

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
Sosiokultural	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
Propositon	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
Oppoturnities	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
--	-----------	----------

<p>Oppoturnities</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Threats</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

	<p>rumah sakit lain yang sudah digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan versi ringan dari aplikasi yang tetap dapat diakses saat koneksi internet atau sistem terbatas. 	<p>offline jika sistem utama sedang bermasalah.</p>
--	---	---

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 + 1H

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

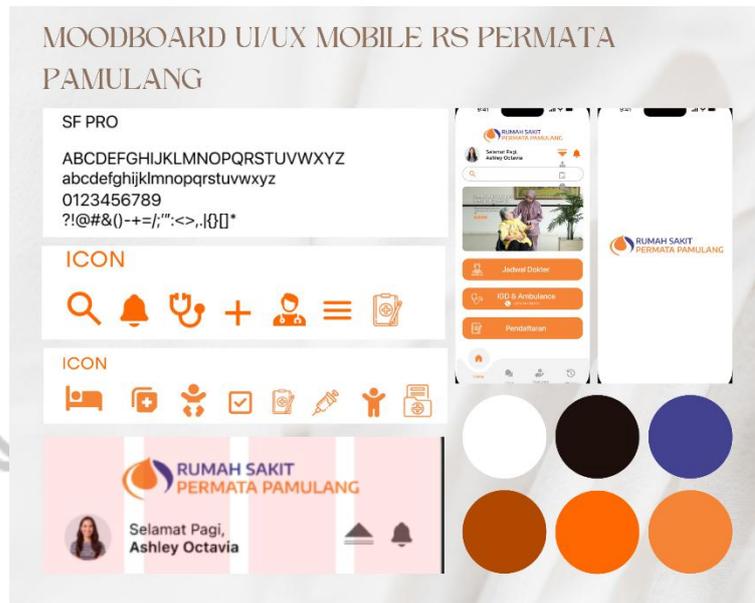
	Mendukung transformasi digital rumah sakit
How	Riset pengguna Wireframe dan user flow Desain visual Prototyping Testing

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.

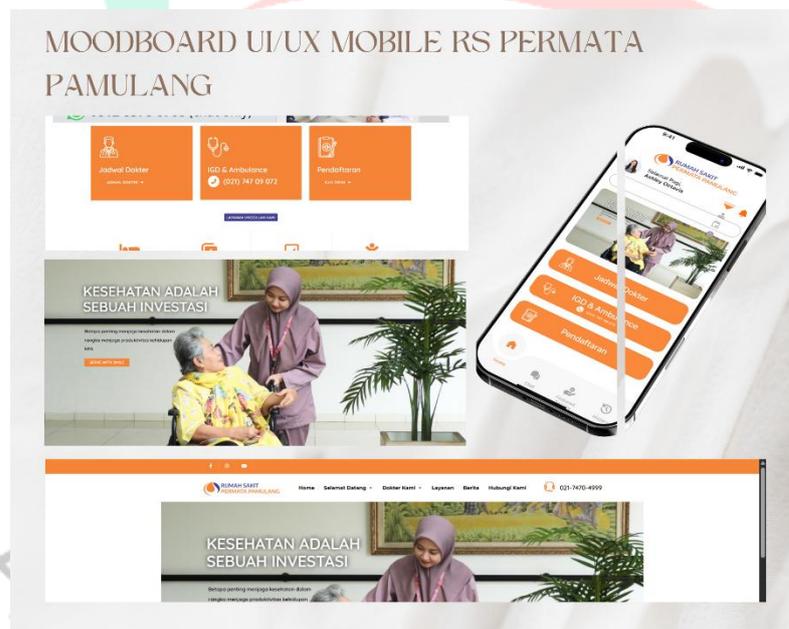
4.5 Proses Tahapan Perancangan Media Interaktif UI/UX & App Design

4.5.1 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.



Gambar 4. 1 Moodboard 1



Gambar 4. 2 moodboard 2



Gambar 4. 3 moodboard 3

4.5.2 Konsep Perancangan

Tabel 4. 8 Konsep perancangan

Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Mempermudah pasien dalam mendapatkan layanan - Meningkatkan efisiensi proses admin - Menyediakan informasi yang jelas dan akurat
Target	<ul style="list-style-type: none"> - Pasien - Keluarga Pasien
Fitur	<ul style="list-style-type: none"> - Home - Cari Dokter - Booking online - Notifikasi - Konsultasi online - Kontak darurat - Informasi layanan

Moodboard	<ul style="list-style-type: none"> - Warna - Tipografi - Icon - Gaya Desain - Grid - Ilustrasi
Flow	<ul style="list-style-type: none"> - Landing page - Login - Home - Cari dokter - Pilih jadwal & booking - Konfirmasi - Konsultasi - Notifikasi
Wireframe	<p>Home :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Header logo, burger menu, notifikasi, search - Banner slide - Fitur - Daftar layanan - Artikel - Footer

4.5.3 Collor Pallette

Untuk Collor Palletenya berdasarkan warna utama dari Website RS Permata Pamulang



4.5.4 Font

SF PRO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
?!@#&()-+=/;"':<>.,|{}~*

Gambar 4. 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

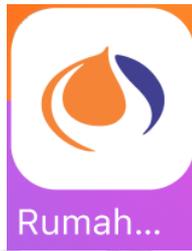
Berikut matrix dari perancangan aplikasi terkait dengan persona yang sudah dibuat



Gambar 4. 5 matrixx

4.5.6 Sitemap

Berdasarkan persona yang sudah tersedia, peneliti dapat membuat sebuah sitemap terkait dengan alur aplikasi RS Permata Pamulang



