BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Karya Tulis Ilmiah

1. Jenis Penelitian

   Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dan menggunakan pendekatan R&D (*Research And Development*). Peneliti menerapkan penelitian berjenis deskriptif dan metode pendekatan dengan R&D, karena hasil dari penelitian ini ada 2, yaitu kesimpulan dengan narasi deskriptif dan hasil dari rancangan desain *user interface.*

B. Lokasi dan Waktu Kegiatan

1. Lokasi Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan pada bagian pendaftran pasien rawat jalan di rumah Sakit Nur Hidayah Bantul

2. Waktu Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan pada Februari-Juni 2022

C. Subjek & Objek

1. Subjek

   Subjek dalam penelitian ini berjumlah 3 orang, diantaranya:

   a. 1 perwakilan dari petugas pendaftran *online*
   b. Kepala rekam medis
   c. 1 perwakilan dari petugas pada bagian IT

2. Objek

   Objek pada penelitian ini terdiri dari:

   a. Fitur pendaftaran rawat jalan *online* rumah sakit Nur Hidayah
   b. *Web site* rumah sakit

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah kebutuhan pengguna dalam *user interface* yang akan dibuat, seperti:

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA PERPUSTAKAAN

1. Sistem pendaftaran pasien rawat jalan di rumah sakit Nur Hidayah Bantul
2. Kebutuhan elemen dalam perancangan *user interface* aplikasi pendaftaran pasien rawat jalan *online* berbasis *mobile* di rumah sakit Nur Hidayah Bantul
3. Desain *user interface* aplikasi pendaftaran pasien rawat jalan *online* berbasis *mobile* di rumah sakit Nur Hidayah Bantul

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

E. Definisi Istilah

Tabel 3. 1 Definisi Istilah

No.	Variabel	Definisi	Instrumen
1	Sistem Informasi	Sistem yang menggunakan sistem teknologi informasi guna melakukan transaksi digitalisasi	Panduan wawancara
	Pendaftaran	Pencatatan hal atau identitas seperti nama, alamat dan sebagainya dalam suatu lembaga.	Panduan wawancara
2	Elemen	Bagian-bagian dasar yang mendasari sesuatu.	Panduan wawancara
	Log In	Proses untuk mengakses sistem dengan memasukkan identitas dari akun pengguna dan kata sandi guna mendapatkan hak akses masuk ke sistem yang dituju.	Panduan wawancara
	Sign In	Menu yang dipakai untuk meregistrasi menjadi anggota ataupun member dari suatu situs, aplikasi, dan beda sebagainya. *Sign un* dilakukan jika *user* belum punya akun pada sistem tersebut.	Panduan wawancara
	Homepage	Halaman utama, halaman pertama, halaman pembuka dari suatu *Website*/ situs maupun aplikasi.	Panduan wawancara
	Daftar	Daftar ialah catatan sejumlah hal yang disusun berderet.	Panduan wawancara
	Jadwal dokter	Catatan berisikan kegiatan dokter yang diperuntukkan sebagai alat dasar manajemen waktu.	Panduan wawancara
	Jadwal poli	Catatan waktu pelaksanaan kegiatan pada poli tertentu.	Panduan wawancara
	Menu Info	Menu yang berisikan informasi dasar tentang instansi terkait.	Panduan wawancara
	Menu Antrian	Menu yang menampilkan sistem antrian.	Panduan wawancara
	Option Menu	Menu pilihan yang ada pada aplikasi.	Panduan wawancara
	Akun	Diartikan sebagai identitas dari *user* aplikasi tersebut.	Panduan wawancara
	Privasy Policy	pernyataan terkait seberapa jauh kita menggunakan informasi yang terkumpul dari pengunjung.	Panduan wawancara
	Log Out	proses keluar guna memutus akses ke sistem komputer maupun layanan tertentu.	Panduan wawancara
3	Desain	rencana yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari suatu objek sebelum benar-benar dibuat.	Desain

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA PERPUSTAKAAN

No.	Variabel	Definisi	Instrumen
	User Interface	Tampilan *visual* sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna	Desain

F. Alat dan Metode Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data
   a. Alat pengumpulan data obesrvasi

      Data hasil observasi dikumpulkan dengan *checklist* obsevasi.
   b. Alat pengumpulan data wawancara

      Pengumpulan data pada wawancara didukung dengan adanya panduan wawancara, alat rekam dan alat tulis.
   c. Alat pengumpulan data desain

      Pada pengumpulan data tahap desain dilakukan dengan bebrapa aplikasi dan situs penyedia *mock up*, seperti figma, *manypixels*, *flat user interface colors* dan *flat icon*.
2. Metode Pengumpulan Data
   a. Metode Pengumpulan Data Observasi

      Hasil observasi pada data sekunder yaitu sistem pendaftaran pasien rawat jalan *online* di rumah sakit Nur hidah Bantul
   b. Metode Pengumpulan Data wawancara

      Hasil wawancara dengan informan dilakukan proses pengolahan editing, koding dan transkrip.
   c. Metode Pengumpulan Data Desain

      Setelah mendapatkan data dari hasil observasi dan wawancara maka di*input* dan diproses menggunakan figma.

G. Proses Pembuatan Rancangan Produk

1. Pengumpulan Informasi

   Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan cara wawancara untuk menentukan masalah yang ada di rumah sakit. Setelah peneliti mengetahui permasalahan yang ada dirumah sakit,

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA PERPUSTAKAAN

peneliti melakukan observasi terhadap cara pendaftaran yang ada di rumah sakit sebagai acuan dan bahan untuk menentukan rancangan awal *User interface.*

2. Perencanaan

   Berdasarkan data hasil wawancara dan observasi yang didapat, peneliti membuat sebuah rancangan desain *interface* awal diawali dengan penentuan media lalu dilanjutkan dengan pembuatan *userflow* menggunakan aplikasi *EdrawMind,* perancangan *use case diagram* pada situs *online visual paradigm, pembuatan activity diagram* menggunakan *Microsoft Visio Standart* 2013 dan membuat *wireframe* menggunakan figma.

3. Perancangan *User Interface* Tahap Awal

   Peneliti melakukan perancangan yang bersifat sementara yang mengacu kepada hasil dari perencanaan sebelumnya. Pada prosesnya peneliti menentukan warna yang akan digunakan dan membuat *mock up* dari aplikasi menggunakan figma.

4. Uji Coba Awal

   Peneliti akan melakukan rangkaian percobaan awal di Rumah Sakit Nur Hidayah Bantul dengan cara dipresentasikan kepada petugas bagian pendaftaran kepala rekam medis dan petugas bagian IT.

   Kebutuhan *hardware* dan *software* pada pengujian awal yaitu :

a. *Hardware*:

   1) Laptop
   2) *Smartphone*
   3) Kabel USB

b. *Software*:

   1) Figma
   2) *flat user interface color*
   3) *flat icon*
   4) *manypixel*
   5) *Online Visual diagram*

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA PERPUSTAKAAN

6) EdrawMind
7) Microsoft Visio Standart 2013
8) Google chrome

5. *User interface* Final

   Setelah melalui tahap uji coba dan penyesuaian, maka produk *user interface* telah siap dan bisa diimplementasikan ke program aplikasi berbasis *mobile*.

H. Etika

1. Penelitian ini akan dilaksanakan setelah mendapatkan *etical clearance* dari LPPM Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
2. Proses penelitian dapat dilaksanakan ketika telah mendapat perizinan penelitian dari rumah sakit Nur Hidayah Bantul
3. Pada proses wawancara peneliti menjaga kerahasiaan informan dan memberikan formulir persetujuan menjadi informan.

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA