

Implementasi Metode *Design Thinking* Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada *Website* Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma

Ahmad Mustajib^a, Ika Kurniawati^b

Universitas Nusa Mandiri, Jalan Kramat Raya No. 18, Senen, Jakarta

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: Juli 2023

Revisi Akhir: Juli 2023

Diterbitkan Online: Agustus 2023

KATA KUNCI

Design thinking, Figma, Rancang bangun, UI/UX

KORESPONDENSI

Ika Kurniawati

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jl. Kramat Raya No. 18, Senen, Jakarta

Email: ika.iki@nusamandiri.ac.id

ABSTRACT

Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas merupakan salah satu institusi pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan perorangan secara paripurna yang menyediakan pelayanan rawat inap, rawat jalan, dan gawat darurat. Saat ini permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat umum, pasien dan pengunjung yaitu terbatasnya informasi yang tersedia pada rumah sakit seperti informasi jadwal praktek dokter spesialis, jumlah ketersediaan tempat tidur, tentang profil rumah sakit, pengaduan pelayanan rumah sakit, pembiayaan perawatan rawat inap, serta alamat rumah sakit pusdikkes puskesmas, yang menyebabkan beberapa pasien atau pengunjung yang telah datang untuk berobat ke Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas sangat kecewa tidak bisa berobat atau berkonsultasi dengan dokter, karena tidak mengetahui informasi. Design Thinking merupakan metode pemecahan masalah secara kreatif yang melibatkan pengguna ke dalam proses berpikir dan menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari proses pemecahan masalah. Adapun tahapannya yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah rancang bangun desain UI/UX website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas yang akurat, menarik dan informative menggunakan figma. Berdasarkan hasil pengujian usability menggunakan SUS (System usability scale) didapatkan rata-rata hasil pengujian prototype website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas bernilai 80,625 Bagus sekali (Excellent) dan dapat diterima (Acceptable) oleh User. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rekomendasi bagi Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas untuk mengimplementasikan prototype agar dapat memberikan informasi yang efektif, efisien, akurat dan berguna untuk pasien, pengunjung dan masyarakat umum lainnya.

DOI: <https://doi.org/10.46961/jommit.v7i1> (10 pt)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan internet dan teknologi informasi kali ini memberikan peluang dari berbagai sektor yang ada, salah satunya dapat memberikan banyak kebermanfaatan teknologi informasi pada sektor pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi informasi maka aktivitas sehari-hari dapat dilakukan dengan efisien dan efektif, sehingga dapat meningkatkan produktivitas dari masyarakat [1]. Sudah lebih dari 2 (dua) dekade ini trend teknologi

mengalami perkembangan yang sangat pesat, khususnya internet dengan ragam situs atau lebih dikenal dengan website yang tersedia sebagai media promosi, komunikasi dan pusat informasi, telah mendorong seorang web desainer untuk menciptakan desain tampilan antarmuka sebuah situs yang membuat pengguna akan merasa nyaman dan memberikan kemudahan pada saat penggunaannya. Paradigma desain antarmuka modern tidak hanya mengedepankan dari segi tampilan User Interface (UI) yang lebih condong ke desain layout saja, melainkan tingkat kenyamanan, kepuasan serta kesenangan dan

pengalaman dari pengguna menjadi poin penting dalam mendesain tampilan antarmuka website modern atau lebih dikenal dengan User Experience (UX) [2]

Rumah Sakit yaitu sebuah lembaga atau fasilitas pelayanan kesehatan yang memberikan sebuah pelayanan kesehatan untuk individu atau seseorang secara paripurna yang memberikan pelayanan rawat jalan, rawat inap, dan kegawat-daruratan. Menghadapi era digitalisasi ini Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas merupakan bagian dari pusat pelayanan kesehatan di wilayah Jakarta timur yang beralamat di Jl. Raya Bogor km 19 kramat jati Jakarta timur yang merupakan rumah sakit tipe c yang berada di wilayah Jakarta timur. Meskipun demikian Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas sudah ada atau mempunyai website tetapi tidak update serta kurang informatif dalam memberikan informasi-informasi seputar Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas, misalnya data dokter, data pegawai, informasi poliklinik, penunjang medis, fasilitas-fasilitas yang ada di Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas, gallery foto, berita seputar Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas, data ruangan dan fasilitas untuk menyampaikan keluhan-keluhan secara online.

Adanya dinamika yang timbul di sekitar masyarakat, pasien maupun pengunjung kurang mengetahui atau update informasi mengenai Rumah sakit serta pelayanan yang berada di Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas di antaranya mengenai jadwal praktek dokter, jumlah tempat tidur, tentang profil Rumah sakit, pengaduan pelayanan Rumah sakit, pembiayaan, serta alamat rumah sakit masih banyak yang belum mengetahui sehingga pasien atau pengunjung yang datang kecewa, serta menimbulkan masalah petugas dan pasien karena sudah jauh-jauh perjalanan datang ke Rumah Sakit untuk berobat tidak ada hasilnya karena tidak mengetahui informasi tersebut. Rumah Sakit perlu mengevaluasi dan merancang ulang website untuk menyampaikan informasi yang informatif dalam permintaan pelayanan kesehatan di rumah sakit. Solusi yang dapat diberikan untuk permasalahan diatas yaitu dengan perancangan ulang UI/UX website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas agar dapat membantu pasien yang hendak berkunjung maupun berobat ke Rumah Sakit bisa lebih mengetahui Informasi yang dibutuhkan sehingga pengunjung tidak merasa kecewa atau tidak kekurangan informasi dalam waktu berobat secara langsung.

