



4.65%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 4:29 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.1% **CHANGED TEXT** 4.54%

Report #27550759

3 BAB 1 PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Di era digital yang berkembang pesat, kebutuhan layanan kesehatan yang cepat, mudah diakses, dan efisien menjadi sangat penting. Rumah Sakit sebagai penyedia layanan kesehatan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi demi meningkatkan kualitas pelayanan kepada pasien. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah dengan menyediakan layanan digital berbasis aplikasi mobile yang memiliki desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal. Aplikasi sendiri sebuah perangkat lunak untuk menjalankan suatu tugas atau fungsi tertentu yang terdapat di perangkat elektronik seperti, komputer, laptop, smarthphone dan masih banyak lagi. Aplikasi sendiri memiliki banyak fungsi seperti dalam hal pendidikan, bisnis, kedokteran, pelayanan, militer dan ilmu pengetahuan. Aplikasi yang sering kita gunakan seperti Whatsapp termasuk dalam fungsi bisnis dan komunikasi. 2 Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aplikasi merupakan penerapan rancang sistem untuk mengolah data dengan menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemograman. Selain Whatsapp masih banyak aplikasi yang kita gunakan seperti Instagram, X, TikTok, dan sebagainya. Aplikasi yang disebutkan tadi termasuk ke dalam informasi dan komunikasi yang biasanya digunakan remaja. Dalam penggunaan aplikasi pun tidak luput dari menggunakan smartphome, menurut (ADITIYA, 2023) presentase penggunaan smartphome pada 2023 sebanyak 83,6% dan pada tahun 2024

REPORT #27550759

86,6% serta menurut (ADISTY, 2022) Penggunaan smartphone rentang usia 20-29 tahun sebesar 75,5% diikuti usia 30-49 tahun sebesar 68,34%. Penggunaan Aplikasi sendiri memberikan dampak yang signifikan pada berbagai sektor, khususnya sektor kesehatan. Rumah sakit sebagai salah satu institusi penting dalam layanan kesehatan terus berupaya untuk menghadirkan layanan yang lebih cepat, tepat, dan mudah diakses oleh masyarakat. Namun, tantangan yang sering dihadapi oleh rumah sakit dalam memberikan layanan kesehatan yang optimal adalah keterbatasan waktu dan sumber daya untuk melayani kebutuhan pasien secara cepat dan efisien. Hal ini terutama terasa dalam pengelolaan administrasi, seperti pendaftaran, antrian, dan pencarian informasi medis. Untuk saat ini Rumah Sakit Permata Pamulang menggunakan Website sebagai sarana untuk menjangkau pasien yang dimana itu masih belum terlalu efisien. Dalam penggunaan website tersendiri banyak hal yang harus diperhatikan seperti adanya kendala jaringan atau website yang tiba-tiba tidak berfungsi maka dari itu bisa terbilang kurang efisien, terlebih lagi jika adanya pemadatan pemakai di halaman website tersebut. Dalam upaya meningkatkan kualitas layanan, Rumah Sakit Permata Pamulang mengidentifikasi kebutuhan akan platform digital berupa aplikasi mobile. Melalui aplikasi ini, pasien diharapkan dapat dengan mudah mengakses berbagai layanan, seperti pendaftaran online, informasi jadwal dokter, hingga pengingat jadwal

kunjungan medis. Agar aplikasi ini benar-benar memenuhi kebutuhan pasien serta mudah digunakan, perancangan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang efektif menjadi prioritas utama. Desain UI/UX yang baik akan menjamin kenyamanan, kemudahan, dan efektivitas penggunaan aplikasi, sehingga dapat memberikan pengalaman layanan kesehatan yang lebih optimal bagi pasien. 1.2

Identifikasi Masalah Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- Minimnya Fitur yang ada di website RS Permata Pamulang
 - Belum ada nya aplikasi untuk RS Permata Pamulang
- 1.3 Rumusan Masalah Berikut rumusan masalah dari identifikasi masalah ini :
- Bagaimana merancang media alternatif lain untuk memudahkan pasien melakukan pendaftaran dan berkomunikasi dengan RS Permata Pamulang ?
 - Bagaimana merancang antarmuka desain yang optimal bagi pasien dan calon pasien RS Permata Pamulang ini ?
- 1.4 Tujuan Penelitian Berikut adalah tujuan penelitian ini :
- Untuk membuat media digital selain website yang mempermudah pasien mendaftar dan berkomunikasi dengan rumah sakit.
 - Untuk menciptakan tampilan antarmuka yang mudah digunakan dan nyaman bagi pasien saat mengakses layanan rumah sakit.
- 1.5 Manfaat Penelitian
- 1.5.1 Manfaat Teoritis Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah literatur dalam bidang desain UI/UX mobile khususnya dalam sektor kesehatan. penelitian ini juga sebagai berkontribusi terhadap

pemahaman tentang perilaku dan preferensi pengguna dalam menggunakan aplikasi kesehatan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Universitas pembangunan Jaya • Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang bidang desain UI/UX khususnya dalam sektor aplikasi mobile kesehatan

1.5.2.2 Bagi Peneliti • pemahaman Peneliti memperoleh tentang perancangan dan pengujian prototype aplikasi untuk masalah pada sektor kesehatan

1.5.2.3 Bagi Masyarakat • Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka akses peningkatan pelayanan masyarakat yang dimana mempermudah pengalaman pengguna dalam mengakses informasi

1.6 Sistematika Penulisan RS Permata Pamulang adalah sebuah rumah sakit yang dikategorikan dengan tipe C yang dimana menyediakan pelayanan umum dan spesialis. RS Permata Pamulang sendiri belum memiliki aplikasi mobile kesehatan dan hanya menggunakan website untuk semuanya.

1. BAB I PENDAHULUAN Bab 1 berisikan penjelasan tentang RS Permata Pamulang yang mempunyai website sebagai media informasi dan pendaftaran bagi pasien ataupun pengguna, hingga mengapa aplikasi mobile dibutuhkan.

2. BAB II TINJAUAN UMUM Bab ini berisikan data-data terkait dengan data jurnal, data buku, dan data wawancara serta teori yang berkaitan dengan permasalahan dan berdasarkan penelitian ini

BAB III METODOLOGI DESAIN Bab ini berisikan alur kerja dari tahap pembuatan latar belakang masalah sampai terpilih judul “PERANCANGAN UI/UX MOBILE RS PERMATA PAMULANG” serta berisikan jadwal kegiatan yang memuat proses kerja dari awal pembuatan proposal ini sampai pengumpulan proposal.

