

PERANCANGAN *USER INTERFACE* MEDIA PENDAFTARAN DI PUSKESMAS SANGKRAH

Admission Media User Interface Design in Puskesmas Sangkrah

Rayyan Ars Putra Djoko Hammasgrasank¹, Riky Azharyandi Siswanto² dan
Asep Kadarisman³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
rayyanars@student.telkomuniversity.ac.id, rikyisiswanto@telkomuniversity.ac.id,
asepkadar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Perancangan *User Interface* Media Pendaftaran di Puskesmas Sangkrah mengkaji permasalahan tentang bagaimana merancang *UI* media pendaftaran yang informatif dan ramah pasien. Dalam pengaplikasiannya, media pendaftaran berupa anjungan pendaftaran mandiri masih kurang efektif dalam menyampaikan pesan kepada target khalayak, dikarenakan pasien sering bingung saat mengoperasikan. Maka dari itu perancangan *user interface* diperlukan untuk memudahkan pasien dan pengunjung ketika akan melakukan registrasi maupun mendapatkan informasi terkait. Perancangan media pendaftaran dilakukan dengan menggunakan berbagai media baik digital maupun cetak. Diharapkan strategi komunikasi menggunakan *user interface* media pendaftaran yang melalui konsep komunikasi visual yang efektif dan komunikatif akan memudahkan penyampaian informasi pada target khalayak, terutama pasien lansia dan buta huruf.

Kata Kunci: Desain Grafis, Media pendaftaran, Layanan Kesehatan, Kota Solo

Abstract: The problem studied is how to design an informative and patient-friendly admission media *UI*. In its application, admission media in the form of self-registration platform still not effective in conveying informations to the target audience, because patients are often confused when operating. Therefore, it is necessary to design a user interface to make it easier for patients and visitors when registering or getting related information. The design of registration media is carried out using various media, both digital and print. It is hoped that the communication strategy via user interface design of admission media that is conceptualized through effective and communicative visual communication will be able to deliver the messages to the target audience, especially elderly and illiterate patients.

Keywords: *Graphic Design, Admission Media, Public Health Service, Solo City*

PENDAHULUAN

Masyarakat semakin sadar akan pentingnya kesehatan, hal itu diimbangi dengan perkembangan teknologi di sektor kesehatan. Maka dari itu kualitas pelayanan kesehatan dituntut untuk lebih ketat lagi. UU No.25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik dijelaskan bahwa penyelenggara berkewajiban memberikan pelayanan yang berkualitas sesuai dengan asas penyelenggaraan pelayanan publik. Menurut Mindarti (2016), Diperlukannya pelayanan publik adalah untuk menyampaikan layanan pemerintah kepada masyarakat dengan mudah, salah satu pelayanan pemerintah dalam bidang kesehatan adalah puskesmas (pusat kesehatan masyarakat).

Gambaran dari interaksi antara pengguna jasa dan fasilitas memiliki efek yang signifikan terhadap kualitas jasa di mata pengguna. (Tjiptono, 2012). Loker pendaftaran menjadi wajah dari keseluruhan pelayanan di puskesmas, apabila pelayanan di loket pendaftaran terkesan menyulitkan pasien maka efek tersebut dapat terbawa hingga ke pelayanan yang lain. Hal itu dapat disebabkan oleh kurangnya tampilan visual dari media pendaftaran yang ada, serta banyak pasien awam maupun lansia yang kesulitan untuk membaca dan memahami informasi. Maka dari itu peningkatan pelayanan pada loket pendaftaran di puskesmas dapat ditunjang dengan fasilitas berupa media pendaftaran dengan *user interface* yang baik. Akan sangat disayangkan apabila layanan kesehatan yang seharusnya dekat dengan masyarakat ternyata menyulitkan mereka yang ingin berobat.

Sehubungan dengan uraian sebelumnya, peneliti melakukan pengamatan di Puskesmas Sangkrah, Solo bahwa masih banyak pasien yang mengeluhkan pelayanan pada loket pendaftaran, faktor-faktor yang

mempengaruhi hal tersebut adalah faktor usia, banyak dari pasien di Puskesmas Sangkrah tergolong lanjut usia. Latar belakang ekonomi yang menengah ke bawah dan berpendidikan rendah sehingga banyak dari mereka yang buta huruf sehingga kesulitan untuk membaca dan memahami informasi layanan pendaftaran. Mereka yang tidak mengerti informasi pelayanan dengan baik, cenderung sering bertanya kepada petugas puskesmas yang dapat menghambat kinerja pelayanan.

