

ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA KLINIK SANATUS MEDIKA

Alviando Daffa Herputra¹, Ika Kurniawati^{2*}, Ummu Radiyah³

^{1,2)} "Sistem Informasi" Universitas Nusa Mandiri

³⁾ "Informatika" Universitas Nusa Mandiri

Email : alfiandodaffaherputra@gmail.com¹⁾, ika.iki@nusamandiri.ac.id^{2*)},
ummu.urd@nusamandiri.ac.id³⁾

Abstract

Klinik Pratama Sanatus Medika is a healthcare business entity that has been operating since 2015. However, the clinic has not yet implemented an information system and still relies on manual methods for its services. The patient registration process is conducted manually, which makes it prone to writing errors, illegible entries, and inefficiency due to the lack of data backup. Additionally, retrieving patient medical records is time-consuming as the system is not yet computerized. To address these issues, a well-designed information system is needed to support clinic operations and make it easier for patients to access information without having to visit the clinic in person. This study aims to provide UI/UX design recommendations for a clinic information system using the Design Thinking methodology, with the goal of assisting staff in service delivery, data recording, and patient data management, while also enabling patients to access healthcare information more easily. The system design was carried out using the Design Thinking approach, with data collected through questionnaires, observations, and interviews. Usability testing using the System Usability Scale (SUS) method yielded a score of 87.75, which falls into the "Best Imaginable" category. This result indicates that the proposed prototype meets user needs and is well-received by users at Klinik Pratama Sanatus Medika.

Keywords: *Design Thinking, User Interface, User Experience, Website*

Abstrak

Klinik Pratama Sanatus Medika merupakan salah satu badan usaha di bidang kesehatan yang telah berdiri sejak 2015. Namun hingga kini klinik tersebut belum menerapkan penggunaan sistem informasi dan masih menggunakan metode manual dalam pelayanannya. Proses pendaftaran pasien masih dilakukan secara manual, sehingga rawan terjadi kesalahan penulisan, tulisan sulit dibaca, serta tidak efisien karena tidak adanya sistem pencadangan data. Selain itu, pencarian data rekam medis pasien juga memakan waktu lama karena belum terkomputerisasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan perancangan sistem informasi yang dapat menunjang pelayanan klinik dan memudahkan pasien dalam mengakses informasi, tanpa harus datang langsung ke klinik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rekomendasi rancangan UI/UX sistem informasi menggunakan metode *Design Thinking*, agar dapat membantu petugas dalam pelayanan, pendataan, dan penyimpanan data pasien, serta mempermudah pasien mendapatkan informasi terkait layanan kesehatan. Perancangan dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking* dan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi, dan wawancara. Hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan skor 87,75, yang termasuk dalam kategori "Best Imaginable". Skor ini mengindikasikan bahwa prototype yang dirancang telah memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna di Klinik Pratama Sanatus Medika.

Kata kunci: *Design Thinking, User Interface, User Experience, Website.*

1. Pendahuluan

Perkembangan Sistem Informasi pada saat ini merupakan hal yang menjadi kebutuhan utama dalam segala bidang. Sebagian besar perusahaan berlomba-lomba menerapkan sistem informasi agar dapat bersaing dalam bisnis dan memudahkan proses operasional, termasuk dalam bidang kesehatan. Namun, masih banyak usaha di bidang kesehatan yang belum mengimplementasikan sistem informasi secara optimal dalam kegiatan operasional, salah satunya adalah klinik.

Klinik adalah fasilitas yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan bagi masyarakat, diselenggarakan oleh lebih dari satu jenis tenaga kesehatan dan dipimpin oleh tenaga medis

seperti dokter. Untuk menciptakan pelayanan kesehatan yang optimal, klinik harus memahami kebutuhan pasien dan membangun hubungan yang baik dengan mereka (Hanifah et al., 2018). Umumnya, pelayanan yang diberikan meliputi pelayanan dokter umum, dokter gigi umum, tindakan sederhana, kebidanan, serta pelayanan administrasi rekam medis.