3. BAB IV STRATEGI KREATIF Bab ini berisikan alur perancangan dengan menggunakan strategi kreatif hingga desain prortotipe dalam perancangan aplikasi ini

4. BAB V PENUTUP Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran berdasarkan perancangan yang penulis buat dan menjadi evaluasi terkait dengan prototipe yang menjadi bagian dari perancangan ini.

BAB 2 TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka Menurut penelitian (Muhammad Arkan Hafi, 2024) “Desain UI/UX Aplikasi Kesehatan Dengan Pendekatan Design Thinking” membahas tentang perancangan pengumpulan data menggunakan metode Design Thinking. Dimana pendekatan ini berpusat

pada inovasi, kebutuhan pengguna, potensi teknologi, dan hasilnya. Metode Design Thinking ini melewati 5 tahapan yaitu : Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Tahapan Emphatize bagian dimana penulis untuk mengetahui dan memahami lebih dalam terkait dengan apa yang ingin dibahas, tahapan Define merupakan tahapan penulis mencoba untuk mendefinisikan masalah yang akan diselesaikan secara jelas, berikutnya tahapan Ideate dimana peneliti menghasilkan ide-ide untuk menyelesaikan masalah tersebut, tahapan Prototype peneliti membuat sebuah desain tampilan berdasarkan ide yang sudah dibuat, dan tahapan Testing dimana peneliti melakukan pengujian terkait hasil yang sudah dibuat dengan mendapatkan umpan balik. Menurut (Diah Mitha Aprill, 2024) “Pendekatan Design Thinking Dalam Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi Sipasti RSUD Kota Mataram membahas tentang pembuatan UI/UX aplikasi SIPASTI RSUD Kota Mataram dengan pendekatan design thinking. Dimulai dengan apa itu aplikasi mobile, user interface, user experience, Design thinking, Wireframe, prototype. Dan hasil pembahasan yang terdapat dalam jurnal tersebut peneliti membahas tahapan-tahapan dalam pengembangan prototype dengan design thinking secara jelas. Menurut (Mayland Trifena, 2023) “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SISTEM PENDAFTARAN RUMAH SAKIT SARASWATI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING membahas tentang pembuatan UI/UX untuk pendaftaran Rumah Sakit Saraswati dengan berbasis mobile dengan metode design thinking, yang membedakan adalah proses fase Ideate yang begitu detail dengan membuat alur kerja aplikasi tersebut sampai bisa melakukan pendaftaran. Pada fase Ideate menggunakan wireframe dan wireflows sebagai gambaran yang sederhana. 2.2 Tinjauan Teori 2.2.1 Aplikasi Aplikasi merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengguna khusus bagi pengguna Smartphone atau bisa kita sebut dengan mobile. “Aplikasi adalah sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung proses bisnis dan aktivitas pengguna (Dennis, 2015). Aplikasi sendiri memiliki beberapa fungsinya tersendiri contohnya ; untuk komunikasi menggunakan WhatsApp dan Line, untuk media sosial sendiri menggunakan Instagram, Facebook, X, dan Tiktok, untuk kesehatan

bisa menggunakan Halodoc dan peduli lindungi, dan masih banyak lagi. Aplikasi juga banyak jenisnya seperti : Aplikasi dekstop yang biasa dijalankan di komputer/laptop, Aplikasi web yang bisa diakses melalui browser, Aplikasi Mobile yang bisa dijalankan di smartphone/tablet, dan Aplikasi cloud yang berbasis online.

2.2 **6** 2 Rumah Sakit Merupakan sebuah insitusi yang menyediakan pelayan kesehatan secara menyeluruh, termasuk rawat inap, rawat jalan, dan gawat darurat. Rumah Sakit juga termasuk pusat penelitian dan pendidikan kedokteran. **1** Rumah sakit juga dibedakan menjadi 2 jenis yaitu rumah sakit umum dan rumah sakit khusus dimana rumah sakit umum memberikan pelayanan kesehatan untuk semua jenis penyakit, dibandingkan dengan rumah sakit khusus yang memberikan pelayanan khusus atau satu jenis penyakit tertentu. Rumah Sakit Umum memiliki beberapa kelas yaitu : Kelas A yang memiliki fasilitas paling lengkap, Kelas B memiliki fasilitas lebih terbatas dari kelas A, Kelas C memiliki fasilitas yang lebih terbatas dari kelas B, dan Kelas D yang memiliki fasilitas lebih terbatas. Rumah sakit juga dibedakan dari pengelolaan seperti publik dan privat, dimana publik dikelola oleh pemerintah sedangkan privat dikelola oleh individu atau swasta. **9** Untuk rumah sakit khusus terdiri dari : kanker, bersalin, paru, jantung, ibu dan anak, gigi, jiwa, mata, dan kusta.

2.3 Teori Utama **7** 1 User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah tampilan antarmuka yang menghubungkan pengguna dengan sistem atau aplikasi secara visual. **10** UI mencakup elemen-elemen seperti tata letak (layout), warna, ikon, tipografi, serta navigasi aplikasi. Menurut Shneiderman (2016), antarmuka pengguna yang baik harus mendukung prinsip-prinsip desain yang jelas, seperti konsistensi, umpan balik (feedback), dan minimisasi beban kognitif.

2.3.2 User Experience (UX)

User Experience (UX) merujuk pada keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Aspek UX tidak hanya mencakup desain visual, tetapi juga efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam mencapai tujuannya melalui aplikasi. Dalam layanan rumah sakit, UX berperan penting untuk memastikan kenyamanan dan kepercayaan pengguna,

seperti kemudahan dalam melakukan pendaftaran online, konsultasi dokter, hingga melihat rekam medis digital.

2.3.3 Desain Aplikasi Mobile

Perancangan aplikasi mobile memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan dengan aplikasi berbasis web atau desktop. Faktor-faktor seperti keterbatasan layar, gesture control, dan koneksi internet harus diperhitungkan secara matang.

2.3.4 e-Health dan Aplikasi Kesehatan Digital

e-Health merupakan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung layanan kesehatan. Aplikasi mobile untuk rumah sakit termasuk dalam kategori ini, dengan tujuan meningkatkan efisiensi layanan dan akses pasien terhadap informasi Kesehatan.

