
Perancangan Desain Antarmuka Visual Sistem Antrian Pasien Puskesmas

Syarif Aminul Khoiri¹, Ach Zubairi², Abdus Samad³, Muhammad Fauzen Adiman⁴, Afwil Jazil⁵

^{1,3} Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Indonesia

² Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Indonesia

⁴ Ilmu Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Indonesia

⁵ Akuntansi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Ibrahimy, Indonesia

Info Artikel	ABSTRAK
Riwayat Artikel: Diterima : 10 November 2025 Direvisi : 24 Desember 2025 Disetujui : 5 Januari 2026	Antrean di rumah sakit sering kali tidak tertata dan membingungkan bagi pasien. Banyak pasien tidak mengetahui kapan giliran mereka atau harus menuju ke ruangan mana. Permasalahan ini membuat waktu tunggu terasa lebih lama dan menimbulkan kejenuhan bagi pengunjung. Oleh karena itu, diperlukan antarmuka visual yang baik pada sistem antrean untuk memberikan informasi yang jelas kepada semua pihak. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang antarmuka visual yang ramah pengguna untuk sistem antrean pasien di rumah sakit. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terhadap alur antrean yang sedang berjalan serta pembuatan prototipe desain menggunakan aplikasi komputer. Proses perancangan difokuskan pada tampilan yang sederhana, bersih, dan mudah dibaca oleh semua kalangan usia. Hasil dari penelitian ini berupa desain antarmuka untuk mesin pengambilan nomor antrean dan monitor utama tampilan antrean. Desain tersebut menggunakan ukuran huruf yang besar serta perbedaan warna yang jelas untuk menampilkan nomor antrean, tujuan poliklinik, dan nama dokter. Kesimpulannya, desain antarmuka ini membantu pasien memahami alur antrean dengan lebih baik serta menciptakan suasana ruang tunggu puskesmas yang lebih tertib dan nyaman.
Kata Kunci: Desain Visual, Antrian Rumah Sakit, Pelayanan Pasien, Prototipe	
Keywords: Interface Design, Hospital Queue, Patient Service, Prototype	
	ABSTRACT <i>Hospital queues are often chaotic and confusing for patients. Many patients do not know when their turn is or which room to go to. This problem makes waiting times feel longer and stressful for visitors. Therefore, a good visual interface for the queue system is needed to give clear information to everyone. The purpose of this study is to design a user-friendly visual interface for a hospital patient queue system. The method used in this research is simple observation of the current queue flow and creating a design prototype using a computer application. The design process focuses on making the display simple, clean, and easy to read for people of all ages. The results of this study are interface designs for the ticket-taking machine (kiosk) and the main queue display monitor. The design uses large fonts and clear color differences to show the queue number, polyclinic destination, and doctor's name. In conclusion, this interface design helps patients understand the queue flow better. It creates a more orderly and comfortable environment in the hospital waiting room.</i>
Penulis Korespondensi: Syarif Aminul Khoiri, Teknologi Informasi, Universitas Ibrahimy Email: syarifak@ibrahimyy.ac.id	

1. PENDAHULUAN

Rumah sakit dan puskesmas adalah tempat yang setiap hari dikunjungi banyak orang untuk berobat. Salah satu masalah yang paling sering dikeluhkan oleh pasien saat berkunjung adalah antrian yang panjang dan membingungkan. Seringkali, pasien tidak tahu harus menunggu di mana, kapan giliran mereka dipanggil, atau ke poli mana mereka harus pergi setelah mendaftar. Ketidakjelasan informasi ini membuat waktu tunggu terasa sangat lama dan melelahkan, yang pada akhirnya menurunkan kepuasan pasien terhadap pelayanan kesehatan [1], [2]. Padahal, pelayanan yang baik bukan hanya soal pengobatan dokter, tetapi juga bagaimana pasien merasa nyaman sejak pertama kali datang dan mengambil nomor antrian.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak rumah sakit mulai beralih dari sistem antrian manual ke sistem digital untuk mengatasi masalah ini. Penggunaan teknologi informasi terbukti dapat membantu mengatur aliran pasien menjadi lebih tertib [3]. Namun, sekadar memiliki sistem digital saja ternyata belum cukup. Banyak sistem antrian yang sudah ada saat ini memiliki tampilan layar (antarmuka) yang sulit dipahami oleh orang awam. Tulisan yang terlalu kecil, warna yang kurang kontras, atau tata letak informasi yang rumit seringkali membuat pasien, terutama yang sudah lanjut usia, merasa kesulitan untuk membacanya. Hal ini menunjukkan bahwa desain visual atau tampilan dari sebuah sistem sangat berpengaruh terhadap kenyamanan dan pemahaman pengguna [4],[5].