Salah satu kendala utama dalam pelayanan klinik adalah lamanya waktu tunggu antrian, yang sebagian besar disebabkan oleh belum meratanya penggunaan sistem informasi. Banyak klinik yang masih menggunakan pencatatan manual seperti pendaftaran pasien dan pencatatan rekam medis, sehingga proses pendaftaran dan pemberian informasi menjadi lambat. Pasien sering kali datang hanya untuk menanyakan jadwal dokter atau informasi layanan, yang sebenarnya bisa disediakan secara daring jika tersedia sistem informasi yang memadai. Salah satu klinik yang masih menggunakan sistem manual adalah Klinik Pratama Sanatus Medika. Klinik perlu mengembangkan sebuah sistem yang dapat memberikan informasi layanan, memfasilitasi pendaftaran pasien, serta melakukan pencatatan data medis. Untuk merancang prototipe sistem informasi tersebut, diperlukan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang baik agar sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Design Thinking adalah pendekatan yang berfokus pada pemahaman pengguna untuk menyusun solusi secara kreatif dan iteratif melalui lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Fariyanto & Ulum, 2021). Metode ini telah banyak diterapkan dalam pengembangan UI/UX di berbagai sektor.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menerapkan metode *design thinking* dalam perancangan sistem informasi atau UI/UX. diantaranya, perancangan UI/UX situs *e-commerce* Laportea Company (Haryuda et al., 2021) berhasil menghasilkan *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sementara itu, perancangan UI/UX aplikasi forum diskusi informatika (Ronny Julians et al., 2023) menghasilkan respons positif dan nilai SUS 83, yang tergolong baik karena secara keseluruhan, *prototype* yang dihasilkan berfungsi dengan baik dan memudahkan pengguna.

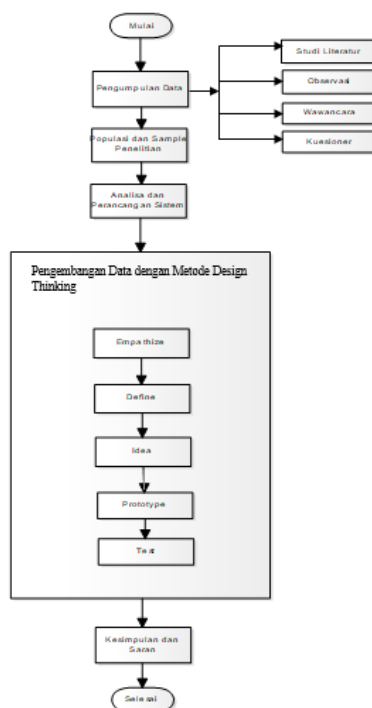
Perancangan ulang UI/UX website RS Pusdikkes Puskesmas (Mustajib & Kurniawati, 2023) dengan pendekatan *design thinking* menghasilkan *prototype* yang diterima pengguna, berdasarkan uji *usability* menggunakan metode SUS, karena mampu menyajikan informasi rumah sakit yang akurat, menarik, dan informative. Penelitian yang dilakukan oleh (Wardani et al., 2023) merancang tampilan (UI/UX) aplikasi *Home Care* berbasis android menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* dapat memberikan solusi tentang seluruh permasalahan dari warga yang akan berobat. Pengujian SUS telah menunjukkan bahwa UI/UX sangat layak digunakan untuk pengguna. Penelitian lain oleh (Trifena et al., 2023) merancang aplikasi pendaftaran rumah sakit Saraswati menggunakan metode *Design Thinking*, menunjukkan bahwa antarmuka yang dirancang berhasil memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil pengujian menggunakan metode SUS memperoleh skor 83 yang menunjukkan kualitas penggunaan yang baik dan sesuai harapan pengguna.

Berdasarkan kajian literatur, penelitian sebelumnya yang mengimplementasikan *design thinking* dalam perancangan *prototype* website atau aplikasi umumnya hanya berfokus pada informasi profil layanan dan cakupan data yang terbatas. Hal ini menunjukkan adanya celah riset untuk mengembangkan *prototype* sistem informasi rumah sakit yang lebih komprehensif dan mendalam dengan cakupan data yang lebih luas serta mencakup layanan informasi, pendaftaran pasien, dan pengelolaan rekam medis.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rekomendasi rancangan desain UI/UX berupa *prototype* sistem informasi untuk Klinik Pratama Sanatus Medika berdasarkan hasil analisis menggunakan metode *design thinking*. Dengan adanya rancangan ini, diharapkan dapat membantu petugas klinik dalam mendata dan menyimpan data pasien secara lebih aman, efektif, dan efisien, serta mempermudah pasien dalam mengakses informasi layanan tanpa perlu datang langsung ke klinik.

2. Metode Penelitian

Tahapan penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Adapun tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1 Pengumpulan Data

1) Studi Literatur

Studi Literatur yang digunakan dalam penelitian perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada website Klinik Sanatus Medika untuk memenuhi kebutuhan para pasien dan petugas klinik dalam melakukan kegiatan pelayanan kesehatan, yaitu dengan mempelajari dan mengambil referensi dari berbagai sumber seperti jurnal, penelitian sejenis dan penelitian terdahulu, serta artikel di berbagai situs yang berhubungan dengan penelitian ini.

2) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati suatu objek yang akan diteliti, pada penelitian ini proses observasi dilakukan dengan mengamati proses pelayanan kesehatan pada Klinik Pratama Sanatus Medika dan akan dilakukan identifikasi tentang fitur yang akan dibuat sesuai dengan proses pelayanan kesehatan yang telah didapat untuk dibuat desain UI/UX.

3) Wawancara

Penulis melakukan proses pendataan berdasarkan wawancara kepada pihak terkait tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebaik mungkin dan sistematis dengan mempersiapkan alternatif jawaban. Wawancara dilakukan kepada Dokter Aji Isra Saputra sebagai penanggung jawab Klinik Pratama Sanatus Medika, beberapa staf klinik, dan beberapa pengunjung klinik. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini dari narasumber terkait.

4) Kuesioner

Selain observasi dan wawancara, penulis juga melakukan survei dengan cara

menyebarkan kuesioner dalam bentuk google form untuk mempermudah peneliti dalam mengetahui apa saja permasalahan dan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna agar nantinya dibuatkan solusi atas permasalahan yang terjadi pada klinik saat ini.

Populasi pada tahapan penelitian ini adalah pasien, staf maupun tenaga medis, dan seluruh masyarakat lingkungan klinik yang mau berkunjung yaitu masyarakat Kecamatan Makasar wilayah Jakarta Timur dengan total penduduk 223.479 (dua ratus dua puluh tiga ribu empat ratus tujuh puluh Sembilan) jiwa.

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengambilan *sample* dengan Teknik *Simple Random Sampling* (SRS), yaitu suatu metode yang didasarkan pada prinsip bahwa setiap unit dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi bagian dari suatu *sample*, dan pengambilan *sample* dilakukan secara acak dari setiap anggota populasi, dengan menggunakan metode ini setiap pengunjung yang datang di klinik Pratama Sanatus Medika sebagai populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dimasukkan sebagai *sample* tanpa memperhatikan strata dalam populasi namun tetap memastikan proses pemilihan acak dilakukan dengan benar untuk menghindari bias yang tidak disengaja (Purwanza & others, 2022). Pada penelitian ini menggunakan metode Slovin untuk menentukan jumlah *sample* dengan Tingkat kepercayaan 90% dan tingkat kesalahan atau *margin of error* sebesar 10% dengan rumus slovin sebagai berikut :

n = Jumlah *sample*
N = Jumlah populasi
e = Batas kesalahan atau *margin of error*

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

$$n = \frac{223.479}{1 + (223.479) 0.1^2}$$

$$n = \frac{223.479}{2234,8}$$

$$n = 99,9$$

Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus Slovin didapat hasil sebanyak 99,9 yang dibulatkan menjadi 100 orang.

2.2 Analisa dan Perancangan Desain

Pada tahapan Analisis dan perancangan sistem yang berjalan di Klinik Pratama Sanatus Medika masih menggunakan metode manual dimana dalam proses kegiatan pelayanan kesehatannya banyak menggunakan kertas dan tidak dipungkiri akan sering terjadi kesalahan dalam penulisan, memakan waktu yang lama, penyimpanan data yang tidak maksimal, data rentan hilang ataupun rusak, dan kurangnya informasi tentang klinik sehingga banyak pasien yang datang hanya untuk menayakan info terkait, dan semua faktor tersebut menyebabkan menumpuknya antrian. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dibutuhkan sistem yang mempermudah dalam proses kegiatan pelanan kesehatan, perancangan untuk sistem informasi ini dibuat dengan metode *Design Thinking* dan terdapat lima tahapan sebagai berikut:

