

**Perancangan User Interface Aplikasi Penjadwalan Pasien
Rehabilitasi Medis pada Instalasi Rehabilitasi Medis RSUD Aji
Muhammad Parikesit Menggunakan User Centered Design**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi
Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata I
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Dafa Yan Wijaya
201910370311125

Bidang Minat

Rekayasa Perangkat Lunak

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**Perancangan User Interface Aplikasi Penjadwalan Pasien
Rehabilitasi Medis pada Instalasi Rehabilitasi Medis RSUD Aji
Muhammad Parikesit Menggunakan User Centered Design**

TUGAS AKHIR

**Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang**



Menyetujui,

Malang, 18 Januari 2025

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS.

Didih Rizki Chandranegara, S.Kom,

K.Kom

NIP. 180302101992PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan User Interface Aplikasi Penjadwalan Pasien Rehabilitasi Medis pada Instalasi Rehabilitasi Medis RSUD Aji Muhammad Parikesit Menggunakan User Centered Design

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

Dafa Yan Wijaya
201910370311125

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 18 Januari 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Briansyah Setio Wiyono S.Kom..
M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

Dosen Penguji 2



Bashor Fauzan Muthohirin S.Kom..
M.Kom

NIP. 20230126071994PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Dafa Yan Wijaya

NIM : 201910370311125

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PENJADWALAN PASIEN REHABILITASI MEDIS PADA INSTALASI REHABILITASI MEDIS RSUD AJI MUHAMMAD PARIKESIT MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Malang, *18 Januari 2025*
Yang Membuat Pernyataan



Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

Dafa Yan Wijaya

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam sektor kesehatan, termasuk manajemen penjadwalan pasien. RSUD Aji Muhammad Parikesit Tenggarong Seberang masih menggunakan Excel dalam pengelolaan jadwal rehabilitasi medis. Metode ini memiliki banyak keterbatasan, seperti bentrok jadwal, kesalahan input, keterlambatan pelaporan, serta ketidaksesuaian data yang memerlukan verifikasi ulang. Proses manual ini menghambat efisiensi administrasi dan berdampak pada kualitas layanan rehabilitasi medis. Oleh karena itu, diperlukan sistem penjadwalan digital yang mampu mengatasi berbagai permasalahan tersebut.

Namun, implementasi teknologi digital tidak selalu berjalan lancar. Banyak sistem gagal karena tidak mempertimbangkan kebutuhan pengguna dalam perancangannya. Hasil survei dari IAG Consulting, menunjukkan kesalahan dalam pengumpulan kebutuhan menyebabkan 68% proyek digital gagal sebelum implementasi. Selain itu, desain *user interface* (UI) yang tidak sesuai dapat menimbulkan kebingungan, memperlambat pengguna dalam mencari informasi, serta meningkatkan risiko kesalahan dalam penggunaan sistem. UI yang rumit juga menurunkan produktivitas dan membuat pengguna enggan menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, pendekatan desain berorientasi pengguna menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi sistem digital.

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk merancang *user interface* aplikasi penjadwalan rehabilitasi medis. Pendekatan ini berfokus pada kebutuhan pengguna melalui empat tahapan utama: memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi, dan mengevaluasi desain. Dengan menerapkan UCD, penelitian ini bertujuan merancang desain *user interface* aplikasi penjadwalan medis yang diharapkan sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan aspek *usability* dan mampu mengatasi permasalahan penjadwalan, sehingga meningkatkan kualitas layanan rehabilitasi medis di RSUD Aji Muhammad Parikesit.

Kata Kunci: *User interface*, *User Centered Design*, *usability* RSUD Aji Muhammad Parikesit, Penjadwalan pasien rehabilitasi medis

ABSTRACT

The advancement of digital technology has significantly transformed the healthcare sector, including patient scheduling management. RSUD Aji Muhammad Parikesit Tenggarong Seberang still relies on Excel for managing rehabilitation schedules. However, this method has several limitations, such as schedule conflicts, input errors, reporting delays, and data inconsistencies requiring repeated verification. This manual process hampers administrative efficiency and affects the quality of rehabilitation services. Therefore, a digital scheduling system is needed to address these issues.

However, implementing digital technology does not always run smoothly. Many systems fail due to a lack of user needs consideration in their design. A survey by IAG Consulting found that errors in gathering requirements cause 68% of digital projects to fail before implementation. Additionally, an unsuitable user interface (UI) design can lead to confusion, slow down information retrieval, and increase the risk of errors in system usage. A complex UI also reduces productivity and discourages users from adopting the application. Hence, a user-centered design approach is a key factor in the successful implementation of digital systems.

This study applies the User Centered Design (UCD) method to design the user interface for a medical rehabilitation scheduling application. This approach focuses on user needs through four main stages: understanding the usage context, defining user requirements, designing solutions, and evaluating the design. By implementing UCD, this research aims to develop a scheduling application UI design that aligns with user needs in terms of usability and effectively addresses scheduling challenges, ultimately improving the quality of rehabilitation services at RSUD Aji Muhammad Parikesit.

Keywords: User interface, User Centered Design, usability, RSUD Aji Muhammad Parikesit, Medical rehabilitation patient scheduling

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, petunjuk, dan kekuatan yang diberikan dalam setiap langkah perjalanan ini.
2. Kedua orang tua tercinta Bapak Tedy Sugito dan Ibu Yayan Pelani, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan tanpa henti dalam setiap perjuangan saya.
3. Dosen pembimbing Bapak Ir. Wildan Suharso., S.kom, M.kom selaku dosen pembimbing 1, Bapak Didih Rizki Chandranegara., S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing 2, dan seluruh pengajar, yang telah membimbing, memberikan ilmu, serta arahan berharga selama proses akademik ini.
4. Universitas Muhammadiyah Malang, sebagai tempat menimba ilmu dan mengembangkan diri, yang telah memberikan begitu banyak pengalaman serta wawasan berharga.
5. RSUD Aji Muhammad Parikesit Tenggarong Seberang yang telah bersedia menjadi tempat penelitian penulis.
6. Wakil Kepala Instalasi Rehabilitasi Medis, Ibu Alfa Nur Laila yang telah memberikan bantuan dan arahan pada penelitian ini.
7. Admin Instalasi Rehabilitasi Medis RSUD Parikesit yaitu Meirinja Raudatul Jannah., S.Psi, dan seluruh staf medis Instalasi Rehabilitasi Medis RSUD Aji Muhammad Parikesit yang telah bersedia dan membantu dalam pengambilan data penelitian ini.
8. Rekan penelitian penulis, M. Zaki Kurniawan, yang telah banyak membantu dan bekerja sama dalam proses penelitian ini.
9. Dafa Yan Wijaya yang telah berhasil melawan diri sendiri dan membuktikan bahwa dirinya mampu untuk bertanggung jawab penuh dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir ini.
10. Nirvana, Radiohead, Queen, dan Payung Teduh, melalui musik-musik yang kalian ciptakan telah menemani penulis dalam setiap fase penyelesaian penelitian ini. Melalui lirik yang mendalam, melodi yang menenangkan, dan

irama yang penuh emosi, kalian telah memberikan rasa nyaman, ketenangan, dan semangat yang sangat dibutuhkan dalam penelitian ini. Musik-musik yang kalian ciptakan bukan hanya menjadi teman di saat-saat kesibukan, tetapi juga memberikan inspirasi dan energi positif yang membantu penulis tetap fokus dan termotivasi. Setiap lagu yang dimainkan seolah menjadi pengingat bahwa di balik setiap tantangan, ada keindahan yang dapat ditemukan dalam melodi dan kata-kata.

11. Kota Malang, yang menjadi saksi dari setiap perjuangan, tempat yang penuh dengan cerita, pelajaran, dan kenangan yang tak akan pernah terlupakan.
12. Seluruh teman-teman seperjuangan, meskipun tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan saya selama masa perkuliahan. Kalian telah menemani, mendukung, dan memberikan warna dalam setiap langkah yang saya tempuh, baik dalam suka maupun duka. Kebersamaan, tawa, serta berbagai kenangan yang tercipta bersama, telah membuat perjalanan ini menjadi lebih bermakna. Saya sangat bersyukur memiliki teman-teman yang luar biasa seperti kalian, yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam setiap kesempatan.



