

**ANALISIS *USER INTERFACE* DESAIN APLIKASI
SATUSEHAT VERSI 6.2.1 MELALUI 4 PRINSIP
*HEURISTIC EVALUATION***

TUGAS AKHIR SKRIPSI



OLEH:

DODIK SETIONO

NIM. 201511004

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2024**

ABSTRAK

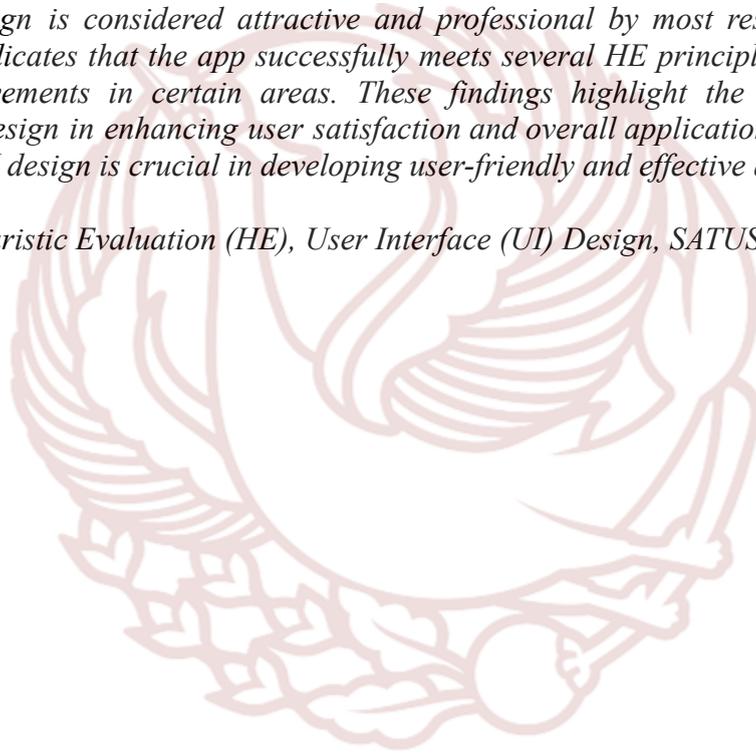
Aplikasi kesehatan memungkinkan interaksi antara pengguna dengan dokter ataupun lembaga kesehatan. Salah satu aplikasi kesehatan populer di Indonesia adalah SATUSEHAT Mobile di bawah naungan Kemenkes RI. Meskipun banyak digunakan, aplikasi ini memiliki rating terendah dibandingkan dengan aplikasi kesehatan lain di Google Play Store dan App Store, hal ini menunjukkan adanya permasalahan yang mempengaruhi kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis masalah desain UI pada aplikasi SATUSEHAT Mobile menggunakan metode *Heuristic Evaluation* (HE) yang juga merupakan penelitian terapan (*applied research*) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed methods*). Data Primer diperoleh melalui observasi, dokumentasi, survei kuesioner kepada 200 pengguna dan wawancara dengan 2 praktisi UI/UX. Analisis dilakukan menggunakan empat prinsip HE oleh Nielsen (1994) yakni: *Visibility of System Status*, *Match Between System and Real World*, *Consistency and Standards*, serta *Aesthetic and Minimalist Design*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa desain UI aplikasi sudah dianggap menarik dan profesional oleh mayoritas responden. Evaluasi juga menunjukkan bahwa aplikasi dinilai berhasil dalam beberapa prinsip HE, tetapi memang memerlukan perbaikan *minor* pada beberapa area. Temuan ini menegaskan pentingnya desain UI yang efektif dalam meningkatkan kepuasan pengguna dan kinerja aplikasi secara keseluruhan. Dengan demikian, desain UI yang baik memegang peran krusial dalam pengembangan aplikasi yang *user-friendly* dan efektif.

Kata kunci: *Heuristic Evaluation (HE)*, *User Interface (UI) Design*, SATUSEHAT Mobile

ABSTRACT

Health applications enable interaction between users and healthcare providers. One popular health app in Indonesia is SATUSEHAT Mobile, under the Ministry of Health (Kemenkes RI). Despite its widespread use, it has the lowest rating among health apps on the Google Play Store and App Store, indicating user satisfaction issues. This study analyzes UI design issues in SATUSEHAT Mobile using the Heuristic Evaluation (HE) method, an applied research approach with mixed methods. Primary data were collected through observation, documentation, questionnaires from 200 users, and interviews with 2 UI/UX practitioners. The analysis was based on four HE principles by Nielsen (1994): Visibility of System Status, Match Between System and Real World, Consistency and Standards, and Aesthetic and Minimalist Design. Results show that the app's UI design is considered attractive and professional by most respondents. The evaluation indicates that the app successfully meets several HE principles but requires minor improvements in certain areas. These findings highlight the importance of effective UI design in enhancing user satisfaction and overall application performance. Thus, good UI design is crucial in developing user-friendly and effective applications.

Keyword: Heuristic Evaluation (HE), User Interface (UI) Design, SATUSEHAT Mobile



DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat.....	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	9
E. Tinjauan Pustaka.....	9
1. Penelitian Soal Analisis UI.....	9
2. Penelitian Soal Metodologi HE.....	11
3. Analisis dan Studi Kasus Terkait.....	13
4. Rangkuman Tinjauan Pustaka.....	15
5. Unsur Kebaruan dalam Penelitian.....	18
F. Kerangka Konseptual.....	20
1. Desain <i>User Interface</i>	20
a. Pengertian dan Definisi.....	20
b. Hubungan UI dan UX.....	21
c. Prinsip Desain UI.....	22
d. Elemen UI.....	25
e. Desain Brand di UI.....	28

f. Pentingnya <i>User Satisfactions</i> di UI.....	29
g. Metode Evaluasi UI.....	30
2. <i>Heuristic Evaluation</i>	33
a. Pengertian dan Definisi.....	33
b. Tujuan dan Fungsi.....	34
c. 10 Prinsip HE Nielsen (1994).....	36
d. Prinsip-Prinsip HE yang Digunakan dalam Penelitian Ini.....	38
e. Relevansi dengan Bidang Studi Desain Komunikasi Visual..	48
f. <i>Severity Rating</i>	49
3. Hubungan Antara Variabel.....	50
G. Metode Penelitian.....	51
1. Jenis Penelitian.....	51
2. Subjek dan Objek Penelitian.....	53
3. Sumber Data.....	56
4. Pengumpulan Data.....	57
5. Analisis Data.....	65
6. Bagan Alur Penelitian.....	70
H. Sistematika Penulisan.....	71

BAB II IDENTIFIKASI DATA APLIKASI SATUSEHAT MOBILE KEMENKES RI.....73

A. Gambaran Umum Aplikasi SATUSEHAT Mobile.....	73
1. Tentang Aplikasi SATUSEHAT Mobile.....	73
2. Tujuan dan Manfaat SATUSEHAT Mobile.....	77
3. Logo dan Identitas Visual Aplikasi SATUSEHAT Mobile.....	79
4. Elemen UI Aplikasi SATUSEHAT Mobile.....	86
a. <i>Input Control Components</i> (Komponen Kontrol Input).....	87
b. <i>Navigational Components</i> (Komponen Navigasi).....	93
c. <i>Informational Components</i> (Komponen Informasi).....	95
d. <i>Container Components</i> (Komponen Wadah).....	97
5. Fitur-fitur Aplikasi SATUSEHAT Mobile.....	101
a. Rekam Medis Elektronik.....	102
b. Diari Kesehatan.....	105
c. Cari Nakes.....	106
d. Cari Obat.....	107

e. Pengingat Minum Obat.....	108
f. Riwayat Vaksin dan Imunisasi.....	109
g. Edukasi dan Promosi Kesehatan.....	110
h. Berita Kesehatan.....	111
i. Skrining Kesehatan.....	112
6. Demografi Pengguna Aplikasi SATUSEHAT Mobile.....	113
B. Pengembang dan Penyedia Direktori Pusat Data dan Teknologi Informasi <i>Digital Office Transformation</i> (Pusdatin-DTO), Kementerian Kesehatan RI.....	114
BAB III ANALISIS USER INTERFACE MELALUI 4 PRINSIP HEURISTIC EVALUATION.....	117
A. Desain Aplikasi SATUSEHAT Mobile.....	117
1. Desain Brand Kemenkes RI di Aplikasi SATUSEHAT Mobile.....	119
a. Daya Tarik dan Profesionalitas Desain.....	122
b. Representasi Brand Kemenkes RI.....	125
c. Persona Aplikasi Kesehatan.....	132
2. <i>User Interface Design</i> Aplikasi SATUSEHAT Mobile.....	133
a. Skema Warna Aplikasi.....	137
b. Penggunaan Tipografi.....	144
c. Tata Letak Elemen Desain.....	148
d. Navigasi Antar Menu.....	151
e. Set Ikon SATUSEHAT Mobile.....	152
f. Penggunaan Ilustrasi.....	179
3. Respon dan Kepuasan Pengguna.....	190
4. Temuan Analisis UI.....	195
B. Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	197
1. <i>Visibility of System Status</i>	197
a. Evaluasi Berdasarkan Perspektif Pengguna (Hasil Survei)..	198
b. Pernyataan Praktisi.....	202
c. Pembahasan.....	203
2. <i>Match Between System and the Real World</i>	204
a. Evaluasi Berdasar Perspektif Pengguna (Hasil Survei).....	205
b. Pernyataan Praktisi.....	208
c. Pembahasan.....	210
3. <i>Consistency and Standards</i>	211

a. Evaluasi Berdasarkan Perspektif Pengguna (Hasil Survei)..	211
b. Pernyataan Praktisi.....	214
c. Pembahasan.....	217
4. <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	218
a. Evaluasi Berdasarkan Perspektif Pengguna (Hasil Survei)..	218
b. Pernyataan Praktisi.....	222
c. Pembahasan.....	223
5. Temuan <i>Heuristic Evaluation</i>	224
BAB IV PENUTUP	228
A. Kesimpulan.....	228
B. Saran.....	231
DAFTAR ACUAN	232
LAMPIRAN	240
Lampiran 1. Lembar Google Sheets Tabulasi Data dari Hasil Survei Kuesioner.....	240
Lampiran 2. Materi Wawancara.....	241
Lampiran 3. Hasil Wawancara Wawancara.....	246
Lampiran 4. Sumber Data Rating dan Ulasan SATUSEHAT Mobile di platform App Follow.....	255

DAFTAR ACUAN

- Adam, S. & Marioka, N. (2004). *Logo Design Workbook: A Hands-on Guide to Creating Logos*. ISBN 59253-032-X. Rockport Publishers, Inc
- Admin Ditjen Aptika. (2021). Kupas Tuntas Aplikasi Peduli Lindungi. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia. Diakses pada Senin, 9 Oktober 2023 melalui <https://aptika.kominfo.go.id/2021/10/kupas-tuntas-aplikasi-pedulilindungi/>
- Adyati Rahmasari, E., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian *Usability* Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *Andharpa: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media* Vol 7 No 1 doi <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Aisyiyah, Bekti Mar'atun. (2019). Analisis *User Interface* Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, Volume 5 No 1, Juni 2019. Doi <https://doi.org/10.20961/jpi.v5i1.33968>
- Anqa S. (2022). *Building brand identity in User Interface. Bootcamp*. UX Design Bootcamp. Diakses pada Kamis, 16 Mei 2024 melalui <https://bootcamp.uxdesign.cc/building-brand-identity-in-ui-80fde331e454>
- Apel, Sven & Kästner, Christian. (2009). *An Overview of Feature-Oriented Software Development*. *Journal of Object Technology* (JOT). 8. 49-84. DOI: 10.5381/jot.2009.8.5.c5.
- Aptika, Admin. (2021). Kupas Tuntas Aplikasi Peduli Lindungi. Aptika.Kominfo.go.id. Diakses pada Selasa, 19 Maret 2024 melalui <https://aptika.kominfo.go.id/2021/10/kupas-tuntas-aplikasi-pedulilindungi/#:~:text=Melalui%20PeduliLindungi%20nantinya%20pemerintah%20akan,upaya%20membatasi%20pertumbuhan%20Covid%2D19.>
- Aranditio, Stephanus. (2023). Kemenkes Ubah Peduli Lindungi Menjadi Satu Sehat. Kompas.id. Diakses pada Selasa, 19 Maret 2024 melalui <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/03/01/kemenkes-ubah-pedulilindungi-jadi-satusehat-mobile>
- Ariato, Bambang. (2021). Pandemi Covid-19 Dan Transformasi Budaya Digital Di Indonesia. *Jurnal Ilmu Humaniora* Vol 05 No 2.. <https://doi.org/10.22437/titian.v5i2.15309>
- Ardianto, R., & Marhoon, H. M. (2023). Understanding User Sentiment: Analysis of SATUSEHAT Application Reviews on Google Play Store. *Journal of Advanced Health Informatics Research (JAHIR)*, 1(2), 83-94. doi:10.59247/jahir.v1i2.44.
- Arondityo, Stephanus. 2023. Kemenkes Ubah Peduli Lindungi Menjadi Satu Sehat. Kompas. Diakses pada Senin, 9 Oktober 2023 melalui <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/03/01/kemenkes-ubah-pedulilindungi-jadi-satusehat-mobile>
- Auliazmi, R., Rudyanto, G., & Drajatno Widi Utomo, R. (2021). Kajian Estetika *Visual Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi Ruangguru. *Jurnal Seni & Reka Rancang* (Vol. 4, Issue 1). DOI <https://doi.org/10.25105/jsrr.v4i1.9968>

- Aviat. (2022). Apa Misi Khusus DTO Kemenkes?. Aviat.id. Diakses pada Kamis, 21 Maret 2024 melalui <https://aviat.id/misi-khusus-dto-kemenkes/>
- Baus, Ante. (2022). *5 Fundamental App Design Principles You Need to Follow*. Decode. Diakses pada Jum'at, 29 Maret 2024 melalui <https://decode.agency/article/mobile-app-design-principles/>
- Befonts. (2024). Befonts Family. Befonts. Diakses pada 29 Maret 2024 melalui <https://befonts.com/manrope-font-family.html>
- Blair-Early, A., & Zender, M. (2008). *User Interface Design Principles for Interaction Design*. *Design Issues*, 24(3), 85–107. <http://www.jstor.org/stable/25224185>
- Bosch, Annette & De Jong, Menno & Elving, Wim. (2005). *How Corporate Visual Identity Supports Reputation*. *Corporate Communications: An International Journal*. 10. 108-116. DOI 10.1108/13563280510596925.
- Broin, Ultan Ó. (2011). *Heuristic Evaluation of User Interfaces: Exploration and Evaluation*. *Research Methods Assignment* Trinity College Dublin, Ireland. DOI 10.13140/RG.2.2.19881.90721j
- Campbell, Petra. (2012). *Branding Through the User Interface* - ArtVersion. ArtVersion. Diakses pada Kamis, 16 Mei 2024 melalui <https://artversion.com/blog/branding-through-the-user-interface/>
- Creative UX. (n.d). *Heuristic Evaluation Assessment Guide and Checklist*.
- D., Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan *Usability Testing* Sebagai Alat Evaluasi Website KRS Online Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sains dan Teknologi*. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v9i1.24691>
- Dalimunthe, N., Nazari, F., Purba, K., & Adawiyah, A. (2019). Evaluasi Website Pemko Pekanbaru Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(2), 245–250. <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v5i2.7538>
- Digital Transformation Office. (2024). DTO Kementerian Kesehatan. dto.kemkes.go.id Diakses pada Kamis, 21 Maret 2024 melalui <https://dto.kemkes.go.id/>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). *System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review*. *Jurnal SIMETRIS*, 10. DOI 10.24176/simet.v10i1.2725
- Espinosa, M., Bieski, I., & Martins, D. (2012). *Probability sampling design in ethnobotanical surveys of medicinal plants*. *Revista Brasileira De Farmacognosia-brazilian Journal of Pharmacognosy*, 22, 1362-1367. <https://doi.org/10.1590/S0102-695X2012005000091>.
- Figma. UI vs UX: *What's the Difference between UI & UX Design?*. Figma. Diakses pada Kamis, 16 Mei 2024 melalui <https://www.figma.com/resource-library/difference-between-ui-and-ux/>
- Fransiska, Cynthia., Bernarto, Innocentius. 2021. Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan dan Keberlanjutan Penggunaan pada Pengguna Aplikasi Kesehatan. *Jurnal Administrasi Bisnis* Vol. 11 No. 2, 2021. DOI <https://doi.org/10.35797/jab.v11.i2.132-142>

- Garret, Jesse. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Peachpit, Pearson Education. United States of America. ISBN 13: 978-0-321-68368-7
- Gerhardt-Powals, J. (1996). *Cognitive engineering principles for enhancing human-computer performance*. *International Journal of Human-Computer Interaction*. Vol 8. No. 2. p. 189-211.
- Grande, B. R., Krisnanik, E., & Afrizal, S. (2021). Analisis UI/UX Website Visual Jalanan Dengan Metode *User-Centered Design*. In Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia.
- Gómez, R. Y., Caballero, D. C., & Sevillano, J. L. (2014). *Heuristic Evaluation on Mobile Interfaces: A New Checklist*. *Scientific World Journal*, 2014. <https://doi.org/10.1155/2014/434326>
- González, M., Masip, L., Granollers, A., & Oliva, M. (2009). *Quantitative analysis in a heuristic evaluation experiment*. *Advances in Engineering Software*, 40(12), 1271–1278. <https://doi.org/10.1016/j.advengsoft.2009.01.027>
- Handriyotopo. (2018). *Kapita Selekta Media Budaya Komunikasi Visual*. ISI Press.
- Hartawan, M. S. (2019). Analisis *User Experience* Untuk *User Interface* Pada Website Fortis.Id. In *Jurnal Teknologi Informasi ESIT* (Vol. 51, Issue 01).
- Herdiana, D. (2021). Aplikasi Peduli Lindungi: Perlindungan Masyarakat Dalam Mengakses Fasilitas Publik Di Masa Pemberlakuan Kebijakan PPKM. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 2, 1685–1694. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i6.959>
- Herendy, C. (2017). *How To Research Website Usability And User Experience In Public Administration Websites?*. *PRO PUBLICO BONO – Magyar Közigazgatás*, 2017/3, 270–289
- Ihya Fathurrahman, S.Kom., (25 tahun), UI/UX Designer. Kuningan, Jawa Barat. Indonesia. Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia. Nomor HK.01.07/MENKES/3605/2021. Tentang Tim Akselerasi Reformasi Birokrasi Dan Transformasi Kelembagaan Pusat (Central Transformation Office). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Jakarta.
- Indonesia. Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 24 Tahun 2022 Tentang Rekam Medis. Menteri Kesehatan Republik Indonesia. Jakarta.
- Indonesia. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2015 Tentang Organisasi Dan Tata Kerja Kementerian Kesehatan. Menteri Kesehatan Republik Indonesia. Jakarta.
- Indonesia. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2014 Tentang Sistem Informasi Kesehatan. Jakarta.
- Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan. Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia dan Presiden Republik Indonesia. Jakarta.
- Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 Tentang Kementerian Negara. Jakarta.
- International Organization For Standardization*. (2018). ISO 9241-11: *Ergonomics Of Human-System Interaction - Part 11: Usability: Definitions And Concepts*. <https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>

- ISI Surakarta. (2020). Panduan Akademik Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Kemendes RI. (2024). Tugas dan Fungsi Kemendes RI. Kemendes.go.id . Diakses pada Jum'at 26 April 2024 melalui <https://www.kemendes.go.id/id/tugas-dan-fungsi/>
- Kemendes. (2024). Filosofi Logo Kementerian Kesehatan. Kemendes.go.id. Diakses pada Rabu, 20 Maret 2024 melalui <https://www.kemendes.go.id/id/filosofi-logo/>
- Kemendes. (2024). Pedoman Identitas Kementerian Kesehatan: Internal Transformation Office Tahun 2024.
- Kemendes. (2024). Syarat dan Ketentuan Penggunaan SATUSEHAT Mobile I Terms and Conditions of Use of SATUSEHAT Mobile. Faq.kemendes.go.id. Diakses pada Rabu, 20 Maret 2024 melalui <https://faq.kemendes.go.id/faq/syarat-dan-ketentuan-penggunaan-satusehat-mobile-i-terms-and-conditions-of-use-of-satusehat-mobile>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021). Cetak Biru Strategi Transformasi Digital Kesehatan 2024.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). Apa Itu SATUSEHAT?. SATUSEHAT Kemendes. Diakses pada Senin, 9 Oktober 2023 melalui <https://satusehat.kemendes.go.id/platform/docs/id/playbook/introduction/>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). FAQ SATUSEHAT Platform: Apa yang bisa kami bantu. Kemendes. Diakses pada Senin, 9 Oktober 2023 melalui <https://faq.kemendes.go.id/category/satusehat-platform>
- Khajouei, R., Hajesmaeel Gohari, S., & Mirzaee, M. (2018). *Comparison of two heuristic evaluation methods for evaluating the usability of health information systems*. *Journal of Biomedical Informatics*, 80, 37–42. <https://doi.org/10.1016/j.jbi.2018.02.016>
- Kominfo. (2021). Aplikasi Pedulilindungi Jadi Syarat Utama Bepergian. Kominfo.go.id. Diakses pada Rabu, 20 Maret 2024 melalui <https://www.kominfo.go.id/content/detail/36596/aplikasi-pedulilindungi-jadi-syarat-utama-bepergian/0/artikel>
- Kominfo. (2021). Kerja Sama Perluasan Akses PeduliLindungi dan Publikasi Konten Cerdas Bertelekomunikasi. SIARAN PERS NO. 79/HM/KOMINFO/06/2020. Kominfo.go.id. Diakses pada Selasa, 19 Maret 2024 melalui https://www.kominfo.go.id/content/detail/27513/siaran-pers-no-79hmkominfo062020-tentang-kerja-sama-perluasan-akses-pedulilindungi-dan-publikasi-konten-cerdas-bertelekomunikasi/0/siaran_pers
- Korn, E., & Graubard, B. (1995). *Analysis of Large Health Surveys: Accounting for the Sampling Design*. *Journal of The Royal Statistical Society Series A-statistics in Society*, 158, 263-295. <https://doi.org/10.2307/2983292>.
- Lee, Jun Qi. (2023). *Investigate the Unique Relationship Between UX and UI Design*. Artmeet. Diakses pada Kamis, 16 Mei 2024 melalui <https://www.artmeet.sg/blog/investigate-the-unique-relationship-between-ux-and-ui-design/>

