

EVALUASI APLIKASI SATUSEHAT DENGAN METODE USE QUESTIONNAIRE DAN IPA

Setianingsih¹, Hendri², Baginda Oloan Lubis³, Adjat Sudradjat⁴,
Irmawati Carolina⁵, Wina Widiati⁶

^{1,2} Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin No.2, Jakarta Timur, Indonesia

^{3,4} Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kramat Raya No.98 Jakarta Pusat, Indonesia

^{5,6} Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kramat Raya No.98 Jakarta Pusat, Indonesia

baginda.bio@bsi.ac.id

ABSTRAK

Platform e-government SATUSEHAT adalah implementasi dari gagasan keenam dalam transformasi sistem kesehatan yang didorong oleh Menteri Kesehatan Budi Gunadi Sadikin, yang dikenal sebagai revolusi teknologi kesehatan. Tujuan utama dari platform ini adalah untuk mendukung pelaksanaan lima konsep lainnya dalam transformasi sistem kesehatan, seperti layanan dasar, pengalihan layanan, ketahanan kesehatan, pembiayaan, dan pengembangan sumber daya kesehatan. Aplikasi SATUSEHAT di Play Store mendapat peringkat 3,6 dari 5 bintang, evaluasi menunjukkan bahwa penilaian tersebut kurang memuaskan, dengan hampir setengah pengguna tidak puas dengan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kualitas Aplikasi SATUSEHAT menggunakan Metode Use Questionnaire dan Importance Performance Analysis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa aspek masuk dalam kategori prioritas utama untuk perbaikan Aplikasi SATUSEHAT, seperti: kemudahan pengenalan tampilan Aplikasi SATUSEHAT, kombinasi warna yang menarik dalam Aplikasi SATUSEHAT, tampilan menu pada Aplikasi SATUSEHAT, dan fungsionalitas pencarian yang efektif dalam Aplikasi SATUSEHAT. Hal ini menunjukkan bahwa keempat aspek ini dianggap penting oleh pengguna namun belum sepenuhnya memenuhi harapan mereka, sehingga perbaikan diperlukan untuk memenuhi ekspektasi pengguna.

Kata kunci : Aplikasi SATUSEHAT, Use Questionnaire, IPA

1. PENDAHULUAN

SATUSEHAT Mobile adalah sebuah aplikasi kesehatan masyarakat yang disediakan oleh pemerintah, menyajikan beragam fitur dan layanan kesehatan yang data-datanya diambil dan terhubung dalam satu platform yang disebut Indonesia Health Service (IHS), yang lebih dikenal dengan nama SATUSEHAT. Aplikasi ini diharapkan akan menjadi gaya hidup baru bagi masyarakat, mempromosikan pesan #TetapSEHAT dan #MakinSEHAT dengan menyediakan layanan kesehatan yang terintegrasi dalam satu aplikasi. Fitur-fitur yang akan datang diharapkan tidak hanya berkaitan dengan COVID-19, tetapi juga menyediakan layanan kesehatan yang lebih luas.[1]

Kementerian Kesehatan (Kemenkes) telah menggantikan aplikasi PeduliLindungi dengan SATUSEHAT Mobile mulai 28 Februari 2023. Sebelumnya, PeduliLindungi hanya berfungsi untuk melacak kontak, status, dan vaksinasi Covid-19, tetapi sekarang telah dikembangkan menjadi aplikasi kesehatan masyarakat secara menyeluruh yang menambahkan fitur-fitur kesehatan pribadi lainnya seperti catatan medis, hasil tes laboratorium kesehatan, status imunisasi anak, dan informasi tentang fasilitas pelayanan kesehatan yang tersedia. Pengembangan platform e-government SATUSEHAT merupakan manifestasi dari pilar keenam dalam upaya

transformasi sistem kesehatan, yaitu transformasi teknologi kesehatan yang diprakarsai oleh Menteri Kesehatan Budi Gunadi Sadikin. Platform ini diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi implementasi lima pilar transformasi sistem kesehatan lainnya, termasuk transformasi layanan primer, layanan rujukan, ketahanan kesehatan, pembiayaan kesehatan, dan pengembangan SDM kesehatan.

Di masa mendatang, platform ini akan berfungsi sebagai penghubung antara berbagai aplikasi yang beroperasi di berbagai sektor industri kesehatan. Oleh karena itu, semua aplikasi dan fasilitas pelayanan kesehatan seperti rumah sakit pemerintah, rumah sakit swasta, rumah sakit vertikal, puskesmas, posyandu, laboratorium, klinik, hingga apotek diharapkan memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh Kementerian Kesehatan untuk terhubung dengan aplikasi SATUSEHAT.

Melalui aplikasi baru ini, masyarakat dijanjikan akses ke fitur-fitur dan layanan kesehatan yang terpadu dalam satu genggam. "Satu Sehat Mobile merupakan evolusi dan pengembangan dari PeduliLindungi yang akan menjadi pola hidup baru bagi masyarakat untuk tetap sehat dan semakin sehat,". Siti Nadia Tarmizi, Kepala Biro Komunikasi dan Pelayanan Publik Kemenkes, sebelumnya menjelaskan bahwa Satu Sehat ini adalah aplikasi yang bersifat publik yang tidak hanya menyediakan

informasi tentang vaksinasi, tetapi juga mencakup riwayat kesehatan lainnya, seperti hasil pemeriksaan laboratorium yang telah dilakukan. "Termasuk di dalamnya adalah riwayat catatan medis kita," katanya. Menurut Nadia, dengan adanya aplikasi Satu Sehat ini, masyarakat yang sakit dan berkunjung ke rumah sakit di kota lain tidak akan kesulitan mencari riwayat catatan medisnya karena semuanya akan terdokumentasi dalam aplikasi tersebut. Dia juga menyatakan bahwa dalam aplikasi tersebut akan ada program-program kesehatan lainnya, seperti panduan untuk berhenti merokok atau menurunkan berat badan.

Dengan adanya SATUSEHAT Mobile, Kemenkes bertekad untuk memperkuat sistem kesehatan nasional yang lebih maju, efektif, dan efisien yang akan melindungi masyarakat dengan menyediakan fitur-fitur dan layanan kesehatan terintegrasi yang dapat digunakan bahkan setelah masa pandemi berakhir. [2]



Gambar 1. Penilaian Aplikasi SATUSEHAT di Play Store
Sumber: Play Store (2023)

Gambar 1. menunjukkan pengguna memberikan komentar terkait layanan elektronik yang ditawarkan oleh Aplikasi SATUSEHAT di Play Store. Aplikasi tersebut memperoleh peringkat 3,6 dari 5 bintang. Dari penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kualitas Aplikasi SATUSEHAT dinilai kurang memuaskan, dan hampir separuh pengguna menyatakan ketidakpuasan mereka terhadap aplikasi tersebut.

Sebuah penelitian yang dipublikasikan pada tahun 2021 mengindikasikan bahwa penerapan aplikasi Solfina memiliki peran penting dalam mendukung proses bisnis dan operasional di tengah perubahan yang cepat dalam situasi dan kondisi. Dalam konteks lingkungan perusahaan, aplikasi Solfina membantu karyawan dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka dan mengelola berbagai aspek, termasuk data purchase order dan pembuatan laporan.

Seiring dengan hal tersebut, muncul beberapa pertanyaan terkait penggunaan aplikasi Solfina, seperti evaluasi menggunakan pendekatan TAM dan IPA, serta evaluasi tingkat kemudahan dan kegunaan aplikasi ini di PT. SKK. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pengembang aplikasi mengenai aspek mana yang perlu ditingkatkan dan dikembangkan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan untuk melakukan perbaikan pada aplikasi Solfina. [3]

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 bertujuan untuk menilai pengaruh sebagian maupun bersamaan dari variabel usability terhadap kepuasan pengguna dengan menggunakan kuesioner USE. Kuesioner tersebut melibatkan variabel-variabel seperti kegunaan (usability), kemudahan penggunaan (ease of use), dan kemudahan pembelajaran (ease of learning) sebagai variabel independen, sementara kepuasan dijadikan variabel dependen. Metode penelitian yang diterapkan adalah deskriptif dan kuantitatif. Data diperoleh dari 85 responden yang menggunakan platform Tokopedia, merupakan mahasiswa dari Jurusan Ilmu Komputer Universitas Klaten. Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa semua variabel independen memiliki dampak positif terhadap kepuasan pengguna, dengan dampak sebesar 6%, sementara faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini mempengaruhi sebesar 5% sisanya. Pengujian hipotesis menegaskan bahwa variabel kegunaan, kemudahan penggunaan, dan kemudahan pembelajaran secara signifikan memengaruhi kepuasan pengguna, namun variabel kemudahan pembelajaran tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. [4]

Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2022 bertujuan untuk mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan yang dirasakan oleh pelanggan mobile banking, serta untuk menentukan indikator yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas mobile banking tersebut. Objek dari penelitian ini adalah pengguna mobile banking DIGI dari bank BJB. Metode penelitian yang digunakan mencakup penggunaan kuesioner penggunaan (use questionnaire) dan analisis pentingnya kinerja (Importance Performance Analysis). Hasil penelitian menunjukkan bahwa prioritas utama untuk meningkatkan mobile banking DIGI oleh bank BJB adalah sebagai berikut: kemudahan pengoperasian, tampilan warna yang menarik dan tidak membosankan, kemudahan dalam mengenali tampilan menu, kemudahan dalam pencarian halaman aplikasi, kemudahan membaca, pemahaman yang mudah terhadap simbol-simbol gambar, akses mudah terhadap informasi produk yang ditawarkan, kesesuaian spesifikasi produk dengan kebutuhan, kemudahan dalam akses transaksi pembayaran, serta kemudahan mengingat menu dan tampilan halaman. Pengelola perlu segera meningkatkan aspek-aspek ini untuk memenuhi harapan pengguna. [5]