1) *Empathize*

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan berupa empathy map yang memiliki empat kuadran untuk pengajuan pertanyaan kepada pengunjung klinik dan mencari solusi dari masalah yang terjadi

tentang pelayanan kesehatan di Klinik Pratama Sanatus Medika yang masih menggunakan metode manual, keempat kuadran itu sebagai berikut :

- a. *Does*: Mengacu pada tindakan atau proses yang dilakukan oleh pengunjung klinik, bisa termasuk cara mereka mendaftar, mengisi formulir secara manual, atau berinteraksi dengan staf klinik atau sebaliknya.
- b. *Says*: Mengacu pada apa yang pengunjung sampaikan kepada staf atau tim medis klinik. Ini bisa mencakup pertanyaan tentang layanan klinik atau informasi yang mereka berikan.
- c. *Feels*: Mengacu pada perasaan atau emosi yang mungkin dialami oleh pengunjung saat mereka berada di klinik. Bisa termasuk kecemasan, frustrasi karena proses yang lambat
- d. *Thinks*: Mengacu pada pemikiran atau harapan pengunjung terhadap pengalaman mereka di klinik. Mungkin seperti mempertimbangkan efisiensi layanan, keamanan data pribadi mereka, atau kesesuaian teknologi dengan kebutuhan mereka.

2) *Define*

Untuk membangun sistem klinik yang masih menggunakan pendekatan manual, tahapan define sangat penting untuk memastikan bahwa kita memahami dengan baik kebutuhan pengguna dari sudut pandang user dan diharapkan dapat merumuskan solusi atas semua permasalahan maupun kebutuhan yang ada sehingga dapat di implementasikan kedalam perancangan sistem pada klinik. *Affinity mapping* adalah teknik yang digunakan untuk mengorganisir dan menganalisis beragam informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, baik itu dari observasi, wawancara dan data terkait secara mendalam. Tahapan pengolahan data ini selaras dengan tahap define pada metode design thinking (Naim et al., 2021).

3) *Ideate*

Tahapan ideate diharapkan untuk menghasilkan ide-ide kreatif untuk mengatasi tantangan atau permasalahan yang telah diidentifikasi dalam tahapan define dengan cara brainstorming agar ide dan solusi yang dihasilkan beragam sehingga diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada. *User flow* merupakan urutan dari langkah yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan suatu produk untuk menyelesaikan tugas pengguna tersebut. *User flow* berkaitan langsung dengan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk. Pengguna akan memahami dan menggunakan produk dengan baik apabila *user flow* yang dirancang dengan baik. Semakin baik dalam memfasilitasi *user flow* dari awal sampai akhir pada proses tertentu, maka semakin mudah produk bekerja dan semakin besar kemungkinan untuk menghasilkan UX yang luar biasa.

4) *Prototype*

Ide-ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya akan direalisasikan dalam bentuk *prototype*. Proses yang dilakukan dimulai dari pembuatan *user flow*, *wireframe low fidelity* dan *high fidelity* hingga pembuatan *prototype*. Hasil dari tahap *prototype* akan kembali diujikan kepada responden atau calon pengguna untuk memvalidasi apakah desain yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Figma merupakan *tools* yang digunakan untuk merancang dan membuat beberapa desain seperti *wireframe* dan *prototype*. *Tools* yang dapat digunakan bersama-sama secara *real time* seperti Figma dipilih karena sesuai dengan kebutuhan peneliti.

5) *Test*

Tahapan akhir dari penelitian ini adalah pengujian di mana solusi atau *prototype* yang telah dibuat diuji kepada user untuk memastikan bahwa *prototype* dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. *System usability Scale* (SUS) adalah salah satu cara paling efisien untuk mengumpulkan data yang valid secara statistik dan memberi skor yang jelas dan cukup tepat. Metode SUS telah tersedia secara bebas dan digunakan dalam evaluasi sistem oleh para kolega peneliti dan insinyur usability sejak 1986, dan tahun 1996 berkontribusi pada rekayasa usability dalam industri. SUS telah dimasukkan ke dalam perangkat evaluasi usability komersial seperti Morae, dan disebut sebagai standar industri, meskipun belum pernah melalui proses standarisasi

formal (Wahyuningrum, 2021). Hasil yang didapat dari proses pengujian ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi desain akhir untuk dikembangkan.

