

Perancangan *Prototype* Aplikasi Laikanggu dengan Pendekatan *User Centered Design* Menggunakan Figma

Author:

Ikhuzain Maftuh Aksa¹
Alfiah Fajriani²
Muhammad Akbar Yasin³

Afiliation:

Pendidikan Teknologi
Informasi, Universitas
Muhammadiyah Kendari^{1,2,3}

Corresponding email

ikhuzainakza02@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2025-04-07
Accepted: 025-04-22
Published: 025-04-24



This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative
Commons Attribution-NonCommercial
4.0 International License

Abstrak:

Pelayanan kesehatan yang efektif serta efisien menjadi satu dari beberapa tantangan utama di berbagai fasilitas kesehatan, termasuk di RSUD Konawe Utara. Untuk menjawab tantangan tersebut, dikembangkan sebuah solusi inovatif berupa aplikasi Laikanggu (Layanan Integrasi Kesehatan Terpadu Tepat Guna), yang bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai layanan kesehatan ke dalam satu platform digital yang mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengembangan aplikasi dilakukan berdasarkan kebutuhan nyata pengguna melalui pendekatan *User-Centered Design (UCD)*. Metode penelitian menggunakan studi literatur, wawancara dengan tenaga medis, serta pengujian usability guna menggali kebutuhan dan pengalaman pengguna secara langsung. Perancangan prototype dilakukan menggunakan Figma sebagai alat bantu desain antarmuka, yang memungkinkan visualisasi sistem secara interaktif dan intuitif. Evaluasi terhadap kemudahan penggunaan aplikasi dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, yang memberikan gambaran kuantitatif mengenai tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototype aplikasi Laikanggu memiliki tingkat usability yang tinggi dan dinilai mampu meningkatkan efisiensi dalam pelayanan kesehatan di RSUD Konawe Utara. Penerapan pendekatan *User-Centered Design (UCD)* terbukti mampu menghasilkan desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pelayanan serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi tenaga kesehatan dan pasien. Kesimpulannya, aplikasi Laikanggu berpotensi menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas layanan kesehatan digital di RSUD Konawe Utara dan memiliki peluang untuk diadopsi oleh rumah sakit lainnya di masa depan.

Kata kunci: Laikanggu, Layanan Kesehatan Digital, *User-Centered Design*, Usability

Pendahuluan

Pelayanan publik menjadi elemen fundamental dalam pemerintahan dan pembangunan masyarakat, berperan dalam pemenuhan kebutuhan serta kepuasan warga. Sebagai sarana interaksi antara pemerintah dan masyarakat, pelayanan publik memiliki peran penting dalam membangun kepercayaan masyarakat terhadap efektivitas kinerja pemerintah (Daming & Publik, 2024).

Rumah sakit merupakan institusi yang berperan dalam memberikan layanan kesehatan kepada masyarakat setiap hari. Sebagai penyedia layanan kesehatan, rumah sakit diharapkan mampu menghadirkan pelayanan

yang berkualitas guna meningkatkan kepuasan pasien (Amran dkk., 2022). Penelitian oleh mendatang (Mahfudhoh & Muslimin, 2020) menunjukkan bahwa kualitas pelayanan yang baik berkontribusi terhadap peningkatan kepuasan pasien, yang selanjutnya dapat mendorong loyalitas mereka untuk kembali memanfaatkan layanan rumah sakit di masa mendatang. Selain berfokus pada layanan kesehatan, rumah sakit juga harus mengelola berbagai aspek operasionalnya. Oleh karena itu, penerapan teknologi menjadi langkah strategis untuk menggantikan layanan manual yang sebelumnya digunakan, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelayanan kesehatan (Nugroho dkk., 2023).

Aplikasi kesehatan digital berperan sebagai wadah interaksi antara pasien dan tenaga medis melalui platform digital, sehingga memperluas akses terhadap layanan kesehatan bagi masyarakat (Marpaung & Irwansyah, 2021). Fitur-fitur seperti pencatatan rekam medis elektronik, layanan telemedicine, pengelolaan jadwal kunjungan, pembelian obat, serta penyediaan informasi kesehatan berbasis data memberikan kemudahan bagi pasien dan tenaga kesehatan dalam mengakses layanan medis (Veerappan & Gorgens, 2024). Menurut laporan WHO, pemanfaatan teknologi digital dalam sektor kesehatan terbukti dapat meningkatkan efisiensi layanan hingga 30% serta mengurangi kesalahan medis yang disebabkan oleh sistem manual.

