

PERANCANGAN PROTOTYPE DESAIN APLIKASI MOBILE PRESIDENT MEDICAL CENTER MENGUNAKAN METODE BRAND INTERACTION DESIGN (BIXD)

Rinaldi Aditya Gratama*¹, Yosephine Leonardo², Nadhiva Fahrani³,
Najla Purwita Fauziyah⁴

Program Studi Desain Komunikasi Visuali, Fakultas Komputer, Universitas Presiden,

*Penulis Korespondensi: Rinaldi Aditya Gratama, rinaldi@president.ac.id, Jababeka, West Java

Abstrak. Pandemi COVID-19 yang melanda sejak tahun 2019 telah membuat banyak perubahan di berbagai sektor, salah satunya adalah perubahan dalam sistem layanan kesehatan masyarakat yang dituntut untuk menjadi lebih baik. Pola yang diterapkan pada sistem tersebut perlu disesuaikan agar dapat mengendalikan angka penyebaran COVID-19. Aplikasi mobile dinilai sebagai salah satu solusi dalam menjawab permasalahan terkait dengan pelayanan rumah sakit atau fasilitas kesehatan lainnya. Sebagai salah satu fasilitas kesehatan yang berada di Kabupaten Bekasi, President Medical Center masih belum memiliki aplikasi mobile yang digunakan dalam pelayanan kesehatan. Tujuan perancangan ini adalah membuat sebuah sistem teknologi informasi yang lebih efisien dan dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kepuasan pelanggan. Sistem ini akan dirancang dengan metoda Brand Experience Design (BiXD) yang terdiri dari 5 tahap (*Discover, Define, Design, Deliver, Distribute*). Perancangan diawali dengan penelitian kualitatif, dengan pengumpulan data melalui studi pustaka dan wawancara dengan berbagai pihak. Kemudian data tersebut diolah hingga menjadi suatu simpulan masalah, yang kemudian dipergunakan pada fase mendesain. Hasil dari perancangan ini berupa prototype aplikasi mobile PMC yang diharapkan dapat senantiasa meningkatkan pelayanannya terutama pada pandemi COVID-19 ini.

Kata Kunci: President Medical Center, Mobile Application, Brand Experience Design, User Experience, User Interface

Abstract. The COVID-19 pandemic that has hit since 2019 has made many changes in various sectors, including a change in the public health service system that is required to be better. The pattern applied to the system needs to be adjusted in order to control the rate of spread of COVID-19. Mobile applications are considered one of the solutions to answering problems related to hospital services or other health facilities. As one of the health facilities located in Bekasi Regency, President Medical Center still does not have a mobile application that is used in health services. The purpose of this design is to create an information technology system that is more efficient and can be used to create customer satisfaction. This system will be designed using the Brand Experience Design (BiXD) method which consists of 5 stages (*Discover, Define, Design, Deliver, and Distribute*). The design begins with qualitative research, collecting data through literature and interviews with various parties. Then the data is processed to become the final problem, which is used in the design phase. The result of this design is a prototype of the PMC mobile application which is expected to continue to improve its services, especially during the COVID-19 pandemic.

Keywords: President Medical Center, Mobile Application, Brand Experience Design, User Experience, User Interface

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang melanda sejak tahun 2019 telah membuat banyak perubahan di berbagai sektor, salah satunya adalah perubahan dalam sistem layanan kesehatan masyarakat yang dituntut untuk menjadi lebih baik. Pola yang diterapkan pada sistem tersebut perlu disesuaikan agar dapat mengendalikan angka penyebaran Covid-19. Pelayanan kesehatan yang aman dan bermutu di Rumah Sakit dan fasilitas kesehatan lainnya telah menjadi harapan dan tujuan utama dari masyarakat/pasien, petugas kesehatan, pengelola dan pemilik Rumah Sakit serta regulator. Berdasarkan Pedoman Pelayanan Rumah Sakit Pada Masa Pandemi COVID-19, pelayanan kesehatan harus tetap dapat dijalankan di masa pandemi COVID-19 dengan mengutamakan keselamatan pasien dan tenaga kesehatan yang bertugas. Pelayanan kesehatan pada masa pandemi COVID-19 akan mengalami beberapa perubahan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan keadaan sebelum COVID-19. Fasilitas kesehatan perlu menyiapkan prosedur keamanan yang lebih ketat dengan standar yang sudah ditentukan. Selain itu, prosedur penerimaan pasien juga akan mengalami perubahan termasuk penggunaan masker secara universal, skrining yang lebih ketat, pengaturan jadwal kunjungan, dan pembatasan pengunjung/pendamping pasien bahkan pemisahan pelayanan untuk pasien COVID-19 dan non COVID-19. (Kementerian Kesehatan, 2021)

President Medical Center (PMC) merupakan salah satu fasilitas kesehatan yang didirikan pada tahun 2012 dan beroperasi di bawah naungan Yayasan Pendidikan President University dan kini berada di bawah PT. Jababeka MultiMedika. Tujuan didirikannya Klinik Presiden yaitu memberikan pelayanan kesehatan yang komprehensif untuk masyarakat umum sekitar Cikarang. Klinik ini memiliki visi untuk menciptakan pelayanan kesehatan yang bermutu, handal dan mandiri di setiap provinsi di Indonesia. Tentu dalam mewujudkannya, Klinik Presiden beroperasi 24 jam setiap harinya, dengan tim dokter dan perawat yang profesional yang selalu siap dan sigap dalam melayani pasien. PMC mempunyai beberapa fasilitas, diantaranya rawat jalan, instalasi gawat darurat, VK, laboratorium, dan apotek.

