



REDESIGN UI/UX APLIKASI MOBILE JKN DENGAN METODE DESIGN THINKING UNTUK EFISIENSI AKSES LAYANAN KESEHATAN

Ahmad Rayhaan Yusri¹⁾, Mia Kamayani Sulaeman²⁾

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Corresponding Author: ² mia.kamayani@uhamka.ac.id

Article Info

Article history:

Received: Nov 28, 2025

Revised: Des 09, 2025

Accepted: Des 17, 2025

Published: Feb 01, 2026

Keywords:

User Experience

User Interface

Design Thinking

Mobile JKN

Usability Testing

System Usability Scale

Healthcare Application

Maze Testing

UI/UX Redesign

ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap layanan kesehatan yang cepat, efisien, dan mudah diakses. Mobile JKN merupakan aplikasi resmi BPJS Kesehatan, namun masih ditemukan berbagai kendala terkait User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang memengaruhi efektivitas penggunaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang (redesign) UI/UX Mobile JKN guna meningkatkan kemudahan, efisiensi, dan kualitas pengalaman pengguna. Dataset penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap pengguna aktif Mobile JKN, serta dilakukan pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang melibatkan 20 responden dan Usability Testing yang melibatkan 10 narasumber. Penelitian mengadopsi pendekatan Design Thinking melalui lima tahap utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Evaluasi dilakukan menggunakan metode SUS dan Usability Testing melalui platform Maze. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai SUS dari 36,75 (kategori *Not Acceptable*) menjadi 71,95 (kategori *Acceptable*), dengan selisih peningkatan sebesar 35,20 poin. Selain itu, hasil Usability Testing meningkat dari 64,28% menjadi 82,85%, dengan kenaikan sebesar 18,57%. Temuan tersebut membuktikan bahwa proses redesign berhasil meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Mobile JKN.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY SA 4.0)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang sangat cepat di era globalisasi memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor kesehatan. TI memungkinkan pengolahan dan penyebaran informasi secara digital serta mendukung manajemen rumah sakit, pengobatan, dan penelitian medis. Pemanfaatan TI kini semakin diperhatikan karena meningkatkan efektivitas dan kualitas layanan Kesehatan [1]. Pemerintah berfungsi sebagai penyedia layanan publik yang menghubungkan masyarakat. Berdasarkan Pasal 3b Undang-Undang No. 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik, sistem pelayanan publik harus mematuhi prinsip tata kelola yang baik. Selain itu, Keputusan Menteri Pemberdayaan Aparatur Negara No. 63/KEP/M.PAN/7/2003 menegaskan bahwa tugas pemerintah adalah memberikan pelayanan publik terbaik kepada Masyarakat [2].

Pemerintah Indonesia meningkatkan kualitas layanan kesehatan melalui aplikasi Mobile JKN dari BPJS Kesehatan. Aplikasi ini bertujuan

mempermudah akses layanan secara online, mengurangi antrean fasilitas kesehatan, serta membuat proses administrasi lebih efisien tanpa harus datang langsung ke kantor atau rumah sakit [3]. Namun, aplikasi Mobile JKN masih menghadapi masalah UI/UX. Navigasi rumit, ikon kurang jelas, hierarki informasi membingungkan, dan tampilan yang padat membuat pengguna kesulitan menemukan fitur penting serta memahami informasi yang disajikan [4].

Menilai usability UI/UX penting untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna sebelum dan sesudah redesign. Perhitungan skor SUS mengikuti standar agar hasil evaluasi akurat. [5]

Evaluasi SUS dilakukan melalui sepuluh pertanyaan dengan lima pilihan jawaban. Sepuluh responden mengisi kuesioner tersebut. Hasil SUS diinterpretasikan dalam tiga kategori: 0–50 Not

Acceptable, 50–70 Marginal, dan 70–100 Acceptable [6].

Dalam System Usability Scale (SUS), skor item ganjil dihitung dengan mengurangi 1 dari nilai respon, sedangkan item genap dikurangi dari 5. Jumlah skor kontribusi dikalikan 2,5 untuk memperoleh skor akhir menggunakan rumus perhitungan SUS. $SUS\ Score = \{(S1-1)+(5-S2)+(S3-1)+(5-S4)+(S5-1)+(5-S6)+(S7-1)+(5-S8)+(S9-1)+(5-S10)\} \times 2.5$. Berdasarkan hasil perhitungan dari 20 responden, diperoleh skor SUS sebesar 35,75 yang masuk kategori Not Acceptable.

Usability Testing adalah proses evaluasi aplikasi untuk menilai kemudahan penggunaan serta pengalaman pengguna. Metode ini mengidentifikasi masalah, peluang perbaikan, dan preferensi pengguna, yang menjadi dasar perancangan ulang aplikasi [7]. Rata-rata keberhasilan Usability Testing sebesar 64,28% dari 10 narasumber menunjukkan bahwa Mobile JKN sebelum redesign belum efisien. Sepuluh narasumber ini juga merupakan bagian dari 20 responden SUS, sehingga kedua data saling melengkapi.

Wawancara dengan 10 narasumber mengungkapkan bahwa aplikasi dinilai cukup baik, tetapi banyak aspek perlu diperbaiki. Fitur utama mudah ditemukan, tetapi ketiadaan fitur pencarian menyulitkan akses informasi tertentu. Tampilan dinilai ramai dan beberapa fitur kurang jelas. Informasi cukup jelas, namun bahasa teknis sulit dipahami dan notifikasi tidak muncul otomatis. Pendaftaran dianggap sederhana tetapi form sering diisi berulang. Fitur seperti kalkulator kesehatan dianggap tidak penting. Responden merekomendasikan penyederhanaan navigasi, peningkatan konsistensi desain, dan penambahan fitur pencarian. Pendekatan Design Thinking digunakan untuk memperbaiki UI/UX Mobile JKN dengan memahami kebutuhan pengguna, menyederhanakan navigasi, serta menyajikan informasi yang lebih jelas dan mudah dipahami [8]. Pembaruan ini diharapkan dapat meningkatkan akses masyarakat ke layanan kesehatan.

User Interface (UI) merupakan mekanisme yang memungkinkan program berinteraksi dengan pengguna melalui elemen visual pada perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone. UI dirancang agar mudah dipahami pengguna serta dapat dikenali sistem untuk mengeksekusi perintah dengan tepat [9]. Sementara itu, User Experience (UX) adalah persepsi dan reaksi pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan, berfokus pada kenyamanan dan kepuasan pengguna. Jika pengguna tidak merasa nyaman, maka pengalaman penggunaan akan menurun. Perkembangan teknologi digital dan perangkat mobile membuat UX semakin kompleks karena melibatkan berbagai aspek lintas perangkat

[10]. Redesign adalah proses pembaruan desain, struktur, atau fitur suatu produk untuk meningkatkan kualitas, kinerja, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna atau tren pasar [11]. Usability Testing merupakan metode evaluasi yang melibatkan pengguna langsung guna mengidentifikasi permasalahan nyata berdasarkan pengalaman mereka [12]. Metode ini menilai efektivitas, efisiensi, serta kepuasan pengguna, sekaligus memungkinkan analisis mendalam dan pengelompokan masalah secara sistematis sehingga menghasilkan rekomendasi perbaikan yang lebih tepat sasaran [13].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Design Thinking

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking. Peneliti menggunakan Design Thinking karena penelitian ini berfokus pada redesign aplikasi yang sudah pernah dikembangkan. UCD lebih sesuai untuk pengembangan awal suatu sistem, sedangkan Design Thinking lebih tepat untuk inovasi berkelanjutan yang membutuhkan pembaruan, perbaikan, dan peningkatan pengalaman pengguna secara strategis [14]. Design Thinking adalah sebuah metode desain yang berfokus pada pemecahan masalah dengan memahami kebutuhan pengguna yang terlibat dalam prosesnya. Pendekatan ini menekankan empati, eksplorasi ide, serta iterasi solusi guna menciptakan pengalaman yang lebih baik dan inovatif bagi pengguna. Proses Design Thinking terdiri dari lima tahap utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Usability Testing [15].

1. Empathize

merupakan langkah awal Design Thinking yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi serta memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna secara empatik, termasuk melalui wawancara dengan pihak terkait [16].

2. Define

menyusun perumusan masalah secara terperinci berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki sehingga kebutuhan dan harapan pengguna dapat dipahami secara lebih spesifik [17].

3. Ideate

berbagai alternatif solusi dikembangkan sebagai upaya menjawab permasalahan yang ditemukan, termasuk merancang konsep redesign untuk meningkatkan pengalaman pengguna [18].

4. Prototype

kemudian merealisasikan ide tersebut menjadi model awal sistem berupa desain antarmuka *high-fidelity* menggunakan Figma, yang memungkinkan kolaborasi real-time antar desainer [19].

5. Usability Testing

dilakukan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan melalui pengujian prototipe oleh calon pengguna menggunakan Maze, dengan

analisis mencakup *efficiency*, *learnability*, dan *memorability* untuk memperoleh wawasan yang relevan mengenai pengalaman pengguna [20].

System Usability Scale (SUS) adalah metode evaluasi Usability yang menggunakan sepuluh pernyataan berskala untuk memberikan gambaran tingkat kegunaan aplikasi berdasarkan persepsi pengguna [21]. SUS efisien karena tidak memerlukan banyak responden dan tetap memberikan hasil yang andal [22]. Metode ini dinilai berbiaya rendah karena hanya berupa kuis singkat [23]. Perhitungan skor SUS menggunakan rumus berikut: $SUS\ Score = \{(S1-1)+(5-S2)+(S3-1)+(5-S4)+(S5-1)+(5-S6)+(S7-1)+(5-S8)+(S9-1)+(5-S10)\} \times 2.5$, yang menghasilkan nilai 0–100 sebagai representasi kegunaan system [24]. Peneliti menggunakan System Usability Scale (SUS) dan tidak menggunakan Heuristic Evaluation karena Heuristic Evaluation merupakan metode evaluasi yang dilakukan oleh para ahli [25]. Sementara itu, penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang berorientasi pada pengguna nyata.

2.2. Alur Penelitian

Studi ini mengikuti alur Design Thinking yang meliputi lima tahap. Empathize dilakukan melalui observasi aplikasi JKN, wawancara, dan survei untuk memahami masalah pengguna. Define merumuskan problem statement. Ideate menghasilkan gagasan solusi UI/UX dan userflow. Prototype membuat desain di Figma serta prototipe interaktif. Usability Testing menguji prototipe melalui Maze dan menilai hasil menggunakan SUS sebelum iterasi lanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Empathize

Pada tahap Empathize, dilakukan wawancara mendalam kepada pengguna Mobile JKN untuk menggali pengalaman, hambatan, serta kebutuhan mereka. Sebelum wawancara, disusun stimulus riset berisi tujuan, kriteria responden, dan daftar pertanyaan. Responden harus berdomisili di Indonesia, menggunakan Mobile JKN minimal satu tahun, serta pernah memakai fitur administrasi. Pertanyaan difokuskan pada pencarian fitur, navigasi, kejelasan informasi, dan kenyamanan tampilan. Hasil wawancara dianalisis untuk menemukan Pain Point UI, seperti layout padat, ikon membingungkan, teks kecil, warna kurang sesuai, desain tidak konsisten, serta fitur kurang relevan. Pain Point UX meliputi sulit menemukan faskes, alur ganti faskes tidak jelas, form padat, navigasi tidak intuitif, dan proses administrasi membingungkan. Temuan inilah yang menjadi dasar utama redesign UI/UX Mobile JKN.

3.2. Define

Pada tahap Define, peneliti mengidentifikasi seluruh Pain Point pada aspek UI dan UX untuk

menentukan fokus utama permasalahan yang harus diperbaiki. Pain point merupakan kesulitan spesifik yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan layanan atau aplikasi, dan identifikasinya bertujuan mengurangi hambatan serta meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna [26]. Temuan UI meliputi tata letak padat, ikon kurang jelas, ukuran elemen sulit dibaca, inkonsistensi desain, dan fitur pencarian tidak efektif. Sementara itu, permasalahan UX mencakup alur layanan tidak intuitif, informasi sulit diakses, dan proses administrasi membingungkan. Seluruhnya menjadi dasar perumusan solusi pada tahap Ideate.

3.3. Ideate

Pain point yang telah diidentifikasi kemudian dirumuskan kembali ke dalam bentuk How Might We (HMW), yaitu pertanyaan singkat yang digunakan untuk mengklasifikasikan masalah secara lebih terarah dan memicu proses brainstorming dalam pencarian ide dan solusi [27]. Setiap Pain Point dikonversi menjadi pertanyaan menggunakan metode How Might We [28], yang kemudian menjadi dasar pada tahap Ideate. Tahap ini memanfaatkan seluruh pertanyaan HMW untuk merumuskan solusi yang relevan berdasarkan temuan terbanyak dari wawancara, sehingga selaras dengan kebutuhan pengguna. Pada aspek UI, ide solusi mencakup penyusunan ulang tata letak, ikon yang lebih jelas, peningkatan keterbacaan, konsistensi desain, tampilan yang lebih modern, penambahan search bar, dan penyederhanaan homepage. Sementara itu, pada aspek UX, solusi dikembangkan untuk memperbaiki pencarian faskes, alur ganti faskes, pelaporan keluhan, formulir skrining, navigasi layanan, panduan, serta proses penambahan peserta. Pemilihan warna hijau dipilih karena lebih menurunkan stres dibanding biru [29], menciptakan ketenangan [30], lazim pada layanan kesehatan [31], dan memengaruhi persepsi pengguna [32]. Tipografi menggunakan hierarki teks untuk keterbacaan [33] dan font Poppins karena modern serta seimbang [34].

3.4. Prototype

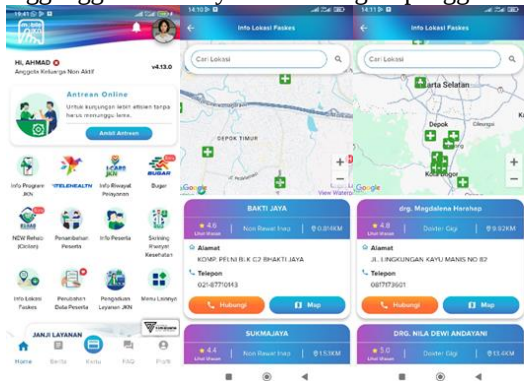
Tahap Prototype menghasilkan perbaikan berbasis HMW dengan konsistensi warna, tipografi, dan ikon. Penyempurnaan mencakup pencarian faskes yang lebih jelas, alur ganti faskes yang lebih sederhana, pelaporan keluhan yang lebih terstruktur, skrining yang lebih mudah diisi, pendaftaran layanan yang lebih efisien, panduan yang lebih mudah diakses, serta penambahan peserta yang lebih intuitif.

3.4.1 Menemukan Lokasi Faskes Terdekat

Prototype menyelesaikan masalah UI/UX dengan navigasi lebih jelas, pencarian faskes lebih mudah, tampilan terstruktur, ikon informatif, warna konsisten, dan desain modern sederhana.

1. Sebelum Redesign

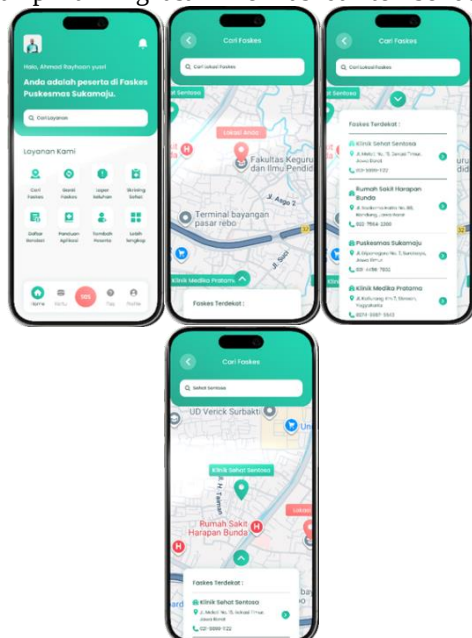
Halaman menemukan faskes membingungkan karena fitur berlebihan, ikon dan font tidak konsisten, peta kecil, tampilan padat, serta pop-up besar yang mengganggu dan menyulitkan navigasi pengguna.



Gambar 1 Tampilan homepage dan fitur pencarian faskes sebelum redesign

2. Sesudah Redesign

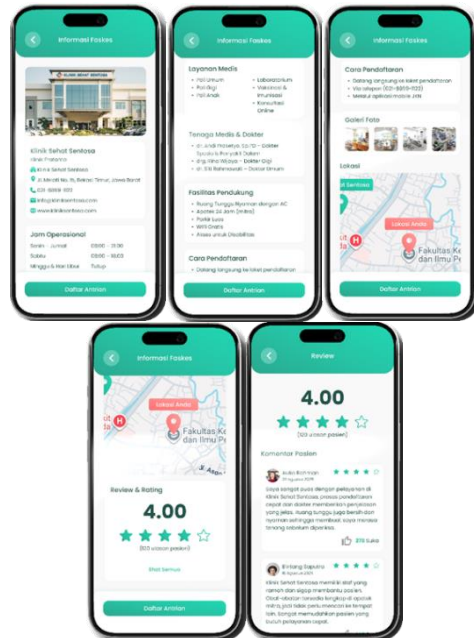
Homepage difokuskan pada fitur utama dengan tata letak rapi dan konsisten. Halaman pencarian faskes kini memiliki peta lebih luas, pop-up kecil informatif, daftar faskes lebih jelas, serta fitur pencarian yang menggerakkan peta otomatis. Menekan pin menampilkan ringkasan informasi dan tombol detail.



Gambar 2 Tampilan homepage dan fitur pencarian faskes sesudah redesign

3. Fitur Tambahan

Pada tahap Redesign, fitur detail faskes ditambahkan untuk memberikan informasi lengkap seperti foto, alamat, jam operasional, layanan, tenaga medis, fasilitas, rating, dan ulasan, serta tombol “Daftar Antrian”, sehingga pengguna lebih mudah mengenali faskes dan mendaftar layanan.



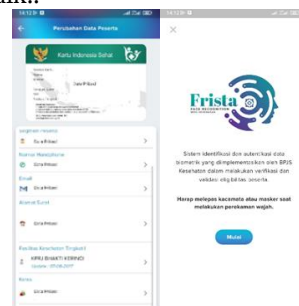
Gambar 3 Tampilan tambahan pada fitur detail fasilitas kesehatan

3.4.2 Ganti Faskes

Alur ganti faskes diperbaiki dengan desain lebih intuitif, tahapan jelas, petunjuk visual, informasi syarat dan batas waktu, serta progress bar untuk membantu pengguna memahami proses dan melakukan perubahan faskes dengan mudah.

1. Sebelum Redesign

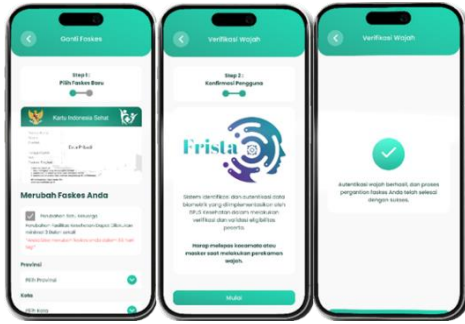
Tampilan ganti faskes dipenuhi kolom dan ikon kurang menarik sehingga menurunkan kenyamanan UI/UX, sedangkan verifikasi wajah sudah jelas dan berfungsi baik..



Gambar 4 Tampilan ganti faskes sebelum redesign

2. Sesudah Redesign

Setelah Redesign, proses ganti faskes dibuat lebih efisien dengan menghapus form data yang tidak perlu, memperbaiki konsistensi UI, serta menambahkan notifikasi keberhasilan proses.



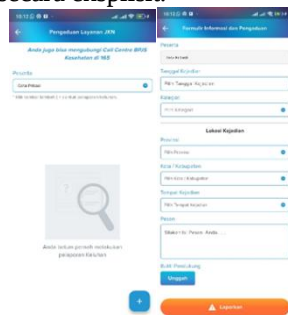
Gambar 5 Tampilan ganti faskes sesudah redesign

3.4.3 Laporan keluhan

Pelaporan keluhan diperbaiki dengan UI yang lebih sederhana, ikon representatif, dan kategori spesifik sehingga minim input manual. Progress bar ditambahkan untuk memandu tiap tahap, membuat alur lebih jelas dan terarah.

1. Sebelum Redesign

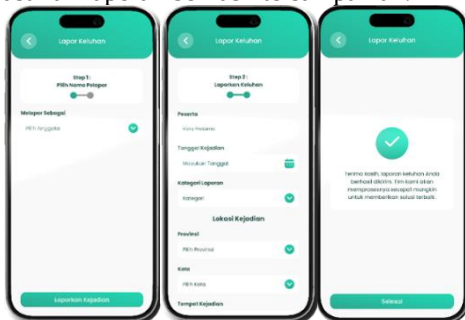
Sebelum Redesign, fitur lapor keluhan belum memiliki indikator progres, tombol Tambah Laporan berukuran kecil dan kurang jelas, serta tombol unggah gambar juga kecil dan tidak menunjukkan fungsi unggah foto secara eksplisit.