Meskipun aplikasi kesehatan digital menawarkan berbagai manfaat, kurangnya edukasi mengenai teknologi dan kesehatan digital dapat menjadi kendala dalam adopsinya secara luas. Selain itu, adanya Variasi informasi kesehatan yang kurang tepat di platform daring menuntut adanya pengawasan yang lebih intensif dan peningkatan pemahaman masyarakat terhadap literasi kesehatan (Muhammad Hasyim, 2024). Oleh karena itu, pengembangan aplikasi kesehatan perlu berorientasi pada pengguna dengan memperhatikan kebutuhan dan preferensi baik pasien maupun tenaga medis, sehingga dapat mendorong adopsi serta penggunaan yang lebih optimal (Sediono & Kusumadewi, 2022; Sutanto dkk., 2024).

Oleh karena itu, diperlukan perancangan prototipe yang berfungsi sebagai alat komunikasi efektif antara desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan lainnya, guna memastikan keselarasan pemahaman mengenai fitur serta tujuan aplikasi (Okty Dea Pratama & Suwarni, 2022). Perancangan ini harus berorientasi pada kebutuhan pengguna (*user-centered design*) agar setiap fitur yang dikembangkan mampu secara langsung dan relevan menjawab permasalahan pengguna (Setiawan dkk., 2024). Dengan pendekatan ini, aplikasi tidak hanya mempermudah akses layanan kesehatan, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan sistem pelayanan yang lebih efisien, tepat guna, dan inklusif bagi seluruh lapisan masyarakat (Hutabarat & Sudaryana, 2024).

Aplikasi Laikanggu diusulkan sebagai solusi layanan integrasi kesehatan terpadu yang mengedepankan kemudahan, keamanan, dan kenyamanan pengguna. Dengan pendekatan *user-centered design*, aplikasi ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pasien, tenaga kesehatan, serta penerima kepentingan lainnya, agar dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas layanan kesehatan masyarakat secara holistik.

Studi Literatur

User Centered Design (UCD)

Beberapa penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa pendekatan User-Centered Design (UCD) telah banyak diterapkan dalam pengembangan antarmuka digital, baik dalam sektor komersial maupun kesehatan. Penelitian oleh Nabilah Husen Al Kaff dan Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo (2024) merancang antarmuka website Pitcar menggunakan metode UCD untuk meningkatkan pelayanan jasa bengkel secara daring. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada pengembangan UI dalam konteks

industri jasa otomotif dan tidak menyentuh layanan publik, khususnya sektor kesehatan. Selanjutnya, penelitian oleh Samiaji (2023) mengembangkan aplikasi skrining Tuberkulosis Paru berbasis UCD guna meningkatkan deteksi dini melalui antarmuka yang responsif. Meskipun relevan dengan bidang kesehatan, penelitian ini hanya berfokus pada satu jenis layanan (skrining TB) dan tidak melibatkan rumah sakit sebagai studi kasus implementasi. Di sisi lain, penelitian Ronni Sahat Hutabarat dan Ketut Sudaryana (2022) mengembangkan prototipe UI/UX pada aplikasi e-commerce menggunakan pendekatan UCD, yang menekankan kenyamanan dan efektivitas pengalaman pengguna dalam berbelanja secara daring. Dari ketiga penelitian itu bisa disimpulkan bahwa meskipun metode UCD telah digunakan secara luas, belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan berbagai layanan kesehatan ke dalam satu aplikasi dengan pendekatan UCD, serta mengimplementasikannya secara nyata pada fasilitas layanan kesehatan publik. Maka dari itu, penelitian ini hadir untuk mengisi ruang tersebut melalui perancangan Prototype Aplikasi Laikanggu berbasis UCD menggunakan Figma, dengan studi kasus di RSUD Konawe Utara sebagai upaya mengembangkan solusi digital yang terintegrasi dan tepat guna dalam pelayanan kesehatan masyarakat.

Teknologi Digital dalam Layanan Kesehatan

Menurut laporan WHO (2023), alat digital dapat meningkatkan efisiensi tenaga medis, memberikan akses data real-time yang andal, serta meningkatkan produktivitas secara keseluruhan. Penggunaan alat digital dalam sistem kesehatan dapat meningkatkan kinerja tenaga medis serta mengoptimalkan alur kerja pelayanan. Digitalisasi layanan kesehatan mencakup berbagai aspek seperti rekam medis elektronik (*Electronic Health Records, EHR*), telemedicine, serta pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence, AI*) dalam diagnosis dan pengobatan pasien. Meskipun laporan WHO menekankan pentingnya teknologi digital dalam meningkatkan efisiensi di bidang kesehatan, penelitian ini tidak membahas secara spesifik bagaimana aplikasi kesehatan yang mengintegrasikan berbagai layanan berbasis digital dapat mempengaruhi interaksi antara petugas kesehatan dan pengguna (pasien atau masyarakat). Gap yang ada adalah tidak adanya penelitian yang mengintegrasikan aspek teknologi digital dengan kebutuhan operasional non-medis di rumah sakit.

