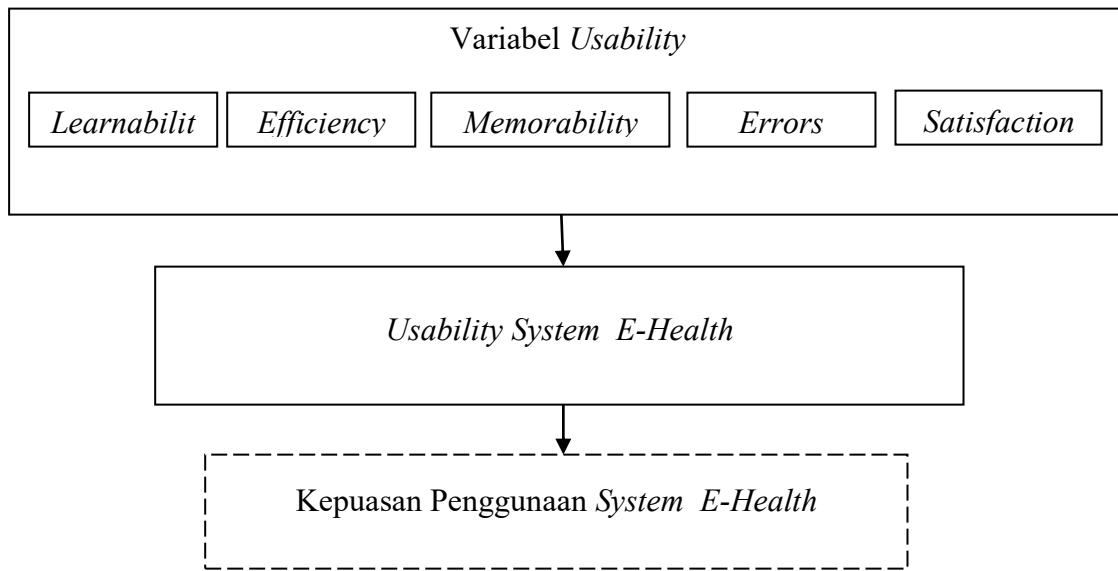


BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL

3.1 Kerangka Konseptual Penelitian



Keterangan:

Diteliti Tidak Diteliti

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual

3.2 Penjelasan Kerangka Konseptual

Berdasarkan Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan *system usability scale (SUS)* untuk menganalisis tingkat *Usability System E-Health* bagi pasien di Puskesmas Tenggilis Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna dapat memanfaatkan *System E-Health* secara optimal berdasarkan beberapa aspek

Usability. Setiap variabel *Usability* berperan dalam menilai sejauh mana *System E-Health* dapat digunakan secara efektif dan efisien dari sudut pandang pasien. Learnability mengacu pada kemudahan pengguna dalam memahami dan mulai menggunakan sistem, sementara efficiency menilai kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas setelah memahami sistem. Memorability berfokus pada kemampuan pengguna untuk tetap mengingat cara menggunakan sistem setelah tidak menggunakannya dalam jangka waktu tertentu. Errors mengukur jumlah serta dampak kesalahan yang terjadi saat pengguna berinteraksi dengan sistem, sedangkan satisfaction mencerminkan tingkat kenyamanan serta pengalaman positif pengguna dalam menggunakan *System E-Health*.

Pengukuran *Usability* dilakukan menggunakan metode *system usability scale (SUS)* untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman pasien dalam menggunakan layanan *E-Health*. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem berdasarkan persepsi pasien, sehingga dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana sistem dapat lebih disesuaikan dengan kebutuhan responden. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan agar pasien lebih mudah memanfaatkan layanan digital untuk mendukung kesehatan.