

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE KLINIK
PIRAMIDA JAYA DENGAN METODE LEAN UX**



Disusun Oleh:

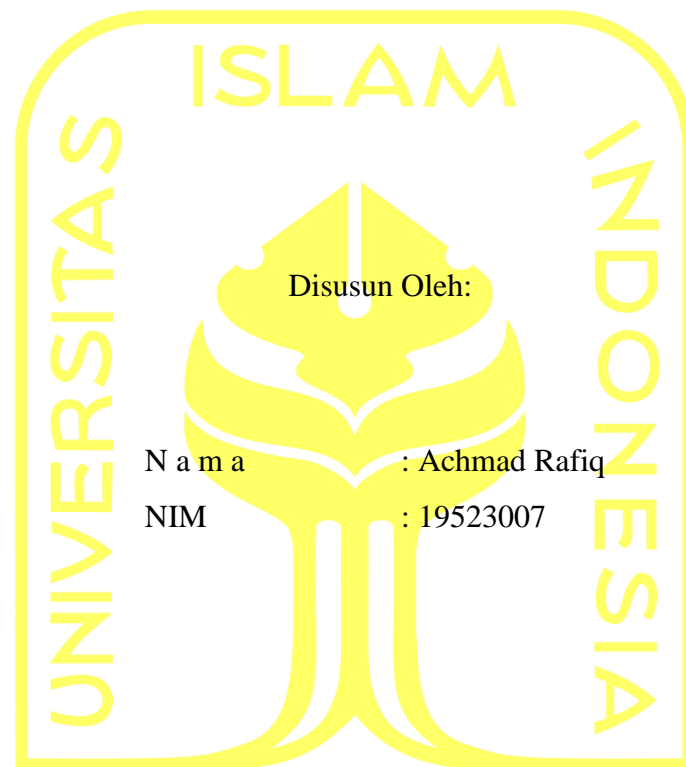
N a m a : Achmad Rafiq
NIM : 19523007

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE KLINIK
PIRAMIDA JAYA DENGAN METODE LEAN UX**

TUGAS AKHIR



المعهد الإسلامي للدراسات والبحوث
Yogyakarta, 7 Juli 2023

Pembimbing,

(Beni Suranto, S.T., M.SoftEng)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE KLINIK
PIRAMIDA JAYA DENGAN METODE LEAN UX**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 21 Juli 2023

Tim Penguji

Beni Suranto, S.T., M.SoftEng.

Anggota 1

Ari Sujarwo, S.Kom., MIT. (Hons)

Anggota 2

Kholid Haryono, S.T., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Rafiq

NIM : 19523007

Tugas akhir dengan judul:

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE KLINIK
PIRAMIDA JAYA DENGAN METODE LEAN UX**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Juli 2023



Achmad Rafiq

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Robbil'alamin segala puji bagi Allah *Subahnahu Wa Ta'Ala* atas segala karunia serta Rahmat-Nya yang telah memberikan penulis kesehatan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini tanpa kendala.

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada kedua orang tua dan kedua kakak saya, yang selalu memberi dukungan dan mendoakan saya setiap saat.

Kepada Bapak Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng. yang bersedia untuk membimbing saya dalam setiap proses pengerjaan penelitian dan laporan tugas akhir ini.

Kepada Bapak Al-fiannor Rozikin, S.IP., MM. yang telah menyediakan waktunya untuk memperbolehkan saya melakukan penelitian terhadap Klinik Piramida Jaya.

Kepada teman-teman saya yang telah memberi dukungan dan menemani saya selama proses penelitian agar saya tidak pusing.

Kepada kucing saya tercinta Yellow yang selalu menemani saya selama proses penelitian dari awal hingga akhir.

Saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan dan rezeki yang melimpah.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

HALAMAN MOTO

“Take heed, once you set forth, you cannot turn back”

(King Regis Lucis Caelum – Final Fantasy XV)

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga”

(HR Muslim, no.2699)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Perancangan Desain UI/UX Website Klinik Piramida Jaya Dengan Metode Lean UX”. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di akhirat kelak. Aamiin.

Laporan tugas akhir ini dibuat dengan tujuan memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program studi SRATA SATU (S1) pada program studi Informatika Fakultas Teknologi Industri di Universitas Islam Indonesia. Dengan berakhirnya penelitian dan laporan tugas akhir ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, yang selalu memberi dukungan, doa dan membiayai peneliti selama masa perkuliahan dari awal hingga akhir.
2. Kedua Kakak, yang selalu memberi bantuan dan motivasi untuk menyelesaikan studi.
3. Bapak Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu dan usahanya untuk memastikan kelancaran penyelesaian laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Hari Purnomo, Prof., Dr., Ir., M.T., IPU, ASEAN.Eng. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia, dan sebagai Dosen Pembimbing Akademik peneliti.
6. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
7. Bapak Al-fiannor Rozikin, S.IP., MM. selaku Direktur Klinik Piramida Jaya, Kota Balikpapan.
8. Teman-teman yang selalu memberi dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan studi saya.
9. Segala pihak yang peneliti tidak dapat disebutkan secara spesifik tetap memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, peneliti dengan tulus meminta maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang mungkin terdapat dalam tugas akhir ini. Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan pemahaman yang baik kepada pembaca.

Yogyakarta, 5 Juli 2023



Achmad Rafiq

SARI

Website adalah kumpulan informasi yang terdiri dari halaman *web* yang saling terhubung satu sama lain yang disediakan secara individu, kelompok, atau oleh suatu organisasi *Website*. mudah untuk diakses melalui *internet* oleh masyarakat di berbagai daerah. Sebagai contoh *website* dapat digunakan untuk media pemasaran, informasi, pendidikan, komunikasi, dan promosi.

Pengembangan sebuah *website* seringkali dilakukan tanpa melalui observasi dengan pengguna, sehingga menimbulkan kesalahan dalam proses pengembangannya. Banyak *website* yang memaksakan penggunaannya untuk menggunakan fitur yang terkadang tidak mereka perlukan atau bahkan mempersulit penggunaannya (Susanti et al., 2019). Alasan dipilihnya Klinik Piramida Jaya sebagai studi kasus adalah karena klinik tersebut sudah tidak memiliki kontrak dengan *developer* sehingga *website* klinik ditutup. Adapun penerapan metode *Lean UX* pada penelitian ini dikarenakan menempatkan pengguna sebagai inti dari proses pengembangan *website*.

Hasil Penerapan metode *Lean UX* pada perancangan desain UI/UX *website* Klinik Piramida Jaya dapat membantu untuk menemukan solusi dan memenuhi kebutuhan pengguna melalui tahap *declare assumptions* hingga tahap *feedback and research*. Hal tersebut menjadikan proses perancangan berjalan secara terarah dan memiliki tujuan yang telah ditentukan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah rancangan *prototype website* Klinik Piramida Jaya untuk memudahkan pengguna dalam pendaftaran janji temu. Diharapkan hasil dari perancangan desain UI/UX *website* Klinik Piramida Jaya dapat memberi kemudahan kepada pengguna dalam pencarian informasi terkait klinik dan pendaftaran *booking* untuk janji temu.

Kata kunci: *Website, Lean UX, UI/UX, Prototype*

GLOSARIUM

<i>User Interface</i>	Serangkaian tampilan grafis yang dapat dipahami pengguna secara konseptual dan fisik saat menggunakan suatu sistem.
<i>User Experience</i>	Persepsi dan respon seseorang yang muncul dari produk dan sistem di mana pengguna ikut terlibat.
<i>Prototype</i>	Tampilan desain awal yang digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan <i>interface</i> suatu sistem atau aplikasi.
<i>Wireframe</i>	Rangkaian awal dalam bentuk sketsa kasar untuk penataan elemen sebelum pembuatan desain yang lebih detail.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI.....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Klinik Piramida Jaya.....	6
2.2 <i>User Interface (UI) / User Experience (UX)</i>	7
2.3 Lean UX.....	9
2.3.1 <i>Agile Development</i>	9
2.3.2 <i>Design Thinking</i>	9
2.3.3 <i>Lean Startup</i>	10
2.4 Penelitian Sejenis	12
2.5 <i>Style Guide</i>	12
2.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Pengumpulan Data	16
3.1.1 Kuesioner.....	17
3.1.2 <i>Guided Interview</i>	18
3.2 <i>Declare Assumptions</i>	18
3.2.1 <i>Problem Statements</i>	18
3.2.2 <i>Assumptions Worksheet</i>	19
3.2.3 <i>Prioritizing Assumptions</i>	20
3.2.4 <i>Hypotheses</i>	20
3.2.5 <i>Proto-persona</i>	20
3.3 <i>Create an Minimum Viable Product (MVP)</i>	21
1. <i>User Flow</i>	21
2. <i>Wireframe</i>	21
3.4 <i>Run an Experiments</i>	21
3.5 <i>Feedback and Research</i>	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	23

4.1.1	Kuesioner.....	23
4.1.2	<i>Guided Interview</i>	29
4.2	<i>Declare Assumptions</i>	31
4.3	<i>Create an Minimum Viable Product (MVP)</i>	35
4.3.1	<i>User flow</i>	35
4.3.2	<i>Wireframe</i>	36
4.4	<i>Run an Experiments</i>	42
4.5	<i>Feedback and Research</i>	42
4.5.1	Hasil Kuesioner Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	42
4.5.2	Hasil Rekapitulasi Nilai SUS	43
4.5.3	Hasil Desain <i>High Fidelity</i>	45
4.5.4	Hasil Validasi Desain <i>High-Fidelity</i>	54
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran.....	56
	DAFTAR PUSTAKA.....	57
	LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar kuesioner SUS	14
Tabel 2. 2 Pedoman skor SUS	15
Tabel 3. 2 <i>Template</i> pertanyaan kuesioner	17
Tabel 3. 3 <i>Template</i> pertanyaan <i>guided interview</i>	18
Tabel 3. 4 Lembar <i>problem statements</i>	19
Tabel 4. 1 Hasil <i>guided interview</i> kepada Direktur Klinik Piramida Jaya.....	30
Tabel 4. 2 Tabel <i>Business Assumptions</i>	31
Tabel 4. 3 Tabel <i>User Assumptions</i>	32
Tabel 4. 4 Tabel <i>Hypotheses</i>	33
Tabel 4. 5 Tabel Rekapitulasi Hasil Kuesioner Metode SUS	43
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Pengujian Metode SUS	44
Tabel 4. 7 Hasil <i>feedback</i> validasi.	55
Tabel 4. 8 Nilai <i>feedback</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Klinik Piramida Jaya	7
Gambar 2. 2 Tahapan metode <i>Lean UX</i>	10
Gambar 3. 1 Tahapan Perancangan Penelitian	16
Gambar 3. 2 Format <i>assumptions worksheet</i>	19
Gambar 3. 3 Format <i>proto-persona</i>	21
Gambar 4. 1 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1	23
Gambar 4. 2 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2	24
Gambar 4. 3 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3	24
Gambar 4. 4 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4	25
Gambar 4. 5 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5	26
Gambar 4. 6 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6	26
Gambar 4. 7 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7	27
Gambar 4. 8 Hasil Kuesioner Pertanyaan 8	28
Gambar 4. 9 Hasil Kuesioner Pertanyaan 9	28
Gambar 4. 10 Hasil Kuesioner Pertanyaan 10	29
Gambar 4. 11 <i>Screenshot guided interview</i> dengan Direktur Klinik Piramida Jaya	30
Gambar 4. 12 <i>Prioritizing Assumptions</i>	32
Gambar 4. 13 <i>Persona Pengguna 1</i>	34
Gambar 4. 14 <i>Persona Pengguna 2</i>	34
Gambar 4. 15 <i>Persona Pengguna 2</i>	35
Gambar 4. 16 <i>User Flow Booking Janji Temu</i>	36
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> halaman <i>landing page</i>	37
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> halaman booking janji temu	38
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> halaman konfirmasi data	38
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> halaman metode pembayaran	39
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> halaman detail pembayaran <i>bank transfer</i>	40
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> halaman kuitansi	41
Gambar 4. 23 <i>Wireframe overlay</i> informasi/bantuan	41
Gambar 4. 24 <i>Wireframe overlay QR code</i>	42
Gambar 4. 25 <i>Style guide typography</i>	45
Gambar 4. 26 <i>Style guide colors</i>	46
Gambar 4. 27 <i>Style guide components</i>	47
Gambar 4. 28 Halaman <i>landing page</i> seksi booking janji temu	48

Gambar 4. 29 Halaman <i>landing page</i> seksi layanan.....	48
Gambar 4. 30 Halaman <i>landing page</i> seksi berita dan kontak	49
Gambar 4. 31 Halaman <i>booking</i> janji temu	50
Gambar 4. 32 Halaman Konfirmasi Data	51
Gambar 4. 33 Halaman metode pembayaran	51
Gambar 4. 34 Halaman <i>detail</i> pembayaran <i>bank transfer</i>	52
Gambar 4. 35 Halaman kuitansi.....	53
Gambar 4. 36 <i>Overlay</i> informasi/bantuan.....	53
Gambar 4. 37 <i>Overlay</i> jenis layanan.....	54
Gambar 4. 38 <i>Overlay</i> QR Code.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website adalah kumpulan informasi yang terdiri dari halaman *web* yang saling terhubung satu sama lain yang disediakan secara individu, kelompok, atau oleh suatu organisasi (Rochmawati, 2019). *Website* mudah untuk diakses melalui *internet* oleh masyarakat di berbagai daerah. Sebagai contoh *website* dapat digunakan untuk media pemasaran, informasi, pendidikan, komunikasi, dan promosi. *Website* juga merupakan media yang cocok untuk mengenalkan berbagai potensi dan keunggulan suatu produk yang ingin dipasarkan kepada masyarakat (Hasugian, 2018). Menurut survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2021-2022, jumlah pengguna internet di Indonesia terus tumbuh pesat setiap tahunnya mencapai sekitar 77,02% dari total penduduk. Dengan pesatnya pertumbuhan pengguna *internet* di Indonesia untuk melakukan kegiatan promosi atau pengenalan produk kepada masyarakat di sebuah *website* merupakan hal yang baik.

Pengembangan sebuah *website* seringkali dilakukan tanpa melalui observasi dengan pengguna, sehingga menimbulkan kesalahan dalam proses pengembangannya. Banyak *website* yang memaksakan penggunaannya untuk menggunakan fitur yang terkadang tidak mereka perlukan atau bahkan mempersulit penggunaannya (Susanti et al., 2019). *Website* sebagai media informasi yang baik dalam hal *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). UI/UX *website* yang baik menciptakan kenyamanan dan ketertarikan ketika pengguna mencari informasi yang mereka butuhkan (Naser et al., 2018). Menurut ISO 9241-210, UX adalah persepsi dan respon seseorang yang dihasilkan dari suatu produk dan sistem dimana pengguna berpartisipasi (Setiadi dan Setiaji 2020). Prinsip dalam merancang UX adalah untuk mendapatkan nilai kenyamanan dan kepuasan pengguna. Untuk meningkatkan kualitas informasi dan kepuasan pengguna dalam penelitian ini perancangan desain website dapat dilakukan dengan metode *Lean UX*.

Studi kasus dalam penelitian ini adalah Klinik Piramida Jaya yang merupakan sebuah klinik pratama yang telah berdiri sejak tahun 2013 berada di kota Balikpapan, Kalimantan Timur. Klinik Piramida Jaya menawarkan banyak bidang layanan seperti dokter umum, dokter gigi, laboratorium dan *medical check-up*. Alasan dipilihnya Klinik Piramida Jaya sebagai studi

kasus adalah karena klinik tersebut masih dalam proses pengembangan dari sisi teknologi. Klinik Piramida Jaya pernah melakukan kontrak dengan salah satu *software house* yang ada di kota Balikpapan untuk pembuatan *business site*, namun sekarang kontrak tersebut telah habis dan *business site* milik Klinik telah ditutup. Beberapa proses bisnis yang mereka lakukan masih secara manual seperti pendaftaran pasien dan untuk penyajian informasi terkait kegiatan atau promo spesial hanya melewati Instagram dan Facebook. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan *website* dengan fitur dan kualitas pengalaman pengguna yang dapat menunjang kemudahan pengguna untuk berobat pada *website* Klinik Piramida Jaya.

Penerapan metode Lean UX digunakan dalam penelitian ini karena menempatkan pengguna sebagai inti dari proses pengembangan *website*. Pendekatan metode Lean UX melibatkan pengguna dalam proses pengembangan dengan cara membuat *Minimum Viable Product* (MVP) untuk dites sehingga dapat memberi *feedback* mengenai desain *interface* dan memperbaikinya sesuai hasil yang diterima. Lean UX juga berfokus pada pengurangan proses yang tidak dibutuhkan yang berasal dari hasil siklus pengembangan dan meningkatkan pengalaman pengguna dengan setiap iterasi tanpa perlu menghabiskan terlalu banyak waktu untuk dokumentasi (Anggara et al., 2021).

Dari hasil analisis permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah perancangan ulang desain UI/UX pada *website* Klinik Piramida Jaya dengan metode Lean UX. Tujuan dan metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas *website* dan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengguna sehingga dapat menarik perhatian dan memberi kesan nyaman dari segi penyajian informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana meningkatkan kualitas pengalaman pengguna *website* Klinik Piramida Jaya dengan menggunakan metode *Lean UX*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada di dalam penelitian ini adalah sebagai Berikut:

- a. Penelitian ini berfokus pada pengembangan desain UI/UX untuk fitur pendaftaran pasien melalui *website*.
- b. Responden untuk pengujian *prototype* disasar berusia rentang 18-60 tahun.
- c. Desain tampilan yang dihasilkan berfokus pada *layout desktop (landscape)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Merancang sebuah desain UI/UX yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna *website* Klinik Piramida Jaya menggunakan metode *Lean UX*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh untuk peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyelesaikan kewajiban tugas akhir sebagai syarat kelulusan studi.
- b. Menambah wawasan terkait perancangan desain UI/UX menggunakan metode *Lean UX*.
- c. Mengasah kemampuan dalam perancangan desain UI/UX dengan metode *Lean UX*.

Adapun manfaat yang akan diperoleh untuk pengguna dan pihak klinik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai referensi untuk *developer* dalam pembaharuan desain *website* Klinik Piramida Jaya.
- b. Memberi kemudahan kepada pengguna untuk mengakses *website* dengan desain UI/UX yang telah ditingkatkan.
- c. Memberi kemudahan kepada pengguna untuk melakukan pendaftaran layanan klinik secara *online*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan desain Ui/UX *website* ini menggunakan metode *Lean UX* yang terdiri dari:

- a. Pengumpulan data

Tahapan pertama sebelum memasuki ke langkah perancangan dengan metode *Lean UX* adalah melakukan pengumpulan guna untuk membantu peneliti menghasilkan asumsi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengumpulan data akan dilakukan dengan kuesioner dan *guided interview*.

- b. *Declare Assumptions*

Tahap kedua dalam langkah perancangan dengan metode *Lean UX* dimulai dengan pendeklarasian asumsi permasalahan pengguna, selanjutnya mengubah asumsi tersebut menjadi pernyataan hipotesis dan *persona* pengguna. Hasil pembuatan asumsi dipilih untuk ditentukan sebagai tolak ukur terhadap solusi untuk mengatasi masalah yang ada.

c. *Create an MVP*

Tahap ketiga adalah perancangan *create an MVP*. Bentuk MVP ini melibatkan tahap pengujian dengan perancangan *user flow* dan *wireframe*. Hasil dari percobaan akan menentukan apakah hipotesis yang telah dibuat dapat dinyatakan benar, harus diperbaiki, atau harus dibuang.

d. *Run an Experiments*

Tahap keempat dalam metode ini adalah *run an experiments*. Pada tahap ini dilakukan pengujian *prototype* dari hasil perancangan MVP yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

e. *Feedback and Research*

Tahapan kelima atau terakhir dari metode *Lean UX* adalah *feedback and research*. Pada tahap ini, akan diperhatikan umpan balik dari pengguna, umpan balik tersebut berguna perbaikan apabila terdapat kekurangan, saran, atau rekomendasi pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab yang berisi tentang gambaran masalah dan solusi yang dicapai. Dibawah ini, sistematika penulisan dibagi menjadi 5 bab:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai profil Klinik Piramida Jaya serta teori dasar yang berhubungan dengan perancangan desain UI/UX *website* dengan metode *Lean UX*.

c. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi analisis dan perancangan desain UI/UX *website* Klinik Piramida Jaya yang dibuat berdasarkan pendekatan metode *Lean UX*.

d. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini mencakup hasil dari setiap proses yang ada pada implementasi dan evaluasi hasil dari tampilan desain yang akan digunakan oleh pengguna.

e. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir pada penelitian ini yang membahas kesimpulan dan usulan penelitian yang telah dilakukan pada tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Klinik Piramida Jaya

Klinik Piramida Jaya merupakan sebuah klinik pratama yang telah berdiri sejak tahun 2013 berada di kota Balikpapan, Kalimantan Timur. Klinik Piramida Jaya menawarkan banyak bidang layanan seperti dokter umum, dokter gigi, laboratorium *dan medical check-up*. Klinik pratama merupakan klinik yang menyelenggarakan pelayanan medis dasar dan khusus (Permenkes RI Nomor 9, 2014).

Alasan dipilihnya Klinik Piramida Jaya sebagai studi kasus adalah karena klinik ini masih dalam proses pengembangan dari sisi teknologi. Klinik Piramida Jaya pernah melakukan kontrak dengan salah satu perusahaan software house untuk pembuatan *business site* untuk klinik, namun sekarang kontrak tersebut telah habis masa berlakunya. Dikarenakan kontrak dengan perusahaan *software house* sudah selesai *business site* milik Klinik telah ditutup dan tidak dapat diakses lagi. Beberapa proses bisnis yang mereka lakukan masih secara manual seperti pendaftaran pasien dan untuk penyajian informasi terkait kegiatan atau promo spesial hanya melewati Instagram dan Facebook.

Sebagai catatan bahwa pihak klinik sekarang tidak memiliki bukti seperti foto dari *business site* yang dahulu pernah dimiliki, sehingga dalam penelitian ini peneliti tidak memiliki gambaran *website* terdahulu seperti apa. Peneliti hanya diberi beberapa gambaran seperti fitur apa yang pernah dimiliki *website* tersebut. Fitur yang dimiliki pada *website* klinik sebelumnya adalah profil tentang klinik, jenis-jenis layanan, jadwal dokter dan kontak. Tujuan dari perancangan desain *website* klinik adalah memberikan kemudahan dengan fitur seperti pendaftaran untuk berobat secara *online* serta menyediakan pengalaman pengguna yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai penunjang kemudahan pengguna untuk melakukan pengobatan di *website* Klinik Piramida Jaya.



Gambar 2. 1 Klinik Piramida Jaya

2.2 *User Interface (UI) / User Experience (UX)*

Berikut beberapa definisi *user interface* (UI) menurut para ahli:

- a. Menurut (Satzinger et al., 2015), UI yang lebih dari layer itu, adalah serangkaian tampilan grafis yang dapat dipahami pengguna secara konseptual dan fisik saat menggunakan suatu sistem.
- b. Menurut (Rouse, 2015), UI menyediakan (sarana) dari *input*, yang memungkinkan pengguna mengendalikan sistem dan *output* yang memungkinkan sistem menginformasikan pengguna.
- c. Menurut (Roth, 2017), UI adalah seperangkat alat atau elemen yang digunakan untuk memanipulasi objek digital.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli tentang UI, secara umum dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen grafis yang digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dan mengendalikan suatu sistem (Shirvanadi & Idris 2021). UI sangat penting dalam sistem aplikasi karena hampir semua operasi aplikasi menggunakannya. Suatu *interface* yang buruk mempengaruhi produktivitas sebuah sistem (Setiadi dan Setiaji, 2020). Pada UI ada beberapa komponen, setiap komponen memiliki fungsi yang penting untuk membuat *interface* suatu sistem mudah dipahami. Komponen tersebut yaitu:

1. Tata Letak

Penempatan atau pengaturan posisi untuk elemen grafis seperti tombol, navigasi, dan lain-lain, harus tertata dengan baik sehingga pengguna dapat memahami suatu sistem dengan mudah.

2. Warna

Pemilihan warna berpengaruh dalam pembuatan tampilan. Penggunaan warna pada setiap tombol ataupun tampilan berpengaruh terhadap psikologi dan juga pemahaman dari fungsi tiap elemen.

3. Tipografi

Tipografi atau jenis huruf merupakan salah satu elemen terpenting dalam UI yang dimana dapat memudahkan pengguna selama menggunakan sistem tersebut tanpa mengalami kesusahan dalam melihat suatu tampilan.

User Experience (UX) menurut definisi dari ISO 9241-210 adalah persepsi dan respon seseorang yang muncul dari produk dan sistem di mana pengguna ikut terlibat. UX mengacu pada keseluruhan pengalaman persepsi (emosi dan pikiran), reaksi, dan perilaku yang dirasakan pengguna dari menggunakan sistem, secara langsung atau tidak langsung (Joo, 2017). UX menempatkan pengguna untuk mendefinisikan sistem dari sudut pandang mereka (Kurniawan & Suranto, 2021).

Menurut (Guo, 2012) UX dibagi menjadi 4 elemen yaitu:

a. *Usability*

Merupakan elemen yang mengukur seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas yang diinginkan menggunakan produk atau layanan.

b. *Value*

Merupakan elemen yang digunakan untuk menentukan apakah fitur yang sudah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

c. *Adaptability*

Merupakan elemen yang berarti suatu produk atau layanan berharga, memiliki nilai, dan mudah didapatkan.

d. *Desirability*

Merupakan elemen yang membahas tentang kenyamanan pengguna Ketika menggunakan produk atau layanan tertentu.

Dari pengertian mengenai UX yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa UX merupakan hal penting dalam sebuah produk atau layanan. Suatu produk atau layanan memiliki kemungkinan untuk ditinggalkan oleh pengguna karena pengguna tidak dapat mencapai tujuannya dan tidak menemukan kepuasan serta kenyamanan dalam menggunakan aplikasi (Pradhana & Cahyono, 2022).

Pada UX juga ada *User Experience Design (UXD)*. UXD merupakan serangkaian keputusan berulang yang mengarah pada proses yang produktif dan memuaskan untuk mencapai suatu hasil atau hasil akhir menggunakan alat interaktif (Roth, 2017). Produk dengan desain UXD yang baik dapat membawa dampak dan manfaat yang baik sehingga dapat meninggalkan kesan yang menyenangkan (Pradhana & Cahyono, 2022).

2.3 Lean UX

Lean UX adalah sebuah metode pengembangan UX modern berdasarkan pengembangan *Lean* dan *Agile* yang berpusat pada pengguna dan berfokus pada pengurangan proses yang tidak perlu dihasilkan selama siklus pengembangan, namun tetap fokus untuk meningkatkan pemahaman pengguna terhadap produk yang dirancang melalui beberapa interaksi tanpa menghabiskan banyak waktu untuk dokumentasi (Gothelf, 2013). Perancangan desain UI/UX dengan metode *Lean UX* dipilih karena menggabungkan prinsip *Agile*, *Design Thinking*, dan *Lean Startup* sehingga dapat digunakan dengan efisien untuk pengembangan aplikasi (Sekarningrum & Suranto, 2022). *Lean UX* memiliki empat tahapan untuk pengembangan desain UX, yaitu *Declare Assumption*, *Create an Minimum Viable Products (MVP)*, *Run an Experiments*, dan *Feedback and Research* (Tiksna & Suranto, 2020).

Berikut penjabaran prinsip-prinsip yang digunakan Jeff Gothelf dalam memperkenalkan *Lean UX*:

2.3.1 Agile Development

Pengembangan *Agile* dilakukan dengan tujuan mengurangi waktu siklus pengembangan produk sehingga dapat memberikan *product value* dan *customer value* secara berkelanjutan. Menurut (Gothelf & Seiden, 2016). Menurut (Gothelf & Seiden, 2016), *Lean UX* menerapkan empat prinsip inti pengembangan *Agile* dalam desain produk antara lain:

- a. Memprioritaskan interaksi anggota tim daripada proses dan *tools*,
- b. Memprioritaskan fungsi produk (*viability*) daripada dokumentasi yang rumit,
- c. Memprioritaskan kolaborasi/interaksi konsumen daripada kontrak negosiasi,
- d. Memaksimalkan kemampuan adaptasi terhadap perubahan.

2.3.2 Design Thinking

Dalam buku *Lean UX* yang ditulis (Gothelf & Seiden, 2016), Tim Brown mengartikan *design thinking* sebagai sebuah inovasi solusi yang dilahirkan melalui pengamatan langsung

terhadap apa yang orang inginkan dan yang tidak orang butuhkan terhadap sebuah produk atau solusi yang telah dibuat, dikemas, dipasarkan, dan dijual.

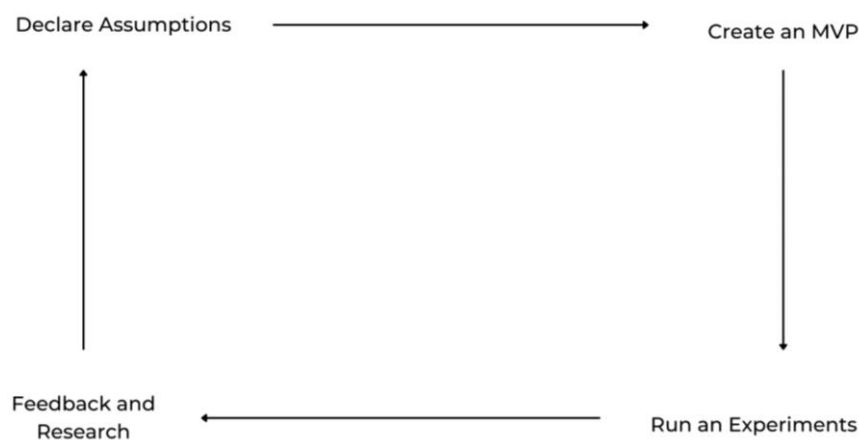
Menurut (Gothelf & Seiden, 2016), *design thinking* dapat mendukung penerapan Lean UX karena segala aspek dari bisnis dapat dilakukan dengan *design method*. *Design thinking* mendorong desainer untuk bekerja secara *out of the box* dan membangun konteks pemahaman terhadap pengguna (*user-centered*). *Design thinking* juga memungkinkan anggota tim non-desainer untuk dapat mengadopsi *design method* dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi dalam peran dan tugasnya masing-masing.

2.3.3 *Lean Startup*

Buku Eric Ries (2011) *The Lean Startup* memperkenalkan metode *Lean Startup* dengan konsep yang dikenal sebagai “*Build-Measure-Learn*”. *Lean startup* mengadaptasi konsep ini dalam konteks kewirausahaan. *Lean startup* mengajarkan perbedaan antara aktivitas yang memberikan nilai tambah dan aktivitas yang memberikan nilai boros serta menunjukkan bagaimana menciptakan produk berkualitas (Afdi & Purwanggono, 2018).

Proses *Lean Startup* dimulai dengan perumusan hipotesis bisnis yang layak dan berkelanjutan, yang kemudian divalidasi oleh pengembangan pelanggan menggunakan metode “*out-of-the-building*”. Tujuan validasi adalah untuk membangun *Minimum Viable Product* (MVP) yang nantinya akan memiliki fitur-fitur yang sesuai dengan pengguna (Priyanto & Setiaji, 2022).

Berikut penjabaran tahapan pada metode *Lean UX*:



Gambar 2. 2 Tahapan metode *Lean UX*

a. *Declare Assumptions*

Declare Assumptions merupakan tahapan pertama dalam mendesain UX menggunakan metode *Lean UX*. Pada tahap ini dibuat asumsi yang digunakan sebagai fakta penunjang untuk mendukung mengapa proyek dikerjakan dan dimaksudkan untuk memperkirakan kebutuhan pengguna. Asumsi dibuat berdasarkan permasalahan yang dialami pengguna dan diolah menjadi solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut (Tiksna & Suranto, 2020). Pada tahapan ini akan dilakukan 5 prosedur, yaitu:

1. *Problem Statement* untuk mendefinisikan masalah yang dihadapi pengguna.
2. *Assumptions Worksheet* untuk menghasilkan asumsi dari *problem statement*.
3. *Prioritizing Assumptions* untuk memprioritaskan asumsi untuk mengembangkan fitur berdasarkan tingkat risiko.
4. *Hypotheses* untuk membuat hipotesis berupa pernyataan yang diyakini kebenarannya.
5. *Proto-persona* untuk membuat model pengguna yang akan memudahkan perancangan aplikasi.

b. *Create an MVP*

Minimum Viable Product (MVP) merupakan salah satu tahapan penting dalam proses perancangan UX dengan metode *Lean UX*. MVP adalah fitur dasar yang digunakan untuk menarik perhatian pengguna (Rahmadani & Dirgahayu, 2022). MVP digunakan dalam *Lean UX* untuk menguji asumsi dan hasil hipotesis yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya (Tiksna & Suranto, 2020).

c. *Run an Experiments*

Run an Experiments merupakan merupakan tahapan ketiga dalam proses perancangan UX dengan metode *Lean UX*. Tahap ini dilakukan dengan pengujian *prototype* yang telah dibuat sehingga penguji dapat memberikan asumsi mereka terhadap aplikasi yang sedang dibangun. *Prototype* yang dihasilkan tidak harus serupa dengan produk aslinya. Pembuatan *prototype* ini mempresentasikan asumsi yang diperoleh sebelumnya (Priyanto & Setiaji, 2022).

d. *Feedback and Research*

Feedback and Research merupakan tahapan terakhir dalam proses perancangan UX dengan metode *Lean UX*. Pada tahapan ini *feedback* pengguna akan didengarkan secara cermat. Tahapan ini dapat berjalan bersamaan dengan tahapan *Run an Experiments* (Sekarningrum & Suranto, 2022).

2.4 Penelitian Sejenis

Metode *Lean UX* telah digunakan pada beberapa penelitian sebelumnya. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Prasida Damar Tikсна yaitu melakukan perancangan desain interaksi aplikasi manajemen bisnis dengan metode *Lean UX*. Peneliti menuliskan bahwa dengan menggunakan pendekatan *Lean UX* didapatkan nilai hasil pengujian dengan skor 86,5% dengan kategori A (Sangat Layak). Dapat disimpulkan bahwa desain prototype ini dapat diterima dan telah memenuhi kebutuhan pengguna (2020).