- Lestari, S. (2014). Analisis *Usability* Web (Studi Kasus Website UMKM Binaan BPPKU Kadin Kota Bandung) (Vol. 1, Issue 1). <http://aisel.aisnet.org/amcis2005/378>
- Levy, Steven. (2024). *Graphical User Interface*. Britannica. Diakses pada Rabu, 28 Februari 2024 melalui <https://www.britannica.com/technology/graphical-user-interface>
- Marpaung, Y. N. M., Irwansyah. (2021). Aplikasi Kesehatan Digital Sebagai Konstruksi Sosial Media Baru. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 243-258. 10.31002/jkkm.v5i2.2501
- Nannestad, Chloe. (2024). *Why Four-Leaf Clovers Are Considered Lucky*. *Reader's Digest*. Diakses pada Rabu, 20 Maret 2024 melalui <https://www.rd.com/article/four-leaf-clover/>
- Nashih, F., & Panindias, A. N. (2021). Desain Antar Muka Aplikasi Wisata Dan Transportasi Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Surakarta. *Citrawira: Journal Of Advertising And Visual Communication*, 2(1), 67–85. <https://doi.org/10.33153/Citrawira.V2i1.3670>
- Negara, J. A., Ilmu, F., & Dan, S. (2020). Sistem Digital Tata Kelola Pemerintahan Daerah (*Digital Local Government*) I Gede Agus Wibawa dan Lilik Antarini. *Public Inspiration: Jurnal Administrasi Publik*, 5(1), 57–71. <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/public-inspiration>
- Nielsen, J. (1994). *Heuristics Evaluation*. In Nielsen J. And Mack, R. L. (Eds.), *Usability Inspection Methods*, John Wiley & Sons, New York, USA.
- Nielsen, J. (1995). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. NN Group. Diakses pada Senin, 9 Oktober 2023 melalui <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nielsen, J. (1995). *How to Conduct a Heuristic Evaluation*. Nielsen Norman Group.
- Nielsen, J. (2012) *Usability 101: Introduction to Usability*. NN Group. Diakses pada Senin, 9 Oktober 2023 melalui <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability>
- Nielson, J., Molich, Rolf. (1990). *Heuristic Evaluation of User Interface*.
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (1986). *User-Centered System Design: New Perspectives On Human-Computer Interaction*.
- Nugroho, Ikhsandi Aprilio (2022) Perancangan Desain Antar Muka Aplikasi Pemandu Wisata Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Indonesia. Skripsi S-1, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta
- Nuha Maulana, S.Ds., (23 tahun), UI/UX Designer. Surakarta, Jawa Tengah.
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (n.d.). Pengujian *Usability* untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile *Usability Testing to Enhance Mobile Application User Interface*. <http://journal.ipb.ac.id/index.php/jika>
- Pandusarani, G., Hendra Brata, A., & Jonemaro, E. M. A. (2018). Analisis *User Experience* Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* dan Metode *Heuristic Evaluation* (Vol. 2, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Panganhandeng, Fony, dkk. (2022). Transformasi Digital: Sebuah Tinjauan Literatur Pada Sektor Bisnis Dan Pemerintah. *Jurnal EMBA: Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi* Vol 10 No 2. <https://doi.org/10.35794/emba.v10i2.41388>
- Petrie, H., Power, C., Velasco, C. A., & Boticario, J. (2010). *Accessibility of Blended and E-Learning for Mature Age and Disabled Students and Staff: Introduction to the Special Thematic Session*. 484-485. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-14097-6_77
- Perry, W. E. (2006). *Effective Methods for Software Testing Third Edition*. Dalam S. I. Astuti, S. P. Arso, and P. A. Wigati, "Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di Rsud Kota Semarang," *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 103-111, Mar. 2015. DOI <https://doi.org/10.14710/jkm.v3i1.11129>
- Putri Maharani, A., Rivai, M., Sugianti, S., Ahmad Fauzi, R., Azzahra, S., Ningsih, S., Lailiya, U., Adawiyah, R., Dzikra Dzakira Amalia, N., & Irwan Saragih, M. (2021). Literasi Digital: Efektifitas Aplikasi Peduli Lindungi Dalam Memberikan Informasi Pada Mahasiswa FIP UPI. *Indonesian Journal Of Adult And Community Education*, 3(2). <https://doi.org/10.17509/ijace.v3i2.43592>
- Putro, Anam Wusono. (2022). Desain Antarmuka Website Program Studi DKV Isi Surakarta Berbasis Konten Lokal Sebagai Media Kreasi Edukasi Dan Informasi Akademik. Skripsi S-1, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta.
- Rachman, Anung. (2013). Institut Seni Indonesia Surakarta Di Situs Web : Studi Webometrics Laporan Akhir Penelitian. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Surakarta.
- Rachmawati, Irma. (2019). Analisis *User Interface* Situs Web IWEARUP.COM. *Jurnal Visualita* Vol. 7 No. 2 Tahun 2019 doi. 10.33375/vsl.v7i2.1459
- Riva, Maria D.L. (2023). *32 UI Elements For UI Designers in 2024*. Career Foundry. Diakses pada Jum'at, 29 Maret 2024 melalui <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/ui-element-glossary/>
- Rokom. (2022). Kemenkes Luncurkan *Platform* SATUSEHAT untuk Integrasikan Data Kesehatan Nasional. Sehatnegeriku.kemkes.id. Diakses pada Selasa, 14 Maret 2024 melalui <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20220726/5140733/kemenkes-ri-resmi-luncurkan-platform-integrasi-data-layanan-kesehatan-bernama-satusehat/>
- Rokom. (2023). Besok PeduliLindungi Resmi Bertransformasi Menjadi SATUSEHAT Mobile. Sehat Negeriku. Diakses pada Senin, 9 Oktober 2023 melalui <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20230228/2042474/besok-pedulilindungi-resmi-bertransformasi-menjadi-satusehat-mobile/>
- Satusehat. (2023). *SATUSEHAT Platform*. Diakses pada Senin, 9 Oktober 2023 melalui <https://satusehat.kemkes.go.id/platform>

- Satusehat. (2024). Apa itu SATUSEHAT *Platform*?. Faq.kemkes.id. Diakses pada Selasa, 14 Maret 2024 melalui <https://faq.kemkes.go.id/faq/apa-itu-satusehat-platform>
- Satusehat. (2024). Apa Tujuan Diadakannya Satusehat *Platform*?. Faq.kemkes.id. Diakses pada Selasa, 14 Maret 2024 melalui <https://faq.kemkes.go.id/faq/apa-tujuan-diadakannya-satusehat-platform>
- Satusehat. (2024). SATUSEHAT / Ekosistem Data Kesehatan Indonesia. Satusehat.kemkes.id. Diakses pada Selasa, 14 Maret 2024 melalui <https://satusehat.kemkes.go.id/>
- SATUSEHAT. 2023. Verifikasi Profil - *Know Your Customer* (KYC). Diakses pada Rabu, 28 Februari 2024 melalui <https://satusehat.kemkes.go.id/platform/docs/id/kyc/>
- Setyowati, Desi. (2023). Peduli Lindungi Ganti Nama jadi Satu Sehat, Berapa Jumlah Penggunanya?. Katadata.co.id. Diakses pada Selasa, 19 Maret 2024 melalui <https://katadata.co.id/digital/teknologi/63fde766013d4/pedulilindungi-ganti-nama-jadi-satu-sehat-berapa-jumlah-pengguna>
- Simic, Peter. (2022). *17 Elements for Designing a Great Mobile App*. Decode. Diakses pada Jum'at, 29 Maret 2024 melalui <https://decode.agency/article/mobile-app-design-elements/>
- Sirken, J. P., Tiara, & Putra, F. A. A. (2023). Analisis Kualitas Layanan Pada Aplikasi Satusehat Dengan Pendekatan E-Govqual. Seminar Nasional Sistem Informasi, 7 September 2023, Universitas Merdeka Malang. ISBN: 2598-0076.
- Situmorang, J. R. (2021). Kesiapan Masyarakat Indonesia Bertransformasi Menjadi Masyarakat Digital. Oratio Dies Natalis Fisip Universitas Katolik Parahyangan ke-60.
- Skillsoft. (2024). *Exploring the Relationship between UI and UX Design*. Skillsoft. Diakses pada Kamis, 16 Mei 2024 melalui <https://www.skillsoft.com/course/exploring-the-relationship-between-ui-and-ux-design-84e15bd8-5255-450f-bf76-5e0a155a4a6c>
- Soegard, Maads. (2002). *The Basic of User Experience Design. Interaction Design Foundation*.
- Sugiyono, (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suhaerudin, & Alijoyo, F. A. (2022). Pengukuran User Experience Aplikasi Satusehat Dengan Pendekatan Metode HEART Metrics. Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 7(9), 90-105. doi:10.36418/syntax-literate.v7i9.13393.
- Suharyanto. (2014). Kajian Usability SAPK Berbasis Web : Studi Kasus BKN Kanreg V Jakarta. <https://doi.org/10.31294/ji.v1i1.176>
- Thong, J. Y. L., Yap, Chee-Sing. (1996). *Information System Effectiveness: A User Satisfaction Approach*. *Information Processing & Management Journal* Vol 32 No 5, 601-610. [https://doi.org/10.1016/0306-4573\(96\)00004-0](https://doi.org/10.1016/0306-4573(96)00004-0)
- Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. O'Reilly Media.

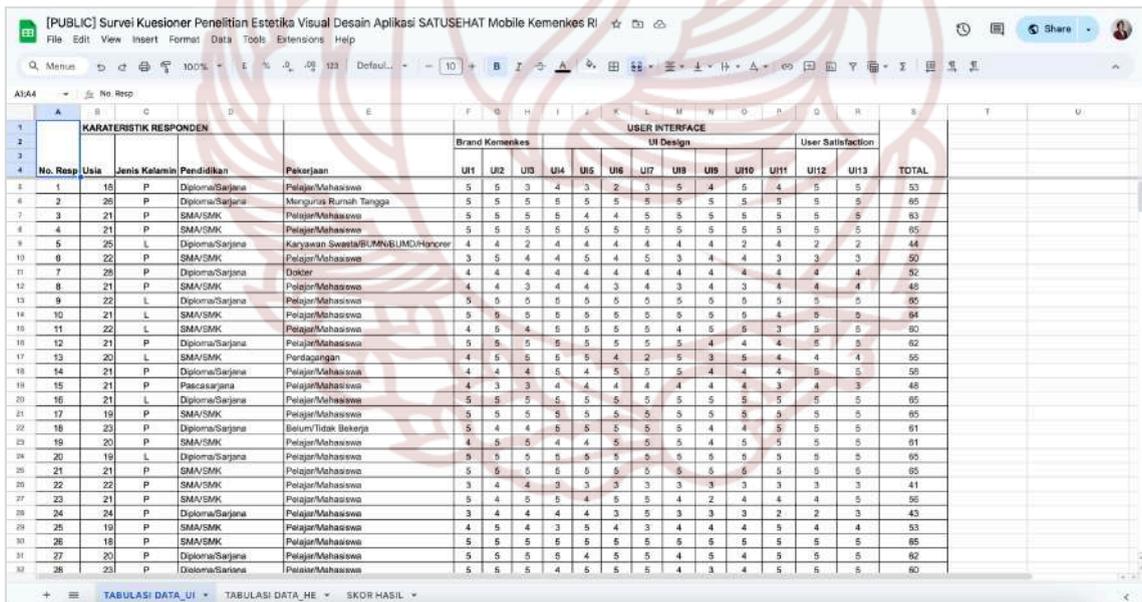
- Tuftsbrown, Nathan. (2024). *Finding the Right Balance with Branding and User Interface Design*. Browser London. Browser London. Diakses pada Kamis, 16 Mei 2024 melalui <https://www.browserlondon.com/blog/2024/05/08/branding-and-user-interface-design>
- Usability.gov. (2023). *User Interface Elements*. <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/user-interface-elements.html>
- Vera. (2023). *What is AppFollow?*. AppFollow. Diakses pada Kamis, 16 Mei 2024 melalui <https://support.appfollow.io/hc/en-us/articles/360020979778-What-is-AppFollow>
- Wiwesa, Ngurah. R. (2021). *User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan*. Jurnal Sosial Humaniora Terapan, Vol 3 No 2. <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- Winardi, M., Muawwal, A., & Renny. (2023). Redesign Ui/Ux Pada Aplikasi Bca Mobile Menggunakan Metode Lean Ux. *Kharisma Tech*, 19(1), 153-167. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v19i1.444>
- Wheeler, Alina. (2009). *Designing brand identity: an essential guide for the entire branding team-3rd Edition*. ISBN 978-0-470-40142-2. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Wilson, C. (2013). *User Interface Inspection Methods: A User-Centered Design Method*. Netherlands: Elsevier Science. ISBN: 9780124103917
- Yanez, Rosa & Cascado-Caballero, Daniel & Sevillano, Jose Luis. (2014). *Heuristic Evaluation on Mobile Interfaces: A New Checklist*. *TheScientificWorldJournal*. 2014. 434326. DOI 10.1155/2014/434326.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Google Sheets Tabulasi Data dari Hasil Survei Kuesioner

Tautan Akses Google Sheets [View Access]:

<https://bit.ly/Sheets-Tabulasi-TADKV-DodikSetiono>



KARAKTERISTIK RESPONDEN				USER INTERFACE														
No. Resp	Usia	Jenis Kelamin	Pendidikan	Pekerjaan	Brand Kerenkes					UI Design					User Satisfaction			TOTAL
					UI1	UI2	UI3	UI4	UI5	UI6	UI7	UI8	UI9	UI10	UI11	UI12	UI13	
1	18	P	Diploma/Sarjana	Pelajar/Mahasiswa	5	5	3	4	3	2	3	5	4	5	4	5	5	53
2	28	P	Diploma/Sarjana	Mengurus Rumah Tangga	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
3	21	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	83
4	21	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
5	26	L	Diploma/Sarjana	Karyawan Swasta/UM/UMK/Honorer	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	2	44	
6	22	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	3	5	4	4	5	4	5	3	4	4	3	3	3	50
7	28	P	Diploma/Sarjana	Dokter	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
8	21	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	48
9	22	L	Diploma/Sarjana	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
10	21	L	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	84
11	22	L	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	80
12	21	P	Diploma/Sarjana	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	82	
13	20	L	SMA/SMK	Pengdagangan	4	5	5	5	5	4	2	5	3	5	4	4	4	55
14	21	P	Diploma/Sarjana	Pelajar/Mahasiswa	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	58
15	21	P	Pelajar/Mahasiswa	Pelajar/Mahasiswa	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	48
16	21	L	Diploma/Sarjana	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
17	18	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
18	23	P	Diploma/Sarjana	Belum/Tidak Bekerja	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	81	
19	20	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	81	
20	19	L	Diploma/Sarjana	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
21	21	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
22	22	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
23	21	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	5	4	5	5	4	5	5	4	2	4	4	4	5	86
24	24	P	Diploma/Sarjana	Pelajar/Mahasiswa	3	4	4	4	4	3	5	3	3	2	2	3	3	45
25	19	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	4	5	4	3	5	4	3	4	4	4	5	4	4	53
26	18	P	SMA/SMK	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
27	20	P	Diploma/Sarjana	Pelajar/Mahasiswa	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	82
28	23	P	Diploma/Sarjana	Peasiter/Mahasiswa	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	80

Gambar. Tangkapan Layar Tampilan Lembar Google Sheets Tabulasi Data (Sumber: Dodik Setiono, 2024)

Lampiran 2. Materi Wawancara

1. Panduan Wawancara

Variable	Sub	Aspek Indikator	Pertanyaan
<i>User Interface Brand</i> Kemenkes RI		Desain aplikasi SATUSEHAT Mobile terlihat menarik dan profesional	Bagaimana pendapat Anda tentang tampilan desain aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda merasa terkesan dengan keindahannya dan kesan profesionalnya?
		Desain aplikasi SATUSEHAT Mobile mencerminkan brand Kemenkes RI	Menurut Anda, apakah desain aplikasi SATUSEHAT Mobile mampu mencerminkan identitas dan nilai-nilai dari Kementerian Kesehatan RI?
		Tampilan desain aplikasi SATUSEHAT Mobile sudah sesuai dengan persona aplikasi kesehatan	Dari perspektif penggunaan, apakah Anda merasa bahwa tampilan desain aplikasi SATUSEHAT Mobile sudah sesuai dengan kebutuhan dan preferensi dari pengguna aplikasi kesehatan?
<i>User Interface Design</i>		Warna yang digunakan pada aplikasi SATUSEHAT Mobile nyaman dilihat	Bagaimana pendapat Anda mengenai penggunaan warna dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah warna-warna yang dipilih membuat Anda merasa nyaman saat menggunakannya?
		Tipografi yang digunakan pada aplikasi SATUSEHAT Mobile mudah dibaca	Menurut Anda, seberapa mudah membaca teks yang digunakan dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah tipografi yang digunakan mempermudah pemahaman informasi?
		Tata letak elemen desain pada aplikasi SATUSEHAT mudah dipahami	Bagaimana tanggapan Anda terhadap tata letak elemen desain dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda merasa bahwa tata letaknya mudah dipahami dan mengarahkan Anda dengan baik?
		Navigasi antar Menu di aplikasi SATUSEHAT Mobile mudah digunakan	Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan navigasi antar menu di aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda menemukan navigasinya mudah digunakan dan intuitif?
		Ikon-ikon Fitur yang digunakan pada aplikasi SATUSEHAT Mobile mudah dimengerti	Apakah Anda merasa bahwa ikon-ikon fitur yang digunakan dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile dapat dimengerti

			dengan mudah? Bagaimana pendapat Anda mengenai kemudahan memahami fungsi dari setiap ikon?
		Ikon Set yang digunakan pada aplikasi SATUSEHAT Mobile mudah dimengerti	Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan ikon set dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah ikon-ikon tersebut mudah dimengerti dan konsisten?
		Ilustrasi yang digunakan pada aplikasi SATUSEHAT Mobile mudah dimengerti dan mewakili informasi yang disampaikan	Menurut Anda, seberapa jelas dan mudah dimengerti ilustrasi yang digunakan dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah ilustrasi tersebut berhasil menyampaikan informasi dengan baik?
		Animasi dan transisi pada aplikasi SATUSEHAT Mobile terasa halus dan natural	Bagaimana pendapat Anda mengenai penggunaan animasi dan transisi dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda merasa bahwa animasinya halus dan alami, ataukah terlalu mencolok dan mengganggu?
<i>Heuristic Evaluation</i>	<i>Visibility of System Status</i>	Setiap layar dalam aplikasi memiliki judul atau keterangan yang jelas tentang fungsi halaman tersebut.	Bagaimana pendapat Anda mengenai kejelasan desain setiap layar dalam aplikasi, apakah judul dan statusnya mudah dipahami?
		Pada formulir yang membutuhkan pengisian data dalam beberapa halaman, setiap halaman memiliki judul unik yang menunjukkan hubungannya dengan halaman lain.	
		Ikon-ikon yang terdapat dalam aplikasi memiliki desain dan penggunaan yang konsisten.	Menurut Anda, seberapa konsisten dan jelasnya desain ikon dalam aplikasi? Apakah Anda merasa bahwa status dari setiap ikon dapat dengan mudah dipahami?
		Status saat ini dari suatu ikon ditunjukkan dengan jelas.	
		Instruksi, petunjuk, dan pesan kesalahan muncul di tempat yang sama pada aplikasi.	
		Ada semacam umpan balik dari aplikasi untuk setiap tindakan penting yang Anda lakukan.	Bagaimana tanggapan Anda terhadap desain instruksi, petunjuk, pesan kesalahan, dan umpan balik dalam aplikasi? Apakah visualnya cukup jelas dan membantu?
		Ada petunjuk visual yang menunjukkan elemen atau pilihan mana yang dapat Anda pilih.	
		Jika beberapa pilihan dapat dipilih, ada petunjuk visual yang	