Seiring dengan waktu, jumlah pasien PMC kian meningkat. Hal ini menjadikan proses administrasi yang cukup memakan waktu serta membuat waktu antrian yang lebih lama. Ditambah lagi dengan proses pendaftaran 2 langkah yang relatif rumit membuat pasien mulai merasa resah, baik untuk mendapatkan pelayanan kesehatan, maupun untuk membeli obat-obatan. Setelah pasien berhasil membuat janji temu, mereka harus duduk di ruang tunggu tertutup untuk menunggu giliran dengan durasi pemeriksaan yang tidak dapat diprediksi. Tentunya sistem seperti ini harus dihindari terutama saat pandemi COVID-19. PMC perlu menerapkan sistem dan protokol untuk mengatasi masalah ini serta dapat memastikan bahwa pasien tidak perlu menunggu lama untuk mendapatkan pelayanan.

Dengan adanya perubahan dunia teknologi yang semakin pesat, teknologi informasi merupakan salah satu sarana yang banyak dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan pelayanan rumah sakit. Penerapan sistem yang dapat dilakukan seperti pelayanan pendaftaran pasien, manajemen antrian pelayanan kesehatan, pembelian obat, dan lain-lain. Tentunya hal ini berpusat pada kebutuhan pasien, pelayanan yang baik, dan mengutamakan kepuasan pelanggan.

Aplikasi yang dirancang untuk pengguna atau aplikasi lain yang beroperasi pada perangkat seluler dikenal sebagai *mobile apps* (Buyens, 2001). Komunikasi, perbankan, game, audio, video, produktivitas, perjalanan, dan utilitas hanyalah beberapa area yang termasuk dalam aplikasi seluler. Selain itu, ada berbagai tujuan lain untuk aplikasi seluler. Aplikasi seluler mungkin merupakan platform pemasaran digital yang ideal untuk bisnis. Jadi ada banyak karakteristik

yang bermanfaat untuk memuaskan keinginan pelanggan. Pengguna harus merasa nyaman menggunakan fitur ini saat menjelajahi layanan atau produk. Pengguna kemudian merasakan kenyamanan dan keamanan selama bertransaksi. Selain itu, aplikasi seluler sangat membantu dalam memandu pelanggan menuju penggunaan barang atau layanan perusahaan yang lebih sederhana.

Pada perancangan Aplikasi Mobile, salah satu metode perancangan yang dapat digunakan adalah *Brand Interaction Design* (BlxD). BlxD merupakan parameter penciptaan produk digital berdasarkan persimpangan model bisnis, merek dan komunikasi yang jelas, serta tujuan dan perilaku pengguna (Spices, 2015). Proses BlxD dibagi menjadi lima tahap: *Discover, Define, Design, Deliver, Distribute*. Teori ini akan membantu menemukan ide untuk membuat desain interaktif terbaik dengan memahami cara kerja manusia dan matriks.

Sebagai Desainer Komunikasi Visual, penulis melihat potensi PMC untuk membuat desain Antarmuka Pengguna untuk memecahkan masalah yang diuraikan di atas. Hal ini akan membuat fasilitas pelayanan dan perawatan kesehatan lebih baik dengan akses yang lebih mudah. Selain itu, PMC berpotensi meningkatkan *brand awareness* dan pengenalan pasar. Penulis akan merancang sebuah aplikasi mobile yang menggunakan teori *Branded Interaction Design* (BlxD). Berdasarkan teori BlxD, penulis akan mengkaji brand PMC dengan menggunakan kerangka konseptual dan merancang desain *mobile UI* untuk mengoptimalkan *customer experience* dan *user usability* dari aplikasi mobile PMC. Namun pada penelitian ini, penulis hanya akan merancang hingga tahap *Prototype* dan melakukan *Test* dimana proses tersebut berada di tahapan *Design*.

Metode pengumpulan data akan dilakukan secara kualitatif untuk memahami pengalaman pasien dalam mendapatkan pelayanan dari PMC. Penulis mencoba mewawancarai target pasar PMC yang terdiri dari dua kelompok pengguna, yaitu mahasiswa dan orang dewasa dengan rentang usia antara 20 hingga 45 tahun. Pengguna target adalah sekitar 55% laki-laki dan 45% perempuan. Para user memiliki kecenderungan menyukai proses yang mudah, sederhana, cepat, dan efisien.

Penulis berharap pada penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pemangku kepentingan, khususnya pengguna aplikasi PMC untuk mendapatkan pengalaman perjalanan pengguna yang positif saat menggunakan aplikasi tersebut. Penulis juga berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi penelitian akademis tentang desain antarmuka pengguna dan bagi para praktisi di industri kreatif digital yang telah memiliki pengetahuan dasar tentang subjek tersebut atau yang tertarik dengan UI dan desain merek untuk produk digital.

