

# MEDIA APLIKASI BERBASIS AUGMENTED REALITY “COVID CARE” SEBAGAI BENTUK CORONA VIRUS PREVENTIVE ACTION (CVPA) BAGI PT UNITED TRACTORS

Agung Budi Prasetyo<sup>1</sup>, Muhammad Kahfi Rizki Pratama<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta.

## INFORMASI ARTIKEL

### Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 3 Maret 2020

Revisi Akhir: 15 Juni 2020

Diterbitkan Online: 15 Juli 2020

## KATA KUNCI

*Coronavirus, COVID 19, Augmented Reality,  
United Tractors, Media Aplikasi*

## KORESPONDENSI

Email a: mkahfirizkipratama1@gmail.com

E-mail b: agung@polimedia.ac.id

## ABSTRACT

*Coronavirus* jenis baru ini dikenal dengan istilah COVID-19 penyakit ini memiliki tingkat kematian yang terbilang rendah dari jenis *Coronavirus* lain nya yaitu hanya berada di kisaran 2%, namun tingkat penyebaran COVID-19 di Dunia sendiri sampai saat ini sudah mencapai 16,7 juta kasus sedangkan di Indonesia sendiri hingga saat ini di tanggal 29 Juli 2020 sudah mencapai jumlah kasus sebesar 104 ribu kasus. Dan PT United Tractors sendiri merupakan perusahaan yang bergerak dibidang distributor tunggal alat berat memiliki resiko tinggi untuk penyebaran virus ini sehingga dibutuhkan media informasi dan aplikasi untuk memberikan pengetahuan tentang *Coronavirus*. Menurut WHO dalam jurnal nya COVID-19 dapat menyebar melalui percikan dan juga dapat menempel pada permukaan benda yang lainnya yang biasa kita sentuh, orang dapat terinfeksi dengan menyentuh benda atau permukaan tersebut, kemudian menyentuh mata, hidung, atau mulut mereka. Inilah sebabnya penting untuk mencuci tangan secara teratur dengan sabun dan air bersih mengalir, atau membersihkannya dengan cairan antiseptik berbahan dasar alkohol. Dengan itu Aplikasi “Covidcare” dapat menjadi suatu media baru untuk memberikan informasi terkait covid pada PT United Tractors.

## 1. PENDAHULUAN

*Coronavirus* merupakan suatu golongan virus yang bisa menyebabkan penyakit pada binatang atau manusia. Sebagian tipe coronavirus dikenal menyebabkan infeksi saluran napas pada manusia mulai dari batuk pilek sampai yang lebih kompleks seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome*. *Coronavirus* jenis baru ini dikenal dengan istilah COVID-19 penyakit ini memiliki tingkat kematian yang terbilang rendah dari jenis *Coronavirus* lain nya yaitu hanya berada di kisaran 2% tetapi virus baru ini memiliki tingkat penyebaran yang lebih cepat dari pada jenis virus lainnya. Indonesia sendiri tingkat penyebaran Covid-19 terbilang cukup cepat dan luas, dalam 4 bulan terakhir sejak di umumkan per tanggal 2 Maret 2020 sampai hari ini ditanggal 29 Juli 2020 menurut data dari kementerian kesehatan republik Indonesia dalam websitenya tercatat sudah mencapai total 104 ribu kasus pasien positif Covid-19 pasien sembuh sebanyak 62.138 dan pasien meninggal sebanyak 4.975 ribu kasus & penderita penyakit Covid di Indonesia sudah sembuh dan tingkat kematian di Indonesia sendiri merupakan tingkat kematian yang bisa dibilang tinggi dan sudah mengalami penurunan sedikit demi sedikit dengan persentase 5,88% dari tingkat persentase tersebut

juga berdampak terhadap semua sektor yang ada di Indonesia seperti ekonomi, bisnis perdagangan, dan lain sebagainya. Berbagai macam perusahaan dan proyek menjadi terhambat akibat pandemi ini. Berdasarkan sumber dalam website pemerintah DKI Jakarta di tingkat penyebarannya terbilang banyak, terkonfirmasi pasien positif sejumlah 20,572 ribu kasus dan pasien sembuh sebanyak 12.614 dan meninggal sebanyak 798 orang. PT United Tractors Tbk adalah sebuah perusahaan perseroan yang bergerak sebagai distributor tunggal alat berat Komatsu di Indonesia. PT United Tractors Tbk memiliki lima unit usaha yaitu mesin konstruksi, kontraktor penambangan, pertambangan, konstruksi dan *energy*. Dalam upaya pencegahan itu sendiri UT sudah melakukan berbagai macam upaya dalam menangani pandemik yang menyebar dengan cepat ini seperti pada bulan februari pada saat pandemi ini menjadi wabah di Tiongkok pihak UT sudah melakukan yang namanya pojok sehat yaitu program sharing tentang bahaya dan pencegahan Covid-19. Terkait hal hal tersebut penulis menjadikan penyuluhan dan pencegahan tersebut dalam bentuk yang dapat di gunakan semua kalangan terutama karyawan dan pekerja UT dengan adanya aplikasi edukasi interaktif berbasis Augmented Reality. *Augmented Reality* (AR) sendiri bisa diartikan sebagai salah satu bentuk teknologi yang bias membuat dan menjadikan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang

nyata dan menggabungkannya serta kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara real time. AR bisa diaplikasikan untuk menolong memvisualisasikan konsep imajiner untuk pemahaman dan struktur suatu contoh obyek. Media edukasi seperti AR dan media kesehatan seperti ini akan membuat penggunaannya lebih mudah untuk memahami tentang informasi di bidang kesehatan seperti ini. Terutama dalam penyakit *Covid-19* ini. Dan juga menjadikan para karyawan dan pekerja dapat teredukasi secara mandiri serta menjadikan manajemen kesehatan UT dapat berkembang ke media yang baru dan bersifat interaktif dan juga terorganisir.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. COVID-19

*Corona Virus Disease 19 (COVID-19)* adalah sebuah jenis virus yang menyerang sistem saluran pernapasan yang diakibatkan oleh *Corona Virus*, *Corona virus* yang sedang mewabah di dunia sekarang ini merupakan salah satu jenis virus yang baru dan berbeda dengan virus sebelumnya yaitu MERS dan SARS. *COVID-19* merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh tipe virus yang baru yaitu coronavirus yang baru ini ditemukan. Virus baru dan penyakit yang diakibatkan oleh virus ini tidak dapat diidentifikasi sebelumnya, awalnya virus ini mewabah di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019. *COVID-19* ini sekarang menjadi sebuah pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia. Menurut pengertian yang dikeluarkan oleh WHO, *COVID-19* adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Sampai saat ini vaksin untuk *COVID-19* belum ditemukan, dan untuk *Corona Virus* ini sendiri sebenarnya tidak mematikan tetapi ia memiliki tingkat penyebaran yang sangat cepat dan masih sulit untuk dideteksi karena jenis ini merupakan jenis virus yang baru. *Corona* jenis baru ini berbeda dengan pendahulunya seperti SARS dan MERS. *Corona Virus* yang saat ini menyebar di banyak negara ini belum ada obatnya, oleh karena itu sekiranya ada gejala biasanya akan dipantau dan diperiksa. Sementara itu pemerintah dan pihak medis akan memberikan tata laksana pengobatan untuk gejala-gejalanya. Perlu diingat bahwa belum ada vaksin untuk terinfeksi ini. Vaksin yang ada di Indonesia pada

#### 2.1.1. Penyebaran Covid-19

Dalam penyebarannya virus Covid-19 ini memiliki tingkat penyebaran yang terbilang cepat, karena jika seorang yang sudah terpapar virus ini akan menunjukkan gejala yang hampir mirip dengan jenis penyakit flu atau demam. Namun dalam kasus Covid ini memiliki gejala-gejala seperti penjelasan menurut Pradipta Kusuma, post doktoral LBM Eijikman menjelaskan bahwa virus corona bisa berubah sehingga dapat menjadikannya dalam karakter karakter virus corona yang baru dan mempunyai "ciri" asam amino tertentu. Sempelnya, ragam virus yang lazim di dunia itu (S, G, atau V) seperti pengelompokan kelas atau pengelompokan warna. "Jadi pengelompokan ditandai oleh perubahan unik pada asam amino yang ada di RNA virus," tipe virus Corona yang ada di Indonesia tidak memiliki mutasi seperti pada kelompok S, V, G dalam arti tipe jenis virus Corona yang ada di Indonesia memiliki penanda lain. Dikarenakan Virus ini terbentuk dan memiliki ciri yang terbentuk dari zat asam amino, maka cara untuk mencegahnya yang saat ini bisa mengurangi

proses penyebarannya ialah dengan mencuci tangan dan menjaga diri dari kerumunan.

#### 2.1.2. Pencegahan Covid-19

Dalam upaya pencegahan COVID-19 sendiri banyak negara sudah menerapkan beberapa peraturan-peraturan terkait pencegahan COVID-19. Seperti halnya pemerintah Indonesia melalui kementerian kesehatan dalam pedoman kemenkes bab 4 "Pencegahan dan Pengendalian Infeksi" menyatakan tindakan pencegahan dan mitigasi merupakan kunci penerapan di masyarakat dengan melakukan hal-hal berikut ini seperti:

1. Melakukan kebersihan mencuci tangan menggunakan sabun atau hand sanitizer jika terlihat kotor ataupun ketika setelah bersentuhan dengan benda yang ada diluar.
2. Menghindari menyentuh bagian mata, hidung dan mulut,
3. Menerapkan etika batuk atau bersin dengan menutup hidung dan mulut dengan lengan atas bagian dalam atau dengan menggunakan sapu tangan/ tisu. Lalu jika sudah membuang tisu kedalam tempat sampah
4. Memakai masker medis jika mempunyai pertanda gangguan pernapasan dan melakukan mencuci tangan setelah membuang masker, namun sebelumnya gunting masker bekas pakai agar tidak digunakan orang lain
5. Menjaga jarak minimal 1 meter dengan orang yang mengalami gejala gangguan pernapasan.

Pencegahan Corona Virus ini sendiri sangat mudah untuk dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja, seperti halnya langkah pemerintah yang sudah menerbitkan aturan untuk PSBB atau Pembatasan Sosial Bersekala Besar dalam Peraturan Pemerintah PP No 21-2020 yang dimuat dalam pasal 1 yang berbunyi bahwa yang dimaksud dengan PSBB adalah pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi COVID-19 sedemikian rupa untuk mencegah kemungkinan penyebaran COVID-19.

### 2.2. Augmented Reality

*Augmented Reality (AR)* atau realitas tertambah merupakan sebuah teknologi yang dimana membuat dunia maya dengan dunia realita menyatu menjadi satu. Didalam penggunaannya para pengguna AR bisa merasakan melihat objek virtual secara *real time*, yang dimana objek virtual tersebut tidak ada di dunia nyata dan bisa dimunculkan oleh AR itu sendiri. Menurut Ronald T. Azuma (1997) AR merupakan variasi dari *Virtual Environments (VE)*, atau yang lebih dikenal dengan istilah *Virtual Reality (VR)*. Teknologi VR membuat pengguna tergabung dalam sebuah lingkungan virtual secara keseluruhan dalam penggunaannya teknologi VR berbeda jauh dengan teknologi AR. Teknologi AR memungkinkan penggunaannya melihat keadaan yang tidak nyata dengan dimasukkannya objek maya di dalamnya, jadi para pengguna dapat melihat objek maya yang tidak dapat dilihat di dunia nyata didalam *Augmented Reality*. Dalam penggunaan nya AR sendiri mempunyai berbagai macam cara kerja yang berbeda dan masing-masing cara system kerja AR itu sendiri membutuhkan komponen yang berbeda juga, seperti jenis-jenis AR berikut ini

#### 2.2.1. Marker Augmented Reality

Salah satu jenis marker *Augmented Reality* yaitu dengan *system marker based* atau menggunakan marker sebagai alat untuk

mendeteksi tanda atau pola yang sudah diidentifikasi dengan *gadget* dan juga dengan program yang sudah ada. Cara menggunakannya yaitu dengan mengescan marker yang telah tersedia lalu *AR* akan otomatis mendeteksi dan memunculkan apa yang telah di scan dan objek akan muncul di *gadget* anda.

### 2.2.2. Markerless Augmented Reality

Selain dengan menggunakan marker sebagai alat untuk mendeteksi objek, *Augmented Reality* sendiri juga bias menerapkannya dengan konsep *markerless*, lalu apa itu *markerless*. *Markerless* sendiri adalah konsep penggunaan scan terhadap objek di *AR* yang dimana tidak menggunakan benda, biasanya *markerless* menggunakan fitur pendeteksian lokasi pada *smartphone* dan biasanya diimplementasikan secara luas seperti digunakan pada GPS, kompas digital, mengukur kecepatan dan juga games. *AR* akan mendeteksi objek yang sudah dikalibrasikan di *software* dan akan memunculkannya di *gadget*.

### 2.2.3. Projection Based Augmented Reality

Projection Based *Augmented Reality* sendiri ialah penggunaan *AR* dengan menggunakan cahaya sebagai penghantar ke media yang akan di scan. Teknologi ini memungkinkan adanya proses interaksi manusia dengan mengirimkan cahaya ke permukaan asli. Proses scan objek pada *Projection Based Augmented Reality* ini biasanya menggunakan media seperti proyektor untuk memproyeksikan hologram ke dalam objek asli melalui cahaya.

