

LAPORAN PROYEK AKHIR

PERANCANGAN *UI/UX* SISTEM INDIKATOR MUTU
KESELAMATAN PASIEN PADA RUMAH SAKIT
BAKTI TIMAH MEDIKA PANGKALPINANG
METODE *USER CENTERED DESIGN*

Wulan Salsa Anisa Putri
NIM. 2055301148

Pembimbing
Puja Hanifah, S.S.T., M.MSI.

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK CALTEX RIAU
2024

LAPORAN PROYEK AKHIR

**LAPORAN PROYEK AKHIR
PERANCANGAN *UI/UX* SISTEM INDIKATOR MUTU
KESELAMATAN PASIEN PADA RUMAH SAKIT
BAKTI TIMAH MEDIKA PANGKALPINANG
METODE *USER CENTERED DESIGN***

**Wulan Salsa Anisa Putri
NIM. 2055301148**

**Pembimbing
Puja Hanifah, S.S.T., M.MSI.**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK CALTEX RIAU
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *UI/UX* SISTEM INDIKATOR MUTU KESELAMATAN PASIEN PADA RUMAH SAKIT BAKTI TIMAH MEDIKA PANGKALPINANG METODE *USER CENTERED DESIGN*

Wulan Salsa Anisa Putri
NIM. 2055301148

Proyek Akhir ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Terapan Komputer (S.Tr.Kom)
di Politeknik Caltex Riau

Pekanbaru 05 Agustus 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing,

Puja Harifan, S.S.T., M.MSI
NIP. 159221

Penguji,

1. Yuliska, S.T., M.Eng.
NIP. 199107

2. Muhammad Mahrus Zain, S.S.T.,
M.T.I.
NIP. 169318

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Silvana Rasio Herim, S.ST., M.T.
NIP. 068407

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam proyek akhir yang berjudul:

“Perancangan *UI/UX* Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Metode *User Centered Design*”

Adalah benar hasil karya saya, dan tidak mengandung karya ilmiah atau tulisan yang pernah diajukan di suatu Perguruan Tinggi.

Setiap kata yang dituliskan tidak mengandung plagiat, pernah ditulis maupun diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan proyek akhir ini dan disebutkan pada daftar pustaka. Saya siap menanggung seluruh akibat apabila terbukti melakukan plagiat.

Pekanbaru, 05 Agustus 2024

Wulan Salsa Anisa Putri

ABSTRAK

Sistem Indikator Mutu Bakti Timah (SIMUBA) dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan di Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang. Penelitian ini berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) dengan metode *User Centered Design*, yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama. Pengguna yang terlibat adalah *staff* rumah sakit, termasuk bagian indikator mutu dan perawat. Proses perancangan *UI/UX* menggunakan *Figma* dengan pendekatan *wireframe high fidelity*, dimulai dari observasi lapangan, wawancara, dan survei untuk memahami kebutuhan pengguna. Persona yang dihasilkan memandu pengembangan desain yang meliputi *dashboard* utama, halaman pengelolaan data mutu, formulir input data, dan laporan. Pengujian melibatkan 25 responden dari berbagai jabatan, seperti *Staff Perawat*, *Staff Mutu*, *Staff PPI*, Kepala Perawat, dan *Staff IT*. Tujuan pengujian adalah mengevaluasi kegunaan sistem menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale*, menunjukkan bahwa design prototype ini diterima dengan sangat baik oleh pengguna, dengan nilai *usability* sebesar 90 yang termasuk dalam kategori “*Excellent*”. Dan pada hasil pengujian *Usability* metode wawancara, menunjukkan bahwa hasil wawancara yang dilakukan oleh beberapa pengguna sistem ini mendapatkan kesan yang sangat baik oleh pengguna terhadap tampilan, warna, tipografi, *font*, dan fitur yang ada didalam sistem SIMUBA ini.

Kata kunci: *Figma*, Rumah Sakit, Sistem Indikator Mutu, *UI/UX Design*, *User Centered Design*.

ABSTRACT

The Quality Indicator System of Bakti Timah (SIMUBA) was developed to enhance the efficiency and quality of services at Bakti Timah Medika Hospital in Pangkalpinang. This study focuses on designing the user interface (UI) and user experience (UX) using the User-Centered Design method, which prioritizes the users. The users involved are hospital staff, including quality indicator staff and nurses. The UI/UX design process utilized Figma with a high-fidelity wireframe approach, beginning with field observations, interviews, and surveys to understand user needs. The resulting personas guided the development of designs that include the main dashboard, quality data management pages, data input forms, and reports. Testing involved 25 respondents from various positions, such as Nursing Staff, Quality Staff, Infection Prevention and Control Staff, Head Nurses, and IT Staff. The purpose of the testing was to evaluate the system's usability using the System Usability Scale (SUS). The testing results showed that the design prototype was very well received by users, with a usability score of 90, classified as "Excellent." Additionally, interview-based usability testing revealed that users had a very positive impression of the system's appearance, colors, typography, fonts, and features.

Keywords: *Figma, Hospital, Quality Indicator System, UI/UX Design, User Centered Design,*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir dengan judul “Perancangan *UI/UX* Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Metode *User Centered Design*”. Proyek akhir disusun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi Diploma IV pada Program Studi Teknik Informatika Politeknik Caltex Riau.

Dalam hal ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan apresiasi kepada semua pihak yang telah berkontribusi memberikan bantuan dan dukungan dalam menyukseskan perjalanan ini. Dengan tulus dan rendah hati, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu menyertai penulis dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini tepat waktu.
2. Ayahanda Hendra Yuhafendri dan Ibunda Nelawati. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang di berikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
3. Bapak Dr. Dadang Syarif Sihabudin Sahid, S.Si., M.Sc selaku direktur Politeknik Caltex Riau.
4. Ibu Silvana Rasio Henim, S.ST, M.T. selaku Ketua Program Teknik Informatika Politeknik Caltex Riau.
5. Ibu Puja Hanifah, S.S.T., M.MSI. selaku dosen pembimbing dan Wali Dosen yang telah banyak membantu, mengarahkan dan memberikan kesempatan-kesempatan baik selama penulis menempuh pendidikan di Politeknik Caltex Riau.
6. Ibu Yuliska, S.T., M.Eng. dan Bapak Muhammad Mahrus Zain, S.S.T., M.T.I. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan kepada penulis.
7. Bapak Eggy Febriano, S.ST. , Yan Irawan S.Kom. , Akil Nur Muharram, S.Tr.Kom.selaku bagian IT Rumah Sakit Bakti Timah Media Pangkalpinang.
8. Terimakasih kepada tuan dari alumni Teknik Informatika generasi 18 dengan nomor NIM 1855301119 yang telah membersamai penulis selama penyusunan dan pengerjaan laporan dalam kondisi apapun.

Tetaplah nyaman, seperti tuan membuat penulis ini menjadi nyaman dengan segala kekurangan.

9. Terimakasih Kepada *Blackpink*, terkhusus kepada lagu-lagunya yang telah menemani dan memberikan semangat melalui karyanya kepada penulis dalam proses pembuatan dan perancangan proyek akhir.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan Teknik Informatika Generasi 20. Khususnya kelas 20 TI E yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan Proyek Akhir.
11. Orang-orang terdekat yang telah menemani, memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan proyek akhir.
12. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan proyek akhir ini belum mencapai tingkat kesempurnaan, oleh karena itu, penulis sangat menghargai segala jenis kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan di masa depan dan kemajuan diri penulis sendiri.

Pekanbaru, 05 Agustus 2024

Penulis,

Wulan Salsa Anisa Putri

DAFTAR ISI

LAPORAN PROYEK AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACK</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 <i>Profile</i> PT. Bakti Timah Medika Pangkalpinang.....	10
2.2.2 <i>User Interface</i>	11
2.2.3 <i>User Experience</i>	11
2.2.4 Teori <i>Gestalt</i>	12
2.2.5 Teori Warna.....	16
2.2.6 Tipografi.....	19

2.2.7 <i>Style Guideline</i>	20
2.2.8 <i>Icon</i>	21
2.2.9 <i>User Flow</i>	21
2.2.10 <i>Wireframe</i>	22
2.2.11 <i>User Centered Design (UCD)</i>	22
2.2.12 <i>User Persona</i>	23
2.2.13 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	24
2.2.14 <i>Usability Testing</i>	26
BAB III PERANCANGAN.....	27
3.1 <i>Understand context of user</i>	27
3.1.1 <i>Mengidentifikasi Stakeholders</i>	28
3.1.2 <i>User Persona</i>	28
3.2 <i>Specify User Requirement</i>	33
3.2.1 <i>Style Guideline</i>	34
3.3 <i>Design Solution</i>	37
3.3.1 <i>User Flow dan Wireframe High Fidelity</i>	37
3.3.2 <i>Implementasi Berdasarkan Keinginan Kebutuhan Pengguna</i>	59
3.3.3 <i>Evaluasi Prototype</i>	59
3.3.4 <i>Hasil Pengujian perhitungan Iterasi I</i>	61
3.4 <i>Evaluation Design Requirements</i>	65
3.4.1 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	65
3.4.2 <i>Usability Testing</i>	66
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS	68
4.1 <i>Prototype</i>	68
4.1.1 <i>Iterasi Kedua</i>	68
4.1.2 <i>Iterasi Ketiga</i>	71
4.1.3 <i>Iterasi Keempat</i>	73
4.2 <i>Pengujian</i>	78

4.2.1 <i>Usability Testing</i>	78
4.2.2 <i>System Usability Scale</i>	81
4.3 Analisis.....	85
BAB V PENUTUP.....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN A.....	A-1
LAMPIRAN B.....	B-1
LAMPIRAN C.....	C-1
LAMPIRAN D.....	D-1
LAMPIRAN E.....	E-1
LAMPIRAN F.....	F-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lokasi Rumah Sakit Bakti Timah Pangkalpinang	10
Gambar 2.2 Piramida <i>User Experience</i>	12
Gambar 2.3 <i>Proximity</i>	13
Gambar 2.4 <i>Similarity</i>	13
Gambar 2.5 <i>Continuation</i>	14
Gambar 2.6 <i>Closure</i>	15
Gambar 2.7 <i>Symmetry</i>	16
Gambar 2.8 Metode Warna Beruntun.....	17
Gambar 2.9 Metode Warna Berlawanan	17
Gambar 2.10 Metode Warna Segitiga	18
Gambar 2.11 Metode Warna Memudar	18
Gambar 2.12 Metode Warna Hangat.....	19
Gambar 2.13 Metode Warna <i>Cool</i>	19
Gambar 2.14 <i>Font Arial</i>	20
Gambar 2.15 <i>Font Times New Roman</i>	20
Gambar 2.16 <i>Font Helvetica</i>	20
Gambar 2.17 <i>Icon</i>	21
Gambar 2.18 Tahapan <i>User Centered Design</i>	23
Gambar 2.19 <i>User Persona</i>	24
Gambar 2.20 Pertanyaan Dasar <i>System Usability Scale</i>	25
Gambar 3.1 <i>User Centered Design</i>	27
Gambar 3.2 <i>User Persona (I)</i>	32
Gambar 3.3 <i>User Persona (II)</i>	33
Gambar 3.4 Hasil <i>Brainstorming</i>	34
Gambar 3.5 <i>User Flow Login</i>	38
Gambar 3.6 <i>Wireframe High Fidelity Login (1)</i>	38
Gambar 3.7 <i>Wireframe High Fidelity Login (II)</i>	38
Gambar 3.8 <i>Wireframe High Fidelity Login (III)</i>	39
Gambar 3.9 <i>Wireframe High Fidelity Login (IV)</i>	39
Gambar 3.10 <i>User Flow Lupa Password</i>	40
Gambar 3.11 <i>Wireframe High Fidelity Form Lupa Password</i>	40
Gambar 3.12 <i>Wireframe High Fidelity Lupa Password (Email)</i>	40
Gambar 3.13 <i>Wireframe High Fidelity Lupa Password (Email)</i>	41
Gambar 3.14 <i>User Flow Dashboard Search</i>	41
Gambar 3.15 <i>Wireframe High Fidelity Dashboard Search (I)</i>	42
Gambar 3.16 <i>User Flow Dashboard Kalender</i>	42
Gambar 3.17 <i>Wireframe High Fidelity Dashboard Kalender</i>	43

Gambar 3.18	<i>User Flow Dashboard</i> Bagian Unit/Poli	43
Gambar 3.19	<i>Wireframe High Fidelity Dashboard</i> Bagian Unit/Poli ...	44
Gambar 3.20	<i>Wireframe High Fidelity Dashboard</i> Bagian Unit	44
Gambar 3.21	<i>Wireframe High Fidelity Dashboard</i> Bagian Poli	45
Gambar 3.22	<i>User Flow Progress</i> Indikator Mutu.....	45
Gambar 3.23	<i>Wireframe High Fidelity Progress</i> Indikator Mutu	46
Gambar 3.24	<i>User Flow Progress</i> Indikator Mutu Kalender	46
Gambar 3.25	<i>Wireframe High Fidelity</i> Indikator Mutu Kalender.....	46
Gambar 3.26	<i>User Flow Progress</i> Indikator Mutu <i>Search</i>	47
Gambar 3.27	<i>Wireframe High Fidelity</i> Indikator Mutu <i>Search</i>	47
Gambar 3.28	<i>User Flow Progress</i> Indikator Mutu <i>Eksport Excel</i>	47
Gambar 3.29	<i>Wireframe High Fidelity</i> Indikator Mutu <i>Eksport Excel</i> .	48
Gambar 3.30	<i>User Flow</i> Indikator Mutu	48
Gambar 3.31	<i>Wireframe High Fidelity</i> Indikator Mutu.....	48
Gambar 3.32	<i>Wireframe High Fidelity</i> Numerator-Denumerator	49
Gambar 3.33	<i>User Flow</i> Indikator Mutu <i>Search</i>	49
Gambar 3.34	<i>Wireframe High Fidelity</i> Indikator Mutu <i>Search</i>	49
Gambar 3.35	<i>User Flow</i> Tambah <i>Data</i> Indikator Mutu	50
Gambar 3.36	<i>Wireframe High Fidelity</i> Tambah <i>Data</i> Indikator Mutu..	50
Gambar 3.37	<i>Wireframe High Fidelity</i> Tambah <i>Data</i> Indikator Mutu..	50
Gambar 3.38	<i>User Flow</i> Edit <i>Data</i> Indikator Mutu	51
Gambar 3.39	<i>Wireframe High Fidelity</i> Edit <i>Data</i> Indikator Mutu	51
Gambar 3.40	<i>User Flow</i> Hapus <i>Data</i> Indikator Mutu	51
Gambar 3.41	<i>Wireframe High Fidelity</i> Hapus <i>Data</i> Indikator Mutu	52
Gambar 3.42	<i>User Flow</i> Pengisian Numerator-Denumerator	52
Gambar 3.43	<i>Wireframe High Fidelity</i> Pengisian Num-Den	53
Gambar 3.44	<i>User Flow</i> Informasi Perawat.....	53
Gambar 3.45	<i>Wireframe High Fidelity</i> Informasi Perawat	54
Gambar 3.46	<i>User Flow</i> Tambah <i>Master Data</i>	54
Gambar 3.47	<i>Wireframe High Fidelity</i> Tambah <i>Master Data</i>	54
Gambar 3.48	<i>User Flow</i> Edit <i>Master Data</i>	55
Gambar 3.49	<i>Wireframe High Fidelity</i> Edit <i>Master Data</i>	55
Gambar 3.50	<i>User Flow</i> Hapus <i>Master Data</i>	55
Gambar 3.51	<i>Wireframe High Fidelity</i> Hapus <i>Master Data</i>	56
Gambar 3.52	<i>User Flow</i> Tambah Pengguna	56
Gambar 3.53	<i>Wireframe High Fidelity</i> Tambah Pengguna	56
Gambar 3.54	<i>User Flow</i> Edit Pengguna.....	57
Gambar 3.55	<i>Wireframe High Fidelity</i> Edit Pengguna	57
Gambar 3.56	<i>User Flow</i> Menonaktifkan Akun Pengguna	57

Gambar 3.57 <i>Wireframe High Fidelity</i> Menonaktifkan Akun.....	58
Gambar 3.58 <i>User Flow</i> Ubah Password User	58
Gambar 3.59 <i>Wireframe High Fidelity</i> Ubah Password User.....	58
Gambar 3.60 <i>User Flow</i> Edit Profil User.....	59
Gambar 3.61 <i>Wireframe High Fidelity</i> Edit Profil User	59
Gambar 4.16 <i>Component Prototype Wireframe High Fidelity</i>	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 3.1 <i>User Roles</i>	28
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Perancangan Sistem	29
Tabel 3.3 Kategori Pengguna	30
Tabel 3.4 Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna.....	33
Tabel 3.5 <i>Style Guideline</i>	35
Tabel 3.6 Evaluasi <i>Prototype</i> Iterasi Pertama	60
Tabel 3. 7 Hasil Perhitungan Pengujian <i>SUS</i> Iterasi I	62
Tabel 3.8 Hasil Pengujian <i>Usability Testing</i> Iterasi I.....	62
Tabel 3.9 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	65
Tabel 3.10 <i>Usability Testing</i> (Wawancara)	66
Tabel 4.1 Hasil Iterasi Kedua	68
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Pengujian <i>SUS</i> Iterasi II.....	69
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Usability Testing</i> Iterasi II.....	70
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Pengujian <i>SUS</i> Iterasi IV	73
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Usability Testing</i> Iterasi IV	74
Tabel 4.6 <i>Wireframe High Fidelity Prototype</i>	76
Tabel 4.7 Hasil <i>Usability Testing</i>	79
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan <i>SUS (ALL ROLES)</i>	81
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan <i>SUS (Staff Mutu)</i>	83
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan <i>SUS (Staff IT)</i>	83
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan <i>SUS (Staff PPI)</i>	84
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan <i>SUS (Staff Kepala Perawat)</i>	84
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan <i>SUS (Staff Perawat)</i>	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mutu pelayanan memiliki dampak besar pada reputasi setiap fasilitas, termasuk fasilitas pelayanan kesehatan seperti rumah sakit. Pentingnya kualitas layanan ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Salah satunya adalah bahwa kualitas pelayanan sangat memengaruhi reputasi dan citra suatu lembaga atau fasilitas. Dengan reputasi dan citra yang baik, lembaga tersebut akan lebih mudah mendapatkan kepercayaan masyarakat dan dianggap memberikan layanan yang berkualitas tinggi. (Suguat, 2023)

Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang terus meningkatkan pelayanan untuk mewujudkan visi menjadi rumah sakit andalan sebagai rujukan di Provinsi Bangka Belitung. Oleh karena itu, rumah sakit perlu memperbarui cara kerja dengan menggunakan sistem yang mampu mengikuti perkembangan yang terus meningkat. Salah satu langkah yang dilakukan adalah dengan mengubah cara kerja bagian indikator mutu dalam pengambilan dan pengolahan data. Indikator mutu di Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang perlu menetapkan tujuan dan mengetahui seberapa baik proses kerja yang dilaksanakan oleh semua unit. Validasi data dapat dilakukan dengan adanya sistem indikator mutu.

Sebelumnya, indikator Rumah Sakit Bakti Timah memiliki sebuah sistem yang dirancang oleh generasi 18. Namun, sistem tersebut gagal dalam uji coba dan belum memenuhi standar yang berlaku, baik dalam alur sistem, fitur, maupun tampilan. Oleh karena itu, bagian indikator mutu masih bekerja secara manual, yaitu pengambilan data secara konvensional dan pengolahan data menggunakan perhitungan di *Excel*. Cara ini memerlukan waktu yang lama. Dengan adanya sistem indikator mutu yang baru, diharapkan bagian indikator mutu dapat melakukan pekerjaan dengan lebih cepat dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mewujudkan sistem indikator mutu yang memenuhi standar dan berhasil diuji coba, perlu dilakukan beberapa langkah agar sistemnya baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Diperlukan *user interface* dan *user experience* yang dirancang dengan baik untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan proses bisnis yang ada di Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang bernama

SIMUBA. Oleh karena itu, dalam pengembangan akan digunakan metode *User Centered Design*, yang terdiri dari empat tahapan: *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluation Against Requirements*.

Metode ini adalah pilihan yang tepat untuk mengembangkan proyek ini karena menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian utama, meningkatkan kepuasan pengguna, dan lain sebagainya. Diharapkan dengan adanya *design* baru ini, sistem indikator mutu dapat ditingkatkan, proses input data menjadi lebih efektif dan efisien, dan para *staff* yang menggunakan merasa mudah tanpa kesulitan dalam menggunakan fitur dan fungsi pada saat mengoperasikan sistem indikator mutu.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka perumusan masalah pada pembuatan proyek akhir ini dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana SIMUBA dilakukan *design* tampilan sesuai dengan aspek *user interface* dan *user experience* agar sesuai dengan kebutuhan user menggunakan metode *User Centered Design*.
- 2) Bagaimana mengimplementasi *wireframe website* SIMUBA menggunakan *Tools Figma*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada pembuatan proyek akhir ini adalah:

- 1) Proses pembuatan *design* pada sistem ini menggunakan *tools Figma* dengan rancangan *wireframe high fidelity*.
- 2) *Design* ini dirancang menggunakan metode *User Centered Design* sehingga melibatkan calon pengguna pada tahap awal pengembangan hingga akhir.
- 3) Penelitian ini berfokus pada perancangan *UI/UX* pada sistem indikator mutu.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan dari perancangan SIMUBA ini adalah:

- 1) Menerapkan metode *User Centered Design* dan menempatkan pengguna sebagai pusat agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- 2) Merancang *design* SIMUBA pada PT. Bakti Timah Medika Pangkalpinang dengan memperhatikan aspek *UI/UX*.
- 3) Menghasilkan *design* tampilan SIMUBA yang mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan SIMUBA ini adalah:

- 1) Menghasilkan *design UI/UX* SIMUBA yang memudahkan bagi pengguna.
- 2) Menghasilkan *Wireframe* yang bisa dijadikan sebagai acuan kepada *programmer*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

- 1) Studi Literatur
Studi Literatur dilakukan untuk mengumpulkan data referensi dari artikel, *paper*, jurnal, wawancara, dan makalah yang berkaitan dengan proyek akhir ini. Mendapatkan referensi dari teori yang berkaitan dengan *user interface*, *user experience*, dan *user centered design*.
- 2) Wawancara
Metode ini merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh fakta secara langsung dengan melakukan wawancara dan kuesioner.
- 3) Perancangan
Perancangan secara rinci mengenai bagaimana sistem yang akan di *design* menggunakan metode *user centered design*.
- 4) Implementasi Sistem
Metode ini mengimplementasikan hasil rancang bangun *design* dengan menggunakan *Figma*.
- 5) Pengujian
Sistem mutu keselamatan ini menggunakan metode *User Centered Design*. Sistem ini akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak. Maka dilakukanlah tahapan pengujian yang

Dimana akan disebarikan dalam bentuk kuesioner berupa *google form* agar mengetahui apakah *design* tersebut sesuai atau tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan proyek akhir ini secara keseluruhan terdiri dari lima bab, masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun pokok pembahasan dari masing-masing bab tersebut secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah dan ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan beberapa hasil penelitian terdahulu dan landasan teori yang diperlukan untuk merancang sistem.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan *UI/UX* Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang. Perancangan dilakukan dengan dimulai dengan cara kerja dan arsitektur sistem, dan perancangan *UI/UX*.

BAB IV JADWAL DAN PERKIRAAN BIAYA

Bab ini berisi mengenai informasi jadwal pengerjaan proyek akhir dan perkiraan biaya yang dibutuhkan untuk pengerjaan perancangan *UI/UX* Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama dilakukan oleh (Perbanas et al., n.d.) dengan judul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi *Android Online Monitoring Kualitas Air* di BPPT Menggunakan Metode *User Centered Design*”. Tujuan dari penelitian ini dibutuhkan sebuah aplikasi untuk Monitoring kualitas air guna memantau tingkat pencemaran di daerah aliran sungai yang berada di daerah Indonesia. Untuk menyediakan *UI/ UX* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, analisis pengguna yang akurat merupakan hal yang penting dan harus dioptimalkan.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Karo Sekali et al., 2023) dengan judul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi *Mobile Produk Fashion Pria* pada Toko *Celcius* di Kota Manado Menggunakan *Design Thinking*”. Tujuan dari penelitian ini untuk memudahkan pembeli dalam melakukan pembelian serta mengetahui informasi tentang produk. Perancangan *design* ini akan diuji kegunaannya menggunakan *usability testing*.

Penelitian Ketiga dilakukan oleh (Hasna et al., 2023) dengan judul “*Redesign User Interface dan User Experience* pada *Website eClinic* Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Tujuan dari penelitian ini. Perancangan *design* pada penelitian ini dibuat untuk tampilan *desktop* sehingga dapat disesuaikan dengan yang pengguna gunakan ketika menggunakan *website eClinic* ini. Perancangan ulang *website eClinic* dapat mendorong pengembangan pengetahuan dengan memudahkan pengguna untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan, perancangan ulang *website eClinic* dapat membantu pengguna dalam mengelola data klinik secara mudah serta memberikan pengalaman yang baik selama menggunakan *website*.

Penelitian Keempat dilakukan oleh (Noviana, 2022) dengan judul “*Redesign User Interface Dan User Experience* Pada *Website Penerimaan Mahasiswa Baru* Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*”. Tujuan dari penelitian ini tampilan *website* Penerimaan Mahasiswa Baru Politeknik Caltex Riau sesuai dengan *user interface* dan *user experience* dengan mendesain ulang menggunakan metode *Design Thinking* dengan referensi fitur dari *website* PMB PCR yang sebelumnya sudah ada. Metode *Design Thinking* memiliki beberapa proses yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*.