Metode Perancangan

Konsep Media

Aplikasi seluler adalah area baru informasi dan komunikasi teknologi yang berkembang pesat di seluruh dunia. Aplikasi seluler juga disebut "mobile apps", yang merupakan istilah untuk program internet yang dapat digunakan smartphone dan perangkat mobile lainnya (Turban, 2012). Aplikasi seluler digunakan pada perangkat portabel kecil yang mudah digunakan dan dapat diakses dari mana saja. Aplikasi seluler hampir penting di dunia modern karena mereka dapat digunakan untuk banyak hal, seperti menghubungi teman, menjelajahi web, membuat dan mengelola dokumen, hiburan, dan lain-lain. Berikut ini adalah spesifikasi media pada perancangan ini:



1. Bentuk Media : Mobile Apps
2. Sistem operasi : Android/IOS
3. Screen density : HDPI
4. Ukuran Layar : 16:9

Konsep Kreatif

Aplikasi ini dirancang berdasarkan minat dan kebutuhan user agar dapat diterima dengan baik. Kesan yang dimunculkan berupa *ramah/friendly, modern*, kekinian, namun tetap memperhatikan panduan brand dari PMC. Untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, penulis mencoba merancang aplikasi yang mudah digunakan, kompatibel dengan berbagai ukuran layar *smartphone*, dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang pengguna butuhkan. Fitur layanan utama yang menjadi point penting pada aplikasi PMC dirancang untuk mempermudah para pengguna, antara lain: sistem antrian yang efektif sehingga tidak menunggu terlalu lama saat mengantri, informasi detail yang mudah dipahami oleh *user*, fitur membuat janji dengan dokter melalui aplikasi, fitur chat dengan dokter, fitur pemesanan obat-obatan, dan vaksinasi. Aplikasi ini dibuat sesederhana mungkin, dengan menggunakan desain yang minimalis, warna dan visual yang konsisten, tipografi dan *layout* yang tersusun agar mudah dibaca, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami.

Konsep Visual

Ilustrasi

Jenis ilustrasi yang digunakan untuk perancangan aplikasi PMC menggunakan foto asli agar terlihat lebih profesional dan terpercaya.

Tipografi

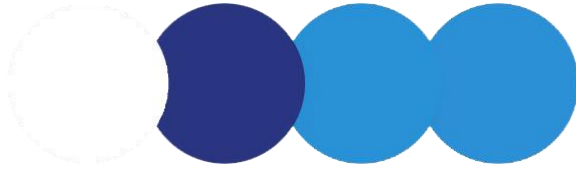
Font yang digunakan adalah “Nunito” karena jenis huruf tersebut terkesan membulat memberi kesan ramah namun tetap profesional, serta memiliki kesan sederhana.



Gambar 1. Tipografi
(Sumber: Google Image)

Warna

Dalam perancangan aplikasi ini menggunakan dominan warna biru yang disesuaikan dengan panduan warna brand PMC. Hal ini untuk menciptakannuansa yang konsisten antara aplikasi dan klinik tersebut.



#FFFFFF, #2A3581, #2A91D6, #2C90D6

Gambar 2. Warna

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Layout

Layout yang akan digunakan untuk aplikasi PMC merupakan linear layout. Penggunaan *rounded style* yang konsisten untuk memberikan kesan harmonis, dinamis, dan ringan. Penulis menentukan bentuk dasar dari desain akhir berdasarkan pada *wireframes*, yang menggunakan grid sebagai dasar antarmuka grafis. Penggunaan grid dengan 8 kolom dapat tampil serasi, yang dapat mengakomodir keselarasan informasi yang ditampilkan.



Gambar 3. Sistem 8 Grid (Kolom) pada Layout Aplikasi Mobile

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ikun

Perancangan aplikasi PMC akan menggunakan ikon dengan style outline (rounded) dan filled (rounded) karena style yang cukup mudah dipahami dan *simple*.

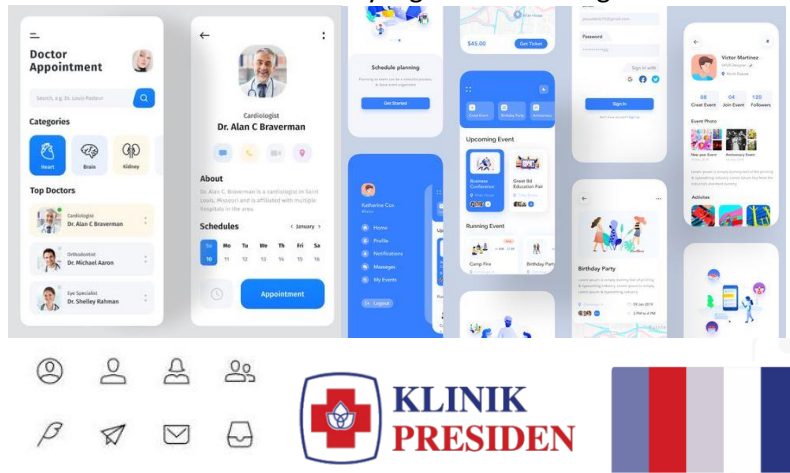


Gambar 4. Icon pada Aplikasi Mobile

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Moodboard

Moodboard di bawah ini akan dipergunakan sebagai standar acuan dalam menentukan karakter dari desain interface yang akan dirancang.

