

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KESEHATAN “RECOVERLY” BERBASIS MOBILE DALAM Mendukung Pemulihan Pasien Pasca Rawat Inap Menggunakan Metode Design Thinking

Muhammad Haviv^{1*}, Deni², Angelina Isabella Kurniawan³, Shafna Aliza Hayna Syazwani⁴, Dea Aulya⁵, Azhari Ali Ridha⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang, Jl. HS. Rongo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Kab. Karawang, 42361, Jawa Barat, Indonesia

Keywords:

UI/UX, Aplikasi Kesehatan, Design Thinking, Pemulihan Pasien, Mobile App

Correspondent Email:

muhapip04@gmail.com



JITET is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak. Perkembangan teknologi digital dalam sektor kesehatan mendorong pentingnya kesinambungan layanan, khususnya pada fase pemulihan pasien pasca rawat inap. Salah satu permasalahan utama yang sering terjadi adalah kurangnya komunikasi antara pasien dan tenaga medis setelah pasien keluar dari rumah sakit, yang dapat berdampak pada ketidakpatuhan terhadap pengobatan, keterlambatan deteksi gejala, hingga risiko readmisi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe aplikasi kesehatan berbasis mobile bernama *Recoverly* dengan pendekatan *Design Thinking* guna mendukung pemulihan pasien secara terstruktur dan berkelanjutan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Recoverly* menyediakan fitur utama seperti pelaporan kondisi harian, pengingat konsumsi obat, panduan pemulihan, serta komunikasi dua arah dengan tenaga medis. Hasil ini penting karena menunjukkan bahwa pendekatan desain yang berpusat pada pengguna mampu menghasilkan solusi digital yang efektif dalam mendukung proses pemulihan pasien pasca rawat inap.

Abstract. The advancement of digital technology in the healthcare sector highlights the importance of continuity of care, especially in the post-hospitalization recovery phase. A common issue is the lack of communication between patients and medical personnel after discharge, which can lead to non-adherence to medication, delayed symptom detection, and even hospital readmission. This study aims to design a mobile health application prototype called *Recoverly* using the *Design Thinking* approach to support a structured and continuous recovery process. The results show that *Recoverly* provides key features such as daily health reporting, medication reminders, recovery guidance, and two-way communication with medical personnel. These findings are significant as they demonstrate that a user-centered design approach can deliver an effective digital solution to support patient recovery after hospitalization.

1.1 PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai

aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam sektor layanan kesehatan Masyarakat [1]. Pemanfaatan teknologi komunikasi dalam

sektor kesehatan tidak hanya mempermudah interaksi antara pasien dan tenaga medis, tetapi juga mendukung dokter dalam memperoleh informasi secara lebih efisien dan tepat [2]. Transformasi digital ini turut membawa perubahan mendasar dalam penyediaan layanan, tidak hanya pada sistem administratif rumah sakit, tetapi juga pada pengelolaan pasien secara individu, termasuk fase pasca rawat inap. Salah satu implementasi yang berkembang adalah aplikasi kesehatan berbasis *mobile*, yang memungkinkan interaksi langsung antara pasien dan tenaga medis dalam bentuk pemantauan kondisi, pengelolaan pengobatan, hingga penyuluhan kesehatan secara berkelanjutan.

Dalam konteks pelayanan kesehatan modern, konsep *continuity of care* atau kelangsungan perawatan menjadi semakin penting untuk menjamin kualitas layanan secara holistik dan berkelanjutan. *Continuity of care* mengacu pada koordinasi dan kesinambungan layanan medis yang diberikan kepada pasien, baik selama dirawat maupun setelah pulang dari fasilitas kesehatan. Ketidakterhubungan antar fase pelayanan sering kali menyebabkan pasien mengalami komplikasi lanjutan, ketidakpatuhan terhadap pengobatan, bahkan risiko readmisi ke rumah sakit. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem yang mampu menjaga kesinambungan komunikasi dan intervensi medis secara sistematis.

Aplikasi “Recoverly” dirancang untuk mendukung kesinambungan perawatan dengan memfasilitasi interaksi berkelanjutan antara pasien dan tenaga medis melalui pelaporan aktivitas, pengingat pengobatan, dan umpan balik harian. Hal ini mengindikasikan perlunya sistem digital yang dapat mendampingi pasien secara berkelanjutan dalam masa pulihannya.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan teknologi *mobile* dalam pemantauan pasien pasca rawat inap. Misalnya, penelitian dalam [3] menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi HomeCare berbasis

mobile dapat meningkatkan kenyamanan pasien dalam mendapatkan layanan kesehatan di rumah. Mereka menyatakan bahwa “hasil dari pengujian menggunakan UEQ menunjukkan bahwa aplikasi HomeCare memiliki rancangan *user experience* yang baik”.

Penelitian lain [4] menekankan pentingnya pendekatan *Human-Centered Design* dalam perancangan aplikasi kesehatan. Mereka menyatakan bahwa “metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis *user experience* yakni *Human-Centered Design (HCD)*”.

Sementara itu, penelitian [5] menyoroti pentingnya empati dalam desain UX untuk aplikasi kesehatan mental. Mereka menyatakan bahwa “metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking* karena metode ini berfokus pada pengalaman pengguna sehingga cocok untuk aplikasi konsultasi kesehatan mental”.

Penelitian ini bertumpu pada integrasi antara prinsip desain UI/UX modern dan sistem pemantauan pasien pasca rawat inap dalam satu platform *mobile*. Aplikasi “Recoverly” dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan sistemik tersebut, dengan menggabungkan fitur-fitur seperti rencana pemulihan personal, pengingat konsumsi obat, panduan aktivitas pemulihan, pemantauan kondisi harian, hingga komunikasi dua arah antara pasien dan tenaga medis. Keunggulan dari rancangan ini adalah pendekatan terstruktur terhadap pelaporan harian pasien, yang memungkinkan perawat untuk memberikan umpan balik secara langsung.

Namun demikian, meskipun terdapat beberapa aplikasi pemantauan kesehatan yang telah beredar, sebagian besar masih berfokus pada fungsi pengingat minum obat atau konsultasi *online* semata, dan belum menyentuh pada desain alur pemulihan yang dipersonalisasi serta interaksi yang berkesinambungan. Selain itu, sebagian besar aplikasi yang ada belum sepenuhnya mengintegrasikan peran perawat sebagai aktor

kunci dalam proses pemulihan pasien di luar rumah sakit. Inilah yang menjadi kesenjangan penelitian (*gap analysis*) yang perlu dijawab: yaitu, bagaimana merancang sebuah aplikasi yang secara simultan mengakomodasi kebutuhan pasien dan perawat, dengan struktur UX yang *human-centered* dan fitur yang berorientasi pada pemulihan progresif pasca rawat inap. Kebaruan penelitian ini terletak pada desain sistem terintegrasi yang tidak hanya menyajikan data, tetapi juga mendorong interaksi aktif dan penyesuaian rencana pemulihan berdasarkan masukan dari kedua belah pihak.

Pengembangan aplikasi ini mengikuti proses iteratif yang meliputi analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, desain prototipe, pengujian, serta evaluasi ulang desain. Estimasi waktu pengembangan UI/UX selama 2 bulan menunjukkan komitmen terhadap kualitas hasil akhir yang tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga layak digunakan secara nyata dalam konteks pelayanan kesehatan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang prototipe UI/UX aplikasi *mobile* *Recoverly* yang dapat digunakan sebagai media interaktif bagi pasien pasca rawat inap dan tenaga kesehatan dalam mendukung pemulihan secara sistematis, personal, dan terpantau. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama: “Bagaimana merancang aplikasi kesehatan berbasis *mobile* dengan pendekatan UI/UX yang mampu mendukung pemulihan pasien pasca rawat inap secara efektif dan efisien?”.

Dengan pendekatan penelitian berbasis desain dan eksplorasi kebutuhan pengguna secara menyeluruh, hasil dari studi ini diharapkan tidak hanya bermanfaat secara akademis sebagai referensi pengembangan UI/UX di bidang kesehatan, tetapi juga memberikan kontribusi praktis dalam bentuk solusi digital yang dapat diterapkan secara nyata dalam sistem layanan kesehatan Indonesia.

2.1 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *User Interface (UI)*

Merupakan kumpulan elemen grafis yang tersusun secara sistematis dan dirancang agar memungkinkan interaksi antara pengguna dengan sistem. *User Interface* menggambarkan tampilan visual dari sebuah sistem yang menjadi media komunikasi antara pengguna dan sistem melalui beragam informasi yang disajikan di dalamnya [6]. Secara garis besar, UI terbagi menjadi dua komponen utama, yaitu *input* dan *output*. *Input* terjadi saat pengguna memberikan perintah kepada komputer menggunakan perangkat seperti *keyboard* atau *mouse*. Sementara itu, *output* merupakan respons yang ditampilkan komputer sebagai hasil dari proses perhitungan atau instruksi yang diberikan oleh pengguna [7].

2.2 *User Experience (UX)*

Merupakan keseluruhan elemen yang berkaitan dengan cara pengguna berinteraksi dengan suatu produk atau layanan dari sebuah perusahaan. Untuk menciptakan pengalaman pengguna (UX) yang optimal, diperlukan kolaborasi lintas disiplin ilmu, seperti pengembangan teknologi, desain grafis, dan desain antarmuka pengguna (UI) [8].

2.3 *Design Thinking*

Merupakan pendekatan yang digunakan untuk menemukan solusi dalam tahapan proses perancangan [9]. *Design Thinking* dikenal sebagai pendekatan yang berfokus pada pengalaman dan kenyamanan pengguna, dimulai dari perumusan masalah, eksplorasi ide dan solusi, hingga pembuatan prototipe dan pengujian untuk mendukung terciptanya gagasan yang inovatif dan bermanfaat bagi pengguna produk [10].

2.4 *Aplikasi Mobile*

Aplikasi *mobile* merupakan perangkat lunak yang dibuat khusus untuk digunakan pada perangkat seluler seperti ponsel atau tablet, yang dapat diunduh dan digunakan sesuai dengan fungsi yang telah dirancang dalam aplikasi tersebut [11].

2.5 *Usability Testing*

Usability adalah bagian dari bidang *Human-Computer Interaction (HCI)* yang berfokus pada kajian perancangan antarmuka

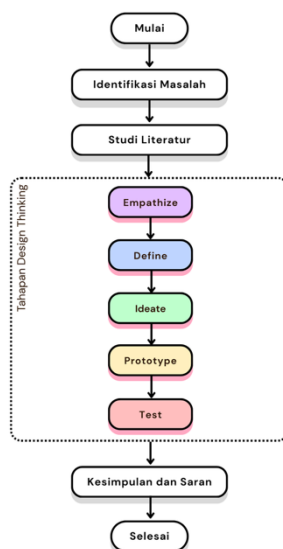
dan interaksi antara manusia dengan sistem computer [12]. *Usability testing* adalah proses untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem serta mengidentifikasi hambatan yang dialami selama penggunaannya, guna dilakukan evaluasi dan memperoleh data yang relevan dari hasil pengujian tersebut [13].

2.6 How Might We (HMW)

Metode *How Might We* merupakan bentuk pertanyaan singkat yang dirancang untuk mendorong munculnya ide dan solusi melalui proses *brainstorming* [14]. Tujuan dari metode HMW adalah untuk mengeksplorasi berbagai aspek dari suatu permasalahan, sehingga dapat diidentifikasi isu-isu yang tepat untuk tahap pencarian solusi selanjutnya [15].

3.1 METODE PENELITIAN

Dalam proses perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi ini, pendekatan yang diterapkan adalah metode *Design Thinking*. Perancangan dilakukan melalui lima tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1. Gambar Metodologi Penelitian.

Metode ini dipilih karena dapat menggali kebutuhan pengguna secara detail serta dapat menghasilkan solusi desain yang relevan dan aplikatif. Proses perancangan dimulai dari tahap *empathize*, dimana peneliti berupaya memahami secara mendalam kebutuhan, tantangan, dan harapan pasien pasca rawat inap serta tenaga medis. Pada tahap ini, dilakukan

pengumpulan informasi melalui studi literatur serta wawancara dengan beberapa responden yang relevan, seperti perawat dan pasien yang pernah menjalani perawatan lanjutan di rumah. Melalui proses tersebut, peneliti memperoleh gambaran nyata terkait kendala yang sering dihadapi, seperti kurangnya komunikasi lanjutan antara pasien dan tenaga medis, serta belum tersedianya media pemantauan kondisi kesehatan yang mudah diakses dan terstruktur. Temuan dari tahap *empathize* ini menjadi dasar penting dalam merumuskan permasalahan utama yang akan dijawab melalui desain aplikasi *Recoverly* pada tahapan berikutnya.

Pada tahapan *define*, penulis mengolah hasil wawancara dan studi literatur untuk memahami permasalahan dari pengguna secara lebih mendalam. Proses ini dilakukan dengan merumuskan kebutuhan dan hambatan pengguna setelah itu dilanjut dengan menerjemahkannya menjadi sebuah pertanyaan solusi menggunakan metode *How Might We (HMW)*, supaya solusi yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada tahap *ideate*, penulis memanfaatkan hasil dari tahap *define* dengan melakukan *brainstorming* guna menghasilkan sebanyak mungkin gagasan solusi. Ide-ide yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan prioritas kebutuhan pengguna serta keselarasan dengan tujuan pengembangan aplikasi *Recoverly*. Proses ini bertujuan untuk memilih fitur-fitur utama yang paling relevan dan siap untuk diimplementasikan pada tahap pembuatan prototipe.

Pada tahap *prototyping*, penulis mulai menerjemahkan seluruh temuan dan analisis yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya seperti identifikasi permasalahan, kebutuhan pengguna, serta hasil wawancara ke dalam bentuk rancangan visual antarmuka aplikasi *Recoverly*. Rancangan ini disusun untuk merepresentasikan alur interaksi serta tampilan aplikasi secara menyeluruh, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam membangun *prototype* interaktif. *Prototype* tersebut kemudian dikembangkan untuk memungkinkan pengguna mencoba langsung alur dan fitur-fitur utama aplikasi, dengan tujuan memperoleh umpan balik terkait tampilan, navigasi, dan fungsionalitas yang ditawarkan.

Tahap selanjutnya adalah proses pengujian *prototype* aplikasi Recoverly secara langsung kepada pengguna atau responden yang relevan, seperti pasien pasca rawat inap dan tenaga medis. Penulis telah menyiapkan skenario pengujian berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap *empathize* dan *define*. Skenario ini mencakup alur penggunaan fitur-fitur utama aplikasi, seperti pengingat obat, pelaporan aktivitas harian, serta komunikasi dengan tenaga medis. Melalui pengujian ini, penulis berharap dapat memperoleh umpan balik yang konkret mengenai kenyamanan dan kemudahan penggunaan aplikasi, sehingga proses iterasi dan penyempurnaan desain dapat dilakukan secara tepat sasaran dan berbasis kebutuhan nyata pengguna.

4.1 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. *Planning*

Tahapan awal dilakukan observasi untuk mengetahui permasalahan yang ada pada rumah sakit XYZ. Berikut ini temuan hasil dari observasi.



Gambar 2. Hasil observasi di rumah sakit

Terdapat 3 permasalahan utama yang dihadapi dalam konteks pelayanan pasien pasca rawat inap di rumah sakit, yaitu kebutuhan pasien dalam pemulihan mandiri, kurangnya komunikasi antara pasien dan tenaga medis setelah keluar dari rumah sakit, serta kesulitan perawat dalam memantau pasien secara efisien.

Dari ketiga permasalahan tersebut, kurangnya komunikasi pasca rawat inap dipilih sebagai fokus utama karena berdampak signifikan terhadap keberlangsungan proses pemulihan pasien. Ketidakterhubungan antara pasien dan tenaga medis sering kali menyebabkan ketidakpatuhan terhadap

pengobatan, keterlambatan deteksi gejala lanjutan, hingga risiko readmisi ke rumah sakit. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah aplikasi berbasis mobile bernama Recoverly yang bertujuan untuk menjaga kesinambungan komunikasi serta mendukung pemantauan kondisi pasien secara terstruktur dan berkelanjutan.

4.2. *Emphatize*

Tahap *Empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna utama, yaitu pasien rawat jalan pasca-pemulangan dan perawat pendamping. Melalui analisis konteks dan studi pustaka, ditemukan bahwa pasien kesulitan menjalankan perawatan mandiri secara konsisten dan tidak memiliki akses komunikasi lanjutan. Sementara itu, perawat mengalami keterbatasan dalam pemantauan harian dan pengelolaan data pasien. Temuan ini menjadi dasar dalam merancang fitur aplikasi yang berfokus pada pengalaman pengguna (*user-centered*).