Tabel 1. Keterangan Skor SUS

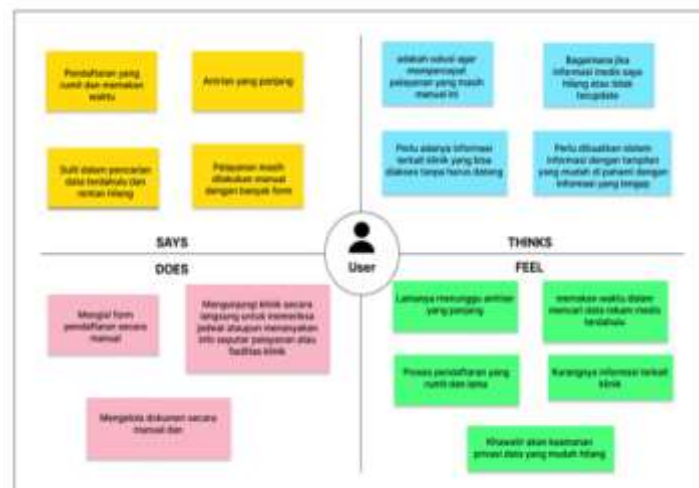
No	Grade Scale	Adjective Ratings
1	A : 91-100	Best Imaginable : 85-100
2	B : 81-89	Excellent : 74-85
	C : 71-80	Good : 53-74
3	D : 61-70	Ok : 39-53
	F : 0-60	Poor : 25-39
		Worst Imaginable : 0-25

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Empathize

Pada tahap ini penulis perlu mengetahui pengalaman, emosi dan situasi dari pengunjung Klinik Pratama Sanatus Medika yaitu setelah dilakukan observasi dan kuesioner yang tujuannya untuk pengajuan pertanyaan kepada pengunjung klinik dan mencari solusi dari masalah yang terjadi tentang pelayanan kesehatan di Klinik Pratama Sanatus Medika. Setelah peneliti mendapatkan hasil dari pengumpulan data, langkah selanjutnya yaitu mengelompokkan hasil jawaban yang sudah didapat berdasarkan tujuan dan kemiripan yang sama dengan Empathy Map. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari kegiatan yang berulang agar tetap terfokus pada tujuan yang sebenarnya. Oleh karena itu peneliti mengelompokkan beberapa hal yang menjadi permasalahan dari pengunjung dan staf klinik dan dituangkan dalam bentuk *Empathy Map* sebagai berikut :

- 1) Proses pendaftaran yang masih manual agak rumit dan memakan waktu.
- 2) Pengunjung dan staf klinik harus mengisi banyak form dan tidak efisien.
- 3) Pencarian riwayat atau rekam medis terdahulu yang cukup lama.
- 4) Menumpuknya antrian pasien karena lamanya proses pelayanan.
- 5) Privasi data yang kurang aman dan rentan hilang.
- 6) Kurangnya informasi tentang klinik dan mengharuskan pengunjung harus datang dan bertanya terlebih dahulu.
- 7) Perlu adanya sistem informasi untuk mempermudah dan mempercepat waktu pada pelayanan klinik.



Gambar 2. Empathy Map

3.2 Define

Pada tahap define ini, peneliti mendapatkan hasil dari proses observasi dan pengisian kuesioner oleh responden sehingga mendapatkan berbagai macam sudut pandang terkait permasalahan yang ada, kemudian dikelompokkan dan didefinisikan untuk menemukan kebutuhan dan solusi dari permasalahan pengunjung dan staf Klinik Pratama Sanatus Medika dalam proses pelayanan. Untuk memperluas sudut pandang penyelesaian masalahnya penulis menggunakan metode *Affinity Mapping* dan dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Affinity Mapping