Malang, 18 Januari 2025

Dafa Yan Wijaya

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayah-NYA sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul:

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PENJADWALAN PASIEN REHABILITASI MEDIS PADA INSTALASI REHABILITASI MEDIS RSUD AJI MUHAMMAD PARIKESIT MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN

Di dalam tulisan ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi penerapan dan tahap-tahap pelaksanaan metode *User Centered Design* pada perancangan *User Interface* Aplikasi Penjadwalan Pasien Rehabilitasi Medis pada Instalasi Rehabilitasi Medis RSUD Aji Muhammad Parikesit.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 18 Januari 2025



Dafa Yan Wijaya

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Batasan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. <i>User Interface</i>	7
2.2. <i>Usability</i>	9
2.3. <i>User Centered Design</i>	10
2.4. <i>Cognitive Walkthrough</i>	12
2.5. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	12
2.6. <i>Figma</i>	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Identifikasi Masalah.....	16

3.2	Studi Literatur	17
3.3	Pengumpulan Data	20
3.2.1	Observasi.....	20
3.2.2	Wawancara.....	21
3.4	Implementasi <i>User Centered Design</i>	22
3.4.1	<i>Understand Context of Use</i>	22
3.4.2	<i>Specify User Requirements</i>	22
3.4.3	<i>Design Solutions</i>	23
3.4.4	<i>Evaluate Against Requirements</i>	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	<i>Understand Context of Use</i>	25
4.1.1	Menentukan Calon Pengguna	25
4.1.2	Pengujian Sistem Saat Ini (SUS)	29
4.1.3.1	Alur Sistem Saat Ini	29
4.1.3.2	System Usability Scale.....	34
4.2	<i>Specify User Requirements</i>	38
4.2.1	<i>User Persona</i>	39
4.2.2	<i>User Requirements</i>	42
4.3	<i>Design Solutions</i>	44
4.3.1	<i>Sitemap</i>	45
4.3.2	<i>Wireframe</i>	45
4.3.3	<i>Design Guidelines</i>	56
4.3.4	<i>Prototype</i>	58
4.4	<i>Evaluate Against Requirements</i>	67
4.4.1	Cognitive Walkthrough.....	68
4.4.1.1	Perancangan Skenario Tugas	68

4.4.1.2	Pengujian Skenario Tugas	71
4.4.1.3	Hasil Perhitungan	73
4.4.2	System Usability Scale	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN.....		94
Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 2.	Observasi dan Pengambilan Surat Izin Penelitian	95
Lampiran 3.	Observasi dengan Wakil Kepala Instalasi Medis RSUD AM Parikesit Melalui Whatsapp.....	95
Lampiran 4.	Wawancara pada admin RSUD AM Parikesit secara daring	96
Lampiran 5.	Transkrip wawancara	96
Lampiran 6.	Kuesioner Awal Meirinja	98
Lampiran 7.	Kuesioner Awal Hidayah	98
Lampiran 8.	Kuesioner Awal Suci Nadia	99
Lampiran 9.	Kuesioner Awal Gerda Akbar	99
Lampiran 10.	Kuesioner Awal Nurul Halimi	100
Lampiran 11.	Kuesioner SUS Meirinja	101
Lampiran 12.	Kuesioner SUS Hidayah	102
Lampiran 13.	Kuesioner SUS Suci Nadia	103
Lampiran 14.	Kuesioner SUS Gerda Akbar	104
Lampiran 15.	Kuesioner SUS Nurul Halimi.....	105
Lampiran 16.	Maze.....	106
Lampiran 17.	<i>Link Video Demo Prototype dan Prototype</i>	107

Lampiran 18. *Spreadsheet* Pengisian Kuesioner SUS Sistem Saat Ini..... 108

Lampiran 19. *Spreadsheet* Pengisian Kuesioner SUS *Prototype* 108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>User Centered Design</i>	11
Gambar 2.2 Rentang nilai SUS	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	16
Gambar 4.1 Proses Penjadwalan Pasien.....	30
Gambar 4.2 Penjadwalan Terapi Wicara	31
Gambar 4.3 Penjadwalan Psikolog Klinis.....	31
Gambar 4.4 Penjadwalan Okupasi Terapi.....	32
Gambar 4.5 Proses Validasi Jadwal Terapi.....	32
Gambar 4.6 Validasi Jadwal	33
Gambar 4.7 <i>Spreadsheet</i> Pengisian Kuesioner SUS.....	35
Gambar 4.8 Rentang nilai SUS	38
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> Meirinja Raudatul Jannah	39
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> Hidayah Apri K.....	40
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Suci Nadia K.....	41
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> Gerda Akbar	41
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> Nurul Hailimi	42
Gambar 4.14 <i>Sitemap</i> aplikasi penjadwalan medis.....	45
Gambar 4.15 Palet warna	57
Gambar 4.16 <i>Font style Poppins</i>	58
Gambar 4.17 Komponen <i>User Interface</i>	58
Gambar 4.18 Skenario tugas Menjadwalkan Pasien Baru	69
Gambar 4.19 Skenario Tugas Pencarian Pasien.....	70
Gambar 4.20 Skenario Tugas Membalas Pesan Pasien	71
Gambar 4.21 Hasil Pengujian Skenario Tugas 1	72
Gambar 4.22 Hasil Pengujian Skenario Tugas 2	72
Gambar 4.23 Hasil Pengujian Skenario Tugas 3	72
Gambar 4.24 Hasil Skenario Tugas 1	73
Gambar 4.25 Hasil Skenario Tugas 2	74
Gambar 4.26 Hasil Skenario Tugas 3	74
Gambar 4.27 Hasil Waktu Pengerjaan Skenario Tugas 1	76

Gambar 4.28 Hasil Waktu Pengerjaan Skenario Tugas 2	77
Gambar 4.29 Hasil Waktu Pengerjaan Skenario Tugas 3	77
Gambar 4.30 Email Admin dan Rumah Sakit yang Bergabung	80
Gambar 4.31 <i>Spreadsheet</i> Pengisian Kuesioner SUS	81
Gambar 4.32 Rentang nilai SUS	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Instrumen pertanyaan SUS	13
Tabel 2.2 Bobot Nilai	13
Tabel 3.1 Narasumber	21
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan.....	26
Tabel 4.2 Responden yang Ditentukan	26
Tabel 4.3 Jawaban Pertanyaan	27
Tabel 4.4 Responden.....	34
Tabel 4.5 Instrumen pertanyaan SUS	35
Tabel 4.6 Pengujian SUS Sistem Saat Ini	37
Tabel 4.7 Daftar Identifikasi User <i>Requirements</i>	43
Tabel 4.8 <i>Wireframe</i>	46
Tabel 4.9 <i>Prototype</i>	59
Tabel 4.10 Responden.....	68
Tabel 4.11 Skenario Tugas.....	69
Tabel 4.12 <i>Success Rate</i>	75
Tabel 4.13 <i>Time Based Efficiency</i>	78
Tabel 4.14 Standar Ukuran Efisiensi	79
Tabel 4.15 Instrumen pertanyaan SUS.....	81
Tabel 4.16 Pengujian SUS Rancangan <i>User Interface</i>	83