	menunjukkan pilihan mana yang sudah Anda pilih.	
	Ada umpan balik visual saat objek dipilih atau dipindahkan.	
	Jika ada penundaan yang terlihat dalam waktu respons aplikasi, Anda diberi tahu tentang kemajuan sistem.	Apakah Anda merasa bahwa desain yang mengkomunikasikan penundaan sistem dalam aplikasi sudah tersampaikan dengan jelas? Bagaimana cara Anda mengevaluasi kejelasannya?
<i>Match Between System and the Real World</i>	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah saya mengerti.	Menurut Anda, seberapa baik desain bahasa, informasi, ikon, dan warna dalam aplikasi ini dapat dikenali dan familier sesuai dengan budaya dan kebiasaan yang umum?
	Informasi pada setiap layar aplikasi disusun dengan rapi dan mudah dipahami.	
	<i>Icon-icon</i> pada aplikasi mudah dikenali (familiar) dan sesuai dengan fungsinya.	
	Bentuk <i>icon</i> yang digunakan sebagai petunjuk visual sesuai dengan kebiasaan dan budaya yang berlaku.	
	Warna yang dipilih pada aplikasi sesuai dengan pemahaman umum tentang warna.	
	Urutan menu pada aplikasi terasa wajar dan sesuai dengan kebiasaan saya.	
	Instruksi dan pesan yang muncul di aplikasi mudah dipahami dan diikuti.	Bagaimana pendapat Anda tentang tatanan atau urutan menu, instruksi, dan tombol dalam aplikasi ini? Apakah Anda merasa bahwa desainnya wajar dan sesuai dengan kebiasaan pengguna?
	Nama-nama tombol pada aplikasi jelas dan menunjukkan fungsinya dengan baik.	
<i>Consistency and Standards</i>	Tampilan antar layar dalam aplikasi terlihat konsisten dan terorganisir dengan baik.	Bagaimana pendapat Anda mengenai konsistensi dan keterorganisasian desain tampilan layar dalam aplikasi ini?
	Setiap <i>icon</i> pada aplikasi memiliki label penjelasan.	Menurut Anda, seberapa konsisten dan jelasnya desain icon, status, judul, dan gestur dalam aplikasi ini?
	Ada penanda yang jelas untuk menunjukkan jendela (halaman) yang sedang aktif.	
	Setiap halaman dalam aplikasi memiliki judul.	

		Aplikasi memungkinkan Anda untuk menggulung layar ke atas/bawah dan ke samping/kiri-kanan bila diperlukan.	
		Susunan menu pada aplikasi terasa wajar dan memudahkan Anda dalam menemukan fitur yang dibutuhkan.	Bagaimana tanggapan Anda terhadap tatanan menu dalam aplikasi ini? Apakah Anda merasa bahwa tatanan menu tersebut wajar, sesuai standar, dan konsisten?
		Tampilan dan susunan menu di seluruh bagian aplikasi terlihat konsisten.	
		Instruksi atau panduan yang muncul di berbagai layar aplikasi selalu berada di tempat yang sama.	Apakah Anda merasa bahwa desain instruksi, label, dan kolom pengisian data dalam aplikasi ini konsisten dan jelas? Bagaimana cara Anda mengevaluasi konsistensinya?
		Label dan kolom untuk mengisi data memiliki perbedaan yang jelas dari segi tampilan.	
		Label untuk pengisian data di berbagai layar aplikasi terlihat konsisten dan menggunakan istilah yang sama.	
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>		Informasi yang ditampilkan pada setiap layar aplikasi sudah tepat dan tidak membingungkan.	Bagaimana pendapat Anda mengenai kejelasan dan kesederhanaan desain informasi dalam aplikasi ini?
		<i>Icon</i> pada aplikasi mudah dikenali dan memiliki fungsi yang jelas.	Menurut Anda, seberapa jelasnya fungsi dan visual dari ikon-ikon dalam aplikasi ini?
		Desain <i>icon</i> pada aplikasi terlihat sederhana dan tidak memiliki terlalu banyak detail yang tidak penting.	
		Informasi pada tiap layar aplikasi dikelompokkan dengan rapi dan tidak terkesan berantakan.	Bagaimana Anda menilai pengelompokan informasi dalam desain aplikasi ini? Apakah pengelompokannya rapi dan mudah dipahami?
		Desain ilustrasi pada aplikasi terlihat sederhana dan mewakili informasi yang disampaikan.	Bagaimana tanggapan Anda terhadap desain ilustrasi dalam aplikasi ini? Apakah Anda merasa bahwa ilustrasinya sederhana namun efektif dalam mengkomunikasikan informasi?
		Desain navigasi pada setiap layar aplikasi jelas dan informatif.	Apakah Anda merasa bahwa navigasi dalam aplikasi ini mudah dipahami dan memberikan informasi yang cukup?
		Label pada setiap kolom pengisian data singkat, mudah dipahami, dan sesuai dengan fungsinya.	Bagaimana pendapat Anda tentang kesederhanaan dan kesesuaian label

			serta kolom dalam aplikasi ini dengan fungsi yang dimilikinya?
--	--	--	--

2. Materi Wawancara di Figma

Tautan akses Figma [View Access]: <https://bit.ly/Figma-TADKV-DodikSetiono>



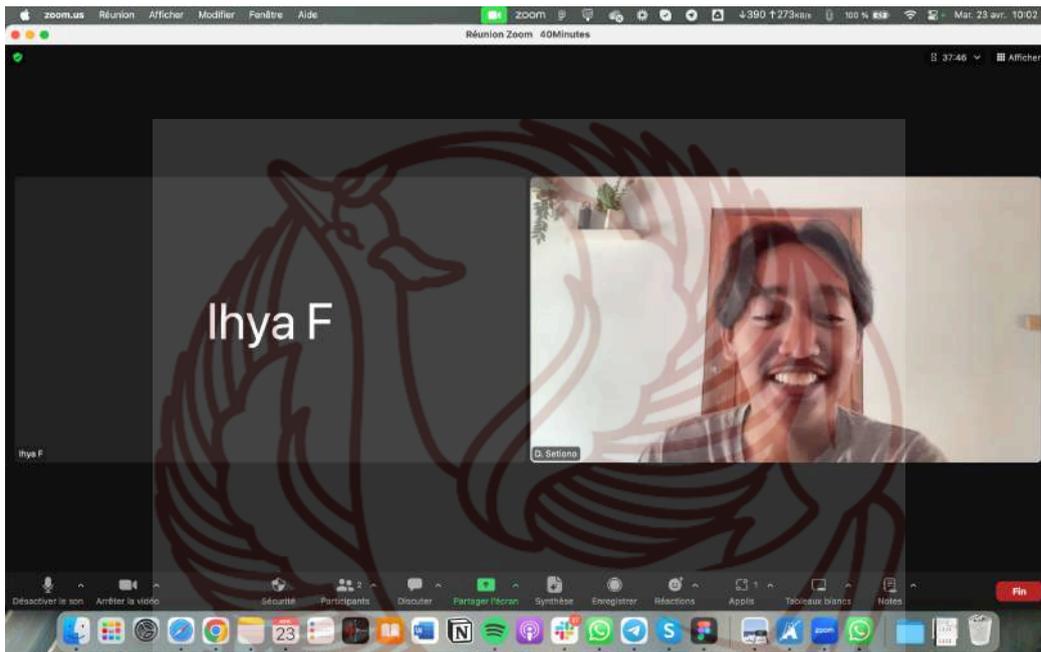
Gambar. Tangkapan Layar Tampilan Materi Wawancara di Figma
(Sumber: Dodik Setiono, 2024)

Lampiran 3. Hasil Wawancara Wawancara

Tautan Akses Dokumentasi Wawancara [View Access]:
<https://bit.ly/Drive-Dokumentasi-TADKV-DodikSetiono>

- a. Foto
- b. *Recording Zoom*
- c. Rekaman Audio

1. Transkrip Wawancara dengan Ihya Fathurrahman (Ihya)



Gambar. Wawancara Ihya Fathur via Zoom, 23 April 2024
(Sumber: Dodik Setiono, 2024)

- Peneliti : Siang Ihya, terima kasih telah bersedia bergabung dalam wawancara ini. Izinkan saya memperkenalkan diri, saya Dodik Setiono Mahasiswa DKV ISI Surakarta yang sedang melaksanakan tugas akhir Skripsi. Wawancara ini merupakan bagian dari penelitian saya yang berjudul *Estetika Visual Desain Aplikasi SATUSEHAT Mobile Kemenkes RI (Analisis User Interface Menggunakan Metode Heuristic Evaluation)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan penelitian mendalam terhadap desain aplikasi SATUSEHAT dari sudut pandang pengguna. Kami ingin mendapatkan wawasan dan pemahaman Anda sebagai Praktisi UI/UX Designer terkait nilai estetika dari desain aplikasi ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Kami sangat menghargai waktumu dan sangat berharap untuk mendapatkan masukan berharga dari Anda selama sesi wawancara ini. Jika ada pertanyaan atau kebutuhan tambahan informasi, jangan ragu untuk mengajukan. Sekali lagi, terima kasih telah bergabung dalam wawancara ini. Pertama boleh sebutkan Nama, Umur, Domisili, dan Pekerjaan
- Ihya : Perkenalkan saya Ihya Fathurrahman, 25 Tahun, berdomisili di Kuningan, Jawa Barat, pekerjaan sebagai UI/UX Designer
- Peneliti : Diwawancara ini, saya akan membagikan sebuah materi Wawancara di Figma yang bisa

kamu akes. Boleh dicek sekarang. Di File Figma ini terdapat tangkapan layar dari Aplikasi SATUSEHAT Mobile yang bisa kamu lihat dan jadikan referensi dari tiap pertanyaan yang nanti akan diajukan. Pertanyaan pertama. Bagaimana pendapat Anda tentang tampilan desain aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda merasa terkesan dengan keindahannya dan kesan profesionalnya?