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Afsha Rahmadani yaitu melakukan penerapan metode *Lean UX* untuk pengembangan desain interaksi aplikasi HiVet!. Peneliti menuliskan bahwa dengan menggunakan metode *Lean UX* didapatkan nilai hasil pengujian kepada 5 responden dengan skor 80,5% dengan kategori A (Sangat Layak). Dapat disimpulkan bahwa desain prototype ini dapat diterima dan telah memenuhi kebutuhan pengguna (2022).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Naufal Alfiansyah Kurniawan yaitu melakukan perancangan pengalaman pengguna pada aplikasi Startup Safir dengan metode *Lean UX*. Peneliti menuliskan bahwa dengan menggunakan metode *Lean UX* didapatkan nilai hasil pengujian efektivitas kepada travel agent dengan skor 96,875% dan kepada calon jamaah adalah 100%. Didapatkan pula nilai hasil pengujian efisiensi kepada travel agent dengan skor 96,31% dan kepada calon jamaah adalah 100%. Dari hasil perhitungan bisa diketahui bahwa pengguna bisa memahami tampilan, fungsi dan memiliki tingkat akurasi responden dalam mengerjakan skenario sudah bagus (2021).

2.5 *Style Guide*

Style guide adalah sebuah *pattern library* yang digunakan sebagai referensi untuk perancangan desain UI dan memvisualisasikan elemen-elemen, dimulai dengan *library pattern* yang digunakan (Yulia et al., 2022). Bagian penting dari desain adalah UI *style guide*, yang dapat digunakan sebagai panduan saat mendesain antarmuka (Darma & Setiawati, 2022).

2.6 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan sebuah metode pengujian usability testing untuk mengukur kegunaan aplikasi. Metode SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan digunakan untuk menguji sistem perkantoran elektronik. SUS dapat memberikan persepsi subjektif pengguna tentang kegunaan aplikasi. Hal ini dapat dilakukan dalam waktu singkat tanpa menghilangkan komponen pengujian utama seperti efisiensi, efektivitas dan kepuasan (Tiksna & Suranto, 2020).

Kuesioner SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang terbagi menjadi dua jenis, 5 pertanyaan berkonotasi positif dan 5 pertanyaan berkonotasi negatif. Kuesioner diberikan kepada peserta tes dan diminta untuk memberikan pendapat mengenai produk yang diuji. Hasil penilaian yang diberikan oleh responden akan disesuaikan dengan ketentuan kategori penilaian SUS dan digunakan untuk memastikan kegunaan dan kelayakan produk (Tiksna & Suranto, 2020).

Skala *likert* umumnya terdiri dari 5 pilihan skala yaitu:

STS = Sangat Tidak Setuju, dengan bobot nilai = 1

TS = Tidak Setuju, dengan bobot nilai = 2

R = Ragu-Ragu, dengan bobot nilai = 3

S = Setuju, dengan bobot nilai = 4

SS = Sangat Setuju, dengan bobot nilai = 5

Tabel 2. 1 Daftar kuesioner SUS

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1	Saya merasa akan menggunakan <i>website</i> ini lagi	1	2	3	4	5
2	Menurut saya, <i>website</i> ini rumit untuk digunakan	1	2	3	4	5
3	Menurut saya, <i>website</i> ini mudah untuk digunakan	1	2	3	4	5
4	Saya rasa saya perlu bantuan orang lain untuk menggunakan <i>website</i> ini	1	2	3	4	5
5	Saya merasa fitur <i>website</i> ini berjalan dengan seharusnya	1	2	3	4	5
6	Menurut saya, ada banyak hal yang tidak konsisten pada <i>website</i> ini	1	2	3	4	5
7	Menurut saya, orang lain akan memahami cara penggunaan <i>website</i> ini dengan cepat	1	2	3	4	5
8	Menurut saya, <i>website</i> ini membingungkan	1	2	3	4	5
9	Menurut saya, tidak ada hambatan selama menggunakan <i>website</i> ini	1	2	3	4	5
10	Saya harus membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>website</i> ini	1	2	3	4	5

Pada langkah selanjutnya, nilai dari setiap soal ganjil dihitung menggunakan rumus yang ada berikut:

$$\text{Pertanyaan nomor ganjil} = \text{bobot nilai} - 1 \quad (2.1)$$

Sedangkan untuk nilai dari setiap nomor genap alam dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Pertanyaan nomor genap} = 5 - \text{bobot nilai} \quad (2.2)$$

Skor SUS ditentukan dengan menjumlahkan bobot dari nilai nilai individu soal ganjil dan genap. kemudian kalikan dengan 2,5. Rumus untuk menghitung skor SUS adalah:

$$x = \Sigma \text{ bobot nilai} \times 2,5 \quad (2.3)$$

Langkah terakhir dalam menentukan skor *usability* website Klinik Piramida Jaya. Berikut rumus perhitungan rata-rata nilai SUS.

$$\bar{X} = \Sigma x / n \quad (2.4)$$

Keterangan:

Σx = jumlah bobot nilai keseluruhan

n = jumlah responden

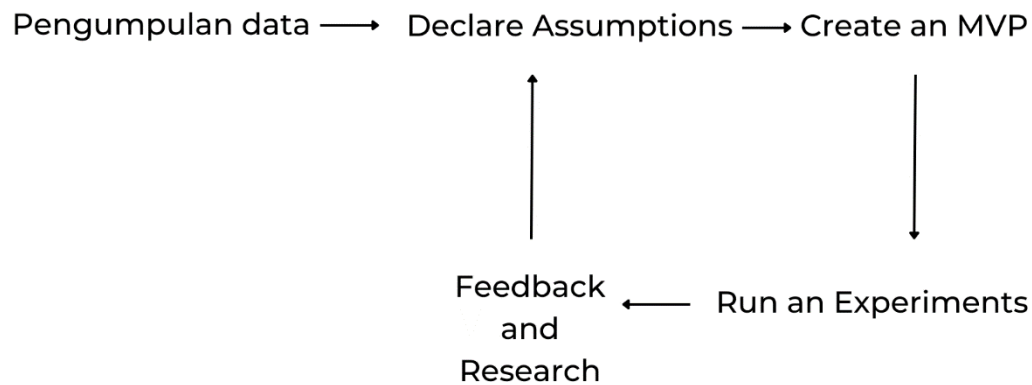
Pendekatan *SUS Score Percentile Rank* digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui rata-rata skor SUS. Panduan untuk skor rata-rata *SUS score percentile rank* untuk menentukan kelayakan ditunjukkan pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Pedoman skor SUS

Nilai	Kategori
62-100	Sangat Layak
49-61	Layak
0-50	Tidak Layak

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan proses analisis dan perancangan Desain UI/UX *website* Klinik Piramida Jaya dengan mengadopsi teori *Lean UX*. Dimulai dengan pengumpulan data, *declare assumptions*, *Create an MVP*, *Run an Experiment* dan *Feedback & Research* lalu kembali ke proses *declare assumptions* jika masalah belum terselesaikan atau pengguna memiliki masalah baru. Seluruh proses *Lean UX* akan dikatakan berhenti ketika pada masalah pengguna terselesaikan dan UI dari sistem yang dibuat tidak memberi kesulitan pada pengguna (Kurniawan & Suranto, 2021).



Gambar 3. 1 Tahapan Perancangan Penelitian

3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan dengan kuesioner dan *guided interview*. Pengumpulan data akan dilakukan kepada warga kota Balikpapan dan pihak Klinik Piramida Jaya. Peneliti akan menanyakan masalah apa yang dialami oleh responden dan mencari tahu ketertarikan warga kota Balikpapan terhadap pendaftaran pengobatan secara *online*.

Pada tahap ini akan disiapkan sebuah kisi-kisi pertanyaan yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data. Hasil dari pengumpulan data akan menjadi dasar untuk melakukan pengembangan desain UI dan UX dengan menerapkan mengimplementasikan metode *Lean UX* (Rahmadani & Dirgahayu, 2022).

3.1.1 Kuesioner

Pada tahap ini kuesioner dibagikan kepada responden melalui link *Google Form* yang telah dibuat oleh peneliti (Sekarningrum & Suranto, 2022). Isi pertanyaan pada kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan warga kota Balikpapan terhadap pendaftaran pengobatan secara *online* di klinik Piramida Jaya. Hasil kuesioner akan digunakan pada tahap *declare assumptions* sebagai asumsi berdasarkan data yang diperoleh dari proses kuesioner pada responden mengenai permasalahan yang ditemukan. Tabel 3.1 menjabarkan *template* pertanyaan kuesioner yang nantinya akan ditujukan kepada pengguna.

Tabel 3. 1 *Template* pertanyaan kuesioner

No	Pertanyaan
1	Seberapa sulit bagi Anda untuk melakukan pendaftaran untuk berobat di badan usaha bidang kesehatan secara langsung?
2	Seberapa sulit bagi Anda untuk melakukan pendaftaran untuk berobat di badan usaha bidang kesehatan melalui telepon?
3	Apakah Anda merasa tidak nyaman saat harus mendaftar langsung atau melalui telepon?
4	Apakah fitur pendaftaran online akan memudahkan Anda untuk melakukan pengobatan atau janji temu dengan dokter?
5	Seberapa sulit bagi Anda untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk pendaftaran sebagai pasien?
6	Seberapa sulit bagi Anda untuk memahami prosedur pendaftaran yang diberikan oleh petugas?
7	Apakah Anda merasa lebih nyaman melakukan pendaftaran melalui fitur pendaftaran online di website badan usaha kesehatan daripada secara langsung di lokasi atau melalui telepon?
8	Apakah Anda pernah menggunakan fitur pendaftaran online pada website badan usaha bidang kesehatan?
9	Apakah anda pernah melakukan pengobatan di klinik Piramida Jaya?
10	Jika ada fitur pendaftaran online pada website klinik Piramida Jaya, apakah Anda akan menggunakan jasa klinik Piramida Jaya sebagai salah satu tempat berobat?

3.1.2 Guided Interview

Guided interview akan dilakukan kepada direktur Klinik Piramida Jaya, yaitu Bapak Alfiannor Rozikin yang bertujuan untuk mencari tahu bagaimana preferensi *website* yang diinginkan oleh Klinik Piramida Jaya sebagai *client*. Hasil interview akan digunakan pada tahap *declare assumptions* sebagai asumsi berdasarkan data yang telah diperoleh. Tabel 3.2 menjabarkan *template* pertanyaan interview yang nantinya akan ditunjukkan kepada pihak klinik.

Tabel 3. 2 *Template* pertanyaan *guided interview*

No	Pertanyaan
1	Apa tujuan anda dalam memiliki desain <i>website</i> klinik ini?
2	Bagaimana anda ingin <i>website</i> klinik anda membedakan diri dari pesaing anda?
3	Bagaimana anda ingin memastikan bahwa pengunjung puas dan merasa mudah dengan penggunaan <i>website</i> klinik?
4	Menurut anda apa yang harus diinformasikan dalam <i>website</i> klinik?
5	Apa yang diharapkan dengan adanya rancangan desain <i>website</i> untuk klinik? (Dari segi fitur atau tampilan)

3.2 Declare Assumptions

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan daftar asumsi masalah berdasarkan penjelasan pengguna dari hasil data kuesioner dan *guided interview* untuk menyelesaikan permasalahan. Daftar asumsi berisi pertanyaan mengenai pendapat serta masalah yang dialami pengguna (Sekarningrum & Suranto, 2022). Tahapan ini bertujuan untuk mempermudah peneliti untuk menemukan nilai, gambaran umum mengenai kebutuhan dari pengguna dan fakta pendukung untuk mendukung keberlangsungan proyek. Pada tahapan *Declare Assumptions* terdapat 5 prosedur yang akan dilaksanakan yaitu:

3.2.1 Problem Statements

Pada proses ini peneliti akan mendefinisikan masalah yang dihadapi pengguna berdasarkan berbagai macam hasil data yang telah dikumpulkan. Pembuatan *problem statement* ini didapatkan dari hasil wawancara dengan narasumber yang menghasilkan kebutuhan dalam pengembangan fitur.

Tabel 3. 3 Lembar *problem statements*

No	<i>Problem Statements</i>
1	Website Klinik Piramida Jaya diharapkan dapat melakukan pendaftaran secara <i>online</i> . Saat ini beberapa pengguna merasa tidak nyaman untuk melakukan pendaftaran secara langsung atau melalui telepon berbincang secara langsung dengan resepsionis. Bagaimana cara merancang desain UI/UX untuk fitur pendaftaran online milik Klinik Piramida Jaya?
2	Website Klinik Piramida Jaya diharapkan dapat memiliki desain yang simpel, menarik, dan mudah dimengerti oleh pengguna. Bagaimana cara merancang desain UI/UX yang dapat menarik perhatian pengguna dengan desain yang simpel dan mudah dimengerti pengguna?

3.2.2 *Assumptions Worksheet*

Setelah mendapatkan gambaran umum dari permasalahan yang ada, langkah selanjutnya adalah menyajikan asumsi dari berbagai aspek proses bisnis baik pihak klinik maupun pengguna. Pada penelitian ini, format *assumptions worksheet* disesuaikan dengan memilih beberapa poin yang sesuai dengan tujuan perancangan desain UI/UX klinik. Adapun format *assumptions worksheet* yang digunakan pada Gambar 3.2.

Assumptions Worksheet	
Business Assumptions	User Assumptions
<ol style="list-style-type: none"> 1. I believe my customers have a need to _____. 2. These needs can be solved with _____. 3. My initial customers are (or will be) _____. 4. The #1 value a customer wants to get out of my service is _____. 5. The customer can also get these additional benefits _____. 6. I will acquire the majority of my customers through _____. 7. I will make money by _____. 8. My primary competition in the market will be _____. 9. We will beat them due to _____. 10. My biggest product risk is _____. 11. We will solve this through _____. 12. What other assumptions do we have that, if proven false, will cause our business/project to fail? _____. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Who is the user? 2. Where does our product fit in his work or life? 3. What problems does our product solve? 4. When and how is our product used? 5. What features are important? 6. How should our product look and behave?

Gambar 3. 2 Format *assumptions worksheet*

Sumber: Jeff Gothelf (2013)

Business assumptions mencakup bagian-bagian seperti mendeskripsikan kebutuhan pengguna, menyelesaikan masalah pada kebutuhan pengguna, dan risiko yang mungkin akan timbul, sedangkan *user assumptions* mencakup siapa saja penggunanya, masalah yang dimiliki, kapan dan bagaimana produk harus digunakan, serta fitur primer pada produk ini (Priyanto & Setiaji, 2022).

3.2.3 *Prioritizing Assumptions*

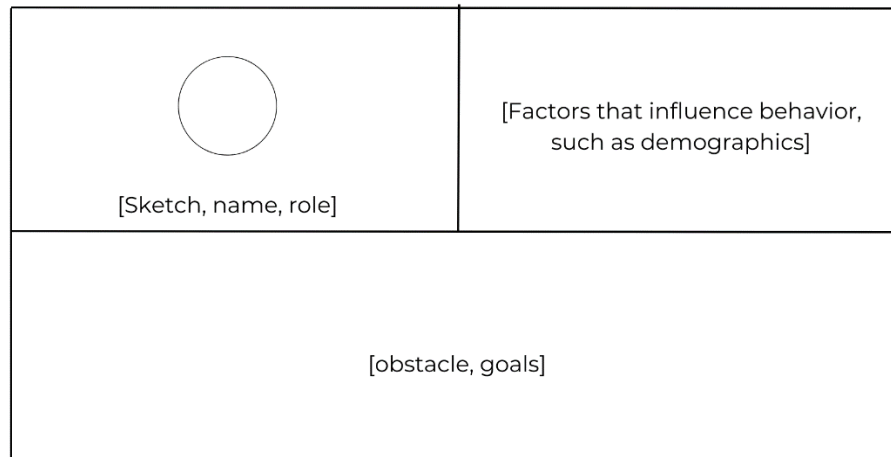
Melanjutkan dari tahap sebelumnya, pada tahap ini peneliti akan melakukan pemeringkatan ini, tingkat risiko akan dinilai berdasarkan asumsi apakah risiko yang dimiliki tinggi atau rendah. Hal ini dilakukan untuk membantu peneliti lebih fokus dan terarah selama pengembangan fitur berdasarkan tingkat risiko. Asumsi dikelompokkan berdasarkan risiko dan nilai yang akan dirasakan oleh pengguna.

3.2.4 *Hypotheses*

Pada tahap ini peneliti dilakukan pembuatan hipotesis berdasarkan asumsi yang telah diurutkan berdasarkan hasil pemeringkatan. Hipotesis yang dihasilkan harus berisi suatu pernyataan yang dapat dianggap benar. Proses pembuatan hipotesis ini nantinya dapat memudahkan peneliti dalam tahapan-tahapan berikutnya.

3.2.5 *Proto-persona*

Setelah hipotesis dihasilkan, peneliti membuat beberapa persona, persona yang dibuat adalah calon responden yang nantinya akan mewakili menjadi calon pengguna *website* Klinik Piramida Jaya. Persona yang dihasilkan nanti akan berguna bagi peneliti untuk memahami masalah apa yang dihadapi oleh calon pengguna. Format *proto-persona* dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 3 Format *proto-persona*

3.3 Create an Minimum Viable Product (MVP)

Tahap *Create an MVP* ini akan dilakukan perancangan berupa *User Flow* dan *Wireframe* dari website Klinik Piramida Jaya. Pada tahap ini terdapat 2 prosedur untuk perancangan, yaitu:

1. *User Flow*

Pada tahapan ini, peneliti akan membuat *user flow* berdasarkan data dan informasi dari tahapan *declare assumptions*. *User flow* digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah dari semua fitur yang telah dimiliki dan dilakukan oleh pengguna untuk mencapai suatu tujuan. *Tools* yang akan digunakan untuk perancangan *user flow* adalah Whimsical

2. *Wireframe*

Wireframe dikembangkan berdasarkan hasil dari tahapan *declare assumptions* hingga pembentukan fitur sebagai solusi yang diberikan untuk mengatasi masalah pengguna. *Tools* yang akan digunakan untuk perancangan *wireframe* adalah Figma.