Figma sebagai Alat Desain UI/UX dalam Pengembangan Aplikasi

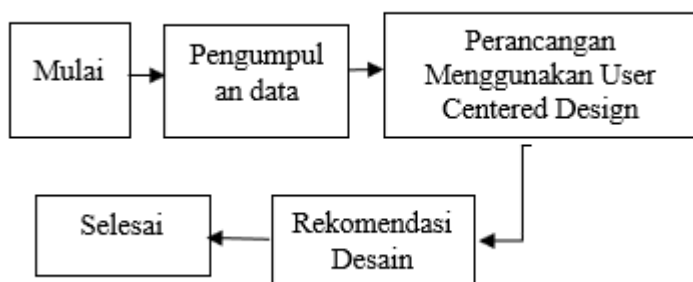
Figma adalah platform Desain yang didukung oleh teknologi cloud memungkinkan desainer dan pengembang bekerja sama secara langsung dalam waktu nyata untuk menciptakan prototipe interaktif. (Purbo, 2023). Fitur seperti kolaborasi berbasis cloud dan penyuntingan real-time memungkinkan anggota tim untuk bekerja secara simultan dalam menyempurnakan desain aplikasi, sehingga mempercepat proses pengembangan *UI/UX*, terutama dalam proyek yang menerapkan pendekatan *User-Centered Design (UCD)*. Meskipun penelitian ini membahas alat desain seperti Figma, tidak ada penelitian yang menilai dampaknya terhadap pengembangan aplikasi yang mengintegrasikan berbagai layanan kesehatan dalam satu platform digital. Gap yang ada adalah penelitian ini tidak mengeksplorasi secara mendalam bagaimana penggunaan Figma dalam konteks pengembangan aplikasi kesehatan yang berfokus pada integrasi berbagai layanan, termasuk aspek administratif dan operasional.

Meskipun terdapat banyak penelitian yang menyoroti pentingnya penerapan *User-Centered Design (UCD)* dalam pengembangan aplikasi kesehatan dan teknologi digital dalam pelayanan kesehatan, belum ada penelitian yang menggabungkan integrasi berbagai layanan kesehatan dalam satu platform, khususnya di rumah sakit daerah. Selain itu, penggunaan Figma dalam konteks pengembangan aplikasi untuk pelayanan

kesehatan yang mencakup aspek administratif dan non-medis masih jarang dibahas. Penelitian ini berfokus pada mengisi gap tersebut dengan mengembangkan aplikasi Laikanggu yang mengintegrasikan berbagai layanan kesehatan untuk meningkatkan efisiensi di RSUD Konawe Utara.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* dengan gambar alur penelitian yang di gunakan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Pada tahap pengumpulan data, peneliti menerapkan dua metode utama, yaitu studi literatur dan wawancara. Studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai referensi, termasuk jurnal ilmiah, buku, dan sumber media lainnya. Melalui kajian ini, peneliti dapat mengidentifikasi teori serta konsep yang relevan, sehingga penelitian memiliki dasar ilmiah yang kuat dan kerangka berpikir yang terstruktur (Munib & Wulandari, 2021). Selain itu, wawancara juga dilakukan sebagai metode pengumpulan data langsung. Narasumber dalam wawancara ini meliputi dr. Wangga Pramono, beberapa staf kepegawaian RSUD Konawe Utara, serta empat calon pengguna aplikasi Laikanggu. Interaksi langsung dengan pihak-pihak terkait bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih akurat mengenai permasalahan yang ditangani serta keperluan yang harus dipenuhi dalam pengembangan aplikasi (Yudahana dkk., 2023).

Dalam perancangan aplikasi menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)*, pengguna ditempatkan sebagai tujuan utama dalam pengembangan sistem. Metode ini terdiri dari empat tahapan utama, dimulai dengan pemahaman konteks pengguna. Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan pengguna agar aplikasi yang dibesarkan benar-benar tepat dengan kebutuhan mereka. Untuk memperoleh data yang akurat, wawancara dilakukan dengan dr. Wangga Pramono serta beberapa staf RSUD Konawe Utara. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa terdapat dua kategori utama pengguna aplikasi Laikanggu. Pertama, pasien, yang berperan sebagai pengguna utama aplikasi dalam mengakses layanan kesehatan digital. Kedua, admin, yang terdiri dari staf RSUD Konawe Utara, bertindak sebagai pengelola dan penanggung jawab operasional aplikasi Laikanggu. Dengan memahami kebutuhan kedua kelompok pengguna ini, perancangan aplikasi dapat dilakukan secara lebih efektif dan sesuai dengan tujuan layanan kesehatan yang ingin dicapai.

Langkah kedua dalam perancangan aplikasi Laikanggu adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil wawancara. Proses ini bertujuan untuk memahami fitur-fitur yang diperlukan agar aplikasi dapat memberikan manfaat optimal bagi penggunanya. Berikut adalah kesimpulan dari hasil wawancara yang disusun dalam tabel kebutuhan pengguna:

Kebutuhan	Spesifikasi
Menu Beranda	Menampilkan fitur-fitur utama, informasi dokter, serta berita terkini terkait layanan kesehatan.
Menu MCU	Berisi formulir pemesanan layanan <i>Medical Check-Up (MCU)</i> .
Menu Pesan Antar Obat	Menyediakan berbagai pilihan obat yang dapat dipesan pengguna secara online.
Menu Home Care	Memuat berbagai layanan perawatan di rumah yang bisa dipesan sesuai kebutuhan pasien.
Menu Riwayat	Menampilkan rekam jejak pemesanan layanan yang telah dilakukan oleh pengguna.

Pada tahap ini, penelitian berfokus pada perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi Laikanggu dengan menggunakan Figma sebagai alat desain. Pemilihan Figma didasarkan pada keunggulannya dalam menyediakan fitur desain UI/UX berbasis web yang intuitif dan mendukung kolaborasi real-time. Dengan menggunakan Figma, prototipe aplikasi dapat dikembangkan secara lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya (Karimah dkk., 2024).

Tahap akhir dalam metode *User-Centered Design (UCD)* adalah mengevaluasi kesesuaian desain aplikasi dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yang terdiri dari 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna dengan skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju). Berikut adalah daftar pertanyaan dalam metode SUS:

No	Pertanyaan
1	Saya berencana memakai aplikasi ini secara rutin.
2	Menurut saya, aplikasi ini cukup kompleks.
3	Saya menilai aplikasi ini memiliki kemudahan dalam penggunaannya.
4	Saya memerlukan dukungan teknis agar bisa menggunakan aplikasi ini dengan baik.
5	Saya melihat bahwa setiap fitur dalam aplikasi ini bekerja sebagaimana mestinya.
6	Saya mengamati adanya ketidaksesuaian dalam antarmuka aplikasi ini.
7	Saya percaya pengguna lain bisa segera mengerti cara mengoperasikan aplikasi ini.
8	Teras aplikasi ini terasa membingungkan bagi saya.
9	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa kendala.
10	Saya harus memahami lebih dalam agar bisa mengoperasikan aplikasi ini dengan baik.

Skor SUS dihitung dengan rumus:

- Untuk pertanyaan bernomor ganjil: (nilai jawaban - 1)
- Untuk pertanyaan bernomor genap: (5 - nilai jawaban)
- Total skor kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai *System Usability Scale (SUS)* dalam skala 0-100.

Kategori skor *System Usability Scale (SUS)* ditentukan sebagai berikut:

- Skor $> 80,3$ → Sistem sangat baik dan mudah digunakan.
- Skor 68-80,3 → Sistem cukup baik.
- Skor 50-67 → Sistem cukup baik tetapi membutuhkan perbaikan.
- Skor < 50 → Sistem memiliki masalah usability yang serius.

Berdasarkan hasil evaluasi, peneliti merancang desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi Laikanggu dalam bentuk prototipe. Rekomendasi ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan pengguna dan hasil uji coba usability, sehingga aplikasi dapat memberikan pengalaman penggunaan yang optimal.

Proses pengumpulan data dalam perancangan aplikasi Laikanggu dilakukan melalui wawancara dengan dr. Wangga Pramono, beberapa staf RSUD Konawe Utara, serta empat calon pengguna aplikasi. Wawancara dilakukan melalui *Zoom Meeting*, di mana peserta menyampaikan harapan dan preferensi mereka terhadap desain antarmuka aplikasi yang akan dikembangkan. Data yang diperoleh menjadi dasar dalam pembuatan prototipe, sehingga fitur-fitur yang disediakan dapat benar-benar menjawab kebutuhan pengguna secara efektif.

Hasil

Proses pengumpulan data dalam perancangan aplikasi Laikanggu melibatkan dr. Wangga Pramono, beberapa staf kepegawaian RSUD Konawe Utara, serta empat calon pengguna aplikasi. Data dikumpulkan melalui sesi wawancara daring menggunakan *Zoom Meeting*, di mana peserta menyampaikan harapan dan preferensi mereka terkait desain *User Interface (UI)* yang akan diterapkan dalam aplikasi. Informasi yang diperoleh menjadi dasar dalam pengembangan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil perancangan aplikasi Laikanggu menggunakan pendekatan *User-Centered Design* diawali dengan memahami konteks pengguna berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa calon pengguna. Dari wawancara tersebut, diketahui bahwa aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memesan layanan kesehatan, seperti *Home Care* bagi pasien yang dirawat di rumah, pemesanan layanan *Medical Check-Up (MCU)* untuk menilai kondisi kesehatan secara menyeluruh, serta pemesanan obat secara daring langsung ke rumah sakit. Selain itu, pengguna menginginkan aplikasi berbasis *mobile* yang mudah digunakan serta menyediakan metode pembayaran yang praktis dan efisien. Berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi, aplikasi Laikanggu dirancang dengan berbagai fitur utama, seperti sistem pembuatan akun untuk akses dan pemesanan layanan, kemudahan dalam memesan layanan kesehatan, serta fitur pemesanan obat yang cepat dan efisien. Selain itu, aplikasi ini menyediakan informasi lengkap mengenai layanan kesehatan dan obat yang akan dipesan, serta dilengkapi dengan sistem

pembayaran yang aman dan fitur pelacakan layanan untuk memastikan transparansi dalam proses pemesanan. Desain antarmuka yang diterapkan bersifat *user-friendly*, sehingga pengguna dapat mengoperasikan aplikasi dengan mudah tanpa mengalami kendala teknis. Dengan fitur-fitur tersebut, aplikasi Laikanggu diharapkan dapat memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna dalam mengakses layanan kesehatan secara terpadu dan efisien.

Solusi Desain Produk

Tabel 3. Pedoman Desain

Komponen	Desain
Warna	# 82CD47 # 03A9F4 # CC2E41 # FDA41E
Font	Poppins
Icon button navbar	
Fitur	 Pesan Antar Obat MCU Home Care
Tombol	

Halaman Login

Gambar 2. Halaman Login

Pada halaman login pengguna dapat masuk dengan mengisi form yang di sediakan. Jika pemngguna belum mempunyai akun, pengguna bisa menekan tombol register dan masuk ke halaman register. Pengguna dapat mengisi form dengan benar untuk mengakses halaman selanjutnya.



Beranda

Gambar 3. Halaman Beranda

Pada bagian beranda, akan melihatkan beberapa fitur seperti *MCU*, pesan antar obat dan Home Care yang dapat diakses pengguna. Selain fitur tersebut pada halaman ini juga menampilkan informasi berupa artikel dan berita yang disediakan.

MCU (*Medical Check Up*)

Identifikasi Diri

Identifikasi Diri Anda. Tambahkan Informasi Anda untuk Mudah Dideteksi dan Terdaftar di Sistem Kami

No Rekam Medis/NIK

Tempat Tanggal Lahir

Cek **Pasien Baru**

Identifikasi

Masukkan Informasi Anda

No KTP

Alamat

Kelurahan

Kecamatan

Suku

Pilih Jenis MCU

Personal **Perusahaan**

MCU

Gambar 4. Halaman *Medical Check-Up* (MCU)

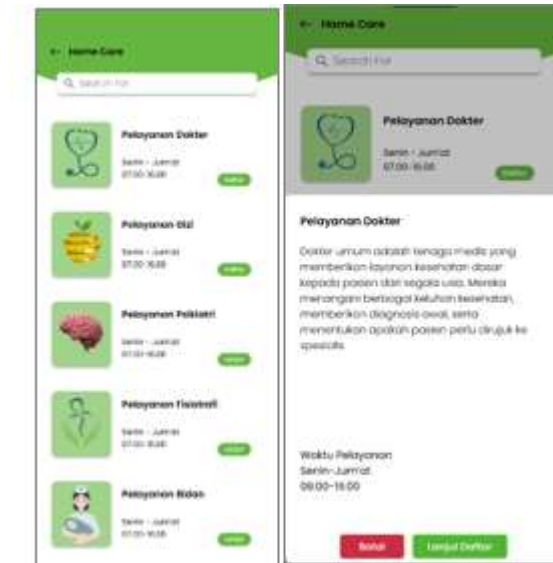
Untuk melakukan pemesanan layanan *Medical Check-Up (MCU)* pengguna dapat mengisi identitas yang telah terdaftar, lanjut mengecek identitas dan memilih jenis *Medical Check-Up (MCU)* yang akan di pesan.

[illegible]

Gambar 5. Halaman Pilih Paket *Medical Check-Up* (MCU)

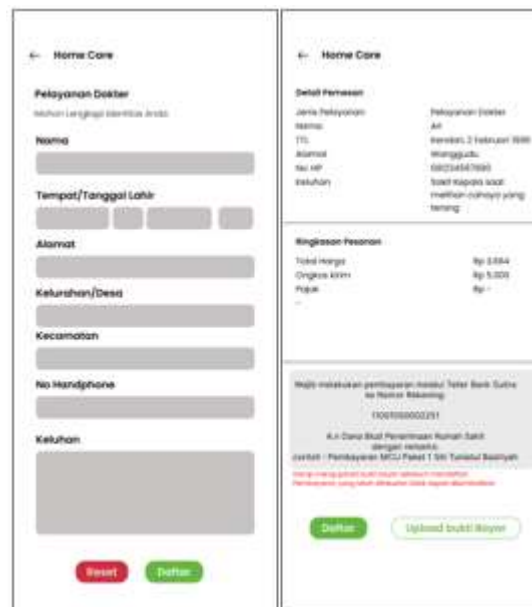
Pengguna dapat memilih paket yang diinginkan, dan Untuk melakukan pembayaran pengguna ;dapat melakukannya dengan mentransfer ke no bank yang telah di tujuan kemudian menekan tombol “Upload bukti bayar” untuk mengirim bukti bayar, setelah itu menekan tombol “Daftar” untuk memesan layanan.

Home Care



Gambar 6. Halaman Home Care

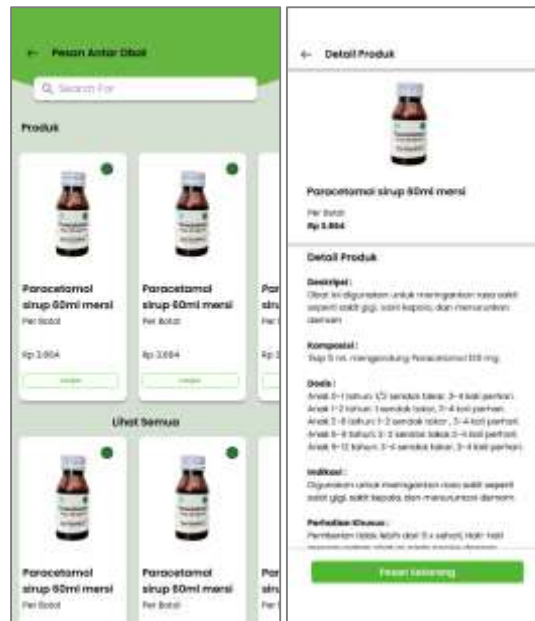
Pada menu ini pengguna dapat mendaftar untuk pelayanan dokter dengan menekan “daftar” dan akan memunculkan detail mengenai pelayanan yang akan di pesan, tekan “Lanjut Daftar” untuk masuk ke halaman pengisian keluhan.



Gambar 7. Halaman Pemesanan Home Care

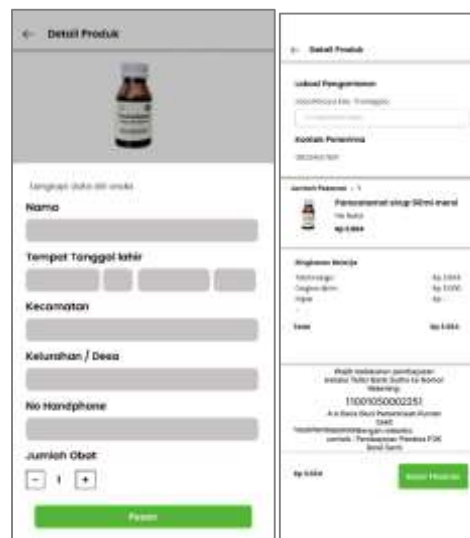
Tekan “Daftar” untuk memesan pelayanan, untuk daftar pelayanan pengguna wajib mengupload bukti bayar untuk mendaftar.

Pesan Antar Obat



Gambar 8. Halaman Pesan Antar Obat

Pada menu ini akan menampilkan beberapa produk yang akan di pesan oleh pengguna untuk memesan pengguna dapat menekan tombol lanjut dan akan memunculkan halaman mengenai deskripsi tentang produk.



Gambar 9. Halaman Produk Obat

Pengguna dapat menekan “pesan”, lanjut mengisi alamat kemudian menekan bayar pesanan untuk mengupload bukti bayar.

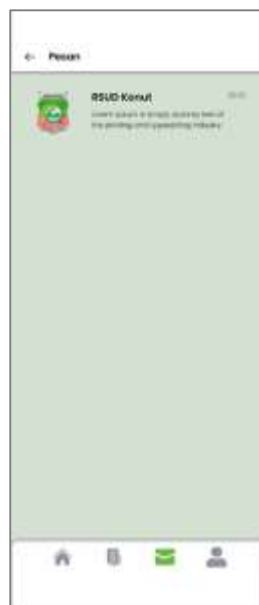
Riwayat Pemesanan



Gambar 10. Halaman Riwayat

Pada menu ini pengguna dapat melacak mengenai pelayanan yang telah di pesan.