Penelitian kelima dilakukan oleh (Ravelino et al., 2023) dengan judul “Perancangan *UI/UX* untuk Aplikasi *Bank Jago* Menggunakan Metode *User Centered Design*”. Tujuan dari penelitian ini Untuk menarik minat asuransi kepada masyarakat, terutama mahasiswa, *Bank Jago* akan membangun fitur *Last Wish* pada aplikasi yang memiliki *User Interface* yang tidak hanya memiliki *design* tampilan antarmuka yang menarik tetapi bagaimana *design* tersebut dapat membuat mahasiswa tertarik untuk menggunakan, yang memiliki pengoperasian yang mudah dan memiliki susunan tombol maupun warna yang baik.

Penelitian keenam dilakukan oleh Putri dengan judul “Perancangan *UI/UX* Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode *User Centered Design* (Studi Kasus: PT Bakti Timah Medika Pangkalpinang)”. Tujuan penelitian ini Untuk menyediakan *UI/UX* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, analisis pengguna yang akurat merupakan hal yang penting dan harus dioptimalkan.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Penulis	Permasalahan	Metode Penelitian	Hasil
(Perbanas et al., n.d.)	Perlu adanya sebuah <i>UI/UX</i> untuk mengetahui kebutuhan pengguna sehingga pengguna mendapatkan informasi terkait dengan aplikasi ini.	(Perbanas et al., n.d.)	perancangan desain <i>UI</i> diperlukan informasi kebutuhan pengguna sebagai keperluan analisis <i>UX</i> agar <i>design</i> yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi <i>android</i> Onlino yang berfungsi untuk sistem pemantauan kualitas air di sungai, di perairan laut atau untuk memantau air

Penulis	Permasalahan	Metode Penelitian	Hasil
			limbah di suatu kawasan industri.
(Karo Sekali et al., 2023)	Pembelian melalui <i>social media</i> seperti Instagram mengalami beberapa permasalahan dikarenakan fitur-fitur yang tersedia tidak selengkap di <i>e-commerce</i> . Selain itu, dalam melakukan pembelian <i>online</i> , pembeli masih melalui <i>Direct Message</i> (DM) dan melalui aplikasi <i>Whatsapp</i> . Hal ini membuat pembeli harus menggunakan dua aplikasi yang berbeda saat melakukan pembelian <i>online</i> , yaitu <i>instagram</i> dan <i>Whatsapp</i> .	<i>Design Thinking</i>	<i>UX Usability</i> hasil perancangan dapat dikatakan berhasil dan efektif dan pengguna tidak merasa kesulitan menggunakan sistem <i>design</i> . Pengguna puas dalam menggunakan aplikasi dan memiliki pengalaman yang sangat baik saat menggunakan <i>design</i> aplikasi.
(Hasna et al., 2023)	didapatkan beberapa fitur yang menyulitkan untuk <i>user</i> melakukan pelayanan diantaranya, <i>design</i> dan penempatan menu kurang memberi daya pikat terhadap pengguna,	<i>Design Thinking</i>	<i>website eClinic</i> mudah dan telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Penulis	Permasalahan	Metode Penelitian	Hasil
	penggunaan <i>copy writing</i> yang kurang tepat, dan sulitnya mengidentifikasi judul pada sebuah konten, sehingga pengguna merasa kesulitan dalam melakukan pelayanan.		
(Noviana, 2022)	Pada tampilan <i>website</i> PMB PCR sebelumnya lebih dominan oleh tulisan sehingga memberikan kesan yang monoton dan kaku. Untuk mengetahui informasi seperti berkas telah diterima ataupun kelulusan, siswa harus sering mengecek <i>website</i> dikarenakan tidak adanya notifikasi jika telah diproses.	<i>Design Thinking</i>	Hasil <i>redesign</i> ini dapat meningkatkan kualitas sistem PMB sehingga mempermudah calon mahasiswa baru dalam menggunakan sistem PMB, membantu proses pendaftaran menjadi lebih efektif dan efisien, menghemat waktu, dan calon mahasiswa merasa mudah tanpa merasa kesulitan terhadap fitur dan fungsi yang ada pada saat mengoperasikan sistem PMB.
(Ravelino et al., 2023)	Terdapat beberapa masalah dalam hal <i>design user interface</i>	<i>User Centered Design</i>	aplikasi <i>Bank Jago</i> yang sudah memenuhi prinsip

Penulis	Permasalahan	Metode Penelitian	Hasil
	<p>diantaranya ialah kurangnya digunakan metode seperti <i>Design Thinking</i>, Metode kuesioner <i>usability</i> masih belum menggunakan <i>SEQ</i>, dan belum menerapkan konsep konsep perancangan tampilan pada saat melakukan <i>design</i> seperti konsep <i>colour blind-friendly</i>, <i>Simple and Clean</i>.</p>		<p><i>Usability</i> dalam konteks interaksi manusia dan komputer. Melalui pengujian persepsi masyarakat pada <i>prototype</i> aplikasi <i>Bank Jago</i>, aplikasi ini dapat menjadi solusi demi membantu masyarakat untuk membuat perencanaan yang mengantisipasi kejadian yang tidak terduga di masa depan yang bisa mempengaruhi kehidupan dan kesejahteraan keluarga mereka.</p>
(Putri, 2023)	<p>Dibutuhkan sebuah sistem indikator mutu agar memudahkan cara kerja pada indikator mutu di rumah sakit bakti timah pangkalpinang.</p>	<p><i>User Centered Design</i></p>	<p>Hasil dari penelitian ini pengguna merasa puas dengan sistem terutama bagian tampilan yang <i>user-friendly</i> dan sesuai dengan keinginan pengguna terhadap sistem. Pada alur sistem dan fitur pengguna puas karena sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam</p>

Penulis	Permasalahan	Metode Penelitian	Hasil
			pekerjaan yang membuat pekerjaan lebih sistematis dan sesuai standar.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Profile PT. Bakti Timah Medika Pangkalpinang

PT. Bakti Timah Medika yang berlokasi di Jl. Jend. Sudirman 51B Kota Pangkalpinang Prov. Kep. Bangka Belitung. Yang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang kesehatan melalui *unit* usahanya rumah sakit dan klinik yang selalu berupaya untuk meningkatkan pelayanan kesehatan yang *profesional*.



Gambar 2.1 Lokasi Rumah Sakit Bakti Timah Pangkalpinang

PT Bakti Timah Medika yang saat ini menaungi 4 Rumah Sakit dan 9 Klinik, yaitu RSBT Pangkalinang, RSMS Sungailiat, RSBT Muntok, RSBT Karimun, Klinik Bakti Timah Toboali, Klinik Bakti Timah Parittiga, Klinik Bakti Timah Tanjung Pandan, Klinik Medika Stannia Belinyu, Klinik Pratama Bakti Timah Pangkalpinang, Klinik Pratama Bakti Timah Pangkal Balam, Klinik Pratama Bakti Timah Jakarta, Klinik Pratama Bakti timah Manggar dan Klinik Pratama Bakti Timah Prayun.

Pada rumah sakit bakti timah selalu menerapkan standar keselamatan pasien. Sistem indikator mutu keselamatan pasien pada rumah sakit bakti timah diperlukan sebagai salah satu aspek untuk

menjenjang kualitas dari rumah sakit bakti timah. Mutu pada rumah sakit timah ini sebagai pengukuran yang dilakukan sebagai cerminan dari kualitas rumah sakit dipandangan masyarakat.

2.2.2 *User Interface*

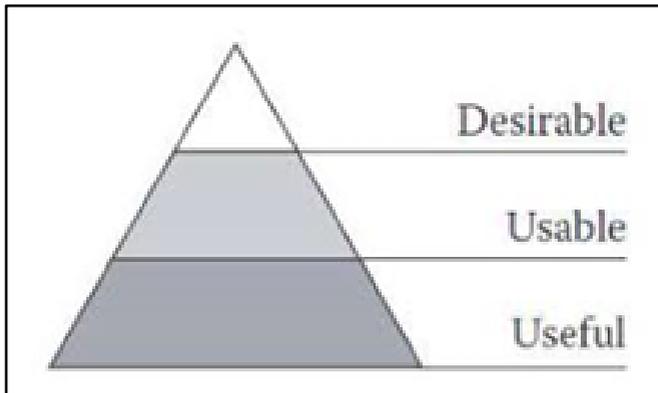
UI (user interface) adalah *design* antarmuka yang lebih memfokuskan pada keindahan dari sebuah tampilan, pemilihan warna yang baik dan pas dan halhal lainnya yang membuat tampilan *web e-commerce* lebih menarik (Rizki, 2019). *UI* lebih menciptakan ikatan emosional dengan pengguna melalui *design* yang menarik dan indah. Biasanya *UI* akan diimplementasikan atau dikerjakan setelah *UX (User Experience)* selesai dengan menentukan *design* dari *layout*, logo, warna, *typography*, dan hal lainnya.(Hidayatullah, n.d.)

Menurut (Ramadhan, 2022) menyatakan bahwa *user interface* memiliki fungsi untuk menghubungkan informasi antara *user* dengan sistem operasi, sehingga komputer dapat digunakan. Oleh karena itu, *user interface* dapat diartikan sebagai mekanisme *inter-relasi* dari perangkat keras dan lunak membentuk pengalaman berkomputer.

2.2.3 *User Experience*

UX (user experience) adalah kesenangan dan kegunaan yang dibagikan melalui interaksi antara pengguna *internet* atau pengunjung dan produk yang dikemas dalam sebuah *design* yang digunakan untuk menambah kepuasan dari pengguna *website*. *UX* merupakan bagaimana suatu produk bekerja di luar, dimana *user* berinteraksi dengan produk.

Terdapat 3 level penyusun *UX*. *Useful* yang diartikan memenuhi kebutuhan dimana pada dasarnya *UX* yang baik adalah sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna. *Usable* artinya kegunaan, hal ini didefinisikan sebagai efisiensi dan kemampuan belajar. *Desirable* adalah langkah terakhir dalam merancang produk, sesuatu yang berhubungan dengan estetika dan menarik. Dapat disimpulkan bahwa *user experience* adalah proses untuk menciptakan pengalaman pengguna saat menggunakan *website* sehingga mudah mudah dan nyaman digunakan. (Hidayatullah, n.d.)

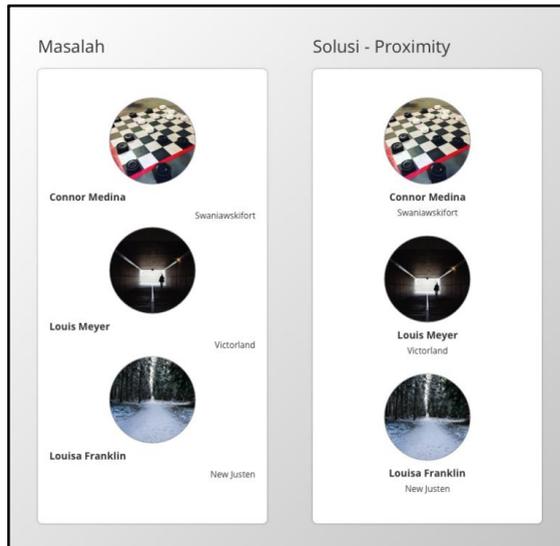


Gambar 2.2 Piramida *User Experience*

2.2.4 Teori *Gestalt*

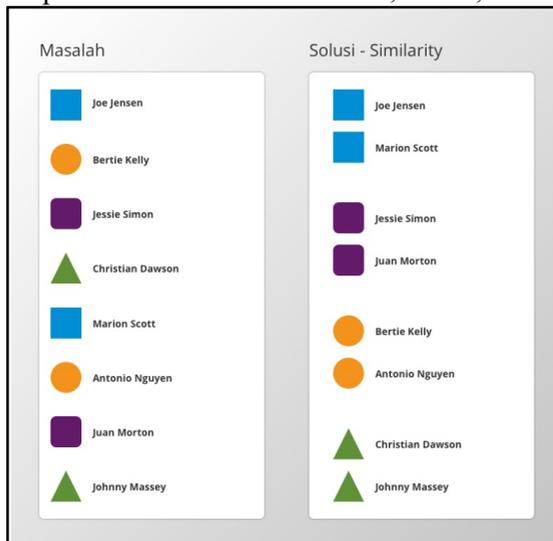
Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian suatu komponen-komponen yang memiliki hubungan, pola, dan juga kemiripan yang bersatu menjadi satu kesatuan. Teori ini dibangun oleh tiga orang. Teori ini juga dapat kita gunakan dalam *design* sebuah *User Interface*. Teori *Gestalt* dipandu oleh lima prinsip : *Proximity, Similarity, Continuation, Closure, and Figure/Ground*. (*Teori Gestalt Dalam Mendesain UI – Part 1 – BINUS University, n.d.*)

- 1) *Proximity*: Ketika seorang melihat berbagai macam benda mereka akan menangkap objek yg berdekatan satu sama lain sebagai objek yg berelasi. Oleh sebab itu, kita dapat lebih mudah membaca dan merelasikan satu dengan yang lain dengan lebih mudah.



Gambar 2.3 Proximity

- 2) *Similarity*: Elemen-elemen secara visual dikelompokkan bersama jika elemen tersebut mempunyai kesamaan *visual*. Teori tersebut dapat diterapkan dalam kesamaan bentuk, warna, atau simbol.



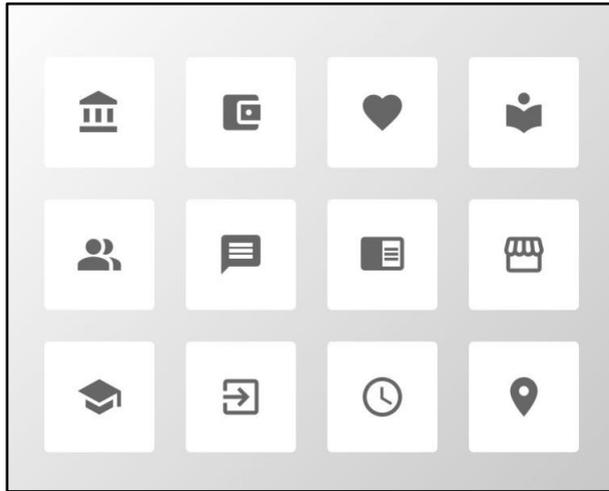
Gambar 2.4 Similarity

- 3) *Continuation*: Kontinuitas terjadi ketika mata kita dapat dipandu untuk berpindah dari satu objek ke objek lainnya dengan halus dan baik. Pengaturan baris dan kolom secara *linear* merupakan salah satu contoh kontinuitas yang baik. Kita juga dapat menggunakan teori kontinuitas ini ketika membuat menu dan *sub-menu*, kumpulan produk, dan tampilan progres.



Gambar 2.5 *Continuation*

- 4) *Closure*: Terkadang mata kita melihat kumpulan beberapa elemen menjadi sebuah bentuk yang dapat dikenal. Teori ini juga dapat berlaku pada sebuah bentuk yang tidak komplit atau beberapa bagiannya tidak tertutup lalu kita tetap dapat mengenal bentuk tersebut. Dengan memberikan jumlah informasi yang tepat, otak dapat dengan mudah untuk menganalisa informasi yang kita sampaikan. Salah satu yang menggunakan teori ini adalah *Iconography*, di mana kesederhanaan membantu dalam mengkomunikasikan makna, dengan cepat dan jelas.



Gambar 2.6 *Closure*

- 5) *Symmetry*: Elemen-elemen akan terlihat sederhana dan harmonis jika disusun secara simetris. Mata dapat mudah melihat konten dengan cepat, efisien, dan membantu untuk fokus hal yang penting. Susunan yang terlalu simetris terkadang dapat menyebabkan bosan dan kaku, sehingga dapat menambahkan elemen asimetris untuk membuat susunan simetris lebih dinamis dan menarik.



Gambar 2.7 *Symmetry*

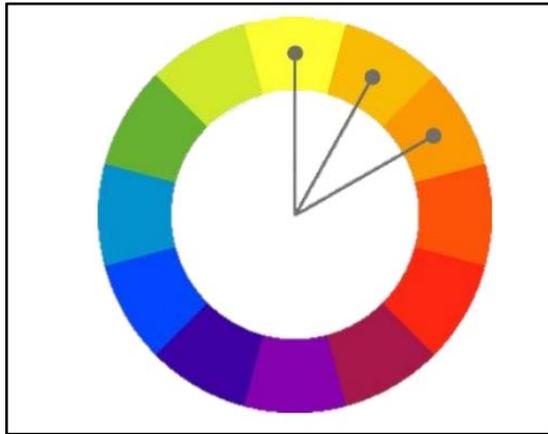
2.2.5 Teori Warna

Menurut (Indrihapsari, n.d.) Warna merupakan sensitivitas yang berhubungan dengan indra. Warna dapat merebut perhatian, menarik, menolak, menggemaskan bahkan warna bisa mempengaruhi emosi. Warna dapat menimbulkan kesan pertama pada pengunjung ketika menjelajah sebuah situs *web*. Warna *modern* biasanya terkesan bersih dan bercahaya, seperti biru dan kuning. Warna bersahabat biasanya terkesan ceria dan menyenangkan, seperti *orange*, kuning, hijau.

Warna perusahaan biasanya bersih, seperti biru, putih dan abu-abu. Warna anak-anak biasanya terkesan ceria dan menonjol, seperti merah, kuning dan biru (warna *primer*). Keserasian bisa didefinisikan sebagai bagian dari susunan yang menyenangkan, bisa berwujud musik, puisi atau warna. Metode untuk memilih warna yang *serash*, yaitu :

1) Metode Warna Beruntun

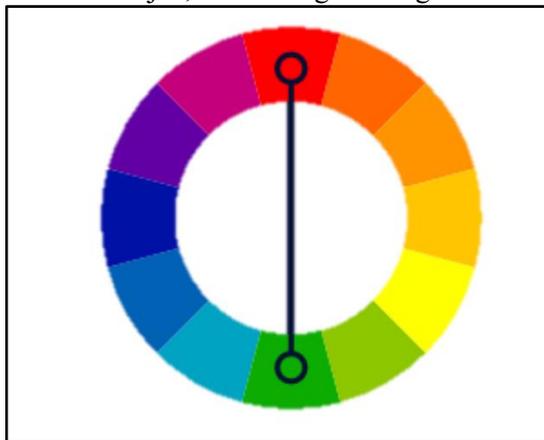
Warna beruntun terdiri dari tiga warna yang saling bersebelahan dan terdapat satu warna yang dominan. Hasil yang didapatkan pada metode ini adalah warna lembut yang serasi, misalnya kuning, kuning-*orange* dan *orange* atau kuning, kuning-hijau dan hijau.



Gambar 2.8 Metode Warna Beruntun

2) Metode Warna Berlawanan

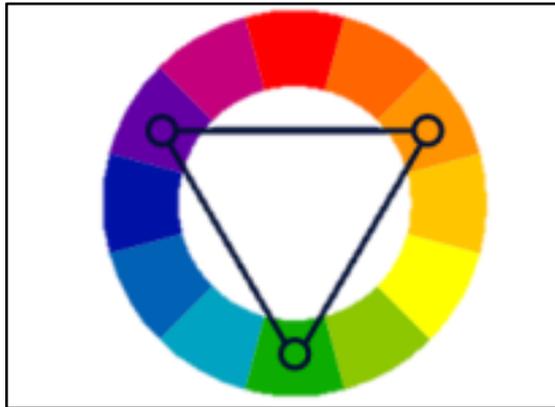
Warna berlawanan terdiri dari dua warna yang saling berseberangan. Hasil yang didapatkan pada metode ini adalah warna yang lebih hidup (kontras tinggi), misalnya biru dan *orange*, merah dan hijau, atau kuning dan ungu.



Gambar 2.9 Metode Warna Berlawanan

3) Metode Warna Segitiga

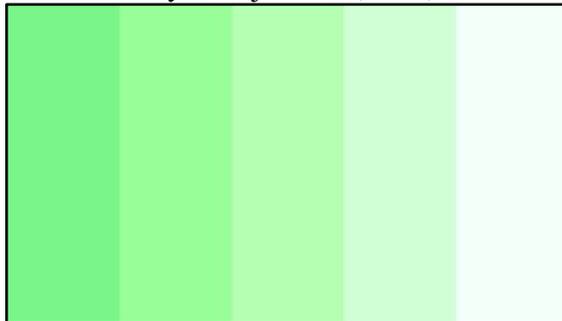
Warna segitiga terdiri dari tiga warna yang bentuknya segitiga. Hasil yang didapatkan pada metode ini adalah warna yang serasi, misalnya *orange*, hijau, dan ungu.



Gambar 2.10 Metode Warna Segitiga

4) Metode Warna Memudar

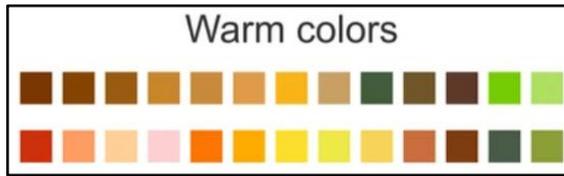
Metode ini menggunakan satu warna yang intensitasnya diturunkan sehingga menjadi lebih muda, misalnya warna biru diturunkan intensitasnya menjadi 10%, 30%, atau 60%.



Gambar 2.11 Metode Warna Memudar

5) Metode Warna Hangat

Warna hangat digunakan pada *web* yang penuh semangat dengan tema yang berani dan tegas. Warna hangat posisinya pada bagian kanan roda warna. Warna hangat terdiri dari kuning, kuning-*orange*, *orange*, *orange*-merah, merah dan merah-ungu.



Gambar 2.12 Metode Warna Hangat

6) Metode Warna Dingin

Warna dingin digunakan untuk menyampaikan pesan yang sederhana. Warna ini jarang digunakan untuk isi utama halaman web. Warna dingin posisinya pada bagian kiri roda warna. Warna dingin terdiri dari ungu, biru-ungu, biru, biru-hijau, hijau dan kuning-hijau.



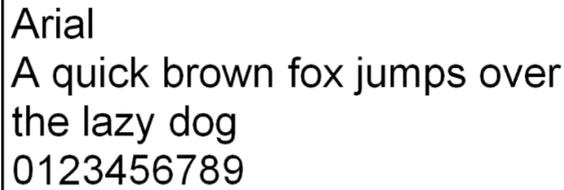
Gambar 2.13 Metode Warna Cool

2.2.6 Tipografi

Menurut (Agus Muhyidin et al., 2020) tipografi dalam dunia desain grafis merupakan suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan suatu efek tampilan yang diinginkan dengan menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak sampai merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat. Beragamnya bentuk huruf menyebabkan sulit untuk menentukan pengaruh apa yang bisa ditimbulkan pada pengguna. Jenis huruf yang sangat banyak dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

1) *Arial*

Beragamnya bentuk huruf menyebabkan sulit untuk menentukan pengaruh apa yang bisa ditimbulkan pada pengguna. Jenis huruf yang sangat banyak dikategorikan menjadi lima, yaitu:

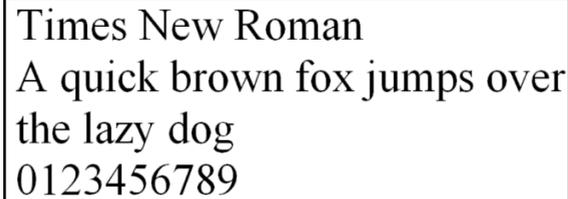
A rectangular box containing the text 'Arial', 'A quick brown fox jumps over the lazy dog', and '0123456789' in a clean, sans-serif font.

Arial
A quick brown fox jumps over
the lazy dog
0123456789

Gambar 2.14 *Font Arial*

2) *Times New Roman*

Jenis *font times new roman* memiliki bentuk dan ukuran huruf yang tidak terlalu bervariasi, sehingga bisa digunakan oleh seluruh dunia sebagai font dasar dalam menulis.

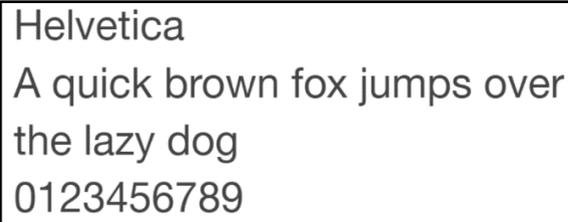
A rectangular box containing the text 'Times New Roman', 'A quick brown fox jumps over the lazy dog', and '0123456789' in a classic serif font.

Times New Roman
A quick brown fox jumps over
the lazy dog
0123456789

Gambar 2.15 *Font Times New Roman*

3) *Helvetica*

Jenis *font* yang menggambarkan sikap modernisme yang kuat ketika faktor fungsi menghasilkan *clarity* dan *legibility* tinggi. Sebuah *font* yang baik harus jelas, terbaca, dan mudah dipahami. Itu sebabnya dalam menyusun huruf, seorang desainer seperti *Crouwel* misalnya, menggunakan *grid system* untuk menciptakan keteraturan.

A rectangular box containing the text 'Helvetica', 'A quick brown fox jumps over the lazy dog', and '0123456789' in a clean, sans-serif font.

