

Desain UI/UX Aplikasi Kesehatan Dengan Pendekatan Design Thinking

Muhammad Arkan Hafi¹, Galang Yudistira², Farhan Fadillah³

^{1,2,3}Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto

Email : 121SA1155@mhs.amikompurwokerto.ac.id,

21SA1020@mhs.amikompurwokerto.ac.id, 21SA1033@mhs.amikompurwokerto.ac.id

Abstract

Nowadays, humans rely heavily on technology, increasingly advanced and developing technology will make it easier for humans to help with all their activities, especially in this technological era, the field of designers is increasingly developing to build applications that can make things easier for humans. This application aims to help patients who want to consult a doctor without having to go to a hospital or clinic because it saves time and is more efficient by utilizing current technology, which recommends good clinics or hospitals for consultations. And this application helps people who want to find the nearest hospital or buy medicine completely with a cashless payment method without having to pay cash, besides this application also increases literacy about health where everyone looks for health articles with various types of health, and also features for Doctor chat where patients and doctors communicate with each other in real time to assist patients in consulting.

Keywords: Consultation, Health Literacy, Applications

Abstraksi

Di masa sekarang manusia sangat mengandalkan teknologi, teknologi yang semakin maju dan berkembang akan semakin mempermudah manusia untuk membantu semua aktivitasnya, apalagi pada era teknologi ini pada bidang desainer semakin berkembang untuk membangun aplikasi yang dapat memudahkan manusia. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pasien yang ingin berkonsultasi dengan dokter tanpa harus ke rumah sakit atau klinik dikarenakan untuk menghemat waktu dan lebih efisien dengan memanfaatkan teknologi saat ini, dimana merekomendasikan tempat klinik atau rumah sakit untuk berkonsultasi dengan baik. Dan aplikasi ini membantu orang yang ingin mencari rumah sakit terdekat atau membeli obat secara lengkap dengan metode pembayaran cashless tanpa perlu membayar cash, selain itu aplikasi ini juga meningkatkan literasi tentang kesehatan dimana semua orang mencari artikel Kesehatan dengan berbagai macam jenis Kesehatan, dan juga fitur untuk chat dokter dimana pasien dengan dokter saling berkomunikasi secara realtime untuk membantu pasien dalam berkonsultasi.

Kata Kunci: Konsultasi, Literasi Kesehatan, Aplikasi

1. PENDAHULUAN

Teknologi sekarang berkembang semakin pesat khususnya bidang informasi. Semakin besarnya kebutuhan sebuah informasi segala bidang, maka teknologi informasi akan dibutuhkan oleh masyarakat pada berbagai bidang. Informasi sendiri merupakan *support*, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan pada organisasi maupun perusahaan. Hal tersebut juga tidak terkecuali pada bidang kesehatan kerja. Kesehatan kerja adalah keadaan di mana seseorang tidak mengalami gangguan fisik, mental, emosi, atau rasa sakit yang disebabkan oleh lingkungan kerja. Risiko kesehatan adalah faktor-faktor dalam lingkungan kerja yang, jika berlangsung dalam waktu yang lama, dapat menyebabkan stres emosional atau gangguan fisik. (Hermawan S dkk., 2021).

Saat ini, banyak layanan berbasis aplikasi mobile digunakan oleh masyarakat, sehingga proses bisnis layanan konvensional telah beralih menjadi proses bisnis berbasis cloud yang lebih mudah diakses dan cepat dalam memberikan layanan. Aplikasi mobile adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna melakukan berbagai aktivitas menggunakan perangkat seperti telepon seluler, smartphone, dan tablet (Hermawan S dkk., 2021).

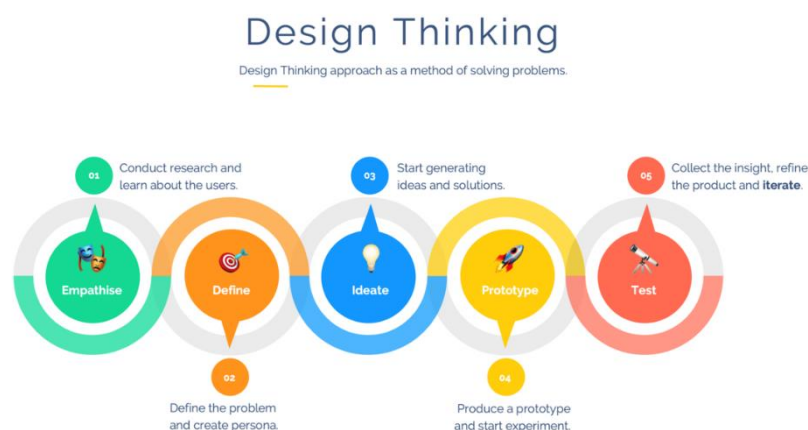
Pada Aplikasi yang sedang dirancang akan dapat mempermudah Pengguna yang akan melakukan cek kesehatan tanpa harus keluar rumah. Menurut penelitian sebelumnya oleh Fitri dan rekan-rekannya dalam jurnal berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Makanan Berdasarkan Status Gizi Pada Pasien Rawat Jalan," aplikasi ini dibuat menggunakan metode antropometri. Aplikasi yang dikembangkan dapat diakses secara online dan memudahkan pasien dalam melakukan konsultasi, mengatasi kendala biaya, jarak, dan waktu. Selain itu, aplikasi ini mampu memberikan informasi mengenai kebutuhan kalori pasien, status gizi, serta diet atau saran menu makanan, dan juga mencatat riwayat penyakit pasien. (09410100106-2014-COMLETE, t.t.).

Dalam perancangan aplikasi kesehatan ini menggunakan prinsip *design thinking*. *Design Thinking* merupakan sebuah pola dari sisi desainer dalam memecahkan sebuah masalah dengan pendekatan *human oriented*. Kemampuan berpikir desain akan lebih mendasarkan pada konsep baru pengembangan karena dalam prosesnya lebih fokus pada aktivitas persepsi, kemungkinan, dan praktek. Kelebihan menggunakan Design Thinking dari awal hingga akhir perancangan salah satunya adalah menghasilkan tingkat *user experience* yang baik. *User Experience (UX)* merupakan seluruh aspek yang berkaitan

dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi, seberapa mudah proses kerja atau alurnya untuk dipahami, bagaimana perasaan pengguna ketika menggunakan aplikasi, dan bagaimana pengguna puas dengan tujuan dia menggunakan aplikasi (Nadhif dkk., 2021).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode design thinking yang berfokus pada perancangan dan pengumpulan data. Design thinking dikenal sebagai metode berpikir komprehensif yang bertujuan mencapai hasil yang diinginkan. Pendekatan ini adalah inovasi yang berpusat pada manusia, mengintegrasikan kebutuhan pengguna, potensi teknologi, dan persyaratan kesuksesan bisnis. Pendekatan design thinking menggabungkan tiga elemen: bisnis (*viability*), manusia (*desirability*), dan teknologi (*feasibility*) dalam menciptakan ide. Pemikiran berbasis desain ini menyelaraskan kemampuan teknis dengan kebutuhan pengguna, menjadikannya solusi efektif untuk produk komersial dan pemecahan masalah (Ilmiah & Pendidikan, 2022). *Design thinking* menggabungkan tiga hal penting, yaitu potensi teknologi, kebutuhan bisnis, dan pengalaman pengguna. Dengan mempertimbangkan keberlanjutan aplikasi, apa yang diinginkan pengguna, dan kelayakan teknologi yang digunakan membuat design thinking menghasilkan ide-ide yang kreatif, efektif dan inovatif (Irwansyah dkk., 2023).



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

Metode ini memerlukan 5 tahapan, yaitu *Emphatize* , *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Testing*. Tahapan *Emphatize* yaitu bagian yang pengembang mengetahui dan memahami

lebih dalam tentang kebutuhan user baik itu melalui observasi, wawancara, dan lain sebagainya. Berikutnya, tahapan *Define* tahap ini dilakukan untuk mendefinisikan masalah yang ingin diselesaikan secara jelas dan detail sebagai landasan dalam mencari solusi yang tepat. Selanjutnya, *Ideate* merupakan tahapan dimana pengembang menghasilkan sebanyak mungkin ide kreatif yang dikumpulkan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Setelah itu, masuk ke bagian *Prototype* dimana pengembang mengimplementasikan hasil ide kreatif yang sudah di kumpulkan tersebut ke dalam satu desain tampilan. Tahapan terakhir yaitu *Testing* sebagai tahapan terakhir dimana pengembang melakukan pengujian untuk menguji apakah *prototype* yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan user atau tidak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

User di masa sekarang dengan kondisi semakin majunya Teknologi aplikasi kesehatan menjadi sangat penting, akan sangat merepotkan jika melakukan konsultasi dengan dokter, mencari informasi tentang kesehatan, dan membeli obat-obatan secara manual. Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi yang mempermudah user untuk menggunakan layanan kesehatan secara online dan tanpa menggunakan uang *cash*. Orang yang tidak memiliki pengetahuan dibidang medis yang cukup juga dapat mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang akurat tentang masalah kesehatan yang mereka alami. Oleh karena itu, pada aplikasi kesehatan akan memberikan solusi menyediakan informasi kesehatan yang mudah dimengerti dan dapat diakses oleh semua orang. Selain itu paraprofessional dalam bidang medis seperti dokter dan perawat dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengupload informasi tentang medis dan melakukan konsultasi secara online untuk pasien. Dengan demikian, aplikasi ini menciptakan hubungan yang saling menguntungkan antara user yang mendapatkan layanan kesehatan dan dokter yang dapat membantu memberikan kontribusi untuk layanan kesehatan dengan pelayanan yang terbaik.

A. Target User

Emphatize yang sebagai landasan dalam proses design thinking, bertujuan untuk menyelidiki pemasalahan, mengetahui kebutuhan pada user, serta memahami siapa saja target user dan pihak terkait pada penggunaan aplikasi ini. Adapun masalah – masalah

yang dihadapi user pada kesehatan tubuh ataupun mental dapat diselesaikan dengan aplikasi ini melalui digital.

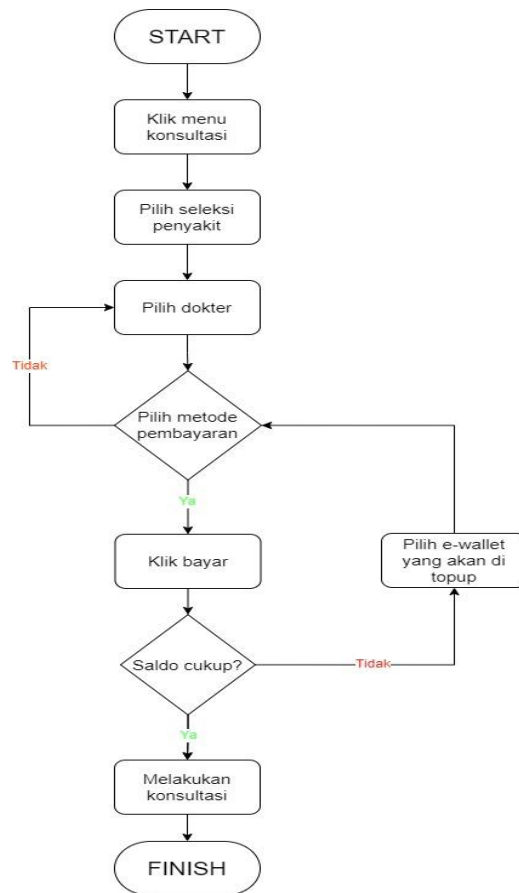
B. Ideate (Ide)

Dari banyaknya masalah tersebut maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat menyelesaikan semua masalah tersebut dengan aplikasi ini memungkinkan *user* untuk mengakses layanan kesehatan tanpa harus ke rumah sakit atau apotek, melakukan - transaksi secara non-tunai, dan jika ada yang tidak memahami mengenai kesehatan akan mendapatkan layanan mengenai kesehatan secara khusus. Aplikasi ini juga menguntungkan, menghasilkan peluang pendapatan bagi para penyedia layanan kesehatan atau layanan medis dengan mengunggah karya atau artikel, menciptakan hubungan yang saling menguntungkan antara *user* dan penyedia layanan kesehatan.

C. Fitur Aplikasi

1. Aplikasi ini akan mempermudah user dalam berkonsultasi bersama dokter tanpa harus datang ke rumah sakit, melalui *chat* atau *video call* bersama dokter pilihan *user*.
2. Aplikasi ini juga dapat membantu *user* yang tidak memiliki pengetahuan dibidang kesehatan dapat membaca artikel yang tersedia pada aplikasi.
3. Aplikasi ini dapat membantu user dalam pembelian obat-obatan atau kebutuhan kesehatan lainnya.
4. Menggunakan desain *UI* yang simple mempermudah diberbagai kalangan umur.
5. Aplikasi ini dibuat seefektif mungkin agar membuat kenyamanan antar interaksi yang terjadi pada aplikasi.

D. Perancangan Aplikasi

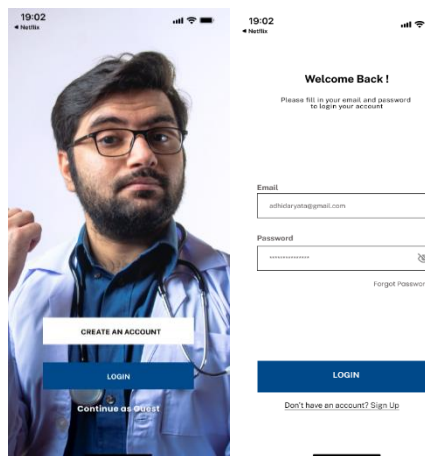


Gambar 2. Flowchart konsultasi dokter

Gambar 2 merupakan alur proses konsultasi dokter. Alur dimulai dari klik menu konsultasi, pilih seleksi penyakit dan dokter, melakukan pembayaran hingga terakhir adalah siap untuk melakukan konsultasi.