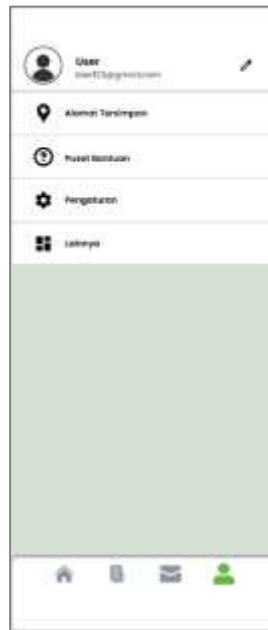
Pesan



Gambar 11. Halaman Pesan

Pada Halaman ini menampilkan beberapa chat dari pihak RSUD, pengguna dapat melakukan chat dengan pihak RSUD apabila pengguna memiliki hal yang ingin di pertanyakan.

Profil



Gambar 1. Halaman Profil

Pada halaman ini terdapat berbagai fitur yang dapat membantu pengguna dalam mengenal aplikasi Laikanggu. Selalin itu pengguna juga dapat memperbarui informasi data pribadi pengguna dengan menekan ikon edit.

Evaluasi Terhadap Persaratan

Tahap keempat dalam *User-Centered Design (UCD)* adalah untuk menjamin bahwa desain yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna, evaluasi ini dilaksanakan dengan cara menguji prototipe atau versi awal aplikasi kepada pengguna sebenarnya. Peneliti telah melibatkan 10 responden yang terdiri dari masyarakat Sulawesi tenggara berusia 18-28 tahun.

Tabel 3. Pengolahan Data

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Skor SUS
R1	4	1	5	2	5	1	5	1	4	2	36	90
R2	3	1	5	1	4	2	5	1	4	1	35	87,5
R3	4	1	5	2	5	2	4	1	4	1	35	87,5
R4	4	1	5	3	5	2	5	2	5	1	35	87,5
R5	3	1	5	2	4	1	4	2	4	2	32	80

R6	4	2	4	1	5	2	5	2	5	2	34	85
R7	3	1	5	2	4	2	5	1	4	2	33	82,5
R8	3	1	3	2	4	2	3	2	4	3	27	67,5
R9	4	2	4	3	4	2	3	2	3	2	27	67,5
R10	4	1	4	1	5	1	4	1	5	2	37	90
Jumlah												82,5

Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap prototype aplikasi Laikanggu menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, diperoleh skor sebesar 82,5 yang termasuk dalam kategori adjective rating “Excellent”. Skor ini mencerminkan bahwa mayoritas responden merasa puas dan nyaman saat menggunakan aplikasi, serta menilai bahwa prototype memiliki tingkat usability yang tinggi. Responden secara umum menyatakan bahwa aplikasi mudah dipahami dan digunakan, dengan menu serta fitur yang dirancang secara intuitif sesuai dengan prinsip *User-Centered Design (UCD)*. Hal ini memudahkan pengguna dalam memahami fungsi setiap elemen tanpa memerlukan waktu yang lama. Mayoritas skor tinggi yang diberikan menunjukkan bahwa aplikasi telah mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal kemudahan dan kenyamanan penggunaan. Namun demikian, terdapat dua responden (R8 dan R9) yang memberikan skor 67,5, yang masih berada pada batas bawah kategori “Good”. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun pendekatan *User-Centered Design (UCD)* berhasil menghasilkan prototype yang relevan dengan kebutuhan pengguna, masih terdapat ruang untuk perbaikan guna lebih menyempurnakan pengalaman pengguna. Oleh karena itu, aplikasi Laikanggu menunjukkan potensi besar untuk diimplementasikan dalam layanan kesehatan digital, dengan catatan bahwa penyempurnaan aspek tertentu perlu dilakukan sebelum peluncuran secara luas.

Kesimpulan

Prototype aplikasi Laikanggu (*Layanan Integrasi Kesehatan Terpadu Tepat Guna*) dirancang memakai metode *User-Centered Design (UCD)* dengan bantuan aplikasi Figma, bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan di RSUD Konawe Utara. Kehadiran aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memesan layanan kesehatan secara fleksibel tanpa harus datang langsung ke rumah sakit. Evaluasi terhadap prototype dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yang melibatkan 10 responden. Hasil evaluasi menunjukkan skor 82,5 dengan rating “Excellent,” menandakan bahwa desain aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penerapan pendekatan *User-Centered Design (UCD)* dalam perancangan Laikanggu membuktikan bahwa desain yang berorientasi pada pengguna dapat meningkatkan kualitas layanan kesehatan digital. Dengan evaluasi dan pengembangan yang berkelanjutan, aplikasi ini berpotensi menjadi solusi inovatif dalam mendukung transformasi layanan kesehatan yang lebih terintegrasi, efisien, dan tepat guna.

Referensi

Amran, R., Apriyani, A., & Dewi, N. P. (2022). Peran Penting Kelengkapan Rekam Medik di Rumah Sakit. *Baiturrahmah Medical Journal*, 1(September 2021), 69–76.