Helvetica
A quick brown fox jumps over
the lazy dog
0123456789

Gambar 2.16 *Font Helvetica*

2.2.7 *Style Guideline*

Menurut (Fessenden, 2021) *Style guideline* adalah sebuah dokumen yang tersusun dari sejumlah aturan dalam mendesain. *Style guide* tersebut berisikan panduan implementasi khusus, referensi *visual*,

dan prinsip *design* untuk membuat antarmuka 28 atau hasil *design* lainnya. Pembuatan *style guideline* bertujuan untuk menjaga konsistensi tiap elemen yang dibuat dalam sebuah *design*. (Shirvanadi, 2021)

2.2.8 *Icon*

Menurut (Pranata, 2002) *icon* yang efektif dapat menjalankan fungsinya secara optimal. Secara generik ikon yang efektif memiliki ciri-ciri:

- 1) Memiliki tingkat keterbacaan yang baik ketika diaplikasikan ke berbagai ukuran sesuai kebutuhan (*legible*).
- 2) Cukup mudah diingat (*memorable*)
- 3) Sederhana dan mudah dimengerti dalam waktu relatif singkat (*simple*)
- 4) Mudah dikenali/diasosiasikan dengan konsep dimaksud (*easily*)
- 5) Dapat dibedakan dengan ikon lainnya (*distinctive*)

Pada penelitian kali ini ikon yang digunakan berasal dari *Iconify*. *Iconify* dipilih karena *stylenya* yang 26 *monochromatic color*, sehingga memberikan kesan yang lebih *clean* dan *modern*. Tak hanya itu kesannya juga lebih *simple*, sederhana, dan ringan.



Gambar 2.17 *Icon*

2.2.9 *User Flow*

Menurut (Kathleen et al., n.d.) *User Flow* adalah alur yang dilalui oleh pengguna pada saat menjalankan sebuah *website* atau aplikasi. *User flow* merupakan representasi *visual*, baik secara tertulis maupun *digital* mengenai alur atau cara yang dapat dilewati oleh pengguna saat menggunakan sebuah *website*. Umumnya *user flow* digambarkan dengan

visual diagram atau *flowchart*. Diawali saat pengguna masuk ke halaman pertama aplikasi kemudian berakhir pada saat pengguna telah menyelesaikan tujuannya. *User flow* berguna untuk mengevaluasi dan mengoptimalkan *user experience* agar bisa menjadi sebuah *website* yang baik.

2.2.10 *Wireframe*

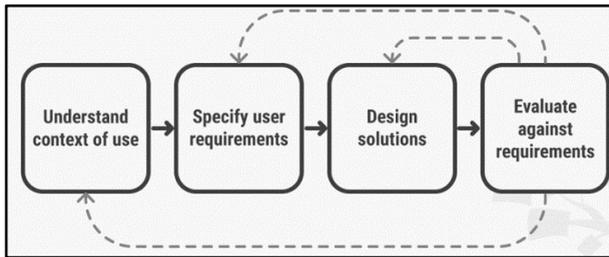
Menurut (Segara, n.d.) *Wireframe* adalah tahapan yang penting dalam merancang sebuah media *digital*. Hal tersebut dilakukan agar dapat menentukan hirarki informasi pada sebuah *design* dan lebih mudah dipahami dalam merencanakan penataletakan struktur informasi sehingga sesuai dengan kebutuhan *user*. *Wireframe* digunakan untuk mempermudah penyusunan sebuah konten dan pengalaman pengguna.

2.2.11 *User Centered Design (UCD)*

Menurut (Aulianita et al, 2019) *User Centered Design (UCD)* adalah salah satu metode *modern* yang saat ini secara luas diterapkan dalam proses perancangan situs *web*. *UCD* juga memberikan penekanan pada peran pengguna dalam menentukan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, pengguna akan mengalami kepuasan dalam mencapai tujuan mereka.

Sistem ini akan terus berkembang seiring dengan adanya permintaan data dan informasi yang diperlukan oleh pengguna. *User Centered Design (UCD)* dibangun berdasarkan kebutuhan pengguna yang diturunkan dari analisis tugas, membuat *prototype* yang melibatkan pengembang dan pengguna, serta melakukan evaluasi dan iterasi *design*.

UCD merupakan pendekatan perancangan antarmuka yang memasukkan pemahaman pengguna, sehingga antarmuka dapat menarik perhatian pengguna. Tujuan utama penggunaan metode *User Centered Design* ini adalah untuk mengatasi masalah ketidakmampuan pengguna dalam menggunakan sistem. Pada proses *User Centered Design* ini, ada 4 langkah yang dilakukan. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.18 Tahapan *User Centered Design*

1) *Understand Context of Use*

Perancang sistem harus mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut.

2) *Specify User Requirements*

Setelah perancang mengerti konteks penggunaan dari aplikasi, maka dapat berlanjut ke proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan *user* (*user requirements*). Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan *user* di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

3) *Design Solutions*

Proses berikutnya adalah merancang solusi dari *User Requirements* yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, *prototype* hingga *design* lengkap.

4) *Evaluation Against Requirements*

Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan *user* yang akan menggunakan, evaluasi dilakukan mulai dari 1 proses dan dilanjutkan ke proses berikutnya.

2.2.12 *User Persona*

Menurut (BinusUniversity, 2017) *User persona* adalah salah satu alat berharga dalam pengembangan proyek Pengalaman Pengguna *User Experience*. *Persona* memungkinkan seluruh tim *design* dan pengembangan untuk tetap berpegang pada cerita pengguna yang

sederhana. Alat ini membantu menciptakan produk yang lebih baik untuk pengguna, dan meningkatkan peluang keberhasilan proyek.

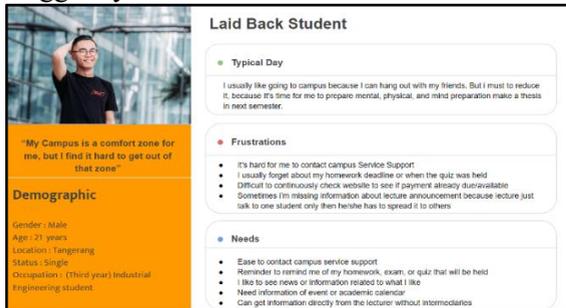
Ada beberapa jenis persona yang digunakan dalam bisnis yang berfokus pada pelanggan dan pengguna. Dua jenis persona yang sangat berguna bagi perancang pengalaman pengguna adalah *proto*-persona dan *user*-persona.

1) *The Proto-Persona*

The Proto-Persona ini dibuat ketika tidak ada sumber daya untuk melakukan penelitian langsung terhadap pengguna, dan didasarkan pada penelitian yang diperoleh dari sumber lain yang diperkirakan mewakili target pengguna. Meskipun *proto*-persona kurang bermanfaat dibandingkan dengan *user*-persona, namun lebih baik daripada tidak memiliki representasi sama sekali.

2) *The User-Persona*

The User-Persona adalah jenis persona yang paling umum digunakan oleh perancang pengalaman pengguna. Ini berisi gambaran singkat tentang tujuan, perilaku, dan masalah pengguna. *User*-persona dibuat berdasarkan penelitian pengguna yang sesungguhnya.



Gambar 2.19 *User Persona*

2.2.13 *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale (SUS) merupakan sebuah alat untuk mengukur Tingkat *usability* sebuah sistem. *System usability scale* dapat digunakan untuk mengukur tingkat *usability* pada berbagai produk seperti *hardware*, *software*, *mobile app*, hingga *website*. Beberapa keunggulan dari *System Usability Scale (SUS)* sebagai berikut:

- 1) Mudah digunakan dan diterima oleh responden
- 2) Dapat digunakan pada sample penelitian yang kecil dengan hasil yang akurat

- 3) Terbukti *valid* dalam menentukan apakah sistem sudah dapat digunakan dengan baik

System Usability Scale terdapat 10 pertanyaan yang harus disiapkan dan menggunakan skala *Likert* satu hingga 5 yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Berikut pertanyaan umum yang perlu disusun secara berurutan:

System Usability Scale Questionnaire	Strongly Disagree	Strongly Agree			
1. I think that I would like to use this product frequently.	1	2	3	4	5
2. I found the product unnecessarily complex.	1	2	3	4	5
3. I thought the product was easy to use.	1	2	3	4	5
4. I think that I would need the support of a technical person to be able to use this product.	1	2	3	4	5
5. I found the various functions in the product were well integrated.	1	2	3	4	5
6. I thought there was too much inconsistency in this product.	1	2	3	4	5
7. I imagine that most people would learn to use this product very quickly.	1	2	3	4	5
8. I found the product very awkward to use.	1	2	3	4	5
9. I felt very confident using the product.	1	2	3	4	5
10. I needed to learn a lot of things before I could get going with this product.	1	2	3	4	5

Gambar 2.20 Pertanyaan Dasar *System Usability Scale*

Adapun cara menghitung hasil pengukuran *System Usability Scale* yaitu:

- 1) Untuk setiap pertanyaan pada urutan ganjil kurangi dengan nilai satu. Contoh pertanyaan 1 memiliki skor 4. Maka kurangi 4 dengan 1 sehingga skor pertanyaan 1 adalah 3.
- 2) Untuk setiap pertanyaan pada urutan genap kurangi nilainya dari lima. Contoh pertanyaan 2 memiliki skor 1. Maka kurangi 5 dengan 1 sehingga skor pertanyaan 2 adalah 4.
- 3) Tambahkan nilai-nilai dari pernyataan bernomor genap dan ganjil. Kemudian hasil penjumlahan tersebut dikalikan dengan 2,5. (Andyasa, 2022)

2.2.14 *Usability Testing*

Dalam kaitannya dengan tahapan pengembangan suatu aplikasi, *usability testing* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan respon dari pemakai. Menurut Ni Luh Putri Ari Wedayanti dkk. menyatakan *Usability Testing* adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi *usability* yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan mengujinya langsung pada pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah uji ketergunaan seperti mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, mengukur kemudahan, mengukur efisiensi, dan menentukan kepuasan pengguna dengan produk

Usability testing merupakan praktik pengujian terhadap aplikasi atau *website* yang telah dirancang kepada pengguna untuk melihat apakah pengguna dapat menggunakan dengan mudah dan memiliki *experience* yang baik saat menggunakan aplikasi atau *website* tersebut. Dalam *usability testing*, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan. Pada perancangan ini menggunakan metode *Contextual Inquiry*.

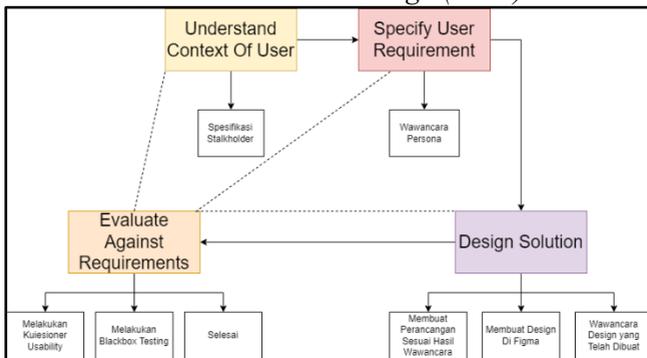
Contextual Inquiry adalah metode yang dilakukan melalui wawancara dan pengamatan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang pengalaman pengguna dari pengguna asli. Metode ini sangat cocok digunakan untuk memperoleh wawasan detail tentang pengguna dan menguji kepuasan mereka terhadap aplikasi atau *website* yang telah dibuat. Peneliti harus menghindari memberikan pendapat mereka selama pengujian agar interaksi peserta dapat diamati dengan jelas dan nyata. Selain itu, penting untuk mencatat secara rinci selama pengujian berlangsung agar laporan pengujian dapat dibuat dengan *detail*. (Anirudha, 2022)

BAB III PERANCANGAN

Dalam Pengembangan sistem SIMUBA, penulis berkolaborasi dengan Raihan Mahendra (2055301114). Penulis berperan sebagai *UI/UX designer*, sedangkan Raihan Mahendra bertindak sebagai *front-end* dan *back-end developer*. Tim pemngembang menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* agar proses pengembangan yang jauh lebih cepat dan mendapatkan hasil dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai.

Kemudian, untuk proses perancangan *UI/UX*, penulis memadukan metode *Rapid Application Development (RAD)* yang digunakan oleh tim pengembang dengan *Metode User Centered Design (UCD)*. Dalam pengembangan *project* ini menempatkan kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna akhir sebagai prioritas utama. *UCD* melibatkan pengguna dalam setiap tahap proses desain untuk menjamin bahwa produk atau layanan yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan mereka.

Berikut ini adalah tahapan dalam pengembangan sistem indikator mutu keselamatan pasien pada rumah sakit bakti timah pangkalpinang menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*.



Gambar 3.1 *User Centered Design*

3.1 *Understand context of user*

Tahap *Understand Context Of user* perancang sistem pada penggunaan sistem ini akan dilakukan bagian khusus yang akan menggunakan sistem ini. Permasalahan yang dihadapi pengguna, dan daftar kebutuhan pengguna.

3.1.1 Mengidentifikasi *Stakeholders*

Pada tahapan ini kita akan mengetahui dari identifikasi dari *stakeholders*. Terdapat dari pengguna yang akan menggunakan sistem langsung terlibat dalam proses pengembangan dan penggunaan. Berikut adalah *stakeholder* yang terlibat dalam Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Pangkalpinang:

- 1) *Design* pada sistem ingin tampilan yang menarik, memberi kemudahan dalam menggunakan *web*, warna yang sesuai dengan sistem lainnya rumah sakit.
- 2) Pengguna ingin tata letak pada sistem seperti tabel, *button*, dan *form input* data dapat terlihat bagus.

3.1.2 *User Persona*

Pada *User Persona* merupakan gambaran dari calon pengguna dari sistem ini dan dirangkum *user requirements* yang diperlukan dalam perancangan sebuah sistem. Hal ini dilakukan pada *user persona* dengan narasumber yang terlibat dalam penggunaan sistem yang akan dibangun. Terdapat *fase conception* and *gestation* yang akan dilakukan berbagai tahapan sebagai berikut:

3.1.2.1 *fase conception*

Pada rancangan *fase conception* terdapat 3 tahapan yang akan dilakukan sebagai berikut:

- 1) *Identify category of user*, merupakan tahap mengidentifikasi pengguna yang berkaitan langsung pada sistem ini seperti mengidentifikasi *user goal*, *user segment*, dan *user role*. *User goals* yang ada pada sistem ini memiliki aspek dari *usability*. *User segment* pada sistem indikator mutu ini memiliki domisili di kota pangkalpinang dan mengoperasikan perangkat elektronik. *User roles* menggambarkan seseorang sesuai dengan bagian tugas dan tanggung jawab pengguna dengan sistem.

Tabel 3.1 *User Roles*

<i>Set of Task</i>	<i>Job Description</i>
<i>Login</i>	Pengguna masuk ke dalam sistem dan memiliki akses terhadap fitur yang ada di dalam sistem

<i>Set of Task</i>	<i>Job Description</i>
Melakukan Pengisian Numerator-Denumerator	Pengguna yang <i>role staff</i> perawat memiliki tanggung jawab terhadap pengisian <i>data</i> setiap harinya.
Melihat Informasi Perawat	Pengguna yang <i>role staff</i> kepala perawat memiliki tanggung jawab terhadap staff perawat yang belum melakukan pengisian dan terjadi kesalahan data dalam mengisi.
Melakukan Inputan <i>CRUD</i> Indikator Mutu	Pengguna yang <i>role staff</i> MUTU dapat melakukan penambahan <i>edit</i> dan hapus <i>data</i> indikator mutu.
Melakukan Penambahan Pengguna	Pengguna yang <i>role staff IT</i> memiliki akses untuk membuat akun pengguna yang baru.
Mengubah Profil	Pengguna semua <i>role</i> dapat melakukan perubahan <i>data</i> pribadi.
Mengubah <i>Password</i>	Pengguna semua <i>role</i> dapat melakukan perubahan <i>password</i> .

- 2) *Process data*, tahapan ini dilakukan dengan cara melakukan *survey* kepada calon pengguna. Data yang diperoleh akan menghasilkan hasil dari *survey* yang telah dilakukan. *Survey* ini memiliki 4 responden dengan beberapa pertanyaan yang mengarah pada perancangan sistem, berikut daftar pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Perancangan Sistem

No.	Pertanyaan
1.	Nama Lengkap
2.	Dari <i>unit</i> mana?

No.	Pertanyaan
3.	Apakah selama melakukan pekerjaan, menggunakan sistem?
4.	Apakah indikator mutu keselamatan pasien ada dirumah sakit?
5.	Jika dilakukan pembangunan sistem mutu, hal apa yang harus ada pada sistem tersebut?
6.	Setelah sistem selesai dibuat, apakah akan mempermudah pekerjaan?

- 3) *Identify and create skeletons*, tahapan ini mengidentifikasi hasil data yang diproses dan membuat kerangka persona yang membedakan poin untuk setiap *sub* kategori pengguna yang diidentifikasi. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat terdapat 5 kategory dalam aktor/*role* yaitu Perawat, Kepala perawat, *staff* Mutu, *staff* PPI, dan *staff* IT.

Tabel 3.3 Kategori Pengguna

No	Karakter Pengguna	Keterangan
1.	Pekerja Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang sebagai <i>Staff</i> Mutu	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa kesulitan terhadap komunikasi antar <i>Staff</i> Mutu, <i>Staff</i> PPI, dan Perawat. • Tidak melakukan apa-apa Ketika terdapat permasalahan mengenai secara mendadak membutuhkan hasil dari data yang telah dikumpulkan oleh perawat • Harus meluangkan waktu yang banyak untuk melakukan pengolahan data satu-satu.
2.	Pekerja Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang sebagai <i>Staff</i> PPI	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa kesulitan terhadap komunikasi antar <i>Staff</i> Mutu, <i>staff</i> PPI, dan <i>staff</i> Perawat.

No	Karakter Pengguna	Keterangan
		<ul style="list-style-type: none"> • Merasa kesulitan dalam meminta data yang sudah <i>valid</i>. • Merasa kesulitan dalam memonitoring <i>Staff</i> Mutu dan perawat.
3.	Pekerjaa Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang sebagai <i>Staff</i> Perawat	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa kesulitan terhadap komunikasi antar <i>Staff</i> Mutu, <i>staff</i> PPI, dan <i>Staff</i> Perawat. • Harus meluangkan waktu yang banyak untuk melakukan pengumpulan data satu-satu.
4.	Pekerjaa Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang sebagai Kepala Perawat	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa kesulitan terhadap komunikasi antar <i>Staff</i> Mutu, <i>staff</i> PPI, dan <i>staff</i> Perawat. • Merasa kesulitan dalam memonitoring perawat dalam mengumpulkan <i>data</i>.
5.	Pekerjaa Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang sebagai <i>Staff</i> IT	<ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan sebuah sistem yang dapat mempermudah alur dan cara kerja yang lebih cepat dan efisien.

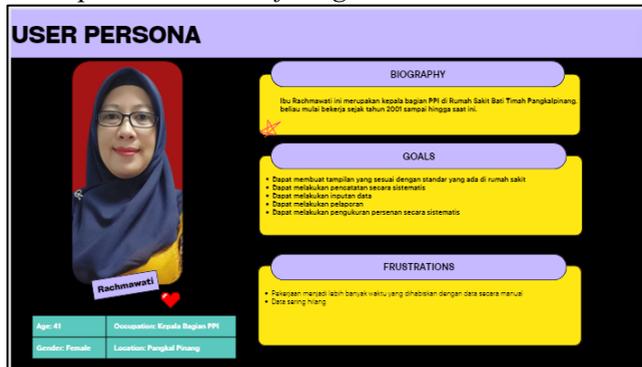
3.1.2.2 *Fase Gestation*

Pada rancangan *fase Gestation* terdapat 3 tahapan yang akan dilakukan sebagai berikut:

- 1) *Evaliate and prioritize skeletons*, tahap ini digunakan untuk mengevaluasi dan memilih aktor yang diprioritaskan. Aktor yang diprioritaskan adalah *Staff* Perawat dan *Staff* Mutu merupakan pada *staff* perawat dilakukan pengisian *data*. Pada *staff* Mutu dilakukan untuk mengelolah *data* tersebut.
- 2) *Develope skeletons into persona* merupakan tahap untuk membangun atau memperkaya kategori yang diprioritaskan

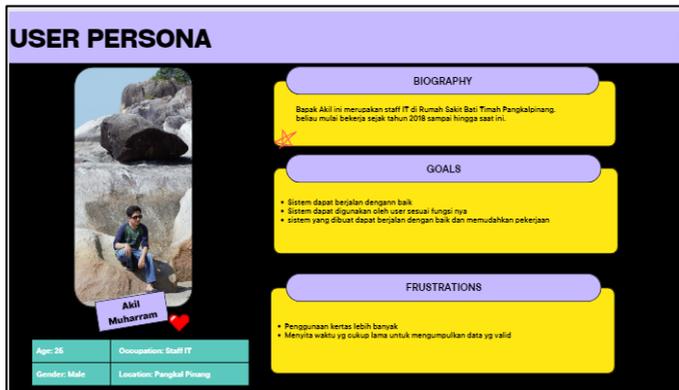
dengan data individual, personalitas, foto, dan elemen lainnya agar terlihat lebih hidup.

- 3) *Validate* persona, tahap ini digunakan untuk memvalidasi hasil persona, terdapat beberapa elemen yang ditampilkan pada *user* persona yaitu profil, personalitas, *technology expertise*, *UX goals*, *frustration*, *goal* dan *computer usage*. *Validate the persona* adalah tahapan terakhir dari *fase gestation*.



Gambar 3.2 *User* Persona (I)

User persona pertama ini merupakan bagian *staff* PPI dirumah sakit bakti timah pangkalpinang. Masalah yang dimiliki oleh *user* persona ini yaitu pada pelaporan pengukuran indikator mutu yang sedikit lama karena harus melewati tahapan agar mendapatkan hasil akhir dan dapat dijadikan pelaporan, cara kerja yang konvensional ini membuat kerja menguras waktu dan tenaga. *User* persona ingin pada sistem yang akan di bangun memiliki fitur pelaporan dalam *file excel* agar lebih mudah dan praktis tanpa harus menunggu tahap per tahap.



Gambar 3.3 User Persona (II)

User persona kedua ini merupakan bagian dari *staff IT* dirumah sakit bakti timah pangkalpinang. Masalah yang dimiliki oleh *user* persona ini yaitu dibutuhkan sebuah sistem indikator mutu yang baru dengan baik dan bagus dari sebelumnya. Pada pembuatan sistem ini nantinya akan selalu diawasi oleh bagian *staff IT* agar sesuai dengan prosedur sistem yang akan dibangun.

3.2 Specify User Requirement

Tahapan ini dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi *design* antarmuka dengan membandingkan pemilihan warna dan tipografi.

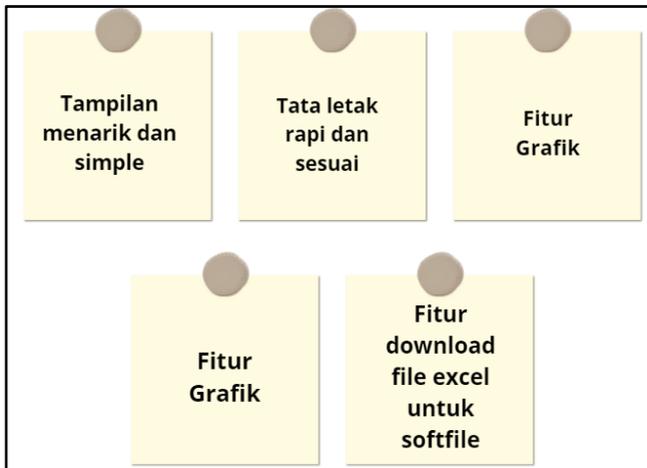
Tabel 3.4 Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna

No.	Pertanyaan
1.	Siapa nama anda?
2.	Apa status pekerjaan anda di rumah sakit bakti timah?
3.	Pada sistem yang akan dibangun, tampilan seperti apa yang anda inginkan?
4.	Warna apa yang anda inginkan pada sistem?
5.	Jenis <i>font</i> apa yang ingin digunakan pada sistem ini?
6.	Pada sistem, apakah ingin menampilkan <i>icon</i> atau tidak?
7.	Apakah ada saran mengenai design pada sistem ini?

Pada *survey* dilakukan dengan responden sebanyak 11 orang. Berdasarkan data *survey* diatas, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Pada warna tampilan pada sistem memperoleh nilai sebanyak 88.9% dengan pilihan warna *cool*.
- 2) Pada jenis *font*/tulisan yang akan digunakan pada sistem yaitu *font* jenis *Arial* dengan memperoleh nilai terbanyak.
- 3) Pada peletakan *logo* pada tampilan sistem memperoleh nilai sebanyak 77.8% dengan tata letak berada disebelah kiri.
- 4) Pada sistem akan digunakan *icon* dan memperoleh nilai sebanyak 88.9%

Pada kebutuhan pengguna dilakukan proses pengumpulan ide melalui *brainstorming* yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide untuk menyelesaikan masalah yang ada. Hasil tersebut diolah berdasarkan aspek kepentingan pengguna dan pengembangan sistem indikator mutu, sebagai berikut :



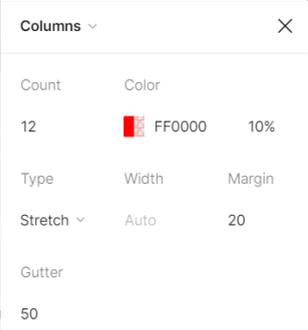
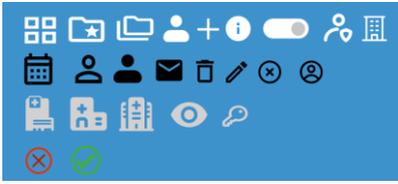
Gambar 3.4 Hasil *Brainstorming*

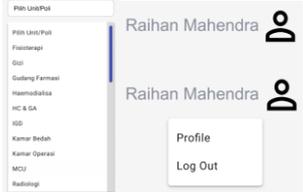
3.2.1 *Style Guideline*

Style Guideline dirancang agar menjaga konsistensi pada tiap elemen visual dalam merancang *wireframe*. *Style guideline* yang akan dirancang terdapat beberapa yang meliputi warna, tipografi, dan komponen. Berikut adalah hasil dari pembuatan *style guideline* sebagai berikut:

Tabel 3.5 *Style Guideline*

UI Style Guideline		Keterangan
Warna	 	<p>Menggunakan warna primer #3e92cc bersama warna sekunder #ffffff menciptakan tampilan yang bersih dan profesional dengan kontras yang baik. Warna biru terang akan menonjol dengan baik di latar belakang putih, membuat desain terlihat modern dan menarik, serta memudahkan pembaca untuk fokus pada elemen-elemen penting.</p>

<i>UI Style Guideline</i>		Keterangan
<i>Grid System</i>		<i>Grid system</i> yang digunakan adalah 12 kolom.
<i>Tipografi</i>		Pada <i>font arial</i> ini dipilih oleh pengguna karena <i>font arial</i> ini memiliki keterbacaan yang sangat jelas dan karakter hurufnya yang <i>simple</i> .
<i>Icon</i>		<i>Icon</i> ini merupakan <i>icon</i> yang terpilih agar memudahkan pengguna memahami dari fungsi <i>icon</i> dan mudah diingat.
Komponen	<ul style="list-style-type: none"> <i>Sitebar</i> 	Komponen <i>design</i> ini digunakan

UI Style Guideline		Keterangan
	 <ul style="list-style-type: none"> • Input Form + Label  • Dropdown List  • Button  	<p>agar tetap konsisten dan sama. Berikut beberapa komponen yang digunakan dalam pembuatan <i>prototype</i></p>

3.3 Design Solution

3.3.1 User Flow dan Wireframe High Fidelity

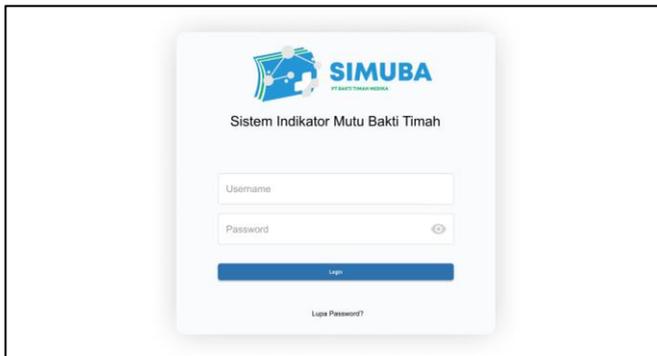
Setelah menyelesaikan *UI Style Guideline*, tahap selanjutnya adalah membuat *wireframe high fidelity* berdasarkan hasil dari tahapan sebelumnya. Dalam hal ini, *wireframe high fidelity* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Figma*. Proses pengembangan *design* ini diarahkan sesuai dengan *user flow*. *User flow* ini dirancang sesuai dengan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna agar menyelesaikan tugasnya. Adapun *User Flow* dan *wireframe high fidelity* dari tampilan sistem indikator mutu ada pada gambar sebagai berikut:

3.3.1.1 Login

Pada alur ini, pengguna akan melakukan sebuah login terlebih dahulu agar bisa masuk kedalam sistem ini. *Wireframe High Fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *login* para *role* seperti *staff* perawat, kepala perawat, *staff* mutu, *staff* PPI, dan *staff* IT.



Gambar 3.5 User Flow Login



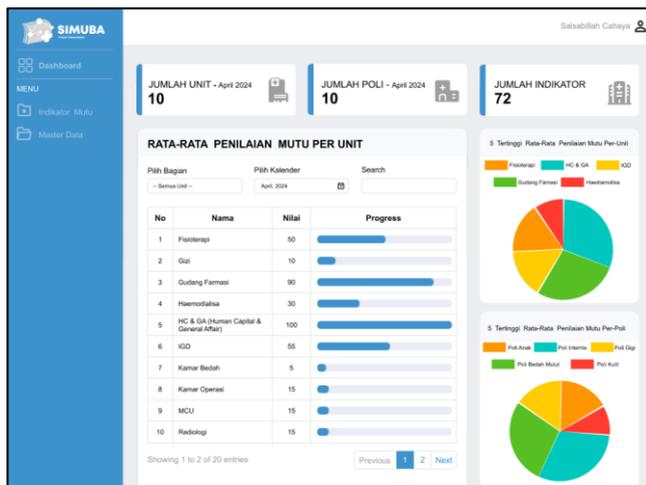
Gambar 3.6 Wireframe High Fidelity Login (I)



Gambar 3.7 Wireframe Higt Fidelity Login (II)



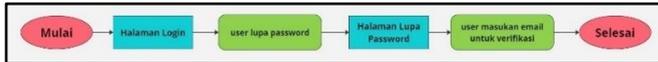
Gambar 3.8 Wireframe High Fidelity Login (III)



Gambar 3.9 Wireframe High Fidelity Login (IV)

3.3.1.2 Lupa Password

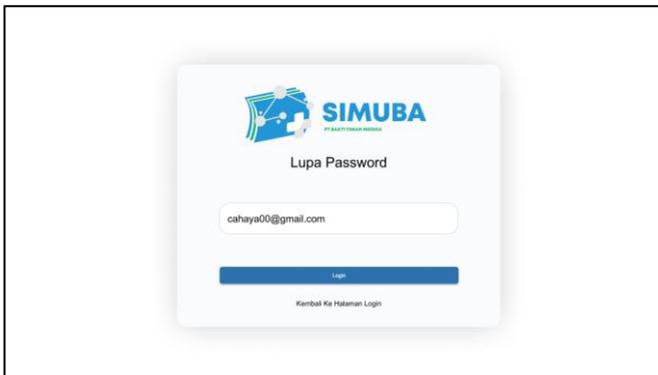
Pada alur ini, pengguna akan melakukan sebuah *login* terlebih dahulu agar bisa masuk kedalam sistem ini. Hanya saja jika pengguna lupa dengan *username* dan *password*, pengguna dapat melakukan *reset password* dengan memilih lupa *password* pada halaman *login*. Nantinya akan diminta *email* pengguna yang terdaftar agar sistem dapat mengirim *email reset password*. Wireframe High Fidelity dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *login* dan lupa password para *role* seperti *staff* perawat, kepala perawat, *staff* mutu, *staff* PPI, dan *staff* IT.



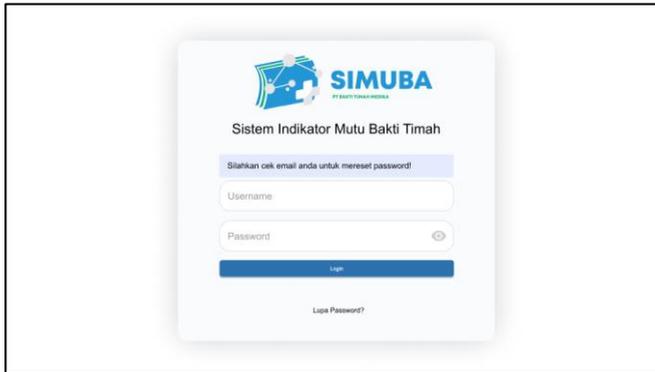
Gambar 3.10 *User Flow* Lupa Password



Gambar 3.11 *Wireframe High Fidelity* Form Lupa Password



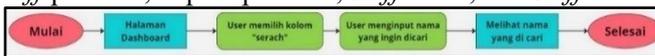
Gambar 3.12 *Wireframe High Fidelity* Lupa Password (Email)



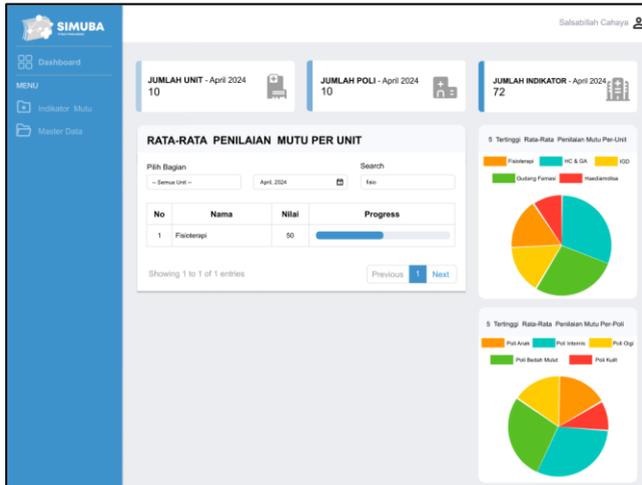
Gambar 3.13 *Wireframe High Fidelity Lupa Password (Verifikasi Email)*

3.3.1.3 *Dashboard Search*

Pada alur ini, pengguna akan melakukan pencarian pada tabel *data* bagian indikator mutu untuk memudahkan pengguna dalam mencari data. *Wireframe High Fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *dashboard* dan merupakan gambaran pengguna jika ingin mencari *data* di tabel. *Dashboard search* ini dapat di akses para aktor seperti *staff* perawat, kepala perawat, *staff* mutu, dan *staff* PPI.



Gambar 3.14 *User Flow Dashboard Search*



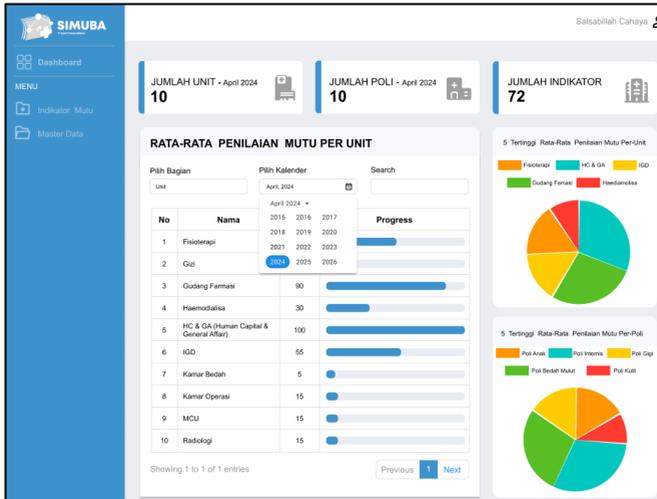
Gambar 3.15 Wireframe High Fidelity Dashboard Search (I)

3.3.1.4 Dashboard Kalender

Pada alur ini, pengguna akan melakukan *filter data* sesuai dengan kalender bulan dan tahun pada *data*. Jika pengguna melakukan *filter data* dengan kalender, nantinya halaman *dashboard* dan *grafik pie* akan diatur oleh pengguna. *Wireframe High Fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* berubah dan memfilter data sesuai dengan bulan dan tahun yang telah di dari halaman *dashboard* dan kalender. *Dashboard* kalender ini dapat di akses para *role* seperti *staff* perawat, kepala perawat, *staff* mutu, dan *staff* PPI.



Gambar 3.16 User Flow Dashboard Kalender



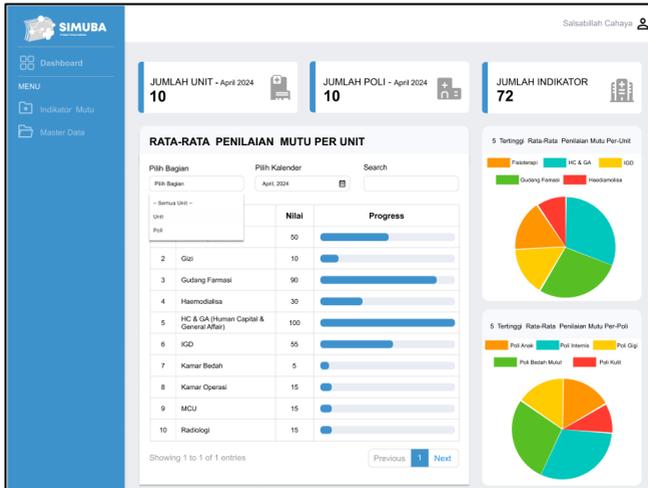
Gambar 3.17 Wireframe High Fidelity Dashboard Kalender

3.3.1.5 Dashboard Bagian Unit/Poli

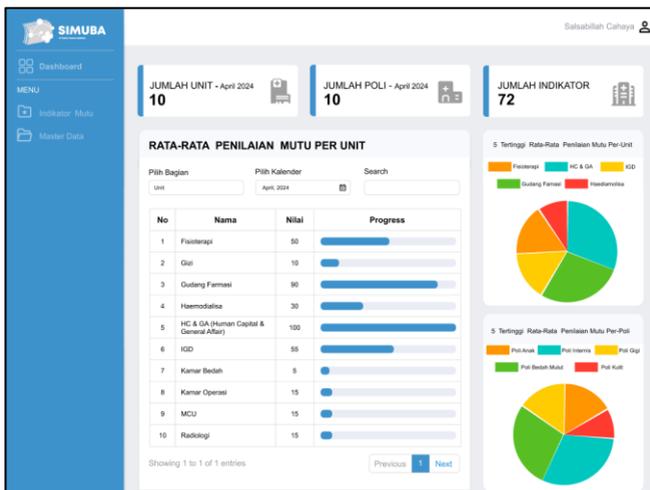
Pada alur ini, pengguna akan melakukan *filter data* sesuai dengan bagian dari poli atau unit pada data. Wireframe High Fidelity dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman dashboard dan bagian. Dashboard Bagian Unit/Poli ini dapat di akses para oleh seperti *staff* perawat, kepala perawat, *staff* mutu, dan *staff* PPI.



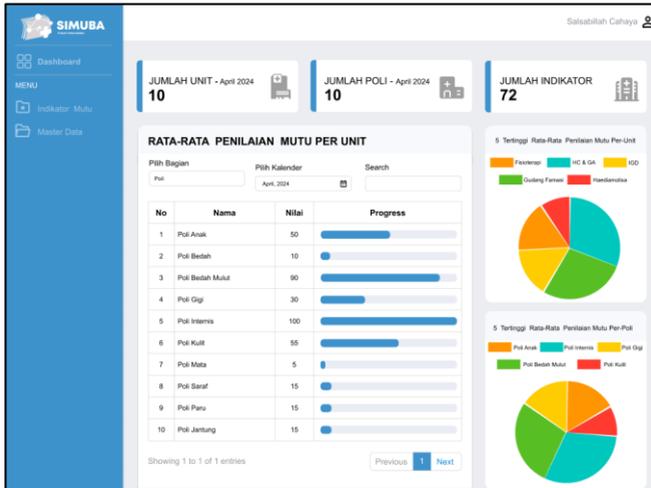
Gambar 3.18 User Flow Dashboard Bagian Unit/Poli



Gambar 3.19 Wireframe High Fidelity Dashboard Bagian Unit/Poli



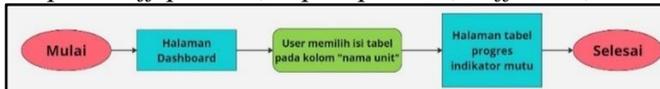
Gambar 3.20 Wireframe High Fidelity Dashboard Bagian Unit



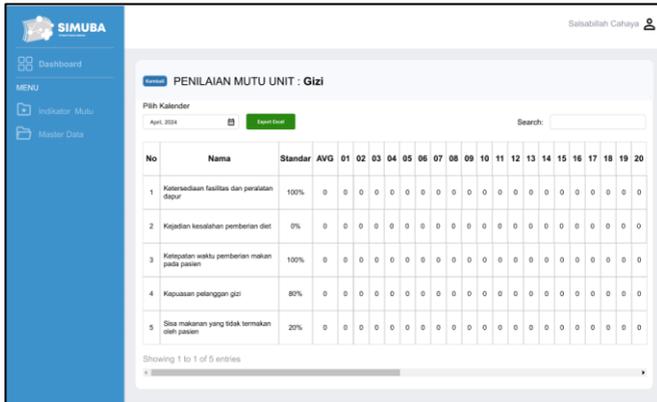
Gambar 3.21 Wireframe High Fidelity Dashboard Bagian Poli

3.3.1.6 Progress Indikator Mutu

Pada alur ini, pengguna akan melakukan pengecekan *data* dari *progress* indikator mutu. Pengguna dapat melihat progress perhari yang *data* yang sudah diinput. *Wireframe High Fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *progress* indikator mutu ini dapat di akses para *role* seperti *staff* perawat, kepala perawat, *staff* mutu, dan *staff* PPI.



Gambar 3.22 User Flow Progress Indikator Mutu



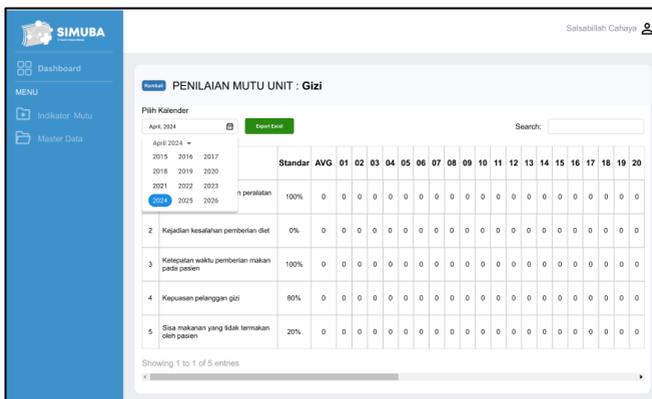
Gambar 3.23 Wireframe High Fidelity Progress Indikator Mutu

3.3.1.7 Progress Indikator Mutu Kalender

Pada alur ini, pengguna akan melakukan *filter* data sesuai dengan kalender bulan dan tahun pada *data*. *Wireframe High Fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *progress* indikator mutu dan kalender. *Progress* Indikator Mutu kalender ini dapat di akses para aktor seperti *staff* perawat, kepala perawat, *staff* mutu, dan *staff* PPI.



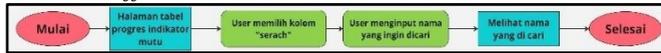
Gambar 3.24 User Flow Progress Indikator Mutu Kalender



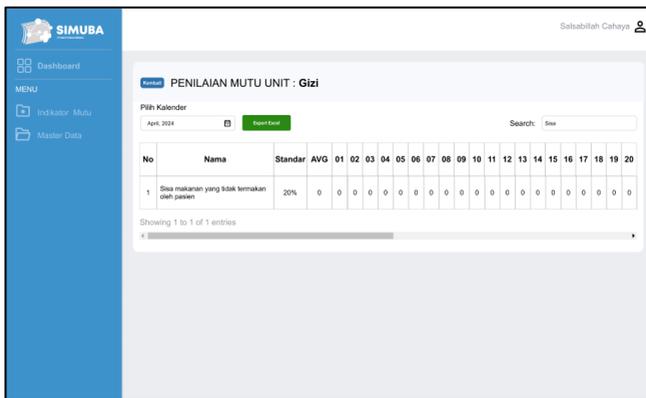
Gambar 3.25 Wireframe High Fidelity Progress Indikator Mutu Kalender

3.3.1.8 Progress Indikator Mutu Search

Pada alur ini, pengguna akan melakukan pencarian pada tabel nama indikator mutu untuk memudahkan pengguna dalam mencari *data*. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *Progress Indikator Mutu Search* dan merupakan gambaran pengguna jika ingin mencari *data* di tabel. *Progress Indikator Mutu Search* ini dapat di akses para role seperti *staff* perawat, kepala perawat, *staff* mutu, dan *staff* PPI.



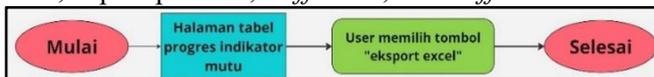
Gambar 3.26 User Flow Progress Indikator Mutu Search



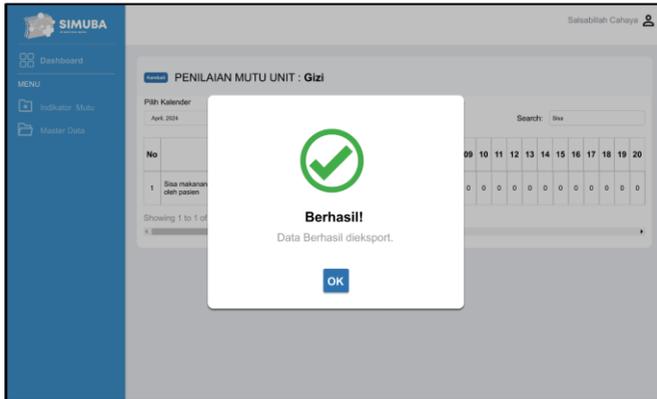
Gambar 3.27 Wireframe High Fidelity Progress Indikator Mutu Search

3.3.1.9 Progress Indikator Mutu Ekspor Excel

Pada alur ini, pengguna akan melakukan ekspor *data* menggunakan *excel* agar pengguna membutuhkan dalam bentuk *hardfile* pada tabel *progress* idnikator mutu. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *Progress Indikator Mutu Ekspor Excel*. Indikator Mutu Search ini dapat di akses para *role* seperti *staff* perawat, kepala perawat, *staff* mutu, dan *staff* PPI.



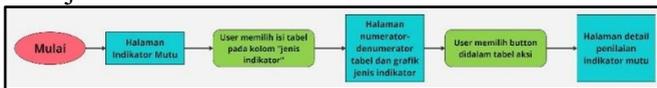
Gambar 3.28 User Flow Progress Indikator Mutu Ekspor Excel



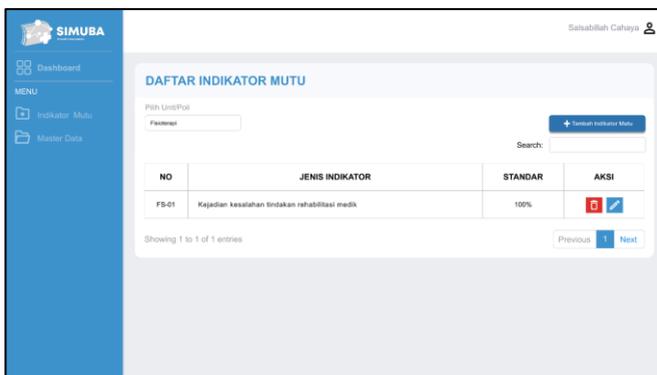
Gambar 3.29 Wireframe High Fidelity Progress Indikator Mutu Ekspor Excel

3.3.1.10 Indikator Mutu

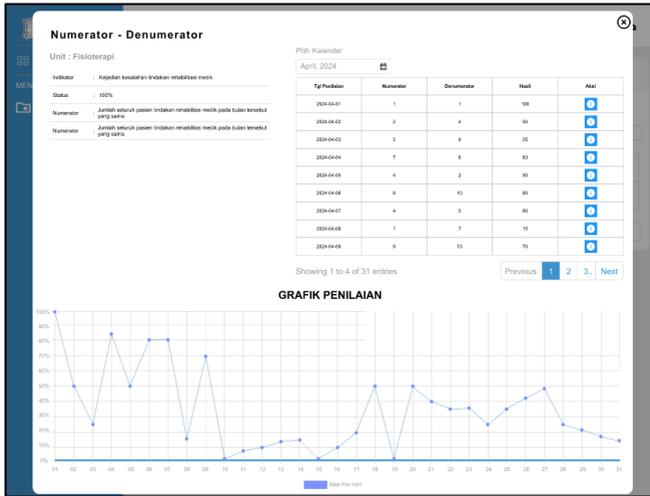
Pada alur ini merupakan tabel dari Jenis Indikator. alur ini merupakan untuk melihat hasil dari numerator-denominator yang telah diisi oleh *role staff* perawat dan hasil nilainya dapat dilihat dari tabel dan grafik penilaian. Juga terdapat aksi yang untuk melihat info lebih detail per harinya. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman jenis indikator mutu.



Gambar 3.30 User Flow Indikator Mutu



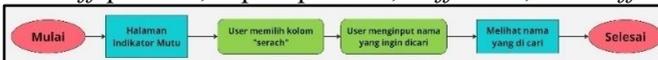
Gambar 3.31 Wireframe High Fidelity Indikator Mutu



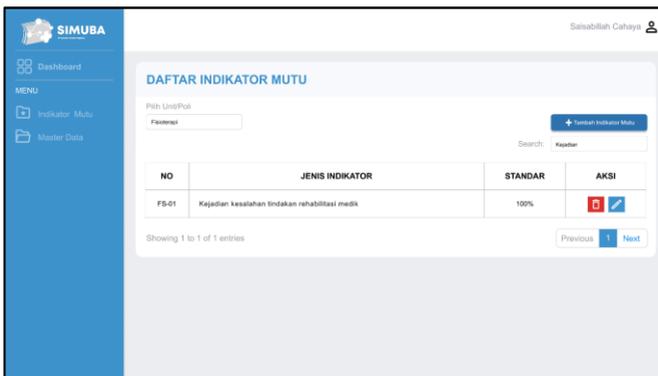
Gambar 3.32 Wireframe High Fidelity Numerator-Denominator

3.3.1.11 Indikator Mutu Search

Pada alur ini, pengguna akan melakukan pencarian pada tabel indikator mutu untuk memudahkan pengguna dalam mencari data. Wireframe high fidelity dibawah merupakan tampilan design dari halaman Indikator Mutu Search dan merupakan gambaran pengguna jika ingin mencari data di tabel. Indikator Mutu Search ini dapat di akses para role seperti staff perawat, kepala perawat, staff mutu, dan staff PPI.



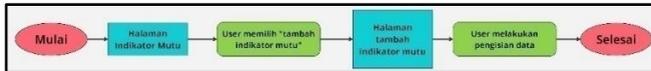
Gambar 3.33 User Flow Indikator Mutu Search



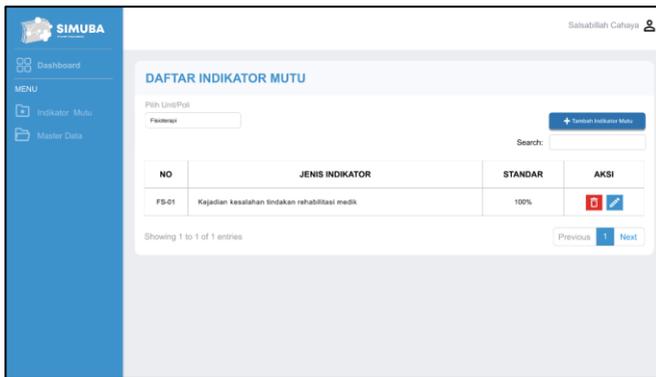
Gambar 3.34 Wireframe High Fidelity Indikator Mutu Search

3.3.1.12 Tambah *Data* Indikator Mutu

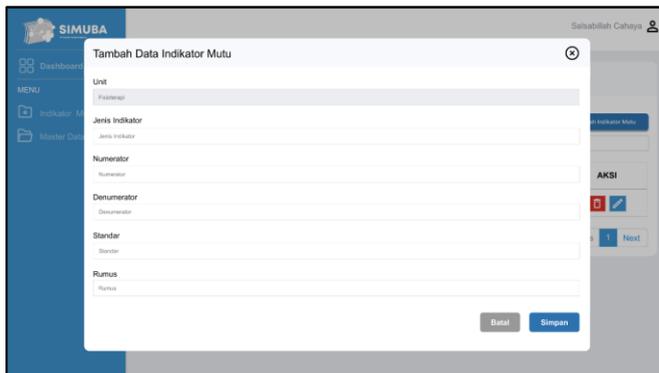
Pada alur ini merupakan tabel dari Jenis Indikator. Disini terdapat fitur tambah pada kolom aksi yang dapat di akses oleh Mutu. Terdapat aksi tambah jika pada *unit* ada jenis indikator baru. Pada tampilan ini dimiliki oleh aktor *staff* Mutu. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman tambah jenis indikator mutu.



Gambar 3.35 *User Flow* Tambah *Data* Indikator Mutu



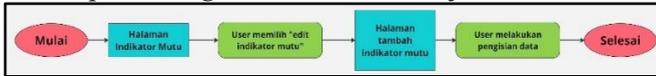
Gambar 3.36 *Wireframe High Fidelity* Tambah *Data* Indikator Mutu



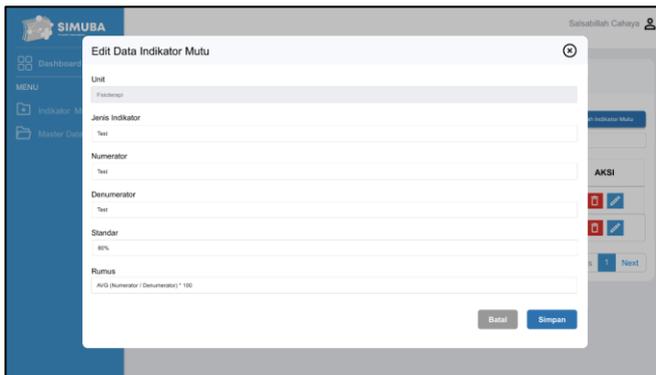
Gambar 3.37 *Wireframe High Fidelity* Form Tambah *Data* Indikator Mutu

3.3.1.13 Edit Data Indikator Mutu

Pada alur ini merupakan tabel dari Jenis Indikator. Disini terdapat fitur *edit* pada kolom aksi yang dapat di akses oleh Mutu. Terdapat aksi *edit* jika ingin mengedit jenis indikator. Pada tampilan ini dimiliki oleh aktor *staff* Mutu. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *edit* jenis indikator mutu.



Gambar 3.38 User Flow Edit Data Indikator Mutu



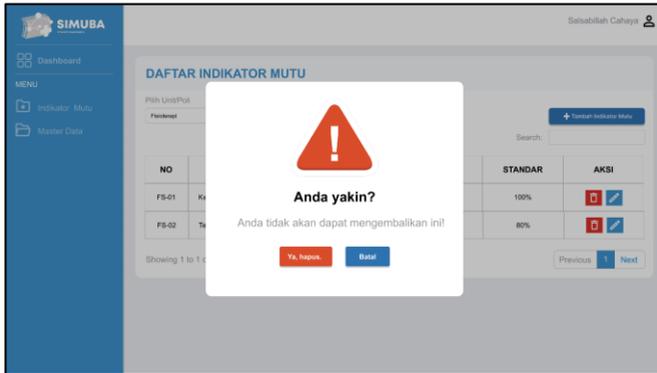
Gambar 3.39 Wireframe High Fidelity Edit Data Indikator Mutu

3.3.1.14 Hapus Data Indikator Mutu

Pada alur ini terdapat fitur hapus pada kolom aksi yang dapat di akses oleh *staff* Mutu. Terdapat aksi hapus jika ingin menghapus jenis indikator. Pada tampilan ini dimiliki oleh aktor *staff* Mutu. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman hapus jenis indikator mutu.



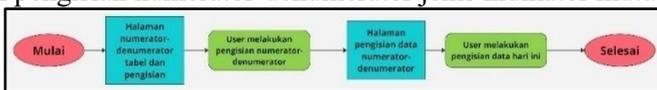
Gambar 3.40 User Flow Hapus Data Indikator Mutu



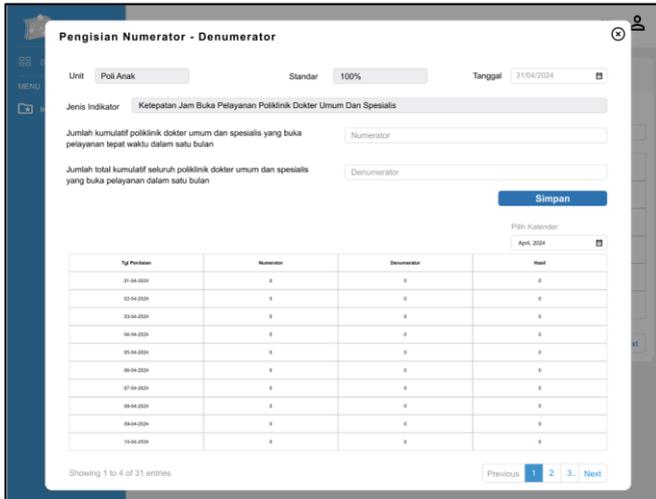
Gambar 3.41 *Wireframe High Fidelity* Hapus Data Indikator Mutu

3.3.1.15 Pengisian Numerator-Denumerator

Pada alur ini merupakan pengisian numerator-denumerator Jenis Indikator. Disini perawat dapat melakukan mengisi *data* dengan alur memilih jenis indikator yang ingin diisi sesuai dengan bagian poli atau *unit* perawat berasal. Setelah diisi nanti *data* tersebut akan tampil di tabel dan *grafik* dari *role Staff Mutu, Staff PPI, Kepala Perawat*. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman pengisian numerator-denumerator jenis indikator mutu.



Gambar 3.42 *User Flow* Pengisian Numerator-Denumerator



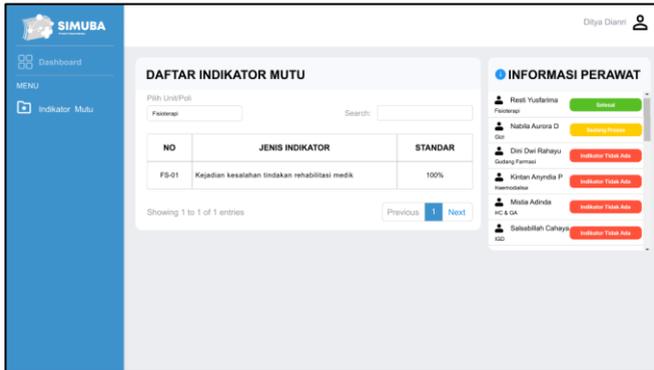
Gambar 3.43 *Wireframe High Fidelity* Pengisian Numerator-Denominator

3.3.1.16 Informasi Perawat

Pada alur ini merupakan info pengisian numerator-denominator Jenis Indikator. Disini terdapat 3 status yang masing-masing memiliki tingkatan. Pada status selesai maka *staff* perawat telah selesai mengisi numerator-denominator dengan lengkap. Pada status sedang proses maka *staff* perawat belum atau masih ada yang belum mengisi numerator-denominator. Dan pada status tidak ada maka *staff* perawat tidak dapat dan tidak ada tanggung jawab mengenai isi numerator-denominator karena belum ada indikator mutunya. Hanya kepala perawat yang mengetahui informasi perawat karena kepala perawat bertanggung jawab mengenai pengisian numerator-denominator. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman informasi perawat.



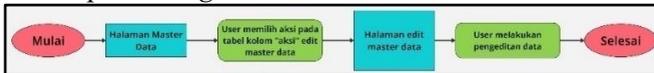
Gambar 3.44 *User Flow* Informasi Perawat



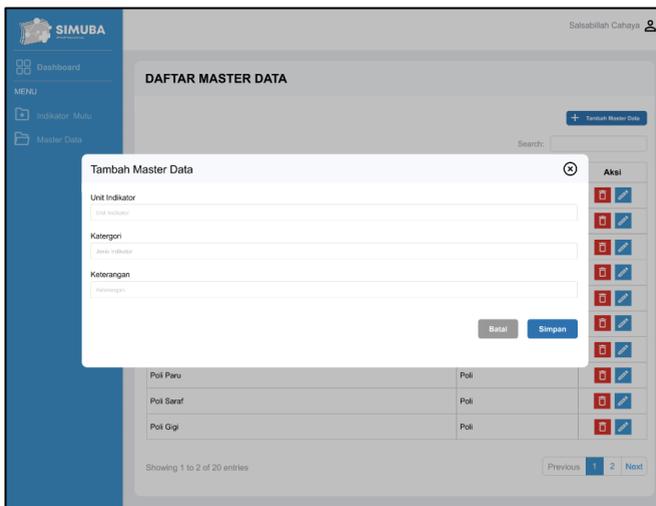
Gambar 3.45 Wireframe High Fidelity Informasi Perawat

3.3.1.17 Tambah Master Data

Pada alur ini merupakan tabel dari *Master Data*. Disini terdapat fitur tambah pada kolom aksi yang dapat di akses oleh *Staff Mutu*. Terdapat aksi tambah jika terdapat *unit* atau poli baru. Pada tampilan ini dimiliki oleh aktor *staff Mutu*. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman tambah *master data*.



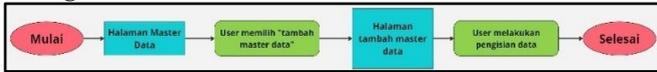
Gambar 3.46 User Flow Tambah Master Data



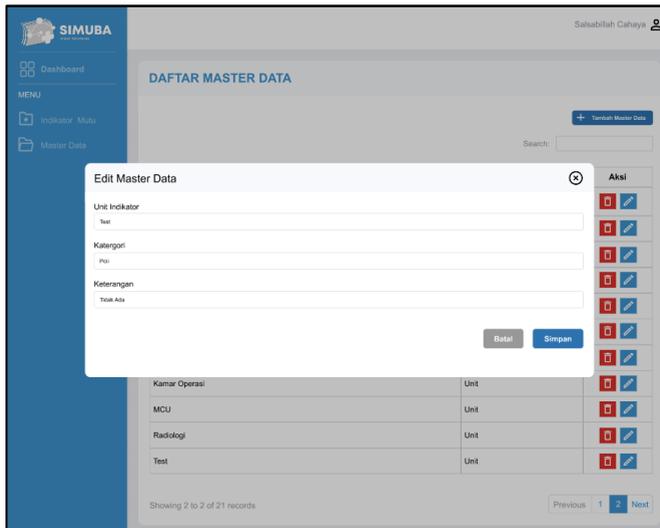
Gambar 3.47 Wireframe High Fidelity Tambah Master Data

3.3.1.18 Edit Master Data

Pada alur ini merupakan tabel dari *Master Data*. Disini terdapat fitur *edit* pada kolom aksi yang dapat di akses oleh Mutu. Terdapat aksi *edit* jika ingin *edit master data*. Pada tampilan ini dimiliki oleh aktor *staff Mutu*. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *edit master data*.



Gambar 3.48 User Flow Edit Master Data



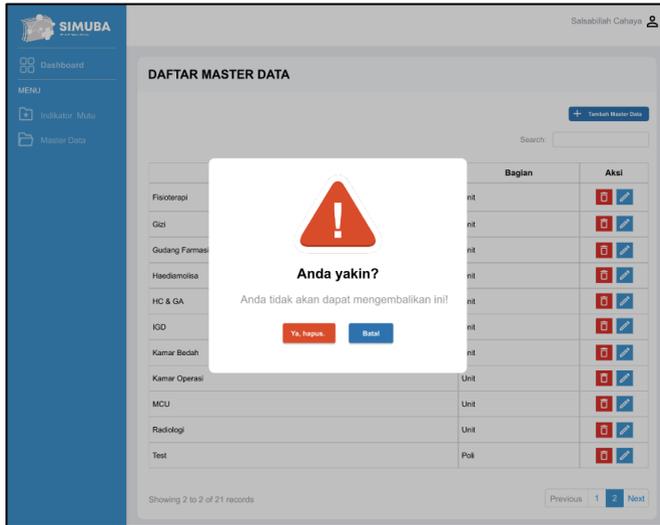
Gambar 3.49 Wireframe High Fidelity Edit Master Data

3.3.1.19 Hapus Master Data

Pada alur ini merupakan hapus *data master data*. Disini terdapat fitur hapus pada kolom aksi yang dapat di akses oleh Mutu. Terdapat aksi hapus jika ingin menghapus *Master Data*. Pada tampilan ini dimiliki oleh aktor *staff Mutu*. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman hapus *Master Data*.



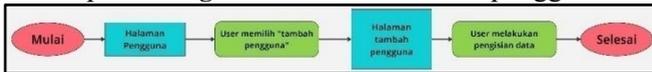
Gambar 3.50 User Flow Hapus Master Data



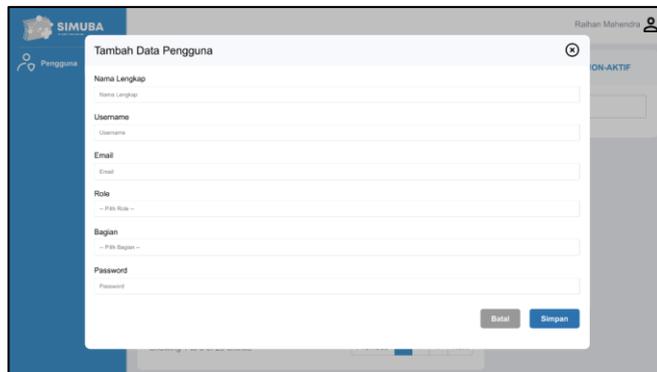
Gambar 3.51 Wireframe High Fidelity Hapus Master Data

3.3.1.20 Tambah Pengguna

Pada alur ini merupakan tabel dari Pengguna. Disini terdapat fitur tambah pada kolom aksi yang dapat di akses oleh *Staff IT*. Terdapat aksi tambah jika terdapat pengguna baru. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman tambah pengguna.



Gambar 3.52 User Flow Tambah Pengguna



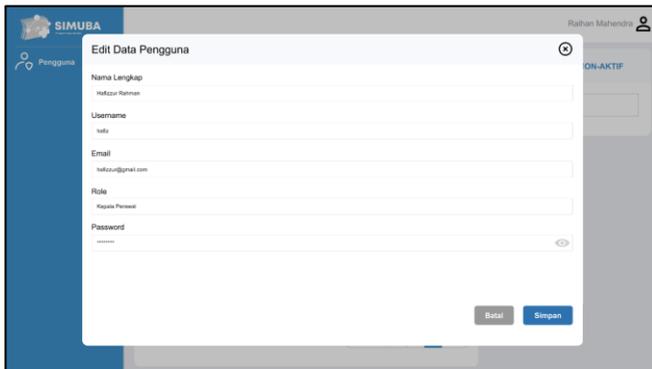
Gambar 3.53 Wireframe High Fidelity Tambah Pengguna

3.3.1.21 Edit Pengguna

Pada alur ini merupakan tabel dari Pengguna. Disini terdapat fitur *edit* pada kolom aksi yang dapat diakses oleh *Staff IT*. Terdapat aksi *edit* jika ingin mengedit data pengguna. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *edit data* pengguna.



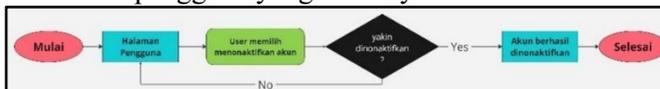
Gambar 3.54 *User Flow Edit Pengguna*



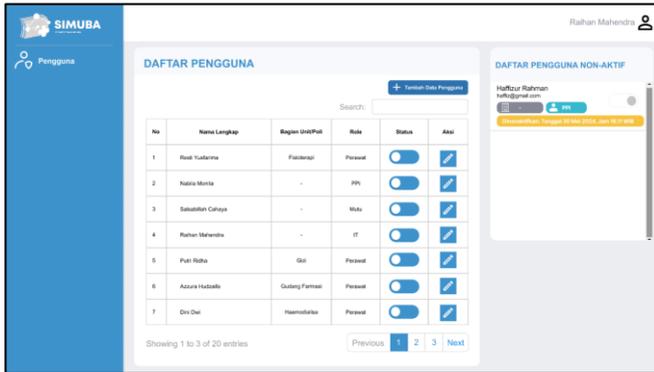
Gambar 3.55 *Wireframe High Fidelity Edit Pengguna*

3.3.1.22 Menonaktifkan Akun Pengguna

Pada alur ini dapat dilakukan oleh *staff IT* jika akun pengguna ingin di *non*-aktifkan dan diaktifkan dengan alasan tertentu. *Staff IT* akan mengendalikan akun pengguna dengan cara *non* aktif atau aktifkan akun pengguna. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman tabel pengguna yang akun nya aktif dan tidak aktif.



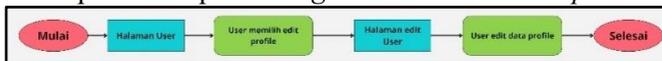
Gambar 3.56 *User Flow Menonaktifkan Akun Pengguna*



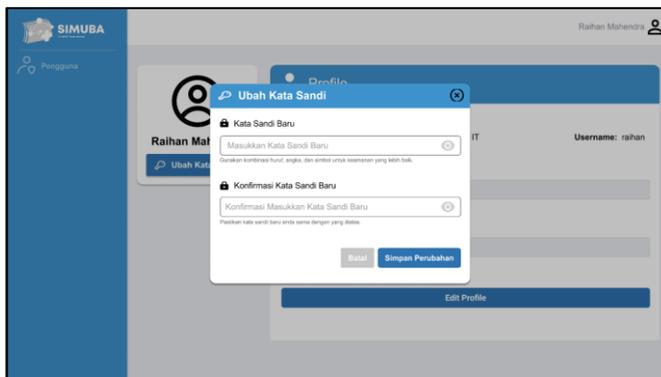
Gambar 3.57 Wireframe High Fidelity Menonaktifkan Akun Pengguna

3.3.1.23 Ubah Password User

Pada alur ini pengguna dapat mengubah *password* akunnya. Nanti terdapat *form* ubah *password* dan pengguna dapat mengubahnya dengan mengisi *data* yang diminta oleh *form*. Wireframe high fidelity dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman ubah *password* user.



Gambar 3.58 User Flow Ubah Password User

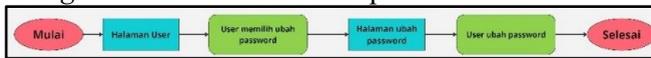


Gambar 3.59 Wireframe High Fidelity Ubah Password User

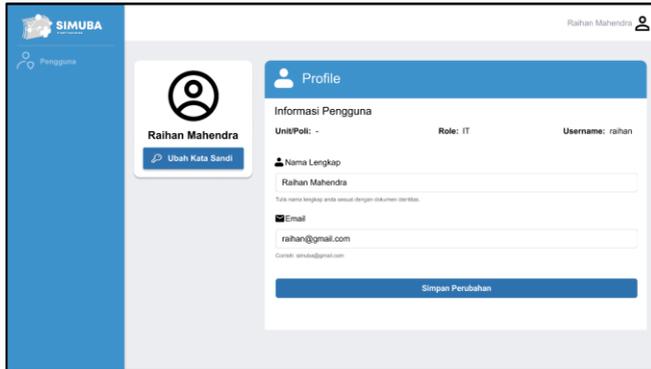
3.3.1.24 Edit Profil User

Pada alur ini pengguna dapat mengedit *data* profil akunnya. Disini terdapat fitur *edit* pada oleh semua *role*. Terdapat aksi *edit* jika

ingin mengedit *data* profil. *Wireframe high fidelity* dibawah merupakan tampilan *design* dari halaman *edit data* profil.



Gambar 3.60 *User Flow Edit Profil User*



Gambar 3.61 *Wireframe High Fidelity Edit Profil User*

3.3.2 Implementasi Berdasarkan Keinginan dan Kebutuhan Pengguna

Implementasi perancangan ini dibuat dari hasil wawancara dan kuesioner *design*. *Wireframe* ini dirancang menggunakan *Figma*. Berdasarkan hasil *survey* sebelumnya pengguna menginginkan warna yang hangat, dan di beri sentuhan *background* putih agar memiliki kesan yang bersih.

Dari hasil *user requirements* pada tahap sebelumnya, maka tampilan sistem ini sesuai dengan keinginan *user* mulai dari warna, *icon*, tata letak pada bagian, dan fitur. Pada warna *user* menginginkan warna *warm color*. Pada *font user* menginginkan *arial*. Lalu *user* menginginkan ada beberapa fitur seperti *grafik*, laporan berupa *softfile*, dan *input data*. Lalu *user* menginginkan tampilan yang mudah di ketahui berupa *icon* dan navigasi agar mudah dipahami oleh *user* ketika menggunakan sistem ini nantinya.

3.3.3 Evaluasi *Prototype*

Setelah tahap perancangan mulai dari *design* dan *prototype*, selanjutnya dilakukan penilaian dan evaluasi untuk memastikan apakah perancangan ini telah sesuai dengan keinginan pengguna dan dapat melanjutkan ketahap selanjutnya. Dalam perancangan ini dilakukan wawancara dengan *staff IT*, bapak Akil Nur Muharram pada tanggal 20

Maret 2024. Berdasarkan hasil penilaian pengguna yang *detail* dan banyak masukan dan saran, berikut adalah evaluasi *prototype* iterasi pertama dapat dilihat pada tabel Tabel 3. 4 Evaluasi *Prototype* Iterasi Pertama. Sebagian hasil iterasi pertama dapat dilihat dilampiran G. Dokumentasi dapat dilihat pada lampiran C.

Tabel 3.6 Evaluasi *Prototype* Iterasi Pertama

No.	Nama Fitur	Keterangan	Hasil Pengujian
1.	<i>Login</i>	<i>Login Staff Mutu, Staff PPI, Staff IT, Staff Perawat, dan Kepala Perawat</i>	Lakukan perbaikan pada tampilan agar mendapatkan hasil yang lebih menarik
2.	<i>Akun User</i>	<i>Data user dan kelolah akun</i>	Lakukan perbaikan pada tampilan agar mendapatkan hasil yang lebih menarik. Tambahkan fitur edit data dan ubah password di masingmasing akun.
3.	<i>Dashboard</i>	<i>Dashboard setelah pengguna/user login, terdapat informasi seperti grafik penilaian dan ada tabel dari seluruh bagian mutu</i>	Lakukan perbaikan pada tampilan agar mendapatkan hasil yang lebih menarik
4.	<i>Progress Indikator Mutu</i>	Sebuah halaman yang menampilkan <i>progress</i> pengisian numerator-denominator per hari setiap bulan.	Lakukan perbaikan pada tampilan agar mendapatkan hasil yang lebih menarik
5.	<i>Indikator Mutu</i>	Sebuah halaman yang dikelompokkan berdasarkan bagian dan jenis indikatornya.	Lakukan perbaikan pada tampilan agar mendapatkan hasil yang lebih menarik. Pada bagian role kepala perawat tambahkan sebuah fitur informasi

No.	Nama Fitur	Keterangan	Hasil Pengujian
			perawat yang sudah melakukan input data atau belum per setiap harinya agar memudahkan kepala perawat dalam memantau.
6.	Numerator-Denumerator	sebuah halaman untuk melakukan pengisian <i>data</i> dan akan menyimpan <i>story data</i> yang telah diinputkan berupa tabel dan <i>grafik</i> penilaian.	Lakukan perbaikan pada tampilan agar mendapatkan hasil yang lebih menarik
7.	<i>Master Data</i>	Sebuah halaman untuk menambahkan <i>data</i> baru pada bagian dan jenis bagiannya.	Lakukan perbaikan pada tampilan agar mendapatkan hasil yang lebih menarik
8.	Pengguna	Sebuah halaman untuk melakukan penambahan akun baru.	Lakukan perbaikan pada tampilan agar mendapatkan hasil yang lebih menarik. Pada bagian role IT pengguna ingin akun tidak boleh dilakukan hapus data, dibuatkan saja aksi atau fitur on dan off pada akun.

3.3.4 Hasil Pengujian perhitungan Iterasi I

Berdasarkan hasil pengujian desain iterasi pertama untuk SIMUBA ini menggunakan System Usability Scale (SUS) ini didapatkan skor keseluruhan sebesar 70. Meskipun desain awal cukup baik, beberapa aspek masih memerlukan perbaikan. Terdapat hasil perhitungan SUS yang dapat dilihat pada tabel 3.7 Hasil Perhitungan Pengujian System Usability Scale Iterasi I.

Tabel 3. 7 Hasil Perhitungan Pengujian System Usability Scale Iterasi I

Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4	3	4	4	2	2	3	2	2	2	70
RATA-RATA SKOR										70

Pada pengujian Usability Testing menggunakan metode wawancara banyak masukan dan arahan pengguna sehingga perlu dilakukan perubahan, perbaikan, maupun penambahan fitur baru yang diinginkan pengguna. Pengguna merasa kurang puas dengan hasil design yang kurang rapi dan terlalu banyak warna didalamnya. Pengguna ingin sistem tersebut clean dan pada peletakkannya rapi. Pengguna juga menambahkan 2 fitur baru pada role kepala perawat dan role staff IT. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.8 Hasil Pengujian Usability Testing Iterasi I dibawah ini.

