

Evaluasi Usabilitas Fitur Pencarian Obat Pada Tiga Aplikasi Kesehatan dengan Metode SUS

Mita Aprilia Damayanti¹, Deviana Dyah Anggraeni², Rekanita Yunia Restu Kusuma³,
Irmma dwijayanti⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Teknologi Informasi,
Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

e-mail: *¹mitaapriadiamay@gmail.com, ²devianadyaah@gmail.com, ³rkontayunia@gmail.com,
⁴irmmadwijayanti@gmail.com

Correspondence author: *

Abstrak

Perkembangan digitalisasi di sektor kesehatan semakin pesat, ditandai dengan kemunculan berbagai aplikasi kesehatan yang menyediakan beragam fitur untuk mendukung kebutuhan pengguna. Salah satu fitur penting yang banyak digunakan adalah fitur pencarian obat, yang berperan dalam memudahkan akses informasi bagi pengguna, terutama pengguna baru yang belum familiar dengan navigasi aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat usability dari fitur pencarian obat pada tiga aplikasi kesehatan digital populer di Indonesia, yaitu Halodoc, Alodokter, dan Satu Sehat. Metode yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS), yang dipilih karena sifatnya yang efisien, sederhana, dan mampu memberikan hasil kuantitatif yang mudah diinterpretasikan. Data diperoleh dari 102 responden yang merupakan pengguna baru, melalui kuesioner SUS yang terdiri atas 10 pernyataan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa Halodoc memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata 82,21 (kategori Excellent), diikuti oleh Alodokter dengan skor 75,12 (kategori Good), dan Satu Sehat dengan skor 64,85 (kategori Marginal). Perbedaan skor ini menunjukkan adanya variasi signifikan dalam kemudahan penggunaan antar aplikasi. Temuan ini diharapkan menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan antarmuka dan navigasi fitur pencarian obat pada aplikasi kesehatan digital agar lebih ramah bagi pengguna baru.

Kata kunci: Usability, Aplikasi Kesehatan, System Usability Scale, Fitur Pencarian Obat, Pengguna Baru.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi signifikan di sektor kesehatan, terutama sejak pandemi COVID-19 yang mempercepat adopsi layanan berbasis aplikasi digital [1]. Digitalisasi dalam bidang kesehatan membuka peluang besar untuk meningkatkan akses, efisiensi, dan kualitas layanan medis [2]. Di Indonesia, sekitar 57% masyarakat telah menggunakan aplikasi digital kesehatan, mencerminkan tingginya ketergantungan terhadap teknologi untuk memenuhi kebutuhan layanan kesehatan [3]. Pelayanan kesehatan sendiri merupakan elemen strategis dalam pembangunan nasional, dan dalam konteks reformasi birokrasi, peningkatan kualitas layanan publik menjadi prioritas utama guna mendorong kesejahteraan masyarakat [4].

Salah satu bentuk implementasi layanan publik berbasis digital adalah kehadiran aplikasi layanan kesehatan seperti Halodoc, Alodokter, dan Satu Sehat. Aplikasi-aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dirancang untuk mempermudah akses layanan, salah satunya adalah fitur pencarian obat. Fitur ini memainkan peran penting dalam membantu pengguna menemukan informasi obat dengan cepat, akurat, dan efisien. Dalam konteks ini, kemudahan penggunaan (usability) menjadi faktor krusial dalam menentukan keberhasilan aplikasi digital, karena usability memengaruhi sejauh mana pengguna dapat memahami, mengakses, dan memanfaatkan fitur yang disediakan [5]. Aplikasi dengan tingkat usability yang tinggi akan mempermudah pengguna dalam menavigasi sistem dan menemukan informasi yang dibutuhkan secara mandiri. Namun, dalam praktiknya, tidak semua pengguna—terutama pengguna baru—mampu menggunakan fitur-fitur tersebut secara optimal.

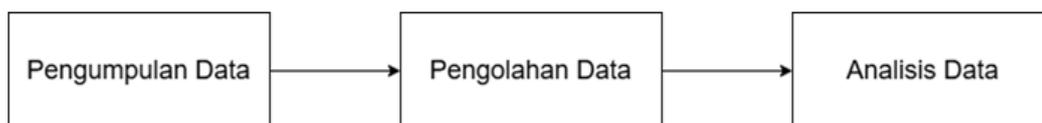
Lebih lanjut, tingginya angka adopsi belum sepenuhnya diimbangi dengan kualitas pengalaman pengguna, khususnya dalam hal usability fitur pencarian obat. Padahal, fitur ini sering menjadi titik interaksi awal yang dapat membentuk persepsi pengguna terhadap keseluruhan aplikasi. Sayangnya, hingga saat ini masih sedikit penelitian yang secara khusus mengevaluasi tingkat usability dari fitur pencarian obat pada aplikasi kesehatan, terutama dari perspektif pengguna baru. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada evaluasi usability aplikasi secara umum. Sebagai contoh, Annisa et al. mengidentifikasi bahwa aspek efficiency, learnability, dan control merupakan kelemahan utama pada aplikasi Mobile JKN. Septarina menemukan masalah pada aspek error prevention dan help & documentation dalam aplikasi Satu Sehat, sementara Dyayu mencatat bahwa aplikasi PeduliLindungi hanya memperoleh skor usability sebesar 56 menurut metode System Usability Scale (SUS), dengan kendala utama pada navigasi dan tampilan antarmuka.

Meskipun demikian, belum ditemukan penelitian terdahulu yang secara eksplisit menilai fitur pencarian obat sebagai objek utama evaluasi. Padahal, fitur ini sering menjadi titik awal penggunaan dan sangat memengaruhi persepsi serta kenyamanan pengguna terhadap aplikasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada evaluasi usability fitur pencarian obat pada tiga aplikasi layanan kesehatan digital populer di Indonesia, yaitu Halodoc, Alodokter, dan Satu Sehat. Menurut Mariyam et al., Halodoc merupakan aplikasi telemedicine paling populer dengan tingkat penggunaan mencapai 71%, diikuti oleh Alodokter sebesar 56% [6]. Sementara itu, Satu Sehat merupakan platform integrasi data kesehatan individu yang mendukung penerapan rekam medis elektronik (RME) di seluruh fasilitas layanan kesehatan (fasyankes), sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan No. 24 Tahun 2022 [7].

Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), yang dikenal sebagai instrumen evaluasi usability yang sederhana, efisien, dan menghasilkan keluaran kuantitatif yang dapat dibandingkan secara objektif [8]. Penggunaan SUS memungkinkan identifikasi masalah usability secara spesifik dan menjadi dasar untuk peningkatan desain antarmuka. Dengan fokus pada pengguna baru, penelitian ini bertujuan mengukur tingkat usability fitur pencarian obat dan memberikan rekomendasi berbasis data untuk meningkatkan efektivitas dan kenyamanan penggunaan aplikasi layanan kesehatan digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode usability testing sebagai pendekatan utama untuk mengevaluasi sejauh mana fitur pencarian obat pada aplikasi Halodoc, Alodokter, dan Satu Sehat dapat digunakan secara mudah dan efektif oleh pengguna. Penelitian dilakukan melalui serangkaian tahapan yang divisualisasikan dalam diagram alur penelitian, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1. Usability sendiri didefinisikan sebagai tingkat kemudahan suatu produk buatan manusia—seperti alat atau aplikasi—dalam membantu pengguna mencapai tujuan tertentu dengan efisien [9]. Usability testing bertujuan untuk menilai kesesuaian interaksi antara pengguna dan perangkat lunak terhadap ekspektasi pengguna serta sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan mereka. Mengacu pada teori Nielsen, terdapat lima atribut utama yang menentukan kualitas usability, yaitu learnability (kemudahan untuk dipelajari), efficiency (efisiensi penggunaan), memorability (kemampuan pengguna untuk mengingat cara penggunaan), error (tingkat kesalahan yang terjadi), dan satisfaction (kepuasan pengguna) [10]. Lima atribut ini digunakan sebagai dasar dalam menilai efektivitas fitur pencarian obat di masing-masing aplikasi.



Gambar 1 Alur Penelitian

Untuk mendukung proses evaluasi secara kuantitatif, pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 item pernyataan menggunakan skala Likert. Instrumen ini telah teruji validitasnya dalam berbagai penelitian sebelumnya dan terbukti efektif dalam mengukur persepsi pengguna terhadap usability [11]. Kuesioner ini disebarakan kepada 102 responden yang merupakan pengguna baru dari ketiga aplikasi layanan kesehatan digital, dengan tujuan memperoleh gambaran objektif mengenai kemudahan penggunaan, navigasi, dan kepuasan terhadap fitur pencarian obat.

Pengolahan Data

Pengukuran dan penilaian usability dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) berbasis kuesioner. SUS merupakan pendekatan yang dirancang untuk menilai kegunaan suatu sistem atau aplikasi berdasarkan persepsi pengguna. Metode ini pertama kali dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan sejak saat itu telah menjadi standar industri dalam evaluasi usability sistem [12]. Keunggulan metode SUS terletak pada efisiensinya dalam mengumpulkan data yang valid secara statistik, serta kemampuannya menghasilkan skor yang terstandar, jelas, dan cukup akurat [10].

Pelaksanaan metode SUS dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Dalam kuesioner tersebut, pengguna diminta memberikan penilaian terhadap sepuluh item pernyataan menggunakan skala Likert lima poin, yaitu “Sangat Tidak Setuju (1)”, “Tidak Setuju (2)”, “Netral (3)”, “Setuju (4)”, dan “Sangat Setuju (5)”. Penilaian bersifat subjektif, mengacu pada pengalaman dan persepsi masing-masing responden dalam menggunakan aplikasi atau layanan yang sedang dievaluasi. Kuesioner ini dirancang untuk menggambarkan sejauh mana sistem memenuhi aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan [11]. Tabel 1 berikut menyajikan daftar lengkap dari 10 pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner SUS.

Tabel 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner SUS

No	Pertanyaan	Aspek yang Dinilai
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	<i>Satisfaction</i>
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	<i>Satisfaction dan Learnability</i>
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	<i>Learnability</i>
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	<i>Learnability dan Error</i>
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	<i>Efficiency</i>
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	<i>Error dan Satisfaction</i>
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	<i>Learnability</i>
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan	<i>Error dan Learnability</i>
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	<i>Efficiency dan Satisfaction</i>
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	<i>Memorability dan Learnability</i>

Untuk mengevaluasi *usability* fitur pencarian obat pada aplikasi Halodoc, Alodokter, dan Satu Sehat, responden diminta untuk menyelesaikan serangkaian tugas yang mensimulasikan skenario penggunaan nyata. Setiap tugas dirancang untuk menilai aspek-aspek penting dari kegunaan aplikasi, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi navigasi, dan kelengkapan informasi yang ditampilkan. Responden, yang merupakan pengguna baru, diminta untuk mengakses masing-masing aplikasi sebagai langkah awal. Setelah berhasil masuk, responden harus mencari dan menemukan fitur pencarian obat dalam aplikasi yang digunakan.

Langkah selanjutnya adalah melakukan pencarian terhadap obat tertentu, misalnya "Paracetamol", dan mengamati hasil pencarian yang ditampilkan. Dari hasil tersebut, responden diminta untuk mengklik salah satu item dan memeriksa informasi detail obat, termasuk lokasi pembelian jika tersedia. Apabila fitur tersebut diaktifkan, responden juga diarahkan untuk mensimulasikan proses pembelian atau menambahkan produk ke dalam keranjang, tanpa perlu menyelesaikan transaksi.

Setelah semua tugas selesai dilaksanakan, kuesioner SUS disebarakan kepada seluruh responden. Mereka diminta memberikan penilaian atas sepuluh pernyataan yang terdapat dalam kuesioner tersebut. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan dan perhitungan data yang telah dikumpulkan. Proses perhitungan skor SUS mengikuti ketentuan standar yang telah ditetapkan. Rumus perhitungan skor tersebut disajikan dalam persamaan (1).

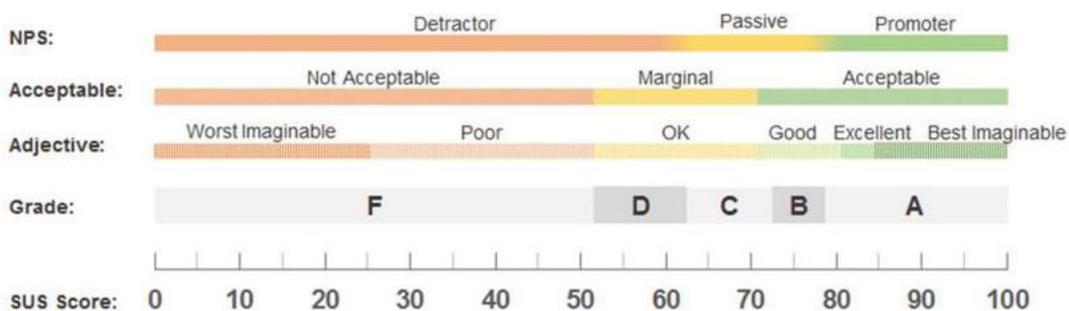
$$\text{SUS Score} = \{(S1 - 1) + (5 - S2) + (S3 - 1) + (5 - S4) + (S5 - 1) + (5 - S6) + (S7 - 1) + (5 - S8) + (S9 - 1) + (5 - S10)\} * 2.5 \quad (1)$$

Setelah seluruh responden menyelesaikan kuesioner *System Usability Scale* (SUS), langkah selanjutnya adalah menghitung skor rata-rata untuk memperoleh gambaran umum mengenai tingkat usability dari aplikasi yang diuji. Apabila jumlah responden lebih dari satu, perhitungan dilakukan dengan menjumlahkan seluruh skor SUS yang diperoleh, kemudian dibagi dengan jumlah responden. Proses ini menghasilkan nilai rata-rata yang merepresentasikan persepsi keseluruhan terhadap kemudahan penggunaan aplikasi. Rumus perhitungan rata-rata SUS ditunjukkan pada Persamaan (2) [12] dengan n adalah jumlah responden.

$$\text{Skor Rata - rata SUS} = \frac{\sum_{i=1}^n \text{Skor SUS}_i}{n} \quad (2)$$

Analisis Data

Dalam menganalisis hasil skor *System Usability Scale* (SUS), terdapat lima pendekatan yang umum digunakan, yaitu berdasarkan peringkat persentil, klasifikasi nilai, karakteristik skor, tingkat penerimaan (*acceptability range*), serta *Net Promoter Score* (NPS) yang dikaitkan dengan hasil SUS. Pendekatan-pendekatan ini memberikan panduan yang komprehensif dalam memahami sejauh mana aplikasi memenuhi aspek usability dari sudut pandang pengguna. Interpretasi ini juga dapat divisualisasikan melalui skala interpretasi yang ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Interpretasi Skor SUS

Tabel 2 di bawah ini menyajikan penjabaran lebih rinci mengenai nilai-nilai yang tercantum dalam Gambar 2, untuk memperjelas pemaknaan tiap kategori dalam konteks evaluasi usability.

Tabel 2 Penjabaran Rinci Interpretasi Skor SUS

<i>Grade</i>	<i>SUS</i>	<i>Percentile Range</i>	<i>Adjective</i>	<i>Acceptable</i>	<i>NPS</i>
A+	84.1 – 100	96 – 100	<i>Best Imaginable</i>	<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
A	80.8 – 84.0	90 – 95	<i>Excellent</i>	<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
A-	78.9 – 80.7	85 – 89		<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
B+	77.2 – 78.8	80 – 84		<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
B	74.1 – 77.1	70 – 79	<i>Good</i>	<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
B-	72.6 – 74.0	65 – 69		<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
C+	71.1 – 72.5	60 – 64		<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
C	65.0 – 71.0	41 – 59		<i>Marginal</i>	<i>Passive</i>
C-	62.7 – 64.9	35 – 40	<i>OK</i>	<i>Marginal</i>	<i>Passive</i>
D	51.7 – 62.6	15 – 34		<i>Marginal</i>	<i>Detractor</i>

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penyebaran kuesioner yang ditujukan kepada pengguna baru aplikasi Halodoc, Alodokter, dan Satu Sehat dalam rangka mengevaluasi tingkat *usability* fitur pencarian obat. Data diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh responden dengan latar belakang dan karakteristik yang beragam. Total responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini berjumlah 102 orang, dengan rentang usia antara 17 hingga 54 tahun. Sebagian besar responden berasal dari kelompok usia produktif (17–25 tahun), dengan status pekerjaan didominasi oleh mahasiswa, diikuti oleh pelajar, karyawan, dan beberapa profesi lainnya seperti taruna, wiraswasta, ibu rumah tangga, serta pensiunan.

Dari segi jenis kelamin, responden perempuan lebih mendominasi dibandingkan laki-laki, meskipun representasi dari kedua gender tetap terwakili dengan baik. Keberagaman demografis ini memberikan dasar yang kuat dan representatif dalam mengevaluasi sejauh mana fitur pencarian obat pada masing-masing aplikasi dapat memenuhi aspek kemudahan penggunaan (*usability*) dari perspektif pengguna baru. Setelah kuesioner diisi, langkah selanjutnya adalah melakukan proses pengolahan dan perhitungan terhadap data yang dikumpulkan. Rekapitulasi hasil perhitungan tersebut ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi hasil perhitungan

Aplikasi	Rata-rata Skor SUS	Adjective Rating	Grade	Acceptability Range	Kategori NPS
Halodoc	82.21	<i>Excellent</i>	A	<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
Alodokter	76.99	<i>Good</i>	B	<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
Satu Sehat	39.78	<i>Poor</i>	F	<i>Non Acceptable</i>	<i>Detractor</i>

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi Halodoc memperoleh skor SUS di atas 80, yang diklasifikasikan dalam kategori *Excellent*. Skor ini mencerminkan tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi navigasi, dan kepuasan pengguna yang sangat tinggi. Selain itu, Halodoc juga masuk dalam kategori *Promoter*, yang menunjukkan tingginya loyalitas pengguna serta kecenderungan mereka untuk merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain.

Sementara itu, Alodokter memperoleh skor SUS yang lebih rendah dibandingkan Halodoc, namun tetap berada dalam kategori *Good* dengan Grade B. Aplikasi ini dinilai cukup mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna baru, serta juga tergolong sebagai *Promoter*, yang mengindikasikan tingkat kepercayaan dan kepuasan pengguna yang baik.

Sebaliknya, aplikasi Satu Sehat menunjukkan performa *usability* yang kurang memuaskan, dengan skor SUS berada di bawah ambang batas *acceptable*. Berdasarkan interpretasi skor, aplikasi ini memperoleh *adjective rating* “Poor” dan Grade F, yang

menandakan adanya hambatan signifikan dalam penggunaan fitur pencarian obat oleh pengguna. Skor ini menempatkannya dalam kategori *Detractor*, mengindikasikan rendahnya tingkat kepuasan pengguna serta potensi permasalahan pada aspek antarmuka dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Selain mempertimbangkan skor total SUS dan klasifikasinya, analisis juga dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan utama dari masing-masing aplikasi berdasarkan akumulasi skor per aspek usability. Tabel 4. berikut menyajikan aspek-aspek dengan nilai tertinggi yang menjadi keunggulan relatif dari masing-masing aplikasi menurut penilaian responden.

