

**PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI RESERVASI RSUD BAYU
ASIH MENGGUNAKAN UCD**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
Dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi**



Disusun Oleh:

TARISA KAMILIA

20082010156

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU
KOMPUTER UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

JAWA TIMUR SURABAYA

2024

SKRIPSI

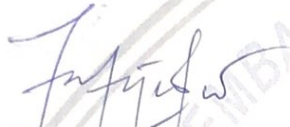
PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI RESERVASI RSUD BAYU
ASIH MENGGUNAKAN METODE UCD

Disusun Oleh:
TARISA KAMILIA
20082010156

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
pada Tanggal 16 Juli 2024

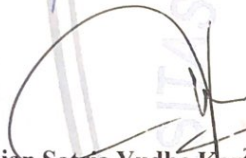
Pembimbing :

1.



Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 212199 10 320267

2.



Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom
NIP. 201198 60 522249

Tim Penguji :

1.



Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19841201 2021212 005

2.



Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
NIP. 19920514 2022032 007

3.



Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 212199 30 325268

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI RESERVASI RSUD BAYU
ASIH MENGGUNAKAN METODE UCD

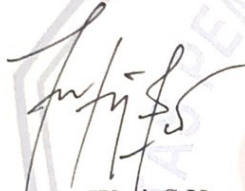
Disusun Oleh:
TARISA KAMILIA
20082010156

Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang Juli
Periode 2024 pada Tanggal 16 Juli 2024

Menyetujui,


Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 212199 10 320267


Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom
NIP. 201198 60 522249

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer


Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom
NIP. 19851424 2021211 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Tarisa Kamilia

NPM : 20082010156

Program Studi : Sistem Informaasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 23 Juli 2024 dengan judul:

"PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI RESERVASI RSUD BAYU ASIH MENGGUNAKAN UCD"

Oleh karenanya mahasiswa tersebut di atas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

Surabaya, 23 Juli 2024

Dosen penguji yang memeriksa skripsi:

1. Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19841201 2021212 005

{  }


2. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

NPT. 19920514 2022032 007

{  }

3. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

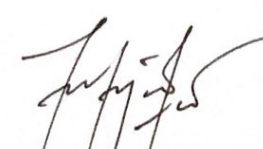
NIP. 212199 30 325268


{  }

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 212199 10 320267


Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.
NIP. 201198 60 522249



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tarisa Kamilia

NPM : 20082010156

Program Studi : Sistem Informaasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

**"PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI RESERVASI RSUD BAYU
ASIH MENGGUNAKAN UCD"**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi/ Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan juga bukan merupakan Produk / Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur maupun di Institusi Pendidikan lain. Jika ternyata dikemudian hari pernyataan terbukti benar, maka Saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 23 Juli 2024

Hormat Saya,



Tarisa Kamilia

NPM. 20082010156

Judul : Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Reservasi RSUD Bayu Asih Menggunakan UCD

Penulis : Tarisa Kamilia

Pembimbing 1 : Seftin Fitri Ana Wati, S.kom, M.Kom

Pembimbing 2 : Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Penerapan teknologi informasi pada rumah sakit sebagai instansi bidang pelayanan kesehatan menjadi strategi bisnis di zaman serba digital. Salah satu rumah sakit yang menerapkan teknologi informasi untuk memberikan fasilitas layanan kesehatan kepada masyarakat adalah RSUD Bayu Asih Purwakarta. Pada tahun 2016, diciptakan aplikasi *mobile* yang bernama aplikasi Reservasi RSUD Bayu Asih (RSBA). Diciptakan dengan tujuan dapat menghindari penumpukan antrean, memudahkan akses informasi, dan meringankan beban tenaga medis. Akan tetapi, berdasarkan observasi pada Google Play Store dan wawancara dengan kepala instalansi Sistem Informasi Rumah Sakit (SIMRS) terdapat masalah *usability* pada Aplikasi RSBA yang dirasakan pengguna seperti pengguna tidak mengerti menggunakan fitur, sulit menggunakan fitur pendukung dan tampilan yang ketinggalan zaman sehingga menimbulkan persepsi informasi yang disajikan tidak valid.

Tujuan dari skripsi ini adalah mengevaluasi *usability* Aplikasi RSBA menggunakan *Think Aloud* dan *Heuristic Evaluation* serta membuat solusi perancangan ulang UI/UX Aplikasi RSBA menggunakan *User Centered Design*. Sehingga dapat meningkatkan kualitas *usability* aplikasi tersebut. Hasil dari

evaluasi *usability* dan evaluasi desain solusi pada aplikasi RSBA menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Nilai efektivitas meningkat sebesar 8% dari 73%, nilai efisiensi mengalami kenaikan sebesar 17% dari 69%, skor SUS menunjukkan peningkatan sebesar 50 poin dari 34,5. Dari hasil identifikasi masalah *usability* pada aplikasi RSBA menggunakan *think aloud* ditemukan 40 masalah, yang kemudian berhasil diperbaiki sehingga hanya ditemukan 9 masalah *usability* pada desain solusi. Sedangkan, hasil evaluasi desain solusi berdasarkan perspektif expert menggunakan *heuristic evaluation* dapat menemukan 14 masalah yang dapat dijadikan acuan pada desain solusi untuk diperbaiki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masalah *usability* aplikasi RSBA dapat diatasi pada desain solusi dan nilai kualitas *usability* pada desain solusi telah optimal dibandingkan dengan aplikasi RSBA saat ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian skripsi ini yang berjudul "Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Reservasi RSUD Bayu Asih Menggunakan UCD". Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Selama proses penulisan skripsi ini, telah menerima banyak bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi tanpa henti.
2. Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.kom, M.Kom. selaku dosen promotor dan pembimbing 1, yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi yang sangat berharga selama proses penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan saran, dan pengarahannya dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom. koordinator program studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur.
5. Ibu Reny Sastianengsih, selaku kepala Sistem Informasi Rumah Sakit (SIMR) RSUD Bayu Asih, yang telah memberikan informasi dan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

6. Seluruh pihak RSUD Bayu Asih termasuk Divisi Penelitian dan Pengembangan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan membantu proses pengambilan data.
7. Teman-teman saya yaitu Syachla Malikha Putri dan Ayu Fakhira Ardini, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, dan hiburan selama masa studi dan penyusunan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penulisan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada diri saya sendiri atas kerja keras, ketekunan, dan semangat yang tidak pernah padam selama menjalani proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah melewati berbagai rintangan dan tantangan dengan penuh kesabaran

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan skripsi ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang berguna.

Surabaya, 22 Juni 2024

Penulis,

Tarisa Kamilia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENERIMAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN KETERANGAN REVISI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR GAMBAR	7
DAFTAR TABLE.....	10
DAFTAR LAMPIRAN.....	12
BAB I.....	15
PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	21
1.3 Batasan Masalah.....	21
1.4 Tujuan Penelitian.....	22
1.5 Manfaat Penelitian.....	23
1.6 Sistematika Penulisan.....	23
BAB II.....	26
TINJAUAN PUSTAKA	26
2.1 RSUD Bayu Asih	26

2.2	Aplikasi Reservasi RSUD Bayu Asih	27
2.2.1	Perbandingan Aplikasi RSBA dengan Aplikasi MySiloam.....	32
2.3	<i>User Interface (UI)</i>	37
2.3.1	Definisi <i>User Interface (UI)</i>	37
2.3.2	Elemen Berpengaruh pada <i>User Interface (UI)</i>	38
2.4	<i>User Experience (UX)</i>	39
2.4.1	Definisi <i>User Experience (UX)</i>	39
2.4.2	Elemen <i>User Experience (UX)</i>	40
2.5	<i>User Centered Design</i>	40
2.5.1	Definisi <i>User Centered Design (UCD)</i>	40
2.5.2	Tahapan <i>User Centered Design</i>	41
2.5.3	Perbandingan <i>User Centered Design</i> dengan Metode Lain.....	42
2.5.4	Kelebihan <i>User Centered Design</i>	43
2.6	<i>Usability</i>	44
2.6.1	Definisi <i>Usability</i>	44
2.6.2	Metode – Metode <i>Usability</i>	44
2.7	<i>Usability Testing</i>	45
2.8	<i>Think Aloud</i>	49
2.8.1	Definisi <i>Think Aloud</i>	49
2.8.2	Kelebihan <i>Think Aloud</i>	50
2.8.3	<i>Retrospective Think Aloud</i>	51

2.9	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	52
2.9.1	Definisi <i>System Usability Scale (SUS)</i>	52
2.9.2	Perbandingan <i>System Usability Scale (SUS)</i> dengan Kuisisioner Lain 52	
2.9.3	Kelebihan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	53
2.9.4	Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	54
2.9.5	Perhitungan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	55
2.10	<i>Heuristic Evaluation</i>	56
2.10.2	Definisi <i>Heuristic Evaluation</i>	56
2.10.3	Prinsip <i>Heuristic</i>	56
2.10.4	Kelebihan <i>Heuristic Evaluation</i>	59
2.10.5	Evaluator <i>Heuristic Evaluation</i>	59
2.11	<i>Severity Ratings</i>	60
2.12	<i>Material Design Guidelines</i>	61
2.13	Draw.Io.....	61
2.14	Figma.....	61
2.15	Maze	62
2.16	Penelitian Terdahulu.....	62
2.16.2	Keterkaitan Penelitian Terdahulu.....	69
BAB III	71
METODOLOGI PENELITIAN	71