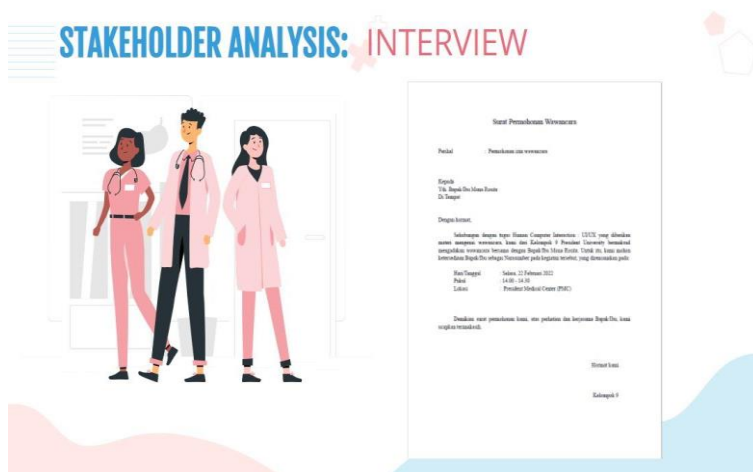


Gambar 5. Moodboard
(Sumber: Google Image dan Pinterest)

Hasil Perancangan

Fase Discover

Menemukan peluang adalah langkah pertama dari metodologi desain. Penulis dapat lebih memahami perusahaan dan merek dengan melakukan wawancara pemangku kepentingan. Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan meminta manajemen menjawab pertanyaan. Untuk mengetahui lebih jauh tentang beberapa data atau item yang diperlukan untuk penelitian, digunakan pendekatan wawancara. Aplikasi seluler ini mungkin menarik bagi khalayak luas. Lingkungan sekitar Cikarang, serta mahasiswa dan personel President University, menjadi fokus utama proyek ini.



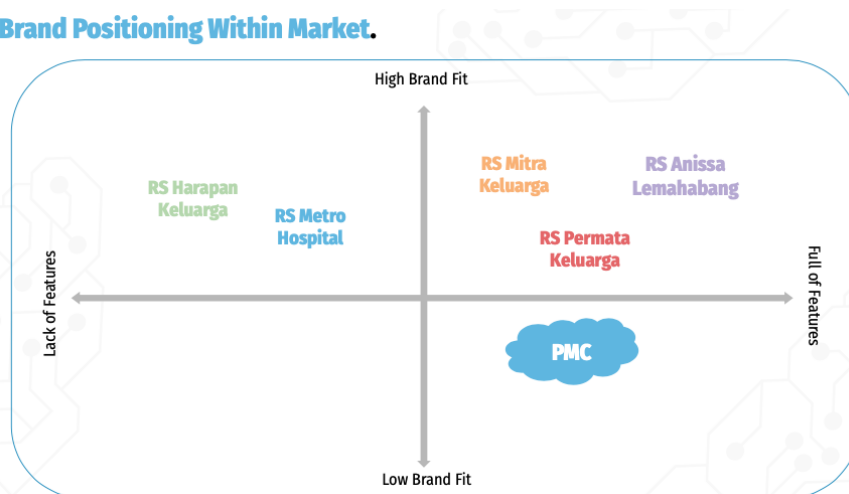
Gambar 6. Wawancara dengan Pemangku Kepentingan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Setelah itu, penulis menggunakan touchpoint terkait untuk mempelajari gaya hidup dan perilaku pengguna untuk menghasilkan analisis SWOT (Kekuatan, Kelemahan, Peluang, Ancaman) dari brand PMC. Untuk memposisikan merek, penulis membuat peta *positioning* PMC dengan memperhatikan perbedaan, kelebihan, dan kekurangan dari setiap brand.



Gambar 7. Analisis SWOT
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Brand Positioning Within Market.



Gambar 8. Positioning Map
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Penulis juga membuat beberapa persona untuk membantu penulis menemukan persyaratan dan mengembangkan skenario masa depan untuk produk dan layanan.

PERSONA : Ayu **Goals:** *To get a checkup and medicine from PMC*

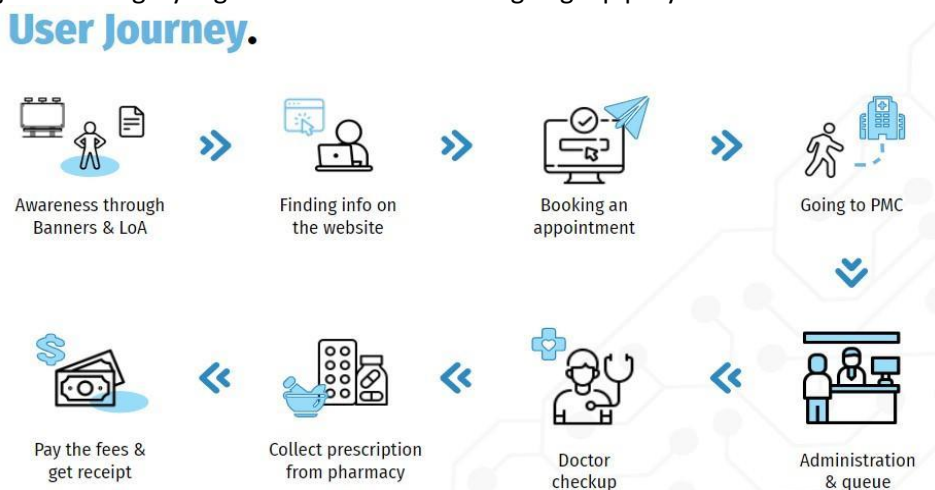
ACTION	Go to President Medical Center (PMC)	Go to Registration desk counter	Checkup with Doctor	Go to Pharmacy	Pay the fees
TASK LIST	A. Find the location of PMC B. Use map app	A. Ask to register B. Fill in registration form C. Get waiting number	A. Wait to be called B. Consultation with doctor C. Get medicine prescription D. Ask dosage information	A. Give the prescription to the pharmacist B. Get the medicine C. Check that it's correct	A. Go to receptionist B. Do payment for doctor's fees and medicine C. Get receipt
FEELING ADJECTIVE	Worried about the route Tired of the journey	Annoyed at the complex registration process	Anxious about the checkup Tired of waiting	Worried about the medicine cost	Relieved after the check up is done and the payment is complete
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Show the available doctors for a particular date.	Create an account feature so the user only need to register once Booking through app	Show estimated waiting time	Show list of medicine, the description, and costs	Automatic generated invoice/digital receipt

