

Desain UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking

Abelisa Putri Magda Adoe¹, Muhammad Basyrul Muvid²

¹Universitas Dinamika, 19410100032@dinamika.ac.id, Jl Raya Kedung Baruk No.98, Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Dinamika, muvid@dinamika.ac.id, Jl Raya Kedung Baruk No.98, Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Informasi Makalah

Submit : Agustus 18, 2023

Revisi : Desember 4, 2023

Diterima : Desember 8, 2023

Kata Kunci :

User Interface

Website

Aplikasi

Abstrak

Pendaftaran pasien rumah sakit saat ini masih dilakukan secara manual, yang mana dapat menimbulkan antrian dan waktu tunggu yang lama. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi baru dalam pendaftaran pasien rumah sakit, yaitu dengan adanya pendaftaran pasien secara online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang desain UI/UX aplikasi pendaftaran pasien rumah sakit secara online yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan memudahkan pengguna dalam memahami website pendaftaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan Design Thinking. Data yang dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi pendaftaran pasien rumah sakit secara online harus memenuhi kriteria seperti mudah digunakan, baik oleh pasien maupun petugas pendaftaran, dapat diakses dengan mudah, baik melalui komputer, laptop, maupun smartphone, aman untuk melindungi data pasien, dapat diintegrasikan dengan sistem informasi rumah sakit. Dengan Pendaftaran pasien secara online dapat meningkatkan efisiensi pelayanan rumah sakit. Pasien tidak perlu lagi datang ke rumah sakit untuk mendaftar, sehingga dapat mengurangi antrian dan waktu tunggu, pasien dapat mendaftar secara mandiri dan kapan saja, sehingga lebih nyaman dan praktis, dan dengan adanya data pendaftaran pasien yang terintegrasi, rumah sakit dapat memberikan pelayanan yang lebih akurat dan tepat sasaran. Pendaftaran pasien rumah sakit secara online dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kepuasan pasien dan kualitas pelayanan. Dengan memperhatikan kriteria desain UI/UX yang telah disebutkan, aplikasi pendaftaran pasien rumah sakit secara online dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan di Indonesia.

Abstract

Hospital patient registration is currently still done manually, which can lead to queues and long waiting times. To overcome this, new innovations are needed in hospital patient registration, namely online patient registration. The aim of this research is to design a UI/UX design for an online hospital patient registration application that can increase user satisfaction and make it easier for users to understand the registration website. The method used in this research is a qualitative method with a Design Thinking approach. Data collected through interviews and observations. The research results show that the UI/UX design of the online hospital patient registration application must meet criteria such as being easy to use, both by patients and registration officers, can be accessed easily, either via computer, laptop or smartphone, is safe to protect patient data, can be integrated with the hospital information system. By registering patients online, you can increase the efficiency of hospital services. Patients no longer need to come to the hospital to register, thereby reducing queues and waiting times, patients can register independently and at any time, making it more comfortable and practical, and with integrated patient registration data, hospitals can provide better services. accurate and right on target. Online hospital patient registration can be an effective solution for increasing patient satisfaction and service quality. By paying attention to the UI/UX design criteria that have been mentioned, online hospital patient registration applications can be an effective solution for improving the quality of health services in Indonesia.

1. Pendahuluan

Layanan kesehatan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi. Rumah sakit merupakan institusi kesehatan yang memberikan layanan kesehatan kepada masyarakat. Sebagai pusat layanan kesehatan, rumah sakit memastikan pelayanan beragam mulai dari rawat inap, rawat jalan, gawat darurat, hingga poliklinik spesifik sesuai dengan spesialisasi.

Kualitas layanan rumah sakit menjadi indikator penilaian kinerja sebuah rumah sakit. Oleh sebab itu, sebuah rumah sakit dianggap berkinerja baik jika mampu menyediakan layanan yang bermutu. Namun, layanan kesehatan di era modern ini tidak lepas dari berbagai tantangan dan kompleksitas (Dewi, 2022).

Salah satu tantangan yang dihadapi rumah sakit adalah proses pendaftaran pasien dan sistem antrian. Ketidaktersediaan informasi mengenai nomor antrian yang sedang atau akan dilayani, serta kurangnya integrasi antara sistem pendaftaran, rekam medis, dan layanan poliklinik membuat proses menjadi kurang efisien dan menyebabkan ketidakpuasan pasien.

