

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Klinik

a. Pengertian Klinik

Dikutip dari Permenkes RI No. 09 tahun 2014 pada pasal 1 ayat 1 tentang Klinik, klinik adalah fasilitas pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan perorangan yang menyediakan pelayanan medis dasar dan/atau spesialisik.

b. Jenis Klinik

1) Klinik Pratama

Klinik pratama merupakan Klinik yang menyelenggarakan pelayanan medik dasar baik umum maupun khusus (Permenkes RI No. 09 tahun 2014)

2) Klinik Utama

Klinik utama merupakan Klinik yang menyelenggarakan pelayanan medik spesialisik atau pelayanan medik dasar dan spesialisik (Permenkes RI No. 09 tahun 2014)

2.1.2 Rancangan

Menurut Sritomo Wignjosoebroto (dikutip dari penelitian Rizky Chusni Traneansyah, 2021) bahwa perancangan adalah suatu proses yang bertujuan menganalisa, memperbaiki dan menyusun suatu sistem. Sistem yang dimaksud adalah sistem fisik dan non fisik yang optimal untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Perancangan suatu alat termasuk dalam metode teknik, dengan demikian langkah-langkah pembuatan perancangan akan mengikuti metode

teknik. Perancangan teknik adalah suatu aktivitas dengan maksud tertentu menuju kearah tujuan dari pemenuhan kebutuhan manusia. Ada tiga hal yang harus diperhatikan dalam perancangan yaitu aktivitas dengan maksud tertentu, sarana pada pemenuhan kebutuhan manusia dan berdasarkan pertimbangan teknologi (Cahyadi, 2017). Definisi lain perancangan dikemukakan oleh Ladjamudin (2005) yang menjelaskan bahwa perancangan merupakan satu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Berdasarkan definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa perancangan merupakan suatu solusi untuk menyelesaikan permasalahan, yang selanjutnya dikembangkan menjadi suatu sistem.

2.1.3 Desain

Pengertian desain menurut JB Reswick (dikutip dalam buku Yasraf Amir Piliang, 2008) adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan.

Desain merupakan tahap melakukan pemikiran untuk mendapatkan cara terefektif dan efisien mengimplementasikan sistem dengan bantuan data yang didapatkan dalam tahap analisa. Tujuan tahapan desain adalah untuk mengidentifikasi tujuan pokok dari hasil yang ingin dicapai media pembelajaran interaktif.

Di dalam desain akan didapatkan sebuah kerangka untuk mengimplementasikan sistem. Langkah desain menghasilkan desain arsitektur dan desain *interface*. Desain arsitektur menentukan hubungan di antara elemen-elemen struktural utama dalam program. Desain arsitektur dijabarkan dalam diagram alir program (*flowchart*) yang merupakan simbol-simbol khusus untuk menyatakan aliran proses program yang terkait dengan alur proses yang dikehendaki.

2.1.4 User Interface

User interface adalah bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang bagaimana menyajikan alat (tools) yang tepat kepada pengguna untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, *user interface* lebih dari sekedar tombol, *menu* dan *form* bagi pengguna yang harus diisi oleh pengguna. *User interface* adalah suatu hubungan antara pengguna dan pengalaman, kesan pertama dan kesan yang abadi. Desain *user interface* yang baik harus menghasilkan keseimbangan yang sempurna antara estetika yang menawan dan interaktivitas tanpa usaha (*effortless*) (Chris, 2014).

User interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunaknya sehingga orang dapat melihat, mendengar, menyentuh, berbicara, memahami atau mengarahkan. *User interface* pada dasarnya memiliki dua komponen yaitu *input* dan *output*. *Input* adalah bagaimana seseorang mengkomunikasikan kebutuhan atau keinginannya ke komputer. Beberapa komponen *input* umum adalah *keyboard* dan *mouse*. *Output* adalah bagaimana komputer menyampaikan hasil perhitungan dan persyaratannya kepada pengguna (Galitz, 2002).

Desain *user interface* sangat penting karena akan menentukan bagaimana seseorang berinteraksi dengan *website* atau aplikasi tersebut. *User interface* juga menentukan apakah pengunjung *website* atau pengguna aplikasi dapat menavigasi *website* atau aplikasi dengan mudah.

