

PERANCANGAN APLIKASI LAYANAN KESEHATAN BERBASIS *HEMOCARE* UNTUK MAHASISWA TELKOM UNIVERSITY

Hurum Maqhsurah¹, Taufiq Wahab² dan Intan Kusuma Ayu³

¹*Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi, Bandung, Jawa Barat 40257*

hurummaqhsrah@student.telkomuniversity.ac.id, niyadivacantik@telkomuniversity.ac.id,
intankusumayu@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada masalah kesehatan yang dihadapi mahasiswa di lingkungan kampus, termasuk kesulitan dalam mengakses layanan kesehatan yang memadai serta kurangnya kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan. Meskipun telah tersedia layanan kesehatan seperti konsultasi online, banyak mahasiswa yang tidak memanfaatkannya karena dianggap kurang efektif dan tidak praktis. Sebagai solusi atas permasalahan ini, diusulkan pengembangan aplikasi kesehatan berbasis *homecare* yang menyediakan layanan konsultasi medis online, pengiriman obat, dan informasi kesehatan. Dengan layanan ini, mahasiswa dapat menerima perawatan medis langsung di lingkungan yang nyaman dan akrab bagi mereka, memungkinkan mereka untuk tetap berada di tempat yang familier sambil mendapatkan perawatan yang tepat dan efektif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu mahasiswa mengatasi kendala dalam menjaga kesehatan mereka dengan cara yang lebih mudah dan terjangkau, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan dan kemandirian dalam perawatan diri. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuisisioner, yang kemudian dianalisis menggunakan matriks perbandingan dan analisis SWOT. Hasil dari tugas akhir ini adalah perancangan aplikasi yang memudahkan mahasiswa dalam perawatan mandiri tanpa harus bertatap muka secara langsung, serta memberikan akses ke layanan kesehatan berkualitas dengan menawarkan layanan medis di rumah, konsultasi dokter online, layanan antar obat-obatan, dan panggilan darurat.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi layanan kesehatan bagi mahasiswa, mengurangi hambatan dalam mendapatkan perawatan medis, serta memberikan solusi yang lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kata kunci: Aplikasi kesehatan, *Homecare*, Konsultasi medis online, Pengiriman obat, Mahasiswa, Telkom University.

Abstract

This research is based on health problems faced by students in the campus environment, including difficulties in accessing adequate health services and lack of awareness of the importance of maintaining health. Despite the availability of health services such as online consultations, many students do not utilize them because they are considered ineffective and impractical. As a solution to this problem, the development of a homecare-based health application that provides online medical consultation, medication delivery, and health information services is proposed. With this service, university students can receive immediate medical care in an environment that is comfortable and familiar to them, allowing them to remain in a familiar place while getting proper and effective care.

The purpose of this study is to help university students overcome obstacles in maintaining their health in an easier and more affordable way, and increase awareness of the importance of health and independence in self-care. Data collection methods in this research include observation, interviews, literature studies, and questionnaires, which are then analyzed using a comparison matrix and SWOT analysis. The result of this final project is the design of an application that facilitates students in self-care without having to meet face-to-face, and provides access to quality health services by offering home medical services, online doctor consultations, medication delivery services, and emergency calls.

This research is expected to improve the accessibility and efficiency of health services for students, reduce barriers to medical care, and provide solutions that are more practical and suitable for their needs.

Keywords: *Health application, Homecare, Online medical consultation, Medicine delivery, Students, Telkom University.*

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam teknologi digital telah mempermudah sector bisnis lebih mudah melakukan transaksi dan jual-beli tidak hanya sektor bisnis yang menggunakan teknologi ini, melainkan juga telah diperluas ke dunia kesehatan dan bidang kedokteran yang memanfaatkan perkembangan digital untuk memberikan kemudahan kepada pasien. (Linqto, 2024).

Pada dasarnya, perilaku sehat adalah upaya yang dilakukan individu untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan, baik secara fisik maupun non-fisik, dan menjadi bagian terpenting yang harus diterapkan oleh setiap orang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Penerapan perilaku sehat berlaku bagi semua anggota masyarakat, termasuk mahasiswa, yang merupakan bagian dari masyarakat tersebut (Sarwono, 2017). Dalam lingkungan kampus Telkom University dari hasil survei, kesehatan mahasiswa menjadi perhatian utama, namun seringkali menghadapi sejumlah tantangan yang menghambat akses terhadap layanan kesehatan yang memadai. Data hasil kuesioner yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami kendala saat ingin mendapatkan perawatan kesehatan ketika sedang sakit. Kendala-kendala utama yang dihadapi meliputi rasa takut atau ketidaknyamanan saat pergi ke klinik atau rumah sakit, jarak tempuh yang jauh, serta biaya transportasi yang tinggi.

Dikutip dari website focus.ultimagz.com (2019), Marcelliano, seorang mahasiswa desain komunikasi visual, menyatakan, “untuk jaga kesehatan saya sudah berusaha untuk istirahat yang cukup, banyak minum air putih, dan makan makanan bervitamin. Saya kan mahasiswa Desain banyak begadang dan lain-lain. Walaupun saya masih tinggal di rumah juga dan ada orangtua yang masak, pola hidup saya tuh masih kurang keatur juga karena selain sibuk dengan kuliah, masih harus ngurusin yang lain juga” Artikel ini menunjukkan bahwa kesibukan dan kurangnya perhatian, serta minimnya kesadaran dan

pengetahuan tentang pentingnya menjaga kesehatan, adalah faktor yang menyebabkan sebagian mahasiswa tidak mengutamakan kesehatan mereka. Kesibukan dalam hal akademik, terlibat dalam kegiatan organisasi kampus, menjadi hambatan bagi mahasiswa dalam memperhatikan kesehatan mereka dengan baik.

Meskipun telah ada layanan kesehatan yang tersedia di kampus, seperti konsultasi online gratis, namun masih banyak mahasiswa yang tidak memanfaatkannya. Karena metode komunikasi yang digunakan melalui situs website dan pesan WhatsApp nasional yang kemudian direspons oleh sistem mereka, karena itu dinilai kurang efektif dan tidak praktis bagi sebagian mahasiswa.

Maka dari itu Ide bisnis ini hadir untuk mengatasi masalah bagi mahasiswa dalam menghadapi kendala seperti jarak tempuh yang jauh, biaya transportasi tinggi, atau rasa tidak nyaman saat berkunjung ke klinik atau rumah sakit. Dalam mengatasi permasalahan tersebut salah satu solusinya yaitu dengan cara menyediakan platform aplikasi berbasis *homecare* yang menyediakan layanan konsultasi medis online, pengiriman obat, dan informasi seputar kesehatan, yang bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses layanan kesehatan yang dibutuhkan tanpa harus pergi ke klinik atau rumah sakit.

Dengan demikian, diharapkan platform ini dapat memberikan solusi yang lebih mudah, dan terjangkau bagi mahasiswa untuk mengatasi kendala-kendala yang mereka hadapi dalam menjaga kesehatan mereka serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan dan kemandirian dalam merawat diri. Serta platform ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi tentang layanan kesehatan terdekat apabila memerlukan penanganan lebih lanjut.

LANDASAN TEORI

Desain komunikasi visual adalah disiplin yang mengeksplorasi cara menyampaikan komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai media dengan fokus pada desain grafis. (Tinarbuko, 2015)

Menurut Susanto (dalam Augia Journal of Fine Arts Education, 2017), ilustrasi adalah seni menggambar yang digunakan untuk menyampaikan maksud atau tujuan secara visual.

Menurut Kusrianto dan Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:46), menyatakan bahwa warna digunakan untuk melengkapi gambar dan mencerminkan kondisi psikologis seniman dalam berkomunikasi.

Menurut Suriyanto Rustan (2020:10), susunan elemen dalam kotak-kotak berfungsi untuk mendukung isi dari pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Ford (Dewi, dkk., 2018: 33), Ford (Dewi, dkk., 2018: 33) menyebutkan bahwa design thinking adalah pendekatan untuk menyelesaikan masalah dengan fokus pada pengguna (user-oriented).

Menurut Wucius (1995), "Perancangan atau desain adalah proses penciptaan bentuk yang memiliki tujuan tertentu."

Aplikasi adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai antarmuka terhadap suatu sistem, yang mengubah data menjadi informasi yang relevan bagi pengguna dan sistem terkait (Nugroho et al., 2017).

Osterwalder dan Pigneur (Hermawan dan Pravitasari, 2013: 8) menyatakan bahwa Model Bisnis Kanvas adalah model bisnis yang secara visual menggambarkan dasar dari sebuah ide bisnis, termasuk bagaimana bisnis tersebut menciptakan, menyampaikan, dan menangkap nilai.

Menurut Ford (Dewi, dkk., 2018: 33), design thinking adalah sebuah pendekatan untuk menyelesaikan masalah dengan fokus pada pengguna (user-oriented). Tahapan yang terdiri dari Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test merupakan bagian integral dari proses design thinking.

METODE PENELITIAN (Capital, Bold, 12pt)

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Moleong, penelitian dengan metode kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang sedang berlangsung, terutama terhadap subjek atau objek yang bersangkutan. (Ma'ruf, 2017). Metode ini dianggap sesuai dan efisien untuk mengumpulkan data yang relevan dengan menjelaskan kondisi subjek atau objek berdasarkan fakta nyata yang ada, serta membuat gambaran yang sistematis dan akurat untuk menghasilkan data deskriptif. Hal ini memungkinkan seorang perancang untuk memahami kebutuhan subjek atau objek yang akan dibuat dalam suatu sistem.

Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner, dengan hasil akhir berupa rancangan aplikasi yang mendukung perawatan mandiri dan layanan kesehatan yang lebih efisien dan efektif.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan terhadap mahasiswa di sekitar Telkom University untuk memahami perilaku mereka. Observasi dilakukan di Telkom University Bandung dan juga mencakup pengamatan terhadap produk sejenis yang dapat digunakan sebagai referensi dalam perancangan prototipe aplikasi.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan para ahli di bidang terkait, seperti desainer UI/UX atau aplikasi, untuk mendapatkan informasi tentang proses perancangan media aplikasi. Wawancara juga dilakukan dengan salah satu mahasiswa yang pernah menggunakan aplikasi serupa dan dengan koordinator kesehatan kampus Telkomedika untuk memahami proses layanan kesehatan yang ada serta cara aplikasi dapat meningkatkan layanan tersebut.

Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa ingin mendapatkan akses layanan kesehatan *homecare*

tanpa harus bertatap muka secara langsung, seperti konsultasi dokter online, layanan antar obat-obatan, dan panggilan darurat. Target audiens adalah mahasiswa Telkom University berusia 17-23 tahun, dan kuesioner disebarluaskan secara online melalui Google Form.

Dalam penelitian ini, studi pustaka dilakukan dengan menggali data secara mendalam dari berbagai literatur, buku, majalah, jurnal, artikel, dan laporan untuk mendapatkan informasi atau data yang valid sebagai penguat. Buku-buku dan literatur yang digunakan mencakup teori aplikasi, UI/UX, serta teori Desain Komunikasi Visual (DKV) seperti warna, tata letak, dan ilustrasi, yang digunakan sebagai landasan dasar penelitian dan perancangan.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Konsep pesan pada perancangan ini berawal dari permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mengakses layanan kesehatan yang memadai dan praktis. Meskipun layanan kesehatan sudah tersedia, banyak mahasiswa yang enggan memanfaatkannya karena merasa bahwa prosedur yang ada kurang efisien dan tidak praktis. Mahasiswa seringkali merasa kesulitan mendapatkan perawatan yang dibutuhkan, terutama ketika mereka sakit, karena layanan yang ada tidak mudah diakses atau tidak memenuhi kebutuhan mereka secara efektif. Dengan latar belakang ini, aplikasi UniSehat dirancang untuk memberikan solusi yang praktis, dapat dipercaya, dan profesional, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah menjaga dan meningkatkan kesehatan mereka tanpa harus melalui proses yang rumit. Pesan inti dari perancangan ini adalah "Sehat itu mudah dengan UniSehat," yang menggambarkan komitmen aplikasi untuk menyediakan layanan kesehatan yang sederhana, efektif, dan mudah diakses bagi para mahasiswa.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan digunakan dalam perancangan adalah menciptakan sebuah media informatif dan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran target audiens. Fokus utama adalah menampilkan gambar-gambar yang indah dan relevan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan target pengguna, sehingga dapat menciptakan daya tarik visual yang kuat. Pemilihan warna, tipografi, dan ilustrasi disesuaikan dengan konsep desain yang mengedepankan kesederhanaan, profesionalisme, dan kenyamanan, serta mendukung pengalaman pengguna yang optimal. Tampilan visual dalam perancangan aplikasi ini sangat diutamakan, dengan memberikan desain yang menyenangkan dan intuitif, mulai dari pemilihan warna yang mencerminkan suasana tenang dan dapat dipercaya, hingga layout yang memudahkan navigasi pengguna. Selain layanan kesehatan, aplikasi ini juga menyajikan konten informatif seputar kesehatan, yang dirancang untuk mendidik dan memberdayakan pengguna dalam menjaga kesehatannya.

Dengan menerapkan konsep komunikasi pemasaran melalui metode model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share), aplikasi UniSehat diharapkan mampu menarik perhatian (Attention) mahasiswa melalui desain visual yang menarik dan kampanye informatif. Selanjutnya, aplikasi ini akan menumbuhkan minat (Interest) dengan menonjolkan manfaat dan kemudahan yang ditawarkan. Pengguna kemudian akan terdorong untuk mencari informasi lebih lanjut (Search) melalui platform yang tersedia. Setelah itu, mereka akan mengambil tindakan (Action) dengan mengunduh dan menggunakan aplikasi. Pengalaman positif yang didapatkan akan mendorong mereka untuk berbagi (Share) aplikasi ini dengan teman-teman melalui media sosial, sehingga aplikasi ini dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas

komunikasi dan memperluas jangkauan aplikasi UniSehat di kalangan mahasiswa.

Konsep Media

Dalam perancangan ini, media utama yang digunakan adalah aplikasi yang bersifat interaktif dan user-friendly. Aplikasi ini akan digunakan oleh pengguna untuk mengakses berbagai layanan kesehatan yang disediakan, serta mendapatkan informasi terkait kesehatan dengan mudah dan praktis. Melalui aplikasi ini, mahasiswa dapat melakukan konsultasi medis online, memesan layanan *homecare*, mengatur pengiriman obat, dan mengakses panggilan darurat. Penelitian ini mempelajari tentang kebutuhan dan preferensi pengguna dalam mengakses layanan kesehatan, serta bagaimana aplikasi ini dapat memberikan solusi yang efektif dan efisien. Aplikasi ini juga dirancang untuk mendukung kemudahan dalam navigasi dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal, dengan tampilan yang menarik dan intuitif.

Fitur yang tersedia antara lain konsultasi medis online, layanan *homecare*, pengiriman obat, emergency call, serta informasi kesehatan yang selalu diperbarui.

Konsep Visual

Ide visual yang akan dirancang dalam aplikasi UniSehat cocok untuk audiens pengguna adalah dengan menampilkan kesan yang praktis dan profesional. Desain ini akan memanfaatkan foto-foto dokter, ikon sederhana, dan tipografi SF Pro Text. Kombinasi warna yang digunakan terinspirasi dari tema warna seragam dokter, yaitu biru dongker (Dark Prussian Blue) dan biru tosca (Medium Aquamarine). Kombinasi ini memberikan kesan profesional,

segar, dan terpercaya, mencerminkan layanan yang praktis dan mendukung pengguna dengan baik.

Penggunaan tipografi SF Pro Text dipilih karena memberikan kesan nyaman untuk dibaca dan modern, sesuai dengan kebutuhan desain dan pengalaman pengguna yang diinginkan. Layout aplikasi ini dirancang dengan konsep yang bersih, modern, simetris, dan menggunakan whitespace agar elemen yang ditampilkan tidak terlalu padat. Konsistensi dalam tata letak, ukuran, dan jarak setiap komponen juga diperhatikan, sehingga desain terlihat rapi dan mudah dibaca.

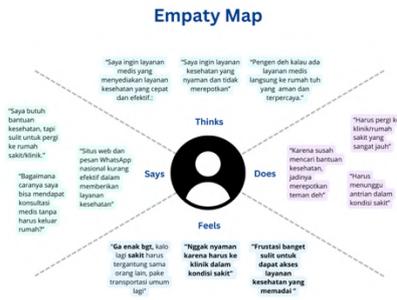
Logo yang dirancang berbentuk hati dengan ikon kesehatan mahasiswa, memberikan kesan sederhana, hangat, dan positif. Logo yang simpel dan mudah diingat oleh pengguna, serta menggunakan warna-warna yang sesuai dengan tema dan skema warna yang telah ditentukan sebelumnya.

Ikon yang dipilih untuk perancangan aplikasi dirancang secara sederhana dan fungsional, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami makna dari setiap ikon dan melakukan tindakan yang diperlukan.

Untuk menjangkau target audiens, aplikasi mobile ini dapat diunduh secara gratis melalui Play Store dan App Store. Selain itu, media pendukung seperti merchandise tersedia secara musiman pada event-event tertentu.

Proses Perancangan

Metode pertama dalam merancang aplikasi mobile adalah menggunakan metode empathy map. Empathy map bertujuan untuk memahami karakteristik dan situasi pengguna, sehingga dapat menjadi solusi yang membantu pengguna dalam memecahkan masalah dan membangun pemahaman terkait kebutuhan mereka. Empathy map ini dibagi menjadi empat aspek utama: Says, Thinks, Feels, dan Does.



Gambar 1. Emphaty Map
 (Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)

Metode kedua adalah Point of View, yang digunakan untuk memahami perspektif kebutuhan dan keinginan pengguna.



Gambar 2. Point of View
 (Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)

Metode ketiga, User Persona, menggambarkan calon pengguna aplikasi, sementara sitemap digunakan untuk memandu pengguna dalam memahami alur navigasi aplikasi.



Hale Venecille
 Age: 19
 Location: Medan, Sumatera Utara
 Occupation: Collage Student
 Status: Single

Hale adalah anak pertama dari tiga bersaudara. Seorang mahasiswi semester 2 di Bandung, Jawa Barat yang berasal dari Medan, Sumatera Utara. Satu hari Hale kurang sehat dan mengalami panas tinggi sehingga membuat Hale bingung ingin meminta bantuan kepada siapa.

