

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE INSTRUKSI PERTOLONGAN PERTAMA PADA LUKA RINGAN DAN CEDDERA KETIKA DI PERJALANAN

Rais Luthfi Madany Santosa ¹, Eka Noviana ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: luthfis16@gmail.com, e.noviana@itenas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada perancangan aplikasi instruksi pertolongan pertama yang dirancang khusus untuk pengendara dewasa awal yang sering menggunakan sepeda motor di Indonesia. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan panduan yang mudah dipahami mengenai pertolongan pertama kepada korban kecelakaan lalu lintas. Pada tahun 2020, angka kecelakaan jalan di Indonesia mencapai angka yang mengkhawatirkan, dengan total 100.028 kasus, di mana 73% di antaranya melibatkan sepeda motor. Hal ini menunjukkan perlunya solusi yang dapat meningkatkan kesadaran dan keterampilan pertolongan pertama di kalangan pengendara. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan melakukan survei sebagai metode pengumpulan data, serta pendekatan Design Thinking untuk merancang aplikasi. Aplikasi ini menawarkan panduan langkah demi langkah dalam bentuk teks dan ilustrasi, menggunakan bahasa yang jelas, sederhana, dan tidak ambigu, serta dilengkapi dengan fitur panggilan darurat. Kebaruan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah pendekatan edukatif yang interaktif dan mudah diakses oleh pengguna. Luaran dari desain ini adalah sebuah aplikasi yang tidak hanya mendidik pengguna mengenai pertolongan pertama, tetapi juga meningkatkan kesiapsiagaan mereka dalam menghadapi situasi darurat di jalan.

Kata Kunci: Keselamatan, Kecelakaan, Aplikasi, Pertolongan Pertama, Darurat

Abstract

This study focuses on the design of a first aid instruction application specifically tailored for young adult motorcyclists in Indonesia. The application aims to provide easily comprehensible guidance on administering first aid to traffic accident victims. In 2020, road accident statistics in Indonesia reached alarming levels, totaling 100,028 cases, with 73% involving motorcycles. This highlights the need for a solution that can enhance first aid awareness and skills among riders. The research employs a qualitative method, conducting surveys for data collection and utilizing the Design Thinking approach for application design. The application offers step-by-step guidance through text and illustrations, using clear, simple, and unambiguous language, and includes an emergency call feature. The novelty of this research lies in its interactive educational approach that is easily accessible to users. The outcome of this design is an application that not only educates users about first aid but also enhances their preparedness in facing emergency situations on the road.

Keywords: Safety, Accidents, Application, First Aid, Emergency

1. Pendahuluan

Di Indonesia, masalah kecelakaan lalu lintas telah menjadi isu yang mendesak dan memprihatinkan selama beberapa tahun terakhir. Menurut data yang terkumpul pada tahun 2020, angka kecelakaan di jalan mencapai angka yang mencengangkan, mencapai total 100.028 kasus. Dari jumlah tersebut, 73% melibatkan kendaraan sepeda motor, menjadikan sepeda motor sebagai penyumbang terbesar dalam kecelakaan lalu lintas. Lebih mencemaskan lagi, para pelajar tingkat SMA membentuk sebagian besar kasus kecelakaan sepeda motor, dengan lebih dari 80.000 orang terlibat dalam kecelakaan ini. Sementara itu, pelajar tingkat SMP dan SD masing-masing menyumbang 17.000 dan 12.000 kasus kecelakaan. Selain itu, mahasiswa tingkat D3, S1, dan S2 juga tidak luput dari kecelakaan, dengan 770, 3.751, dan 136 orang terlibat dalam berbagai insiden tragis ini. Namun, sepeda motor bukan satu-satunya kendaraan yang menjadi penyebab kecelakaan di jalan. Kecelakaan yang melibatkan angkutan barang juga cukup mengkhawatirkan, menyumbang 12% dari total kasus kecelakaan. Dalam kategori ini, angkutan barang menduduki peringkat kedua dalam kecelakaan jalan yang sering terjadi. Sayangnya, situasi ini semakin memburuk pada tahun 2021, di mana terjadi peningkatan persentase sebesar 3,62% dari tahun sebelumnya. Total kasus kecelakaan jalan pada tahun ini mencapai angka 103.645 orang, dengan sepeda motor masih menjadi jenis kecelakaan yang paling sering terjadi, menyumbang 73% dari total kasus. Tahun 2022 menjadi tahun yang penuh tantangan karena terjadi lonjakan signifikan dalam kasus kecelakaan jalan. Total kasus mencapai 131.500 dengan korban jiwa mencapai 26.100 orang. Kembali, sepeda motor tetap menjadi jenis kecelakaan yang paling umum terjadi, mengalami peningkatan persentase dari 73% menjadi 74,35%. Memasuki tahun 2023, situasi kecelakaan di jalan semakin memprihatinkan dengan mencapai angka mencengangkan sebanyak 155.000 kasus. Lebih dari setengah dari total ini, yaitu 66.602 kecelakaan, melibatkan pelajar yang menggunakan sepeda motor sebagai sarana transportasi mereka. Hal ini menyoroti urgensi untuk mengatasi masalah kecelakaan ini dan memberikan solusi yang efektif guna mengurangi angka kecelakaan dan melindungi masyarakat, terutama pelajar, dari risiko yang tak terduga di jalan raya.

2. Metode/Proses Kreatif

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur, kuesioner dan wawancara kepada tenaga medis. Pengambilan data kuesioner dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada target audiens berusia 18-22 tahun, terdiri dari 17 pertanyaan terbuka (*essay*). Wawancara dilakukan dengan ahli medis IGD untuk mengetahui sikap ketika akan menolong, apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan ketika menolong, mengenali tanda-tanda atau gejala cedera serius, dan seperti apakah bentuk instruksi yang baik dalam aplikasi mobile pertolongan pertama.

Tahapan yang dilakukan untuk memulai perancangan adalah sebagai berikut: Studi literatur mengenai kecelakaan, pertolongan pertama, cedera, luka, dan UI/UX, Menganalisis data dari hasil kuesioner, Membuat Personifikasi Target dan Target Insight, Wawancara dengan ahli medis, dan Menentukan *what to say* dan *how to say* perancangan aplikasi mobile

2.1 *Studi Literatur*

2.1.1 *Pertolongan Pertama*

Pertolongan Pertama pada Kecelakaan, yang biasa disingkat sebagai P3K, adalah bantuan segera di lokasi kejadian dengan perawatan medis bagi orang yang sakit atau terluka. Perawatan medis dasar merupakan tindakan yang dapat diberikan oleh orang awam berdasarkan pengetahuan medis. Batasannya sesuai dengan sertifikat yang dimiliki oleh Pelaku Pertolongan Pertama (First Aider). Pelaku Pertolongan Pertama hanya memberikan bantuan awal kepada korban, bukan untuk menggantikan tenaga medis (Cecep, 2014).

Beberapa langkah yang dapat dilakukan saat membantu korban kecelakaan lalu lintas, antara lain:

- Memeriksa lokasi kejadian

Saat menemukan situasi darurat, cari tanda-tanda bahaya potensial, seperti tanda-tanda kebakaran atau reruntuhan yang jatuh. Jika keselamatan diri sendiri terancam, segera keluar dari area tersebut dan minta bantuan. Namun, jika lokasi kejadian terasa aman, perhatikan kondisi korban dan jangan memindahkan mereka kecuali untuk melindungi dari bahaya.

- Menghubungi bantuan medis segera

Saat menemukan korban kecelakaan yang membutuhkan perawatan medis, segera hubungi Pusat Panggilan Darurat di nomor 112 atau layanan gawat darurat rumah sakit terdekat.

- Memastikan korban tidak terlalu ramai

Berikan ruang terbuka agar korban merasa nyaman dan dapat bernapas dengan bebas. Hindari kerumunan di sekitar korban untuk memastikan mereka mendapatkan cukup oksigen untuk bernapas.

2.1.2 *Kecelakaan*

Dalam konteks kecelakaan lalu lintas, faktor-faktor yang umumnya menjadi penyebabnya dapat dikelompokkan menjadi Faktor Kesalahan Manusia, Faktor Pengemudi, Faktor Jalan, Faktor Kendaraan, dan Faktor Alam. Faktor Kesalahan Manusia seringkali berkaitan dengan pelanggaran lalu lintas yang dilakukan oleh individu pengguna jalan. Untuk mengurangi insiden kecelakaan yang disebabkan oleh faktor ini, diperlukan upaya sosialisasi yang melibatkan seluruh lapisan masyarakat agar mematuhi peraturan lalu lintas yang berlaku (Enggarsasi & Sa'diyah, 2017).

2.1.3 *Aplikasi Mobile*

Aplikasi mobile merujuk pada aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain tanpa terputus dari jaringan komunikasi. Perangkat seperti telepon seluler mampu mengakses dan menjalankan aplikasi ini. Menurut survei yang dilakukan oleh Teknopreneur dan Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, tercatat bahwa sebanyak 54,68% penduduk di Indonesia menggunakan layanan internet. Mayoritas dari mereka, sekitar 50,08%,

mengakses internet melalui perangkat gadget seperti smartphone atau tablet. Dari total pengguna layanan internet, sekitar 83,44% di antaranya menggunakan smartphone atau tablet, yang setara dengan sekitar 119,54 juta penduduk (Insani & Insanudin, 2016; Ahmisa R., Saferian, & Syahrir, (2020).

2.1.4 User interface (UI)

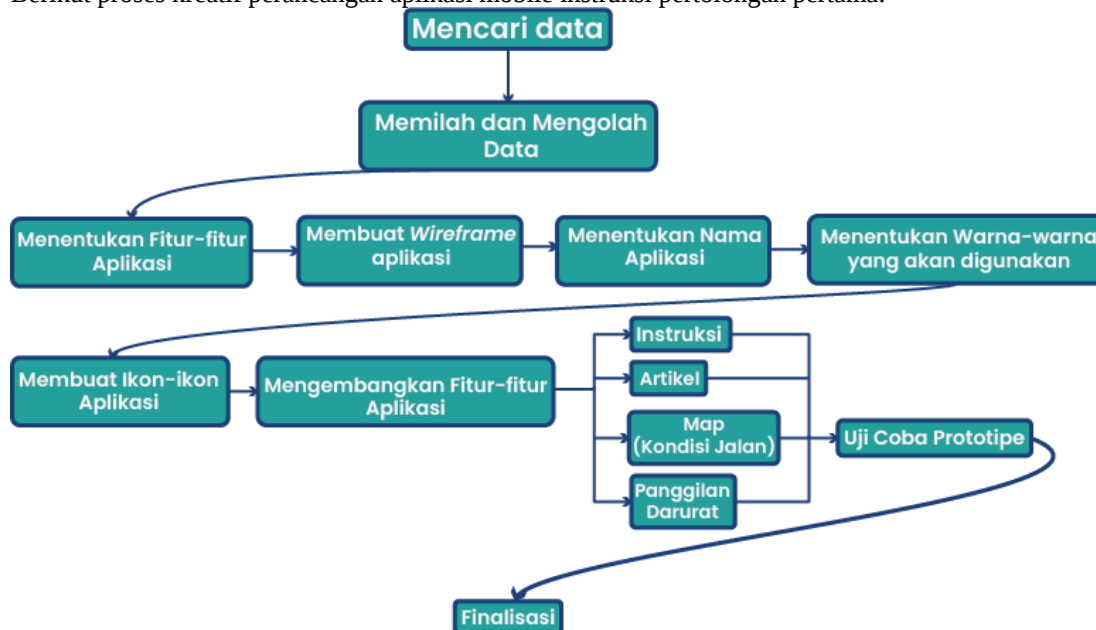
User Interface (UI) merujuk pada metode interaksi antara pengguna dengan sebuah program atau aplikasi. Hal ini juga mencakup cara di mana komputer, smartphone, tablet, atau perangkat lainnya dapat dipahami oleh pengguna dan di program untuk mengeksekusi perintah yang sesuai serta dapat dibaca oleh sistem (Thornsby, 2016). Desain antarmuka merupakan proses kompleks yang melibatkan kolaborasi antara desainer dan audiens target. Proses ini meliputi beberapa tahapan, mulai dari penelitian pengguna hingga pengembangan ide, dan uji coba.

2.1.5 User Experience (UX)

Pengalaman Pengguna (User Experience atau UX) adalah kesan yang diperoleh pengguna dari setiap interaksi dengan suatu produk atau layanan. Penting bagi sebuah aplikasi untuk memiliki UX yang baik, di mana fitur-fiturnya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Keberhasilan sebuah aplikasi seringkali ditentukan oleh kualitas UX-nya. Jika sebuah aplikasi mudah ditemukan dan digunakan oleh pengguna, maka hal itu dapat meningkatkan kepuasan pengguna dalam penggunaan aplikasi tersebut (Munthe, 2018).