Desain interface menggambarkan bagaimana perangkat lunak berkomunikasi dalam dirinya sendiri, dengan sistem yang berinteroperasi dengannya dan dengan manusia yang menggunakan. *Interface* mengimplementasikan aliran informasi data, dengan demikian data dan diagram alir *control* memberikan informasi yang dibutuhkan bagi desain *interface*.

2.1.5 Pendaftaran Pasien

Pendaftaran pasien merupakan salah satu rangkaian kegiatan awal dalam pelayanan rekam medis di suatu sarana pelayanan kesehatan. Dalam proses ini pasien pertama kali diterima di sarana pelayanan kesehatan, dari sistem pendaftaran pasien dapat memberikan kesan pertamanya kepada sarana pelayanan kesehatan (Depkes, 1997). Sistem pendaftaran dapat dibedakan menjadi 2 yaitu pendaftaran pasien baru dan pasien lama. Menurut Depkes (1997) sistem penerimaan pasien baru rawat jalan yaitu :

1. Pasien mengisi formulir pendaftaran pasien baru
2. Data pada formulir pendaftaran pasien baru diinput pada komputer
3. Mencetak kartu pasien
4. Mencetak kuitansi pembayaran
5. Mencetak nomor urut poli

6. Mencetak kartu indeks utama pasien

7. Melaksanakan pendaftaran pasien baru di TPP Rawat Jalan

Sedangkan sistem penerimaan pasien lama rawat diantaranya yaitu:

1. Melaksanakan transaksi pendaftaran pasien lama dengan mengentry

nomor pasien

2. Membuat *tracer*

3. Mencetak nomor urut poliklinik

4. Mencetak kuitansi pembayaran

5. Mengarahkan pasien sesuai tujuan poliklinik

6. Melaksanakan pendaftaran pasien di tempat pasien lama di TPP RJ

2.1.6 Website

Menurut Abdul Kadir (2009) *website* atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). *Website* dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

1. Website statis

Merupakan *web* yang halamannya tidak berubah, biasanya untuk melakukan perubahan yang dilakukan secara manual dengan mengubah kode. *Website* statis informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik *software* dan

hanya bisa diperbarui oleh pemiliknya saja. Contoh *website* statis ini, yaitu profil perusahaan.

2. Website dinamis

Merupakan *web* yang halaman selalu *update*, biasanya terdapat halaman back end (halaman administrator) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten. *Web* dinamis membutuhkan database untuk menyimpan *Website* dinamis mempunyai arus informasi dua arah, yakni berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga pembaruan dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik *website*.

Fungsi website yaitu:

1. Media Promosi

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya *website* yang berfungsi sebagai *search engine* atau toko *online*, atau sebagai penunjang promosi utama, namun *website* dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi *offline* seperti koran atau majalah.

2. Media Pemasaran

Pada toko *online* atau sistem afiliasi, *website* merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko *online* diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik *website* tersebut sedang istirahat atau sedang tidak di tempat, serta dapat diakses dari mana saja.

3. Media Informasi

Website portal dan radio atau tv *online* menyediakan informasi yang bersifat global karena

dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.

4. Media Pendidikan

Ada komunitas yang membangun *website* khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya *wikipedia*.

5. Media Komunikasi

Saat ini banyak terdapat *website* yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas-fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

2.1.7 Sistem Informasi

Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo (2002), sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan.

Sedangkan menurut Sutanta (2003), sistem adalah sekumpulan elemen atau subsistem yang saling bekerjasama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan. Menurut Sutedjo (2002), informasi adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan oleh orang untuk menambah pemahamannya terhadap fakta-fakta yang ada.

Sedangkan menurut Sutanta (2003), informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang. Sistem informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi (Sutedjo, 2002).