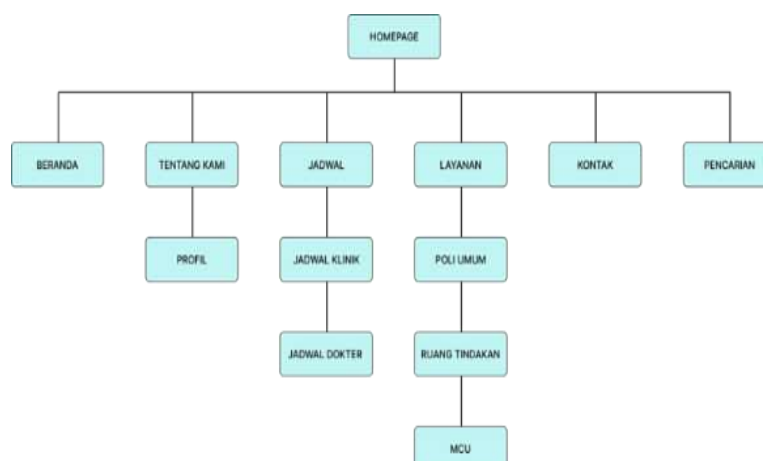
<i>Problem/Need</i>	<i>Insight</i>
Kurangnya informasi tentang klinik yang mengharuskan pengunjung untuk datang langsung atau via telepon yang tidak selalu <i>Fast Response</i> hanya sekedar bertanya terkait informasi maupun jadwal praktik dokter.	Dibuatkannya rancangan sistem informasi klinik dimana didalamnya berisikan tampilam berupa informasi lengkap klinik mulai dari info jadwal dokter, fasilitas, kontak yang bisa di hubungi, alamat dan berbagai layanan yang tersedia di klinik tersebut.
Menumpuknya antrian akibat dari lamanya pelayanan manual	Dibuatkannya rancangan sistem informasi untuk staf klinik melakukan pendaftaran pasien, dan rancangan yang berisikan info lengkap klinik yang bisa diangkes oleh para calon pengunjung dari rumah tanpa harus datang hanya sekedar menanyakan informasi, dan diharapkan dapat mengurangi penumpukan antrian.
Proses pendaftaran manual yang rumit dan memakan waktu yang cukup lama.	Membuat rancangan sistem informasi pendaftaran pasien dengan tampilan yang mudah di pahami oleh pengguna.
Pengisian data yang masih menggunakan banyak form manual yang rentan terjadi kesalahan data dan memakan waktu untuk memperbaikinya.	Membuat rancangan sistem informasi pendaftaran dengan fitur untuk mengedit data pasien jika terjadi salah ketik untuk meminimalisir kesalahan.
Sulitnya pencarian data pasien dan privasi data yang kurang aman bahkan rentan hilang.	Perlu dibuatkan perancangan sistem informasi yang memiliki fitur untuk mencari data pasien dengan pencarian data lebih dari satu untuk memudahkan pencarian seperti (NIK, No Rekam Medis, Nama) dan penyimpanan data yang aman.

Sumber: hasil penelitian, 2025

3.3 Ideate

Pada tahapan ini penelitian melakukan proses pengumpulan ide berdasarkan poin penting yang sudah didapatkan dari tahap *empathy* dan *define* untuk menciptakan sebuah solusi yang inovatif agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sehingga dapat dijadikan pedoman untuk pembuatan rancangan UI/UX Pada Klinik Sanatus Medika Berbasis Website sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Tahapan ini dilakukan dengan membuat *sitemap* yang bertujuan agar pengguna nantinya lebih dimudahkan dan memahami alur *website* ketika menggunakan tanpa kebingungan. *Sitemap* adalah fitur yang membantu pengguna menjelajahi halaman situs web dan menemukan informasi yang tersedia dengan cara yang mudah dan nyaman. Merancang situs web dengan Sitemap membantu pengguna menemukan halaman yang mereka butuhkan sebelum tersesat. Tujuannya dilakukan pembuatan *sitemap* agar dapat menggambarkan denah setiap halaman pada rancangan website pada Klinik Pratama Sanatus Medika pada gambar 3.



Gambar 3. Sitemap Website

3.4 Prototype

Pada tahap ini peneliti membuat *design* atau tampilan berdasarkan hasil dari penyelesaian masalah dan kebutuhan dari calon pengguna yang didapat di tahap *ideate* dan tahap-tahap sebelumnya. Tahapan proses yang dilakukan dalam membuat prototype yaitu *user flow*, *wireframe*, dan *prototype*. Hasil dari *Prototype* ini nantinya akan kembali diujikan kepada responden atau calon pengguna agar mencari tau apakah desain yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan calon pengguna untuk memenuhi kebutuhan dalam pelayanan kesehatan di Klinik Pratama Sanatus Medika.

