



Evaluasi dan Perancangan Kembali *User Interface* dan *User Experience* dengan Metode Perancangan Terpusat Pengguna pada *Mobile App* RS PKU CEPU

Evaluation and Redesign User Interface and User Experience With User Centered Design Method on The Mobile App RS PKU CEPU

Yunita Andriana, Rinta Kridalukmana, R. Rizal Isnanto

Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

How to cite: Y. Andriana, R. Kridalukmana and R. R Isnanto, "Evaluasi dan Perancangan Kembali *User Interface* dan *User Experience* dengan Metode Perancangan Terpusat Pengguna pada *Mobile App* RS PKU CEPU", *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 3, pp. 73-80, November, 2022. doi: 10.14710/jtk.v1i3.36692 [Online].

Abstract – *Mobile App "RS PKU CEPU" is an online registration application for PKU Cepu Hospital. According to the data on the google play review, this application has not met the needs of users, the user experience presented in the application makes it difficult for users to register and it looks less attractive. This study focuses on evaluating the Mobile App "RS PKU CEPU" which aims to find out about the level of success of the user experience and usability aspects. The method used in this design improvement is the User Centered Design method, which was chosen because this design will focus on users and user needs. The prototype of this design was tested on 20 respondents using the UEQ-s and SUS questionnaire methods. The average score obtained on the UEQ-s test is 1.73 which indicates excellent, and 78 for the SUS score which indicates good. This figure proves that the redesign of the Mobile App "RS PKU CEPU" has a successful user experience and good usability for users.*

Keywords – *Evaluation, User Interface, User Experience, User Centered Design*

Abstrak – *Mobile App "RS PKU CEPU" merupakan aplikasi pendaftaran daring RS PKU Cepu. Sesuai data pada google play review aplikasi ini belum memenuhi kebutuhan pengguna, user experience yang disajikan pada aplikasi membuat pengguna kesulitan mendaftarkan diri dan tampilannya yang kurang menarik. Penelitian ini berfokus pada evaluasi Mobile App "RS PKU CEPU" yang bertujuan untuk mengetahui tentang tingkat keberhasilan terhadap user experience dan aspek kegunaan. Metode yang digunakan dalam perbaikan desain ini yaitu metode Perancangan Terpusat Pengguna (User Centered Design), yang dipilih karena desain ini nantinya akan berfokus pada pengguna dan kebutuhan pengguna. Purwarupa dari desain ini diuji kepada 20 responden dengan metode kuisioner UEQ-s dan juga SUS. Skor*

rata-rata yang diperoleh pada pengujian UEQ-s yaitu 1,73 yang menandakan excellent, dan 78 untuk skor SUS yang menandakan (baik) good. Angka tersebut membuktikan bahwa perancangan kembali desain dari Mobile App "RS PKU CEPU" memiliki keberhasilan user experience dan kegunaan yang baik untuk pengguna

Kata kunci – *Evaluasi, User Interface, User Experience, User Centered Design*

I. PENDAHULUAN

Rumah Sakit Pembinaan Kesejahteraan Umat (RS PKU) Muhammadiyah Cepu merupakan rumah sakit swasta yang ada di Cepu. Berdiri sebagai RB/BP PKU Muhammadiyah Cepu yang berlokasi di Jalan Aryo Jipang No. 130 A Balun Cepu pada tanggal 12 November 1985, bertepatan dengan Hari Kesehatan Nasional, menempati rumah Bp. Muchsin. Seiring dengan berjalannya waktu dan juga dukungan dari berbagai pihak pada bulan Mei Tahun 2019 RS PKU Muhammadiyah Cepu dinyatakan lulus akreditasi SNARS bintang empat atau tingkat utama No. KARS-SERT/606/V/2019[1].

Perkembangan dunia teknologi sendiri memang sudah menjadi hal yang wajar di era berkembangnya zaman, tidak terkecuali untuk RS PKU Muhammadiyah Cepu. Rumah sakit ini telah memiliki aplikasi bergerak yang memiliki fitur untuk memudahkan calon pasien mendapatkan pelayanan yang ada pada RS PKU Muhammadiyah Cepu. Namun sesuai data yang ada pada ulasan Google Play aplikasi ini belum memenuhi kebutuhan pengguna. Karena user experience yang disajikan pada aplikasi ini membuat pengguna kesulitan mendaftarkan diri. Oleh sebab itu sehingga untuk pengguna baru yang akan menggunakan aplikasi ini akan melakukan antri secara manual untuk melakukan pengobatan di rumah sakit ini. Pada ulasan tersebut juga dituliskan bahwa aplikasi ini hanya bisa melihat info dokter saja serta info lainnya yang ada pada aplikasi ini

*) Penulis Korespondensi (Y. Andriana)

Email: yunitaandriana@students.undip.ac.id



juga tidak terkini dan juga tampilan antarmuka dari aplikasi ini yang kurang menarik.

Untuk itulah perlu dilakukan evaluasi yang lebih mendalam mengenai aspek kegunaan dan juga perancangan kembali tampilan pada RS PKU CEPU *Mobile App* sehingga nantinya dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui lebih mendalam tentang tingkat keberhasilan terhadap *User Experience* dan juga kegunaan yang dilakukan dengan metode kuesioner *User Experience Questionnaire Short* (UEQ-s) dan juga *System Usability Scale* (SUS). Dengan dilakukannya evaluasi ini dapat diketahui perbaikan apa saja yang diperlukan pada *User Interface Mobile App* “RS PKU CEPU”. *User Interface* menjadi salah satu bagian penting dalam terciptanya aplikasi. Desain antarmuka yang menarik serta mudah dipahami pengguna akan meningkatkan *User Experience* dari pengguna aplikasi. Metode yang digunakan dalam perbaikan desain ini yaitu Perancangan Terpusat Pengguna (*User Centered Design/ UCD*) metode ini dipilih karena rancangan ini nantinya akan berfokus pada pengguna dan kebutuhan pengguna. (<https://jtsiskom.undip.ac.id>).

II. TINJAUAN LITERATUR

Penelitian terdahulu merupakan pencarian terhadap penelitian yang relevan dengan permasalahan yang dibahas sebelumnya lalu dijadikan acuan sebagai bahan kajian dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Khasanah dkk, dalam penelitiannya menyebutkan bahwa tujuan dari Penerapan Metode *User Centered Design* dalam Menganalisis *User Interface* pada Website Universitas Sriwijaya adalah untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, kepuasaan, dan keefisienan sebuah situs web Universitas Sriwijaya, yang merupakan tolok ukur keberlangsungan dan pengembangan untuk ke depannya[2].

Susilo dkk, dalam penelitiannya menyebutkan bahwa tujuan dari Perancangan dan Evaluasi *User Interface* Aplikasi *Smart Grid* Berbasis *Mobile Application* adalah untuk menambahkan fitur pada desain sebelumnya yaitu desain antarmuka aplikasi *mobile Smart Grid* yang dirancang mengarah pada sebuah *e-commerce*[3].

Cavanaugh dalam penelitiannya menyebutkan bahwa tujuan dari Analisis dan Perancangan UI UX dengan Metode *User Centered Design* pada website Dlu Ferry adalah memberikan rekomendasi desain dari hasil yang didapat setelah melakukan evaluasi agar tampilan aplikasi bisa lebih baik dari sebelumnya[4].

Hartzani dalam penelitiannya menyebutkan bahwa tujuan dari Evaluasi *User Experience* Pada *Dompot Digital OVO* Menggunakan *User Experience Questionnaire* adalah untuk mengukur tingkat *user experience* terhadap layanan yang telah diberikan oleh OVO dan juga menentukan area yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan *User Experience*[5].

Nugroho dalam penelitiannya menyebutkan bahwa tujuan dari Evaluasi *User Experiences* Produk *iDigital Museum* dengan Menggunakan *UEQ* adalah untuk merancang dan mengimplementasikan Aplikasi Interaktif dan juga evaluasi pengalaman pengguna menggunakan *UEQ*[6].

III. PERANCANGAN UI/UX

Pada penelitian tugas akhir ini menggunakan metode Perancangan Terpusat Pengguna (*User Centered Design*) yang merupakan metode perancangan *user interface* yang berfokus untuk mementingkan kepentingan pengguna. Tujuannya agar rancangan yang sudah dibuat dapat bermanfaat serta mudah digunakan oleh pengguna. Oleh karena itu di dalam proses perancangan ini harus melibatkan pengguna secara langsung dengan survei maupun pengujian kegunaan. Metode Perancangan Terpusat Pengguna (*User Centered Design*) ini memiliki empat tahapan yaitu: Spesifikasi konteks penggunaan (*Specify the context of use*), Spesifikasi Kebutuhan (*Specify Requirements*), Solusi Produksi dan Perancangan (*Produce and Design Solution*), Evaluasi Rancangan (*Evaluation Design*)[7].

A. Spesifikasi Konteks Penggunaan (*Specify the Context of Use*)

Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi orang yang menggunakan aplikasi. Proses analisis karakteristik pengguna ini didapatkan dengan melakukan evaluasi awal penggunaan aplikasi. Kebutuhan pengguna didapat dari para responden saat mengerjakan skenario tugas dan juga mengisi kuesioner yang dilakukan pada 20 responden. Daftar skenario tugas yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Skenario Tugas

Kode	Skenario Tugas
ST 1	Masuk menggunakan akun yang sudah ada.
ST 2	Melakukan pendaftaran pemeriksaan sesuai poli yang dituju
ST 3	Melihat bukti pendaftaran
ST 4	Melihat antrian poli
ST 5	Melihat ketersediaan kamar
ST 6	Keluar aplikasi

Metode kuesioner yang digunakan yaitu *User Experience Questionnaire Short* (UEQ-s) dan *System Usability Scale* (SUS).

User Experience Questionnaire Short (UEQ-s), merupakan versi pendek dari *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ-s ini biasanya dilakukan dalam beberapa skenario. UEQ-s ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pengalaman pengguna



dalam menggunakan produk lengkap ataupun fitur lengkap dari sebuah produk. Hasil dari *User Experience Questionnaire-s* (UEQ-s) setiap fitur ini nanti akan dihitung pada *User Experience Questionnaire Analysis Tool* yang akan menganalisis data sehingga akan memudahkan pengolahan data[8]. Item yang mewakili UEQ-s dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Item UEQ-s

Obstruktif	o o o o o o o o	Mendukung	1
Rumit	o o o o o o o o	Mudah	2
Efisien	o o o o o o o o	Tidak Efisien	3
Jelas	o o o o o o o o	Membingungkan	4
Membosankan	o o o o o o o o	Mengasyikkan	5
Tidak menarik	o o o o o o o o	Menarik	6
Konvensional	o o o o o o o o	Inventif	7
Biasa	o o o o o o o o	Terdepan	8

Evaluasi yang dilakukan selanjutnya yaitu *System Usability Scale* (SUS) yang digunakan untuk mengukur aspek kegunaan dan kepuasan (*satisfaction*) pada aplikasi secara umum. *System Usability Scale* (SUS) memiliki 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban, 1 mewakili sangat tidak setuju, 2 mewakili tidak setuju, 3 mewakili ragu-ragu, 4 mewakili setuju, 5 mewakili sangat setuju. Daftar pertanyaan dari *System Usability Scale* (SUS) yang sudah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia[9]. Daftar pertanyaan SUS dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini

B. Spesifikasi Kebutuhan (*Specify Requirements*)

Pada tahap ini ditemukan masalah hasil evaluasi yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Hasil temuan pada skenario tugas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Penemuan Masalah pada Skenario Tugas

Kode	Masalah yang ditemukan
ST 1	Lupa meletakkan berkas rumah sakit, tidak hafal no RM
ST 2	Tidak terdapat keterangan dokter yang tidak bertugas
ST 3	Penambahan informasi tentang berkas apa saja yang dibawa
ST 4	Bingung kegunaan dari melihat antrian poli lain
ST 5	Tidak ada harga, maupun fasilitas yang didapat pada kamar kelas tersebut
ST 6	Peletakkan ikon yang harus dirapikan

Setelah melakukan skenario tugas dilakukan penyebaran kuesioner UEQ-s dan juga SUS seperti yang sudah dijelaskan pada tahap sebelumnya. Hasil UEQ-s pada alur pengguna yang telah ditentukan sebelumnya mendapatkan rata-rata nilai sebesar 0,75 yang masuk kategori dibawah rata-rata (*below average*) dan hasil SUS dengan skor 59 yang masuk dalam kategori *not acceptable*.

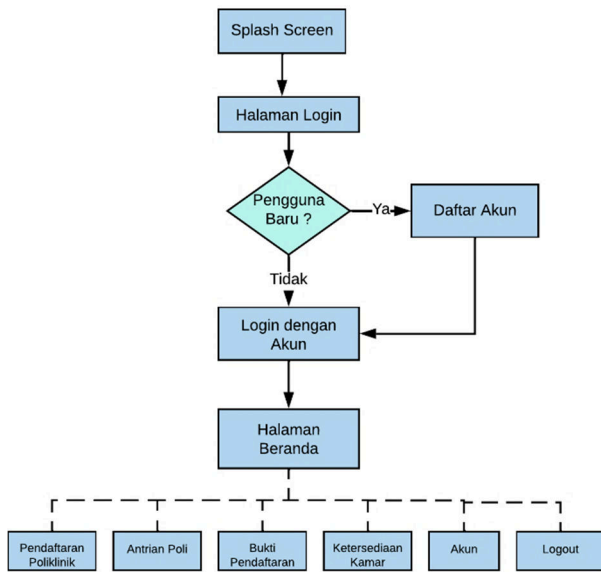
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Solusi Produksi dan Perancangan (*Produce and Design Solution*)