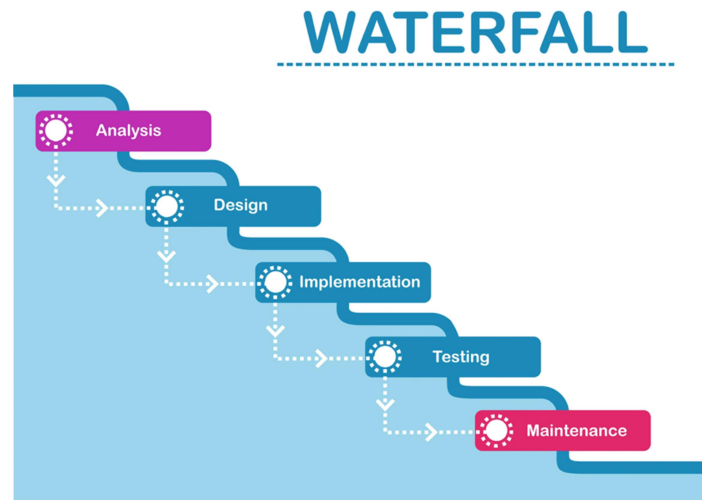
Beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba mengembangkan aplikasi pendaftaran dan antrian untuk mengatasi masalah ini. Misalnya, penelitian tentang rancang bangun aplikasi pendaftaran pasien berbasis web dan android yang memudahkan pasien mendaftar dari rumah [6], [7],[8]. Ada juga penelitian yang fokus pada desain pengalaman pengguna (UI/UX) untuk aplikasi pendaftaran agar lebih mudah digunakan [9], [10]. Penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa antarmuka yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi data pasien [11], [12]. Meskipun demikian, kebanyakan penelitian tersebut lebih berfokus pada fungsi aplikasi di sisi pendaftaran online lewat handphone, dan masih jarang yang membahas secara khusus bagaimana desain tampilan visual di layar monitor ruang tunggu atau mesin tiket yang dilihat langsung oleh pasien di lokasi.

Padaahal, elemen visual di ruang tunggu, seperti papan informasi digital, memiliki peran penting sebagai komunikasi non-verbal yang membantu pasien mencari arah dan informasi [4]. Jika tampilan di layar monitor ruang tunggu didesain dengan buruk, pasien akan tetap bertanya-tanya kepada petugas, yang artinya sistem tersebut belum sepenuhnya berhasil mengurangi beban kerja petugas. Oleh karena itu, diperlukan sebuah perancangan desain antarmuka yang tidak hanya canggih secara sistem, tetapi juga ramah secara visual bagi semua kalangan usia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka visual (UI) untuk sistem antrian pasien yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada pendekatan desain yang memprioritaskan kejelasan informasi visual (seperti penggunaan font besar, kode warna yang jelas untuk setiap poli, dan tata letak yang bersih) khusus untuk konteks fasilitas kesehatan skala kecil hingga menengah seperti Puskesmas. Desain ini diharapkan dapat menjadi solusi agar pasien tidak lagi bingung menunggu giliran, sehingga suasana di ruang tunggu menjadi lebih tertib dan nyaman.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan sistem dengan pendekatan kualitatif. Tujuannya adalah untuk menggambarkan keadaan antrian yang sebenarnya terjadi di lapangan, lalu membuat solusi berupa desain tampilan baru. Alur penelitian ini mengadopsi model pengembangan sistem Waterfall, di mana fokus utamanya ada pada tahap analisis kebutuhan dan tahap desain antarmuka (interface design), tanpa masuk ke tahap pengkodean program (coding). Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin memastikan bahwa konsep visualnya sudah benar-benar matang dan mudah dipahami sebelum nantinya dikembangkan menjadi aplikasi sungguhan [13], [14].



Gambar 1. Model Waterfall

Untuk mendapatkan data yang akurat, teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua cara. Cara pertama adalah observasi. Peneliti datang langsung ke lokasi studi kasus, yaitu di ruang tunggu puskesmas, untuk melihat bagaimana alur pasien berjalan mulai dari pintu masuk, mengambil nomor antrian, hingga duduk menunggu panggilan. Dalam tahap ini, peneliti mencatat hal-hal apa saja yang membuat pasien terlihat bingung, misalnya tulisan di layar yang terlalu kecil atau posisi layar yang kurang strategis. Cara kedua adalah wawancara dengan petugas pendaftaran dan beberapa pasien. Wawancara ini dilakukan untuk mendengar keluhan mereka secara langsung mengenai sistem tampilan antrian yang lama.

Setelah data masalah terkumpul, tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan desain. Pada tahap ini, peneliti merangkum informasi apa saja yang wajib muncul di layar antrian agar pasien tidak bingung. Informasi penting tersebut meliputi nomor antrian yang sedang dipanggil, nama poli atau dokter yang dituju, dan sisa antrian yang ada. Selain itu, peneliti juga menentukan warna-warna apa yang cocok digunakan agar mata pasien tidak cepat lelah, serta pemilihan jenis huruf (font) yang tegas dan mudah dibaca dari jarak jauh.