2.2 Proses Kreatif

Berikut proses kreatif perancangan aplikasi mobile instruksi pertolongan pertama:



3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Kuesioner

Kuesioner ini bertujuan untuk mengidentifikasi sikap target audiens dalam konteks berkendara dan tanggapan mereka terhadap situasi kecelakaan lalu lintas. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan pertanyaan kepada responden berusia 18-22 tahun. Pertanyaan dalam kuesioner mencakup berbagai aspek, termasuk preferensi dan prioritas dalam berkendara, faktor-faktor yang mendorong untuk membantu korban kecelakaan, serta harapan terhadap aplikasi pertolongan pertama dalam situasi darurat. Jawaban dari kuesioner tersebut kemudian diuraikan dan dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sikap dan pandangan target audiens terhadap masalah berkendara dan kecelakaan lalu lintas.

Apa yang menurut Anda penting dalam berlalu lintas? Apakah Anda mengutamakan keselamatan, kenyamanan, atau kecepatan?, Mengapa demikian?

1. Keselamatan dan kenyamanan, karena tujuan kita berlalu lintas itu untuk sampai kepada tempat tujuan dengan selamat serta nyaman. Kalo ingin kecepatan harus pada tempatnya.
2. Keselamatan yang diutamakan, meskipun jalanan nyaman dan mulus tapi melewati daerah begal kan ngeri juga. meskipun terburu-buru berkendara tetap mengutamakan keselamatan, karena meskipun kosong dan kita ngebut, kadang ada jalan yang bolong ditengah-tengah dan mengakibatkan kecelakaan.
3. Keamanan nomor satu. Karena jika kita mengutamakan keamanan, tentu mengikuti aturan lalu lintas tidak akan menjadi hal yang sulit.

Apakah yang akan mendorong/membuat anda untuk membantu seseorang yang mengalami kecelakaan?, apakah karena korban kebetulan berada dekat dengan anda?, atau karena itu adalah hal yang benar untuk dilakukan?, atau karena anda diajari orang tua untuk suka menolong?. Tolong berikan alasan anda.

1. Salah satunya jika korban dekat dengan saya dan belum ada orang yang membantu, saya akan berinisiatif untuk membantu.
2. tentunya dari sisi kemanusiaan dan rasa empati dan simpati. karena saya diajarkan oleh kedua orang tua dengan silih asih, silih asuh, silih asah terhadap sesama manusia. baik itu seseorang yang kita kenal maupun yang kita tidak kenal.
3. Saya membantu korban kecelakaan karena berpikir jika ada di kondisi itu tapi tanpa ada bantuan orang lain pasti akan sangat menyedihkan. Jadi jika sempat untuk memberikan bantuan, pasti akan saya lakukan.

Menurut anda apakah sebuah aplikasi pertolongan pertama akan membantu di situasi darurat?

1. Sangat membantu karena bisa menjadi solusi untuk membantu jika ada yang kecelakaan agar, bisa mencari apa yang harus dilakukan.

2. menurut saya sangat membantu karena, bila mencari di internet atau melihat video terlebih dahulu yang notabennya ada kata pengantar. Jadi hanya dengan 1 aplikasi bila dengan mudah mengakses tanpa ribet.
3. Mungkin iya cukup membantu, setidaknya ada informasi valid yang dapat dijadikan rujukan untuk memberikan pertolongan pertama bagi orang yang tidak terlalu memahami seperti saya.

Apakah yang akan anda harapkan dengan menggunakan aplikasi instruksi pertolongan pertama tersebut?

1. Bisa menjadi solusi saat keadaan genting, dan tidak perlu panik dalam menangani yang kecelakaan.
2. Semoga dengan adanya aplikasi tersebut bisa dengan mudah memberikan pertolongan pertama. Karena pemanfaatan teknologi juga tapi hal pertama yang terjadi bila ada kecelakaan harus tetap tenang dan tidak panik.
3. Mungkin karena di situasi darurat, setidaknya pertolongan pertama dapat meminimalisir trauma pada bagian luka dan menghindarkan korban dari tingkat keparahan luka yang serius.

3.2 Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk mengeksplorasi sikap dan pengetahuan terkait pertolongan pertama dalam kecelakaan lalu lintas serta langkah-langkah yang dapat diambil dalam situasi darurat. Transkrip wawancara ini disusun berdasarkan percakapan dengan seorang ahli atau individu yang berpengalaman dalam bidang pertolongan pertama.

Narasumber: dr. Teraqi

Sebaiknya bagaimana sikap kita ketika menolong korban kecelakaan lalu lintas?