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. F. Purba, M. Hidayat, E. D. D. Rianti, N. L. A. C. Mutiarahati, and A. F. Rosyid, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pelayanan Kesehatan Publik: Sebuah Tinjauan Analisis Kebijakan," *JBPD*, vol. 5, no. 2, pp. 277–285, May 2023, doi: 10.15575/jbpd.v5i2.28550.
- [2] E. A. Fitriarti, "URGENSI LITERASI DIGITAL DALAM MENANGKAL HOAX INFORMASI KESEHATAN DI ERA DIGITAL," *MC*, vol. 4, no. 2, p. 219, Sep. 2019, doi: 10.20527/mc.v4i2.6929.
- [3] D. SUSanto, F. H. Aminuddin, T. Djauhari, W. Adriana, J. K. Abunjani, and K. Jambi, "RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI PENJADWALAN KARYAWAN PADA RUMAH SAKIT ST. THERESIA JAMBI BERBASIS ANDROID," no. 1, 2022.
- [4] A. Y. Setiani, A. H. Mujiyanto, A. Andriani, S. Widoyoningrum, and A. E-mail, "Sistem Penjadwalan Bimbingan Belajar Berbasis Web Menggunakan Algoritma Genetika".
- [5] A. Gunawan, J. P. J. Prayoga, and B. S. Hasugian, "SISTEM INFORMASI PENJADWALAN SUPPLY AIR BERSIH DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN MYSQL (STUDI KASUS DI PT. METITO INDONESIA)," *Device*, vol. 2, no. 1, pp. 51–56, Jul. 2021, doi: 10.46576/device.v2i1.1385.
- [6] N. Almaida, "PENERAPAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS FIGMA DI SDIT AR RISALAAH," *JD*, vol. 14, no. 2, p. 109, Dec. 2024, doi: 10.51920/jd.v14i2.398.
- [7] L. H. Achmad Sehan, "Perancangan Aplikasi Payroll Pada Klinik Widya Dharma Husada Berbasis Web," Jun. 2023, doi: 10.5281/ZENODO.8243049.
- [8] R. Darsulanto, "PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA 2021 M/1442 H".
- [9] K. Ellis, *The Impact of Business Requirements on the Success of Technology Projects. Business Analysis Benchmark*. [Online]. Available: <https://www2.iag.biz/benchmark-2008>

- [10] A. K. Nadia, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE UCD (USER CENTERED DESIGN) PADA WEBSITE E-MONEV BAPPEDA,” 2024.
- [11] A. A. Andryadi and N. H. Fatonah, “ANALISIS USER EXPERIENCE DAN *USER INTERFACE* (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODE GOOGLE DESIGN SPRINT (Studi Kasus : CV Tirta Kalimaya),” vol. 3, 2021.
- [12] B. Shneiderman and C. Plaisant, *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*, 4. ed. Boston, Mass. Munich: Pearson/Addison-Wesley, 2005.
- [13] A. Nurlifa and S. Kusumadewi, “ANALISIS PENGARUH *USER INTERFACE* TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SEORANG DOKTER,” 2014.
- [14] F. K. Mazumder, “*USABILITY* GUIDELINES FOR USABLE *USER INTERFACE*,” *IJRET*, vol. 03, no. 09, pp. 79–82, Sep. 2014, doi: 10.15623/ijret.2014.0309011.
- [15] M. Saddam, B. A. Nugroho, and A. Yusuf, “Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Penggalangan Dana Menggunakan Metode *User Centered Design* dan *Usability Testing*,” no. 5, 2024.
- [16] A. F. Ramadhan, G. A. Rimbawan, and N. Salsabila, “PENERAPAN METODE USER-CENTERED DESIGN UNTUK PERANCANGAN APLIKASI KEPEGAWAIAN BERBASIS WEBSITE,” vol. 5, no. 10, 2024.
- [17] C. Barnum, *Usability Testing Essentials: Ready, Set...Test*, 2nd ed. 2021.
- [18] S. Adam and Y. Pernando, “Analisis *Usability* dan Aksesibilitas Desain UI/UX Aplikasi HIMAKOM Universitas Universal Menggunakan *System Usability Scale*”.
- [19] M. Multazam, I. V. Papatungan, and B. Suranto, “Perancangan *User interface* dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design*,” Jun. 2020.
- [20] C. Ravelino and Y. A. SUSetyo, “Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode *User Centered Design*,” *jtik*, vol. 7, no. 1, pp. 121–129, Jan. 2023, doi: 10.35870/jtik.v7i1.697.

- [21] T. D. A. Dakhilullah and B. Suranto, "Penerapan Metode *User Centered Design* Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star".
- [22] D. S. Mubiarto, R. R. Isnanto, and I. P. Windasari, "Perancangan *User interface* dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi 'BCA Mobile' Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)," vol. 1, no. 4, 2023.
- [23] S. Ernawati and A. D. Indriyanti, "Perancangan *User interface* dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) (Studi KaSUS: PT Cipta Wisata Medika)," *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, vol. 3, no. 4, Art. no. 4, Aug. 2022.
- [24] L. D. Jayanti and S. R. Zulaikha, "Analisis komponen desain *user interface* (UI) pada INLISLite di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau ditinjau dari konsep Schlatte dan Levinson," vol. 12, 2023.
- [25] F. B. Andhika, I. Purnamasari, and A. Rizal, "Rancang Ulang *User interface* dan User Experience Aplikasi M-Tix dengan Metode Design Thinking," vol. 7, 2023.
- [26] Schlatte, T. and Levinson, D., *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Newnes, 2013.
- [27] Y. Laven, "EVALUASI *USABILITY* BERDASARKAN NIELSEN MODEL MENGGUNAKAN METODE *USABILITY* TESTING PADA WEB SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS TANJUNGPURA".
- [28] J. S. Dumas and J. C. Redish, *A Practical Guide to Usability Testing*. USA: Intellect, 1999.
- [29] "ISO 9241-11:2018(en) Ergonomics of human-system interaction —Part 11: *Usability*: Definitions and concepts," 2018." [Online]. Available: <https://www.iso.org/obp/UI/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>.
- [30] S. Andriall and M. Nasir, "*Usability* Testing Sistem Informasi Manajemen Kejaksaan Republik Indonesia (SIMKARI) di Kejaksaan Negeri PALI," vol. 4, no. 3, 2023.
- [31] Abras, C., Maloney-Krichmar, D., and Preece, J., "User-centered design," in *User-centered design*, in 37, no. 4. , Bainbridge, W. Encyclopedia of Human-Computer Interaction. Thousand Oaks: Sage Publications, 2004.

[Online]. Available:

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=b0bc70a8c835e570d6b1f6e9b3cb4cbde40d78de>

- [32] A. J. Simanullang, D. R. Manalu, I. K. Jaya, and M. J. Purba, “Analisa Persepsi Mahasiswa FIKOM Di Universitas Methodist Indonesia Terhadap Pelayanan Tenaga Pendidik Menggunakan,” 2021.
- [33] M. Agarina and A. S. Karim, “User-Centered Design Method in the Analysis of *User interface* Design of the Department of Informatics System’s Website,” 2019.
- [34] A. A.-Z. Ibrahim and I. Lestari, “Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking,” *teknika*, vol. 12, no. 2, pp. 96–105, May 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i2.599.
- [35] R. R. Arjiansa and T. Sutabri, “Pengukuran Tingkat Kemudahan Pegawai Terhadap Penggunaan Layanan Aplikasi SIMRS Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) Pada Rumah Sakit Umum Daerah Sekayu,” *ijmst*, vol. 1, no. 2, pp. 115–120, Jun. 2023, doi: 10.31004/ijmst.v1i2.132.
- [36] N. R. Riyadi, “PENGUJIAN *USABILITY* UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE,” vol. 8, 2019.
- [37] T. S. Tullis and J. N. Stetson, “A Comparison of Questionnaires for Assessing Website *Usability*”.
- [38] K. S. Harahap, “KAJIAN PENGENDALIAN MUTU PRODUK TUNA LOIN PRECOOKED FROZEN MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT DI PERUSAHAAN PEMBEKUAN TUNA X,” vol. 2, 2020.
- [39] M. S. Victoria and A. D. Indriyanti, “Penerapan Metode *User Centered Design* (UCD) dalam Merancang *User interface* Learning Management System Website Torche Education,” vol. 04, no. 03, 2023.
- [40] A. Bangor, “Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale,” vol. 4, no. 3, 2009.
- [41] Hita Hita, Djoni Djoni, Culita Culita, and Roni Yunis, “Pemanfaatan Figma dalam Perancangan *User interface* E-Commerce,” *Nusantara*, vol. 4, no. 3, pp. 104–111, Jul. 2024, doi: 10.55606/nusantara.v4i3.3047.

