

**EVALUASI DAN PERANCANGAN ULANG *USER EXPERIENCE***  
**MODUL REGISTRASI PADA SIMRS KHANZA MENGGUNAKAN**  
**METODE *DESIGN THINKING***  
**(STUDI KASUS: RSUD BANYUASIN)**

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi  
Jenjang Strata-1



Oleh

**Ratu Amalia Primadiningsih**

**09031381823067**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**JURUSAN SISTEM INFORMASI**  
**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**  
**2022**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

EVALUASI DAN PERANCANGAN ULANG *USER EXPERIENCE*  
MODUL REGISTRASI PADA SIMRS KHANZA MENGGUNAKAN  
METODE *DESIGN THINKING*  
(STUDI KASUS: RSUD BANYUASIN)

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi  
di Program Studi Sistem Informasi S1


Oleh :

Ratu Amalia Primadiningsih 09031381823067

Disetujui,

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



**Endang Lestari Ruskan, M.T**  
NIP. 197811172006042001

Palembang, 25 Juni 2022

Pembimbing,



**Rahmat Iwan Heroza, M.T**  
NIP. 198706302015041001

## HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Ratu Amalia Primadiningsih  
NIM : 09031381823067  
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual  
Judul Skripsi : Evaluasi Dan Perancangan Ulang User Experience Modul  
Registrasi Pada Simrs Khanza Menggunakan Metode Design  
Thinking (Studi Kasus: Rsud Banyuasin)  
Hasil Pengecekan iTenthicate/Turnitin : 5%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 25 Juni 2022



Ratu Amalia Primadiningsih

NIM. 09031381823067

HALAMAN BERKAS PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Sabtu

Tanggal : 25 Juni 2022

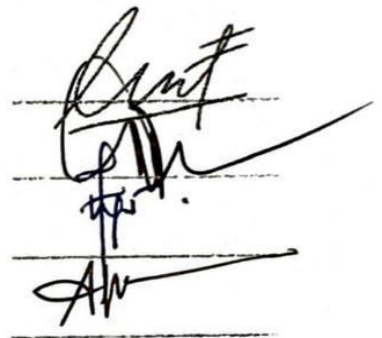
Nama : Ratu Amalia Primadiningsih

NIM : 09031381823067

Judul : Evaluasi Dan Perancangan Ulang User Experience Modul Registrasi Pada Simrs Khanza Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Rsud Banyuasin)

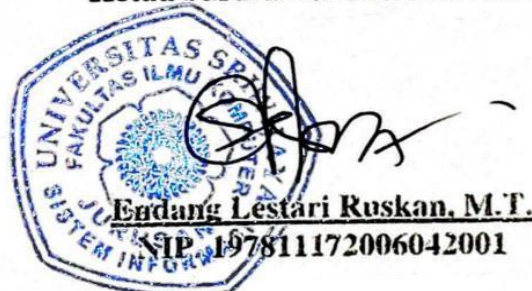
**Tim Penguji :**

- |                  |                                   |   |
|------------------|-----------------------------------|---|
| 1. Pembimbing    | : Rahmat Izwan Heroza. S.T., M.T. | : |
| 2. Ketua Penguji | : Jaidan Jauhari, M.T.            | : |
| 3. Penguji 1     | : Yoppy Sazaki. S.Si.. M.T        | : |
| 4. Penguji 2     | : Allsela Meiriza, M.T.           | : |



Mengetahui,

**Ketua Jurusan Sistem Informasi,**



**Erdang Lestari Ruskan, M.T.**  
NIP. 197811172006042001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Evaluasi dan Perancangan Ulang *User Experience* Modul Registrasi Pada Simrs Khanza Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Rsud Banyuasin)” sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) di program studi Sistem Informasi reguler Fakultas Ilmu komputer Universitas Sriwijaya dengan melakukan penelitian di Rumah Sakit Umum Daerah Banyuasin.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha esa yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Ayah, Ibu, Saudara, dan Saudari saya, serta keluarga besar atas semangat dan bantuan yang diberikan kepada penulis selama menjalani pendidikan.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Mba Rifka selaku admin jurusan yang membantu dan memberikan informasi selama masa perkuliahan hingga selesai.
6. Bapak Rahmat Izwan Heroza, M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan dan saran selama penelitian skripsi ini.

7. Bapak Yoppy Sazaki, S.Si., M.T., Ibu Allsela Meiriza, M.T. selaku penguji dan Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku ketua penguji.
8. Seluruh pegawai dan dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
9. Pegawai Rumah Sakit Umum Banyuasin yang terlibat dalam penelitian.
10. Teman sepembimbing saya yang membantu saya mengurus berkas bersama sekaligus memberikan kesempatan untuk bertukar pikiran, dan membantu Saya dalam hal pemberkasan sehingga Saya dapat menyelesaikan skripsi.
11. Teman-teman sekelas sistem informasi Bilingual A angkatan 2018 yang tidak bisa Saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu penulis sangat terbuka dalam menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Palembang, 25 Juni 2022

Penulis

Ratu Amalia Primadiningsih

**EVALUASI DAN PERANCANGAN ULANG *USER EXPERIENCE*  
MODUL REGISTRASI PADA SIMRS KHANZA MENGGUNAKAN  
METODE *DESIGN THINKING*  
(STUDI KASUS: RSUD BANYUASIN)**

Oleh

Ratu Amalia Primadiningsih  
09031381823067

Aplikasi SIMRS Khanza adalah aplikasi sistem informasi kesehatan yang saat ini digunakan oleh RSUD Banyuasin dalam proses administrasi terutama pada registrasi. Salah satu faktor penting dalam aplikasi adalah ketergunaan yang merupakan ukuran pengalaman pengguna mengenai seberapa mudah aplikasi digunakan. Untuk itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ketergunaan modul registrasi pada SIMRS Khanza yang digunakan oleh pegawai RSUD Banyuasin dan mengetahui kesulitan yang dihadapi, kebutuhan, serta keinginan pegawai RSUD Banyuasin sebagai pengguna SIMRS Khanza. Pendekatan yang digunakan yaitu Design Thinking sedangkan pengukuran ketergunaan menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan lima responden. Didapati hasil pengukuran ketergunaan SIMRS Khanza yaitu 26 dengan rating poor. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa pengguna kesulitan mempelajari aplikasi, fitur dan kolom pegisian terlalu banyak, dan terjadi redudansi data pasien. Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti merekomendasikan rancangan solusi berupa High Fidelity Prototype (Hi-fi) dengan nilai akhir SUS yaitu 87 yang memiliki rating excellent.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi Kesehatan, *Design Thinking*, *SUS*, *Prototype*

**EVALUATION AND REDESIGN OF USER EXPERIENCE  
REGISTRATION MODULE ON SIMRS KHANZA USING DESIGN  
THINKING METHOD (CASE STUDY: RSUD BANYUASIN)**

By

Ratu Amalia Primadiningsih  
09031381823067

SIMRS Khanza application is a health information system application currently used by RSUD Banyuasin in the administrative process, especially in the registration. One of the essential factors in an application is usability, which is a user experience measure of how easy the application is to use. For this reason, this study was conducted to determine the usability of the registration module on SIMRS Khanza utilized by employees for RSUD Banyuasin and to find out the difficulties faced, needs, and desires of employees of RSUD Banyuasin as users of SIMRS Khanza. The approach used is Design Thinking, while usability measurement uses the System Usability Scale (SUS) involving five respondents. The results of the usability measurement of SIMRS Khanza are 26 with a poor rating. In addition, the interview results show that users have difficulty learning the application, the features and fields are too many, and there is the redundancy of patient data. Based on these findings, the researcher recommends a solution design in the form of a High Fidelity Prototype (Hi-fi) with a final SUS score of 87, which has an excellent rating.

**Keyword** : Health Information System, Design Thinking, SUS, Prototype



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan .....	4
1.4 Manfaat .....	4
1.5 Batasan Masalah .....	5
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Rumah Sakit Umum Banyuasin .....	7
2.2 Sistem Manajemen Rumah Sakit .....	7
2.3 Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Khanza .....	8
2.3.1 Modul Registrasi .....	9
2.4 <i>User Experience</i> .....	9
2.5 <i>Design Thinking</i> .....	9
2.5.1 <i>Empathy Map</i> .....	12
2.5.2 <i>User Persona</i> .....	12
2.5.3 <i>Point of View (POV)</i> .....	13
2.5.4 <i>Now-Wow-How Matrix</i> .....	14
2.5.5 <i>Brainstorming</i> .....	15
2.5.6 <i>Wireframe</i> .....	15
2.5.7 <i>Mockup</i> .....	16
2.5.8 <i>User Flow</i> .....	16
2.5.9 <i>How Might We</i> .....	17
2.5.10 <i>High-fidelity Prototype</i> .....	17
2.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	17
2.7 Penelitian Sebelumnya.....	19
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>

3.1	Material Penelitian .....	22
3.1.1	Objek Penelitian.....	22
3.1.2	Pengumpulan Data .....	22
2.1.3	Populasi dan Sampel .....	25
3.1.4	Software yang digunakan.....	26
3.2	Metode Penelitian .....	26
3.2.1	Studi Literatur .....	26
3.2.2	Evaluasi menggunakan metode SUS .....	26
3.2.3	<i>Empathy</i> .....	28
3.2.4	<i>Define</i> .....	29
3.2.5	<i>Ideate</i> .....	29
3.2.6	<i>Prototype</i> .....	29
3.2.7	<i>Test</i> .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>31</b>
4.1	<i>Empathy</i> .....	31
4.1.1	<i>Empathy Map</i> .....	31
4.1.2	<i>User Persona</i> .....	34
4.2	<i>Define</i> .....	36
4.3	<i>Ideate</i> .....	36
4.4	<i>Prototype</i> .....	39
4.4.1	<i>User Flow</i> .....	39
4.4.2	<i>Wireframe</i> .....	40
4.4.3	<i>Mockup</i> .....	41
4.4.4	<i>High-Fidelity Prototype</i> .....	43
4.5	<i>Test</i> .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>60</b>
5.1	Kesimpulan .....	60
5.2	Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>62</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi SIMRS Khanza .....	8
Gambar 2.2 Tahap <i>Design thinking</i> .....	10
Gambar 2.3 Empathy Map .....	12
Gambar 2.4 <i>User Persona</i> .....	13
Gambar 2.5 <i>Point of View</i> .....	14
Gambar 2.6 <i>Now-Wow-How Matrix</i> .....	14
Gambar 2.7 <i>User Flow</i> .....	16
Gambar 2.8 Skala Likert .....	18
Gambar 3.1 Hasil Perhitungan Kuisisioner .....	27
Gambar 3.2 <i>Adjective Rating</i> Skor SUS .....	27
Gambar 4.1 Empathy Map Bapak Joni .....	32
Gambar 4.2 Empathy Map Ibu Yesi .....	33
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Adelio .....	34
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Adelia .....	35
Gambar 4.5 Hasil <i>Now-Wow-How Matrix</i> .....	38
Gambar 4.6 <i>User Flow</i> Registrasi Pasien Baru .....	39
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Registrasi Pasien Lama .....	40
Gambar 4.8 Hasil <i>Wireframe</i> .....	40
Gambar 4.9 Hasil <i>Mockup</i> .....	41
Gambar 4.10 Uji Kontras Warna .....	42
Gambar 4.11 Tampilan Tutorial Singkat .....	44
Gambar 4.12 Halaman Beranda Aplikasi Saat Ini .....	44
Gambar 4.13 Rekomendasi Halaman Beranda .....	45
Gambar 4.14 Halaman Registrasi saat ini .....	46
Gambar 4.15 Rekomendasi Halaman Registrasi Baru .....	46
Gambar 4.16 Keterangan Error Saat ini .....	47
Gambar 4.17 Rekomendasi Keterangan Error .....	48
Gambar 4.18 Rekomendasi Tombol Tambah Baru .....	49
Gambar 4.19 Rekomendasi Pop Up Tambah Baru .....	49
Gambar 4.20 Rekomendasi <i>Pop Up</i> Tabel .....	50
Gambar 4.21 Halaman Registrasi Tahap 2 .....	51

Gambar 4.22 Halaman Registrasi Tahap 4 .....	51
Gambar 4.23 Notifikasi dan <i>Toast Message</i> .....	52
Gambar 4.24 Halaman Data Pasien Saat Ini .....	53
Gambar 4.25 Rekomendasi Halaman Data Pasien.....	54
Gambar 4.26 <i>Dropdown Aksi</i> .....	54
Gambar 4.27 <i>Pop Up</i> Konfirmasi Hapus .....	55
Gambar 4.28 Notifikasi Data Terhapus .....	56
Gambar 4.29 Halaman Cetak Saat Ini.....	56
Gambar 4.30 Rekomendasi Halaman Cetak .....	57
Gambar 4.31 Hasil Matriks Feedback Capture .....	57
Gambar 4.32 Hasil Perhitungan Kuesioner.....	58
Gambar 4.33 <i>Adjective Rating</i> Skor SUS .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Instrumen Pertanyaan SUS .....	18
Tabel 3.1 Karakteristik Peserta Wawancara .....	23
Tabel 3.2 Instrumen Pertanyaan Wawancara.....	24
Tabel 3.2 Skor SUS.....	27
Tabel 4.1 Hasil <i>Point of View</i> .....	36
Tabel 4.2 Pertanyaan How Might We.....	36
Tabel 4.3 Skor Akhir SUS .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuisisioner SUS.....	66
Lampiran 2 Kuisisioner Google Form .....	67
Lampiran 3 Instrumen Wawancara .....	70
Lampiran 4 Hasil Brainstorming.....	71

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kelugasan pengelolaan juga cepatnya penyebaran informasi sangat lumrah terjadi di berbagai tatanan kehidupan akibat pengaruh teknologi, tak terkecuali pada bidang kesehatan. Penerapan teknologi dalam bidang kesehatan salah satunya ialah sistem pelayanan yang terkomputerisasi. Sistem tersebut memungkinkan informasi dapat dikelola dengan akurat dan andal sehingga klinik, puskesmas, rumah sakit, dan berbagai institusi kesehatan lain memiliki peluang besar dalam meningkatkan mutu pelayanan. Kala ini, berbagai rumah sakit di Negara Indonesia yang menggunakan sistem informasi rekam medis berlandas komputer untuk mendukung urusan operasional rumah sakit. Salah satunya ialah Rumah Sakit Umum Daerah yang bertempat di Kabupaten Banyuasin atau yang biasa disebut RSUD Banyuasin.

RSUD Banyuasin merupakan bangunan yang dibentuk dan digunakan untuk operasional pelayanan dibagian kesehatan. RSUD Banyuasin harus mengadakan rekam medis sebagaimana yang didasarkan pada Undang-undang No. 44 tahun 2009 tentang rumah sakit yang menyebutkan bahwa setiap institusi kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan perorangan secara paripurna yang menyediakan pelayanan rawat inap, rawat jalan dan gawat darurat diwajibkan untuk menyelenggarakan rekam medis. Ulasan keterangan serta arsip data mengenai identitas pasien, segala pemeriksaan yang dilakukan terhadap pasien, pengobatan yang diberikan, tindakan yang dilakukan dan pelayanan lainnya merupakan definisi dari rekam medis (Maliang et al., 2019). Pada saat ini, RSUD Banyuasin menggunakan sistem informasi manajemen Kesehatan yang dinamakan Sistem

Informasi Kesehatan Khanza (SIMRS Khanza). Aplikasi SIMRS Khanza bersifat *Open Source* dan gratis sehingga bisa dinikmati berbagai institusi pelayanan kesehatan.

Pencatatan rekam medis harus dibuat selengkap mungkin dari awal hingga proses rekam medis selesai. Adapun proses yang berlangsung saat mengadakan rekam medis pada RSUD Banyuasin diawali pada saat hadirnya pasien dirumah sakit, pasien baru maupun pasien lama harus melakukan registrasi terlebih dahulu. Kemudian, diteruskan dengan tahap pendataan medis pasien yang dikerjakan oleh tenaga kesehatan yang bertanggung jawab. Jika pelayanan kesehatan telah diperoleh, maka disambung dengan pengolahan berkas rekam medis yang terdiri atas pemeriksaan kelengkapan, peminjaman berkas untuk administrasi atau keperluan lainnya.

Bersumber dari hasil wawancara bersama pengguna aplikasi SIMRS Khanza di RSUD Banyuasin, penerapan SIMRS Khanza dirasa belum optimal karena terdapat beberapa masalah yaitu banyaknya waktu yang diperlukan untuk mempelajari SIMRS Khanza melalui buku panduan, kolom pengisian terlalu banyak serta terjadi redudansi data pasien. Pengguna membutuhkan sistem yang mudah dipelajari karena tidak memiliki pengalaman menggunakan aplikasi sejenis dan hanya punya waktu belajar sedikit. Selain itu, pengguna membutuhkan sistem yang dapat mencegah redudansi ketika membarui data pasien karena pengguna harus membuat data yang konsisten sesuai dengan standar pelayanan minimal rumah sakit.

Menurut PERMENKES No. 269 Tahun 2008 tentang Standar Pelayanan Minimal Rumah Sakit, waktu penyediaan dokumen rekam medis pasien rawat jalan



kurang dari sama dengan 10 menit dan waktu penyediaan dokumen rekam medis pasien rawat inap kurang dari sama dengan 15 menit. Namun, kendala pada tahap pengelolaan rekam medis pada bagian registrasi di RSUD Banyuasin dapat menyebabkan lama waktu tunggu pasien bertambah. Jika hal itu terjadi, mutu pelayanan rumah sakit akan menurun karena lama waktu tunggu tidak sesuai dengan Standar Pelayanan Minimal yang tertuang pada peraturan kementerian Kesehatan (Apriyantini, 2018).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Azmi dkk yang berjudul *Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan dengan Metode Design thinking (Studi Kasus: GrabFood)* menghasilkan empat buah solusi bagi permasalahan *user experience* aplikasi GrabFood versi 5.27.0 diantaranya adalah mempercepat waktu loading *splash screen*, melakukan perbaikan desain pada bagian kategori, melakukan perbaikan desain pada bagian rekomendasi, dan melakukan perbaikan minor pada bagian pemilihan alamat. Solusi tersebut kemudian dituangkan ke dalam bentuk *prototype* pada aplikasi Adobe XD (Razi et al., 2018).