Sistem informasi adalah suatu tipe khusus dari sistem kerja yang fungsi internalnya terbatas pada pemrosesan informasi dengan melakukan enam tipe operasi: menangkap (*capturing*), mentransmisikan (*transmitting*), menyimpan (*storing*), mengambil (*retrieving*), memanipulasi (*manipulating*), dan menampilkan (*displaying*) informasi (Jogiyanto, 2007). Menurut Dr. Richardus Eko Indrajit (2005) sistem adalah kumpulan dan komponen-komponen yang memiliki unsur keterkaitan antara satu dan lainnya.

2.1.8 Flowchart

a. Pengertian *Flowchart*

Dalam Wikipedia, Diagram alir (bahasa Inggris: *flowchart*) bagan alir, atau bagan arus adalah sebuah jenis diagram yang mewakili algoritme, alir kerja atau proses, yang menampilkan langkah-langkah dalam bentuk simbol-simbol grafis, dan urutannya dihubungkan dengan panah. Diagram ini mewakili ilustrasi atau

penggambaran penyelesaian masalah. Diagram alir digunakan untuk menganalisis mendesain, mendokumentasi atau memajemen sebuah proses atau program di berbagai bidang.

Diagram alir digunakan untuk mendesain dan mendokumentasi proses atau program sederhana. Seperti jenis diagram lainnya, diagram ini membantu menggambarkan apa yang sedang terjadi dan dengan demikian membantu mengerti sebuah proses. Dan mungkin saja menentukan kekurangan fitur, atau bagian yang kurang jelas didalam sebuah proses.

Terdapat beberapa bentuk diagram alir, dan setiap bentuk memiliki urutan dan peranan masing-masing. Dua bentuk persegi yang paling umum digunakan dalam diagram alir, yaitu:

- 1) Langkah pemrosesan, yang sering disebut dengan tindakan, dan dinotasikan sebagai persegi Panjang
- 2) Keputusan, biasanya dinotasikan sebagai belah ketupat.

b. Jenis *Flowchart*

- 1) Bagan alir sistem (*systems flowchart*)

System flowchart dapat didefinisikan sebagai bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem.

2) Bagan alir dokumen (*document flowchart*)

Bagan alir dokumen (*document flowchart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*form flowchart*) atau *paper work flowchart* merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya.

3) Bagan alir skematik (*schematic flowchart*)

Bagan alir skematik (*schematic flowchart*) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem. Perbedaannya adalah, bagan alir skematik selain menggunakan simbol-simbol bagan alir sistem, juga menggunakan gambar-gambar komputer dan peralatan lainnya yang digunakan. Maksud penggunaan gambar-gambar ini adalah untuk memudahkan komunikasi kepada orang yang kurang paham dengan simbol-simbol bagan alir.

4) Bagan alir program (*program flowchart*)

Bagan alir program (*program flowchart*) merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. Bagan alir program dibuat dari derivikasi bagan alir sistem. Bagan alir program dapat terdiri dari dua macam, yaitu bagan alir logika program (*program logic flowchart*) dan bagan alir program komputer terinci (*detailed computer program flowchart*). Bagan alir logika program digunakan untuk menggambarkan tiap-tiap

langkah di dalam program komputer secara logika. Bagan alat-logika program ini dipersiapkan oleh analis sistem. Bagan alir program komputer terinci (*detailed computer program flowchart*) digunakan untuk menggambarkan instruksi-instruksi program komputer secara terinci. Bagan alir ini dipersiapkan oleh pemrogram.

5) Bagan alir proses (process flowchart)

Bagan alir proses (process flowchart) merupakan bagan alir yang banyak digunakan di teknik industri. Bagan alir ini juga berguna bagi analis sistem untuk menggambarkan proses dalam suatu prosedur.

c. Simbol atau Notasi Flowchart

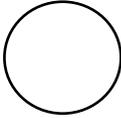
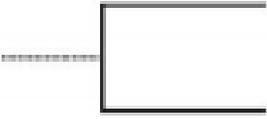
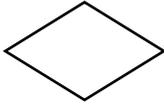
Dipakai sebagai alat Bantu menggambarkan proses di dalam program yang dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

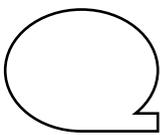
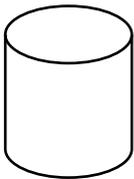
1. *Flow Direction symbols*
2. *Processing symbols*
3. *Input-output symbols*