- Ihya : Sudah oke, kesan pertama cukup mencerminkan ranah kesehatan, pemilihan warna sudah masuk. *Branding* juga, biru lumayan umum dipakai di aplikasi kesehatan, masuk banget. Komposisi tiap screen sudah bagus, tidak terlalu timpang, tidak ada yang terlalu dominan. *Concern* di Logo warna, warna hijau, dan biru sesuai di *button chips*. Relasi antara penggunaan warna *brand* dan aplikasi kurang. Cermin aplikasi di Brand kurang, sebagian besar warna UI (*button, tab, cta*) warnanya biru, warna brand kurang diterapkan di aplikasi. Fitur sudah bagus, icon sudah oke banget. Penerapan aplikasi kurang.
- Peneliti : Dari perspektif penggunaan, apakah Anda merasa bahwa tampilan desain aplikasi SATUSEHAT Mobile sudah sesuai dengan kebutuhan dan preferensi dari pengguna aplikasi kesehatan?
- Ihya : Fitur cukup umum untuk aplikasi Kesehatan, mirip Klikdokter, AloDokter, sudah sesuai dengan user butuhkan.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda mengenai penggunaan warna dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah warna-warna yang dipilih membuat Anda merasa nyaman saat menggunakannya?
- Ihya : *Overall* sudah cocok, warna biru *mostly*. Pembangunan kesan adalah aplikasi kesehatan sudah cukup, warna biru *fresh, clean*, dan terasa familiar. Meskipun ada kekurangan dari penerapan *brand* kurang, *functionality* cukup.
- Peneliti : Menurut Anda, seberapa mudah membaca teks yang digunakan dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah tipografi yang digunakan mempermudah pemahaman informasi?
- Ihya : Penggunaan tipografi sudah, sans serif sangat clean. Hierarki sudah cukup bagus, mana yang penting mana yang tidak penting. Visual *Hierarchy* cukup baik diaplikasikan.
- Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda terhadap tata letak elemen desain dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda merasa bahwa tata letaknya mudah dipahami dan mengarahkan Anda dengan baik?
- Ihya : Tata letak sudah sangat mudah, cukup umum secara *layout*. *User* familiar, misal baru pertama dan sering pakai aplikasi *Healthcare* pasti familiar. Beberapa fitur yang memang ditaruh didepan. pola dan alur sudah sangat umum, *user* tak akan bingung. Fitur khusus yang cuma dimiliki yai, rawat inap sebagai contoh, aplikasi bisa punya fitur/akses duluan dari pemerintah. Ada yg kurang kurang efisien, di *home* ada *section* fitur.
- Peneliti : Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan navigasi antar menu di aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda menemukan navigasinya mudah digunakan dan intuitif?
- Ihya : Navigasi sudah cukup, pola penggunaan, elemen UI sudah umum, user tak akan bingung, familiar. Akan ada yg memungkinkan rumit, bagi beberapa fitur contoh Rawat Inap. *Home* sudah cukup bagus, home bagian fitur kurang efisien, tombol lainnya, biasanya *button sheet* bukan tab fitur, kurang efisien. Fitur ini bisa dihilangkan, dan cukup *button sheet*. Notification atau scan bisa dipindah (*scan* kurang). *Overall* sudah sangat umum.
- Peneliti : Apakah Anda merasa bahwa ikon-ikon fitur yang digunakan dalam aplikasi

- SATUSEHAT Mobile dapat dimengerti dengan mudah? Bagaimana pendapat Anda mengenai kemudahan memahami fungsi dari setiap ikon?
- Ihya : Fungsionalitas sudah masuk, misal *empty states* sudah menunjukkan. Obat juga sudah, dokumen juga sudah. *Home* suka ada spanduk, *style* punya kesan yang sama, tetapi kombinasi warna ada yg beda-beda. sudah padu, antara *styles* dan kombinasi warna. *Empty states* notifikasi sudah bagus, memberikan *clue* pada *user*. *Error stray* juga sudah bagus. Konsistensi sudah cukup, ada beberapa icon yang minimal sekedar *outline*, atau *icon* yang *illustrations* agar visual lebih engaging. *Icon* minimal sudah cukup.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan ikon set dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah ikon-ikon tersebut mudah dimengerti dan konsisten?
- Ihya : Penggunaan icon-icon yang minor/tidak menonjol, mungkin yang menonjol memang perlu. Yg minor contoh *back* cukup ilustrasi biasa aja, ga cukup rumit/eksklusif. Tiap fitur juga beda, ilustrasi cukup eksklusif dan padu, adapun *icon* navigasi menu, letak dan grid-nya. Buletin masih masuk juga. Mungkin gak ingin dibuat fokus, karena bukan major. Ikon ilustrasi sudah menerangkan tanpa membaca membaca teks, contoh tiket vaksin dan sertifikat, menekankan fitur itu beda.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda mengenai penggunaan animasi dan transisi dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda merasa bahwa animasinya halus dan alami, atautkah terlalu mencolok dan mengganggu?
- Ihya : Animasi, ada minor. Secara *functional*, ada beberapa *loading state*, cukup membantu kalau memang lagi memproses data tersebut. *Functionality* bagus, memberitahukan apa yang terjadi. Secar konsistensi UI, ada yang tidak sama beberapa *screen* yang beda. Ada yang pake *skeleton*, harusnya yg sifatnya list, lebih baik pake animasi *skeleton*. Animasi navigasi tidak masalah, orang juga butuh cepat, orang ga ekspect.
- Peneliti : Berlanjut dengan pertanyaan pada bagian *Heuristic*. Kali ini di *Heuristic* pertama, yakni *Visibility of System Status*. Bagaimana pendapat Anda mengenai kejelasan desain setiap layar dalam aplikasi, apakah judul dan statusnya mudah dipahami?
- Ihya : Sudah cukup jelas, status, dan *empty states*-nya juga sudah sesuai tempat. Informasi sudah ditampilkan semua dan navigasinya untuk menunjukkan kita sedang di screen mana, dan keadaannya.
- Peneliti : Menurut Anda, seberapa konsisten dan jelasnya desain ikon dalam aplikasi? Apakah Anda merasa bahwa status dari setiap ikon dapat dengan mudah dipahami?
- Ihya : Ikon sudah sangat representatif, dan di tiap masing-masing *state*, dibuat cukup serius. Buat *user* bikin paham. Misal di *screen* cari Nakes, *Icon* memang dibuat berbeda. Penggunaan tepat, fitur *empty states*, minor hanya di navigasi saja. *Overall* konsisten.
- Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda terhadap desain instruksi, petunjuk, pesan kesalahan, dan umpan balik dalam aplikasi? Apakah visualnya cukup jelas dan membantu?
- Ihya : Visual sudah membantu, cuman soal *error states* tempatnya kurang paham. Sudah cukup, penjelasan, sub, dan penjelasannya sudah ada. *Actionable* juga sudah ada. *States* lainnya yang sifatnya informasi dua arah, perlu tanggapan sudah cukup jelas. Cukup bagus.
- Peneliti : Apakah Anda merasa bahwa desain yang mengkomunikasikan penundaan sistem dalam aplikasi sudah tersampaikan dengan jelas? Bagaimana cara Anda mengevaluasi kejelasannya?
- Ihya : *Functionality*, sudah menerapkan loading states yang jelas. Misal terjadi pemuatan data yang terjadi di screen itu, cukup jelas. Konsistensi visual untuk *loading states*, masih belum konsisten. Sedikit minor saja, secara *feel* kurang, bukan fungsinya.
- Peneliti : Terima kasih, beralih kembali ke prinsip *Heuristic* berikutnya yakni *Match Between the*

System and the Real World, Menurut Anda, seberapa baik desain bahasa, informasi, ikon, dan warna dalam aplikasi ini dapat dikenali dan familier sesuai dengan budaya dan kebiasaan yang umum?

- Ihya : Iya, penggunaan warna biru sudah familier untuk aplikasi kesehatan. Kesan yang dibangun untuk aplikasi kesehatan sudah kena. warna brand cukup walaupun belum menyeluruh, *icon* juga sudah bagus. *Styles* sama, dan ilustrasinya beda, sehingga familier untuk fungsi tertentu. Perbedaan ilustrasi membuat user familier, fitur ini untuk fitur apa. Contoh di spesialisasi. Hal ini dapat membantu user lebih familier dan membedakan antar informasi, berpikir lebih cepat. User umum sangat familier, dari navigasi, bahasa, konten, cukup umum. Konsistensi *corner radius*, di *screen* cari nakes, di filter cari nakes.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda tentang tatanan atau urutan menu, instruksi, dan tombol dalam aplikasi ini? Apakah Anda merasa bahwa desainnya wajar dan sesuai dengan kebiasaan pengguna?
- Ihya : Iya, sudah sangat umum. Kalau *user pake user* tidak akan merasa aplikasi baru, dan bisa dengan mudah familier. cukup umum. mirip aplikasi kesehatan secara umum. hanya secara konten yang berbeda.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda mengenai konsistensi dan keterorganisasian desain tampilan layar dalam aplikasi ini?
- Ihya : Keterorganisasian, visual *hierarchy* sudah terstruktur. Pengurutan informasi mana yang lebih dulu ditampilkan, sampe *priority* dari tinggi rendah sudah cukup. Dari segi konsistensi kurang, ada yang *flat*, ada yg pake *shadow/flat*, ada yg *screen* full/tidak, ada yg dominan biru. Visual kurang, organisasi cukup
- Peneliti : Menurut Anda, seberapa konsisten dan jelasnya desain *icon*, status, judul, dan gestur dalam aplikasi ini?
- Ihya : *Icon* sudah tepat penggunaannya, harus bagaimana penggunaannya, tombol/*icon* sudah tepat. Ilustrasi sudah tepat. Konsistensi cukup baik. Judul sudah tepat dan representatif dari screen tersebut, sudah informatif, bahkan di *error* dan *empty*. Gestur, sudah umum, mengikuti fitur yang ada, *tab scroll*, *selection*, cukup umum, sudah konsisten. Dibangun dari hal yg umum, konsisten.
- Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda terhadap tatanan menu dalam aplikasi ini? Apakah Anda merasa bahwa tatanan menu tersebut wajar, sesuai standar, dan konsisten?
- Ihya : Tatanan menu cukup baik dan umum, dari aplikasi-aplikasi mobil. Awal Home, navigasi besar, section fitur yang diutamakan, ada *banner scan*, dibawahnya berita sudah cukup umum. Informasi-informasi di tab-tab, ada yg *repetitive*, *hierarchy* sudah bagus, umum sudah bagus. Hanya redundant navigasi buat fitur dan lainnya kurang efisien, misal pake *button sheets* bisa pake menu lain.
- Peneliti : Apakah Anda merasa bahwa desain instruksi, label, dan kolom pengisian data dalam aplikasi ini konsisten dan jelas? Bagaimana cara Anda mengevaluasi konsistensinya?
- Ihya : Melihat dari yang ada, sudah agak melihat *states*. Kolom sudah cukup jelas, chip sudah cukup warnanya bisa membangun psikologis ke *user*, *positive negative*-nya. sudah cukup konsisten
- Peneliti : Prinsip terakhir. *Aesthetic and Minimalist Design*. Bagaimana pendapat Anda mengenai kejelasan dan kesederhanaan desain informasi dalam aplikasi ini?
- Ihya : Kejelasan, sudah cukup jelas. Visual *hierarchy* cukup bagus, penyampain informasi jelas. Sederhana, tidak bisa jadi patokan. Aplikasi kesehatan lumayan kompleks, tidak sederhana, cukup sederhana, informasi yang kompleks ditampilkan cukup baik, oke sudah masuk. Representasi informasi sudah baik, sehingga informasi kompleks bisa

ditampilkan sederhana dan dipahami user.