2.3.5 Human-Centered Design (HCD)

Desain berpusat pada manusia (Human-Centered Design) adalah pendekatan desain yang menekankan pada kebutuhan, konteks, dan perilaku pengguna. Pendekatan ini menuntut proses iteratif mulai dari riset pengguna, pembuatan prototipe, hingga pengujian usability.

2.3.6 Metodologi Desain UI/UX Design Thinking

– Proses kreatif yang fokus pada identifikasi masalah pengguna, brainstorming solusi, pembuatan prototipe, dan pengujian. User Persona dan User Journey – Digunakan untuk memahami profil dan perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi. Wireframing dan Prototyping – Tahapan visualisasi struktur aplikasi sebelum dikembangkan secara penuh. Usability Testing – Pengujian prototipe dengan pengguna untuk menilai sejauh mana desain mudah digunakan.

2.4 Teori pendukung

2.4.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain yang berfokus pada bagaimana menyampaikan pesan atau informasi secara efektif melalui media visual. Tujuannya adalah agar pesan tersebut dapat dipahami dengan mudah oleh target audiens menggunakan elemen-elemen seperti gambar, warna, tipografi, ilustrasi, layout, simbol, hingga animasi.

1. Garis (Line)

Garis merupakan elemen dasar dalam desain yang dapat digunakan untuk membentuk objek, membagi ruang, atau mengarahkan pandangan. **14** Garis bisa lurus, lengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan sebagainya.

2. Bentuk (Shape/Form)

Bentuk adalah hasil pertemuan garis yang membentuk suatu area. Bentuk

bisa geometris (persegi, lingkaran, segitiga) atau organik (alami dan bebas). Dalam DKV, bentuk dipakai untuk menciptakan struktur visual dan kesan tertentu.

4 3. Ruang (Space/White Space) Ruang kosong atau ruang negatif (white space) digunakan untuk memberi jarak antar elemen, menciptakan keseimbangan, dan memudahkan pembacaan. Ruang membantu agar desain tidak

terlihat padat atau membingungkan. 4. Tekstur (Texture) Tekstur memberikan kesan permukaan (halus, kasar, lembut, keras) baik secara visual maupun taktil. Dalam desain digital, tekstur menciptakan kedalaman dan realisme.

5. Ukuran (Size/Scale) Ukuran menunjukkan penting tidaknya suatu elemen dalam desain. Elemen yang lebih besar biasanya lebih menonjol dan menjadi fokus utama dibandingkan yang kecil. 2.4.2 Warna Teori warna merupakan sebuah studi tentang bagaimana warna berinteraksi, bagaimana warna mempengaruhi persepsi, dan estetika, serta bagaimana cara menggunakannya secara efektif dalam sebuah desain. **11** A. Warna Primer -

Merah, Kuning, Biru - Warna dasar yang tidak bisa dibuat dari campuran warna lain. B.

Warna Sekunder Campuran dari dua warna primer Contoh: - Merah + Kuning = Oranye - Biru + Kuning = Hijau - Merah + Biru = Ungu C. Warna

Tersier - Campuran antara warna primer dan warna sekunder -

Contoh: kuning-oranye, biru-ungu, merah-ungu 2.4.3 Layout Tata letak atau layout merupakan elemen visual yang menciptakan antarmuka yang fungsional, estetis, dan intuitif. 1. Grid System Menggunakan garis bantu (grid)

untuk menyusun elemen secara rapi dan konsisten. Umumnya terdiri dari kolom, baris, dan margin. Sangat penting dalam desain web atau aplikasi. 2. Alignment (Perataan) Menyusun elemen sejajar agar terlihat

tertata dan profesional. **15** Bisa rata kiri, kanan, tengah, atau justified. 3.

Hierarchy (Tingkatan) Menunjukkan mana elemen yang paling penting melalui ukuran, warna, atau posisi. Judul biasanya lebih besar dari isi. 4.

Consistency (Konsistensi) Penggunaan elemen yang seragam agar tampilan tidak membingungkan pengguna. Misalnya: ukuran heading, jarak antar elemen, ikon, dll. 5. Balance (Keseimbangan) Menyeimbangkan elemen di halaman, baik simetris maupun asimetris. Tujuannya agar tidak berat di

satu sisi. 6. Contrast (Kontras) Membuat perbedaan yang jelas antar elemen, agar mudah dibedakan dan menarik perhatian. Contoh: teks putih di atas latar hitam. 7. Proximity (Kedekatan) Elemen yang berkaitan dikelompokkan berdekatan untuk menunjukkan hubungan informasi.

2.4.4 Tipografi

Sebuah desain yang membahas tentang bagaimana teks digunakan dan diatur untuk memastikan pesan tersampaikan secara efektif. Tipografi sendiri memiliki beberapa elemen yaitu :

1. Typeface/Font Gaya huruf (misalnya: Arial, Times New Roman, Montserrat). Typeface bisa dibagi jadi serif, sans-serif, script, dan display.
2. Ukuran Huruf (Font Size) Menentukan tingkatan informasi. Judul besar, isi lebih kecil. Ukuran juga memengaruhi kenyamanan membaca.
3. Leading (Jarak Antar Baris) Spasi vertikal antara dua baris teks. Terlalu rapat bisa sulit dibaca.
4. Alignment (Perataan) Teks bisa diratakan kiri, kanan, tengah, atau justified. Pemilihan tergantung konteks dan kenyamanan.
- 12 5. Warna & Kontras Pemilihan warna teks harus kontras dengan latar belakang agar mudah dibaca.
6. Hierarchy (Tingkatan Informasi) Teks diberi gaya berbeda untuk menunjukkan urutan kepentingan (judul, subjudul, paragraf).

2.5 Ringkasan Kesimpulan

Teori Perancangan UI/UX aplikasi mobile Rumah Sakit Permata Pamulang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga mampu meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan akses layanan kesehatan secara digital.

