

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

1. Peneliti merancang desain *user interface* ekspedisi elektronik rekam medis rawat inap di Rumah Sakit Umum Dharma Yadnya menggunakan 2 metode yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif dan metode *waterfall* serta menggunakan teknik pengujian SUS (*System Usability Scale*).
2. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, informan setuju dengan pembuatan desain *interface* ekspedisi elektronik rekam medis rawat inap. Namun, masih ada perbaikan dan tambahan yang dirasa lebih sesuai dengan pengguna nanti seperti waktu (tanggal keluar dan kembali rekam medis), laporan peminjaman dan pengembalian rekam medis.
3. Berdasarkan evaluasi menggunakan kuesioner SUS (*System Usability Scale*) terhadap tiga ahli, ditemukan bahwa skor rata-rata adalah 90, menunjukkan bahwa tingkat penerimaan pengguna termasuk dalam kategori yang dapat diterima (*Acceptable*). Hal ini mengindikasikan bahwa desain *user interface* untuk sistem rekam medis rawat inap elektronik ekspedisi ini memiliki tingkat ketergunaan yang baik.
4. Dengan mendapatkan nilai skor rata-rata 90, yang berarti desain *user interface* ini tidak perlu dilakukan sebuah perbaikan yang dapat dikatakan bisa menjadi rekomendasi kepada Rumah Sakit Umum Dharma Yadnya. Hasil evaluasi pengujian yang telah dilakukan didapati bahwa *Grade Scale* desain *user interface* ini masuk dalam kategori A (baik sekali), dikarenakan memiliki nilai skor akhir 90 serta mendapat *Adjective Rating*

masuk dalam kategori *Excellent*, yang berarti desain *user interface* ini sudah memenuhi unsur-unsur pokok dalam *usability* atau kebergunaan

## 5.2 Saran

1. Bagi pihak Rumah Sakit Umum Dharma Yadnya diharapkan dari peneliti ini agar dapat dijadikan pertimbangan sebagai bahan acuan Evaluasi dalam meningkatkan mutu pelayanan kesehatan dalam sistem ekspedisi elektronik rekam medis.
2. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini disarankan untuk memepertimbangkan beberapa hal seperti menambahkan pakar-pakar yang akan menguji desain *user interface* serta bisa menggunakan metode pengujian lainnya.
3. Bagi institusi dapat menerapkan dan membandingkan ilmu yang diperoleh selama studi dengan kenyataan kerja dilapangan serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau sumber kepustakaan bagi peneliti-peneliti lainnya.