

Perancangan Desain User Interface Pada Sistem Registrasi Pasien Di Rumah Sakit Graha Husada

Siti Yuliana Putri^{✉#1}, Nirma Ceisa Santi^{*2}, Auliyaur Rokhim^{#3}

[#] Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Jl. Ahmad Yani No. 10, Sukorejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro

¹pyuliana078@gmail.com

³auliyaboyz@gmail.com

^{*} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Jl. Ahmad Yani No. 10, Sukorejo, Kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro

²nirmaceisa1@gmail.com

Abstract— Technology is currently a tool for society, especially in public services, one of these public services is in the health sector. In the health sector, several health services such as clinics, hospitals and other health facilities have implemented technology to support their operational activities. Currently, many hospitals use computer-based systems to identify patients. One of them is a registration information system that makes services more efficient and effective. This research aims to design a user interface for a website-based patient registration system using the Design Thinking method. The result of this research is a prototype design. The second stage above is applied to the prototype stage which is used as an example of the UI display for the hospital patient registration application that will be developed. Based on Usability Testing using Google form and distributing online questionnaires. Of the 11 respondents testing the admin and user sections, the results from the respondents were 90%, These results indicate that almost all users are satisfied with the prototype design and the results of these respondents state that the patient registration website prototype is easy to use.

Keywords— Information Systems; Interface Design; Patient Registration; Design Thinking.

I. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini menjadi alat bantu masyarakat khususnya pada layanan publik, salah satu layanan publik tersebut yaitu pada bidang kesehatan. Dalam bidang kesehatan, beberapa pelayanan kesehatan seperti klinik, rumah sakit, dan fasilitas kesehatan lainnya sudah menerapkan teknologi dalam mendukung kegiatan operasionalnya. Saat ini banyak rumah sakit menggunakan sistem berbasis komputer untuk mengidentifikasi pasien. Salah satunya adalah sistem informasi registrasi yang membuat layanan lebih efisien dan efektif. Pasien merasa puas dan tidak perlu menunggu lama untuk mendapatkan antrian di loket pendaftaran untuk setiap kunjungan atau perawatan medis.

Rumah sakit Graha Husada di daerah singgahan Kabupaten Tuban masih menggunakan metode manual untuk mencatat pasien di buku besar pendaftaran. Akibatnya jadwal pengobatan pasien tidak pasti karena pasien tidak menerima kartu pendaftaran berobat. Suatu sistem yang memudahkan registrasi pasien adalah salah satu upaya rumah sakit untuk memberikan pelayanan terbaik. Ini akan membantu pasien merasa puas karena mereka tidak perlu antri terlalu lama untuk setiap kunjungan berobat dan tidak perlu kembali ke rumah sakit untuk mendaftar.

Untuk menangani keluhan tersebut penelitian ini bertujuan untuk merancang user interface sistem registrasi pasien berbasis website yang menggunakan metode Design Thinking. Rumah sakit akan mempertimbangkan antarmuka pengguna (user interface) yang mudah dipahami saat membuat perancangan ini. Dengan demikian, pasien dapat mendaftar secara mandiri melalui website tanpa harus pergi ke loket pendaftaran rumah sakit. Untuk memastikan pembuatan sistem yang efisien dan optimal, perancangan User Interface sangat penting sebelum membuat website. Ini mencakup seberapa mudah pengguna dapat menemukan dan menggunakan fitur-fitur yang mereka butuhkan. Di sisi lain, antarmuka pengguna berfungsi sebagai penghubung antara website dan pengguna yang memungkinkan interaksi yang mudah dan efektif dalam mencapai tujuan pengguna saat menggunakan website.

II. METODOLOGI

A. Data

Data yang dibutuhkan pada penelitian ini berupa perancangan desain user interface registrasi pasien di rumah sakit graha husada berbasis website menggunakan metode

design thinking, pengumpulan data diperoleh dari Observasi secara online Wawancara dengan sfat melalui telfon.

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan 2 metode, pengumpulan data dilakukan agar data tersebut dapat diolah sebelum proses pembuatan sistem:

1. Studi pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari berbagai literatur seperti buku, jurnal, penelusuran media internet ataupun dokumen yang berkaitan dengan tema penelitian.

2. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara atau berkonsultasi langsung dengan Staf di Rumah Sakit Graha Husada Singgahan melalui telfon untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang proses registrasi, kebutuhan website dan masalah yang dihadapi dalam registrasi pasien. Menurut (emy & bambang, 2011:11) Wawancara telah diakui sebagai teknik pengumpulan data yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara memungkinkan analisis sistem sebagai pewawancara untuk mengumpulkan data secara bertatap muka langsung dengan orang yang diwawancarai.

C. Metode

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode Design Thinking. Metode Design Thinking memiliki lima tahapan yang harus dilakukan yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. berikut menunjukkan bagian alur dari metode penelitian.

1. Empathize (Empati)

Fase ini merupakan fase pertama dari rangkaian proses design thinking yaitu bagaimana memahami permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut dapat dipahami melalui observasi (mengamati secara langsung) atau melalui wawancara secara satu per satu dengan pengguna untuk memahami kesan terhadap produk tersebut.

Pada tahap empati, observasi dan wawancara adalah cara pertama untuk memahami masalah yang ingin diselesaikan. Penulis melakukan wawancara dengan orang-orang dari masyarakat yang pernah menjadi pasien dan staf rumah sakit Graha Husada untuk mendapatkan informasi yang valid. Salah satu pasien laki-laki berusia 22 tahun mengatakan dalam wawancara bahwa proses pendaftaran pasien baru masih dilakukan secara langsung, sementara pasien lama berkomunikasi secara online melalui WhatsApp. Solusi yang dicapai setelah diskusi adalah sistem pendaftaran rumah sakit Graha Husada berbasis website, yang akan memungkinkan pendaftaran dilakukan dalam satu sistem. Dengan melakukan observasi terhadap proses pendaftaran rumah sakit, yang dapat digunakan sebagai referensi untuk pembuatan sistem di masa mendatang.

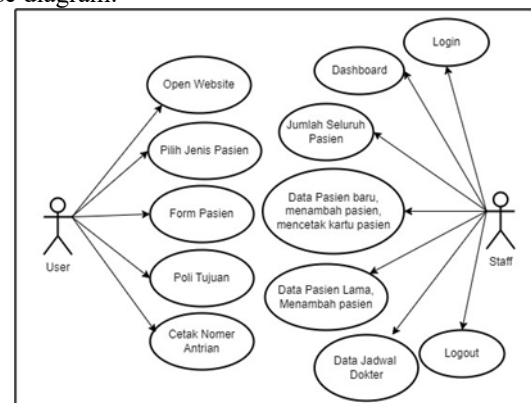
2. Define (Penetapan)

Data yang diperoleh terkait kesan dan kebutuhan user melalui observasi atau wawancara, selanjutnya fase kedua dari design thinking yaitu define. Define merupakan proses memilah data sehingga dapat dipetakan inti permasalahan. Pemetaan tersebut dilakukan dengan sudut pandang pengguna.

Seluruh data yang telah dikumpulkan pada pengolahan data dan hasil pengumpulan tanggapan pengguna terkait permasalahan dari tahap empathize, dikelompokkan berdasarkan kebutuhan dan fungsinya pada sistem. Tujuannya adalah untuk dapat mengidentifikasi fitur-fitur pada tampilan website, pengguna yang terlibat serta user level pada sistem, dan juga hubungan antar entitas pada tampilan pendaftaran pasien online.

• Use Case Diagram

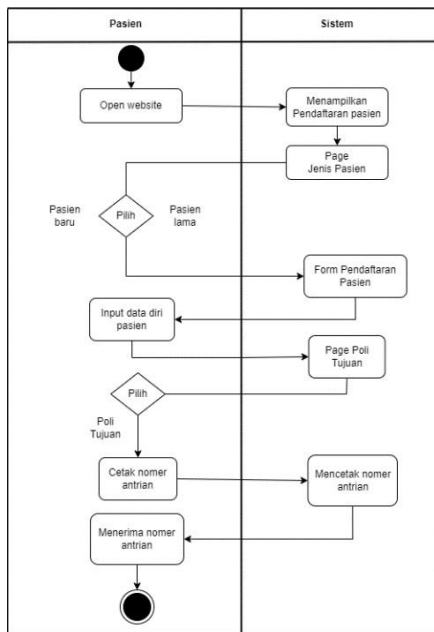
Dari hasil analisis yang telah dilakukan, pertama-tama membuat pemodelan use case diagram. Use case diagram merupakan diagram yang dibuat menggunakan sudut pandang pengguna. Berikut merupakan bagian use case diagram:



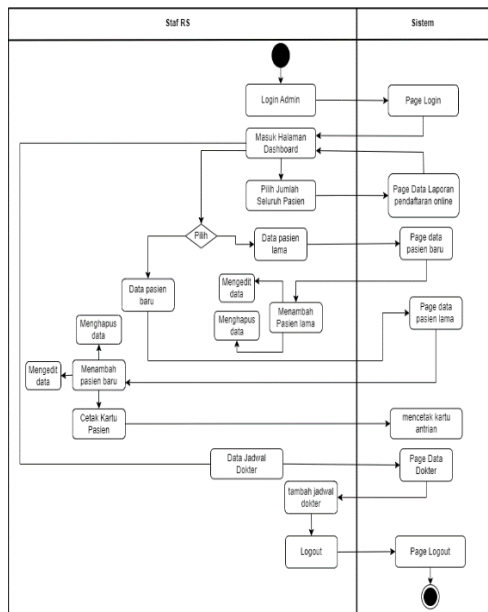
Gambar 1. Use Case Diagram Pendaftaran pasien

• Aktivitas Diagram

Activity Diagram adalah alat visual yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas, proses bisnis, atau alur kerja operasional dalam suatu sistem secara step-by-step. Diagram ini menunjukkan urutan aktivitas atau langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan suatu tugas atau mencapai suatu tujuan. Dalam Activity Diagram, setiap aktivitas direpresentasikan sebagai kotak dengan nama aktivitas di dalamnya, dan aliran kontrol antara aktivitas-aktivitas tersebut ditunjukkan dengan menggunakan panah. Berikut macam-macam Activity Diagram pada sistem yang dirancang.



Gambar 2. Activity Diagram Pasien



Gambar 3. Activity Diagram Staff

3. Ideate (Ide)

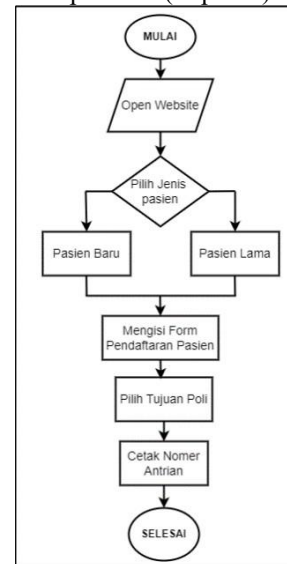
Fase lanjutan setelah masalah dipetakan adalah ideate. Pada fase ini, desainer dituntut untuk berpikir keras, kreatif, dan inovatif dengan melakukan brainstorming, mindmapping, dan ideasi untuk menciptakan suatu produk yang mampu mengatasi permasalahan pengguna.

Tahap ini merupakan proses menemukan ide dengan cara mengeksplorasi berbagai macam hal dan mencari inspirasi sebanyak-banyaknya untuk pengembangan bentuk fitur-fitur yang pada sistem website. Proses ideate ini berfokus pada ide atau generasi ide sebagai dasar untuk membuat desain prototype yang akan dibuat.

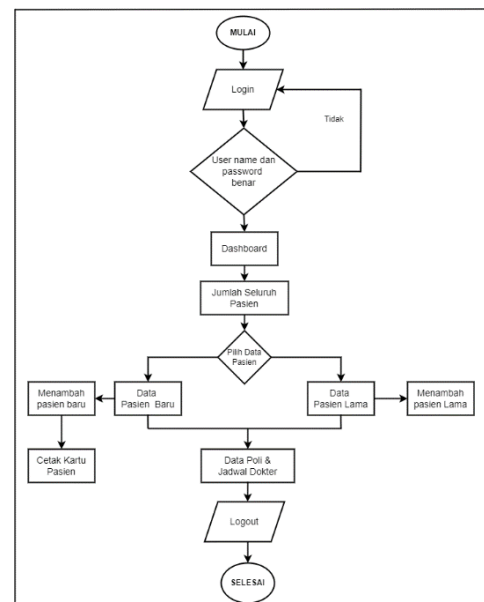
• Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafis dari urutan langkah-langkah dan prosedur dari sebuah program. Flowchart membantu analisis dalam

memecahkan masalah menjadi segmen-segmen yang lebih kecil dan membantu dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. Biasanya, flowchart memudahkan penyelesaian suatu masalah, terutama masalah yang memerlukan pembelajaran dan evaluasi lebih lanjut. Proses dalam lingkungan organisasi umumnya terdiri dari serangkaian kegiatan yang berulang. Setiap siklus kegiatan tersebut biasanya dapat dibagi menjadi beberapa langkah kecil. Dari uraian langkah-langkah tersebut, pengguna dapat mencari langkah mana pun yang dapat kita perbaiki (improve).