Goals

- Memudahkan anak kost yang merantau jauh dari rumah mereka.
- Memudahkan dalam membeli obat tanpa keluar rumah.
- Mendapat layanan kesehatan dari rumah tanpa ke rumah sakit/klinik.

Personality

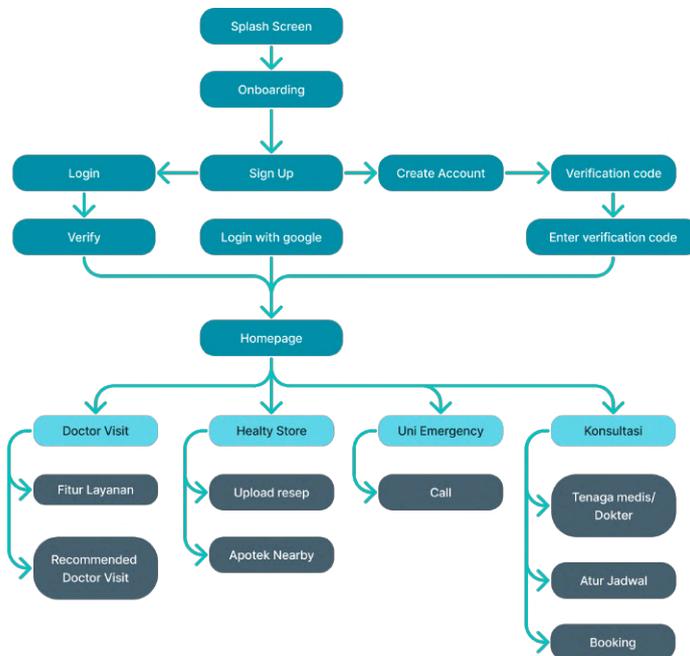
- Introvert
- Creativities
- Ambitious
- Passion

Frustrated

- Susah mencari rumah sakit/klinik.
- Susah mencari apotek terdekat.
- Tidak berdaya ke rumah sakit/klinik dan harus mengantri dalam kondisi sakit.

Gambar 3. User Persona
 (Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)

Metode Keempat adalah sitemap, yang digunakan sebagai panduan untuk membantu pengguna memahami alur dari aplikasi yang dirancang.



Gambar 4. Sitemap
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)

Hasil Perancangan

Pada perancangan aplikasi edukasi mengenai kesehatan Pada perancangan aplikasi ini mengenai layanan kesehatan mahasiswa diberikan nama “UniSehat” yang berasal dari dua kata yaitu “Uni” yang merujuk kepada “Universitas” atau “Universal” mahasiswa. Sedangkan kata “Sehat” yang berarti kesehatan. Logo yang digunakan dalam aplikasi ini menampilkan bentuk hati dan seorang mahasiswa yang sedang menuju ke arah kesehatan. Pada tahap perancangan logo ini, dilakukan penggabungan antara logogram (simbol grafis) dengan logotype (tulisan). Visual ini mengkomunikasikan pesan yang berhubungan dengan kesehatan mahasiswa, dengan menggunakan bentuk siluet yang menggambarkan identitas seorang mahasiswa yang sedang berusaha mencapai kesehatan.

Logogram ini dibuat sederhana dan simbolis, menggambarkan siluet orang dan bentuk hati untuk menyesuaikan dengan target audiens aplikasi, yaitu mahasiswa. Visual yang dibuat adalah desain flat dengan konsep negative space yang dimana “person” memiliki warna yang sama dengan background sehingga menciptakan efek negative space. Warna yang digunakan adalah warna biru toska yang sesuai dengan konsep warna yang telah dipaparkan sebelumnya.



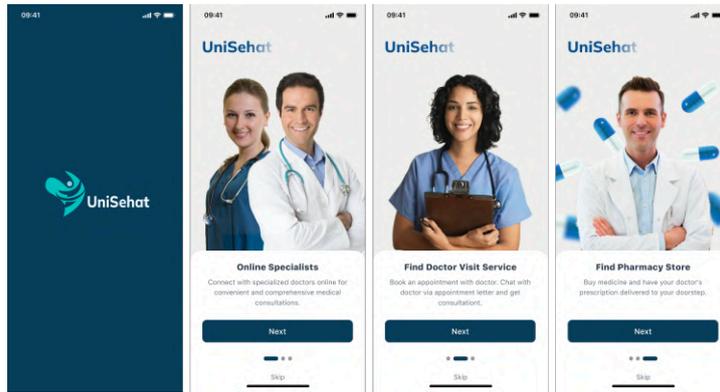
Gambar 5. Hasil Akhir Logotype dan Logogram UniSehat
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)

Jenis Ikon dan tombol yang digunakan dalam aplikasi mengikuti gaya desain flat dan akan berubah menjadi warna solid saat diklik, sehingga memudahkan pengguna dalam mengambil tindakan.