Pada tahap ini mulai dilakukan perancangan untuk mendapatkan solusi dari kebutuhan yang telah ditinjau dari proses sebelumnya, mulai dari penentuan alur pengguna (*user flow*), konsep kasar sampai ke purwarupa (*prototype*) yang akan dibuat menggunakan aplikasi Figma. Penentuan alur pengguna (*user flow*) ini dilakukan untuk mengetahui fungsionalitas dari hasil perancangan kembali UI/UX dari *Mobile App* “RS PKU CEPU”.

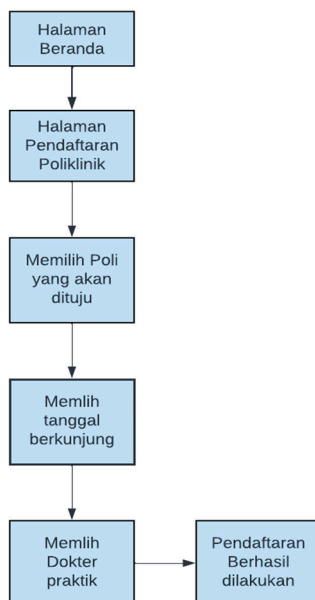
1. Aliran Pengguna (*Mobile App* “RS PKU CEPU”).

Aliran pengguna (User Flow) adalah proses yang harus dilakukan agar dapat mencapai tujuan dalam aplikasi. Terdapat enam aliran pengguna (*user flow*) pada *Mobile App* “RS PKU CEPU”. sebagai dasar pernyataan kebaruan ilmiah dari artikel. Aliran yang pertama yaitu *login* aplikasi. Saat membuka aplikasi terdapat layar percikan dan juga *loading* pada aplikasi untuk selanjutnya diarahkan ke halaman *login*. Pada perancangan kembali ini telah disediakan menu **Daftar** untuk pengguna baru. Untuk pengguna lama bisa masuk menggunakan akun yang telah didaftarkan sebelumnya. Aliran pengguna **Login** dapat dilihat pada Gambar.1



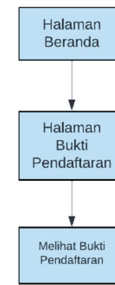
Gambar 3. Aliran pengguna Login

Kedua yaitu pendaftaran pada poliklinik. Pendaftaran ini dapat dilakukan setelah menekan menu **Pendaftaran Poliklinik**. Pada halaman **Pendaftaran Poliklinik** terdapat beberapa jenis poli yang ada di Rumah Sakit PKU Cepu. Pengguna bisa memilih poliklinik yang akan dituju atau bisa mencarinya melalui fitur pencarian yang ada pada bagian atas halaman. Setelah memilih poli, pengguna memilih waktu untuk berkunjung dan juga dokter yang praktik pada poliklinik tersebut. Aliran pengguna **Pendaftaran Poliklinik** dapat dilihat pada Gambar 2.



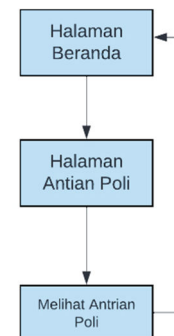
Gambar 1. Aliran pengguna Pendaftaran Poliklinik

Aliran yang ketiga yaitu melihat bukti pendaftaran. Pada menu **Bukti Pendaftaran** terdapat informasi yang dapat dipakai untuk ke tahap selanjutnya saat melakukan pemeriksaan rawat jalan pada poliklinik. Aliran pengguna **Bukti Pendaftaran** dapat dilihat pada Gambar 3.



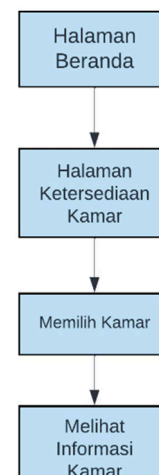
Gambar 2. Aliran pengguna Bukti Pendaftaran

Aliran yang keempat yaitu melihat antrian pada poli. Biasanya saat akan menjalani pemeriksaan rawat jalan terdapat nomor urut pada **Bukti Pendaftaran**. Jika nomor urut pengguna tidak terlalu awal, apalagi dengan jarak rumah yang dekat dengan rumah sakit pengguna dapat memantau terlebih dahulu nomor antriannya pada **Antrian Poli**. Aliran pengguna **Antrian Poli** dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Aliran pengguna Antrian Poli