Dengan memanfaatkan aplikasi Hospitality, karyawan mendapatkan bantuan dan kemudahan dalam menjalankan tugas dan pekerjaan mereka, termasuk pengolahan data transaksi dan pembuatan laporan. Tingginya penggunaan aplikasi Hospitality mendorong perlunya evaluasi terhadap kualitasnya. Dalam penelitian ini, analisis aplikasi dilakukan menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa poin kegunaan Konten, Organisasi, dan Keterbacaan mencapai 0,79, masuk ke dalam kategori "Baik". Selanjutnya, perhitungan menunjukkan bahwa poin kegunaan Navigasi dan Tautan adalah 0,78, juga masuk ke dalam kategori "Baik". Begitu juga dengan poin kegunaan Desain Antarmuka Pengguna, mencapai 0,86, yang masuk ke dalam kategori "Excellent". Terakhir, poin kegunaan Kinerja dan Efektivitas adalah 0,85, juga masuk ke dalam kategori "Excellent". [6]. Selain itu, upaya untuk meningkatkan kualitas layanan aplikasi perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa pengguna terus memilih untuk menggunakan layanan tersebut, dengan tujuan akhir menciptakan kepuasan bagi pengguna. [7]

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi kualitas Aplikasi SATUSEHAT dengan menerapkan Metode Use Questionnaire dan Importance Performance Analysis.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Use Questionnaire

Dalam pengukuran *usability*, idealnya adalah sejauh mana sistem atau produk kita mampu menyelesaikan tugas pengguna dengan baik. Menurut standar ISO 9421-11, kualitas *usability* yang baik mencakup efektif, efisien, dan kepuasan. Ini berarti penting agar pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka dengan hasil yang memuaskan, melakukannya dengan cara yang efisien, dan merasa puas dengan pengalaman penggunaannya. [8].

Metode pengukuran dan penilaian kegunaan situs *web* bersifat relatif dan bergantung pada bagaimana pengguna melakukan banyak tugas. Menurut buku *Usability Engineering* karya Jakob Nielsen, ada beberapa indikator umum yang dapat digunakan sebagai *benchmark* untuk mengukur karakteristik *usability* [8], yaitu :

Berdasarkan definisi tersebut *usability* diukur berdasarkan komponen :

- Kemudahan (*learnability*) didefinisikan seberapa cepat pengguna mahir dalam menggunakan sistem serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat mereka dapatkan.
- Efisiensi (*efficiency*) didefinisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
- Mudah diingat (*memorability*) didefinisikan bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan

pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengingat didapatkan dari peletakan menu yang selalu tetap.

- Kesalahan dan keamanan (*errors*) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna mencakup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
- Kepuasan (*satisfaction*) didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem.

2.2. Pengertian Aplikasi

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user. [9] Aplikasi adalah suatu kelompok *file (form, class, report)* yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi *payroll*, aplikasi *fixed asset*, dll". [9] Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur *Windows &*, permainan (*game*), dan sebagainya. [9] Aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat dengan tujuan melaksanakan fungsi sesuai dengan kegunaan aplikasinya, penggunaannya dan jenis aplikasi itu sendiri. [9]

Aplikasi merupakan suatu hasil dari pemrograman, pemrograman adalah proses menciptakan program komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer. Ini adalah kemampuan inti dalam dunia teknologi informasi dan komputer, yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dengan komputer dan menginstruksikannya untuk melakukan tugas-tugas tertentu. [10]

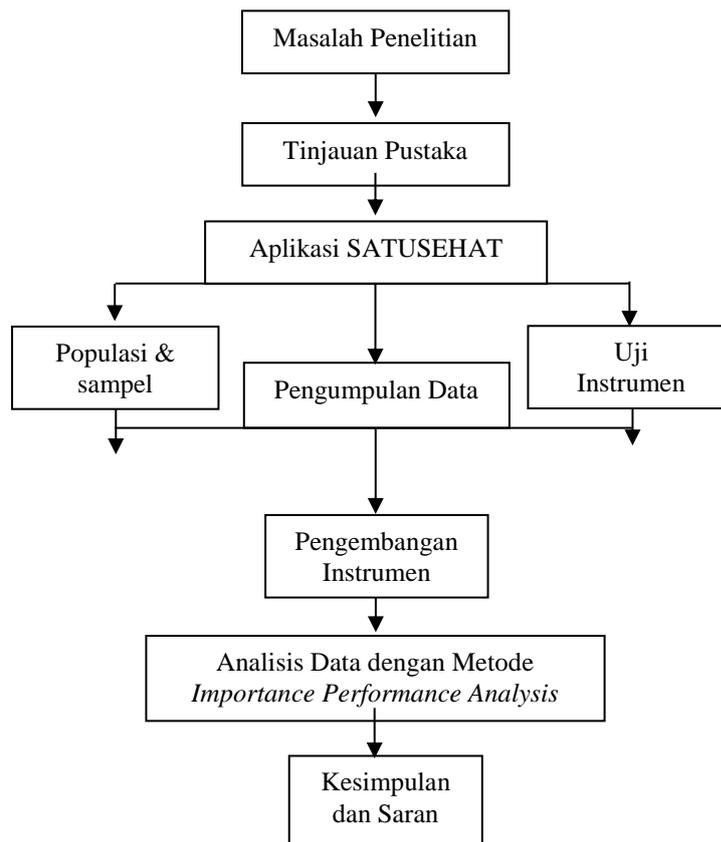
2.3. Teknik Analisis dengan Metode IPA (Importance Performance Analysis)

Metode *Importance Performance Analysis* (IPA) pertama kali diperkenalkan oleh Martilla dan James (1977) dengan tujuan mengukur hubungan antara kesadaran konsumen dengan prioritas peningkatan kualitas produk atau jasa. Ini juga disebut analisis kuadran. IPA diterima secara luas dan digunakan di berbagai bidang penelitian karena kemudahan penggunaannya dan tampilan hasil analisis yang cenderung menyarankan peningkatan kinerja. [3]

3. METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian meliputi serangkaian langkah-langkah pelaksanaan penelitian dari awal hingga akhir. Setiap langkah penelitian dijabarkan secara detail sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Penelitian
Sumber: [3]

Tahapan metodologi penelitian dijelaskan secara umum yaitu:

- a. **Masalah Penelitian**
Menyusun identifikasi mengenai permasalahan yang akan dibahas terkait analisis Aplikasi SATUSEHAT dengan menggunakan metode Use Questionnaire dan Importance Performance Analysis.
- b. **Tinjauan Pustaka**
Melakukan kajian literatur yang akan menjadi dasar teoritis dalam penelitian ini, yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, dan sumber informasi yang dapat dipercaya di internet.
- c. **Deskripsi Aplikasi SATUSEHAT**
Menjelaskan kondisi Aplikasi SATUSEHAT saat penelitian dilakukan.
- d. **Pengumpulan Data**
 - **Populasi dan Sampel**
Menentukan sampel berdasarkan populasi yang ada dengan menggunakan rumus Slovin.
 - **Pengembangan Instrumen**
Membuat instrumen penelitian menggunakan kuesioner berdasarkan metode Use Questionnaire. Kuesioner dibagi menjadi dua bagian: identitas responden dan pertanyaan terkait.

- e. **Uji Instrumen**
Melakukan pengujian prasyarat untuk memvalidasi dan memastikan reliabilitas instrumen yang digunakan selama pengumpulan data.
- f. **Analisis Data**
Menganalisis hasil pengolahan data berdasarkan temuan penelitian dan teori yang relevan dengan menggunakan metode Importance Performance Analysis (IPA).
- g. **Kesimpulan dan Rekomendasi**
Membuat kesimpulan berdasarkan analisis data dan mengevaluasi kesesuaian dengan tujuan penelitian. Memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

3.2. Analisis Data

Dalam proses analisis data, teknik-teknik khusus diperlukan untuk memastikan keandalan dan validitas data yang telah terkumpul. Tahap awalnya melibatkan pengecekan kembali terhadap semua kuesioner yang telah diisi oleh responden. Selanjutnya, dilakukan pengolahan data dengan menyusun data yang diperlukan untuk analisis variabel-variabel penelitian. Tahap penting berikutnya adalah menguji keabsahan data melalui uji validitas serta kehandalan data melalui uji reliabilitas.

3.3. Instrumen Penelitian

Dalam studi ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang mencakup sejumlah pertanyaan yang diikuti oleh skala penilaian, yang disebarkan kepada sebagian populasi, khususnya para pengguna konsumen dari aplikasi SATUSEHAT. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan dua jenis data: tingkat kepentingan dan tingkat kinerja dari aplikasi SATUSEHAT yang sedang digunakan. Data ini akan dianalisis menggunakan metode Kuadran Analisis

Kepentingan Kinerja (IPA) untuk memahami situasi aplikasi yang sedang diteliti. Kuesioner yang digunakan terdiri dari sepuluh pertanyaan yang dirancang untuk mengevaluasi berbagai aspek kegunaan, seperti Aspek Sistem, Aspek Pengguna, dan Aspek Interaksi. [11]