Tabel 4 Akumulasi Skor per Aspek

Nama Aplikasi	Skor Aspek Terbaik	Aspek Terbaik
Halodoc	352	<i>Efficiency</i>
Alodokter	338	<i>Efficiency</i>
Satu Sehat	184	<i>Error dan Satisfaction</i>

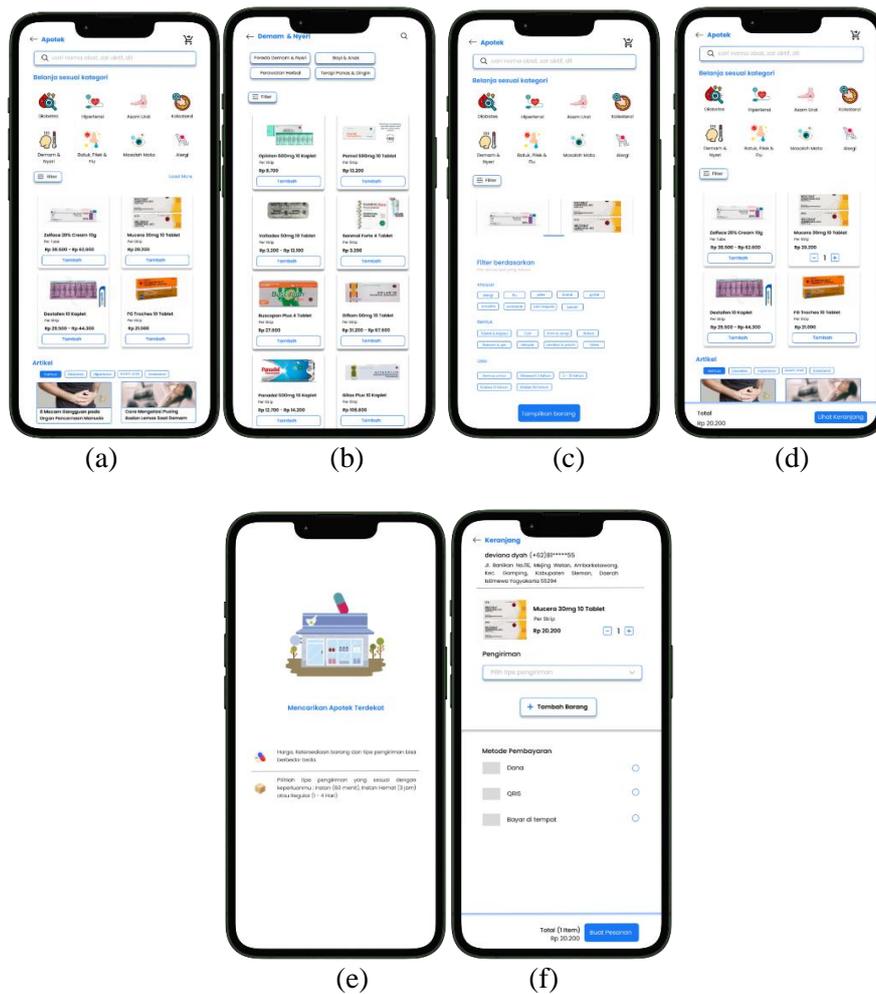
Sebagai bagian dari proses evaluasi usability, responden diberikan kesempatan untuk menyampaikan umpan balik terkait fitur pencarian obat pada aplikasi Halodoc, Alodokter, dan Satu Sehat. Berdasarkan tanggapan yang dihimpun, efisiensi menjadi permasalahan utama, terutama pada aplikasi Satu Sehat. Banyak responden menyatakan bahwa fitur pencarian dalam aplikasi tersebut sulit dipahami, tidak efisien, serta kurang didukung oleh elemen visual seperti gambar obat. Selain itu, tidak tersedianya fitur checkout dan kompleksitas navigasi turut menjadi hambatan dalam proses pencarian hingga simulasi pembelian.

Sebagai respon terhadap temuan tersebut, disarankan adanya peningkatan fitur pencarian melalui penambahan filter seperti harga, usia, dan lokasi, serta perbaikan tampilan antarmuka untuk meningkatkan kemudahan penggunaan, khususnya bagi pengguna baru. Untuk mendukung rekomendasi ini, prototipe perbaikan dirancang menggunakan tools desain seperti Figma. Fokus utama pengembangan adalah meningkatkan kejelasan fitur pencarian, memperkuat penyajian visual informasi obat, serta menyederhanakan alur interaksi pengguna. Upaya ini diharapkan mampu meningkatkan usability dan kepuasan pengguna, terutama pada aplikasi Satu Sehat. Ilustrasi desain perbaikan ditampilkan pada Gambar 3.

Gambar (a) dan (b), yang menunjukkan peningkatan efisiensi dalam pengelompokan serta navigasi kategori obat. Kategori ditampilkan secara visual dan informatif sehingga memudahkan pengguna dalam mengidentifikasi obat berdasarkan kondisi kesehatan umum seperti diabetes atau flu. Saat salah satu kategori dipilih (Gambar b), sistem tetap menyediakan akses ke kategori lain melalui tombol navigasi yang konsisten di bagian atas. Desain ini memperkuat aspek *efficiency*, *memorability*, dan *user control*, serta mengacu pada antarmuka Halodoc yang terbukti memiliki tingkat usability tinggi dalam studi ini.

Gambar (c) menampilkan sistem filter pencarian obat berdasarkan khasiat, bentuk sediaan, dan kelompok usia. Fitur ini memungkinkan pengguna melakukan pencarian secara lebih cepat dan tepat sasaran, sekaligus memperkuat prinsip *user control and freedom* dengan penyajian opsi penyaringan yang jelas dan tombol aksi “Tampilkan Barang” yang menonjol. Desain ini mengadaptasi fitur serupa dari aplikasi Halodoc dan Alodokter serta merespons masukan responden mengenai kebutuhan filter yang lebih relevan.

Gambar (d), (e), dan (f) menampilkan desain alur *checkout* yang lebih efisien dan terstruktur. Gambar (d) memperlihatkan indikator keranjang dengan total harga dan jumlah item yang selalu terlihat di antarmuka, memungkinkan pengguna memantau pembelian secara real time. Gambar (e) menunjukkan fitur pencarian otomatis untuk apotek terdekat, membantu pengguna menemukan lokasi dengan ketersediaan obat yang optimal. Gambar (f) menghadirkan ringkasan produk, metode pengiriman, serta berbagai pilihan pembayaran seperti Dana, QRIS, dan COD. Keseluruhan desain ini mengacu pada praktik terbaik dari Halodoc dan Alodokter, dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sebagaimana diidentifikasi dalam hasil evaluasi usability.