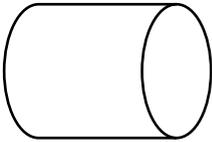
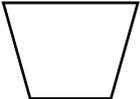
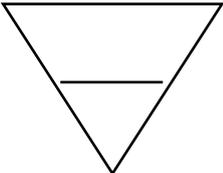
Simbol-simbol *flowchart* yang digunakan Gilbreth kurang dikenal secara umum. Ini mungkin karena meluasnya penggunaan *Microsoft Office*, yang mana *Microsoft Office* merujuk simbol-simbol dasar *flowchart* kepada simbol-simbol *flowchart* untuk pengolahan data (*data processing*). Simbol-simbol *flowchart* yang biasanya dipakai adalah simbol-simbol *flowchart* standar yang dikeluarkan oleh ANSI dan ISO. Simbol-

simbol ini dapat dilihat pada table simbol *flowchart* berikut ini :

Tabel 2.1 Flowchart

Nama	Simbol	Keterangan
	Input/ output	Merepresentasikan input data atau output data yang diproses atau informasi
	Proses	Merepresentasikan operasi
	Penghubung	Keluar kea tau masuk dari bagian lain flowchart khususnya halaman yang sama
	Anak panah	Merepresentasikan alur kerja
	Penjelasan	Digunakan untuk komentar tambahan
	Keputusan	Keputusan dalam program
	Predefined Process	Rincian operasi berada di tempat lain

	Preparation	Pemberian harga awal
	Terminal Points	Awal/akhir flowchart
	Punched Card	Input/output yang menggunakan kartu berlubang
	Dokumen	I/O dalam format yang mencetak
	Magnetic Tape	I/O yang menggunakan pita magnetik
	Magnetic Disk	I/O yang menggunakan disk magnetik

	Magnetic Drum	I/O yang menggunakan drum magnetik
	On-line Storage	I/O yang menggunakan penyimpanan akses langsung
	Punched Tape	I/O yang menggunakan pita kertas berlubang
	Manual Input	Input yang dimasukkan secara manual dari keyboard
	Display	Output yang ditampilkan pada terminal
	Manual Operation	Operasi manual
	Communication Link	Transmisi data melalui channel komunikasi, seperti telepon
	Off-line Storage	Penyimpanan yang tidak dapat diakses oleh computer secara langsung

2.1.9 DFD

Data Flow Diagram (DFD) merupakan gambaran suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (Oktafianto dan Muslihudin, 2016). Menurut Kendall, K. dan Kendall, J. (dikutip dalam jurnal Istiqomah L.M, 2017) DFD adalah representasi grafik dari sebuah sistem, yang menggambarkan pandangan sejauh mungkin mengenai masukan, proses dan keluaran sistem. Terdapat 3 level di dalam DFD, yaitu (Oktafianto dan Muslihudin, 2016):

a. Diagram Konteks

Menggambarkan satu lingkaran besar yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat di dalam suatu sistem. Merupakan tingkatan tertinggi dalam DFD dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks merupakan aliran-aliran data utama yang menuju ke sistem dan berasal dari sistem. Diagram ini sama sekali tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.

b. Diagram Nol (Diagram level-1)

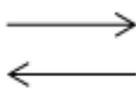
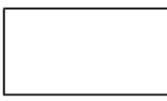
Merupakan satu lingkaran besar yang mewakili lingkaran- lingkaran kecil yang ada di dalamnya. Merupakan pemecahan dari diagram konteks ke diagram nol. Di dalam diagram ini memuat penyimpanan data.

c. Diagram Rinci

Diagram rinci merupakan diagram yang menguraikan proses yang ada di dalam diagram nol.

Berikut ini adalah tabel simbol-simbol DFD:

Tabel 2. 2 Simbol DFD

Nama	Simbol	Keterangan
External Entity		Simbol ini digunakan untuk menggambarkan asal tujuan data
Proses		Simbol ini digunakan untuk proses pengolahan atau transformasi data
Data Flow		Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan
Data Store		Simbol ini digunakan untuk menggambarkan data <i>flow</i> yang sudah disimpan atau diarsipkan

2.1.10 ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis (Fatta, 2017). Menurut Mulyani (2016) ERD merupakan *tools* yang digunakan untuk memodelkan struktur data dengan menggambarkan entitas dan hubungan antara entitas (*relationship*) secara abstrak (*konseptual*). Pada dasarnya ERD dibentuk oleh beberapa notasi, yaitu (Mulyani, 2016):

a. *Entity*

Entity adalah suatu objek yang utuh dan independen terhadap suatu objek lain dalam lingkup masalah yang ditinjau (mempunyai fungsi relevan dalam sistem).

b. *Relationship*

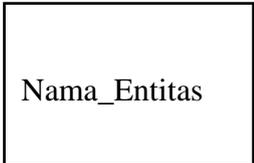
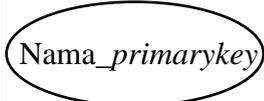
Relationship adalah deskripsi hubungan antar *entity* dari kategori yang berbeda atau sama.

c. *Attribute*

Attribute adalah karakteristik umum yang dimiliki oleh semua *instance* dalam suatu *entity* tertentu.

Berikut adalah tabel simbol ERD:

Tabel 2. 3 Simbol ERD

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas (<i>entity</i>)		Entitas merupakan inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer, penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel
Atribut		<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
Atribut kunci primer (<i>primary key</i>)		<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan.

Atributmulti nilai (<i>multi value</i>)		<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih darisatu
------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.1.11 Human Centered Design

Human-centered Design (HCD) merupakan pendekatan yang digunakan untuk pengembangan sistem yang interaktif dengan tujuan untuk membuat sistem tersebut dapat digunakan dan berguna. Fokus dari HCD adalah pengguna, kebutuhan dan *requirement* mereka dengan menerapkan faktor manusia atau ergonomi, dan pengetahuan mengenai *usability*, serta teknik-tekniknya. Pendekatan ini dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi, selain itu juga meningkatkan kesejahteraan manusia, kepuasan pengguna, aksesibilitas dan keberlanjutan, dan menangkal kemungkinan efek buruk dari penggunaan pada kesehatan, keselamatan dan kinerja manusia (ISO, 2010).

Human-Centered Design (HCD) adalah proses untuk memastikan bahwa kebutuhan orang-orang terpenuhi, bahwa produk yang dihasilkan dapat dipahami dan digunakan, menyelesaikan tugas yang diinginkan, dan pengalaman penggunaan yang positif dan menyenangkan.

Desain yang efektif perlu memenuhi sejumlah besar batasan dan persyaratan, termasuk wujud dan bentuk, biaya dan efisiensi, keandalan dan keefektifan, dapat dipahami dan digunakan, kesenangan akan penampilan, kebanggaan kepemilikan, dan kegembiraan penggunaan yang sebenarnya. *Human-Centered Design* adalah prosedur untuk memenuhi persyaratan ini, tetapi dengan penekanan pada dua hal:

- 1) memecahkan masalah yang benar
- 2) melakukannya dengan cara yang memenuhi kebutuhan dan kemampuan manusia.

Seperti yang dikatakan Don Norman pada buku “ The Design of Everyday Things” , dalam siklus iteratif HCD terdapat 4 aktifitas yaitu:

- 1) *Observation*
- 2) *Idea Generation (Ideation)*
- 3) *Prototyping*
- 4) *Testing*

2.1.12 Analisis PIECES

Pengertian analisis PIECES adalah suatu sistem yang di gunakan untuk analisis sistem kerja pada suatu perusahaan atau organisasi. Ada 6 kriteria analisis PIECES yaitu kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economic*), kontrol (*Control*), efisiensi (*Efficiency*), dan pelayanan (*Services*).