Hasil plot dari lima aspek kegunaan yang disajikan terhadap sepuluh pertanyaan dalam kuesioner:

Tabel 1. Kuesioner Aspek Sistem (System)

No	Pertanyaan	Performance/Vaiabel X	Importance/Variabel Y
Aspek Sistem			
1	Tampilan aplikasi SATUSEHAT mudah diidentifikasi.	X1.1	Y1.1
2	Aplikasi SATUSEHAT dapat dengan mudah dijalankan.	X1.2	Y1.2
3	Gabungan warna dalam aplikasi SATUSEHAT menyenangkan untuk dilihat.	X1.3	Y1.3
Aspek Pengguna			
4	Menu dalam aplikasi SATUSEHAT mudah dipahami.	X2.1	Y2.1
5	Fasilitas pencarian dalam aplikasi SATUSEHAT beroperasi secara efektif.	X2.2	Y2.2
6	Teks dalam aplikasi SATUSEHAT mudah dibaca.	X2.3	Y2.3
7	Proses pengunduhan aplikasi SATUSEHAT sederhana.	X2.4	Y2.4
8	Simbol-simbol gambar dalam aplikasi SATUSEHAT mudah dimengerti.	X2.5	Y2.5
Aspek Interaksi			
9	Mendapatkan akses informasi produk di aplikasi SATUSEHAT mudah.	X3.1	Y3.1
10	Aplikasi SATUSEHAT memenuhi kebutuhan pengguna.	X3.2	Y3.2

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

3.4. Metode Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel berdasarkan metode Slovin untuk menentukan jumlah responden. Metode pengambilan sampel Slovin dijelaskan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \tag{1}$$

Sumber : [12]

Keterangan :

- n = Ukuran sample
- N = Ukuran Populasi
- e = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel sebesar 10%

Berikut perhitungan sampel penelitian ini:

$$n = \frac{3.382.841}{1+3.382.841(0,1)^2} \tag{2}$$

$$n = \frac{3.382.841}{1+3.382.841(0,01)} \tag{3}$$

$$n = \frac{3.382.841}{1+33.828,41} \tag{4}$$

$$n = \frac{3.382.841}{33.829,41} \tag{5}$$

$$n = 100$$

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Dari perhitungan sampel tersebut, diperoleh hasil bahwa jumlah sampel yang diukur adalah 100 dari

Dalam penelitian ini populasi diambil berdasarkan pengguna aplikasi SATUSEHAT bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober 2023 dengan rincian:

Tabel 2. Rincian User Aktif Pengguna Aplikasi SATUSEHAT

No	Bulan	User Aktif
1	Agustus 2023	1.311.783
2	September 2023	1.086.026
3	Oktober 2023	985.032
Total		3.382.841

Sumber : DTO Kemenkes (2023)

total populasi sebanyak 3.382.841 pengguna aplikasi SATUSEHAT.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dimulai dengan memproses data awal yang terkait dengan tahapan penelitian. Penerapan metode statistik digunakan dalam memproses data yang terkumpul, termasuk uji validitas dan reliabilitas, serta analisis data yang telah diverifikasi dengan menggunakan metode IPA (*Importance Performance Analysis*). Hasil dari analisis menggunakan metode IPA akan dievaluasi sesuai dengan tujuan penelitian. Seluruh proses

analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak pengolahan data SPSS.

4.1. Data Responden

Data responden merujuk pada kumpulan informasi yang terkumpul tentang individu atau kelompok yang menjadi subjek dalam suatu penelitian atau survei. Informasi ini mencakup berbagai variabel seperti karakteristik demografis (contohnya jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan) dan frekuensi penggunaan aplikasi SATUSEHAT dalam sebulan. Selain itu, informasi ini juga mencakup tanggapan mereka terhadap pertanyaan atau pernyataan yang terdapat dalam kuesioner yang disebar untuk keperluan penelitian.

Berdasarkan hasil pengumpulan kuesioner yang berhasil terhimpun dan layak untuk dianalisis, informasi ini dapat disajikan sebagai berikut:

1. Seluruh dari 100 kuesioner telah diisi secara lengkap.
2. Tidak ada kuesioner yang tidak lengkap.
3. Tidak ada kuesioner yang tidak memenuhi persyaratan.

Kuesioner disebarkan kepada pengguna aplikasi SATUSEHAT yang dipilih sebagai responden, dan berhasil mencapai 100 responden untuk penelitian ini. Sebelum melanjutkan ke analisis dan diskusi, data deskriptif tentang responden akan dipaparkan, termasuk informasi tentang jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan terakhir, dan frekuensi penggunaan aplikasi SATUSEHAT dalam sebulan oleh responden.