Pertama-tama, dalam menolong, prinsipnya adalah keselamatan penolong. Perhatikan keadaan sekitar sebelum memberikan pertolongan. Jangan menambah risiko pada diri sendiri atau orang lain. Jika merasa aman untuk menolong, silakan melakukannya.

Apa saja tindakan awal yang perlu dilakukan sebelum memberikan pertolongan?

Langkah awal tergantung pada jenis kecelakaan. Untuk kecelakaan dengan kecepatan tinggi atau jatuh dari ketinggian, perhatikan tanda-tanda cedera leher. Mengetahui tanda-tandanya sulit bagi orang awam, namun jika ada kecurigaan cedera leher, hindari menggerakkan korban dan minta bantuan.

Apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan ketika pertolongan pertama kepada korban kecelakaan lalu lintas?

Jangan terburu-buru memindahkan korban jika keadaannya parah. Dalam kondisi aman, Anda bisa menghentikan perdarahan, membantu menahan anggota tubuh yang cedera, atau melakukan Basic Life Support (BLS) jika sudah terlatih.

Obat atau alat P3K apakah yang sebaiknya selalu dibawa ketika bepergian?

Selalu bawa obat-obatan pribadi dan obat alergi. Alat P3K seperti alkohol, betadine, kasa, hansaplast, dan gunting juga dianjurkan.

Sejauh apa atau sebaiknya seintens apa?. Pertolongan pertama yang diberikan kepada korban kecelakaan lalu lintas sebelum medis datang?

Berikan pertolongan pertama sesuai keadaan, seperti menekan perdarahan atau membidai patah tulang, sambil menunggu bantuan medis.

Biasanya apa saja luka atau cedera dialami korban kecelakaan lalu lintas? dan bagaimana langkah-langkah pertolongan pertamanya?

Perdarahan bisa dihentikan dengan menekan, patah tulang di bidai, dan dislokasi ditangani sebelum dipindahkan.

Bagaimana cara mengatasi korban kecelakaan di daerah terpencil yang medisnya itu jauh?

Lakukan pertolongan pertama sesuai kemampuan, dan jika memungkinkan, bawa korban ke tempat yang lebih aman atau tempat dengan bantuan medis terdekat.

Apa yang sebaiknya dilakukan untuk merawat korban kecelakaan sementara menunggu bantuan medis tiba?

Tindakan sementara termasuk menekan perdarahan, membidai patah tulang, dan mencoba membangunkan korban jika tidak pingsan.

Bagaimana cara mengenali tanda-tanda atau gejala cedera serius?. Contohnya seperti patah tulang atau bahkan cedera kepala

Tanda-tanda cedera serius meliputi perdarahan berat, patah tulang terbuka atau dislokasi, dan cedera kepala parah.

Bagaimanakah langkah-langkah yang benar untuk memberikan panduan kepada korban shock pasca kecelakaan?

Berikan pertolongan pertama kepada korban shock dengan menenangkan, mengatur nafas, dan memperhatikan tanda-tanda trauma.

Dalam aplikasi mobile pertolongan pertama. Seperti apakah bentuk instruksi yang baik. Agar mudah untuk dipahami? Apakah bentuknya cuma ilustrasi aja? Ataukah ada animasinya?

Instruksi dalam aplikasi mobile sebaiknya dilengkapi dengan gambar atau video yang menjelaskan langkah-langkah dengan jelas.

Fitur-fitur apa saja yang sebaiknya ada. Dalam aplikasi mobile. Instruksi pertolongan pertama?

Fitur-fitur yang berguna dalam aplikasi mobile meliputi prinsip-prinsip pertolongan pertama, daftar alat dan bahan yang dibutuhkan, langkah-langkah, dan nomor darurat.

3.3 Segmentasi Target

Berdasarkan analisa data target audiens dari perancangan aplikasi mobile pertolongan pertama disegmentasikan menjadi. Demografis, target audiens adalah orang dewasa lelaki dan perempuan, berusia 18-22 tahun. Geografis, target audiens adalah individu yang tinggal di kota-kota besar, dengan aktivitas lalu lintas yang ramai. Teknografis, target audiens adalah individu yang sudah biasa mengoperasikan aplikasi mobile, dan familiar dengan *User Interface* suatu aplikasi mobile. Psikografis, target audiens adalah individu yang mengutamakan keselamatan pribadi maupun orang lain ketika berlalu lintas, dan peduli dan ingin membantu orang lain dalam situasi darurat.

