

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI
PEDULI SEHAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN
METODE *DESIGN THINKING* DAN *USABILITY*
*TESTING (MAZE DESIGN)***

PROYEK

Oleh:

**MANOGIHON PASARIBU
NIM: 17.211.3292
VEPPRY CRISDIANTO NABABAN
NIM: 17.211.3349
DANIEL KRISTIAN SIJABAT
NIM: 17.211.3144**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2022**

**USER INTERFACE DESIGN OF PEDULI SEHAT
APPLICATION USING DESIGN THINKING
APPROACH METHODS AND USABILITY
TESTING (MAZE DESIGN)**

FINAL PROJECT

By:

**MANOGIHON PASARIBU
Student Number: 17.211.3292
VEPPRY CRISDIANTO NABABAN
Student Number: 17.211.3349
DANIEL KRISTIAN SIJABAT
Student Number: 17.211.3144**



**STUDY PROGRAM OF INFORMATION SYSTEM
FACULTY OF INFORMATICS
MIKROSKIL UNIVERSITY
MEDAN
2022**

LEMBARAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI
PEDULI SEHAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN
METODE *DESIGN THINKING* DAN *USABILITY*
*TESTING (MAZE DESIGN)***

PROYEK

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

MANOGIHON PASARIBU
NIM: 17.211.3292
VEPPRY CRISDIANTO NABABAN
NIM: 17.211.3349
DANIEL KRISTIAN SIJABAT
NIM: 17.211.3144

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Sudarto, S.Kom., M.Kom

Zulpa Salsabila, S.Kom.,
M.M.SI

Medan, 2022

Diketahui dan Disahkan

Oleh:

Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Rin Rin Meilani Salim,
S.Kom., M.Kom

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Manogihon Pasaribu
NIM : 172113292
Peminatan : Sistem Enterprise

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* Aplikasi Peduli Sehat Menggunakan Pendekatan Metode *Design Thinking* dan *Usability Testing (Maze Design)*

Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telephone Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 4 Februari 2022

Saya yang membuat pernyataan,



Manogihon Pasaribu

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Veppry Crisdianto Nababan
NIM : 172113349
Peminatan : Sistem Enterprise

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi Peduli Sehat Menggunakan Pendekatan Metode Design Thinking Dan Usability Testing (*Maze Design*)

Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telephone Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 4 Februari 2022

Saya yang membuat pernyataan,



Veppry Crisdianto Nababan

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Daniel Kristian Sijabat
NIM : 172113144
Peminatan : Sistem Enterprise

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* Aplikasi Peduli Sehat Menggunakan Pendekatan Metode *Design Thinking* dan *Usability Testing (Maze Design)*
Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telephone Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 4 Februari 2022
Saya yang membuat pernyataan,



Daniel Kristian Sijabat

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PEDULI SEHAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN METODE DESIGN THINKING DAN USABILITY TESTING (MAZE DESIGN)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sudah banyak menyentuh berbagai bidang dan aspek kehidupan di masyarakat, salah satunya adalah layanan informasi kesehatan dan medis. Pelayanan informasi kesehatan dan medis adalah bidang yang di dalamnya terkait kegiatan yang mendukung informasi layanan dan fasilitas kesehatan, rekam medis dari perawatan seorang pasien, dan proses administrasinya. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini salah satunya dapat dilihat dengan banyaknya pemanfaatan aplikasi mobile khususnya di bidang kesehatan dan medis. Dalam kasus ini, penulis akan melakukan perancangan antarmuka aplikasi yang bertemakan layanan kesehatan dan medis. Dalam aktivitas perancangannya menggunakan metode pendekatan dari Design Thinking yang berorientasi pengguna sebagai penerima manfaat.

Setelah menghasilkan rancangan antarmuka aplikasi, akan dilakukan pengujian usability menggunakan tool dari Maze Design. Pengujian dilakukan dengan memberikan link pengujian dari Maze Design yang berisikan beberapa misi atau alur yang dilewati user untuk suatu tugas dalam aplikasi yang dirancang.