4.2. Uji Validitas

Uji validitas berguna dalam mengevaluasi keakuratan atau kevalidan kuesioner yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dari responden. Uji Validitas Product Moment Pearson Correlation menggunakan prinsip korelasi antara skor tiap item dengan skor total yang terkumpul dalam penelitian. Setiap metode statistik memiliki landasan tertentu yang menjadi dasar dalam membuat kesimpulan, begitu pula dengan Uji Validitas Product Moment Pearson Correlation. Dalam uji validitas ini, dasar pengambilan keputusan didasarkan pada:

- a. Jika nilai koefisien korelasi yang dihitung (rhitung) melebihi nilai yang terdapat dalam tabel distribusi, maka angket tersebut dianggap valid.
- b. Jika nilai koefisien korelasi yang dihitung (rhitung) lebih rendah dari nilai yang tercantum dalam tabel distribusi, maka angket tersebut dianggap tidak valid.

Sebelum melakukan uji validitas, tingkat signifikansi (α) ditetapkan pada 5% atau 0,05, dan statistik uji yang digunakan adalah rho-Spearman. Nilai kritisnya adalah nilai yang tercantum dalam tabel saat jumlah sampel (n) adalah 100. Nilai kritis (rtabel) yang digunakan adalah $r_{\alpha;(n-2)} = r_{0,05;(98)} = 0,199$.

Tabel 3. Hasil Pengujian Validitas

Variabel	r Hitung	r Tabel	Keputusan
X1.1	0,804	0,199	Valid
X1.2	0,712	0,199	Valid
X1.3	0,847	0,199	Valid
X2.1	0,643	0,199	Valid
X2.2	0,739	0,199	Valid
X2.3	0,711	0,199	Valid
X2.4	0,486	0,199	Valid
X2.5	0,543	0,199	Valid
X3.1	0,854	0,199	Valid
X3.2	0,848	0,199	Valid
Y1.1	0,484	0,199	Valid
Y1.2	1,000	0,199	Valid
Y1.3	0,857	0,199	Valid
Y2.1	0,786	0,199	Valid
Y2.2	0,780	0,199	Valid
Y2.3	0,641	0,199	Valid
Y2.4	0,817	0,199	Valid
Y2.5	0,275	0,199	Valid
Y3.1	0,898	0,199	Valid
Y3.2	0,898	0,199	Valid

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Dari hasil uji coba instrumen penelitian, dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dianggap valid berdasarkan tabel yang disajikan di atas, sehingga penelitian ini akan dilanjutkan.

4.3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah metode untuk mengukur konsistensi atau stabilitas suatu kuesioner, yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk yang diukur. Sebuah kuesioner dianggap reliabel atau handal jika respons seseorang terhadap pernyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Tabel 4. Hasil Pengujian Reliabilitas

Variabel	Nilai Croanbach's Alpha	r Tabel	Keterangan
Performance Aspek Sistem/X1	0,696	0,60	Reliabel
Performance Aspek Pengguna/X2	0,609	0,60	Reliabel
Performance Aspek Interaksi/X3	0,618	0,60	Reliabel
Importance Aspek Sistem/Y1	0,738	0,60	Reliabel
Importance Aspek Pengguna/Y2	0,699	0,60	Reliabel
Importance Aspek Interaksi/Y3	0,761	0,60	Reliabel

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai alpha untuk Hasil Uji Reliabilitas semua variabel yang menunjukkan nilai lebih besar dari 0,60, menandakan bahwa semua variabel tersebut dianggap reliabel atau dapat dipercaya.

4.4. Analisis Data Dengan Importance Performance Analysis (IPA)

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian dan diperoleh bahwa instrumen telah valid dan reliabel maka selanjutnya dianalisa gap

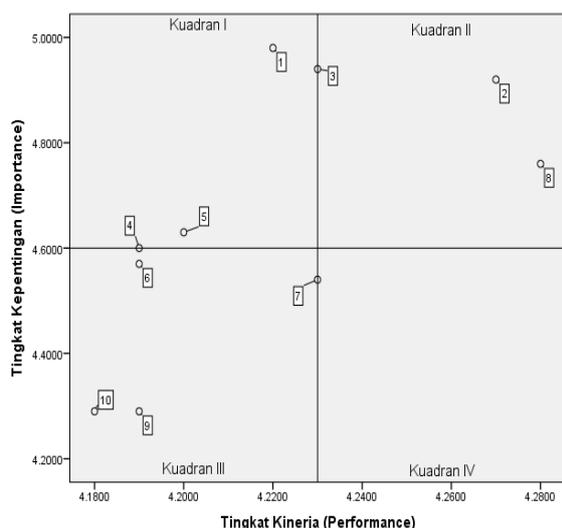
antara Tingkat Kinerja (*Performance*) dan Tingkat Kepentingan (*Importance*) pengguna aplikasi SATUSEHAT yang ada saat ini yang ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 5. Analisa Gap

