



Design and Evaluation of School Health Information System Using User Experience Questionnaire

Perancangan dan Evaluasi Sistem Informasi Kesehatan Sekolah Menggunakan *User Experience Questionnaire*

Adelia Fitri Kusumadewi

Departemen Kebijakan dan Manajemen Kesehatan,
Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

E-Mail: adelia.fitri2703@mail.ugm.ac.id

Received Jun 11th 2025; Revised Jul 13th 2025; Accepted Jul 30th 2025; Available Online Jul 31th 2025, Published Aug 15th 2025

Corresponding Author: Adelia Fitri Kusumadewi

Copyright © 2025 by Authors, Published by Institut Riset dan Publikasi Indonesia (IRPI)

Abstract

Information technology plays a critical role in the healthcare sector, including in school settings where health records are often managed manually, making them susceptible to errors and inefficiencies. This study designs and evaluates a School Health Management Information System using the User Experience Questionnaire (UEQ), with a novel application of UEQ evaluation in the Indonesian school health context, alongside the development of a user-centered prototype. The methodology comprised a preliminary study, needs analysis based on medical record standards, interface and prototype design using Figma, and evaluation using the UEQ, covering six dimensions: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. A purposive sample of 11 respondents (students, doctors, and nurses/medical record officers) participated in the evaluation. Results indicated excellent ratings for attractiveness (1.909) and stimulation (1.909), good ratings for efficiency (1.75), dependability (1.682), and novelty (1.523), and an above average rating for perspicuity (1.614). These findings suggest that the system is engaging, motivating, efficient, accurate, and moderately innovative, although clarity requires improvement. The study contributes to the digitalization of school healthcare services but is limited by the small sample size and prototype-only testing.

Keyword: School Information System, UEQ, User Interface, Use case diagram, User experience

Abstrak

Teknologi informasi memegang peran penting dalam bidang kesehatan, termasuk di sekolah yang masih banyak menggunakan pencatatan manual sehingga rawan kesalahan dan kurang efisien. Sistem Informasi Manajemen Kesehatan Sekolah dapat menjadi solusi melalui pencatatan, pelaporan, dan pengelolaan riwayat kesehatan secara terstruktur. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengevaluasi sistem tersebut menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan kebaruan pada penerapan evaluasi UEQ di konteks sekolah di Indonesia, serta pengembangan prototipe berbasis *user-centered design*. Metode penelitian meliputi studi pendahuluan, analisis kebutuhan berdasarkan standar rekam medis, perancangan antarmuka dan prototipe menggunakan Figma, serta evaluasi menggunakan UEQ yang mencakup enam dimensi: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Sebanyak 11 responden (siswa, dokter, perawat/perekam medis) dipilih secara *purposive sampling*. Hasil menunjukkan daya tarik (1,909) dan stimulasi (1,909) kategori *excellent*, efisiensi (1,75), ketepatan (1,682), dan kebaruan (1,523) kategori *good*, serta kejelasan (1,614) kategori *above average*. Temuan ini mengindikasikan sistem menarik, memotivasi, efisien, akurat, dan cukup inovatif, meski aspek kejelasan perlu ditingkatkan. Penelitian berkontribusi pada digitalisasi layanan kesehatan sekolah, namun terbatas pada jumlah responden yang sedikit dan pengujian prototipe.

Kata Kunci: Sistem Informasi Sekolah, UEQ, Use Case Diagram, User Experience, User Interface

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi memegang peran penting dalam bidang kesehatan. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 24 Tahun 2022 tentang Rekam Medis, fasilitas pelayanan kesehatan di Indonesia wajib menggunakan rekam medis elektronik untuk mencatat data pemeriksaan, tindakan, pengobatan, dan pelayanan lainnya yang diterima oleh pasien [1]. Saat ini, masih banyak sekolah yang masih menggunakan

pencatatan pasien secara manual menggunakan Microsoft Excel atau buku [2]. Hal ini dinilai kurang efisien dan rawan terjadinya kesalahan dalam pencatatan dan pelaporan kesehatan siswa. Kondisi ini menimbulkan tantangan dalam upaya monitoring kesehatan siswa secara efektif dan akurat.

Sistem informasi manajemen kesehatan sekolah menjadi solusi strategis untuk mengatasi permasalahan pencatatan dan pelaporan kesehatan siswa yang selama ini masih dilakukan secara manual. Pencatatan manual berpotensi menimbulkan keterlambatan pelaporan, duplikasi data, dan kesalahan input yang dapat berdampak pada kualitas layanan kesehatan siswa. Dengan adanya sistem ini, siswa atau tenaga kesehatan di sekolah dapat lebih mudah dalam memonitoring kesehatan siswa seperti pencatatan, penyimpanan, pelaporan, dan pengelolaan riwayat kesehatan secara terorganisir, efektif, dan efisien [2].

Sebuah atarmuka sistem yang tidak mudah dipahami atau tidak dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat menjadi hambatan dalam memanfaatkan sistem secara optimal. Ketidaksesuaian ini tidak hanya dapat menurunkan efisiensi pengguna, tetapi juga dapat menimbulkan ketidaknyamanan pada pengguna yang pada akhirnya membuat pengguna enggan untuk terus menggunakan sistem tersebut. Oleh karena itu, penting untuk membuat desain antarmuka yang mendukung kenyamanan dan kebutuhan pengguna [3].

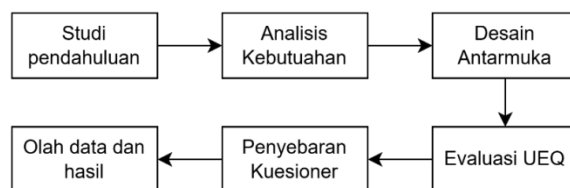
Berbagai metode evaluasi seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ), *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI), *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS), dan *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) dapat digunakan, namun penelitian ini memilih UEQ karena cakupannya luas mencakup kualitas pragmatis (*pragmatic quality*), aspek daya tarik (*attractiveness*), dan kualitas hedonis (*hedonic quality*). UEQ unggul dalam memberikan analisis cepat dan menyeluruh, dilengkapi *Data Analysis Tool* berbasis Excel yang memudahkan proses evaluasi, meskipun pernyataan yang singkat dan mirip terkadang membingungkan responden. Hasil evaluasi UEQ dapat menjadi dasar peningkatan kualitas website berdasarkan pengalaman pengguna [4].

Penggunaan UEQ telah banyak diterapkan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada berbagai sistem. Evaluasi aplikasi e-Rapor Kurikulum Merdeka SMP dengan hasil positif pada semua skala, lima di antaranya masuk kategori *excellent* dan satu skala (*clarity*) kategori *good*, dengan saran perbaikan pada bahasa dan warna tombol [15]. Analisis website Vclass Universitas Gunadarma dan menemukan hanya skala efisiensi yang berada di atas rata-rata, sedangkan lima skala lainnya di bawah rata-rata, sehingga disarankan perbaikan signifikan [16]. Evaluasi website SIPENAMAS Universitas Multi Data Palembang (MDP) dan mendapati seluruh skala berada pada kategori *below average*, dengan kebaruan sebagai aspek terendah, sehingga perlu pembaruan desain dan fitur yang lebih kreatif [17]. Secara umum, UEQ dinilai sebagai metode yang mudah, efisien, dan komprehensif dalam mengevaluasi pengalaman pengguna, mencakup aspek pragmatis hingga emosional, serta dilengkapi alat analisis yang memudahkan interpretasi hasil.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap rancangan sistem informasi kesehatan sekolah menggunakan metode UEQ. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan evaluasi *User Experience* (UX) berbasis UEQ pada konteks sistem informasi kesehatan sekolah, yang masih jarang dilakukan di Indonesia, serta pengembangan prototipe menggunakan pendekatan user-centered design sejak tahap analisis kebutuhan. Diharapkan hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar perbaikan dan penyempurnaan desain sistem agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga mampu mendukung proses pencatatan dan pelaporan kesehatan siswa secara optimal di lingkungan sekolah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, masih banyak sekolah yang tidak memiliki sistem informasi manajemen kesehatan. Hal ini dapat berpengaruh kepada alur pelaporan dan pencatatan riwayat medis siswa di sekolah. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk membuat rancangan desain dari sistem informasi sekolah untuk memudahkan sekolah-sekolah dalam melakukan pencatatan dan pelaporan kesehatan siswanya. Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi topik yang akan diangkat. Setelah topik ditentukan, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan fitur apa saja yang dibutuhkan. Setelah menganalisis kebutuhan dilanjutkan dengan pembuatan desain *interface* dan *prototype* menggunakan aplikasi Figma. Setelah itu dilakukan evaluasi terhadap desain *interface* yang telah dibuat. Alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1. Studi Pendahuluan

