

## Perancangan Desain Antarmuka Pada Aplikasi Kesehatan Practalk

Markus Efraim <sup>1\*</sup>, Andres Setiawan <sup>2</sup>, Dicky Huang <sup>3</sup>, Theresia Herlina Rochadiani<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Teknologi Informatika; Universitas Pradita; Scientia Business Park Tower I Jl. Boulevard Gading Serpong Blok O/1, Summarecon Serpong; 021 5568 9999;

email : [markus.efraim@student.pradita.ac.id](mailto:markus.efraim@student.pradita.ac.id)<sup>1</sup>, [andres.setiawan@student.pradita.ac.id](mailto:andres.setiawan@student.pradita.ac.id)<sup>2</sup>,  
[dicky.huang@student.pradita.ac.id](mailto:dicky.huang@student.pradita.ac.id)<sup>3</sup>, [theresia.herlina@pradita.ac.id](mailto:theresia.herlina@pradita.ac.id)<sup>4</sup>

**Abstrak:** Desain interaksi antara manusia dan komputer merupakan ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer dengan berfokus pada proses desain atau siklus desain. Proses perancangan desain antarmuka merupakan hal yang penting dalam perancangan suatu perangkat lunak, dikarenakan antarmuka aplikasi merupakan media komunikasi antara pengembang aplikasi dengan pengguna. Agar aplikasi dapat mudah dipahami maka desain antarmuka harus berfokus kepada kebutuhan pengguna. Aplikasi kesehatan memiliki kesulitan tersendiri dalam menentukan desain interaksi yang sesuai. Hal ini terjadi dikarenakan sedikitnya pengguna aplikasi kesehatan. Hal ini terjadi karena mereka belum terbiasa dalam melakukan konseling kesehatan secara online, dan tidak paham dengan penggunaan dari aplikasi kesehatan yang sudah ada. Maka dari itu tim penulis melakukan perancangan desain interaksi pada aplikasi kesehatan yang diberi nama Practalk. Perancangan desain interaksi ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam perancangan suatu desain antarmuka pada aplikasi kesehatan.

**Kata kunci:** Pengalaman Pengguna, Interaksi Pengguna, Interaksi Manusia dan Komputer

**Abstract:** *Human computer interaction is the study of the relationship between humans and computers by focusing on the design process or design cycle. User experience design process is important in software life cycle phases, because the application interface is a medium of communication between application developers and users. In order for the application to be easy to understand, the interface design must focus on user needs. Health applications have their own difficulties in determining the appropriate interaction design. This happens due to the lack of health application users. Lack of health application users is happened because they are not familiar with online health counseling, and do not understand the use of existing health applications. Therefore, the team of writers going to design an interaction design on a health application called Practalk. This interface design is expected to be a reference in designing an interaction design in health applications.*

**Keywords:** *User Experience, User Interface, Human Computer Interaction*

### 1. Pendahuluan

Aplikasi kesehatan atau dikenal sebagai tele kesehatan, merupakan aplikasi yang memberikan informasi dan pelayanan kesehatan kepada penggunanya, dengan tujuan meningkatkan kesehatan masyarakat (Sunjaya, 2019). Berdasarkan data dari Leader Life Science and Healthcare Deloitte Indonesia Steve Aditya mengatakan bahwa hanya 10% dari jumlah penduduk di Indonesia yang menggunakan aplikasi kesehatan. Aplikasi kesehatan dapat meningkatkan pelayanan agar lebih efektif dan efisien. Akan tetapi diperlukannya perancangan desain interaksi yang sesuai untuk menunjang fungsionalitas dari aplikasi kesehatan. Banyak aplikasi kesehatan yang gagal dalam mencapai tujuannya, dikarenakan komunikasi antara aplikasi dan pengguna tidak berjalan dengan baik. Pengembang aplikasi sering kali memaksa penggunanya untuk beradaptasi dengan aplikasi. Hal ini dapat membuat aplikasi sulit untuk digunakan karena perbedaan persepsi antara pengguna dengan pengembang aplikasi. Desain interaksi yang buruk akan membuat pengguna aplikasi tidak ingin menggunakan aplikasi tersebut lagi. Maka dari desain interaksi harus berfokus kepada kebutuhan penggunanya. Setiap fase proses desain interaksi harus melibatkan pengguna agar desain interaksi yang diterapkan pada aplikasi dapat mencapai tujuan. Karena sulitnya dalam mendesain interaksi sebuah aplikasi kesehatan maka dari itu diperlukannya pemahaman lebih tentang prinsip dari *user experience* dan *user interface* agar aplikasi kesehatan dapat menjadi aplikasi yang

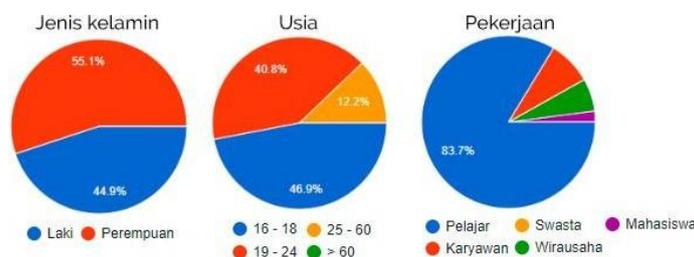
menyenangkan untuk digunakan. Maka dari itu tim penulis berharap paper ini dapat menjadi referensi dalam perancangan desain interaksi khususnya pada aplikasi kesehatan.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai hal yang ingin diketahui. Teknik perolehan data kuantitatif yang dilakukan adalah menggunakan kuesioner pada aplikasi Google Form sebagai sarana pengumpulan data untuk proses *data gathering*, serta menggunakan aplikasi Useberry untuk mengumpulkan data kuantitatif pada proses *usability testing*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan desain interaksi pada aplikasi kesehatan Practalk, membutuhkan beberapa tahap perancangan yaitu dimulai dari proses pengumpulan data, menganalisis data, membuat user persona, user scenario, dan user profile, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *low fidelity prototype* hingga terbentuknya *high fidelity prototype*. Desain interaksi yang telah dibuat kemudian akan diuji dalam *usability testing*. Pada proses pengumpulan data menggunakan kuesioner, didapatkan total sebanyak 49 responden, yang dibagi menjadi 55.1% merupakan responden laki-laki dan 44.9% merupakan responden perempuan. Usia dari responden mayoritas adalah 16 – 18 tahun (46.9%), dilanjutkan dengan 19-24 tahun (40.8%), dan 25-60 (12.2%). Mayoritas pekerjaan dari responden adalah sebagai pelajar (85.7%).



Gambar 1 Data jenis kelamin, usia dan pekerjaan dari responden kuesioner aplikasi Practalk (Sumber: Hasil kuesioner penelitian tim penulis)

Berdasarkan data hasil dari kuesioner didapatkan dari 57.1% dari total responden tidak pernah berkonsultasi langsung dengan dokter, sedangkan 42.9% dari total responden pernah melakukan konsultasi dengan dokter. Aplikasi kesehatan yang paling banyak digunakan adalah HaloDoc yaitu sebanyak 56.4% dari total responden, kemudian Alodokter (35.9%), KlikDokter (7.7%), dan sisanya tidak pernah menggunakan aplikasi kesehatan.



Gambar 2 Data jumlah responden yang pernah melakukan konsultasi secara online dan aplikasi kesehatan yang pernah digunakan oleh responden (Sumber: Hasil kuesioner penelitian tim penulis)

Berdasarkan data hasil kuesioner sebanyak 44.9% dari total responden mengatakan bahwa kekurangan dari aplikasi kesehatan yang sudah ada adalah terletak pada desain yang kurang menarik, sehingga menimbulkan aplikasi sulit digunakan (24.5%), jawaban dokter yang tidak jelas (18.4%) dan instruksi yang tidak jelas (16.3%). Kemudian fitur yang membantu responden dalam menggunakan aplikasi kesehatan adalah fitur tanya dokter (69.4%), kemudian fitur beli obat (49%), fitur untuk melakukan cek

kesehatan (46.9%), lalu fitur pengingat untuk mengkonsumsi obat dokter (42.9%) dan yang terakhir adalah artikel kesehatan (46.9%) dan kamus penyakit yang lengkap (2%).



Gambar 3 Data kekurangan dari aplikasi kesehatan yang sudah ada dan fitur yang membantu responden dalam menggunakan aplikasi kesehatan (Sumber: Hasil kuesioner penelitian tim penulis)

Berdasarkan data yang didapatkan maka aplikasi Practalk akan meningkatkan desain agar memberikan kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi Practalk, kemudian akan meminimalisir langkah-langkah agar pengguna lebih mudah dalam menggunakan aplikasi Practalk. Serta memberikan instruksi dengan jelas di setiap tahap-tahap pada saat menggunakan aplikasi Practalk. Aplikasi Practalk akan menyediakan fitur rating untuk dapat mengetahui kualitas dari dokter.



Gambar 4 Halaman beranda pada aplikasi Practalk (Sumber: *High fidelity prototype* aplikasi Practalk)

Sesuai dengan hasil kuesioner maka aplikasi Practalk meletakkan fitur utama pada bagian atas sebelah kiri yaitu fitur Tanya dokter, karena 69.4% dari responden mengatakan bahwa fitur ini merupakan fitur yang membantu responden dalam menggunakan aplikasi kesehatan. Fitur pada aplikasi Practalk meliputi tanya dokter, beli obat, pengingat obat, cek covid, dan artikel kesehatan. Semua fitur yang ada di aplikasi Practalk sesuai dengan hasil kuesioner yang menyatakan bahwa fitur tersebut mempermudah responden dalam menggunakan aplikasi kesehatan.



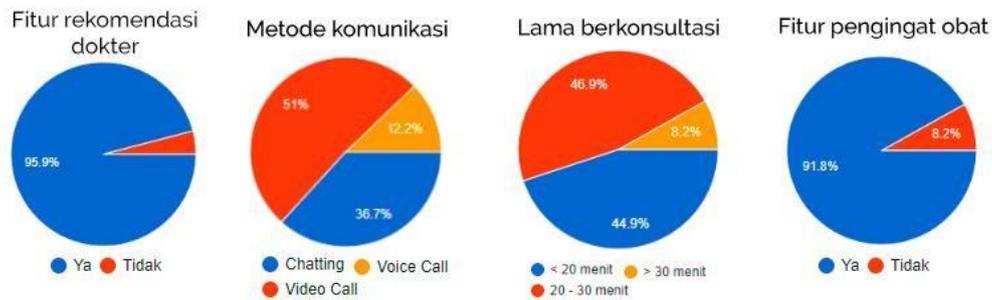
Gambar 5 Halaman pembayaran pada aplikasi Practalk (Sumber: *High fidelity prototype* aplikasi Practalk)

Aplikasi Practalk juga memberikan beberapa instruksi untuk menanggulangi kesulitan yang dialami oleh pengguna. Hal ini dilakukan karena berdasarkan hal kuesioner 24.5% dari total responden

mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi dan 16.3% dari total responden merasa instruksi pada aplikasi kesehatan yang sudah ada belum cukup jelas. Selanjutnya untuk menanggulangi kualitas dokter yang tidak bagus, sehingga mengakibatkan jawaban yang tidak jelas dari dokter maka aplikasi Practalk membuat fitur rating dan komentar untuk dokter konsultasi dengan tujuan dapat menjaga kualitas dari dokter yang ada pada aplikasi Practalk.

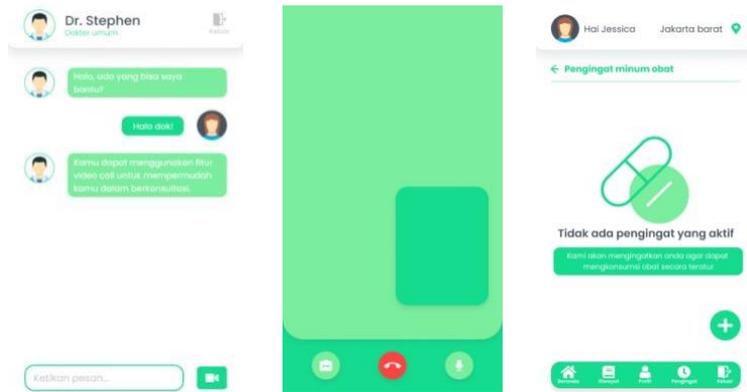


Gambar 6 Fitur rating dan komentar pada aplikasi Practalk  
(Sumber: *High fidelity prototype* aplikasi Practalk)



Gambar 7 Data mengenai fitur pada aplikasi kesehatan, metode komunikasi untuk konsultasi, dan lama berkonsultasi (Sumber: Hasil kuesioner penelitian tim penulis)

Berdasarkan data pada gambar 7 diketahui bahwa 95.9% setuju dengan adanya fitur rekomendasi dokter untuk membantu pengguna dalam memilih dokter yang berpengalaman dengan *rating* yang bagus. Pada saat berkonsultasi responden lebih menyukai berkonsultasi melalui *video call* (51%), kemudian *chatting* (36.7%), dan yang terakhir *voice call* (12.2%). Dengan demikian maka aplikasi Practalk akan menjadikan *video call* dan *chatting* sebagai metode komunikasi untuk melakukan konsultasi dengan dokter. Serta lama waktu untuk berkonsultasi dengan dokter adalah 25 menit karena 46.9% dari responden menjawab lama berkonsultasi yang responden perlukan untuk berkonsultasi dengan dokter adalah dibawah 20 menit, kemudian 44.9% membutuhkan waktu 20 sampai 30 menit untuk berkonsultasi. Maka dari itu Practalk akan menetapkan waktu 25 menit sebagai lama waktu untuk berkonsultasi. Kemudian fitur yang pengingat obat akan diterapkan pada aplikasi Practalk karena 91.8% dari total responden setuju dengan adanya fitur pengingat obat.



