

# PERANCANGAN *VIRTUAL REALITY* PEMBELAJARAN PENDAFTARAN PASIEN RAWAT JALAN DI UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

Dimas Andrenawan Pradipta<sup>1</sup>, Dwi Nugroho<sup>2</sup>, Rizky Yuspita Sari<sup>3</sup>

## INTISARI

**Latar Belakang:** *Virtual Reality* (VR) merupakan teknologi yang memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran berbasis simulasi, khususnya di bidang kesehatan. Dalam pendidikan rekam medis, pemahaman terhadap prosedur administratif seperti pendaftaran pasien menjadi aspek penting yang perlu dikuasai oleh mahasiswa. Namun, keterbatasan praktik langsung di lapangan mendorong perlunya media alternatif yang interaktif dan representatif. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis VR menjadi salah satu solusi inovatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

**Tujuan Penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis VR sebagai alat bantu visualisasi prosedur pendaftaran pasien rawat jalan bagi mahasiswa Program Studi D3 Rekam Medis dan Informasi Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

**Hasil Penelitian:** Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan metode *prototyping* melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan prototipe, uji coba, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion*), dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa prototipe VR memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar “60” yang termasuk dalam kategori “*marginal low*”, namun masih berada pada rentang grade “D”.

**Kesimpulan:** Media pembelajaran berbasis VR yang dikembangkan telah menunjukkan potensi sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap prosedur pendaftaran pasien. Meskipun demikian, masih dibutuhkan penyempurnaan, terutama pada aspek interaktivitas dan kenyamanan visual, agar media ini dapat digunakan secara lebih optimal. Tantangan seperti kesiapan teknologi dan desain sistem menjadi perhatian dalam pengembangan lebih lanjut.

**Kata Kunci:** *Virtual Reality*, Pembelajaran, Pendaftaran Pasien, Rekam Medis, *System Usability Scale*

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Progam Studi Rekam Medis dan Informasi Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

<sup>2</sup>Dosen Universitas Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

<sup>3</sup>Dosen Universitas Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

# VIRTUAL REALITY DESIGN FOR OUTPATIENT REGISTRATION LEARNING AT UNIVERSITY OF JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

Dimas Andrenawan Pradipta<sup>1</sup>, Dwi Nugroho<sup>2</sup>, Rizky Yuspita Sari<sup>3</sup>

## ABSTRACT

**Background:** Virtual Reality (VR) is a technology with great potential to support simulation-based learning, especially in the healthcare sector. In the context of medical record education, understanding administrative procedures such as outpatient registration is a crucial aspect for students. However, limited access to real life practice encourages the need for alternative media that are both interactive and representative. Therefore, the development of VR based learning media becomes an innovative solution.

**Method:** This study aims to design and develop a VR based learning media as a visualization tool for the outpatient registration procedure for students of the D3 Medical Record and Health Information Study Program at Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

**Research Results:** The research applied a Research and Development (R&D) approach using the prototyping method through stages of needs analysis, design, prototype development, testing, and evaluation. Data collection was carried out through interviews, Focus Group Discussions, and the System Usability Scale (SUS) questionnaire. The evaluation results showed that the VR prototype received an average SUS score of “60”, which falls into the “marginal low” category but is still within the “D” grade range.

**Conclusion:** The developed VR-based learning media has shown potential as an innovative solution to enhance students’ understanding of patient registration procedures. However, improvements are still needed, particularly in interactivity and visual comfort, to optimize its usability. Challenges such as technological readiness and system design remain crucial points for further development.

**Keywords:** Virtual Reality, Learning Media, Patient Registration, Medical Records, System Usability Scale

---

<sup>1</sup>Student of Health Information and Medical Record Program, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

<sup>2</sup>Lecture, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

<sup>3</sup>Lecture, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta