

Aplikasi Berbasis Android Tentang Pembelajaran Pola Hidup Bersih dan Sehat

Deni Andrian¹, Dini Faisal²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email : deniandrian44@gmail.com

Submitted: 2022-08-15

Accepted: 20-08-20

Published: 2022-09-30

DOI: 10.24036/dekave.v11i3.114148

ABSTRAK

Covid-19 merupakan penyakit menular jenis baru yang menjadi permasalahan besar bagi setiap masyarakat diseluruh dunia saat ini, tak terkecuali di Indonesia. Covid-19 sendiri merupakan keluarga besar dari penyakit yang juga sempat menjadi pandemi di dunia yaitu SARS dan MERS. Faktor penyebaran yang cepat menjadi kendala tersendiri bagi pihak-pihak yang menangani covid-19, seperti pola hidup yang tidak sehat menjadikan penyebaran covid-19 meningkat seiring berjalannya waktu. Dari permasalahan ini peneliti merancang sebuah aplikasi sederhana sebagai media pembelajaran berbasis android untuk membantu mengingatkan masyarakat dalam penanganan virus Covid-19 melalui pola hidup bersih dan sehat. Memakai tata cara 4D (*Four D*) yang dbesarkan oleh S.Thiagarajan Dorothy S.Semmel dan Melvyn I.Semmel, yang dimulai dengan pengumpulan informasi memakai tata cara Angket (Kusioner) dan *Literature*, dilanjutkan dengan *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), serta *Disseminate* (Penyebaran). Hasil perancangan kemudian di validasi kepada ahli media, rancangan dikembangkan sesuai saran dari validator. Hasil akhir perancangan berupa sebuah aplikasi edukasi/pembelajaran Covid-19 dengan 7 fitur utama. Fitur-fitur ini antara lain yaitu pengenalan covid-19, gejala covid-19, protokol kesehatan, cek resiko covid, cara mencuci tangan, olah raga rumah, dan cara menjaga daya tahan tubuh.

Kata Kunci : Aplikasi, Covid-19, Pola Hidup Sehat, Android

Pendahuluan

Pola hidup sehat merupakan style hidup yang lebih berfokus pada kesehatan, baik itu dalam sikap, santapan serta sebagainya yang menuju pada hidup lebih sehat baik jasmani ataupun rohani. Pola hidup sehat merupakan sesuatu keadaan dimana mental, raga serta kondisi sosial terpelihara dengan normal, bukan cuma tidak terserang penyakit pada diri manusia saja. Khasiat dari pelaksanaan pola hidup sehat

antara lain merupakan membuat tidur bermutu, membuat benak lebih positif, membuat badan lebih bergairah, menghindari bermacam berbagai penyakit serta masih banyak lagi khasiat yang bisa diperoleh dari melindungi pola hidup secara benar.

Menjaga pola hidup pada masa pandemik Covid-19 menjadi poin penting dalam usaha menghindari terjangkit atau tersebarnya virus Covid-19, Menjaga pola hidup secara baik maka tubuh akan tetap fit dan bugar sehingga imun menjadi lebih baik yang mana hal ini berfungsi mempertahankan tubuh dari serangan virus maupun penyakit dari luar tubuh. Adapun aktivitas atau pola hidup yang dapat meningkatkan imun tubuh antara lain yaitu, istirahat yang cukup, minum air putih yang cukup, makan makanan sehat dan mengkonsumsi vitamin, dan menjaga ke higienisan dengan selalu mencuci tangan.

Coronavirus Disease 2019(COVID- 19) merupakan penyakit meluas yang diakibatkan oleh Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2(SARS- CoV- 2). SARS- CoV- 2 ialah coronavirus tipe baru yang belum sempat diidentifikasi tadinya pada manusia. Terdapat paling tidak 2 tipe coronavirus yang dikenal menimbulkan penyakit yang bisa memunculkan indikasi berat semacam Middle East Respiratory Syndrome(MERS) serta Severe Acute Respiratory Syndrome(SARS).

Sebagian ciri serta indikasi peradangan COVID- 19 yang lumayan universal ialah indikasi kendala respirasi kronis semacam demam, batuk serta sesak nafas. Masa inkubasi rata- rata 5- 6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Pada permasalahan COVID- 19 yang berat bisa menimbulkan pneumonia, sindrom respirasi kronis, kandas ginjal, serta apalagi kematian. Salah satu upaya yang bisa dicoba warga supaya bebas dari covid 19 ialah dengan melindungi Sistem imunitas badan. Sistem imunitas badan ialah garis proteksi utama buat melawan bermacam mikroba meluas, salah satunya virus COVID- 19. Sistem imunitas badan manusia bekerja sejauh waktu buat membuat badan senantiasa sehat. Oleh karena itu, berarti buat kita senantiasa mempraktikkan pola hidup sehat buat senantiasa melindungi imunitas badan, semacam konsumsi santapan sehat serta bergizi, olahraga, dan istirahat dengan lumayan.

Bersamaan berkembangnya era pasti manusia perlu perlengkapan yang mutahir serta efektif buat keperluan tiap hari, serta telepon pintar ataupun biasa diketahui dengan Smartphone muncul selaku kebutuhan nyaris seluruh orang. Terpaut

dengan kasus pola hidup bersih serta sehat di tengah pandemik covid 19, diperlukan teknologi buat mempermudah warga mengendalikan pola hidup bersih serta sehat yang menggunakan kecanggihan Smartphone. Salah satu sistem pembedahan Smartphone yang dibesarkan merupakan sistem pembedahan Android. Smartphone dengan sistem pembedahan Android dikala ini banyak dipakai di warga disebabkan Android mempunyai banyak kelebihan. Android bertabiat open source, sehingga pengembangan aplikasi jadi lebih gampang dengan Android sampai bisa memasuki ke warga dengan kilat. Tidak hanya itu, banyaknya Smartphone dengan sistem pembedahan Android dengan harga yang terjangkau pula jadi pendukung banyaknya yang mengenakan Smartphone.

Oleh karena itu berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa media teknologi yang tepat digunakan sebagai media edukasi dan informasi mengenai pengenalan pola hidup bersih dan sehat pada masa pandemik COVID 19 ini adalah aplikasi mobile, Menurut Rustan (2020:66) Apps/Aplikasi memiliki beberapa jenis-jenis konten yang umum di gunakan pada saat ini, yaitu:

a. *Gaming Apps*

Aplikasi untuk bermain game, merupakan kategori paling populer diantara jenis-jenis apps.

b. *Business Apps*

Aplikasi untuk menunjang produktivitas bisnis sehari-hari.

c. *Shopping Apps*

Aplikasi Ecommerce untuk berbelanja.

d. *Sosial Media Apps*

Aplikasi media sosial.

e. *Lifestyle Apps*

Kategori yang paling beragam, mulai dari aplikasi fashion, kesehatan, olahraga, kuliner, dll.

f. *Educational Apps*

Educational maksudnya adalah aplikasi ini ditujukan untuk belajar secara mandiri, bukan aplikasi lembaga pendidikan.

g. *Entertainment Apps*

Aplikasi untuk menonton TV/video dan mendengar musik.

h. *Travel Apps*

Aplikasi yang menyediakan bantuan saat bepergian.

i. *Utility Apps*

Aplikasi untuk berbagi keperluan sehari-hari.

Nantinya proses yang akan dilakukan untuk pengerjaan aplikasi ini yaitu dimulai dari pengumpulan data, mind mapping, wireframe/sketsa kasar aplikasi, penentuan desain, font, dan warna, dan yang terakhir pemrograman. Dalam perancangan desain dengan menentukan tampilan UI yang baik menjadi fokus utama dalam perancangan aplikasi yang mana *User Interface* sendiri merupakan bagian dari suatu sistem data yang memerlukan interaksi pengguna buat membuat input serta output (Satzinger (2010: 530).