BAB 3 METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistemika Perancangan

Perancangan ini menggunakan metode design thinking dengan beberapa pendekatan yaitu Human Centered Design, Usability testing, dan User experience. Metode Design Thinking sendiri sebuah pendekatan atau sebuah metode pemecahan masalah yang berfokus kepada kebutuhan dan pengalaman pengguna (user centered). Pendekatan ini menekankan proses kreatif dan interaktif untuk menghasilkan sebuah solusi yang inovatif dan relevan. Design thinking merupakan sebuah pendekatan inovasi yang dimana menggunakan cara berpikir serta teknik desainer secara teknologi oleh para pengguna sehingga dapat dijadikan sebagai peluang bisnis (Woolery, Design Thinking Handbook, 2019). Design Thinking sendiri memiliki beberapa tahapan yaitu :

• Emphatize Tahapan pertama dalam design thinking yang bertujuan untuk memahami kebutuhan, perasaan, dan cara berpikir pengguna secara mendalam. **13 Tahapan ini menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, dan literatur untuk mengumpulkan data.**

Perancangan ini berfokus ke rumah sakit khususnya rumah sakit

Permata Pamulang dan pasien yang berkunjung ke rumah sakit tersebut.

• Define Tahapan ini menganalisis kembali pernyataan masalah yang terdapat

pada tahapan pertama atau empathize secara tepat. • Ideate Tahapan ini

peneliti menghasilkan beberapa ide kreatif dan inovatif sebanyak

mungkin sebagai solusi pemecahan masalah yang sesuai dengan kebutuhan

pengguna. Dalam tahapan ini peneliti mencari referensi dari berbagai

aplikasi rumah sakit yang menjadi sebuah landasan aplikasi rumah sakit

permata Pamulang. • Prototype Tahapan yang bertujuan untuk membuat ide

yang sudah ditemukan menjadi sebuah prototipe aplikasi rumah sakit

permata pamulang versi awal atau sederhana agar dapat diuji dan

dievaluasi oleh pengguna. • Test Tahapan terakhir adalah tahapan uji coba

dari prototipe rumah sakit permata pamulang, yang akan diuji dan

dievaluasi oleh para pengguna serta mengalami peningkatan sesuai dengan

kepuasan dan respon dari pengguna. Tahapan ini juga menjadi hasil

akhir dari prototipe/produk yang maksimal sesuai dengan kebutuhan

pengguna. 3.2 Metode Pencarian Data Penelitian ini menggunakan metode

campuran yang berdasarkan pada metode kualitatif dan design thinking.

Karena UI/UX itu erat kaitannya dengan persepsi, kepuasan, dan

kenyamanan pengguna, pendekatan kualitatif sangat pas karena metodenya

dengan cara wawancara, observasi langsung. Metode pengumpulan yang

peneliti pakai adalah : • Wawancara Wawancara dilakukan untuk mendapatkan

data yang valid terkait dengan penggunaan website dan implementasi

pengembangan website ke aplikasi serta apa saja yang menjadi fitur

tambahan jika terealisasikan ke aplikasi layanan tersebut. Berdasarkan

para pengguna atau pasien yang pernah mengunjungi Rumah Sakit Permata

Pamulang Tabel 3. 1 Hasil Wawancara Nama Rangkuman Inti Pertanyaan

Rangkuman Hasil Jawaban Giovanus Seberapa Efisien Halaman Website RS

Permata Pamulang untuk mendaftar ? Apakah Informasi seperti jadwal dokter dan lainnya mudah ditemukan dan selalu diperbaharui menurut anda ? menurut saya sudah cukup efisien halaman website nya untuk mendaftar. Tersedia pilihan untuk dokter jenis apa dan spesialis apa informasi seperti jadwal dokter, mudah untuk ditemukan. Menurut saya dengan jadwal dokter seperti ini, sudah cukup jelas menggambarkan jam brapa dokter buka praktek dan saya asumsikan dia diperbaharui setiap saat

Nicolas Seberapa Efisien Halaman Website RS Permata Pamulang untuk mendaftar ? Apakah Informasi seperti jadwal dokter dan lainnya mudah ditemukan dan selalu diperbaharui menurut anda ? Tidak terlalu efisien, kenapa? karena untuk search bar tidak ada, padahal itu sangat penting untuk mencari informasi yang ada dihalaman web, belum lagi isi web yang singkat. Untuk jadwalnya sendiri sudah terjadwal dengan data terbaru, dan untuk dokternya sendiri juga sudah tertera diprofilnya

- Kuesioner Kuesioner disebarakan kepada pasien rumah sakit untuk menggali informasi mengenai pengalaman mereka saat mengakses layanan rumah sakit secara manual dan harapan terhadap aplikasi mobile. Hasil kuesioner yang telah dikumpulkan berdasarkan umur masih terlihat lebih banyak anak muda yang menggunakan website untuk mendaftarkan keluarga atau dirinya sendiri. Untuk berdasarkan seberapa efisien terlihat rata antara efisien dan kurang efisien, karena tidak adanya fitur pencaharian yang terdapat di website RS Permata Pamulang sendiri mengakibatkan mencari informasi sendiri kurang efektif. Untuk fitur sendiri hanya ada fitur pendaftaran dokter saja. Untuk beberapa tanggapan yang menggunakan lisan Memiliki kesimpulan jawaban :

1. Menurut anda apakah ada kekurangan terkait RS Permata Pamulang ? - kurang dalam admin, informasi kurang atau lambat, dan perlu meningkatkan keaktifan dalam media sosial
2. Menurut anda, apa yang bisa membuat aplikasi rumah sakit lebih nyaman dan mudah digunakan ? - Aplikasi harus cepat diakses, respon cepat, memiliki rekam medis, dan navigasi yang jelas.
3. Jika tersedia aplikasi mobile dari rumah sakit Permata Pamulang