Gambar 8 Fitur chatting Tanya dokter, fitur video call, dan fitur pengingat obat (Sumber: High fidelity prototype aplikasi Practalk)

Setelah melakukan pengumpulan dan menganalisis data yang didapatkan melalui kuesioner. Tahap selanjutnya adalah membuat user persona. *User persona* merupakan hal yang penting dalam perancangan *user experience* karena dari *user persona* akan merepresentasikan tipe dari pengguna yang akan menggunakan suatu aplikasi. *User persona* berguna untuk menunjukkan tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna saat menggunakan suatu aplikasi (Caddick & Cable, 2011).

 Nama : Jessica Pekerjaan : Pelajar Usia : 16-24 tahun	<b>Biografi</b> Jessica adalah sekolah pelajar di salah satu sekolah favorit di Jakarta. Pada hari senin sampai jumat dia selalu pergi ke sekolah. Dan dia selalu berusaha menjaga dirinya agar tetap sehat, karena setiap dia sakit ia harus pergi ke dokter. Dia tidak ingin tertinggal pelajaran disekolah, dan menumpuk tugasnya. Dia membutuhkan solusi yang dapat membuat dia tetap berkonsultasi dengan dokter tanpa harus membuat dia tin untuk pergi ke rumah sakit.	<b>Motivasi</b> Harga Pilihan Kenyamanan Aplikasi favorit ALODOKTER 	<b>User profile</b> Nama Jessica Jenis kelamin Perempuan (54.2%) Negara Indonesia Pekerjaan Pelajar Hari kerja Senin - jumat Teknologi Familiar dengan teknologi
	<b>Frustrasi</b> - Aplikasi kesehatan yang sulit digunakan - Desain dari aplikasi yang tidak menarik - Jawaban dokter tidak jelas		
	<b>Tujuan</b> - Dapat video call dengan dokter - Instruksi yang jelas dari awal konsultasi sampai akhir berkonsultasi - Dapat membeli obat di aplikasi		

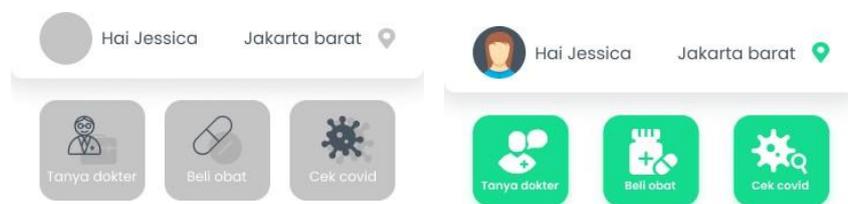
Gambar 8 *User persona* dan *user profile* aplikasi Practalk (Sumber: Hasil penelitian tim penulis)

*User persona* yang dibuat untuk aplikasi Practalk sesuai dengan hasil dari kuesioner. *User persona* memaparkan biografi mengenai seorang pelajar yang berusia 16-24 tahun yang memiliki frustrasi karena aplikasi kesehatan yang digunakan cukup sulit, serta aplikasi desain yang tidak menarik dan jawaban dokter yang tidak jelas. Tujuan dari menggunakan aplikasi kesehatan adalah untuk dapat melakukan *video call* dengan dokter, mendapatkan instruksi yang jelas dari awal konsultasi hingga konsultasi berakhir, kemudian dapat membeli obat melalui aplikasi. Motivasi dalam menggunakan aplikasi lebih difokuskan kepada kenyamanan dalam menggunakan aplikasi. Kemudian setelah proses pembentukan *User persona* sudah selesai maka akan dilanjutkan dengan pembuatan skenario. Skenario berisi cerita tentang cara pengguna mencapai tujuan, semua yang dihadapi pengguna untuk mencapai tujuan, dan motivasi dari pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi.