3.4 Personifikasi Target

Naufal adalah seorang mahasiswa berusia 22 tahun yang aktif berkendara dengan sepeda motor di perkotaan. Selama berkendara Naufal tertib mematuhi peraturan berlalu lintas, meskipun dia akan terlambat untuk sampai ke tempat tujuannya dia tetap berpikiran tenang, waspada, dan berusaha untuk tidak panik. Di perjalanan Naufal mengutamakan keselamatan karena khawatir mengalami kecelakaan, bila di perjalanan Naufal menemukan pengendara lain yang mengalami kecelakaan dia akan merasa simpatik dan ingin menolong korban karena sejak kecil dia diajarkan oleh kedua orang tuanya untuk berempati. Naufal akan menolong korban kecelakaan semampunya tidak memberikan pertolongan sembarangan, dan bila cedera korban parah dia akan meminta bantuan orang sekitar.

Keyword; Berjaga-jaga/berhati-hati, Berpikiran tenang, Tidak mudah panik, Waspada, Tertib, Khawatir, Menuruti orang tua, Mengutamakan keselamatan, Takut mencoba, Takut salah, Empatis, Simpatik.

3.5 Target Insight

Insight target audiens memunculkan *Fear*; Ketidakpastian, Takut Salah, Kepanikan. *Want*; Ketertiban, Empatis, Simpatik. *Need*; Kepastian, Ketenangan, Kewaspadaan, dan Keselamatan.

3.6 What To Say & How To Say

Di perancangan aplikasi mobile ini *What To Say* nya adalah, Bantuan darurat dengan satu tekan. Dan untuk *How To Say* nya adalah, Instruksi selain memberikan langkah-langkah pertolongan pertamanya diberikan juga ilustrasi *animated* agar lebih mudah dipahami.

3.7 Perancangan Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile pertolongan pertama ini diberi nama "Aidingway" (ditulis dengan gaya AIDINGWAY). Aidingway terbagi dalam dua kata yaitu, *Aid* dan *Way* yang memiliki arti bantuan atau dukungan untuk *Aid*. Dan rute, arah, jalur, atau sebuah metode untuk *Way*, dengan demikian Aidingway dapat diartikan menjadi arahan bantuan. Warna biru pada background dipilih untuk memberikan kesan bahwa aplikasi yang dirancang serius membantu, warna merah, hijau, dan putih

dipilih karena warna tersebut merupakan warna yang biasa dijumpai pada desain medis atau keperawatan.



Gambar 1. Logotype Aplikasi Mobile Pertolongan Pertama



Gambar 1.1 Proses alternatif Logotype Aplikasi Mobile Pertolongan Pertama



Gambar 2. Ikon Aplikasi Mobile Pertolongan Pertama

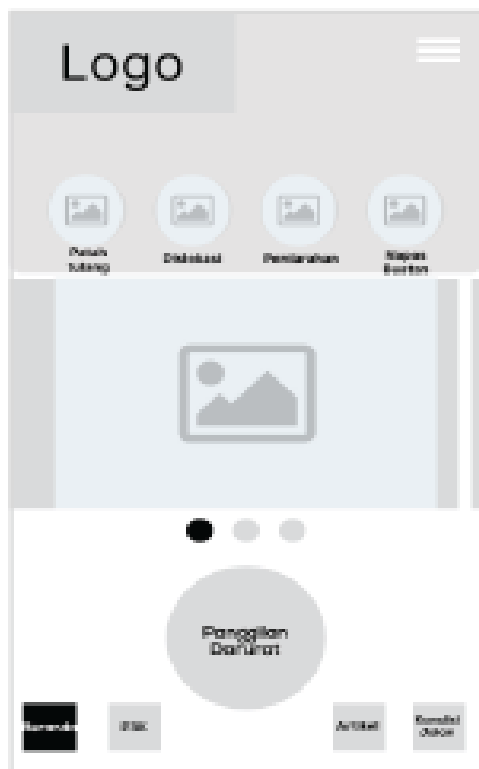


Gambar 3. Palet Warna Logo dan Ikon

Pada prototipe aplikasi halaman beranda, pada bagian atas terdapat *shortcut* untuk cedera atau luka serius yang biasanya dialami korban kecelakaan lalu lintas. Di bagian tengah ditampilkan ilustrasi *animated* yang menghimbau kepada pengguna mengenai apa-apa saja yang harus diperhatikan sebelum akan menolong korban kecelakaan. Pada *Bottom Navigation* terdapat tombol-tombol navigasi diantaranya, Beranda, P3K, Panggilan Darurat, Artikel, dan Map.



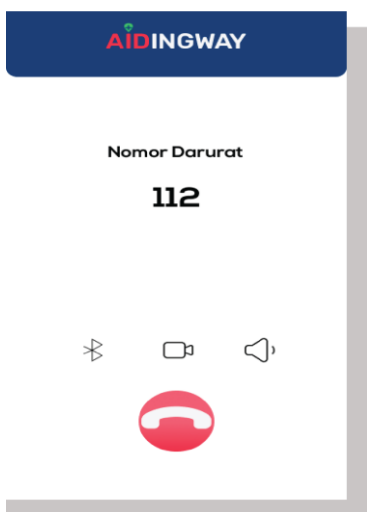
Gambar 4.1 UI Homepage Aplikasi



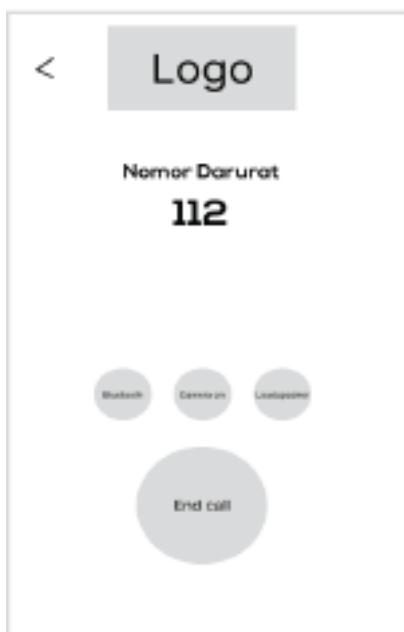
Gambar 4.2 Wireframe UI Homepage Aplikasi

Pada Fitur panggilan darurat, terdapat nomor yang dapat dihubungi, yaitu Nomor Darurat 112. Di Indonesia, nomor darurat yang setara dengan 911 di Amerika Serikat adalah 112. Nomor ini digunakan untuk memanggil bantuan darurat dari kepolisian, pemadam kebakaran, atau ambulans.

Di fitur ini, disediakan tombol-tombol Bluetooth yang berfungsi untuk menyambungkan dengan perangkat pengguna yang mendukung Bluetooth, seperti headset. Tombol 'Camera On' yang digunakan untuk pengguna yang ingin menampilkan situasi darurat melalui kamera pada perangkatnya. Terdapat juga tombol *Loudspeaker* berfungsi untuk mengaktifkan speaker pada perangkat, sehingga pengguna dapat mendengar suara panggilan tanpa harus menempelkan telepon ke telinga mereka, dan tombol 'End Call' berfungsi untuk mengakhiri panggilan.

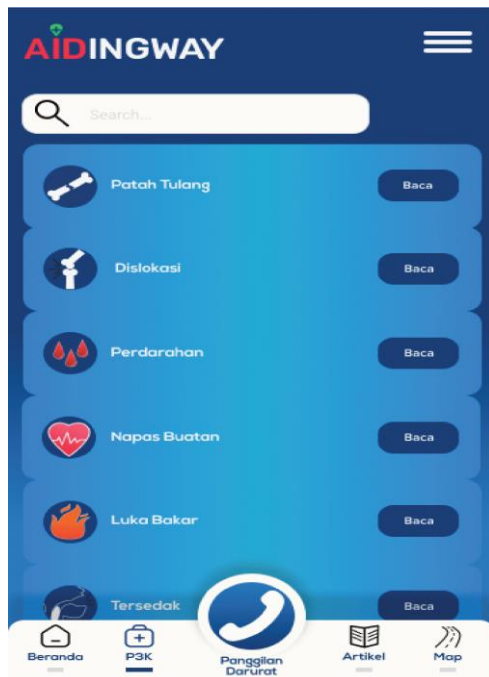


Gambar 5.1 UI Fitur Panggilan Darurat Aplikasi



Gambar 5.2 Wireframe UI Fitur Panggilan Darurat Aplikasi

Pada halaman ini, di bagian atas terdapat kolom pencarian berfungsi untuk memudahkan pengguna mencari instruksi pertolongan yang ingin dipelajari. Kolom pencarian berguna untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan memudahkan akses terhadap instruksi pertolongan yang dibutuhkan.