3.4 Run an Experiments

Pada tahapan *Run an Experiment* dilakukan dengan pengujian *prototype* yang nantinya akan diujicobakan kepada pengguna kemudian diberikan *feedback* dalam bentuk penilaian terhadap *prototype website* Klinik Piramida Jaya.

Pengujian ini didasarkan pada metode *System Usability Scale (SUS)*. Target pengujian *prototype MVP* ini adalah pengguna *website* dan juga pihak Klinik Piramida Jaya. Kuesioner *SUS* akan mengukur tingkat kegunaan *website* dengan menyusun pertanyaan menggunakan

likert scale yang diberikan kepada pengguna. *Tools* yang akan digunakan untuk pengujian ini adalah Maze.

3.5 Feedback and Research

Tahap ini dilakukan untuk memperhatikan dan mendengar *feedback* yang diberikan pengguna terhadap *prototype* website Klinik Piramida Jaya dan juga berdasarkan hasil dari pengujian dengan metode *System Usability Scale* (SUS) apakah menurut pengguna desain *website* sudah layak atau tidak untuk digunakan, jika masih terdapat kekurangan terhadap desain *website* maka akan dilakukan perbaikan. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan skala *likert*. Responden diminta untuk menilai *wireframe* MVP pada skala 1 sampai 5 (sangat tidak setuju sampai sangat setuju) dengan pendapat masing-masing partisipan. Daftar pertanyaan kuesioner SUS yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Setelah dilakukan pengujian dengan metode SUS, jika hasil penilaian mencapai kategori layak atau sangat layak maka akan dilakukan perancangan desain UI *high-fidelity*. Namun sebelum membuat rancangan tampilan, peneliti membuat sebuah UI *style guide* yang dapat membantu penulis dalam proses merancang tampilan. Dengan adanya UI *style guide*, proses perancangan yang akan dilakukan oleh penulis akan menjadi lebih cepat dan efisien serta membuat komponen-komponen yang ada di dalam tampilan *website* menjadi lebih konsisten (Suprayogi & Dwi, 2023). Langkah terakhir dalam tahapan *feedback and research* adalah melakukan validasi terhadap perancangan desain yang telah dilakukan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

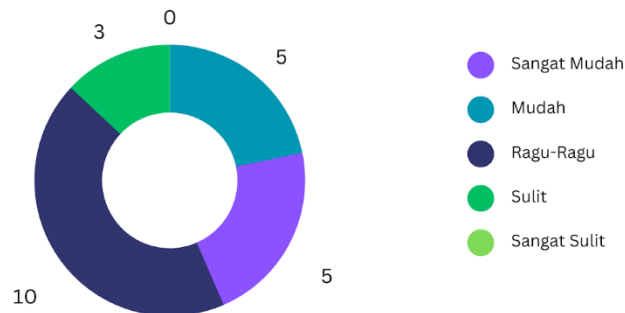
Pengumpulan data dilakukan dengan pertanyaan telah disediakan pada Bab III. Pengumpulan data dilakukan kepada warga kota Balikpapan dan pihak Klinik Piramida Jaya. Berikut penjabaran hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan:

4.1.1 Kuesioner

Pada tahap ini kuesioner dibagikan kepada responden melalui link Google Form yang telah dibuat oleh peneliti (Sekarningrum & Suranto, 2022). Didapatkan 23 responden untuk hasil kuesioner yang telah dibuat. Gambar 4.1 hingga merupakan Gambar 4.10 merupakan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan:

a. Pertanyaan kuesioner #1

Seberapa sulit bagi Anda untuk melakukan pendaftaran untuk berobat di badan usaha bidang kesehatan secara langsung?
23 responden



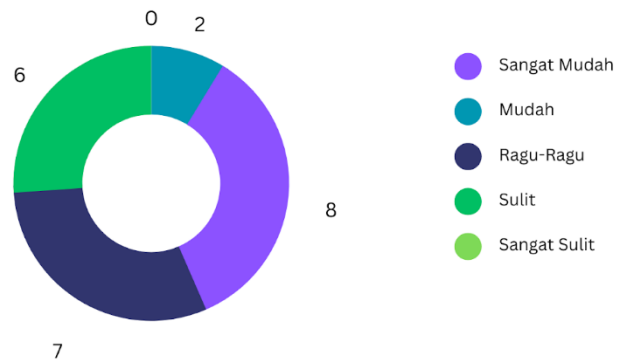
Gambar 4. 1 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa kebanyakan responden memiliki rasa ragu-ragu terhadap pendaftaran untuk berobat secara langsung.

b. Pertanyaan kuesoner #2

Seberapa sulit bagi Anda untuk melakukan pendaftaran untuk berobat di badan usaha bidang kesehatan melalui telepon?

23 respon



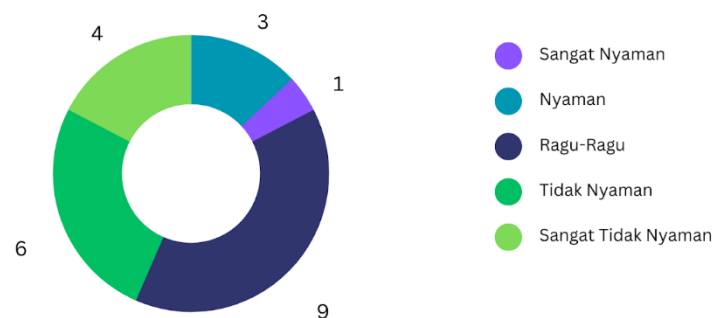
Gambar 4. 2 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa kebanyakan responden merasa sangat mudah untuk melakukan pendaftaran untuk berobat melalui telepon.

c. Pertanyaan kuesoner #3

Apakah Anda merasa tidak nyaman saat harus mendaftar langsung atau melalui telepon?

23 responden



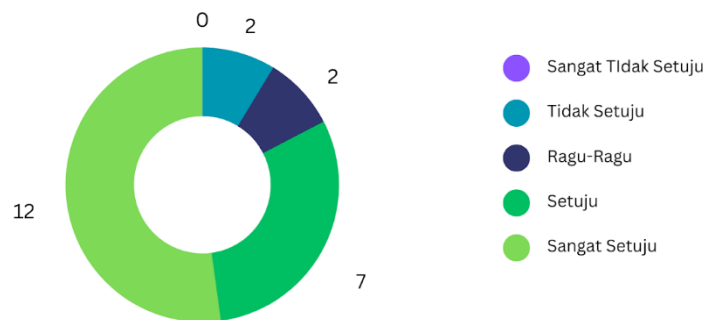
Gambar 4. 3 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa kebanyakan responden merasa ragu-ragu terhadap pendaftaran ketidaknyamanan untuk pendaftaran berobat secara langsung atau melalui telepon.

d. Pertanyaan kuesioner #4

Apakah fitur pendaftaran online akan memudahkan Anda untuk melakukan pengobatan atau janji temu dengan dokter?

23 responden



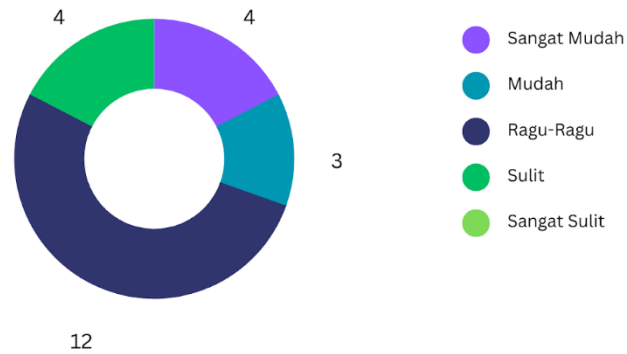
Gambar 4. 4 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa kebanyakan responden merasa sangat setuju untuk pembuatan fitur pendaftaran berobat secara *online*.

e. Pertanyaan kuesoner #5

Seberapa sulit bagi Anda untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk pendaftaran sebagai pasien?

23 responden



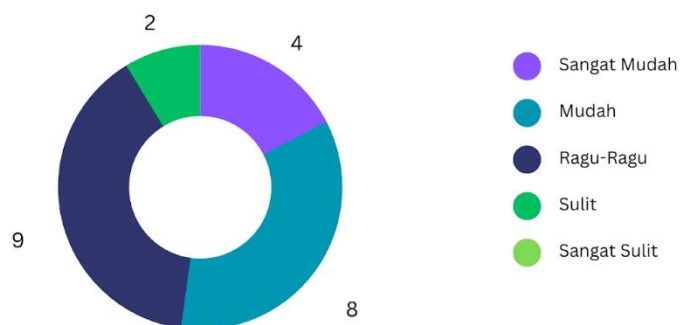
Gambar 4. 5 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa kebanyakan responden merasa ragu-ragu terhadap pencarian informasi terkait pendaftaran untuk berobat sebagai pasien.

f. Pertanyaan kuesoner #6

Seberapa sulit bagi Anda untuk memahami prosedur pendaftaran yang diberikan oleh petugas?

23 responden



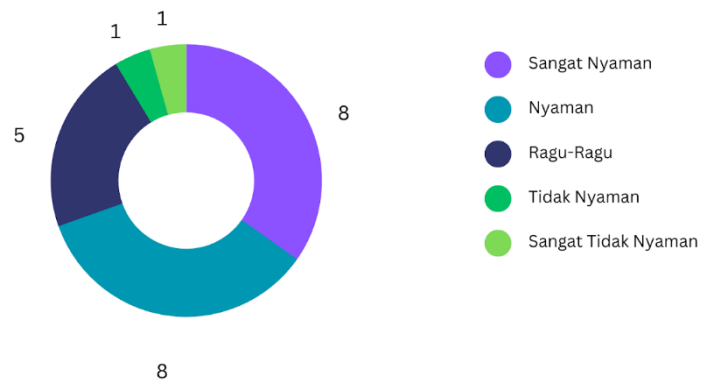
Gambar 4. 6 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa kebanyakan responden merasa ragu-ragu terhadap kesulitan penerimaan informasi yang diberikan oleh petugas klinik untuk pendaftaran berobat.

g. Pertanyaan kuesioner #7

Apakah Anda merasa lebih nyaman melakukan pendaftaran melalui fitur pendaftaran online di website badan usaha kesehatan daripada secara langsung di lokasi atau melalui telepon?

23 responden



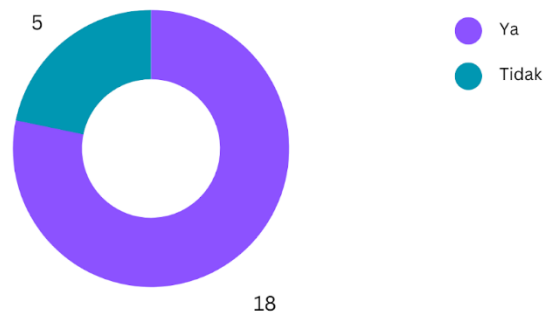
Gambar 4. 7 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa kebanyakan responden merasa nyaman dan sangat nyaman untuk melakukan pendaftaran secara *online* daripada secara langsung atau melalui telepon.

h. Pertanyaan kuesioner #8

Apakah Anda pernah menggunakan fitur pendaftaran online pada website badan usaha bidang kesehatan?

23 responden



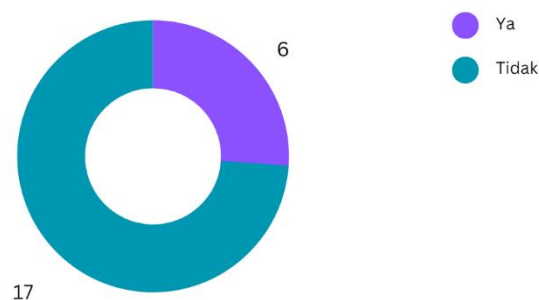
Gambar 4. 8 Hasil Kuesioner Pertanyaan 8

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa rata-rata responden pernah melakukan pendaftaran untuk berobat secara *online*.

i. Pertanyaan kuesioner #9

Apakah anda pernah melakukan pengobatan di klinik Piramida Jaya?

23 responden

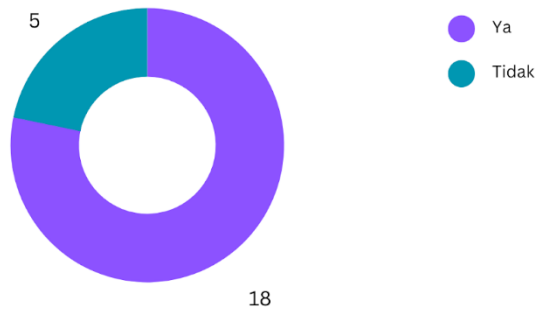


Gambar 4. 9 Hasil Kuesioner Pertanyaan 9

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa rata-rata responden tidak pernah melakukan pengobatan di Klinik Piramida Jaya.

j. Pertanyaan kuesoner #10

Jika ada fitur pendaftaran online pada website klinik Piramida Jaya, apakah Anda akan menggunakan jasa klinik Piramida Jaya sebagai salah satu tempat berobat?
23 responden



Gambar 4. 10 Hasil Kuesioner Pertanyaan 10

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa rata-rata responden tertarik untuk melakukan pengobatan di Klinik Piramida Jaya jika klinik memiliki fitur pendaftaran di *website* mereka.

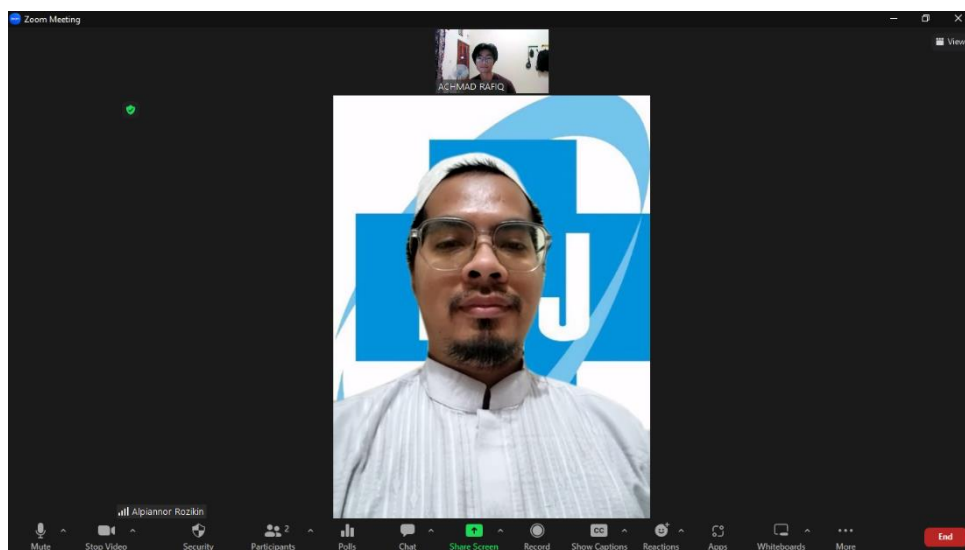
Berdasarkan hasil dari keseluruhan kuesioner yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa responden tertarik untuk menggunakan jasa Klinik Piramida Jaya untuk sebagai sarana pengobatan jika mereka memiliki fitur pendaftaran secara *online*, dan diharapkan penelitian ini dapat memenuhi ekspektasi pengguna untuk menghasilkan desain UI/UX yang dapat menimbulkan rasa nyaman ketika pengguna menggunakannya.

4.1.2 Guided Interview

Guided interview ditujukan kepada Direktur Klinik Piramida Jaya Bapak Alfiannor Rozikin, proses *interview* dilaksanakan dengan aplikasi *Zoom*. Tabel 3.1 menjabarkan hasil dari proses *guided interview* yang ditujukan untuk pihak klinik.

Tabel 4. 1 Hasil *guided interview* kepada Direktur Klinik Piramida Jaya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa tujuan anda dalam memiliki desain website klinik ini?	Untuk kegiatan promosi dan <i>branding</i> klinik.
2	Bagaimana anda ingin website klinik anda membedakan diri dari pesaing anda?	Bisa daftar <i>online</i> , semua informasi klinik ada, integrasi dengan medsos klinik.
3	Bagaimana anda ingin memastikan bahwa pengunjung puas dan merasa mudah dengan penggunaan website klinik?	Melalui secara visual, dan dashboard dibuat menjadi menarik, dan lebih dimengerti oleh pengguna.
4	Menurut anda apa yang harus diinformasikan dalam website klinik?	Informasi umum terkait klinik seperti jadwal dokter dan pelayanan lainnya, informasi tersebut dapat dilihat di <i>company profile</i> klinik.
5	Apa yang diharapkan dengan adanya rancangan desain website untuk klinik? (Dari segi fitur atau tampilan)	Menarik, modern, dan mudah dipahami oleh <i>user</i> , dan <i>update</i> berita

Gambar 4. 11 Screenshot *guided interview* dengan Direktur Klinik Piramida Jaya

Untuk membantu keberlangsungan penelitian peneliti diberi juga informasi terkait *company profile* Klinik Piramida Jaya dalam bentuk Google Drive yang berisi informasi umum klinik.