Selain itu, peningkatan permintaan layanan di rumah sakit juga menjadi tantangan tersendiri. Seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan kesehatan, jumlah kunjungan pasien di berbagai unit pelayanan kesehatan, baik poliklinik maupun unit lainnya, terus meningkat. Sayangnya, sistem administratif di banyak rumah sakit, khususnya dalam hal pendaftaran pasien, masih mengandalkan prosedur konvensional yang seringkali kurang efisien.

Permasalahan ini diperparah dengan sistem antrian yang kurang teratur, menyebabkan pasien harus menunggu dalam waktu yang lama, bahkan dalam situasi dimana pasien datang bersamaan dalam jumlah besar. Hal ini bukan hanya menimbulkan ketidaknyamanan bagi pasien, tetapi juga menjadi sumber potensi keluhan yang pada akhirnya dapat menurunkan citra pelayanan rumah sakit. Hal ini sejalan dengan penelitian (Prameswari, 2022) yang menunjukkan bahwa faktor kemudahan penggunaan merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap kepuasan pasien terhadap sistem pendaftaran pasien online. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi,

khususnya dalam bidang desain UI/UX, ada peluang besar untuk menciptakan sistem pendaftaran pasien berbasis website yang user-friendly, interaktif, dan responsif. Sebuah sistem yang dapat memudahkan proses pendaftaran, mengurangi waktu tunggu, dan pada akhirnya meningkatkan kepuasan pasien.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dijumpai dalam proses pendaftaran pasien dan sistem antrian di rumah sakit diantaranya proses pendaftaran pasien yang kurang efisien dapat menyebabkan antrian yang panjang dan waktu tunggu yang lama. Hal ini dapat menimbulkan ketidakpuasan pasien dan menurunkan citra pelayanan rumah sakit. Kurangnya integrasi antara sistem pendaftaran, rekam medis, dan layanan poliklinik dapat menyebabkan data pasien tidak lengkap atau tidak akurat. Hal ini dapat menghambat proses pelayanan pasien dan menurunkan kualitas pelayanan rumah sakit. Data pasien yang tidak terlindungi dapat disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Hal ini dapat menimbulkan kerugian bagi pasien dan rumah sakit.

Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) adalah presentasi visual dari aplikasi atau alat digital marketing baik dalam bentuk mobile atau website yang bertujuan untuk meningkatkan citra merek suatu bisnis atau perusahaan (Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana, 2020). UI berkaitan dengan desain tampilan aplikasi, sedangkan UX berfokus pada desain yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut (Wibowo & Tan, 2021). Dalam jurnal penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan metode *design thinking*. Kelley and Brown, seperti yang dikutip (Lazuardi, 2019) menyatakan bahwa *design thinking* adalah pendekatan inovasi yang berorientasi pada kebutuhan manusia.

Pendekatan ini menggabungkan kebutuhan pengguna, potensi teknologi, dan syarat kesuksesan bisnis. Deskripsi dari Desain *Thinking* adalah suatu pendekatan untuk merancang produk yang mengatasi tantangan dengan mengandalkan kemampuan manusia dalam mengenali pola, serta keterampilan dalam menghasilkan gagasan yang signifikan dan praktis (Prayoga, Afni, Putra, & Efendi, 2022). Dalam design thinking, ketiga aspek yakni bisnis (kelayakan), orang (keinginan), dan teknologi (kemungkinan) diintegrasikan untuk menghasilkan ide. Pendekatan ini mengkombinasikan teknologi yang tepat dengan kebutuhan pengguna untuk menciptakan solusi bisnis yang efektif dalam mengatasi masalah.

penelitian yang dilakukan oleh (Nabyla & Hariyono, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pasien terhadap proses pendaftaran pasien di rumah sakit. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan menyebarkan kuesioner kepada 250 pasien di sebuah rumah sakit di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap kepuasan pasien terhadap proses pendaftaran pasien adalah waktu tunggu, kemudahan proses, dan keramahan petugas.

Berdasarkan penelitian diatas, faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap kepuasan pasien terhadap proses pendaftaran pasien adalah waktu tunggu, kemudahan proses, dan keramahan petugas. Hal ini dapat diatasi dengan perancangan desain UI/UX aplikasi pendaftaran pasien yang dapat mempersingkat waktu tunggu, memudahkan proses pendaftaran, dan memberikan informasi yang akurat dan terkini kepada pasien.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini akan dilakukan dengan pendekatan design thinking dimana dalam metode *design thinking* itu sendiri terdapat 5

tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*. Berikut adalah tahapan dalam perancangan UI/UX aplikasi Pendaftaran pasien rumah sakit berbasis website dengan pendekatan *Design thinking* :

2.1 *Empathize*

Langkah awal melibatkan pemahaman mendalam terhadap pengguna melalui metode observasi dan interaksi langsung. Melalui proses ini, kita dapat memahami bagaimana pengguna berinteraksi dalam lingkungannya dan apa yang mereka butuhkan. Observasi membantu mengungkap perilaku pengguna, sementara wawancara mengungkapkan aspirasi dan kebutuhan mereka (Pressman, 2019).