ini, fitur apa yang paling anda harapkan? - Fitur pencarian, dan fitur antrian jika bisa, ada fitur pendaftaran online dan antrean digital, fitur konsultasi online 4. Apakah tanggapan anda jika RS Permata Pamulang mendapatkan aplikasi mobile sebagai pengganti website? - dengan rata-rata jawaban setuju, tapi tetap harus pastikan aplikasinya ringan dan tidak ribet, dan semua informasi dan layanan yang ada di website juga tersedia di aplikasi. • Observasi Lapangan Pengamatan langsung terhadap alur pelayanan di Rumah Sakit Permata Pamulang dilakukan untuk memahami proses bisnis yang berjalan, terutama pada proses yang bisa diotomatisasi melalui aplikasi. 3.3 Analisis Data Perancangan ini mengambil data dari berbagai sumber untuk mendukung hasil dari perancangan ini yaitu observasi, analisis kompetitor, dan ringkasan data. 3.3.1 Observasi Observasi dilakukan dengan mengunjungi beberapa rumah sakit yang sekaligus menjadi kompetitor dalam hal aplikasi layanannya. Observasi beberapa rumah sakit seperti Buah Hati Ciputat, RSUD Tangsel Pamulang, Rumah sakit Premiere Bintaro, dan Rumah sakit Vitalaya. Berdasarkan rumah sakit tersebut yang terdapat aplikasinya yaitu Rumah sakit Premier Bintaro, dan Rumah sakit Buah hati. Rumah Sakit Permata Pamulang sendiri terdapat di Pamulang kota Tangerang Selatan dengan fasilitas yang lumayan lengkap dan masuk golongan menengah ke atas. Untuk golongan tersendiri RS Permata Pamulang mendapatkan golongan kelas C yang terdiri dari pelayanan spesialis dasar, rawat jalan, rawat inap, IGD 24 jam dan laboratorium, radiologi yang cocok sebagai rujukan setempat. Dalam hal perbandingan layanan dengan RSUD Tangsel Pamulang sendiri memiliki golongan yang sama yaitu kelas C tetapi sedang dalam peningkatan ke B. Untuk fasilitas layanannya sendiri cukup lengkap seperti IGD & triase maternal 24 jam, poliklinik umum dan spesialis, rawat inap anak, ICU, PICU, penyakit dalam, nifas, isolasi COVID-19, laboratorium 24 jam, radiologi, dan farmasi. Untuk layanan sendiri kedua rumah sakit ini memadai walaupun hanya menggunakan website sebagai sarana pendaftaran dan tidak menggunakan aplikasi. Untuk rumah sakit

yang menggunakan aplikasi sebagai refrensi dan kompetitornya rumah sakit premier Bintaro atau Buah hati sudah terprogram dengan baik dan bisa menghemat waktu dalam mendaftar dan registrasi dokter. 3.3.2 Analisis Kompetitor Tabel 3. 2 analisis Aspek Rumah Sakit Aspek RSUD Tangsel Pamulang RSIA Vitalaya Buah Hati RS Premier Bintaro Status & Kelas Pemerintah, Tipe C, sedang upgrade ke B Swasta, RSIA, C Swasta, RSIA, BPJS Swasta, Umum Tipe B Poli Spesialis 29 poli + ICU/NIC U/PICU Umum, Anak, Kebidanan & Kandungan Obgyn, Pediatri, THT, Bedah, Gigi 17+ spesialis termasuk Ortopedi, Kardiologi, Onkologi IGD 24 Jam lengkap & maternal triage tersedia tersedia + bedah kecil tersedia Penunjang Medis Lab 24 jam, Radiologi, Farmasi, Cuci Darah Lab, Radiologi, Apotek, USG, Ambulans Lab, Radiologi, Apotek, HCU, USG Lab, Radiologi (MRI, CT-Scan, Mammografi), Rehabilitasi Kapasitas & Fasilitas 120–220+ kamar, target 700–1.000 pasien/hari, gedung baru 8 lantai Kamar inap & pendaftaran online Kamar rawat inap & ruang bersalin WVIP/VIP/I/II/III, ICU, PICU, NICU, HCU Asuransi/BPJS BPJS & asuransi lain BPJS & swasta BPJS & swasta BPJS, asuransi swasta, promo Mandiri/BCA Pendaftaran Online Sistem antrian online resmi menggunakan website Booking via HelloSehat & Okadoc Online + telekonsultasi Booking telp/WA Tabel 3. 3 Aspek UI/UX Aspek RSUD Tangsel Pamulang RSIA Vitalaya Buah Hati RS Premier Bintaro Tampilan Visual Sederhana, warna dominan biru-putih Cukup modern tapi terkesan kaku Sederhana, dominan warna pink/soft Modern, profesional Responsivitas tidak ada aplikasi mobile Website lambat diakses dari mobile Website ringan Sangat responsif, baik di desktop dan mobile Navigasi Jelas, menu utama mudah ditemukan Navigasi cukup rumit Navigasi sederhana tapi terbatas Navigasi sangat baik, menu terstruktur jelas dan kurang intuitif Akses Informasi Jadwal dokter tersedia, tapi tidak lengkap Jadwal dan layanan kadang tidak update Informasi dokter Informasi lengkap dan terstruktur baik Mobile APP Sudah & Menggunakan WhatsApp Tidak ada Tidak ada Tersedia & Menggunakan WhatsApp UX Dasar dan

informatif Kurang nyaman Minimal dan cukup informatif Lengkap, nyaman, user-centric

Tabel 3. 4 Analisis APP pembandingan Aspek Halodoc RS Premier Bintaro Jenis Aplikasi Platform layanan kesehatan umum Aplikasi khusus RS Premier Bintaro Cakupan Rumah Sakit Banyak RS mitra Hanya RS Premier Bintaro Pendaftaran Rawat Jalan Bisa booking ke RS mitra tertentu Booking online dengan pilih dokter & waktu Antrean Online Untuk beberapa RS mitra Nomor antrean langsung dari aplikasi Konsultasi Online Video call/chat dokter Tidak tersedia karena menggunakan whatsapp Hasil Lab & Radiologi Tidak semua RS mitra Cek hasil lab & resume medis Pembayaran Online Digital wallet, kartu, transfer Transfer bank, e-payment Info Jadwal Dokter Ada untuk semua mitra RS Update harian di aplikasi Obat & Apotek Online Pesan & antar obat ke rumah Info obat & pembelian langsung ke RS

3.3.3 Ringkasan Data Berdasarkan analisis dari studi literatur, observasi, wawancara dan kuesioner, beberapa hal terkait dengan layanan beberapa kali muncul khususnya dalam hal efisiensi dan implementasi dari website ke aplikasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa RS Permata Pamulang dan RSUD Tangsel belum memiliki aplikasi mobile, meski fasilitasnya cukup lengkap. Sebaliknya, RS Buah Hati dan RS Premier Bintaro sudah menggunakan aplikasi untuk pendaftaran dan layanan digital lainnya. Wawancara dengan pengguna menyatakan website RS Permata cukup informatif, namun desainnya masih bisa disederhanakan. Mereka menyambut baik jika RS Permata mengembangkan aplikasi mobile. Oleh karena itu, pengembangan UI/UX aplikasi mobile untuk RS Permata menjadi penting agar pelayanan lebih efisien dan dapat bersaing secara digital.

3.4 Kesimpulan Hasil Analisis RS Permata Pamulang memiliki potensi besar untuk bertransformasi digital melalui aplikasi mobile, terutama dengan pendekatan UI/UX yang tepat. Dengan fasilitas dasar yang sudah memadai (IGD 24 jam, rawat inap, laboratorium, dan spesialis dasar), digitalisasi layanan seperti pendaftaran dokter, antrean online, informasi jadwal, dan notifikasi medis akan memberikan nilai tambah besar. Dari segi kelas rumah sakit, RS Permata Pamulang berada

di level yang sama dengan RSUD Tangsel (kelas C), namun kalah bersaing dalam hal fasilitas tambahan dan digitalisasi layanan. Jika dibandingkan dengan RS Buah Hati dan RS Premier Bintaro, RS Permata tertinggal dalam penggunaan aplikasi mobile. RS Buah Hati sudah memfasilitasi pendaftaran digital, sedangkan Premier Bintaro menawarkan layanan eksklusif dan aplikasi modern yang menyatu dengan sistem pelayanan rumah sakit. Ini memperlihatkan bahwa RS Permata berada di posisi yang kritis: di tengah kompetitor yang sudah lebih digital dan pengguna yang sudah berharap ke arah aplikasi tetapi kembali lagi kepada pihak rumah sakit karena mungkin menunda menggunakan aplikasi dengan alasan tertentu. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, pengguna layanan RS Permata Pamulang cenderung sudah melek digital, terbiasa menggunakan website, dan menuntut kecepatan serta kemudahan akses informasi. Mereka menyebutkan bahwa fitur pencarian dan jadwal dokter sudah cukup membantu, tetapi beberapa elemen seperti tombol "fix button" dianggap kurang intuitif. Ini menunjukkan bahwa kebutuhan utama pengguna saat ini adalah antarmuka yang sederhana, cepat diakses, dan tidak membingungkan. Selain itu, muncul harapan adanya aplikasi mobile agar proses pendaftaran dan informasi layanan bisa lebih efisien, khususnya bagi pasien tetap atau rujukan lokal. RS Permata Pamulang memiliki potensi untuk meningkatkan daya saing melalui transformasi digital. Pengembangan UI/UX aplikasi mobile berbasis Design Thinking menjadi solusi strategis untuk memenuhi kebutuhan pengguna, menutup kesenjangan digital dengan kompetitor, serta memperkuat posisi rumah sakit di era layanan kesehatan berbasis teknologi.

3.5 Pemecahan Masalah Pemecahan masalah yang dihadapi RS Permata Pamulang terletak pada perlunya transformasi digital melalui pengembangan aplikasi mobile dengan pendekatan UI/UX yang tepat. Meskipun memiliki fasilitas dasar yang memadai seperti IGD 24 jam, rawat inap, laboratorium, dan layanan spesialis, RS Permata masih tertinggal dalam hal digitalisasi dibandingkan dengan kompetitornya seperti RS Buah Hati dan RS Premier Bintaro yang telah

menyediakan aplikasi pendaftaran dan informasi layanan secara digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa RS Permata berada dalam posisi yang kritis, karena di satu sisi berada di kelas rumah sakit yang sama dengan RSUD Tangsel, namun belum mampu mengimbangi perkembangan teknologi layanan rumah sakit lainnya. Solusi utama adalah membuat aplikasi mobile berbasis Android/iOS yang didesain dengan prinsip UI/UX modern. Aplikasi ini dapat mencakup fitur:

- Pendaftaran pasien secara online
- Jadwal dokter secara objektif dan dapat dilihat dengan mudah
- Terdapat riwayat otomatis untuk antrian, obat, atau hasil lab
- Profil pasien & histori kunjungan yang berkaitan dengan antrian, obat, hasil lab
- Live chat atau konsultasi online

ringan

BAB 4 STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam desain antarmuka (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang jelas, efektif, dan menyenangkan.

4.1.1 Tujuan Komunikasi dalam UI/UX

- Menyampaikan informasi secara efisien
- Membangun kepercayaan dan pengalaman yang positif
- Meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan
- Memandu pengguna melakukan aksi

4.1.2 Pendekatan Komunikasi

Tabel 4.1	pendekatan
Pendekatan Fokus Komunikasi	Contoh dalam UI/UX
Semiotik	Makna Ikon, warna, dan simbol
- Ikon	"Search" untuk mencari beberapa hal
- Ikon	"3 baris" untuk melihat daftar menu yang terdapat dalam aplikasi
- Warna	"Orange dan putih sebagai warna utama yang memiliki arti tersendiri pada Rumah Sakit Retoris
Persuasi visual	- Memiliki aksi yang membuat pendaftaran atau hal yang berkaitan menjadi sangat mudah
Pragmatik	Fungsionalitas dan efisiensi komunikasi
- Navigasi	yang mempermudah antarmuka
- Konsisten	dalam pembuatan antarmuka
Kognitif	Cara pengguna memproses informasi
- Grid Layout	yang terlihat jelas dalam pembuatannya
- Tipografi	yang menjadi karakter tersendiri dari rumah sakit dan mudah untuk dibaca
Sosokultural	Adaptasi budaya dan konteks sosial pengguna
- Desain rumah sakit yang universal	Untuk menarik para pengunjung/pasien rumah sakit permata pamulang untuk menginstall aplikasi

ini, fitur yang tersedia harus lebih mempermudah dalam administrasi maupun dalam hal mendaftar dokter. Dalam hal ini makna ikon dan efisiensi desain antarmuka menjadi hal yang utama untuk kenyamanan pengguna. Navigasi antarmuka dibuat sederhana, konsisten, dan mudah untuk dipahami bagi para pengunjung maupun pasien rumah sakit Permata Pamulang.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning

4.2.1 Segmentasi

Memetakan profil pengguna utama aplikasi rumah sakit berdasarkan kriteria tertentu agar lebih tepat sasaran

Tabel 4. 2 segmentasi

- Demografis - Pasien (Remaja, Dewasa) - Keluarga Pasien - Tenaga Medis - Usia 20 – 50 tahun, domisili Tangerang Selatan, tingkat literasi digital yang tinggi
- Psikografis - Ingin layanan yang cepat - Mengutamakan kenyamanan dan keamanan - Menghargai waktu, sensitif terhadap pelayanan, butuh informasi yang jelas dan akurat
- Perilaku - Sering mengakses layanan kesehatan secara online - Membutuhkan informasi yang cepat seperti jadwal dokter dll - Lebih suka dengan aplikasi yang praktis dengan navigasi yang jelas, respon cepat
- Geografis - Pasien di wilayah Pamulang dan sekitarnya - Akses langsung ke RS Permata Pamulang

4.2.2 Targeting

Yang menjadi target utama yaitu :

Tabel 4. 3 targeting

- Pasien - Booking dokter - Chat dengan dokter - Melihat layanan RS - Navigasi yang mudah - Bahasa sederhana - Akses cepat
- Keluarga Pasien - Memonitor jadwal kontrol - Info layanan rawat inap - Melihat jadwal dokter - Fitur reminder (Notifikasi) - Tampilan informatif, tidak terlalu teknis

4.2.3 Positioning

Tabel 4. 4 positioning

Aspek RS Permata Pamulang

- Kompetitor
- Proposition - Website rumah sakit adaptif tetapi tidak ada aplikasi mobile - Terdapat Website dan aplikasi mobile
- Ciri Khas Design - Fokus ke human-centered design yang berkaitan dengan warna, dll - Desain yang berbeda , formal
- Fitur unggulan - Hanya memiliki beberapa fitur yang sederhana - Memiliki fitur-fitur yang beragam

4.3 Analisis SWOT

Untuk analisis SWOT nya tersendiri sebagai berikut :

Tabel 4. 5 SWOT

- 1 Strengths - Warna bersih tidak mengganggu - Font mudah dibaca - Tampilan adaptif

untuk berbagai ukuran Weakness - Tidak adanya fitur pencarian - Tidak ada animasi sukses atau eror secara jelas - Menu Burger yang terlihat 2x Opportunities - Adanya peningkatan dalam kebutuhan pasien - Masyarakat sekitar bisa mengakses layanan jika UX mendukung jarak jauh Threats - Persaingan yang sangat signifikan - Banyak pasien lansia yang kesulitan dengan teknologi digital - Jika sistem RS down, website tidak bisa di akses

Tabel 4. 6 SWOT 2 Strengths Weakness

Opportunities • Mengembangkan aplikasi mobile dengan tampilan yang ramah pengguna untuk menjawab kebutuhan pasien yang meningkat terhadap layanan digital. • Menyediakan fitur pendaftaran jarak jauh yang mudah diakses melalui desain antarmuka yang sudah adaptif di berbagai perangkat. • Melakukan perbaikan tampilan menu agar tidak membingungkan, seiring meningkatnya tuntutan masyarakat akan kemudahan akses digital. • Melibatkan pengguna dalam uji coba aplikasi untuk memastikan UX yang mudah digunakan terutama untuk layanan jarak jauh. Threats • Desain yang bersih dan adaptif dapat digunakan untuk menciptakan antarmuka sederhana yang lebih ramah bagi pasien lansia. • Sistem UI/UX yang kuat dan efisien dapat meningkatkan kepercayaan pasien, sehingga mampu bersaing dengan rumah sakit lain yang sudah digital. • Menyediakan versi ringan dari aplikasi yang tetap dapat diakses saat koneksi internet atau sistem terbatas. • Segera memperbaiki kelemahan sistem seperti menu ganda dan minimnya umpan balik visual untuk mencegah kebingungan pengguna, khususnya pasien lansia. • Membangun sistem cadangan (backup) dan dukungan offline jika sistem utama sedang bermasalah.

4.4 Analisa 5W + 1H

Untuk memahami dengan jelas arah dan tujuan dari perancangan ini, digunakan analisis 5W + 1H. Analisis ini membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar yang penting sebelum memulai perancangan. Pertanyaannya yaitu apa yang akan dirancang, mengapa perancangan ini perlu dilakukan, siapa yang akan menggunakan hasil perancangan ini, di mana dan kapan proyek ini dilakukan, bagaimana cara perancangannya. Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, proses perancangan akan menjadi

lebih terarah, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tabel 4. 7 5W + 1

H What - Merancang Aplikasi mobile UI/UX untuk Rumah sakit Permata

Pamulang Who - Pasien (Anak, Dewasa, Lansia) - Keluarga Pasien

(pendamping) When - Aplikasi digunakan atau diperlukan kapan saja untuk

: booking, dll - Aplikasi sendiri harus mendukung akses 24/7 Where

- Aplikasi dapat digunakan di dalam atau di luar rumah sakit -

Untuk aksesnya menggunakan Smartphone Why - Meningkatkan pengalaman

pengguna (Pasien, Keluarga pasien) - Mengurangi antrean dan birokrasi

manual - Mendukung transformasi digital rumah sakit How - Riset

pengguna - Wireframe dan user flow - Desain visual - Prototyping -

Testing Perancangan UI/UX Mobile RS Permata Pamulang berfokus pada

kemudahan akses layanan pasien, peningkatan citra rumah sakit, dan

memberikan pengalaman yang empatik, efisien, dan aman. 4.5 Proses

Tahapan Perancangan Media Interaktif UI/UX & App Design 4.5 **5** 1 Moodboard

Moodboard adalah kumpulan elemen visual yang digunakan untuk menyampaikan

atau menggambarkan suasana, gaya, atau konsep dari suatu proyek desain. Elemen-elemen

tersebut bisa berupa gambar, warna, tipografi, tekstur, ilustrasi, atau

potongan desain lainnya yang disusun dalam satu papan atau kolase.

4.5.2 Konsep Perancangan Tabel 4. 8 Konsep perancangan Tujuan -

Mempermudah pasien dalam mendapatkan layanan - Meningkatkan efisiensi

proses admin - Menyediakan informasi yang jelas dan akurat Target -

Pasien - Keluarga Pasien Fitur - Home - Cari Dokter - Booking

online - Notifikasi - Konsultasi online - Kontak darurat - Informasi

layanan Moodboard - Warna - Tipografi - Icon - Gaya Desain - Grid

- Ilustrasi Flow - Landing page - Login - Home - Cari dokter -

Pilih jadwal & booking - Konfirmasi - Konsultasi - Notifikasi

Wireframe Home : - Header logo, burger menu, notifikasi, search -

Banner slide - Fitur - Daftar layanan - Artikel - Footer 4.5.3

Collor Pallette Untuk Collor Palletnya berdasarkan warna utama dari

Website RS Permata Pamulang 4.5.4 Font 4.5.5 Persona 4.5.5.1 User

Persona Tabel 4. 9 persona USER PERSONA Pain Poin Interest Needs

Goals - Terdapat menu yang harus dibuka 2 kali - Membuat menu yang lebih fleksibel - Menu bar menjadi lebih fleksibel dan mudah digunakan - Belum adanya aplikasi terkait dengan rumah sakit Permata Pamulang - Menyediakan Aplikasi sehingga dapat lebih memudahkan - Terdaatnya aplikasi membuat lebih mudah dalam booking ataupun konsultasi - Jalur Komunikasi dengan dokter - Konsultasi dokter - Live Chat dokter - Fitur tanya jawab dengan dokter - Belum adanya pembayaran secara instan - Membuat administrasi yang cepat - Membuat fitur setelah mendaftar langsung membayar dan dapat no antrian - Belum adanya pembelian obat secara instan - Menyediakan pembelian obat - Menyediakan fitur membeli obat setelah selesai lewat aplikasi 4.5.5.2 Solusi/Fitur • Membuat fitur konsultasi online secara langsung • Membuat fitur search untuk lebih mudah dalam mencari sesuatu • Membuat sebuah menu yang fleksibel • Membuat sebuah antrian sehingga pasien dapat mengetahui antriannya • Membuat fitur pembelian obat secara langsung dan hanya tinggal mengambil obatnya saja • Membuat fitur daftar langsung membayar untuk mempercepat administrasi • Membuat implementasi website ke aplikasi Berikut matrix dari perancangan aplikasi terkait dengan persona yang sudah dibuat 4.5.6 Sitemap Berdasarkan persona yang sudah tersedia, peneliti dapat membuat sebuah sitemap terkait dengan alur aplikasi RS Permata Pamulang 4.5.7 App Name Untuk Nama aplikasinya sendiri berdasarkan nama rumah sakit yang menjadi utamanya yaitu ; RS Permata Pamulang 4.5.8 Skecth 4.5.9 Flowchart Berikut Flowchart Utama dari aplikasi ini yaitu : 4.5.10 Grid App Grid yang digunakan untuk membuat aplikasi RS Permata Pamulang, menggunakan column grid dengan 4 kolom yang biasa digunakan secara umum 4.5.11 Low Fidelity 4.5.12 Illustration 4.5.13 High Fidelity 4.6 Prototype Design Setelah melakukan tahapan perancangan, berikut prototype yang telah dibuat oleh penulis di platform figma. Berikut link dan QR code prototipe figma : Link Preview Prototipe RS Permata Pamulang 4.7 Media Pendukung Untuk Media pendukung sendiri

berupa aplikasi dengan mockup 3d smartphone terkait dengan penggunaan aplikasi tersebut yaitu poster pemakaian aplikasi, poster promosi aplikasi, dan motion graphic sebagai iklan untuk aplikasi tersebut

Berikut link bagian Motion Graphic Promosi Aplikasi RS Permata Pamulang : App RS Permata Pamulang Motion Graphic Promotion BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan Perancangan UI/UX aplikasi mobile RS Permata Pamulang bertujuan untuk meningkatkan kemudahan dan efisiensi layanan kesehatan digital. Saat ini, penggunaan website dinilai belum optimal, sehingga dibutuhkan aplikasi yang lebih user-friendly. Melalui pendekatan Design Thinking dan metode human-centered design, aplikasi ini dirancang berdasarkan kebutuhan pasien agar mempermudah pendaftaran, akses informasi, dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

5.2 Saran Untuk pengembangan ke depan, aplikasi mobile Rumah Sakit Permata Pamulang sebaiknya terus dikembangkan secara berkelanjutan dengan memperhatikan masukan dari pengguna agar fitur dan tampilannya tetap relevan dan mudah digunakan. Diperlukan uji coba yang lebih luas dengan melibatkan berbagai kelompok usia, termasuk lansia, agar aplikasi benar-benar ramah bagi semua kalangan. Selain itu, penting untuk mengintegrasikan aplikasi dengan sistem manajemen rumah sakit yang sudah ada guna memastikan sinkronisasi data secara real-time dan meningkatkan efisiensi layanan.



REPORT #27550759

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.68% dinkes.tangerangselatankota.go.id <i>https://dinkes.tangerangselatankota.go.id/storage/section/download/3_Profile%.</i>	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.39% eprints.umg.ac.id <i>http://eprints.umg.ac.id/2014/3/BAB%20II.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.38% repository.uinsu.ac.id <i>http://repository.uinsu.ac.id/25358/2/2__Bab_I.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.38% www.liputan6.com <i>https://www.liputan6.com/feeds/read/5909587/tipografi-adalah-seni-dan-tekni...</i>	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.35% layanan.pintarnya.com <i>https://layanan.pintarnya.com/kamus/m/moodboard/</i>	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.35% jpmi.journals.id <i>https://jpmi.journals.id/index.php/jpmi/article/view/2081</i>	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.31% www.exabytes.co.id <i>https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-user-interface/</i>	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.31% binus.ac.id <i>https://binus.ac.id/malang/2023/07/event-management-tugas-dan-tanggung-ja...</i>	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.26% tikesd4itb.wordpress.com <i>https://tikesd4itb.wordpress.com/2012/01/27/jenis-jenis-rumah-sakit/</i>	●



REPORT #27550759

INTERNET SOURCE		
10. 0.24%	buildwithangga.com https://buildwithangga.com/tips/pentingnya-konsistensi-dalam-desain-ui-ux	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.23%	tokopresentasi.com https://tokopresentasi.com/tips-presentasi/3-tips-memilih-kombinasi-warna-sli...	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.21%	www.hostinger.com https://www.hostinger.com/id/tutorial/navigasi-website	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.21%	repo.unwim.ac.id https://repo.unwim.ac.id/127/1/4122.4.18.11.0158%20ldih%20Supriadi.pdf	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.16%	www.qubisa.com https://www.qubisa.com/article/elemen-dasar-desain-grafis	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.1%	dibimbing.id https://dibimbing.id/blog/detail/typography-hierarchy-definisi-level-komponen...	●