Gambar 4. 7 aplikasi

4.5.8 Skecth

ICON

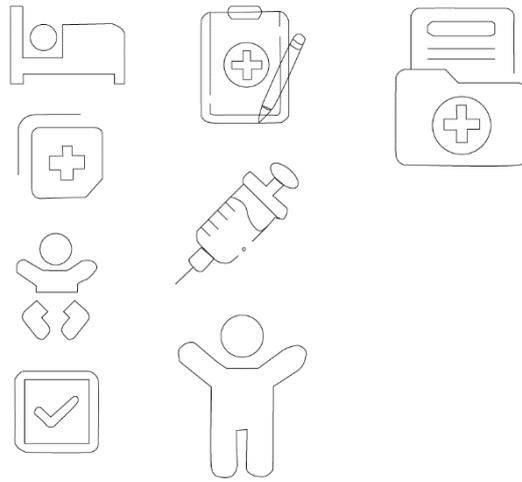


Gambar 4. 8 ikon 1

ICON



Gambar 4. 9 ikon 2

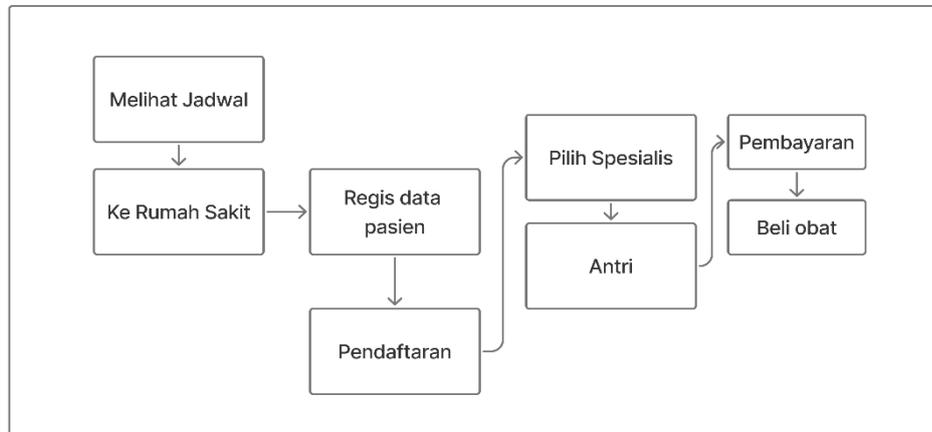


Gambar 4. 10 sketsa

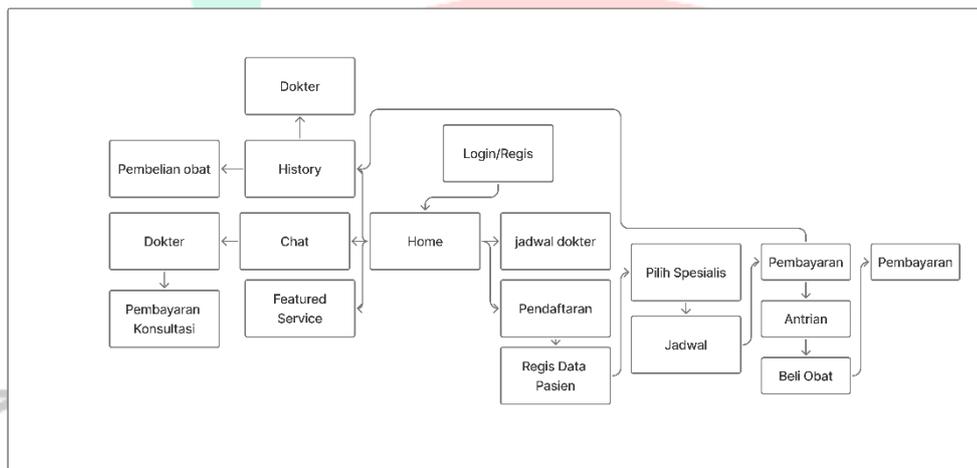
4.5.9 Flowchart

Berikut Flowchart Utama dari aplikasi ini yaitu :

Untuk alur sendiri secara manual pasien atau orang yang sakit mengunjungi rumah sakit, mendaftarkan data dan memilih dokter sesuai yang dituju untuk mendaftar, setelah selesai konsultasi dokter lanjut ke pembelian obat. Dan yang menjadi letakk permasalahan yang akan diselesaikan melalui aplikasi untuk mempercepat pada bagian pendaftaran, antrian, dan pembelian obat karena saat pembelian obat maupun pendaftaran serta antrian terkesan menunggu. Maka dari itu lewat flowchart dibawah pengguna mendaftarkan data pasien terlebih dahulu untuk melakukan pendaftaran dokter, lalu pengguna dapat langsung membayar menggunakan metode pembelian yang tersedia dan mendapatkan nomor antrian, jika pasien ingin membeli obat bisa menggunakan aplikasi tersebut dan bisa langsung membayar sehingga pasien hanya tinggal mengambil obat tersebut tanpa harus menunggu obat ataupun pembayaran obatnya.



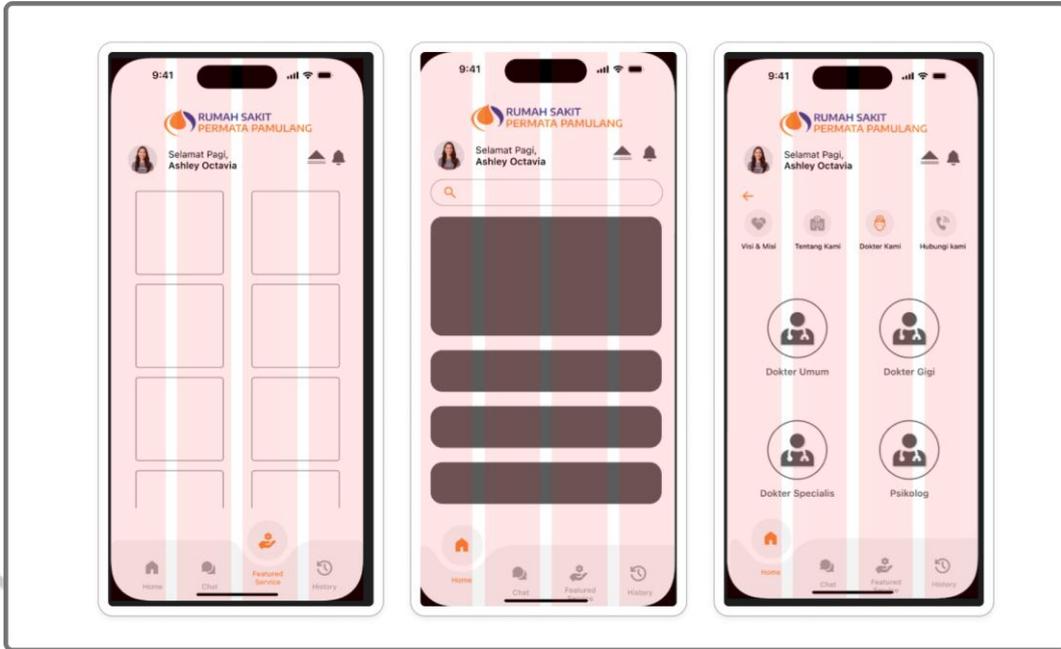
Gambar 4. 11 Flowchart Manual Rumah Sakit



Gambar 4. 12 flowchart

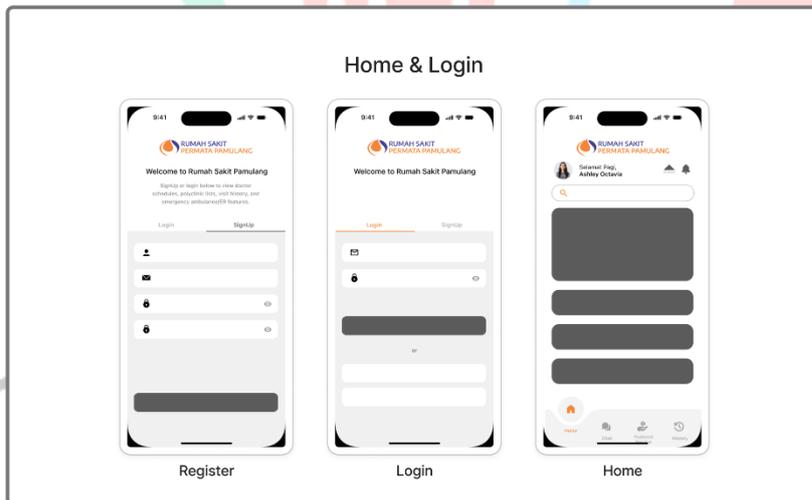
4.5.10 Grid App

Grid yang digunakan untuk membuat aplikasi RS Permata Pamulang, menggunakan *column grid* dengan 4 kolom yang biasa digunakan secara umum. Pada bagian tertentu khususnya pada halaman home, dokter, fitur layanan menggunakan layout grid linear dan pada bagian jadwal dokter menggunakan layout tabel.