4.2 Declare Assumptions

Setelah didapatkannya gambaran umum dari permasalahan yang ada, didapatkan asumsi dari berbagai aspek bisnis baik dari pihak klinik maupun pengguna. Berikut hasil dari deklarasi asumsi pada Tabel 4.2 dan Tabel 4.3.

a. Assumptions Worksheet

Tabel 4. 2 Tabel *Business Assumptions*

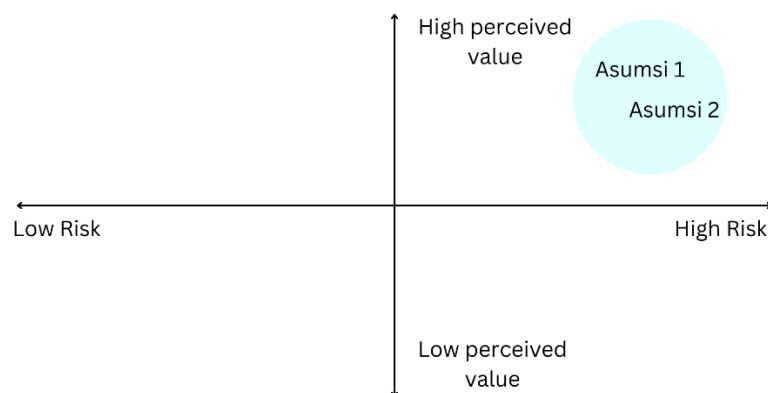
Asumsi	Business Assumptions
Asumsi 1	Diyakini pengguna membutuhkan fitur pendaftaran online.
	Kebutuhan ini dapat diatasi dengan membuat fitur yang dapat memfasilitasi pengguna untuk melakukan pendaftaran secara online.
	Risiko dalam fitur ini adalah jika pengguna merasa tidak terbantu selama proses pendaftaran online dan lebih memilih untuk melakukan pendaftaran langsung atau telepon.
Asumsi 2	Diyakini pengguna membutuhkan fitur media informasi terkait klinik.
	Kebutuhan ini dapat diatasi dengan membuat fitur landing page yang dapat memfasilitasi pengguna untuk mencari informasi terkait klinik secara online.
	Risiko dalam fitur ini adalah jika pengguna merasa tidak terbantu dalam mencari informasi yang diinginkan.

Tabel 4. 3 Tabel *User Assumptions*

User Assumptions	
Siapa penggunanya?	Calon pasien klinik Piramida Jaya.
Fitur apa yang penting?	Fitur pendaftaran <i>online</i> dan <i>business site</i> sebagai salah satu media informasi milik klinik.
Permasalahan apa yang produk ini selesaikan?	Perasaan tidak nyaman calon pasien untuk melakukan pendaftaran secara langsung di klinik atau melalui telepon.
Kapan dan bagaimana produk ini digunakan	Ketika calon pasien atau kerabatnya sedang sakit perlu melakukan medical check-up atau janji temu dengan dokter, mereka dapat melakukan pendaftaran secara online melalui website klinik.
Bagaimana seharusnya tampilan dan perilaku produk ini?	Tampilan dan perilaku website klinik harus memberi kesan modern, menarik, memiliki sifat <i>learnability</i> dan <i>self-explanatory</i> .

b. *Prioritizing Assumptions*

Berdasarkan dengan asumsi yang telah didapatkan, selanjutnya asumsi akan diprioritaskan berdasarkan dengan tingkat risiko yang didapatkan. Proses ini dilakukan untuk membantu peneliti untuk lebih fokus dan terarah selama pengembangan fitur berdasarkan tingkat risiko. Hasil dari *prioritizing assumptions* dapat dilihat pada Gambar 4.12.

Gambar 4. 12 *Prioritizing Assumptions*

c. *Hypotheses*


Setelah asumsi diprioritaskan, asumsi akan diolah menjadi sebuah hipotesis untuk memudahkan perancangan fitur *website*. Berikut hipotesis yang telah didapatkan pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Tabel *Hypotheses*

No	<i>Hypotheses</i>
1	Dipercaya bahwa fitur pendaftaran <i>online</i> dibutuhkan agar pengguna dapat melakukan pendaftaran dari manapun tanpa harus pergi ke klinik atau melalui telepon. Dikatakan benar apabila pengguna merasa dimudahkan dalam melakukan pendaftaran untuk pengobatan.
2	Dipercaya bahwa fitur media informasi dibutuhkan sehingga pengguna dapat mencari informasi terkait klinik seperti jam kerja dokter hingga seperti diskon. Dikatakan benar apabila pengguna merasa terbantu dengan informasi jadwal dokter dan diskon di <i>website</i> klinik Piramida Jaya.

d. *Proto-persona*

Pada penelitian ini dihasilkan tiga persona yang mewakili warga kota Balikpapan sebagai pengguna. Alasan dibuat tiga persona ini adalah peneliti dapat mengumpulkan informasi tentang kebutuhan, keinginan, dan preferensi pengguna yang berbeda-beda sehingga dapat merancang desain UI/UX *website* klinik yang dapat diterima oleh warga dan pihak klinik. Berikut hasil dari *proto-persona* yang telah dikembangkan pada gambar 4.13, 4.14 & 4.15.



Atta

Mahasiswa

Umur : 21 Tahun
Aktivitas : Kuliah dan kerja part-time

Behaviours

- Bermain bersama teman.
- Bekerja di siang hari.

Goals

- Dapat melakukan pendaftaran secara online tanpa harus mendaftar di klinik secara langsung dan mengantre.
- Dapat mencari informasi jadwal dokter.

Frustration

- Tidak suka mengantre.
- Sulit mencari waktu untuk melakukan pengobatan tanpa mengetahui jadwal dokter.

Gambar 4. 13 *Persona* Pengguna 1



Mutiah

Wiraswasta

Umur : 35 Tahun
Aktivitas : Pengusaha parfum dan ibu rumah tangga

Behaviours

- Menjaga anak.
- Bekerja di toko parfum.
- Tidak suka membuang waktu.

Goals

- Ingin mengetahui informasi diskon yang sedang ada di klinik.
- Ingin dapat mendaftar secara online tanpa perlu ke klinik dan mengantri, sehingga tetap bisa melaksanakan aktivitasnya.

Frustration

- Susah untuk mencari waktu untuk mendaftar di klinik dalam kesibukannya sebagai ibu rumah tangga dan pengusaha toko parfum

Gambar 4. 14 *Persona* Pengguna 2



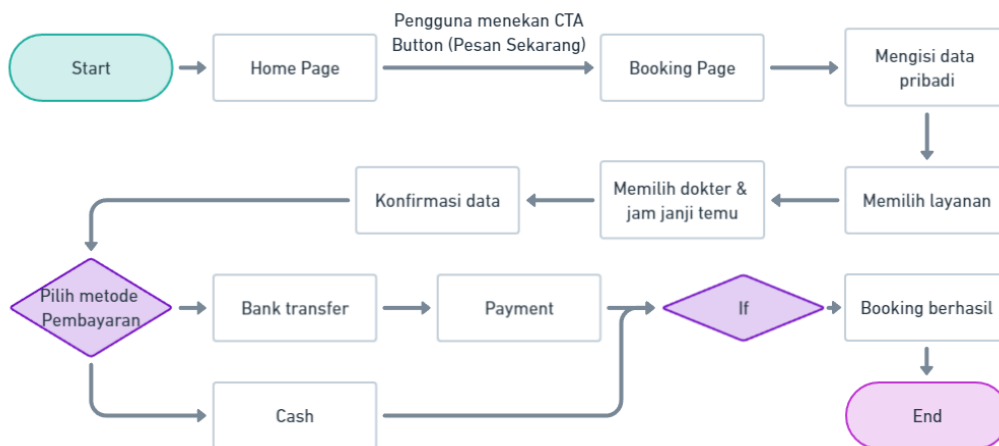
Gambar 4. 15 *Persona* Pengguna 2

4.3 Create an Minimum Viable Product (MVP)

Dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan *user flow* dan *wireframe* guna website Klinik Piramida Jaya. Perancangan *user flow* dan *wireframe* akan dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Figma*. Pada tahap ini terdapat 2 prosedur untuk perancangan, yaitu:

4.3.1 *User flow*

Pada tahapan ini, peneliti akan membuat *user flow* berdasarkan data dan informasi dari tahapan *declare assumption*. Perancangan *user flow* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan tampilan halaman untuk dapat dibuat menjadi *wireframe* dan desain *User Interface* (UI). Disamping itu, perancangan *user flow* juga dilakukan guna memberikan *User Experience* (UX) mudah untuk digunakan oleh pengguna. Berikut penjabaran tiap *user flow* yang telah dirancang:



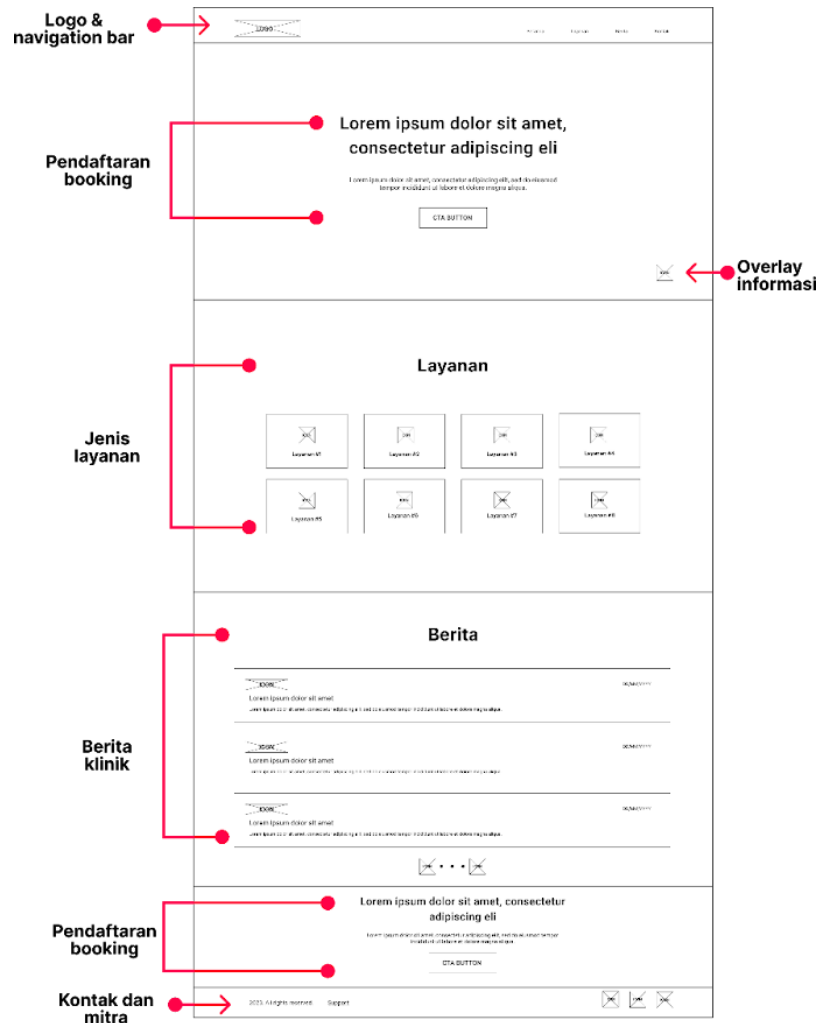
Gambar 4. 16 *User Flow Booking Janji Temu*

4.3.2 *Wireframe*

Setelah menyelesaikan perancangan *user flow*, tahap berikutnya adalah merancang *wireframe*. *Wireframe* dirancang berdasarkan data dan informasi yang telah didapatkan dari tahap-tahap sebelumnya, melalui hasil *guided interview*, kuesioner, *declare assumptions*, dan *user flow* didapatkan bahwa target pengguna aplikasi ini tertarik dalam perancangan desain UI/UX pada website Klinik Piramida Jaya.

a. *Wireframe* halaman *landing page*

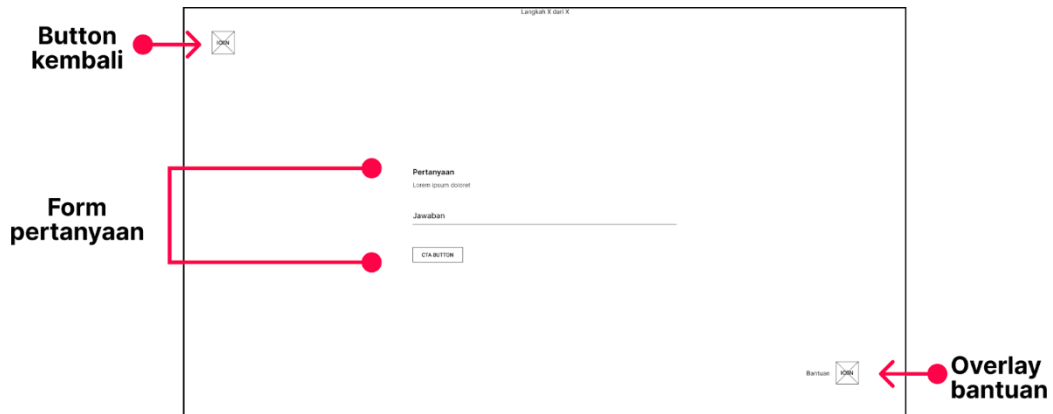
Halaman *landing page* adalah halaman yang pertama kali dilihat oleh pengguna ketika membuka website klinik. Halaman ini berisi informasi terkait pendaftaran *booking*, jenis-jenis layanan yang disediakan, berita klinik, *overlay* informasi, dan kontak pihak klinik. Gambar 4.17 menampilkan desain *wireframe* dari halaman *landing page*.



Gambar 4. 17 Wireframe halaman landing page

b. Wireframe halaman booking janji temu

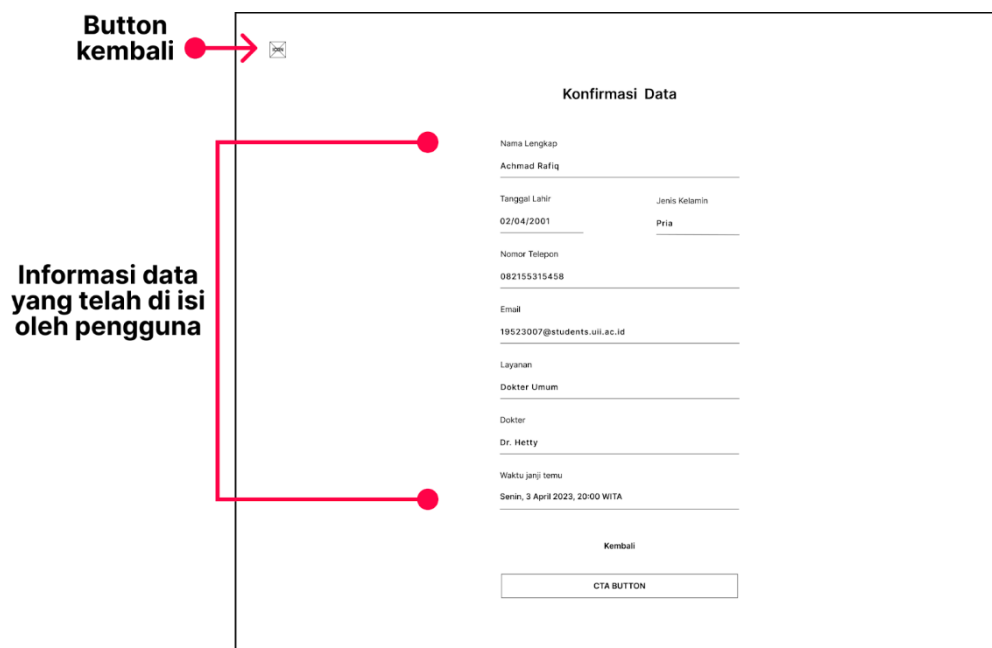
Halaman ini adalah halaman yang ditampilkan setelah menekan *CTA button* “pesan sekarang” yang disediakan di halaman landing page. Halaman ini berisi pertanyaan terkait booking, dan juga informasi terkait bantuan bagaimana proses booking berlangsung. Gambar 4.18 menampilkan desain *wireframe* dari halaman booking janji temu.



Gambar 4. 18 *Wireframe* halaman booking janji temu

c. *Wireframe* halaman konfirmasi data

Halaman ini adalah halaman yang ditampilkan setelah pengguna mengisi semua pertanyaan yang disediakan di halaman booking janji temu. Halaman ini berisi informasi terkait data-data yang telah diisi di halaman sebelumnya. Gambar 4.19 menampilkan desain *wireframe* dari halaman konfirmasi data.