## 2.3. Multimedia Interaktif

### 2.3.1. Pengertian Multimedia Interaktif

**Multimedia interaktif** adalah sebuah proses penggabungan elemen multimedia yang berupa teks, grafik, video, animasi, dan juga suara kedalam suatu objek atau media yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi menjadi lebih menarik dan juga agar penyampaian menjadi lebih efisien dan mudah. Menurut penjelasan Hofstetter (seperti dikutip Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi

### 2.3.2. Jenis Multimedia Interaktif

A. Multimedia interaktif tidak hanya sebagai satu media saja tapi memiliki jenis karakteristiknya sendiri, seperti berikut ini:

1. **Multimedia interaktif online** merupakan media interaktif yang menggunakan metode penyampaian melewati jaringan. contohnya seperti web, Facebook, dan lainnya. Variasi media ini termasuk media lini atas, yang target jangkauan nya luas, dan meliputi masyarakat luas.
2. **Multimedia interaktif offline** yaitu media interaktif yang menggunakan sistem penyampainnya tidak melalui jalur

yang seperti media interaktif online. Contohnya seperti CD interaktif : Company Profile, Media Pelajaran. Media ini merupakan media lini bawah dikarenakan target penggunaanya, tidak terlalu luas dan hanya meliputi masyarakat pada kalangan tertentu saja Fungsi Multimedia Interaktif

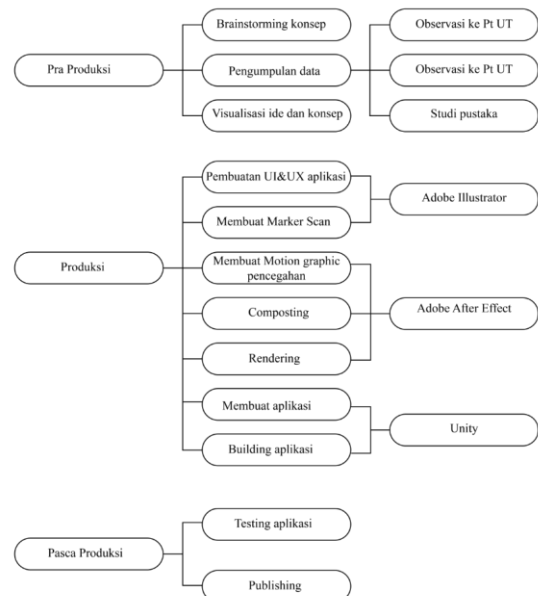
### 2.3.3. Fungsi Multimedia Interaktif

Dalam penggunaannya multimedia interaktif sendiri dapat difungsikan dalam bidang-bidang seperti ini:

1. Fungsi komunikasi antar pengguna contohnya seperti sosial media
2. Fungsi komunikasi antar bisnis dari penjual dan pembeli contohnya seperti *e-commerce*
3. Fungsi komunikasi dari pemerintah ke masyarakat contohnya seperti website atau media media pemerintah
4. Sebagai sarana hiburan atau *games*
5. Sebagai sarana kebudayaan contohnya seperti aplikasi atau website museum atau galeri
6. Sebagai *E learning* yang menjadikan media pembelajaran yang interaktif

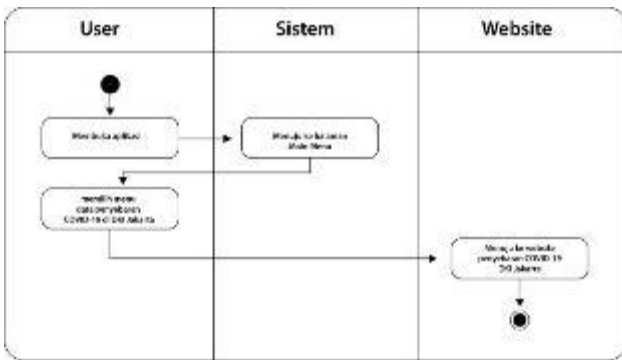
## 3. KONSEP PERANCANGAN

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis akan membuat media aplikasi *AR* yang berdasarkan dari salah satu program kesehatan penanganan *COVID 19* yang akan dilakukan oleh PT United Tractors yaitu program *CVPA*. Pada aplikasi ini akan berisikan *AR* yang dimana akan memunculkan video berupa protokol kesehatan dan juga beberapa data penyebaran *COVID 19*, dan juga data kesehatan dalam *healthy monitoring* untuk mengisi data kesehatan pada karyawan



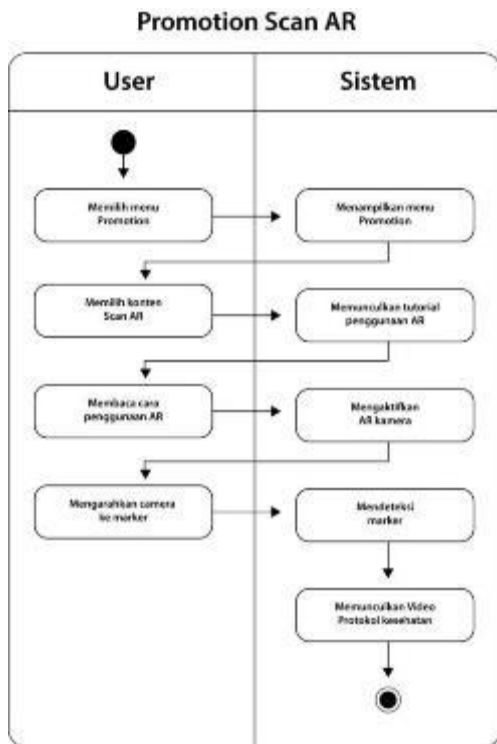
Dalam pembuatan aplikasi interaktif yang akan dibuat sebagai proses media edukasi kepada karyawan terhadap *COVID-19* yaitu dengan aplikasi *Covidcare* dibagi menjadi 3 tahapan, yang