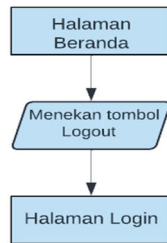
Aliran yang kelima yaitu melihat ketersediaan kamar pada menu **Ketersediaan Kamar**. Pada UI/UX perancangan kembali diberi harga dan fasilitas setiap kelas kamar. Sehingga pasien bisa tahu berapa estimasi harga yang harus dibayar dan juga fasilitas apa saja yang didapat saat memilih kamar tersebut. Aliran pengguna **Ketersediaan Kamar** dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Aliran pengguna Ketersediaan Kamar



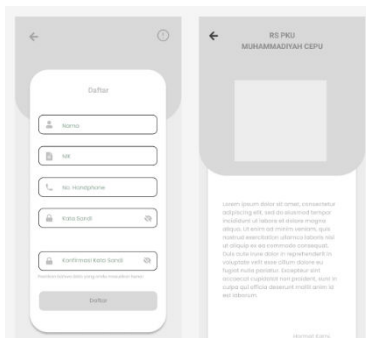
Aliran yang keenam yaitu *logout* dari aplikasi. Saat sudah menyelesaikan pendaftaran atau sebagainya, pengguna dapat keluar dari aplikasi dengan menekan tombol **Logout** yang ada pada halaman beranda. Aliran pengguna **Logout** dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Aliran pengguna **Logout**

2. Wireframe

Wireframe adalah kerangka gambar yang berupa rancangan dari suatu konsep desain yang memiliki tampilan sederhana dan juga warna monokrom. Contoh dari *wireframe* dapat dilihat pada Gambar 7.

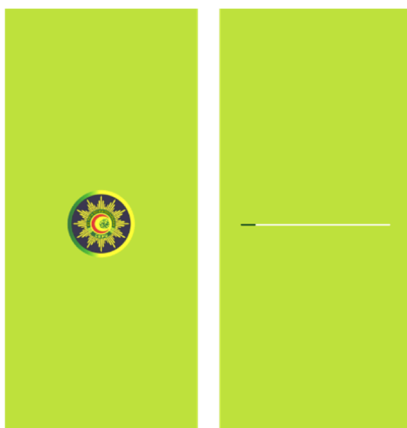


Gambar 7. Contoh dari *wireframe*

3. Purwarupa (*Prototype*)

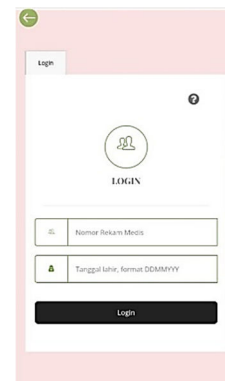
Purwarupa (*prototype*) adalah rancangan yang nantinya akan dibuat saat sistem benar-benar sudah dibangun. Purwarupa ini juga yang akan menjadi rancangan untuk di uji coba kepada pengguna.

Tampilan yang pertama yaitu tampilan awal aplikasi dari *Mobile App* “RS PKU CEPU” dengan desain layar percikan dari logo Rumah Sakit dan juga layar tunggu seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8.

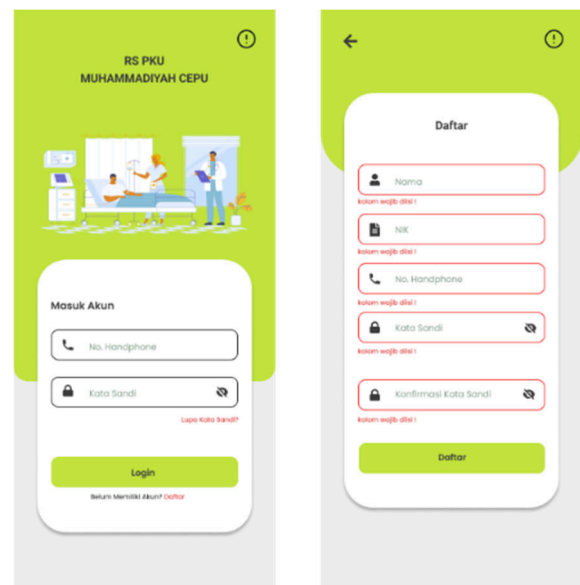


Gambar 8. Tampilan awal aplikasi

Kedua yaitu tampilan **Login**. Pada tampilan login desain baru terdapat pilihan untuk pengguna lama dan pengguna baru. Perbedaan tampilan baru dan lama yaitu, pada desain baru pengguna baru dapat melakukan pendaftaran akun pada tombol **Daftar**, dan mengisi *form* yang telah tersedia seperti **Nama**, **NIK**, **No. Handphone** dan **Kata Sandi**. Pada desain lama, aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh pengguna yang sudah menjadi pasien sebelumnya. Untuk pasien baru harus antre manual terlebih dahulu. Tampilan dan Halaman **Login** dapat dilihat pada Gambar 9.



