



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA E-PUSKESMAS  
KOTA PAYAKUMBUH MENGGUNAKAN METODE *USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Sistem Informasi



Oleh:

**FURQAN ANWARI**  
**12050316613**



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
2025**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA E-PUSKESMAS KOTA  
PAYAKUMBUH MENGGUNAKAN METODE USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**FURQAN ANWARI**  
**12050316613**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 15 Januari 2025

**Pembimbing I**

**Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 198307162011011008**

**Pembimbing II**

**Arif Marsal, Lc., MA.**  
**NIP. 197608282009011011**

**Ketua Program Studi**

**Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 198307162011011008**



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA E-PUSKESMAS  
KOTA PAYAKUMBUH MENGGUNAKAN METODE USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**FURQAN ANWARI**  
**12050316613**

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
di Pekanbaru, pada tanggal 10 Januari 2025

Pekanbaru, 15 Januari 2025  
Mengesahkan,

**Ketua Program Studi**

**Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 198307162011011008**



**Dr. Hartono, M.Pd.**  
**NIP. 196403011992031003**

**DEWAN PENGUJI:**

**Ketua : T. Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.**

**Sekretaris 1 : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**

**Sekretaris 2 : Arif Marsal, Lc., MA.**

**Anggota 1 : Mona Fronita, S.Kom., M.Kom.**

**Anggota 2 : M. Jazman, S.Kom., M.InfoSys.**



Lampiran Surat :  
 Nomor : Nomor 25/2021  
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Furqan Anwari  
 NIM : 12050316613  
 Tempat/Tgl. Lahir : Payakumbuh, 24 Agustus 2001  
 Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi  
 Prodi : Sistem Informasi  
 Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*:

Evaluasi User Experience pada E-Puskesmas Kota Payakumbuh  
 Menggunakan Metode User Experience Questionnaire

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 16 Januari 2025  
 Yang membuat pernyataan

  
 Anwari  
 NIM : 12050316613



\* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada Peneliti. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin Peneliti dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 15 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,

**FURQAN ANWARI**  
**NIM. 1205036613**

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang*

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, segala puji bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* sebagai bentuk rasa syukur atas segala nikmat yang telah diberikan tanpa ada kekurangan sedikitpun. *Shalawat* beserta salam tak lupa pula kita ucapkan kepada junjungan dan suri tauladan kita Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Shalli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*. Semoga kita semua selalu senantiasa mendapat syafaat-Nya di dunia maupun di akhirat, *Aamiin Ya Rabbal'alamiin*.

Dengan penuh rasa syukur dan kebanggaan, Peneliti menyusun Tugas Akhir ini sebagai bagian dari pencapaian akademik Peneliti. Tugas Akhir ini tidak hanya merupakan wujud dari hasil kerja keras dan dedikasi Peneliti selama ini, tetapi juga merupakan bentuk penghargaan dan terima kasih Peneliti kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang yang tiada henti.

Terima kasih ayah, ibu, abangku, kakakku, dan adikku yang tersayang atas setiap doa, bimbingan, serta dukungan semangat yang telah kalian berikan kepada Peneliti selama penelitian ini. Peneliti akan selalu mendoakan yang terbaik untuk ayah, ibu, abang, kakak, dan adik Peneliti semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* selalu menjaga mereka di mana pun berada, bahagia dunia akhirat, serta diberikan tempat istimewa di sisi-Nya sehingga kita bisa berkumpul kembali bersama-sama di *Jannah-Nya*.

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom yang telah berjasa dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Peneliti ucapkan terima kasih juga kepada Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah mewariskan ilmu yang bermanfaat dan arahan kepada Peneliti untuk menyelesaikan studi di Program Studi Sistem Informasi ini serta teman-teman yang selalu memberikan dukungan, semangat dan inspirasi kepada Peneliti. Semoga kita semua selalu diberikan kemudahan, rahmat, serta karunia-Nya. *Aamiin*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, bersyukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu yang berjudul “Evaluasi *User Experience* pada e-Puskesmas Kota Payakumbuh Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*”. *Shalawat* serta salam Peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Shalli'Ala Sayyidina Muhammad Wa'Ala Ali Sayyidina Muhammad*. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada penulisan Tugas Akhir ini terdapat beberapa pihak yang sudah berkontribusi dan mendukung Peneliti baik berupa materi, moril, dan motivasi. Peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi, Dosen Pembimbing Akademik, serta Dosen Pembimbing I Peneliti yang telah banyak memberikan arahan, masukan, dan nasihat dalam perkuliahan, serta penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak T. Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi dan sebagai Ketua Sidang Peneliti yang telah banyak memberikan arahan, masukan, dan nasihat dalam perkuliahan, serta penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Bapak Arif Marsal, Lc., MA sebagai Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang selalu memberikan bimbingan serta masukan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Ibu Mona Fronita, S.Kom., M.Kom sebagai Dosen Penguji I Peneliti yang telah memberikan arahan, masukan, serta nasihat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
8. Bapak M. Jazman, S.Kom., M.InfoSys sebagai Dosen Penguji II Peneliti yang telah memberikan arahan, masukan, serta nasihat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

### Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada Peneliti. Semoga ilmu yang diberikan dapat Peneliti amalkan dan menjadi amal *jariah*.
  10. Seluruh Pegawai dan Staf Fakultas Sains dan Teknologi yang telah membantu dan mempermudah proses administrasi selama masa perkuliahan.
  11. Keluarga tercinta Ayahanda Nurwan Sani, S.Pd, Ibunda Almarhumah Novitri, S.Pd, Adinda Bunga Nurhafizah, Husniyah, Haniyah, dan Nadzifa Inayah yang selalu mendoakan dan terus memberi semangat kepada Peneliti.
  12. Keluarga besar Peneliti Dra. Lili Suriati, M.Pd, Ns. Yusra, S.Kep, Nurhasanah, SE, Yolly Ardi, Aprizal, SE, dan Drs. A. Sunarto yang selalu mendoakan serta memberi arahan kepada Peneliti.
  13. Sepupu tercinta Dara Fadhillah, S.K.M., Briptu Rudhyanto Kurniawan, Ahmad Fadilah, Naufal Rizky, Muhammad Taufik, Zoti Falenza, Elvi, Fitri yang sudah memberikan motivasi selama penyelesaian Tugas Akhir.
  14. Teman-teman seperjuangan yakni Kost Waqaf dan SOS<sup>o</sup> yang selalu mendukung dan menyemangati Peneliti.
  15. Kakanda Ipan, Bagas, Rojak, Awi, Pujok, dan Ariq yang sudah memberikan arahan selama masa perkuliahan.
  16. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian Tugas Akhir.
  17. Keluarga besar Yayang, dari lubuk hati paling dalam Peneliti mengucapkan maaf dan terima kasih pernah memperlakukan peneliti sebagai keluarga selama masa perkuliahan.
- Semoga segala doa dan dorongan yang telah diberikan selama ini menjadi amal kebajikan dan mendapat balasan setimpal dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. Peneliti menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu kritik dan saran atau pertanyaan dapat diajukan melalui *e-mail* 12050316613@students.uin-suska.ac.id. Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata Peneliti ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 15 Januari 2025

Peneliti,

**FURQAN ANWARI**  
**NIM. 12050316613**

# Jurnal Inovtek Polbeng

## Seri Informatika



**Klasterisasi Menggunakan Algoritma K-Means Dan Elbow Pada Opini Masyarakat Tentang Kebijakan Sekolah Luring Tahun 2022**