Perancangan aplikasi mobile tadinya juga telah dicoba oleh Putri (2017) dengan judul “Perancangan Aplikasi Android Museum Adityawarman”. Putri menjelaskan aplikasi ini bertujuan memudahkan turis/wisatawan dalam menemukan data yang diperlukan tentang museum adityawarman, sehingga dapat meningkatkan daya tarik wisatawan dan juga memajukan pariwisata dan kebudayaan sumatera barat. Pada aplikasi Putri menjelaskan bahwa aplikasi ini di rancang untuk meningkatkan daya tarik dengan tujuan promosi, berbanding terbalik dengan aplikasi yang penulis rancang yaitu, dengan tujuan memberikan edukasi berupa topik tentang pola hidup bersih dan sehat pada masa pandemic covid-19, dengan maksud agar aplikasi yang dirancang dapat membantu mengurangi/mencegah penyebaran virus covid-19.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis akan membuat sebuah aplikasi yang memberikan edukasi mengenai pola hidup bersih dan sehat dengan mengangkat topik covid-19, yang mana hal ini bertujuan memberikan edukasi terkait pencegahan, penanganan, hingga hal-hal yang dapat membantu selalu sehat dan tetap bugar dalam menjalankan aktifitas dimasa pandemik covid 19.

Metode

Tata cara yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini merupakan tata cara 4D(four D). Tata cara ataupun model 4D merupakan tata cara riset serta pengembangan yang digunakan buat meningkatkan fitur pendidikan. Model 4D

dibesarkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, serta Melvyn I. Semmel pada tahun 1974.



Gambar 1. Metode perancangan 4D

1. Define (Pendefinisian)

Tahapan *define* adalah tahapan pendefinisian terkait syarat pengembangan, sederhananya pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam hal ini pengembang menggunakan pengumpulan data sebagai acuan pendefinisian dengan 2 metode yaitu observasi dan angket.

2. Design (Perancangan)

Tahap *Design* adalah tahap perancangan menggunakan data informasi yang telah di mind mapping lalu di ubah dalam bentuk pesan visual, pesan inilah yang nantinya menjadi konsep desain dari aplikasi.

3. Develop (Pengembangan)

Tahapan *development* adalah tahap pengembangan, yaitu setelah pembuatan karya maka karya akan dikembangkan setelah mendapatkan hasil dari beberapa aspek, yaitu melalui respon, reaksi, dan komentar dari penguji.

4. Disseminate (Penyebaran)

Tahap *Disseminate* ialah tahap penyebarluasan, yang dilakukan dengan cara berikut:

1) Melaksanakan Ujian Akhir

Melakukan penyempurnaan Karya Hasil Perancangan sesuai saran, arahan dan masukan dari Dosen Penguji dan Dosen Pembimbing.

2) Media Pendukung

Setelah Pelaksanaan Ujian Akhir, Aplikasi Tetap Sehat ini akan disebar dan pada tahap penyebaran Aplikasi akan didukung dengan media lainnya.

Pembahasan

Perancangan pada aplikasi ini akan menggunakan metode 4D yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Tahap pertama diawali dengan pendefinisian yaitu mengumpulkan data-data serta informasi yang nantinya akan digunakan sebagai dasar perancangan. Konsep desain UI yang digunakan pada perancangan ini memberikan kesan nyaman, modern, dan mudah digunakan yang didalamnya terdiri dari ilustrasi-ilustrasi menarik, font yang mudah dibaca, warna-warna yang nyaman di pandang.

Data atau informasi yang digunakan pada perancangan didapatkan dengan menggunakan dua metode yaitu observasi dan kuesioner, data observasi didapat melalui buku, internet, dan jurnal sedangkan data kuesioner didapat melalui keterlibatan 10 reponden dengan rentang umur 15-30 tahun.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan yang menggunakan ilustrasi, font, dan warna sebagai komponen utama dengan konsep interaktif. Ilustrasi yang digunakan mencakup gambaran interaksi, penanganan, tips-tips, dan tampilan sosial pada masa pandemic covid-19. *Font/Tipografi* yang digunakan pada aplikasi tetap sehat ini yaitu *typeface sans serif*, *Gotham family font*, dan *Montserrat family font* yang memberikan kesan modern serta kemudahan pembacaan teks.

Tabel 1. Jenis font yang digunakan dalam perancangan aplikasi Tetap Sehat

NO	Nama Font	Alfabet	Keterangan
1	Sans Serif	ABCDEF GHIJKLM - NOPQRSTU VWXYZ abcdefghijklmnopqrstu- vwxyz	Tegas, Fungsional, dan Modern
2	Gotham	ABCDEF GHIJKLM - NOPQRSTU VWXYZ a b c d e f g h i j k l m - nopqrstuvwxyz	Tegas, kokoh, dan jelas
3	Montserrat	ABCDEF GHIJKLM - NOPQRSTU VWXYZ abcdefghijklmnopqrstu- vwxyz	Elegan, modern, dan universal

Proses perancangan aplikasi Tetap Sehat, dimulai dari perancangan desain dan layout dengan menggunakan software Adobe Illustrator dan Adobe XD, pada software tersebut dilakukan penentuan tata letak layout, ilustrasi, penentuan font, dan

pemilihan warna. Setelah melalui proses perancangan desain dan layout maka dilanjutkan dengan pengcodingan/pemrograman, software yang digunakan pada proses ini yaitu Android Studio dengan menggunakan bahasa program Java sebagai dasar script. Setelah proses pemrograman selesai barulah masuk tahap uji coba pada perangkat smartphone berbasis android dengan sistem operasi minimal android 4.4 (KitKat).



Gambar 4.20 Logo Aplikasi

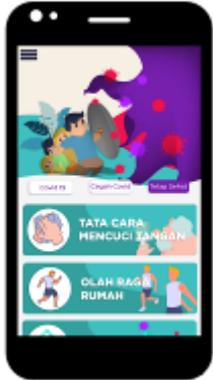
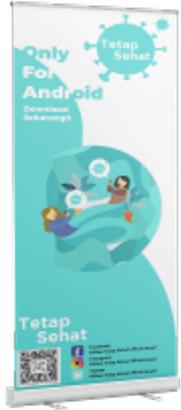


Gambar 4.22 Hasil Rancangan Aplikasi “Tetap Sehat”

Penentuan spesifikasi pada produk ini memerlukan kematangan baik dari segi ukuran, media, konsep, dan harga yang akan dikeluarkan dalam tahap produksi. Aplikasi “Tetap Sehat” memiliki beberapa media pendukung yang akan berfungsi sebagai promosi dari produk utama sehingga target audience lebih mudah untuk menemukan produk utama tersebut. Media pendukung dari aplikasi

“Tetap Sehat” ini berjumlah 7 media dengan karakteristik desain seperti media utama.

Tabel 2. Detail Media Utama dan Media Pendukung dalam perancangan Aplikasi Tetap Sehat

NO	Produk	Ukuran	Material	Desain
1	Aplikasi Tetap Sehat	1280x720 px	Aplikasi	
2	X Banner	60 x 160 cm	Flexy	
3	Kalender	20x15 cm	Glossy	

4	Mug	8x10 cm	Keramik	
5	Flyer	14x21 cm	Art paper	
6	Facebook	1080x1920 px	Facebook Post	
7	Instagram	1080x1080 px	Feed post	
8	Twitter	1080x1920 px	Tweet post	

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, dimulai dari menentukan masalah, pengumpulan data, analisis data, dan pengolahan data maka dihasilkan sebuah perancangan berupa aplikasi dengan konsep edukasi informasi mengenai pola hidup bersih dan sehat tentang covid-19 dengan nama “Tetap Sehat” yang ditujukan kepada masyarakat umum khususnya pengguna smartphone dengan sistem operasi android yang menginginkan/membutuhkan informasi mengenai pola hidup sehat. Adanya aplikasi sebagai media utama, maka dibuat pula beberapa media pendukung, antara lain x banner, kalender, mug, flyer, facebook, Instagram, dan twitter.

Rujukan

Surianto Rustan. (2020). LAYOUT2020. Jakarta. CV.Nulisbuku Jendela Dunia, 2020.

Satzinger, Jackson, Burd. 2010. System Analysis and Design with the Unified Process.
USA: Course Technology, Cengage Learning.

PUTRI, R. J., Zubaidah, M. S., Dini Faisal, S. D., & Ds, M. (2017). Perancangan Aplikasi Android Museum Adityawarman. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2).