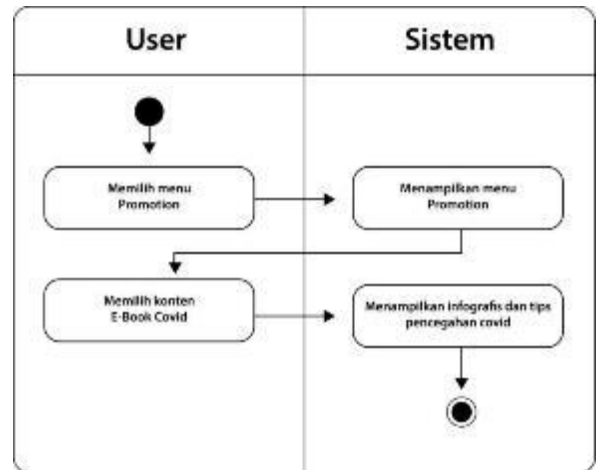
3.2.6. Activity Diagram AR Scene

Activity Diagram ini menggambarkan aktivitas ketika user akan menekan tombol *promotion* lalu sistem akan menampilkan halaman *promotion* dan user bisa memilih konten AR lalu sistem akan otomatis menampilkan isi tutorial cara penggunaan AR dan setelah itu sistem akan langsung menampilkan isi AR Camera, lalu user bisa mengarahkan ke marker yang sudah tersedia dan objek video akan dimunculkan oleh sistem.



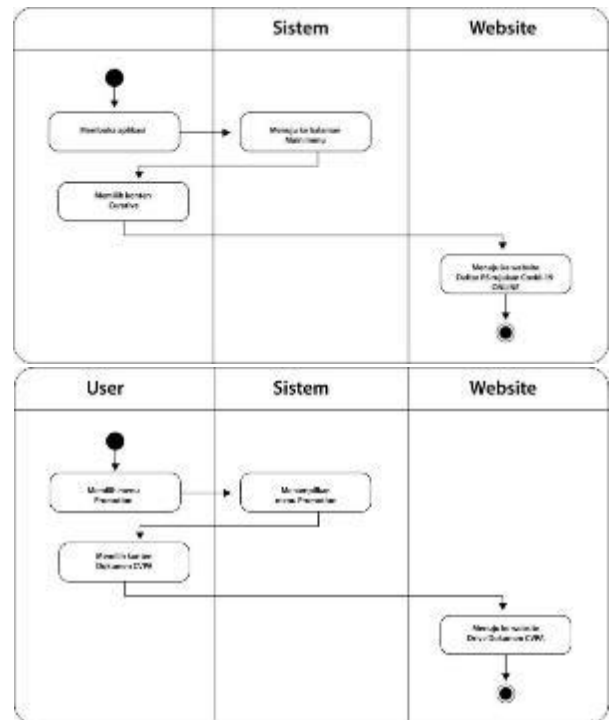
3.2.7. Activity Diagram E-Book Covid-19

Activity Diagram ini menggambarkan aktivitas ketika user memilih menu *promotion* lalu sistem menampilkan konten di dalamnya dan user bisa memilih konten *E book*, lalu sistem menampilkan infografis-infografis yang bisa user baca.



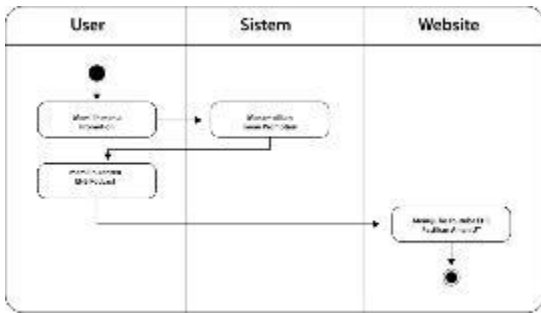
3.2.8. Activity Diagram Dokumentasi CVPA

Activity Diagram ini menggambarkan aktivitas ketika user membuka konten dokumen CVPA, lalu sistem akan merujuk ke website dimana user bisa mengakses data terkait dokumen CVPA tersebut