Untuk merancang sebuah desain UI/UX yang baik diperlukan wawancara dengan audiens target. Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data dengan wawancara terhadap audiens yang memiliki permasalahan terhadap pelayanan Pendaftaran di rumah sakit. Audiens yang akan diwawancarai yaitu berjumlah dua orang. Wawancara akan dilakukan dengan menggunakan 13 pertanyaan dan pertanyaan tersebut akan dibagi menjadi dua yaitu untuk data diri dan panduan untuk merancang desain UI/UX.

2.2 *Define*

Pada tahapan ini, data yang diperoleh dari fase empati diolah untuk menentukan masalah atau kesempatan yang akan diatasi melalui desain UI/UX aplikasi pendaftaran pasien di rumah sakit. Penelitian (Chuang, 2020) menemukan bahwa tahap *define* yang efektif dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Tujuan desain harus ditetapkan sesuai dengan informasi dari wawancara. Dengan memahami tujuan tersebut, kita bisa merancang desain UI/UX yang paling sesuai. Proses ini termasuk pembuatan user persona. User persona sangat berguna untuk memahami kebutuhan pengguna dan mendesain produk dan layanan yang

memenuhi kebutuhan tersebut (Kumar & Singh, 2020). Selain itu, user persona juga bertujuan untuk mendefinisikan karakteristik pengguna media sosial dengan detail. Ini mempermudah pemahaman tentang target audiens, memastikan desain yang dibuat sesuai dan mudah digunakan oleh mereka.

2.3 *Ideate*

Setelah mengenali profil pengguna yang dituju, langkah berikutnya adalah mengembangkan konsep-konsep kreatif untuk desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang akan dibuat. Dalam proses ini, teknik wireframe digunakan untuk menghasilkan gagasan-gagasan desain yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Tahap ini melibatkan perencanaan struktur desain dengan menciptakan kerangka yang jelas, yang mempertimbangkan kegunaan (*usability*) pada desain aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit yang akan dibangun.

2.4 *Prototype*

Setelah menemukan gagasan untuk konten, tahap berikutnya adalah mengembangkan prototipe dari aplikasi Pendaftaran pasien rumah sakit yang akan dirancang. Ini mengharuskan untuk mendesain UI/UX dengan memanfaatkan perangkat lunak Figma. Penelitian oleh (Priyadarshini & Rao, 2022) menunjukkan bahwa Figma dapat menjadi alat yang berharga dalam desain pengalaman pengguna. Figma dapat membantu desainer untuk memahami kebutuhan pengguna, menghasilkan desain yang efektif, dan menghemat waktu dan biaya. Figma juga bertujuan untuk merancang tampilan aplikasi Pendaftaran pasien yang nantinya akan dirancang untuk pengguna seperti pasien rumah sakit.

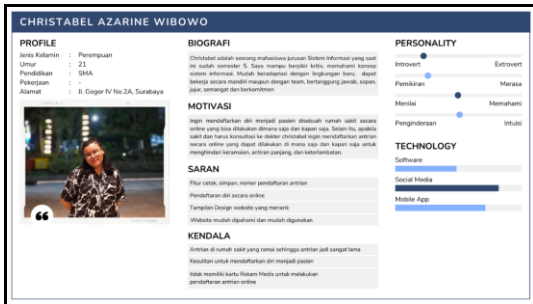
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Wawancara

Tahap wawancara kali ini dimaksudkan untuk mengetahui karakteristik pengguna, dan hasil dari wawancara ini digunakan

untuk membuat user persona. Terdapat dua user persona mahasiswa sebagai berikut:

3.2 User Persona



Gambar 3. 1 User Persona 1

User persona mahasiswa pertama bernama Christabel, seorang mahasiswa semester 6 di Universitas Dinamika yang mengambil program studi S1 Sistem Informasi. Dari wawancara dengan Christabel yang merupakan mahasiswa aktif semester 6, diketahui bahwa alasan dia menggunakan aplikasi pendaftaran pasien online adalah untuk mendaftar sebagai pasien di rumah sakit secara daring. Christabel merasa bahwa aplikasi tersebut mempermudah proses pendaftaran dari mana saja dan kapan saja. Selain itu, saat merasa kurang sehat dan memerlukan konsultasi dokter, ia ingin bisa mendapatkan nomor antrian dari rumah melalui aplikasi online, sehingga bisa menghindari kerumunan, antrian yang lama, dan keterlambatan.



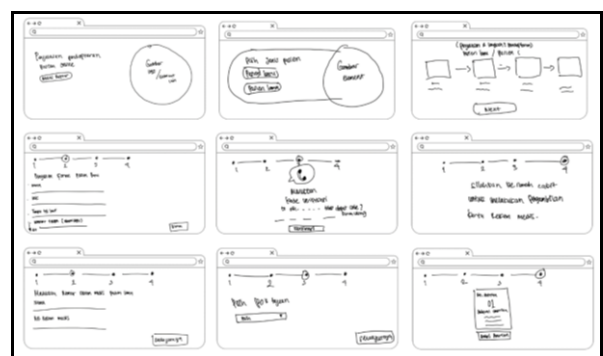
Gambar 3. 2 User Persona 2

User Persona kedua bernama Ida, seorang mahasiswa Semester 6 di jurusan Produksi Film Dan TV di Universitas Dinamika Surabaya. Ida memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kritis, dan ia mampu dengan

mudah beradaptasi di lingkungan barunya. Dia memiliki sifat yang suka menolong, bertanggung jawab, jujur, sopan, serta memiliki komitmen yang baik. Alasan Ida ingin menggunakan sistem pendaftaran pasien secara online adalah agar ia bisa mendaftar kapan saja dan di mana saja, serta menginginkan proses pendaftaran yang sederhana dan efisien. Menurutnya, pendaftaran online merupakan suatu inovasi yang bisa mempermudah dirinya karena lebih praktis dan bisa menghindari antrian panjang di rumah sakit saat mendaftar.

3.3 Hasil Wireframing

Setelah tahap wawancara selesai, kami beralih ke proses wireframing. Wireframe adalah teknik pembuatan representasi visual dari kerangka tata letak suatu produk digital, seperti aplikasi atau website. Wireframe tidak menampilkan detail visual seperti warna, font, atau gambar, melainkan berfokus pada struktur dan fungsionalitas konten serta interaksinya dengan pengguna (Priyadarshini & Rao, 2022). Biasanya, wireframe dibuat sebelum pengembangan produk dimulai. Ini mencakup aspek-aspek seperti teks, gambar, susunan layout, dan lain-lain. Hasil dari wireframing untuk aplikasi pendaftaran pasien rumah sakit secara online bisa dilihat pada lampiran berikutnya.



Gambar 3. 3 Wireframe

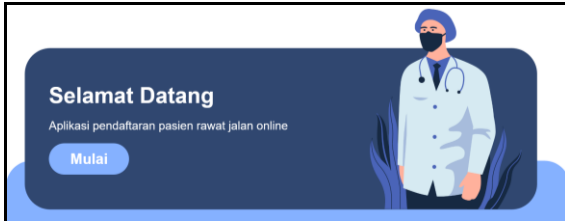
Dari hasil *wireframe* tersebut sudah disesuaikan dengan kondisi yang dibutuhkan oleh audiens yang sudah diwawancarai.

Setelah melakukan *wireframing* langkah selanjutnya yaitu penyusunan *prototype*.

3.4 Hasil *Prototype*

Berdasarkan hasil *wireframing* yang telah dilakukan, berikut hasil *prototype* aplikasi pendaftaran pasien online berbasis *website* :

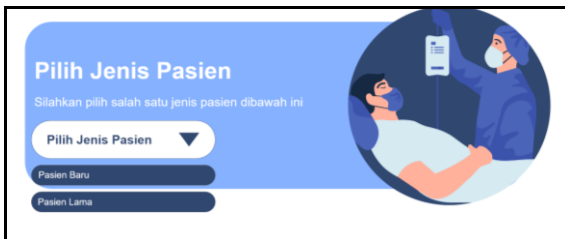
1. Halaman Awal



Gambar 3. 4 Halaman Awal

Di halaman pertama, ada sambutan "selamat datang" di aplikasi pendaftaran pasien rumah sakit. Dengan tujuan mempermudah, halaman awal sengaja tidak diisi dengan banyak tombol. Pengguna hanya perlu menekan tombol 'mulai' untuk memulai proses pendaftaran pasien atau antrian.

2. Halaman Jenis Pasien



Gambar 3. 5 Halaman Jenis Pasien

Di halaman berikutnya, yakni halaman kedua, pasien akan diberi pilihan untuk menentukan statusnya, apakah sebagai pasien baru — yang belum pernah berobat di rumah sakit ini dan belum memiliki nomor rekam medis, atau sebagai pasien lama — yang telah memiliki pengalaman berobat dan sudah memiliki kartu rekam medis di rumah sakit tersebut. Setelah pengguna memilih salah satu dari jenis pasien tersebut, mereka akan diarahkan ke halaman berikutnya yang sesuai dengan pilihan jenis pasiennya.

3. Halaman Penjelasan Pasien Baru



Gambar 3. 6 Penjelasan Pasien Baru

Selanjutnya apabila pengguna memilih jenis pasien baru maka akan muncul penjelasan dan langkah-langkah mendaftar sebagai pasien secara online.

4. Halaman Pengisian Form Pasien Baru

Setelah berpindah dari halaman langkah-langkah, pengguna akan diarahkan ke halaman pengisian formulir. Di sini, pengguna harus mengisi informasi pribadi seperti nama, NIK, tempat dan tanggal lahir, dan sebagainya. Tidak hanya itu, pengguna juga harus mengisi nomor telepon atau nomor WhatsApp yang sedang aktif untuk menerima kode OTP guna verifikasi akun. Nomor tersebut juga akan digunakan untuk menerima notifikasi layanan, seperti pemberitahuan setelah melakukan pendaftaran antrian.

Gambar 3. 7 Form Pendaftaran Pasien Baru

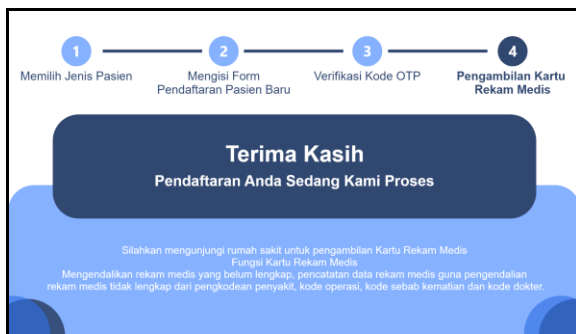
5. Halaman Kode OTP



Gambar 3. 8 Kode OTP

Setelah mengisi informasi pribadi dengan akurat, khususnya nomor telepon atau WhatsApp, pengguna akan diminta untuk melakukan verifikasi dengan kode OTP yang dikirim via WhatsApp. Jika pengguna tidak menerima kode OTP, mereka dapat meminta kode tersebut dikirim ulang dengan menekan tombol atau tautan 'kirim ulang'. Jika nomor yang dimasukkan sudah tepat, maka akun pengguna akan langsung diverifikasi.

6. Halaman Pengambilan Kartu Rekam Medis



Gambar 3. 9 Pengambilan Kartu Rekam Medis

Berdasarkan kebijakan rumah sakit, pengguna yang mendaftar secara online harus mengambil kartu rekam medisnya dengan mendatangi rumah sakit terkait. Halaman ini menyediakan informasi mengenai ketentuan tersebut.

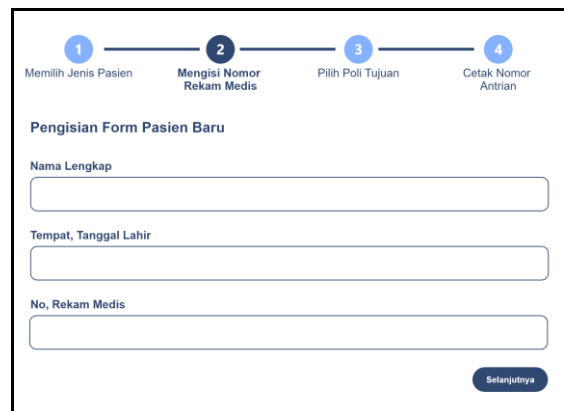
7. Halaman Penjelasan Pasien Lama



Gambar 3. 10 Penjelasan Untuk Pasien Lama

Jika pengguna memilih kategori pasien lama, akan ditampilkan petunjuk serta langkah untuk mendaftar antrian secara online tanpa perlu datang ke rumah sakit untuk mengambil nomor antrian.

