

GAMBARAN KARAKTERISTIK DAN TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SKRINING VAKSINASI COVID-19 : VABLIK

Shafa Dimas Saputra¹, Swandari Paramitha², Agustina Rahayu Magdaleni³

¹*Program Studi Kedokteran, Fakultas Kedokteran, Universitas Mulawarman.*

²*Laboratorium Ilmu Kesehatan Masyarakat Fakultas Kedokteran, Universitas Mulawarman.*

³*Laboratorium Ilmu Fisiologi Fakultas Kedokteran, Universitas Mulawarman.*

Email:

Dikirim : 10 Maret 2022
 Diterima : 28 Oktober 2022
 Diterbitkan : 31 Oktober 2022

ABSTRACT

COVID-19 (Coronavirus Disease) is an infectious respiratory disease caused by SARS-CoV-2. Vaccination is one of the efforts to prevent COVID-19. There are certain individuals or groups that should not be vaccinated. Fortunately, Technology and digitalization have facilitated human works, including the COVID-19 vaccination screening process. The Android-based smartphone application intended for COVID-19 vaccination screening process is named VABLIK (Aplikasi Skrining Vaksinasi COVID-19 untuk Publik – COVID-19 Vaccination Screening Application for Public). This application was developed in a joint effort between students and lecturers of Medicine Study Program, Faculty of Medicine, Mulawarman University, and students and lecturers of Computer Science/Informatics Study Program, Faculty of Engineering, Mulawarman University. VABLIK was developed as a pre-screening for contraindication for COVID-19 vaccination that can be performed by general public. The aim of this research is to get the overview of respondents' characteristics and satisfaction level towards VABLIK application. The users' satisfaction level was measured based on the satisfaction towards the performance and the user interface of the application. This research is a descriptive research with 84 respondents. The respondents in this research were the residents of Samarinda City that participated in Mulawarman University Student Community Service. The result showed that 69 respondents were in the age range of 18-25 years old, 54 respondents were female, 71 respondents (84.5%) were high school graduate or equivalent, 23 respondents (27.4%) were using Samsung smartphone, 29 respondents were using smartphones with Android 10 version operating system, and 79 respondents (94%) were satisfied when using VABLIK application.

Keywords: VABLIK Application, Satisfaction Level, COVID-19 Vaccination.

Keywords : *VABLIK application, Satisfaction levels, COVID-19 vaccination*

PENDAHULUAN

Coronavirus Disease (COVID-19) telah menjadi masalah kesehatan di dunia akibat tingkat penularan yang cepat. Menurut *World Health Organization* (2021) per tanggal 9 Oktober 2021 jumlah konfirmasi kasus positif Covid-19 dunia adalah sebanyak 236.599.025. Menurut data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2021). Jumlah kasus positif terkonfirmasi yaitu sebanyak 4.227.038 per tanggal 09 Oktober 2021. Menurut Dinas Kesehatan Samarinda (2021), pada Provinsi Kalimantan Timur jumlah kasus positif terkonfirmasi sebanyak 157.298. Pada Kota Samarinda jumlah kasus positif terkonfirmasi sebanyak 22.111.

Penyebaran dan tingginya kasus COVID-19 dapat dihambat melalui program vaksinasi. Terdapat beberapa kriteria individu atau kelompok yang tidak boleh divaksinasi COVID-19. Hal tersebut membuat individu dianjurkan memeriksakan kondisi kesehatannya terlebih dahulu sebelum datang ke tempat pelayanan vaksinasi COVID-19 (Satgas COVID-19, 2021). Berdasarkan data dari Kemenkes RI (2021), target vaksinasi COVID-19 di Indonesia yaitu sebesar 70 % dari total penduduk atau sebanyak 185 juta jiwa. Per tanggal 9 Oktober 2021 jumlah masyarakat yang telah divaksin pada dosis pertama baru sebesar 36 %, dan dosis kedua hanya sebesar 20,6%.

Beberapa kriteria individu atau kelompok tidak boleh dilakukan vaksinasi COVID-19. Kelompok tersebut yaitu orang yang mengalami alergi berat setelah divaksinasi COVID-19 sebelumnya (vaksinasi dosis 1) dosis kedua, orang yang mengidap penyakit autoimun seperti lupus, maka vaksinasi ditunda jika sedang dalam kondisi akut atau belum terkendali, orang yang sedang mendapat pengobatan untuk gangguan pembekuan darah, kelainan darah, defisiensi imun dan penerima produk darah/transfusi, orang yang sedang mendapat pengobatan immunosupresan seperti kortikosteroid dan kemoterapi, dan orang yang memiliki penyakit jantung berat dalam keadaan sesak (PAPDI, 2021).

Teknologi dan digitalisasi sudah mulai mempermudah segala pekerjaan manusia, termasuk untuk pelaksanaan skrining vaksinasi COVID-19 (Setiowati *et al.*, 2021). Aplikasi kesehatan digital juga dapat digunakan di daerah pedesaan di mana hambatan, seperti jarak yang jauh ke rumah sakit, menyulitkan pemantauan, konsultasi, atau perawatan pasien. Aplikasi kesehatan digital dengan kemampuan komunikasi jarak jauh dapat menjadi solusi. Karena masalah ini, pasien dapat mengatasi masalah kesehatannya secara lebih mandiri.(Albrecht *et al.*, 2016). Berdasarkan hal tersebut maka tulisan ini bermaksud menjelaskan tentang pembuatan aplikasi skrining vaksinasi COVID-19 untuk masyarakat umum.

Penelitian mengenai pembuatan aplikasi skrining vaksinasi Covid-19 yang ada di Indonesia masih terbatas dan belum dilakukan uji coba pada suatu populasi. Peneliti melihat kecenderungan bahwa aplikasi skrining vaksinasi Covid-19 memiliki potensi untuk dikembangkan melihat dari target vaksinasi serta keterbatasan masyarakat melakukan skrining mandiri ke

fasilitasi Kesehatan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat aplikasi skrining mandiri vaksinasi Covid-19 berbasis Android dan menilai kualitas aplikasi tersebut melalui uji coba terhadap kelompok masyarakat di kota Samarinda. Peneliti memilih untuk membuat aplikasi kesehatan ini sebagai pra skrining yang dapat digunakan oleh masyarakat agar mereka dapat mengetahui apakah mereka memiliki penyakit yang merupakan kontraindikasi vaksinasi Covid-19 atau tidak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat serta menerapkan aplikasi yang berguna untuk pra skrining vaksinasi covid-19 untuk masyarakat umum. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran karakteristik responden serta menilai tingkat kepuasan pengguna aplikasi skrining vaksinasi Covid-19 pada masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Responden pada penelitian ini yaitu sebanyak 84 orang yang merupakan masyarakat Kota Samarinda yang berpartisipasi dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata Universitas Mulawarman tahun 2021. Data pada penelitian ini diambil menggunakan kuisioner kepuasan pengguna aplikasi berdasarkan indikator ISO (International Organization for Standardization) 9126.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Gambaran karakteristik responden pengguna aplikasi vablik

Usia	Frekuensi	Persentase
18-25 tahun	69	82,1
26-45 tahun	7	8,3
46-65 tahun	8	9,5
Total	84	100,0

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	30	35,7
Perempuan	54	64,3
Total	84	100,0

Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Persentase
SD	1	1,2
SMP	2	2,4
SMA	71	84,5
Perguruan Tinggi	10	11,9
Total	84	100,0

Pada penelitian ini, didapatkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 18-25 tahun yaitu sebanyak 69 responden (82,1%). Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan

yaitu sebanyak 54 responden (64,3%). Mayoritas responden memiliki pendidikan terakhir SMA sederajat yaitu sebanyak 71 responden (84,5%).

Tabel 2. Gambaran merek *smartphone* dan versi android dari pengguna aplikasi Vablik

Merk Smartphone	Frekuensi	Persentase
Vivo	14	16,7
Oppo	22	26,2
Realme	13	15,5
Samsung	23	27,4
Xiaomi	12	14,3
Total	84	100,0
Versi Android	Frekuensi	Persentase
Versi Android 5	3	3,6
Versi Android 7	11	13,1
Versi Android 8	9	10,7
Versi Android 9	14	16,7
Versi Android 10	29	34,5
Versi Android 11	17	20,2
Versi Andorid 12	1	1,2
Total	84	100,0

Pada penelitian ini, didapatkan bahwa mayoritas responden saat mengoperasikan aplikasi Vablik menggunakan merek *smartphone* Samsung yaitu sebanyak 23 responden (27,4 %). Pengguna aplikasi mayoritas menggunakan *smartphone* dengan versi android 10 yaitu sebanyak 29 responden (34,5%)

Tabel 3. Tingkat kepuasan pengguna aplikasi Vablik per item pertanyaan.