No	Variabel	Perfor mance	Impor tance	Kepuasan
Aspek Sistem (System)				
1.	Tampilan aplikasi SATUSEHAT mudah diidentifikasi.	4,2200	4,9800	-0,7600
2.	Aplikasi SATUSEHAT dapat dengan mudah dijalankan.	4,2700	4,9200	-0,6500
3.	Gabungan warna dalam aplikasi SATUSEHAT menyenangkan untuk dilihat.	4,2300	4,9400	-0,7100
Aspek Pengguna (User)				
4.	Menu dalam aplikasi SATUSEHAT mudah dipahami.	4,1900	4,6000	-0,4100
5.	Fasilitas pencarian dalam aplikasi SATUSEHAT beroperasi secara efektif.	4,2000	4,6300	-0,4300
6.	Teks dalam aplikasi SATUSEHAT mudah dibaca.	4,1900	4,5700	-0,3800
7.	Proses pengunduhan aplikasi SATUSEHAT sederhana.	4,2300	4,5400	-0,3100
8.	Simbol-simbol gambar dalam aplikasi SATUSEHAT mudah dimengerti.	4,2800	4,7600	-0,4800
Aspek Interaksi (Interaction)				
9.	Mendapatkan akses informasi produk di aplikasi SATUSEHAT mudah.	4,1900	4,2900	-0,1000
10.	Aplikasi SATUSEHAT memenuhi kebutuhan pengguna.	4,1800	4,2900	-0,1100

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Dari tabel, terlihat bahwa sebagian besar nilai dalam kolom Tingkat Kinerja (*Performance*) lebih rendah daripada yang ada di kolom Tingkat Kepentingan (*Importance*). Oleh karena itu, untuk menghitung skor kepuasan, digunakan rumus yang mengurangi nilai Tingkat Kinerja (*Performance*) dari nilai Tingkat Kepentingan (*Importance*), sehingga diperoleh Skor Kepuasan. Penerapan rumus tersebut menghasilkan nilai negatif dalam kolom skor kepuasan, menunjukkan bahwa ada aspek pada variabel yang diuji belum memenuhi harapan responden.



Gambar 3. Grafik IPA

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Untuk menentukan prioritas perbaikan aplikasi SATUSEHAT, dilakukan analisis tambahan menggunakan alat bantu IPA (*Importance*

Performance Analysis), di mana item yang dievaluasi dipetakan ke dalam grafik IPA yang terbagi menjadi empat kuadran sebagai gambar 3.

Dari analisis tersebut, dapat dilihat bahwa semua item telah dikelompokkan ke dalam empat kuadran dengan prioritas yang berbeda. Item yang masuk dalam kuadran I menjadi prioritas utama untuk peningkatan aplikasi SATUSEHAT. Ini mencakup: Kemudahan dalam mengenali tampilan aplikasi SATUSEHAT, Estetika kombinasi warna yang digunakan dalam aplikasi SATUSEHAT, Kemudahan dalam mengenali menu pada aplikasi SATUSEHAT dan Fungsi yang baik dari fasilitas pencarian pada aplikasi SATUSEHAT. Keempat item ini dianggap penting oleh pengguna namun masih belum memenuhi harapan atau ekspektasi mereka. Oleh karena itu, perbaikan perlu segera dilakukan untuk memastikan kesesuaian dengan harapan pengguna.

Item yang tergolong dalam kuadran II adalah prestasi atau keunggulan aplikasi SATUSEHAT yang perlu dipertahankan karena telah memenuhi harapan pengguna. Ini termasuk: Kemudahan pengoperasian aplikasi SATUSEHAT, estetika kombinasi warna yang menyenangkan dalam aplikasi SATUSEHAT dan kemudahan pemahaman terhadap simbol-simbol gambar dalam aplikasi SATUSEHAT. Tiga item ini dianggap penting menurut persepsi pengguna dan dinilai telah memenuhi ekspektasi mereka. Oleh karena itu, hal-hal positif ini perlu dipertahankan dalam pengembangan dan pemeliharaan aplikasi ke depan.

Item yang tergolong dalam kuadran III adalah skala prioritas yang rendah bagi pengelola aplikasi SATUSEHAT karena dianggap tidak penting oleh pengguna. Ini mencakup: Kemudahan pengenalan menu pada aplikasi SATUSEHAT, kemudahan pembacaan aplikasi SATUSEHAT, kemudahan dalam

mengunduh aplikasi SATUSEHAT, kemudahan akses informasi produk dalam aplikasi SATUSEHAT dan kesesuaian aplikasi SATUSEHAT dengan kebutuhan pengguna. Kelima item ini dianggap tidak penting oleh pengguna sehingga prioritasnya rendah dan mungkin dapat diabaikan oleh pengelola aplikasi dalam perbaikan atau pengembangan selanjutnya.