- Peneliti : Menurut Anda, seberapa jelasnya fungsi dan visual dari ikon-ikon dalam aplikasi ini?
- Ihya : Cukup jelas, mana yang *icon* umum yang sifatnya navigasi atau untuk UI yg umum, tambah *share closed*, tidak diglorifikais mana mana. Memang beberapa yang fitur. Eksklusif dan *speciality*.
- Peneliti : Bagaimana Anda menilai pengelompokan informasi dalam desain aplikasi ini? Apakah pengelompokannya rapi dan mudah dipahami?
- Ihya : Sudah cukup dan tepat, repetitif yg list, ataupun obat dan nama obat, kategori sudah tepat, dibanding ditampilkan *text* secara keseluruhan. Di *screen* lain juga sudah sama, sudah cukup baik.
- Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda terhadap desain ilustrasi dalam aplikasi ini? Apakah Anda merasa bahwa ilustrasinya sederhana namun efektif dalam mengkomunikasikan informasi?
- Ihya : Sudah cukup atraktif, sangat bagus, styles padu dan kombinasi warna bagus, dan representatif untuk masing-masing penggunaan. Contoh di fitur, notifikasi, *error states*, sudah bagus banget dan tepat dan list dokter. Walaupun fitur di screen lainnya, diari kesehatan, penggunaan sudah bagus.
- Peneliti : Apakah Anda merasa bahwa navigasi dalam aplikasi ini mudah dipahami dan memberikan informasi yang cukup?
- Ihya : Navigasi, sudah sangat cukup jelas dan informatif, sdg dimana dan harus melakukan seperti apa. Di *states* tanggal/jadwal, *error* apa yang harus dilakukan, sudah jelas. Navigasi home ke *screen* lain jelas, *hierarchy* prioritas cukup jelas semua.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda tentang kesederhanaan dan kesesuaian label serta kolom dalam aplikasi ini dengan fungsi yang dimilikinya?
- Ihya : Sudah tepat, tidak terlalu dibuat berlebihan sehingga *user* mudah untuk mengolah informasi, contoh tombol ini untuk demikian. *List doctor, action* akan jelas untuk melakukan apa, *scroll* atau di tab-tab di halaman tab. Secara sederhana sudah sederhana, dan kesesuaian fungsi sudah cukup bagus.
- Peneliti : Sebagai penutup, apakah ada catatan ataupun *closing statement* daripada wawancara ini?
- Ihya : Pertama, mungkin konsistensi *styles border* nya dibuat lebih konsisten, Kedua juga penerapan *brand identity* di aplikasi kurang mungkin bisa diterapkan lebih baik. Aplikasi dominan biru kurang nyambung dengan *brand*. Sudah cukup itu saja.
- Peneliti : Terima kasih.

2. Transkrip Wawancara dengan Nuha Maulana (Nuha)



Gambar. Wawancara Nuha Maulana via Zoom, 24 April 2024
(Sumber: Dodik Setiono, 2024)

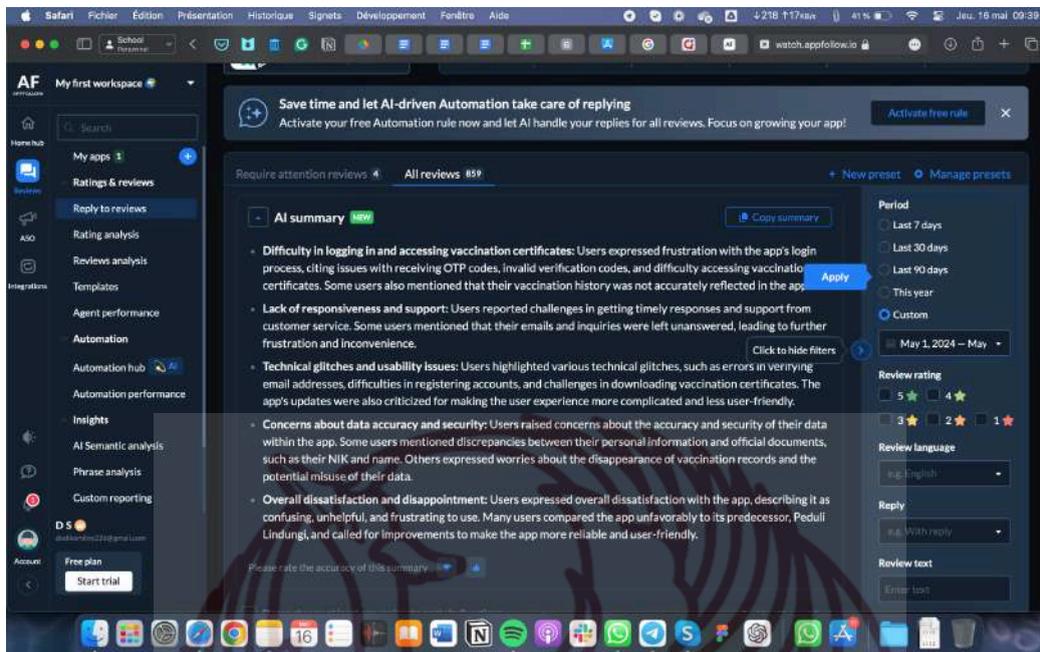
- Peneliti : Selamat siang Nuha, terima kasih telah bersedia bergabung dalam wawancara ini. Izinkan saya memperkenalkan diri, saya Dodik Setiono Mahasiswa DKV ISI Surakarta yang sedang melaksanakan tugas akhir Skripsi. Wawancara ini merupakan bagian dari penelitian saya yang berjudul Estetika Visual Desain Aplikasi SATUSEHAT Mobile Kemenkes RI (Analisis *User Interface* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan penelitian mendalam terhadap desain aplikasi SATUSEHAT dari sudut pandang pengguna. Kami ingin mendapatkan wawasan dan pemahaman Anda sebagai Praktisi UI/UX Designer terkait nilai estetika dari desain aplikasi ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Kami sangat menghargai waktumu dan sangat berharap untuk mendapatkan masukan berharga dari Anda selama sesi wawancara ini. Jika ada pertanyaan atau kebutuhan tambahan informasi, jangan ragu untuk mengajukan. Sekali lagi, terima kasih telah bergabung dalam wawancara ini. Pertama boleh sebutkan Nama, Umur, Domisili, dan Pekerjaan
- Nuha : Saya Nuha Maulana, 23 Tahun, berdomisili di Solo, Jawa Tengah, pekerjaan sebagai UI/UX Designer
- Peneliti : Diwawancara ini, saya akan membagikan sebuah materi Wawancara di Figma yang bisa kamu akses. Boleh dicek sekarang. Di File Figma ini terdapat tangkapan layar dari Aplikasi SATUSEHAT Mobile yang bisa kamu lihat dan jadikan referensi dari tiap pertanyaan yang nanti akan diajukan. Pertanyaan pertama. Bagaimana pendapat Anda tentang tampilan desain aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda merasa terkesan dengan keindahannya dan kesan profesionalnya?
- Nuha : *Overall* desainnya bagus, cukup bagus, ga keren juga. Biasanya aplikasi pemerintah kurang bagus, kalo yang ini semua prinsip desain diterapkan dengan baik, *layout* rapih, font dan ukuran semuanya pas. Bagus aplikasinya desainnya.
- Peneliti : Menurut Anda, apakah desain aplikasi SATUSEHAT Mobile mampu mencerminkan

- identitas dan nilai-nilai dari Kementerian Kesehatan RI?
- Nuha : Udah cukup sesuai, dari logo bentuknya mirip logo kemenkes, penggunaan warna ada hijau biru menerapkan brand kemenkes RI, sudah mencerminkan.
- Peneliti : Dari perspektif penggunaan, apakah Anda merasa bahwa tampilan desain aplikasi SATUSEHAT Mobile sudah sesuai dengan kebutuhan dan preferensi dari pengguna aplikasi kesehatan?
- Nuha : Akan mudah dipakai oleh semua kalangan desain mudah dipahami dan dilihat.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda mengenai penggunaan warna dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah warna-warna yang dipilih membuat Anda merasa nyaman saat menggunakannya?
- Nuha : Warnanya nyaman, warna yg dipake jelas. Walaupun *brand*-nya biru hijau, sangat tahu cara make-nya, putihnya, cerah. Enak dan sesuai *brand*. Nyaman. Dari UI masih kurang sesuai dengan *brand*, kurang paham kalau harus ikut dengan brand persis atau beda. beda jauh. Untuk aplikasi kesehatan biru sudah dipakai, jadi memang sedikit sudah menyatukan dengan *brand* kemenkes sendiri. Kalau bukan punya kemenkes, udah menggambarkan aplikasi kesehatan. Seperti aplikasi kesehatan dari warna biru, kesan *clean*, profesional dari yang rapi.
- Peneliti : Menurut Anda, seberapa mudah membaca teks yang digunakan dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah tipografi yang digunakan mempermudah pemahaman informasi?
- Nuha : Teks cukup bagus, jelas, font yang digunakan. Terbaca dengan jelas. Dari layar-layar yang kontrasnya kurang, contoh bagian obat.
- Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda terhadap tata letak elemen desain dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda merasa bahwa tata letaknya mudah dipahami dan mengarahkan Anda dengan baik?
- Nuha : *Layout*, sudah bagus. Mudah dipahami juga. Rapih, sesuai sama pengelompokkan area-areanya, jaraknya juga rapi. Pengelompokkan konten juga rapi.
- Peneliti : Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan navigasi antar menu di aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda menemukan navigasinya mudah digunakan dan intuitif?
- Nuha : Navigasi, sudah jelas dan mudah digunakan. *Effect* yang dipencet juga muncul.
- Peneliti : Apakah Anda merasa bahwa ikon-ikon fitur yang digunakan dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile dapat dimengerti dengan mudah? Bagaimana pendapat Anda mengenai kemudahan memahami fungsi dari setiap ikon?
- Nuha : Ikon-ikon, visual-nya bagus, sudah sesuai sama konteks, penggunaan warna bagus, styles juga suka. Match sama ilustrasi di screen lain, ada kesan *unity* juga bagus.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan ikon set dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah ikon-ikon tersebut mudah dimengerti dan konsisten?
- Nuha : Styles jadi kurang konsisten, kalo fiturnya mau dibikin unik sendiri, bisa dibagi 3 icon set aja yang kaya di bottom menu Nav-Bar. Pake umum yang simpel aja di Nav-bar. Fitur harus satu styles semua, yg darurat ambulan juga. Ketiga yg kaya error states/empty states, idealnya 3 *styles* aja cukup. *Icon set* buat UI, Fitur, *Error/Empty*. Lebih jadi kurang konsisten. Menjaga konsistensi agar user merasa di aplikasi yang sama, dan *platform* yang sama.
- Peneliti : Menurut Anda, seberapa jelas dan mudah dimengerti ilustrasi yang digunakan dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah ilustrasi tersebut berhasil menyampaikan informasi dengan baik?
- Nuha : Dari segi bentuk sudah mencerminkan apa yang digambarkan, untuk *styles* di beberapa