- [42] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, "PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA," *JurnalBuanaPengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, Jul. 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [43] N. Nurtsani and E. Sarvia, "Perancangan dan Analisis *User interface*/User Experience *Online Store* dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi KaSUS: Wods)," *JIS*, vol. 5, no. 1, pp. 27–48, Jun. 2022, doi: 10.28932/jis.v5i1.4476.
- [44] B. F. N. Ramadlan, S. Wulandari, R. H. P. Sejati, and A. Suhendar, "Penerapan Metode UCD (*User Centered Design*) Pada Sistem Perpustakaan Sekolah Berbasis Android".
- [45] E. Noviyanti, A. Christian, and K. Wijaya, "Implementasi Metode UCD (*User Centered Design*) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan: Studi KaSUS : SMK Negeri 1 Gelumbang," vol. 2, no. 2, 2021.
- [46] M. Waruwu, "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan," *AFEKSI*, vol. 5, no. 2, pp. 198–211, Apr. 2024, doi: 10.59698/afeksi.v5i2.236.
- [47] F. C. Wardana, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," vol. 03, no. 04, 2022.
- [48] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 1, no. 4, 2023.
- [49] M. Hidayat and W. A. Kusuma, "Implementasi Metode Lean-UX dalam Pengembangan Desain Interaksi Pengguna QLife berbasis Android," *JR*, vol. 6, no. 1, Feb. 2024, doi: 10.22219/repositor.v6i1.31816.
- [50] M. R. Agustian and Cuhenda, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pangkas Rambut *Online* Dengan Pendekatan Design Thinking," *informatech*, vol. 1, no. 2, pp. 91–96, Jun. 2024, doi: 10.69533/tnq49w07.

- [51] Nielsen J., “*Usability 101: Introduction to Usability*,” *Alertbox*, 2012, Accessed: Feb. 21, 2024. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- [52] R. B. Solichuddin, “PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA,” 2021.
- [53] J. Brooke, “SUS: a retrospective,” *Journal of Usability Studies*, vol. 8, pp. 29–40, Jan. 2013.
- [54] M. Defriani, M. G. Resmi, and I. Jaelani, “Uji *Usability* Dengan Metode *Cognitive Walkthrough* Dan *System Usability Scale* (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana,” *INTECOMS*, vol. 4, no. 1, pp. 30–39, May 2021, doi: 10.31539/intecom.s.v4i1.2072.
- [55] R. A. Prasetyo, D. I. Inan, R. JUIta, M. Sanglise, and L. Y. Baisa, “Design and Evaluation of UI/UX of Siwi Village in West Papua Province Using *Cognitive Walkthrough*,” *Explore. jurnal. sistem. inf. dan. telematika*, vol. 15, no. 1, p. 119, Jun. 2024, doi: 10.36448/jsit.v15i1.3647.
- [56] P. A. Puspita Sari, M. Fajar, and Arianti, “PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE MEDISOL DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*,” *KHARISMA Tech*, vol. 18, no. 1, pp. 40–54, Mar. 2023, doi: 10.55645/kharismatech.v18i1.284.

FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

informatika.umm.ac.id | informatika@umm.ac.id

UMM
1954

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Dafa Yan Wijaya
NIM : 201910370311125
Judul TA : Perancangan *User Interface* Aplikasi Penjadwalan Pasien Rehabilitasi Medis pada Instalasi Rehabilitasi Medis RSUD Aji Muhammad Parikesit Menggunakan *User Centered Design*

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

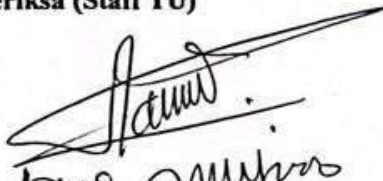
No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	8 %
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	18 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	7 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	3 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	5 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20 %	4 %

*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)


(.....)

Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 480 435

Kampus II

Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 000

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