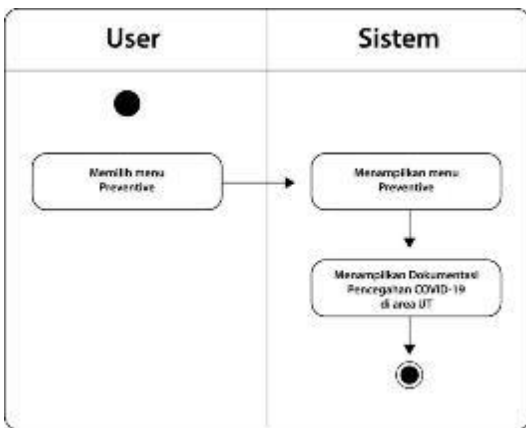
3.2.9. Activity Diagram EHS Channel

Activity Diagram ini menggambarkan aktivitas ketika user membuka konten EHS Channel, lalu sistem akan merujuk ke Youtube EHS dimana terdapat video terkait kegiatan yang dibuat oleh PT United Tractors khususnya *department* EHS



3.2.10. Activity Diagram Preventive

Activity Diagram ini menggambarkan aktivitas ketika user memilih konten preventive dan sistem menampilkan proses kegiatan physical distancing yang diterapkan oleh PT United Tractors

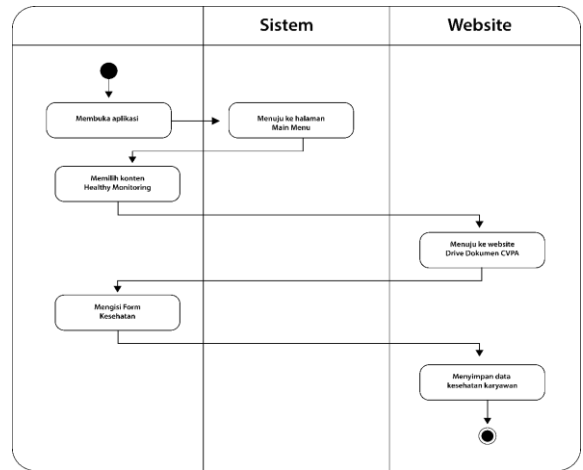


3.2.11. Activity Diagram Curative

Activity Diagram ini menggambarkan aktivitas ketika user menekan tombol curative maka sistem akan memunculkan website list rumah sakit yang bisa di datangi ketika karyawan merasa sakit

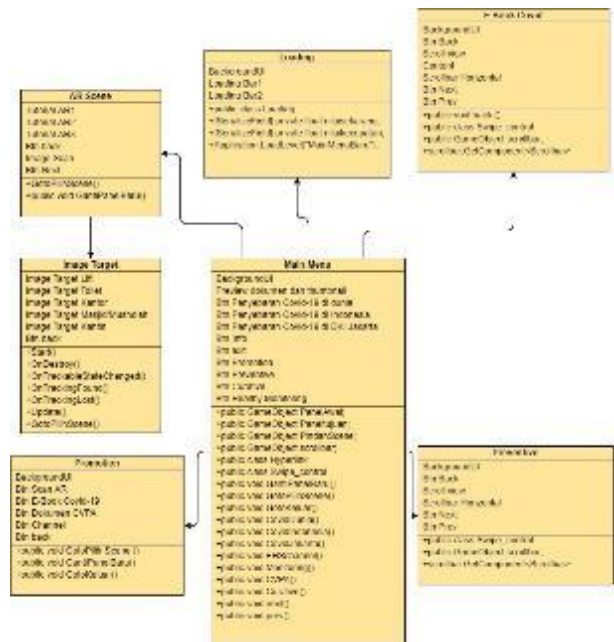
3.2.12. Activity Diagram Healthy Monitoring

Activity Diagram ini menggambarkan aktivitas ketika user menekan tombol healthy monitoring maka sistem akan merujuk ke website dimana karyawan bisa langsung mengisi form data kesehatan secara rutin.



3.3. Class Diagram

Class diagram mendiskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terjadi. Selain itu, class diagram juga menunjukkan property atau atribut dan operasi atau sebuah fungsi dari sebuah class dan batasan yang terdapat dalam hubungan dengan objek. Class diagram merupakan alat yang tergolong baik dalam perancangan perangkat lunak.



## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Tabel

Berikut merupakan tabel ukuran Aset yang digunakan dalam aplikasi

Tabel 1. Penggunaan Aset

| Aset                              | Ukuran             |
|-----------------------------------|--------------------|
| Background                        | 1920 x 1080 px     |
| Button kembali                    | 173,15 x 86,75 px  |
| Button info aplikasi dan exit     | 100,52 x 100,52 Px |
| Button Penyebaran Covid Dunia     | 317,62 x 317,62 Px |
| Button Penyebaran Covid Indonesia | 317,62 x 317,62 Px |
| Button Penyebaran Covid Jakarta   | 317,62 x 317,62 Px |
| Button Promotion                  | 173,15 x 173,15 Px |
| Button Preventive                 | 173,15 x 173,15 Px |
| Button Curative                   | 173,15 x 173,15 Px |
| Button Healthy monitor            | 173,15 x 173,15 Px |
| Button Scan AR                    | 831,15 x 229,72 Px |
| Button E Book Covid               | 831,15 x 229,72 Px |
| Button Dokumen CVPA               | 831,15 x 229,72 Px |
| Button EHS Channel                | 831,15 x 229,72 Px |
| Button Next dan Previous          | 132,58 x 32,88 Px  |

Berikut merupakan asset dan *background* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

Tabel 2. Aset dan *Background*



Berikut merupakan beberapa jenis tipe perangkat yang di uji coba dalam pembuatan aplikasi ini

Tabel 3. Jenis perangkat

Muhammad Kahfi Rizki Pratama

| Perangkat Smartphone Android | Spesifikasi Perangkat                     |       |                 |              |                     |        |
|------------------------------|---|-------|-----------------|--------------|---------------------|--------|
|                              | Processor                                 | RAM   | Resolusi Kamera | Ukuran Layar | OS Android          | Memori |
| Perangkat 1                  | Octa-core 1.4 GHz                         | 3 GB  | 13 Mp           | 1080x1920 Px | Android 7.1(Nougat) | 32 GB  |
| Perangkat 2                  | Qualcomm SD712 Snapdragon 720G            | 8GB   | 16 Mp           | 1080x2400 Px | Android 10          | 128 GB |
| Perangkat 3                  | Quad-core 1,2 GHz Qualcomm Snapdragon 410 | 1,5GB | 13 Mp           | 720x1280 Px  | Android 6.0.1       | 16GB   |
| Perangkat 4                  | Qualcomm-Snapdragon 633                   | 4GB   | 13Mp            | 1080x2160 Px | Android 9(Pie)      | 64GB   |

Berikut merupakan hasil pengujian di beberapa jenis perangkat

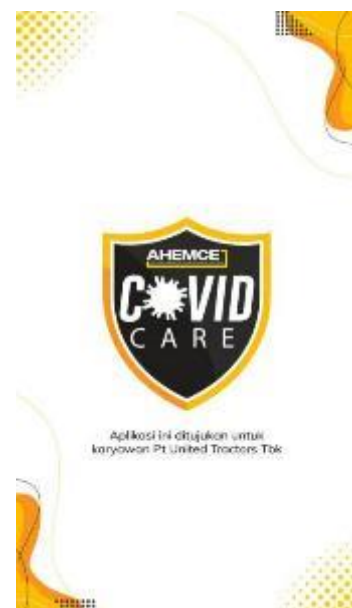
Tabel 4. Hasil pengujian

| Proses Operasi Aplikasi                  | Perangkat Smartphone Android   |                                |                                |                                |
|--|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
|  | Perangkat 1                    | Perangkat 2                    | Perangkat 3                    | Perangkat 4                    |
| Loading aplikasi                         | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                |
| Hyperlink ke website penyebaran Covid-19 | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                |
| Hyperlink monitor kesehatan dan Pajangan | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                |
| Scan AR                                  | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                |
| Detail monitor                           | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                |
| E-Book Covid-19                          | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                |
| Detail Video zoograph AR                 | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                |
| Preventive dokumentasi                   | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                |
| Hyperlink menu Youtube EHS               | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                |
| Hyperlink menu Dokumen CVPA              | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                | Berjalan lancar                |
| Screen Scrolling                         | Kesulitan jika dengan aplikasi | Kesulitan jika dengan aplikasi | Kesulitan jika dengan aplikasi | Kesulitan jika dengan aplikasi |

### 4.2. Gambar

#### 4.2.1. Splash Screen

Berikut merupakan tampilan layar dari splash screen ketika aplikasi di buka





Gambar 1. Splash Screen

4.2.2. Loading Screen

Berikut merupakan tampilan layar dari Loading screen ketika aplikasi akan menuju main menu



Gambar 2. Loading Screen

4.2.3. Main menu Screen

Halaman Main Menu adalah tampilan yang berisi inti dari aplikasi "Covidcare" itu sendiri dan di dalamnya tersedia berbagai macam konten yang bisa pengguna gunakan untuk mencegah, memantau data kesehatan dan mendapatkan informasi terkait COVID-19



Gambar 3. Main menu Screen

4.2.4. Promotion Screen

Berikut merupakan tampilan layar dari Promotion screen dimana berisi konten utama yaitu terdapat AR scan, E book covid, Dokumen CVPA, dan juga EHS channel



Gambar 4. Splash Screen

4.2.5. AR Screen

Berikut merupakan tampilan layar dari AR screen dimana sebelumnya terdapat cara menggunakan AR ini agar pengguna menjadi lebih mudah menggunakannya