<b>Skenario</b> Hari ini hari Selasa, seperti biasanya Jessica akan bangun jam 6 pagi untuk bersiap-siap pergi ke sekolahnya. Karena sekolahnya cukup jauh maka dari itu Jessica harus bangun cukup pagi. Saat dia ingin mandi dan mengaca, dia terkejut dan menngis saat melihat mata sebelah kanannya bengkak. Lalu Ibu dari Jessica yang mendengar itu datang dan menenangkan Jessica. Saat itu Jessica sangat malu untuk keluar rumah. Dia tidak ingin bersekolah, tetapi ada tugas yang harus ia kumpul. Maka dari itu ia tetap memutuskan untuk masuk ke sekolah. Selama di sekolah dia cukup malu dengan mata sebelah kanannya yang bengkak. Saat jam istirahat temannya pun mendatangi Jessica dan mememani Jessica untuk membuat Jessica tidak sedih. Jessica bercerita kepada temannya bahwa dia ingin pergi ke rumah sakit untuk cek mata kanannya.	Tetapi karena besok sudah mulai ujian tengah semester, dia harus mempersiapkan dirinya untuk ujian tersebut. Lalu temannya menyarankan Jessica untuk menggunakan aplikasi kesehatan rekomendasinya. Saat jam sekolah telah usai, dan Jessica sudah sampai di rumah. Dia pun mendownload aplikasi tersebut, lalu dengan cepat dia melakukan registrasi. Tetapi dia mengalami kesulitan saat memilih dokter yang begitu banyak. Sampai akhirnya ia memutuskan memilih dokter di urutan pertama. Dia pun mengalami kesulitan saat melakukan pembayaran karena dia masih pelajar dan tidak memiliki kartu kredit. Akhirnya ia memanggil Ibu nya untuk membantunya menyelesaikan pembayaran. Beberapa tahap dilakukan sampai akhirnya Jessica dapat berkonsultasi dengan dokter. Tetapi Jessica cukup kesulitan saat berkonsultasi dengan fitur chat. Akhirnya ia memutuskan untuk memfoto mata sebelah kanannya berkali-kali agar dapat menghasilkan foto yang sesuai dan dokter dapat mendiagnosa dengan tepat. Akhirnya dokter telah mendiagnosa bahwa matanya Jessica bengkak karena Jessica sering kali menggaruk matanya karena gatal yang diakibatkan debu, dan polusi.	<b>Skenario</b> Dokter menyarankan Jessica untuk menemui matanya dengan obat mata yang telah di berikan oleh dokter. Dan menjaga kondisi mata dengan menggunakan kaca mata saat berpergian keluar untuk menghindari debu yang masuk kemata. Lalu Jessica pun mengakhiri konsultasinya dengan dokter. Setelah konsultasi berakhir dia pun pergi ke apotek dekat rumahnya untuk mencari obat tersebut, tetapi obat tersebut sulit didapat. Akhirnya ia pun meminta Ibu nya untuk mencarikan obat yang sesuai dengan rekomendasi dokter karena hari sudah malam ia pun memutuskan untuk mencari obat tersebut esok hari. Saat bangun pagi mata Jessica pun terlihat semakin bengkak dan merah. Tetapi Jessica pun harus tetap masuk ke sekolah untuk UTS. Akhirnya UTS hari pertamapun berhasil di selesaikan oleh Jessica dan setelah Jessica selesai kembali ke rumah.
---	---	--

Gambar 9 *User* skenario aplikasi Practalk (Sumber: Hasil penelitian tim penulis)

*Prototype fidelity* merupakan cara untuk mengukur tingkat keaslian atau realistis sebuah *prototype* saat dibandingkan dengan aplikasi aslinya (Virzi, 1989). Pada perancangan desain interaksi aplikasi Practalk, *prototype* yang dirancang akan sesuai dengan skenario yang telah dibuat oleh tim perancangan desain aplikasi. Pada tahap pertama tim perancang akan membuat *low fidelity prototype*, hal ini dilakukan karena *low fidelity prototype* tergolong mudah untuk dibuat sehingga meminimalisir biaya yang dikeluarkan sebelum membangun *high fidelity prototype*. Setelah pembuatan *low fidelity prototype* selanjutnya tim perancang akan melakukan *usability testing* terhadap *low fidelity prototype*. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki desain interaksi aplikasi Practalk sebelum melanjutkan pembuatan *high fidelity prototype*.



Gambar 9 *Low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype* halaman beranda aplikasi Practalk (Sumber: Prototype aplikasi Practalk)

Setelah melakukan *usability testing* pada *low fidelity prototype*, tim penguji mendapatkan hasil bahwa ada beberapa partisipan yang salah persepsi dengan ikon yang ada pada fitur cek covid. Fitur cek covid merupakan fitur untuk melakukan pengecekan kesehatan melalui beberapa pertanyaan yang diberikan oleh aplikasi, tetapi beberapa partisipan menyimpulkan bahwa fitur cek covid akan memberikan informasi tentang covid. Maka dari itu tim perancang melakukan perubahan ikon pada saat mendesain *high fidelity prototype*.



Gambar 10 *Low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype* halaman laporan konsultasi (Sumber: Prototype aplikasi Practalk)

Pada halaman laporan konsultasi terjadi perubahan desain, karena pada saat *usability testing* pada *low fidelity prototype* beberapa partisipan memerlukan waktu yang cukup lama untuk menemukan informasi tentang obat yang ingin mereka beli. Maka dari itu pada *high fidelity prototype* tim perancangan melakukan *highlighting* pada beberapa informasi yang penting untuk pengguna tahu, seperti nama obat, dan petunjuknya.



Gambar 11 *Low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype* pengaturan jam mengkonsumsi obat  
(Sumber: Prototype aplikasi Practalk)

Pada halaman pengingat obat untuk mengatur jam mengkonsumsi minum obat terdapat perubahan desain. Perubahan desain terjadi karena pada saat *low fidelity usability testing* ada beberapa partisipan yang tidak paham cara mengubah jam untuk mengkonsumsi obat. Maka dari itu perubahan ini dilakukan dengan tujuan agar pengguna dapat tahu cara menggunakan fitur tersebut dengan cara di drag ke atas ataupun ke bawah untuk mengganti jam pengingat obat. Tim perancang juga melakukan *highlighting* pada jam yang dipilih dengan menebalkan angka jam dan menit yang dipilih oleh pengguna.