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan mengidentifikasi dan mengeksplorasi beberapa ide penelitian yang relevan dengan bidang teknologi informasi kesehatan. Tahap ini dilanjutkan dengan melakukan studi literatur dari berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah, buku, dan referensi daring yang kredibel, untuk memperoleh landasan teori dan pemahaman yang lebih mendalam terkait topik. Berdasarkan hasil kajian tersebut, peneliti kemudian melakukan analisis kebutuhan dan mempertimbangkan urgensi permasalahan yang ada, hingga akhirnya menetapkan topik penelitian yang dinilai paling relevan, bermanfaat, dan memiliki potensi kontribusi signifikan dalam pengembangan sistem informasi kesehatan sekolah.

2.2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dibuat berdasarkan standar rekam medis. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 24 Tahun 2022 Tentang Rekam Medis, Rekam medis adalah dokumen yang berisikan data identitas pasien, pemeriksaan, pengobatan, tindakan, dan pelayanan lain yang telah diberikan kepada pasien. Selain itu dibuat juga fitur-fitur lain seperti *dashboard*, obat, pelaporan, dan fasilitas untuk memudahkan siswa dalam pencatatan dan pelaporan ke sekolah.

2.3. Desain Antarmuka

Desain Antarmuka perlu memiliki kejelasan, keringkasn, kemudahan dikenali, responsivitas, konsistensi, dan estetika, karena berhubungan langsung dengan pengguna melalui indera serta membentuk persepsi mereka terhadap produk, sehingga menentukan daya tarik dan keinginan untuk menggunakannya [11]. Berdasarkan menu dan fitur yang dibutuhkan, dibuatlah desain antarmuka sesuai alur dan hasil analisis, kemudian dikembangkan menjadi prototipe menggunakan aplikasi Figma untuk memberikan gambaran saat sistem beroperasi sekaligus menjadi bahan evaluasi dengan metode UEQ.

2.4. User Experience Questionnaire (UEQ)

Metode yang digunakan untuk mengevaluasi dan menganalisis desain antarmuka dari sistem informasi kesehatan sekolah adalah UEQ. UEQ memuat informasi terkait penggunaan produk serta persepsi pengguna terhadapnya. Instrumen ini memberikan pengukuran yang bersifat pragmatis sekaligus menangkap kesan pengguna. Dengan kata lain, kerangka UEQ menilai pengalaman pengguna dari aspek ergonomis atau pragmatis, kualitas kesenangan, dan daya tarik produk [12]. Metode UEQ dipilih karena praktis dan efisien untuk menilai pengalaman pengguna suatu aplikasi [13], dengan dimensi utama berupa daya tarik, kualitas pragmatis yang menilai aspek teknis seperti efisiensi, ketajaman, dan kemandirian, serta kualitas kesenangan yang mencakup aspek emosional pengguna melalui stimulasi (kepuasan) dan kebaruan (inovasi desain) [14].