Gambar 9. Persona Pengguna
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

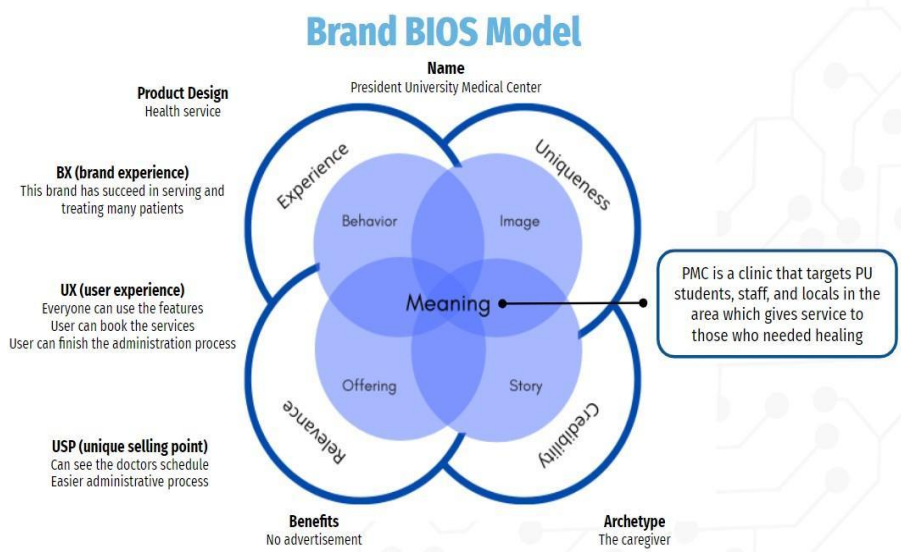
Fase Define

Fase kedua adalah menentukan arah. Pada langkah ini, penulis membuat strategi untuk menemukan peluang bagi merek PMC dan juga mengembangkan posisi target di pasarnya. Penulis mendefinisikan prinsip interaksi merek dan indikator kinerja sebagai titik analisis desain dan pengembangan selanjutnya. Pengalaman dan kebutuhan pengguna diubah menjadi peta jalan strategis yang akan menentukan ruang lingkup proyek.

User Journey.



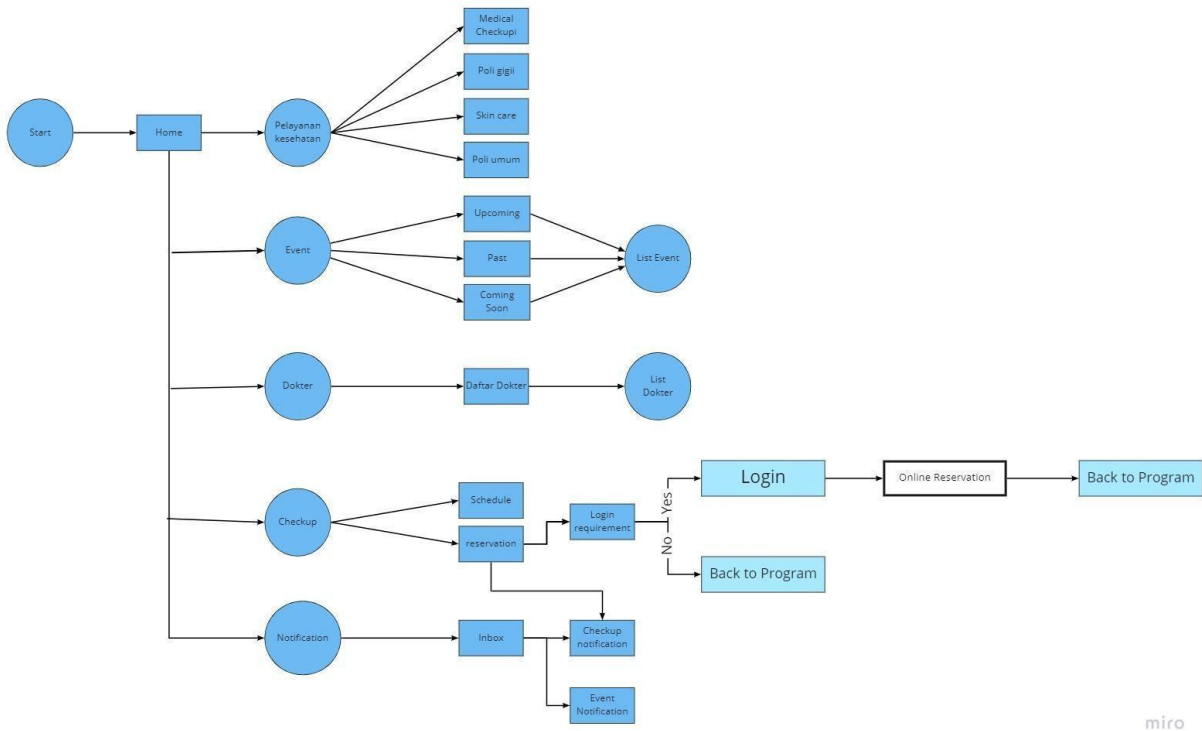
Gambar 10. Perjalanan Pengguna
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