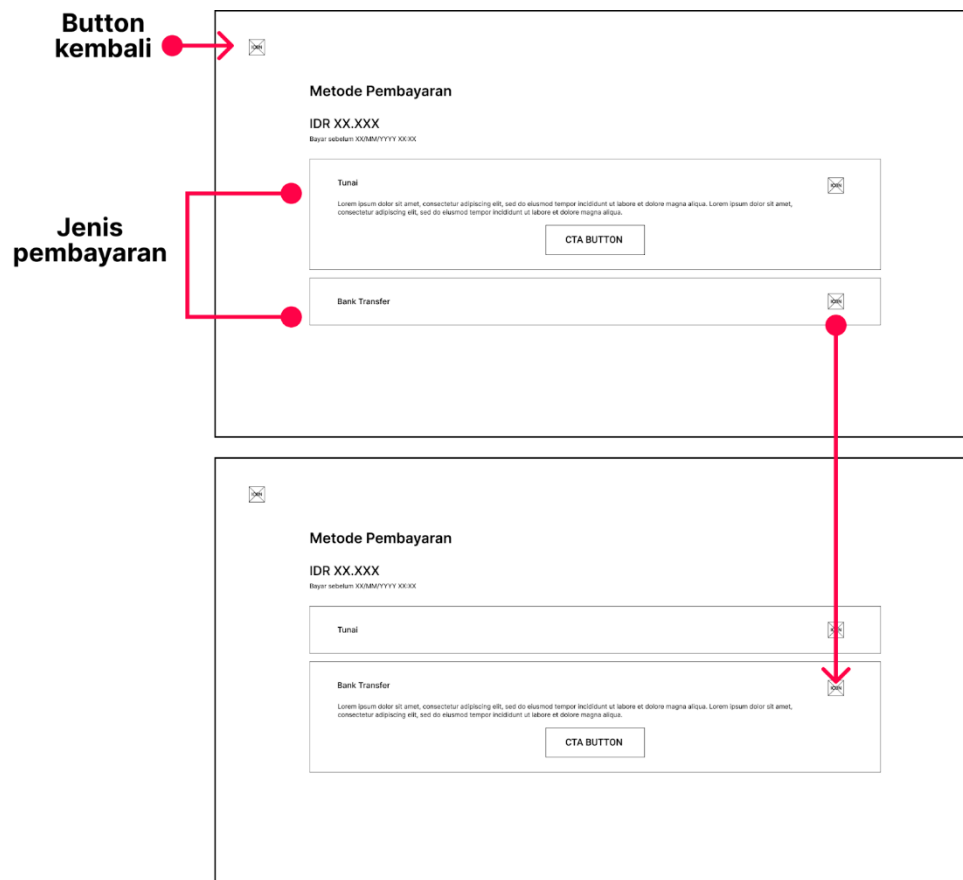


Gambar 4. 19 *Wireframe* halaman konfirmasi data

d. *Wireframe* halaman metode pembayaran

Halaman ini adalah halaman yang ditampilkan setelah pengguna mengkonfirmasi data yang telah di isi di halaman sebelumnya. Halaman ini berisi informasi terkait harga, waktu

pembayaran berakhir, dan jenis pembayaran yang disediakan. Gambar 4.20 menampilkan desain *wireframe* dari halaman metode pembayaran.



Gambar 4. 20 *Wireframe* halaman metode pembayaran

e. *Wireframe* halaman detail pembayaran *bank transfer*

Halaman ini adalah halaman yang ditampilkan setelah pengguna memilih jenis pembayaran melalui “*Bank Transfer*”. Halaman ini berisi informasi terkait form detail informasi kartu kredit yang perlu di isi, dan detail jumlah yang harus dibayar. Gambar 4.21 menampilkan desain *wireframe* dari halaman detail pembayaran bank transfer.

Button kembali

form kartu kredit

Detail jumlah yang harus dibayar

Detail jumlah yang harus dibayar

Detail Pembayaran

Nomor Kartu Kredit/Debit *
XXXX XXXX XXXX XXXX

Tanggal Kadaluwarsa * CVV *
MM/YY XXX

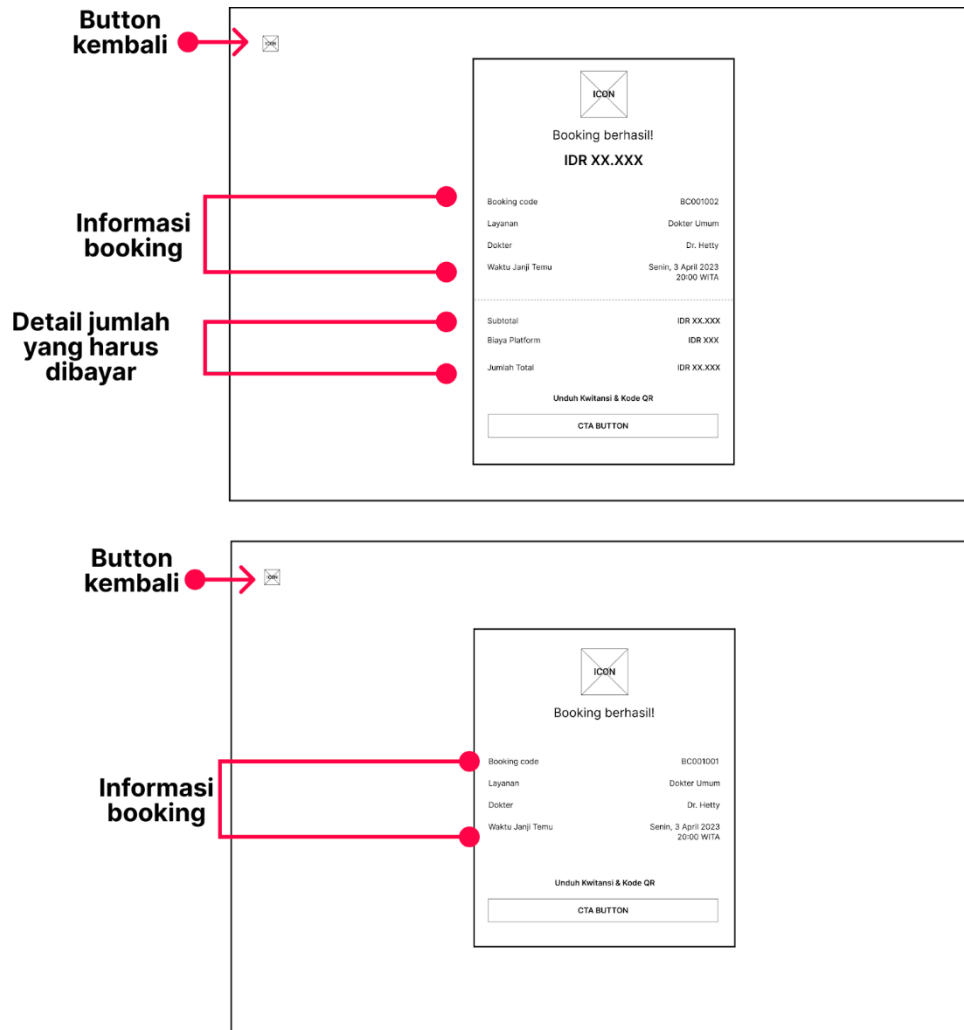
Subtotal	IDR XX.XXX
Biaya Platform	IDR XXX
Jumlah Total	IDR XX.XXX

CTA BUTTON

Gambar 4. 21 *Wireframe* halaman detail pembayaran *bank transfer*

f. *Wireframe* halaman kuitansi

Dalam halaman ini diberikan dua bentuk halaman kuitansi; pertama halaman kuitansi pembayaran melalui bank transfer, dan kuitansi pembayaran tunai. Untuk kuitansi pembayaran melalui bank transfer akan ditampilkan setelah pengguna mengisi formulir detail pembayaran di halaman “detail pembayaran *bank transfer*”, untuk pembayaran tunai akan ditampilkan setelah pengguna memilih pembayaran tunai di halaman “metode pembayaran”, pengguna juga dapat melihat . Gambar 4.22 menampilkan desain *wireframe* dari halaman kuitansi.



Gambar 4. 22 Wireframe halaman kuitansi

g. Wireframe Overlay Informasi/Bantuan

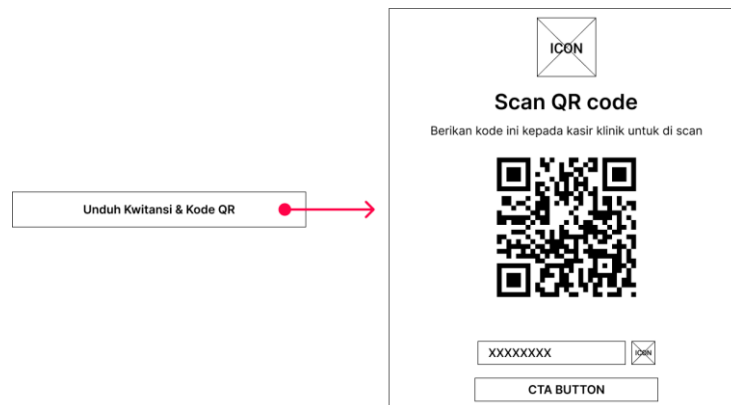
Overlay informasi/bantuan adalah *overlay* yang ditampilkan jika pengguna menekan ikon tanda seru seperti yang telah ditampilkan dibawah. *Overlay* ini berfungsi untuk menampilkan informasi atau bantuan untuk pengguna yang mengalami kesulitan dalam *user experience* (UX). Gambar 4.23 menampilkan desain *wireframe* dari *overlay* informasi/bantuan.



Gambar 4. 23 Wireframe overlay informasi/bantuan

h. Wireframe Overlay QR Code

Overlay QR code (Quick Response code) adalah overlay yang ditampilkan jika pengguna menekan button “Lihat kode QR *booking*” yang disediakan di halaman kuitansi. Overlay ini berfungsi untuk menampilkan informasi terkait kode QR *booking* pengguna dan button untuk menampilkan button “unduh kuitansi”. Gambar 4.25 menampilkan desain *wireframe* dari *overlay QR code*.



Gambar 4. 24 Wireframe overlay QR code

4.4 Run an Experiments

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian berdasarkan hasil perancangan MVP dari tahap sebelumnya kepada calon pengguna *website*. Proses pencarian responden pengujian dilakukan melalui fitur *chatting* Whatsapp.

Pengujian MVP dilakukan ke warga kota Balikpapan dikarenakan fokus pengguna *website* ini adalah warga kota Balikpapan dan juga pihak klinik sebagai penentu kesesuaian fitur *website*.

4.5 Feedback and Research

Pada tahap ini, peneliti memperhatikan *feedback* dari pengguna terkait fitur yang telah diujikan di tahap *run an experiments*.

4.5.1 Hasil Kuesioner Pengujian System Usability Scale (SUS)

Pada tahap ini dilakukan penilaian *feedback* pengguna dengan metode *System Usability Scale (SUS)* berdasarkan format pertanyaan yang telah disediakan pada Tabel 2.1. Adapun tabel hasil perhitungan pengujian metode SUS pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 5 Tabel Rekapitulasi Hasil Kuesioner Metode SUS

No	Pertanyaan	Penilaian				
		STS	TS	R	S	SS
1	Saya merasa akan menggunakan <i>website</i> ini lagi			2	6	10
2	Menurut saya, <i>website</i> ini rumit untuk digunakan	12	6			
3	Menurut saya, <i>website</i> ini mudah untuk digunakan				6	12
4	Saya rasa saya perlu bantuan orang lain untuk menggunakan <i>website</i> ini	11	6	1		
5	Saya merasa fitur <i>website</i> ini berjalan dengan seharusnya			1	2	15
6	Menurut saya, ada banyak hal yang tidak konsisten pada <i>website</i> ini	11	4	2	1	
7	Menurut saya, orang lain akan memahami cara penggunaan <i>website</i> ini dengan cepat				5	13
8	Menurut saya, <i>website</i> ini membingungkan	10	5	2		1
9	Menurut saya, tidak ada hambatan selama menggunakan <i>website</i> ini	2			4	12
10	Saya harus membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>website</i> ini	12	2	1		3

4.5.2 Hasil Rekapitulasi Nilai SUS

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditunjukkan pada Tabel 4.4, dilakukan perhitungan rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) sebagai hasil untuk menentukan tingkat *usability website*. Adapun hasil perhitungan rata-rata skor SUS pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 6 Tabel Hasil Pengujian Metode SUS

Responden	Bobot Nilai Pertanyaan Bernomor Ganjil	Bobot Nilai Pertanyaan Bernomor Genap	Skor SUS
R1	19	19	95
R2	15	19	85
R3	20	17	92.5
R4	19	17	90
R5	20	19	97.5
R6	18	18	95
R7	19	15	87.5
R8	18	20	95
R9	19	16	87.5
R10	14	8	55
R11	18	17	87.5
R12	15	15	75
R13	20	20	100
R14	20	20	100
R15	15	20	87.5
R16	19	18	92.5
R17	19	20	97.5
R18	20	20	100
Skor Rata-Rata SUS			91.25

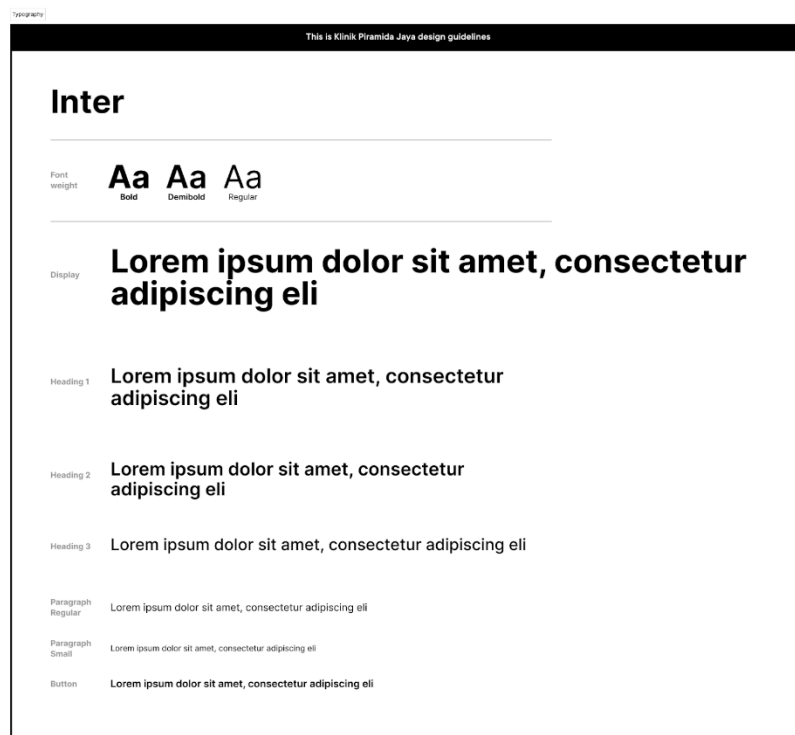
Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata skor SUS pada Tabel 4.5, didapatkan bahwa rata-rata skor yang diberikan pengguna untuk hasil pengujian desain *website* adalah 91.25 dengan kategori “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa rancangan desain *website* Klinik Piramida Jaya dapat diterima dan telah memenuhi kebutuhan pengguna.

4.5.3 Hasil Desain *High Fidelity*

Setelah ditentukan nilai kelayakan fitur dan desain *low-fidelity* MVP *website* Klinik Piramida Jaya, penelitian dilanjutkan ke tahap perancangan desain *prototype high-fidelity*. Sebelum dilakukan perancangan desain *high-fidelity* akan dilakukan perancangan sebuah *style guide*. Gambar 4.26, 4.27, 4.28 merupakan UI *style guide* yang berisi beberapa aturan yang dikembangkan oleh peneliti untuk menghasilkan desain *prototype* yang dapat membuat pengguna merasa nyaman.

i. *Style guide typography*

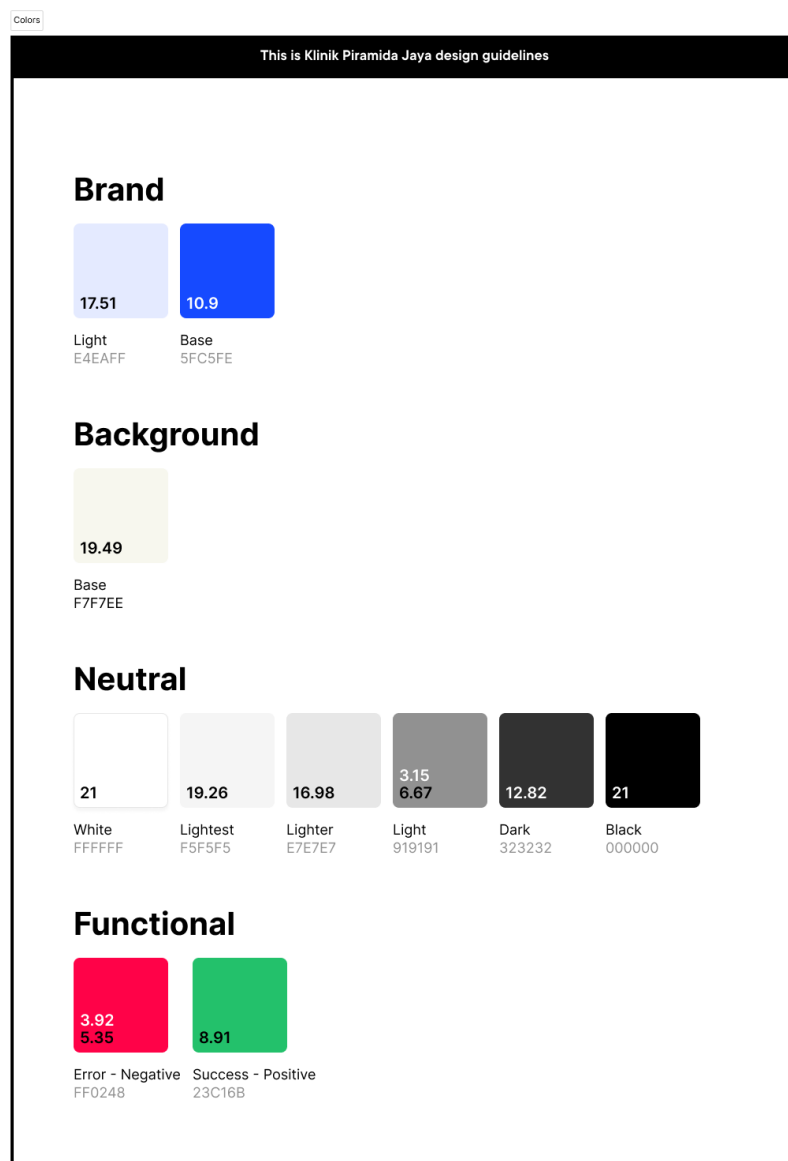
Style guide typography berfungsi untuk membuat *format* atau *template* penulisan yang berisi *font-family*, *font size*, *font weight*, *letter spacing* hingga *indent*. Tujuan dari pembuatan *style guide typography* adalah untuk memberi kemudahan membaca atau melihat halaman *website* dan tidak menimbulkan rasa tidak nyaman selama memakai. Gambar 4.26 merupakan hasil dari pembuatan *style guide typography*.



Gambar 4. 25 *Style guide typography*

j. *Style guide colors*

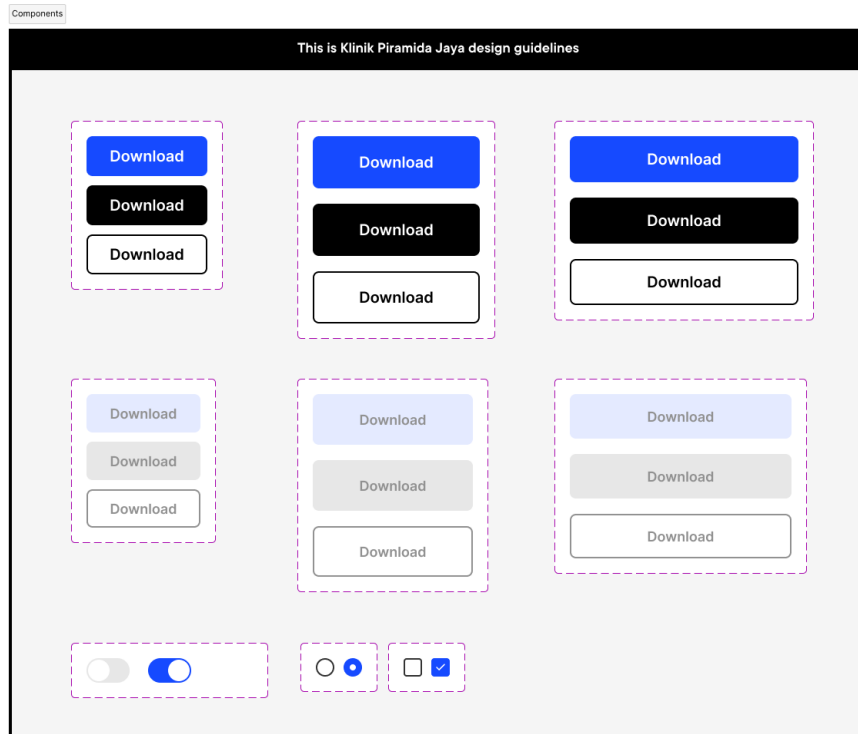
Style guide colors berfungsi untuk membuat format atau template pewarnaan halaman dan di dalam tahapan ini lebih berfokus untuk menentukan warna *brand*, *background*, *neutral* dan *functional*. Dalam tahap ini juga dilakukan pencarian nilai kontras warna terhadap warna netral seperti hitam dan putih. Tujuan dari penentuan nilai kontras warna adalah untuk memberi kemudahan membaca atau melihat halaman *website* dan tidak menimbulkan rasa tidak nyaman selama memakai. Gambar 4.27 merupakan hasil dari pembuatan *style guide colors*.



Gambar 4. 26 *Style guide colors*

k. *Style guide component*

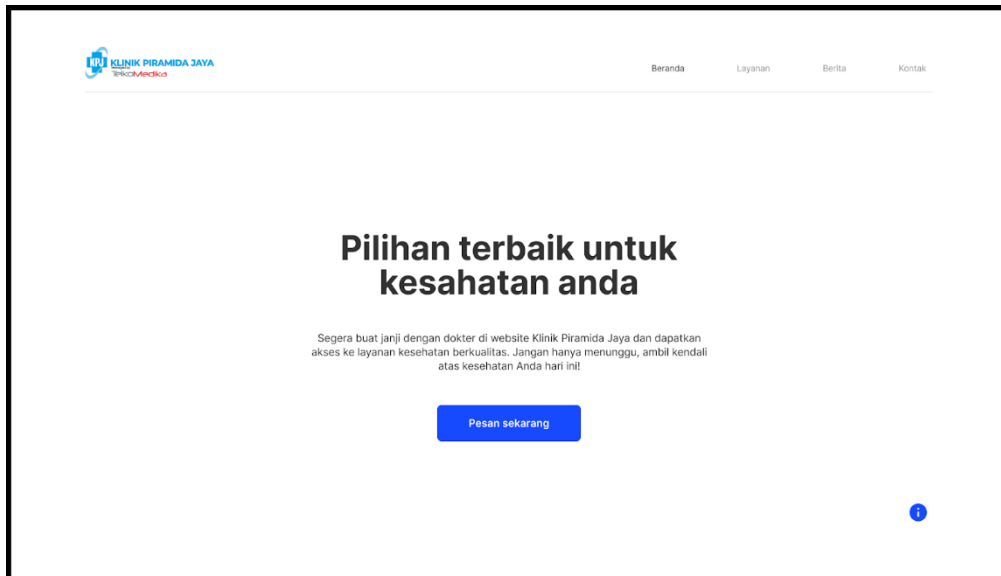
Style guide component berfungsi untuk membuat format atau template seperti *button*, *switches*, *radio button* dan *checkbox*. Tahapan ini merupakan gabungan dari *typography* dan *colors* sehingga dapat menghasilkan sebuah komponen yang konsisten. Gambar 4.28 merupakan hasil dari pembuatan *style guide component*.



Gambar 4. 27 *Style guide components*

l. *Prototype high-fidelity halaman landing page*

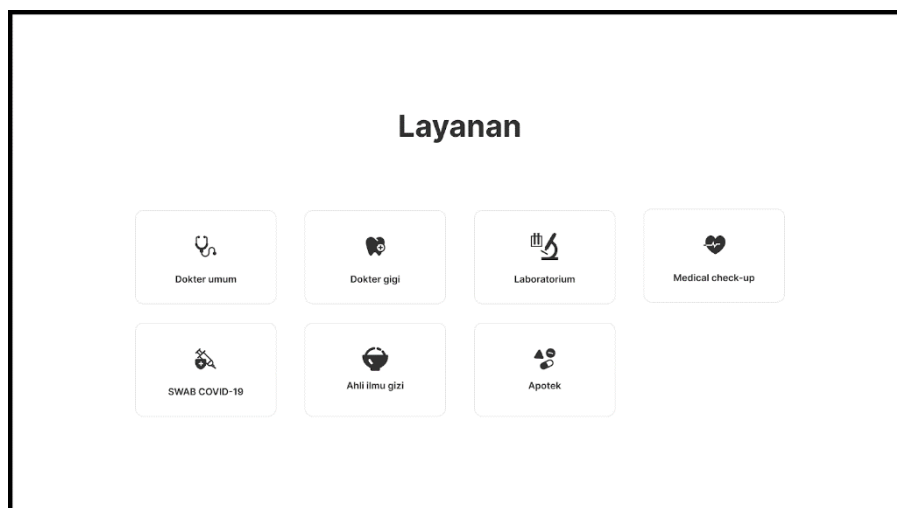
Prototype high-fidelity halaman *landing page* ini berisi informasi terkait pendaftaran *booking*, jenis-jenis layanan yang disediakan, berita klinik, overlay informasi, dan kontak pihak klinik.



Gambar 4. 28 Halaman *landing page* seksi booking janji temu

Pada seksi pendaftaran *booking* pengguna dapat menekan *CTA button* yang telah disediakan, setelah pengguna menekan *CTA button* mereka akan diantarkan ke halaman *booking* janji temu. Berikut hasil desain high-fidelity yang telah dirancang untuk halaman ini pada Gambar 4.26.

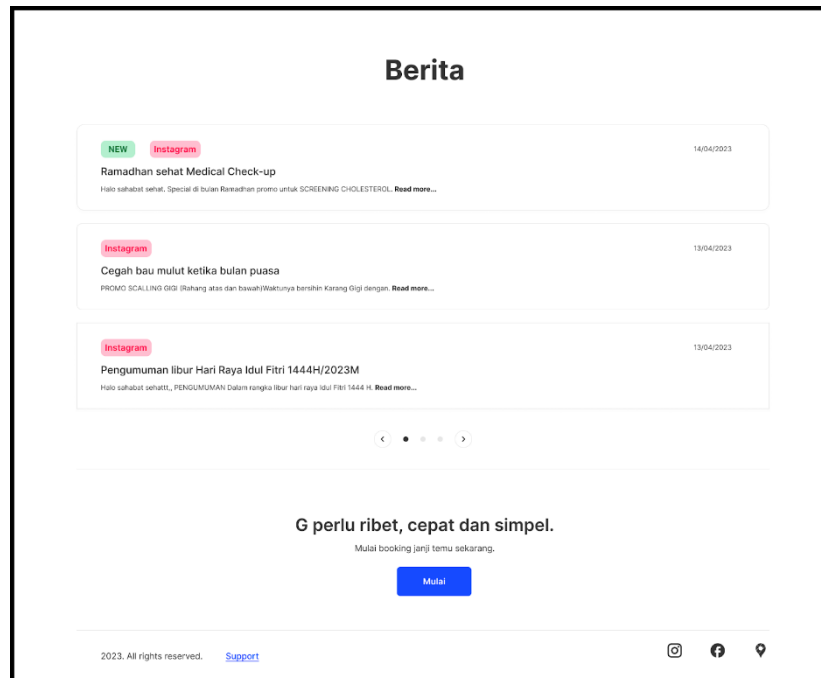
Pada seksi booking janji temu terdapat *fixed icon* yang dapat ditekan yang dimana jika ditekan akan membuka *overlay* informasi/bantuan seperti pada Gambar 4.27.



Gambar 4. 29 Halaman *landing page* seksi layanan

Pada seksi layanan pengguna dapat menekan salah satu *button* jenis layanan yang telah disediakan, setelah pengguna menekan *button* jenis layanan *overlay* informasi layanan akan

terbuka seperti pada Gambar 4.19. Berikut hasil desain high-fidelity yang telah dirancang untuk halaman ini pada Gambar 4.27.



Gambar 4. 30 Halaman *landing page* seksi berita dan kontak

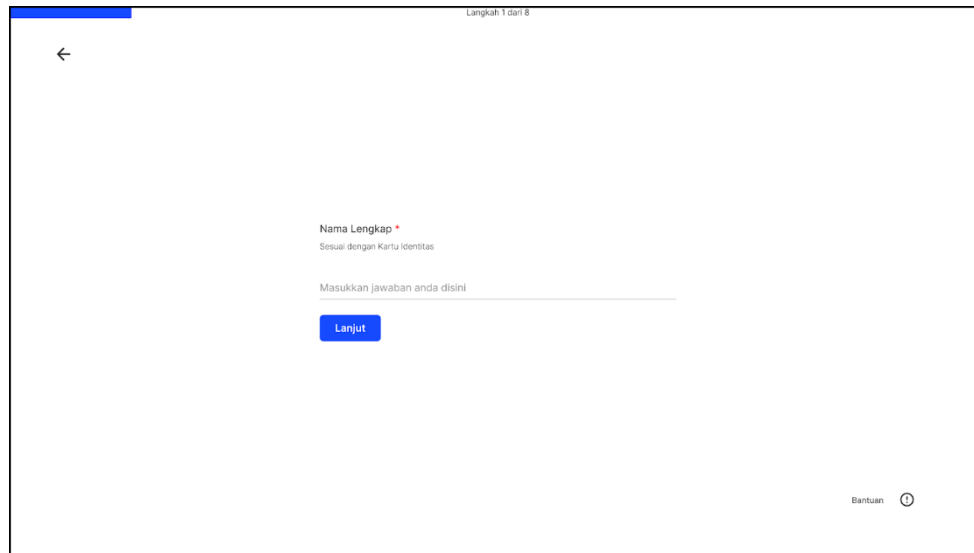
Pada seksi berita terdapat beberapa berita yang dimana jika ditekan pengguna akan diantarkan ke sosial media klinik yang memposkan berita sesuai judul yang disediakan *website*. Berikut hasil desain high-fidelity yang telah dirancang untuk halaman ini pada Gambar 4.28.

Pada seksi kontak terdapat beberapa *icon* sosial media yang dimana jika pengguna menekannya, pengguna akan di antarkan ke akun sosial media milik klinik. Terdapat pula *hyperlink text* yang bertuliskan “*support*” yang dimana jika pengguna menekan *text* tersebut mereka akan diantarkan ke halaman yang menampilkan jenis pelayanan asuransi yang diberikan klinik dan mitra milik klinik.

m. Prototype high-fidelity halaman booking janji temu

Prototype high-fidelity halaman *booking* janji temu ini berisi informasi terkait formulir pendaftaran untuk *booking* janji temu, terdapat pula *button* “lanjut” yang dimana jika pengguna menekannya akan diantarkan ke pertanyaan selanjutnya di formulir, jumlah pertanyaan yang disediakan pada formulir ini adalah delapan (8). Dalam halaman ini terdapat pula *icon* informasi yang dimana jika pengguna menekannya akan membuka overlay informasi/bantuan

seperti pada Gambar 4.18. Berikut hasil desain high-fidelity yang telah dirancang untuk halaman ini pada Gambar 4.29.



Gambar 4. 31 Halaman *booking* janji temu

n. *Prototype high-fidelity* halaman konfirmasi data

Prototype high-fidelity halaman konfirmasi data berisi informasi terkait hasil formulir yang telah diisi pengguna, di halaman ini pengguna dapat mengkonfirmasi data mereka yang telah diisi, jika terdapat kesalahan mereka dapat kembali ke halaman sebelumnya untuk memperbaikinya. Berikut hasil desain *high-fidelity* yang telah dirancang untuk halaman ini pada Gambar 4.30.

Gambar 4. 32 Halaman Konfirmasi Data

o. *Prototype high-fidelity* halaman metode pembayaran

Prototype high-fidelity halaman metode pembayaran data berisi informasi terkait pemilihan metode pembayaran. Terdapat dua (2) pilihan metode pembayaran, yaitu; tunai dan *bank transfer*. Untuk pembayaran tunai akan langsung diarahkan halaman kuitansi dan lanjut ke tahap berikutnya. Untuk pembayaran *bank transfer* akan diarahkan ke halaman *detail* pembayaran *bank transfer* untuk melanjutkan proses pembayaran. Berikut hasil desain *high-fidelity* yang telah dirancang untuk halaman ini pada Gambar 4.31.

Gambar 4. 33 Halaman metode pembayaran

p. Prototype high-fidelity halaman detail pembayaran bank transfer

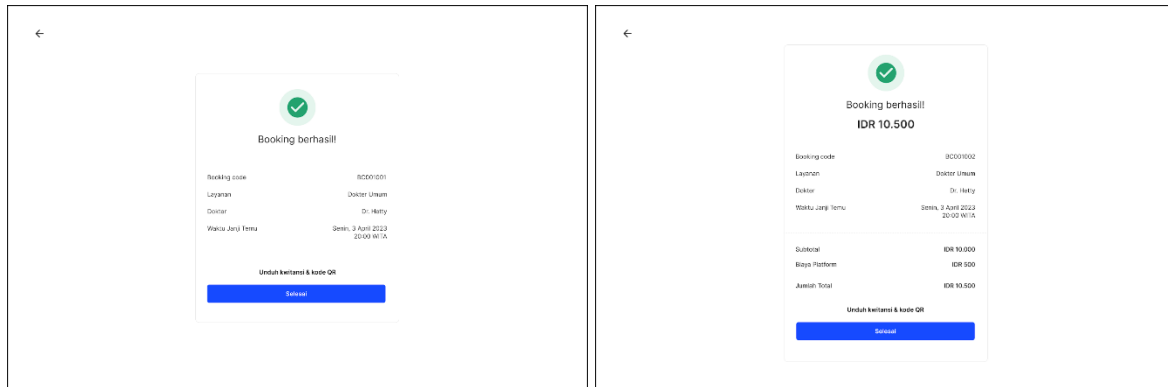
Prototype high-fidelity halaman *detail* pembayaran *bank transfer* data berisi informasi terkait formulir detail pembayaran melalui bank transfer seperti informasi kartu kredit dan jumlah total biaya yang harus dibayarkan. Berikut hasil desain *high-fidelity* yang telah dirancang untuk halaman ini pada Gambar 4.32.

Detail Pembayaran	
Nomor Kartu Kredit/Debit *	
XXXX XXXX XXXX XXXX	
Tanggal Kadaluwarsa *	CVV *
MM/YY	XXX
Subtotal	IDR 10.000
Biaya Platform	IDR 500
Jumlah Total	IDR 10.500
Bayar	

Gambar 4. 34 Halaman *detail* pembayaran *bank transfer*

q. Prototype high-fidelity halaman kuitansi

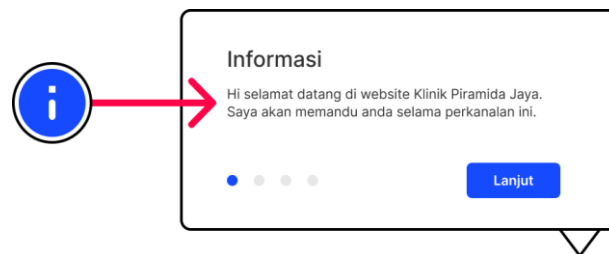
Prototype high-fidelity halaman kuitansi data berisi informasi terkait informasi pendaftaran *booking* berhasil, informasi kode *booking*, layanan, dokter, dan waktu janji temu, jumlah biaya yang dikeluarkan, dan pengguna dapat mengunduh kuitansi dan kode QR untuk mempermudah proses *booking*. Berikut hasil desain *high-fidelity* yang telah dirancang untuk halaman ini pada Gambar 4.33.



Gambar 4. 35 Halaman kuitansi

r. *Prototype overlay* informasi/bantuan

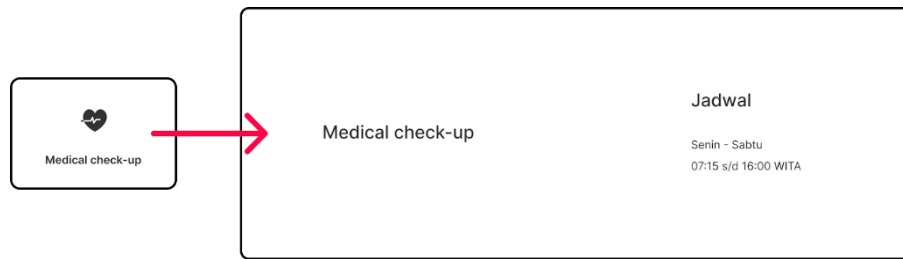
Prototype high-fidelity overlay informasi/bantuan data berisi informasi terkait penggunaan *overlay* informasi yang telah disediakan pada halaman landing page dan halaman booking janji temu. Pengguna dapat menekan icon informasi di tempat yang telah ditentukan untuk mempelajari informasi yang ada, dan diharapkan dapat memberi gambaran pada pengguna bagaimana tiap halaman bekerja. Berikut hasil desain *high-fidelity* yang telah dirancang untuk halaman ini pada Gambar 4.34.



Gambar 4. 36 *Overlay* informasi/bantuan

s. *Prototype high-fidelity overlay* jenis layanan

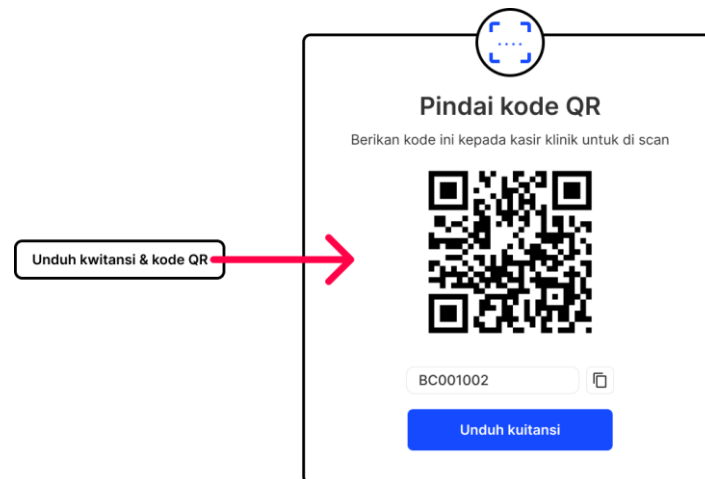
Prototype high-fidelity overlay jenis layanan data berisi informasi terkait penggunaan *overlay* jenis layanan yang telah disediakan pada halaman *landing page*. Pengguna dapat memilih layanan yang mereka ingin lihat dan menekan layanan tersebut untuk menampilkan informasi jadwal kegiatan tiap layanan seperti pada Gambar 4.35.



Gambar 4. 37 *Overlay jenis layanan*

t. *Prototype high-fidelity overlay QR code*

Prototype high-fidelity overlay QR code data berisi informasi terkait penggunaan *overlay QR code* yang telah disediakan pada halaman halaman kuitansi yang dimana jika pengguna menekan button “unduh kuitansi & kode QR” untuk menampilkan *QR code* dan mengunduh kuitansi dengan menekan button “unduh kuitansi” seperti pada Gambar 4.22.



Gambar 4. 38 *Overlay QR Code*

4.5.4 Hasil Validasi Desain *High-Fidelity*

Setelah melakukan perancangan desain *prototype high-fidelity*, dilakukan pengecekan validasi desain kepada pengguna untuk memastikan desain yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan. *Feedback* yang didapatkan dalam bentuk skala mulai dari angka 1 hingga 5 terhadap desain website Klinik Piramida Jaya. Setelah dilakukan analisis umpan balik, akan dilihat apakah desain yang dirancang telah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna, apakah sesuai dengan desain *wireframe* yang telah dirancang di tahapan sebelumnya. Hasil *feedback* validasi responden dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4. 7 Hasil *feedback* validasi.

No	Pertanyaan	Feedback				
		STS	TS	R	S	SS
1	Apakah desain ini sudah memiliki desain interaksi yang menarik?				4	14
2	Apakah menurut anda desain prototipe tersebut terlalu rumit?			1	4	13
3	Apakah desain ini sudah sesuai dengan desain wireframe pada pengujian sebelumnya?				4	14
4	Apakah desain yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna?				3	15

Tabel 4. 8 Nilai *feedback*

STS	TS	R	S	SS
0	0	1	15	56

Dengan melakukan perhitungan skor seperti yang dilakukan pada tahap akhir perhitungan nilai SUS didapatkan sebuah kesimpulan. Sekitar 77.778% atau 56 dari 72 semua jawaban yang diterima dibuktikan sangat setuju bahwa perancangan desain *high-fidelity* ini sudah sesuai dengan *wireframe*, kebutuhan pengguna, memiliki desain yang menarik dan tidak rumit.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dengan hasil perancangan desain UI/UX website Klinik Piramida Jaya, didapatkan beberapa kesimpulan. Kesimpulan yang didapatkan antara lain:

1. Penerapan metode *Lean UX* pada perancangan desain UI/UX website Klinik Piramida Jaya dapat membantu untuk menemukan solusi dan memenuhi kebutuhan pengguna melalui tahap *declare assumptions* hingga tahap *feedback and research*. Hal tersebut menjadikan proses perancangan berjalan secara terarah dan memiliki tujuan yang telah ditentukan.
2. Berdasarkan dengan *usability testing* dengan metode kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil desain *prototype* website Klinik Piramida Jaya yang telah dikembangkan dapat dipahami oleh pengguna baik dari segi tampilan maupun fungsinya.

5.2 Saran

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah perancangan desain UI/UX *website* Klinik Piramida Jaya dalam bentuk *prototype*. Berikut beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Mengembangkan rancangan *layout responsive* untuk *website* Klinik Piramida Jaya menggunakan metode *Lean UX* dan *style guide* yang telah dikembangkan pada penelitian ini.
2. Mengembangkan rancangan fitur sistem *server-side* untuk pihak klinik menggunakan metode *Lean UX* dan *style guide* yang telah dikembangkan pada penelitian ini.

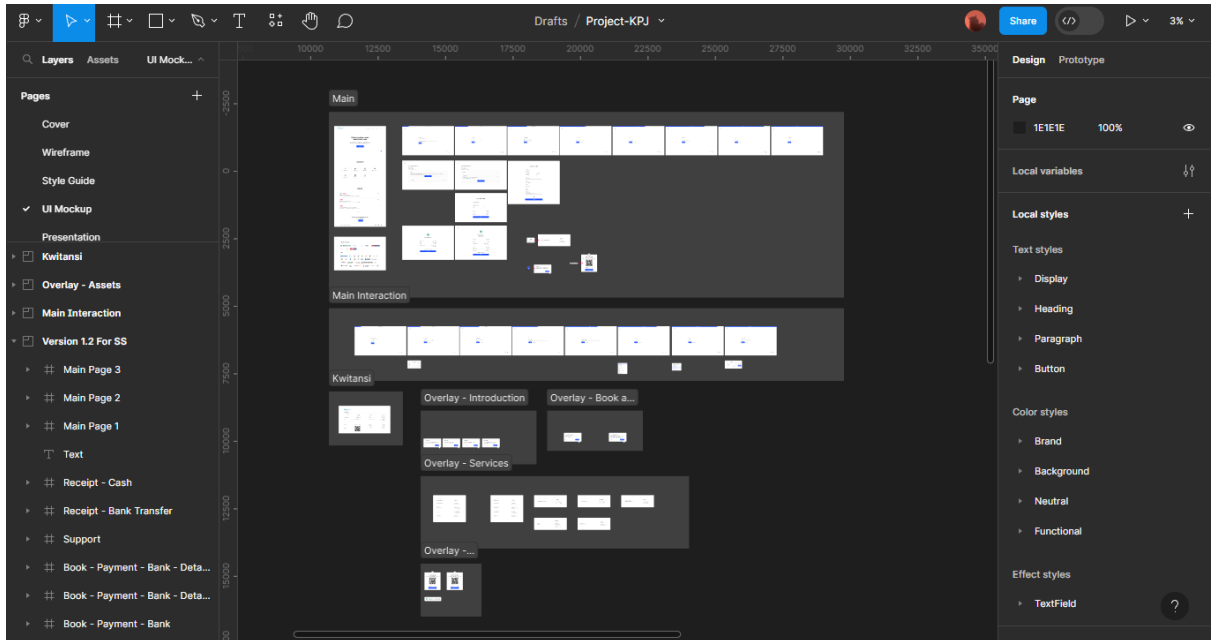
DAFTAR PUSTAKA

- Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web IWEARUP.COM. *Visualita*, 7(2), 14. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Simposium Nasional RAPI XVIII*, 364–370.
- Naser, A., Syafwandi, & Ahdi, S. (2018). Perancangan User Interface/User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Univeristas Negeri Padang. *Jurnal*, 1–23.
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4, 58–74.
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 009/MENKES/PER/2014 “Tentang Klinik”
- Kurniawan, N. A., & Suranto, B. (2021). Adopsi Metode Lean UX Untuk Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Startup Safir. *Automata*, 2(2).
- Joo, H. (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), 9931–9935.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2015). *Systems analysis and design in a changing world*. Cengage learning. https://mygust.com/uploads/BOOK-Systems_analysis_and_design_in_a_changin.pdf
- Rouse, M. (2015). *Mobile UI (Mobile User Interface)*. *Mobile UI (Mobile User Interface)*. <http://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/mobile-e-UI-mobile-user-interface>
- Roth, R. (2017). *User Interface and User Experience (UI/UX) Design*. *Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge*, 2017. <https://doi.org/10.22224/gistbok/2017.2.5>

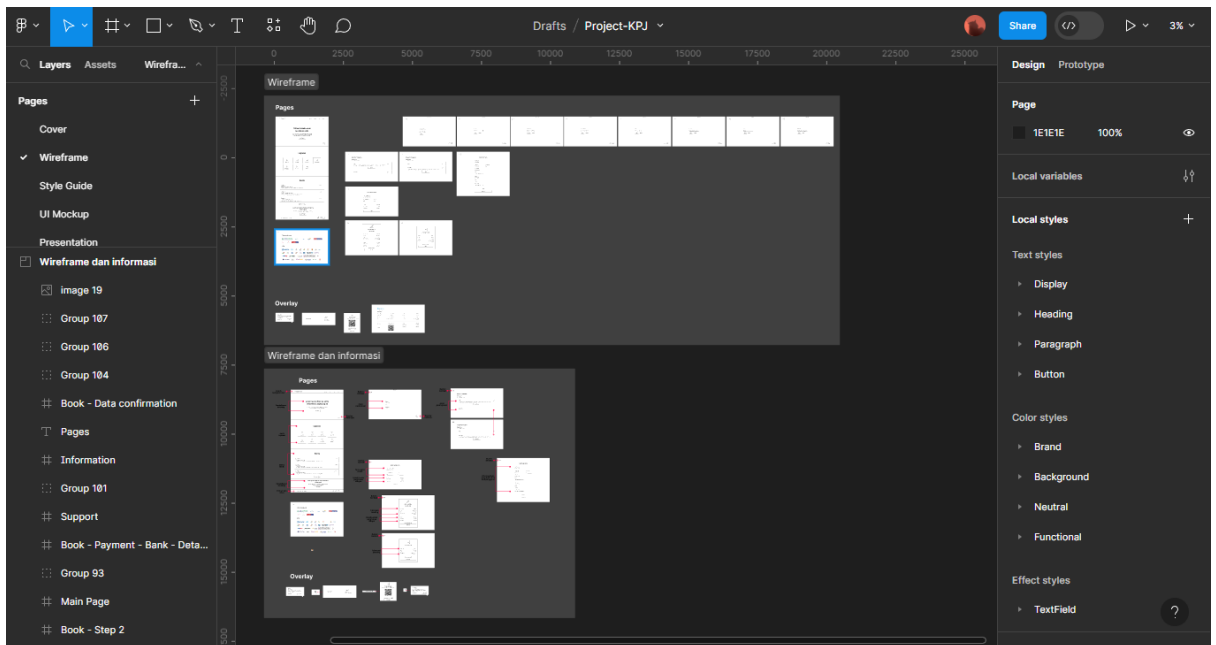
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Aminkom center Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Automata*, 2, 1–8. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- Pradhana, F. I., & Cahyono, A. B. (2022). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Startup Sajiloka Dengan Lean UX*.
- Gothelf, J. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). *Lean UX : Designing Great Products with Agile Teams* (2nd ed.). Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Sekarningrum, R. A., & Suranto, B. (2022). *Penerapan metode lean ux pada perancangan aplikasi resepie*.
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*.
- Tiksna, P. D., & Suranto, B. (2020). *Desain Interaksi Aplikasi Manajemen Bisnis dengan Metode Lean UX*. 104.
- Priyanto, F. W., & Setiaji, H. (2022). *PENERAPAN METODE LEAN UX PADA PERANCANGAN WEBSITE ISLAMIC VIBES*.
- Rahmadani, A., & Dirgahayu, R. T. (2022). *Penerapan Lean Ux Untuk Pengembangan Desain Interaksi Aplikasi Hivet!*
<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/41598%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/41598/18523047.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Yulia, R., Candra, R. M., Irsyad, M., & Darmizal, T. (2022). *UI/UX Redesign of INHIL Dukupil Application Using the Design Thinking Method*. 10(5), 481–488.
- Suprayogi Adhyaksa Pratama, W., & Dwi Indriyanti, A. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 04(01), 50–61.
- Darma Krismanda, T., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Fitur Digital Banking Jago Last Wish Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 126–135. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/561>
- Afdi, Z., & Purwanggono, B. (2018). Perancangan Strategi Berbasis Metodologi Lean Startup Untuk Mendorong Pertumbuhan Perusahaan Rintisan Berbasis Teknologi Di Indonesia. *Industrial Engineering Online Journal*, 6(4), 1–13.

LAMPIRAN

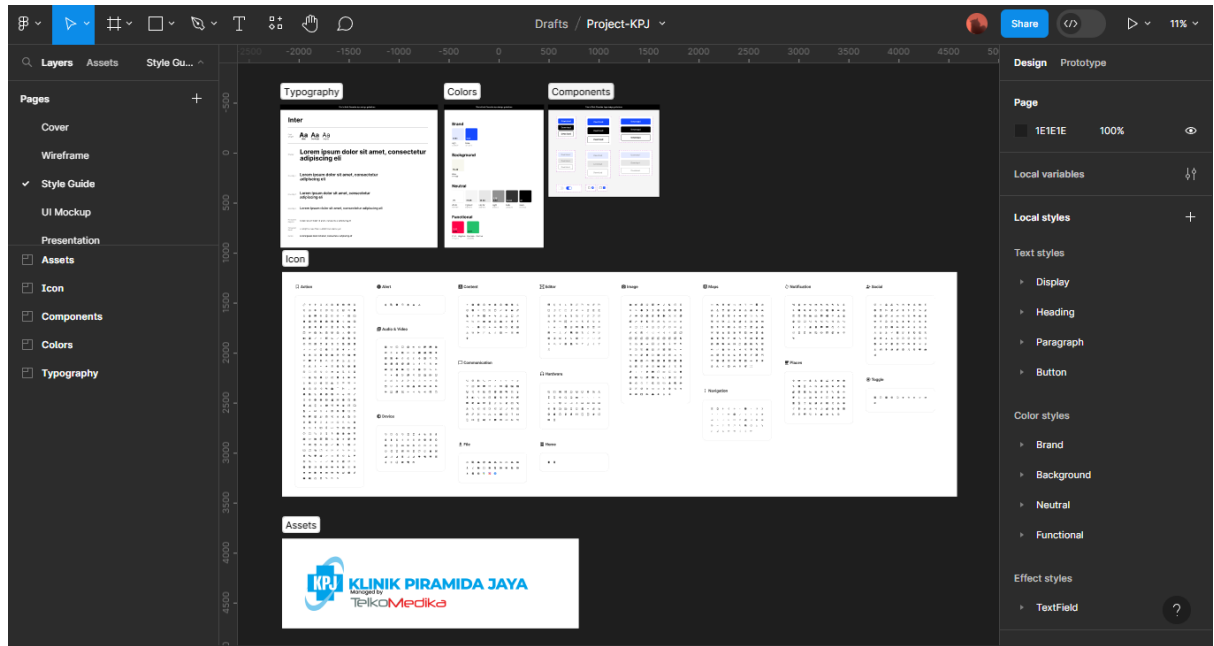
1. UI Mockup



2. Wireframe



3. Style Guide



4. User flow

