

EVALUASI USABILITY SISTEM APLIKASI MOBILE JKN MENGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE

Baginda Oloan Lubs¹, Agus Salim², Jefi³

^{1,2}Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kamal Raya No.18 Ringroad Barat, Cengkareng, Jakarta

³Teknologi Informasi Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kamal Raya No.18 Ringroad Barat, Cengkareng, Jakarta

Email: baginda.bio@bsi.ac.id, agus.salim@bsi.ac.id, jefi.jfi@bsi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to find out how superior and important is the application of information technology to produce an information system that is useful for answering user needs, by evaluating and analyzing information systems that have been embedded on the smartphone (smartphone) of the user who uses. Where the intended application is Mobile JKN (BPJS Health Application).

The analysis was carried out to recognize the strengths and weaknesses of the system used by the user by measuring the usability of the system using the Use Questionnaire, in which there are several aspects of usability measurement according to IDO, namely efficiency, effectiveness and satisfaction, where these points become a reference for evaluating and analyzing an information system.

The results of this study will show that there are several advantages or strengths of the system that can support the development and progress of this application, but the results of this study also show the weaknesses and weaknesses of the system, so that the existing system needs to be improved or improved towards a better direction.

Keyword : *Usability, Mobile JKN, Use Questionnaire*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi semakin pesat, diantaranya penggunaan perangkat telepon pintar yang saat ini sudah dimiliki sebagian masyarakat. Jumlah pengguna telepon pintar di Indonesia diperkirakan mencapai lebih dari 100 juta orang. Selain itu, trend teknologi

saat ini mengarah ke penggunaan *mobile application*, *mobile application* yang banyak digunakan seperti media sosial saja mencapai 92 juta pengguna atau sekitar 32% dari populasi. Faktanya, populasi penduduk Indonesia saat ini didominasi oleh generasi muda yang mengikuti perkembangan teknologi, oleh karenanya penting untuk menyesuaikan

diri dengan trend teknologi saat ini.(Humas, 2017). Melihat semakin banyak masyarakat yang menggunakan perangkat tersebut, BPJS Kesehatan pun tak ketinggalan. Dalam rangka meningkatkan pelayanan terhadap peserta Jaminan Kesehatan Nasional-Kartu Indonesia Sehat (JKN-KIS), BPJS Kesehatan meluncurkan aplikasi *Mobile JKN* (Humas, 2017). *Mobile JKN* yang berbasis android merupakan aplikasi yang memerlukan pengujian apakah aplikasi tersebut diterima oleh penggunanya dengan baik. Dalam hal ini peneliti melakukan pengujian sistem *usability*nya. Antarmuka (*Interface*) *Android* didasarkan pada manipulasi langsung menggunakan sentuhan yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek (*swiping*), mengetuk (*tapping*), mencubit (*pinching*), dan membalikkan cubitan untuk memanipulasi obyek di layar.

Umumnya, dalam pengembangan dan implementasi perangkat lunak jarang sekali dilakukan uji *usability*, karena mereka berkuat pada masalah pengelolaan data, kebutuhan, jadwal dan sumber daya yang tersedia bahkan sering terjadi perdebatan antara user dan pembuat *system*.(Suskamiyadi, Nurhadryani and Sukoco, 2017).

Kondisi tersebut mendorong dilakukan evaluasi sampai sejauh mana *usability* sebuah perangkat lunak yang telah digunakan. Hal mendasar yang dapat dijadikan parameter keberhasilan pengembangan sistem informasi ataupun perangkat lunak adalah *usability*.

Tingkat *usability* menentukan apakah sistem tersebut akan bermanfaat, diterima dan bertahan lama dalam penggunaannya. Sistem dengan *usability* yang tinggi akan membuat sistem tersebut populer dalam waktu yang lama karena banyak orang akan merasakan manfaatnya. Sedangkan, sistem dengan *usability* rendah, meskipun dibuat berdasarkan kebutuhan, dan menghabiskan sumber daya yang tidak sedikit, seringkali pada akhirnya diabaikan.(Toy and Supriyanti, 2014) .