No	PERTANYAAN	Tingkat Kepuasan (%)				
		Sangat Tidak Puas	Tidak Puas	Netral	Puas	Sangat Puas
1.	Anda merasa puas dengan desain aplikasi VABLIK (mencakup desain logo, desain ikon, desain tombol, tata letak dan penggunaan warna untuk latar belakang)	0	1,2	14,3	58,3	26,2
2.	Anda merasa puas dengan warna huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada aplikasi VABLIK	0	3,6	16,7	54,8	25
3.	Anda merasa puas dengan ukuran huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada aplikasi	0	3,6	16,7	56	23,8

VABLIK

4.	Anda merasa puas dengan jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada aplikasi VABLIK	2,4	0	20,2	52,4	25
5.	Anda merasa puas dengan ukuran tombol pada halaman di aplikasi VABLIK	2,4	1,2	21,4	60,7	14,3
6.	Anda merasa puas dengan fungsi tombol pada halaman di aplikasi VABLIK	2,4	0	27,4	51,2	19
7.	Anda merasa puas dengan penulisan pada halaman di aplikasi VABLIK	0	1,2	29,8	51,2	17,9
8.	Anda merasa puas dengan tampilan halaman pemberitahuan di aplikasi VABLIK	0	0	23,8	53,6	22,6
9.	Anda merasa puas dalam menggunakan aplikasi VABLIK	0	6	20,2	52,4	21,4
10.	Aplikasi VABLIK tidak mengalami error saat dioperasikan selama pengujian (aplikasi tiba-tiba tertutup, aplikasi tiba-tiba tidak bisa dibuka, salah satu atau lebih komponen aplikasi tidak bisa digunakan, aplikasi menyampaikan pesan error saat dibuka, atau masalah lain yang dialami pengguna saat aplikasi dibuka dan dijalankan)	0	0	17,9	42,9	39,3
11.	Halaman pemberitahuan (notification) selalu muncul di akhir aplikasi VABLIK	1,2	2,4	17,9	59,5	19

Pada item pertanyaan nomor 1 mengenai kepuasan pengguna terhadap desain aplikasi VABLIK, didapatkan bahwa mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 58,3%. Pada halaman depan, pengguna akan melihat halaman awal berupa penjelasan tentang aplikasi VABLIK. Selanjutnya, pengguna dapat langsung melihat pertanyaan pertanyaan skrining yang mencakup jenis-jenis penyakit yang menjadi kontraindikasi vaksinasi Covid-19. Penggunaan warna untuk latar belakang aplikasi menggunakan warna putih dan biru tua yang mempresentasikan skema netral, dimana tidak mengganggu penglihatan pengguna walaupun dengan tingkat kecerahan layar yang tinggi, dan warna latar belakang yang berbeda dengan warna huruf, ikon, dan tombol membuat pengguna dengan mudah membedakan komponen-komponen yang ada dalam aplikasi VABLIK.

Pada item pertanyaan nomor 2 mengenai kepuasan pengguna terhadap warna huruf (*font*) yang digunakan pada aplikasi VABLIK, didapatkan bahwa mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 54,8%. Hal ini dikarenakan aplikasi VABLIK menggunakan warna yang mempunyai kontras yang memadai antara warna huruf dan latar belakang aplikasi sehingga teks lebih mudah dibaca dan dipahami. Penggunaan kontras yang memadai membantu pengguna melihat antarmuka pada perangkat di kondisi pencahayaan yang ekstrem, seperti terpapar cahaya matahari langsung atau pada layar dengan kecerahan rendah (Google, 2020).

Pada item pertanyaan nomor 3 mengenai kepuasan pengguna terhadap ukuran huruf (*font*) yang digunakan pada aplikasi VABLIK mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 56%. Ukuran huruf yang digunakan pada aplikasi VABLIK mengikuti standar materi desain aplikasi Android yang telah ditetapkan oleh Google, yaitu berukuran 14 pt yang merupakan standar untuk penulisan konten yang dapat dibaca oleh kebanyakan orang (Google, 2020).

Pada item pertanyaan nomor 4 mengenai kepuasan pengguna terhadap jenis huruf (*font*) yang digunakan pada aplikasi VABLIK mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 52,4%. Jenis huruf yang digunakan pada aplikasi VABLIK mengikuti standar materi desain aplikasi Android yang telah ditetapkan oleh Google, yaitu berjeniskan serif / sans-serif / monospace, dapat di baca secara jelas, serta memiliki jarak antar huruf yang cukup untuk kenyamanan penglihatan pengguna (Google, 2020).

Pada item pertanyaan nomor 5 mengenai kepuasan pengguna terhadap ukuran tombol pada halaman di aplikasi VABLIK mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 60,7%. Ukuran tombol yang digunakan pada aplikasi VABLIK mengikuti standar materi desain aplikasi Android yang telah ditetapkan oleh Google, yaitu memiliki ukuran setidaknya 16dp sebagai kontainer menyertakan tulisan atau ikon yang mewakili fungsionalitas dari tombol, dengan skema warna pada tombol yang jelas dan dapat di ketahui dengan mudah oleh pengguna. Hal ini dapat memudahkan pengguna dalam menekan tombol yang ada walaupun menggunakan smartphone yang mempunyai layar yang kecil sekalipun (Google, 2020).

Pada item pertanyaan nomor 6 mengenai kepuasan pengguna terhadap fungsi tombol pada halaman di aplikasi VABLIK mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 51,2%. Kesesuaian fungsi tombol yang di terapkan pada aplikasi VABLIK mengikuti standar fungsi komponen yang telah ditetapkan oleh Google, yaitu memberi navigasi kepada pengguna terhadap aksi selanjutnya yang akan di proses oleh aplikasi setelah pengguna menekan tombol sehingga pengguna langsung diarahkan ke halaman yang ingin dituju (Google, 2020).

Pada item pertanyaan nomor 7 mengenai kepuasan pengguna terhadap penulisan pada halaman di aplikasi VABLIK mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 51,2%. Responden yang tidak puas pada item pernyataan ini mengeluhkan bahwa aplikasi hanya

mempunyai sedikit panduan untuk masing-masing komponen aplikasi sehingga responden mengalami kesulitan dalam memahami beberapa fungsi komponen pada aplikasi, seperti tombol dan halaman aplikasi. Pemahaman pengguna terhadap fungsi komponen aplikasi merupakan teknik dalam mendapatkan *feedback* data. Sesuai dengan pedoman pembuatan aplikasi Android oleh Google, aplikasi harus di rancang sesederhana mungkin sehingga pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi (Google, 2020).

Pada item pertanyaan nomor 8 mengenai kepuasan pengguna terhadap tampilan halaman pemberitahuan di aplikasi VABLIK mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 53,6%. Halaman pemberitahuan yaitu informasi mengenai definisi penyakit kontraindikasi vaksinasi VABLIK, serta informasi mengenai apakah responden dapat divaksinasi atau tidak setelah mengisi semua item pertanyaan yang tersedia.

Pada item pertanyaan nomor 9 mengenai kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi VABLIK mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 52,4%. Pengguna akan dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi jika komponen aplikasi di rancang sesederhana mungkin, tanpa adanya langkah kompleks yang harus di lalui oleh pengguna (Kortum & Sorber, 2015).