Gambar 4. Flowchart Pasien



Gambar 5. Flowchart Staff

• Wireframe

wireframe dibuat dengan tingkat kejelasan yang rendah, tujuannya adalah tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai solusi desain dan mengkomunikasikan ide kepada stakeholder dan calon pengguna. Dalam gambar tersebut, Wireframe merupakan metode desain antarmuka pengguna yang

berbentuk kerangka gambar. Panduan visual yang merepresentasikan struktur halaman pada suatu aplikasi. Wireframe adalah Kerangka halaman pendaftaran pasien yang dibuat menggunakan aplikasi figma.

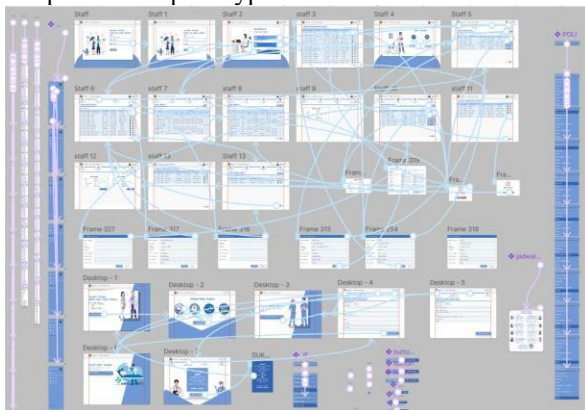


Gambar 6. Wireframe

4. Prototype (Simulasi)

Setelah diperoleh hasil dari fase ideate, selanjutnya hasil tersebut dirancang menjadi suatu wireframe. Kemudian wireframe tersebut dikembangkan ke dalam bentuk produk low-fidelity dan high-fidelity. Hasil desain mockup high-fidelity kemudian diberi flow dan dihasilkan prototype.

Dalam metode Design Thinking, prototype adalah tahap penting yang dilakukan setelah proses brainstorming untuk mengimplementasikan ide-ide yang telah dikembangkan. Berbeda dengan tahap wireframe sebelumnya, pada tahap ini dibuat Design Systems untuk dikembangkan menjadi bentuk akhir yang mencakup warna, huruf, gambar, ikon, tombol, dan elemen lainnya. Dalam Design system, terdapat komponen-komponen visual yang berasal dari kerangka dasar yang ada pada wireframe. Design system memberikan informasi tentang jenis font dan warna yang digunakan dalam pembuatan prototype.



Gambar 7. Prototype

5. Test (Uji Coba)

Setelah prototype selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji kelayakan melalui fase testing dengan tujuan mendapat timbal balik dari pengguna sebelum produk disebarluaskan.

Tahapan Test merupakan tahap akhir pada metode design thinking setelah melewati tahapan empathize hingga prototype. Pengujian dilakukan untuk mengidentifikasi solusi terbaik. Tahap ini menggunakan metode usability