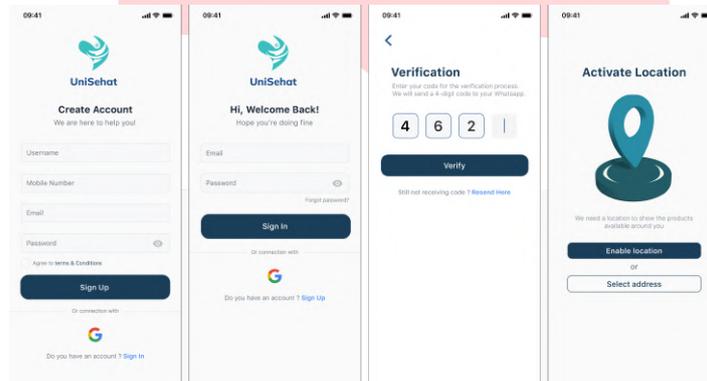


Gambar 6. Ikon dan Tombol Aplikasi
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)

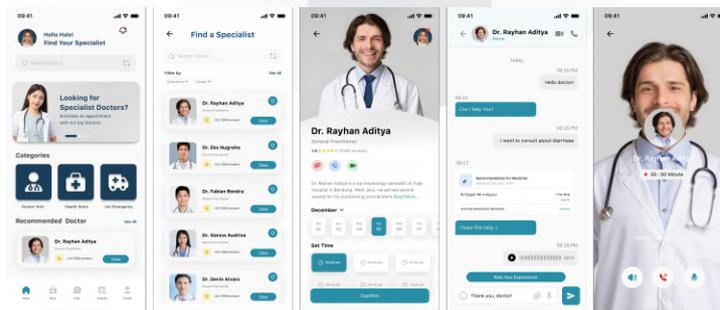
Berikut ini adalah hasil tampilan antarmuka pengguna (user interface) dari aplikasi yang telah dirancang.



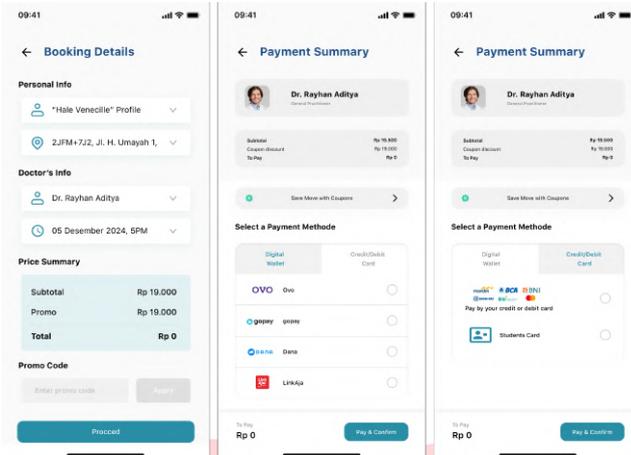
Gambar 7. Splash Screen & Welcome Screen
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)



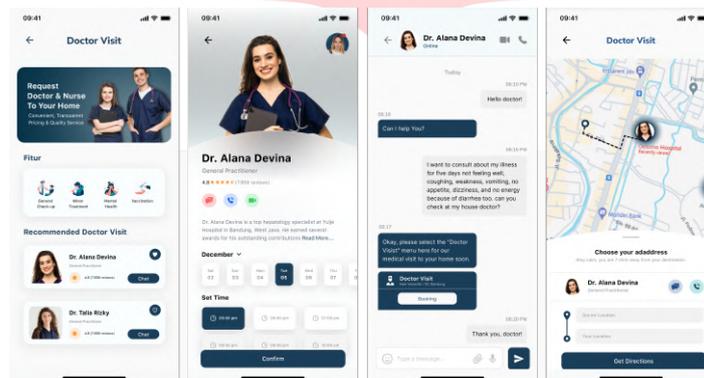
Gambar 8. Log in & Sign up
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)