*Rahmawan Bagus Trianto, Agus Susilo Nugroho, Eko Supriyadi*

**Design of a Web-Based Learning Management System for Physics Education FKIP University of Riau**

*Salsabilla Azahra Putri, Feri Candra*

**Pengenalan Huruf Braille Menggunakan Radially Average Power Spectrum Dan Geometri**

*Soffiana Agustin, Anita Sari, Ernawati Ernawati*

**Administrative Data Automation of Civil Engineering Study Program Using Progressive Web Apps at Riau University**

*Nining Setia Ningsih, Muhammad Jazman, Eki Saputra, Muhammad Afdal*

**Implementasi Automation Deployment pada Google Cloud Compute VM menggunakan Terraform**

*Debi Gustian, Yuli Fitriisa, Wenda Novayani, Sugeng Purwanto E.S.G.S*

**Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Slims Menggunakan End User Computing Satisfaction Method**

*Yusril Can, Fitriani Muttakin, Anofrizen Anofrizen, Nurmaini Dalimunthe*

**Sistem Deteksi Lampu Lalu Lintas Sebagai Asisten Pengemudi Menggunakan Convolutional Neural Network**

*Akhmad Hendriawan, Muhammad Iqbal Millyniawan Pradana, Romy Susetyoko*

**Perancangan dan Analisis Jaringan FTTB Berbasis Teknologi GPON Pada Bangunan Hotel**

*Yoppi Lisyadi Oktavianus, Ikhwana Elfitri, Onno Widodo Purbo*

**Audit Keamanan Sistem Informasi Euclid Menggunakan Framework Cobit 5 pada PT. XYZ**

*Nur Arifin, Eki Saputra, Tengku Khairil Ahsyar, Fitriani Mutakkin*

**Desain Tata Kelola Pelaporan Rekam Medis Rawat Jalan Poli Lansia Berbasis Elektronik dengan Metode Agile**

*Yuanita Alfa Oma Wele, Yuda Syahidin, Irdi Sari*

**Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Tripadvisor Dengan Metode Support Vector Machine, K-Nearest Neighbor, Dan Naive Bayes**

*Antonius Mbay Ndapamuri, Danny Manongga, Ade Iriani*

**Penerapan Sistem Keamanan Jaringan Menggunakan Intrusion Prevention System Berbasis Suricata**

*Okta Rivaldi, Noveri Lysbetti Marpaung*

**Sistem Cerdas Pendeteksi Dan Penghitung Jumlah Korban Bencana Alam Menggunakan Algoritma Deep Learning**

*Muhammad Adamu Islam, Moch. Zen Samsono Hadi, Rahardhita Widayatra*

**Eksplorasi Potensi Metaverse sebagai Alternatif House Tour: Pengembangan Prototipe Aplikasi House Tour Interaktif di Metaverse**

*Renaldi Renaldi, Handri Santoso*

**Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Penjualan Mebel sebagai Solusi Meningkatkan Pengalaman Belanja Konsumen**

*Aribowo Aribowo, Donny Avianto*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

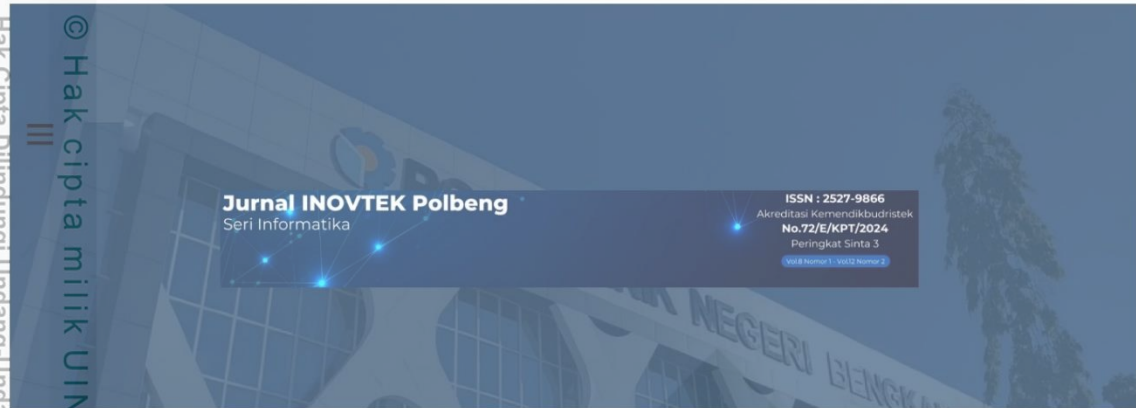
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

	<p>Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika</p>	<p>Halaman 1 - 194</p>	<p>ISSN 2527-9866</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------	----------------------------	---------------------------



[HOME](#) [ARCHIVES](#) | Vol. 10 No. 1 (2025): Maret

## Vol. 10 No. 1 (2025): Maret

PUBLISHED: 30-03-2025

### Articles

#### Application Of Technology Artificial Intelligence In Claim Settlement At PT. Asuransi Allianz Life Syariah Medan Branch

Fachrunisa Winda Marpaung, Nuri Aslami, Ahmad muhaisin B. Syarbaini (Author)

1-10



#### Implementation Of Web-Based Administrative Payment Information System Using Laravel 10 Framework

Tatik Wulandari, Iwan Setiawan Wibisono (Author)

11-22



#### Expert System For Assessing Anxiety Levels In Toxic Relationships Using The Case-Based Reasoning Method Based On The Web

Implementation Of The Case-Based Reasoning Method

Intan Putri Ariska, Filmada Ocky Saputra M.Eng (Author)

23-35



#### Examining The Impact Of Software Testing Practices On Software Quality In Batam Software Houses

Suwarno, Syaeful Anas Aklani, Nellsen Purwandi (Author)

36-48



#### Rice Quality Identification Built On Indonesian Food Standards Based On Electronic Nose Using Naïve Bayes Algorithm

Muhammad Jauhar Vikri, Ifnu Wisma Dwi Prastya, Ucta Pradema Sanjaya, Mula Agung Barata (Author)

49-60



#### Design And Construction Of A Website-Based Tourist Bus Rental System Using The Extreme Programming Method

Nida Karima, Defri Kurniawan (Author)

61-72



- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### The Implementation Of AWS Cloud Technology To Enhance The Performance And Security Of The Pharmacy Cashier Management System

Hendy Kurniawan, L. Budi Handoko, Valentino Aldo (Author)

73-86



### Optimization Of Variable Combinations For Household Electricity Consumption Prediction Using A Multivariate Time Series Machine Learning Approach

Akhmad Faeda Insani, Ahmad Mushawir, Zainuddin, Aditya Adiaksa, Sparisoma Viridi (Author)

87-98



### Implementation Of A Web-Based Student And Teacher Attendance System With QR Code Integration Using The RAD

Ganesh Lindung Nusantara, Rian Andrian, Nuur Wachid Abdulmajid (Author)

99-110



### Public Sentiment Analysis On Dirty Vote Movie On YouTube Using Random Forest And Naïve Bayes

Christ Mario, Ryan Randy Suryono (Author)

111-122



### User Experience Evaluation Of E-Puskesmas In Payakumbuh City Using The User Experience Questionnaire Method

Furqan Anwari, Eki Saputra, Arif Marsal, Mona Fronita, Muhammad Jazman, Syafril Siregar (Author)

123-133



### Measuring The Level Of Cybersecurity Awareness Of Social Media Users Among Students

Muhammad Agung Al Affan, Mona Fronita, Eki Saputra, Muhammad Luthfi Hamzah, Zarnelly (Author)

134-145



### Analysis Of Rice Yield Prediction With Mlpregressor And Long Short-Term Memory Models

Sunoto, Mangapul Siahaan (Author)

146-155



### Implementation Of A Teacher Development Website With Waterfall Development To Support The Teacher Promotion Process At SMP 2 Jekulo Kudus

Ahmad Fahrudin, Endang Supriyati, Tri Listyorini (Author)

156-167



### Analysis Of User Satisfaction Of SAINS Pahlawan Tuanku Tambusai University Using The EUCS Method

Rahman Alfarisy, Idris Maita, Tengku Khairil Ahsyar, M. Afdal (Author)

168-179



### Application Of Waterfall Method In Sales System Using Laravel 10 Framework In Bella Grocery Store

Fernanda Bagus Dwi Prastyo, Abdul Rohman (Author)

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

180-190



### Analysis Of Acceptance Ond Use Of QRIS Payment Method Using The Utaut-3 Model

Atha Kurniawan, Muhammad Jazman, Mona Fronita, Tengku Khairil Ahsyar (Author)

191-203



### Redesign Of User Experience In Inaportnet Using The User Experience Questionnaire Method TND User-Centered Design

muhammad irvandra irvan, muhammad Jazman jazman, Eki Saputra Eki, Syaifullah, Tengku Khairil Ahsyar (Author)

204-213



### Development Of Automatic Waste Classification System Using CNN-Based Deep Learning To Support Smart Waste Management

Luntungan Stephen Pieters (Author)

