

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari kegiatan penelitian aplikasi pemantau kesehatan bagi penyintas COVID-19 dengan konsep *co-creation*. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat pada bab sebelumnya. Saran dibuat untuk memberikan masukan pada penelitian selanjutnya.

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan dibuat untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat. Pada penelitian ini terdapat 4 buah kesimpulan dari perancangan aplikasi pemantau kesehatan bagi penyintas COVID-19 dengan konsep *co-creation*. Adapun kesimpulan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Terdapat sebanyak 26 buah kebutuhan yang teridentifikasi. Proses ini didapatkan dari hasil wawancara dari 11 responden. Kemudian, kebutuhan tersebut dikelompokkan berdasarkan pada kemiripan fungsinya menjadi 5 buah kelompok kebutuhan dengan tujuan supaya data kebutuhan dapat lebih terstruktur dan dapat lebih mudah untuk dipahami. Kelompok kebutuhan tersebut antara lain adalah aplikasi yang memberikan informasi mengenai pengobatan (*treatment*), aplikasi yang memberikan informasi terkait dengan edukasi, aplikasi yang memiliki alamat dan nomor telepon bidang kesehatan, aplikasi yang memiliki fungsi pengingat, dan aplikasi yang memiliki *platform* bagi sesama penyintas COVID-19 untuk saling berkomunikasi dan bertukar pikiran.
2. Perancangan konsep aplikasi dengan *co-creation* menghasilkan sebuah konsep aplikasi. Konsep aplikasi yang dirancang adalah berdasarkan pada kebutuhan pengguna yang telah teridentifikasi. Selain itu, konsep aplikasi juga dirancang berdasarkan pendapat, ide, saran, serta keterlibatan aktif dari pengguna. Konsep aplikasi yang dihasilkan memiliki 9 bagian, yaitu halaman *log in*, halaman pengaktifan notifikasi, halaman pengenalan konten aplikasi, halaman utama, halaman komunitas,

halaman informasi untuk pengobatan, halaman informasi kontak bidang kesehatan, halaman profil, dan halaman notifikasi.

3. Prototipe aplikasi pemantau kesehatan bagi penyintas COVID-19 adalah berupa *high-fidelity interface prototype*. Perancangan prototipe aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Figma. Melalui aplikasi ini, pengguna bisa mendapatkan informasi edukasi dan informasi pengobatan seputar pasca COVID-19, serta informasi mengenai lokasi dan nomor telepon bidang kesehatan. Selain itu, sesama penyintas COVID-19 dapat berinteraksi satu sama lain untuk melakukan tanya jawab seputar kesehatan pasca COVID-19.
4. Evaluasi prototipe aplikasi pemantau kesehatan bagi penyintas COVID-19 dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu evaluasi pada rancangan awal dan evaluasi pada rancangan perbaikan. Evaluasi prototipe aplikasi menggunakan *usability testing* yang menguji 5 kriteria, antara lain adalah *effectiveness*, *efficiency*, *usefulness*, *learnability*, dan *satisfaction*. Pada evaluasi rancangan awal didapatkan hasil untuk kriteria *effectiveness* adalah 86% dan kriteria *efficiency* adalah sebesar 79%. Kemudian, hasil evaluasi SUS (untuk kriteria *usefulness*, *learnability*, dan *satisfaction*) adalah sebesar 83,4. Sedangkan, pada rancangan perbaikan didapatkan hasil, yaitu untuk kriteria *effectiveness* adalah sebesar 96% dan kriteria *efficiency* adalah sebesar 100%. Kemudian, hasil evaluasi SUS (untuk kriteria *usefulness*, *learnability*, dan *satisfaction*) pada rancangan perbaikan adalah sebesar 87,5. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perancangan awal memiliki nilai *usability* yang sudah cukup baik. Namun dengan dilakukannya perbaikan pada perancangan awal, maka nilai *usability* menjadi lebih baik.

V.2 Saran

Saran yang diberikan adalah berupa masukan pada penelitian selanjutnya. Beberapa saran yang dapat diberikan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya rancangan aplikasi dapat ditingkatkan dan dikembangkan secara berkala, baik dari segi konten, fitur, dan lain-lain. Hal ini bertujuan agar aplikasi ini dapat menjadi utuh, lengkap, serta informasi yang

diberikan akurat/valid. Dengan itu, kepercayaan pengguna akan informasi pada aplikasi ini dapat meningkat.