Gambar 6 Tampilan lapor keluhan sebelum redesign

2. Sesudah Redesign

Setelah Redesign, fitur lapor keluhan dilengkapi indikator langkah, tombol Tambahkan Laporan diperbesar dan diberi label jelas, tombol unggah bukti lebih informatif, serta notifikasi dikirim untuk memastikan laporan berhasil tersampaikan.



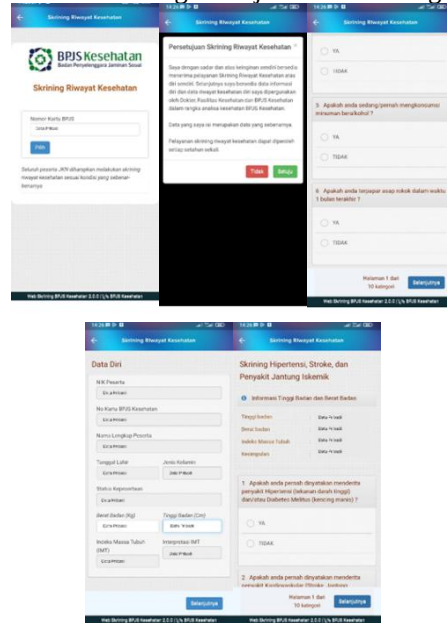
Gambar 7 Tampilan lapor keluhan sesudah redesign

3.4.4 Skrining Sehat

Permasalahan tampilan form skrining diselesaikan dengan membagi formulir menjadi bagian kecil, memperbesar teks, meningkatkan kontras warna, serta menambahkan progress bar agar tahapan lebih jelas, terarah, dan memudahkan pengguna selama pengisian.

1. Sebelum Redesign

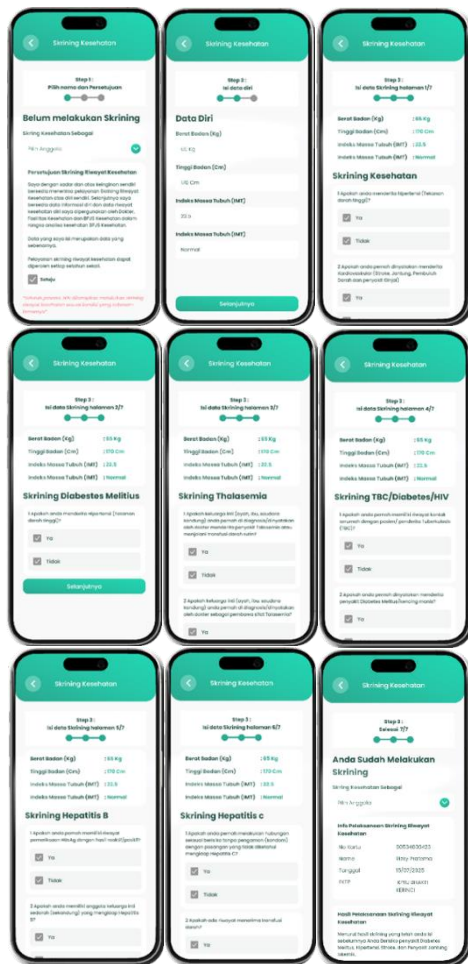
Fitur skrining kesehatan tidak memiliki indikator tahapan, tampilan kurang menarik, halaman persetujuan terpisah, biodata ditampilkan ulang, pertanyaan terlalu padat dalam satu halaman, dan halaman hasil skrining tidak jelas serta kurang fokus.



Gambar 8 Tampilan skrining sehat sebelum redesign.

2. Sesudah Redesign

Fitur skrining kesehatan disempurnakan dengan indikator tahapan, formulir yang dibagi menjadi bagian kecil, ukuran teks lebih besar, serta kontras warna yang lebih nyaman. Halaman persetujuan digabung, kolom biodata disederhanakan, tampilan lebih modern, dan hasil skrining kini ditampilkan jelas.



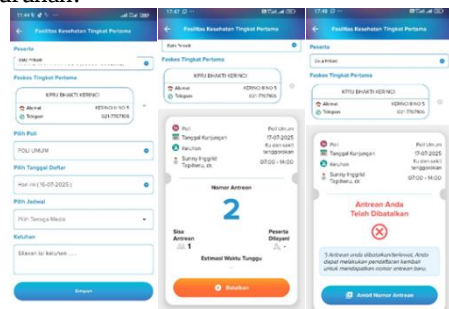
Gambar 9 Tampilan skrining sehat sesudah redesign.

3.4.5 Pendaftaran Layanan Antrian

Navigasi pendaftaran layanan diperbaiki dengan alur yang lebih sederhana, klik yang lebih sedikit, serta penamaan menu dan tombol yang lebih jelas. Progress bar ditambahkan untuk menunjukkan tahapan proses, sehingga pengguna lebih terarah dan efisien.

1. Sebelum Redesign

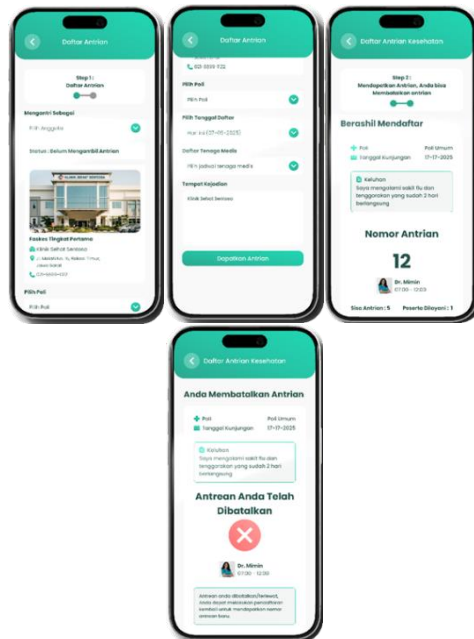
Tampilan daftar antrian faskes kurang rapi dan tanpa step indicator, membuat alur tidak terarah. Ikon dan layout tidak konsisten pada halaman nomor dan pembatalan antrian, sehingga menurunkan keseragaman visual serta kualitas UI secara keseluruhan.



Gambar 10 Pendaftaran antrian sebelum redesign

2. Sesudah Redesign

Daftar antrian faskes kini dilengkapi step indicator, foto faskes, tata letak rapi, estimasi waktu, info dokter dan keluhan, serta desain pembatalan antrian lebih konsisten.



Gambar 11 Tampilan pendaftaran antrian sesudah redesign.

3.4.6 Panduan Alikasi

Permasalahan akses panduan aplikasi diselesaikan dengan perancangan ulang antarmuka, menambahkan fitur panduan utama di homepage, disajikan dengan tata letak rapi dan hierarki visual jelas agar mudah dipahami.

1. Sebelum Redesign

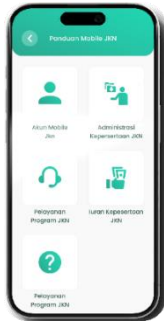
Pengguna kesulitan menemukan fitur Panduan Mobile JKN karena penempatan tidak jelas dan tampilan kurang menarik.



Gambar 12 Tampilan panduan aplikasi sebelum redesign

2. Sesudah Redesign

Tombol Panduan Mobile JKN di homepage, mudah ditemukan, tampilan menarik, informatif, meningkatkan pengalaman pengguna.



Gambar 13 Tampilan panduan aplikasi sesudah redesign

3.4.7 Panduan Alikasi

Permasalahan penambahan peserta BPJS diselesaikan dengan antarmuka baru, fitur menonjol, alur pendaftaran sederhana, panduan step-by-step, dan progres bar, memudahkan pengguna menyelesaikan proses cepat, terarah, efisien

1. Sebelum Redesign

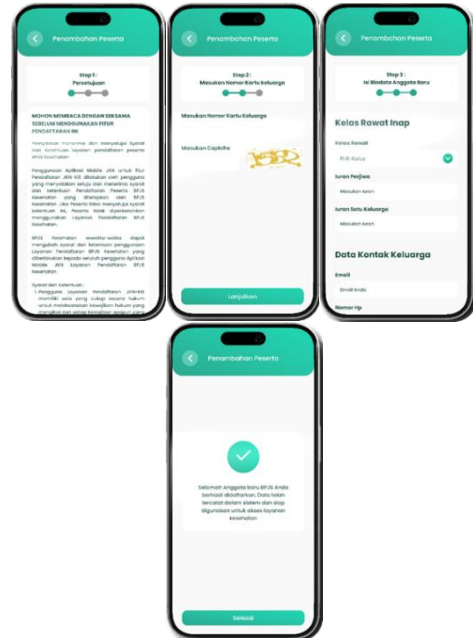
Penambahan peserta BPJS memiliki tombol tidak relevan, UI kurang menarik, step indicator absen, reCAPTCHA dan biodata kurang rapi, mengurangi efisiensi dan kenyamanan pengguna.



Gambar 14 Tampilan panduan aplikasi sebelum redesign

2. Sesudah Redesign

Alur penambahan peserta BPJS disederhanakan, tombol 'Sebelumnya' dihapus, step indicator ditambahkan, UI diperbaiki konsisten dan sederhana, serta notifikasi 'Berhasil menambahkan peserta baru' memberikan umpan balik langsung.



Gambar 15 Tampilan panduan aplikasi sesudah redesign

3.4.8 Hasil Pengujian

Fase Pengujian menggunakan dua metode evaluasi, yaitu System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing, dilakukan sebelum dan sesudah Redesign untuk menilai peningkatan pengalaman pengguna. Pengujian SUS melibatkan 20 narasumber dengan 10 pernyataan standar, dijawab menggunakan skala Likert 1–5 (1=Sangat Tidak Setuju, 5=Sangat Setuju). Pernyataan SUS disusun berdasarkan referensi dari tiga jurnal terkait [35] [36] [37] . memastikan validitas instrumen dan relevansi evaluasi pengalaman pengguna

Tabel 1. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya merasa akan sering menggunakan aplikasi Mobile JKN.
2	Saya merasa aplikasi Mobile JKN terlalu rumit untuk digunakan
3	Saya merasa aplikasi Mobile JKN mudah digunakan.
4	Saya merasa memerlukan bantuan teknis untuk bisa menggunakan aplikasi ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada terlalu banyak inkonsistensi dalam aplikasi ini.
7	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan dapat menggunakan aplikasi ini dengan cepat.
8	Saya merasa aplikasi ini terlalu membingungkan.
9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi ini.
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini.

SKOR *SUS* berkisar antara 0 dan 100. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor *SUS* adalah sebagai berikut: $SUS\ Score = \{(S1-1)+(5-S2)+(S3-1)+(5-S4)+(S5-1)+(5-S6)+(S7-1)+(5-S8)+(S9-1)+(5-S10)\} \times 2.5$.

Tabel 2. Hitung data *SUS* sebelum *Redesign*

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SKOR
R1	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	57,5
R2	1	4	4	5	4	2	4	2	4	3	52,5
R3	2	4	2	3	2	4	3	4	2	4	30.0
R4	2	4	2	5	1	4	2	5	2	5	15.0
R5	3	4	2	4	4	4	2	4	3	4	35
R6	1	4	1	4	1	5	1	4	2	5	10.0
R7	2	4	1	4	2	5	1	4	2	5	15.0
-R8	2	4	2	5	2	4	2	4	1	5	17.5
R9	1	3	3	3	2	5	2	4	2	3	30.0
R10	1	4	2	5	1	5	1	4	1	4	10.0
R11	2	4	2	4	2	4	1	3	2	5	22.5
R12	4	3	3	2	4	3	4	3	5	1	70.0
R13	3	3	4	2	3	2	2	2	4	3	60.0
R14	1	4	2	4	2	5	1	5	1	4	12.5

R15	2	4	1	5	3	4	2	4	2	5	20.0
R16	1	2	3	1	2	4	3	2	4	4	50.0
R17	3	2	4	2	4	3	4	2	3	2	67.5
R18	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	55.0
R19	4	2	5	2	4	1	3	1	5	2	82.5
R20	2	4	2	4	2	5	2	4	2	4	22.5

Tabel 3. Hasil akhir <i>SUS</i> sebelum <i>Redesign</i>	
Responden	Nilai
R1	57.5
R2	52.5
R3	30.0
R4	15.0
R5	35
R6	10.0
R7	15.0
R8	17.5
R9	30.0
R10	10.0
R11	22.5
R12	70.0

R13	60.0
R14	12.5
R15	20.0
R16	50.0
R17	67.5
R18	55.0
R19	82.5
R20	22.5
Rata Rata <i>SUS</i>	$735 \div 20 = 36,75$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata System Usability Scale (SUS) sebelum dilakukan proses Redesign sebesar 36,75 yang menunjukkan bahwa tingkat Usability aplikasi Mobile JKN masih berada pada kategori rendah. Berikutnya dilakukan pengujian Usability Testing untuk kondisi aplikasi sebelum dilakukan proses Redesign, guna mengetahui tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan setiap Task yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, pengujian dilakukan dengan melibatkan 10

Tabel 4. Parameter waktu keberhasilan (Usability testing)			
Task	Berhasil	Bingung	Kesulitan
Task 1: Cek Lokasi Faskes	< 30 detik	30 – 60 detik	> 60 detik
Task 2: Ganti Faskes	<80 detik	80 – 120 detik	> 120 detik
Task 3: Lapor Keluhan	< 70 detik	70 – 100 detik	> 100 detik
Task 4: Skrining Kesehatan	< 24 detik	24 – 50 detik	> 50 detik
Task 5: Pendaftaran Layanan (Antrian)	< 45 detik	45 – 90 detik	> 90 detik
Task 6: Melihat Panduan	< 15 detik	15 – 50 detik	> 50 detik

<i>Task 7: Penambahan Peserta</i>	< 25 detik	25 – 50 detik	> 50 detik
-----------------------------------	------------	---------------	------------

Berdasarkan Tabel Parameter Waktu Keberhasilan Usability Testing, ditetapkan kriteria penilaian keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan setiap Task, yaitu kategori berhasil, bingung, dan kesulitan. Kategori ini ditentukan dari rentang waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan setiap Task yang telah dirancang. Semakin singkat waktu penyelesaian, semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam penggunaan aplikasi.

Tabel 5. Hasil waktu narasumber *testing* sebelum *Redesign*

<i>User</i>	<i>Task 1</i>	<i>Task 2</i>	<i>Task 3</i>	<i>Task 4</i>	<i>Task 5</i>	<i>Task 6</i>	<i>Task 7</i>
<i>User 1 : Dafa Setyo Nugroho</i>	44	79	44	18	28	29	20
<i>User 2 : Rouful Hadi</i>	29	363	544	17	18	16	8
<i>User 3 : Amazida</i>	38 (Menyerah)	57 (Menyerah)	47	15	32	7	23
<i>User 4 : Muhammad Bilal</i>	4 (Menyerah)	79	107	34	100	18	-
<i>User 5 : Bimo</i>	34	63	27	16	22	11	20
<i>User 6 : Ari Rama Novryadi</i>	8	38	30	24	24	12	13
<i>User 7 : Putri</i>	15	63	71	28	33	10	13
<i>User 8 : Dika</i>	14	52	43	10	44	10	25
<i>User 9 : Zidan</i>	29	119	97	17	45	11	20
<i>User 10 : Akbar</i>	45	35	57	17	65	10	25

Selanjutnya, Tabel Hasil Tester Narasumber menunjukkan waktu yang dicatat dari sepuluh responden pada masing-masing Task. Dari data tersebut dapat diamati bahwa masih terdapat beberapa responden yang membutuhkan waktu cukup lama, bahkan melebihi ambang batas kategori kesulitan. Hal ini mengindikasikan bahwa beberapa fitur dalam aplikasi belum optimal dari sisi kemudahan penggunaan.

Tabel 6. Hasil akhir nilai *Usability testing* sebelum *Redesign*

<i>Task</i>	Berhasil	Bingung	Kesulitan	Nilai (%)
<i>Task 1: Cek Lokasi Faskes</i>	5	3	2	50%
<i>Task 2: Ganti Faskes</i>	7	2	1	70%

Task 3: Laporan Keluhan	5	2	3	50%
Task 4: Skrining Kesehatan	7	3	0	70%
Task 5: Pendaftaran Layanan (Antrian)	7	2	1	70
Task 6: Melihat Panduan	7	3	0	70
Task 7: Penambahan Peserta	7	2	1	70
RATA RATA : $450 / 7 = 64,28\%$				64,28%

Tabel 7. Tabel hitung data SUS sesudah Redesign

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SKOR
R1 Amadzida	4	2	4	5	5	1	5	1	5	1	82,5
R2 Zidan Asvi Afrizal	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
R3 Rouful hadi	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
R4 Muhammad Bilal	4	2	4	1	4	1	5	1	5	2	87,5
R5 Putri Saidatuzzahra	3	2	4	3	4	2	4	2	4	2	70
R6 Dafa Setyo Nugroho	5	1	5	2	5	1	5	2	5	1	95
R7 Bimo Prasetyo Wibowo	4	2	4	1	5	2	4	1	5	2	85
R8 Muhamad Akbar Prasetyo	5	2	4	2	5	1	4	2	5	2	85
R9 Muhammad Syahrevi	1	3	3	2	4	5	1	4	3	4	14
R10 Muhamad Fadhil AC	5	1	5	1	5	1	5	1	4	2	95
R11 Rafli Mahendra	5	2	4	2	4	3	2	3	4	4	25
R12 Ibnu Akbari	3	2	4	2	3	2	4	2	3	2	67.5
R13 Rafly Putra Pratama	5	2	4	2	2	3	2	2	4	5	23
R14 Ruben Benedict	4	2	4	1	4	2	5	2	4	1	82.5

R15 Gabriel Alan Sitohang	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	87,5
R16 Muhammad Imam Mujaddid Huwaidi	2	2	4	1	1	4	4	1	5	1	27
R17 Nurhasanah Walijah	3	2	4	2	4	3	3	1	4	1	72.5
R18 Visi Nida Nabila	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	45
R19 Dika Alkadri	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
R20 Ari Rama Novryadi	5	1	5	1	5	2	4	1	5	1	95

Tabel 8. Tabel hasil akhir *SUS* sesudah *Redesign*

Responden	Nilai
R1 Amadzida	82,5
R2 Zidan Asvi Afrizal	100
R3 Rouful hadi	100
R4 Muhammad Bilal	87,5
R5 Putri Saidatuzzahra	70
R6 Dafa Setyo Nugroho	95
R7 Bimo Prasetyo Wibowo	85
R8 Muhamad Akbar Prasetyo	85
R9 Muhammad Syahrevi	14
R10 Muhamad Fadhil AC	95
R11 Rafli Mahendra	25
R12 Ibnu Akbari	67.5
R13 Rafly Putra	23
R14 Ruben Benedict	82.5
R15 Gabriel Alan Sitohang	87,5
R16 Muhammad Imam Mujaddid Huwaidi	27
R17 Nurhasanah Walijah	72.5
R18 Visi Nida Nabila	45
R19 Dika Alkadri	100
R20 Ari Rama Novryadi	95
RATA-RATA <i>SUS</i>	$1439 \div 20$ = 71,95

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,95 untuk aplikasi Mobile JKN setelah dilakukan proses *Redesign*. Nilai tersebut berada pada rentang 70–100, yang dikategorikan sebagai *Acceptable* (dapat diterima).

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan dengan nilai sebelum *Redesign*, yaitu 35,75, yang berada pada rentang 0–50 dan termasuk dalam kategori *Not Acceptable* (tidak dapat diterima). Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa proses *Redesign* yang dilakukan telah berhasil meningkatkan tingkat *Usability*, meliputi aspek kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan penerimaan pengguna terhadap aplikasi Mobile JKN.

Setelah dilakukan penilaian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, tahap selanjutnya adalah menghitung nilai *Usability Testing* untuk kondisi aplikasi setelah proses *Redesign* guna mengetahui tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan setiap Task yang telah ditetapkan.

Tabel 9. Parameter waktu keberhasilan (*Usability testing*)

Task	Berhasil	Bingung	Kesulitan
Task 1: Cek Lokasi Faskes	< 30 detik	30 – 60 detik	> 60 detik
Task 2: Ganti Faskes	<80 detik	80 – 120 detik	> 120 detik
Task 3: Lapor Keluhan	< 70 detik	70 – 100 detik	> 100 detik
Task 4: Skrining Kesehatan	< 24 detik	24 – 50 detik	> 50 detik
Task 5: Pendaftaran Layanan (Antrian)	< 45 detik	45 – 90 detik	> 90 detik

<i>Task 6:</i> Melihat Panduan	< 15 detik	15 – 50 detik	> 50 detik
<i>Task 7:</i> Penambahan Peserta	< 25 detik	25 – 50 detik	> 50 detik

Pada tahap ini, digunakan parameter waktu keberhasilan sebagai acuan untuk menentukan tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan setiap *Task* selama proses *Usability Testing*. Terdapat 7 *Task* utama yang diuji, dan untuk masing-masing *Task* ditentukan batas waktu keberhasilan berdasarkan tiga kategori, yaitu berhasil, bingung, dan kesulitan. Parameter ini berfungsi untuk mengukur efisiensi interaksi pengguna terhadap aplikasi dalam skala waktu yang telah ditetapkan.

Tabel 10. Hasil tester narasumber setelah *Redesign*

<i>User</i>	<i>Task</i> 1	<i>Task</i> 2	<i>Task</i> 3	<i>Task</i> 4	<i>Task</i> 5	<i>Task</i> 6	<i>Task</i> 7
<i>User 1 :</i> Dafa Setyo Nugroho	18	9	46	19	8	3	23
<i>User 2 :</i> Rouful Hadi	16	16	170	44	11	3	19
<i>User 3 :</i> Amazida	8	18	18	22	11	2	13
<i>User 4 :</i> Muhammad Bilal	17	11	56	20	12	7	41
<i>User 5 :</i> Bimo	7	4	10	18	9	1	11
<i>User 6 : Ari</i> Rama Novryadi	40	35	56	27	9	2	19
<i>User 7 :</i> Putri	21	14	68	44	24	6	73
<i>User 8 :</i> Dika	11	7	17	24	9	2	13
<i>User 9 :</i> Zidan	7	12	34	21	14	2	9
<i>User 10 :</i> Akbar	74	16	171	48	40	6	48

Selanjutnya, tabel berikut menunjukkan hasil pengujian dari para narasumber setelah dilakukan proses *Redesign*. Tabel ini berisi waktu penyelesaian setiap *Task* oleh 10 responden berdasarkan tujuh

skenario pengujian yang telah ditetapkan. Data tersebut digunakan untuk menilai efektivitas perubahan desain dan melihat sejauh mana peningkatan efisiensi pengguna setelah penerapan *Redesign*.

Tabel 11. Hasil akhir nilai *Usability testing* sesudah *Redesign*

<i>Task</i>	Berhasil	Bingung	Kesulitan	Nilai (%)
<i>Task 1:</i> Cek Lokasi Faskes	8	1	1	80%
<i>Task 2:</i> Ganti Faskes	10	0	0	100%
<i>Task 3:</i> Lapor Keluhan	8	0	2	80%
<i>Task 4:</i> Skrining Kesehatan	5	5	0	50%
<i>Task 5:</i> Pendaftaran Layanan (Antrian)	10	0	0	100%
<i>Task 6:</i> Melihat Panduan	10	0	0	100%
<i>Task 7:</i> Penambahan Peserta	7	2	1	70%
RATA RATA : $580 / 7 = 82,85\%$				82,85%

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian berupa Redesign UI/UX aplikasi Mobile JKN dengan pendekatan Design Thinking, diperoleh beberapa temuan penting terkait peningkatan kualitas usability. Nilai System Usability Scale (SUS) meningkat dari 37,63 (kategori Not Acceptable) menjadi 71,95 (kategori Acceptable), dengan selisih peningkatan sebesar 34,32 poin. Selain itu, hasil Usability Testing melalui platform Maze juga mengalami peningkatan dari 64,28% menjadi 82,85%, dengan selisih peningkatan sebesar 18,57%. Temuan ini membuktikan bahwa proses redesign berhasil meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Mobile JKN secara signifikan.

REFERENCES

- [1] A. N. U. F. K. A. D. 4, R. K. 5 Diyan Zahra1, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM BIDANG KESEHATAN MASYARAKAT," *Public health Journal*, pp. 443–451, 2023, Accessed: Nov. 17, 2025. [Online]. Available: [file:///F:/FILE%20DOWNLOAD/ARTIKEL+DIYAN+ZAHRA+\(1\).pdf](file:///F:/FILE%20DOWNLOAD/ARTIKEL+DIYAN+ZAHRA+(1).pdf)
- [2] Sri Syabanita Elida (a)* Lilis Listiyawati (b) Desvira Zain (c) Agus Eko Tejo Sasongko (d) Ikrima Natasha Alun (e), "Measuring the impact of public service innovation on user satisfaction," *International Journal of Research in Business and Social Science*, vol. 12, no. 2, pp. 560–568, 2023.
- [3] M. H. A. L. T. Jul Forman Zebua1, "Implementasi Aplikasi MobileJaminan Kesehatan Nasional (JKN) BPJS Kesehatan Kota Medan," *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, no. 2, pp. 4735–4744, 2024.
- [4] N. P. Rohmah and H. Yulianton, "SISTEM ANALIS UI/UX MOBILE JKN DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING (STUDI KASUS PENINGKATAN AKSES DAN KEPUASAN PENGGUNA) UI/UX MOBILE JKN ANALYSIS SYSTEM WITH DESIGN THINKING APPROACH (CASE STUDY OF IMPROVING USER ACCESS AND SATISFACTION)," *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 7, no. 6, 2024, Accessed: Feb. 16, 2025. [Online]. Available: <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/INTECOM/article/view/11379/8587>
- [5] M. N. Romadhoni and T. Dirgahayu, "Evaluasi dan Redesain UI/UX pada Aplikasi Web Young on Top," 2024. Accessed: Feb. 24, 2025. [Online]. Available: <https://journal.stmiki.ac.id/index.php/jimik/article/view/909>
- [6] D. M. S. A. U. 2 ANAK AGUNG NGURAH HARY SUSILA1, "ANALISIS SYSTEM USABILITY SCALE(SUS) DAN PERANCANGAN SISTEM SELF SERVICE PEMESANAN MENU DI RESTORAN BERBASIS WEB," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 2023, Accessed: Mar. 09, 2025. [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jurnal-unikom/article/view/10683/3871>
- [7] Adelia Rizma Reyhana Putri and Aries Dwi Indriyanti, "Evaluasi Usability User Interface dan User Experience pada Aplikasi M.Tix dengan Metode Usability Testing (UT) dan System Usability Scale (SUS)," *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 4, no. 2, pp. 21–32, 2023, Accessed: Nov. 10, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/51791>
- [8] M. Nurdarmayani, D. Irmayanti, and I. Jaelani, "Redesign Ui/Ux Aplikasi E-Puskesmas Kabupaten Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, vol. 2, no. 5, 2024, doi: 10.61132/merkurius.v2i4.286.
- [9] F. Sihaloho, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat," *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 9, no. 1, 2023, Accessed: Mar. 20, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/15467>
- [10] F. Fariyanto and F. Ulum, "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [11] D. Novianti, "REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4300.
- [12] A. Lupita Dyayu and H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, vol. 3, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms>
- [13] S. H. W. Y. T. M. Patrick Jore Idota1, "Evaluasi Aspek Usability pada Situs MyAlkes menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK)*, vol. 7, no. 6, 2023, Accessed: Nov. 10, 2025. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/13064>
- [14] KHADIJAH, "STUDI PERBANDINGAN METODOLOGI UI/UX (STUDI KASUS:PROTOTYPEAPLIKASI PDBI ACADEMIC INFORMATION SYSTEM)," *KNOWLEDGE : Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, vol. 2, no. 4, pp. 292–301, 2022, Accessed: Dec. 05, 2025. [Online]. Available: <https://jurnalp4i.com/index.php/knowledge/article/view/1808/1706>
- [15] S. V. K. E. F. Y. F. M. C. & M. R. P. San Gabriel Vanness Kenrick Erwil, "PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI V&F MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal MDP*, 2022, Accessed: Nov. 10, 2025. [Online]. Available: <file:///F:/FILE%20DOWNLOAD/1782-Article%20Text-5649-2-10-20220203.pdf>
- [16] V. Sarfin and M. Andarwati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Metode Design Thinking," *Digital Transformation Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 1150–1157, Jan. 2025, doi: 10.47709/digitech.v4i2.5352.
- [17] H. M. Nifail Zazhemi1, "Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna," *Jurnal Media Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 1380–1387, 2025, Accessed: Nov. 10, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin/article/view/5319>
- [18] R. H. 2, S. F. A. W. 3 Aisha Safa Asyari 1, "Perancangan Ulang UI UX Sistem Informasi Akademik Universitas di Surabaya dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Komputasi*, vol. 23, no. 4, Dec. 2024, doi: 10.32409/jikstik.23.4.3651.

- [19] R. E. F. J. A. P. Naafi' Ramadhan1, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website CV. Lokal Industri," *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 14, no. 2, pp. 1810–1821, 2025, Accessed: Nov. 10, 2025. [Online]. Available: <https://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/2106>
- [20] I. F. H. M. D. A. N. Z. M. Y. Ahmad Rayhaan Yusri, "Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan," *Bulletin of Information Technology (BIT)*, vol. 5, no. 2, pp. 102–113, 2024, Accessed: Nov. 18, 2025. [Online]. Available: <https://journal.fkpt.org/index.php/BIT/article/view/1340>
- [21] M. Prabowo and A. Suprpto, "Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale," 2021. Accessed: Apr. 22, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/JISKA/article/view/61-05>
- [22] R. I. Pasya, R. Delaga Prasetya, M. F. Ahadi, and N. D. Utami, "EVALUASI USABILITY APLIKASI SATU SEHAT DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE," *Jurnal METHODIKA*, vol. 9, no. 2, 2023, Accessed: Apr. 22, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.methodist.ac.id/index.php/methodika/article/view/1946>
- [23] I. Santoso and S. Abdillah Karim, "Rancang Bangun Knowledge Management System Politeknik Statistika STIS," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, vol. 4, no. 2, pp. 112–119, May 2019, doi: 10.30591/jpit.v4i2.1133.
- [24] E. Kurniawan, A. Nata, and S. Royal, "PENERAPAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DALAM PENGUKURAN KEBERGUNAAN WEBSITE PROGRAM STUDI DI STMIK ROYAL," 2022. Accessed: Mar. 09, 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/view/817/661>
- [25] A. A. I. I. P. E. G. A. D. I Gede Ary Kartika Wirawan1, "Evaluasi User Interface Website Bappeda Bangli Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 12, no. 3, pp. 285–293, 2025, Accessed: Dec. 05, 2025. [Online]. Available: https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/13010?utm_source=chatgpt.com
- [26] R. I. Rifqi Fahrudin1, "PERANCANGAN APLIKASI 'NUGAS' MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, 2021, Accessed: Dec. 02, 2025. [Online]. Available: <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/714>
- [27] N. S. Valentino Kristian Reynaldi1, "PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) Volume 07, Nomor 03, September 2022 : 835–849*, vol. 7, no. 3, pp. 835–849, 2022, Accessed: Dec. 02, 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.stkipppgritlungagung.ac.id/index.php/jipi/article/view/3109>
- [28] R. K. Pangestu and M. B. Ulum, "Implementation of Design Thinking Method in UI/UX Redesign of Public Complaint Application (Case Study: Go Siaga App)," *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, vol. 16, no. 2, pp. 112–122, Dec. 2023, doi: 10.15408/jti.v16i2.27416.
- [29] Rachmat Susanto, "Pengaruh Warna Pada Penurunan Level Stress Penderita Hipertensi," *Jurnal Bina Cipta Husada: Journal of Health and Science [JBCH]*, vol. 17, no. 1, 2021, Accessed: Nov. 10, 2025. [Online]. Available: https://jurnal.stikesbch.ac.id/index.php/jurnal/article/view/33?utm_source=
- [30] A. A. Adinda Larasati Darmawan, "PENGARUH PENGGUNAAN WARNA RUANG TERHADAP PSIKOLOGIS PASIEN RUMAH SAKIT IBU DAN ANAK," *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, vol. 20, no. 1, pp. 15–21, 2023, Accessed: Nov. 10, 2025. [Online]. Available: <https://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika/article/view/19229/pdf>
- [31] R. U. N. K. Wiwik Handayani1, "PSIKOLOGI WARNA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI: PENGARUH WARNA TERHADAP EMOSI, PERSEPSI, DAN PERILAKU KONSUMEN," *PSIKIS : Jurnal Ilmu Psikiatri dan Psikologi*, vol. 1, no. 1, pp. 39–48, 2025, Accessed: Nov. 18, 2025. [Online]. Available: <https://jurnalp4i.com/index.php/psikis/article/view/5184>
- [32] P. M. H. T. S. R. D. S. R. S. P. S. A. , M. K. G. Rani Chantika I *, "Dampak Warna dan Tipografi terhadap Kenyamanan Pengguna dalam Desain Antarmuka Digital," *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, vol. 4, no. 2, pp. 102–110, 2025, Accessed: Nov. 18, 2025. [Online]. Available: <https://journalcenter.org/index.php/jupikom/article/view/4073>
- [33] M. M. Y. Z. A. Bangkit Indarmawan Nugroho1, "Analisa Hierarki Tipografi Pada UI Web Menggunakan Hitungan Fibonacci Dengan Aplikasi Adobe Illustrator," *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, vol. 1, no. 1, 2025, Accessed: Aug. 22, 2025. [Online]. Available: https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/insect/article/view/4215?utm_source=
- [34] M. Y. Matra, T. F. Kusumasari, and F. M. Al-Anshary, "REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE PORTAL MENGGUNAKAN METODE ATOMIC DESIGN (STUDI KASUS : BADAN PENGAWAS OBAT DAN MAKANAN)," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 2, pp. 500–513, May 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i2.3502.
- [35] S. P. S. H. A. Rima Prihatni1 *, "Evaluasi kualitas aplikasi kesehatan menggunakan System Usability Scale," *Jurnal Manajemen Informasi Kesehatan (Health Information Management)*, vol. 9, no. 1, pp. 1–9, 2024, Accessed: Nov. 10, 2025. [Online]. Available: <https://ojs.stikessaptabakti.ac.id/jmis/article/view/492>
- [36] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, and M. Darwis, "PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2022.
- [37] N. S. Rezal Hiariej1), "EVALUASI USER EXPERIENCE DAN USABILITY SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR FTI UKSW MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN SYSTEM USABILITY SCALE," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 6, no. 2, pp. 58–63, 2022, Accessed: Nov. 21, 2025. [Online]. Available: <https://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/ojs32/index.php/JOISIE/article/view/2338>