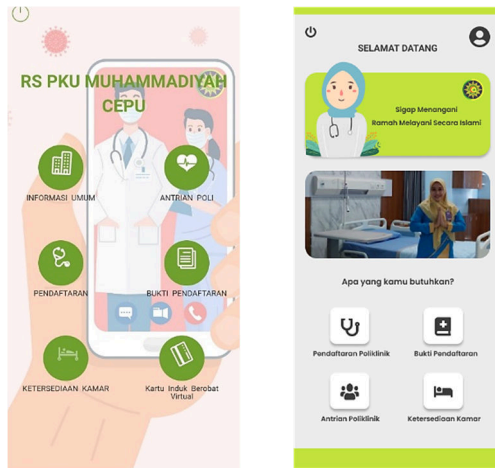
(a)



(b)

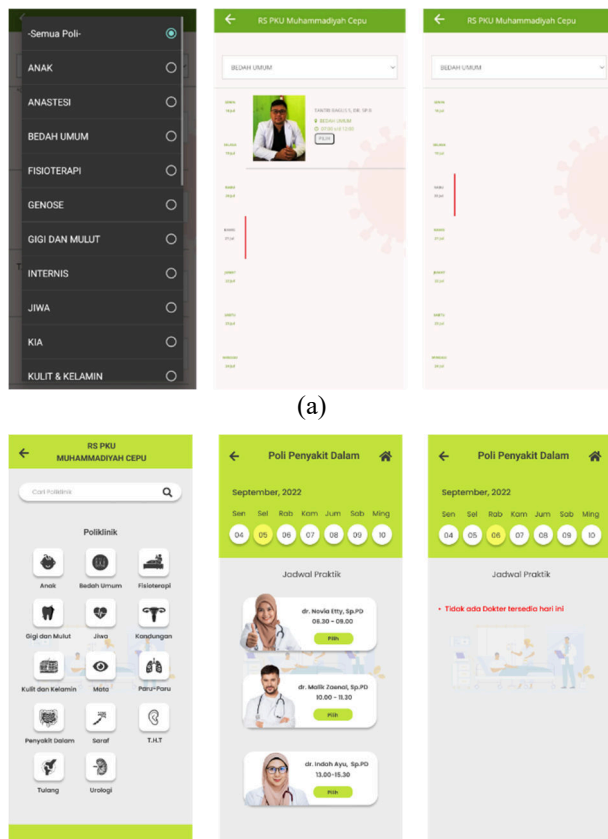
Gambar 9. Tampilan **Login**
(a) desain lama, (b) desain baru

Ketiga yaitu ketika pengguna sudah berhasil *login*, maka selanjutnya akan diarahkan ke halaman beranda. Halaman ini berisi menu yang tersedia pada *Mobile App* “RS PKU CEPU”, dan juga tombol **Logout**. Menu yang tersedia terdiri dari **Pendaftaran Poliklinik**, **Bukti Pendaftaran**, **Antrian Poli**, dan juga **Ketersediaan Kamar**. Tampilan Halaman Beranda dapat dilihat pada Gambar 10.



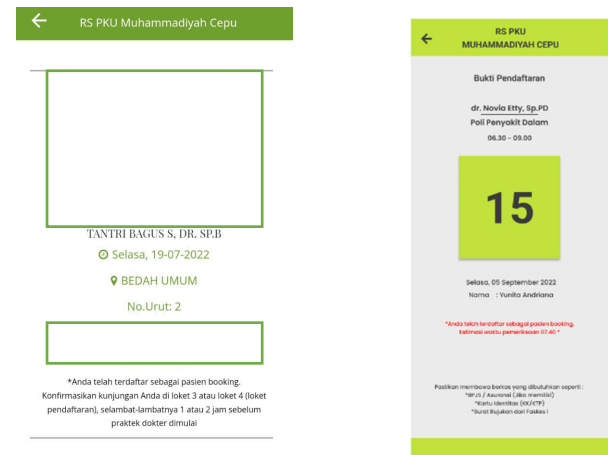
(b)
Gambar 10. Halaman beranda (a) desain lama, (b) desain baru

Keempat yaitu menu **Pendaftaran Poliklinik**, masalah yang ditemukan pada tampilan lama adalah tidak adanya keterangan saat dokter tidak bertugas di hari tersebut, tidak adanya fitur pencarian dan juga tampilan yang disajikan kurang menarik. Pada desain baru telah ditambahkan keterangan saat dokter tidak bertugas dan juga telah dilakukan perbaikan tampilan. Saat akan melakukan pendaftaran, pengguna dapat memilih poli-klinik yang akan dikunjungi, lalu memilih waktu akan berkunjung dan juga dokter yang bertugas. Tampilan **Pendaftaran Poliklinik** dapat dilihat pada Gambar 11.