Alat bantu (tools) yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah perangkat lunak desain berbasis vektor yaitu Figma. Aplikasi ini dipilih karena fitur-fiturnya lengkap untuk membuat desain antarmuka (User Interface) dan penggunaannya cukup mudah bagi pemula. Dengan menggunakan Figma, peneliti bisa membuat rancangan mulai dari kerangka kasar (wireframe) hingga desain akhir yang berwarna dan mirip dengan tampilan aslinya (high fidelity prototype).

Prosedur perancangan dilakukan dalam tiga langkah berurutan [15]. Langkah pertama adalah membuat sketsa kasar di kertas untuk menentukan tata letak (layout) komponen di layar, seperti di mana posisi nomor antrian dan di mana posisi video informasi. Langkah kedua adalah memindahkan sketsa tersebut ke dalam komputer menjadi desain digital. Di sini, peneliti mulai memasukkan elemen warna, ikon, dan tipografi sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Langkah ketiga atau terakhir adalah tinjauan ulang desain (review). Desain yang sudah jadi dilihat kembali apakah sudah cukup jelas dan memenuhi kebutuhan pasien berdasarkan masalah yang ditemukan saat observasi awal tadi. Jika dirasa sudah pas, maka desain tersebut dianggap selesai dan siap untuk dibahas hasilnya.

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1 Analisis Masalah dan Perancangan Alur

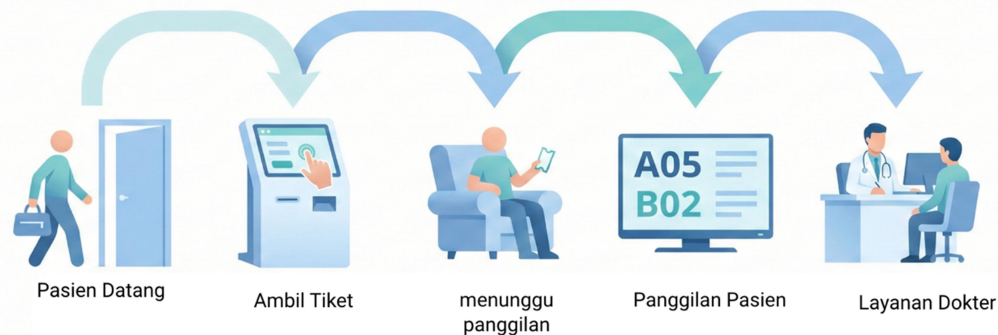
Sebelum kita masuk ke bagian desain tampilan layar, hal pertama yang paling penting untuk dibahas adalah alur pendaftaran pasien. Kenapa ini penting, Karena berdasarkan hasil pengamatan penulis di lokasi, ternyata desain yang bagus saja tidak akan berguna kalau alur antriannya masih berantakan.

Di lapangan, penulis menemukan banyak kejadian di mana pasien sebenarnya sudah datang pagi-pagi, tapi mereka tidak segera mendaftar karena bingung loketnya yang mana. Ada juga pasien yang sudah dapat nomor, tapi malah duduk jauh dari ruang tunggu karena merasa sumpek, sehingga ketika nomornya dipanggil, mereka tidak dengar dan akhirnya terlewat. Masalah-masalah kecil seperti ini kalau dikumpulkan bikin suasana puskesmas jadi tidak kondusif. Pasien jadi sering bolak-balik tanya ke

satpam atau perawat cuma untuk memastikan alur pendaftaran. Berdsarkan ketidaktahuan inilah yang membuat waktu tunggu terasa sangat lama dan melelahkan.

Melihat kondisi tersebut, penulis memandang perlu untuk terlebih dahulu menata kembali alur kerja sistem sebelum merancang desain aplikasi. Penulis kemudian menyusun skenario alur baru yang lebih sederhana dan terstruktur. Prinsip utama dari perancangan ini adalah memastikan pasien memperoleh kejelasan sejak awal, sehingga tidak mengalami kebingungan selama proses pelayanan. Sejak memasuki area rumah sakit, pasien diharapkan dapat langsung memahami langkah-langkah yang harus dilakukan.

Konsep tersebut selanjutnya dituangkan dalam bentuk diagram alur (flowchart) sistem. Diagram ini berfungsi sebagai gambaran perjalanan pasien, mulai dari kedatangan hingga selesai menerima layanan dan meninggalkan rumah sakit. Alur sistem dirancang dengan prinsip satu arah, sehingga pasien tidak perlu berpindah atau kembali ke tahapan sebelumnya. Adapun diagram alur yang diusulkan untuk diterapkan disajikan sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Alur (Flowchart) Sistem Antrian Pasien

Gambar 1 menggambarkan alur sistem antrean yang dirancang secara sederhana dan terdiri atas lima tahapan utama. Tahap pertama adalah kedatangan pasien. Pada tahap ini, diasumsikan pasien belum memiliki informasi mengenai proses pelayanan yang akan dijalani. Tahap kedua adalah pengambilan tiket antrean melalui mesin mandiri. Tahapan ini merupakan pembaruan dari sistem sebelumnya, di mana pasien harus mengantre di loket untuk memperoleh nomor antrean. Dengan adanya sistem layanan layar sentuh, pasien dapat mengambil nomor antrean secara mandiri sehingga proses menjadi lebih cepat dan efisien. Oleh karena itu, tampilan antarmuka sistem perlu dirancang sederhana dan mudah digunakan agar dapat dioperasikan oleh seluruh pasien.