Di Puskesmas Sangkrah sudah terdapat Anjungan Pendaftaran Mandiri (APM) yang sudah banyak diterapkan di berbagai rumah sakit bertaraf internasional, akan tetapi media yang sudah lengkap tersebut menjadi kurang efektif karena pasien sering bingung ketika ingin menggunakan fasilitas APM. *User interface* yang kurang baik dan tidak konsisten juga memberikan kesan berantakan sehingga pasien cenderung malas untuk mencoba sendiri media pendaftaran yang telah ada. Untuk media pendukung APM juga kurang maksimal dalam menyampaikan informasi tambahan, baik monitor ruang tunggu yang kurang fokus pada informasi antrean, tiket antrean yang membingungkan dengan terlalu banyak informasi nomor antrean, dan kurangnya informasi mengenai tata cara penggunaan APM.

Melalui perancangan *user interface* diharapkan dapat memecahkan permasalahan pada pemaparan sebelumnya. Hal tersebut menjadi dasar dibuatnya perancangan *user interface* media pendaftaran melalui pendekatan komunikasi visual untuk meningkatkan layanan registrasi di Puskesmas Sangkrah. Media pendaftaran tersebut meliputi *user interface* APM, media interaktif digital, dan media penunjang lainnya yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengunjung dan pasien di Puskesmas Sangkrah.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan kemudahan melalui perancangan *user interface* bagi pasien dan pengunjung Puskesmas Sangkrah saat melakukan pendaftaran. Penelitian dimulai pada bulan Mei 2022 hingga Juni 2022 di Puskesmas Sangkrah, Surakarta, kemudian proses perancangan pada bulan Juli 2022 hingga Agustus 2022. Target khalayak dari perancangan *user interface* yaitu remaja hingga orang tua pada rentang usia 17-60 tahun dengan status ekonomi menengah ke bawah. Mereka memiliki gaya hidup aktif dan peduli terhadap kesehatan. Beberapa lansia kesulitan dalam mengakses media pendaftaran yang telah tersedia.

Dalam melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk merancang *user interface* media pendaftaran ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang pasti dan merupakan suatu nilai di balik data yang terlihat (Sugiyono, 2018). Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, studi pustaka, wawancara, dan kuesioner. Observasi yaitu pengamatan melalui pencatatan yang sistematis pada aspek-aspek yang terlihat pada suatu fenomena dalam objek penelitian (Nawawi dan Martini, 1992:78). Observasi untuk meninjau khalayak dan media yang dimiliki oleh Puskesmas Sangkrah. Dari latar belakang pasien, media pendaftaran, aset visual dan data-data terkait pendaftaran lainnya. Kemudian, studi pustaka melalui beberapa buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan perancangan *user interface*, khususnya tentang perancangan, desain komunikasi visual, *layout*, tipografi, *user interface*, *user experience*, strategi komunikasi, dan pelayanan publik. Kegiatan wawancara yang dilakukan pada bulan Mei 2022 untuk mendalami permasalahan yang dialami oleh bagian registrasi di Puskesmas Sangkrah, pertama wawancara dilakukan bersama

Lussy Eka S., A.Md.RMIK selaku pegawai rekam medis untuk mengetahui latar belakang pasien dan narasumber kedua adalah Anik Puji Nurhayani., SKM. selaku pegawai promosi kesehatan untuk memperdalam cara penyampaian yang baik kepada pasien. Lalu, untuk memperkuat data yang sudah diperoleh disebarakan kuesioner kepada pengunjung dan pasien Puskesmas Sangkrah sebanyak 50 responden. Identifikasi dalam matriks disajikan secara seimbang dengan menyejajarkan informasi dalam bentuk teks atau gambar (Rohidi, 2011 dalam Soewardikoen, 2013:51). Analisis elemen visual pada tiga proyek sejenis yang dapat diadaptasi pada perancangan *UI* media pendaftaran sehingga sesuai dengan target khalayak.

Teori pada studi pustaka meliputi Perancangan sebagai suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain suatu sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh perusahaan yang didapatkan dari hasil pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005:39). Untuk itu perancangan menjadi solusi dari permasalahan yang ada melalui berbagai media.