Kuesioner ini terdiri dari 26 pertanyaan adaptasi Bahasa Indonesia (Lihat Gambar 2) dengan 6 skala yaitu *efficiency* (efisiensi), *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *dependability* (ketepatan), *novelty* (kebaruan), dan *stimulation* (stimulasi) [8]. Skor akhir dari keenam dimensi dalam UEQ berada dalam rentang -3 hingga +3, di mana -3 menunjukkan persepsi paling negatif, 0 netral, dan +3 paling positif. UEQ terdiri dari enam dimensi penilaian, yaitu:

1. *Efficiency*: Sejauh mana interaksi pengguna dengan produk berlangsung secara cepat dan efisien
2. *Attractiveness*: Kesan umum pengguna terhadap produk, apakah produk disukai atau tidak.
3. *Perspicuity*: Tingkat kemudahan dalam memahami dan menggunakan produk, serta seberapa familiar produk tersebut bagi pengguna.
4. *Dependability*: Tingkat kontrol pengguna atas interaksi dengan produk.
5. *Stimulation*: Rasa senang dan motivasi yang dirasakan saat menggunakan produk, serta apakah produk menarik bagi pengguna. [9]
6. *Novelty*: Inovasi dan kreativitas produk, serta kemampuannya menarik perhatian pengguna melalui tampilan atau fitur yang unik.

2.5. Penyebaran kuesioner

Setelah desain antarmuka dan *prototype* selesai dibuat, dilakukan penyebaran kuesioner ke siswa/pelajar, tenaga kesehatan seperti dokter, perawat, atau perekam medis. Pemilihan responden dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih partisipan yang dianggap memiliki pengalaman dan pemahaman relevan terhadap penggunaan sistem informasi kesehatan sekolah. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 11 orang, terdiri dari 6 siswa/mahasiswa (54,5%), 3 dokter (27,3%), dan 2 perawat/perekam medis (18,2%). Proses pengisian kuesioner dilakukan secara daring menggunakan Google Form, dengan tautan kuesioner dibagikan langsung kepada responden yang telah memenuhi kriteria inklusi, yaitu memiliki pengalaman atau potensi menggunakan sistem informasi kesehatan sekolah.

menyusahkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	dapat dipahami	2
kreatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	monoton	3
mudah dipelajari	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sulit dipelajari	4
bermanfaat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	kurang bermanfaat	5
membosankan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mengasyikkan	6
tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menarik	7
tak dapat diprediksi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	dapat diprediksi	8
cepat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	lambat	9
berdaya cipta	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	konvensional	10
menghalangi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mendukung	11
baik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	buruk	12
rumit	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sederhana	13
tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menggembirakan	14
lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	terdepan	15
tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	nyaman	16
aman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak aman	17
memotivasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	efisien	20
jelas	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	membingungkan	21
tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	praktis	22
terorganisasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	berantakan	23
atraktif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak atraktif	24
ramah pengguna	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak ramah pengguna	25
konservatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	inovatif	26

Gambar 2. UEQ Versi Indonesia

2.6. Olah data dan hasil

Setelah proses pengumpulan data selesai, jawaban yang diperoleh dari responden diunduh dari Google Form dalam format spreadsheet, kemudian dilakukan tahap pembersihan data (*data cleaning*) untuk memastikan tidak ada data ganda atau jawaban yang tidak lengkap. Selanjutnya, setiap jawaban pada kuesioner UEQ dikonversi ke dalam skala numerik sesuai panduan UEQ, yaitu rentang nilai -3 hingga +3. Nilai pada tiap butir pertanyaan dikelompokkan berdasarkan enam dimensi penilaian (daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan). Rata-rata (mean) dan varians dari setiap dimensi dihitung untuk mendapatkan skor akhir. Hasil skor kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori UEQ (*excellent, good, above average, below average, bad*) dan dibandingkan dengan UEQ *benchmark* untuk mengetahui posisi kualitas pengalaman pengguna sistem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah desain *interface* dan juga evaluasi dengan metode UEQ untuk Sistem Informasi Kesehatan Sekolah. Dalam pengembangannya, penulis menggunakan figma untuk desain dan *prototype* serta *google form* untuk menyebar pertanyaan dan Microsoft Excel untuk mengolah hasil.