Kata kunci: Design Thinking, pengujian usability, antarmuka

ABSTRACT

The development of technology and information today has touched many fields and aspects of life in society, one of which is health and medical information services. Health and medical information services are fields in which related activities support information on health services and facilities, medical records of a person's care, and administrative processes. One of the current technological developments can be seen with the use of mobile applications, especially in the health and medical fields.

In this case, the author will design an application interface with the theme of health and medical services. In its design activities, it uses an approach method of Design Thinking aimed at the user as the beneficiary.

After generating the application interface design, usability testing will be carried out by using tools from the Maze Design. This is done by providing a link test of the Maze Design that contains several missions or paths that the user passes for a task in the designed application.

Keywords: Design Thinking, usability testing, interface

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan *User Interface* Aplikasi Peduli Sehat Menggunakan Pendekatan Metode *Design Thinking* Dan *Usability testing (Maze Design)*”, yang disusun untuk memenuhi syarat kelulusan memperoleh kesarjanaan tahap pendidikan strata I di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.

Selama penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Sudarto, S.Kom., M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing I yang membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Ibu Zulpa Salsabila, S.Kom., M.M.S.I., sebagai Dosen Pembimbing II yang membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. DR. Muhammad Fauzi, sebagai dokter yang bersedia untuk diwawancarai demi kepentingan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Subur Nababan, sebagai narasumber yang bersedia untuk diwawancara dan juga bersedia memberikan dokumen terkait penelitian yang penulis kerjakan.
5. Orang tua dan keluarga yang senantiasa mendukung dan memberikan dorongan baik dari segi moral maupun material sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Medan, 2022

Penulis

Manogihon Pasaribu

Veppy Crisdianto Nababan

Daniel Kristian Sijabat

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Proyek	1
1.2 Tujuan Proyek	2
1.3 Ruang Lingkup Proyek.....	3
1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	7
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	7
2.2.1 Karakteristik Perangkat <i>Mobile</i>	8
2.3 Layanan Informasi Kesehatan Medis	8
2.3.1 Artikel Kesehatan	9
2.3.2 Catatan Kesehatan.....	9
2.3.3 Registrasi Layanan Kesehatan.....	9
2.3.4 Fasilitas Kesehatan Medis	9
2.4 <i>Design Thinking</i>	10
2.4.1 <i>Empathize</i>	11
2.4.2 <i>Define</i>	15
2.4.3 <i>Ideate</i>	17
2.4.4 <i>Prototype (High-Fidelity)</i>	20
2.4.5 <i>Test</i>	22
2.5 <i>Usability testing (Maze Design)</i>	22
2.5.1 Tahapan <i>Usability testing</i>	24
2.5.2 Kelas Kelayakan Skor <i>Usability testing</i>	25
2.6 Penelitian Terdahulu.....	25
BAB III PELAKSANAAN PROYEK	27
3.1 <i>Design Thinking</i>	27
3.2 <i>Empathize</i>	29