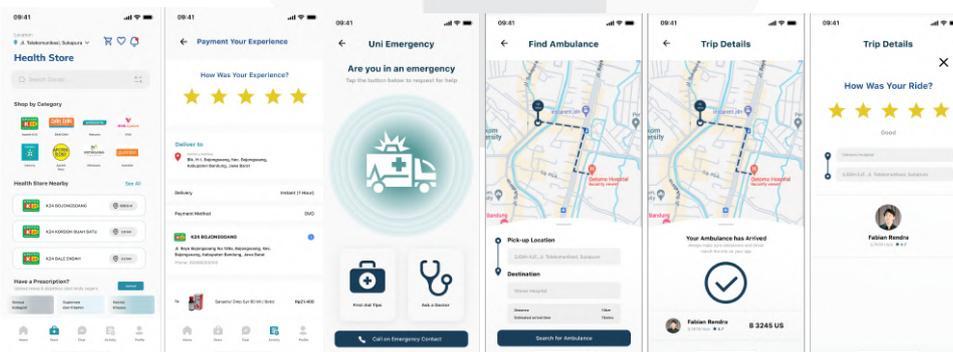
Gambar 9. Homepage, Home, Chat Doctor Consultation Progress
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)



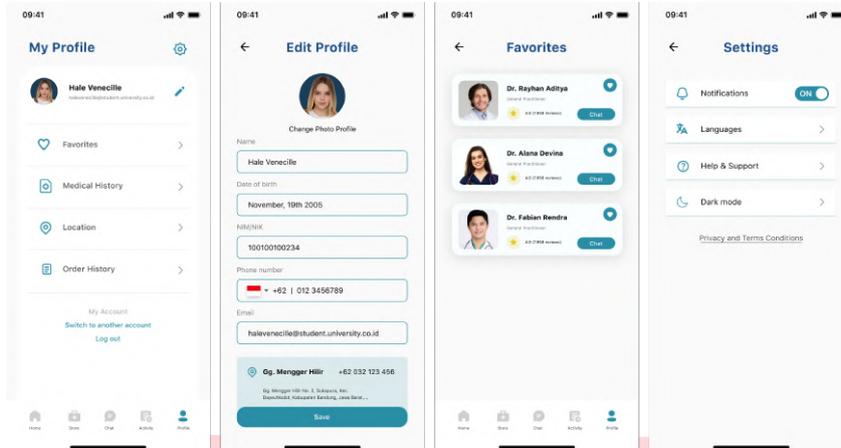
Gambar 10. Booking Details, Payment
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)



Gambar 11. Doctor Visit
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)



Gambar 12. Health Store, Uni Emergency
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)

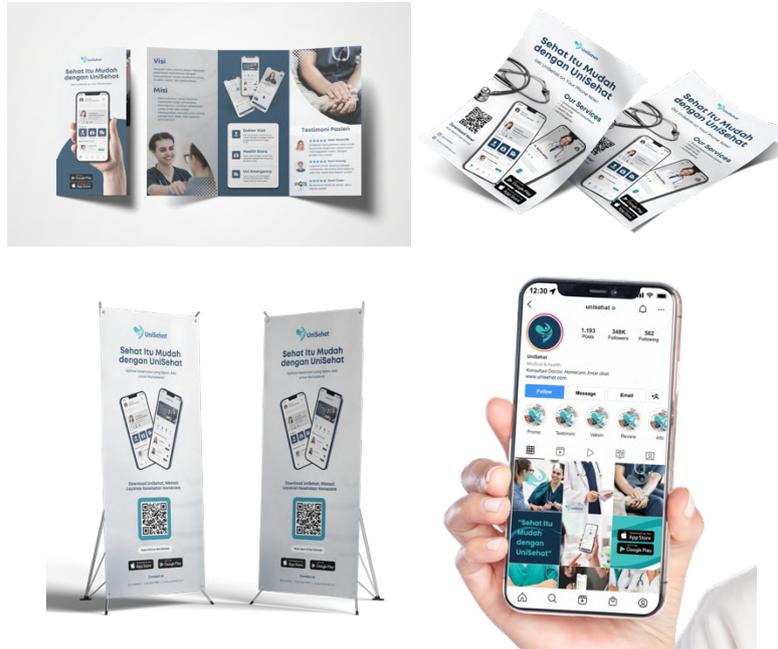


Gambar 13. Profile, Favorites, dan Settings
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)

Berikut ini adalah media pendukung yang akan digunakan untuk mempromosikan aplikasi yang telah dirancang.



Gambar 14. Merchandise
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)