214-224



### Risk Management Of Information Security In Inaportnet Using ISO/IEC 27005:2018

Bintang Rahmat Riadi (Author)

225-236



### Sentiment Analysis Of Gojek, Grab, Maxim Applications Using Support Vector Machine Algorithm

Muhammad Iqrom, M. Afdal, Rice Novita, Medyantiwi Rahmawita, Tengku Khairil Ahsyar (Author)

237-249



### Analysis Of Service Quality On User Satisfaction Using The E-Servqual, IPA And CSI Methods

Ovie Julian Trivani (Author)

250-261



### Development Of A Mobile Web-Based Food And Beverage Ordering Application In AYouth Cafe With QR Code Technology

Adilla Faradila A.Sagaf, Ichsan Ibrahim (Author)

262-271



### Adaptive Dynamic Activity Mapping: A Novel Approach To Real-Time Heatmap With YOLOv8

Mr. Nursiyanto, Mrs. Dona Yuliiawati, Anggi Andriyadi (Author)

262-271

### Analysis Of User Satisfaction With The Mnet Plus Application Using The End-User Computing Satisfaction Method

Gunawan Witjaksono, Nanda Silva (Author)

272-283



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## USER EXPERIENCE EVALUATION OF E-PUSKESMAS IN PAYAKUMBUH CITY USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE METHOD

### EVALUASI USER EXPERIENCE PADA E-PUSKESMAS KOTA PAYAKUMBUH MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

Furqan Anwari<sup>1</sup>, Eki Saputra<sup>2</sup>, Arif Marsal<sup>3</sup>, Mona Fronita<sup>4</sup>, Muhammad Jazman<sup>5</sup>, Syafril Siregar<sup>6</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Jl. HR. Soebrantas No. 155 Km. 15, Panam

*email:* 12050316613@students.uin-suska.ac.id<sup>1</sup>, eki.saputra@uin-suska.ac.id<sup>2</sup>, arif.marsal@uin-suska.ac.id<sup>3</sup>, monafronita@uin-suska.ac.id<sup>4</sup>, jazman@uin-suska.ac.id<sup>5</sup>, syafrilsiregar10@gmail.com<sup>6</sup>

**Abstract** *Puskesmas in Indonesia are responsible for providing primary health services to the local community. The Community Health Centers (Puskesmas) in Indonesia utilise e-Puskesmas, a web-based system that enables electronic data management and patient services. The newest version, e-Puskesmas Next Generation (NG), was made to allow online interactions, but it has had some technical problems, including duplicate medical data and wrong medication dosages because it doesn't have an allergy detection feature. The UEQ method will be used to rate the user experience of e-Puskesmas. The UEQ measures six factors: attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, and novelty. Twenty-one people participated in the evaluation, and the results show that all variables were close to neutral. This means that using the system doesn't make people very happy or sad, but instead stays at an average level. This study confirms that, although e-Puskesmas has the potential to be an effective tool, there is still significant room for improvement, especially in terms of feature customisation and user interface. The "poor" score in the benchmark evaluation indicates that significant improvements in the system's design and functionality are necessary to enhance user satisfaction and healthcare service efficiency. It is hoped that these findings can encourage further development that addresses the existing shortcomings and effectively improves the management of health services at the community health centre.*

**Keywords** - *e-Puskesmas, UEQ, User Experience, Website, Questionnaire.*

**Abstrak** - Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas) di Indonesia bertanggung jawab untuk menyediakan layanan kesehatan primer kepada masyarakat lokal. penggunaan e-Puskesmas, sistem berbasis web yang memudahkan manajemen data dan pelayanan pasien secara elektronik. Versi terkini, e-Puskesmas Next Generation (NG), telah dirancang untuk mendukung interaksi online namun mengalami beberapa kendala teknis seperti duplikasi data medis dan ketidakakuratan dosis obat, yang dipicu oleh absennya fitur deteksi alergi. Studi ini bertujuan untuk menilai pengalaman pengguna dari e-Puskesmas menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ), yang mengukur enam dimensi: Attractiveness, Efficiency, Perspicuity, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Hasil evaluasi yang melibatkan 21 responden mengindikasikan bahwa semua variabel mencetak skor yang mendekati nilai netral, menggambarkan bahwa penggunaan sistem tidak memberikan kepuasan atau kekecewaan yang signifikan, melainkan berada pada tingkat yang biasa saja. Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa meskipun e-Puskesmas memiliki potensi sebagai alat bantu yang efektif, masih terdapat ruang yang besar untuk peningkatan, terutama dalam hal penyesuaian fitur dan antarmuka pengguna. Skor "buruk" pada evaluasi benchmark menunjukkan bahwa peningkatan signifikan dalam desain dan fungsionalitas sistem sangat diperlukan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan efisiensi layanan kesehatan. Diharapkan, temuan ini dapat mendorong pengembangan lebih lanjut yang akan mengatasi kekurangan yang ada dan secara efektif meningkatkan manajemen layanan kesehatan di Puskesmas.

**Kata Kunci** - *e-Puskesmas, UEQ, User Experience, Website, Questionnaire.*

## I. PENDAHULUAN

Dalam sistem kesehatan nasional, Puskesmas berperan sebagai unit pelayanan kesehatan tingkat pertama yang memberikan pelayanan kesehatan komprehensif kepada masyarakat di wilayahnya. Tujuan utama dari pusat penyedia layanan kesehatan ini adalah melakukan pencegahan demi tercapainya derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya di wilayah kerjanya masing-masing [1]. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, Puskesmas memerlukan sistem informasi yang efektif dan efisien untuk pengelolaan data serta peningkatan pelayanan yang cepat. Namun, penggunaan pendataan manual yang masih berlaku saat ini seringkali menimbulkan berbagai kendala, seperti kesulitan dalam penyimpanan data dan tingginya kemungkinan terjadinya kesalahan manusia. Puskesmas Ibh, yang terletak di Kecamatan Payakumbuh Barat, Kota Madya Payakumbuh, adalah satu-satunya Puskesmas yang ada di kecamatan ini, dengan luas wilayah kerja mencapai 20,1 km<sup>2</sup>. Peningkatan layanan kesehatan berbasis teknologi merupakan komponen penting. Penerapan TI di Puskesmas berkontribusi pada revolusi digital industri perawatan kesehatan dan konsisten dengan tujuan nasional yang bertujuan untuk memperkuat sistem perawatan kesehatan berbasis teknologi. Mengingat telah terimplementasinya sistem e-Puskesmas, Puskesmas Ibh dianggap sebagai lokasi yang relevan untuk penelitian ini.

Aplikasi e-Puskesmas dirancang khusus guna memenuhi kebutuhan pencatatan data secara digital, sekaligus menjamin kemudahan bagi pengguna baru yang bahkan tidak terbiasa berinteraksi dengan komputer sekalipun [2]. Sistem E-Puskesmas dibuat pada tahun 2013 [3]. Sistem e-Puskesmas yang dikembangkan Infokes telah mengadopsi platform SATU SEHAT dalam operasionalnya [4]. E-Puskesmas mempermudah pencatatan dan pendataan pasien secara elektronik, yang tidak hanya meningkatkan efisiensi proses administrasi, tetapi juga mengurangi kebutuhan untuk input data manual oleh petugas medis [5]. Setiap fasilitas pelayanan kesehatan diharuskan untuk menerapkan E-Puskesmas, termasuk Puskesmas Ibh, sesuai dengan ketentuan yang berlaku [6].

Pada penelitian ini Langkah yang dilakukan adalah melakukan Evaluasi pada e-Puskesmas. Evaluasi sendiri adalah proses penilaian yang terencana untuk memahami kondisi suatu objek melalui instrumen tertentu, di mana hasilnya dibandingkan dengan standar atau tolak ukur guna menarik kesimpulan [7]. Pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) e-Puskesmas menjadi fokus utama penelitian ini. UX merupakan persepsi dan tanggapan pengguna saat berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan. Konsep UX ini menilai kepuasan dan kenyamanan pengguna, dan menjadi hal utama dalam desain produk interaktif [8]. UX mencakup kesan keseluruhan, baik dari segi kualitas pragmatis maupun hedonis, yang dialami pengguna ketika menggunakan teknologi digital [9]. Kuesioner menawarkan metode kuantitatif untuk mengevaluasi kualitas dan kegunaan produk secara efisien [10].

Metode yang digunakan ialah salah satu metode pada UX yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ memungkinkan kita untuk mengevaluasi efektivitas desain dan fitur-fitur yang ada pada sebuah situs web dari perspektif pengguna [11]. UEQ terdiri dari enam skala, yaitu Daya Tarik, Kecerdasan, Efisiensi, Ketergantungan, Stimulasi, dan Kebaruan, yang bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna, kegunaan, efisiensi, dan daya tarik visual. Sejak tahun 2018, UEQ telah menjadi alat yang banyak digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna [12]. Tingkat kepuasan pengguna yang tinggi berhubungan langsung dengan kemungkinan pengguna untuk terus menggunakan produk dan layanan teknologi informasi, sementara tingkat kepuasan tersebut dipengaruhi oleh pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan produk dan layanan tersebut [13]. Kualitas pengalaman pengguna menjadi penentu utama dalam membentuk persepsi pengguna terhadap suatu produk atau layanan, yang berdampak pada tingkat kepuasan dan loyalitas mereka. UEQ bertujuan mengukur tingkat kepuasan pengguna secara cepat dan langsung. UEQ dibagikan

kepada pengguna dalam bentuk kuesioner yang memuat berbagai indikator tes atau pertanyaan terkait pengalaman pengguna. Kuesioner ini digunakan sebagai bagian dari tes kegunaan normal, juga sebagai kuesioner online [14]. Penelitian yang memanfaatkan UEQ menunjukkan hasil evaluasi positif di berbagai aspek, namun juga mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, seperti navigasi yang intuitif dan kecepatan respons.

Bagaimana pengaruh pengalaman pengguna (*User Experience*) dalam menggunakan sistem e-Puskesmas Next Generation terhadap sistem e-Puskesmas NG dapat dinilai secara keseluruhan dari nilai rata-rata setiap variabel User Experience Questionnaire (UEQ) yang dihasilkan seberapa puas atau tidak puasnya pengguna dengan sistem tersebut. Kualitas website dapat berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan pengguna. Apabila terlalu banyak masalah ditemukan, pengguna mungkin akan beralih ke sistem lain. Jika sistem ini tidak mendapatkan perhatian dan tidak ada peningkatan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, maka para pengembang sistem dapat mengalami kerugian yang berdampak negatif terhadap kinerja system.

## II. SIGNITIFIKASI STUDI

### Studi Literatur

Kajian interaksi manusia-komputer mencakup pemahaman mendalam tentang bagaimana desain antarmuka pengguna mempengaruhi interaksi antara pengguna dan sistem [15].

### Evaluasi

Evaluasi dalam konteks kegunaan (*usability*), adalah proses untuk menilai seberapa baik suatu produk atau sistem memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi pengguna serta memahami bagaimana produk dapat ditingkatkan agar lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya [16]. Evaluasi juga merupakan proses sistematis untuk memahami dan mengukur pengalaman pengguna dengan mempertimbangkan interaksi yang terjadi secara implisit dan eksplisit. Evaluasi ini mencakup pemahaman mendalam tentang respon emosional, persepsi, dan perilaku pengguna baik sebelum, selama, maupun setelah berinteraksi dengan teknologi [17].

### User Experience (UX)

UX mencakup berbagai aspek interaksi pengguna dengan teknologi, dengan fokus pada peningkatan kegunaan dan kepuasan. Hal ini melibatkan pemahaman kebutuhan pengguna, penerapan prinsip desain yang berpusat pada pengguna, dan evaluasi sesi pengguna untuk meningkatkan pengalaman secara keseluruhan [8]. Metode seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan memberikan masukan berharga dalam perancangan sistem yang lebih *user-friendly* [9]. UX juga merupakan pengalaman holistik yang mencakup semua aspek interaksi pengguna dengan suatu produk atau layanan, baik sebelum, selama, maupun setelah penggunaan. UX lebih dari sekadar fungsionalitas produk ia mencakup persepsi emosional dan nilai yang dirasakan pengguna. Dengan demikian, UX memiliki dampak signifikan pada kepuasan dan loyalitas pengguna, menjadikannya elemen penting dalam strategi bisnis modern [18].

### User Experience Questionnaire (UEQ)

UEQ memuat butir-butir pertanyaan yang berperan sangat penting sebagai alat ukur kepuasan pengguna saat menggunakan berbagai aplikasi. Kuesioner ini menguji enam aspek atau variabel, yaitu daya tarik pengguna, efisiensi, tingkat kecerdasan aplikasi, ketergantungan, stimulasi dan kebaruan. Masing-masing variabel tersebut memiliki atribut khusus untuk menilai pengalaman pengguna secara menyeluruh [18] [19]. Kuesioner biasanya berisi 26 pertanyaan dengan skala mulai dari 1 hingga 7, memungkinkan evaluasi mendetail mengenai kegunaan aplikasi dan tingkat kepuasan pengguna [20]. Penelitian telah menunjukkan bahwa Ketika UEQ diterapkan, UEQ memberikan wawasan mengenai bidang-bidang yang memerlukan perbaikan, seperti daya tarik, kejelasan, akurasi, dan stimulasi, yang pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas aplikasi dan kepuasan pengguna [21]. Keenam skala dalam UEQ, yang terdiri dari total 26 pertanyaan, digunakan untuk mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna:

1. *Attractiveness*: mengukur impresi pengguna terhadap produk dan layanan teknologi informasi. Skala pengukuran yang digunakan adalah *annoying/enjoyable*, *good/bad*, *unlikable/pleasing*, *unpleasant/pleasant*, *attractive/unattractive*, dan *friendly/unfriendly*.
2. *Efficiency*: mengukur tingkat efisiensi, kecepatan dan keterorganisasian antarmuka aplikasi. Skala pengukuran yang digunakan adalah *fast/slow*, *inefficient/efficient*.
3. *Perspicuity*: mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam memahami cara penggunaan produk. Skala yang diukur adalah *not understandable/understandable*, *easy to learn/difficult to learn*, *complicated/easy*, *clear/confusing*.
4. *Dependability*: mengukur pengalaman pengguna dalam pengendalian interaksi, dan keamanan. Skala pengukuran yang digunakan adalah *unpredictable/predictable*, *abstructive/supportive*, *secure/not secure*, *meets expectations/does not meet expectations*.
5. *Stimulation*: mengukur hal-hal yang menarik, kesenangan pengguna dalam menggunakan produk serta motivasi pengguna untuk selalu menggunakan produk tersebut. Skala yang diukur adalah *valuable/inferior*, *boring/exiting*, *not interesting/interesting*, *motivating/demotivating*.
6. *Novelty*: mengukur tingkat inovasi dan kreatifitas desain produk yang menarik perhatian pengguna. Skala pengukuran yang digunakan adalah *creative/dull*, *inventive/conventional*, *usual leading edge*, *conservative/innovative*.

Hasil penelitian ini memberikan wawasan berharga untuk meningkatkan e-Puskesmas sebagai komponen penting dalam sistem kesehatan Indonesia. Selain membantu meningkatkan layanan kesehatan di tingkat Puskesmas, hasil ini juga berpotensi memengaruhi kebijakan kesehatan publik dengan memprioritaskan digitalisasi, akurasi data, dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini memiliki dampak yang luas, baik untuk masyarakat maupun pembuat kebijakan. Dengan memanfaatkan temuan penelitian ini, pembuat kebijakan dan manajer sistem informasi kesehatan dapat mengambil langkah-langkah konkret untuk meningkatkan e-Puskesmas. Hal ini tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna tetapi juga memastikan bahwa sistem ini dapat mendukung pencapaian tujuan kesehatan nasional secara lebih efektif.

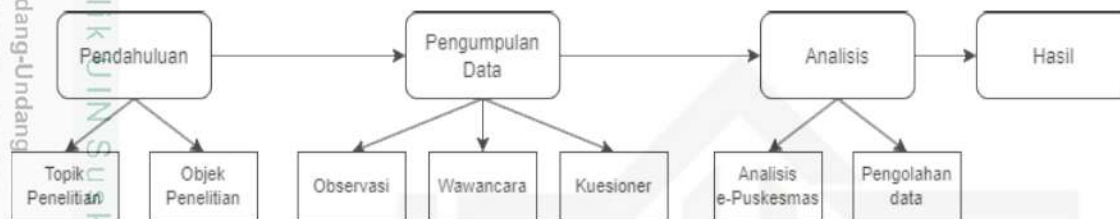
Implementasi langkah-langkah praktis ini dapat membantu meningkatkan kinerja dan kepuasan pengguna sistem e-Puskesmas. Dengan mengatasi kelemahan yang ada dan memperkenalkan fitur-

fitur baru, e-Puskesmas dapat menjadi sistem yang lebih andal, efisien, dan mendukung pelayanan kesehatan primer di Indonesia secara optimal.

### Bahan penelitian

Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner terhadap pengguna e-Puskesmas Payakumbuh kemudian diolah menggunakan *Microsoft Excel* dan *UEQ Data Analysis Tools versi 12* untuk menghasilkan temuan penelitian.

### Metode Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

### Pendahuluan

Tahap awal yang dilakukan penelitian dalam pendahuluan ini ada tiga tahapan yaitu menentukan topik penelitian, mencari objek penelitian, dan perencanaan penelitian.

#### 1) Topik Penelitian

Penetapan topik pada penelitian dilakukan dengan studi awal yaitu pengumpulan jurnal, artikel, dan paper sebagai referensi yang relevan dengan topik yang penulis butuhkan. Penelitian ini mengangkat topik tentang evaluasi *User Experience* menggunakan metode *User Experience Questionnaire*.

#### 2) Objek Penelitian

Pada penelitian ini memilih objek untuk diteliti adalah <https://kotapayakumbuh.epuskesmas.id/> atau e-Puskesmas Ibu Kota Payakumbuh.

### Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data kuantitatif untuk penelitian, dilakukan observasi, wawancara, dan kuesioner.

#### 1) Observasi

Pengumpulan informasi langsung yang dilakukan dengan cara wawancara pihak terkait. Pengumpulan informasi langsung yang dilakukan dengan wawancara kepada pihak terait. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan simpulan kondisi yang dialami pengguna serta aspek yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna.

#### 2) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada admin e-Puskesmas Ibu Kota Payaumbuh. Berdasarkan wawancara, diketahui informasi dasar terkait profil instansi, struktural jabatan serta masalah-masalah yang berkaitan dengan website e-Puskesmas.

#### 3) Kuesioner

Butir pertanyaan pada kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) dirancang khusus agar mudah dipahami oleh responden. Dengan kemudahan ini, pengujian dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

### Analisis

Pada tahap ini setelah melakukan pengumpulan data kuantitatif lalu dilanjutkan dengan analisis e-Puskesmas, dan pengolahan data.

**1) Analisis e-Puskesmas**

Dari hasil analisis yang penulis lakukan pada e-Puskesmas ada beberapa masalah yang diidentifikasi. Permasalahan yang muncul pada variabel-variabel UEQ dapat dilihat secara rinci dalam tabel di bawah.

**Tabel 1. Identifikasi Masalah**

Permasalahan	Variabel Terkait
Notifikasi menu bridging tidak sinkron dengan data yang belum bridging.	Ketepatan ( <i>Dependability</i> ), Kejelasan ( <i>Perspiciuity</i> )
Terkadang sistem mengalami kendala bug yang menyebabkan data pasien dan kartu keluarga tidak update.	Efisiensi ( <i>Efficiency</i> ), Ketepatan ( <i>Dependability</i> )
Tampilan sistem yang masih tergolong lama.	Kebaruan ( <i>Novelty</i> ), Daya Tarik ( <i>Attractiveness</i> )

**2) Pengolahan Data**

Pengolahan data hasil kuesioner dari responden diolah menggunakan alat analisis yaitu UEQ *Data Analysis Tools Version12* dioalah dalam format *Exel*. Setelah data mentah dikumpulkan kemudian diolah dengan menggunakan UEQ *Data Analysis Tools Version12* pada tab Data.

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil data yang diperoleh setelah melakukan transformasi data yang telah diisi oleh 21 responden yang menggunakan sistem. 26 pertanyaan yang diberikan menghasilkan nilai *mean*. Lalu, diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut :

**Tabel 2. Hasil perhitungan Rata-rata dan Variasi UEQ Scales (Mean and Variance)**

<i>Attractiveness</i>	-0,071	0,14
<i>Perspiciuity</i>	-0,048	0,22
<i>Efficiency</i>	0,202	0,20
<i>Dependability</i>	0,107	0,18
<i>Stimulation</i>	-0,060	0,15
<i>Novelty</i>	0,060	0,23

Tabel di atas menjelaskan bahwa e-Puskesmas mendapat nilai mean 0,14 (*Attractiveness*), 0,22 (*Perspiciuity*), 0,20 (*Efficiency*), 0,18 (*Dependability*), 0,15 (*Stimulation*), dan 0,23 (*Novelty*). Tabel berikut menjelaskan hasil data yang telah diolah, berikut merupakan hasil dari kuesioner setiap variabel yang dianalisis untuk mengetahui rata-rata jawaban yang responden isi pada masing-masing variabel.

UIN SUSKA RIAU  
 JAK Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dirang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan injauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Tabel 3.** Hasil Evaluasi tabel *Attractiveness*

Kode	Item	Mean	Evaluasi Penilaian	
ATT1	Annoying	Enjoyable	-0,6	Neutral
ATT2	Good	Bad	0,3	Neutral
ATT3	Unlikable	Pleasing	-0,6	Neutral
ATT4	Unpleasant	Pleasant	-0,5	Neutral
ATT5	Attractive	Unattractive	0,6	Neutral
ATT6	Friendly	Unfriendly	0,3	Neutral
<b>Attractiveness</b>			-0,071	Neutral

Hasil evaluasi variabel *Attractiveness* pada tabel 3 memperoleh nilai *mean* -0,071. Pada 6 item *Attractiveness* mendapatkan nilai evaluasi netral. Hasil penilaian menunjukkan bahwa pengguna umumnya merasa cukup puas dengan keenam aspek yang dinilai, mulai dari kesenangan hingga kemudahan penggunaan.

**Tabel 4.** Hasil Evaluasi tabel *Perspiciuity*

Kode	Item	Mean	Evaluasi Penilaian	
PER1	No Understandable	Understandable	-0,6	Neutral
PER2	Easy to learn	Difficult to learn	0,5	Neutral
PER3	Complicated	Easy	-0,5	Neutral
PER4	Clear	Confusing	0,4	Neutral
<b>Perspiciuity</b>			-0,048	Neutral

Berdasarkan hasil evaluasi variabel *Perspiciuity* pada tabel 4 memperoleh nilai *mean* -0,048. Pada 4 item *Perspiciuity* mendapatkan nilai evaluasi netral. Hasil penilaian pengguna pada 4 item yaitu cukup dapat dipahami, cukup mudah dipelajari, cukup sederhana, dan cukup jelas.

**Tabel 5.** Hasil Evaluasi tabel *Efficiency*

Kode	Item	Mean	Evaluasi Penilaian	
EFF1	Fast	Slow	0,9	Positive
EFF2	Inefficient	Efficient	-0,5	Neutral
EFF3	Impractical	Practical	0,0	Neutral
EFF4	Organized	Cluttered	0,5	Neutral
<b>Efficiency</b>			0,202	Neutral

Berdasarkan hasil evaluasi variabel *Efficiency* pada tabel 5 memperoleh nilai *mean* 0,202. Pada 4 item *Efficiency* salah satu variable mendapat nilai Positif yaitu pada item cepat dan lambat, lalu mendapatkan hasil evaluasi netral. Hasil penilaian pengguna pada 4 item yaitu cepat, cukup efisein, cukup praktis, dan cukup terorganisasi.