3.2.1	Observasi	29
3.2.2	Wawancara.....	33
3.2.3	Empathy Map	33
3.2.4	Persona.....	36
3.3	<i>Define</i>	40
3.3.1	User Journey Map	41
3.3.2	Information Architecture	41
3.4	<i>Ideate</i>	42
3.4.1	Wireframe (Low-Fidelity)	42
3.4.2	Userflow.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		54
4.1	<i>Prototype (High-Fidelity)</i>	54
4.1.1	Prototype (General User).....	54
4.1.2	Prototype (Admin)	78
4.2	<i>Usability testing (Maze Design)</i>	87
4.2.1	Hasil Usability testing (Maze Design) Keseluruhan.....	104
4.2.2	Hasil Kuesioner Usability testing	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		109
5.1	Kesimpulan.....	109
5.2	Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....		111
LAMPIRAN.....		115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Prosedur Metode <i>Design Thinking</i>	11
Gambar 2. 2	<i>Empathy map</i>	14
Gambar 2. 3	Persona.....	15
Gambar 2. 4	Contoh <i>User Journey Map</i>	16
Gambar 2. 5	Contoh <i>Information Architecture</i>	17
Gambar 2. 6	Contoh <i>Wireframe (Low-Fidelity)</i>	19
Gambar 2. 7	Contoh <i>Userflow</i>	20
Gambar 2. 8	<i>Prototype (High- Fidelity)</i>	22
Gambar 2. 9	Tiga Tingkat Kelayakan Skor <i>Usability testing</i>	25
Gambar 3. 1	Alur Perancangan UI Aplikasi dalam Metode <i>Design Thinking</i> .	28
Gambar 3. 2	Tampilan Menu Utama Halodoc.....	30
Gambar 3. 3	Tampilan Menu Aplikasi Peduli Lindungi	31
Gambar 3. 4	Tampilan Menu Utama Aplikasi <i>Mobile JKN</i>	32
Gambar 3. 5	<i>Empathy Map</i> Pasien	35
Gambar 3. 6	<i>Empathy Map</i> Kepada Petugas Medis	36
Gambar 3. 7	Persona 1.....	37
Gambar 3. 8	Persona 2.....	38
Gambar 3. 9	Persona 3.....	39
Gambar 3. 10	Persona 4.....	40
Gambar 3. 11	<i>Journey Map</i> Pengguna Aplikasi Peduli Sehat.....	41
Gambar 3. 12	<i>Information Architecture</i> Aplikasi Peduli Sehat.....	42
Gambar 3. 13	<i>Wireframe</i> Tampilan Aplikasi (belum daftar)	43
Gambar 3. 14	<i>Wireframe</i> Halaman Daftar.....	44
Gambar 3. 15	<i>Wireframe</i> Halaman Profil.....	45
Gambar 3. 16	<i>Wireframe</i> Halaman Beranda (<i>user</i> sudah daftar)	46
Gambar 3. 17	<i>Wireframe</i> Temukan Fasilitas Kesehatan Terdekat	47
Gambar 3. 18	<i>Wireframe</i> Registrasi Layanan Kesehatan	48
Gambar 3. 19	<i>Wireframe</i> Artikel Kesehatan	49
Gambar 3. 20	<i>Wireframe</i> Catatan Kesehatan Pribadi.....	50
Gambar 3. 21	<i>Userflow</i> Proses Daftar	51
Gambar 3. 22	<i>Userflow</i> Menu Temukan Fasilitas Kesehatan Terdekat	51
Gambar 3. 23	<i>Userflow</i> Menu Registrasi Layanan Kesehatan	52
Gambar 3. 24	<i>Userflow</i> Menu Artikel Kesehatan	52
Gambar 3. 25	<i>Userflow</i> Menu Catatan Kesehatan Pribadi	53
Gambar 3. 26	<i>Userflow</i> Menu Profil	53
Gambar 4. 1	<i>Prototype Splash Screen</i>	55
Gambar 4. 2	<i>Prototype</i> Halaman Pertama Sebelum Daftar Akun	56
Gambar 4. 3	Daftar Nomor <i>Handphone</i>	57
Gambar 4. 4	Verifikasi Nomor <i>Handphone</i>	58
Gambar 4. 5	<i>Form</i> Daftar Peduli Sehat	59
Gambar 4. 6	<i>Prototype</i> Beranda (Sesudah Mendaftar).....	61
Gambar 4. 7	<i>Prototype</i> Menu Artikel	62
Gambar 4. 8	<i>Prototype</i> Artikel	63
Gambar 4. 9	<i>Prototype</i> Profil.....	64
Gambar 4. 10	<i>Prototype</i> Daftar Layanan Kesehatan	65

Gambar 4. 11 <i>Prototype</i> Daftar Layanan Kesehatan (Profil Dokter)	66
Gambar 4. 12 <i>Prototype</i> Daftar Layanan Kesehatan (<i>Confirm</i>)	67
Gambar 4. 13 <i>Prototype</i> Daftar Layanan Kesehatan (<i>Checkout</i>)	68
Gambar 4. 14 <i>Appointment Status</i> (Pembayaran).....	69
Gambar 4. 15 <i>Appointment Status</i> (<i>Payment is successfully made</i>)	71
Gambar 4. 16 <i>Appointment Status</i> (<i>Your appointment has been confirmed</i>) ...	72
Gambar 4. 17 <i>Appointment Status</i> (<i>Add your medical records</i>).....	73
Gambar 4. 18 <i>Prototype</i> Notifikasi.....	74
Gambar 4. 19 <i>Prototype</i> Catatan Kesehatan Pribadi	75
Gambar 4. 20 <i>Prototype</i> Temukan FASKES Terdekat	77
Gambar 4. 21 <i>Prototype</i> Temukan FASKES Terdekat (<i>More</i>)	78
Gambar 4. 22 <i>Prototype</i> Peduli Sehat Khusus Admin	79
Gambar 4. 23 <i>Prototype</i> Artikel (Admin).....	80
Gambar 4. 24 <i>Prototype</i> Pasien (Admin).....	81
Gambar 4. 25 <i>Prototype</i> Pasien Konfirmasi Kehadiran dan Selesai (Admin) .	82
Gambar 4. 26 <i>Prototype</i> Dokter (Admin).....	83
Gambar 4. 27 <i>Prototype</i> FASKES (Admin).....	84
Gambar 4. 28 <i>UI Flow</i> Artikel (Admin).....	85
Gambar 4. 29 <i>UI Flow</i> Pasien (Admin).....	85
Gambar 4. 30 <i>UI Flow</i> Dokter (Admin)	86
Gambar 4. 31 <i>UI Flow</i> FASKES (Admin)	87
Gambar 4. 32 <i>Mission's Path</i> Daftar	91
Gambar 4. 33 <i>Usability Breakdown</i> Daftar	92
Gambar 4. 34 <i>Mission's Path</i> (Fasilitas Kesehatan Terdekat)	93
Gambar 4. 35 <i>Usability Breakdown</i> FASKES Terdekat	93
Gambar 4. 36 <i>Mission's Path</i> Daftar Layanan Kesehatan (1-8).....	94
Gambar 4. 37 <i>Mission's Path</i> Daftar Layanan Kesehatan (9-15).....	95
Gambar 4. 38 <i>Usability Breakdown</i> (Daftar Layanan Kesehatan)	96
Gambar 4. 39 <i>Mission's Path</i> Notifikasi	97
Gambar 4. 40 <i>Usability Breakdown</i> Notifikasi.....	97
Gambar 4. 41 <i>Mission's Path</i> Artikel	98
Gambar 4. 42 <i>Usability Breakdown</i> Artikel	99
Gambar 4. 43 <i>Mission's Path</i> CKP.....	99
Gambar 4. 44 <i>Usability Breakdown</i> CKP	100
Gambar 4. 45 <i>Mission's Path</i> Keluar / <i>Log out</i>	101
Gambar 4. 46 <i>Usability Breakdown</i> <i>Log out</i> / Keluar	102
Gambar 4. 47 <i>Mission's Path</i> <i>Log in</i> / Masuk.....	103
Gambar 4. 48 <i>Usability Breakdown</i> <i>Log in</i> / Masuk	103
Gambar 4. 49 Hasil <i>Usability testing</i> Keseluruhan Misi	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Pelaksanaan Proyek	5
Tabel 2. 1 Daftar Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 3. 1 Tabel Perbandingan	32
Tabel 4. 1 Misi <i>Usability test (Maze Design)</i>	88
Tabel 4. 2 <i>Tester Usability testing (Maze Design)</i>	89
Tabel 4. 3 <i>Usability Breakdown</i> Daftar	92
Tabel 4. 4 <i>Usability Breakdown</i> FASKES Terdekat	94
Tabel 4. 5 <i>Usability Breakdown</i> Daftar Layanan Kesehatan.....	96
Tabel 4. 6 <i>Usability Breakdown</i> Notifikasi	98
Tabel 4. 7 <i>Usability Breakdown</i> Artikel	99
Tabel 4. 8 <i>Usability Breakdown</i> CKP	100
Tabel 4. 9 <i>Usability Breakdown</i> Log out / Keluar	102
Tabel 4. 10 <i>Usability Breakdown</i> Log in / Masuk	103
Tabel 4. 11 Kuesioner dan Hasil <i>Usability Testing</i>	105



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	115
Lampiran 2.....	115
Lampiran 3.....	116
Lampiran 4.....	117
Lampiran 5.....	118



UNIVERSITAS MIKROSKIL