Tahap ketiga adalah menunggu di ruang tunggu. Pada tahap ini, disediakan layar monitor berukuran besar sebagai media utama penyampaian informasi antrean. Keberadaan monitor ini bertujuan agar perhatian pasien terpusat pada satu sumber informasi, sehingga mengurangi kebingungan dan kebutuhan untuk bertanya kepada petugas. Tahap keempat adalah pemanggilan antrean. Pemanggilan dilakukan melalui kombinasi tampilan visual dan suara, sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh seluruh pasien, termasuk pasien lanjut usia atau pasien dengan keterbatasan pendengaran. Tahap kelima merupakan tahap menuju layanan, yaitu saat pasien dipersilakan memasuki ruang pemeriksaan untuk bertemu dengan dokter.

Dengan alur sistem yang telah tersusun secara jelas sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, tahapan perancangan selanjutnya menjadi lebih terarah. Penulis kemudian memfokuskan perancangan desain visual yang mendukung setiap tahapan alur tersebut. Sebagai contoh, pada tahap pengambilan tiket, antarmuka sistem dirancang dengan ukuran tombol yang besar dan jelas. Sementara itu, pada tahap menunggu dan pemanggilan antrean, tampilan monitor dirancang agar informasi dapat terbaca dengan baik dari jarak tertentu. Dengan demikian, desain visual yang dibahas pada subbab berikutnya bukan sekadar aspek estetika, melainkan bagian integral yang mendukung efektivitas alur sistem antrean yang diusulkan.

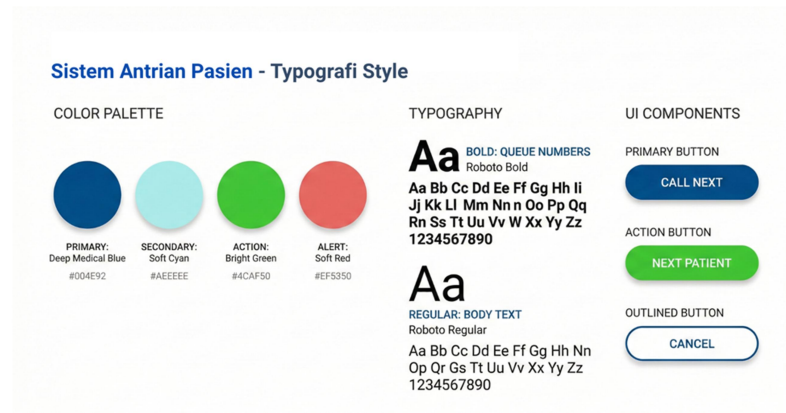
3.2 Standar Desain: Warna dan Huruf

Setelah alur antrean ditetapkan dengan jelas, tahap selanjutnya adalah menentukan standar visual sebagai dasar perancangan antarmuka aplikasi. Penulis tidak langsung merancang setiap tampilan layar secara terpisah, karena perancangan tanpa pedoman yang jelas berpotensi menghasilkan tampilan yang tidak konsisten antarbagian sistem. Ketidakkonsistenan, seperti perbedaan

warna atau gaya tombol pada layar yang berbeda, dapat menimbulkan kebingungan bagi pengguna, khususnya pasien yang belum terbiasa dengan teknologi.

Oleh karena itu, sebelum menyusun tata letak antarmuka, penulis menetapkan pedoman desain (design system) sebagai acuan utama. Pedoman ini difokuskan pada dua aspek, yaitu pemilihan warna dan jenis huruf. Kedua aspek tersebut dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik lingkungan layanan kesehatan, di mana sebagian besar pengguna berada dalam kondisi tidak nyaman, cemas, atau sedang mengalami gangguan kesehatan. Dengan demikian, elemen visual yang digunakan harus mampu memberikan kesan tenang dan mudah diterima secara visual.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis memilih palet warna dengan nuansa bersih dan menenangkan serta jenis huruf yang mudah dibaca oleh berbagai kelompok usia. Pedoman warna dan tipografi ini diterapkan secara konsisten pada seluruh tampilan sistem antrian guna menciptakan keseragaman visual dan meningkatkan kenyamanan pengguna. Adapun rancangan pedoman warna dan tipografi yang digunakan dalam sistem ini disajikan sebagai berikut.



Gambar 2. Pedoman Warna (Color Palette) dan Tipografi

Gambar 2 menunjukkan penerapan standar desain visual yang meliputi pemilihan warna dan tipografi pada sistem antrian pasien. Dari sisi warna, penulis menetapkan Biru Medis (medical blue) sebagai warna utama. Pemilihan warna ini didasarkan pada pertimbangan psikologis, di mana warna biru sering dikaitkan dengan kesan kepercayaan, ketenangan, dan kebersihan. Warna tersebut juga umum digunakan dalam lingkungan layanan kesehatan, sehingga mampu memberikan kesan resmi dan meningkatkan rasa aman serta nyaman bagi pasien.

Selanjutnya, warna hijau digunakan pada elemen tombol aksi. Warna hijau dipilih karena secara umum diasosiasikan dengan makna positif, seperti aman, berhasil, dan dapat dilanjutkan. Penggunaan warna ini pada tombol-tombol utama, seperti pengambilan tiket atau pemanggilan antrian, membantu pasien mengenali tindakan yang perlu dilakukan secara intuitif. Sementara itu, warna merah digunakan secara terbatas untuk menandai fungsi peringatan atau pembatalan. Pembagian fungsi warna yang jelas ini bertujuan untuk meminimalkan kebingungan pengguna dan mempercepat

3.3 Perancangan Antarmuka Mesin Tiket Mandiri

Setelah standar warna dan tipografi ditetapkan, tahap selanjutnya adalah perancangan antarmuka layar mesin tiket mandiri. Antarmuka ini menjadi bagian yang sangat penting karena merupakan titik interaksi pertama antara pasien dan sistem antrian yang diusulkan. Kesan awal yang diperoleh pada tahap ini berpengaruh besar terhadap penerimaan dan kemudahan penggunaan sistem secara keseluruhan. Apabila pasien mengalami kesulitan sejak awal, maka kemungkinan besar mereka akan membutuhkan bantuan petugas, sehingga tujuan penerapan sistem mandiri tidak tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap beberapa sistem antrian di fasilitas layanan kesehatan lainnya, ditemukan bahwa banyak tampilan anjungan mandiri dirancang dengan elemen visual yang berlebihan. Penggunaan teks yang terlalu banyak, informasi berjalan, serta elemen tambahan yang tidak berkaitan langsung dengan proses pengambilan tiket berpotensi menimbulkan kebingungan, terutama bagi pasien lanjut usia atau pasien dengan kondisi fisik yang kurang nyaman. Tampilan yang terlalu padat justru dapat memperlambat proses interaksi pengguna.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penulis menerapkan pendekatan desain yang berfokus pada kesederhanaan. Setiap elemen yang tidak memiliki fungsi langsung dalam proses pengambilan

tiket dihilangkan. Antarmuka dirancang tanpa iklan, informasi tambahan, maupun elemen dekoratif yang berlebihan, sehingga perhatian pengguna sepenuhnya tertuju pada satu tujuan utama, yaitu memperoleh tiket antrian dengan cepat dan mudah. Hasil perancangan antarmuka mesin tiket mandiri tersebut ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 3. Tampilan Layar Utama Mesin Tiket

Gambar 3 menampilkan rancangan antarmuka awal pada mesin tiket mandiri yang menerapkan prinsip desain minimalis. Pada tampilan ini, elemen yang paling menonjol adalah tombol pilihan layanan, yang dirancang dengan ukuran besar dan ditempatkan secara terpusat. Ukuran tombol yang dominan bertujuan untuk memudahkan interaksi pengguna, khususnya pasien lanjut usia atau pasien dengan keterbatasan penglihatan dan motorik, sehingga risiko kesalahan dalam menekan tombol dapat diminimalkan.

Selain dari aspek ukuran, pemilihan bahasa pada antarmuka juga dirancang agar mudah dipahami. Istilah yang digunakan merupakan kata kerja sederhana dan langsung menggambarkan tindakan yang harus dilakukan, seperti “Ambil Tiket Antrian” dan “Informasi Jadwal & Poli”. Penggunaan bahasa yang singkat dan familiar ini diharapkan dapat mempercepat pemahaman pengguna tanpa memerlukan penjelasan tambahan atau bantuan petugas.

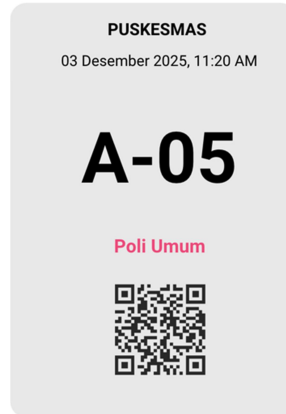
Dari sisi visual, penerapan warna pada tombol mengikuti pedoman desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Tombol utama menggunakan warna hijau dan biru dengan tingkat kontras yang jelas terhadap latar belakang putih. Kontras warna ini berfungsi sebagai penanda visual yang membantu pengguna dengan cepat mengenali area interaksi utama pada layar. Dengan tampilan yang bersih, fokus, dan minim distraksi, antarmuka ini dirancang untuk mengurangi rasa ragu atau cemas pasien saat menggunakan mesin tiket mandiri, sehingga proses pengambilan tiket dapat berlangsung secara cepat dan mandiri.

3.4 Perancangan Tiket Antrian (Thermal Print)

Setelah pasien melakukan pemilihan layanan pada mesin kiosk, sistem secara otomatis mencetak tiket antrian sebagai bukti pendaftaran. Tiket ini merupakan satu-satunya media fisik yang dibawa pasien selama menunggu giliran pelayanan. Oleh karena itu, kejelasan informasi pada tiket antrian memiliki peran penting dalam membantu pasien memahami posisi antreannya serta mengurangi ketergantungan terhadap bantuan petugas.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap tiket antrian yang digunakan pada beberapa fasilitas layanan kesehatan, ditemukan bahwa desain tiket sering kali kurang memperhatikan keterbacaan informasi utama. Nomor antrean, yang seharusnya menjadi fokus utama, justru dicetak dengan ukuran kecil dan dikelilingi oleh elemen lain seperti logo institusi, alamat lengkap, atau teks tambahan yang tidak esensial. Kondisi ini menyulitkan pasien, terutama pasien lanjut usia atau pasien dengan keterbatasan penglihatan, dalam mengenali informasi yang dibutuhkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis merancang ulang tiket antrian dengan menerapkan prinsip hierarki visual yang jelas. Informasi utama, yaitu nomor antrean, ditempatkan secara dominan dengan ukuran huruf yang besar dan mudah dibaca. Sementara itu, informasi pendukung disusun secara sederhana dan proporsional tanpa mengganggu fokus utama. Seluruh elemen yang tidak memiliki fungsi langsung dalam proses antrean dihilangkan. Hasil perancangan tiket antrian tersebut ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 4. Desain Tiket Antrian dengan Fokus pada Keterbacaan Nomor

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4, desain tiket antrian yang diusulkan memiliki perbedaan yang jelas dibandingkan dengan desain struk konvensional. Pada rancangan ini, nomor antrian (misalnya A-05) ditempatkan sebagai informasi utama dan ditampilkan secara dominan. Ukuran huruf nomor antrian dibuat besar dan tebal, menempati porsi terbesar dari area cetak, sehingga dapat dikenali dengan mudah hanya melalui satu kali pandangan, bahkan oleh pasien dengan keterbatasan penglihatan.

Informasi pendukung, seperti nama poliklinik, tanggal, dan waktu pencetakan tiket, tetap disertakan namun ditampilkan dengan ukuran yang lebih kecil dan ditempatkan secara terstruktur di bawah nomor antrian. Penataan ini bertujuan untuk menjaga fokus visual tetap pada informasi utama tanpa menghilangkan data pendukung yang diperlukan. Selain itu, pada bagian bawah tiket ditambahkan kode respons cepat (QR Code) sebagai fitur pendukung. Kode ini dirancang untuk memungkinkan pasien melakukan pemindaian guna memperoleh informasi status antrian melalui perangkat seluler, apabila sistem telah terintegrasi secara daring.

Dengan desain tiket yang sederhana dan menekankan kejelasan informasi utama, tiket antrian diharapkan dapat berfungsi sebagai media informasi yang efektif bagi pasien. Pasien dapat dengan mudah mengenali nomor antreannya selama menunggu, sehingga mengurangi kebingungan dan meningkatkan rasa nyaman selama berada di ruang tunggu.

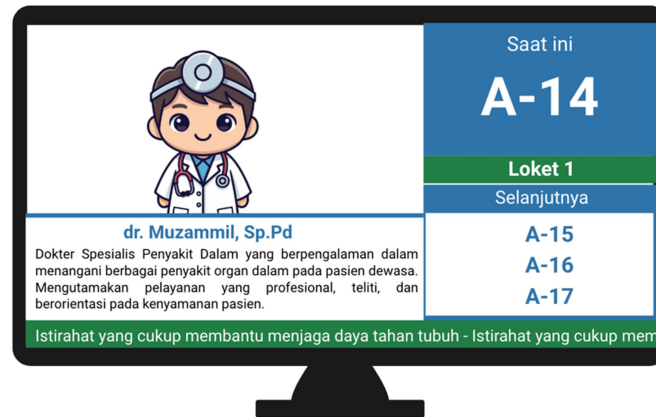
3.5 Perancangan Tampilan Monitor Ruang Tunggu (Display Utama)

Tahap akhir dari rangkaian perancangan antarmuka adalah desain tampilan monitor utama yang dipasang di ruang tunggu. Tampilan ini merupakan media yang paling sering dilihat oleh pasien selama menunggu giliran pelayanan. Oleh karena itu, perancangan monitor ruang tunggu memperoleh perhatian khusus, mengingat perannya tidak hanya sebagai penyampai informasi antrian, tetapi juga sebagai elemen yang memengaruhi kenyamanan psikologis pasien selama berada di ruang tunggu.

Permasalahan yang umum ditemui pada ruang tunggu adalah munculnya rasa bosan dan kecemasan akibat ketidakpastian waktu tunggu. Pasien cenderung terus memantau perkembangan antrian dan mempertanyakan kapan giliran mereka akan dipanggil. Apabila layar monitor hanya menampilkan informasi yang terbatas atau tidak relevan, seperti angka statis atau siaran televisi umum, maka waktu tunggu dapat dirasakan lebih lama dan kurang nyaman.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis merancang tampilan monitor dengan konsep layar terbagi (split screen). Dalam konsep ini, layar tidak hanya menampilkan satu jenis informasi, tetapi dibagi ke dalam beberapa zona dengan fungsi yang berbeda. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan kejelasan informasi antrian secara berkelanjutan, sekaligus menyajikan konten pendukung yang bersifat informatif dan edukatif. Dengan demikian, pasien dapat memperoleh kepastian mengenai posisi antreannya tanpa harus terus-menerus bertanya kepada petugas, serta tetap merasa teralihkan secara positif selama menunggu.

Adapun hasil rancangan tampilan monitor ruang tunggu yang diusulkan disajikan pada gambar berikut.



Gambar 5. Desain Tampilan Monitor dengan Konsep Layar Terbagi (Split Screen)

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5, tampilan monitor ruang tunggu dibagi ke dalam dua area utama, yaitu area sebelah kiri dan area sebelah kanan. Pembagian ini dilakukan untuk memisahkan fungsi hiburan edukatif dan penyampaian informasi antrean secara jelas dan terstruktur.

Area sebelah kiri difungsikan sebagai zona multimedia. Pada area ini ditampilkan konten berupa video pendek yang berisi edukasi kesehatan, seperti tata cara mencuci tangan yang benar atau tips menjaga kesehatan gigi dan mulut. Penempatan konten multimedia ini bertujuan sebagai pengalih perhatian positif bagi pasien selama menunggu. Secara psikologis, tampilan visual yang bergerak dapat membantu mengurangi rasa bosan dan kecemasan, sehingga waktu tunggu dirasakan lebih singkat dan nyaman.

Sementara itu, area sebelah kanan berperan sebagai zona informasi antrean. Area ini dibagi kembali menjadi dua bagian. Bagian atas menampilkan nomor antrean yang sedang dipanggil dengan ukuran huruf besar dan latar warna yang kontras, sehingga mudah terlihat dari berbagai sudut ruang tunggu. Penekanan visual pada nomor panggilan utama bertujuan untuk memastikan pasien yang dipanggil dapat segera menyadari giliran mereka tanpa kebingungan.

Pada bagian bawah area kanan ditampilkan daftar antrean berikutnya. Informasi ini berfungsi sebagai pemberi kepastian bagi pasien mengenai urutan pelayanan selanjutnya. Pasien yang melihat nomor antreannya tercantum dalam daftar antrean berikutnya dapat mempersiapkan diri lebih awal, sehingga proses pemanggilan dan pelayanan dapat berlangsung lebih tertib dan efisien.

Melalui kombinasi antara konten multimedia edukatif pada area kiri dan penyajian informasi antrean yang jelas pada area kanan, desain monitor ruang tunggu ini diharapkan mampu menciptakan suasana ruang tunggu yang lebih tenang, teratur, dan nyaman bagi pasien selama menunggu giliran pelayanan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka visual memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas sistem antrean pasien di fasilitas layanan kesehatan. Perancangan sistem antrean yang diawali dengan penataan alur kerja yang jelas mampu mengurangi potensi kebingungan pasien sejak tahap awal kedatangan hingga menerima layanan.

Penerapan standar desain yang konsisten, meliputi pemilihan warna dan tipografi, terbukti mendukung keterbacaan informasi dan kenyamanan visual pengguna. Penggunaan warna dengan makna fungsional serta jenis huruf yang sederhana dan mudah dibaca memberikan pengalaman interaksi yang lebih ramah bagi pasien dari berbagai kelompok usia.

Perancangan antarmuka mesin tiket mandiri yang mengutamakan kesederhanaan dan fokus pada fungsi utama memungkinkan pasien memperoleh tiket antrean secara cepat dan mandiri tanpa ketergantungan pada petugas. Selain itu, desain tiket antrean dengan penekanan pada hierarki visual yang jelas menjadikan informasi utama, khususnya nomor antrean, mudah dikenali dan dipahami selama masa tunggu.

Pada tampilan monitor ruang tunggu, pembagian area layar yang terstruktur antara konten multimedia edukatif dan informasi antrean memberikan keseimbangan antara kepastian informasi dan pengalihan perhatian yang positif. Pendekatan ini membantu mengurangi rasa bosan dan kecemasan pasien, serta menciptakan suasana ruang tunggu yang lebih tertib dan nyaman.

Secara keseluruhan, hasil perancangan menunjukkan bahwa desain antarmuka yang sederhana, konsisten, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna mampu meningkatkan kualitas pengalaman pasien dalam sistem antrean rumah sakit. Desain ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem antrean berbasis visual yang lebih efektif dan humanis di lingkungan layanan kesehatan.

REFERENSI

- [1] T. W. Y. Pratama, "Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Dan Pelayanan Pasien Rawat Jalan Berbasis Web Di Puskesmas Padang Kabupaten Bojonegoro," *J. Manaj. Inf. Kesehat. Indones.*, vol. 8, no. 2, pp. 178–178, Oct. 2020, doi: 10.33560/jmiki.v8i2.291.
- [2] A. Suprianto, A. A. F. Matsea, J. M. K. li, and B. S. Indah, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN PASIEN ONLINE DAN PEMERIKSAAN DOKTER DI KLINIK PENGOBATAN BERBASIS WEB," vol. 7, Mar. 2025.
- [3] E. Ervina, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PASIEN RAWAT JALAN BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : PUSKESMAS PANGEAN)," *J. Perenc. SAINS DAN Teknol. JUPERSATEK*, vol. 4, no. 1, pp. 70–78, July 2021.
- [4] S. Dzakhirah, "Komunikasi Visual Untuk Memudahkan Pasien Dan Pengunjung Mencari Informasi Di Rumah Sakit Muhammadiyah Palembang," *J. Aksi Dosen Dan Mhs.*, vol. 3, no. 1, pp. 21–29, July 2025, doi: 10.61994/jadmas.v3i1.892.
- [5] H. Herdiansyah and R. Ridwansyah, "FAKTOR-FAKTOR DESAIN ELEMEN VISUAL RUANG PELAYANAN KESEHATAN YANG MEMPENGARUHI KEPUASAN PASIEN MELALUI KOMUNIKASI NON-VERBAL," *Expo. J. Ilmu Komun.*, vol. 6, no. 2, pp. 185–197, Apr. 2023, doi: 10.33021/exp.v6i2.5810.
- [6] A. P. M. Adoe and M. B. Muvid, "Desain UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking," *SATIN - Sains Dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 125–133, Dec. 2023, doi: 10.33372/stn.v9i2.1031.
- [7] S. A. Khoiri, "DESAIN ANTARMUKA VISUAL APLIKASI PENGINGAT OBAT TUBERKULOSIS BAGI PENGGUNA BUTA HURUF," vol. 4, no. 1, 2025.
- [8] Mayland Trifen, Apriade Voutama, and Azhari Ali Ridha, "Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Pendaftaran Rumah Sakit Saraswati Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking | INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information Management," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*. Accessed: Jan. 03, 2026. [Online]. Available: <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/2279>
- [9] D. Ismanto, M. Mawardah, and S. D. Purnamasari, "PENERAPAN UI/UX UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM RUMAH SAKIT," *Karya Nyata J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 83–91, July 2024, doi: 10.62951/karyanyata.v1i2.258.
- [10] B. Ardiansyah and E. I. Sela, "Evaluasi dan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Kesehatan Berbasis Kebutuhan Pengguna," *J. Pendidik. Dan Teknol. Indones.*, vol. 5, no. 5, pp. 1497–1511, May 2025, doi: 10.52436/1.jpti.630.
- [11] M. Z. Syafiq, R. D. Arista, and H. Hermansyah, "Desain UI/UX Aplikasi Rekam Medis untuk Meningkatkan Efisiensi dan Akurasi Data Pasien Medan Dental Center Cabang Johor dengan Metode User-Centered Design (UCD)," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, no. 2, pp. 2534–2541, 2024, doi: 10.33395/jmp.v13i2.14541.
- [12] Y. S. Purbo, F. S. Utomo, and Y. Purwati, "Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 9, no. 2, pp. 123–132, Dec. 2023, doi: 10.54914/jtt.v9i2.977.
- [13] B. Fachri, C. Rizal, and Supiyandi, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka Berbasis Web," *J. Komput. Teknol. Inf. Sist. Inf. JUKTISI*, vol. 2, no. 3, pp. 591–597, Feb. 2024, doi: 10.62712/juktisi.v2i3.147.
- [14] M. P. Tristan and A. Voutama, "Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Mobile Menggunakan Software Figma," *JELIKU J. Elektron. Ilmu Komput. Udayana*, vol. 12, no. 4, pp. 973–980, June 2024, doi: 10.24843/JLK.2024.v12.i04.p22.
- [15] U. Amelia, M. L. Hakiem, W. Saputra, and R. W. P. Pamungkas, "PERANCANGAN UI/UX PADA WEB E-COMMERCE 'BUT FIRST COFFEE' MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *Sci. J. Ilm. Sains Dan Teknol.*, vol. 2, no. 7, pp. 368–376, June 2024.