3.1	Alur Penelitian.....	71
3.2	Pengumpulan Data	71
3.2.1	Studi Pustaka.....	72
3.2.2	Observasi.....	72
3.2.3	Wawancara.....	72
3.3	Tahapan Perancangan.....	73
3.3.1	<i>Understand Context of Use</i>	73
3.3.2	<i>Specify the User Requirements</i>	76
3.3.3	<i>Design Solutions</i>	78
3.4.1	<i>Evaluate Against Requirements</i>	80
3.4	Analisis Perbandingan Hasil Evaluasi Awal dan Desain Perbaikan	81
3.5	Implementasi Desain	82
BAB IV		83
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		83
4.1	Hasil Pengumpulan Data	83
4.1.1	Studi Pustaka.....	83
4.1.2	Obsevasi	83
4.1.3	Wawancara.....	83
4.2	<i>Understand Context of Use</i>	84
4.3	<i>Specify the User Requirements</i>	86
4.3.1	<i>User persona</i>	86

4.3.2	<i>Empathy Map</i>	87
4.3.3	Evaluasi <i>Usability</i> Tahap Awal.....	90
4.4	Design Solutions.....	101
4.4.1	<i>Userflow</i>	101
4.4.2	<i>Wireframe</i>	104
4.4.3	<i>Style Guide</i>	118
4.4.4	Mockup	128
4.4.5	<i>Prototype</i>	149
4.5	Evaluate Against Requirements	149
4.6	Iterasi <i>User Centered Design</i> Ke-1	206
4.6.1	<i>Design Solution</i>	206
4.6.2	<i>Evaluate Against Requirements</i>	211
4.7	Iterasi <i>User Centered Design</i> Ke-2	223
4.7.1	<i>Design Solution</i>	223
4.8	Analisis Perbandingan Hasil Evaluasi Awal dan Desain Solusi	228
4.9	Implementasi Desain	233
BAB V.....		250
KESIMPULAN DAN SARAN.....		250
5.1	Kesimpulan.....	250
5.2	Saran.....	251
DAFTAR PUSTAKA		253

LAMPIRAN..... 264

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ulasan pengguna Aplikasi RSBA.....	16
Gambar 1.2 Laporan data reservasi pasien tahun 2023	17
Gambar 2.1 Struktur organisasi RSUD Bayu Asih	26
Gambar 2.2 Tahap User Centered Design (Sumber : ISO 924-210).....	41
Gambar 2.5 Skala penilaian System Usability Scale.....	55
Gambar 3.1 Alur penelitian	71
Gambar 4.1 User Persona	87
Gambar 4.2 Empathy Map.....	88
Gambar 4.3 Userflow Reservasi Desain Solusi.....	102
Gambar 4.4 Userflow Reservasi Saya	103
Gambar 4.5 Userflow Profile Pasien	104
Gambar 4.6 Tipografi Desain Solusi Aplikasi RSBA	123
Gambar 4.7 Komponen <i>Text Field</i>	124
Gambar 4.8 Komponen Search Bar	124
Gambar 4.9 Komponen Navigasi pada Menu	125
Gambar 4.10 Komponen Card.....	126
Gambar 4.11 Komponen Button dan Status	126
Gambar 4.12 Komponen Container.....	127
Gambar 4.13 Icon dan Ilustrasi Desain Solusi Aplikasi RS	128
Gambar 4.14 Mockup Halaman On Boarding.....	130
Gambar 4.15 Mockup Halaman Login dan Daftar	132
Gambar 4.16 Mockup Halaman Beranda	134
Gambar 4.17 Mockup Fitur Reservasi dan Jadwal Dokter.....	136
Gambar 4.18 Mockup Fitur Reservasi Saya.....	138

Gambar 4.19 Mockup Fitur Profile Saya.....	140
Gambar 4.20 Mockup Fitur Pusat Bantuan	141
Gambar 4.21 Mockup Fitur Informasi Kamar Rawat Inap	142
Gambar 4.22 Mockup Fitur Informasi RSUD Bayu Asih	143
Gambar 4.23 Mockup Fitur Chat Dokter.....	145
Gambar 4.24 Mockup Fitur Rekam Medis.....	147
Gambar 4.25 Mockup Fitur Artikel Kesehatan	148
Gambar 4.26 Prototype Fitur Reservasi	149
Gambar 4.27 Masalah Utama Prinsip Heuristic pada Desain Solusi	223
Gambar 4.28 Design Solution Dark Mode	228
Gambar 4.29 Diagram Perbandingan Total Keberhasilan Task.....	229
Gambar 4.30 Diagram Perbandingan Nilai Effectiviness Evaluasi Awal dengan Evaluasi Desain Solusi.....	230
Gambar 4.31 Diagram Perbandingan Nilai Effectiviness Evaluasi Awal dengan Evaluasi Desain Solusi.....	231
Gambar 4.32 Diagram Perbandingan Masalah Usability Evaluasi Awal dengan Evaluasi Desain Solusi.....	233
Gambar 4.33 Cuplikan Kode XML Halaman Splash Screen	233
Gambar 4.34 Cuplikan Kode Activities Halaman Splash Screen	234
Gambar 4.35 Cuplikan Kode Main Activitiy	235
Gambar 4.36 Implementasi Desain Halaman Splash Screen	236
Gambar 4.37 Cuplikan Kode XML Halaman Beranda	236
Gambar 4.38 Cuplikan Kode Activity Halaman Beranda	237
Gambar 4.39 Implementasi Desain Halaman Beranda.....	238

Gambar 4.40 Cuplikan Kode XML Halaman Informasi Kamar Rawat Inap....	239
Gambar 4.41 Cuplikan Kode XML List Kamar Rawat Inap.....	240
Gambar 4.42 Cuplikan Kode XML Tampilan Filtering	240
Gambar 4.43 Cuplikan Kode XML Tampilan Pop Up Notifikasi.....	241
Gambar 4.44 Cuplikan Kode Activitiy Halaman Informasi Kamar Rawat Inap	242
Gambar 4.45 Cuplikan Kode Activitiy Halaman Informasi Kamar Adapter	243
Gambar 4.46 Cuplikan Kode Activitiy Model Info Adapter.....	244
Gambar 4.47 Implementasi Desain Halaman Informasi Kamar Rawat Inap	245
Gambar 4.48 Implementasi Desain Halaman Detail Informasi Kamar Rawat Inap	249

DAFTAR TABLE

Table 2.1 Fitur – fitur Aplikasi Reservasi RSUD Bayu Asih.....	27
Table 2.2 Perbandingan Fitur Aplikasi RSBA dengan Aplikasi MySiloam	32
Table 2.3 Perbandingan User Centered Design dengan metode lain	42
Table 2.4 Metode-metode usability (Sumber: I. K. Dewi et al., 2018).....	44
Table 2.6 Metrik kualitas usability testing (Sumber : Nielsen, 2001).....	46
Table 2.7 Tingkat rasio efektivitas	47
Table 2.5 Teknik - teknik <i>usability testing</i> (Sumber : Utama, 2011).....	48
Table 2.8 Perbandingan SUS dengan kuisioner lain	52
Table 2.9 Daftar pertanyaan <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	54
Table 2.10 10 prinsip heuristic	56
Table 2.11 Skala penilaian severity ratings.....	60
Table 2.12 Penelitian terdahulu	63
Table 2.13 Persamaan dengan penelitian terdahulu	69
Table 3.1 Daftar pertanyaan wawancara	73
Table 3.2 <i>Task scenario</i>	75
Table 4.1 Pengguna Aplikasi RSBA	84
Table 4.2 Task Scenario	85
Table 4.3 Hasil effectiviness Aplikasi RSBA saat ini.....	91
Table 4.4 Hasil efficiency Aplikasi RSBA saat ini	92
Table 4.5 Hasil <i>Retrospective Think Aloud</i> pada Aplikasi RSBA	93
Table 4.6 Hasil Penilaian SUS Aplikasi RSBA	100
Table 4.7 Wireframe Desain Solusi Aplikasi RSBA.....	104
Table 4.8 Makna Collor Palate Desain Solusi Aplikasi RSBA.....	119
Table 4.9 Task Scenario Evaluasi Desain Solusi Aplikasi RSBA	150

Table 4.10 Hasil Effectiviness Desain Solusi Aplikasi RSBA	151
Table 4.11 Perbandingan Desain Aplikasi RSBA dengan Desain Solusi	152
Table 4.12 Hasil Efficiency Desain Solusi Aplikasi RSBA.....	160
Table 4.13 Perbandingan Perbaikan Apliikasi RSBA dengan Desain Solusi	161
Table 4.14 Hasil Perbaikan Masalah Usability Aplikasi RSBA berdasarkan Think Aloud.....	165
Table 4.15 Hasil <i>Retrospective Think Aloud</i> pada Desain Solusi Aplikasi RSBA	204
Table 4.16 Hasil Penilaian SUS Desain Solusi Aplikasi RSBA	205
Table 4.17 Hasil Design Solution Kedua	206
Table 4.18 Data Diri Expert UI/UX	211
Table 4.19 Hasil Heuristic Evaluation.....	213
Table 4.20 Rangkuman dari Hasil Heuristic Evaluation yang Serupa	220
Table 4.21 Hasil Design Solution Ketiga.....	224
Table 4.22 Perbandingan Total Waktu Aplikasi RSBA dengan Desain Solusi .	230
Table 4. 23 Perbandingan Nilai Satisfication Evaluasi Awal dengan Evaluasi Desain Solusi.....	232

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	264
Lampiran 2 Wawancara dengan Kepala Instalasi SIMRS RSUD Bayu Asih...	265
Lampiran 3 Hasil Evaluasi <i>Usability</i> pada Aplikasi RSBA.....	265
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara Responden 1	265
Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara Responden 2	266
Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara Responden 3	266
Lampiran 7 Dokumentasi Wawancara Responden 4	266
Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara Responden 5	267
Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara Responden 6	267
Lampiran 10 Dokumentasi Wawancara Responden 7	267
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara Responden 8	268
Lampiran 12 Dokumentasi Wawancara Responden 9	268
Lampiran 13 Dokumentasi Wawancara Responden 10	268
Lampiran 14 Tabel Jawaban Wawancara Responden 1	269
Lampiran 15 Tabel Jawaban Wawancara Responden 2.....	270
Lampiran 16 Tabel Jawaban Wawancara Responden 3.....	271
Lampiran 17 Tabel Jawaban Wawancara Responden 4.....	272
Lampiran 18 Tabel Jawaban Wawancara Responden 5.....	273
Lampiran 19 Tabel Jawaban Wawancara Responden 6.....	274
Lampiran 20 Tabel Jawaban Wawancara Responden 7.....	275
Lampiran 21 Tabel Jawaban Wawancara Responden 8.....	276
Lampiran 22 Tabel Jawaban Wawancara Responden 9.....	277
Lampiran 23 Tabel Jawaban Wawancara Responden 10.....	278
Lampiran 24 Empathy Map Responden 1	279

Lampiran 25 <i>Empathy Map</i> Responden 2	279
Lampiran 26 <i>Empathy Map</i> Responden 3.....	280
Lampiran 27 <i>Empathy Map</i> Responden 4.....	280
Lampiran 28 <i>Empathy Map</i> Responden 5	281
Lampiran 29 <i>Empathy Map</i> Responden 6.....	281
Lampiran 30 <i>Empathy Map</i> Responden 7.....	282
Lampiran 31 <i>Empathy Map</i> Responden 8.....	282
Lampiran 32 <i>Empathy Map</i> Responden 9	283
Lampiran 33 <i>Empathy Map</i> Responden 10	283
Lampiran 34 <i>User Flow</i> Login.....	284
Lampiran 35 <i>User Flow</i> Fitur Reservasi	285
Lampiran 36 <i>User Flow</i> Fitur Profile Pasien	285
Lampiran 37 <i>User Flow</i> Fitur Informasi Kamar Inap	286
Lampiran 38 <i>User Flow</i> Fitur Reservasi Saya	286
Lampiran 39 <i>User Flow</i> Fitur Rekam Medis	287
Lampiran 40 <i>User Flow</i> Fitur Chat Dokter	287
Lampiran 41 <i>User Flow</i> Fitur Informasi RSUD Bayu Asih	288
Lampiran 42 <i>User Flow</i> Fitur Artikel Kesehatan.....	288
Lampiran 43 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi Responden 1	289
Lampiran 44 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi Responden 2	289
Lampiran 45 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi Responden 3	290
Lampiran 46 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi Responden 4	290
Lampiran 47 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi Responden 5	291
Lampiran 48 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi Responden 6	291

Lampiran 49 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi Responden 7	292
Lampiran 50 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi Responden 8	292
Lampiran 51 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi Responden 9	293
Lampiran 52 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi Responden 10	293
Lampiran 53 Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	294
Lampiran 54 Dokumentasi Evaluator <i>Expert 1</i>	294
Lampiran 55 Dokumentasi Evaluator <i>Expert 2</i>	295
Lampiran 56 Dokumentasi Evaluator <i>Expert 3</i>	295
Lampiran 57 Dokumentasi Evaluator <i>Expert 4</i>	296
Lampiran 58 Dokumentasi Evaluator <i>Expert 5</i>	296