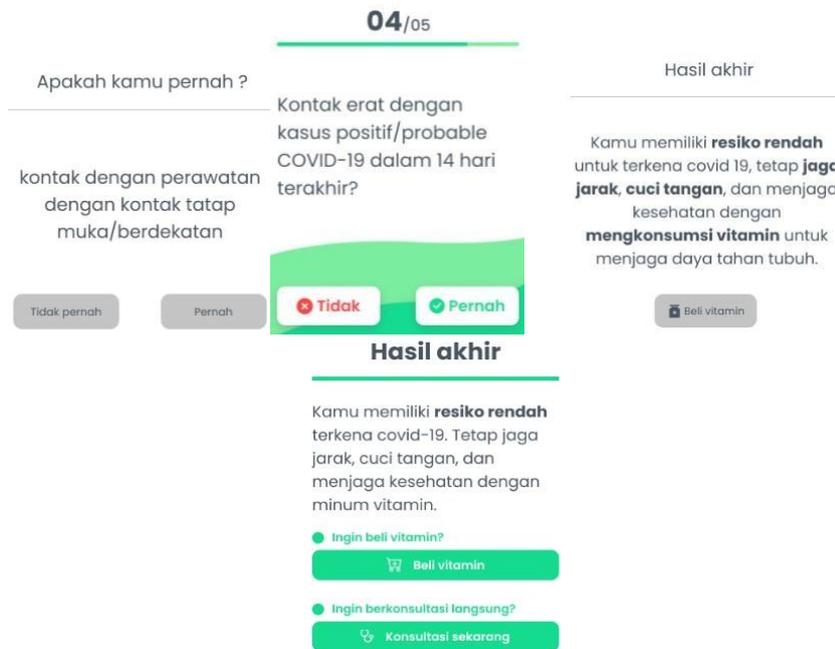
Gambar 12 *Low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype* pengaturan lama mengkonsumsi obat  
(Sumber: Prototype aplikasi Practalk)

Pada halaman pengingat obat, tim perancang melakukan perubahan dalam memilih lama mengkonsumsi obat, sebelumnya pengguna harus mengetik secara manual. Pada *high fidelity prototype* tim perancang meminimalisir *effort* yang harus dikeluarkan oleh pengguna saat membuat pengingat obat, dengan cara menyediakan pilihan. Hal ini dilakukan juga untuk menanggulangi kesalahan yang dilakukan oleh pengguna.



Gambar 13 *Low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype* menghapus pengingat obat (Sumber: Prototype aplikasi Practalk)

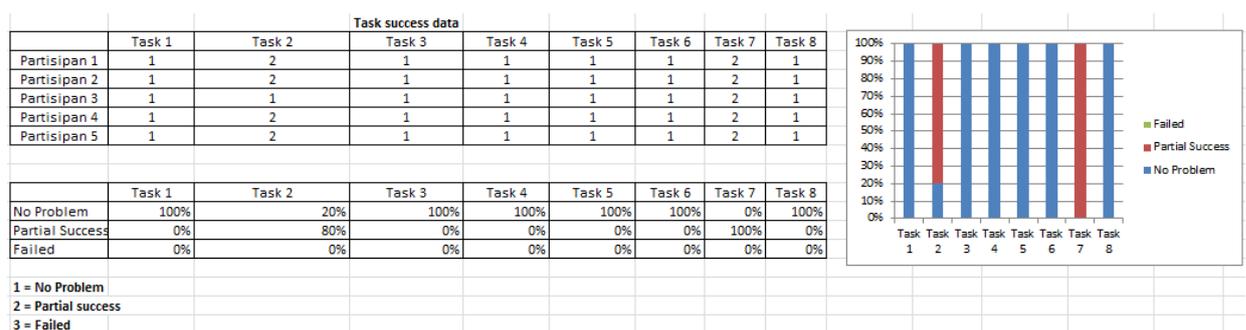
Pada *low fidelity prototype* cara menghapus pengingat obat adalah dengan menekan ikon sampah, kemudian pengingat obat akan terhapus. Kemudian tim perancang mempertimbangkan *simplicity* pada desain dan untuk menanggulangi kesalahan yang tidak disengaja oleh pengguna. Maka tim perancang mengubah ikon sampah menjadi ikon silang kemudian memunculkan *dialog box*. Tujuan dari menggunakan *dialog box* adalah untuk memastikan tindakan yang dilakukan pengguna merupakan tindakan yang tidak disengaja.