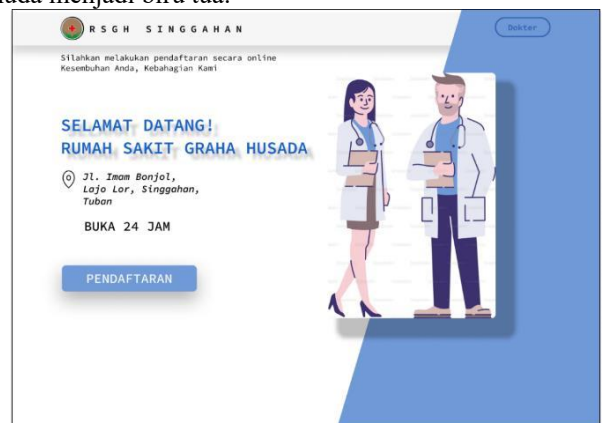
testing atau pengujian kegunaan yaitu proses pengujian berbagai bagian situs web atau aplikasi oleh pengguna dengan tujuan menemukan cara paling baik dan efektif untuk pengguna dalam menyelesaikan suatu aktivitas berdasarkan feedback yang diberikan setelah mengalami prototype secara langsung dan nyata.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian terdapat hasil yang di tuju, hasil dari penelitian ini yaitu prototype desain. Berikut ini adalah penjelasan tentang tampilan perancangan desain website registrasi pasien rumah sakit graha husada menggunakan aplikasi figma dan dilakukan prototype, perancangan desain website ini dapat di akses oleh user 2 yaitu admin dan pasien, Terdapat beberapa halaman user yaitu halaman pendaftaran, halaman jenis pasien, halaman form pendaftaran, halaman tujuan poli, halaman cetak kartu antrian dan halaman login akun admin, halaman dashboard dan jumlah seluruh pasien, halaman pasien baru dan lama, halaman jadwal dokter. Masing-masing halaman yang dibuat dilengkapi dengan prototype desain. Berikut merupakan tampilan desain antarmuka yang telah dirancang.

1. Halaman Awal Pengguna

Halaman awal pendaftaran terdapat ucapan selamat datang dirumah sakit graha husada, untuk memudahkan pengguna pada halaman awal ini tidak diberi banyak button sehingga untuk memulai pendaftaran pengguna hanya akan mengeklik button pendaftaran untuk memulai mendaftar antrian priksa, button pendaftaran ini ada perubahan warna jika pengguna mengeklik button nya akan berubah biru muda menjadi biru tua.



Gambar 8. Halaman Awal

2. Halaman Pendaftaran Pasien

Halaman pendaftaran pasien ini ada langkah- langkah pengguna untuk pendaftaran pasien yang pertama pengguna memilih jenis pasien, mengisi form pasien, memilih poli yang di tuju dan cerak kartu antrian. Dihalaman ini ada button selanjutnya di button ini apabila di klik akan berubah warna biru muda menjadi biru tua.



Gambar 9. Halaman Pendaftaran Pasien

3. Halaman Jenis Pasien

Halaman jenis pasien ini akan di minta untuk memilih jenis pasien, pasien baru yaitu pasien yang belum pernah berobat di rumah sakit graha husada dan belum memiliki nomer rekan medis atau kartu pasien, apabila pasien lama yaitu pasien yang sudah pernah berobat di rumah sakit graha husada dan sudah memiliki kartu pasien. Button pilih jenis pasien apabila di klik akan berubah warna biru muda menjadi biru tua, saat pengguna memilih salah satu pilihan jenis pasien gambar dibawah ini pengguna akan diarahkan ke halaman selanjutnya yaitu halaman yang sesuai dengan jenis pasien yang dipilih oleh pengguna.



Gambar 10. Halaman Jenis Pasien

4. Halaman Form Pasien Baru

Apabila pengguna memilih pasien baru akan otomatis menuju halaman form pengisian pendaftaran pasien baru, dimana pada halaman ini pengguna akan mengisi data diri pengguna seperti tanggal kedatangan, nama, NIK, tempat tanggal lahir, alamat, jenis kelamin dan nomer whatsapp. Apabila pengguna mengeklik button selanjutnya akan ada perubahan warna biru muda menjadi biru tua.

Gambar 11. Halaman Form Pasien Baru

5. Halaman Form Pasien Lama

Apabila pengguna memilih pasien lama akan otomatis menuju halaman form pengisian pendaftaran pasien lama, pada form pasien lama pengguna hanya perlu mengisi tanggal kedatangan, nama, tempat tanggal lahir, alamat dan nomer rekan medis pasien. Apabila pengguna mengeklik button selanjutnya akan ada perubahan warna biru muda menjadi biru tua.

Gambar 12. Halaman Form Pasien Lama

6. Halaman Tujuan Poli

Halaman tujuan poli ini, apabila pengguna pasien lama dan pasien baru sudah mengisi data diri maka akan otomatis ke halaman tujuan poli, pengguna perlu memilih poli yang ingin dituju contohnya untuk pengguna pasien yang ingin mameriksa mata pengguna dapat memilih poli mata untuk konsultasi ke dokter mata, setelah memilih poli pengguna bisa mengeklik tombol selanjutnya untuk beralih ke halaman berikutnya yaitu cetak kartu antrian, ada 8 poliklinik di rumah sakit graha husada. Apabila button poliklinik di klik akan ada perubahan warna biru muda menjadi biru tua.