Item yang termasuk dalam kuadran IV adalah area yang dianggap berlebihan karena tidak dianggap penting oleh pengguna, meskipun kinerjanya tinggi. Contohnya adalah kemudahan dalam mengunduh aplikasi SATUSEHAT. Item ini perlu dialihkan sumber dayanya kepada area yang memiliki prioritas lebih tinggi, seperti yang terdapat dalam kuadran I atau kuadran II.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa Validitas instrumen penelitian telah dikonfirmasi melalui hasil uji validitas pada setiap item pertanyaan, memungkinkan kelanjutan penelitian ini. Semua variabel menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi, dilihat dari nilai alpha yang melebihi nilai r tabel (0,60), menegaskan keandalan seluruh variabel. Analisis GAP menunjukkan bahwa semua item memiliki nilai negatif, menandakan adanya aspek yang belum memenuhi harapan responden dalam pengujian variabel tersebut. Item dalam kuadran I adalah fokus utama untuk meningkatkan aplikasi SATUSEHAT, karena meskipun penting menurut pengguna, mereka belum sesuai harapan dan perlu perbaikan. Item dalam kuadran II adalah fitur yang telah memenuhi harapan pengguna dan harus dipertahankan sebagai keunggulan aplikasi SATUSEHAT.

Item dalam Kuadran III merupakan hal-hal yang dianggap rendah prioritasnya oleh pengelola aplikasi karena dianggap tidak penting oleh pengguna. Item dalam Kuadran IV adalah fitur yang dianggap berlebihan oleh pengguna, meskipun performanya tinggi, sehingga sumber daya sebaiknya dialihkan ke area prioritas seperti kuadran I atau II. Saran berdasarkan kesimpulan sebelumnya untuk penelitian selanjutnya meliputi pengembangan lanjutan pada aplikasi SATUSEHAT yang sesuai dengan temuan dari kesimpulan penelitian sebelumnya. Peningkatan jumlah responden dalam penelitian berikutnya untuk memperoleh data yang lebih tepat dan mewakili beragam populasi. Pengujian menggunakan model yang berbeda pada aplikasi SATUSEHAT untuk membandingkan kinerja dengan model yang telah digunakan sebelumnya, memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang aplikasi tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <https://faq.kemkes.go.id/>, “Apakah SATUSEHAT Platform adalah aplikasi baru?,” <https://faq.kemkes.go.id/>, 2022. .
- [2] R. Yati, “‘Apa Itu Satu Sehat Mobile? Aplikasi Pengganti PeduliLindungi,’” <https://teknologi.bisnis.com>, 2023. <https://teknologi.bisnis.com/read/20230223/84/1630918/apa-itu-satu-sehat-mobile-aplikasi-pengganti-pedulilindungi>.
- [3] N. Subandi, B. O. Lubis, and B. Santoso, “Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dan Importance Performance Analysis (IPA) untuk Menganalisa Kemudahan dan Kegunaan Aplikasi Solfina Pada PT . SKK di Jakarta,” vol. 7, no. 1, pp. 71–87, 2021.
- [4] H. Puspasari and W. Puspita, “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19,” *J. Kesehat.*, vol. 13, no. 1, p. 65, 2022, doi: 10.26630/jk.v13i1.2814.
- [5] A. U. Safitri, A. M. B. Aji, B. O. Lubis, and B. Santoso, “Evaluasi Mobile Banking dengan Pendekatan Use Questionnaire dan Importance Performance Analysis,” *J. Teknol. Inform. dan Komput. MH. Thamrin*, vol. 8, no. 2, pp. 148–164, 2022.
- [6] F. E. Schadu, I. Carolina, A. Haidir, B. O. Lubis, and L. S. Marita, “Evaluasi Aplikasi Hospitality pada Hotel dengan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE),” *J. Teknol. Inform. dan Komput. MH. Thamrin*, vol. 9, no. 1, pp. 361–375, 2023.
- [7] Sodik, A. M. B. Aji, B. O. Lubis, and M. Susanti, “Evaluasi Usability Website LPPI Dengan Pendekatan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE),” *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 7, no. 2, pp. 269–279, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i2.1044.
- [8] M. D. Fahmi, H. M. Az-zahra, and R. K. Dewi, “Perbaikan Usability Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 12, pp. 6653–6660, 2018.
- [9] S. F. Pane, W. K. Sari, and Z. A. Wicaksono, *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [10] S. Dwiasnati, W. Gunawan, R. R. Oprasto, B. O. Lubis, and B. Santoso, *Algoritma dan Pemrograman Implementasi Menggunakan Python*. Bandar Lampung: CV. Keranjang Teknologi Media, 2023.
- [11] B. O. Lubis, A. Salim, and Jefa, “Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire,” *J. Saintekom*, vol. 10, no. 1, pp. 65–76, 2020.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 1st ed. Bandung: Alfabeta, 2019.