

Nama : Muhammad Rio Pratama (1810512002)

Aris Setyawan (1810512022)

Nurul Aini (1810512028)

Khusnul Khotimah (1810512031)

Yuli Febyola (1810512034)



Kelas : Mobile Programming

Hari, Tanggal : Selasa, 9 Maret 2021

TUGAS 1

Membuat *low fidelity* dari aplikasi yang akan diusung yaitu aplikasi “AdyaKesmas”.

JAWAB

BAGIAN I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dewasa ini, kesehatan adalah salah satu hal yang sangat ramai dibicarakan oleh masyarakat luas. Terbentuknya kesehatan tidak lepas dari lingkungan yang berperan dalam memberikan dampak bagi tubuh manusia. Tanpa disadari, kontribusi lingkungan dalam peningkatan kesehatan merupakan hal yang tidak dapat ditinggalkan dalam pelaksanaannya. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kesehatan di masyarakat antara lain budaya yang berkembang, rendahnya tingkat pendidikan, dan kondisi lingkungan serta daerah sekitar.

Di sisi lain, tenaga kesehatan dengan kuantitas yang masih minim pun tidak kalah ramai dibicarakan oleh masyarakat sehingga masih rendahnya pengetahuan masyarakat terhadap kesehatan memberikan andil yang cukup besar dalam proses penyebaran informasi terkait kesehatan.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, dapat memberikan salah satu solusi untuk menyebarkan informasi kesehatan yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Maka, muncul alasan kami membuat aplikasi dengan nama “AdyaKesmas”. AdyaKesmas terdiri dari dua kata yaitu “Adya” yang berasal dari Bahasa Sansekerta dengan arti sumber utama yang memiliki banyak kebaikan dan “Kesmas” yang merupakan singkatan dari Kesehatan Masyarakat. AdyaKesmas merupakan aplikasi berbasis gawai yang akan memberikan informasi terkait kesehatan, pelayanan kesehatan, data Kesehatan, hingga layanan *emergency care* secara dalam jaringan (daring). Diharapkan dengan adanya AdyaKesmas ini bukan hanya mampu meningkatkan taraf kesehatan yang tinggi di masyarakat, namun juga dapat meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan pada skala mikro seperti klinik dan puskesmas.

2. Tujuan Pembuatan

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini antara lain:

- A. Sebagai media edukasi dan informasi mengenai pencegahan dan penanganan kesehatan.
- B. Sebagai media sosialisasi untuk meningkatkan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) pada masyarakat.
- C. Sebagai media perantara penyampaian informasi kesehatan yang aktual, terpercaya, dan terkini.
- D. Menciptakan pelayanan kedaruratan kesehatan yang cepat, tanggap dan sesuai dengan prosedur.

3. Manfaat Pembuatan

Untuk meningkatkan kepercayaan masyarakat dalam menggunakan aplikasi ini, terdapat manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- A. Sebagai wadah untuk berdiskusi mengenai kesehatan antar masyarakat.

- B. Sebagai tempat konsultasi kesehatan dengan para ahli di bidangnya untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat.
- C. Membantu untuk memberdayakan dan meningkatkan layanan kesehatan masyarakat berskala mikro (dalam hal ini puskesmas) untuk meningkatkan pelayanan khususnya dalam hal penanganan kedaruratan kesehatan masyarakat.
- D. Memberikan data berbentuk statistik kepada masyarakat mengenai kesehatan. Hal ini diperlukan untuk meningkatkan kesadaran dan pencegahan dini kepada masyarakat untuk senantiasa menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan sekitarnya.

4. Batasan pembuatan

Untuk mencegah pembahasan dan pembuatan aplikasi ini menjadi sangat luas, maka ditentukan batasan dari pembuatan aplikasi ini sebagai berikut:

- A. Aplikasi hanya berfokus pada pencegahan dan penanganan kesehatan masyarakat.
- B. Aplikasi hanya berbentuk aplikasi berbasis gawai.
- C. Aplikasi diperuntukan untuk media edukasi dan layanan informasi Kesehatan.
- D. Aplikasi dapat diperuntukan untuk penanganan layanan kedaruratan kesehatan yang terjadi pada masyarakat.
- E. Aplikasi dapat digunakan pada gawai dengan sistem operasi android dan iOS.

BAGIAN II DESKRIPSI RINCIAN KEBUTUHAN

1. Metodologi Pengembangan

Pada pembuatan aplikasi ini akan menggunakan metode *User Centered Design*. *User Centered Design* (UCD) adalah sebuah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pengembangan sistem. Kesulitan pengguna selama ini untuk membaca dan menerjemahkan dokumen-dokumen yang ada dalam setiap pengembangan

dapat terbantu menggunakan metode UCD. Teknik, metode, alat, prosedur, dan proses yang membantu perancangan sistem interaktif dibangun berdasarkan pengalaman pengguna. UCD menerjemahkan partisipasi dan pengalaman manusia ke dalam rancangan.

Prinsip yang dipakai dalam metode UCD adalah:

- A. Fokus pada pengguna.
- B. Perancangan terintegrasi.
- C. Perancangan interaktif.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan metode UCD adalah sebagai berikut:

- A. Identifikasi pengguna.
- B. Identifikasi sistem.
- C. *Prototype* berdasarkan kebutuhan pengguna.

2. Analisis Desain

Untuk memudahkan masyarakat dalam menggunakan aplikasi, maka analisis desain guna mengetahui fitur apa saja dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

A. Fitur Forkes (Forum Kesehatan)

Fitur ini merupakan fitur forum yang dapat digunakan oleh setiap pengguna dalam hal berbagi mengenai tips kesehatan kepada pengguna lainnya. Dengan adanya forum kesehatan ini diharapkan mampu menambah wawasan kepada setiap pengguna mengenai pentingnya menerapkan pola hidup bersih dan sehat di lingkungan masyarakat.

B. Fitur Edukes (Edukasi Kesehatan)

Fitur ini merupakan fitur yang digunakan untuk berbagi layanan informasi kesehatan dari para ahli kepada masyarakat. Kedepannya dalam fitur ini akan menggunakan berbagai media komunikasi yang interaktif (baik tekstual, visual maupun audio visual) dan mudah

dipahami serta dapat diterapkan secara mudah kepada masyarakat untuk lingkungan sekitar.

C. Fitur *Live Consult*

Dalam fiini, setiap pengguna dapat berdiskusi atau berkonsultasi secara langsung terkait kesehatan dengan para ahli secara langsung. Perbedaan pada fitur ini dari fitur forkes adalah batasan jumlah jawaban yang ditampung dan jawaban dari konsultasi ini hanya dapat dilakukan oleh 1 ahli di bidangnya.

D. Fitur *Data Center*

Fitur ini digunakan untuk memetakan dan memberi informasi mengenai kesehatan. Fitur ini sangat diperlukan mengingat rata-rata kesadaran masyarakat mengenai kesehatan dengan berbasis lingkungan masih rendah. Dengan adanya data ini, pengguna mengetahui kualitas kesehatan masyarakat pada suatu daerah.

E. Fitur *Emergency Care*

Fitur ini sangat penting dikarenakan pada beberapa aplikasi layanan kesehatan masih belum memiliki fitur kedaruratan kesehatan secara optimal. Pada fitur ini, aplikasi akan menampilkan rekomendasi layanan kesehatan (baik puskesmas ataupun rumah sakit) dengan acuan lokasi yang terdekat dengan calon pasien disertai dengan kualitas dan pelayanan yang terbaik sesuai *rating*. Diharapkan dengan adanya fitur ini dapat meningkatkan kualitas dan pemerataan layanan kesehatan baik dari skala kecil maupun besar.

BAGIAN III PEMBAHASAN

1. Target Pengguna

Dalam proses pengembangan aplikasi ini, maka perlu dilakukan identifikasi pengguna dengan menentukan target pengguna untuk menjadi sasaran proses penyebaran informasi melalui aplikasi ini antara lain:

A. Masyarakat

Dengan aplikasi ini diharapkan masyarakat dapat mendapatkan wawasan seluas-luasnya mengenai kesehatan dan lingkungan beserta pengaruhnya.

B. Ahli Kesehatan

Dengan adanya aplikasi ini tak hanya masyarakat yang berpartisipasi dalam meningkatkan kualitas kesehatannya. Namun tenaga kesehatan juga dapat meningkatkan pelayanannya dalam hal mengedukasi masyarakat mengenai kesehatan.

C. Layanan Kesehatan

Dengan adanya aplikasi ini juga diharapkan digunakan oleh layanan Kesehatan untuk meningkatkan kualitas kesehatan. Dalam hal ini diutamakan kepada layanan kedaruratan kesehatan.

2. Skenario Penggunaan

Untuk mengenalkan aplikasi ini kepada pengguna, maka langkah yang dapat dilaksanakan adalah identifikasi sistem. Adapun skenario penggunaan aplikasi antara lain:

A. *Regitrasi User*: masukkan nama, email, *password*, *confirm password*, dan klik *Sign Up*.

B. *Login*: masukkan email dan *password*, serta klik *Login*.

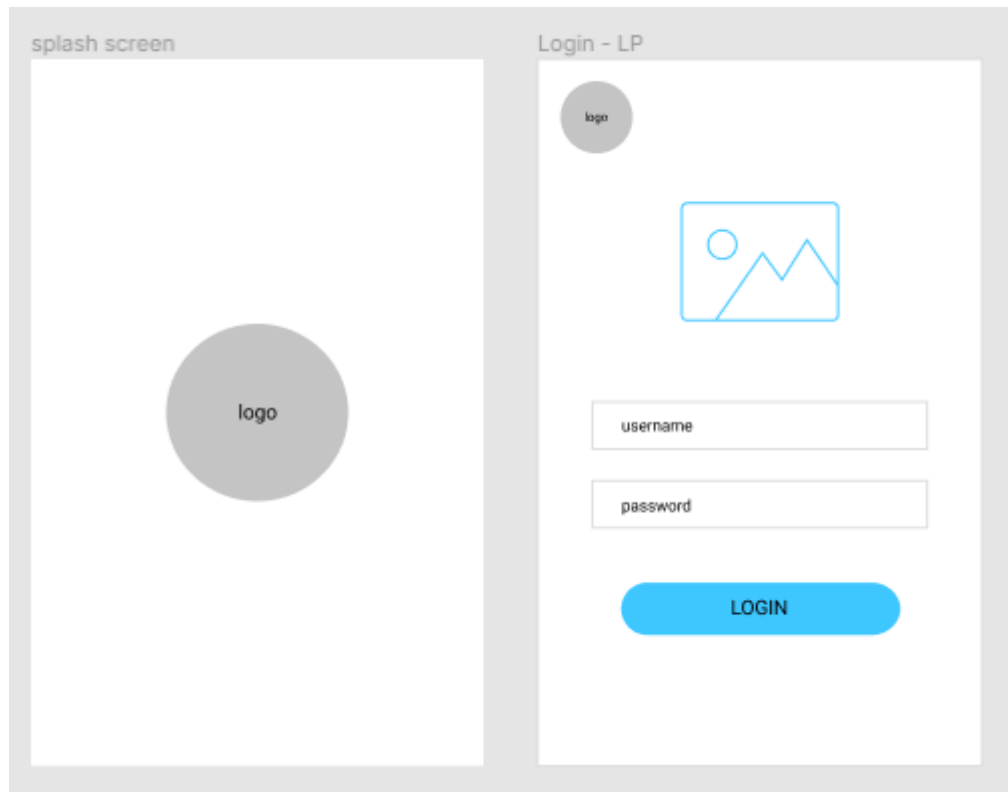
C. Melakukan Konsultasi: klik *live consult*, mengisi form mengenai keluhan dan unggah keluhan. Mengakhiri sesi *live consult* (jika telah tenaga ahli telah menjawab). Lihat daftar riwayat *live consult*.

D. Akses Edukes: klik edukes. Lihat daftar edukes. Pilih artikel.

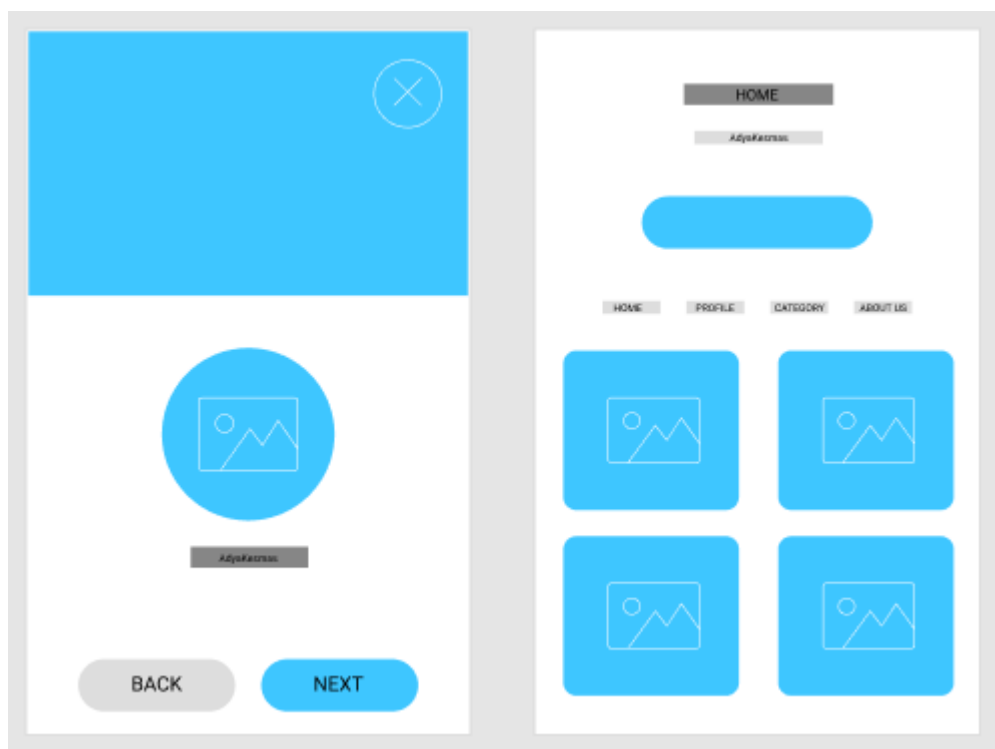
E. Akses Forkes: klik forkes, mengisi form dan bagikan informasi atau pertanyaan ke dalam forum. Lihat daftar forum.

3. *Low Fidelity Mock Up*

Untuk mengembangkan aplikasi, maka langkah selanjutnya yang dapat ditempuh adalah pembuatan *prototype*. Adapun *prototype low fidelity* dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:



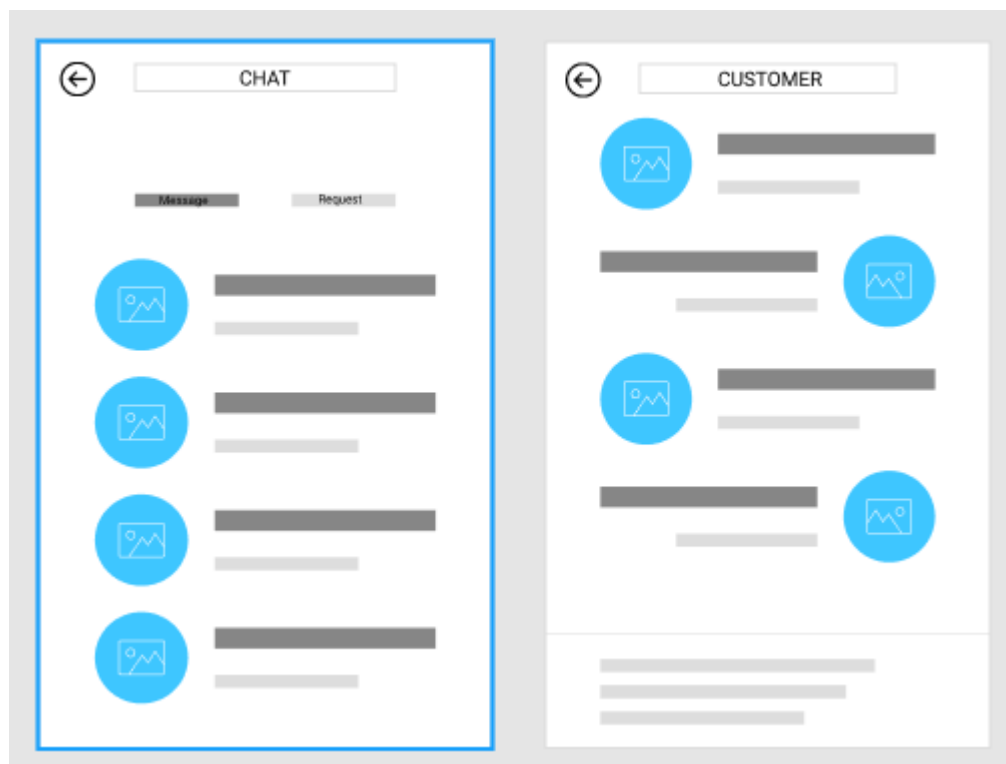
Gambar Splash Screen & Halaman Login 1



Tampilan Welcome & Halaman Utama 1



Gambar Tampilan Profile User 1



Gambar Halaman Chat & Room Chat 1