Gambar 3 Rekomendasi desain perbaikan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS), ditemukan perbedaan signifikan dalam tingkat usability fitur pencarian obat pada tiga aplikasi kesehatan digital yang diuji. Aplikasi **Halodoc** memperoleh skor tertinggi sebesar **82,20**, masuk dalam kategori *Excellent* dan *Promoter*, yang menunjukkan bahwa fitur pencariannya sangat mudah digunakan dan memuaskan bagi pengguna baru. **Alodokter** meraih skor **76,98** dalam kategori *Good*, mengindikasikan kualitas usability yang cukup baik meskipun masih memiliki ruang perbaikan, terutama pada aspek efisiensi dan pengurangan kesalahan. Sebaliknya, **Satu Sehat** hanya memperoleh skor **39,77**, yang tergolong *Detractor*, mencerminkan rendahnya kemudahan penggunaan, terutama dalam hal navigasi dan kejelasan informasi.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun fitur yang disediakan serupa, kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna berperan besar dalam menentukan efektivitas penggunaan aplikasi, khususnya oleh pengguna baru. Oleh karena itu, pengembang aplikasi kesehatan digital perlu melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap aspek usability, khususnya pada fitur penting seperti pencarian obat. Selain itu, mempertimbangkan perspektif pengguna baru sejak tahap perancangan menjadi hal yang krusial agar aplikasi lebih inklusif, mudah diakses, dan dapat diadopsi secara luas oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. R. R. Siregar and A. Z. P. Purba, "Kepuasan Masyarakat Kota Medan Dalam Menggunakan Aplikasi Kesehatan (Telehealth) Untuk Mengakses Layanan Kesehatan," *J. Inov. Kesehat. Adapt.*, vol. 5, pp. 71–85, 2023.
- [2] P. A. R. Hutagalung, R. S. Parapat, L. Rahmanda, F. H. Andila, and S. H. Purba, "PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENDORONG AKSES KESEHATAN YANG MERATA PADA MASYARAKAT : LITERATUR REVIEW," *J. Kesehat. Tambusai*, vol. 5, no. 4, pp. 13809–13816, Dec. 2024, doi: 10.31004/jkt.v5i4.37796.
- [3] Rokom, "Digitalisasi Sektor Kesehatan Permudah Akses Masyarakat." [Online]. Available: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20220823/1140976/digitalisasi-sektor-kesehatan-permudah-akses-masyarakat/>
- [4] Gratia Christine Junet Bofe and Arlin Adam, "PENERAPAN PELAYANAN KESEHATAN BERBASIS APLIKASI OLEH DINAS KESEHATAN MELALUI TELAAH PARADIGMA KONSTRUKTIVISME," *J. Kesehat. dan Kedokt.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–6, May 2024, doi: 10.56127/jukeke.v3i2.1274.
- [5] Fenny Purwani and Fatimah aulia farhah, "ANALISA USABILITY TESTING PADA SOSIAL MEDIA PROFESIONAL DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE," *J. PERANGKAT LUNAK*, vol. 6, no. 3, pp. 392–399, Oct. 2024, doi: 10.32520/jupel.v6i3.3426.
- [6] D. Mariyam, L. Kustiani, and Estikowati, "Comprehensive Literature Review : Analisis Persepsi Pasien dan Kualitas Layanan terhadap Inovasi Layanan Rumah Sakit melalui Telemedicine," *JEMeS - J. Ekon. Manaj. dan Sos.*, vol. 8, no. 1, pp. 65–73, Mar. 2025, doi: 10.56071/jemes.v8i1.1121.
- [7] Kemenkes, "Mengenal Pengertian SATUSEHAT." [Online]. Available: <https://kemkes.go.id/id/mengenal-pengertian-satusehat>
- [8] S. Tifani and R. Amalia, "Implementasi Sistem Usability Scale dalam Evaluasi Usability Tiktok," vol. 8, no. 1, pp. 189–194, 2025.
- [9] S. H. Lawu and K. Nisa, "Analisis Usability Testing Pada Aplikasi Sisnaker Di Blk Kabupaten Buru," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 10, no. 2, pp. 526–537, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/4838>
- [10] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, Sep. 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.
- [11] E. Kurniawan, N. Nofriadi, and A. Nata, "PENERAPAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DALAM PENGUKURAN KEBERGUNAAN WEBSITE PROGRAM STUDI DI STMIK ROYAL," *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 43, Feb. 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i1.817.
- [12] R. G. Alam and Puji Rahayu Kurniasih, "PENGUNAAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) PADA APLIKASI SIMAMURAT," *JSAI (Journal Sci. Appl. Informatics)*, vol. 7, no. 2, pp. 189–197, Jun. 2024, doi: 10.36085/jsai.v7i2.6209.