Evaluasi merupakan kegiatan terencana untuk menilai suatu permasalahan yang terjadi dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dapat dibandingkan dengan tolok ukur untuk memperoleh kesimpulan sehingga ditemukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul.(Supriyatna and Maria, 2018). Selain itu Kualitas perangkat lunak adalah ukuran yang menunjukkan ketercapaian terhadap standar kualitas yang diacu. Kualitas

menjadi salah satu faktor penentu kesuksesan sebuah perangkat lunak (Marthasari and Hayatin, 2017).

LANDASAN TEORI

1. Pengertian *Usability*

Dalam penelitian (Istiana, 2015) mengemukakan bahwa menurut Joseph Dumas dan Janice Redish *usability* adalah mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunaannya.

Berdasarkan definisi tersebut *usability* diukur berdasarkan komponen: (Yumarlin MZ, 2016)

- a. Kemudahan (*learnability*)
- b. Efisiensi (*efficiency*)
- c. Mudah diingat (*memorability*)
- d. Kesalahan dan keamanan (*errors*)
- e. Kepuasan (*satisfaction*)

2. Pengukuran *Usability*

Mengukur *usability* berarti mengukur efektifitas, efisiensi dan kepuasan *user*. Untuk itu dapat dilakukan dua cara yaitu :

- a. Mengandalkan asumsi pembuat program atau diri sendiri
- b. Menggunakan *usability metric*.

Menurut Tullis & Albert dalam (Aelani and Falahah, 2012) Hasil pengukuran *usability* dapat dimanfaatkan untuk beberapa hal berikut:

- a. Mendapatkan masukan dari data, lebih obyektif daripada pendapat sendiri.
- b. Dapat digunakan untuk membandingkan *usability* dua produk
- c. Dapat mengklasifikasi permasalahan (jika ada)
- d. Membuat prediksi penggunaan produk yang sebenarnya
- e. Memberikan ilustrasi pada manajemen berdasarkan fakta.

Menurut Perlman dalam (Aelani and Falahah, 2012) Pada umumnya, pengukuran *usability* dilakukan menggunakan serangkaian kuisisioner.

3. Android

Android (/'æn.drɔɪd/; AN-droyd) adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android adalah sistem operasi dengan sumber terbuka, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache.

Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk

dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi.

Selain itu, Android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi (apps) yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java (Rahadi, 2014)

4. Aplikasi Mobile JKN

Aplikasi *Mobile* JKN ini merupakan bentuk transformasi digital model bisnis BPJS Kesehatan yang semula berupa kegiatan administratif dilakukan di Kantor Cabang atau Fasilitas Kesehatan, ditransformasi kedalam bentuk Aplikasi yang dapat digunakan oleh peserta dimana saja kapanpun tanpa batasan waktu (*self service*). Saat ini tercatat pengguna Aplikasi *Mobile* JKN versi Android sebanyak > 1.000.000 user dan Aplikasi *Mobile* JKN versi iOS sebanyak > 2.000 user (Humas, 2017).

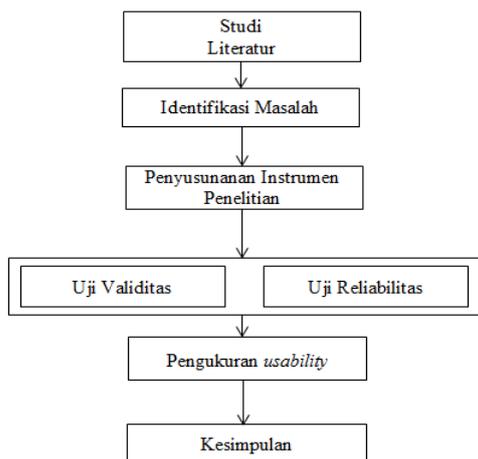
Untuk menggunakan aplikasi *Mobile* JKN syaratnya sangat mudah, hanya perlu mengunduh aplikasi melalui *Google Play Store* dan *Apple Store*. Aplikasi ini direkomendasikan untuk telepon pintar yang menggunakan sistem

android versi 4.0 ke atas dan sistem iOS 10. Setelah aplikasi itu terpasang, peserta harus melakukan registrasi pada menu yang tersedia di aplikasi *Mobile* JKN. Setelah berhasil, peserta bisa masuk dalam aplikasi dan memanfaatkan semua fitur yang tersedia (Humas, 2017).