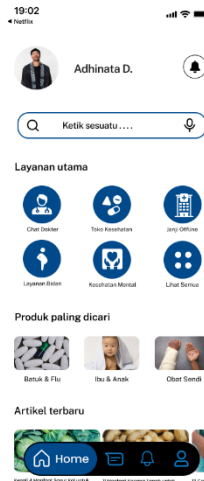
E. Hasil Akhir

Bagian ini menampilkan tampilan antarmuka aplikasi yang dikembangkan.



Gambar 3. Antarmuka Frame Login dan Signin

Gambar 3 merupakan tampilan antarmuka bagian login dan sign in. Pada laman ini pengguna dapat melakukan login jika sudah memiliki akun, dan mendaftar jika belum memiliki akun.

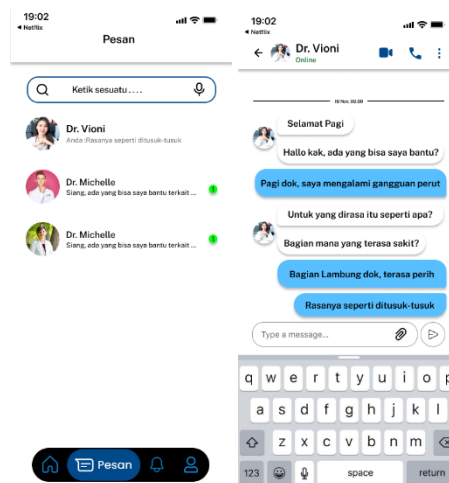


Gambar 4. Tampilan *HomePage*

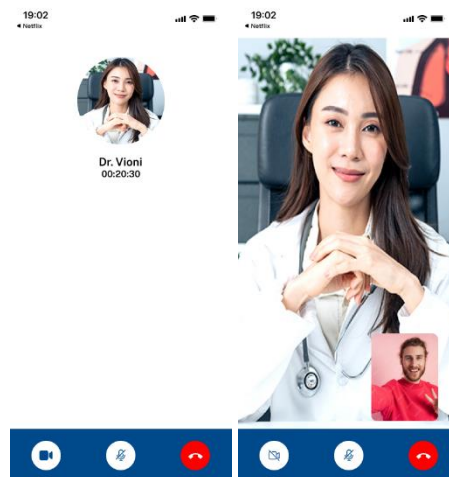
Beberapa screenshoot tampilan fitur :



Gambar 5. Tampilan *Frame Artikel*



Gambar 6. Tampilan Pesan dan *Chat* Dengan dokter



Gambar 7. Tampilan *Call* dan *Vidio Call* Bersama Dokter

Berdasarkan gambar 3 sampai 7 merupakan tampilan antarmuka aplikasi yang dikembangkan. Mulai dari tampilan awal hinngga fitur-fitur yang disajikan. Aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah dianalisis pada tahapan design thinking.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dalam penilitan ini kita berhasil menemukan bahwa menerapkan pendekatan design thinking pada pembuatan aplikasi kesehatan dapat memberikan kemudahan bagi *user* yang mungkin tidak memiliki pengetahuan mendalam tentang kesehatan. Aplikasi tersebut dirancang untuk memfasilitasi konsultasi dengan dokter secara online, sehingga *user* tidak perlu repot datang ke rumah sakit.

5. SARAN

Berdasarkan kekurangan dan permasalahan yang ada saat ini telah membuat aplikasi kesehatan, pada bagian ini penulis memberikan saran yang sekiranya dapat berguna bagi pengembangan aplikasi yang ada selanjutnya.

- a. Menyediakan fitur pelacakan kesehatan harian seperti, detak jantung, tekanan darah, tingkat stress, dan waktu jam tidur yang teratur. Ini dapat membantu *user* untuk memahami kondisi kesehatan mereka lebih holistic.
- b. Memberikan fitur sosialisai atau komunitas untuk berbagi pengalaman dan tips mengenai kesehatan.
- c. Pemberitahuan pencegahan dan deteksi dini berdasarkan riwayat kesehatan *user* yang dapat mendorong tindakan pencegahan yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 09410100106-2014-COMPLETE. (t.t.). Diambil 16 November 2023, dari <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3085/1/09410100106-2014-COMPLETE.pdf>
- [2] Hermawan S, I., Aldo Okta Fernando, Rohmat Rifai, & Kursehi Falgenti. (2021). Rancang Bangun Layanan Kesehatan dan Keselamatan Kerja Go-Health Untuk Klinik Perusahaan. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 2(2), 113–119. <https://doi.org/10.52158/jacost.v2i2.221>
- [3] Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2022). 3 1,2,3. 8(17), 206–212.
- [4] Irwansyah, A., Juardi, D., & Ardian, R. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI Dan UX Aplikasi Keuangan Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Mei, 2023*(10), 80–91.
- [5] Nadhif, A. K., Taufiq W, D., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal IT CIDA*, 7(1).