Gambar 12 *Low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype* fitur cek covid  
(Sumber: Prototype aplikasi Practalk)

Pada *low fidelity prototype* fitur cek covid, tidak adanya *progress bar* untuk memberikan informasi mengenai jumlah pertanyaan yang harus pengguna jawab untuk mendapatkan hasil akhir. Maka dari itu pada *high fidelity prototype* tim pengujian menambahkan *progress bar*, serta membuat desain lebih menarik agar pengguna dapat nyaman saat menjawab pertanyaan yang ada. Kemudian pada hasil akhir, tim perancang memperbaiki susunan penulisan agar lebih singkat dan lebih mudah untuk dibaca.

Usability testing merupakan sebuah proses dalam mempelajari pengguna melalui pengguna, dengan cara melakukan observasi terhadap mereka menggunakan produk untuk mencapai tujuan tertentu (Barnum, 2020). Pada aplikasi Practalk, tim pengujian akan melakukan usability testing menggunakan beberapa *performance metrics* yaitu *task success*, *time on task*, dan melakukan *self-reported metrics* menggunakan *measuring expectation*.



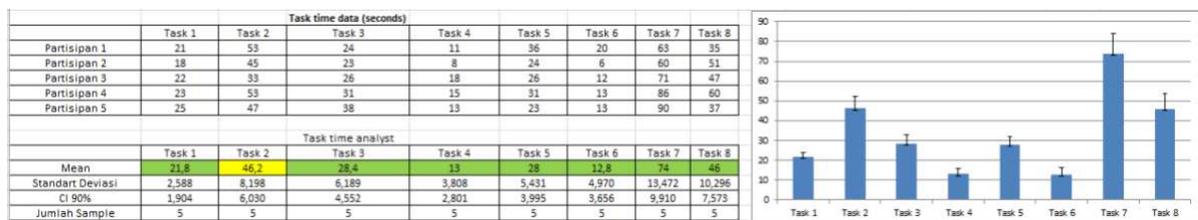
Gambar 13 Tabel dan diagram hasil pengujian aplikasi menggunakan *task success performance metrics*  
(Sumber: Hasil penelitian tim penulis)

*Task success performance metrics* yang digunakan menggunakan *levels of success* tim pengujian aplikasi menerapkan skala mulai dari satu sampai tiga. Pada skala satu memiliki arti pengguna dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan sempurna dan tanpa bantuan. Untuk skala dua memiliki arti pengguna dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan bantuan dari pengujian dan terjadi beberapa kesalahan sebelum mencapai tujuan. Untuk skala tiga memiliki arti bahwa pengguna sudah menyerah dan tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian tidak ada partisipan

yang merasakan kesulitan hingga tidak sanggup menyelesaikan tugas yang diberikan penguji. Berikut adalah keterangan mengenai *task* yang diberikan penguji kepada partisipan :

1. *Task* pertama, partisipan akan diminta untuk membuat akun baru pada aplikasi Practalk.
2. *Task* kedua, partisipan akan diminta untuk mencari dokter dengan fitur rekomendasi dokter.
3. *Task* ketiga, partisipan akan diminta untuk konsultasi dengan dokter dan menggunakan fitur *video call*.
4. *Task* keempat, partisipan akan diminta untuk memberikan *rating* dan melihat resep dokter.
5. *Task* kelima, partisipan akan diminta untuk membeli obat yang sudah direkomendasikan oleh dokter.
6. *Task* keenam, partisipan akan diminta untuk melacak pengiriman dari obat yang sudah dibeli.
7. *Task* ketujuh, partisipan akan diminta untuk membuat, mengubah, dan menghapus pengingat obat.
8. *Task* kedelapan, partisipan akan diminta untuk membuat pengecekan covid dengan aplikasi Practalk.

Pada diagram hasil penelitian *task* yang paling banyak mendapatkan terjadi kesalahan dan memerlukan bantuan dari penguji ada pada *task* ketujuh dan *task* kedua. Sedangkan *task* lainnya sudah memiliki tingkat kesuksesan yang tinggi.