Pengembangan aplikasi BPJS Kesehatan *Mobile* merupakan wujud nyata dari komitmen BPJS Kesehatan dalam memberikan kemudahan akses dan pelayanan yang optimal bagi peserta. Melalui aplikasi ini, peserta dapat mengakses beragam informasi terkait program Jaminan Kesehatan Nasional yang diselenggarakan oleh BPJS Kesehatan secara cepat dan mudah, dimanapun dan kapanpun (Humas, 2017).

METODE

Dalam penelitian ini, langkah pertama yang ditempuh adalah studi literatur, mengidentifikasi masalah, dilanjutkan dengan melakukan penyusunan instrumen penelitian, penyebaran kuesioner, pengolahan data dengan melakukan pengujian validitas dan reliabilitas kemudian pengujian kebergunaan (*usability testing*) dan juga studi terhadap objek yang akan diamati dan diakhiri dengan menarik kesimpulan. Langkah-langkahnya sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

1. Pengumpulan Data

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode yang bisa digunakan untuk survey guna mendapatkan data yang telah terjadi pada masa lampau atau masa kini tentang pendapat, perilaku, keyakinan untuk menguji beberapa hipotesis (Warjiyono and Hellyana, 2018).

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode penyebaran kuesioner melalui media survei untuk mendapatkan data. Skala dalam kuesioner yang digunakan adalah dengan skala *linkert*. Menurut (Sugiyono, 2019) Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang merupakan skala kontinum bipolar, pada ujung sebelah

kiri (angka rendah) menggambarkan suatu jawaban yang bersifat negative. Sedang ujung sebelah kanan (angka tinggi), menggambarkan suatu jawaban yang bersifat positif. Skala *Likert* dirancang untuk meyakinkan responden menjawab dalam berbagai tingkatan pada setiap butir pertanyaan atau pernyataan yang terdapat dalam kuesioner.

Data tentang dimensi dari variabel-variabel yang dianalisis dalam penelitian ini yang ditujukan kepada responden menggunakan skala 1 s/d 5 untuk mendapatkan data yang bersifat ordinal dan diberi skor.

Tabel 1. Tabel Nilai

PK	STS	TS	N	S	SS
Nilai	1	2	3	4	5

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Keterangan :

PK = Pertanyaan Kuisisioner

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

N = Netral

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

2. Pengujian *Validitas* dan *Reliabilitas*

Kelayakan kuisisioner dapat diukur menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis kelayakan diperlukan untuk membuktikan bahwa kuisisioner telah memenuhi persyaratan alat ukur yang baik. Instrumen penelitian

dikatakan memenuhi persyaratan jika dinyatakan valid dan reliabel. Instrumen yang valid menunjukkan bahwa data dari responden benar-benar valid dan mampu mengukur variabel-variabel yang akan diukur dalam penelitian.

Adapun instrumen dikatakan reliabel jika dapat dipercaya dan memberikan hasil yang konsisten dalam pengambilan data. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi alat ukur dan apakah alat ukur tersebut dapat diandalkan dan tetap konsisten saat dilakukan pengukuran secara berulang.

Selain itu, uji ini digunakan untuk mengetahui apakah jawaban responden dapat digunakan pada tahap selanjutnya. Sebuah instrumen dapat dianggap reliabel jika dapat dipercaya sebagai alat ukur. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung nilai koefisien *Cronbach's alpha* (Marthasari and Hayatin, 2017).

Kedua pengujian ini diterapkan terhadap kuisisioner penelitian untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya.

3. *Usability Testing*

Hasil pengukuran kemudian diolah dengan metoda statistik deskriptif dan dilakukan analisis baik terhadap masing-masing parameter atau terhadap

keseluruhan parameter. Saat ini, USE merupakan salah satu paket kuisisioner non komersial yang dapat digunakan untuk penelitian *usability* sistem.

Kuisisioner yang diberikan terdiri dari 10 pertanyaan, dan dari 10 pertanyaan tersebut telah cukup untuk menunjukkan nilai aspek-aspek *usability*. Brenda Battleson dalam (W *et al.*, 2015) Hasil plot kelima aspek *usability* di atas terhadap 10 pertanyaan kuisisioner dapat dilihat :

Tabel 2. Kuesioner *USE*

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
ASPEK SISTEM (<i>SYSTEM</i>)						
1	Tampilan aplikasi aplikasi <i>Mobile JKN</i> mudah dikenali.					
2	Aplikasi <i>Mobile JKN</i> mudah dioperasikan.					
3	Kombinasi warna enak dilihat.					
ASPEK PENGGUNA (<i>USER</i>)						
4	Tampilan menu mudah dikenali.					
5	Fasilitas cari berfungsi dengan baik.					
6	Aplikasi <i>Mobile JKN</i> mudah dibaca.					
7	Aplikasi					

	Mobile JKN mudah di <i>download</i> .					
8	Symbol-simbol gambar mudah dipahami.					
ASPEK INTERAKSI (INTERACTION)						
9	Akses Informasi Aplikasi Mobile JKN mudah diperoleh.					
10	Aplikasi Mobile JKN sesuai kebutuhan.					

Sumber : Hasil Olahan Data (2018)

Kuesioner Penelitian "Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire"

Yang Terhormat
Bapak/Ibu/Sdr/i
Pengguna Mobile JKN (Aplikasi BPJS Kesehatan)
di
Tempat

Bapak/Ibu/Sdr/i Pengguna Mobile JKN (Aplikasi BPJS Kesehatan) yang terhormat, Kualitas Mobile JKN (Aplikasi BPJS Kesehatan) yang digunakan sekarang ini senantiasa akan merasa terbantu mempermudah mendapatkan informasi yang diperlukan terkait dengan BPJS Kesehatan). Sejalan dengan itu, demi peningkatan kualitas Mobile JKN (Aplikasi BPJS Kesehatan), saya sangat berbesar hati apabila Bapak/Ibu/Sdr/i Para Pengguna Mobile JKN (Aplikasi BPJS Kesehatan) bersedia untuk meluangkan waktu menyampaikan pendapat dengan mengisi daftar pertanyaan menyangkut kualitas Mobile JKN (Aplikasi BPJS Kesehatan).

Akhir kata saya ucapkan terima kasih atas perhatian dan peran serta Bapak/Ibu/Sdr/i Para Pengguna Mobile JKN (Aplikasi BPJS Kesehatan) dalam membantu penelitian ini.

Peneliti,

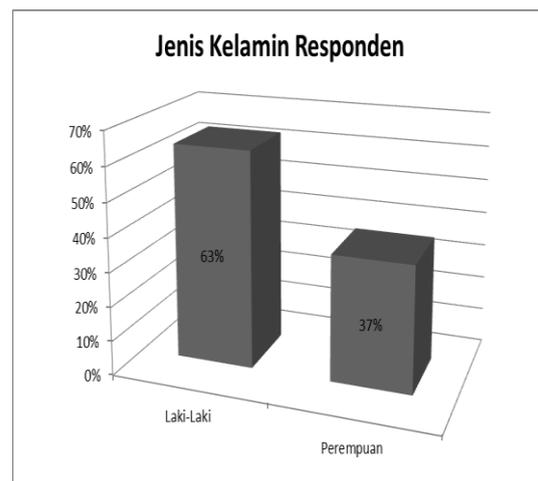
Baginda Oloan Lubis
Agus Salim
Jefi

Gambar 2. Tampilan Form Kuesioner dengan Google Form

HASIL DAN PEMBAHASAN

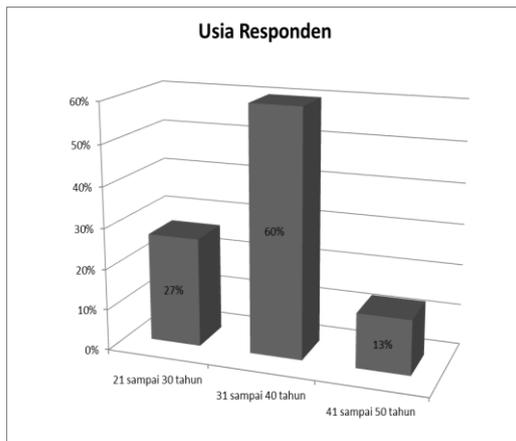
1. Deskripsi Responden

Responden penelitian berjumlah 30 orang terdiri dari dosen dan karyawan Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta. Dari hasil kuesioner dapat dijelaskan deskripsi responden berdasarkan: jenis kelamin, usia dan pendidikan terakhir.



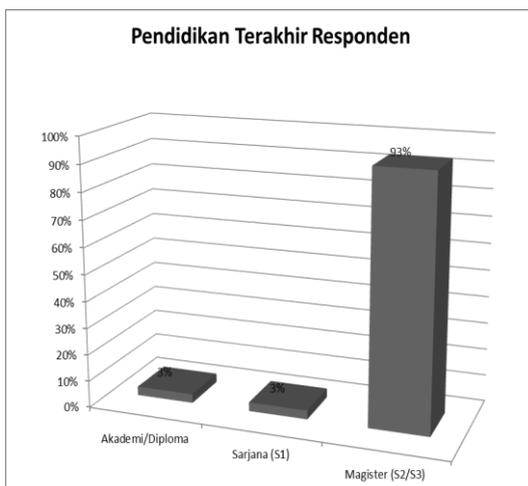
Gambar 3. Prosentase Jenis Kelamin Responden

Deskripsi responden berdasarkan jenis kelamin laki-laki sebanyak 19 responden (63%) dan perempuan sebanyak 11 responden (37%). Ini menjelaskan bahwa jenis kelamin laki-laki lebih dominan menggunakan Aplikasi *Mobile JKN* dari responden yang terjaring.



Gambar 4 Prosentase Usia Responden

Berdasarkan usia responden 21 sampai dengan 30 tahun sebanyak delapan responden (27%), 31 sampai dengan 40 tahun sebanyak 18 responden (60%) dan 41 sampai dengan 50 tahun sebanyak empat responden (13%). Dari data tersebut usia responden yang menggunakan aplikasi Mobile JKN adalah usia 31 sampai dengan 40 tahun.



Gambar 5 Prosentase Pendidikan Responden

Berdasarkan pendidikan terakhir responden dengan pendidikan Akademi/Diploma sebanyak satu

responden (3%), Sarjana (S1) sebanyak satu responden (3%) dan Magister (S2/S3) sebanyak 28 responden (93%). Berdasarkan data responden yang terajaing terlihat yang dominan menggunakan aplikasi *mobile* JKN adalah yang berpendidikan Magister (S2/S3) sebanyak 93%.

2. Hasil Pengujian Validitas

Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini Uji Validitas *Product Momen Pearson Correlation*, yang menggunakan prinsip mengkorelasikan atau menghubungkan antara masing-masing skor item dengan skor total yang diperoleh dalam penelitian. Setiap uji dalam statistik tentu mempunyai dasar dalam pengambilan keputusan sebagai acuan untuk membuat kesimpulan, begitu pula Uji Validitas *Product Momen Pearson Correlation*, dalam uji validitas ini, dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel, maka angket tersebut dinyatakan valid
- b. Jika nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel, maka angket tersebut dinyatakan tidak valid (Sugiyono, 2019)

Sebelum dilakukan pengujian validitas terlebih dahulu ditentukan taraf nyata (α) yaitu 5% atau 0,05 dan statistik uji yang digunakan adalah (*rho-Spearman*). Nilai kritis = nilai tabel dimana $n = 30$. $r \text{ tabel} = r_{\alpha;(n-2)} = r_{0,05;(28)} = 0,375$.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pengujian r Hitung dengan r Tabel Uji Validitas Aspek Sistem

Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keputusan
AS1	0,783	0,375	<i>Valid</i>
AS2	0,799	0,375	<i>Valid</i>
AS3	0,818	0,375	<i>Valid</i>

Sumber : Data Olahan (2018)

Berdasarkan hasil uji coba instrumen penelitian diperoleh dari tabel 3 dapat disimpulkan bahwa ke tiga item pernyataan dinyatakan *valid*.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Pengujian r Hitung dengan r Tabel Uji Validitas Aspek Pengguna

Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keputusan
AP1	0,480	0,375	<i>Valid</i>
AP2	0,718	0,375	<i>Valid</i>
AP3	0,864	0,375	<i>Valid</i>
AP4	0,543	0,375	<i>Valid</i>
AP5	0,818	0,375	<i>Valid</i>

Sumber : Data Olahan (2018)

Berdasarkan hasil uji coba instrumen penelitian diperoleh dari tabel

4 dapat disimpulkan bahwa ke lima item pernyataan dinyatakan *valid*.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Pengujian r Hitung dengan r Tabel Uji Validitas Aspek Interaksi

Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keputusan
AI1	0,809	0,375	<i>Valid</i>
AI2	0,874	0,375	<i>Valid</i>

Sumber : Data Olahan (2018)

Berdasarkan hasil uji coba instrumen penelitian diperoleh dari tabel 5 dapat disimpulkan bahwa ke dua item pernyataan dinyatakan *valid*.