1) User Flow

User Flow ini menggambarkan langkah-langkah menggunakan halaman untuk pengunjung mengecek informasi terkait klinik tanpa harus datang langsung ke klinik untuk sekedar menanyakan informasi terkait.



Gambar 4. User Flow Website

2) Desain *wireframe* dan *prototype homepage* pengunjung

Pada rancangan *prototype* halaman menu utama atau beranda untuk pengunjung adalah tampilan awal, dengan menampilkan nama dan logo klinik pada bagian *header* kiri atas, serta didalam menu utama untuk pengunjung ini berisikan *header* berupa menu beranda, tentang kami, jadwal yang berisikan jadwal klinik dan dokter, layanan yang berisikan informasi layanan poli yang tersedia di klinik mulai dari poli umum, poli gigi, ruang tindakan (UGD),

dan MCU, serta menu kontak klinik, dan fitur search. Untuk dibagian konten ada info klinik, konten dokter yang tersedia, konten layanan kami, konten saran dan kritik.

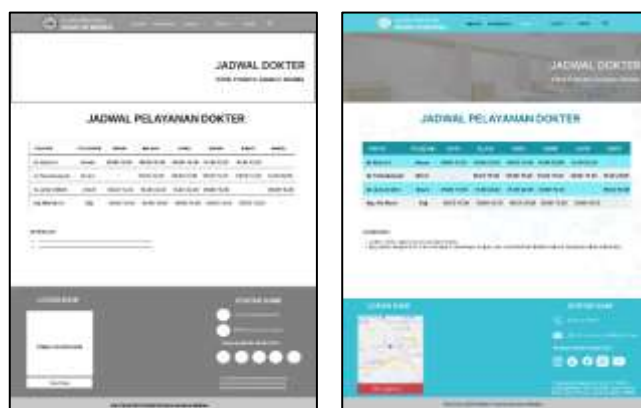


Gambar 5. Wireframe halaman utama pengunjung



Gambar 6. Prototype halaman menu utama pengunjung

- 3) Desain wireframe dan prototype halaman jadwal dokter
Pada rancangan *Prototype* Halaman Jadwal Pelayanan Dokter berisikan tentang jadwal praktik dokter setiap harinya yang bisa langsung pengunjung cek di website.



Gambar 7. Wireframe dan prototipe halaman jadwal dokter di Klinik Sanatus Medika

- 4) Desain *wireframe* dan *prototype* halaman login admin pendaftaran pasien
Pada rancangan *prototype* ini berisikan Login untuk Admin yaitu staf klinik sebagai pengguna untuk mendaftarkan pasien berobat.



Gambar 8. Wireframe dan prototype halaman login admin pendaftaran pasien

- 5) Desain *wireframe* dan *prototype* homepage admin
Pada halaman admin terdapat fitur diantaranya data pasien dan data pemeriksaan.



Gambar 9. Wireframe Homepage Admin

- 6) Wireframe dan prototype halaman admin data pasien
Pada rancangan *Prototype* ini memuat halaman untuk admin mendaftarkan data pasien bila blm pernah berobat, dan mengubah atau update data pasien bila ada tambahan.



Gambar 10. Wireframe dan prototype halaman admin data pasien

- 7) *Wireframe* dan *prototype* halaman admin data pemeriksaan pasien
Pada rancangan *Prototype* ini berisikan Halaman untuk Admin mendaftarkan pasien yang sudah terdaftar datanya, untuk dilakukan pemeriksaan sesuai kemauan pasien, entah itu poli umum, poli gigi, atau sekedar MCU untuk pembuatan surat sehat, di halaman ini admin juga bisa mengubah dokter pemeriksa jika diharuskan.



Gambar 11. *Wireframe dan prototype halaman admin data pemeriksaan*

3.5 Testing

Pada tahapan ini peneliti akan melakukan uji coba pada Prototype yang sudah dibuat berdasarkan permasalahan yang sudah ditentukan dalam tahap define. Tahapan pengujian ini dilakukan dengan cara menguji prototype agar mendapatkan umpan balik untuk memvalidasi solusi desain yang sudah dibuat, umpan balik dari responden tersebut akan digunakan untuk memperbaiki solusi desain prototype yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengujian dengan metode usability testing menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada 10 orang responden calon pengguna website Klinik Pratama Sanatus Medika yang akan melakukan pengujian prototype.