**Tabel 6.** Hasil Evaluasi tabel *Dependability*

Kode	Item	Mean	Evaluasi Penilaian	
DEP1	Unpredictable	Predictable	-0,1	Neutral

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta ini dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau menyalin, mengutip, atau menjiplak sebagian atau seluruh isi manuskrip ini tanpa izin dari penerbit. Karya ilmiah, penyusunan dan penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

<b>DEP2</b>	<i>Obstructive</i>	<i>Supportive</i>	-0,3	<i>Neutral</i>
<b>DEP3</b>	<i>Secure</i>	<i>Not Secure</i>	0,3	<i>Neutral</i>
<b>DEP4</b>	<i>Meets Expectations</i>	<i>Doesn't Meets Expectations</i>	0,5	<i>Neutral</i>
<b>Dependability</b>			0,107	<i>Neutral</i>

Berdasarkan hasil evaluasi variabel *Dependability* pada tabel 6 memperoleh nilai mean 0,107. Pada 4 item *Dependability* mendapatkan nilai evaluasi netral. Hasil penilaian pengguna pada 4 item yaitu cukup terprediksi, cukup mendukung, cukup aman, cukup memenuhi ekspektasi.

**Tabel 7.** Hasil Evaluasi tabel *Stimulation*

<b>Kode</b>	<b>Item</b>		<b>Mean</b>	<b>Evaluasi Penilaian</b>
<b>STI1</b>	<i>Valuable</i>	<i>Inferior</i>	0,2	<i>Neutral</i>
<b>STI2</b>	<i>Boring</i>	<i>Exciting</i>	-0,6	<i>Neutral</i>
<b>STI3</b>	<i>Not Interesting</i>	<i>Interesting</i>	-0,5	<i>Neutral</i>
<b>STI4</b>	<i>Motivating</i>	<i>Demotivating</i>	0,6	<i>Neutral</i>
<b>Stimulation</b>			-0,060	<i>Neutral</i>

Berdasarkan hasil evaluasi variabel *Stimulation* pada tabel 7 memperoleh nilai mean -0,060. Pada 4 item *Stimulation* mendapatkan nilai evaluasi netral. Hasil penilaian pengguna pada 4 item yaitu cukup bermanfaat, cukup menyenangkan, cukup menarik, dan cukup memotivasi.

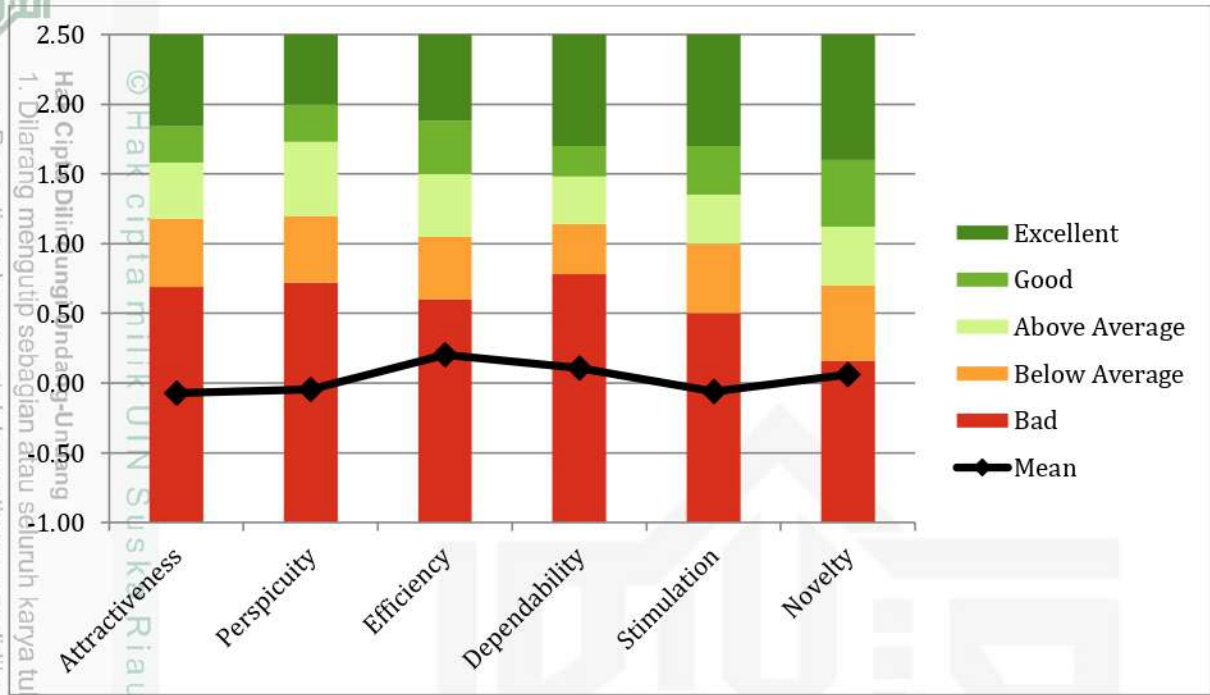
**Tabel 8.** Hasil Evaluasi tabel *Novelty*

<b>Kode</b>	<b>Item</b>		<b>Mean</b>	<b>Evaluasi Penilaian</b>
<b>NOV1</b>	<i>Creative</i>	<i>Dull</i>	0,2	<i>Neutral</i>
<b>NOV2</b>	<i>Inventive</i>	<i>Conventional</i>	0,6	<i>Neutral</i>
<b>NOV3</b>	<i>Usual</i>	<i>Leading Edge</i>	-0,2	<i>Neutral</i>
<b>NOV4</b>	<i>Conservative</i>	<i>Innovative</i>	-0,3	<i>Neutral</i>
<b>Novelty</b>			0,060	<i>Neutral</i>

Berdasarkan hasil evaluasi variabel *Novelty* pada tabel 8 memperoleh nilai mean 0,060. Pada 4 item *Novelty* mendapatkan nilai evaluasi netral. Hasil penilaian pengguna pada 4 item yaitu cukup kreatif, cukup berdaya cipta, cukup lazim, dan cukup inovatif.

Hasil nilai dari mean dan variasi diatas didapatkan setelah pengolahan data dilakukan dan menjadi acuan untuk hasil dari penelitian ini. Setelah diperoleh mean dan nilai variasi dilanjutkan dengan evaluasi *Benchmark* dari setiap variabel. Hasil netral dalam penelitian ini menunjukkan bahwa e-Puskesmas saat ini berada di titik tengah tidak cukup buruk untuk menyebabkan ketidakpuasan ekstrem, tetapi juga tidak cukup baik untuk memberikan kepuasan yang signifikan bagi pengguna. Konsekuensinya adalah sistem ini mungkin kurang menarik, kurang efisien, dan kurang inovatif untuk mendorong perubahan signifikan dalam pelayanan kesehatan. Dengan melakukan peningkatan sistem yang lebih terarah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan dan mendukung transformasi digital di Puskesmas Ibu.

JIN Suska Riau  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.  
 a. Menghindari penjiplakan atau penjiplakan kembali karya tulis ini.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 © Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau  
 Ditinjau sebagai salah satu bentuk karya tulis ilmiah yang diterbitkan, penulisan karya ilmiah ini tidak boleh dijiplak atau tinjauan suatu masalah.  
 UIN Sultan Syarif Kasim Riau



Gambar 2. Hasil Perhitungan Benchmark UEQ

Gambar 2 memperlihatkan hasil evaluasi dari setiap variabel pengukuran pengalaman pengguna menggunakan UEQ. Nilai tersebut diperoleh dari 21 orang responden yang telah mengisi kuesioner. Menurut temuan ini, faktor-faktor yang mengukur *Attractiveness*, *Perspicuity*, dan *Stimulation* semuanya dinilai netral, dengan nilai rata-rata tidak lebih dari 0,0. Adapun variabel *Efficiency*, *Dependability*, dan *Novelty* tetap dinilai netral akan tetapi memperoleh nilai rata-rata sedikit lebih dari 0,0.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis dan hasil kuesioner yang diperoleh dari survei dengan 21 responden karna hanya 21 pengguna yang menggunakan e-Puskesmas payakumbuh yakni bagian Administrasi, Poli Umum, Poli Gigi, Poli KIA, UGD, dan Apotek. Mendapat kesimpulan bahwa e-Puskesmas masih memiliki beberapa kekurangan dalam hal keamanan, fitur dan tampilan, dan juga ketertarikan pengguna, seperti tampilan navbar yang masih terlalu banyak membingungkan bagi pengguna. Secara keseluruhan, hasil Penilaian *Benchmark* e-Puskesmas menunjukkan bahwa sistem ini mendapatkan hasil penilaian *Bad* pada semua variabel UX, yaitu: Variabel *Attractiveness* menandakan daya tarik visual sistem yang sedikit kurang menarik dan terkesan lawas secara tampilan seperti interface yang kurang menarik, sehingga membutuhkan beberapa pembaruan desain seperti kebaruan yang lebih menarik, tersusun, efisien, dan elegan. Variabel *Perspicuity* kejelasan yang masih sedikit kurang baik, di mana navigasi dan menu masih sedikit membingungkan bagi pengguna, terlalu banyak *dashboard* pada tampilan menu awal. Variabel *Efficiency* mengindikasikan efisiensi yang kurang optimal, terutama dalam kecepatan pemrosesan dan respons sistem. Variabel *Dependability* mencerminkan keandalan yang perlu ditingkatkan untuk mengurangi gangguan dan meningkatkan ketepatan layanan. Variabel *Stimulation* menunjukkan kurangnya stimulasi atau daya tarik dalam fitur dan menu, sehingga pengalaman pengguna terasa datar. Variabel *Novelty* mengindikasikan kebaruan yang kurang,