Gambar 15. Brosure, Flyer, X-Banner, Media Sosial
(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa di Telkom University mengalami hambatan signifikan dalam mengakses layanan kesehatan, terutama karena keterbatasan akses, rendahnya kesadaran, serta pandangan negatif terhadap layanan kesehatan online. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkan aplikasi kesehatan berbasis *homecare* yang menawarkan layanan konsultasi medis online, pengiriman obat, dan informasi kesehatan. Aplikasi ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi layanan kesehatan bagi mahasiswa dengan menyediakan perawatan medis yang praktis, terjangkau, dan dapat diakses dari lingkungan yang nyaman. Inovasi utama aplikasi ini terletak pada pendekatan *homecare* yang secara khusus dirancang untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa, serta mendukung kemandirian mereka dalam menjaga kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, P. and Noviyanti, R. (2019) 'Visual Analysis Of Children Books Illustration As a Psychiatric Therapy', 6th Bandung Creative Movement 2019, 2019, pp. 356–360.
- Aldiansyah, M., & Fitryona, N. (2024). The Novel " Anak Rantau" by A. Fuadi as an Idea for Creating Illustrations. *V-art: Journal of Fine Art*, 3(1), 45-63.
- Angelica, M., Hidayat, D., & Adriyanto, A. R. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MOBILE APPS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL BAGI ANAK-ANAK. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(02), 177-186.
- Anggraini, L. S. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Aprilia, P. (2020, May 3). Perbedaan UI dan UX Beserta Contohnya (Lengkap!). Diakses April 24, 2024, dari Niagahoster Blog website: <https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>
- Astutik, M., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan software Lectora Inspire untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 107-114.
- Blumenthal, David, Elizabeth J. Fowler, Melinda Abrams, and Sara R. Collins. 2020. "Covid-19—Implications for the Health Care System." *New England Journal of Medicine* 383(15):1483–88.
- Dewi, S. K., Haryanto, E. K., & De Yong, S. (2018, October). Identifikasi Penerapan Design Thinking Dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. In *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2018* (pp. 33-38). State University of Surabaya
- Ekasari, D. P., & Hastuti, D. (2022). Rasionalitas Peresepan Antibiotika Pada Pasien di Klinik Telkomedika Health Center Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 3(1), 217-225.

- Fadhallah, R. A. (2021). Wawancara. Unj Press.
- Hermawan, A. & Pravitasari, R.J (2013). Business Model Canvas (Kanvas Model Bisnis). Akselerasi.id.
- Jones, Nancy L., Stephen E. Gilman, Tina L. Cheng, Stacy S. Drury, Carl V Hill, and Arline T. Geronimus. (2019) "Life Course Approaches to the Causes of Health Disparities." American Journal of Public Health 109(S1):S48–55.
- Media, K. C. (2020, October 12). Dokter Muda Akui Teknologi Digital Memudahkan Layanan Kesehatan Halaman all. Diakses April 24, 2024, dari [KOMPAS.com](https://www.kompas.com/sains/read/2020/10/12/211434823/dokter-muda-akui-teknologi-digital-memudahkan-layanan-kesehatan?page=all) website: <https://www.kompas.com/sains/read/2020/10/12/211434823/dokter-muda-akui-teknologi-digital-memudahkan-layanan-kesehatan?page=all>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. Jurnal Transformatika, 14(2), 86-91.
- Putra, G. M. S., Wahab, T., & Apsari, D. (2020). Perancangan Aplikasi Media Informasi Pengenalan Profesi Arsitek Kepada Masyarakat. eProceedings of Art & Design, 7(2).
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R. and Setiawan, P. (2018) 'Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer', Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia), 3(02), p. 219. doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- Saffer (2010). Designing for Interaction Second Edition: Creating Innovative Applications and Devices. New Riders.

- Salsabila, Z., Siswanto, R. A., & Suprayogi, B. M. (2023). PERANCANGAN APLIKASI FEMCARE SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN REPRODUKSI PADA REMAJA PEREMPUAN. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Sarwono, S. (2017). *Sosiologi Kesehatan* (Siti (ed.); Cetekan Ke). Yogyakarta: Gajah Mada University Press Anggota IKAPI.
- Siregar, M., & Permana, I. (2016). Rancang bangun aplikasi berbasis mobile untuk navigasi ke alamat pelanggan TV berbayar (studi kasus: Indovision cabang Pekanbaru). *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 82-94.
- Siwi, R. K, Wahab, T, Eridani, F. (2022). PERANCANGAN APLIKASI DONOR DARAH BERBASIS MOBILE DI KOTA BANDUNG. *eProceedings of Art & Design*.
- Sriwitari, Ni Nyoman dan I Gusti Nyoman Widnyana. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.
- Vallendito, B. (2020) 'Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking', Barly Vallendito, p. 30.
- Wong, wucius, (1995), *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, Bandung : ITB
- Yang, C. K. (2019). Fokus Kesehatan. Diakses April 24, 2024, dari fokus.ultimagz.com website: <https://fokus.ultimagz.com/articles/kesehatan-mahasiswa/#opini-mereka-1>
- Zheng, Si-qian, Li Yang, Peng-xiang Zhou, Hui-bo Li, Fang Liu, and Rong-sheng Zhao. (2021) "Recommendations and Guidance for Providing Pharmaceutical Care Services during COVID-19 Pandemic: A China Perspective." *Research in Social and Administrative Pharmacy* 17(1):1819–24.