Gambar 13 Halaman Tujuan Poli

7. Halaman Cetak Kartu Antrian

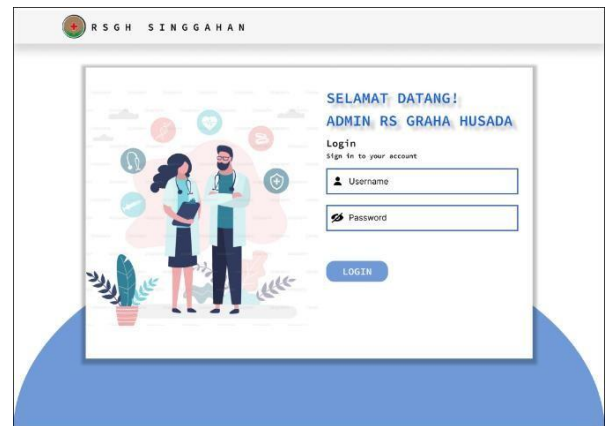
Pada halaman cetak antrian pengguna akan di tampilkan no. antrian dan jadwal tepat untuk pengguna atau pasien tersebut datang ke rumah sakit. Jadwal dibawah bertujuan untuk menghindari keramaian dan juga keterlambatan sehingga pasien dapat datang tepat waktu. Apabila pengguna mengeklik button ambil antrian akan ada perubahan warna biru muda menjadi biru tua dan apabila di klik akan ada tampilan sukses pendaftaran.



Gambar 14 Halaman Cetak Kartu Pasien

8. Halaman Login Admin

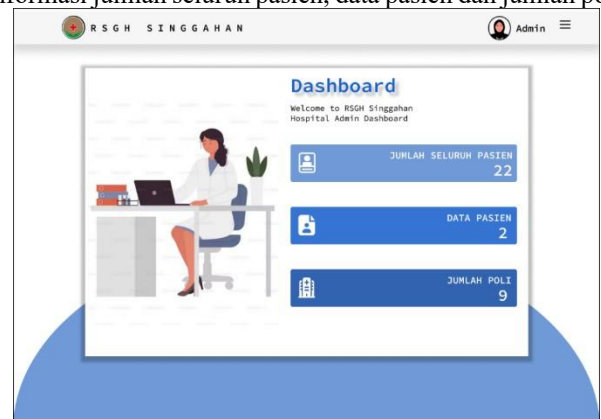
Halaman Login Admin adalah suatu proses admin masuk ke dalam sebuah layanan online yang berisi nama dan password, dalam halaman ini user admin harus menginputkan username dan password keduanya saat digunakan untuk login harus tepat jangan sampai salah ketik, karena keduanya saling terkait dan tidak bisa dipisahkan. Sistem ini diakses oleh admin saja, dan setelah admin berhasil login maka akan langsung menuju ke halaman utama sistem atau ke dashboard. Apabila button login di klik akan ada perubahan warna biru muda menjadi biru tua.



Gambar 15 Halaman Login Admin

9. Halaman Dashboard

Halaman dashboard merupakan halaman yang ditampilkan ketika user admin masuk kedalam sistem lewat login. Dalam halaman ini menampilkan menu-menu yang disediakan. Menu halaman dashboard ini berisikan informasi jumlah seluruh pasien, data pasien dan jumlah poli.



Gambar 16 Halaman Dashboard

10. Halaman Jenis Seluruh Pasien

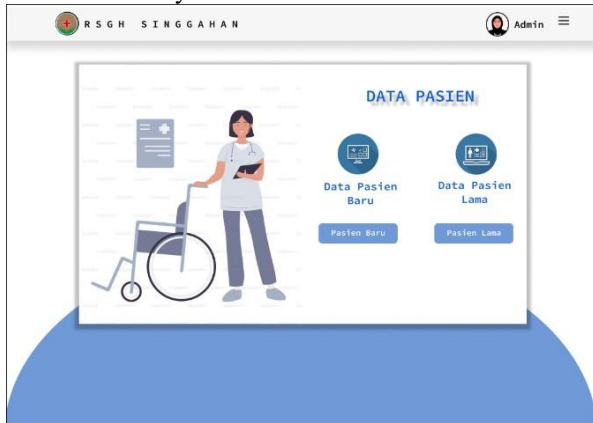
Apabila admin mengeklik button jumlah seluruh pasien sistem akan beralih ke halaman laporan pendaftaran online, di halaman ini admin bisa melihat semua jumlah pasien yang daftar online, admin juga bisa mengedit data pasien dan menghapus data pasien.