dengan sedikit fitur inovatif yang membedakan sistem ini dari yang lain. Secara umum, meskipun sistem e-Puskesmas dinilai kurang optimal dalam berbagai aspek, ada potensi untuk melakukan perbaikan di setiap variabel untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Dengan demikian, perlu adanya perbaikan pada e-Puskesmas Ibu Kota Payakumbuh untuk meningkatkan kualitas dan meningkatkan kepuasan pengguna seperti memperbaharui dashboards yang lebih interaktif yang memberikan akses cepat ke statistik, data, dan pendaftaran penting untuk membantu dokter dalam membuat keputusan yang lebih baik. Rekomendasi di atas dirancang untuk memperbaiki kepuasan pengguna dengan menangani beberapa kelemahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini. Dengan meningkatkan desain antarmuka, menambahkan fitur baru yang menarik dan inovatif, serta meningkatkan dukungan teknologi untuk kondisi lokal yang lebih spesifik, e-Puskesmas dapat menjadi sistem yang lebih kuat, bermanfaat, dan menarik bagi pengguna dalam meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan di Indonesia.

## REFERENSI

- [1] Y. Hariyoko, Y. D. Jehaut, and A. Susiantoro, "EFEKTIVITAS PELAYANAN KESEHATAN MASYARAKAT OLEH PUSKESMAS DI KABUPATEN MANGGARAI," *J. Good Gov.*, Sep. 2021, doi: 10.32834/gg.v17i2.346.
- [2] D. Leonard, D. Mardawati, and D. Sari, "ANALISIS PEMANFAATAN E-PUSKESMAS DENGAN METODE PERFORMANCE, INFORMATION, EKONOMI, CONTROL, DAN EFISIENSI, SERVICE (PIECES) DI PUSKESMAS KOTA PADANG," vol. 1, 2018.
- [3] N. S. Jambago, E. Ennimay, Y. Priwahyuni, J. Yunita, and D. Jepisah, "Penerapan aplikasi e-Puskesmas dengan pendekatan HOT-Fit di Kabupaten Siak (studi kualitatif)," *J. Kesehat. Masy. Indones.*, vol. 17, no. 1, pp. 58–66, 2022.
- [4] I. Sari, "ANALISIS KESIAPAN PERALIHAN SISTEM INFORMASI KESEHATAN DAERAH (SIKDA GENERIK) MENGGUNAKAN APLIKASI E-PUSKESMAS DI PUSKESMAS X KARAWANG," *J. Sci. Res. Dev.*, vol. 6, no. 1, pp. 1069–1085, 2024.
- [5] L. Y. Adiningsih, P. E. Pradnyani, P. C. Suada Putri, and C. A. Bhoko, "Gambaran Metode HOT-FIT dalam Evaluasi ePuskesmas di UPTD Puskesmas I Denpasar Selatan," *J. Rekam Medis Dan Inf. Kesehat.*, vol. 6, no. 2, pp. 82–88, Oct. 2023, doi: 10.31983/jmik.v6i2.10450.
- [6] ITKM Widya Cipta Husada, Indonesia, D. Syahbaniar, I. Wulandari, ITKM Widya Cipta Husada, Indonesia, M. A. Riskiani, and ITKM Widya Cipta Husada, Indonesia, "EVALUASI PENERIMAAN PETUGAS TERHADAP PENGGUNAAN E-PUSKESMAS DI UPT PUSKESMAS GONDANGLEGI TAHUN 2023," *Well Being*, vol. 9, no. 1, pp. 97–103, Jul. 2024, doi: 10.51898/wb.v9i1.251.
- [7] Yunanda, "EVALUASI USER EXPERIENCE PADA DOMPET DIGITAL OVO MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SKRIPSI," 2021.
- [8] K. Battarbee and I. Koskinen, "Co-experience: user experience as interaction," *CoDesign*, vol. 1, no. 1, pp. 5–18, Mar. 2005, doi: 10.1080/15710880412331289917.
- [9] M. Rauschenberger, M. Schrepp, M. Pérez Cota, S. Olschner, and J. Thomaschewski, "Efficient measurement of the user experience of interactive products. How to use the user experience questionnaire (UEQ). Example: Spanish language version," 2013, Accessed: Sep. 18, 2024. [Online]. Available: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/9661>

- [10] B. Laugwitz, T. Held, and M. Schrepp, "Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire," in *HCI and Usability for Education and Work*, vol. 5298, A. Holzinger, Ed., in Lecture Notes in Computer Science, vol. 5298., Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2008, pp. 63–76. doi: 10.1007/978-3-540-89350-9\_6.
- [11] A. Prayoga, C. W. Kusuma, M. Christy, and R. Andika, "Analisis User Experience JOGJAKARTA Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Tek. Teknol. Inf. Dan Multimed.*, vol. 4, no. 1, pp. 53–60, 2023.
- [12] I. Díaz-Oreiro, G. López, L. Quesada, and L. A. Guerrero, "Standardized questionnaires for user experience evaluation: A systematic literature review," in *Proceedings*, MDPI, 2019, p. 14. Accessed: Sep. 19, 2024. [Online]. Available: <https://www.mdpi.com/2504-3900/31/1/14>
- [13] L. Deng, D. E. Turner, R. Gehling, and B. Prince, "User experience, satisfaction, and continual usage intention of IT," *Eur. J. Inf. Syst.*, vol. 19, no. 1, pp. 60–75, Feb. 2010, doi: 10.1057/ejis.2009.50.
- [14] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
- [15] S. Alsulami *et al.*, "Perception of academic stress among Health Science Preparatory Program students in two Saudi universities," *Adv. Med. Educ. Pract.*, vol. Volume 9, pp. 159–164, Mar. 2018, doi: 10.2147/AMEP.S143151.
- [16] J. R. Lewis, "Usability: Lessons Learned ... and Yet to Be Learned," *Int. J. Hum.-Comput. Interact.*, vol. 30, no. 9, pp. 663–684, Sep. 2014, doi: 10.1080/10447318.2014.930311.
- [17] S. Ntoa, G. Margetis, M. Antona, and C. Stephanidis, "User experience evaluation in intelligent environments: A comprehensive framework," *Technologies*, vol. 9, no. 2, p. 41, 2021.
- [18] J. Idogawa, F. Bizarias, R. Camara, and W. Satyro, "User experience and value: a bibliometric study: Experiencia do usuário e valor: um estudo bibliométrico," *Concilium*, vol. 23, no. 19, pp. 100–118, 2023.
- [19] F. P. Juniawan, D. Y. Sylfania, and R. R. C. Putra, "YoBagi's User Experience Evaluation using User Experience Questionnaire," in *2022 Seventh International Conference on Informatics and Computing (ICIC)*, IEEE, 2022, pp. 1–4. Accessed: Oct. 31, 2024. [Online]. Available: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/10006968/>
- [20] N. D. Priandani, Y. A. Sandy, and N. R. Sari, "User experience evaluation of Botani mobile application using user experience questionnaire," *J. Teknol. Dan Manaj. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 12–19, 2023.
- [21] M. Juric, F. Pehar, and N. P. Pavlović, "Translation, Psychometric Evaluation, and Validation of the Croatian Version of the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Human-Computer Interact.*, vol. 40, no. 7, pp. 1644–1657, Apr. 2024, doi: 10.1080/10447318.2022.2147713.

1. Dilarang menyalin, mengutip, atau menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipannya harus mencantumkan sumber dan tidak diperlakukan sebagai plagiasi.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN A

### BUKTI LETTER OF ACCEPTANCE

Jurnal INOVTEK Polbeng  
Seri Informatika

ISSN : 2527-9866

Akreditasi Kemendikbudristek

No.72/E/KPT/2024

Peringkat Sinta 3

Vol.8 Nomor 1 - Vol.12 Nomor 2

Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Politeknik Negeri Bengkalis

Jl. Bathin alam, Sungai Alam Bengkalis-Riau 28711

#### SURAT KETERANGAN PENERIMAAN NASKAH JURNAL

Nomor:09/ISI/Vol X.1/2025

Dewan editor Jurnal INOVTEK Polbeng Seri Informatika telah menerima artikel berikut:

Penulis : Furqan Anwari, Eki Saputra, Arif Marsal, Mona Fronita,  
Muhammad Jazman, Syafril Siregar

Judul : EVALUASI USER EXPERIENCE PADA E-PUSKESMAS KOTA  
PAYAKUMBUH MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE  
QUESTIONNAIRE

Asal Instansi : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim

Menyatakan bahwa artikel tersebut telah memenuhi kriteria Penulisan Jurnal INOVTEK Polbeng Seri Informatika Politeknik Negeri Bengkalis dan akan diterbitkan di Volume 10 Nomor 1 pada tanggal 30 Maret 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Bengkalis, 23 Desember 2024

Ketua Dewan Editor

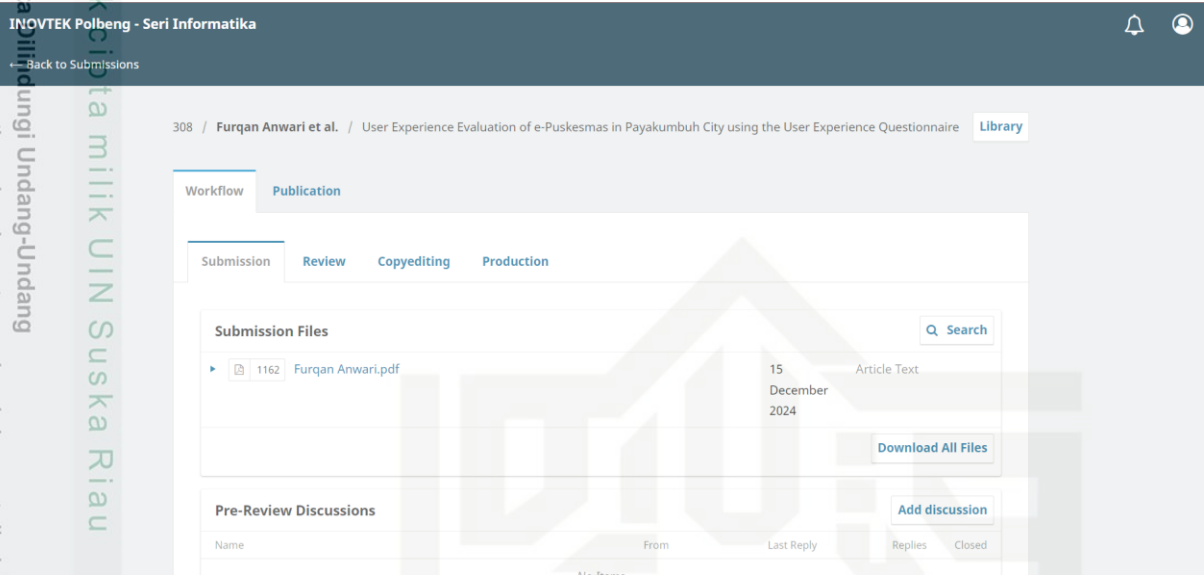


Agus Tedyana

## LAMPIRAN B

### BUKTI SUBMIT JURNAL

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



The screenshot shows a journal submission dashboard for 'INOVTEK Polbeng - Seri Informatika'. The user is logged in as 'Furqan Anwari et al.' and is viewing the 'Publication' workflow. The submission is titled 'User Experience Evaluation of e-Puskesmas in Payakumbuh City using the User Experience Questionnaire'. The submission files section shows a file named 'Furqan Anwari.pdf' (1162 KB) submitted on 15 December 2024. The pre-review discussions section is currently empty.

#### Notifications

### Your submission has been sent for review

16-12-2024 12:49 PM

Dear Furqan Anwari,

I am pleased to inform you that an editor has reviewed your submission, User Experience Evaluation of E-Puskesmas in Payakumbuh City Using The User Experience Questionnaire Method, and has decided to send it for peer review. An editor will identify qualified reviewers who will provide feedback on your submission.

This journal conducts double-anonymous peer review. The reviewers will not see any identifying information about you or your co-authors. Similarly, you will not know who reviewed your submission, and you will not hear from the reviewers directly. You will hear from us with feedback from the reviewers and information about the next steps.

Please note that sending the submission to peer review does not guarantee that it will be published. We will consider the reviewers' recommendations before deciding to accept the submission for publication. You may be asked to make revisions and respond to the reviewers' comments before a final decision is made.

If you have any questions, please contact me from your submission dashboard.

Indonesia



## LAMPIRAN C BUKTI ACCEPTED AND EDITOR DECISION

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hakcipta miii UIN Suska Riau

Stresanan U niversit of Sulan yarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Submission
Review
Copyediting
Production

Round 1

**Round 1 Status**  
Submission accepted.

**Notifications**

<a href="#">Your submission has been sent for review</a>	16-12-2024 12:49 PM
<a href="#">Your submission has been reviewed and we encourage you to submit revisions</a>	17-12-2024 12:00 PM
<a href="#">Your submission has been accepted to INOVTEK Polbeng - Seri Informatika</a>	21-12-2024 10:40 PM

**Your submission has been accepted to INOVTEK Polbeng - Seri Informatika**

21-12-2024 10:40 PM

Dear Furqan Anwari,

I am pleased to inform you that we have decided to accept your submission without further revision. After careful review, we found your submission, User Experience Evaluation of e-Puskesmas in Payakumbuh City using the User Experience Questionnaire Method, to meet or exceed our expectations. We are excited to publish your piece in INOVTEK Polbeng - Seri Informatika and we thank you for choosing our journal as a venue for your work.

Your submission is now forthcoming in a future issue of INOVTEK Polbeng - Seri Informatika and you are welcome to include it in your list of publications. We recognize the hard work that goes into every successful submission and we want to congratulate you on reaching this stage.

Your submission will now undergo copy editing and formatting to prepare it for publication.

You will shortly receive further instructions.

If you have any questions, please contact me from your [submission dashboard](#).

Kind regards,  
Indonesia

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Furqan Anwari, dilahirkan di Payakumbuh, Sumatera Barat, pada tanggal 24 Agustus 2001 dari pasangan Bapak Nurwan Sani dan Ibu Almh. Novitri. Peneliti merupakan anak pertama dari 5 bersaudara. Pengalaman pendidikan dimulai dengan menyelesaikan Sekolah Dasar Negeri 02 Air Rami kabupaten Mukomuko Provinsi Bengkulu, pada tahun 2008-2014. Sekolah Menengah di Pesantren Cahaya Islam Kota Payakumbuh Provinsi Sumatera Barat pada tahun 2014-2017. Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Padang Panjang pada tahun 2017-2020 dengan jurusan IPA. Pendidikan Sarjana (S1) di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang terletak di Kota Pekanbaru pada tahun 2020-2025. Selama menjalani masa studi sebagai mahasiswa, telah melaksanakan Kerja Praktek (KP) di Saint Cinnamon Pekanbaru. Disamping itu, juga mengikuti pengabdian Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Sungai Pakning, Bengkalis, Riau. Semoga laporan Tugas Akhir ini mampu memberikan kontribusi pengetahuan yang positif terhadap dunia pendidikan dan perkembangan teknologi yang baru. Terkait pertanyaan dan diskusi mengenai penelitian ini dapat menghubungi melalui *e-mail* 12050316613@students.uin-suska.ac.id. atau furqaananwari87@gmail.com.

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.