Gambar 6.1 UI Halaman Utama P3K Aplikasi



Gambar 6.2 UI Halaman Utama P3K Aplikasi

UI pada halaman ini visualnya sama dengan instruksi-instruksi lainnya. Di bagian pojok kiri atas terdapat tombol ‘kembali’ untuk keluar dari halaman instruksi, cara mempraktekkan bantuannya ditampilkan dengan ilustrasi *animated*. Ditampilkan juga instruksi dalam bentuk teks, tombol ‘next’ untuk membaca instruksi selanjutnya. Dan disediakan juga tombol *overlay* panggilan darurat berfungsi untuk memanggil Nomor Darurat, tanpa harus keluar dari halaman atau kembali ke halaman utama.



Gambar 8.1 UI Halaman Instruksi P3K (Perdarahan) Aplikasi



Gambar 8.2 Wireframe UI Halaman Instruksi P3K (Perdarahan) Aplikasi

Pada aplikasi ini terdapat fitur tambahan yaitu, artikel yang menyediakan berita lalu lintas dan tips berlalu lintas.



Gambar 9.1 UI Halaman Utama Artikel Aplikasi



Gambar 9.2 Wireframe UI Halaman Utama Artikel Aplikasi

Di bagian pojok kiri atas terdapat tombol ‘kembali’ untuk keluar dari halaman, dan tersedia juga tombol *overlay* panggilan darurat.

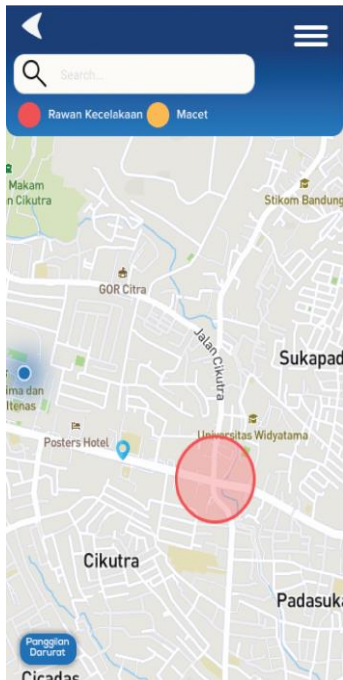


Gambar 10.1 UI Halaman Isi Artikel Aplikasi



Gambar 10.2 Wireframe UI Halaman Isi Artikel Aplikasi

Dalam fitur ini, tampilan dan disediakan kolom pencarian sama seperti map pada aplikasi-aplikasi lain. Yang berbeda pada aplikasi ini adalah visual lingkaran merah yang mengindikasikan titik rawan kecelakaan, dan lingkaran warna kuning mengindikasikan titik lalu lintas yang sedang macet, dan juga tombol *overlay* panggilan darurat.



Gambar 11.1 UI Fitur Map Aplikasi



Gambar 11.2 Wireframe UI Fitur Map Aplikasi

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa keselamatan menjadi prioritas utama bagi target audiens, yang juga didorong oleh faktor kemanusiaan dan ajaran orang tua untuk membantu sesama dalam situasi darurat. Sebagai respons terhadap temuan ini, aplikasi pertolongan pertama ini disusun dengan bahasa yang jelas, sederhana, dan tidak ambigu, serta dilengkapi dengan ilustrasi animated untuk memudahkan pemahaman langkah-langkah pertolongan. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur-fitur tambahan, seperti panggilan darurat yang dapat diakses dengan satu tekan, serta informasi lalu lintas dan tips berkendara melalui fitur artikel. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang lengkap dan berguna dalam situasi darurat maupun sehari-hari.

5. Daftar Referensi

- Novita Ana Anggraini et al. (2018). Pendidikan Kesehatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan pada Masyarakat di Kelurahan Dandangan.
- Enggarsasi, U., Sa'diyah, N., K. (2017). KAJIAN TERHADAP FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KECELAKAAN LALU LINTAS DALAM UPAYA PERBAIKAN PENCEGAHAN KECELAKAAN LALU LINTAS.
- Fitria Insani, N., Insanudin, E. (2016). PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PENCARIAN HOTEL KOTA BANDUNG.
- Rahim Ahmisa R., A., Saferian, E., Syahrir, S. (2020) FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN MOBILE PAYMENT DI INDONESIA.
- Thornsby, J. (2016). Android UI Design: Plan, Design and Build Engaging User Interfaces for Your Android Applications. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.
- GoodStats. (2023). Angka Kecelakaan Lalu Lintas Terus Meningkat, Usia Pelajar Mendominasi. <https://goodstats.id/article/angka-kecelakaan-lalu-lintas-terus-meningkat-usia-pelajar-mendominasi-zYuep>