2. Pada pembuatan aplikasi juga dapat melibatkan atau bekerja sama dengan bidang kesehatan terpercaya. Tujuannya adalah agar dapat meningkatkan *brand* dari aplikasi. Selain itu, juga ada kemungkinan bahwa bidang kesehatan tersebut dapat membuat regulasi bagi para penyintas COVID-19 untuk menggunakan aplikasi. Sehingga, kredibilitas dan kepercayaan pengguna untuk menggunakan aplikasi pun juga dapat meningkat.
3. Sebaiknya pada rancangan aplikasi terdapat fitur yang dapat menghubungkan pengguna ke *telemedicine*. Hal ini bertujuan supaya bagi pengguna (penyintas COVID-19) yang kembali terpapar COVID-19, yang dimana mungkin tidak dapat ditangani oleh aplikasi ini, dapat langsung menuju ke *telemedicine* yang direkomendasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Admamari. (2021). *Long COVID: Ketika Gejala COVID-19 Tak Kunjung Hilang*. Diunduh dari <https://amari.itb.ac.id/long-covid-ketika-gejala-covid-19-tak-kunjung-hilang/>
- Aprillya, S. R. (2021). *Penyintas Covid Artinya Apa? Ini Penjelasannya*. Diunduh dari <https://news.detik.com/berita/d-5762316/penyintas-covid-artinya-apa-ini-penjelasannya>
- Bangor, A., Kortum, P., dan Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114-123. Diunduh dari https://uxpajournal.org/wp-content/uploads/sites/7/pdf/JUS_Bangor_May2009.pdf
- Benmiled-Cherif, H. (2015). Technological Innovation and Entrepreneurial Co-Creation: An Analysis of Brand Identity and Virtual Brand Communities. Di dalam H. R. Kaufmann & S. M. R. Shams (Eds.), *Entrepreneurial Challenges in the 21st Century* (pp. 253-254). doi: 10.1007
- Bernie, M. (2020). *Waspada, COVID-19 Bisa Sebabkan Kerusakan Permanen Pada Paru-Paru*. Diunduh dari [https://tirto.id/waspada-covid-19-bisa-sebabkan-kerusakan-permanen-pada-paru-paru-fXdn?fbclid=IwAR15xcazOE-VPJ-
eoCRmACEIBV3TTP1xSf6OhnAAyEXc092nPIQ345MHsRA](https://tirto.id/waspada-covid-19-bisa-sebabkan-kerusakan-permanen-pada-paru-paru-fXdn?fbclid=IwAR15xcazOE-VPJ-
eoCRmACEIBV3TTP1xSf6OhnAAyEXc092nPIQ345MHsRA)
- Bertini, P. dan Plumley, E. (2014). *Co-Creation: Designing with the User, For the User*. Diunduh dari <https://www.uxbooth.com/articles/co-creation-designing-with-the-user-for-the-user/>
- Crook, H., Raza, S., Nowell, J., Young, M., dan Edison, P. (2021). Long Covid – Mechanisms, Risk Factors, and Management. *State of the Art Review*, 374(1648), 1-18. doi: 10.1136
- Dewi, A. S., Satiti, I. L., dan Mulyani, I. (2022). Penyuluhan untuk Peningkatan Kualitas Hidup Penyintas COVID-19 di Wilayah Kerja Puskesmas Rejosari Pekanbaru. *Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 1-2. doi: 10.36339

-
- EndCorona. (2022). *Tentang Kami*. Diunduh dari <http://endcorona.fk.ui.ac.id/tentang-kami.html>
- Fadli, R. (2021). *Begini Kronologi Lengkap Virus Corona Masuk Indonesia*. Diunduh dari <https://www.halodoc.com/artikel/kronologi-lengkap-virus-corona-masuk-indonesia>
- Galiatsatos, P. (2022). *COVID-19 Lung Damage*. Diunduh dari <https://www.hopkinsmedicine.org/health/conditions-and-diseases/coronavirus/what-coronavirus-does-to-the-lungs>
- Indonesia. (2006). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia PP No. 39 Tahun 2006 Tentang Tata Cara Pengendalian dan Evaluasi Pelaksanaan Perancangan Pembangunan*. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia, No. 4663. Jakarta.
- Oktamie, F. M., Nursari, F., dan Mori, R. F. (2019). *Penerapan Konsep Co-Creation Pada Busana Outwear*. Bandung: Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.
- Pedulilindungi. (2022). *Apa Itu Pedulilindungi?* Diunduh dari <https://www.pedulilindungi.id/#tentang>
- Pusparisa, Y. dan Yudhistira, A. W. (2020). *Pengguna Smartphone Diperkirakan Mencapai 89% Populasi Pada 2025*. Diunduh dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025#:~:text=Penetrasi%20Ponsel%20Pintar%20di%20Indonesia&text=Lebih%20dari%20setengah%20populasi%20di,Indonesia%20telah%20memanfaatkan%20ponsel%20pintar>.
- Ramadhan, B. (2018). *Indonesia Tempati Peringkat Pertama Negara Teraktif Menggunakan Aplikasi Mobile*. Diunduh dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/01/29/indonesia-tempati-peringkat-pertama-negara-teraktif-menggunakan-aplikasi-mobile>
- Rill, B. R. dan Hamalainen, M. M. (2018). *The Art of Co-Creation*. doi: 10.1007
- Rubin, J., Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Sharp, H., Rogers, Y., dan Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond human-computer interaction, Fifth Edition*. Canada: John Wiley & Sons.

-
- Sintas. (n.d.). Di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia Versi Daring*. Diunduh dari <https://kbbi.web.id/sintas>
- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, ... Yuniastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 1-2. Diunduh dari <http://jurnalpenyakitdalam.ui.ac.id/index.php/jpdi/article/view/415/228>
- Sutalaksana, I. Z., Anggawisastra, R., dan Tjakraatmadja, J. H. (2006). *Teknik Perancangan Sistem Kerja*. Bandung: ITB Bandung
- Sydow, L. dan Cheney, S. (2018). *2017 Retrospective: A Monumental Year for the App Economy*. Diunduh dari <https://www.data.ai/en/insights/market-data/app-annie-2017-retrospective/>
- Vania, H. F. (2021). *Penyintas COVID-19 Perlu Perhatikan Dua Hal Penting Ini*. Diunduh dari <https://katadata.co.id/anhar/berita/6171120019506/penyintas-covid-19-perlu-perhatikan-dua-hal-penting-ini>
- World Health Organization. (2022). *Pertanyaan dan Jawaban Terkait Coronavirus*. Diunduh dari <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa/qa-for-public>