Salah satu disiplin ilmu yang memiliki ruang lingkup cukup luas, dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu berkomunikasi dan salah satu aspek penunjang komunikasi adalah visual. Komunikasi visual yang baik harus melalui proses perancangan atau desain. Desain komunikasi visual merupakan metode penyampaian pesan visual berupa teks dan gambar dari komunikator ke komunikan (Wibowo, 2013). Ilmu yang mempelajari penerapan konsep komunikasi dan ekspresi daya kreatif pada berbagai media komunikasi visual yang diolah dari unsur grafis seperti gambar (ilustrasi), warna, huruf, komposisi, dan tata letak. Hal tersebut dilakukan untuk menyampaikan informasi visual maupun audiovisual kepada target khalayak. (Tinarbuko, 2015). Perancangan secara visual ditujukan agar mudah untuk diterima oleh masyarakat baik untuk keperluan sosial maupun komersial.

Menurut Surianto Rustan (2009) *layout* merupakan tata letak dengan beragam unsur desain pada suatu bidang media tertentu guna mendukung pesan atau konsep yang dibawa. *Layout* meliputi seluruh pengaturan dan penempatan gambar, ilustrasi, catatan tepi, penempatan garis tepi, dan ukuran elemen. Smith (1985) dalam Sutopo (2002:174) menyebutkan *layout* sebagai suatu proses untuk mengatur dan merangkai berbagai elemen menjadi formasi yang padu untuk mencapai sasaran. Prinsip dasar pada pembuatan tata letak tersebut harus diperhatikan agar pesan yang ingin disampaikan dapat diarahkan dengan benar.

Tipografi menurut Danton Sihombing (2015:164) bentuk visual dari komunikasi lisan serta suatu komponen visual yang penting dan efektif. Huruf yang digunakan dalam desain memiliki potensi untuk menampilkan ekspresi yang tersirat melalui sifat fungsional dan estetika yang dimiliki. Tipografi terbentuk dari kata dalam bahasa Yunani yaitu 'tupos' yang artinya 'yang mengguratkan' dan 'graphoo' yang artinya 'tulisan'. pemilihan karakter dan jenis huruf serta pengelolaan huruf tersebut. Penggunaan huruf (*typeface*) dan cara penulisan huruf mempengaruhi potensi tersampainya pesan kepada pembaca. Sebuah informasi bisa jadi tidak dibaca diakibatkan tipografi yang kurang baik (Supriyono, 2010:23).

Dibutuhkan teori *user interface* yang menurut Pressman (2015) dalam Adrinura dan Hidayat (2020:3) *User interface* merupakan sebuah bagian dari sistem yang berperan penting karena bertindak sebagai perantara antara pengguna dan sistem yang memfasilitasi pengguna untuk dapat berinteraksi secara efisien. Sebuah desain *interface* dapat membuat pengguna melakukan kegiatan dari fitur yang disediakan seperti membeli produk, menggunakan jasa dan lainnya, maka desain *interface* tersebut dapat dikatakan sebagai desain interface yang baik dan menarik karena memiliki sifat persuasif (Swasty & Adriyanto:2017).

Untuk memperkuat perancangan, peneliti menggunakan teori *UX* (*user experience*) adalah suatu pengalaman dari sebuah produk yang dirasakan oleh orang-orang yang menggunakannya, semua aspek yang berkaitan dengan pengalaman pengguna ketika menggunakan suatu produk seperti bagaimana perasaan yang muncul ketika menggunakan produk, seberapa mudah sebuah produk untuk digunakan dan bagaimana cara pengguna mencapai tujuannya (Adrinura dan Hidayat, 2020:3). Perlu untuk diperhatikan dalam perancangan aplikasi, yaitu fungsi harus sejalan dengan visual pada *user interface* supaya *UX* dapat berperan dengan baik (Andiva, Sulistianto, dan Siswanto, 2020).

Untuk dapat menyampaikan pesan secara efektif, menurut Middleton (1980) dalam Cangara (2017:64) sebagai gabungan dari seluruh unsur komunikasi, seperti komunikator, pesan, saluran, komunikan, hingga pengaruh yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi dengan tepat.

Teori yang perlu diperhatikan dalam perancangan *UI* media pendaftaran yaitu mengenai pelayanan publik. Negara memiliki tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, salah satunya dengan memenuhi kebutuhan masyarakat secara individu maupun secara luas. Pemenuhan kebutuhan seperti kesehatan atau pendidikan menjadi pokok utama yang harus dilayani oleh negara. Oleh karena itu, pelayanan publik adalah bentuk kewajiban penyelenggara negara untuk mencukupi kebutuhan masyarakat (Sinambela, 2015:5). Salah satu pelayanan publik yang bergerak di bidang layanan jasa lebih tepatnya bidang kesehatan yaitu, Puskesmas. Puskesmas (Pusat Kesehatan Masyarakat) adalah organisasi kesehatan fungsional yang merupakan pusat pengembangan kesehatan masyarakat, bertujuan untuk memberikan pelayanan secara menyeluruh dan terpadu kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan pokok, serta memiliki wewenang dan

tanggung jawab atas pemeliharaan kesehatan masyarakat di wilayah kerjanya (Alharia, 2018).

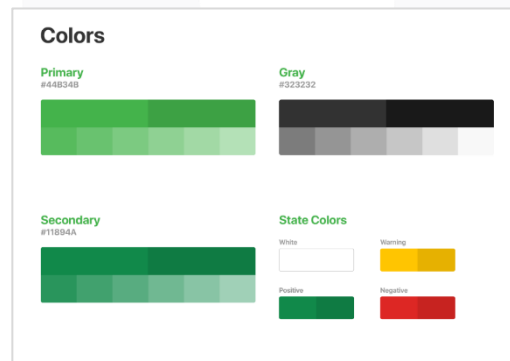
HASIL DAN DISKUSI

Komunikasi visual melalui desain *user interface* ini bertujuan menyampaikan pesan kepada target khalayak, pasien dan pengunjung Puskesmas Sangkrah. Melalui *user interface*, peneliti ingin memberikan solusi berupa media pendaftaran yang informatif dan ramah pasien. Salah satu permasalahan pada media pendaftaran yang telah tersedia adalah kebanyakan pasien mengabaikan dan malas untuk membaca, hal tersebut dapat menghambat kinerja di puskesmas. Dengan memperhatikan kondisi kesehatan dan latar belakang pasien maupun pengunjung, perancangan media pendaftaran dapat lebih terarah dan sesuai target khalayak, selain itu dalam segi estetika mengacu pada teori dan prinsip yang ada. Perancangan ini bertujuan adalah memberikan kemudahan serta kenyamanan bagi pasien dan pengunjung dalam melakukan registrasi di Puskesmas Sangkrah, dengan media pendaftaran yang tertata dan konsisten akan tercipta kesan rapi dan profesional. Pesan yang difokuskan pada perancangan ini adalah "Pelayanan registrasi di Puskesmas Sangkrah mudah dan cepat". Kata kunci yang akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan: Mudah, Cepat, Nyaman dan Profesional.

Berdasarkan data-data tercipta Konsep kreatif yang menjadikan media pendaftaran lebih ramah pasien dengan tampilan visual yang konsisten untuk diaplikasikan dalam berbagai media yang sesuai dengan proses registrasi di Puskesmas Sangkrah, seperti antarmuka APM, informasi antrean, jadwal layanan dan penunjang lainnya. Dari komponen visual akan menampilkan aspek identitas dari puskesmas seperti konsistensi palet warna, penempatan

logo yang baik dan penggunaan elemen visual yang diadaptasi dari logo puskesmas. Kemudian komponen fungsional memperhatikan keterbacaan, kejelasan, dan *layout* visual pada media pendaftaran tersebut dengan meninjau dari kebutuhan dan latar belakang pengunjung. Komponen sistem mencakup efektivitas dalam penyampaian informasi, seperti pemilihan kalimat yang sederhana dan alur baca yang mudah, ketiga komponen tersebut akan menjadi landasan dalam perancangan *UI* dan *UX* yang sesuai dengan kebutuhan pasien dan pengunjung di Puskesmas Sangkrah. Gaya visual yang tepat untuk target khalayak yaitu menggunakan visual yang minimalis, *clean* dan modern dengan tata letak yang mengedepankan fungsi. Pendekatan komunikasi pada perancangan *user interface* media pendaftaran ini adalah AISAS (Attention, Interest, Action, Share) untuk memudahkan penyebaran informasi dan promosi kepada target khalayak.

Warna



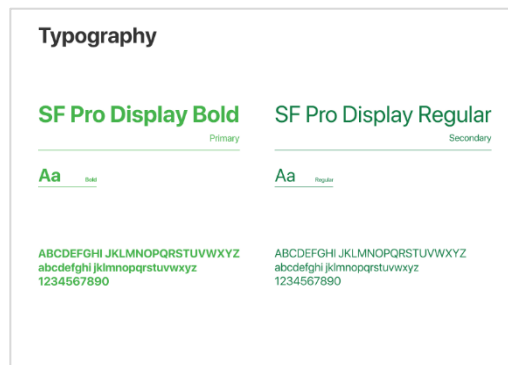
Gambar 1 Skema warna

Sumber: Rayyan, 2022

Pemilihan warna pada perancangan ini mengadopsi warna identitas dari logo puskesmas. Warna tersebut berkesinambungan dengan makna pada logo puskesmas yaitu hijau melambangkan derajat kesehatan masyarakat yang tinggi dan putih melambangkan pengabdian luhur puskesmas. Dipilihnya

warna tersebut tentunya untuk memberikan konsistensi visual dan selaras dengan konsep pesan yaitu profesional.

Tipografi

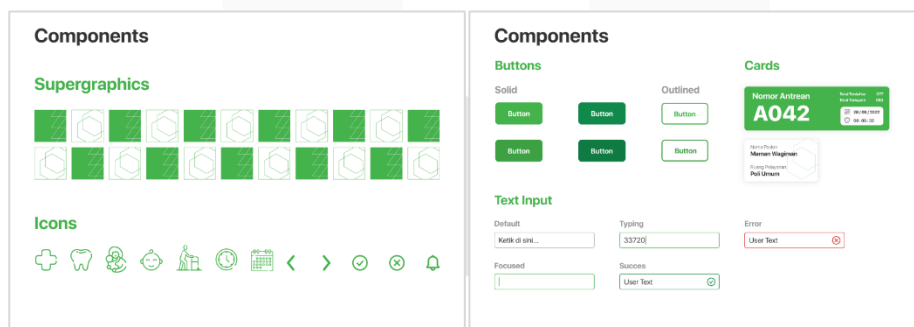


Gambar 2 Typeface SF Pro Display

Sumber: Rayyan, 2022

Jenis huruf yang sesuai dengan teori dan analisis matriks adalah jenis *sans serif* yang memiliki *readability* yang baik untuk *user interface* dan memberikan kesan bersih serta modern.

Visual Pendukung



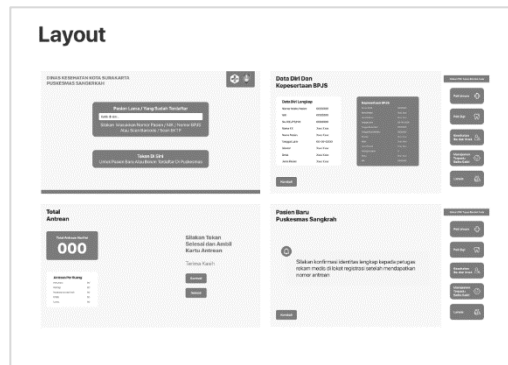
Gambar 4 Visual Pendukung

Sumber: Rayyan, 2022

User interface APM menggunakan ikon dengan gaya flat yang mudah dilihat dan dikenali, hal itu untuk memudahkan pasien yang kesulitan atau tidak dapat membaca tulisan. Selain itu penerapan *supergraphic* sebagai ciri visual

yang konsisten di setiap *page* yang ada, sehingga terkesan satu kesatuan. Ilustrasi berupa foto sebagai visual pendukung sehingga tampak profesional dan tidak membosankan.

Layout

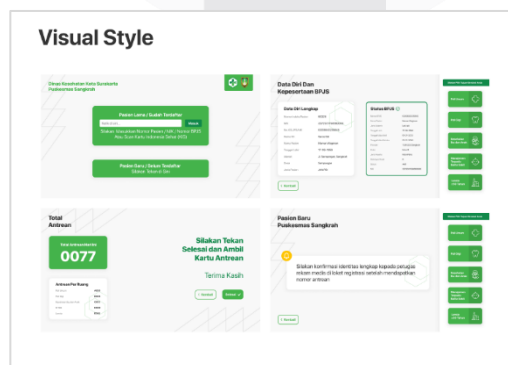


Gambar 3 Layout UI APM Puskesmas Sangkrah

Sumber: Rayyan, 2022

Tata letak menerapkan gaya yang dinamis dengan menggabungkan keseimbangan simetris dan asimetris, hal itu untuk memberikan kesan nyaman, rapi, dan menarik. Selain itu untuk menambah kenyamanan dan keterbacaan disediakan *white space* dan konsistensi di setiap halaman sehingga pasien maupun pengunjung tidak akan bingung dalam mengoperasikan APM.

Gaya Visual

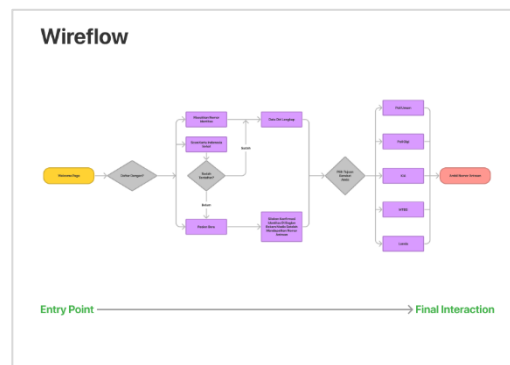


Gambar 5 Gaya Visual UI APM Puskesmas Sangkrah

Sumber: Rayyan, 2022

Mengadopsi gaya visual *flat design* minimalis yang rapi, modern, dan sesuai untuk menyampaikan pesan berupa teks, oleh karena itu pengguna bisa fokus dalam memahami informasi pada APM. Unsur visual berupa ikon, pola geometris dan gambar menjadi pendukung dari gaya visual *flat design*.

Wireflow



Gambar 6 Wireflow APM Puskesmas Sangkrah

Sumber: Rayyan, 2022

Perancangan *user interface* APM melalui tahap *wireflow* untuk mengetahui alur pengoperasian dan apa saja menu atau informasi yang ditampilkan.

Wireframe



Gambar 7 Wireframe APM Puskesmas Sangkrah

Sumber: Rayyan, 2022



Gambar 8 Wireframe APM Puskesmas Sangkrah

Sumber: Rayyan, 2022

UI APM Puskesmas Sangkrah memiliki dua jenis menu pendaftaran yaitu pasien lama dan pasien baru, lalu terdapat lima menu tujuan berobat.

Userflow



Gambar 8 Userflow Pasien Lama

Sumber: Rayyan, 2022



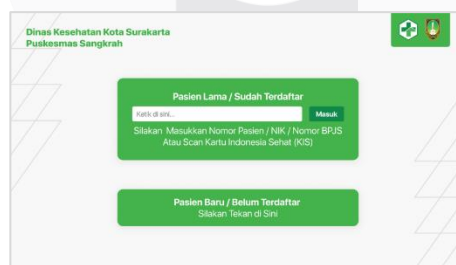
Gambar 9 Userflow Pasien Baru

Sumber: Rayyan, 2022

Alur pengoperasian anjungan pendaftaran mandiri untuk memudahkan pengguna dalam memahami perintah dan informasi yang ditampilkan pada layar.

Media Utama

User Interface Anjungan Pendaftaran Mandiri



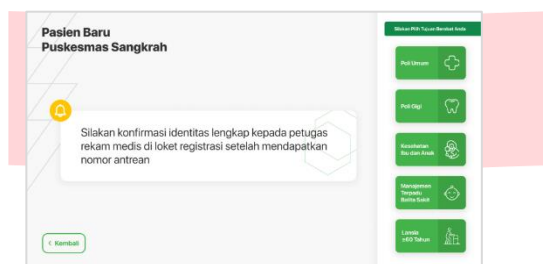
Gambar 10 Welcome Page

Sumber: Rayyan, 2022



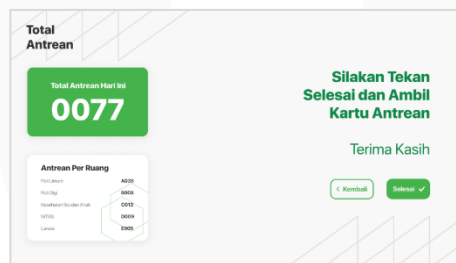
Gambar 11 Data Diri dan Menu Poli

Sumber: Rayyan, 2022



Gambar 12 Pasien Baru dan Menu Poli

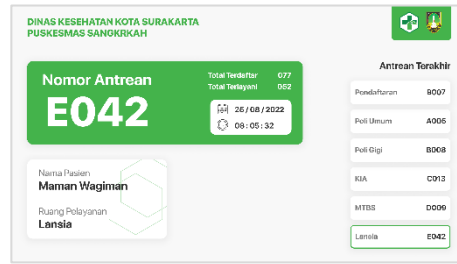
Sumber: Rayyan, 2022



Gambar 13 Last Page dan Info Antrean

Sumber: Rayyan, 2022

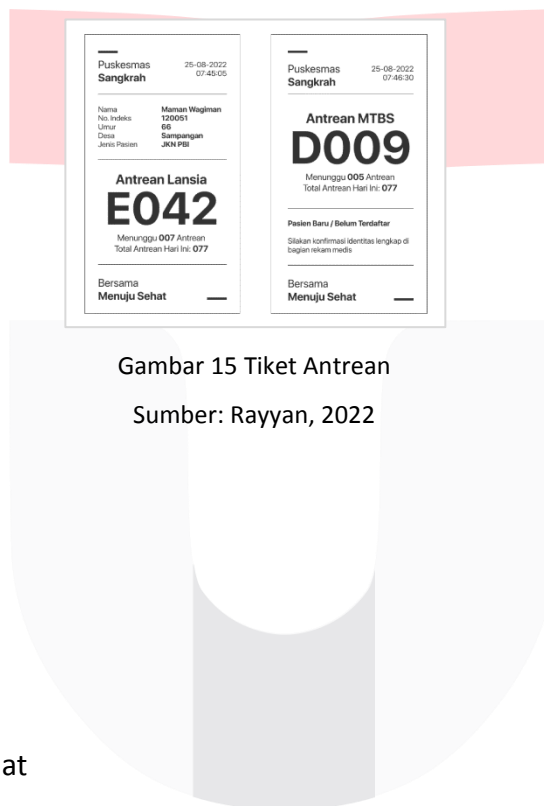
Media Interaktif Nomor Antrean Pasien



Gambar 14 Media Nomor Antrean

Sumber: Rayyan, 2022

Tiket Antrean

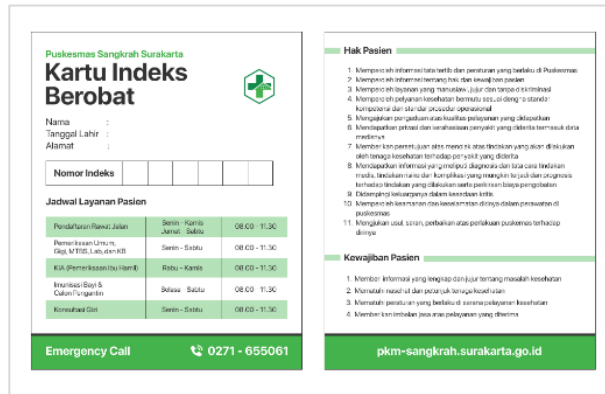


Gambar 15 Tiket Antrean

Sumber: Rayyan, 2022

Media Pendukung

Kartu Indeks Berobat



Gambar 16 Kartu Indeks Berobat

Sumber: Rayyan, 2022

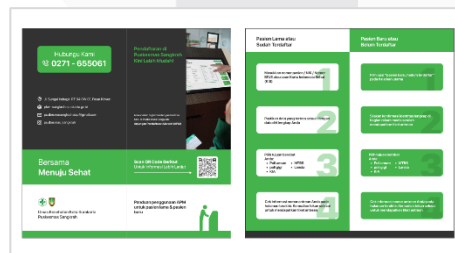
Poster



Gambar 17 Poster

Sumber: Rayyan, 2022

Leaflet



Gambar 18 Leaflet

Sumber: Rayyan, 2022

Media Sosial



Gambar 19 Instagram Post dan Story

Sumber: Rayyan, 2022

KESIMPULAN

Salah satu aspek yang paling berpengaruh dalam meningkatkan pelayanan di puskesmas adalah kualitas layanan registrasi. Didukung dengan kemajuan teknologi digital memungkinkan bagi pasien untuk bisa registrasi secara mandiri melalui anjungan pendaftaran mandiri (APM). Hal tersebut tentunya memberikan kemudahan bagi pasien maupun pengunjung dan pelayanan di puskesmas menjadi lebih efektif dan efisien.