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *usability* pada salah satu modul yang terintegrasi dalam SIMRS Khanza yaitu modul registrasi dengan menggunakan *framework Design thinking*. Tahapan kerangka penelitian *Design Thinking* yaitu *Empathy, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Hasil penelitian tersebut kemudian akan digunakan untuk mendesain *prototype* SIMRS Khanza. Diharapkan dengan solusi yang dipilih dapat memberikan pengalaman yang lebih baik kepada tenaga kesehatan dalam pembuatan rekam medis pasien RSUD Banyuasin menggunakan SIMRS Khanza.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kegunaan modul registrasi pada SIMRS Khanza yang digunakan oleh pegawai RSUD Banyuasin menggunakan metode *System Usability Scale*?
2. Apa saja kesulitan yang dihadapi, kebutuhan, serta keinginan pegawai RSUD Banyuasin yang menggunakan SIMRS Khanza?

## 1.3 Tujuan

1. Mengetahui tingkat kegunaan modul registrasi pada SIMRS Khanza yang digunakan oleh pegawai RSUD Banyuasin.
2. Mengetahui kesulitan yang dihadapi, kebutuhan, serta keinginan pegawai RSUD Banyuasin sebagai pengguna SIMRS Khanza.

## 1.4 Manfaat

1. Bagi Perguruan Tinggi  
Meningkatkan informasi mengenai perkembangan teknologi serta menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi *Stakeholder*  
Mempermudah pihak RSUD Banyuasin dan peneliti untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi saat menggunakan SIMRS Khanza dan menjadi referensi untuk proses pengembangan sistem informasi rumah sakit selanjutnya.
3. Bagi Mahasiswa  
Meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai *user experience* dan penerapan metode *Design thinking*.

### 1.5 Batasan Masalah

Dengan maksud dilakukan pembuatan Batasan masalah pada penelitian ini agar pembahasan yang dilakukan tidak berlebihan, Batasan masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada *user experience* dari modul registrasi SIMRS Khanza.
2. Metode yang digunakan adalah *Design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.
3. Narasumber penelitian ini ialah pegawai RSUD Banyuasin yang menggunakan aplikasi SIMRS Khanza.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Rumah Sakit Umum Banyuasin**

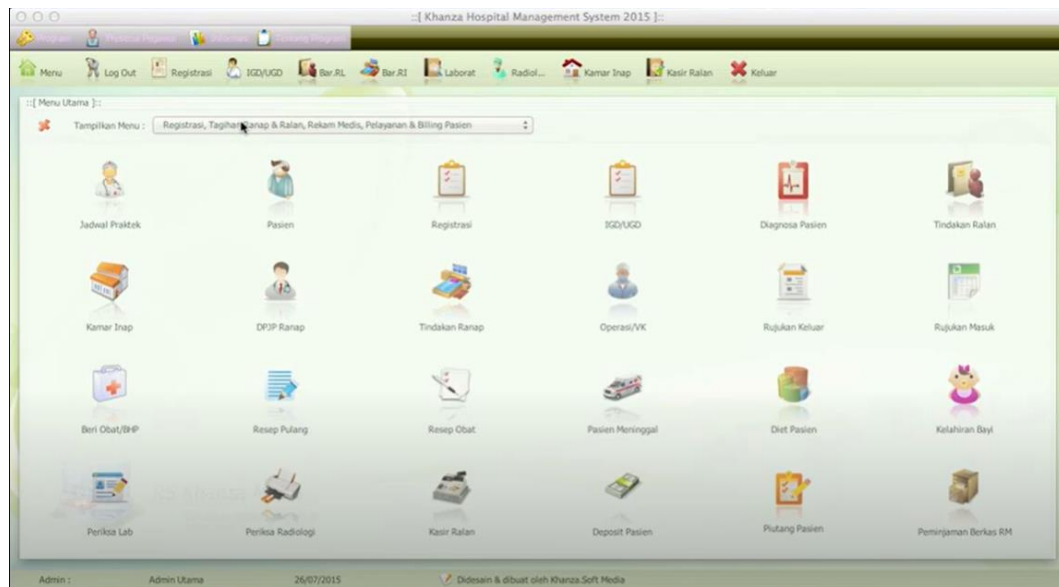
RSUD Banyuasin yakni Rumah Sakit Umum Daerah milik Pemerintah Kabupaten Banyuasin. Rumah sakit ini beroperasi sesuai dengan surat keputusan bupati kepala daerah. Mengikuti arus rangkaian pertumbuhan sosial-ekonomi masyarakat dan perencanaan selaku pusat kegiatan ekonomi Kabupaten Banyuasin dan sebagai perlintasan Kendaraan di jalur Lintas Timur Sumatera, taksiran Pemerintah Kabupaten Banyuasin pada salah satu zona dalam pemberian pelayanan kesehatan. Dalam berupaya menelaraskan perkembangan Kabupaten yang pesat, RSUD Banyuasin Kabupaten Banyuasin terus mengupayakan peningkatan kapasitas pelayanannya kepada masyarakat agar menjadi Rumah Sakit pilihan bagi masyarakat. Rumah sakit ini telah mengantongi izin operasional dari Departemen Kesehatan berdasarkan keputusan menteri kesehatan Republik Indonesia dengan nomor: HK.07.06/III/1493/08 tertanggal 10 mei 2008 tentang izin penyelenggara Rumah Sakit Umum Daerah Banyuasin.

#### **2.2 Sistem Manajemen Rumah Sakit**

Pada Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2013 Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit yang selanjutnya disingkat SIMRS adalah suatu sistem teknologi informasi komunikasi yang memproses dan mengintegrasikan seluruh alur pelayanan rumah sakit dalam bentuk koordinasi, pelaporan, dan prosedur administrasi untuk memperoleh informasi secara tepat dan akurat, dan merupakan bagian dari sistem informasi kesehatan. Perusahaan mempergunakan sistem informasi untuk mengelola transaksi, mereduksi

pembiayaan dan memperoleh pendapatan sebagai salah satu pelayanan (Maliang, 2019).

### 2.3 Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Khanza



**Gambar 2.1** Aplikasi SIMRS Khanza

Berdasarkan artikel pada website [yaski.or.id](http://yaski.or.id), Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Khanza atau SIMRS Khanza yaitu Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Kesehatan dengan fitur pendukung yang dapat di gunakan Rumah Sakit, Klinik, PUSKESMAS, serta Praktek Mandiri yang bersifat Gratis serta Open Source. Modul dalam SIMKES Khanza ialah Registrasi, Barcode, Kepegawaian dan Penggajian, Farmasi, Inventory Lab, Aset Inventory Rekam Medis, Laporan Rekam Medis, Manajemen Parkir, Tindakan dan jasa medis, Tarif, keuangan dan akuntansi, bridging, dan lain-lain. Pada RSUD Banyuasin modul yang telah diterapkan ialah Registrasi, Farmasi, dan Laporan Rekam Medis.

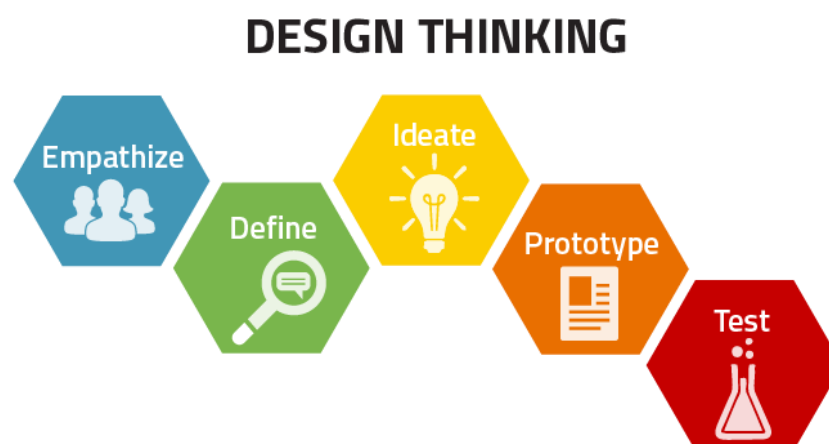
### 2.3.1 Modul Registrasi

Modul registrasi merupakan kesatuan program yang digunakan untuk pendaftaran pasien, berupa pasien rawat jalan ke poli, IGD atau rawat inap. Modul ini dapat memudahkan dan meningkatkan keakuratan registrasi pasien.

### 2.4 *User Experience*

Segenap perspektif yang terkait dengan pengalaman seorang *user* dalam menggunakan suatu produk, apakah cara kerjanya mudah untuk dimengerti, perasaan ketika pengguna menggunakan produk itu bagaimana, dan bagaimanakah pengguna mewujudkan keinginan dan kebutuhannya melalui produk tersebut merupakan pengertian dari User Experience (UX) (Rahmasari & Yanuarsari, 2017: 53). Sedangkan, sebuah bagian dari program yang bertautan dan berinteraksi langsung dengan user dinamakan *User interface* (Razi et al., 2018).

### 2.5 *Design Thinking*



**Gambar 2.2** Tahap *Design thinking*

Pendekatan atau kerangka penelitian yang berguna untuk pemecahan masalah secara ringkas dan kreatif dengan fokus utama pada *users* atau pengguna

dikenal dengan *Design Thinking*. Pendekatan ini dapat memberikan nilai yang besar bagi eksplorasi konsep. Dengan melewati fase pada *design thinking* ini, diharapkan dapat bermanfaat dalam menuntaskan permasalahan, memanifestasikan produk atau aplikasi solutif dengan memahami kebutuhan dan keinginan pengguna terlebih dahulu. Pilihan menggunakan metode ini karena proses desain dapat dilakukan dengan menyertakan empati dari sisi pengguna. Penggunaan pemahaman pengguna dari pemikiran desain dapat membantu mempertanyakan masalah, asumsi, dan implikasinya (Ramadhani & Sidiq, n.d.). Tahapan yang terdapat dalam *Design thinking* ada 4, yaitu :

1. *Empathy*

Tahapan yang pertama ialah *Empathy* (Empati). Metode ini berusaha lebih memahami pengalaman, dan untuk siapa seseorang mendesain. Pemahaman yang dimaksud ialah dalam konteks produk yang dirancang. Wawancara merupakan salah satu cara dalam melakukan proses tahap awal ini.

2. *Define*

Penetapan atau *Define* yang berguna untuk "mendefinisikan" sudut pandang pengguna yang akan dibahas dengan desain konsep alternatif. Dengan kata lain, tahapan kedua ini bertujuan untuk menganalisis macam-macam pengetahuan yang dibuahkan melalui tahap pertama dijadikan basis menetapkan pernyataan masalah menjadi atensi primer pada penelitian.

3. *Ideate*

*Ideate* (Ide) dimaksudkan sebagai langkah untuk menuju penyelesaian masalah dengan mengeksplorasi alternatif solusi seluas

mungkin. Dalam tahapan ini, ide yang dihasilkan akan dijadikan sebagai acuan dalam pembentukan prototipe rancangan baru yang akan dibentuk.

#### 4. *Prototype*

Tahap selanjutnya ialah *prototype* yang sering diartikan rancangan permulaan suatu produk yang nantinya akan direalisasikan yang bertujuan untuk mengetahui kekeliruan sejak awal dan mendapat macam-macam peluang baru. Pada tahap ini, ide akan diubah menjadi bentuk fisik agar pengguna dapat mengalami dan berinteraksi dengan mereka dalam prosesnya. Dalam pengimplementasiannya, rancangan desain awal yang diwujudkan akan diujicobakan kepada pengguna akhir untuk memperoleh tanggapan masukan atau kritik yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

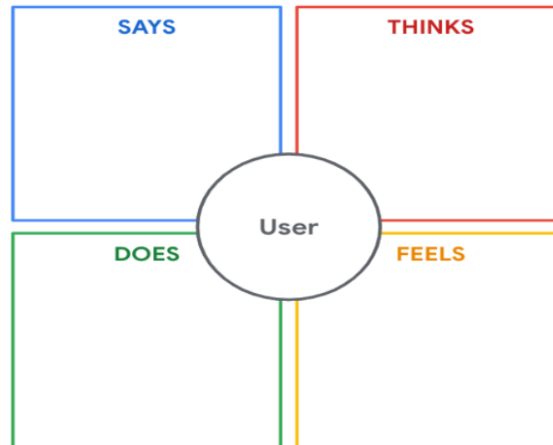
#### 5. *Test*

Fase final dari metode ini ialah tahapan *Test* atau pengujian yang dilakukan untuk mengetahui dan mendatangkan sebanyak-banyaknya tanggapan pengguna dari rancangan akhir yang telah dicetuskan berdasarkan prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir namun bersifat *life cycle* sehingga dapat terjadi perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kekurangan (Darrin & Devereux, 2017).



### 2.5.1 *Empathy Map*

*Empathy map* merupakan sebuah alat perwakilan visualisasi yang bertujuan untuk menganalisis skenario yang diberikan dari perspektif



**Gambar 2.3** *Empathy Map*

pemangku kepentingan. Alat ini digunakan untuk mengenal dan memahami pengguna terkait kebutuhan, keinginan, tujuan, tingkah laku, dan perasaannya (Pileggi, 2021).

### 2.5.2 **User Persona**

Persona merupakan segmen yang dipersonifikasikan dari pengguna, pelanggan, atau penonton. Persona biasanya disajikan dalam profil 1-2 halaman yang menampilkan foto, pola perilaku, tujuan, atau keterampilan, dengan maksud membuat persona karakter yang realistis. Tujuan personas adalah untuk memberikan wawasan tentang kebutuhan, keinginan, dan tujuan segmen sasaran untuk membantu pembuatan keputusan tentang fitur sistem, layanan, atau produk. Persona banyak digunakan diberbagai industri yang salah satunya adalah desain.

Persona dalam bidang desain yang digunakan pada penelitian ini ialah *user persona*. Berikut bagan *user persona*:



**Gambar 2.4** User Persona

Pengguna fiktif yang tujuan dan karakteristiknya mewakili kebutuhan kelompok pengguna yang lebih besar. Setiap persona yang dibuat akan mewakili sekelompok pengguna dengan karakteristik serupa yang telah dipelajari melalui penelitian.

### **2.5.3** *Point of View (POV)*

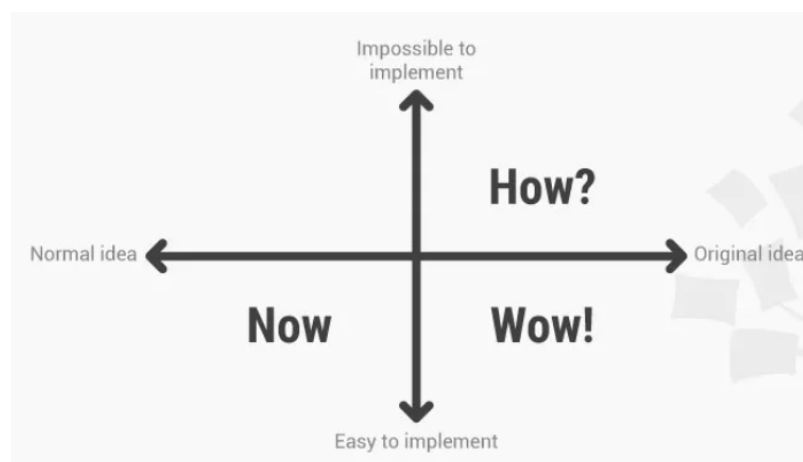
*Point of View* digunakan sebagai pernyataan masalah yang dibuat dengan memanfaatkan, menafsirkan, dan menimbang semua temuan sehingga memungkinkan peneliti untuk membuat ide dengan cara yang berorientasi pada tujuan. Terdapat tiga elemen penting terkait POV yaitu *user*, *need*, dan *insight* (Lewrick et al., 2018). Berikut merupakan bagan tabel POV:

User	Need	Insight

**Gambar 2.5** *Point of View*

#### 2.5.4 *Now-Wow-How Matrix*

Metode *Now-Wow-How Matrix* (*NHW Matrix*) dapat menampilkan tiga perspektif yang berbeda dalam rangka memilih ide. Kuadran *Now* berisikan berbagai ide yang dapat diterapkan dalam kurun waktu yang cepat. Kuadran kedua yaitu *Wow* mengandung instrumen ide yang bisa untuk diimplementasi dan ide-ide tersebut bersifat inovatif. Terakhir merupakan kuadran *How* yang merupakan kumpulan ide yang sulit diaplikasikan dimasa sekarang. Hasil *NHW Matrix* dipresentasikan dengan sederhana . Berikut merupakan bagan *Now-Wow-How Matrix*:



**Gambar 2.6** *Now-Wow-How Matrix*

### 2.5.5 *Brainstorming*

Sebuah metode yang fundamental yang digunakan dalam tahap Ideate diketahui dengan sebutan *Brainstorming*. *Brainstorming* merupakan cara untuk menghasilkan banyak ide dengan mempergunakan pemikiran beramai-ramai kelompok yang saling terlibat satu sama lain, mendengarkan, memberi masukan dan membangun ide-ide lain yang potensial dan bermanfaat. Hal ini kemudian dapat disempurnakan dan dipersempit menjadi solusi terbaik. Peserta kemudian harus memilih ide terbaik, paling praktis, atau paling inovatif dari opsi yang mereka buat. *Brainstorming* disusun oleh empat aturan: 1) menghasilkan sebanyak mungkin solusi; 2) menunda penilaian tentang solusi sampai akhir sesi pembangkitan; 3) mencoba memunculkan ide-ide orisinal; dan 4) menggabungkan dan membangun ide-ide yang ada. Dalam konteks desain, beberapa varian yang digunakan sebagai teknik kreatif dalam proses desain awal: 1) *brain storming* komando; 2) *brainwriting*, di mana ide-ide ditulis; 3) *brainsketching*, di mana ide-ide ditarik; 4) *brainstorming post-up*, berdasarkan catatan Post-it; dan lain-lain (Bonnardel & Didier, 2020).

### 2.5.6 **Wireframe**

Rancangan kerangka awal dari sebuah sistem yang sangat sederhana tanpa disertakan pemberian warna utama namun harus dapat menjelaskan terdapat apa saja isi yang ada pada halaman tersebut, prioritas apakah yang diutamakan, bagaimana dan kemana saja pengguna diarahkan ialah definisi *wireframe*. Tujuan dibuatnya *wireframe* ialah untuk membuat arahan jelas desain awal yang akan dibuat maka dari itu, *wireframe* dibuat sebelum pembuatan produk dilakukan. Hal





ini dapat mempermudah pengembang aplikasi saat adanya perubahan desain serta menjadi acuan untuk membuat high-fidelity prototype (Rusanty et al., 2019).

### 2.5.7 *Mockup*

*Mockup* merupakan rancangan desain yang memberikan penggambaran lebih rinci dan detail kepada pengguna. Pada *mockup*, rancangan desain disuguhkan dengan berbagai aspek desain visual yang lengkap seperti warna, gambar, tipografi, dan lain-lain. Dengan adanya mockup, pengguna akhir dapat dengan mudah memahami hasil akhir produk yang akan dibuat (Rusanty et al., 2019).

### 2.5.8 *User Flow*

Pada saat akan memulai proses merancang desain dari suatu sistem, dibutuhkan user flow yang akan membantu perancang dan pengguna dalam memberi gambaran arahan solusi. User flow merupakan pemetaan navigasi yang bertujuan untuk membentuk alur dalam menggunakan suatu sistem aplikasi. Alat ini dapat membantu perancang dalam memfokuskan penyelesaian

	Marks the start/ end of the user flow
	Indicates steps users take
	Indicates a choice or decision point for the user
	The arrow indicates the flow of the symbol

**Gambar 2.7** *User Flow*

masalah melalui desain visual. Berikut merupakan gambar simbol yang digunakan untuk *user flow* (Rusanty et al., 2019).

### **2.5.9 *How Might We***

*How Might we* merupakan cara yang digunakan untuk mengubah permasalahan menjadi suatu pertanyaan yang bertujuan untuk menemukan solusi. Untuk memulainya, diperlukan pemeriksaan kembali tahap pertama dan kedua pada *design thinking* kemudian dieksplorasi apa saja kah pertanyaan yang dapat muncul dari permasalahan tersebut. Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi itulah kemudian diperlukan sudut pandang seluas-luasnya untuk dapat mengetahui asalah apa saja yang dapat ditindak lanjuti dan mengalirkan berbagai pertanyaan terkait pencarian solusi dari permasalahan tersebut (Kenny et al., 2021).

### **2.5.10 *High-fidelity Prototype***

*High-fidelity Prototype* (Hi-fi) adalah suatu produk secara umum dapat terjadi interaksi secara aktif antara tampilan antarmuka dengan pengguna dan dapat berjalan sesuai dengan produk aslinya. Penggunaan Hi-fi banyak menggunakannya dalam hal evaluasi yang erat kaitannya dengan teknis yang dilakukan saat proses pengembangan diakhir. Hi-fi dapat dikatakan sebagai *mockup* yang telah diintegrasikan sehingga memiliki kemampuan untuk berpindah halaman jika ditekan tombol tertentu. Dengan membuat hi-fi diharapkan menjadi media komunikasi sehingga pengguna akhir dapat berinteraksi dengan sistem (Rusanty et al., 2019).

## **2.6 *System Usability Scale (SUS)***

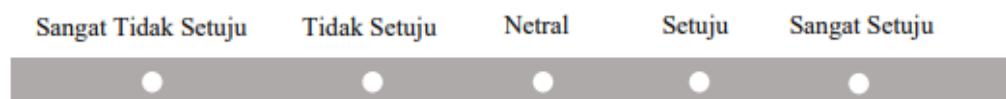
*System Usability Scale* (SUS) merupakan sistem pengukuran yang simpel dan bersifat sederhana, terdiri dari 10 buah pertanyaan yang dipergunakan untuk mengukur *usability* berdasarkan penilaian secara subjektif. SUS bersifat seperti skala likert dimana responden cukup memilih nilai sebagai indikator terkait setuju

atau tidaknya responden terhadap suatu hal yang di analisis, indikator tersebut biasanya terdiri dari 5 skala poin dimana angka paling kecil menunjukkan bahwa responden sangat tidak setuju atau tidak puas terhadap hal yang dianalisis. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang terdapat di dalam SUS:

**Tabel 2.1** Instrumen Pertanyaan SUS

No.	Pernyataan	Skala
1	<i>I think that I would like to use this system frequently</i> (Saya pikir bahwa saya akan menginginkan lebih sering menggunakan aplikasi ini)	1 s/d 5
2	<i>I found the system unnecessarily complex.</i> (Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini)	1 s/d 5
3	<i>I thought the system was easy to use</i> (Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan)	1 s/d 5
4	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system</i> (Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini)	1 s/d 5
5	<i>I found the various functions in this system were well integrated</i> (Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik)	1 s/d 5
6	<i>I thought there was too much inconsistency in this system</i> (Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini)	1 s/d 5
7	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly</i> (Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat)	1 s/d 5
8	<i>I found the system very cumbersome to use</i> (Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan)	1 s/d 5
9	<i>I felt very confident using the system</i> (Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini)	1 s/d 5
10	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system</i> (Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi)	1 s/d 5

Adapun skala Likert yang digunakan sebagai indikator penilaian dari setiap instrumen pertanyaan dapat dilihat pada gambar 2.9 :



**Gambar 2.8** Skala Likert

Setiap respon diberi nilai sebagai acuan untuk penghitungan skor SUS nantinya (Ependi et al., 2019). Adapun rincian poin untuk per-tanggapan adalah sebagai berikut:

- a. Sangat Tidak Setuju = 1 poin
- b. Tidak setuju = 2 poin

- c. Netral = 3 poin
- d. Setuju = 4 poin
- e. Sangat setuju = 5 poin

Adapun untuk cara perhitungannya ialah dengan aturan seperti berikut:

1. Setiap pertanyaan yang bernomor 1, 3, 5, 7, dan 9 (ganjil) harus dikurangi dengan 1.
2. Setiap pertanyaan yang bernomor 2, 4, 6, 8, dan 10 (genap) dihitung dengan cara 5 – skor skala yang responden pilih.
3. Nilai akhir atau total dari skor SUS ialah dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai kemudian dikali 2.5.

## 2.7 Penelitian Sebelumnya

**Gambar 2.2** Penelitian Sebelumnya

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
(Azmi et al., 2019)	Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan dengan Metode	Design Thinking	Mempercepat waktu loading splash screen, melakukan perbaikan desain pada bagian kategori, melakukan perbaikan desain pada bagian rekomendasi, dan melakukan perbaikan minor pada bagian pemilihan alamat. Solusi tersebut kemudian dituangkan ke dalam



	Design thinking (Studi Kasus: GrabFood)		bentuk prototype pada aplikasi Adobe XD
(Suzianti & Arrafah, 2019)	User Interface Redesign of Dental Clinic ERP System using Design thinking	Design Thinking	<i>Design thinking</i> telah berhasil mendesain ulang <i>UI</i> sistem ERP yang selaras dengan yang dipersonalisasi kebutuhan setiap pengguna sehingga dapat membantu pekerjaannya, dan divalidasi oleh personel klinis sebagai pengguna
(Amalina et al., 2017).	Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design thinking	Design Thinking	UniBook dikembangkan menjadi solusi berupa mobile application. UniBook bertujuan untuk mempermudah aktivitas Perpustakaan Pusat Universitas Islam Indonesia dengan tingkat mobilitas yang tinggi. Metodologi prototype digunakan dalam pengembangan mobile application UniBook.

(Karnawan, 2021)	Implementasi user experience menggunakan metode design thinking pada prototype aplikasi cleanstic	Design Thinking	Adapun hasil dari SUS score pengujian pertama, menunjukkan nilai 75.8 yang mana nilai tersebut jika dilihat pada table 2 merupakan termasuk grade C[12-13]. Artinya hasil pengujian sudah baik, karena termasuk grade C yang termasuk kategori good
(Razi et al., 2018)	Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer	Design Thinking	Secara keseluruhan bahwa aplikasi “kembaliin” merupakan model perancangan media berbasis teknologi yang dirancang secara khusus sesuai target pengguna untuk mengatasi permasalahan kasus kehilangan dan temuan barang tercecer di tempat umum.

## **BAB 3**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Material Penelitian**

##### **3.1.1 Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini ialah pengalaman pengguna dalam menggunakan SIMRS Khanza. Kemudian, subjek penelitian ialah pegawai RSUD Banyuasin yang merupakan pengguna SIMRS Khanza.

##### **3.1.2 Pengumpulan Data**

###### **2.1.2.1 Jenis Data**

Data primer dan data sekunder merupakan jenis data yang digunakan dalam penelitian ini. Data primer ialah data langsung yang berasal dari objek penelitian. Sedangkan data sekunder ialah pengumpulan data dari pihak atau berupa jurnal, buku, website, dan lain-lain.

###### **2.1.2.2 Sumber Data**

Sumber data primer yang terdapat dalam penelitian ini berupa data hasil wawancara pegawai RSUD Banyuasin. Kemudian, untuk sumber data sekunder dikumpulkan melalui referensi jurnal maupun buku yang bersangkutan paut dengan permasalahan dan topik yang diteliti.

###### **2.1.2.3 Teknik Pengumpulan Data**

###### **1. Kuesioner**

Teknik pengumpulan data dengan mengajukan pernyataan kepada responden adalah definisi kuesioner. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini

yaitu *System Usability Scale*. Kuesioner berupa kuesioner daring dengan pernyataan dalam kuesioner diukur dengan skala likert.

## 2. Wawancara

Dilakukannya wawancara kepada pegawai RSUD Banyuasin dengan tanya jawab melalui Zoom Meeting secara perorangan. Peserta wawancara yang dipilih merupakan pengguna dari SIMRS Khanza yang cukup berpengalaman dalam menggunakan SIMRS Khanza dan berdasarkan kesediaan waktu. Berikut merupakan karakteristik peserta wawancara:

**Tabel 3.1** Karakteristik Peserta Wawancara

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	4	75%
	Perempuan	1	25%
Usia	< 30	3	25%
	30 - 40	2	75%
Lama Bekerja	< 5 tahun	3	50%
	> 5 tahun	2	50%

Pertanyaan yang diajukan kepada narasumber saat wawancara didasarkan pada kebutuhan peneliti untuk mengetahui pengalaman peserta wawancara dalam mengoperasikan aplikasi SIMRS Khanza, kendala yang dihadapi, dan peneliti berusaha memberikan kesempatan peserta wawancara dalam mengemukakan solusi yang diinginkan terkait permasalahan yang dihadapi. Berikut susunan pertanyaan yang dikemukakan kepada narasumber.

**Tabel 3.2** Instrumen Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Deskripsikan secara singkat mengenai rutinitas pekerjaan Bapak/Ibu sehari-hari. a. Bagaimana kondisi lingkungan kerja Bapak/Ibu? b. Berapa lama frekuensi penggunaan gadget yang Bapak/Ibu gunakan? c. Apakah ibu memiliki kebutuhan khusus? d. Apa peralatan kerja yang Bapak/Ibu gunakan?
2.	Bagaimana mekanisme pengelolaan rekam medis di RSUD Banyuasin?
3.	Apa saja kendala yang dihadapi dari awal hingga akhir proses pengelolaan rekammedis?
4.	Apa yang Bapak/Ibu rasakan dan lakukan ketika mengalami kendala tersebut?
5.	Menurut Bapak/Ibu, sistem rekam medis yang ideal sesuai kebutuhan dan harapan Bapak/Ibu itu seperti apa?

### 3. Studi Pustaka

Data relevan yang dikumpulkan dari buku, artikel ilmiah, berita, dan sumber terpercaya lainnya untuk mendapatkan landasan teoritis terkait topik penelitian disebut dengan studi pustaka.

### 4. Dokumentasi

Dokumen yang dianalisis dan dihimpun, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik merupakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Dokumen yang digunakan oleh peneliti berupa lembaran internal yaitu Standar Prosedur Operasional (SPO).

### 2.1.3 Populasi dan Sampel

#### 3.1.3.1 Populasi

Wilayah yang diteliti oleh peneliti yang merupakan kumpulan individu atau objek yang disebut populasi. Populasi memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Adapun populasi yang termasuk kedalam penelitian ini yaitu RSUD Banyuasin. Responden pada penelitian ini yaitu Pegawai RSUD Banyuasin berjenis kelamin laki-laki atau perempuan dengan rentang usia 25 hingga 45 tahun, pegawai RSUD Banyuasin, dan pengguna SIMRS Khanza.

#### 3.1.3.2 Sampel

Sampel pada suatu penelitian adalah sebagian yang mewakili dari populasi untuk diteliti. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Kriteria pemilihan sampel terbagi menjadi kriteria inklusi dan eksklusif. Penelitian yang dilakukan mengenai pengukuran tingkat kegunaan SIMRS Khanza pada modul registrasi, maka kriteria inklusi yang digunakan antara lain:

1. Berjenis kelamin laki-laki atau perempuan.
2. Rentang usia 25-45 tahun.
3. Pegawai RSUD Banyuasin.
4. Pengguna SIMRS Khanza.

Sedangkan kriteria eksklusif atau kriteria dimana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian, yaitu pegawai RSUD Banyuasin yang memiliki gangguan kejiwaan.

### **3.1.4 Software yang digunakan**

Software yang digunakan pada penelitian ini ialah Figma. Software ini digunakan untuk melakukan *brainstorming*, serta pembuatan wireframe, *mockup*, *high fidelity design*. Selain itu, peneliti juga menggunakan Lucidchart untuk membuat bagan yang diperlukan seperti *user flow*, *empathy map*, dan *user persona*. Kemudian, peneliti menggunakan Microsoft Excel untuk perhitungan hasil kuisisioner menggunakan metode SUS.

## **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan tahap menjelaskan cara atau metode dalam melakukan penelitian yang menjadi landasan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode penelitian berisi skema penelitian yang tersusun secara terstruktur mulai dari tahap pertama hingga tahap terakhir. Metode dibuat bertujuan agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan awal dilakukannya penelitian.

### **3.2.1 Studi Literatur**

Studi literatur dilakukan dengan cara membaca dan menghimpun penelitian terdahulu melalui internet maupun perpustakaan yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian.

### **3.2.2 Evaluasi menggunakan metode SUS**

Evaluasi pada tahapan ini menggunakan metode kuisisioner yang disusun berdasarkan metode *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan metode SUS, kuisisioner terdiri dari 10 pernyataan. Penyebaran kuisisioner menggunakan Google Form. Kemudian, hasil dari kuisisioner yang telah diisi oleh responden akan dihitung

skor akhirnya menggunakan rumus yang telah ditentukan didalam metode *System Usability Scale (SUS)* yang dilakukan pada *spreadsheet*.

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS Raw Score	SUS Final Score
4	5	2	5	3	4	1	5	2	5	8	20
3	4	2	5	3	4	2	5	2	5	9	22.5
2	5	2	5	4	3	2	4	1	4	10	25
2	4	2	5	4	3	2	4	2	4	12	30
2	5	2	4	4	2	2	4	2	4	13	32.5

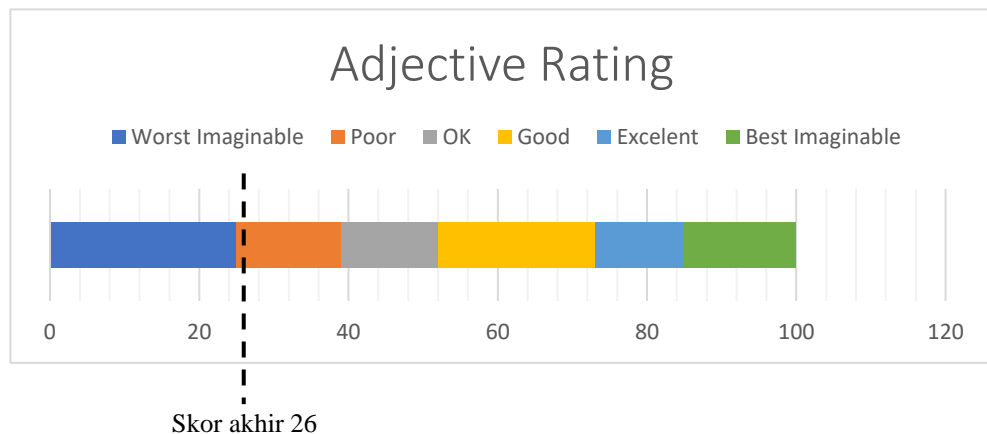
**Gambar 3.1** Hasil Perhitungan Kuisisioner

Kemudian, untuk mendapatkan skor akhir SUS yaitu mencari rata-rata nilai maka nilai pada kolom total tabel 3.2.2 dijumlahkan lalu dibagi total responden yaitu 5 orang.