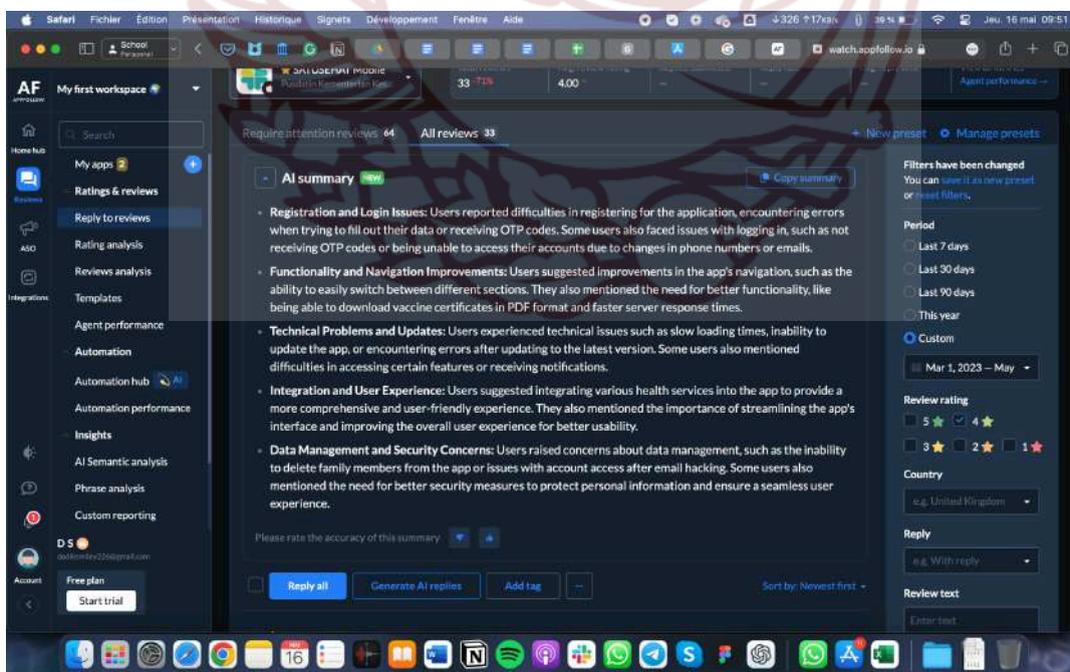
- screens* ada yang beda. *Styles* karakter, bentuk udah sesuai yang digambarkan.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda mengenai penggunaan animasi dan transisi dalam aplikasi SATUSEHAT Mobile? Apakah Anda merasa bahwa animasinya halus dan alami, atautkah terlalu mencolok dan mengganggu?
- Nuha : Sudah coba-coba, normal. Tidak ada yang mengganggu, seperti animasi pada umumnya, tidak *over*. Aman sesuai kapasitas.
- Peneliti : Berlanjut dengan pertanyaan pada bagian *Heuristic*. Kali ini di *Heuristic* pertama, yakni *Visibility of System Status*. Bagaimana pendapat Anda mengenai kejelasan desain setiap layar dalam aplikasi, apakah judul dan statusnya mudah dipahami?
- Nuha : Udah mudah dipahami dengan baik. Kalau fitur, dari segera status di fitur merah bisa memberikan warna danger. Cukup bisa dipahami, warna bisa ditunjukkan lebih baik.
- Peneliti : Menurut Anda, seberapa konsisten dan jelasnya desain ikon dalam aplikasi? Apakah Anda merasa bahwa status dari setiap ikon dapat dengan mudah dipahami?
- Nuha : Konsistensi *styles* terlalu banyak dan kurang konsisten, bentuk dan desain sudah sesuai dengan konteks-nya. *Styles* banyak banget, kerasa tidak konsisten.
- Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda terhadap desain instruksi, petunjuk, pesan kesalahan, dan umpan balik dalam aplikasi? Apakah visualnya cukup jelas dan membantu?
- Nuha : Sudah cukup jelas, bagus. Dari segi visualnya.
- Peneliti : Apakah Anda merasa bahwa desain yang mengkomunikasikan penundaan sistem dalam aplikasi sudah tersampaikan dengan jelas? Bagaimana cara Anda mengevaluasi kejelasannya?
- Nuha : Enak kalau *loadingnya skeleton*, agar bisa melihat konten yg akan dilihat. tapi memang pindah platform di rawat inap pake loading yang tadi titik-titik. Kalau gak bisa *skeleton*, salah satu saja yang muter-muter atau titik-titik. Tujuannya biar visual konsisten.
- Peneliti : Terima kasih, beralih kembali ke prinsip *Heuristic* berikutnya yakni *Match Between the System and the Real World*, Menurut Anda, seberapa baik desain bahasa, informasi, ikon, dan warna dalam aplikasi ini dapat dikenali dan familier sesuai dengan budaya dan kebiasaan yang umum?
- Nuha : Sudah sesuai, mudah dikenali, misal di *icon error screen* ada ilustrasi yang membawa tang bahwa *error state*, bakal mudah dipahami sama orang Indonesia, tang ada yang sedang dibenerin, gambar di fitur cari obat, obatnya juga udah mudah dipahami, sama orang indonesia/penggunanya.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda tentang tatanan atau urutan menu, instruksi, dan tombol dalam aplikasi ini? Apakah Anda merasa bahwa desainnya wajar dan sesuai dengan kebiasaan pengguna?
- Nuha : Fitur-nya *tile* berjejer, sudah umum di aplikasi-aplikasi lain yang digunakan. Akan mudah dipelajari
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda mengenai konsistensi dan keterorganisasian desain tampilan layar dalam aplikasi ini?
- Nuha : Konsistensi, sudah terorganisasi dengan rapi. Pengelompokkan kontennya. Overall cukup bagus.
- Peneliti : Menurut Anda, seberapa konsisten dan jelasnya desain *icon*, status, judul, dan gestur dalam aplikasi ini?
- Nuha : Cukup konsisten, hanya *icon* yang dijelaskan tadi, lainnya cukup konsisten.
- Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda terhadap tatanan menu dalam aplikasi ini? Apakah Anda merasa bahwa tatanan menu tersebut wajar, sesuai standar, dan konsisten?
- Nuha : Sudah standar, banyak dijumpai di aplikasi lain juga yang mirip-mirip.

- Peneliti : Apakah Anda merasa bahwa desain instruksi, label, dan kolom pengisian data dalam aplikasi ini konsisten dan jelas? Bagaimana cara Anda mengevaluasi konsistensinya?
- Nuha : Ada beberapa yang tidak konsisten, di halaman profil tertaut, untuk kolom pengisian rounded full, sementara mayoritas di screen lain engga.
- Peneliti : Prinsip terakhir. *Aesthetic and Minimalist Design*. Bagaimana pendapat Anda mengenai kejelasan dan kesederhanaan desain informasi dalam aplikasi ini?
- Nuha : Cukup jelas dan cukup sederhana, yang ada di desain appnya yang memang harus ada, yang sifatnya sekunder memang gada/minim. Rumit, mungkin hanya bagian banyak teks karena memang itu yang perlu disampaikan, contoh di Diari Kesehatan, tapi memang itu yang harus ditampilkan.
- Peneliti : Menurut Anda, seberapa jelasnya fungsi dan visual dari ikon-ikon dalam aplikasi ini?
- Nuha : Fungsi, *icon* sudah berfungsi dengan baik, sudah bisa membantu *user* bahwa ini itu apa, sudah bagus. *Style* visual bagus, cuman memang masalah di konsistensi. Kalau ada dipakai satu udah bagus.
- Peneliti : Bagaimana Anda menilai pengelompokan informasi dalam desain aplikasi ini? Apakah pengelompokannya rapi dan mudah dipahami?
- Nuha : Sudah rapi dan bagus, jaraknya untuk mengelompokkan konten yang sesuai. Cukup bagus.
- Peneliti : Bagaimana tanggapan Anda terhadap desain ilustrasi dalam aplikasi ini? Apakah Anda merasa bahwa ilustrasinya sederhana namun efektif dalam mengkomunikasikan informasi?
- Nuha : Ilustrasi, sudah cukup komunikatif, cukup menyampaikan apa yang perlu disampaikan. Sudah mudah ditangkap.
- Peneliti : Apakah Anda merasa bahwa navigasi dalam aplikasi ini mudah dipahami dan memberikan informasi yang cukup?
- Nuha : Navigasi, cukup mudah dan berfungsi dengan bagus.
- Peneliti : Bagaimana pendapat Anda tentang kesederhanaan dan kesesuaian label serta kolom dalam aplikasi ini dengan fungsi yang dimilikinya?
- Nuha : Sejauh yang dilihat aman, label dan kolom sudah sesuai.
- Peneliti : Sebagai penutup, apakah ada catatan ataupun *closing statement* daripada wawancara ini?
- Nuha : Hal yang perlu dievaluasi seperti *Icon* dan beberapa elemen lain dibuat lebih konsisten. Kolom teksnya lebih konsisten, dari *round edges* dan cornernya, karena apabila dilihat lebih detail lagi, beberapa garis yang terlalu tebal, shadow terlalu kasar. Walaupun tidak mengganggu fungsi.
- Peneliti : Baik sekian terima kasih sudah mengikuti wawancara ini.

Lampiran 4. Sumber Data Rating dan Ulasan SATUSEHAT Mobile di *platform* App Follow



Gambar. Tangkapan Layar *Dashboard* Rating dan Ulasan Aplikasi SATUSEHAT Mobile di Google Play Store per 1 Mei 2023 s.d. 16 Mei 2024, tanggal 16 Mei 2024 melalui MacBook Air M1 di Peramban Safari MacOS 14.
(Sumber: Dodik Setiono, 2024)



Gambar. Tangkapan Layar *Dashboard* Rating dan Ulasan Aplikasi SATUSEHAT Mobile di App Store per 1 Mei 2023 s.d. 16 Mei 2024, tanggal 16 Mei 2024 melalui MacBook Air M1 di Peramban Safari MacOS 14.
(Sumber: Dodik Setiono, 2024)