Pada item pertanyaan nomor 10 mengenai apakah aplikasi VABLIK tidak mengalami error saat dioperasikan selama pengujian mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 42,9%. Pada item pertanyaan nomor 11 mengenai apakah halaman pemberitahuan (notification) selalu muncul di akhir aplikasi VABLIK mayoritas responden menyatakan puas yaitu sebanyak 59,5%. Performa Aplikasi Performa aplikasi VABLIK dinilai berdasarkan masukan responden terhadap aplikasi VABLIK selama pengujian. Performa aplikasi dikatakan baik jika halaman pemberitahuan (notification) selalu muncul di akhir aplikasi VABLIK dan aplikasi tidak mengalami error saat dioperasikan selama pengujian. Error yang dimaksud pada penelitian ini yaitu apakah aplikasi VABLIK gagal beroperasi saat aplikasi dibuka oleh pengguna, seperti aplikasi tiba-tiba tertutup, aplikasi tiba-tiba tidak bisa dibuka, salah satu atau lebih komponen aplikasi tidak bisa digunakan, aplikasi menyampaikan pesan error saat dibuka, atau masalah lain yang dialami pengguna saat aplikasi dibuka dan dijalankan. Aplikasi VABLIK tidak mengalami error karena aplikasi ini dirancang untuk dapat kompatibel dengan berbagai macam versi sistem operasi Android

Tabel 4. Gambaran tingkat kepuasan pengguna aplikasi Vablik

Kepuasan Pengguna Aplikasi	Frekuensi	Persentase
Puas	81	96,4
Tidak Puas	3	3,6
Total	84	100

Tabel 4 menunjukkan tingkat kepuasan pengguna aplikasi yang dihitung secara keseluruhan dari total seluruh item pertanyaan. Pada penelitian ini, didapatkan bahwa mayoritas

responden puas dalam mengoperasikan aplikasi Vablik yaitu sebanyak 81 responden (96,4%). Sementara responden dengan tingkat kepuasan tidak puas yaitu sebanyak 3 responden (3,6%).

SIMPULAN

1. Mayoritas responden berada pada rentang usia 18-25 tahun sebanyak 69 responden.
2. Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 64,3% dengan jumlah 54 responden.
3. Mayoritas memiliki pendidikan terakhir SMA sederajat yaitu sebanyak 84,5% dengan jumlah 71 responden.
4. Mayoritas responden menggunakan merek smartphone Samsung yaitu sebanyak 27,4% dengan jumlah data 23.
5. Mayoritas Responden menggunakan smartphone dengan versi android 10 yaitu sebanyak 34,5% dengan jumlah data 29.
6. Mayoritas responden puas dalam mengoperasikan aplikasi Vablik yaitu sebanyak 79 responden (94%).

DAFTAR PUSTAKA

- Albrecht, Amelung, V. E., Aumann, I., Breil, B., & Brönnner, M. (2016). Chances and Risks of Mobile Health Apps (CHARISMHA).
- Google. (2020). Design - Material Design. <https://material.io/design/>
- Google. (2020). Kontras warna - Bantuan Aksesibilitas Android. Bantuan AksesibilitasaAndroid..<https://support.google.com/accessibility/android/answer/7158390?hl=id>
- Kemendes RI. (2021). Peta Sebaran Covid-19. Diakses pada 09 Oktober 2021.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI . (2018). Survey Penggunaan TIK Serta Implikasinya Terhadap Sosial Budaya Masyarakat. Badan Penelitian Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, 1–30.
- Kortum, P., & Sorber, M. (2015). Measuring the Usability of Mobile Applications for Phones and Tablets. *International Journal of Human-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1080/10447318.2015.1064658>
- Kresno, B., S., 2010, *Imunologi: Diagnosis dan Prosedur Laboratorium*, Edisi V, hal 25, 30, 32, Badan Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, Jakarta
- Perhimpunan Dokter Paru Indonesia. (2020). Penyakit Virus Corona 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia* VOL. 40, No. 2, April 2020.
- Perhimpunan Dokter Spesialis Penyakit Dalam Indonesia (PAPDI). (2021). Rekomendasi PAPDI tentang Pemberian Vaksinasi COVID-19 pada Pasien dengan Penyakit Penyerta/Komorbid (Revisi 18 Maret 2021).
- Setiowati, S., Wardani, R.N., & Riandini, R. (2021). Aplikasi Sistem Skrining Mandiri Berbasis Web dalam Upaya Membantu Penanganan Pandemi COVID-19. *Jurnal Panrita Abdi*, 5(4), 561-568.
- World Health Organization. (2021). Coronavirus disease (COVID-19) pandemic. Diakses pada 09 Oktober 2021.