Maka dari itu tujuan penelitian ini bermaksud untuk membuat model perancangan ulang UI/UX dengan melakukan inovasi dengan menggunakan metode Design Thinking serta Figma sebagai tools alat bantu untuk membuat design websitenya. Dengan adanya metode Design Thinking, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik [3].

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah diuji. Penelitian yang dilakukan oleh [4] “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi *We-Care* Menggunakan Metode *Design Thinking*, perancangan prototype UI/UX pada aplikasi *We-Care* bertujuan membuat pengguna mudah dalam menggunakan aplikasi, seperti tampilan yang mudah dipahami. Hasilnya pengguna merasa terbantu dengan adanya aplikasi *We-Care* dalam memecahkan masalah di bidang kesehatan seperti : berkonsultasi secara online, mengetahui berbagai jenis penyakit yang di derita pengguna, serta mengetahui obat-obatan yang dibutuhkan untuk berbagai jenis penyakit yang diderita pengguna *We-Care*. Penelitian selanjutnya dengan judul Perancangan UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan *Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)* penelitian tersebut membahas tentang melakukan desain ulang terhadap platform pada website milik mereka untuk memberikan pengalaman kegiatan belajar mengajar yang terbaik namun berbeda dengan aplikasi ini menggunakan metode website sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode mobile [5]. Penelitian yang dilakukan oleh [6] yang berjudul Rancang Bangun Desain UI/UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website Berdasarkan hasil tahapan-tahapan penelitian, banyak berbagai penjual produk beralih ke *e-commerce* atau transaksi online berbasis website. Dalam pembuatan website tersebut sangat dibutuhkan yang namanya tampilan desain UI/UX yang menarik. Oleh karena itu peneliti merancang dan membangun sebuah desain UI/UX pada pembuatan aplikasi selfcare berbasis *website* agar memudahkan para pelanggan dan penjual dalam bertransaksi jual beli produk tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *User Interface (UI)*

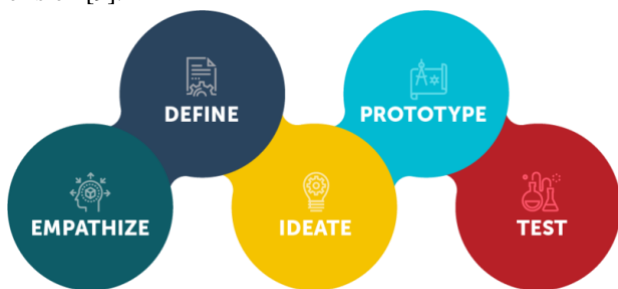
UI merupakan bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer. Desain *user interface* adalah bagian terpenting dari setiap sistem komputer, itu bisa dilihat, bisa didengar, dan juga disentuh. Tumpukan kode perangkat lunak yang tidak terlihat tersembunyi di balik layar, keyboard, dan mouse. Itulah tujuan desain *user interface* sederhana, agar bekerja dengan mudah, produktif, dan menyenangkan mendefinisikan desain *user interface* adalah menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer [7].

2.2. *User Experience (UX)*

adalah bagaimana perasaan pengguna terhadap setiap interaksi yang sedang pengguna hadapi dengan apa yang ada di depan pengguna saat menggunakannya. Untuk mendapatkan *User Experience* yang baik, maka sebuah produk harus memiliki kesesuaian antara fitur produk dengan kebutuhan si pengguna. Hal ini yang akan menentukan apakah produk tersebut bernilai atau sebaliknya. Lalu jika produk mudah ditemukan dan mudah digunakan pada saat pengguna memakainya saat pertama kali, maka produk tersebut dapat membuat perasaan pengguna senang saat menggunakannya [8].

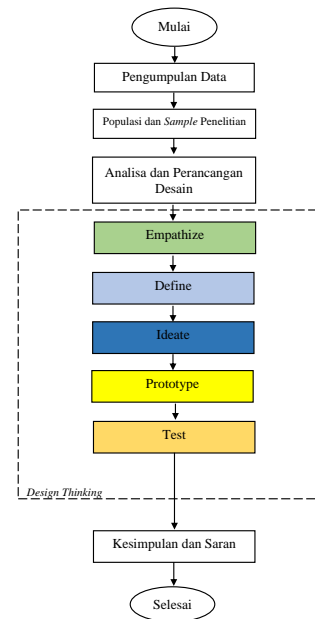
2.3. Design Thinking

Design Thinking merupakan metode pemecahan masalah secara kreatif yang melibatkan pengguna ke dalam proses berpikir dan menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari proses pemecahan masalah. Adapun tahapannya terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada kasus ini, pendekatan *Design Thinking* digunakan dengan tujuan agar keinginan yang kompleks dari mahasiswa dapat terdefiniskan secara jelas sehingga ke depannya penggunaan antarmuka pengguna menjadi lebih optimal dan menciptakan pengalaman mengakses informasi dengan nyaman, mudah, efektif serta efisien [9].



Gambar 1. *Design Thinking* Sumber: [10]

3. METODE PENELITIAN



Gambar 2. Tahapan penelitian (Sumber : Hasil penelitian, 2023)

3.1. Pengumpulan Data

1) Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yakni tanpa menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis dengan mempersiapkan alternatif jawaban. Hasil wawancara yang dilakukan tersebut digunakan sebagai bagian dari penelitian pendahuluan untuk mengetahui behaviour responden dalam berinteraksi dengan sistem.

2) Survei

Pada tahap ini dilakukan survei dengan menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan data yang diinginkan. Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring melalui media google form untuk memperoleh data hasil kuesioner.

3) Studi Literatur

Studi literatur ini dilakukan dengan mempelajari literatur dari berbagai sumber, seperti buku, penelitian sejenis, jurnal, serta situs penyedia layanan yang berhubungan dengan penelitian ini. Studi literatur ini dilakukan sebagai tahapan dalam memahami konsep user interface, user experience, dan mempelajari terkait metode design thinking melalui penelitian-penelitian terdahulu serta informasi terkini mengenai penerapan metode tersebut.

3.2. Populasi dan Sample Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah pasien, keluarga pasien, pengunjung, pegawai rumah sakit, serta masyarakat umum yang berada pada wilayah Jakarta timur berjumlah 3.083.883 (tiga juta delapan puluh tiga ribu delapan ratus delapan puluh tiga) orang. Teknik sampel yang dilakukan oleh peneliti yaitu simple random sampling, yakni pengambilan sampel dilakukan secara acak dari setiap anggota populasi, sehingga dengan metode ini setiap orang yang berobat atau berkunjung di Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas sebagai populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dimasukkan sebagai sampel dan menghindari bias dalam pemilihan sampel. Selain itu metode simple random sampling dapat memberikan reliabilitas yang maksimum dan eror yang dapat diminimalisir dengan menggunakan jumlah sampel yang mencukupi. Setelah itu, pada penelitian menggunakan metode Slovin untuk menentukan jumlah sampel dengan tingkat kepercayaan 90% dan margin of eror sebesar 10%. Rumus slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

e : margin of eror atau nilai persen kelonggaran ketelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditoleransi atau diinginkan.

Pengumpulan data dilakukan dengan menghitung jumlah populasi penduduk yang berada di wilayah Jakarta timur dengan pengitungan rumus menggunakan Slovin, yang sudah didapat dengan sampel 107 orang secara publik untuk mengisi kuesioner. Pengisian kuesioner dilakukan berdasarkan pengalaman mengunjungi website, dan menggunakan website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas maupun yang datang langsung ke Rumah Sakit.

3.3. Analisa dan Percangan Desain

Pada tahap ini proses analisa data menggunakan metode Design Thinking adalah pemecahan suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode ini digunakan terdapat lima tahapan yaitu Emphatize, Define, Prototype, dan Test.

1) *Empathize*

Empathize artinya cara kita memahami emosi yang sama dengan emosi yang dirasakan orang lain. Melalui empati kita dapat merasakan perasaan mereka tentang masalah, situasi, dan keadaan. Dalam penelitian ini menggunakan empat kuadran tersebut untuk jadi landasan utama dalam membuat angket

untuk pengajuan pertanyaan kepada pengunjung/pasien, keempat kuadran tersebut ialah:

- Does : Untuk apa user menggunakan website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas.
- Says : Bagaimana pengalaman user saat menggunakan website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas.
- Feels : Apa yang user rasakan saat menggunakan website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas.
- Thinks : Apa pendapat user setelah mengunjungi atau menggunakan website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas.

2) *Define*

Define artinya suatu proses cara mendapatkan pandangan dari user serta memahami kebutuhan pengguna. Seperti halnya membuat user persona yang nantinya akan menjadi suatu landasan dasar dari perancangan pembuatan produk ataupun aplikasi. Hasil yang di harapkan dalam melakukan tahapan define ini adalah mendapatkan ruang masalah dari sudut pandang, sehingga dapat menentukan strategi yang tepat dan sukses sebagai input pada tahap ideate.

3) *Ideate*

Pada tahap ini Ideate artinya ide-ide dikumpulkan sebagai solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi dan ditentukan pada tahap define. Ide-ide tersebut dikumpulkan dengan cara *brainstorming* agar solusi yang dihasilkan dapat beragam sehingga dapat menyelesaikan keseluruhan masalah. Selain menyelesaikan masalah ide pun digunakan untuk menghindari terjadinya resiko yang tidak diinginkan saat pengembangan dan pada saat implementasian dilakukan.

4) *Prototype*

Tahap selanjutnya Prototype artinya ini merupakan tahap keempat dari design thinking. Prototype dirancang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna yang sudah didapatkan dari tahap-tahap selanjutnya dalam bentuk fitur-fitur yang dapat berinteraksi dengan target pengguna. Prototype dibuat dalam tampilan *low fidelity* atau *rapid prototyping* ataupun *high fidelity* sebagai hasil sementara dari produk dengan biaya yang murah dan dalam ukuran yang kecil. Selanjutnya prototype dapat diuji cobakan kepada target pengguna untuk mendapatkan ulasan tentang produk apakah sudah sesuai atau belum dengan kebutuhan pengguna serta mudah tidaknya produk untuk diimplementasikan.

5) *Test*

Tahap terakhir yaitu test suatu teknik yang digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi,

yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini akan dirancang bangun sebuah design website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas dengan pendekatan design thinking sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi dalam situs website pelayanan kesehatan Rumah Sakit yaitu terbatasnya informasi yang tersedia. Perancangan desain UI/UX ini melalui beberapa tahapan diantaranya *emphatize*, *define*, *prototype*, dan *test*.

4.1. *Emphatize*

Penelitian Ini menggunakan kuesioner oleh karena itu jawab di kuesioner ini tidak ada jawaban yang salah, menjawab semua pertanyaan secara lengkap sesuai ketentuan. Dalam kuesioner ini, peneliti ingin meminta pendapat responden mengenai tampilan antarmuka, Isi website yang ditampilkan dan keseluruhan pengalaman penggunaan website Pada Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas saat ini, maupun pengunjung. Responden mengisi dengan jujur dan terbuka sehingga peneliti dapat mengevaluasi Website Pada Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas. Hasil yang didapatkan penulis setelah melakukan proses pengolahan kuesioner dijabarkan pada *empathy map*.

1) *Empathy Map*

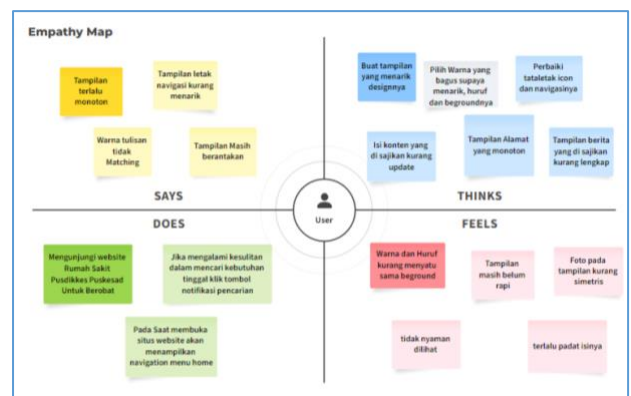
Pada fase tahapan penlitu ini perlu mengetahui pengalaman, emosi, dan situasi dari pengguna. Peneliti melakukan survei observasi dan kuesioner terhadap user Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas yang terdapat beberapa tipe yaitu pasien umum, pasien dinas, pasien BPJS, Non Pasien. Kuesioner yang di ajukan berisikan angket sesuai dengan fokus utama canva *empathy map*, yaitu:

- **Does** : Untuk apa user menggunakan website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas.
- **Says** : Bagaimana pengalaman user saat menggunakan website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas.
- **Feels** : Apa yang user rasakan saat menggunakan website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas.
- **Thinks** : Apa pendapat user setelah mengunjungi atau menggunakan website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas

Setelah mendapatkan hasil pengumpulan data, kemudian peneliti mengelompokan hasil jawaban yang didapat berdasarkan tujuan dan kemiripan yang sama. Hal ini dilakukan untuk menghindari kegiatan yang berulang dan memfokuskan pada tujuan yang sebenarnya. Rata-rata dari hasil pengisian kuesioner yang telah diisi oleh pengunjung, pasien umum, pasien dinas, pasien BPJS, maupun non pasien yang melihat situs website lama Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas diperoleh nilai 59,5 % sehingga perlu dilakukan evaluasi untuk memecahkan masalah yang timbul saat ini, oleh karena itu peneliti mengelompokan beberapa hal yang memiliki permasalahan dalam tujuan

atau harapan dari *user* terhadap sistem informasi pelayanan Kesehatan Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas, diantaranya:

- a) Sistem Informasi yang ditampilkan *website* Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas masih terlalu rumit.
- b) Tampilan Informasi pada *Header* (Menu *Website* yang di tampilkan kurang jelas atau membingungkan *user*.
- c) Tampilan Informasi pada *Home Page* yang di tampilkan secara keseluruhan pada menu notifikasi kurang menarik saat dikunjungi oleh *user*.
- d) Penggunaan tata letak/navigation fitur pada menu *home* kurang menarik dilihat oleh *user*.
- e) Simbol dan *icon* pada menu *Home* kurang relevan dan sulit untuk di kenali oleh *user*.
- f) Tampilan foto dan ukuran *font* di fitur *slide bar* jadwal dokter pada rumah sakit pusdikkes puskesad kurang pas (kebesaran/kekecilan) saat di baca.
- g) Isi *content* fitur yang di sediakan pada *menu home* kurang update.
- h) Tampilan secara keseluruhan pada *design menu home* kurang menarik saat dilihat oleh pengunjung.
- i) Tampilan informasi pada *Footer* (Alamat) yang disajikan monoton sehingga *user* melihatnya bingung.
- j) Tampilan informasi pada *Footer* (Berita) yang disajikan kurang lengkap sehingga *user* bila ingin membaca berita masih belum update.
- k) Tampilan informasi pada menu profil yang disajikan terlalu monoton saat dikunjungi oleh *user*.
- l) Saat pengunjung ingin melihat tampilan informasi pada menu profil yang disajikan kurang lengkap.
- m) Penyajian tampilan informasi pada menu profil yang disajikan kurang menarik



Gambar 3. *Empaty Map* (Sumber : Data Penelitian 2023)

4.2. *Define*

Pada tahapan ini peneliti mensintesis informasi dengan cara mengelompokkan data, yang bertujuan untuk mengetahui *insight* (wawasan) terhadap masalah yang ingin diatasi. Hasil yang diharapkan dalam melakukan tahapan *define* ini adalah mendapatkan ruang masalah dari berbagai sudut pandang, sehingga dapat menentukan strategi yang tepat dan sukses sebagai *input* pada tahapan *ideate*. Akan didefinisikan masalah yang didapat berdasarkan observasi dan kuesioner. Masalah didapatkan dari hasil komunikasi dengan *user* di lapangan maupun pengguna, pengunjung *website* yang menghasilkan apa kekurangan dan apa yang dibutuhkan. Permasalahan dalam *Affinity mapping* dapat di lihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. *Affinity mapping*

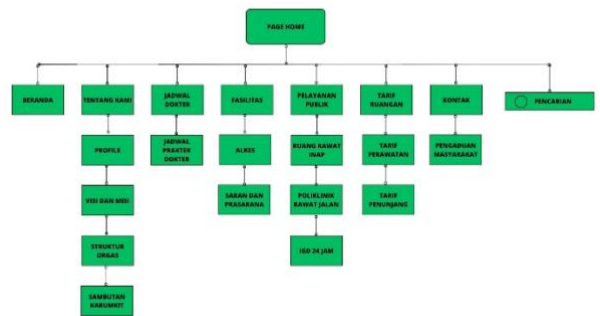
Affinity mapping		
No	Permasalahan	Keterangan
	Menu Home Page	Insight/kebutuhan
1.	Pada Sistem Informasi yang ditampilkan <i>website</i> Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas masih terlalu rumit dan kurang menarik saat dilihat.	Membuat rancang bangun <i>website</i> dengan <i>design</i> tampilan yang mudah di pahami oleh <i>user</i> .
2.	Tampilan Informasi pada <i>Header (Menu) Website</i> yang di tampilkan kurang jelas atau membingungkan <i>user</i> .	Membuat tampilan <i>header website</i> yang menarik agar <i>user</i> tidak bingung dalam mencari informasi yang dibutuhkan.
3.	Tampilan Informasi pada <i>Home Page</i> yang di tampilkan secara keseluruhan pada menu notifikasi kurang menarik saat dikunjungi oleh <i>user</i> .	Membuat tampilan <i>home page pada website</i> yang menarik agar <i>user</i> mendapatkan informasi.
4.	Penggunaan tata letak/navigation fitur pada menu <i>home</i> kurang menarik dilihat oleh <i>user</i>	Membuat tampilan <i>navigation website</i> yang menarik agar <i>user</i> tidak bingung dalam mencari informasi yang dibutuhkan
5.	Simbol dan icon pada menu <i>Home</i> kurang relevan dan sulit untuk di kenali oleh <i>user</i>	Mengubah tampilan <i>icon</i> pada menu <i>home</i> yang familiar atau mudah dipahami oleh <i>user</i> .
	Tampilan Pada Menu Slide Bar Web	
6.	Foto dan ukuran font di fitur <i>slide bar</i> jadwal dokter pada rumah sakit pusdikkes puskesmas kurang pas (kebesaran atau kekecilan) saat di baca	Menyesuaikan <i>image</i> dan <i>font</i> dengan <i>design website</i> yang dirancang pada <i>slide bar</i> agar menarik dibaca.
7.	Isi <i>content</i> fitur yang di sediakan pada menu <i>home</i> kurang update	Mengupdate informasi terbaru yang diperlukan oleh <i>user</i>
	Tampilan Pada Menu Footer Web	

8.	Informasi pada <i>Footer</i> (Alamat) yang disajikan monoton sehingga <i>user</i> melihatnya bingung.	Membuat tampilan baru pada menu <i>footer</i> agar mudah di mengerti.
9.	Informasi pada <i>Footer</i> (Berita) yang disajikan kurang lengkap sehingga <i>user</i> bila ingin membaca berita masih belum <i>update</i> .	Membuat tampilan <i>footer</i> berita dengan mengupdate informasi dari Rumah Sakit.
	Menu profil	
10.	Tampilan informasi pada menu profil yang disajikan kurang lengkap.	Mengubah informasi profil yang singkat, jelas, padat dan akurat
11.	Profil yang disajikan terlalu monoton saat dikunjungi oleh <i>user</i> .	Mengubah warna dan <i>font</i> pada menu profil disesuaikan dengan informasi yang terbaru.

Sumber : Hasil Penelitian, 2023

4.3. Ideate

Pada tahapan ini dibuat gagasan ide untuk menciptakan sebuah solusi dan akan menghasilkan *idea generation* berkelanjutan dan inovatif. Tujuannya adalah menemukan inti dan solusi yang tepat agar mampu menyelesaikan masalah yang ada. Hasil yang diharapkan dalam tahapan ini adalah mendapatkan poin-poin penting yang sudah didapatkan dari tahap *empathy* dan *define* sehingga dapat dijadikan *input* untuk rancang bangun solusi *website* yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini dilakukan dengan membuat *sitemap* atau peta situs agar pengguna lebih mudah memahami navigasi *website* ketika menjelajah.



Sumber : Hasil Penelitian, 2023

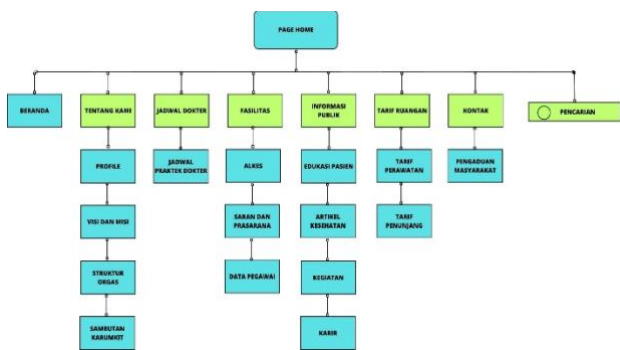
Gambar 4. *Sitemap website* Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas

4.4. Prototype

1) Rancangan user flow

User flow pada tampilan ini menjelas bagaimana langkah-langkah untuk mengunjungi situs *website* pada Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas, untuk mengaksesnya bisa ketika pencarian di kolom pencarian melalui *handphone* maupun komputer dengan mengetikkan www.rsdikpusdikkes.com

pada menu pencarian di google chrome maupun mozilla firefox, kemudian akan muncul situs yang dicari klik dan masuk pada menu *home page website* Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas. *User flow* ini menjelaskan di mana untuk mencari informasi yang di butuhkan oleh user tampilan header ada menu beranda dimana ada menu tentang kami, jadwal dokter, fasilitas, informasi publik, tarif ruangan, kontak, navigasi pencarian. Tampilan *user flow* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. *User flow* (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

2) Rancangan *Prototype Home Website*

Pada halaman *home website* merupakan tampilan pembuka pada *prototype* ini, dengan menampilkan nama web pada bagian atas kiri halaman, dan pada atas kiri adalah nama Instansi dari web ini.

a. *Home Website* lama



Gambar 6. *Design Home Website* lama (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

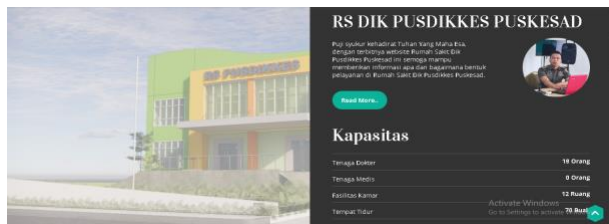
b. *Design Home Website* baru



Gambar 7. *Design Home Website* baru (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

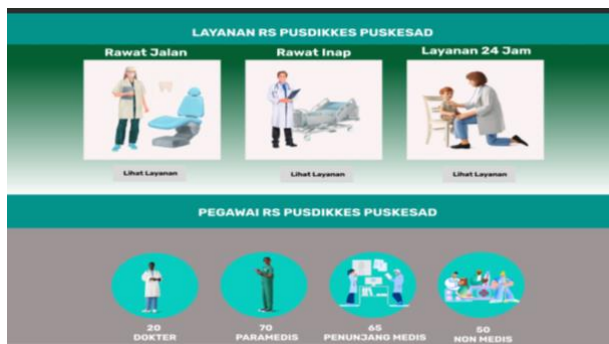
3) Rancangan *Prototype Sidebar Website*

a. *Sidebar Isi Website* lama



Gambar 8. *Design Slidebar* lama (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

b. *Sidebar Website* baru



Gambar 9. *Design Sidebar* baru (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

c. *Sidebar jadwal dokter* lama

Nama	DINI HARI						
	PAGI	SIANG	SORE	MALAM			
dr. Ibrahim, Sp. KJ	ONCALL	ONCALL	ONCALL	ONCALL	ONCALL	ONCALL	
dr. Bambang S. Sp. A	10:00 - 13:00	10:00 - 13:00	10:00 - 13:00	10:00 - 13:00	10:00 - 13:00	10:00 - 13:00	
dr. Iwan Rachmanto, Sp. A	18:00 - 17:00			15:00 - 17:00	15:00 - 17:00	15:00 - 17:00	
dr. Rowi, Sp. S		10:00 - 18:00		10:00 - 18:00		10:00 - 13:00	
dr. Benjamin, Sp. PD		15:00 - 17:00	15:00 - 17:00	15:00 - 17:00	15:00 - 17:00		
dr. Devi, Sp. A		15:00 - 17:00	15:00 - 17:00				
dr. Irmugi, Sp. JP		15:00 - 17:00	15:00 - 17:00	15:00 - 17:00			
dr. Nurhayati, Sp. RR							
dr. Wiganda, Sp. B	08:00 - 12:00	08:00 - 12:00	08:00 - 12:00	08:00 - 12:00	08:00 - 12:00	08:00 - 12:00	

Gambar 10. *Slide Bar* jadwal dokter lama (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

d. *Sidebar* jadwal dokter baru



Gambar 11. *Design Sidebar* jadwal dokter baru (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

4) *Rancangan Prototype Footer Website*

a. *Prototype Footer Website* lama



Gambar 12. *Design Prototype Footer Website* lama (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

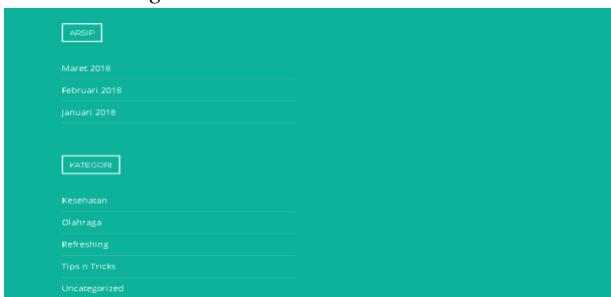
b. *Prototype Footer Website* baru



Gambar 13. *Design Prototype Footer Website* baru (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

5) *Rancangan Prototype Content*

a. *Design Content* berita lama



Gambar 14. *Design Content* lama (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

b. *Design Prototype Content* berita baru



Gambar 15. *Design Content* baru (Sumber : Hasil Penelitian, 2023)

4.5. *Testing*

Pada tahapan ini, akan dilakukan uji coba pada *prototype* yang sudah dibuat dibuat pada subbab sebelumnya dengan menggunakan pengujian usability testing menggunakan *System usability Scale* (SUS) dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada 20 responden yang menggunakan *website* rumah sakit pusdikkes puskesad yang akan menguji *prototype*, berdasarkan bobot SUS (*System usability Scale*) dibagi menjadi 5 dari (sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju). Untuk cara penghitungan setiap pertanyaan ganjil skor dikurangi 1, setiap pertanyaan bernomor genap skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna, skor SUS (*System usability Scale*) didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian di kali 2,5.

1) *Analisis Kepuasan Kebutuhan Pengguna*

Hasil analisis kepuasan kebutuhan pengguna terhadap pernyataan berdasarkan kuesioner metode SUS (*System Usability Scale*) terhadap tampilan *website* Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas. Untuk validasi data harus diketahui oleh penulis untuk menganalisis *usability user interface*. Maka menghitung hasil penelitian pertanyaan-pertanyaan terhadap responden yang telah dibuat sesuai dengan tabel diatas. Skor dari jawaban akan dihitung untuk mendapatkan skor dari masing-masing responden, setelah itu, skor dari masing-masing responden tersebut akan digunakan untuk menghitung skor rata-rata SUS (*System Usability Scale*) yang nantinya akan menentukan apakah usability dapat diterima atau tidak. Pada tahapan ini, masing-masing yang muncul pada desain/tampilan dilakukan analisis. Penulis melakukan pengecekan dengan melakukan penyebaran kuesioner terhadap hasil desain/tampilan melalui google form.terdapat hasil nilai

perhitungan SUS (*System Usability Scale*) oleh responden menurut tampilan yang dibuat tersebut.

Berikut ini rumus perhitungan skor SUS (*System Usability Scale*):

$$\text{Nilai rata-rata} = \sum_{i=0}^n Xi/N$$

Keterangan:

Xi : nilai skor responden,

N : jumlah responden

$$\text{Skor SUS} = ((R1-1) + (5-R2) + (R3-1) + (5-R4) + (R5-1) + (5-R6) + (R7-1) + (5-R8) + (R9-1) + (5-R10)) \times 2,5$$

Dari permasalahan tersebut, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh penulis terhadap responden untuk mengetahui tampilan analisis *user interface website* Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas melalui kuesioner metode penelitian SUS (*System Usability Scale*) agar tervalidasi datanya terhadap *user interface website* Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas. Berdasarkan hasil penelitian terhadap *website* Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas dilaksanakan oleh 20 responden hingga hasil dapat dilihat ditabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil testing Dengan Perhitungan SUS

Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X 10	Tot al	Skor Sus x 2,5
R1	4	1	5	1	5	3	3	1	5	3		
SUS	3	4	4	4	4	2	2	4	4	2	33	82,5
R2	4	2	3	2	4	2	4	1	4	3		
SUS	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	29	72,5
R3	4	1	4	2	5	1	5	1	5	2		
SUS	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	36	90
R4	5	2	5	3	4	2	4	2	5	3		
SUS	4	3	4	2	3	3	3	3	4	2	31	77,5
R5	5	1	5	3	5	1	5	1	5	3		
SUS	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90
R6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
SUS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R7	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1		
SUS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
SUS	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R9	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2		
SUS	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72,5
R10	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2		
SUS	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
R11	4	1	3	1	4	2	4	2	3	1		
SUS	3	4	2	4	3	3	3	3	2	4	31	77,5
R12	5	1	4	2	4	1	4	1	5	1		
SUS	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36	90
R13	5	1	4	2	4	1	4	1	5	1		
SUS	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36	90
R14	5	1	4	2	4	1	4	1	5	1		
SUS	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36	90

R15	4	1	4	1	4	1	4	2	5	1		
SUS	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	35	87,5
R16	5	1	4	2	4	1	4	1	5	1		
SUS	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36	90
R17	1	1	5	5	5	1	5	1	5	5		
SUS	0	4	4	0	4	4	4	4	4	0	28	70
R18	5	1	4	1	4	1	4	1	5	1		
SUS	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37	92,5
R19	4	1	4	1	4	1	4	2	5	1		
SUS	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	35	87,5
R20	5	5	5	5	5	1	5	1	5	1		
SUS	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	32	80
Jumlah											645	1613
Rata-rata												80,6

Sumber : Hasil Kuesioner Penelitian tahun 2023

2) Hasil Skor Pengujian

Dalam penelitian ini hasil yang diperoleh setelah melakukan penyebaran kuesioner dengan responden sebanyak 20 orang dengan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) untuk mengukur *usability* sistem dari sudut pandang subjektif para pengguna. *Usability* diartikan sebagai atribut keunggulan yang dapat mengukur seberapa mudah *interface* pengguna digunakan dengan tabel 3.

Tabel 3. Keterangan SUS Skor

No	Acceptability Range	Grade Scale	Adjective Ratings
1	No Acceptable : 0-50	A : 91-100	Best Imaginable : 85-100
2	Margina : 50-70	B : 81-89	Excellent : 74-85
3	Acceptable : 70-100	C : 71-80	Good : 53-74
		D : 61-70	Ok : 39-53
		F : 0-60	Poor : 25-39 Worst Imaginable : 0-25

Berdasarkan hasil pengujian SUS didapatkan rata-rata *prototype* hasil rekomendasi *website* Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas bernilai 80,625 Bagus sekali (*Excellent*) dan dapat diterima (*Acceptable*) oleh User. Dengan adanya rekomendasi dari hasil penelitian ini, diharapkan *website* Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas dapat lebih baik dan berguna untuk Pasien, pengunjung maupun masyarakat umum lainnya serta bisa memberikan informasi yang efektif, efisien dan akurat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yakni perancangan dan pengujian desain UI/UX menggunakan metode design thinking, penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk bisa bersaing dan bertahan ditengah ketatnya persaingan bisnis jasa kesehatan dalam hal ini Rumah Sakit, perlu dilakukan analisis pada perencanaan strategi digital. Dimana hasil analisis menunjukkan penerapan system informasi atau website di Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas ternyata belum sesuai dengan kebutuhan pasien ataupun pengunjung Rumah Sakit yang terus berubah-ubah seiring dengan kebutuhan informasi pelayanan kesehatan secara publik. Oleh karena itu perlu dilakukan perancangan ulang UI/UX terhadap sistem informasi Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas menggunakan pendekatan *design thinking* untuk dapat menghasilkan *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna akan informasi Rumah Sakit. Berdasarkan hasil pengujian usability menggunakan *System usability Scale* (SUS) mendapatkan skor 80,625 (*Excellent*) yang menunjukkan bahwa rancangan *prototype* dapat memenuhi ketentuan acceptable sehingga dapat dinyatakan bahwa dapat diterima oleh pengguna.

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu dengan mengimplementasi pendekatan metode berfikir lainnya seperti metode TAM, metode Telos dalam perancangan prototype UI/UX website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas. Perancangan desain UI/UX adalah kegiatan yang dapat dilanjutkan dan menjadi pertimbangan bagi kebutuhan pengguna serta menunjang kapabilitas di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020.
- [2] M. F. Santoso, "Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma," *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, pp. 156–163, 2022.
- [3] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021.
- [4] A. Wijaya *et al.*, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi WE-CARE Menggunakan Metode Design Thinking," *Progr. Stud. Inform. Fak. Ilmu Komput. dan Rekayasa Univ. Multi Data Palembang*, pp. 465–471, 2022.
- [5] E. C. Shirvanadi, "Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Amikom Center)," *Amikom*, vol. 2, 2021.
- [6] M. L. Akbar, A. Usman, and A. Budiman, "Rancang Bangun Desain Ui/Ux Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website," *J. Ilmu Komput. ...*, pp. 158–172, 2023.
- [7] S. A. U. A. and R. I. P. Ganggi, "Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng," *J. Ilmu Perpust.*, vol. 8, no. 4, pp. 11–21, 2019.
- [8] M. R. Fadli, "User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach," *Arty J. Seni Rupa*, vol. 9, no. 2, pp. 128–138, 2020.
- [9] A. Mursyidah, I. Aknuranda, and H. Muslimah Az-Zahra, "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 3931–3938, 2019.
- [10] C. S. Surachman, M. R. Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in," *TeKa*, vol. 12, no. 02, pp. 157–169, 2022.