**Tabel 3.3** Skor Akhir SUS

	Sum Final Score	Mean Final Score
<b>Total</b>	130	26

Perhitungan tersebut menghasilkan skor yang kemudian diinterpretasikan menggunakan *adjective rating*. Berikut merupakan hasil interpretasi SUS yang telah dilakukan.



**Gambar 3.2** Adjective Rating Skor SUS



Berdasarkan indikator di atas dapat dilihat apabila hasil dari evaluasi nantinya mendapatkan nilai 26 maka *usability* dari desain tampilan *interface* tersebut tergolong buruk atau poor.

### 3.2.3 *Empathy*

Setelah dilakukan penyebaran kuisisioner kepada lima orang pegawai RSUD Banyuasin yang menggunakan SIMRS Khanza, maka untuk mengetahui lebih spesifik apa saja kesulitan dan kebutuhan pengguna dilakukan investigasi terhadap sistem. Langkah yang dikerjakan pada tahap *empathy* yaitu:

1. Membuat instrumen wawancara. Pada langkah ini, peneliti menyusun instrumen wawancara yang berisikan tujuan melakukan wawancara, tempat dan waktu wawancara, daftar pertanyaan dan menentukan karakteristik peserta wawancara.
2. Langkah selanjutnya ialah melakukan perekrutan peserta wawancara dengan cara mengidentifikasi peserta sebagai perwakilan yang terlibat dalam SIMRS Khanza dan memiliki kesediaan waktu untuk melakukan wawancara.
3. Melakukan wawancara secara perorangan yang bertujuan agar mencegah terjadinya bias.
4. Mengolah data wawancara. Hasil wawancara kemudian akan di olah menjadi *Empathy Map*.
5. Membuat *User Persona*. Tahapan selanjutnya ialah membuat *user persona* atau karakter fiktif yang mewakili target pengguna dari produk yang akan dibuat.

### 3.2.4 Define

Dalam tahap *define*, data yang didapat dalam proses *empathize* kemudian didefinisikan secara lebih rinci agar mendapatkan fokus inti dari permasalahan.

### 3.2.5 Ideate

*Ideate* (Ide), merupakan tahap ketiga. Penghasilan solusi sketsa atau ide sebagai landasan dalam pembuatan *prototype* disebut pula dengan *Ideate*. Seluruh tahapan yang dilakukan menggunakan alat Figma. Langkah-langkah *ideate* yang dilakukan, yaitu:

1. Melakukan *Brainstorming* bersama narasumber yang telah melalui wawancara. Sesi ini bertujuan untuk mengumpulkan ide sebanyak mungkin.
2. Setelah ide terkumpul maka akan dilakukan *voting* untuk menentukan ide terbaik yang paling cocok untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Hasil *voting* kemudian dimasukkan kedalam *Now-wow-how Matrix*.

### 3.2.6 Prototype

*Tools* yang digunakan pada tahap ini adalah Figma dalam proses pembuatan *prototype*. Berikut Langkah-langkah yang dilakukan pada fase *prototype*.

1. Langkah pertama yaitu membuat *user flow* agar peneliti memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi.
2. Kemudian membuat *wireframe* secara manual menggunakan kertas yang selanjutnya ditransformasikan menjadi digital *wireframe*.
3. Setelah membuat digital *wireframe* maka akan dibuat *mockup* sebagai implementasi rencana desain dengan lebih terperinci.

4. Langkah terakhir yaitu membuat *High-fidelity prototype* (Hi-fi) dengan cara mengintegrasikan antar halaman *mockup* sehingga memiliki kemampuan untuk berpindah halaman ketika ditekan button tertentu.

### **3.2.7 Test**

Pengujian dilangsungkan guna mendapatkan respon pengguna atau *feedback* yang sesuai dari hasil *prototype* yang telah dibuat untuk mengetahui apakah solusi yang dibuat telah mengatasi permasalahan yang ada dan menggali kebutuhan *user* lebih mendalam. Pengujian ini nantinya akan dilakukan dengan target pengguna yang telah di wawancara sebelumnya dengan menggunakan *Usability Testing*.

## BAB IV

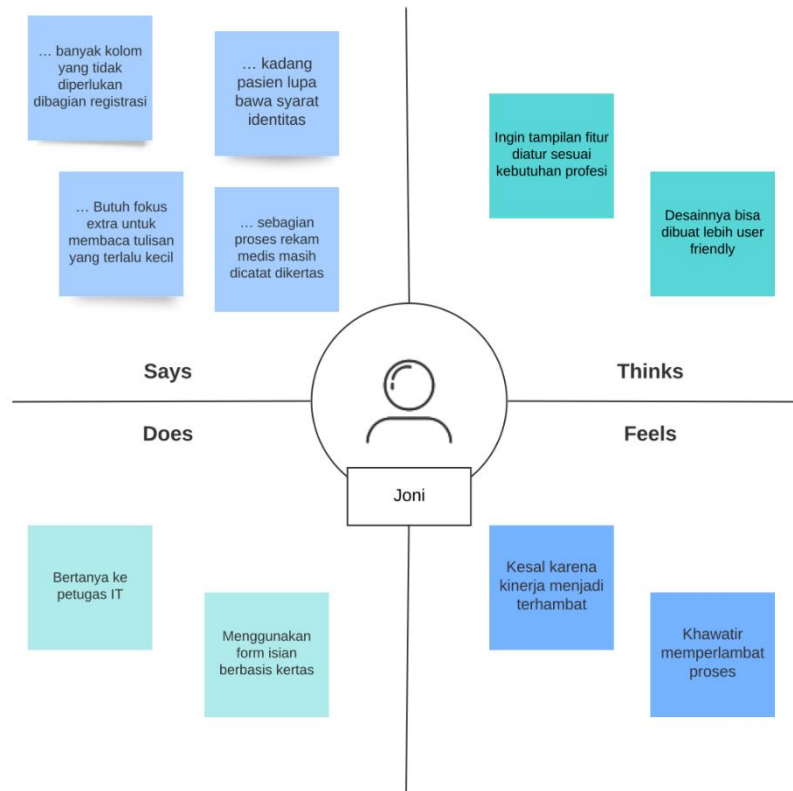
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Empathy

Pada tahap Empathy, langkah awal dimulai dengan pembuatan instrumen wawancara yang dibutuhkan untuk melakukan wawancara. Kemudian, dilakukan penarikan peserta wawancara sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan pada saat pembuatan instrumen wawancara. Setelah itu, dilakukan wawancara secara perorangan dan hasil wawancara tersebut diolah menjadi *Empathy Map* dan *User Persona*.

##### 4.1.1 *Empathy Map*

Peserta wawancara pertama ialah Bapak Joni sebagai perwakilan peserta wawancara lainnya. Bapak Joni mengatakan bahwa permasalahan yang terjadi yaitu pasien kadang lupa membawa syarat identitas, diketahui pula bahwa sebagian proses rekam medis masih dicatat dikertas serta butuh fokus ekstra untuk membaca tulisan yang terlalu kecil. Bapak Joni merasa kesal karena kinerja menjadi terhambat dan khawatir akan memperlambat proses. Akibat permasalahan tersebut, Tindakan yang dilakukan Bapak Joni ialah bertanya ke petugas IT dan menggunakan form berbasis kertas. Selain permasalahan tersebut, Bapak Joni juga mengatakan bahwa seluruh petugas yang memiliki hak akses aplikasi SIMRS Khanza dapat mengakses keseluruhan modul sehingga privasi data pasien kurang terjaga. Bapak Joni berpikir bahwa jika tampilan fitur diatur sesuai dengan kebutuhan profesi dan desain tampilan dibuat lebih *user friendly* akan bisa mengatasi permasalahan tersebut.



**Gambar 4.1** *Empathy Map* Joni

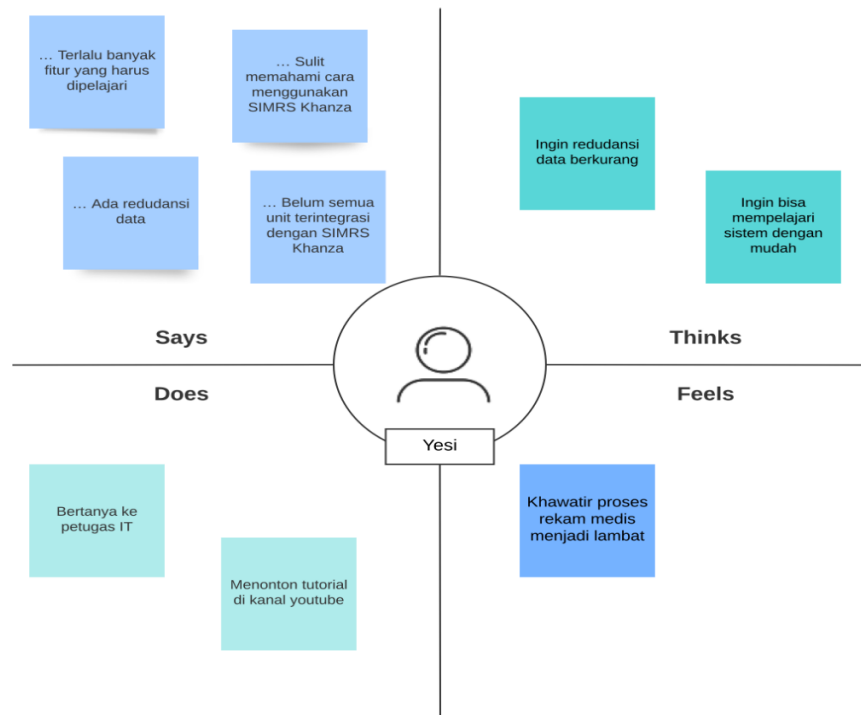
**Hambatan:**

1. Sulit membaca tulisan yang terlalu kecil.
2. Kurangnya privasi data pasien karena seluruh petugas yang memiliki hak akses aplikasi SIMRS Khanza dapat mengakses keseluruhan modul.

**Kebutuhan:**

1. Aplikasi SIMRS dengan tampilan *user friendly* sehingga bisa dengan mudah melakukan pencatatan rekam medis.
2. Aplikasi SIMRS yang hak aksesnya dibatasi sesuai *job desc*.

*Empathy Map* yang kedua yaitu Ibu Yesi dimana beliau mengatakan bahwa terlalu banyak fitur yang harus dipelajari dan ada redundansi data. Ibu Yesi juga mengatakan bahwa belum semua unit terintegrasi dengan SIMRS Khanza serta kolom yang harus diisi terlalu banyak, tidak sesuai dengan SPO. Dalam mengatasi masalah tersebut, Ibu Yesi bertanya ke Petugas IT dan menonton tutorial cara penggunaan diplatform Youtube. Ibu Yesi merasa khawatir jika proses rekam medis menjadi lambat. Oleh karena itu beliau berpikir ingin mengurangi redundansi data dan ingin bisa mempelajari sistem tersebut dengan mudah.



**Gambar 4.2** *Empathy Map* Yesi

Hambatan:

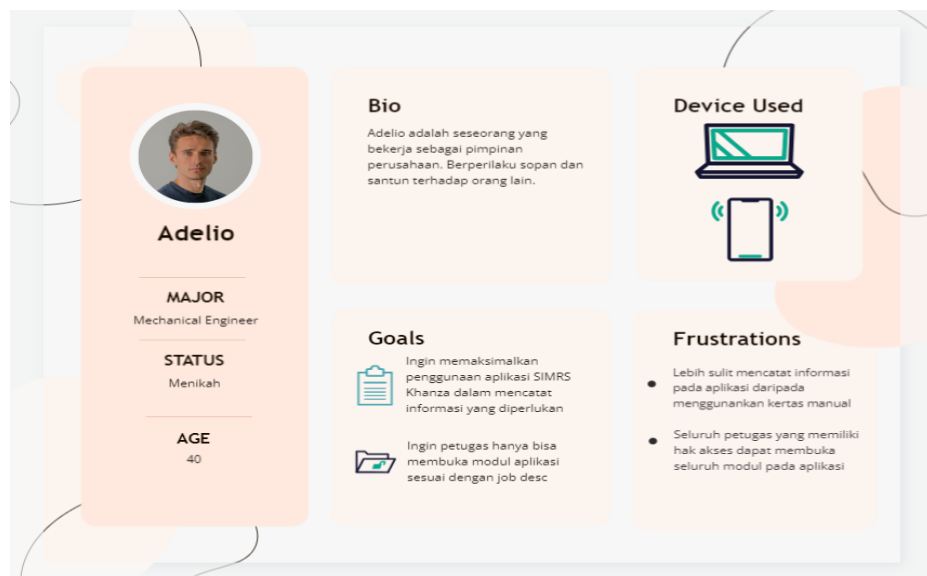
1. Terlalu banyak fitur yang harus dipelajari dan membutuhkan banyak waktu untuk mempelajarinya.
2. Terjadi redundansi data.

3. Form registrasi terlalu banyak.

Kebutuhan:

1. SIMRS yang mudah dipelajari dan tidak membutuhkan waktu lama untuk memahaminya.
2. SIMRS yang dapat mencegah redudansi ketika memperbarui data pasien

#### 4.1.2 User Persona

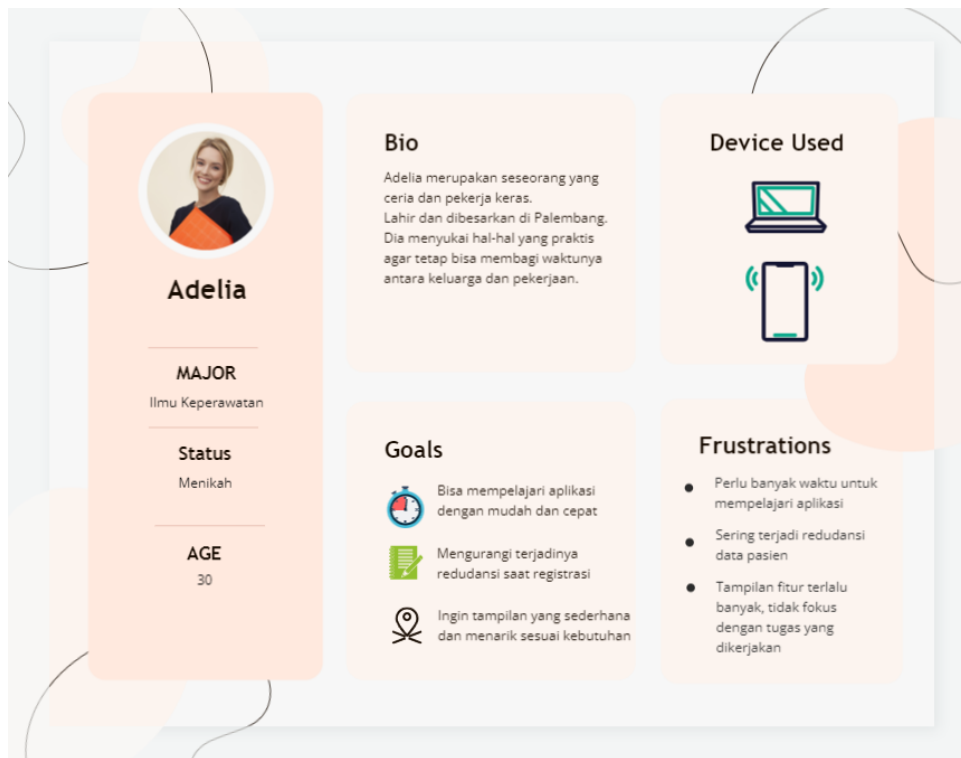


**Gambar 4.3** User Persona Adelio

*User persona* atau karakter fiktif yang dibuat berdasarkan hasil wawancara yang bertujuan untuk mengenal pengguna lebih baik. *User Persona* pertama ialah Bapak Joni saat ini menjabat sebagai Kepala Instalasi Rekam Medis dengan lama bekerja di RSUD Banyuasin yaitu 18 tahun. Menurut Bapak Joni, permasalahan yang dihadapi terkait SIMRS Khanza yaitu kesulitan mencatat informasi rekam medis, kemudian seluruh petugas yang punya hak akses pada aplikasi dapat mengakses keseluruhan modul sehingga privasi data pasien berkurang. Oleh karena permasalahan tersebut, Bapak Joni ingin memaksimal penggunaan aplikasi SIMRS

Khanza dalam mencatat data rekam medis lalu diharapkan petugas hanya bisa membuka modul aplikasi sesuai job desc.

**Gambar 4.4** *User Persona Adelia*



Karakter fiksi yang kedua ialah Adelia merupakan seseorang yang ceria dan pekerja keras. Permasalahan yang dihadapi Adelia ialah perlu banyak waktu untuk mempelajari cara pengoperasian SIMRS Khanza dan terdapat redundansi data saat melakukan registrasi serta tampilan fitur terlalu banyak dan tidak berfokus hanya pada tugas yang seharusnya dikerjakan. Sistem manajemen rumah sakit yang ideal menurut Adelia ialah dapat dipelajari dengan mudah dan dapat mengurangi terjadinya redundansi data pasien serta tampilannya sederhana dan menarik namun tetap menyediakan fitur dan informasi sesuai kebutuhan.



## 4.2 Define

Langkah kedua yaitu *Define*, dimana pada tahap ini bertujuan untuk memfokuskan permasalahan yang akan ditindak lanjuti. Berikut merupakan hasil Define yang disajikan menggunakan tabel *Point of View*.

**Tabel 4.1** Hasil *Point Of View*

<i>User</i>	<i>Need</i>	<i>Insight</i>
Adelia	Sistem yang mudah dipelajari.	<i>User</i> tidak memiliki pengalaman menggunakan aplikasi sejenis dan hanya punya waktu belajar sedikit.
	Sistem yang dapat mencegah redudansi ketika memperbarui data pasien.	<i>User</i> harus membuat data yang konsisten.

## 4.3 Ideate

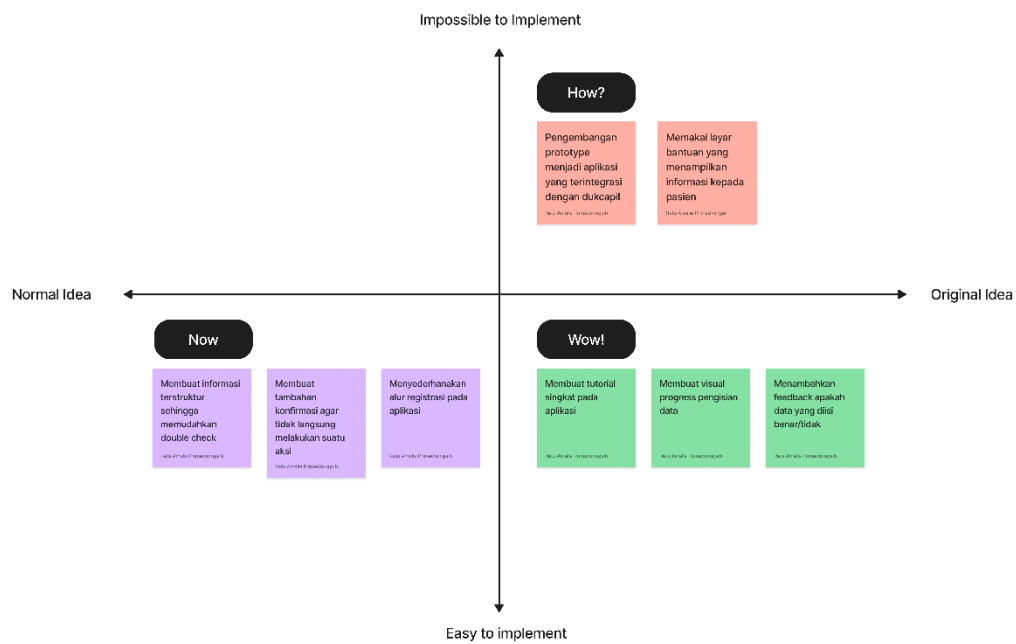
Tahapan ketiga yaitu tahap *Ideate*, pada tahap ini dilakukan *Brainstorming* bersama empat orang reseponden yang dilakukan menggunakan zoom untuk melakukan pendiskusian secara daring dan Figma untuk mencatat hasil *brainstorming*. Sebelum melakukan *brainstorming*, pertanyaan yang akan ditanyakan dibuat terlebih dahulu dengan menggunakan data dari tahap *define*. Pertanyaan yang ditanyakan ada saat sesi ini dibuat menjadi format *how might we*. Berikut merupakan pertanyaan *how might we* yang ditanyakan.

**Tabel 4.2** Pertanyaan How Might We

<i>POV (Point of View)</i>	<i>How Might We</i>
	Bagaimana mungkin kita mendukung

<p>Yesi membutuhkan sistem yang mudah dipelajari karena tidak memiliki pengalaman menggunakan aplikasi sejenis dan hanya punya waktu belajar sedikit.</p>	<p>pengguna melakukan registrasi secara efisien?</p>
	<p>Bagaimana mungkin kita membantu pengguna baru dalam memahami penggunaan aplikasi ini dengan mudah?</p>
	<p>Bagaimana pengguna aplikasi dapat mengetahui hal apa saja yang harus dilakukan disertai dengan cara mengerjakannya?</p>
<p>Yesi membutuhkan sistem yang dapat mencegah redudansi ketika memperbarui data pasien karena harus membuat data yang konsisten.</p>	<p>Bagaimana mungkin kita memastikan bahwa data yang diisi sudah benar?</p>
	<p>Bagaimana mungkin pengguna dapat menggunakan aplikasi tanpa melakukan kesalahan secara tidak sengaja seperti tidak sengaja salah menekan suatu tombol?</p>

Peserta brainstorming diberikan waktu 5 menit pada setiap pertanyaan untuk menjawabnya. Kemudian, jawaban hasil pertanyaan tersebut dipresentasikan dan dilakukan pendiskusian untuk kemudian dikelompokkan kedalam *now-wow-how Matrix*. Berikut merupakan ide-ide yang telah disajikan kedalam matrix.



**Gambar 4.5** Hasil *Now-Wow-How Matrix*

Hasil pada matriks tersebut didapatkan dengan mendiskusikan keseluruhan ide lalu peserta melakukan pengambilan suara kemudian diambil tiga ide dengan suara terbanyak pada masing-masing bagian. Hasil pendiskusian untuk bagian *Now* adalah membuat informasi terstruktur sehingga memudahkan *double check*, menyederhanakan alur registrasi, dan membuat tambahan konfirmasi pengguna tidak langsung melakukan suatu aksi. Dibagian matriks *How*, berisi ide yang tidak mungkin diterapkan saat ini yaitu pengembangan *prototype* menjadi aplikasi yang terintegrasi dengan Dukcapil dan ide kedua yaitu memakai layar bantuan yang menampilkan informasi kepada pasien. Kemudian pada bagian *Wow*, idenya berupa membuat tutorial singkat pada aplikasi, membuat visual progress pengisian data, dan menambahkan *feedback* apakah data yang diisi benar atau tidak benar.

## 4.4 Prototype

Proses selanjutnya ialah Prototype. Pada tahapan ini, hasil ide yang dikumpulkan akan diaplikasikan dengan membuat rancangan desain yang dapat berinteraksi langsung dengan *user*. Rancangan desain dibuat tingkat kemiripan yang tinggi dengan desain autentiknya.

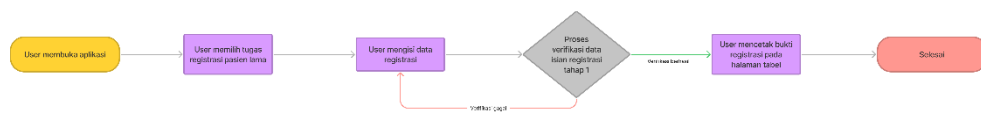
### 4.4.1 User Flow

Sebagai awal mula merancang desain, diperlukan penggambaran alur terlebih dahulu untuk memudahkan perancang mengetahui halaman dan informasi apa saja yang dibutuhkan dalam mendesain aplikasi. Berikut merupakan hasil *user flow* yang dibuat berdasarkan hasil tahapan sebelumnya. *User flow* pertama merupakan alur pengguna dalam melakukan registrasi pasien baru. Langkah awal ialah pengguna membuka aplikasi, kemudian pengguna memilih tugas pasien baru pada *side bar*. Ketika pengguna telah menekan tombol pasien baru maka akan tampil halaman registrasi tahap satu. Setelah pengguna melakukan pengisian maka *user* menekan tombol selanjutnya yang kemudian akan diverifikasi apakah keseluruhan data telah diisi atau ada yang kosong. Jika terdapat data yang kosong maka progress bar akan berubah warna dan pada kolom kosong tersebut terdapat pemberitahuan berwarna merah dan pengguna masih dapat melanjutkan ke halaman tahapan selanjutnya. Proses tersebut akan berulang hingga *user* mencapai tahapan keempat. Apabila pengguna telah menyelesaikan tahap keempat dan verifikasi berhasil maka akan muncul notifikasi bahwa data telah tersimpan.



**Gambar 4.6** *User Flow* Registrasi Pasien Baru

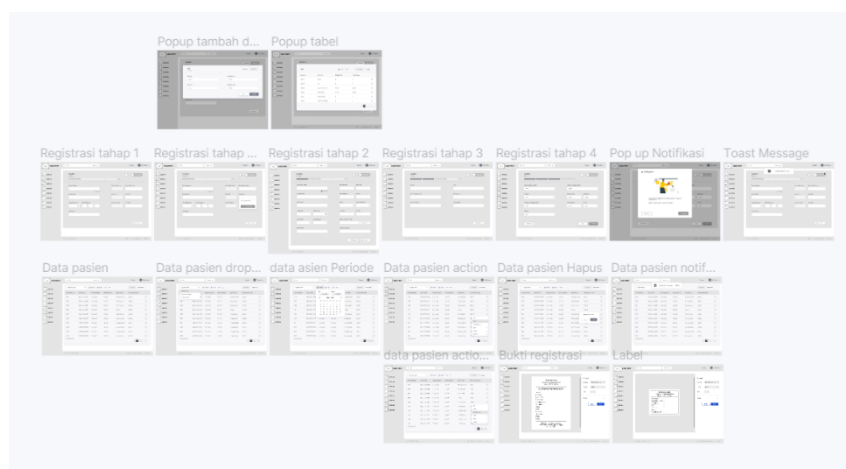
Sedangkan *user flow* selanjutnya menunjukkan alur pengguna dalam melakukan registrasi pasien lama. Langkah awal yang dilakukan pengguna adalah membuka aplikasi kemudian memilih tugas registrasi pasien lama pada menu bar samping. Kemudian pengguna diarahkan ke halaman pengisian registrasi pasien lama. Setelah pengguna mengisi kolom isian pada halaman tersebut maka pengguna harus menekan tombol simpan yang selanjutnya akan dilakukan verifikasi. Apabila verifikasi gagal maka akan Kembali kehalaman sebelumnya dan apabila berhasil maka akan muncul pemberitahuan data telah tersimpan serta *user* dapat mengecek data tersebut pada halaman data tabel.



**Gambar 4.7** *User Flow* Registrasi Pasien Lama

#### 4.4.2 Wireframe

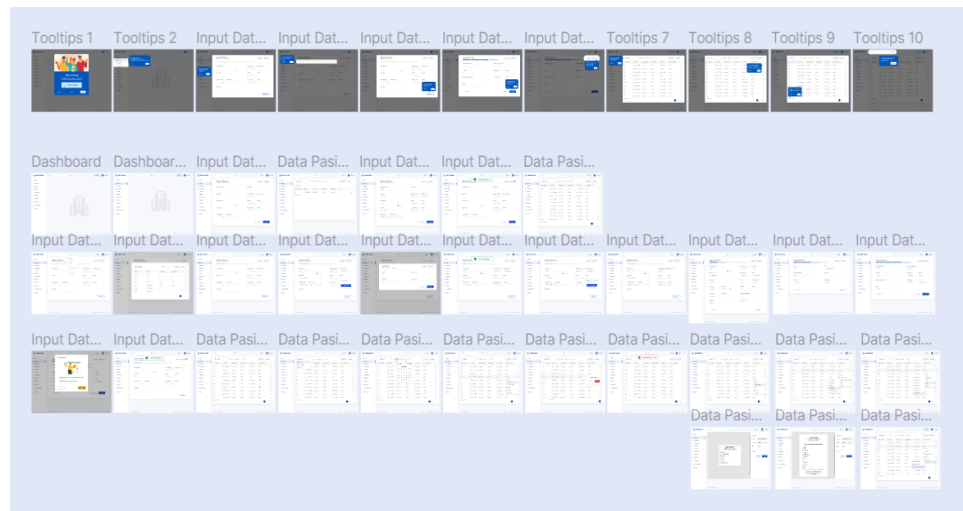
Setelah menentukan alur sebagai gambaran perancangan desain, Langkah selanjutnya yang dilakukan ialah membuat *wireframe* sebagai kerangka awal desain yang sederhana tanpa menggunakan elemen visual seperti warna untuk menentukan tata letak informasi. Berikut merupakan hasil *wireframe* yang telah dibuat.



**Gambar 4.8** Hasil *Wireframe*

### 4.4.3 Mockup

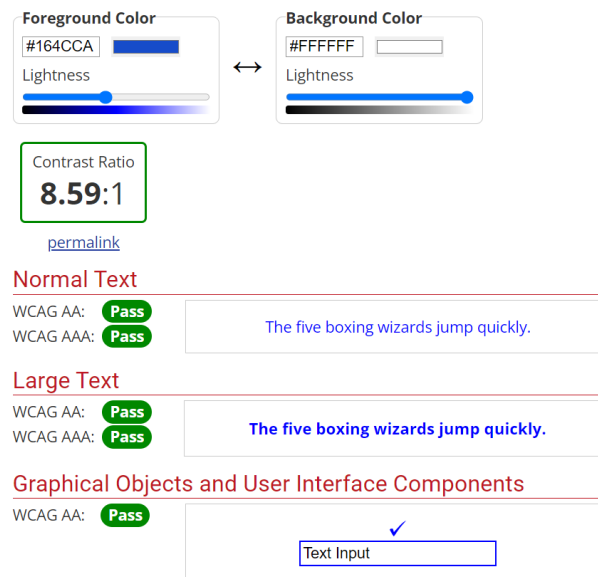
Sesudah pembuatan *wireframe*, kemudian dibuat rancangan *mockup* yang menampilkan desain visual yang lebih terperinci dan lebih mendekati dengan desain aslinya daripada *wireframe*. Berikut merupakan hasil mockup yang telah dibuat.



**Gambar 4.9** Hasil *Mockup*

Pada desain mockup, desain yang dibuat telah dilengkapi dengan warna, ikon, dan informasi lainnya. Diketahui bahwa warna menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu aplikasi dan mempengaruhi perilaku serta kesadaran pengguna. Secara umum, warna yang lebih disukai pada institusi medis adalah warna biru dan hijau. Namun pada penelitian yang dilakukan oleh Lugwen, et al, warna yang paling cocok digunakan untuk website yang interaktif adalah warna *royal blue*, *slate blue*, dan *dark blue* (Kuo et al., 2022). Maka dari itu, warna utama yang digunakan pada rancangan aplikasi merupakan warna biru. Warna tersebut kemudian disesuaikan dengan melakukan uji kontras dan didapatkanlah warna

aksen utama yang sesuai yaitu warna biru dengan kode #164CCA. Berikut merupakan hasil pengujian kontras warna kode #164CCA.



**Gambar 4.10** Uji Kontras Warna

Selanjutnya adalah penentuan ikon. Ikon memegang peranan penting dalam *human-computer interaction* karena simbol grafis dapat mempresentasikan kembali objek pada dunia nyata. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Zhangfan et al, pengguna yang menggunakan aplikasi dengan tugas kompleks tampil lebih baik ketika ikon yang digunakan bentuknya sederhana dan lazim ditemui dikehidupannya sehari-hari (Shen et al., 2020). Oleh karena itu, pemilihan ikon pada rancangan aplikasi ini didasarkan pada pemilihan bentuk yang sederhana dan menyesuaikan dengan objek yang sering ditemui oleh peserta.

Berikutnya adalah *typeface*. *Typeface* yang digunakan pada rancangan desain aplikasi ini adalah Roboto sans-serif. Ukuran yang digunakan untuk heading 1 adalah 20 pt dan heading 2 adalah 14 pt. Sedangkan pada button adalah 16 pt dan pada body text digunakan ukuran 14 pt. Kecepatan membaca mencapai masa stabil antara *medium* dan *bold* namun berkurang ketika mencapai *extra bold* (Bigelow,

2019). Oleh karena itu, tingkat ketebalan huruf yang digunakan pada rancangan desain ini adalah *regular*, *medium*, dan *bold* terkecuali teks pada label logo digunakan ketebalan *extra bold*.

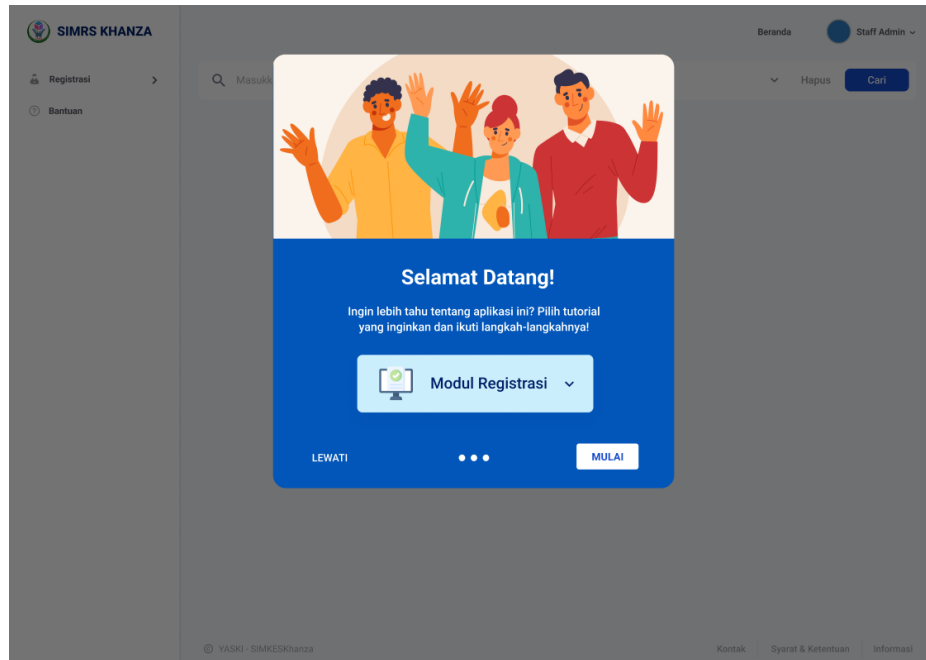
#### **4.4.4 High-Fidelity Prototype**

Mockup yang telah selesai kemudian diintegrasikan sehingga membentuk berbagai interaksi dinamakan *high-fidelity prototype (hi-fi)*. Berikut merupakan hasil *hi-fi* yang dibuat menggunakan software figma.

##### 4.4.4.1 Penambahan tutorial singkat

Salah satu permasalahan yang dihadapi responden ketika pertama kali menggunakan SIMRS Khanza adalah kebingungan dalam memahami alur yang terdapat pada aplikasi tersebut. Pengguna perlu melihat tutorial video dan buku paduan yang disiapkan untuk mengetahui cara menggunakan aplikasi ini. Namun kendalanya, pengguna hanya memiliki sedikit waktu untuk mempelajari aplikasi ini. Untuk itu, penulis membuat rancangan tutorial singkat atau tooltips yang dapat langsung dilihat saat pertama kali menggunakan aplikasi. Diharapkan tooltips ini dapat memudahkan pengguna dalam memahami cara menggunakan aplikasi tanpa perlu membuka file lain dan menghabiskan banyak waktu. Adapun gambar perancangan tutorial singkat terdapat pada gambar dibawah ini.

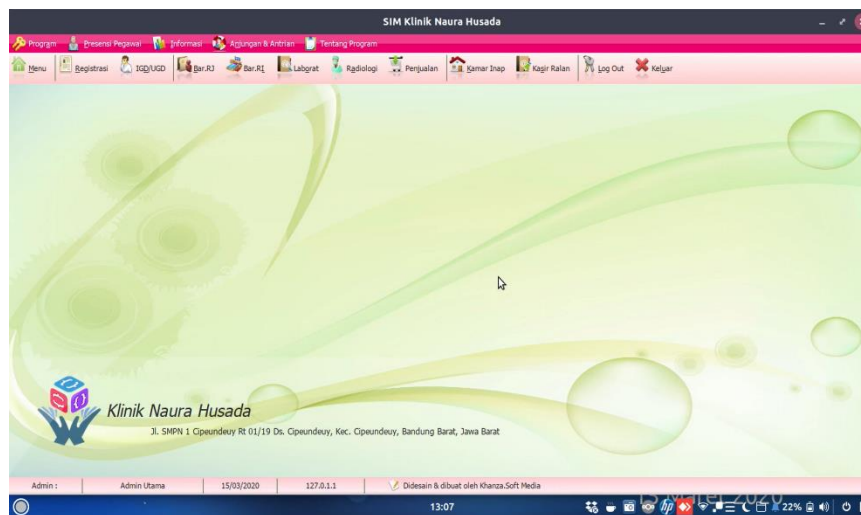




**Gambar 4.11** Tampilan Tutorial Singkat

#### 4.4.4.2 Perubahan *side bar*, *top bar*, *search* dan *footer*

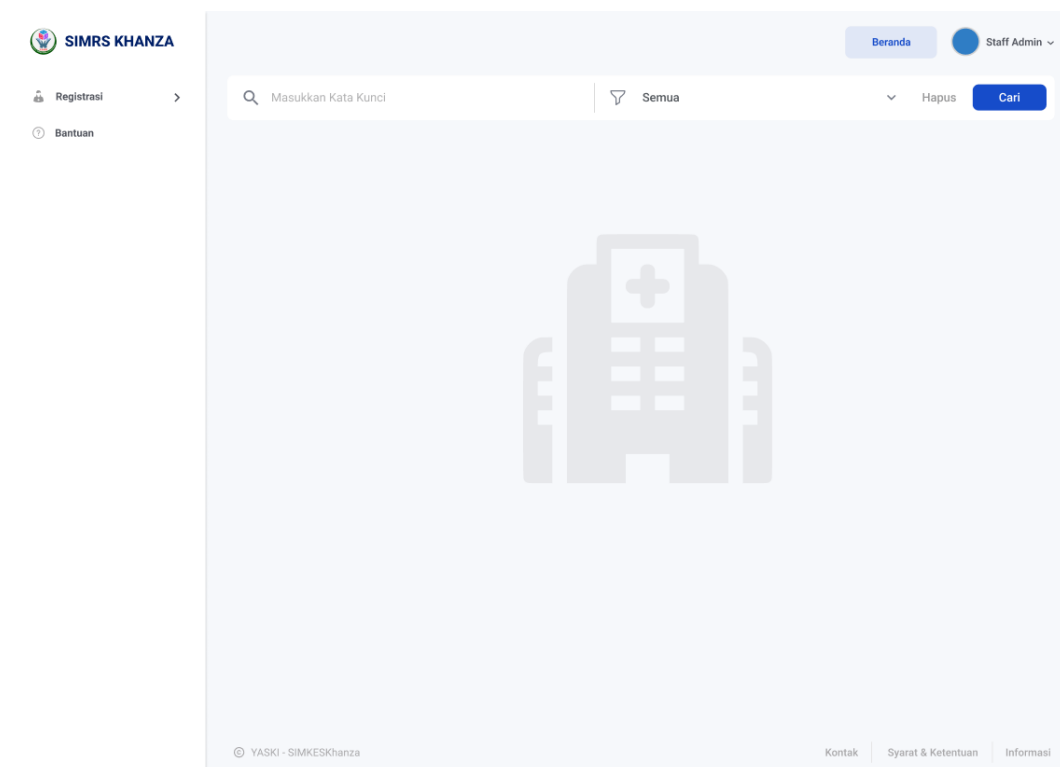
Pada halaman beranda dan halaman lainnya, aplikasi yang sebelumnya tidak terdapat sidebar namun terdapat top bar yang menggabungkan dua bagian. Berikut merupakan gambar halaman beranda sebelumnya.



**Gambar 4.12** Halaman Beranda Saat Ini

Halaman beranda pada rancangan baru aplikasi dapat dilihat ketika pengguna telah menyelesaikan tutorial singkat ataupun saat pertama kali membuka

aplikasi. Rancangan aplikasi yang dibuat memisahkan dua bagian topbar yang terdapat pada aplikasi sebelumnya dengan memindahkan bagian pertama menjadi bagian footer dan membuat side bar untuk kumpulan menu pada bagian kedua sehingga lebih tertata. Pada rancangan desain baru, bagian top bar diisi dengan kolom pencarian yang besebelahan langsung dengan pilihan kategori sehingga ketika melakukan pencarian, pengguna dapat langsung memfilter sesuai kebutuhan pencarian. Sedangkan dibagian kanan terdapat button beranda dan nama pengguna yang ddidalamnya terdapat akses keluar atau logout sehingga menghindari terjadinya kesalahan menekan tombol. Berikut merupakan rancangan desain baru yang telah dibuat.



**Gambar 4.13** Tampilan Rekomendasi Halaman Beranda

#### 4.4.4.3 Halaman Registrasi Pasien baru

**Gambar 4.14** Halaman Registrasi saat ini

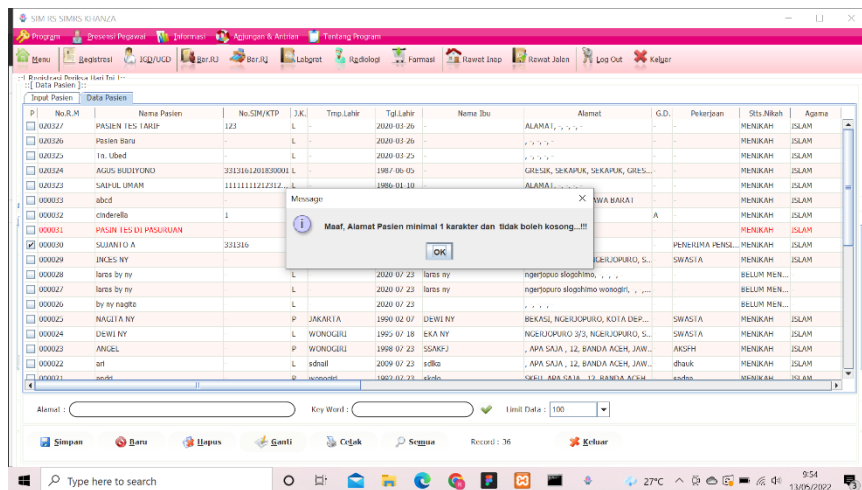
**Gambar 4.15** Rekomendasi Halaman Registrasi Baru

Tampilan halaman registrasi pasien baru pada aplikasi sebelumnya tidak dipisah antara pasien baru dan lama. Untuk mempermudah pengguna dalam memahami penggunaan aplikasi ini maka penulis memisahkan halaman registrasi pasien baru dan registrasi pasien lama atau pasien yang sudah pernah mendaftar. Dan pada rancangan baru aplikasi, terdapat *progress bar* guna memperjelas langkah

pengisian yang harus dilakukan. Setelah melakukan pengisian lengkap formulir pada tahap satu, pengguna dapat melanjutkan pengisian dengan menekan tombol selanjutnya.

#### 4.4.4.4 Formulir Kosong

Pada aplikasi sebelumnya, keterangan error berbentuk *pop up* akan muncul ketika menekan tombol simpan tanpa ada perubahan warna pada formulir yang kosong. Berikut gambar keterangan error pada aplikasi sebelumnya.



**Gambar 4.16** Keterangan Error Saat ini

Hasil perancangan ulang yaitu jika data pada formulir tidak diisi, maka pengguna tetap dapat melanjutkan pengisian namun terdapat keterangan error pada formulir yang formulirnya belum lengkap dan terjadi perubahan warna pada *progress bar* menjadi warna merah. Berikut halaman yang terdapat keterangan error pada formulir.

**Gambar 4.17** Rekomendasi Keterangan Error

#### 4.4.4.5 *Pop Up* Formulir Penambahan Data

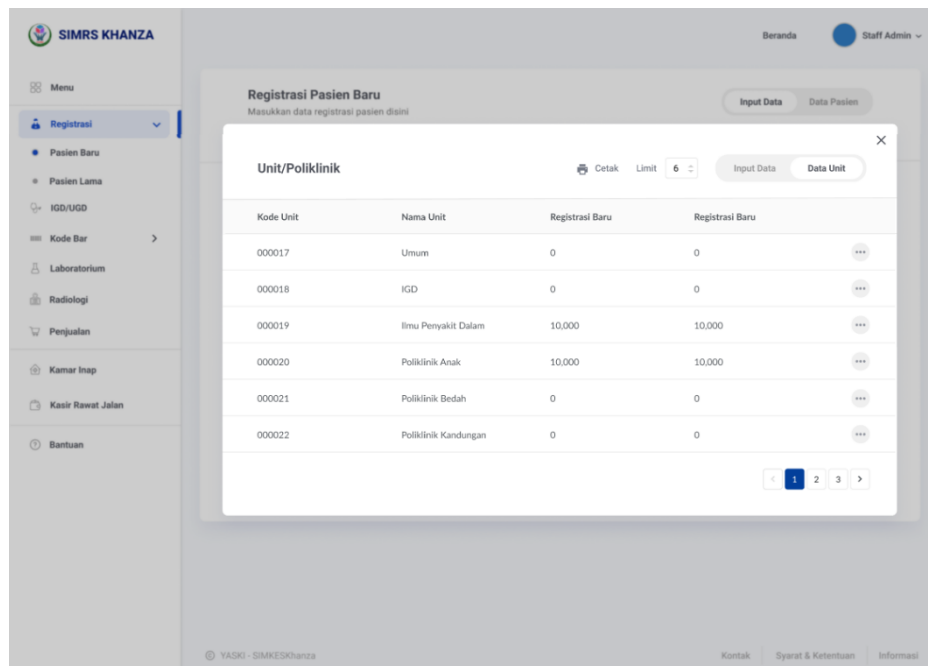
Sebelumnya, pengguna harus menekan ikon *attachment* untuk menambahkan data atau memilih data yang akan digunakan. Sedangkan, ikon *attachment* berfungsi sebagai simbol untuk melampirkan file selain pesan teks seperti dokumen ppt, pdf, gambar dan lainnya. Oleh karena itu, pada rancangan baru yang dibuat, pengguna dapat langsung mengetikkan data dan sistem akan langsung memunculkan *dropdown* hasil pencarian. Jika data tersebut tidak ada maka akan tertera tulisan data tidak ditemukan beserta tombol untuk menambah data baru. Berikut merupakan gambar hi-fi tersebut.

**Gambar 4.18** Rekomendasi Tombol Tambah Baru

**Gambar 4.19** Pop Up Tambah Baru

Jika tombol tambah baru tersebut ditekan maka akan muncul pop up formulir penambahan data yang dapat digunakan saat pengguna membutuhkan tambahan data baru seperti unit, dokter, asal rujukan, dan lainnya. Pengguna juga dapat mengecek data apa saja yang telah ditambahkan pada bagian tersebut dengan menekan tombol data pasien kemudian akan muncul seluruh data yang telah ditambahkan. Apabila pengguna telah selesai mengisi pop up tersebut maka tekan

simpan dan jika berhasil akan memunculkan notifikasi data telah tersimpan. Apabila gagal maka akan kembali kehalaman sebelumnya dan muncul notifikasi eror.



**Gambar 4.20** Pop Up Tabel Tambah Baru

#### 4.4.4.6 Halaman Registrasi Pasien Baru Tahap 2

Pada halaman registrasi pasien baru tahap dua terdapat penyesuaian susunan formulir yang harus diisi. Formulir tersebut disusun sesuai dengan urutan label Kartu Tanda Penduduk (KTP). Penyusunan berdasarkan ktp diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam melakukan pengecekan ulang. Dimana pada aplikasi sebelumnya form disusun secara tidak berurutan. Setelah melalui tahap satu dan lanjut ke halaman tahap dua maka akan muncul tombol sebelumnya yang dapat digunakan untuk kembali ke tahap sebelumnya jika pengguna ingin memperbaiki atau mengoreksi kembali tahap tersebut. Tombol tersebut terdapat pada halaman

registrasi tahap dua hingga empat. Berikut tampilan antarmuka halaman registrasi tahap 2.

The screenshot shows the 'Registrasi Pasien Baru' form at stage 2 of 4. The form includes the following fields:

- Nomor Rekam Media: 000017 (with an 'Otomatis' checkbox checked)
- Nomor KTP/SIM: 1671000000123
- Nama Pasien: Aika Syakira
- Tempat Lahir: Surabaya
- Tanggal Lahir: 21-04-2022
- Jenis Kelamin: Perempuan
- Golongan Darah: A
- Alamat Pasien: Jalan Mekar Sari
- Kelurahan/Desa: Kebun Bunga
- Kecamatan: Sukarame
- Kota/Kabupaten: Palembang
- Provinsi: Sumatera Selatan
- Agama: Islam
- Status Perkawinan: Belum Kawin
- Pekerjaan: PNS
- NIP/KRP: -
- Instansi Pekerjaan Pasien: -
- Jenjang Pendidikan: S1

Navigation buttons include '< Sebelumnya' and 'Selanjutnya >'. The footer contains '© YASKI - SIMKESKhanza', 'Kontak', 'Syarat & Ketentuan', and 'Informasi'.

**Gambar 4.21** Halaman Registrasi Tahap 2

#### 4.4.4.7 Halaman Registrasi Pasien Baru Tahap 4

The screenshot shows the 'Registrasi Pasien Baru' form at stage 4 of 4. The form includes the following fields:

- Nama Penanggung Jawab: Rhuana
- Alamat Penanggung Jawab: Jalan Mekar Sari
- Hubungan: Saudara
- Pekerjaan Penanggung Jawab: PNS
- Nama Ibu: Monica
- Kelurahan/Desa: Kebun Bunga
- Kecamatan: Sukarame
- Kota/Kabupaten: Palembang
- Provinsi: Sumatera Selatan

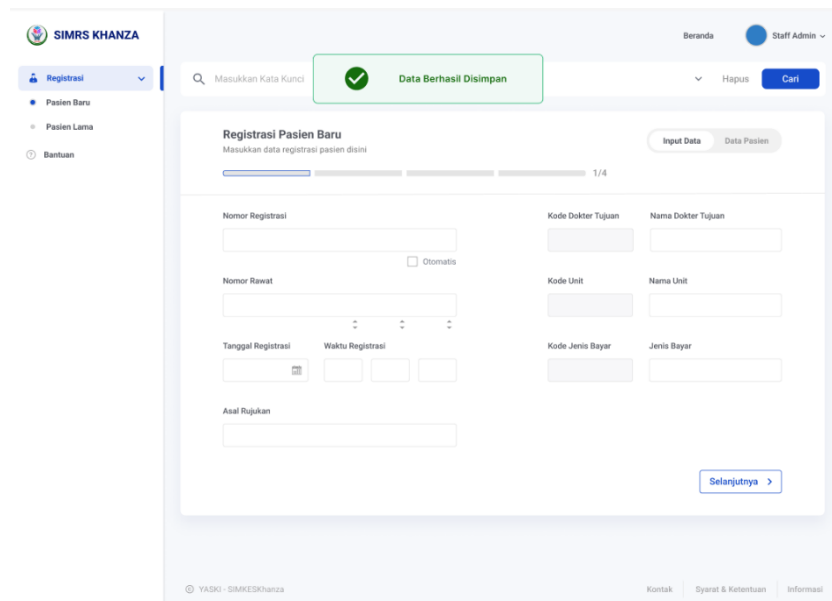
Navigation buttons include '< Sebelumnya', 'Batal', and 'Simpan'. The footer contains '© YASKI - SIMKESKhanza', 'Kontak', 'Syarat & Ketentuan', and 'Informasi'.

**Gambar 4.22** Halaman Registrasi Tahap 4



Pada halaman registrasi baru tahap empat, formulir dikhususkan untuk penanggung jawab pasien. Disudut kanan bawah terdapat tombol batal yang berguna untuk menghapus data dari awal tahapan hingga akhir yang kemudian pengguna diarahkan ke halaman registrasi tahap satu. Sedangkan disebelahnya merupakan tombol simpan yang berguna untuk menyimpan data.