NO	Tgl Kedatangan	Nama Pasien	Jenis Kelamin	Tgl Lahir	Tujuan Poli	Aksi
1	30 Juli 2024	Dinas	Laki - Laki	24 April 1994	Mata	[Edit] [Hapus]
2	30 Juli 2024	Fitria	Perempuan	19 Jan 2001	Mata	[Edit] [Hapus]
3	30 Juli 2024	St Yuliana Putri	Perempuan	14 Jan 2002	Mata	[Edit] [Hapus]
4	30 Juli 2024	Shinta	Perempuan	12 Mei 2006	Gigi & Mulut	[Edit] [Hapus]
5	30 Juli 2024	Ahmad	Laki - Laki	3 Maret 1991	Gigi & Mulut	[Edit] [Hapus]
6	30 Juli 2024	zidan	Laki - Laki	23 Maret 1992	Penyakit Dalam	[Edit] [Hapus]
7	30 Juli 2024	Siswati	Perempuan	12 April 1982	Penyakit Dalam	[Edit] [Hapus]
8	30 Juli 2024	Siti Putri	Perempuan	3 Mei 1999	Penyakit Dalam	[Edit] [Hapus]
9	30 Juli 2024	Dewi Cahyani	Perempuan	31 Des 1997	Penyakit Dalam	[Edit] [Hapus]
10	30 Juli 2024	Rizki andrian	Laki - Laki	1 Maret 2002	Penyakit Dalam	[Edit] [Hapus]
11	30 Juli 2024	Anisah	Perempuan	19 Juni 1999	Kandungan	[Edit] [Hapus]
12	30 Juli 2024	wahyudin	Laki - Laki	12 Juni 1982	Urologi	[Edit] [Hapus]
13	30 Juli 2024	Istiqonah	Perempuan	23 Feb 1999	Tulang	[Edit] [Hapus]
14	30 Juli 2024	Hafimah	Perempuan	5 Juli 1999	Urologi	[Edit] [Hapus]
15	30 Juli 2024	Sholihin	Laki - Laki	29 Agu 1979	Penyakit Dalam	[Edit] [Hapus]
16	30 Juli 2024	Ibrahim sholeh	Laki - Laki	29 Sep 1989	Penyakit Dalam	[Edit] [Hapus]

Gambar 17 Halaman Jenis Seluruh Pasien

11. Halaman Jenis Data Pasien

Halaman jenis data pasien ini admin bisa memilih jenis data pasien baru atau data pasien lama yang admin ingin melihat data-datanya.



Gambar 18 Halaman Jenis Data Pasien

12. Halaman Data Pasien Baru

Apabila admin memilih data pasien baru otomatis akan menuju halaman data pasien baru ini, admin bisa menambah data pasien baru, mengedit data pasien, mencetak kartu pasien baru dan bisa menghapus data pasien.



Gambar 19 Halaman Data Pasien Baru

13. Halaman Data Pasien Lama

Apabila admin memilih data pasien lama otomatis akan menuju halaman data pasien lama ini, admin bisa menambah data pasien baru, mengedit data pasien dan bisa menghapus data pasien.



Gambar 20 Halaman Data Pasien Lama

14. Halaman Data Poli dan Jadwal Dokter

Halaman data poli dan jadwal ini admin bisa menambahkan jadwal dokter dan bisa melihat nama dokter beserta polinya.