Hasil analisis kebutuhan pengguna terhadap pernyataan berdasarkan dari kuesioner metode SUS terhadap tampilan dari rancangan website pada Klinik Pratama Sanatus Medika. Untuk mengetahui apakah kebutuhan pengguna sudah terpenuhi penulis memvalidasi dengan menghitung hasil penelitian berdasarkan kuesioner yang telah disebarakan terhadap 10 responden sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Skor dari jawaban akan dihitung untuk mendapatkan skor dari tiap responden dan selanjutnya skor dari masing-masing responden akan dipergunakan untuk menghitung skor rata-rata SUS dan hasilnya akan digunakan untuk menentukan apakah usability dapat diterima atau tidak. Berdasarkan permasalahan tersebut, pernyataan yang diajukan oleh penulis terhadap responden untuk mengetahui tampilan analisis user interface website pada Klinik Pratama Sanatus Medika melalui kuesioner metode penelitian SUS. Hasil dari kuesioner bisa dilihat di tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan SUS

NAMA	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL	SKOR X 2,5
R1	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2		
SUS	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
R2	4	2	5	2	4	2	4	2	4	1		
SUS	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	33	82,5
R3	5	2	5	1	5	2	3	2	5	2		
SUS	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	34	85
R4	4	2	4	3	5	1	5	2	5	1		
SUS	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	34	85
R5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2		
SUS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R6	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1		
SUS	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
R7	4	1	4	1	4	1	4	1	4	2		
SUS	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	34	85
R8	5	1	4	2	4	1	3	2	5	2		
SUS	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	33	82,5
R9	4	1	4	1	5	1	5	1	4	1		
SUS	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	37	92,5
R10	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2		
SUS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
JUMLAH											351	877,5
RATA-RATA												87,75

Sumber: hasil penelitian, 2025

Berdasarkan hasil dari pengujian SUS didapatkan rata-rata *prototype* hasil rekomendasi website Klinik Pratama Sanatus Medika bernilai 87,75 Bagus sekali/*Best Imaginable* dan dapat diterima oleh User. Dengan adanya rekomendasi dari hasil penelitian ini, diharapkan website Klinik Pratama Sanatus Medika ini dapat lebih baik dan dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yakni perancangan dan pengujian desain UI/UX menggunakan metode design thinking berbasis web, penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan pelayanan di era teknologi saat ini agar bisa bersaing dan bertahan ditengah ketatnya persaingan bisnis jasa khususnya dibidang kesehatan, dalam hal ini Klinik Pratama Sanatus Medika sangat membutuhkan sistem informasi khususnya website untuk menunjang kegiatan pelayanan dan memenuhi kebutuhan pengguna yaitu pengunjung, pasien, maupun para staf klinik yang terus berubah-ubah seiring dengan kebutuhan informasi pelayanan kesehatan secara publik. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan metode SUS didapatkan skor 87,75 (*Best Imaginable*) yang menunjukkan bahwa rancangan *prototype* dapat memenuhi kebutuhan pengguna sehingga dapat diterima oleh pengguna Klinik Pratama Sanatus Medika.

Daftar Pustaka

- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSTI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSTI>
- Hanifah, A. P., Fitrisia, Y., & Hajar, D. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Klinik Berbasis Web (Studi Kasus: Klinik Annisa Medika 2). *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(3), 668–673. <https://doi.org/10.29207/resti.v2i3.513>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>

- Mustajib, A., & Kurniawati, I. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma. *JoMMiT : Jurnal Multi Media Dan IT*, 7(1), 048–057. <https://doi.org/10.46961/jommit.v7i1.805>
- Naim, R. W., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace Berdasarkan Design Thinking. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.64072>
- Purwanza, S. W., & others. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi*. Cv. Media Sains Indonesia.
- Ronny Julians, A., Sedyono, E., & Hendry, H. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Forum Diskusi Informatika Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 20–27. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5826>
- Trifena, M., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Sistem Pendaftaran Rumah Sakit Saraswati Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*, 7(2), 113–123. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/2279/1588>
- Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish.
- Wardani, I. K., Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. (2023). Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 4(2), 106–125. <https://journal-computing.org/index.php/journal-cisa/index>