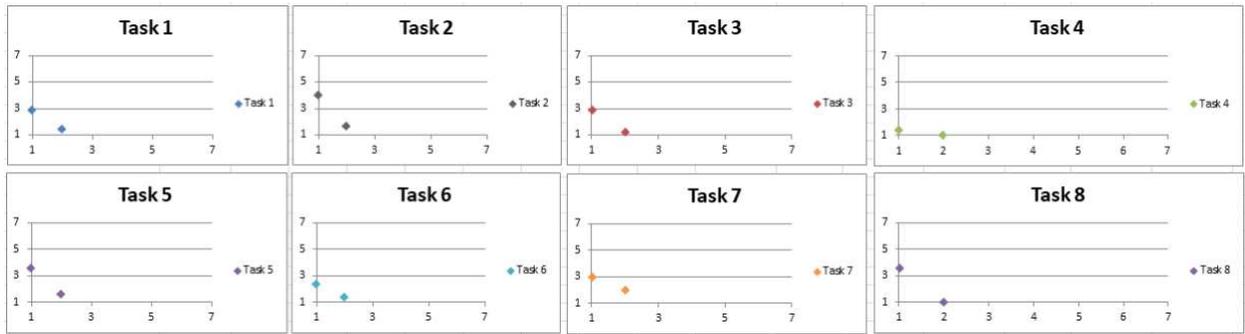


Gambar 14 Tabel dan diagram hasil pengujian aplikasi menggunakan *time on task performance metrics* (Sumber: Hasil penelitian tim penulis)

Pengujian *time on task* melihat pada waktu yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan suatu *task* yang diberikan oleh penguji. Pada awalnya penguji akan menetapkan waktu yang diperlukan setiap *task*. Penentuan waktu dilakukan dengan cara penguji mencoba mengerjakan semua *task* yang akan diberikan kepada partisipan, kemudian lama waktu penguji menyelesaikan *task* dikali dengan dua. Berikut adalah waktu yang ditetapkan penguji untuk menguji *time on task* pada *usability testing* :

1. Pada *Task* pertama, penguji menetapkan waktu selama 30 detik.
2. Pada *Task* kedua, penguji menetapkan waktu selama 25 detik.
3. Pada *Task* ketiga, penguji menetapkan waktu selama 45 detik.
4. Pada *Task* keempat, penguji menetapkan waktu selama 25 detik.
5. Pada *Task* kelima, penguji menetapkan waktu selama 30 detik.
6. Pada *Task* keenam, penguji menetapkan waktu selama 20 detik.
7. Pada *Task* ketujuh, penguji menetapkan waktu selama 80 detik.
8. Pada *Task* pertama, penguji menetapkan waktu selama 60 detik.

Berdasarkan hasil dari penelitian didapatkan waktu yang tidak sesuai dengan waktu yang ditetapkan oleh penguji adalah pada *task* kedua mengenai mencari dokter dengan fitur rekomendasi dokter. Nilai dari *confidence interval* yang ditetapkan untuk *usability testing* adalah 90%.



Gambar 15 Diagram hasil pengujian aplikasi menggunakan *measuring expectation*.  
(Sumber: Hasil penelitian tim penulis).

*Measuring expectation* akan mengukur tingkat kesulitan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi berdasarkan task yang akan dikerjakan oleh partisipan. Skala yang ditetapkan adalah mulai dari satu sampai tujuh dengan keterangan satu berarti sangat mudah dan tujuh berarti sangat sulit. Berdasarkan hasil dari pengujian Pada *task* ketiga dan keenam memiliki ekspektasi yang cukup mudah dan setelah menggunakan aplikasi berubah menjadi lebih mudah, hal ini membuat desain yang dibuat sudah cukup baik. Kemudian pada *task* lainnya ekspektasi yang didapat cukup sulit, tetapi setelah menggunakan aplikasi ternyata hal tersebut menjadi lebih mudah, sehingga mengalami peningkatan.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang tim penulis dapatkan dalam proses perancangan desain interaksi untuk aplikasi kesehatan Practalk, dapat disimpulkan bahwa :

1. Desain interaksi pada aplikasi kesehatan Practalk masih memiliki kekurangan pada bagian pengingat obat dan fitur rekomendasi dokter. Hal ini dibuktikan dalam hasil pengujian *task on time* dan *task success* bahwa pengguna memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan *task* dan masih terdapat beberapa kesulitan dalam menyelesaikan *task*.
2. Secara keseluruhan Practalk sudah termasuk aplikasi yang memiliki desain yang cukup mudah untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dalam hasil pengujian menggunakan *measuring expectation* pengalaman setelah menggunakan aplikasi Practalk jauh lebih mudah jika dibandingkan dengan ekspektasi dari pengguna sebelum menggunakannya. Serta tidak ada partisipan yang gagal secara keseluruhan dalam task tertentu.

#### Daftar Referensi

- Barnum, C. M. (2020). *Usability Testing Essentials: Ready, Set ...Test!* United States: Morgan Kaufmann.
- Caddick, R., & Cable, S. (2011). *Communicating the User Experience: A Practical Guide for Creating Useful UX Documentation*. United States: Wiley.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: beyond human-computer interaction, Fifth Edition*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Sunjaya, A. P. (2019). Potensi, Aplikasi dan Perkembangan. *Journal of The Indonesian Medical Association*, 167.
- Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring the User Experience Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. United States: Elsevier Inc.
- Virzi, R. A. (1989). What can you Learn from a Low-Fidelity Prototype? Proceedings of the Human Factors Society Annual Meeting. *GTE Laboratories Incorporated*.