8. Halaman Form Pasien Lama



Gambar 3. 11 Form Pasien Lama

Di formulir untuk pasien lama, pengguna cukup mengisi nama, tempat dan tanggal lahir, serta nomor kartu rekam medis karena data tersebut sudah ada dalam catatan rekam medis. Untuk menuju halaman selanjutnya, pengguna hanya perlu menekan tombol 'selanjutnya'.

9. Halaman Pilih Poli



Gambar 3. 12 Pilih Poli

Pengguna harus memilih poli yang diinginkan, misalnya, jika pasien ingin melakukan pemeriksaan gigi, mereka dapat memilih poli gigi untuk berkonsultasi dengan dokter spesialis gigi. Setelah memilih poli, pengguna dapat menekan tombol 'selanjutnya' untuk menuju halaman selanjutnya, yaitu pencetakan antrian.

10. Halaman Cetak Antrian



Gambar 3. 13 Halaman Cetak Antrian

Di halaman pencetakan antrian, pengguna atau pasien akan diberikan nomor antrian dan jadwal kunjungan ke rumah sakit. Jadwal tersebut dirancang untuk mencegah kerumunan dan penundaan, sehingga pasien bisa hadir sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

4. Simpulan

Berdasarkan analisis "Desain UI/UX 'Aplikasi Pendaftaran Pasien Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Design Thinking'" temuan utamanya adalah:

1. Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, khususnya bagi pasien yang sering berkunjung ke rumah sakit, ditemukan sejumlah masalah seperti antrian pemeriksaan yang lama, keterlambatan saat pemeriksaan, keramaian saat pendaftaran pasien baru, serta kesulitan mendapatkan nomor antrian. Untuk menanggulangi permasalahan ini, dirancang desain UI/UX melalui beberapa tahapan: wawancara guna mendapatkan data user persona, wireframing, dan pembuatan prototype.

2. Dari tahap wawancara, dihasilkan data dari user persona yang sering mengunjungi rumah sakit. Data tersebut mencakup ekspektasi dan keinginan user terkait proses pendaftaran di rumah sakit. Selanjutnya, pada tahap wireframing, dilakukan perencanaan layout yang sesuai dengan bagaimana user memproses informasi.
3. Implementasi dari dua tahap sebelumnya disatukan dalam tahap prototype. Prototype ini berfungsi sebagai contoh rancangan tampilan UI untuk aplikasi pendaftaran pasien yang akan diterapkan di rumah sakit.

5. Referensi

- Chuang, C. e. (2020). A systematic review of design thinking define phase: A focus on empathy. *Design Studies*.
- Dewi, S. (2022). Tantangan layanan kesehatan di era modern. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 10(1), 1-12.
- Kumar, A., & Singh, A. (2020). User persona: A tool for understanding user needs. *International Journal of Information Technology and Management*, 1-10.
- Lazuardi, M. L. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum : Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2-3.
- Muhyidin, M., Sulhan, M., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 208-219.
- Nabyala, A., & Hariyono, A. (2019). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pasien terhadap proses pendaftaran pasien di rumah sakit. *Jurnal Manajemen Kesehatan*, 10(1), 1-12.
- Nabyala, F., & Hariyono, R. C. (2019). Desain Aplikasi Sistem Pendaftaran Online

- Menggunakan. *Journal of Information System*, 4(2), 168-177.
- Nurcaya, I. (2008). Analisis kualitas pelayanan Rumah Sakit Di Provinsi Bali. *Piramida*, 4(2).
- Prameswari, D. e. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pasien terhadap sistem pendaftaran pasien online di rumah sakit. *Jurnal Manajemen Pelayanan Kesehatan*, 164-174.
- Prayoga, N., Afni, N., Putra, P. A., & Efendi, Y. (2022). Pengembangan UX Aplikasi Panji Wedding Organizer Kota Pekanbaru Menggunakan Metode Lean UX. *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi*, 8(2).
- Pressman, A. (2019). *Design Thinking - A Guide To Creative Problem Solving For Everyone*.
- Priyadarshini, M., & Rao, K. S. (2022). A study on the effectiveness of Figma in user experience design. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-10.
- Priyadarshini, M., & Rao, K. S. (2022). A study on the effectiveness of wireframing in user experience design. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-10.
- Rahmayu, M. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Rumah Sakit Dengan Layanan Intranet Menggunakan Metode Waterfall. *EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen*, 4(6).
- Wibowo, T., & Tan, D. (2021). Studi Artikel Mengenai Efek Ui/Ux Terhadap Perkembangan Gaming. *Combines*, 500-507.