



LETTER OF ACCEPTANCE

Dear
M. Romeo Putra Erlangga

I am pleased to inform you that your article:

Title : Perancangan Prototype UI/UX Sistem Informasi Puskesmas
Lebung Bandung Berbasis Website Menggunakan Metode
Design Thinking (ArticleID: 594)
Authors : M. Romeo Putra Erlangga, Maria Ulfa, Nita Rosa Damayanti, Nia
Oktaviani

Has been accepted for publishing on Journal of Journal of Information
Technology Ampera volume 5 issue 2 2024.

Congratulations on your article acceptance to Journal of Journal of Information
Technology Ampera and I wait for the next article.

Please make payment for your publication fee IDR 350.000 with transfer
destination:

Bank Transfer
Bank Name: Bank BNI
Account Number: 0173011753
Account Holder: Usman Ependi

Please confirm your payment to u.ependi@binadarma.ac.id or WhatsApp's:
6281271103018 after making payment.

Best Regard
Editor in Chief,


ITA Information Technology Ampera - Journal-ITA

Dr. Usman Ependi, S.Kom., M.kom.



Perancangan Prototype UI/UX Sistem Informasi Puskesmas Lebung Bandung Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking

M. Romeo Putra Erlangga¹, Maria Ulfa², Nita Rosa Damayanti³, Nia Oktaviani⁴

^{1,2}Information System Department, Bina Darma University, Palembang, Indonesia
Email: ¹romeoputraerlangga@gmail.com, ²maria.ulfa@binadarma.ac.id, ³nita.rosa.damayanti@binadarma.ac.id, ⁴nia.oktaviani@binadarma.ac.id

Abstrak

Puskesmas merupakan satuan organisasi fungsional yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan secara komprehensif, adil, dapat diterima secara sosial dan terjangkau. Sistem Puskesmas Lebung Bandung saat ini hanya menggunakan sistem layanan Antrean Faskes BPJS yang mana sistem tersebut hanya sebatas melakukan layanan pendaftaran untuk pasien BPJS saja. Hal ini menimbulkan sejumlah masalah terutama ketidakakuratan dan inkonsistensi data. Selain itu, sering terjadi kendala dalam pencarian informasi tentang pasien, serta kesulitan dalam mencari informasi layanan puskesmas dan pembuatan laporan untuk kepala puskesmas. Oleh karena itu pihak puskesmas Lebung Bandung ingin terus bermovasi memberikan pelayanan yang terbaik bagi pasien dengan membuat perancangan prototype UI/UX sistem informasi puskesmas berbasis website yang merupakan suatu sistem informasi yang terkait dengan informasi layanan puskesmas, pendaftaran, dan informasi kegiatan serta fasilitas yang ada pada puskesmas Lebung Bandung. Design Thinking merupakan metode yang digunakan untuk merancang prototype UI/UX sistem informasi Puskesmas Lebung Bandung yang dirancang dengan layout sederhana untuk memudahkan penggunaan petugas Puskesmas pada saat login sesuai bagian menu pada sistem yang telah dirancang. Sistem informasi puskesmas berbasis website dirancang sebagai acuan puskesmas lebung bandung untuk membangun sistem informasi terkomputerisasi yang memudahkan pengolahan data pasien puskesmas serta informasi pasien sehingga memudahkan dalam pengambilan data dalam bentuk laporan.

Kata Kunci: Puskesmas, Desain UI/UX, Website, Design Thinking



Abstract

Puskesmas is a functional organizational unit that provides health services in a comprehensive, fair, socially acceptable and affordable manner. The Lebung Bandung Community Health Center system currently only uses the BPJS Health Facilities Queue service system, where the system is only limited to providing registration services for BPJS patients. This gives rise to a number of problems, especially data inaccuracies and inconsistencies. Apart from that, there are often obstacles in finding information about patients, as well as difficulties in finding information on Puskesmas services and making reports for the head of the Puskesmas. Therefore, the Lebung Bandung Community Health Center wants to continue to innovate to provide the best service for patients by designing a UI/UX prototype for a website-based community health center information system which is an information system related to information on community health center services, registration, and information on activities and facilities available at the community health center Lebung Bandung Community Health Center. Design Thinking is a method used to design a UI/UX prototype of the Lebung Bandung Community Health Center information system which is designed with a simple layout to make it easier for Community Health Center staff to use when logging in according to the menu section of the system that has been designed. The website-based community health center information system was designed as a reference for the Lebung Bandung Community Health Center to build a computerized information system that makes it easier to process community health center patient data and patient information, making it easier to retrieve data in the form of reports.

Keywords: HealthCenter, UI/UX Design, Website, Design Thinking

1. PENDAHULUAN

Pelayanan kesehatan merupakan serangkaian upaya yang diberikan oleh Puskesmas kepada masyarakat, yang meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, pencatatan, pelaporan, serta penerapannya dalam suatu sistem (Menkes RI, 2019). Puskesmas Lebung Bandung menyediakan berbagai upaya kesehatan, terdiri dari Upaya Kesehatan Masyarakat (UKM) seperti posyandu dan penyuluhan yang dikategorikan sebagai kegiatan luar gedung serta Upaya Kesehatan Perseorangan (UKP) atau kegiatan dalam gedung yang mencakup pelayanan pengobatan umum, unit pelayanan gigi, dan lain sebagainya. Berdasarkan wawancara dengan pegawai di Puskesmas Lebung Bandung saat ini pelayanan kepada masyarakat masih dilakukan dengan metode tradisional, sehingga informasi terkait profil Puskesmas,

jadwal pelayanan, dan program penyuluhan hanya dapat diakses langsung di puskesmas. Hal ini bertentangan dengan Instruksi Presiden Nomor 07 Tahun 2003 mengenai Kebijakan dan Strategi Nasional.

Pengembangan e-Government mengharuskan setiap lembaga negara untuk membangun website guna meningkatkan pelayanan publik, yang menjadi salah satu pertimbangan bagi penulis dan pihak puskesmas dalam mengatasi berbagai permasalahan di Puskesmas Lebung Bandung. Selain itu, penggunaan pencatatan manual dalam mendata pasien, yang dilakukan dengan buku mengakibatkan sejumlah permasalahan, seperti lamanya proses pencarian data pasien, kemungkinan hilangnya rekam medis, serta adanya redundansi data rekam medis. Redundansi ini mengakibatkan kendala dalam memperbarui data rekam medis pasien oleh tenaga medis dan menyebabkan ketidakonsistenan data. Untuk memastikan pendataan pasien dan pengarsipan catatan medis yang tertib dan efektif, diperlukan pengelolaan yang baik dari pihak yang bertanggung jawab.

Selain aspek teknis operasional, kualitas pengolahan data pasien dalam sebuah instansi kesehatan umum sangat bergantung pada mekanisme administrasinya. Mekanisme administrasi yang efektif akan mempermudah proses pencatatan dan pengambilan informasi. Dengan kemudahan ini, diharapkan informasi yang ada dapat digunakan secara optimal dan diolah dengan baik, sehingga dapat sangat membantu dalam menentukan tindakan medis yang diperlukan. Berdasarkan penjelasan tersebut, untuk meningkatkan layanan kesehatan dan pengelolaan data serta informasi di Puskesmas Lebung Bandung sebagai layanan publik, penulis akan melakukan penelitian mengenai perancangan prototype UI/UX berbasis website untuk Puskesmas Lebung Bandung dengan menggunakan metode design thinking.

2. METODE

Pendekatan holistik terhadap pengembangan sistem yang menekankan kebutuhan pengguna dikenal sebagai Design Thinking. Pendekatan ini menekankan pada empati pengguna, proses berulang yang berkelanjutan, dan pembuatan prototipe cepat, menurut Harvard Business Review (Brown, 2008). Pendekatan Design Thinking memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan aktual pengguna dalam konteks sistem registrasi pasien di Puskesmas, sehingga menghasilkan solusi yang intuitif dan ramah pengguna (Azka, 2022). Hal ini penting mengingat beragamnya sosio-

ekonomi klien Puskesmas yang mungkin belum paham tentang inovasi komputer.