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Masalah Utama	Kebutuhan
Pasien	Lupa jadwal obat dan kontrol	Panduan harian pasca-pemulangan
	Bingung memahami instruksi pemulangan	Pengingat otomatis (obat, aktivitas, kontrol)
	Minim komunikasi dengan perawat setelah keluar RS	Fitur komunikasi langsung dengan perawat
Perawat	Sulit memantau banyak pasien secara efisien	Dashboard ringkas untuk monitoring

	Kurang data kondisi pasien harian	Notifikasi otomatis dan sistem peringatan
	Respon lambat terhadap masalah pasien	Akses laporan dan komunikasi terintegrasi

4.3. Define

Untuk merumuskan permasalahan secara lebih terarah dan menghasilkan solusi yang relevan dengan kebutuhan pengguna, penulis menggunakan pendekatan *How Might We (HMW)*. Metode ini digunakan untuk mengubah temuan permasalahan dari tahap *empathize* menjadi pertanyaan terbuka yang mendorong eksplorasi ide solusi. Dengan menyusun pertanyaan HMW, penulis dapat mengidentifikasi berbagai peluang inovatif dalam pengembangan fitur aplikasi Recoverly yang berfokus pada pemulihan pasien pasca rawat inap. Berikut ini adalah hasil perumusan *How Might We* berdasarkan analisis kebutuhan pengguna.

Tabel 2. How Might We

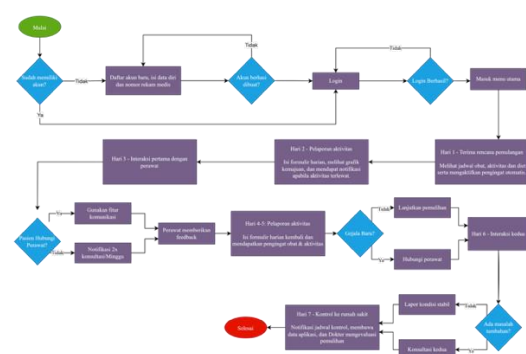
<i>How?</i>	<i>Might?</i>
Bagaimana pasien dapat tetap terhubung dengan tenaga medis setelah keluar dari rumah sakit?	Mengembangkan fitur komunikasi dua arah seperti <i>chat</i> dan <i>video call</i> yang terintegrasi dalam satu platform.
Bagaimana pasien bisa rutin melaporkan kondisi harian secara mudah?	Menyediakan <i>form</i> pelaporan harian yang simpel dan mudah diakses, dengan pengingat otomatis.
Bagaimana pasien dapat mengingat jadwal minum obat atau kontrol kesehatan?	Membuat sistem pengingat dengan notifikasi visual dan suara yang disesuaikan dengan jadwal pribadi pasien.
Bagaimana perawat dapat memantau progres pemulihan	Menyediakan dashboard pemantauan secara

pasien dari jarak jauh?	interaktif yang menampilkan data harian pasien <i>real-time</i> .
Bagaimana perawat dapat memberikan umpan balik atau evaluasi dengan efisien?	Menyediakan fitur <i>quick feedback</i> dengan template evaluasi dan komentar cepat.
Bagaimana pasien bisa mendapatkan panduan aktivitas pemulihan yang sesuai?	Menambahkan fitur panduan pemulihan personal berbasis kondisi pasien, lengkap dengan teks dan video.
Bagaimana aplikasi dapat menyesuaikan kebutuhan pasien dengan latar belakang berbeda?	Merancang antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna dari berbagai kalangan usia dan tingkat literasi.

4.4. Ideate

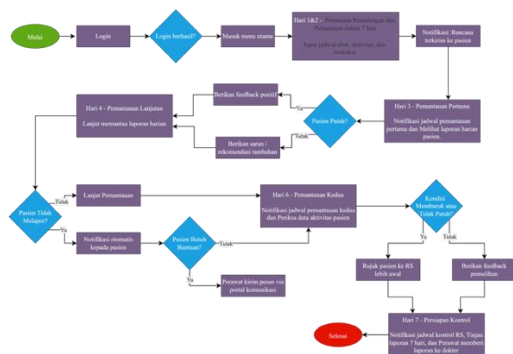
Tahap ini menggambarkan alur tugas yang dilalui oleh pasien dan perawat dalam menggunakan aplikasi Recoverly, mulai dari pendaftaran hingga proses pemulihan dan kontrol ke rumah sakit. Berikut adalah user flow yang menunjukkan langkah-langkah penggunaan aplikasi.

4.4.1. Pasien



Gambar 3. User Flow Pasien

4.4.2. Perawat



Gambar 4. User Flow Perawat

4.5. Prototype

Pada tahap ini, dikembangkan prototipe UI/UX untuk aplikasi Recoverly berdasarkan konsep-konsep yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Prototipe ini dirancang menggunakan tools seperti Figma untuk memvisualisasikan secara detail tata letak tampilan, alur interaksi pengguna, serta fitur-fitur utama dalam aplikasi. Tujuan dari pembuatan prototipe ini adalah untuk memberikan gambaran nyata mengenai rancangan akhir aplikasi dan mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin muncul sebelum masuk ke tahap pengujian.