#### 4.4.4.8 Notifikasi dan Toast Message Data Telah Tersimpan



**Gambar 4.23** Notifikasi dan *Toast Message*

Pada aplikasi sebelumnya, tidak terdapat notifikasi data telah tersimpan. Dan berdasarkan tahapan ketiga yang telah dilakukan, dibutuhkan penambahan feedback aplikasi apakah data yang diisi sudah benar ataupun tidak. Sehingga pengguna menjadi yakin dengan tindakan yang dilakukan. Penambahan toast message berguna untuk memberi tahu pengguna bahwa data yang diisi telah disimpan. Sedangkan penambahan notifikasi pada tombol data pasien berguna untuk memberi tanda bahwa data yang disimpan sebelumnya dapat dilihat pada halaman tersebut.

#### 4.4.4.9 Halaman Data Pasien

No. RM	Nama Pasien	No. SDN/KTP	J.K.	Tmp. Lahir	Tgl. Lahir	Nama Ibu	Alamat	G.D.	Pekerjaan	SMC. Nikah	Agama
020327	PASIFIN TYG TARIF	123	L	-	2020-03-26	-	ALAMAT, ...	-	-	MENIKAH	ISLAM
020326	Pasien Baru	-	L	-	2020-03-26	-	-	-	-	MENIKAH	ISLAM
020325	In. Ubed	-	L	-	2020-03-25	-	-	-	-	MENIKAH	ISLAM
020324	AGUS BUDIYONO	3313161201830001	L	-	1987-06-05	-	GRESIK, SEKAPUK, SEKAPUK, GRES...	-	-	MENIKAH	ISLAM
020323	GATULU LIMAM	11111111212312...	L	-	1986-01-10	-	ALAMAT, ...	-	-	MENIKAH	ISLAM
000033	abcd	-	L	bestul	2022-05-11	aaaa	-	-	-	MENIKAH	ISLAM
000032	crdendella	1	P	alaska	1992-05-10	-	-	-	-	MENIKAH	ISLAM
000031	PASIN TES DI PASURUAN	-	L	-	2020-09-15	-	-	-	-	MENIKAH	ISLAM
000030	SUMANTO A	331316	L	Surabaya	0010-12-06	-	-	-	PENESMA PENSI...	MENIKAH	ISLAM
000029	MUTS NY	-	P	WONOGIRI	1980-03-23	RINA NY	NGERJOPURO 3/1, NGERJOPURO, S...	-	SIWASTA	MENIKAH	ISLAM
000028	lras by ny	-	L	-	2020-07-23	lras ny	ngerpapo sloplomo, ...	-	-	BELUM MEN...	-
000027	lras by ny	-	L	-	2020-07-23	lras ny	ngerpapo sloplomo woosopi, ...	-	-	BELUM MEN...	-
000026	by ny nagla	-	L	-	2020-07-23	-	-	-	-	BELUM MEN...	-
000025	NAGITA NY	-	P	JAKARTA	1990-02-07	DEWI NY	DEKAS, NGERJOPURO, KOTA DEP...	-	SIWASTA	MENIKAH	ISLAM
000024	DEWI NY	-	L	WONOGIRI	1995-07-18	EKA NY	NGERJOPURO 3/1, NGERJOPURO, S...	-	SIWASTA	MENIKAH	ISLAM
000023	ANGEL	-	P	WONOGIRI	1998-07-23	SSAKFI	APA SAJA, 12, BANDA ACEH, JAW...	-	AKSHI	MENIKAH	ISLAM
000022	eri	-	L	schall	2009-07-23	sdika	APA SAJA, 12, BANDA ACEH, JAW...	-	dhask	MENIKAH	ISLAM
000021	awki	-	D	semerang	1993-02-23	skvts	OKTII, ADA GATA, 12, BANDA ACEH...	-	sedha	MENIKAH	ISLAM

**Gambar 4.24** Halaman Data Pasien Saat Ini

Gambar diatas merupakan halaman tabel data pasien pada aplikasi sebelumnya. Untuk memunculkan tabel data pasien, pengguna harus menekan tombol semua atau menekan ikon centang hijau pada bagian bawah aplikasi. Kemudian, aksi yang dapat dilakukan pada tiap baris tabel dibagi menjadi dua, yang pertama terdapat pada bagian bawah halaman dan yang kedua dapat dilihat ketika pengguna klik kanan pada kursor lalu memilih aksi yang diinginkan.

Perubahan yang terdapat pada rancangan baru yaitu penyesuaian layout dengan menyamaratakan jarak antar kolom tabel, menempatkan opsi pilihan halaman menjadi dropdown yang terletak pada dibagian atas tabel, mengeliminasi tombol keluar, menyusun urutan data tabel sesuai dengan perubahan pada halaman input data, menempatkan seluruh aksi pada tombol aksi yang terletak pada bagian kanan tabel, melakukan perubahan penempatan tombol cetak, limit, dan periode menjadi dibagian atas tabel. Berikut merupakan rancangan tampilan antarmuka

halaman tabel data pasien dan halaman data pasien yang menampilkan *dropdown* aksi.

The screenshot shows the SIMRS KHANZA interface with a table of patient registration data. The table has the following columns: Nomor Registrasi, Nomor Rawat, Tanggal Registrasi, Waktu Registrasi, Dokter Tujuan, and Nomor Rekam Medis. The data rows are as follows:

Nomor Registrasi	Nomor Rawat	Tanggal Registrasi	Waktu Registrasi	Dokter Tujuan	Nomor Rekam Medis
0010	2022/04/21/00050	21-04-2022	10:33:10	dr. Bambang Priyo	000017
0009	2022/04/21/00049	21-04-2022	10:11:10	dr. Dicky Cahyo	000018
0008	2022/04/21/00048	21-04-2022	10:02:10	dr. Dewi Sartika	000019
0007	2022/04/21/00047	21-04-2022	09:33:10	dr. Evina	000020
0006	2022/04/21/00046	21-04-2022	09:13:10	dr. Eka Setiawan	000021
0005	2022/04/21/00045	21-04-2022	09:03:10	dr. Farika Ardin	000022
0004	2022/04/21/00044	21-04-2022	08:50:10	dr. Fajar Abdullah	000023
0003	2022/04/21/00043	21-04-2022	08:40:10	dr. Gisela Atasyia	000024
0002	2022/04/21/00042	21-04-2022	08:33:10	dr. Gilang Pradana	000025
0001	2022/04/21/00041	21-04-2022	08:20:10	dr. Husein Aisyah	000026

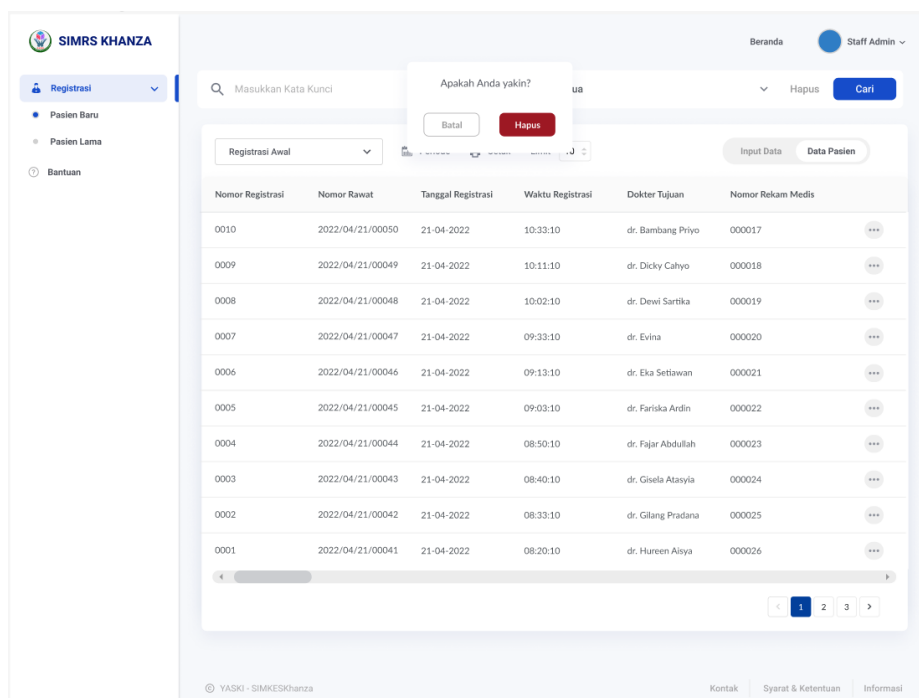
**Gambar 4.25** Rekomendasi Halaman Data Pasien

The screenshot shows the same SIMRS KHANZA interface, but with a dropdown menu open for the first row (Nomor Registrasi 0010). The dropdown menu contains the following options: Edit, Hapus, Bukti Registrasi, Label, Gelang, and Kode Bar.

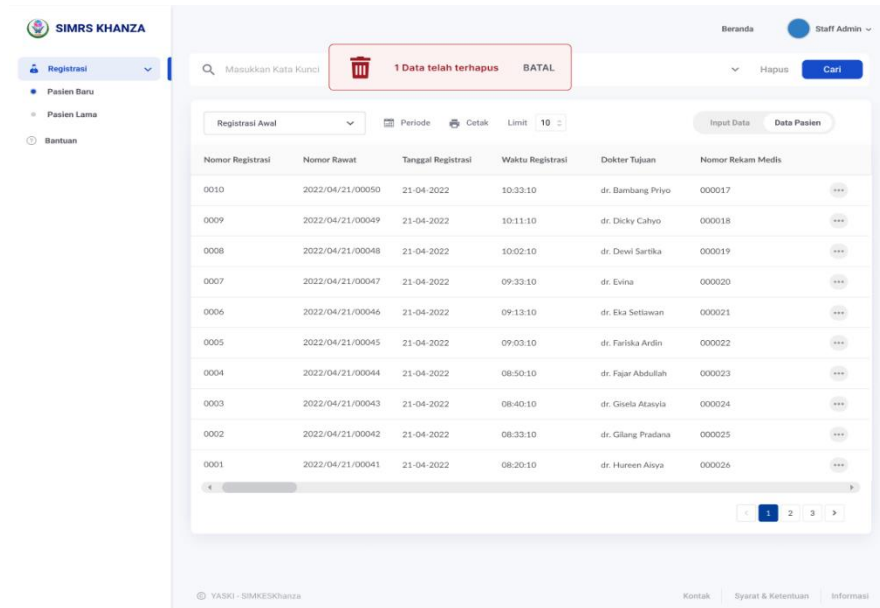
**Gambar 4.26** Dropdown Aksi

#### 4.4.4.10 Pop Up Konfirmasi dan Toast Message Data Terhapus

Pada aplikasi sebelumnya saat pengguna menghapus data tabel, pengguna hanya perlu menekan tombol *checkbox* lalu menekan tombol hapus dan data langsung terhapus. Namun pada rancangan baru aplikasi yang dibuat, dilakukan penambahan *Pop up* yang bertujuan untuk memastikan kembali kepada pengguna apakah data tersebut benar-benar ingin dihapus atau tidak sehingga diharapkan meminimalisasi terjadinya kesalahan yang tidak disengaja oleh pengguna. Jika pengguna menekan tombol hapus artinya pengguna telah mengkonfirmasi Tindakan tersebut dan aplikasi akan menampilkan *toast message* berisi pemberitahuan data telah terhapus serta terdapat tombol batal jika pengguna ingin membatalkan tindakan tersebut. Berikut merupakan gambar Pop Up konfirmasi hapus dan toast message data telah terhapus.



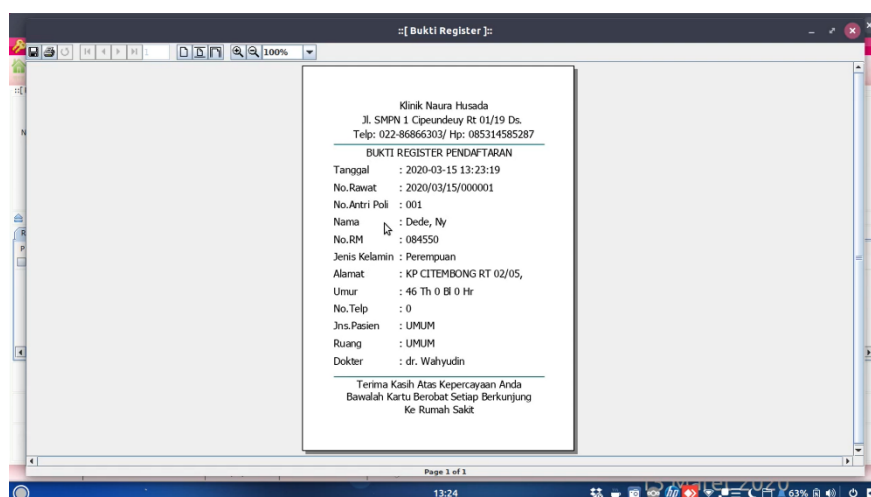
**Gambar 4.27** Pop Up Konfirmasi Hapus



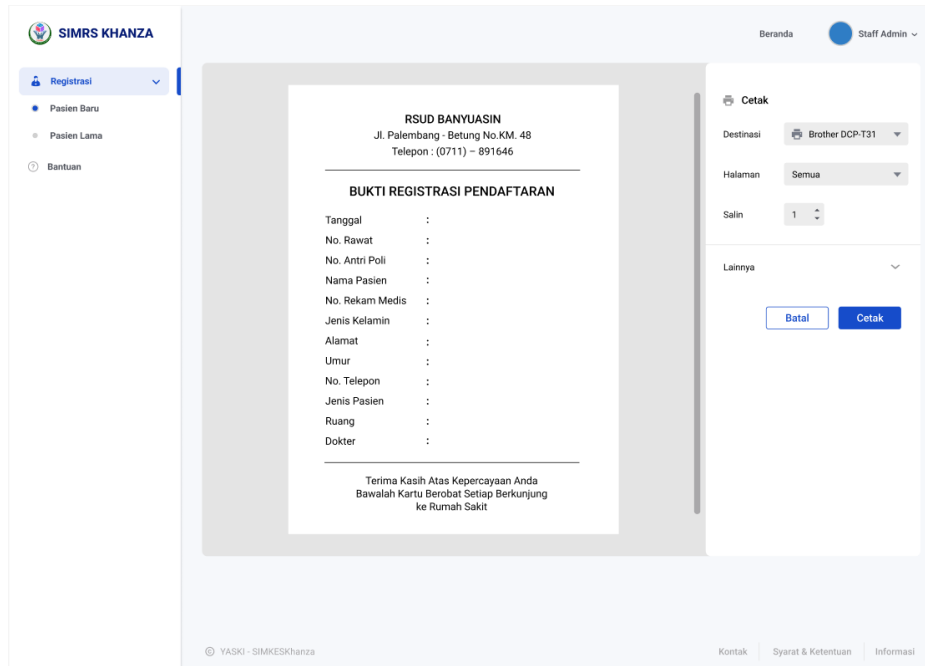
**Gambar 4.28** Notifikasi Data Terhapus

#### 4.4.4.11 Halaman Cetak

Perubahan pada halaman cetak terdapat pada penyesuaian layout dengan menempatkan seluruh aksi yang dapat dilakukan dibagian kanan layar dan memfokuskan sebelah kiri sebagai tampilan halaman yang akan dicetak. Berikut merupakan tampilan aplikasi sebelumnya dan rancangan baru yang direkomendasikan.

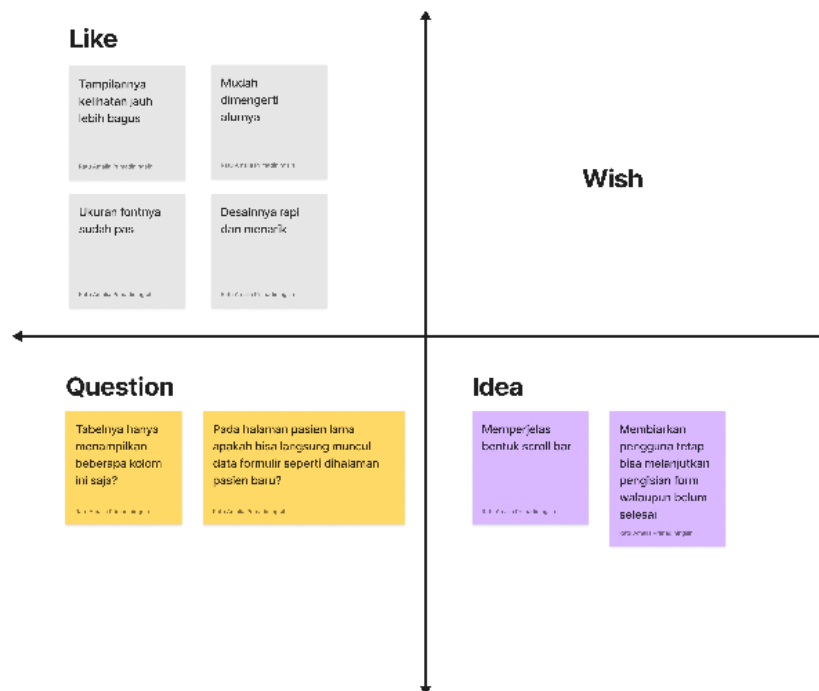


**Gambar 4.29** Halaman Cetak Saat Ini



Gambar 4.30 Rekomendasi Halaman Cetak

4.5 Test



Gambar 4.31 Matriks *Feedback Capture*

Metode *Design thinking* tahap akhir ialah *Testing* atau pengujian. Tahap pengujian dilakukan dengan menghendaki pengguna melakukan uji coba prototype yang disaksikan oleh penulis melalui Zoom. Akses *link prototype* diberikan saat peserta telah memasuki Zoom meeting dan setelah uji coba selesai, peserta diberikan *link* Google Form yang berisikan pertanyaan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Adapun hasil umpan balik yang diberikan oleh pengguna saat melakukan uji coba dapat dilihat pada matriks *Feedback Capture Grid* berikut.