Metode Design Thinking bersifat iteratif, melibatkan beberapa tahapan untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah dari berbagai sudut pandang. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk terlibat dalam proses mendalam untuk memahami kebutuhan pengguna, masalah yang dihadapi, dan mencari solusi yang dapat diimplementasikan (W. S. L. Nasution & Nusa, 2021). Pemilihan metode Design Thinking bertujuan untuk memastikan bahwa kebutuhan pengguna dalam desain produk dapat terpenuhi dengan baik. Penelitian oleh Raschintasofi & Yani (2023) mengidentifikasi lima tahapan dalam Design Thinking, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Setiap tahapan ini mewakili langkah-langkah krusial dalam menciptakan desain yang sesuai.

Design Thinking Process



Gambar 1. Tahapan Metode Design Thinking

Pada gambar di atas, strategi Plan Thinking terdiri dari lima fase sebagai berikut: Tahap utama, Identifikasi, untuk mengetahui perspektif dan kebutuhan klien objektif melalui penelitian sebelum mengkarakterisasi masalah. Dengan menyusun pertanyaan How-Might-We, tahap kedua, Define, bertujuan untuk merumuskan permasalahan pengguna berdasarkan temuan empati. Ideate, tahap ketiga, bertujuan untuk membuat gambaran kasar (wireframe) dan menghasilkan ide berdasarkan pertanyaan How-Might-We. Tujuan dari tahap keempat, Prototype (Simulasi), adalah menyempurnakan desain antarmuka pengguna dari wireframe hingga siap untuk pengujian. Tahap kelima, Test, artinya menilai konsekuensi dari model yang telah dibuat (Angelina, 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Emphatize*

Dalam konteks ini sejumlah ide baru akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang sudah ada. Persoalan utamanya adalah sistem administrasi pasien yang ada saat ini belum berjalan dengan baik sehingga perlu dilakukan perubahan prosedur agar sesuai dengan kondisi saat ini. Sistem registrasi online berbasis website yang memungkinkan pasien melakukan registrasi, mendapatkan nomor antrian, dan menentukan perkiraan waktu tiba di Puskesmas melalui komputer atau perangkat mobile diperlukan sebagai solusinya. Desain data dan aliran prosedur sistem harus diperiksa selanjutnya. Prasyarat kerangka kerja harus dikarakterisasi baik dari sudut pandang praktis maupun non-utilitarian. Pengguna harus memasukkan informasi pribadi, membuat jadwal (mendaftar), memilih menu, mendapatkan nomor antrian, dan fitur lainnya untuk memenuhi persyaratan fungsional. Sementara itu, sistem harus kompatibel dengan berbagai perangkat (HP, tablet, PC, dan sebagainya), mendukung format dokumen untuk menulis dan membaca, memiliki kemampuan ekspor dan impor file, serta memiliki peta untuk petunjuk arah ke Puskesmas, dan sebagainya.

3.2. *Define*

Pendekatan *How Might We* digunakan pada saat ini untuk mengatasi permasalahan. Teknik ini berarti mengumpulkan sebanyak mungkin pemikiran yang bijaksana yang dapat memberikan jawaban atas suatu masalah atau tantangan. Ide-ide berikut ini diperoleh dari analisis kasus tahap sebelumnya:

Tabel 1. Metode *How Might We*

No	Ide
1.	Bagaimana cara menarik pengguna untuk menggunakan kerangka kerja ini (sistem) ?
2.	Bagaimana cara membuat sistem yang mudah digunakan oleh pengguna?
3.	Apa saja komponen suatu sistem sulit diterima oleh pengguna?

4.	Sudah menjadi rahasia umum bahwa tidak semua orang dengan usia dan kemampuan berapa pun bisa menggunakan internet atau menggunakan ponsel. Apa jadinya jika produk (sistem) tersebut diterapkan di Puskesmas dan ada beberapa pengguna yang tidak dapat menggunakannya atau tidak mengetahui cara menggunakannya karena tidak memiliki perangkat (misalnya ponsel)?
5.	Apakah produk sebagai web atau aplikasi serbaguna dianggap ramah (sederhana) oleh klien dan masuk akal untuk situasi masa depan?

3.3. Ideate

Pada tahap ini penulis akan mengumpulkan saran dan melakukan perbaikan untuk mengatasi masalah yang ada. Konsep-konsep tersebut diperoleh dari tahap empathize dan define. Selanjutnya, penulis akan menyusun ide solusi, diagram aktivitas, dan *userflow*.

a) Solution Idea

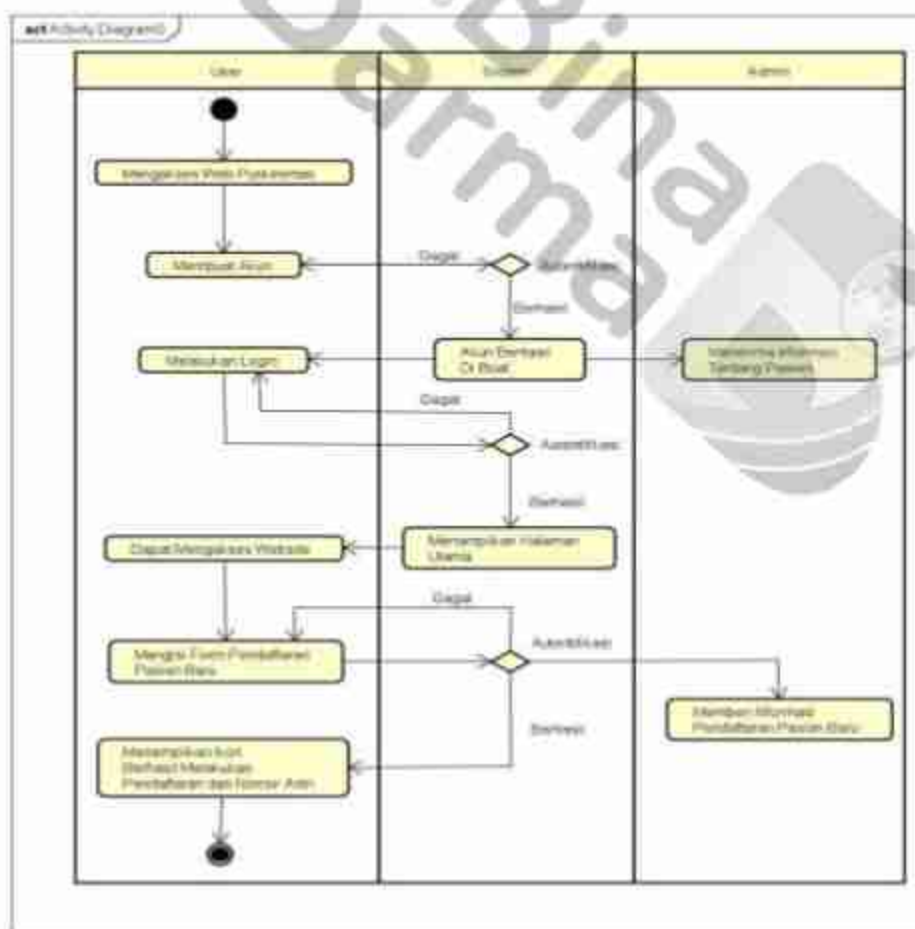


Gambar 2. Solution *Ideate*

Gambar-gambar di atas mewakili *ide-ide* pemecahan masalah berdasarkan *how might we* yang terdiri dari : membuat alur kerja sistem yang sederhana, membuat desain user interface yang terstruktur, rapi serta menarik, membuat menu login pendaftaran, membuat menu informasi setiap layanan dan tarif pelayanan

b) Activity Diagram

Pada bagian activity diagram merupakan proses bisnis dalam sistem informasi website puskesmas lebung bandung yang dimana user mengakses website puskesmas lalu melakukan login bila tidak mempunyai akun harus membuat akun terlebih dahulu, setelah melakukan login dapat melihat info tentang puskesmas tersebut jika ingin melakukan pendaftaran dapat mengisi form yang telah di sediakan oleh website setelah melakukan pendaftaran melalui website nama anda akan terdaftar di puskesmas dan mendapat nomor antrian.

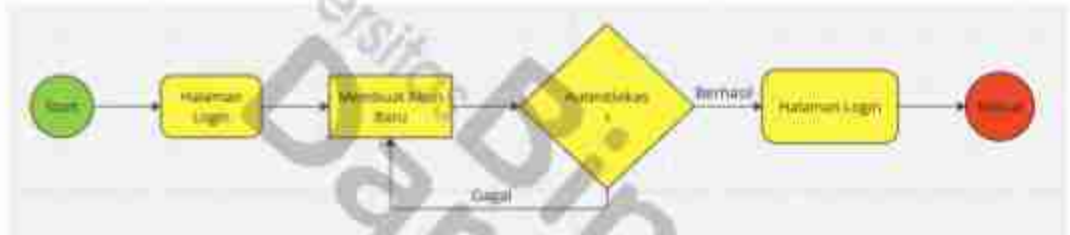


Gambar 3. Activity Diagram

c). *Userflow*

Terdapat 3 *userflow* yang dihasilkan dari proses ideate.

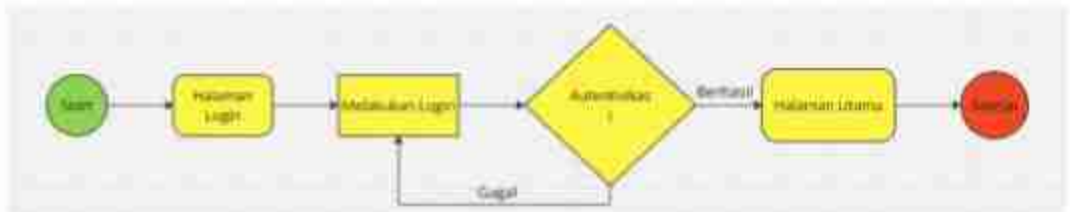
1. *Userflow* membuat akun



Gambar 4. *Userflow* membuat akun

Pada gambar di atas merupakan *userflow* membuat akun sebelum melakukan *login* jika belum mempunyai akun dapat melakukan pembuatan akun terlebih dahulu dengan memasukkan nama, nomor telepon, kode OTP dan *password*.

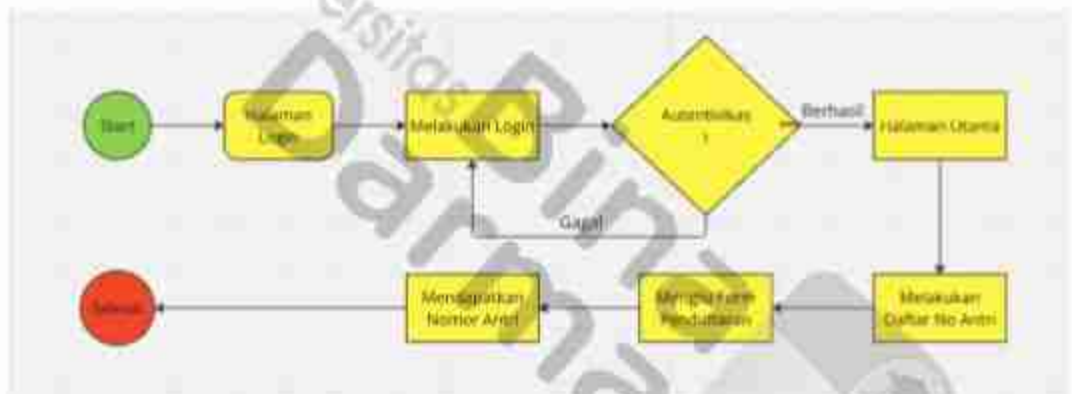
2. *Userflow* login



Gambar 5. *Userflow* login

Pada gambar di atas merupakan gambar *userflow login* setelah melakukan pendaftaran akun maka *user* sudah bisa melakukan login dengan memasukkan nomor telepon dan *password* jika benar sistem akan menampilkan halaman utama.

3. Userflow pendaftaran



Gambar 6. Userflow pendaftaran

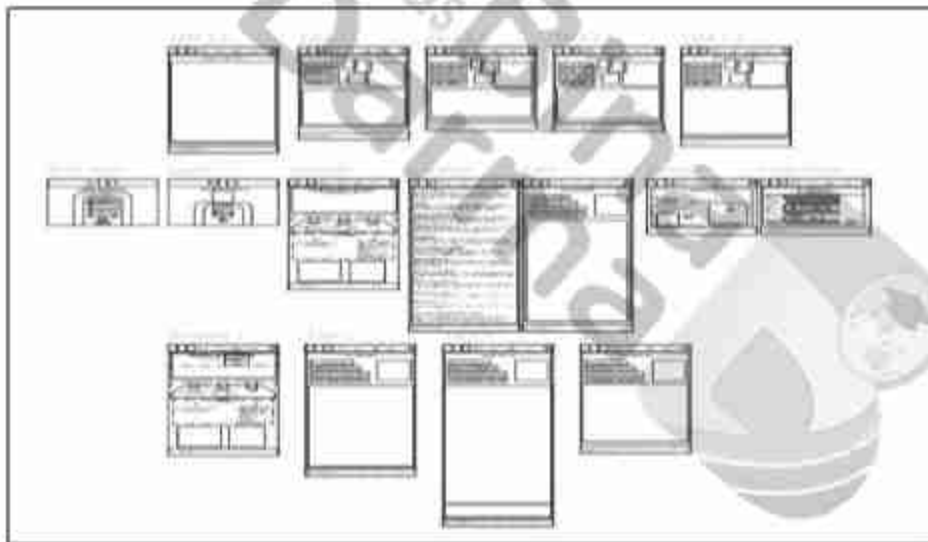
Pada Gambar di atas merupakan *userflow* pendaftaran pasien dimana setelah mendaftar pasien akan mendapatkan nomor antri secara otomatis tanpa harus mengantri ke puskesmas. Untuk melakukan pendaftaran *user* harus mengisi form pendaftaran dengan benar setelah itu akan mendapatkan nomor antri dan estimasi waktu kedatangan pasien ke puskesmas lebung bandung.

3.4. Prototype

Prototipe menyediakan representasi yang dinamis dari proses desain yang telah dilakukan sebelumnya, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan desain serta mengalami alur dan fungsionalitasnya. Pada tahap ini dibuat model persepsi terhadap tahap yang lalu. Tahapan ini dimulai dari pembuatan wireframe dengan konsistensi rendah, perancangan sistem dan wire frame dengan resolusi tinggi.

3.4.1 Low-fidelity wireframe

Wireframe dengan Konsistensi Rendah yang akan digunakan menjadi alasan pembuatan model. Selanjutnya, *wireframe* dirancang pada tahap ini. saat ini kekurangan warna, gambar, dan komponen lainnya. Setelah *wireframe Low-Devotion* dikembangkan, *Wireframe High-Fidelity* kemudian akan didesain agar menyatu dengan warna, gambar, dan bagian yang belum terisi pada tahap *wireframe low-devotion*.



Gambar 7. Low fidelity wireframe website puskesmas lebung bandung

3.4.2. High Fidelity Design

Gambar rangka dengan loyalitas tinggi adalah kerangka kerja lanjutan yang merupakan versi lebih mendalam dari gambar rangka dengan ketelitian rendah yang telah dibuat sebelumnya. komponen ditambahkan dalam wireframe pengabdian tinggi untuk membuat warna, ikon, dan gambar terlihat lebih menarik. *Wireframe* loyalitas tinggi digunakan secara berurutan untuk menggambarkan bagaimana tugas Kerangka dan aliran tertentu digunakan dengan andal dan benar. Sistem informasi di Puskesmas Lebung Bandung digambarkan dalam *high definition* sebagai *wireframe*. Pada bagian ini adalah

design tampilan menu utama, beranda, jenis layanan, tarif pelayanan, kontak, pendaftaran, dan login dari website sistem informasi puskesmas lebung bandung.



Gambar 8. Halaman menu utama website

1. *Menu utama website sistem informasi puskesmas* merupakan halaman beranda yang menampilkan menu – menu yang ada pada sistem.



Gambar 9. Halaman menu login

- Halaman login merupakan halaman yang menampilkan login pasien yang sudah terdaftar dengan memasukkan username dan password yang sudah ada.



Gambar 10. Halaman menu daftar

- Halaman daftar dan form pendaftaran merupakan halaman yang menampilkan menu pendaftaran pasien yang akan berobat dengan mengisi data data pribadi sesuai dengan format formulir pendaftaran pasien puskesmas lebung bandung



Gambar 11. Halaman menu form pendaftaran

4. Halaman layanan menampilkan jenis-jenis layanan beserta keterangan tentang layanan tersebut yang ada pada puskesmas lebung bandung.



Gambar 12. Halaman menu jenis-jenis layanan

3.5 Testing

Tahap pengujian prototipe bertujuan untuk mengumpulkan respons dan umpan balik terhadap prototipe yang telah dibuat, guna memastikan bahwa solusi yang dikembangkan efektif dalam mengatasi masalah.



Gambar 13. User prototipe testing

Kuesioner yang digunakan dalam pengujian ini dibuat dengan menggunakan google form serta akan dibagikan kepada 30 responden yang terdiri dari dokter, perawat, dan pegawai puskesmas lebung bandung dimana ada 13 pertanyaan yang mencakup dari kelima aspek usability testing. Responden akan mengisi kuesioner berdasarkan pengalaman mereka dengan simulasi prototipe "Sistem Informasi Puskesmas lebung bandung berbasis website". Tahap selanjutnya adalah setelah kuesioner disebar dan diisi oleh 30 responden, hasilnya akan dilakukan rekap dan analisis. Kemudian persentase hasil dari setiap jawaban responden dari pertanyaan dalam kuesioner yang mana bertujuan untuk menunjukkan tingkat kebergunaan menurut penerimaan pengguna, dengan penilaian dalam skala nilai 5.

Tabel 2. Rekapitulasi Usability Testing Form

NO	PERTANYAAN	NILAI
	ASPEK SISTEM (SYSTEM) :	
1	Apakah tampilan website sistem informasi puskesmas mudah dikenali ?	4,00
2	Apakah website sistem informasi puskesmas mudah dioperasikan ?	3,95
3	Apakah tampilan warna website sistem informasi puskesmas enak dilihat dan tidak membosankan ?	3,95
	ASPEK PENGGUNA (USER) :	
4	Apakah tampilan menu website sistem informasi puskesmas mudah dikenal ?	3,87
5	Apakah informasi website sistem informasi puskesmas mudah dicari ?	3,87
6	Apakah tulisan website sistem informasi puskesmas mudah dibaca ?	3,79
7	Apakah data di website sistem informasi puskesmas mudah didownload ?	3,77
8	Apakah simbol, ikon dan gambar di website sistem	3,40

	informasi puskesmas mudah dipahami ?	
	ASPEK INTERAKSI (INTERACTION) :	
9	Apakah mudah mengakses informasi layanan yang ditawarkan di website sistem informasi puskesmas ?	3,82
10	Apakah spesifikasi informasi layanan yang ditawarkan di website sistem informasi puskesmas sesuai dengan tujuan sistem ?	3,66
11	Apakah menu pendaftaran yang tersedia di website sistem informasi puskesmas mudah diakses ?	3,88
12	Apakah keamanan yang tersedia di website sistem informasi puskesmas sudah terjamin ?	3,90
13	Apakah menu dan tampilan yang tersedia di website sistem informasi puskesmas mudah diingat ?	3,75

Tabel 2 menunjukkan nilai kepuasan atau penerimaan pengguna (acceptance) terhadap setiap atribut. Terlihat bahwa atribut "Kemudahan interface dikenali" memperoleh nilai penerimaan usability sebesar 4,00 pada skala 5, yang menunjukkan bahwa sistem yang telah dikembangkan mudah dikenali oleh pengguna dari halaman antarmuka. Jika dikaitkan dengan masing-masing aspek usability, sistem informasi puskesmas lebung bandung yang telah dibuat menunjukkan hasil yang sangat baik dalam aspek-aspek berikut:

- Properti "Kesederhanaan dalam memahami titik koneksi" memiliki nilai 4,00, yang menunjukkan perspektif Pembelajaran yang layak.
- Kualitas "Kesederhanaan Kegiatan" mendapat skor 3,92, menunjukkan perspektif efektivitas yang cukup baik.
- Kualitas "Kesederhanaan meninjau menu dan etalase" mendapat skor 3,92, menunjukkan perspektif Memorability yang layak.
- Atribut "Mudah dibaca sistem yang ada" dan "Gambar simbol mudah dipahami" masing-masing memperoleh nilai sebesar 3,77 dan 3,20 yang menunjukkan bahwa aspek Errors sudah minimal.
- Secara keseluruhan rata-rata nilai atribut lebih besar dari 3 menunjukkan aspek kepuasan juga sangat baik.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari Perancangan Prototype UI/UX Sistem Informasi Puskesmas Lebung Bandung Berbasis Website dapat disimpulkan bahwa:

1. Pendekatan *design thinking*, proses dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna sebelum masalah yang dihadapi mereka didefinisikan dalam bentuk konsep dan solusi. Selanjutnya, langkah-langkah berikutnya termasuk pembuatan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, serta pembuatan prototipe.
2. Tujuan dari sistem informasi Puskesmas Lebung Bandung adalah untuk memudahkan pasien dalam melakukan pendaftaran dan mendapatkan informasi tentang pelayanan. Pengalaman pengguna aplikasi sangat ditekankan dalam implementasinya yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas layanan kesehatan berdasarkan kebutuhan pengguna.
3. Hasil pengujian kegunaan menunjukkan bahwa pengguna menyukai seluruh fitur yang ada pada sistem website ini, dengan skor rata-rata lebih dari 3 dari kemungkinan lima. Hal ini menunjukkan bahwa kerangka kerja ini mudah dipelajari dan dipahami oleh klien.

REFERENCES

- [1] Ahmadar, M., Perwito, P., & Taufik, C. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL. Dharmakarya, 10(4), 284. <https://doi.org/10.34198/dharmakarya.v10i4.35873>
- [2] D. A. Norman and J. Nielsen, "Gestural interfaces," *Interactions*, vol. 17, no. 5, pp. 46–49, Sep. 2010, doi: 10.1145/1836216.1836228.

- [3] Dharmawan, P., & Saputri, N. A. O. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Pada Website Employee Benefit PasarPolis Menggunakan Metode Design Thinking
- [4] Depkes RI (2009). Definisi Puskesmas.
- [5] Faishol, A. D. (2023, December 1). DigitalMudah — UX Case Study. Medium.
<https://medium.com/@d3jakaahmad/digitalmudah-ux-case-study-ef818c622de9>
- [6] J. Rubin, -Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design and Conduct Effective Tests,|| Dec. 2008
- [7] K. Angelina, E. Sutomo, and V. Nurcahyawati, -Desain UI UX Sistem Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking,|| *TEMATIK*, vol. 9, no. 1, pp. 70-78, Jun. 2022, doi: 10.38204/tematik.v9i1.91
- [8] Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18-27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>
- [9] N. K. Fakhira, -ANALISIS PENERAPAN RETENSI BERKAS REKAM MEDIS RAWAT JALAN DI RUANG FILLING PUSKESMAS GEGER BANGKALAN,|| 2022, Accessed: Dec 05, 2023. [Online]. Available: <https://repository.stikes-yrsds.ac.id/id/eprint/407/>
- [10] S.Wahyu, M. Malabay, and J. S. Asri, -Perancangan Konsep

Dan Evaluasi Desain User Experience Pada Sistem Mobile Penyedia Tempat Layanan Fitness Dengan Pendekatan User-Centered Design,|| *Proceeding KONIK (Konferensi Nasional Ilmu Komputer)*, vol. 5, no. 1, pp. 446-451, Aug. 2021, [Online]. Available:
<https://prosiding.konikid/index.php/konik/article/view/94>

- [11] S. K. Azka, —LKP: Perancangan Desain Antarmuka Website Pendaftaran Pasien Online Rumah Sakit (Studi Kasus PT. DISTY TEKNOLOGI Indonesia),|| 2022.
- [12] Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. Nirmana, 22(1), 41-51.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- [13] T. Brown, —Design thinking,|| *Harv Bus Rev*, vol. 86, no. 6, pp. 84-92, 141, Jun. 2008.
- [14] W. Buana and B. N. Sari, -Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Sistem Android Course,|| *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, vol. 5, no. 2, p. 91, Feb. 2022, doi: 10.25273/doubleclickv5i2.11669.
- [15] Wignjosoebroto, S. (2009). Tata letak pabrik dan pemindahan bahan. Surabaya: Guna Widya.