Tabel 3.8 Hasil Pengujian Usability Testing Iterasi I

Tujuan	Skenario	User's Feedback
Perkenalan dan menyampaikan tujuan <i>usability</i> .	Selamat malam Bapak/Ibu, nama saya Wulan Salsa Anisa Putri. Sebelumnya terima kasih atas kontribusinya bersedia sebagai responden pada wawancara ini. Kami meminta Bapak/Ibu sebagai responden untuk mencoba menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang sedang saya kembangkan. Tujuan percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang dikembangkan sesuai yang diinginkan.	Selamat malam.

Tujuan	Skenario	<i>User's Feedback</i>
	<p>Selama menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu, saya harap dapat bicara secara terbuka mengenai apa yang Anda lihat, apa yang Anda lakukan, dan apa yang Anda pikirkan. Tolong jangan merasa sungkan. Kami melakukan ini agar dapat memperbaikinya, jadi kami mengharapkan respon jujur dari Bapak/Ibu.</p>	
<p>Mengetahui latar belakang responden</p>	<p>Sebelum memasuki inti dari wawancara kali ini, bolehkan saya mengetahui beberapa informasi mengenai latar belakang Bapak/ Ibu. Seperti usia, pekerjaan, dan kesibukan serta kebiasaan sehari-hari Bapak/Ibu</p>	<p>Nama saya akil, saya alumni PCR jurusan IT generasi 17. Saya sekarang bekerja di pangkalpinang dirumah sakit bakti timah medika sebagai staff IT</p>
<p>Mengetahui efektivitas jalannya design prototype sistem indikator mutu</p>	<p>Setelah anda mencobanya, apa kesan pertama anda tentang <i>design</i> ini?</p>	<p>Menurut saya sistem SIMUBA ini perlu dilakukan perbaikan di setiap halamannya. Karena designnya perlu dirapikan lagi dan konsisten antara satu sama lain. Pada warna iconnya juga perlu di selaraskan semua agar terlihat</p>

Tujuan	Skenario	<i>User's Feedback</i>
		bersih dan enak dipandang.
	Apakah Anda merasa mudah untuk menemukan fitur atau informasi yang anda cari?	Untuk fitur sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan ketika wawancara. Tetapi saya ingin menambahkan 2 fitur baru yang pertama pada bagian role staff kepala perawat, saya ingin dibuatkan fitur yang memudahkan kepala perawat dalam memantau atau memonitoring perawat dalam pengisian. Dan satu lagi pada role IT, saya ingin pada akun pengguna tidak ada fitur hapus, digantikan atau ditambahkan saja fitur on dan off akun.
	Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan tipografi yang digunakan dalam <i>design</i> ini?	Untuk warna dan font tulisan sudah sesuai dengan permintaan
	Apakah semua fitur bekerja seperti yang Anda harapkan?	Sudah, hanya saja saya ingin menambahkan 2 fitur yang sudah dijelaskan barusan.
	Seberapa puas Anda dengan <i>design</i> ini secara keseluruhan?	Sebaiknya rapikan lagi designnya agar terlihat bagus.

3.4 Evaluation Design Requirements

Proses ini mencakup evaluasi terhadap desain yang sudah dibuat. Tujuan dari proses ini adalah untuk mengetahui *level usability* dari sistem SIMUBA. Metode pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi hasil *design* dari perancangan aplikasi SIMUBA sebagai berikut:

3.4.1 System Usability Scale (SUS)

Tabel 3.9 System Usability Scale (SUS)

No.	Pertanyaan	Skala				
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini					
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan					
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini					
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)					
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					
8.	Saya merasa aplikasi ini membingungkan					
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini					
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

3.4.2 Usability Testing

Pada *Usability Testing* jumlah pengguna sistem dalam penelitian ini adalah bagian *staff* PPI, bagian *staff* Mutu, bagian *staff* IT, dan bagian *staff* Perawat, dan Kepala Perawat. Setelah membuat rancangan *design*, selanjutnya untuk mengevaluasi rancangan tersebut dengan melakukan *usability testing*. Di tahap ini, diharapkan harus merancang skenario untuk *usability testing* terhadap 5 responden. Akan menggunakan daftar pertanyaan yang sama ketika mewawancarai responden untuk mengevaluasi *design*.

Tabel 3.10 *Usability Testing* (Wawancara)

Tujuan	Skenario	User's Feedback
Perkenalan dan menyampaikan tujuan <i>usability</i> .	Selamat pagi Bapak/Ibu, nama saya Wulan Salsa Anisa Putri. Sebelumnya terima kasih atas kontribusinya bersedia sebagai responden pada wawancara ini. Kami meminta Bapak/Ibu sebagai responden untuk mencoba menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang sedang saya kembangkan. Tujuan percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang dikembangkan sesuai yang diinginkan. Selama menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu, saya harap dapat bicara secara terbuka mengenai apa yang Anda lihat, apa yang Anda lakukan, dan apa	

Tujuan	Skenario	<i>User's Feedback</i>
	yang Anda pikirkan. Tolong jangan merasa sungkan. Kami melakukan ini agar dapat memperbaikinya, jadi kami mengharapkan respon jujur dari Bapak/Ibu.	
Mengetahui latar belakang responden	Sebelum memasuki inti dari wawancara kali ini, bolehkan saya mengetahui beberapa informasi mengenai latar belakang Bapak/ Ibu. Seperti usia, pekerjaan, dan kesibukan serta kebiasaan sehari-hari Bapak/Ibu	
Mengetahui efektivitas jalannya design prototype sistem indikator mutu	Setelah anda mencobanya, apa kesan pertama anda tentang <i>design</i> ini?	
	Apakah Anda merasa mudah untuk menemukan fitur atau informasi yang anda cari?	
	Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan tipografi yang digunakan dalam <i>design</i> ini?	
	Apakah semua fitur bekerja seperti yang Anda harapkan?	
	Seberapa puas Anda dengan <i>design</i> ini secara keseluruhan?	

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISI

4.1 *Prototype*

4.1.1 Iterasi Kedua

Setelah dilakukan iterasi pertama, maka hasil revisi pada iterasi pertama akan diserahkan oleh pengguna di iterasi kedua. Dalam iterasi kedua ini dilakukan oleh *staff IT*, bapak Akil Nur Muharram pada tanggal 24 Maret 2024. Hasil iterasi kedua dapat dilihat pada Tabel 4.1 dan dokumen iterasi pertama dapat dilihat pada Lampiran C.

Tabel 4.1 Hasil Iterasi Kedua

No.	Nama Fitur	Keterangan	Hasil Pengujian
1.	<i>Login</i>	Login <i>Staff Mutu</i> , <i>Staff PPI</i> , <i>Staff IT</i> , <i>Staff Perawat</i> , dan Kepala Perawat	Diterima
2.	<i>Akun User</i>	<i>Data user</i> dan kelolah akun	Diterima
3.	<i>Dashboard</i>	<i>Dashboard</i> setelah pengguna/ <i>user login</i> , terdapat informasi seperti <i>grafik</i> penilaian dan ada tabel dari seluruh bagian mutu	Diterima
4.	<i>Progress Indikator Mutu</i>	Sebuah halaman yang menampilkan progress pengisian numerator-denominator per hari setiap bulan.	Diterima
5.	<i>Indikator Mutu</i>	Sebuah halaman yang dikelompokkan berdasarkan bagian dan jenis indikatornya.	Diterima

No.	Nama Fitur	Keterangan	Hasil Pengujian
6.	Numerator-Denumerator	sebuah halaman untuk melakukan pengisian <i>data</i> dan akan menyimpan <i>story data</i> yang telah diinputkan berupa tabel dan <i>grafik</i> penilaian.	Diterima
7.	<i>Master Data</i>	Sebuah halaman untuk menambahkan <i>data</i> baru pada bagian dan jenis bagiannya.	Diterima
8.	Pengguna	Sebuah halaman untuk melakukan penambahan akun baru.	Diterima

4.1.1.1 Hasil Perhitungan Pengujian Iterasi II

Berdasarkan hasil pengujian desain iterasi Kedua untuk SIMUBA ini menggunakan System Usability Scale (SUS) ini didapatkan skor keseluruhan sebesar **87,5**. Pada Skor ini telah menunjukkan bawah design prototype ini Excellent atau sangat baik dari pengguna. Terdapat hasil perhitungan SUS yang dapat dilihat pada tabel 3.7 Hasil Perhitungan Pengujian System Usability Scale Iterasi I.

Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Pengujian System Usability Scale Iterasi II

Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	87,5
RATA-RATA SKOR										87,5

Pada pengujian Usability Testing menggunakan metode wawancara menunjukkan bahwa saran dan pendapat yang diinginkan oleh pengguna telah selesai dan disetujui oleh pengguna hasil revisi yang

telah dibuat oleh penulis. Untuk lebih detail wawancara dapat dilihat pada tabel 4.3 Hasil Pengujian Usability Testing Iterasi II.

Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Usability Testing Iterasi II

Tujuan	Skenario	<i>User's Feedback</i>
Perkenalan dan menyampaikan tujuan <i>usability</i> .	Selamat siang Bapak/Ibu, nama saya Wulan Salsa Anisa Putri. Sebelumnya terima kasih atas kontribusinya bersedia sebagai responden pada wawancara ini. Kami meminta Bapak/Ibu sebagai responden untuk mencoba menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang sedang saya kembangkan. Tujuan percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang dikembangkan sesuai yang diinginkan. Selama menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu, saya harap dapat bicara secara terbuka mengenai apa yang Anda lihat, apa yang Anda lakukan, dan apa yang Anda pikirkan. Tolong jangan merasa sungkan. Kami melakukan ini agar dapat memperbaikinya, jadi kami mengharapkan respon jujur dari Bapak/Ibu.	Selamat siang.

Tujuan	Skenario	User's Feedback
Mengetahui latar belakang responden	Sebelum memasuki inti dari wawancara kali ini, bolehkan saya mengetahui beberapa informasi mengenai latar belakang Bapak/ Ibu. Seperti usia, pekerjaan, dan kesibukan serta kebiasaan sehari-hari Bapak/Ibu	Nama saya akil, saya alumni PCR jurusan IT generasi 17. Saya sekarang bekerja di pangkalpinang dirumah sakit bakti timah medika sebagai staff IT
Mengetahui efektivitas jalannya design prototype sistem indikator mutu	Setelah anda mencobanya, apa kesan pertama anda tentang <i>design</i> ini?	Sistem SIMUBA ini telah lebih baik dan rapi pada iterasi atau design sebelumnya. Cukup puas dengan hasil design yang sekarang
	Apakah Anda merasa mudah untuk menemukan fitur atau informasi yang anda cari?	Untuk fitur telah sesuai dan permintaan pada iterasi I penambahan fitur telah sesuai dengan permintaan.
	Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan tipografi yang digunakan dalam <i>design</i> ini?	Untuk warna dan font tulisan sudah sesuai dengan permintaan
	Apakah semua fitur bekerja seperti yang Anda harapkan?	Sudah.
	Seberapa puas Anda dengan <i>design</i> ini secara keseluruhan?	Sudah puas dengan design maupun fitur.

4.1.2 Iterasi Ketiga

Ternyata ada permintaan baru kepada pengguna kepada penulis untuk menambahkan bagian baru pada sistem SIMUBA ini. Dalam iterasi ketiga ini dilakukan oleh *staff IT*, bapak Akil Nur Muharram dan bapak

Eggy Febriano pada tanggal 26 Juni 2024. Hasil iterasi ketiga dapat dilihat pada Tabel 4.1 dan dokumen iterasi dapat dilihat pada Lampiran C.

No.	Nama Fitur	Keterangan	Hasil Pengujian
1.	<i>Login</i>	<i>Login Staff Mutu, Staff PPI, Staff IT, Staff Perawat, dan Kepala Perawat</i>	Diterima
2.	<i>Akun User</i>	<i>Data user dan kelolah akun</i>	Diterima
3.	<i>Dashboard</i>	<i>Dashboard setelah pengguna/user login, terdapat informasi seperti grafik penilaian dan ada tabel dari seluruh bagian mutu</i>	Terdapat penambahan pada bagian poli
4.	<i>Progress Indikator Mutu</i>	<i>Sebuah halaman yang menampilkan progress pengisian numerator-denominator per hari setiap bulan.</i>	Terdapat penambahan pada bagian poli
5.	<i>Indikator Mutu</i>	<i>Sebuah halaman yang dikelompokkan berdasarkan bagian dan jenis indikatornya.</i>	Terdapat penambahan pada bagian poli
6.	<i>Numerator-Denominator</i>	<i>sebuah halaman untuk melakukan pengisian data dan akan menyimpan story data yang telah diinputkan berupa tabel dan grafik penilaian.</i>	Terdapat penambahan pada bagian poli
7.	<i>Master Data</i>	<i>Sebuah halaman untuk menambahkan</i>	Diterima

No.	Nama Fitur	Keterangan	Hasil Pengujian
		<i>data</i> baru pada bagian dan jenis bagiannya.	
8.	Pengguna	Sebuah halaman untuk melakukan penambahan akun baru.	Diterima

4.1.3 Iterasi Keempat

Pada iterasi ke empat ini, hasil dari iterasi ketiga dilakukan penambahan yang diberikan oleh iterasi ketiga. Hasil iterasi ke empat ini telah diterima dan di disetujui dari pihak pengguna. Tidak di temukan lagi perubahan, perbaikan, dan penambahan pada iterasi keempat ini. Dapat di simpulkan bahwa iterasi telah terlaksana dengan baik sesuai kebutuhan dan permintaan pengguna. Untuk hasil perhitungan penguji pada iterasi IV ini dapat dilihat pada tabel berikut

4.1.3.1 Hasil Perhitungan Pengujian Iterasi IV

Berdasarkan hasil pengujian desain iterasi Kedua untuk SIMUBA ini menggunakan System Usability Scale (SUS) ini didapatkan skor keseluruhan sebesar **97,5**. Pada Skor ini telah menunjukkan bawah design prototype ini Excellent atau sangat baik dari pengguna. Terdapat hasil perhitungan SUS yang dapat dilihat pada tabel 4.4 Hasil Perhitungan Pengujian System Usability Scale Iterasi IV.

Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Pengujian System Usability Scale Iterasi IV

Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	97,5
RATA-RATA SKOR										97,5

Pada pengujian Usability Testing menggunakan metode wawancara menunjukkan bahwa saran dan pendapat yang diinginkan oleh pengguna telah selesai dan disetujui oleh pengguna hasil revisi yang

telah dibuat oleh penulis. Untuk lebih detail wawancara dapat dilihat pada tabel 4.3 Hasil Pengujian Usability Testing Iterasi IV.

Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Usability Testing Iterasi IV

Tujuan	Skenario	User's Feedback
Perkenalan dan menyampaikan tujuan <i>usability</i> .	Selamat siang Bapak/Ibu, nama saya Wulan Salsa Anisa Putri. Sebelumnya terima kasih atas kontribusinya bersedia sebagai responden pada wawancara ini. Kami meminta Bapak/Ibu sebagai responden untuk mencoba menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang sedang saya kembangkan. Tujuan percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang dikembangkan sesuai yang diinginkan. Selama menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu, saya harap dapat bicara secara terbuka mengenai apa yang Anda lihat, apa yang Anda lakukan, dan apa yang Anda pikirkan. Tolong jangan merasa sungkan. Kami melakukan ini agar dapat memperbaikinya, jadi kami mengharapkan respon jujur dari Bapak/Ibu.	Selamat siang.

Tujuan	Skenario	<i>User's Feedback</i>
Mengetahui latar belakang responden	Sebelum memasuki inti dari wawancara kali ini, bolehkan saya mengetahui beberapa informasi mengenai latar belakang Bapak/ Ibu. Seperti usia, pekerjaan, dan kesibukan serta kebiasaan sehari-hari Bapak/Ibu	Nama saya akil, saya alumni PCR jurusan IT generasi 17. Saya sekarang bekerja di pangkalpinang dirumah sakit bakti timah medika sebagai staff IT
Mengetahui efektivitas jalannya design prototype sistem indikator mutu	Setelah anda mencobanya, apa kesan pertama anda tentang <i>design</i> ini?	Sistem SIMUBA ini telah lebih baik dan rapi pada iterasi atau design sebelumnya. Cukup puas dengan hasil design yang sekarang
	Apakah Anda merasa mudah untuk menemukan fitur atau informasi yang anda cari?	Untuk fitur telah sesuai dan permintaan pada iterasi III penambahan fitur telah sesuai dengan permintaan.
	Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan tipografi yang digunakan dalam <i>design</i> ini?	Untuk warna dan font tulisan sudah sesuai dengan permintaan
	Apakah semua fitur bekerja seperti yang Anda harapkan?	Sudah.
	Seberapa puas Anda dengan <i>design</i> ini secara keseluruhan?	Sudah puas dengan design maupun fitur.

4.1.3.2 Wireframe high fidelity Map

Berdasarkan perbaikan yang telah dilakukan, maka dihasilkan *prototype map* sebagai berikut, dapat dilihat pada gambar 4.2 *Wireframe high fidelity Prototype*.

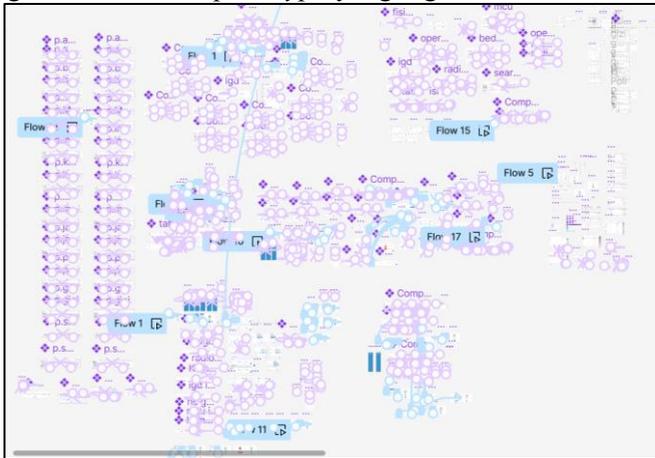
Tabel 4.6 *Wireframe High Fidelity Prototype*

Nama Role	Wireframe High Fidelity Prototype
Staff Mutu	
Staff PPI	

Nama Role	<i>Wireframe High Fidelity Prototype</i>
Staff Kepala Perawat	
Staff Perawat	
Staff IT	

Dalam membentuk sebuah *prototype* di *UI/UX* maka dibutuhkan sebuah komponen yang akan membantu dalam berjalannya sebuah *prototype*. Terdapat banyak sekali komponen yang terhubung oleh *design*

agar dapat berjalan sebagai mana simulasi dari *website* yang akan dirancang. Berikut adalah *prototype* yang digunakan.



Gambar 4.1 *Component Prototype Wireframe High Fidelity*

4.2 Pengujian

Pengujian dilakukan menggunakan metode pengujian *Usability Testing* menggunakan metode *Contextual Inquiry* dan *System Usability Scale*. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah *prototype* yang telah dikerjakan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4.2.1 *Usability Testing*

Pada penelitian ini, penulis akan melakukan pengujian dari *prototype* yang telah dibuat menggunakan pengujian *usability testing* dengan wawancara. Penelitian ini akan dilakukan dari tanggal 17 Juli 2024. Pengujian ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pengguna dengan *online* disebabkan jarak antar kota antara penulis dan pengguna. Penulis telah menyiapkan *scenario* pertanyaan kepada pengguna dan hasil dari pengujian ini akan di rangkum dan disimpulkan jawaban atau *feedback* pengguna. Total responden pada pengujian ini adalah 5 sesuai dengan banyak role pada sistem SIMUBA.

4.2.1.1 Analisis Hasil Pengujian *Usability Testing*

Pengujian *Usability Testing* telah dilakukan dan mendapatkan sebuah analisis dari pengujian yang telah dilakukan. Dapat disimpulkan pada tabel

Tabel 4.7 Hasil *Usability Testing*

Nama Responden	Hasil Wawancara/ <i>Usability Testing</i>
Kepala Perawat	Secara keseluruhan, <i>design</i> sistem ini sangat bagus dan enak dipandang, terutama dengan penggunaan warna biru yang sesuai dengan latar belakang Rumah Sakit Timah Medika Pangkalpinang. Sistem ini mudah digunakan karena setiap fitur dilengkapi dengan petunjuk yang jelas dan nama-nama yang familiar, memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan melihat <i>progress data</i> yang diisi oleh perawat. Warna dan tipografi yang digunakan juga sudah tepat dan tidak terlihat aneh. Semua fitur bekerja sesuai harapan, membuat pengguna merasa tidak sabar untuk menggunakan sistem ini. Secara keseluruhan, pengguna merasa cukup puas dengan <i>design</i> sistem ini karena tampilannya yang menarik yang tidak membingungkan.
<i>Staff</i> Perawat	Setelah mencoba sistem ini, kesan pertama tentang <i>design</i> adalah sangat bagus dan sesuai dengan kebutuhan rumah sakit. Sistem ini cukup mudah digunakan bahkan bagi pengguna baru, dengan fitur dan informasi yang mudah ditemukan. Warna dan tipografi yang digunakan sudah bagus dan mendukung tampilan keseluruhan. Semua fitur tampaknya bekerja sesuai harapan, dan proses pengisian <i>data</i> juga cukup mudah. Secara keseluruhan, pengguna merasa puas dengan <i>design</i> sistem ini.
<i>Staff IT</i>	<i>Design sistem</i> ini memberikan kesan pertama yang sangat positif dengan tampilannya yang <i>modern</i> dan <i>profesional</i> . Navigasinya intuitif, sehingga pengguna

Nama Responden	Hasil Wawancara/ <i>Usability Testing</i>
	<p>mudah menemukan fitur dan informasi yang dibutuhkan. Warna dan tipografi yang digunakan selaras dengan branding rumah sakit, menciptakan tampilan yang harmonis dan mudah dibaca. Hampir semua fitur berfungsi dengan baik sesuai harapan dan sangat membantu dalam mengakses <i>data</i> yang diperlukan. Secara keseluruhan, pengguna merasa sangat puas dengan <i>design</i> ini, karena tidak hanya menarik secara <i>visual</i> tetapi juga mudah digunakan.</p>
<i>Staff Mutu</i>	<p><i>Design</i> sistem ini memberikan kesan pertama yang sederhana namun elegan, menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Setiap bagian dari sistem dirancang dengan baik, memudahkan akses ke semua fitur dan informasi yang dibutuhkan. Warna dan tipografi yang digunakan bekerja harmonis untuk menciptakan tampilan yang bersih dan profesional. Semua fitur berfungsi dengan baik tanpa masalah yang signifikan, memberikan pengalaman pengguna yang lancar. Secara keseluruhan, pengguna merasa sangat puas dengan desain ini karena nyaman dan efisien dalam penggunaannya.</p>
<i>Staff PPI</i>	<p><i>Design</i> sistem ini memberikan kesan pertama yang sangat rapi dan <i>profesional</i>, menciptakan kesan yang baik sejak awal interaksi. Fitur dan informasi disusun dengan logis, memudahkan pengguna untuk menemukan apa yang mereka cari dengan cepat. Warna dan tipografi yang digunakan sangat menyenangkan dan cocok dengan identitas rumah sakit, menciptakan</p>

Nama Responden	Hasil Wawancara/ <i>Usability Testing</i>
	pengalaman <i>visual</i> yang menyenangkan. Semua fitur berfungsi dengan baik tanpa adanya masalah yang signifikan, memastikan pengguna dapat menggunakan sistem dengan lancar. Secara keseluruhan, pengguna merasa sangat puas dengan <i>design</i> ini karena memenuhi semua kebutuhan mereka dengan baik.

4.2.2 *System Usability Scale*

Pada penelitian ini, penulis akan melakukan pengujian dari *prototype* yang telah dibuat menggunakan pengujian *System Usability Scale*. Penelitian ini akan dilakukan dari tanggal 14 Juli 2024 sampai dengan 17 Juli 2024.

Pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner dengan pertanyaan yang diberikan setelah selesai mencoba design *prototype* sistem SIMUBA. Terdapat 10 pertanyaan yang tiap pertanyaan akan memberikan 5 jenis bobot yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2) dan Sangat Tidak Setuju (1). Pengguna diminta untuk menjawab setiap pernyataan pada kuesioner dengan memberikan tanda pada salah satu jenis penilaian.

4.2.2.1 Analisis Pengujian *System Usability Scale*

Total responden pada pengujian ini adalah 25 orang responden dengan jabatan dan bagian yaitu *Staff* perawat, *Staff* Mutu, *Staff* PPI, Kepala Perawat, dan *Staff* IT. *Data* yang diperoleh dari kuisioner kemudian dimasukkan kedalam tabel analisis *System Usability Scale*. Kemudian, nilai rata-rata untuk tiap aspek *System Usability Scale* dilakukan perhitungan nilai dari total bobot maka hasil yang diperoleh. Dan juga hasil perhitungan ini dikelompokkan berdasarkan jabatan atau bagian dari responden yang dapat dilihat pada beberapa tabel dibawah ini.

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan *System Usability Scale* (ALL ROLES)

Responden	Roles	Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Fanaza	mutu	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	92,5

Responden	Roles	Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Edi Renaldi	it	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	87,5
monica	perawat	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	95
Akil	it	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	95
Daniel	perawat	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	80
Yan Irawan	it	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	92,5
Satria agusta	perawat	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	97,5
Yofi	perawat	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	90
Dyah Nathalya	mutu	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	90
Sri hartati	perawat	4	2	3	4	2	2	3	4	4	4	80
Pratika Sari A.	k. perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Neni Lya Wati	mutu	4	3	4	4	4	3	3	3	2	4	85
Yulia	mutu	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	92,5
Zelvy Em	mutu	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	97,5
Siti aisyah	perawat	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3	87,5
Aan Setiawan	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Salsabillah	ppi	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	95
Yusfarima H	perawat	3	1	3	1	3	3	3	3	3	1	60
Adit	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Tia Ramadhani	perawat	3	1	3	2	3	2	3	2	4	1	60
Adi Suryana	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Salsa Pratiwi	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Rahma syafitri	perawat	1	3	4	3	4	4	3	4	3	1	75
Azzura V	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Kaylaa	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	97,5
RATA-RATA SKOR											90	

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan *System Usability Scale (ALL ROLES)* mendapatkan sebuah hasil pengujian menunjukkan bahwa peroleh skor rata-rata **90**. Skor ini menunjukkan bahwa design *prototype* telah mencapai tingkat kepuasan yang sangat baik, masuk dalam kategori "*Excellent*" pada skala *adjective*, dan peringkat A pada skala *SUS*. Pengguna merasa bahwa *design* sistem ini tidak hanya memperhatikan aspek *visual* dan estetika tetapi juga kegunaan dan fungsionalitas yang membuatnya sangat memuaskan bagi pengguna serta tampilan lebih *user-friendly*.

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan System Usability Scale (Staff Mutu)

Responden	Roles	Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Fanaza	mutu	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	92,5
Dyah Nathalya	mutu	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	90
Neni Lya Wati	mutu	4	3	4	4	4	3	3	3	2	4	85
Yulia	mutu	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	92,5
Zelvy Em	mutu	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	97,5
RATA-RATA SKOR											91,5	

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan *System Usability Scale (Staff Mutu)* mendapatkan sebuah hasil pengujian menunjukkan bahwa peroleh skor rata-rata **91,5** . Skor ini menunjukkan bahwa design *prototype* telah mencapai tingkat kepuasan yang sangat baik, masuk dalam kategori "*Excellent*" pada skala *adjective*, dan peringkat A pada skala *SUS*. Pengguna merasa bahwa *design* sistem ini tidak hanya memperhatikan aspek *visual* dan estetika tetapi juga kegunaan dan fungsionalitas yang membuatnya sangat memuaskan bagi pengguna serta tampilan lebih *user-friendly*.

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan System Usability Scale (Staff IT)

Responden	Roles	Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Edi Renaldi	it	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	87,5
Akil	it	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	95
Yan Irawan	it	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	92,5
RATA-RATA SKOR											91,666	

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan *System Usability Scale (Staff IT)* mendapatkan sebuah hasil pengujian menunjukkan bahwa peroleh skor rata-rata **91,666** . Skor ini menunjukkan bahwa design *prototype* telah mencapai tingkat kepuasan yang sangat baik, masuk dalam kategori "*Excellent*" pada skala *adjective*, dan peringkat A pada skala *SUS*. Pengguna merasa bahwa *design* sistem ini tidak hanya memperhatikan aspek *visual* dan estetika tetapi juga kegunaan dan fungsionalitas yang membuatnya sangat memuaskan bagi pengguna serta tampilan lebih *user-friendly*.

Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan System Usability Scale (Staff PPI)

Responden	Roles	Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Salsabillah	ppi	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	95
RATA-RATA SKOR											95	

Tabel 4.11 Hasil Perhitungan *System Usability Scale (Staff IT)* mendapatkan sebuah hasil pengujian menunjukkan bahwa peroleh skor rata-rata **95**. Skor ini menunjukkan bahwa design *prototype* telah mencapai tingkat kepuasan yang sangat baik, masuk dalam kategori "*Excellent*" pada skala *adjective*, dan peringkat A pada skala *SUS*. Pengguna merasa bahwa *design* sistem ini tidak hanya memperhatikan aspek *visual* dan estetika tetapi juga kegunaan dan fungsionalitas yang membuatnya sangat memuaskan bagi pengguna serta tampilan lebih *user-friendly*.

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan System Usability Scale (Staff Kepala Perawat)

Responden	Roles	Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Pratika Sari A.	k. perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RATA-RATA SKOR											100	

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan *System Usability Scale (Staff Kepala Perawat)* mendapatkan sebuah hasil pengujian menunjukkan bahwa peroleh skor rata-rata **100**. Skor ini menunjukkan bahwa design *prototype* telah mencapai tingkat kepuasan yang sangat baik, masuk dalam kategori "*Excellent*" pada skala *adjective*, dan peringkat A pada skala *SUS*. Pengguna merasa bahwa *design* sistem ini tidak hanya memperhatikan aspek *visual* dan estetika tetapi juga kegunaan dan fungsionalitas yang membuatnya sangat memuaskan bagi pengguna serta tampilan lebih *user-friendly*.

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan System Usability Scale (Staff Perawat)

Responden	Roles	Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
monica	perawat	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	95
Daniel	perawat	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	80
Satria agusta	perawat	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	97,5

Responden	Roles	Skor Setiap Pertanyaan										Total *2,5
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Yofi	perawat	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	90
Sri hartati	perawat	4	2	3	4	2	2	3	4	4	4	80
Siti aisyah	perawat	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3	87,5
Aan Setiawan	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Yusfarima H	perawat	3	1	3	1	3	3	3	3	3	1	60
Adit	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Tia Ramadhani	perawat	3	1	3	2	3	2	3	2	4	1	60
Adi Suryana	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Salsa Pratiwi	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Rahma syafitri	perawat	1	3	4	3	4	4	3	4	3	1	75
Azzura V	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Kaylaa	perawat	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	97,5
RATA-RATA SKOR											88,166	

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan *System Usability Scale (Staff Perawat)* mendapatkan sebuah hasil pengujian menunjukkan bahwa peroleh skor rata-rata **88,166**. Skor ini menunjukkan bahwa design *prototype* telah mencapai tingkat kepuasan yang sangat baik, masuk dalam kategori "*Excellent*" pada skala *adjective*, dan peringkat A pada skala *SUS*. Pengguna merasa bahwa *design* sistem ini tidak hanya memperhatikan aspek *visual* dan estetika tetapi juga kegunaan dan fungsionalitas yang membuatnya sangat memuaskan bagi pengguna serta tampilan lebih *user-friendly*.

4.3 Analisis

Proses *design prototype* SIMUBA untuk Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang dimulai dengan memahami konteks penggunaan sistem. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana sistem akan digunakan dalam operasional rumah sakit dan mengidentifikasi kebutuhan serta hambatan pengguna dalam pengumpulan dan pengolahan *data* mutu. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi wawancara mendalam dengan *staff* untuk memahami masalah yang dihadapi dalam proses manual saat ini, dan survei pengguna untuk mengumpulkan *data* tentang kebutuhan dan ekspektasi mereka terhadap sistem baru.

Setelah memahami konteks penggunaan, tahap berikutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna secara rinci. Ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem akan memenuhi ekspektasi mereka. *Data* yang dikumpulkan dari wawancara dan survei dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan utama dan sekunder pengguna. Persona yang mewakili berbagai jenis pengguna dibuat untuk memandu pengembangan *design*. Hasilnya, disusun dokumen kebutuhan pengguna yang akan menjadi panduan dalam tahap desain berikutnya.

Tahap *design* solusi melibatkan pengembangan solusi *design* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini dimulai dengan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan ide-ide *design* dan membuat sketsa awal. Selanjutnya, *wireframe* dibuat untuk menunjukkan struktur dasar antarmuka pengguna, dan *prototype* interaktif dikembangkan untuk diuji oleh pengguna. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan *design* yang memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif.

Untuk mengevaluasi *prototype* dan memastikan bahwa *design* memenuhi kebutuhan pengguna, dilakukan pengujian kegunaan. Metode yang digunakan termasuk wawancara dan *System Usability Scale (SUS)*. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan umpan balik kualitatif tentang pengalaman pengguna. Pengguna diundang untuk mencoba *prototype* dan kemudian memberikan umpan balik mendalam tentang pengalaman mereka. Pertanyaan kunci yang diajukan mencakup bagaimana pengalaman mereka dalam menggunakan sistem ini, apakah ada fitur yang membingungkan atau sulit digunakan, dan bagaimana sistem ini dibandingkan dengan metode manual sebelumnya. Selain itu, kuesioner *SUS* digunakan untuk mengukur kegunaan sistem secara kuantitatif. Pengguna diminta menilai berbagai aspek kegunaan sistem menggunakan skala 1-5.

Berdasarkan hasil pengujian kegunaan, sistem menunjukkan tingkat kegunaan yang sangat baik secara keseluruhan dengan skor rata-rata *SUS* 90. Analisis umpan balik pengguna mengidentifikasi dan mengelompokkan masalah yang ditemukan, yang menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap sistem. Rata-rata skor *SUS* per role adalah sebagai berikut: Staff IT memperoleh skor 91,66, Staff PPI memperoleh skor 95, Staff Mutu memperoleh skor 91, Kepala Perawat memperoleh skor sempurna 100, dan Staff Perawat memperoleh skor 88,166.

Secara keseluruhan, sistem mendapatkan penilaian yang sangat baik dari berbagai role pengguna, dengan skor *SUS* rata-rata di atas 88 untuk semua role. Hal ini menunjukkan bahwa desain antarmuka dan

fungsionalitas sistem sangat efektif dan memuaskan bagi pengguna di berbagai posisi. Diharapkan sistem indikator mutu yang dikembangkan akan memenuhi kebutuhan pengguna, meningkatkan efisiensi, dan memberikan pengalaman pengguna yang positif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proyek akhir yang telah diselesaikan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) *Design Prototype* Sistem Indikator Mutu Bakti Timah Medika Pangkalpinang telah berhasil dilaksanakan menggunakan metode *User Centered Design*.
- 2) *Design* pada Sistem Indikator Mutu Bakti Timah Medika Pangkalpinang telah di menghasilkan *wireframe* yang dapat dijadikan acuan oleh *programmer*.
- 3) Berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale*, menunjukkan bahwa *design prototype* ini diterima dengan sangat baik oleh pengguna, dengan nilai *usability* sebesar 90 yang termasuk dalam kategori “*Excellent*”.
- 4) Berdasarkan hasil pengujian *Usability* metode wawancara, menunjukkan bahwa hasil wawancara yang dilakukan oleh beberapa pengguna sistem ini mendapatkan kesan yang sangat baik oleh pengguna terhadap tampilan, warna, tipografi, *font*, dan fitur yang ada didalam sistem SIMUBA ini.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan untuk proyek akhir ini dan dapat digunakan sebagai catatan pengembangan pada penelitian selanjutnya sebagai berikut:

- 1) Pastikan untuk mempertahankan konsistensi dalam penggunaan warna, tipografi, dan elemen *design* lainnya yang telah diterima dengan baik oleh pengguna. Konsistensi ini membantu menciptakan pengalaman yang harmonis dan mudah dikenali bagi pengguna.
- 2) Jika ada rencana untuk memperluas fungsional sistem, pastikan untuk mengintegrasikan fitur baru dengan baik dan memastikan bahwa pengguna tidak kehilangan keterampilan yang sudah dikuasai sebelumnya. Integrasikan fitur baru dengan cara yang tidak mengganggu pengalaman pengguna yang sudah ada.
- 3) Lanjutkan uji coba dan evaluasi rutin terhadap sistem untuk memastikan bahwa performa dan kegunaannya tetap konsisten.

Identifikasi dan perbaiki masalah yang mungkin muncul seiring waktu untuk menjaga kepuasan pengguna.

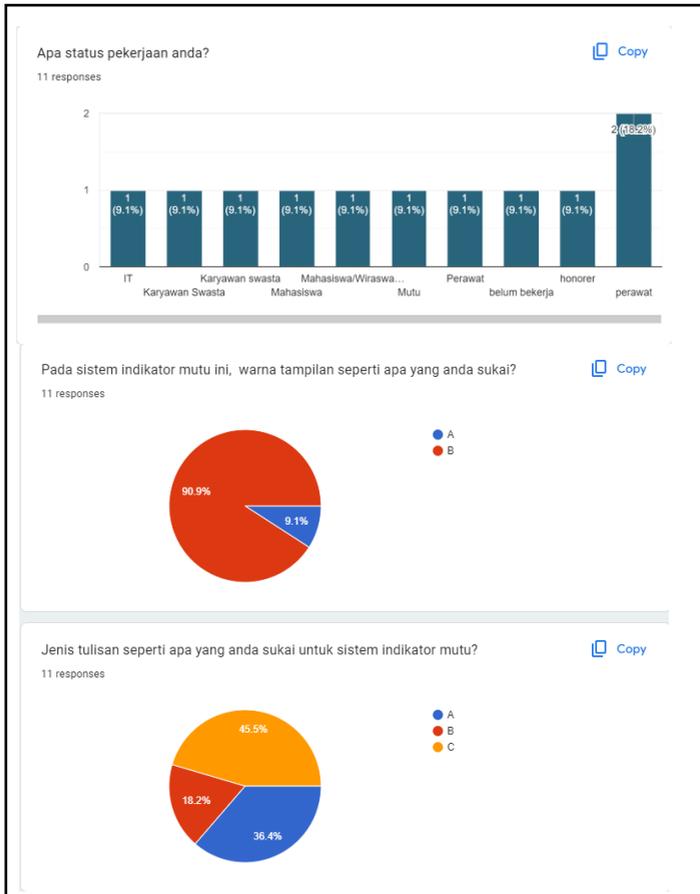
DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Anirudha, A. (2022, August 18). *7 Metode Usability Testing – School of Information Systems*. <https://sis.binus.ac.id/2022/08/18/7-metode-usability-testing/>
- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking. *Media Online*, 4(1), 84–92. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1072>
- Hidayatullah, A. F. (n.d.). *Pengembangan Front-end Sistem Informasi UIITagihan Berbasis Web Menggunakan Pendekatan User Experience (UX)*.
- Indrihapsari, Yuniar. I. R. I. (n.d.). *Pelatihan Dan Pendampingan Pengembangan Web Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Smk Menuju Sekolah Berstandar International*.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widiania, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (n.d.). *Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic*.
- Noviana, E. (2022). *Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Penerimaan Mahasiswa Baru Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- Perbanas, J., Kuningan, K., Setiabudi, K., Jakarta Selatan, K., Khusus Ibukota Jakarta, D., Anggoro, A., & L Mailangkay, A. B. (n.d.). *“Towards Economic Recovery by Accelerating Human Capital and Digital Transformation” Perbanas Institute-Online Monitoring Kualitas Air (Onlimo) Di Bppt Menggunakan Metode User Centered Design*. <https://Id.Techinasia.Com/App>
- Pranata, M. (2002, July 2). *Perspektif Penalaran Fungsional Desain Visual* Ikon.

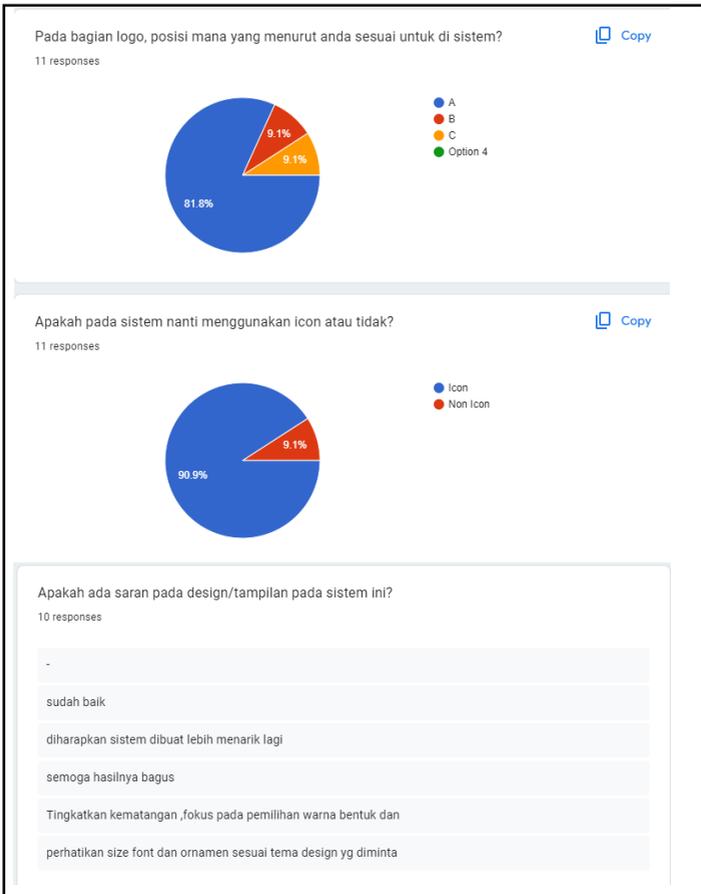
- https://www.researchgate.net/publication/43330468_Perspektif_Penalaran_Fungsional_Desain_Visual_Ikon
- Ramadhan, R. A. (2022). Redesign Sistem Pembelajaran (E-Learning) Politeknik Caltex Riau Menggunakan Framework User Interface Experience Analysis. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 11. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/4908>
- Ravelino, C., Alfa Susetyo, Y., & Satya Wacana, K. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 2023. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Segara, A. (n.d.). *Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web*.
- Shirvanadi, E. C. (2021). *Skripsi Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- Suguat, A. P. (2023). Strategi Peningkatan Mutu Pelayanan Dan Keselamatan Pasien Di Rumah Sakit Umum Daerah Kota Bandung. *Strategi Peningkatan Mutu Pelayanan Dan Keselamatan Pasien Di Rumah Sakit Umum Daerah Kota Bandung*.
- Teori Gestalt Dalam Mendesain UI – Part 1 – BINUS University*. (n.d.). Retrieved February 1, 2024, from <https://binus.ac.id/knowledge/2019/01/prinsip-gestalt-dalam-mendesain-ui-part-1/>

LAMPIRAN A

KUESIONER *SURVEI DESIGN*



Lampiran A.1 Kuesioner *Design* (I)



Lampiran A.2 Kuesioner *Design* (II)



Lampiran A.3 Kuesioner *Design* (III)

Apakah sistem sebelumnya belum memenuhi standar pemakaian?
4 responses

Ada sdh ada yg belum

Iya

Belum memakai sistem semuanya

-

Jika dilakukan pembangunan sistem mutu, hal apa yang harus ada pada sistem tersebut
4 responses

Semua data yg dikomite PPI bisa tersimpan dgn baik

-

Agar indikator mutu bisa terealisasi memakai elektronik

Sistem yg mempercepat proses pwnngisian data

Siapa saja yang bisa melakukan penginputan pada sistem
4 responses

Suluruh Unit keperawatan

Semua yang dipelayanan yang mempunyai id

Sda

Karyawan yg di pilih

Apakah harapan anda sebagai user jika sistem tersebut dilakukan pembangunan ulang?
4 responses

Sistem ini berjalan lancar dan data2/file2 bisa tersimpan dgn baik dan mudah diakses

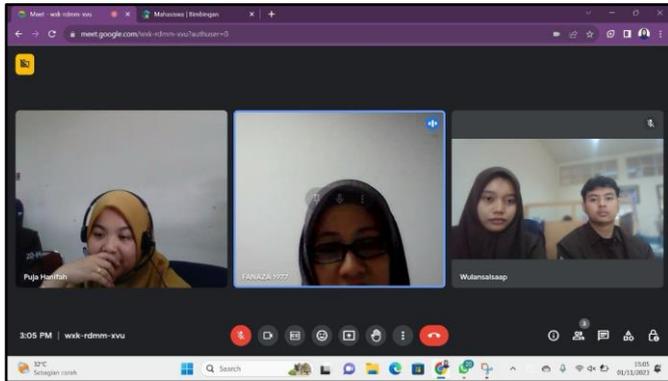
Dapat lebih mempermudah

Agar bisa lebih baik lagi ke depan

Mempermudah proses peninputan

Lampiran A.4 Kuesioner Penelitian Proyek Akhir (IV)

LAMPIRAN B WAWANCARA PENGGUNA

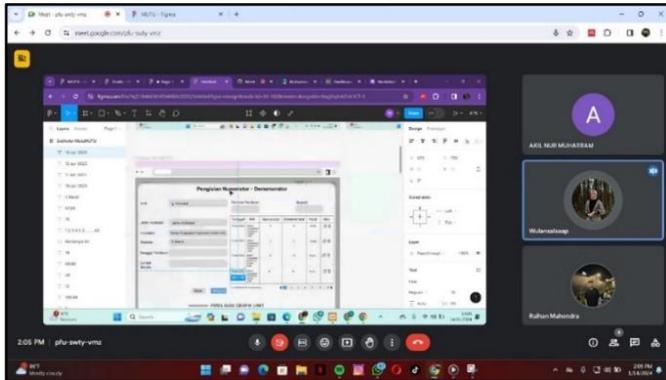


Lampiran B.1 Wawancara *Online* (I)

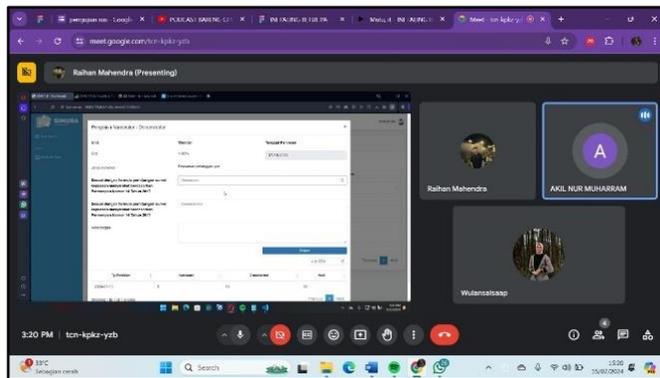


Lampiran B.2 Wawancara *Online* (II)

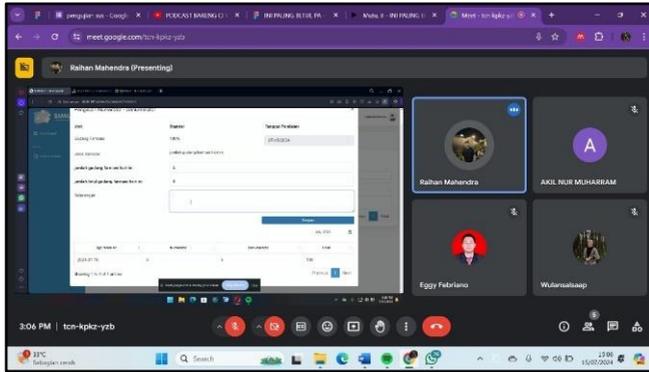
LAMPIRAN C DOKUMENTASI ITERASI



Lampiran C.1 Iterasi Pertama



Lampiran C.2 Iterasi Kedua



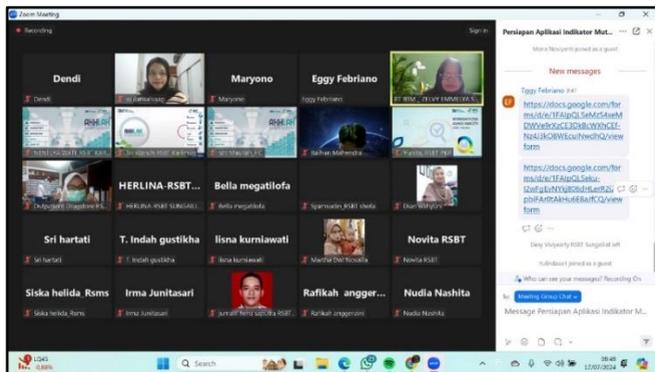
Lampiran C.3 Iterasi Ketiga

LAMPIRAN D

DOKUMENTASI PENGUJIAN



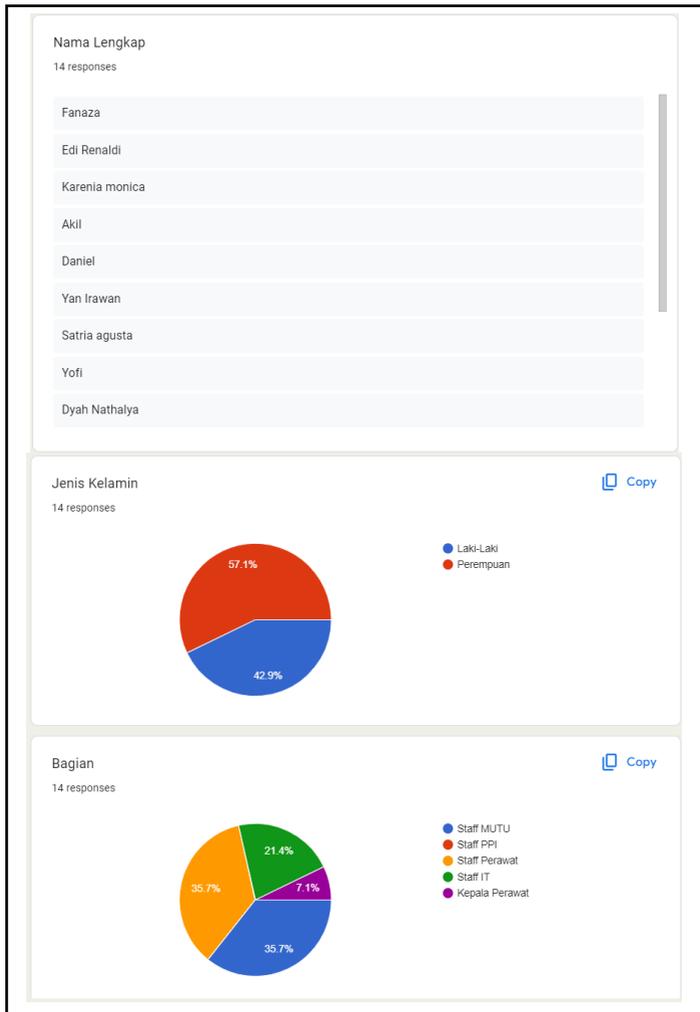
Lampiran D.1 Dokumentasi Pengujian



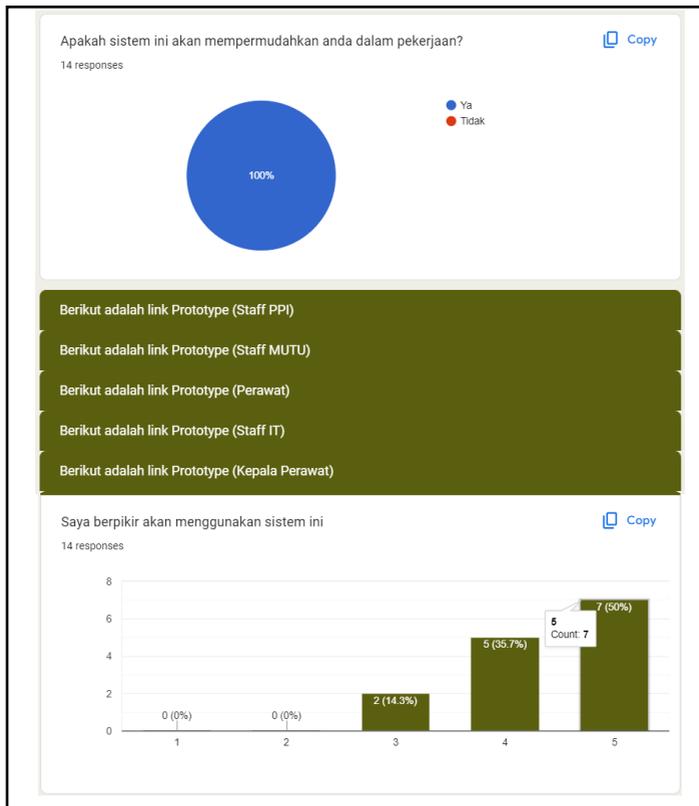
Lampiran D.2 Dokumentasi Pengujian

LAMPIRAN E

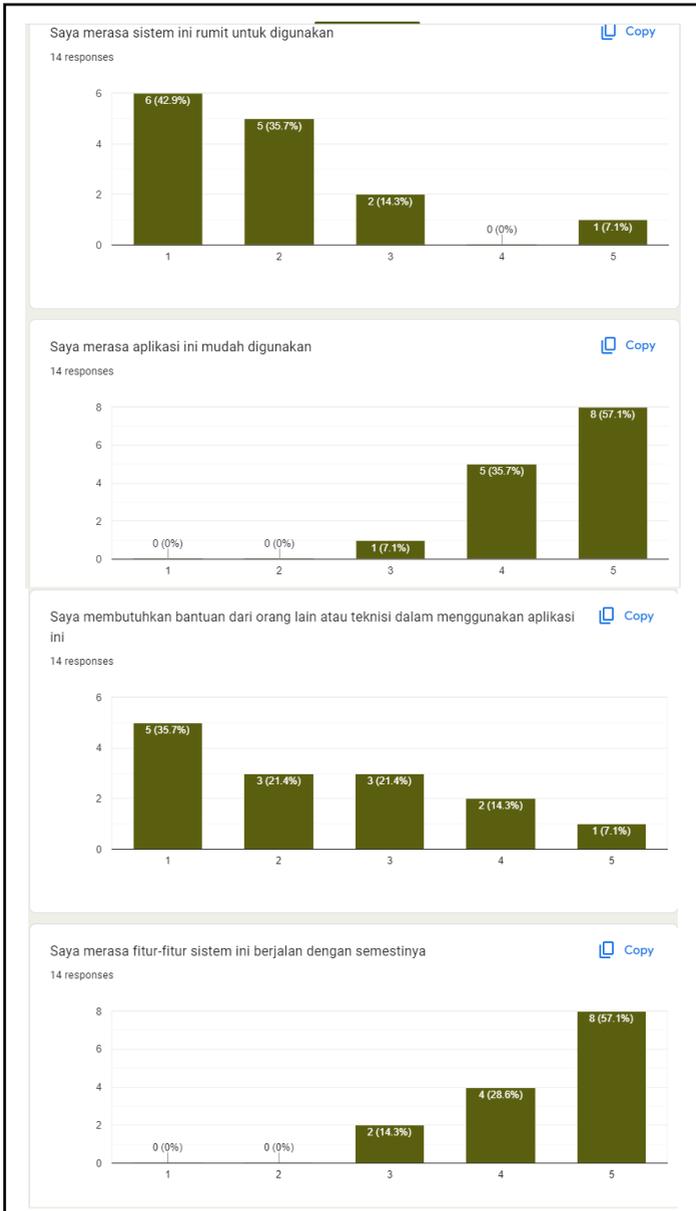
PENGUJIAN *SYSTEM USABILITY TESTING* *GOOGLE FORM*



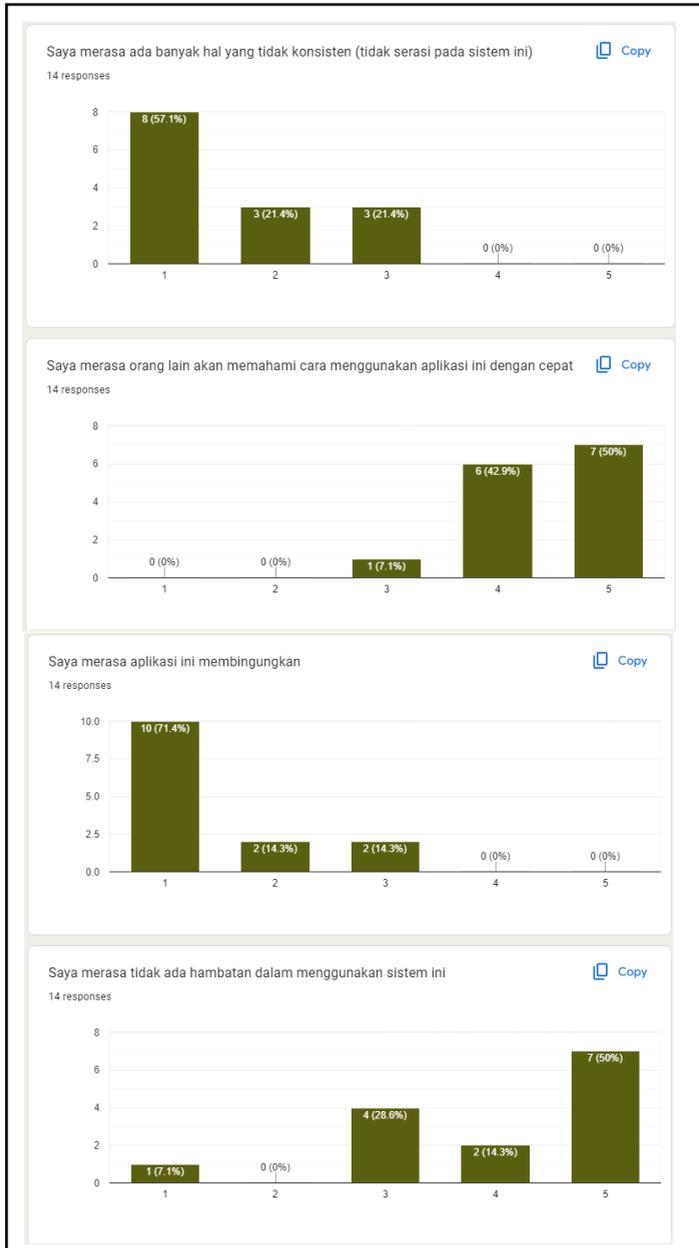
Lampiran E.1 *Google Form SUS*



Lampiran E.2 *Google Form SUS*



Lampiran E.3 *Google Form SUS*



Lampiran E.4 Google Form SUS

Setelah melihat design prototype, apakah anda ada masukan atau saran atas design indikator tersebut?

14 responses

Sudah bagus
sudah oke
luar biasa
Tidak ada
bagus
Bagus
Good
pada menu daftar indikator mutu, sebaiknya setiap indikator mutu dilengkapi dengan profil indikator secara rinci, seperti dasar pemikiran, tujuan, dll.
Semoga bisa mempermudah

Lampiran E.5 *Google Form SUS*

LAMPIRAN F

HASIL PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE

Responden I

Politeknik Caltex Riau	PENGUJIAN Perancangan UI/UX Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode User Centered Design
-------------------------------	--

PENGUJIAN USABILITY TESTING

Nama Sistem: Perancangan UI/UX Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode User Centered Design

Data Diri Pengguna

Nama : Meliani
 Jenis Kelamin : Wanita
 Jabatan : Staff PPI

Tujuan	Skenario	User's Feedback
Perkenalan dan menyampaikan tujuan usability	Selamat pagi Bapak/Ibu, nama saya Wulan Salsita Anisa Putri. Sebelumnya terima kasih atas kontribusinya bersedia sebagai responden pada wawancara ini. Kami meminta Bapak/Ibu sebagai responden untuk mencoba menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang sedang saya kembangkan. Tujuan percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang dikembangkan sesuai yang diinginkan. Selama menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu, saya harap dapat bicara secara terbuka mengenai apa yang Anda lihat, apa yang Anda lakukan, dan apa yang Anda pikirkan. Tolong jangan merasa sungkan. Kami melakukan ini agar dapat memperbaikinya, jadi kami mengharapkan respon jujur dari Bapak/Ibu.	Assalamu'alaikum wr.wb. selamat pagi kepada bapak, eggy, rekan-rekan sekalian. Saya perwakilan dari setiap divisi mengucapkan terimakasih kepada bapak eggy dan adik magang yang telah membantu kami dalam membangun sistem yang pastinya sangat berguna dalam kerja kami. Mungkin rekan-rekan setalah melihat sistemnya jika merasa ada pertanyaan mengenai sistem, tanyakan saja langsung selama <i>zoom</i> ini berlangsung agar demi kelancaran kita semua.
Mengetahui latar belakang responden	Sebelum memasuki inti dari wawancara kali ini, bolehkan saya mengetahui beberapa informasi mengenai latar belakang Bapak/Ibu. Seperti usia, pekerjaan, dan kebiasaan serta kebiasaan sehari-hari Bapak/Ibu.	Nama Saya Meliani, Saya bagian dari PPI
Mengetahui efektivitas jalannya design prototype sistem indikator mutu	Setelah anda mencobanya, apa kesan pertama anda tentang <i>design</i> ini? Apakah Anda merasa mudah untuk menemukan fitur atau informasi yang anda cari? Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan tipografi yang digunakan dalam desain ini? Apakah semua <i>fitur</i> bekerja seperti yang Anda harapkan? Seberapa puas Anda dengan desain ini secara keseluruhan?	Tampilannya sangat sederhana namun elegan, membuat pengalaman pengguna menjadi menyenangkan. Ya, setiap bagian dari sistem ini dirancang dengan baik, memudahkan akses ke semua <i>fitur</i> . Saya suka bagaimana warna dan tipografi bekerja bersama untuk menciptakan tampilan yang bersih dan profesional. Saya tidak menemukan masalah dalam menggunakan <i>fitur-fitur</i> tersebut, semuanya berfungsi dengan baik. <i>Design</i> ini membuat saya merasa sangat nyaman dalam penggunaannya, jadi saya sangat puas.

Lampiran F.1 Form Wawancara Usability Testing R.1 (I)

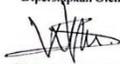
Politeknik Caltex Riau	PENGUJIAN	
	Perancangan <i>UI/UX</i> Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode <i>User Centered Design</i>	
Diperiapkan Oleh :  Wulan Salsia Anisa Putri	Diuji Oleh :  Meliani	Tanggal : 17 Juli 2024

Lampiran F.2 *Form Wawancara Usability Testing R.1 (II)*

Responden II

	PENGUJIAN Perancangan <i>UI/UX</i> Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode <i>User Centered Design</i>	
PENGUJIAN USABILITY TESTING		
Nama Sistem: Perancangan <i>Ui/Ux</i> Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode <i>User Centered Design</i>		
Data Diri Pengguna Nama : Zelvy Emmelya Jenis Kelamin : Wanita Jabatan : Staff Mutu		
Tujuan	Skenario	User's Feedback
Perkenalan dan menyampaikan tujuan usability	Selamat pagi Bapak/Ibu, nama saya Wulan Salsa Anisa Putri. Sebelumnya terima kasih atas kontribusinya bersedia sebagai responden pada wawancara ini. Kami meminta Bapak/Ibu sebagai responden untuk mencoba menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang sedang saya kembangkan. Tujuan percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang dikembangkan sesuai yang diinginkan. Selama menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu, saya harap dapat bicara secara terbuka mengenai apa yang Anda lihat, apa yang Anda lakukan, dan apa yang Anda pikirkan. Tolong jangan merasa sungkan. Kami melakukan ini agar dapat memperbaikinya, jadi kami mengharapkan respon jujur dari Bapak/Ibu.	Assalamu'alaikum wr.wb. selamat pagi kepada bapak eggy, rekan rekan sekalian, dan adik magang. Saya perwakilan dari setiap divisi mengucapkan terimakasih kepada bapak eggy dan adik magang yang telah membantu kami dalam membangun sistem yang pastinya sangat berguna dalam kerja kami. Mungkin rekan-rekan setelah melihat sistemnya jika merasa ada pertanyaan mengenai sistem, tanyakan saja langsung selama <i>zoom</i> ini berlangsung agar demi kelancaran kita semua.
Mengetahui latar belakang responden	Sebelum memasuki ini dari wawancara kali ini, bolehkan saya mengetahui beberapa informasi mengenai latar belakang Bapak/Ibu. Seperti usia, pekerjaan, dan kesibukan serta kebiasaan sehari-hari Bapak/Ibu	Nama Saya Zelvy Emmelya, Saya bagian dari Mutu
Mengetahui efektivitas jalannya design prototype sistem indikator mutu	Setelah anda mencobanya, apa kesan pertama anda tentang <i>design</i> ini? Apakah Anda merasa mudah untuk menemukan <i>fitur</i> atau informasi yang anda cari? Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan tipografi yang digunakan dalam <i>design</i> ini? Apakah semua <i>fitur</i> bekerja seperti yangAnda harapkan? Seberapa puas Anda dengan desain ini secara keseluruhan?	Desainnya tampak sangat rapi dan profesional, memberikan kesan yang baik sejak awal. Ya, <i>fitur</i> dan informasi disusun dengan sangat logis sehingga mudah ditemukan. Warna dan tipografi yang digunakan sangat menyenangkan dan sesuai dengan identitas rumah sakit. Saya tidak menemukan masalah dalam menggunakan <i>fitur-fitur</i> tersebut, semuanya berfungsi dengan baik. Saya sangat puas dengan desain ini karena memenuhi semua kebutuhan saya dengan baik.

Lampiran F.3 Form Wawancara Usability Testing R.2 (I)

Politeknik Caltex Riau	PENGUJIAN	
	Perancangan UI/UX Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode User Centered Design	
Dipersiapkan Oleh :  Wulan Salsa Anisa Putri	Diuji Oleh :  Zelvy Emmelya	Tanggal : 17 Juli 2024

Lampiran F.4 Form Wawancara Usability Testing R.2 (II)

Responden III

Politeknik Caltex Riau	PENGUJIAN	
	Perancangan <i>UI/UX</i> Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode <i>User Centered Design</i>	
PENGUJIAN USABILITY TESTING		
Nama Sistem: Perancangan <i>UI/UX</i> Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode <i>User Centered Design</i>		
Data Diri Pengguna		
Nama	: Eggy Febriano	
Jenis Kelamin	: Pria	
Jabatan	: <i>Staff IT</i>	
Tujuan	Skenario	User's Feedback
Perkenalan dan menyampaikan tujuan usability	Selamat pagi Bapak/Ibu, nama saya Wulan Salsa Anisa Putri. Sebelumnya terima kasih atas kontribusinya bersedia sebagai responden pada wawancara ini. Kami meminta Bapak/Ibu sebagai responden untuk mencoba menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang sedang saya kembangkan. Tujuan percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang dikembangkan sesuai yang diinginkan. Selama menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu, saya harap dapat bicara secara terbuka mengenai apa yang Anda lihat, apa yang Anda lakukan, dan apa yang Anda pikirkan. Tolong jangan merasa sungkan. Kami melakukan ini agar dapat memperbaikinya, jadi kami mengharapkan respon jujur dari Bapak/Ibu.	Assalamu'alaikum wr.wb. selamat pagi kepada bapak eggy, rekan rekan seangkatan, dan adik magang. Saya perwakilan dari setiap divisi mengucapkan terimakasih kepada bapak eggy dan adik magang yang telah membantu kami dalam membangun sistem yang pastinya sangat berguna dalam kerja kami. Mungkiri rekan-rekan setelah melihat sistemnya jika merasa ada pertanyaan mengenai sistem, tanyakan saja langsung selama <i>zoom</i> ini berlangsung agar demi kelancaran kita semua.
Mengetahui latar belakang responden	Sebelum memasuki inti dari wawancara kali ini, bolehkan saya mengetahui beberapa informasi mengenai latar belakang Bapak/Ibu. Seperti usia, pekerjaan, dan kebiasaan sehari-hari Bapak/Ibu.	Nama saya Eggy, saya asli pekanbaru. Sekarang menetap dan bekerja di pangkalpinang. Alumni Politeknik Caltex Riau.
Mengetahui efektivitas jalannya <i>design prototype</i> sistem indikator mutu	Setelah anda mencobanya, apa kesan pertama anda tentang <i>design</i> ini? Apakah Anda merasa mudah untuk menemukan <i>fitur</i> atau informasi yang anda cari? Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan tipografi yang digunakan dalam <i>design</i> ini? Apakah semua <i>fitur</i> bekerja seperti yang Anda harapkan? Seberapa puas Anda dengan <i>design</i> ini secara keseluruhan?	Desainnya terlihat <i>modern</i> dan <i>professional</i> , memberikan kesan pertama yang sangat positif. Ya, navigasinya <i>User-friendly</i> sehingga saya tidak mengalami kesulitan menemukan <i>fitur</i> atau informasi yang saya butuhkan. Warna dan tipografi yang digunakan selaras dengan branding rumah sakit, menciptakan tampilan yang harmonis dan mudah dibaca. Hampir semua <i>fitur</i> berfungsi dengan baik sesuai dengan ekspektasi saya, dan sangat membantu dalam mengakses data yang diperlukan. Saya sangat puas dengan <i>design</i> ini, karena tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memudahkan dalam penggunaannya.

Lampiran F.5 Form Wawancara Usability Testing R.3 (1)

Pofiteknik Caltex Riau	PENGUJIAN	
	Perancangan <i>UI/UX</i> Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Rakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode <i>User Centered Design</i>	
Dipersiapkan Oleh :	Diuji Oleh :	Tanggal :
 Wulan Salsa Anisa Putri	 Eggy Febriano	17 Juli 2024

Lampiran F.6 Form Wawancara Usability Testing R.3 (II)

Responden IV

Politeknik Caltex Riau	PENGUJIAN Perancangan <i>UI/UX</i> Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode <i>User Centered Design</i>
-------------------------------	---

PENGUJIAN USABILITY TESTING

Nama Sistem: Perancangan *UI/UX* Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode *User Centered Design*.

Data Diri Pengguna

Nama : Abdurahman
 Jenis Kelamin : Pria
 Jabatan : *Staff* Perawat

Tujuan	Skenario	User's Feedback
Perkenalan dan menyampaikan tujuan usability	Selamat pagi Bapak/Ibu, nama saya Wulan Salsa Anisa Putri. Sebelumnya terima kasih atas kontribusinya bersedia sebagai responden pada wawancara ini. Kami meminta Bapak/Ibu sebagai responden untuk mencoba menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang sedang saya kembangkan. Tujuan percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang dikembangkan sesuai yang diinginkan. Selama menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu, saya harap dapat bicara secara terbuka mengenai apa yang Anda lihat, apa yang Anda lakukan, dan apa yang Anda pikirkan. Tolong jangan merasa sungkan. Kami melakukan ini agar dapat memperbaikinya, jadi kami mengharapkan respon jujur dari Bapak/Ibu.	Assalamu'aikum wr.wb. selamat pagi kepada bapak eggy, rekan rekan sekalian, dan adik magang. Saya perwakilan dari setiap divisi mengucapkan terimakasih kepada bapak eggy dan adik magang yang telah membantu kami dalam membangun sistem yang pastinya sangat berguna dalam kerja kami. Mungkin rekan-rekan setelah melihat sistemnya jika merasa ada pertanyaan mengenai sistem, tanyakan saja langsung selama <i>zoom</i> ini berlangsung agar demi kelancaran kita semua.
Mengetahui latar belakang responden	Sebelum memasuki inti dari wawancara kali ini, bolehkan saya mengetahui beberapa informasi mengenai latar belakang Bapak/Ibu. Seperti usia, pekerjaan, dan kesibukan serta kebiasaan sehari-hari Bapak/Ibu	Nama saya Abdurahman saya asli karimun dan pindah tugas di rumah sakit medika pangkalpinang.
Mengetahui efektivitas jalannya design prototype sistem indikator mutu	Setelah anda mencobanya, apa kesan pertama anda tentang <i>design</i> ini?	Sangat bagus, mengukur sistem yang ada di rumah sakit.
	Apakah Anda merasa mudah untuk menemukan fitur atau informasi yang anda cari?	Cukup mudah untuk saya yang baru mencoba
	Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan tipografi yang digunakan dalam desain ini?	Sudah bagus
	Apakah semua <i>fitur</i> bekerja seperti yang Anda harapkan?	Sepertinya sudah, pengisian juga cukup mudah.
	Seberapa puas Anda dengan <i>design</i> ini secara keseluruhan?	Puas

Lampiran F.7 Form Wawancara Usability Testing R.4 (I)

Politeknik Caltex Riau	PENGUJIAN	
	Perancangan UI/UX Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode User Centered Design	
Diperiapkan Oleh :  Wulan Salsa Anisa Putri	Diuji Oleh :  Abdurrahman	Tanggal : 17 Juli 2024

Lampiran F.8 *Form Wawancara Usability Testing R.4 (II)*

Responden V

Politeknik Caltex Riau	PENGUJIAN Perancangan <i>UI/UX</i> Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode <i>User Centered Design</i>
-------------------------------	---

PENGUJIAN USABILITY TESTING

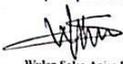
Nama Sistem: Perancangan *UI/UX* Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode *User Centered Design*

Data Diri Pengguna

Nama : Sri Wahyuni
 Jenis Kelamin : Wanita
 Jabatan : Staff Kepala Perawat

Tujuan	Skenario	User's Feedback
Perkenalan dan menyampaikan tujuan usability	Selamat pagi Bapak/Ibu, nama saya Wolan Salsa Anisa Putri. Sebelumnya terima kasih atas kontribusinya bersedia sebagai responden pada wawancara ini. Kami meminta Bapak/Ibu sebagai responden untuk mencoba menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang sedang saya kembangkan. Tujuan percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah <i>design prototype</i> sistem indikator mutu yang dikembangkan sesuai yang diinginkan. Selama menggunakan <i>design prototype</i> sistem indikator mutu, saya harap dapat bicara secara terbuka mengenai apa yang Anda lihat, apa yang Anda lakukan, dan apa yang Anda pikirkan. Tolong jangan merasa sungkan. Kami melakukan ini agar dapat memperbaikinya, jadi kami mengharapkan respon jujur dari Bapak/Ibu.	Assalamu'alaikum wr.wb. selamat pagi kepada bapak eggy, rekan rekan sekalian, dan adik magang. Saya perwakilan dari setiap divisi mengucapkan terimakasih kepada bapak eggy dan adik magang yang telah membantu kami dalam membangun sistem yang pastinya sangat berguna dalam kerja kami. Mungkin rekan-rekan setelah melihat sistemnya jika merasa ada pertanyaan mengenai sistem, tanyakan saja langsung selama <i>zoom</i> ini berlangsung agar demi kelancaran kita semua.
Mengetahui latar belakang responden	Sebelum memasuki inti dari wawancara kali ini, bolehkan saya mengetahui beberapa informasi mengenai latar belakang Bapak/Ibu. Seperti usia, pekerjaan, dan kebiasaan serta kebiasaan sehari-hari Bapak/Ibu.	Nama saya sri Wahyuni saya tinggal dan asli dari pangkalpinang.
Mengetahui efektivitas jalannya <i>design prototype</i> sistem indikator mutu	Setelah anda mencobanya, apa kesan pertama anda tentang <i>design</i> ini?	Design pada sistem ini sangat bagus dan enak dipandang. Warnanya juga biru, sesuai dengan latar belakang rumah sakit timah medika pangkalpinang.
	Apakah Anda merasa mudah untuk menemukan <i>fitur</i> atau informasi yang anda cari?	Cukup memudahkan saya dalam melihat progress dari perawat yang mengisi data.
	Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan tipografi yang digunakan dalam <i>design</i> ini?	Warna nya biru sesuai dengan latar belakang, logo dari rumah sakit bakti timah medika pangkalpinang. Untuk tulisannya juga sudah bagus tidak terkesan aneh.
	Apakah semua <i>fitur</i> bekerja seperti yang Anda harapkan?	Semua <i>fitur</i> sudah sesuai dan sudah tidak sabar ingin menggunakan sistem ini.
	Seberapa puas Anda dengan <i>design</i> ini secara keseluruhan?	Saya cukup puas dengan sistem ini.

Lampiran F.9 Form Wawancara Usability Testing R.5 (I)

Politeknik Caltex Riau	PENGUJIAN	
	Perancangan <i>UI/UX</i> Sistem Indikator Mutu Keselamatan Pasien Pada Rumah Sakit Bakti Timah Medika Pangkalpinang Dengan Metode <i>User Centered Design</i>	
Dipersiapkan Oleh :	Diuji Oleh :	Tanggal :
 Wulan Salsa Anisa Putri	 Sri Wahyuni	17 Juli 2024

Lampiran F.10 *Form Wawancara Usability Testing R.5 (II)*