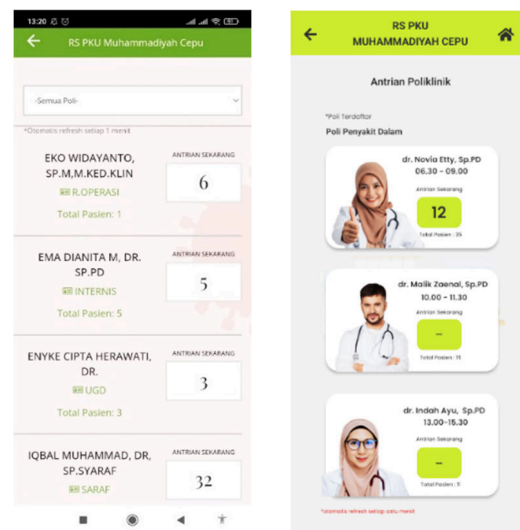
(b)
Gambar 11. Halaman Pendaftaran Poliklinik (a) desain lama, (b) desain baru

Kelima yaitu halaman **Bukti Pendaftaran** berisi informasi yang berkaitan dengan hal-hal yang berguna di tahapan selanjutnya. Pada desain lama, masalah yang ditemukan yaitu tidak adanya informasi tentang berkas yang perlu disiapkan untuk melakukan pemeriksaan, sehingga biasanya akan lupa membawa berkas yang dibutuhkan saat sudah sampai rumah sakit. Gambar tampilan **Bukti Pendaftaran** dapat dilihat pada Gambar 12.



(a) (b)
Gambar 12. Halaman Bukti Pendaftaran (a) desain lama, (b) desain baru

Keenam yaitu menu **Antrian Poli**. Pada desain sebelumnya, terdapat antrian untuk semua jenis poli. Hal ini sebenarnya kurang dimengerti untuk beberapa pengguna tentang kegunaan melihat antrian poli lain, seharusnya hanya terdapat poli yang akan dikunjungi saja. Tampilan halaman **Antrian Poli** dapat dilihat pada Gambar 13.

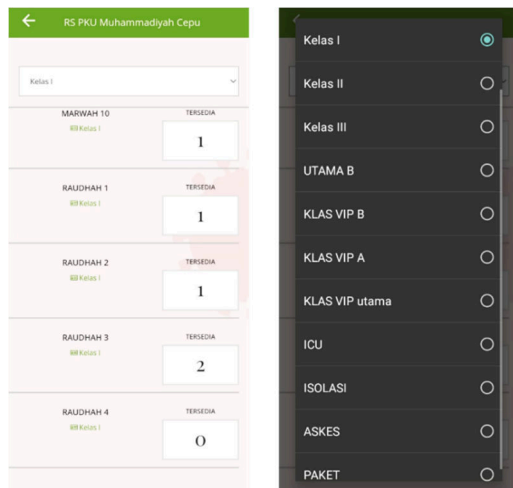


(a) (b)
Gambar 13. Halaman Antrian Poli (a) desain lama, (b) desain baru

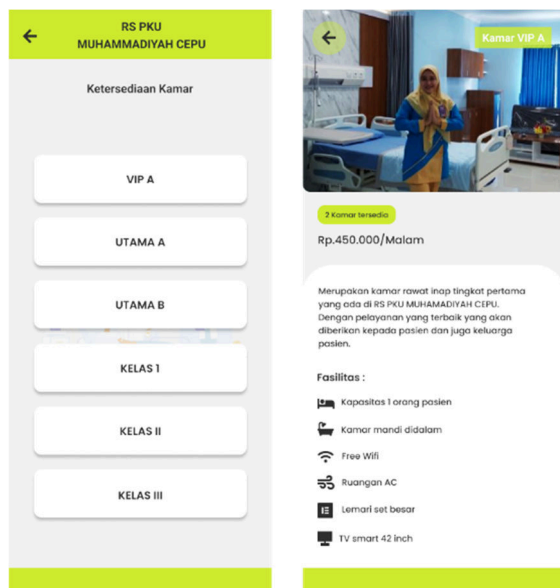
Ketujuh yaitu halaman **Ketersediaan Kamar** pada desain lama informasi yang ditampilkan berupa jenis



kamar, nama kamar dan juga jumlah kamar tersedia. Hal ini masih dirasakan kurang oleh beberapa pengguna, seperti harga kamar rawat per malam, dan juga fasilitas yang didapat. Pada desain baru telah ditambahkan hal-hal yang menurut pengguna harus ditambahkan. Gambar Tampilan halaman **Ketersediaan Kamar** dapat dilihat pada Gambar 14.