Gambar 5. Splash Screen

4.2.6. Ebook Covid-19

Berikut merupakan tampilan layar dari Ebook Covid-19 screen dimana berisi infografis terkait pencegahan covid-19 dan hal terkait informasi Covid-19 lainnya





Gambar 6. Splash Screen

#### 4.2.7. Preventive Screenshot

Berikut merupakan tampilan layar dari Preventive screen dimana berisi informasi dan dokumentasi tentang kegiatan *Physical distancing* di PT United Tractors



Gambar 7. Splash Screen

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan karya tugas akhir terkait media aplikasi berbasis *Augmented Reality* "Covidcare" sebagai bentuk Corona Virus Preventive Action (CVPA) bagi PT United Tractors adalah sebuah solusi untuk pengaplikasian promosi kesehatan salah satunya di bidang penanganan *COVID 19* yang sedang berjalan

Muhammad Kahfi Rizki Pratama

di PT UT dimana Corona virus yang sedang menyebar di seluruh wilayah terutama di DKI Jakarta dan khususnya PT Ut sendiri. Adapun proses pembuatan aplikasi ini dimulai dari tahap rancangan konsep, ide dan mulai membuat motion graphic dan menyiapkan asset untuk di gabungkan dalam software Unity 3D dan hingga tahapan terakhir yaitu build aplikasi. Dan juga konten yang bisa di akses oleh karyawan yaitu berupa program penanganan *COVID 19* yaitu program *Promotion, Preventive, Curative* dan juga *Healthy monitoring* dari media AR yang disajikan didalam aplikasi ini ialah berupa motion graphic protokol kesehatan yang bisa di akses karyawan melalui marker yang akan di letakan di beberapa tempat yang mengharuskan adanya protokol kesehatan tersebut.

### 5.2 Saran

Beberapa hal masih harus dikembangkan dari Aplikasi berbasis *Augmented Reality* ini diantaranya ialah sebagai berikut

1. Ukuran Aplikasi yang harus di kecilkan agar semua device dapat menggunakannya secara optimal
2. Dalam pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat dibuat dengan versi *markerless* dimana dapat mendeteksi suhu tubuh melalui wajah karyawan
3. Website penyebaran covid di aplikasi ini di harapkan bisa terintegrasi langsung ke dalam aplikasi jadi tidak mengharuskan user mengakses dari browser device tapi bisa mengakses langsung di dalam aplikasi
4. Penambahan fitur update data untuk informasi dimana menampilkan data kasus *Covid 19* di PT United Tractors
5. Pada aplikasi ini masih akan dikembangkan dalam fitur AR dimana akan menyesuaikan dengan protokol kesehatan yang terupdate

## DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengikuti format *IEEE style* berikut:

### Referensi Cetak:

#### Buku

T, Hofstetter Fred, *Multimedia Literacy*. New York. 2011.

Rizky, R. *Panduan Membuat Aplikasi Augmented Reality*. Athana Studio

#### Jurnal

Mustaqim, I, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN" *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, pp 13, 07/2016

#### Peraturan Pemerintah

Republik Indonesia. Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Peraturan Pemerintah No 21-2020 yang dimuat dalam pasal 1

### Referensi Elektronik:

#### Buku

RI, Kementerian. Kesehatan.. (2020, March, 16). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease*. (3th

edition). [On-line]. 19(52). Available:  
<https://covid19.kemkes.go.id/> [March 16, 2020].

**Web**

WHO. *Coronavirus qna for public*. Internet:

<https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>, July. 29, 2020 [16. 08, 2020].

Gugus Tugas Percepatan Covid. *Covid-19*. Internet:

Covid.go.id: <https://covid.go.id/>, July. 29, 2020 [16. 08, 2020].

Burhan, Dr Erlina, M. S. *pneumonia corona virus*. Internet:

[www.yankes.kemkes.go.id/read-pneumonia-corona-virus-8488.html](http://www.yankes.kemkes.go.id/read-pneumonia-corona-virus-8488.html), February, 16, 2020 [16. 08,2020]

Covid DKI. Peta sebaran Corona Virus DKI Jakarta. Internet:

<https://corona.jakarta.go.id/id/peta-sebaran>, July. 29, 2020 [16. 08, 2020].

**Sumber Lain:**

**Koran**

Sri Anindiati Nursastri. "Virus Corona Terus Bermutasi, Jenis Apa yang Ada di Indonesia?." Kompas.com (24, 04, 2020), sains, pp 1

**BIODATA PENULIS**



**Nama Mahasiswa:**

Muhammad Kahfi Rizki Pratama

**Tempat Tanggal Lahir:**

Jakarta, 02 April 1999

**Email:**

[mkahfirizkipratama1@gmail.com](mailto:mkahfirizkipratama1@gmail.com)