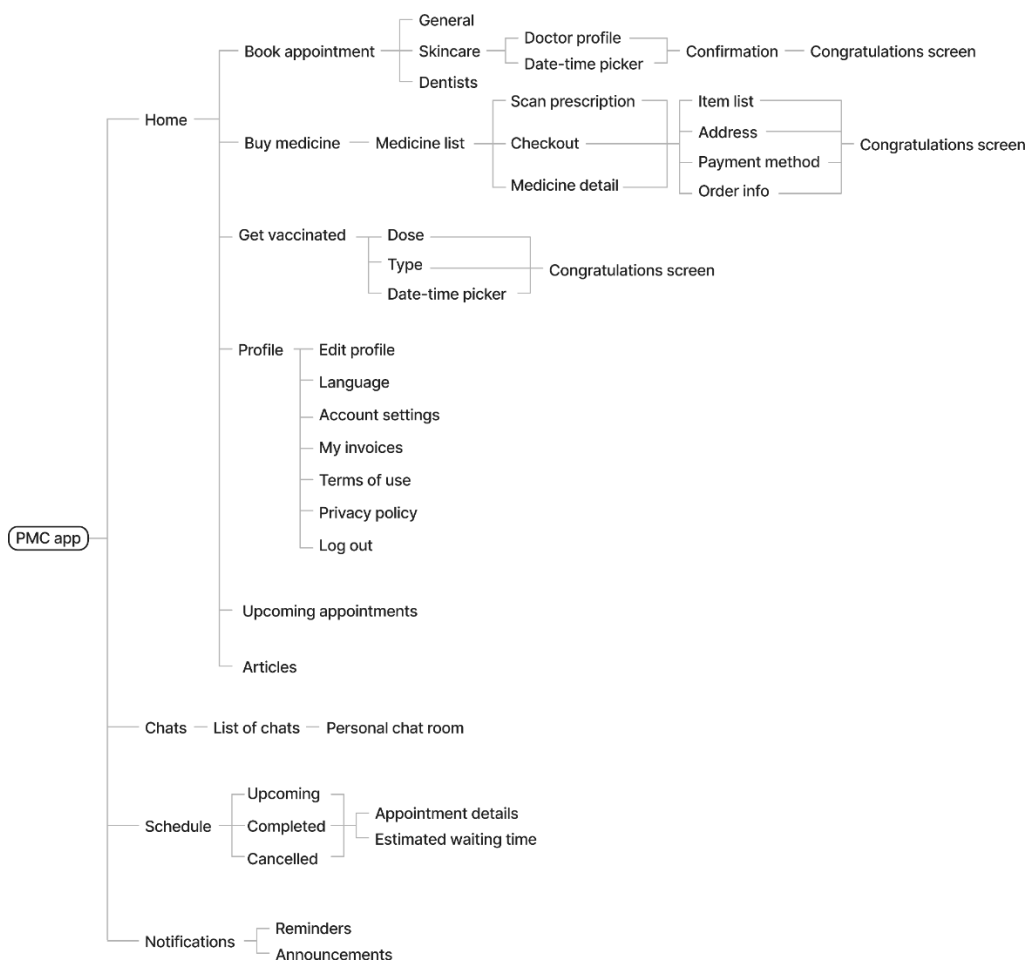
Gambar 11. Model Merek BIOS
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Fase Desain

Fase ketiga adalah tentang merancang prototipe aplikasi. Ada banyak pertimbangan desain selama pengembangan aplikasi seluler ini. Penulis mengeksplorasi ide untuk interaksi dan ekspresi visual merek berdasarkan prinsip interaksi merek. Prototipe desain, pengujian, dan pemeriksaan kelayakan dibuat menggunakan Aplikasi Figma. Di bawah ini adalah analisis aplikasi yang terdiri dari alur aplikasi dan peta situs.

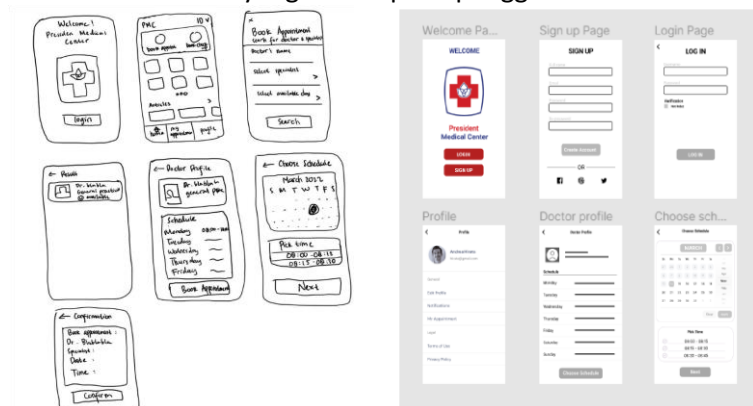


Gambar 12. Alur Tugas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

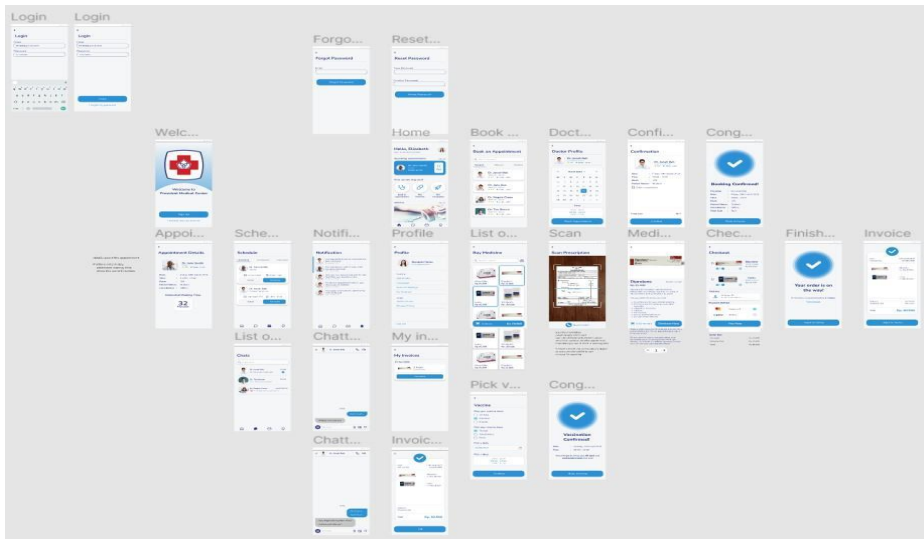


Gambar 13. Peta Situs
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

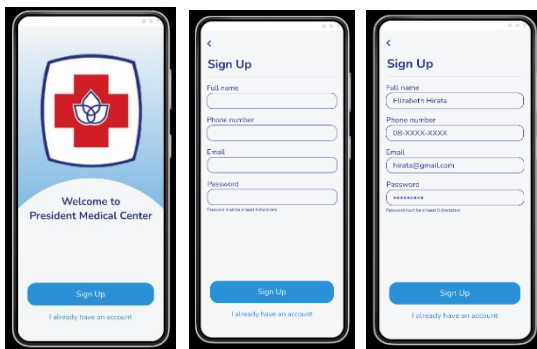
Kedua gambar di atas menunjukkan alur dan proses yang akan terjadi pada aplikasi. Penulis sengaja membuatnya lebih sederhana agar aplikasi tersebut mudah digunakan sekalipun oleh orang tua yang mungkin tidak mahir dalam teknologi. Penulis membuat aliran dari setiap kemungkinan kasus yang mungkin dialami pengguna sehingga diharapkan aplikasi ini dapat memberikan kesan yang baik kepada pengguna saat mereka menggunakannya.



Gambar 14. Prototipe Kertas & Prototipe Digital
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



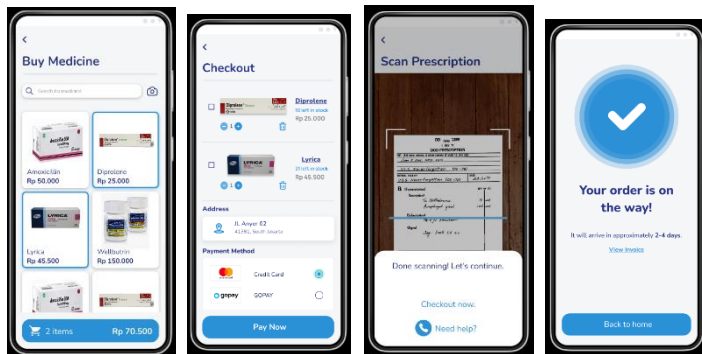
Gambar 15. Wireframe Final
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 16. Logo dan Sign up Page
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 17. Booking Appointment Page
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 18. Buy Medicine dan Scan Prescription Page
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 19. Vaccine Page
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 20. Article Page
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 21. Chat Page
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 22. Schedule & Notification Page
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

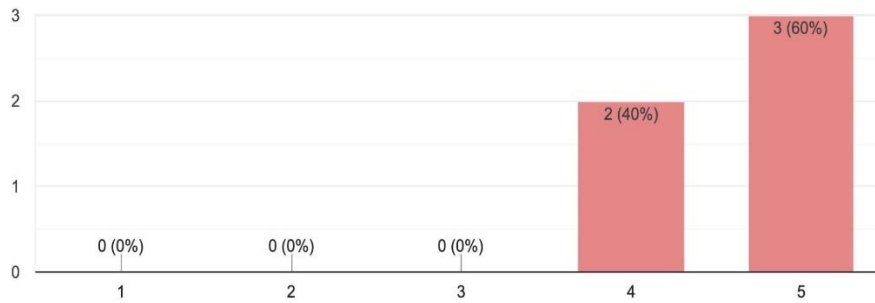
User Testing

Dalam rangka menguji desain yang telah dirancang, penulis melakukan analisis Pengguna Target. Dilakukan pengujian prototipe terhadap pengguna sebenarnya sehingga penulis dapat memiliki lebih banyak informasi tentang pengembangan yang perlu dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna/ *user experience*.

Tabel 1. Pengujian Pengguna

Peserta	Jumlah: 5 orang Rentang Usia: 20-25 Tahun
metode	Bagikan tautan gform ke pengguna yang berpartisipasi secara sukarela (online)
Sistem Peringkat	1=0 2=0 3=0 4= 2 orang 5= 3 orang
Tugas Total	87 Tugas

Berikan rating pengalaman anda ketika menggunakan prototype
5 responses



Gambar 23. Tanggapan Pengguna Relawan Berpartisipasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Apakah prototype mudah digunakan dan dimengerti?

5 responses

Ya, tentu saja.

ya, sangat dimengerti

ya

sangat mudah dimengerti dan efektif

Ya

Apakah ada fitur-fitur yang sebaiknya dihilangkan?

5 responses

tidak ada

Tidak, itu sudah cukup baik.

Tidak ada

Apakah ada fitur-fitur yang sebaiknya ditambahkan?

5 responses

Ada beberapa fitur yang perlu di tambahkan.

cukup banyak fitur

tidak ada, cukup baik

disarankan memberi info-info dan berita tentang kesehatan dikarenakan app ini adalah salah satu app kesehatan

Fitur tutorial penggunaan aplikasi

Apakah tampilan design nyaman dilihat oleh pengguna?

5 responses

Iya.

nyaman dimata dan rapi

nyaman dan tidak berlebihan

sangat praktis dan nyaman

Ya

Gambar 24. Tanggapan Pengguna Relawan Berpartisipasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Apakah tampilan design menarik perhatian pengguna?

5 responses

- Ya, tentu saja.
- Menarik
- biasa saja
- menarik
- Ya

Kritik dan Saran

5 responses

- tidak ada
- Kritik:
Masih kurang nya fitur dalam prototype tersebut.
Saran:
Akan lebih baik bila di tambahkan beberapa fitur lagi.
-
- Tidak ada, semuanya sudah sangat baik.

Jika dijadikan sebuah aplikasi, apakah prototype ini lebih efisien daripada website?

5 responses

- Iya, tentu saja jauh lebih efisien daripada menggunakan website.
- sangat, kadang website itu sangat tidak efektif dan memakan waktu
- ya, karena website tidak terlalu efektif bagi pasien
- ya, dikarenakan website terkadang sangat ribet untuk diakses
- Ya

Gambar 25. Tanggapan Pengguna Relawan Berpartisipasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Simpulan

Transformasi dan peningkatan layanan pada fasilitas kesehatan perlu dilakukan secara terstruktur sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan terutama pada Pandemi COVID-19. Di sisi lain, Manajemen Fasilitas Kesehatan pun perlu menyesuaikan dengan protokol

kesehatan yang telah ditentukan oleh Kementerian Kesehatan demi keamanan dan kesehatan bersama.

Dengan adanya teknologi informasi yang berkembang pesat, PMC dianjurkan untuk dapat membuat sistem yang lebih praktis dan efisien, sehingga dapat meningkatkan pelayanan khususnya dalam pandemi COVID-19. Dalam hal ini, mobile apps merupakan salah satu solusi dari permasalahan tersebut.

Dalam merancang mobile apps sangat penting untuk memahami pengguna, terutama dalam hal desain UI/UX. Desainer harus memprioritaskan kebutuhan dan kepuasan pengguna, serta mengikuti brand guidelines yang ada sehingga mampu tercipta citra brand yang berkesinambungan.

Rancangan Desain Aplikasi Mobile President Medical Center dinilai pengguna mampu menjawab kebutuhan pengguna dan membuat sistem layanan yang lebih efisien. Hal ini ditunjukkan dari hasil user testing yang dilakukan pada akhir fase desain. Namun disamping itu, tentunya perlu juga adanya pengembangan-pengembangan bersama para *stakeholder* PMC dalam rangka mencapai pengalaman pengguna terbaik.

Daftar Pustaka

Alfiano, A. (2020). Web Apps vs. Native vs. Hybrid. Diakses October 20, 2022, dari <https://afifalfiano.medium.com/web-apps-vs-native-vs-hybrid-255946f5349>

Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan Direktorat Pelayanan Kesehatan Rujukan Kementerian Kesehatan (2021) Pedoman Pelayanan Rumah Sakit Pada Masa Pandemi COVID-19

Klinik Presiden. Diakses Tahun 2022. dari <https://www.klinikpresiden.co.id/about/>

Spies, M. (2015). Branded interactions: Creating the digital experience. Thames and Hudson.

Turban, E. (2012). Electronic Commerce 2012. Pearson 7th-Global Edition.

XDideas. (n.d). UI DESIGN. Retrieved October 29, 2022, from <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/>