(a)



(b)

Gambar 14. Halaman **Ketersediaan Kamar**
(a) desain lama, (b) desain baru

B. Evaluasi Rancangan (*Evaluate Design*)

Pada tahap ini purwarupa desain baru diujikan kepada 20 responden yang sama seperti responden sebelumnya dengan alur pengguna yang sama juga. Pengujian ini masih sama menggunakan UEQ-s untuk

pengujian *user experience* dan SUS untuk pengujian kegunaan.

Hasil dari pengujian UEQ-s ini mendapat skor rata-rata sebesar 1,73. Tabel skor UEQ-s dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Skor UEQ-s

<i>Alur Pengguna</i>	<i>Skor keseluruhan UEQ-s</i>
Masuk menggunakan akun yang sudah ada	1,69 (<i>Excellent</i>)
Melakukan pendaftaran pemeriksaan sesuai poli yang dituju	1,72 (<i>Excellent</i>)
Melihat bukti pendaftaran	1,79 (<i>Excellent</i>)
Melihat antrian poli	1,71 (<i>Excellent</i>)
Melihat ketersediaan kamar	1,82 (<i>Excellent</i>)
Keluar aplikasi	1,65 (<i>Excellent</i>)
Hasil Skor rata-rata	1,73 (<i>Excellent</i>)

Untuk pengujian SUS mendapat skor sebesar 78 yang masuk dalam kategori baik.

V. KESIMPULAN

Hasil evaluasi pada aplikasi ini ditemukan beberapa masalah seperti kesulitan untuk masuk menggunakan no rekam medis, tidak ada keterangan dokter yang tidak praktik, tidak adanya fitur pencarian pada pendaftaran poli, tidak ada informasi terkait estimasi harga serta fasilitas, dan tampilan aplikasi kurang menarik. Setelah dilakukan perbaikan desain berdasarkan masukan dari pengguna, purwarupa hasil perbaikan desain telah diuji ke 20 responden dengan hasil skor rata-rata yang diperoleh pada pengujian UEQ-s yaitu 1,73 yang menandakan *excellent*, dan 78 untuk skor SUS yang menandakan (baik) *good*. Angka tersebut membuktikan bahwa perancangan kembali desain dari *Mobile App* “RS PKU CEPU” memiliki keberhasilan *user experience* dan kegunaan yang baik untuk pengguna

DAFTAR PUSTAKA

- [1] ---, RS PKU Muhammadiyah Cepu, <https://www.rspkucepu.com/profil/>, Mei 2022.
- [2] I. U. Khasanah, dkk, “Penerapan Metode User Centered Design Dalam Menganalisis User Interface Pada Website Universitas Sriwijaya”, *INTEGER: Journal of Information Technology*, 3,2 (2018), 21–27
- [3] E. Susilo, F. D. Wijaya, dan H. Rudy, “Perancangan Dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application”, *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7,2 (2018), 150–57.
- [4] A. B. Cavanaugh, “Analisis dan Perancangan UI UX dengan Metode *User Centered Design* pada *website* Dlu Ferry”, Skripsi-S1, Universitas Dinamika, Surabaya, 2021.



- [5] A. G. Hartzani, “Evaluasi *User Experience* Pada Dompot Digital Ovo Menggunakan *User Experience Questionnaire*”, Skripsi-S1, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2021
- [6] A. Sularsa, A. S. Priharmanto, dan E. Nugroho, “Evaluasi *User Experiences* Produk IDigital Museum Dengan Menggunakan UEQ”, *Jurnal Teknologi Informasi*, 2.2 (2015), 56–62.
- [7] M. J. Hamid, F. Effendy, dan D.S. Jatmiko, Analisis dan Implementasi *User Interface* Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya untuk PAUD dengan Teknologi Augmented Reality (AR) Menggunakan Metode *User Centered Design*.
- [8] M. Schrepp, ‘*User Experience Questionnaire Handbook Version 8*’, September 2015, 2019, 1–15 <www.ueq-online.org>, Juni 2022.
- [9] Z. Sharfina, dan H.B. Santoso, ‘An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). In 2016 *International Conference on Advance Computer Science and Information*



©2022. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).