Gambar 21 Halaman Data Poli dan Jadwal Dokter

A. Usability Testing

Setelah melakukan tahap prototype dari hasil perancangan desain user interface yang telah dirancang menjadi desain prototype, pengujian di lakukan dengan penyebaran form kuesoner yang memiliki responden berjumlah 11 partisipan, partisipan atau responden pada pengujian kali ini adalah mahasiswa. Selanjutnya dilakukan pengujian pada aspek satisfaction atau kepuasan pengguna. Cara penilaian tersebut melalui skala likert dari 1 sampai 4 dengan jawaban mulai dari “Sangat tidak menarik”, “kurang menarik”, “menarik” sampai “Sangat menarik”. Berikut adalah data asli sebelum dilakukan perhitungan yang dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

TABEL 1
DATA HASIL PENGITUNGAN SKOR

No	Responden	Skor Penilaian										Skor	Skor x
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	paulina eka marita	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
2	Loveana dewi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
3	Alfa laila	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	36	90
4	Endang tantriana	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	95
5	Ani istiqomah	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	35	87,5
6	Ifatut tazkiyya	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
7	Amelia	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	34	85
8	Labib fuadi	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	46	90
9	Abu thoyib	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	36	90
10	Ruliyani	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	92,5
11	Tutut fanda	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	77,5
Jumlah skor												997,	5

Rata-Rata	90,6 8
-----------	-----------

Berdasarkan Tabel 1 diatas merupakan rekap hasil dari skor yang di berikan oleh responden, hasil penelitian aspek learnability dan satisfaction sebesar 90% yang sudah di hitung, hasil tersebut menandakan hampir semua user puas dengan desain prototype tersebut dan hasil responden ini menyatakan bahwa prototype wesite registrasi pasien ini mudah untuk di gunakan.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang user interface sistem registrasi pasien berbasis website yang menggunakan metode Design Thinking. Rumah sakit akan mempertimbangkan antarmuka pengguna (user interface) yang mudah dipahami saat membuat perancangan ini. Untuk memastikan pembuatan sistem yang efisien dan optimal, perancangan User Interface sangat penting sebelum membuat website. Ini mencakup seberapa mudah pengguna dapat menemukan dan menggunakan fitur-fitur yang mereka butuhkan.

Pada kedua tahap diatas diterapkan pada tahapan prototype yang digunakan sebagai contoh tampilan UI untuk aplikasi pendaftaran pasien rumah sakit yang akan dikembangkan. hasil penelitian aspek learnability dan satisfaction sebesar 90% yang sudah di hitung, hasil tersebut menandakan hampir semua user puas dengan desain prototype tersebut dan hasil responden ini menyatakan bahwa prototype wesite registrasi pasien ini mudah untuk di gunakan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akhlak, M. L. M., Nastiti, T. M., Fatullah, R., & PU, G. B. (2023). Perancangan User Interface Pada Start-Up Kesehatan Healthy Menggunakan Metode Design Thinking. TRANSFORMASI, 19(1).
- [2] Adoe, A. P. M., & Muvid, M. B. (2023). Desain UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking. SATIN-Sains dan Teknologi Informasi, 9(2), 125-133.
- [3] Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. Walisongo Journal of Information Technology, 4(1), 43-52.
- [4] Aprilla, D. M., & Huwae, R. B. (2023). Pendekatan Design Thinking Dalam Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi SIPASTI RSUD Kota Mataram. Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI), 4(2).
- [5] AZZAHRA, A. K. (2023). ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN METODE DESIGN THINKING (Studi Kasus: Program Profesi Dokter Universitas Lampung).
- [6] Gustina, D., & Novianti, R. P. (2018). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Berbasis Web Pada Rumah Sakit Rawamangun. JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma, 5(2), 8-13.
- [7] Kholili, A. S. N., Nuraini, N., & Prananingtias, R. (2022). Perancangan Desain Interface Sistem Informasi Bed Management Rawat Inap di RS Universitas Airlangga Surabaya. J-REMI: Jurnal Rekam Medik dan Informasi Kesehatan, 3(4), 298-307.
- [8] Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma. JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya, 5(1), 1-7.

- [9] Rahman, A. P., & Wahyu, S. (2023). Perancangan Model User Experience (UX) Pada Aplikasi Mobile Pendaftaran Pasien di Puskesmas dengan Pendekatan Design Thinking dan Usability Testing. Proceeding KONIK (Konferensi Nasional Ilmu Komputer), 6, 041-048.
- [10] Setiawan, D., Nurkamid, M., & Meimaharani, R. (2022). Desain Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Pada Rumah Sakit Islam Sunan Kudus Berbasis Web. JIKA (Jurnal Informatika), 6(3), 264-270.