-
- Daming, M. (2024). Pentingnya Perilaku dalam Pelayanan Publik untuk Mewujudkan Pelayanan Prima. *Journal Governance and Politics (JGP)*, 4(1), 30-35.
- Hutabarat, R. S., & Sudaryana, K. (2024). User-Centered Design pada User Interface (UI)/User Experience (UX) Prototyping Aplikasi E-Commerce. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains*, 2(4), 89-99.
- Karimah, M., Supriyatna, S., & Rozali, C. (2024). Penggunaan Figma dalam Menggali Kreativitas Desain UI/UX Web pada SMK IT Bina Adzkie. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 6-10.
- M. Veerappan, M. Gorgens, S. N. (2024). *Digital-In-Health*. World Bank Report. <https://publichealth.jhu.edu/center-for-global-digital-health-innovation/world-bank-report-digital-in-health>
- Mahfudhoh, M., & Muslimin, I. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien Pada Rumah Sakit Umum Daerah Kota Cilegon. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 8(1), 39-46. <https://doi.org/10.37641/jimkes.v8i1.310>
- Marpaung, Y. N. M., & Irwansyah, I. (2021). Aplikasi Kesehatan Digital Sebagai Konstruksi Sosial Teknologi Media Baru. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 5(2), 243-258.
- Hasyim, M. (2024). Tantangan dan Peluang Pendidikan Kesehatan di Era Digital: Membangun Kesadaran Kesehatan Online. *Oshada: Jurnal Kesehatan*, 1, 16-24. <https://doi.org/10.62872/4kd2xy97>
- Munib, A., & Wulandari, F. (2021). Studi literatur: Efektivitas model kooperatif tipe course review horay dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 160-172. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154>
- Nugroho, R., Hidayat, M., Rianti, E. D. D., Mutiarahati, N. L. A. C., & Rosyid, A. F. (2023). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pelayanan Kesehatan Publik: Sebuah Tinjauan Analisis Kebijakan. *Ministrate: Jurnal Birokrasi dan Pemerintahan Daerah*, 5(2), 277-285. <https://doi.org/10.15575/jbpd.v5i2.28550>
- Pratama, M. O. D., & Suwarni, S. (2022). Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(2), 155-166. <https://doi.org/10.52643/jti.v8i2.2772>
- Sediono, M., & Kusumadewi, S. (2022). Analisis User Acceptance Pada Aplikasi Layanan Kesehatan Online di Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(1), 203-218. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i1.1463>
- Setiawan, A. E., Zulkifli, Z., Andika, T. H., Aras, I., & Pasaribu, A. (2024). Desain Aplikasi Layanan Kesehatan Home Care Menggunakan Metode User Centred Design (UCD). *Jurnal Algoritma*, 21(2), 1-8. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.21-2.1617>
- Sutanto, E. B., Christyana, T. L. P. I., Mandagie, A. K., Tjitradinata, C., & Simanjuntak, H. E. (2023). Erosi Ketimpangan Kesehatan Digital. *Praxis: Jurnal Sains, Teknologi, Masyarakat dan Jejaring*, 5(2), 175-187. <https://doi.org/10.24167/praxis.v5i3.11114>
-

-
- Yudahana, A., Riadi, I., & Elvina, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru (Ppdb) Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad). *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 8(1), 47-58. <https://doi.org/10.36341/rabit.v8i1.2977>
- Purbo, Y. S., Utomo, F. S., & Purwati, Y. (2023). Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(2), 123-132. <https://doi.org/10.54914/jtt.v9i2.977>
- Samiaji, M. Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan User Centered Design Untuk Aplikasi Kesehatan Seluler (Studi Kasus: Skrining Penyakit Tuberkulosis Paru) (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72629%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72629/1/MUHAMMAD SAMIAJI-FST.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72629%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72629/1/MUHAMMAD%20SAMIAJI-FST.pdf)
- WHO. (2023). Digital Tools Positively Impact Health Workers' Performance: New WHO Study Shows. Diakses dari <https://www.who.int/europe/news/item/27-07-2023-digital-tools-positively-impact-health-workers--performance--new-who-study-shows>.
- Al Kaff, N. H., & Prasetyo, M. A. W. (2024). Perancangan Desain User Interface pada Website Pitcar Menggunakan Metode Ucer Centered Design. In *Proceedings of the National Conference on Electrical Engineering, Informatics, Industrial Technology, and Creative Media* (Vol. 4, No. 1, pp. 1090-1101).
- Hutabarat, R. S., & Sudaryana, K. (2024). User-Centered Design pada User Interface (UI)/User Experience (UX) Prototyping Aplikasi E-Commerce. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains*, 2(4), 89-99.