3.1. Analisis Sistem

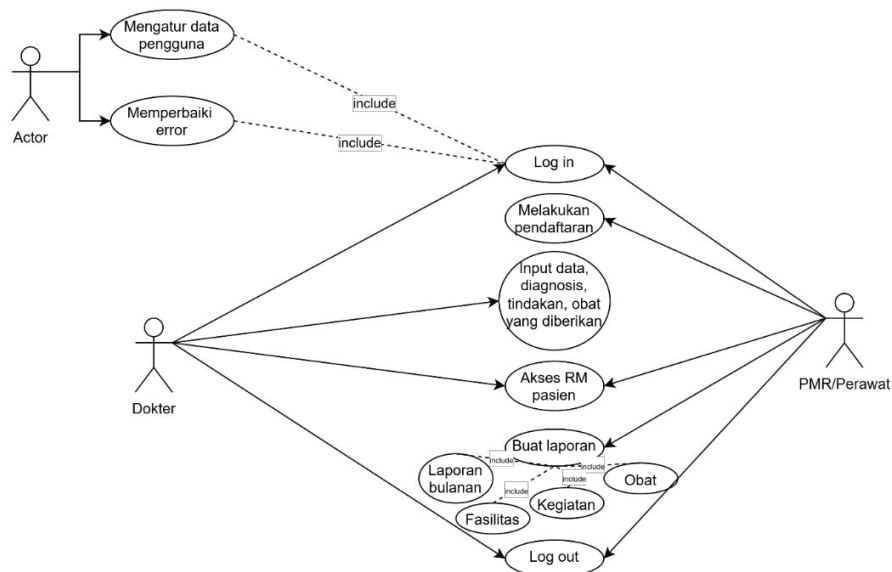
Use case menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem untuk mengetahui fungsi yang dapat diakses oleh masing-masing aktor [7]. Sistem informasi kesehatan sekolah mengimplementasikan *use case diagram* dengan interaksi antara admin, siswa atau perawat, dokter, dan sistem. *Use case diagram* dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3. *Activity diagram* menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam sistem, bukan aktivitas aktor. Diagram ini digunakan untuk merancang proses bisnis, antarmuka sistem, dan kebutuhan pengujian [7].

3.2. Desain Antarmuka

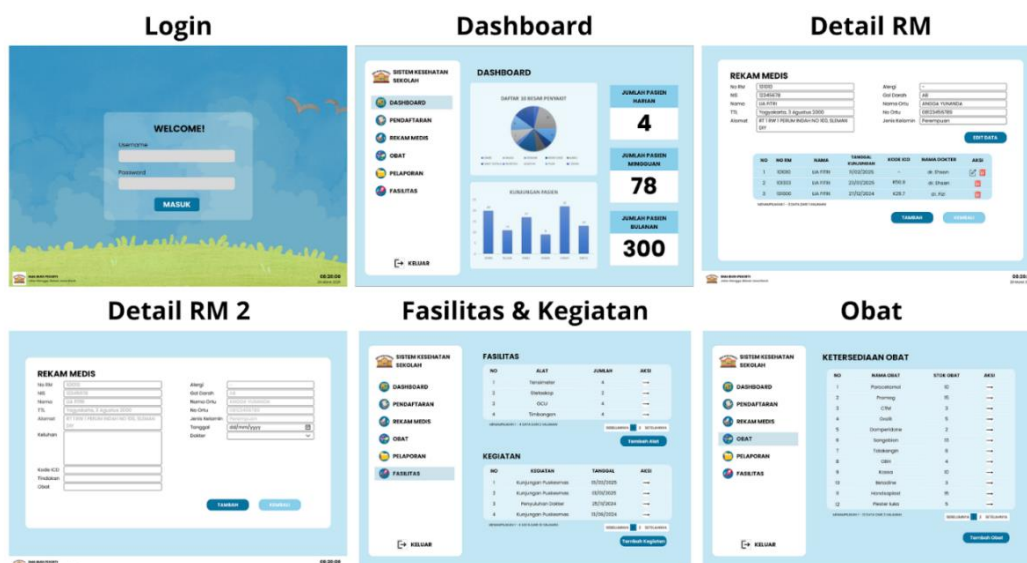
Berikut merupakan beberapa fitur yang ada pada sistem informasi manajemen kesehatan sekolah yang peneliti buat. Terdapat fitur *login* yang akan diisi oleh dokter, perawat, ataupun siswa petugas jaga Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) agar dapat mengakses menu lainnya. Setelah berhasil *login* akan menampilkan *dashboard*, *dashboard* berisi data penyakit dan jumlah kunjungan siswa, visualiasasi yang ditampilkan berupa *pie chart*, diagram, dan jumlah kunjungan harian, mingguan, dan bulanan. Menu pendaftaran pasien memiliki fungsi untuk mendaftarkan pasien yang sakit. Setelah melakukan pendaftaran dan pemeriksaan oleh dokter, data dan riwayat penyakit pasien akan dituliskan pada rekam medis pasien. Selain mencatat riwayat penyakit pasien, rekam medis juga berfungsi untuk melihat dan mencari data pasien untuk dilihat riwayat-riwayat sebelumnya.

Menu obat berfungsi untuk melihat stok obat yang masih ada di UKS, menambahkan jumlah stok obat. melihat kegunaan obat, dan dosis dari obat tersebut. Menu fasilitas berisikan fasilitas apa saja yang ada di UKS dan mengajukan pengajuan pada barang-barang yang rusak ke pihak sekolah untuk mendapat alat

baru, selain itu terdapat bagian kegiatan yang berisikan kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah seperti kunjungan puskesmas, penyuluhan dokter, dan kegiatan kesehatan lainnya. Terakhir terdapat menu pelaporan yang berisikan laporan obat, kegiatan fasilitas, jumlah pasien, dan 10 besar penyakit yang akan dikirimkan ke pihak sekolah. Desain *interface* sistem informasi kesehatan sekolah dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Use Case Diagram



Gambar 4. Desain *Interface* Sistem Informasi Kesehatan Sekolah.
Prototype dapat diakses melalui : bit.ly/prototypeSIKS://bit.ly/prototypeSIKS

3.3. Hasil UEQ

Penggunaan UEQ membuat gambaran tentang pengalaman pengguna, penelitian ini melibatkan 11 responden yang mengisi formulir menggunakan *google form*. Hasil yang didapatkan menyebutkan bahwa

1. 6 responden (54,5%) merupakan perempuan dan 5 responden (45,5%) merupakan laki-laki.
2. 6 responden (54,5%) merupakan mahasiswa/siswa, 3 responden (27,3) merupakan dokter, dan 2 responden (18,2%) merupakan perawat/perekam medis.

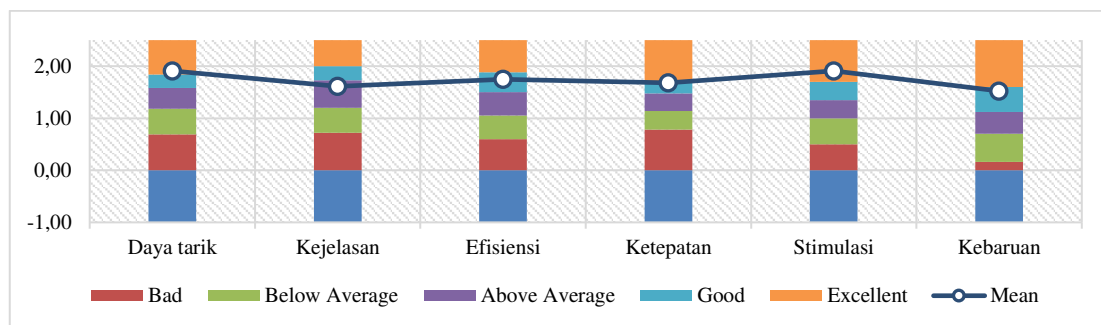
Hasil skor yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam tiga kategori. Sebuah skor diartikan sebagai hasil positif apabila nilainya melebihi 0,8 dan diartikan sebagai hasil negatif bila nilainya kurang dari -0,8. Adapun skor yang berada pada rentang -0,8 hingga 0,8 diklasifikasikan sebagai hasil normal [10]. Hasil evaluasi sistem informasi kesehatan sekolah ditunjukkan pada Tabel 2 dan grafik pengujian sistem informasi kesehatan sekolah dapat dilihat pada Gambar 5.

Tabel 1. Hasil UEQ

UEQ Scales (Mean dan Variance)		
Daya tarik	1,909	0,67
Kejelasan	1,614	0,93
Efisiensi	1,75	0,73
Ketepatan	1,682	0,58
Stimulasi	1,909	1,04
Kebaruan	1,523	1,29

Tabel 2. Hasil Evaluasi Benchmark

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,909090909	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	1,613636364	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1,75	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1,681818182	Good	10% of results better, 75% of results worse
Stimulasi	1,909090909	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1,522727273	Good	10% of results better, 75% of results worse

**Gambar 5.** Grafik Pengujian Sistem Informasi Kesehatan Sekolah

Hasil dari Table 1 menyebutkan bahwa daya tarik memiliki nilai 1,909 dan stimulasi memiliki nilai 1,909 berhasil masuk dalam kategori *excellent* yang artinya pengguna tidak hanya menganggap sistem ini sangat menarik, tetapi juga merasa termotivasi dan senang saat menggunakannya. Kualitas sistem juga terbukti kuat, dapat dilihat dari efisiensi memiliki nilai 1,750, ketepatan memiliki nilai 1,682, dan kebaruan memiliki nilai 1,523 yang berada pada kategori *good*. Meskipun kejelasan memiliki nilai 1,614 berada pada kategori *above average*, hasil ini tetap menunjukkan nilai yang positif. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa sistem mampu memberikan pengalaman kepada pengguna yang sangat baik, terutama pada aspek daya tarik dan stimulasi.

3.4. Diskusi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dimensi daya tarik dan stimulasi memperoleh skor tertinggi dengan kategori *excellent*. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengguna tidak hanya merasa sistem ini menarik secara visual, tetapi juga merasakan motivasi positif saat menggunakannya. Hal ini selaras dengan teori pada evaluasi UX bahwa elemen estetika dan kesenangan penggunaan dapat meningkatkan penerimaan teknologi, terutama pada sistem informasi di bidang pendidikan dan kesehatan. Keberhasilan ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh pendekatan *user-centered design* yang digunakan sejak tahap perancangan, sehingga fitur dan antarmuka benar-benar disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Dimensi efisiensi, ketepatan, dan kebaruan yang berada pada kategori *good* menunjukkan bahwa sistem sudah mampu memfasilitasi tugas pengguna dengan cepat, akurat, dan menawarkan inovasi yang relevan. Namun, nilai kebaruan yang sedikit lebih rendah dibanding dimensi lainnya mengindikasikan bahwa sebagian fitur dirasa serupa dengan sistem informasi yang pernah digunakan responden sebelumnya. Dimensi kejelasan berada pada kategori *above average*, yang menunjukkan bahwa sebagian pengguna masih membutuhkan adaptasi untuk memahami alur penggunaan sistem. Faktor yang memengaruhi hal ini kemungkinan adalah keberagaman latar belakang responden, di mana terdapat perbedaan tingkat literasi digital antara siswa, perawat, dan dokter. Tingkat literasi digital yang bervariasi dapat memengaruhi persepsi kejelasan suatu antarmuka, sehingga dibutuhkan panduan penggunaan atau pelatihan singkat untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna.

Secara umum, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan teknologi informasi kesehatan di sekolah, khususnya dalam digitalisasi pencatatan dan pelaporan kesehatan siswa.

Kelebihan penelitian ini adalah penerapan pendekatan *user-centered design* dan penggunaan metode UEQ yang mampu mengukur pengalaman pengguna secara komprehensif, meliputi aspek fungsional dan emosional. Keterbatasan penelitian adalah jumlah responden yang relatif sedikit (11 orang) dan pengujian yang hanya dilakukan pada prototipe, sehingga hasil belum dapat digeneralisasi secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan responden lebih beragam serta menguji sistem dalam implementasi nyata untuk mendapatkan evaluasi yang lebih menyeluruh.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat positif dalam pengembangan sistem informasi kesehatan sekolah, sehingga tujuan penelitian untuk menilai kualitas pengalaman pengguna dapat tercapai. Aplikasi ini memiliki potensi untuk efektivitas dan efisiensi pencatatan dan pelaporan yang dapat digunakan oleh siswa, dokter, ataupun perawat. Kelebihan penelitian ini adalah rancangan berbasis kebutuhan pengguna dan penggunaan UEQ yang mampu mengukur aspek *usability* serta pengalaman emosional secara komprehensif. Kelemahannya terletak pada jumlah responden yang terbatas dan pengujian yang hanya pada prototipe, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan responden lebih beragam dan uji coba pada penggunaan nyata untuk memperoleh hasil yang lebih menyeluruh.

REFERENSI

- [1] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, “Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2022 tentang Rekam Medis,” Jakarta: Kementerian Kesehatan, pp. 1–19, 2022.
- [2] Mulyana, D.I., Ramadhan, G., Ardana, T.R., Aimar, M. and Saputra, M.E., 2024. Perancangan sistem informasi rekam medis berbasis web pada Unit Kesehatan Sekolah IDN Boarding School Jonggol. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 5(2), pp.308–313.
- [3] Alifah, Khusnul, 2023. Evaluasi user interface dan user experience dengan metode heuristic evaluation pada sistem informasi manajemen pegawai studi kasus: Biro Sumber Daya Manusia Kemdikbudristek. Bachelor's thesis. Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [4] Zhafran, A. and Nazhmi, M.N., 2024. Analisis pengalaman pengguna terhadap website Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri SMA Islam As-shofa menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering (IJIRSE)*, 4(2), pp.169–176.
- [5] Mutrofin, M.M.S., Izzah, A., & Kurniawardhani, A., 2015. Optimasi Teknik Klasifikasi Modified K Nearest Neighbor Menggunakan Algoritma Genetika. *Jurnal GAMMA*, s3–VII (182), hlm.504
- [6] Purwitasari, D., Putri, O.P., & Khotimah, W.N., 2015. Aturan Asosiasi Dengan Standar Storet Pada Model Prediksi Parameter Pendukung Uji Kualitas Air Baku. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 1 (1), hlm.1–8.
- [7] Malius, H. & Dani, A.A.H., 2021. Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) 109 Seriti. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 1 (3), hlm.156–168.
- [8] Schrepp, M., 2019. User Experience Questionnaire Handbook Version 8. User Experience Questionnaire, Juni, hlm.1–15.
- [9] Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A.T., 2023. Evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi seluler Visiting Jogja menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, 3 (1), hlm.10–17
- [10] Muhriati, 2024. Perancangan Aplikasi Pelaporan Surveilans Mortality di Kabupaten Barru. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 3 (4), hlm.701–712.
- [11] Susilo, E., Andhi, R.R. and Ramadhani, D., 2022. Evaluasi User Interface Website Prodi Teknik Informatika UNRI Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Infotek J. Inform. dan Teknol*, 5(2), pp.366–373.
- [12] Novitasari, S.F., Mursityo, Y.T. and Rusydi, A.N., 2020. Evaluasi pengalaman pengguna pada e-commerce sociolla. com menggunakan usability testing dan User Experience Questionnaire (UEQ): User experience evaluation on sociolla. com e-commerce using usability testing and User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(2), pp.57–63.
- [13] Putro, S., Kusriani, K. and Kurniawan, M.P., 2020. Penerapan metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk mengevaluasi user experience Laporan Bantul. *Creative Information Technology Journal*, 6(1), pp.27–37.
- [14] Giyai, Y., Inan, D.I. and Baisa, L.Y., 2024. Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Berbasis Seluler Laporkitong Memanfaatkan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ): Evaluation of User Experience on Laporkitong Mobile Application Utilizing User Experience Questionnaire (UEQ). *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(3), pp.736–744.

- [15] Artayasa, I.K.D., Suparsa, I.M., Gunawan, I.M.A.O. and Indrawan, G., 2024. Evaluasi Aplikasi E-Rapor Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 8(1), pp.10-18.
- [16] Garis, A.F., Chodidjah, S. and Indayanti, D., 2025. Analisis Website Vclass Gunadarma Menggunakan User Experience Questioner (UEQ). *Portal Riset dan Inovasi Sistem Perangkat Lunak*, 3(1), pp.1-8.
- [17] Farisi, A. and Wicaksana, M., 2022. Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Sistem Pengelola Jurnal Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(3), pp.2016-2026.