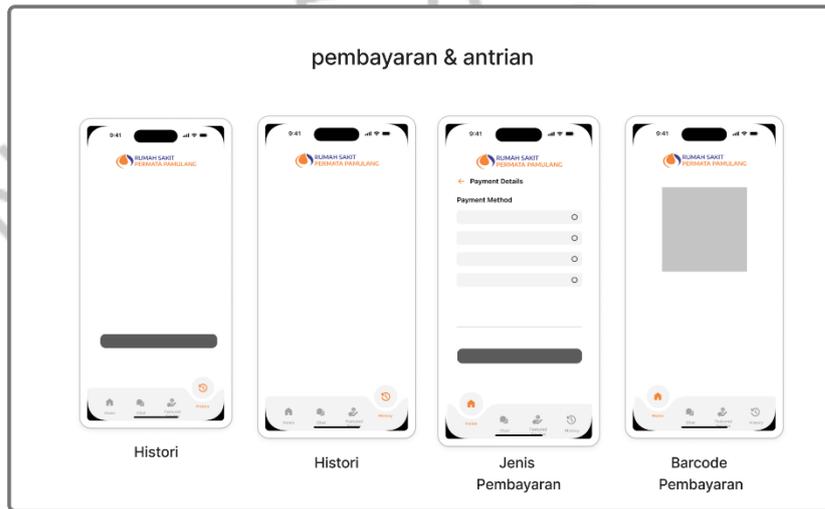
Gambar 4. 13 grid

4.5.11 Low Fidelity

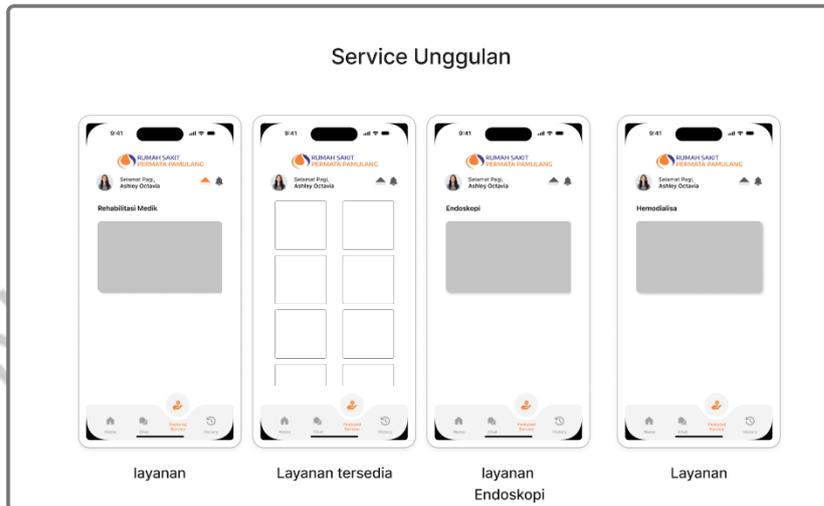


Gambar 4. 14 home

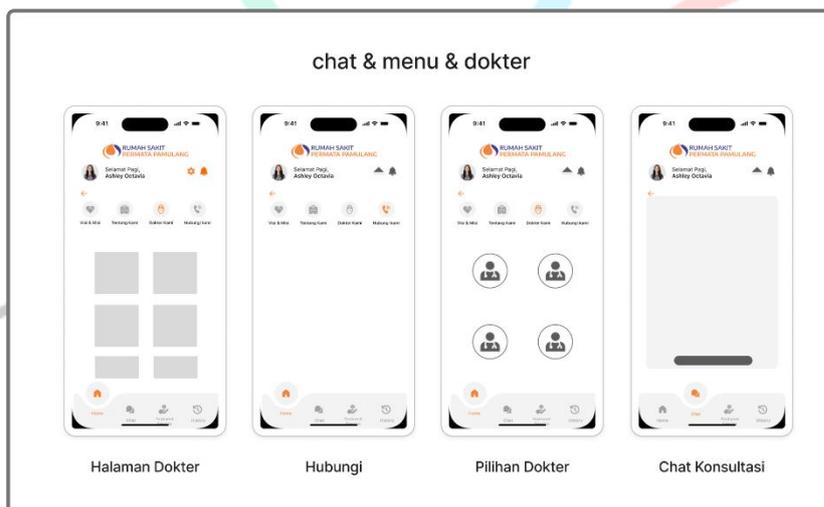
Gambar 4. 15 jadwal



Gambar 4. 16 pembayaran

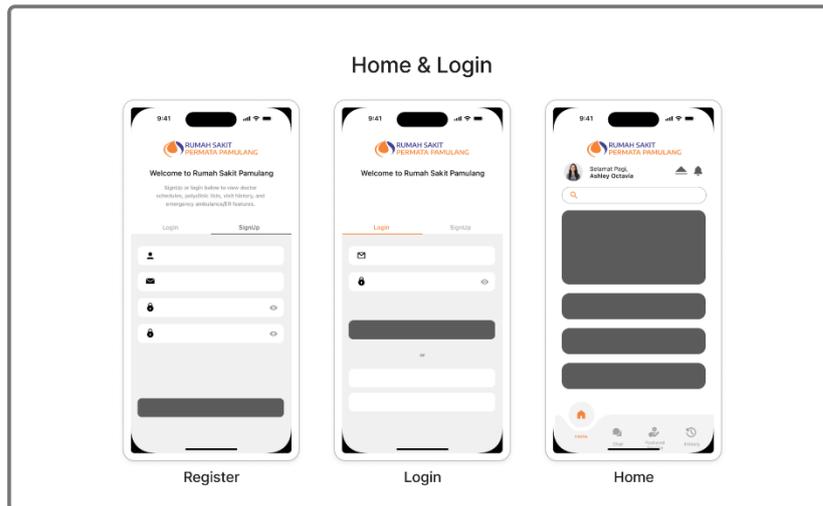


Gambar 4. 17 layanan

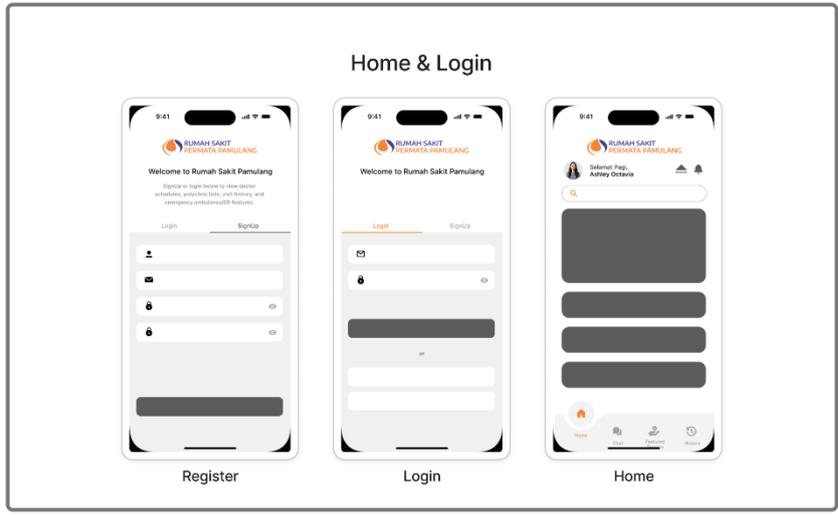


Gambar 4. 18 chat dan menu

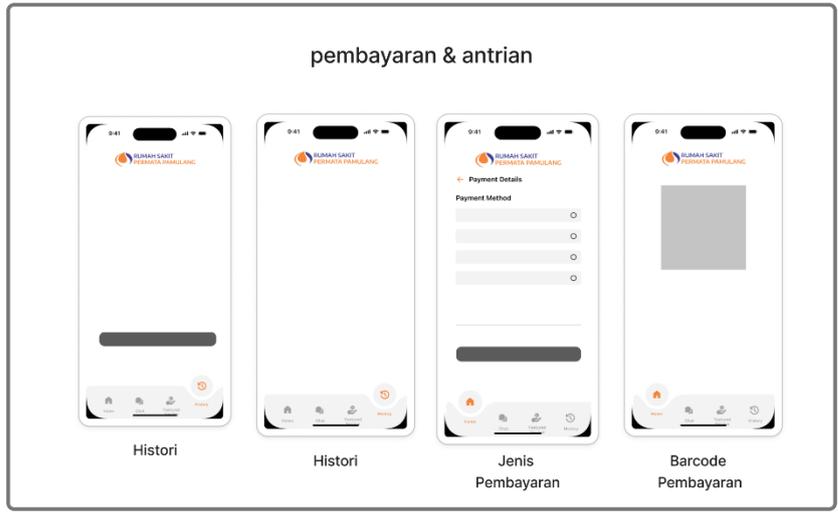
4.5.12 Wireframe



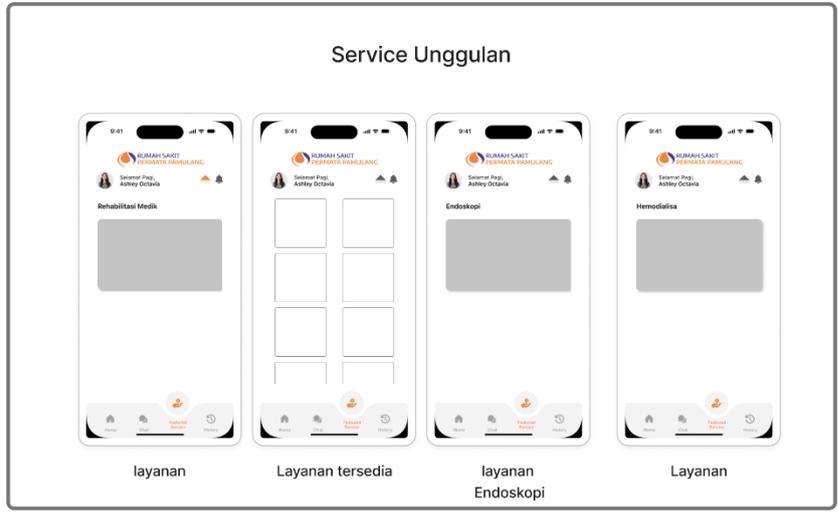
Gambar 4. 19 home



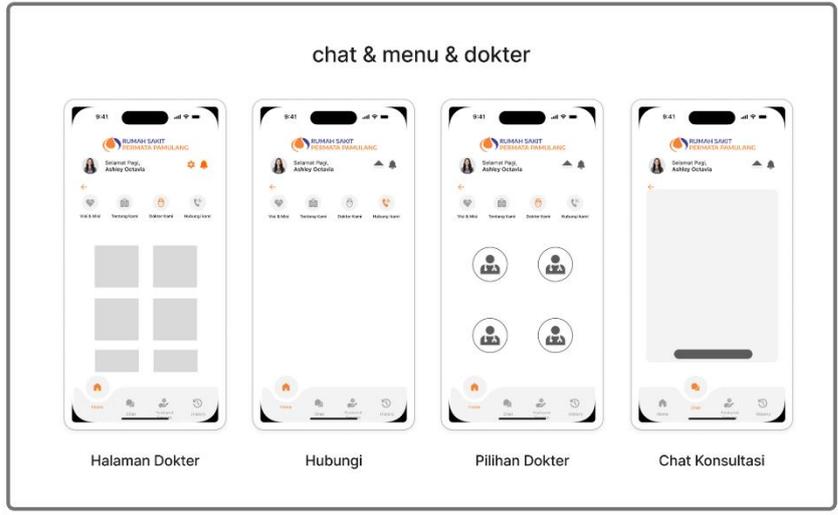
Gambar 4. 20 jadwal



Gambar 4. 21 pembayaran



Gambar 4. 22 layanan



Gambar 4. 23 chat menu

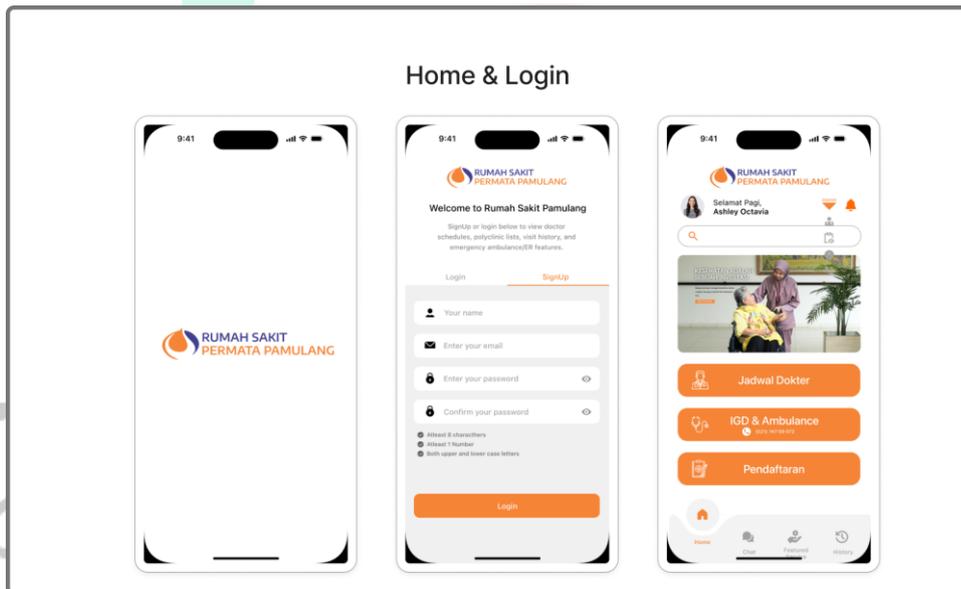
4.5.13 Illustration

ICON

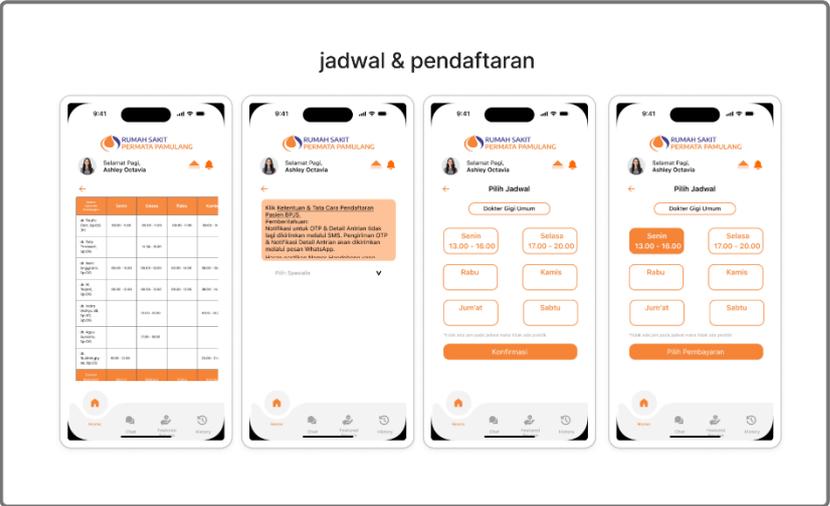


Gambar 4. 24 ilustrasi ikon

4.5.14 High Fidelity



Gambar 4. 25 home



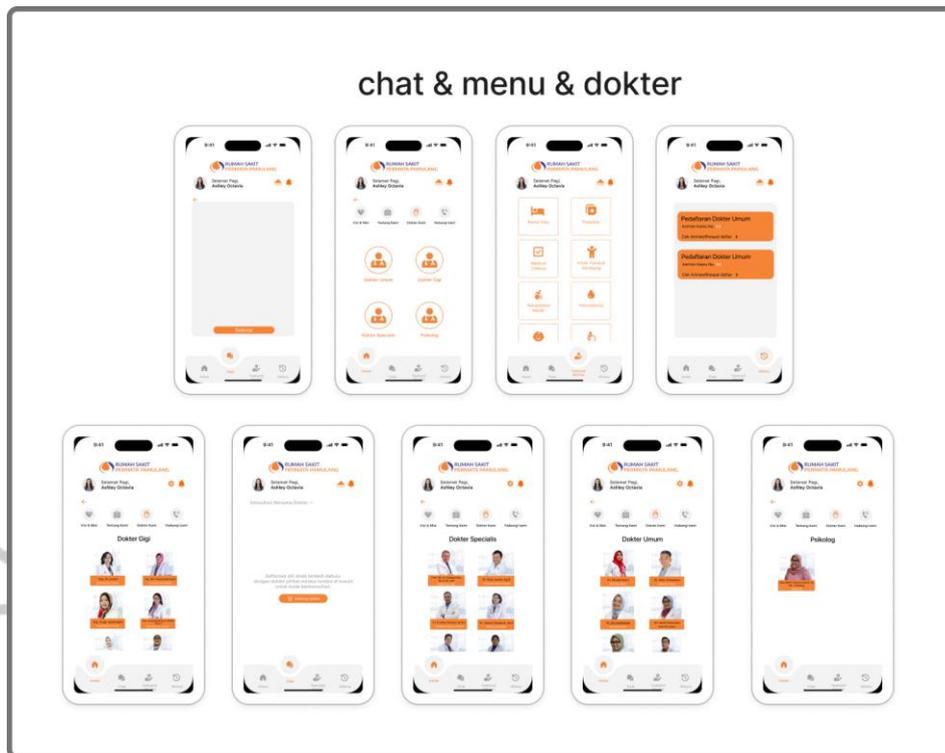
Gambar 4. 26 jadwal



Gambar 4. 27 pembayaran



Gambar 4. 28 unggulan



Gambar 4. 29 caht menu dokter

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](#)



Gambar 4. 30 QR Code Figma

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



Gambar 4. 31 motion graphic

Berikut link bagian *Motion Graphic* Promosi Aplikasi RS Permata Pamulang :

[App RS Permata Pamulang Motion Graphic Promotion](#)



Gambar 4. 32 tata cara pemakaian banner

RUMAH SAKIT PERMATA PAMULANG

BPJS Kesehatan
Badan Penyelenggara Jaminan Sosial

PENDAFTARAN *Online* KONSULTASI PEMBELIAN OBAT

Semuanya menjadi mudah menggunakan

APLIKASI RS Permata Pamulang

Segera Download untuk mempermudah dalam pelayanan

Scan Untuk Melihat

PermataPamulangRumahSakit @rspermatapamulang www.rspermatapamulang.co.id

Gambar 4. 33 poster brosur

RUMAH SAKIT PERMATA PAMULANG **BPJS Kesehatan**
Badan Penyelenggara Jaminan Sosial

TATA CARA **MUDAH** MENGGUNAKAN RS PERMATA PAMULANG

- 1** Buka aplikasi RS Permata Pamulang yang sudah terinstall
- 2** Login dengan akun google ataupun bisa mendaftar langsung
- 3** Pilih "pendaftaran" untuk mendaftar
- 4** Setelah itu pilih spesialis dan lanjut ke pembayaran
- 5** Anda akan mendapatkan nomer antrian dah jika mau bisa langsung membeli obat
- 6** Hasil kunjungan anda akan tercatat dalam riwayat kunjungan

 PermataPamulangRumahSakit
  @rspermatapamulang
  www.rspermatapamulang.co.id

Gambar 4. 34 poster brosur