3. Hasil Pengujian Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan dalam kuesioner penelitian. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas:

- Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten.
- Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Tabel 6. Perbandingan Hasil Pengujian Reliabilitas Masing-Masing Pernyataan

Pernyataan	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	r Tabel	Keterangan
AS1	0,844	0,60	<i>Reliable</i>
AS2	0,864	0,60	<i>Reliable</i>
AS3	0,838	0,60	<i>Reliable</i>
AP1	0,847	0,60	<i>Reliable</i>
AP2	0,863	0,60	<i>Reliable</i>
AP3	0,833	0,60	<i>Reliable</i>
AP4	0,857	0,60	<i>Reliable</i>
AP5	0,834	0,60	<i>Reliable</i>
AI1	0,840	0,60	<i>Reliable</i>
AI1	0,843	0,60	<i>Reliable</i>

Sumber : Data Olahan (2018)

Keseluruhan pernyataan menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* yang lebih besar 0,60 sehingga seluruh pernyataan dinyatakan *Reliable*.

1. Pengukuran *Usability*

Tabel 7. Rekap Nilai *Usability*

No	Pernyataan	Nilai
ASPEK SISTEM (SYSTEM)		
1	Tampilan aplikasi <i>Mobile</i> JKN mudah dikenali.	4,20
2	Aplikasi <i>Mobile</i> JKN mudah dioperasikan.	4,37
3	Kombinasi warna enak dilihat.	4,13
ASPEK PENGGUNA (USER)		
4	Tampilan menu mudah dikenali.	4,20
5	Fasilitas cari berfungsi dengan baik.	3,80
6	Aplikasi <i>Mobile</i> JKN mudah dibaca.	4,27
7	Aplikasi <i>Mobile</i> JKN mudah di <i>download</i> .	4,43
8	Symbol-simbol gambar mudah dipahami.	4,07

ASPEK INTERAKSI (INTERACTION)		
9	Akses Informasi Aplikasi <i>Mobile</i> JKN mudah diperoleh.	4,30
10	Aplikasi <i>Mobile</i> JKN sesuai kebutuhan.	3,90

Sumber : Data Olahan (2018)

Berdasarkan rekap nilai *Usability* dapat dianalisa sebagai berikut:

1. Nilai *Learnability* (fungsi-fungsi dasar produk mudah dioperasikan sejak awal), dapat dilihat dari rata-rata hasil aspek system dan pengguna sebesar 4,18.
2. Nilai *Efficiency* (fungsi-fungsi produk dapat dengan cepat dipergunakan), dapat dilihat pada fasilitas pencarian sebesar 3,80.
3. Nilai *Satisfaction* (seberapa puaskah pengguna?), dapat dilihat dari rata-rata hasil keseluruhan aspek sebesar 4,17.

Selain berdasarkan rekap nilai *usability* tingkat *usability* kemudian diukur menggunakan Frekuensi relatif. Hasil perhitungan dibandingkan dengan standar pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Standar Kelayakan sistem

Angka (%)	Kategori
Angka < 21	Sangat Tidak Layak
Angka ≤ 21 angka < 40	Tidak Layak
Angka ≤ 40 angka < 60	Cukup
Angka ≤ 60 angka < 80	Layak
Angka ≤ 80 angka ≤ 100	Sangat Layak

Sumber : (Marthasari and Hayatin, 2017)

Hasil perhitungan dibandingkan dengan standar pada Tabel 8 Skor yang diobservasi didapatkan dari skor total jawaban 30 responden adalah 1252, sedangkan skor yang diharapkan diperoleh dari jumlah skor maksimal skala dikalikan dengan jumlah pertanyaan lalu dikalikan dengan jumlah responden yaitu $5 \times 10 \times 30 = 1500$. Selanjutnya dengan menggunakan persamaan.

$$\frac{f_i}{\sum f_i} \times 100\% = \frac{f_i}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

f frekuensi

$\sum f_i$ Jumlah dari frekuensi yang ke i
 n komponen

maka kelayakan sistem yang diperoleh adalah 83,5%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil rekap nilai *usability* aspek sistem (*system*) yang memperoleh rata-rata 4,18 dapat

disimpulkan bahwa aspek sistem sangat baik, kemudian aspek pengguna (*user*) memperoleh nilai 3,80 disini dapat disimpulkan bahwa aspek user masuk kategori baik.

Dan yang terakhir aspek interaksi (*interaction*) memperoleh nilai sebesar 4,17 nilai ini menunjukkan aspek interaksi dikategori sangat baik, dapat disimpulkan bahwa Mobile JKN telah memiliki aspek nilai *usability* yang sangat baik. Nilai atribut terkecil ada pada aspek *user* yaitu fasilitas pencarian yaitu 3,80, ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki Aplikasi *Mobile JKN*.

Saran dari penelitian ini untuk kedepannya Aplikasi *Mobile JKN* tetap dipergunakan dan jika memungkinkan dikembangkan lagi. Kemudian untuk penelitian lebih lanjut, sebaiknya melakukan pengujian dengan model yang berbeda agar dapat dibandingkan dengan yang penulis lakukan. Jumlah responden untuk penelitian lebih lanjut sebaiknya ditingkatkan untuk mendapatkan ke akuratan datanya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aelani, K. and Falahah (2012) ‘PENGUKURAN USABILITY SISTEM MENGGUNAKAN USE

- QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS APLIKASI PERWALIAN ONLINE STMIK “AMIKBANDUNG”)’, in *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, pp. 1–6.
- Humas (2017) *Akses Pelayanan Dalam Genggaman BPJS Kesehatan Luncurkan Aplikasi Mobile JKN, Banyak Manfaat dan Kemudahan Peserta JKN-KIS, BPJS-Kesehatan.go.id*. Available at: <https://www.bpjs-kesehatan.go.id/bpjs/index.php/post/read/2017/596/Akses-Pelayanan-Dalam-Genggaman-BPJS-Kesehatan-Luncurkan-Aplikasi-Mobile-JKN-Banyak-Manfaat-dan-Mudahkan-Peserta-JKN-KIS>.
- Istiana, P. (2015) ‘EVALUASI USABILITY SITUS WEB PERPUSTAKAAN’, *Visi Pustaka*, 13(3), pp. 5–10.
- Marthasari, G. I. and Hayatin, N. (2017) ‘Analisis Usability Terhadap Sistem Lective Gegulang’, *Jurnal Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa (SENTRA)*, 1(1), pp. 1–8.
- Rahadi, D. R. (2014) ‘Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android’, *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 6(1), pp. 661–671.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 1st edn. Bandung: Alfabeta.
- Supriyatna, A. and Maria, V. (2018) ‘Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi DJP Online dengan Kerangka PIECES’, *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 3(2), p. 88. doi: 10.23917/khif.v3i2.5264.
- Suskamiyadi, S., Nurhadryani, Y. and Sukoco, H. (2017) ‘Pengembangan dan Uji Usability Sistem Informasi Manajemen Pemantauan Kehadiran dan Nilai Ujian Siswa’, *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, 3(1), p. 57. doi: 10.29244/jika.3.1.57-64.
- Toy, A. and Supriyanti, W. (2014) ‘Evaluasi Usability Aplikasi Jadwal Terpadu Universitas Muhammadiyah Surakarta Dengan Metode Kuisisioner’, *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2014*, 2(1), pp. 31–36.
- W, M. A. D. et al. (2015) ‘EVALUASI USABILITY UNTUK MENGUKUR PENGGUNAAN WEBSITE EVENT ORGANIZER’, in *Seminar Nasional Informatika 2015*, pp. 428–434.
- Warjiyono, W. and Hellyana, C. M. (2018) ‘Pengukuran Kualitas Website Pemerintah Desa Jagalempeni Menggunakan Metode Webqual 4.0’, *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(2), p. 139. doi: 10.25126/jtiik.201852666.
- Yumarlin MZ (2016) ‘Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing’, *Informasi Interaktif*, 1(1), pp. 34–43. Available at: <http://www.e-journal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/view/345>.