena penilaian sistem ini dilakukan berdasarkan sudut pandang pengguna.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Saufik, Pengantar Teknologi Informasi, Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- [2] M. Subhan, Analisa Perancangan Sistem, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2012.
- [3] Laudon, dkk., Management System: Managing the Digital Firm Twelfth Edition, New Jersey: Prentice Hall, 2012.
- [4] T. Sutabri, Sistem Informasi Manajemen (edisi revisi). Yogyakarta: ANDI, 2016.
- [5] A. B. Ladjamudin, Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [6] P. E. Sudjiman, L. S. Sudjiman, “Analisis Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer Dalam Proses Pengambilan Keputusan,” Jurnal TeKa, vol. 8, no. 2, 2018.
- [7] C. A. Pamungkas, Pengantar dan Implementasi Sistem Basis Data, 1st ed., Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2017.
- [8] L. Hakim, Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2004.
- [9] A. Firdaus, A. B. Firdaus, “Analisis Sistem Informasi Manajemen Perkuliahan Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya,” Jurnal Sistem Informasi (JSI), vol. 2, no. 2, pp. 272–287, Oktober, 2010.
- [10] U. Ependi, dkk., “*System usability scale* vs Heuristic Evaluation: A Review Usman Ependi,” Jurnal SIMETRIS, vol. 10, no. 1, April 2019.
- [11] P. D. Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan. Research and Development/R&D, 2015.
- [12] Anonim. (2018). Ergonomics of Human-System Interaction--Part 11: Usability [Online]. Tersedia: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>
- [13] U. Ependi, dkk., “*System usability scale* Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII,” Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence, vol. 3, pp. 80-86, 2017.
- [14] W. U. Martoyo, F. Suprpto, “Kajian Evaluasi Usability dan Utility pada Situs Web,” SESINDO, 2015.
- [15] Nathan Thomas, How to Use the *System usability scale* (SUS) To Evaluate the Usability of Your Website. [Online]. Tersedia: <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website>
- [16] J. Sauro, (2011), “A practical guide to the *system usability scale*: Background, benchmarks & best practices: Measuring Usability LLC Denver,” CO.
- [17] J. Sauro, (2011), “Measuring usability with the *system usability scale* (SUS)”.

- [18] Usability.gov. (2018, 29 Juni). Heuristic Evaluations and Expert Reviews. Tersedia: <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/heuristic-evaluation.html>
- [19] J. Dalle, dkk, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019.
- [20] M. Linarwati, "Studi Deskriptif Pelatihan dan Pengembangan Sumberdaya Manusia serta Penggunaan Metode Behavioral Event Interview dalam Merekrut Karyawan Baru di Bank Mega Cabang Kudus," *Journal of Management*, vol. 2, no. 2, 2016.