DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS iv

KATA PENGANTAR v

LEMBAR PERSEMBAHAN vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR LAMPIRAN xvii

DAFTAR ISTILAH xxi

Bab I PENDAHULUAN 1

I.1 Latar Belakang 1

I.2 Perumusan Masalah 3

I.3 Tujuan Penelitian 4

I.4 Batasan Penelitian 4

I.5 Manfaat Penelitian 5

I.6 Sistematika Penulisan 5

Bab II TINJAUAN PUSTAKA 7

II.1 *Mobile Application* 7

II.2 Tipe Kepribadian DISC 7

II.3 Telkomedika 9

II.4 *User Interface*/*User Experience* (UI/UX) 10

II.5 Metode *Design thinking* 11

II.6 Figma 12
II.7 Teori Gaya Design (*Gestalt Principle*) 13
II.8 *User Interface Style Guideline* 13
II.8.1 Color 13
II.8.2 Typography 14
II.8.3 Shape 15
II.8.4 Layout 15
II.9 *Use case diagram* 16
II.10 User Scenario 18
II.11 *Class Diagram* 18
II.12 *Sequence Diagram* 20
II.13 *Usability Testing* 21
II.14 Maze 22
II.15 *Single Ease Question* (SEQ) 22
II.16 *Iterative Design* 23
II.17 *User Acceptance Testing* 23
II.18 *System Usability Scale* (SUS) 24
II.19 Flutter 25
II.20 Dart 25
II.21 Penelitian Terdahulu 26
Bab III Metodologi Penelitian 29
III.1 Model Konseptual 29
III.2 Sistematika Penyelesaian Masalah 30
III.3 Pengumpulan Data 33
III.4 Pengolahan Data atau Pengembangan Produk 34
III.5 Alasan Pemilihan Metode 35

Bab IV Analisis dan Perancangan 37
IV.1 Proses Bisnis 37
IV.1.1 Proses Bisnis *Existing* 38
IV.1.2 *Gap analysis* 41
IV.1.3 Proses Bisnis *Targetting* 43
IV.2 *Emphatize* (Analisis) 46
IV.2.1 Emphaty Map 47
IV.3 Define 49
IV.3.1 *User Persona* 49
IV.3.2 *User Journey Map* 50
IV.4 Ideate 52
IV.4.1 *Impact Effort* Matrix (*Prioritize Map*) 52
IV.4.2 *Use Case Diagram* 53
IV.4.3 *Use Case Scenario* 54
IV.4.4 *Activity Diagram* 62
IV.4.5 *Class Diagram* 74
IV.4.6 *Sequence Diagram* 74
IV.4.7 Material Desain/ *UI Style Guideline* 81
IV.4.8 *Low Fidelity* 85
Bab V Implementasi dan Pengujian 90
V.1 *Prototype* 90
V.1.1 *High Fidelity* 90
V.1.2 Prototyping *High Fidelity* 107
V.2 *Testing Prototype Design* 107
V.2.1 *Usability Testing* 108
V.2.2 Hasil Akhir Skor SEQ 110

V.3 *Iterative Design Prototype* 111
V.3.1 *Feedback Grid* 111
V.3.2 *Iterative Design Prototype* Setelah *Usability Testing* 111
V.4 Implementasi *Front-end* 113
V.4.1 Hasil Implementasi Halaman Registrasi 113
V.4.2 Hasil Implementasi Halaman *Login* 114
V.4.3 Hasil Implementasi Halaman Ganti Kata Sandi 114
V.4.4 Hasil Implementasi Halaman Beranda 115
V.4.5 Hasil Implementasi Halaman Informasi Poli Umum 115
V.4.6 Hasil Implementasi Halaman Informasi Poli Gigi 116
V.4.7 Hasil Implementasi Halaman Jadwal Dokter-Semua 116
V.4.8 Hasil Implementasi Halaman Jadwal Dokter-Poli Umum 117
V.4.9 Hasil Implementasi Halaman Jadwal Dokter-Poli Gigi 117
V.4.10 Hasil Implementasi Halaman Ambulan 118
V.4.11 Hasil Implementasi Halaman Informasi RS Rujukan 118
V.4.12 Hasil Implementasi Halaman Informasi Apotek 119
V.4.13 Hasil Implementasi Halaman Informasi UGD 119
V.4.14 Hasil Implementasi Halaman Artikel 120
V.4.15 Hasil Implementasi Halaman Reservasi Poli Umum 120
V.4.16 Hasil Implementasi Halaman Reservasi Poli Gigi 121
V.4.17 Hasil Implementasi Halaman Riwayat-Semua 121
V.4.18 Hasil Implementasi Halaman Riwayat-Antre 122
V.4.19 Hasil Implementasi Halaman Riwayat-Mendatang 122
V.4.20 Hasil Implementasi Halaman Riwayat-Selesai 123
V.4.21 Hasil Implementasi Halaman Tanya Kami 123
V.4.22 Hasil Implementasi Halaman Profil 124

V.5 *Testing* Implementasi 124
V.5.1 *User Acceptance Testing* 124
V.5.2 Hasil Akhir Skor SUS 127
Bab VI Kesimpulan dan Saran 128
VI.1 Kesimpulan 128
VI.2 Saran 129
DAFTAR PUSTAKA 130
LAMPIRAN 134