

Perancangan Desain Antarmuka Sistem Pengawasan Kesehatan untuk Mendukung Aktivitas Pembelajaran di Era Pandemi: Studi Kasus Fasilkom UI = Design of User Interface for Health Surveillance System to Support Learning Activities in a Pandemic: A Case Study of Fasilkom UI

Fareeha Nisa Zayda Azeeza, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920531411&lokasi=lokal>

Abstrak

Memasuki tahun 2022, perguruan tinggi kembali diperbolehkan untuk melaksanakan pembelajaran secara hybrid setelah sebelumnya dilakukan sepenuhnya dalam jaringan (daring) akibat pandemi COVID-19. Pembelajaran secara luring dirasa dapat memberikan manfaat yang kurang dapat difasilitasi oleh pembelajaran yang sepenuhnya dilaksanakan secara daring. Seperti perguruan tinggi lainnya, Fasilkom UI kembali menerapkan pembelajaran secara luar jaringan (luring). Meskipun demikian, pembelajaran secara luring saat pandemi dapat menimbulkan berbagai tantangan baru dalam pengawasan kesehatan. Aktivitas pembelajaran secara luring yang efektif perlu didukung dengan sistem pengawasan kesehatan yang terintegrasi dan mampu menunjang rasa aman dalam beraktivitas di lingkungan perguruan tinggi dimana sistem tersebut belum dibahas oleh penelitian lain. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami kebutuhan akan sistem pengawasan kesehatan yang terintegrasi di lingkungan perguruan tinggi dengan mengambil perspektif warga Fasilkom UI sebagai pengguna. Penelitian ini menghasilkan rancangan desain sistem pengawasan kesehatan untuk Fasilkom UI bernama SI SEHAT yang dirancang menggunakan pendekatan user-centered design (UCD). Berdasarkan kebutuhan pengguna yang ditemukan melalui wawancara dan survei pengguna, sistem ini mengimplementasikan 15 fitur yang terdiri dari 11 fitur utama dan 4 fitur pendukung. Fitur utama meliputi berita, chatbot, contact tracing, check-in pengunjung, lapor diri, pendataan kasus positif, hotline, dasbor statistik, pencatatan sanitasi ruangan, pemantauan sanitasi ruangan, serta notifikasi pemberitahuan untuk mengkomunikasikan informasi penting. Sementara itu, fitur pendukung meliputi registrasi dan autentikasi, onboarding, kebijakan privasi, dan profil pengguna. Rancangan desain kemudian dievaluasi menggunakan usability testing (UT), wawancara kontekstual, dan system usability scale (SUS). Hasil dari UT menyatakan mayoritas task mendapatkan successrate sebesar 100% dengan nilai terkecil sebesar 33,3%. Sementara itu, SUS menghasilkan rata-rata skor untuk semua partisipan sebesar 78,6 yang jika diinterpretasikan secara huruf bernilai B+ sehingga sistem dinilai memiliki usability yang cukup baik untuk digunakan.

.....In 2022, universities are allowed to carry out hybrid learning after previously implementing an entirely online learning due to the COVID-19 pandemic. Offline learning is able to provide benefits that cannot be facilitated by online-only learning. As seen in other universities, Fasilkom UI is gradually returning to offline learning. However, offline learning during a pandemic poses new challenges in health surveillance. Effective offline learning activities need to be supported by an integrated health surveillance system that is able to enhance a sense of safety when doing activities in a university environment where the system has not been discussed in other studies. This study aims to explore the need for an integrated health surveillance system in universities by taking the perspective of the Fasilkom UI community members as users. This research resulted in the design of a health surveillance system for Fasilkom UI called SI SEHAT, which is

designed using user-centered design (UCD) approach. Based on the user needs discovered through user interviews and surveys, we designed a system with a total of 15 features consisting of 11 key features and 4 supporting features. The key features are news, chatbot, contact tracing, visitor check-in, self-report, illness cases recording, hotline, dashboard, area sanitation recording, area sanitation monitoring, as well as notifications to communicate important information. The supporting features are registration and authentication, onboarding, privacy policy, and user profile. The design is then evaluated using usability testing (UT), contextual interviews, and the system usability scale (SUS). The results from UT stated that the majority of tasks received a success rate of 100%, with the smallest value of 33.3%. Meanwhile, the design achieved an average SUS score of 78.6 for all participants, which when interpreted as letter grades is rated B+, indicating that the system has good usability.