Berdasarkan proses desain dan pengujian antarmuka pengguna, aplikasi “Recoverly” berhasil dikembangkan dengan dua kategori pengguna utama: pasien dan perawat. Aplikasi ini ditujukan untuk mendukung proses pemulihan pasien pasca rawat inap secara terstruktur dan berkelanjutan.

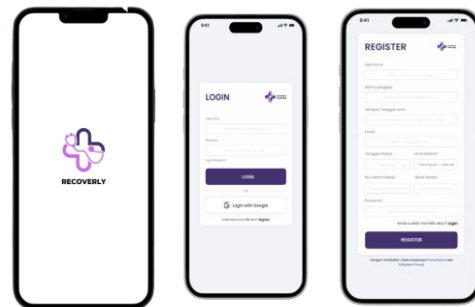
4.5.1 Fitur Halaman Pasien

Fitur halaman pasien dirancang untuk mendorong kepatuhan terhadap rencana pemulihan serta memfasilitasi komunikasi dengan tenaga medis. Berikut ini adalah hasil implementasi fitur pada sisi pasien:

1. Login dan Registrasi

Pasien akan melakukan registrasi terlebih dahulu dengan memasukkan data diri dan no rekam medis, namun jika pasien sudah

memiliki akun, ia bisa langsung login ke dalam aplikasinya.



Gambar 5. Login dan Registrasi

2. Rencana Pemulangan Personal

Pasien diberikan akses terhadap ringkasan kondisi saat keluar dari rumah sakit, tujuan pemulihan, jadwal perawatan, serta kontak penting seperti dokter dan rumah sakit



Gambar 6. Rencana Pemulangan Personal

3. Portal Komunikasi

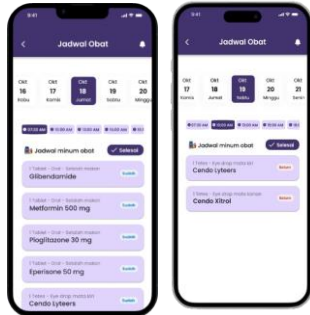
Fitur ini memungkinkan komunikasi langsung antara pasien dan perawat melalui pesan instan dan video call. Sistem notifikasi akan muncul setiap kali ada pesan baru.



Gambar 7. Portal Komunikasi

4. Pengingat Jadwal dan Obat

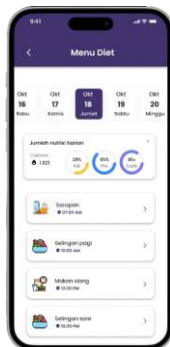
Sistem menyediakan daftar obat yang harus dikonsumsi beserta dosis dan jadwal, serta notifikasi otomatis saat waktu konsumsi tiba.



Gambar 8. Pengingat Jadwal dan Obat

5. Panduan Pemulihan

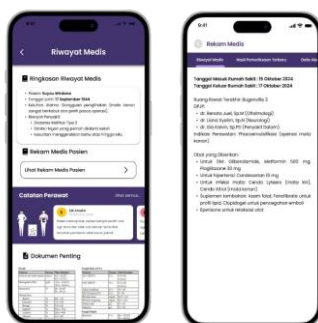
Fitur ini menyajikan panduan perawatan mandiri dan aktivitas fisik ringan, lengkap dengan video dan FAQ umum. Ini mendukung *self-care* dan meningkatkan literasi kesehatan pasien.



Gambar 9. Panduan pemulihan

6. Riwayat Medis

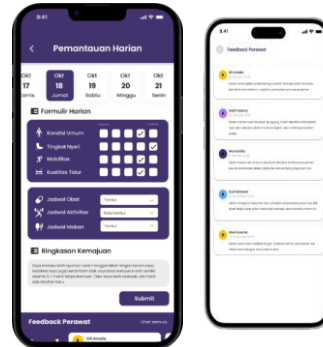
Pasien dapat mengakses catatan medis digital termasuk hasil pemeriksaan, alergi obat, dan riwayat kontrol sebelumnya.



Gambar 10. Riwayat Medis

7. Pemantauan Harian

Pasien diminta mengisi laporan harian melalui form digital yang mencakup tingkat nyeri, mobilitas, dan gejala.



Gambar 11. Pemantauan Harian

8. Dukungan Darurat

Terdapat tombol darurat dan peta interaktif yang menunjukkan fasilitas kesehatan terdekat untuk situasi kritis.



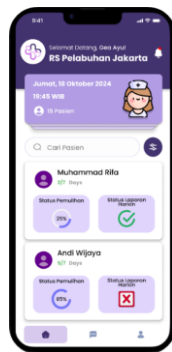
Gambar 12. Dukungan Darurat

4.5.2 Fitur Halaman Perawat

Halaman perawat memiliki fitur untuk memantau, mengevaluasi, dan memberikan umpan balik kepada pasien.

1. Dashboard Pasien

Dashboard menampilkan daftar pasien, status pemulihan, dan status laporan harian. Warna indikator menandakan tingkat prioritas pasien.



Gambar 13. Dashboard Pasien

2. Quick View Pasien

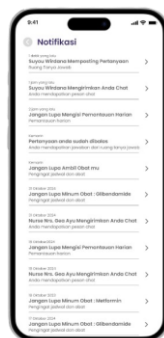
Perawat dapat melihat ringkasan cepat kondisi pasien, termasuk laporan terakhir dan gejala yang muncul.



Gambar 14. Quick View Pasien

3. Notifikasi dan Reminder

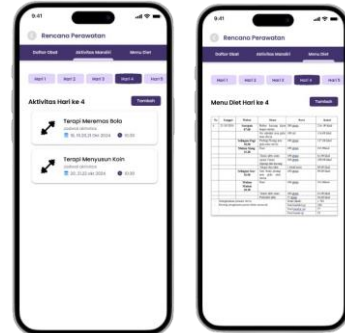
Sistem memberi pengingat otomatis untuk pemantauan hari ke-3 atau ke-6, laporan yang terlambat, dan pesan masuk dari pasien.



Gambar 15. Notifikasi dan Reminder

4. Rencana Pemulangan Personal

Perawat dapat membuat atau mengedit rencana pemulangan dengan form dinamis dan template berdasarkan kondisi medis pasien.



Gambar 16. Rencana Pemulangan Personal

5. Monitoring Aktivitas Pasien

Data harian pasien ditampilkan dalam bentuk grafik interaktif yang menggambarkan kemajuan pemulihan, seperti kepatuhan minum obat dan aktivitas fisik.



Gambar 17. Monitoring Aktivitas Pasien

6. Jadwal Kontrol & Kalender

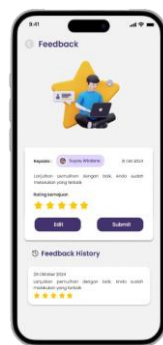
Sistem kalender digunakan untuk mengatur dan menyinkronkan jadwal pemantauan serta kontrol pasien ke rumah sakit.



Gambar 18. Jadwal Kontrol & Kalender

7. Feedback dan Umpan Balik

Perawat dapat memberikan saran dan evaluasi melalui formulir umpan balik dengan opsi saran cepat dan kustomisasi komentar.



Gambar 18. Feedback

8. Ringkasan Laporan Mingguan

Laporan pemulihan mingguan dapat diekspor ke format PDF atau dibagikan ke dokter lain untuk evaluasi lanjutan.



Gambar 19. Ringkasan Laporan

4.5. Usability Testing

Pengujian dilakukan untuk memvalidasi solusi yang telah dirancang berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap *Define*. Proses ini melibatkan pengujian terhadap *prototype* guna memperoleh masukan atau umpan balik dari pengguna. Tujuannya adalah memastikan bahwa solusi desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan masalah pengguna. Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan kepada responden.

Tabel 3. Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda merasa mudah memahami tujuan dari aplikasi Recoverly saat pertama kali menggunakannya?
2.	Bagaimana tingkat kemudahan Anda dalam menavigasi tampilan aplikasi?
3.	Apakah fitur-fitur yang disediakan sesuai dengan kebutuhan pengguna (pasien atau tenaga medis)?
4.	Apakah desain tampilan (UI) aplikasi menarik dan nyaman dipandang?
5.	Seberapa puas Anda terhadap pengalaman menggunakan aplikasi Recoverly secara keseluruhan?

Usability testing melibatkan 15 responden untuk 5 pertanyaan yang dinilai menggunakan skala Likert 1 hingga 5, yang dimana 1 mengindikasikan tidak setuju dan 5 sangat setuju, agar hasil yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Responden diminta untuk menjalankan *prototype* secara mandiri, tanpa arahan dari penulis, sehingga penulis dapat menilai sejauh mana responden mampu menyelesaikan tugas yang diberikan melalui *prototype* tersebut.

Tabel 4. Hasil nilai kuesioner

Responden	Pertanyaan					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
1	3	4	4	5	4	4
2	4	3	5	5	4	4.2
3	4	3	4	4	4	3.8
4	5	4	4	5	4	4.4
5	4	4	4	5	4	4.2
6	4	5	4	5	4	4.4

7	4	4	4	4	4	4
8	5	4	5	4	4	4.4
9	3	4	4	5	4	4
10	4	4	3	4	4	3.8
11	5	4	4	4	4	4.2
12	5	4	5	4	5	4.6
13	4	4	5	5	5	4.6
14	5	4	4	5	4	4.6
15	5	4	5	4	4	4.4
Nilai Akhir Rata-rata						4.24

Usability Testing yang telah dilakukan terhadap lima belas responden menunjukkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 4.24 dari skala Likert 1–5. Berdasarkan kategori interpretasi skor *usability*, nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat kebergunaan aplikasi Recoverly berada pada kategori *Sangat Baik*, yang mencerminkan bahwa sistem sudah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dari segi kemudahan penggunaan.

4.1 KESIMPULAN

- Penelitian ini menghasilkan prototipe UI/UX aplikasi *Recoverly* berbasis mobile untuk mendukung pemulihan pasien pasca rawat inap secara terstruktur, dengan mengutamakan kebutuhan pasien dan perawat melalui pendekatan *Design Thinking*.
- Fitur-fitur seperti pelaporan harian, pengingat obat, serta komunikasi dua arah dinilai efektif dalam mendukung kesinambungan perawatan, dengan hasil *usability testing* menunjukkan skor rata-rata 4,24 dari 5.
- Aplikasi memiliki keunggulan pada interaksi digital yang efisien, namun masih memiliki keterbatasan pada integrasi data rumah sakit. Pengembangan selanjutnya dapat mencakup integrasi rekam medis elektronik dan sistem klinis untuk memperluas manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Nugroho, M. Hidayat, E. D. D. Rianti, N. L. A. C. Mutiarahati, and A. F. Rosyid, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pelayanan Kesehatan Publik: Sebuah Tinjauan Analisis Kebijakan," May 2023.
- [2] P. Adinda, R. Hutagalung, R. Salsabila Parapat, L. Rahmanda, F. H. Andila, and H. Purba, "PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENDORONG AKSES KESEHATAN YANG MERATA PADA MASYARAKAT : LITERATUR REVIEW," *Jurnal Kesehatan Tambusai*, vol. 5, Dec. 2024.
- [3] F. R. Isadora, B. T. Hanggara, and Y. T. Mursityo, "PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE HOMECARE RUMAH SAKIT SEMEN GRESIK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 8, pp. 1057–1066, Oct. 2021, doi: <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>.
- [4] M. R. Ramadhan and H. Tolle, "Evaluasi dan Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Registrasi Online Rawat Jalan RSUP Dr. Kariadi menggunakan Human-Centered Design," Apr. 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [5] F. A. Muhammad, A. Putra Kharisma, and R. S. Sianturi, "Perancangan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Online di Masa Pandemi berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking," 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] F. Kurnianto, J. Informatika, F. T. Industri, E. Gustri, and W. Jurusan Informatika, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung," Yogyakarta, 2022.
- [7] N. R. Wiwesa, "USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN," Jan. 2021.
- [8] F. Ilham Pradhana and A. Budi Cahyono, "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Startup Sajiloka dengan Lean UX," Yogyakarta, Aug. 2022.
- [9] M. Agung Prastiyo and J. Sundari, "Analisis dan Rancangan UI/UX pada PT. Sherindo Cargo dengan Metode Design Thinking dan SUS," 2023.
- [10] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design

- Thinking,” *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, Dec. 2022.
- [11] K. D. A. P. Sutarja and I. N. T. A. Putra, “APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG DALAM MENGELOLA KECEMASAN SOSIAL,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6486.
- [12] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, “PENGUNAAN USABILITY TESTING SEBAGAI ALAT EVALUASI WEBSITE KRS ONLINE PADA PERGURUAN TINGGI,” *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020.
- [13] A. Lupita Dyayu and H. Yani, “Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, vol. 3, no. 1, 2023, [Online].
- [14] R. Fahrudin and R. Ilyasa, “PERANCANGAN APLIKASI ‘NUGAS’ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT,” Dec. 2021.
- [15] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, “PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI,” Sep. 2022.