Pada bagian *Like*, peserta pengujian menyebutkan bahwa “*Tampilannya kelihatan jauh lebih bagus*”, “*Mudah dimengerti alurnya*”, “*Ukuran fontnya sudah pas*”, “*Desainnya rapi dan menarik*”. Kemudian pada bagian *Question*, peserta pengujian bertanya pertanyaan “*Tabelnya hanya menampilkan beberapa kolom ini saja?*”, “*Pada halaman pasien lama apakah bisa langsung muncul data formulir seperti dihalaman pasien baru?*”. Lalu pada bagian *Wish*, peserta pengujian tidak memberikan kritik atau sesuatu yang benar-benar harus diubah. Dan pada bagian *Idea*, ide yang muncul saat melakukan pengujian, yaitu memperjelas bentuk scroll bar dan membiarkan pengguna tetap bisa melanjutkan pengisian form ketahap selanjutnya walaupun masih ada kolom yang belum terisi.

Setelah melakukan pengujian kemudian dilakukan perubahan dengan mencoba ide yang terdapat pada *feedback capture grid*. Penerapan ide tersebut kemudian diujikan kembali kepada pengguna. Lalu penulis meminta pengguna melakukan pengisian kuesioner SUS dan berikut hasil akhir perhitungan kuesioner.

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS Raw Score	SUS Final Score
5	1	4	2	5	1	5	2	5	2	36	90
4	1	5	2	4	1	4	1	4	1	35	87,5
4	2	4	2	4	2	4	1	5	1	33	82,5
4	2	3	1	4	1	5	1	5	1	35	87,5
5	1	4	2	4	1	5	2	5	2	35	87,5

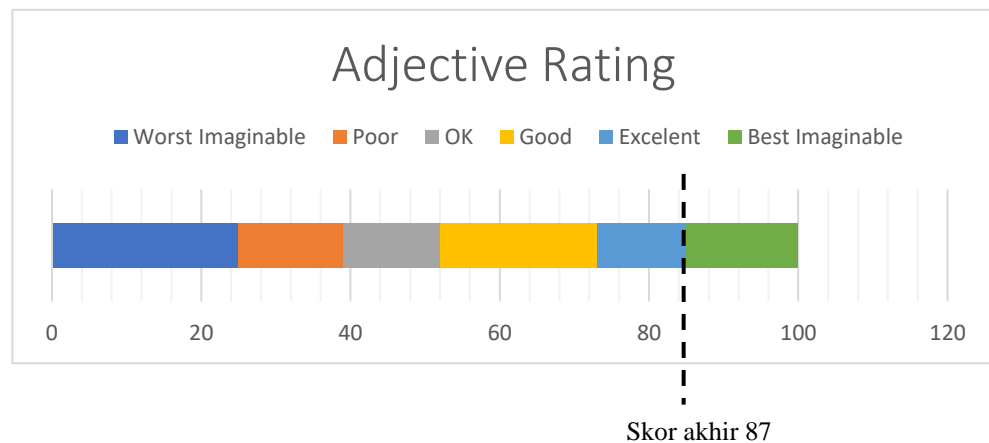
**Gambar 4.32** Hasil Perhitungan Kuesioner

Selanjutnya, skor akhir SUS didapatkan dengan mencari rata-rata nilai maka nilai pada kolom diatas dijumlahkan lalu dibagi total responden yaitu 4 orang.

**Tabel 4.3** Skor Akhir SUS

	Sum Final Score	Mean Final Score
<b>Total</b>	435	87

Perhitungan tersebut menghasilkan skor yang kemudian diinterpretasikan menggunakan *adjective rating*. Berikut merupakan hasil interpretasi SUS yang telah dilakukan.



**Gambar 4.33** Adjective Rating Skor SUS

Berdasarkan indikator di atas dapat dilihat apabila hasil dari evaluasi nantinya mendapatkan nilai 87 maka *usability* dari desain tampilan *interface* tersebut tergolong *Excellent*. sehingga dapat disimpulkan, hasil perancangan ulang dapat diterima pengguna.`



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Pengukuran tingkat *usability* aplikasi SIMRS Khanza menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan nilai skor akhir 26. Hasil *Adjective Rating* menunjukkan *rating* “*Poor*”. Hasil tersebut menyatakan bahwa perlu adanya perbaikan *usability* pada aplikasi tersebut. Oleh karena itu, Peneliti melakukan wawancara kepada pengguna sebagai landasan dalam pembuatan rancangan ulang berupa *high-fidelity prototype* (hi-fi) aplikasi SIMRS Khanza menggunakan alat Figma.
- b. Rekomendasi desain tampilan antar muka yang dibuat telah diujikan menggunakan metode SUS dengan skor nilai 87 yang mendapatkan *rating* “*Excellent*”. Berdasarkan hasil tersebut, artinya desain dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Hasil rekomendasi desain dapat dijadikan pertimbangan pihak pengembang untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas aplikasi tersebut dengan harapan terjadi peningkatan *usability* pada aplikasi SIMRS Khanza.

#### 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan terkait penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Pada penelitian ini, rekomendasi yang dihasilkan berupa hi-fi sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan hingga tahap pembuatan program.
- b. Perbaikan desain masih dapat terus dilakukan pada aspek lain sehingga mencapai *rating best imaginable*.
- c. Untuk penelitian selanjutnya yang menginginkan penelitian dengan topik serupa dapat menggunakan metode penelitian terbaru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, October, 50–55.
- Apriyantini, D. (2018). Analisis Hubungan Kelengkapan Pengisian Resume Medis Terhadap Kesesuaian Standar Tarif INA-CBG's Instalasi Rawat Inap Teratai RSUP Fatmawati Jakarta. *Jurnal Administrasi Rumah Sakit Indonesia*, 2(3).
- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking ( Studi Kasus GrabFood ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7963–7972.
- Bigelow, C. (2019). Typeface features and legibility research. *Vision Research*, 165(April), 162–172. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2019.05.003>
- Bonnardel, N., & Didier, J. (2020). Brainstorming variants to favor creative design. *Applied Ergonomics*, 83(October 2018), 102987. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2019.102987>
- Darrin, M. A. G., & Devereux, W. S. (2017). The Agile Manifesto, design thinking and systems engineering. *11th Annual IEEE International Systems Conference, SysCon 2017 - Proceedings*. <https://doi.org/10.1109/SYSCON.2017.7934765>
- Ependi, U., Putra, A., & Panjaitan, F. (2019). Evaluasi tingkat kebergunaan

aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale.

*Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 63–76.

<https://doi.org/10.26594/register.v5i1.1412>

Karnawan, G. (2021). Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540>

Kenny, U., Regan, Á., Hearne, D., & O’Meara, C. (2021). Empathising, defining and ideating with the farming community to develop a geotagged photo app for smart devices: A design thinking approach. *Agricultural Systems*, 194(August). <https://doi.org/10.1016/j.agry.2021.103248>

Kuo, L., Chang, T., & Lai, C. C. (2022). Affective psychology and color display of interactive website design. *Displays*, 71(November 2021), 102134. <https://doi.org/10.1016/j.displa.2021.102134>

Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The design thinking playbook : mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems.*

Maliang, M. I. dkk. (2019). Sistem Pengelolaan Rekam Medis. *Jurnal Kesehatan*, 2(4), 315–328.

Pileggi, S. F. (2021). Knowledge interoperability and re-use in Empathy Mapping: an ontological approach. *Expert Systems with Applications*, 180(November 2020), 115065. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2021.115065>

Ramadhani, E., & Sidiq, A. (n.d.). *Design Thinking Method to Develop a Digital Evidence Handling Management Application / Ramadhani / Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika.* 34–41.

<https://journals.ums.ac.id/index.php/khif/article/view/12760>

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219.

<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>

Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia ( Marketplace Penjualan Lele ) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.

Shen, Z., Zhang, L., Li, R., & Liang, R. (2020). The effects of icon internal characteristics on complex cognition. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 79(June), 102990. <https://doi.org/10.1016/j.ergon.2020.102990>

Suzianti, A., & Arrafah, G. (2019). User interface redesign of dental clinic ERP system using design thinking: A case study. *PervasiveHealth: Pervasive Computing Technologies for Healthcare*, 193–197.

<https://doi.org/10.1145/3364335.3364369>

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## Lampiran 1 Data Hasil Kuisisioner SUS

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS Raw Score	SUS Final Score
4	5	2	5	3	4	1	5	2	5	8	20
3	4	2	5	3	4	2	5	2	5	9	22.5
2	5	2	5	4	3	2	4	1	4	10	25
2	4	2	5	4	3	2	4	2	4	12	30
2	5	2	4	4	2	2	4	2	4	13	32.5

## Lampiran 2 Kuisisioner Google Form

Section 1 of 2

## Kuisisioner Penelitian Tingkat Kegunaan Sistem

Dalam rangka penyelesaian Skripsi. Saya Ratu Amalia Primadiningsih bermaksud melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi yang berjudul "Evaluasi Dan Perancangan Ulang User Experience Modul Registrasi pada Simrs Khanza Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: RSUD Banyuasin)". Kuisisioner ini ditujukan kepada responden yang pernah/sedang menggunakan SIMRS Khanza.

Nama \*

Short-answer text

Umur \*

Short-answer text

Lama Bekerja \*

Short-answer text

Jenis Kelamin \*

Laki-laki

Perempuan

After section 1 Continue to next section



## Section 2 of 2

## Pernyataan



Kuisisioner ini menggunakan skala 1-5 yang terdiri dari:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

Pilihlah jawaban paling tepat menurut Bapak/Ibu dari skala yang telah ada.

Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi. \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa sistem ini mudah digunakan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini) \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa sistem ini membingungkan \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini. \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini. \*

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

## Lampiran 3 Instrumen Wawancara

**INSTRUMEN WAWANCARA****Interviewer :**

Ratu Amalia Primadiningsih  
 Jurusan Sistem Informasi  
 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

**Time and Place :**

Waktu : -  
 Tempat : Zoom meeting

**Purpose of The Interview :**

1. Mengetahui pengalaman peserta wawancara dalam mengoperasikan aplikasi SIMRS Khanza.
2. Mengetahui kendala yang dihadapi ketika menggunakan aplikasi SIMRS Khanza.
3. Memberikan kesempatan peserta wawancara dalam mengemukakan solusi yang diinginkan terkait permasalahan yang dihadapi.

**Characteristic of Interviewee :**

1. Berdasarkan Jenis Kelamin
2. Berdasarkan Usia
3. Berdasarkan Lama Bekerja

**Personal Data of Interviewee :**

Nama :  
 TTL :  
 Jenis Kelamin:  
 Pekerjaan :  
 Lama Bekerja :

**List of Question :**

1. Deskripsikan secara singkat mengenai rutinitas pekerjaan Bapak/Ibu sehari-hari.
  - a. Kondisi lingkungan kerja
  - b. Frekuensi penggunaan gadget
  - c. Kebutuhan khusus
  - d. Peralatan kerja
2. Bagaimana mekanisme pengelolaan rekam medis di RSUD Banyuasin?
3. Apa saja kendala yang dihadapi dari awal hingga akhir proses pengelolaan rekam medis?
4. Apa yang Bapak/Ibu rasakan dan lakukan ketika mengalami kendala tersebut?
5. Menurut Bapak/Ibu, sistem rekam medis yang ideal sesuai kebutuhan dan harapan Bapak/Ibu itu seperti apa?

## Lampiran 4 Hasil Brainstorming

**HASIL BRAINSTORMING**

Narasumber :

1. Kepala Instalasi Rekam Medis
2. Kepala Bidang Pelayanan
3. Staf IT
4. Staf Administrasi

Tanggal : 17 Maret 2022

Lokasi : Zoom Meeting




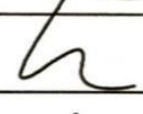

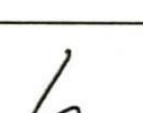
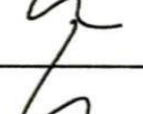


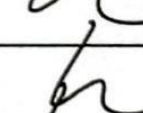
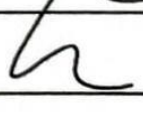
<b>How Might We?</b>	<b>Respon Peserta</b>
Bagaimana kita bisa mendukung user melakukan registrasi secara efisien?	Memberikan pelatihan dan pemahiran secara berkala
	Menghilangkan kolom yang bersifat opsional
	Menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung
	Memperbesar ukuran font, memperbaiki icon
	Menyederhanakan alur registrasi
	Mengintegrasikan sistem yang dibuat dengan Dukcapil
Bagaimana kita bisa memastikan bahwa data yang diisi sudah benar?	Rutin melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan input data


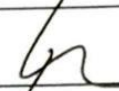



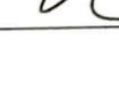
	Membuat visual progress user saat mengisi data
	Membuat informasi terstruktur sehingga memudahkan double check
	Menambahkan feedback aplikasi mengenai data yang diisi apakah benar/tidak
	Memakai layar bantuan yang menampilkan informasi kepada pasien
	Melakukan wawancara singkat dengan pasien/keluarga pasien untuk memastikan data pasien benar
	Menampilkan notifikasi error pada aplikasi jika data yang di inputkan belum benar
Bagaimana kita bisa membantu user baru dalam memahami penggunaan aplikasi dengan mudah?	Menambahkan tutorial singkat pada aplikasi
	Menggunakan bahasa yang konsisten
	Menghilangkan singkatan kata
	Memberi pelatihan dasar

	Menambah fitur page layout customization
	Menyusun pedoman penggunaan aplikasi yang mudah dipahami
	Membuat Video Tutorial langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi SIMRS
Bagaimana pengguna aplikasi dapat mengetahui hal apa saja yang harus dilakukan disertai dengan cara mengerjakannya?	Pendampingan dengan petugas senior
	Mempelajari secara bersama fungsi dan fitur yang dimiliki oleh aplikasi SIMRS tersebut
	Diberikan pelatihan dan pemahiran secara berkala
Bagaimana mungkin pengguna dapat menggunakan aplikasi tanpa melakukan kesalahan secara tidak sengaja seperti tidak sengaja salah menekan suatu tombol?	Membuat tambahan konfirmasi agar tidak langsung melakukan suatu aksi
	Menambahkan hover yang berisi penjelasan ketika mengarahkan mouse ke suatu objek

## KARTU KONSULTASI

Nama : Ratu Amalia Primadiningsih  
NIM : 09031381823067  
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual  
Jenjang : Strata 1 (S1)  
Judul Skripsi : Evaluasi dan Perancangan Ulang User Experience Modul Registrasi pada SIMRS Khanza Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: RSUD Banyuasin)  
Pembimbing I/II : Rahmat Izwan Heroza, S.T., M.T.

No.	Tanggal	Hasil Konsultasi/Komentar	Paraf Pembimbing
1.	23-07-2021	Konsultasi topik TA	
2.	30-07-2021	Konsultasi Latar Belakang	
3.	25-08-2021	Eksplorasi SIMRS Khanza modul registrasi	
4.	16-09-2021	Konsultasi Instrumen Wawancara	
5.	22-09-2021	Konsultasi Hasil Revisi Instrumen Wawancara	
6.	05-11-2021	Konsultasi tahap empathize: empathy map dan user persona	
7.	17-11-2021	Konsultasi tahap define	
8.	18-11-2021	Konsultasi Bab I, II, III	
9.	01-03-2022	Konsultasi penyusunan pertanyaan tahap ideate	
10.	21-03-2022	Konsultasi hasil Brainstorming	
11.	14-04-2022	Konsultasi mengenai icon aplikasi	

12.	12-05-2022	Konsultasi progress pembuatan Mockup	
13.	20-05-2022	Konsultasi penyelesaian Mockup	
14.	03-06-2022	Konsultasi penyelesaian Prototype	
15.	10-06-2022	Konsultasi hasil testing iterasi 1	
16.	13-06-2022	Konsultasi Bab 4 dan 5	
17.	14-06-2022	Konsultasi hasil revisi Bab 4 dan 5	

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem  
Informasi,



**Endang Lestari Ruskan, M.T**  
NIP. 197811172006042001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jalan Palembang – Prabumulih Km. 32 Inderalaya Ogan Ilir Kode Pos 30662  
Telepon (+62711) 379249 Faksimile (+62711) 379248  
Pos-el info@[ilkom.unsri.ac.id](mailto:ilkom.unsri.ac.id)

**FORM PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI**

Nama : Ratu Amalia Primadiningsih  
NIM : 09031381823067  
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual  
Hari/Tanggal : Sabtu/25 Juni 2022  
Waktu : 15.00-17.00 WIB  
Judul Tugas Akhir : Evaluasi Dan Perancangan Ulang User Experience Modul Registrasi Pada Simrs Khanza Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Rsud Banyuasin)  
Pembimbing I : Rahmat Izwan Heroza, M.T.  
Perbaikan : 1. Melengkapi halaman pada dropdown aksi  
2. Mengeliminasi menu selain modul registrasi  
3. Memindahkan search bar menjadi section tersendiri

Jangka Waktu Perbaikan 5 hari

No.	Nama Penguji	Status Penguji	Tanda Tangan
1.	Rahmat Izwan Heroza, M.T.	Pembimbing I	
2.	-	Pembimbing II	
3.	Jaidan Jauhari, M.T	Ketua	
4.	Yoppy Sazaki, S.Si., M.T	Penguji I	
5.	Allsela Meiriza, M.T.	Penguji II	

Telah diperbaiki sesuai dengan saran dan koreksi tim penguji ujian Skripsi.

Palembang, Juni 2022

Mengetahui

Ketua Jurusan,

Endang Lestari Ruskan, M.T  
NIP. 197811172006042001