Penelitian yang dilakukan secara bertahap melalui observasi, pengumpulan data dan analisis penggunaan APM di Puskesmas Sangkrah, maka diperlukan sebuah perancangan *user interface* yang ramah dengan pasien. Perancangan tersebut bertujuan untuk memudahkan pasien dalam mengakses dan mengoperasikan APM, kemudahan tersebut didukung oleh visual yang sesuai dengan data target khalayak.

Perancangan *user interface* APM di Puskesmas Sangkrah menggunakan gaya visual minimalis yang didukung visual berupa ikon bergaya *flat design*, hal tersebut merujuk pada data dan analisis kebutuhan khalayak, sebagian dari khalayak adalah lansia dan memiliki masalah penglihatan. Informasi yang diberikan pada APM meliputi data diri dan data BPJS pasien untuk memastikan data yang dimasukkan benar, informasi bagi pasien baru, dan informasi mengenai total antrean. Informasi pada APM terintegrasi

dengan monitor di ruang tunggu yang menampilkan informasi lengkap antrean, waktu, dan tanggal.

Diharapkan pada penelitian selanjutnya untuk dapat melakukan *user testing* terlebih dahulu kepada pengunjung maupun pasien sehingga dapat mengetahui masukan langsung dari pengguna untuk kemudian dapat dievaluasi baik *UI* maupun *UX*-nya sehingga pengoperasian APM menjadi lebih nyaman dan cepat. Selain itu, diperlukan juga sosialisasi penggunaan APM melalui berbagai media informasi baik digital maupun cetak, dengan memaksimalkan konten video berupa *motion graphic* untuk bisa ditampilkan pada *website*, media sosial, maupun *on-site*. Selanjutnya, dalam pendekatan visual untuk bisa konsisten dengan identitas visual yang sudah dimiliki Puskesmas, sehingga tercipta kesan satu-kesatuan. Selain itu, perlu untuk mempertimbangkan setiap informasi yang ditampilkan, apakah itu perlu bagi pasien atau tidak. Hal itu untuk meningkatkan efektivitas informasi yang disampaikan dan menunjang estetika tampilan.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Peneliti ucapkan kepada Dinas Kesehatan Kota Surakarta, Puskesmas Sangkrah, narasumber, responden (pengunjung dan pasien), orang-orang sekitar peneliti dan pihak terkait yang sudah banyak membantu melengkapi data maupun informasi dalam perancangan *user interface* media pendaftaran Puskesmas Sangkrah.

DAFTAR PUSTAKA

Adrinura, Dimas dan Dicky Hidayat. (2020). *Perancangan Aplikasi Mobile Apps Konsultasi Online Pusat Inovasi Psikologi Unpad*. e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.2 April 2021.

- Al-Bahra Bin Ladjamudin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.
Tangerang: Graha Ilmu.
- Andiva, W. G., Sulistianto, N., & Siswanto, R. (2020). *Perancangan Desain UI/UX Mobile Untuk Informasi Seputar Game Online Di Indonesia*. eProceedings of Art & Design, 7(3).
- Aristo Hadi, Sutopo. (2002). *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta : J&J Learning.
- Cangara, Hafied. (2013). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dinata, Alharia. (2018). *Pendampingan penyusunan DED Pembangunan puskesmas kecamatan dempo utara Kota Pagar Alam*. Ngabdimas.
- Mindarti, Lely Indah. (2016). *Manajemen Pelayanan Publik: Menuju Tata Kelola yang Baik*. Malang, UB Press.
- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari. (1992). *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta, Gadjah Mada University Press.
- Tjiptono, Fandy. 2012. *Service Management Mewujudkan Layanan Prima*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Sinambela. (2014). *Reformasi Pelayanan Publik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual, Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Swasty, Wirania dan Andreas Rio Adriyanto. (2017). *Does Color Matter on Web User Interface Design*. COMMIT JOURNAL, VOL. 11 NO. 1.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.