Analisis PIECES juga sangat banyak diterapkan untuk penelitian pada suatu perusahaan atau organisasi. Selain mudah dan dapat dipahami analisis PIECES juga bersifat ringan tidak membutuhkan data yang banyak. Berikut ini kriteria yang wajib ada pada analisis PIECES menurut Wetherbe, (2012) :

1. *Performance*
2. *Information*
3. *Efficiency*
4. *Control*
5. *Economy*

6. Service

2.1.13 Prototype

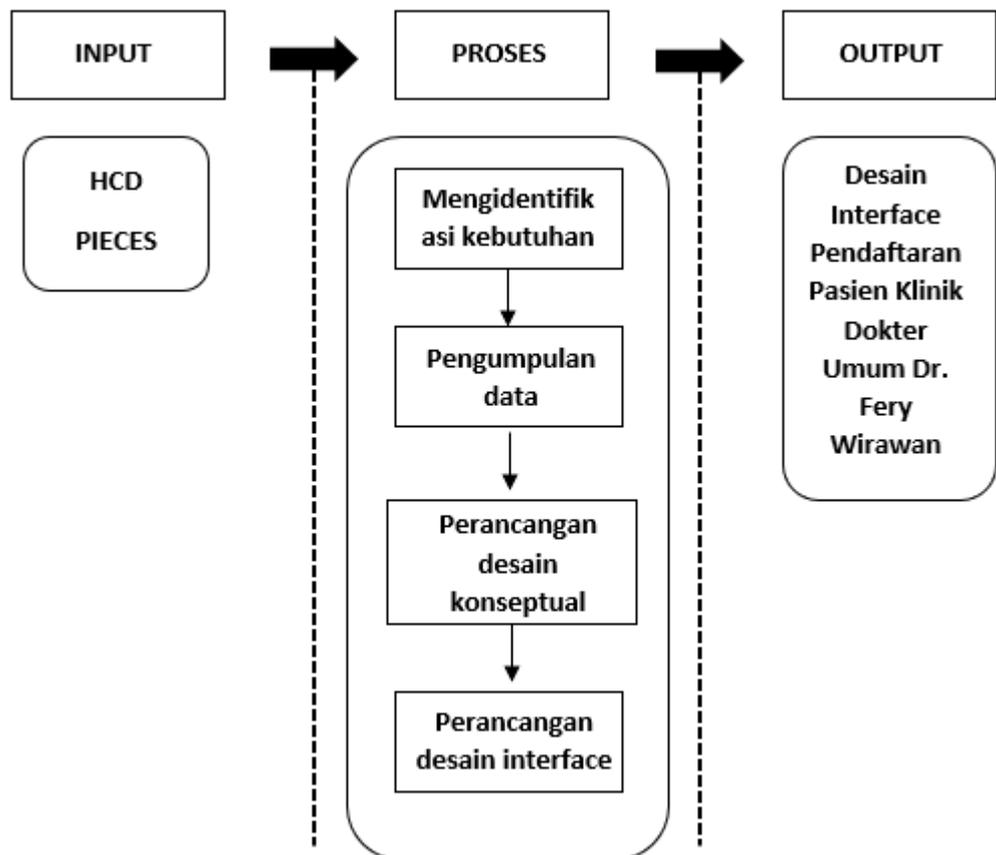
Prototype didefinisikan sebagai satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. Tujuan utama dari penyiapan rancangan adalah sebagai alat bantu dalam memberi gambaran sistem seperti materi dan menu yang perlu dimasukkan dalam *prototype* yang akan dikembangkan. Setelah rancangan terbentuk, dilanjutkan dengan mulai mengembangkan *prototype*.

2.1.14 UI/UX Design

Menurut Razi dalam Rahmasari & Yanuarsari (2018), *User Experience* (UX) merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk. Sementara, salah satu bagian dari program yang bersentuhan dan berinteraksi langsung dengan *user* dinamakan *User Interface* (UI). (Blair-Early & Zender, 2008: 85).

2.2 Kerangka Konsep

Dalam Perancangan sistem informasi yang menjadi dasar perancangan sistem informasi rawat jalan terdiri dari tiga komponen yaitu *input*, *proses*, dan *output*. Berikut adalah kerangka konsep penelitian Desain *Interface* Pendaftaran Pasien Klinik Praktik Dokter Umum dr. Fery Wirawan.



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep