

Pembuatan Video Aplikasi Halo Awal Bros Sebagai Media Informasi di Rumah Sakit Awal Bros Batam

Cindy Putri Patricia Simamora*, Yusuf Rizky Nur Cahyono**

*Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

**Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

Video Aplikasi
Media Informasi
MDLC
Aplikasi Digital
Storytelling

ABSTRAK

The adoption rate of digital application at Awal Bros Batam Hospital is relatively low because patients perceive it as complicated to use. Previous video-based educational efforts lacked a comprehensive step-by-step registration guide, imposing a cognitive load on users. This study aims to develop an instructional video as an informational medium to provide patients with clear, step-by-step guidance on how to use the application. The researcher applied the Multimedia Development Life Cycle method, which consists of the concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution stages. The video was designed using a storytelling approach to reduce cognitive load and provide an experience that is relevant to the user's daily life. During the testing phase, media and subject matter experts conducted a feasibility validation, which was followed by a field trial involving thirty patient respondents. The trial evaluated information clarity, visual presentation, audio quality, video usability, and the patient's interest in using the application. The evaluation results showed a total feasibility score of 94.36%, indicating that the video is highly feasible. In conclusion, the video is deemed effective as an informational medium that helps patients understand the application's features and has potential to foster patient interest in utilizing digital services independently.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Yusuf Rizky Nur Cahyono,
Teknologi Rekayasa Multimedia,
Politeknik Negeri Batam,
Jl. Ahmad Yani, Tlk.Tering, Kec.Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461, Indonesia.
Email: yusufrizky153@polibatam.ac.id

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk sektor kesehatan. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan masyarakat untuk memperoleh informasi dan layanan kesehatan secara cepat, praktis, dan efisien. Rumah sakit sebagai penyedia layanan kesehatan dituntut untuk beradaptasi melalui inovasi berbasis digital agar pelayanan kepada pasien dapat berjalan optimal. Rumah Sakit Awal Bros Batam telah menghadirkan layanan digital berupa aplikasi Halo Awal Bros. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pasien dalam mengakses layanan kesehatan seperti pendaftaran janji temu, mengakses riwayat kesehatan, serta memperoleh informasi terkait fasilitas dan layanan rumah sakit.

Namun demikian, implementasi penggunaan aplikasi Halo Awal Bros di Rumah Sakit Awal Bros Batam masih tergolong rendah. Berdasarkan data internal per Januari 2026, tingkat penggunaan aplikasi untuk pasien Non-BPJS hanya mencapai 2,3%. Angka ini tertinggal dari cabang lain seperti Batu Aji sebesar 24,5%, Sudirman Pekanbaru sebesar 21,17%, dan Panam sebesar 7,45%. Selain itu, data tersebut juga menunjukkan bahwa rata-rata

87% pendaftaran dilakukan melalui jalur manual seperti pendaftaran langsung ke lokasi, WhatsApp/telepon, maupun bantuan karyawan.

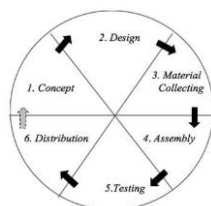
Hambatan adopsi ini terjadi di kalangan pasien yang masih terbangun persepsi bahwa penggunaan aplikasi tersebut rumit. Pihak rumah sakit sebelumnya telah melakukan upaya sosialisasi melalui Instagram @haloawalbros. Namun, berdasarkan hasil evaluasi terdapat celah informasi pada video-video sebelumnya yang langsung melompat ke fitur *Appointment* tanpa menjelaskan tahap registrasi pembuatan akun dari awal. Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, penyampaian informasi yang terpotong dan tidak berurutan akan membebani kapasitas kognitif audiens [1]. Oleh karena itu, pendekatan penyampaian informasi yang ditujukan harus menyajikan pengalaman yang dekat dengan keseharian pasien [2].

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan efektivitas video dalam layanan publik. Media interaktif terbukti mampu meningkatkan akses informasi layanan di rumah sakit [3]. Selain itu, penggunaan video promosi juga terbukti efektif dalam memperkenalkan layanan aplikasi kesehatan dan memperluas jangkauan edukasi kepada masyarakat dibandingkan media cetak [4].

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini berfokus pada pembuatan video aplikasi Halo Awal Bros sebagai media informasi di Rumah Sakit Awal Bros Batam. Perancangan media ini akan diimplementasikan dengan pendekatan *storytelling* (alur cerita) dan tutorial instruksional yang disampaikan secara bertahap. Melalui perancangan video ini, diharapkan media informasi yang dihasilkan dapat meningkatkan pemahaman pasien terhadap penggunaan aplikasi Halo Awal Bros, serta mendorong peningkatan minat dan penggunaan layanan digital di Rumah Sakit Awal Bros Batam.

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo yang sesuai untuk pengembangan media audiovisual. Tahapan MDLC yang digunakan meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* [3].



Gambar 1. Diagram Metode MDLC

Enam tahapan *Multimedia Development Life Cycle* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

2.1. Concept (Konsep)

Tahap *concept* (konsep) merupakan langkah awal yang digunakan untuk menentukan arah dan kebutuhan pembuatan video. Pada tahap ini dilakukan identifikasi tujuan, target audiens, konten utama, gaya video, format output, dan media distribusi.

2.2. Design (Desain)

Tahap *design* (desain) merupakan proses merancang alur dan tampilan video yang akan diproduksi. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan struktur alur cerita (*storyline*) dengan struktur naratif tiga babak yaitu *hook, information, dan call to action* (CTA) [5]. Selanjutnya, dilakukan penulisan naskah (*script*) dengan pendekatan *storytelling* yang bertujuan merangkai fakta teknis menjadi pengalaman personal [6]. Tahap ini juga mencakup pembuatan tata letak visual (*storyboard*) sebagai panduan teknis posisi serta pergerakan sudut kamera [7].

2.3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Tahap *material collecting* merupakan proses pengumpulan seluruh materi dan sumber daya yang diperlukan dalam pembuatan video. Pengumpulan bahan dilakukan untuk memastikan seluruh kebutuhan produksi tersedia sebelum memasuki tahapan pembuatan video. Bahan yang dikumpulkan meliputi materi visual, materi grafis, materi audio, serta peralatan produksi yang digunakan selama proses pembuatan video.

2.4. Assembly (Pembuatan)

Tahap *assembly* (pembuatan) merupakan proses produksi dan pascaproduksi video dengan mengolah serta menggabungkan seluruh bahan yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya menjadi sebuah video yang utuh. Pada tahap ini dilakukan proses yang meliputi pengambilan gambar (*shooting*), perekaman layar aplikasi (*screen recording*), perekaman voice over. Proses dilanjutkan dengan penyuntingan yang meliputi penyusunan alur video, sinkronisasi audio-visual, penambahan subtitle dan motion graphic, penyesuaian warna, serta rendering video. Penyuntingan dilakukan agar video memiliki ritme yang nyaman, informasi mudah diikuti, dan tampilan visual yang konsisten [8].

2.5. Testing (Pengujian)

Tahap *testing* (pengujian) merupakan proses evaluasi untuk menilai tingkat kelayakan video sebagai media informasi sebelum didistribusikan kepada audiens. Tahap *testing* dirancang melalui alpha testing oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilanjutkan dengan beta testing kepada responden pasien. Pengujian beta menggunakan instrumen kuesioner skala Likert Lima Tingkatan, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1) [9].

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Persentase	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Riduwan (2015)

Data hasil pengujian dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan berdasarkan skor yang diperoleh dari kuesioner. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Didapatkan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Hasilnya perhitungan persentase yang diperoleh dari rumus di atas selanjutnya dikonversikan untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan kriteria interpretasi validasi skala Likert. Adapun pedoman kriteria kelayakan tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Kelayakan Video

Skor (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Tidak Layak
0 – 20	Sangat Tidak Layak

Sumber : Riduwan (2015)

2.6. Distribution (Distribusi)

Tahap *distribution* (distribusi) merupakan tahap penyebaran hasil akhir produk melalui proses pengujian dan dinyatakan layak digunakan dipublikasikan sebagai media informasi kepada masyarakat. Distribusi dilakukan melalui media sosial Instagram pada akun resmi rumah sakit dan layar TV informasi (*digital signage*) di area ruang tunggu pendaftaran rumah sakit [10].

3. RESULTS AND ANALYSIS

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video aplikasi Halo Awal Bros sebagai media informasi di Rumah Sakit Awal Bros Batam. Video ini dirancang untuk membantu pasien rumah sakit dalam memahami penggunaan aplikasi Halo Awal Bros, khususnya pada fitur registrasi akun, pendaftaran janji temu atau *Appointment*, menu “Jadwalku”, dan akses Riwayat Kesehatan.

Video dikembangkan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Setiap tahapan digunakan sebagai pedoman dalam proses pengembangan video agar hasil akhir yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan informasi pasien dan tujuan penelitian.

Produk akhir dari penelitian ini berupa video berformat MP4 dengan rasio vertikal 9:16, resolusi 2K, dan durasi 2 menit 30 detik. Format tersebut dipilih karena menyesuaikan kebutuhan distribusi pada *Instagram Reels* serta *digital signage* atau layar informasi Rumah Sakit Awal Bros Batam. Melalui video ini, informasi penggunaan aplikasi Halo Awal Bros disampaikan secara bertahap dengan pendekatan *storytelling* dan tutorial instruksional agar lebih mudah dipahami oleh audiens.

3.1 Concept (Konsep)

Pada tahap ini, peneliti menentukan dasar perancangan video yang meliputi tujuan pembuatan video, target audiens, format media, durasi video, serta pesan utama yang akan disampaikan. Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak Rumah Sakit Awal Bros Batam untuk mengetahui kebutuhan informasi yang diperlukan oleh pengguna aplikasi Halo Awal Bros. Hasil dari tahap konsep yang telah ditentukan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi konsep video aplikasi Halo Awal Bros

Berdasarkan hasil tahap konsep tersebut, video yang dikembangkan bertujuan untuk memberikan informasi mengenai penggunaan aplikasi Halo Awal Bros kepada pasien Rumah Sakit Awal Bros Batam. Video dirancang dalam format vertikal dengan durasi singkat agar sesuai untuk penyebaran melalui media sosial dan *digital signage* rumah sakit. Materi yang disampaikan berfokus pada fitur-fitur utama aplikasi, seperti registrasi akun, Appointment, menu Jadwalku, dan Riwayat Kesehatan. Konsep video dibuat dengan pendekatan informatif dan edukatif sehingga informasi dapat diterima dengan lebih mudah oleh audiens.

Pada tahap desain, peneliti merancang pembuatan alur cerita (*storyline*), naskah (*script*), dan storyboard video aplikasi Halo Awal Bros. Perancangan ini dilakukan sebagai pedoman dalam proses produksi agar informasi aplikasi Halo Awal Bros dapat disampaikan secara terstruktur dan mudah dipahami oleh audiens.

[illegible][illegible]

JAMN Vol. x, No. x, Maret 201x: xx – xx

3.3 Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap *material collecting*, peneliti mengumpulkan berbagai bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan video aplikasi Halo Awal Bros. Bahan yang dikumpulkan meliputi materi visual, materi grafis, materi audio, serta perlengkapan produksi yang digunakan untuk mendukung proses pembuatan video.

Tabel 4. Material Collecting Video Aplikasi Halo Awal Bros

Material	Deskripsi
Video	Kamera Sony Alpha 7III, iPhone 15 Pro (screen recording), Tripod/Stabilizer, Lighting
Audio	Mikrofon
Software	Capcut Pro, Aplikasi Halo Awal Bros
Perangkat	Laptop Lenovo L13 Yoga
Identitas Visual	Logo Rumah Sakit Awal Bros, warna utama #00B1B8, dan font Montserrat
Talent	Pemeran Video

Proses pengambilan video dilakukan menggunakan kamera Sony Alpha 7III untuk memperoleh hasil visual yang lebih jelas dan stabil. Selain itu, iPhone 15 Pro digunakan untuk merekam tampilan layar (screen recording) aplikasi Halo Awal Bros. Selama proses pengambilan gambar, peneliti juga menggunakan tripod dan stabilizer serta lighting untuk membantu menghasilkan video yang lebih stabil dan pencahayaan yang memadai.

Untuk kebutuhan audio, peneliti menggunakan mikrofon guna memperoleh kualitas suara yang lebih jelas saat proses perekaman narasi maupun dialog talent. Pada proses penyuntingan, peneliti menggunakan perangkat laptop Lenovo L13 Yoga dengan bantuan perangkat lunak CapCut Pro. Selain itu, peneliti juga menyiapkan talent sebagai pemeran dalam video serta lokasi pengambilan gambar dilakukan di Rumah Sakit Awal Bros Batam.

3.4 Assembly (Pembuatan)

Pada tahap *assembly*, peneliti melakukan proses pembuatan video berdasarkan konsep, storyline, script, dan storyboard yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Seluruh material yang telah dikumpulkan kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan video melalui proses pengambilan gambar, perekaman layar aplikasi, penyuntingan video, penambahan audio, serta rendering video. Berikut adalah tahap-tahap pembuatannya:

3.4.1 Pengambilan Gambar (Shooting)

Proses pengambilan gambar dilakukan berdasarkan storyboard, meliputi adegan ruang tunggu, interaksi Ibu dan Anak, lobi poliklinik, mesin APM, ruang dokter, dan lobi rumah sakit.



Gambar 4. Cuplikan Adegan Pengambilan Gambar

3.4.2 Perekaman Layar Aplikasi

Perekaman layar dilakukan untuk menampilkan tutorial penggunaan aplikasi Halo Awal Bros, seperti registrasi akun, Appointment, menu “Jadwalku”, dan Riwayat Kesehatan.



Gambar 5. Cuplikan Aplikasi Halo Awal Bros

3.4.3 Perekaman Voice Over

Perekaman layar dilakukan untuk menampilkan tutorial penggunaan aplikasi Halo Awal Bros, seperti registrasi akun, Appointment, menu “Jadwalku”, dan Riwayat Kesehatan.



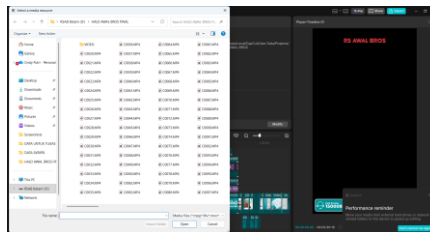
Gambar 6. Proses Perekaman Voice Over

3.4.4 Penyuntingan Video

Setelah seluruh asset terkumpul, peneliti melakukan proses penyuntingan menggunakan aplikasi CapCut Pro. Pada tahap ini dilakukan penggabungan hasil shooting, screen recording, voice over, teks, transisi, dan musik latar menjadi satu kesatuan video yang utuh.

3.4.5 Seleksi dan Pemotongan Video

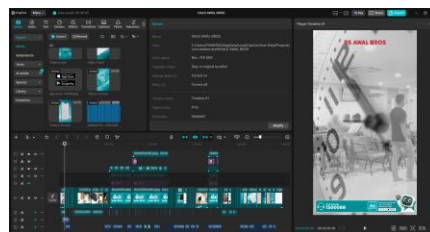
Tahap pertama dalam proses penyuntingan adalah melakukan seleksi dan pemotongan footage. Peneliti memilih video yang sesuai dengan storyboard. Bagian yang tidak diperlukan kemudian dihapus, seperti kesalahan pengambilan gambar, jeda yang terlalu panjang, maupun adegan yang kurang sesuai dengan kebutuhan video.



Gambar 7. Seleksi dan Pemotongan Video Aplikasi Halo Awal Bros

3.4.6 Penyusunan Video

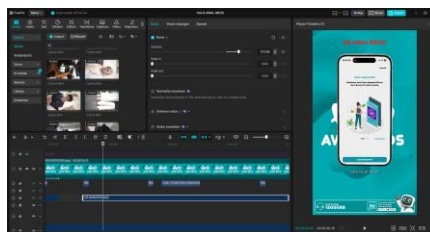
Peneliti menyusun seluruh adegan sesuai dengan struktur video yang terdiri dari hook, information, dan call to action. Penyusunan ini dilakukan agar informasi dapat disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh audiens.



Gambar 8. Penyusunan Timeline Video

3.4.7 Sinkronisasi Audio dan Visual

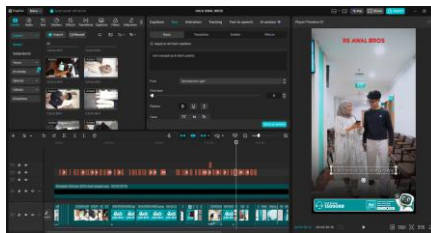
Pada tahap ini, peneliti menyesuaikan narasi voice over dengan tampilan visual yang muncul pada video. Sinkronisasi dilakukan agar setiap penjelasan yang disampaikan dapat sesuai dengan fitur aplikasi yang sedang ditampilkan.



Gambar 9. Sinkronisasi Audio dan Visual

3.4.8 Penambahan Subtitle

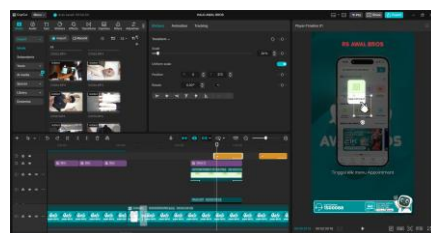
Peneliti menambahkan subtitle pada video untuk memperjelas informasi yang disampaikan melalui narasi. Subtitle juga membantu audiens memahami isi video ketika menonton tanpa mengaktifkan suara.



Gambar 10. Penambahan Subtitle Video Aplikasi Halo Awal Bros

3.4.9 Penambahan Motion Graphic

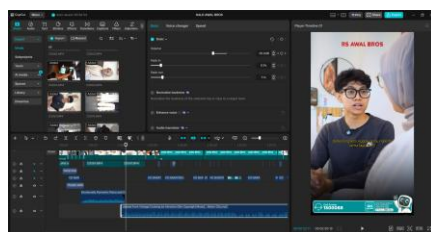
Pada tahap ini, peneliti menambahkan motion graphic sederhana untuk menyoroti bagian-bagian penting pada aplikasi Halo Awal Bros. Elemen tersebut digunakan untuk membantu audiens memahami langkah penggunaan aplikasi secara lebih mudah.



Gambar 11. Penambahan Motion Graphic

3.4.10 Penambahan Musik Latar dan Sound Effect

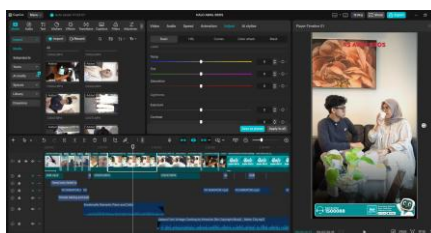
Peneliti menambahkan musik latar dan sound effect untuk meningkatkan daya tarik video. Musik latar dipilih dengan tempo yang sesuai agar tidak mengganggu penyampaian narasi.



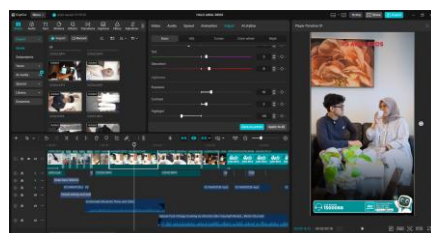
Gambar 12. Penambahan Musik Latar dan Sound Effect

3.4.11 Penyesuaian Warna (Color Grading)

Penyesuaian warna menghasilkan tampilan visual yang lebih nyaman dilihat serta meningkatkan kualitas estetika video secara keseluruhan.

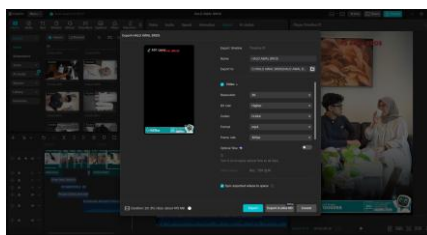


Gambar 13. Sebelum Penyesuaian Warna



Gambar 14. Sesudah Penyesuaian Warna

3.4.12 Rendering Video



Gambar 15. Proses Rendering Video Aplikasi Halo Awal Bros

Berdasarkan gambar di atas, video dirender dalam format MP4, resolusi 2K, dan rasio 9:16. Hasil rendering menghasilkan video aplikasi Halo Awal Bros yang siap untuk di uji dan digunakan sebagai media informasi di Rumah Sakit Awal Bros Batam.

3.5 Testing (Pengujian)

Pada tahap pengujian, video aplikasi Halo Awal Bros diuji untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dan media yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan menggunakan metode Alpha Testing dan Beta Testing. Alpha Testing dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan Beta Testing dilakukan kepada responden sebagai pengguna akhir video.

3.5.1 Alpha Testing

Uji coba Alpha dilakukan dengan melibatkan tiga orang validator ahli, yaitu 1 (satu) orang ahli materi dan 2 (dua) orang ahli media. Lembar instrumen penilaian disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing validator.

Pengujian Ahli Materi

Pengujian materi dilakukan oleh seorang praktisi di bidang pendaftaran layanan rumah sakit. Instrumen kuesioner ahli materi ini terdiri dari 15 butir kriteria yang difokuskan pada empat aspek utama, sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Pernyataan Kuesioner
Kesesuaian Materi	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan video.
	Informasi mengenai aplikasi Halo Awal Bros telah disampaikan dengan benar.
	Materi yang telah ditampilkan sesuai dengan kondisi dan fitur aplikasi yang sebenarnya.
	Tidak terdapat informasi yang menyesatkan atau keliru dalam video.
Kelengkapan Materi	Materi registrasi akun dijelaskan dengan lengkap.
	Materi Appointment (janji temu dokter) dijelaskan dengan lengkap.
	Materi menu Jadwalku dijelaskan dengan lengkap.
	Materi Riwayat Kesehatan dijelaskan dengan lengkap.
Kejelasan Penyampaian Materi	Informasi disampaikan secara runtut dan mudah dipahami.
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh masyarakat umum.
	Istilah yang digunakan sesuai dengan layanan kesehatan dan aplikasi.
	Penyampaian informasi sesuai dengan target pengguna aplikasi.
Manfaat Materi	Materi video mampu membantu masyarakat memahami penggunaan aplikasi Halo Awal Bros.
	Materi video dapat menjadi media informasi yang efektif bagi pasien.
	Materi video dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap layanan digital rumah sakit.

Berdasarkan hasil penilaian pada Tabel 5, Ahli Materi memberikan nilai maksimal (Sangat Baik) pada seluruh indikator evaluasi. Ahli Materi memberikan tanggapan bahwa secara keseluruhan video yang ditayangkan sudah sangat jelas dalam hal penyampaian suara, serta terdapat ketepatan yang sinkron antara audio dengan tayangan fitur aplikasi. Secara keseluruhan, Ahli Materi memberikan kesimpulan bahwa video aplikasi Halo Awal Bros "Layak diuji cobakan tanpa revisi".

Pengujian Ahli Media

Pengujian media melibatkan dua orang ahli, yaitu seorang dosen program studi Teknologi Rekayasa Multimedia dengan konsentrasi bidang audio selaku Ahli Media 1 dan seorang praktisi desain grafis rumah sakit selaku Ahli Media 2. Instrumen kuesioner ahli media terdiri dari 20 butir kriteria yang mengevaluasi lima aspek teknis visual dan audio, sebagaimana disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Pernyataan Kuesioner
Aspek Visual dan Sinematografi	Komposisi gambar pada video terlihat seimbang dan menarik.

	Penggunaan ukuran shot (close-up, medium shot, dll.) sesuai dengan kebutuhan informasi.
	Sudut pengambilan gambar mendukung penyampaian pesan video.
	Pencahayaan pada video sudah baik dan objek terlihat jelas.
	Pergerakan kamera tidak mengganggu kenyamanan penonton
Aspek Desain Visual	Penggunaan warna sesuai dengan identitas visual Rumah Sakit Awal Bros.
	Teks dan subtitle mudah dibaca oleh penonton.
	Motion graphic dan elemen visual mendukung penyampaian informasi.
	Tata letak elemen visual terlihat rapi dan konsisten.
Aspek Audio	Narasi (voice over) terdengar jelas dan mudah dipahami.
	Volume audio terdengar seimbang dan nyaman didengar.
	Musik latar mendukung suasana video tanpa mengganggu penyampaian informasi.
	Efek suara yang digunakan mendukung kualitas penyajian video.
Aspek Editing dan Penyajian	Transisi antar adegan berlangsung halus dan tidak mengganggu.
	Penyusunan adegan mengikuti alur yang runtut dan mudah diikuti.
	Sinkronisasi antara audio dan visual sudah sesuai.
	Tempo penyajian video sudah sesuai dan tidak terlalu cepat atau lambat.
Aspek Kelayakan Media	Durasi video sudah efektif untuk menyampaikan informasi.
	Video memiliki kualitas visual yang baik sebagai media informasi.
	Video layak digunakan sebagai media informasi bagi pasien Rumah Sakit Awal Bros Batam.

Meskipun kedua ahli media menggunakan instrumen yang sama untuk memvalidasi kelayakan media secara menyeluruh, komentar kualitatif yang diberikan secara alami merefleksikan konsentrasi keahlian masing-masing. Dengan demikian, kedua evaluasi saling melengkapi dalam menilai kelayakan video.

Hasil evaluasi Ahli Media 1 (akademisi) memberikan catatan perbaikan yang berfokus pada penyempurnaan aspek audio. Masukan utama menyoroti efek suara (*sound effect/SFX*) klik antarmuka aplikasi yang dinilai berdurasi terlalu panjang sehingga cukup mengganggu penyampaian informasi. Selain itu, ditemukan pula ketidakkonsistenan pada beberapa adegan, yaitu penekanan tombol yang tidak disertai efek suara. Meskipun memberikan catatan tersebut, kesimpulan evaluasi kelayakan secara keseluruhan dari Ahli Media 1 yaitu video “Layak diuji cobakan tanpa revisi”.

Sementara itu, Ahli Media 2 (praktisi) memberikan penilaian yang positif pada mayoritas aspek visual, editing, dan kelayakan. Secara keseluruhan, tayangan dinilai sudah sangat baik dan jelas dalam menyampaikan informasi. Dengan demikian, video dinyatakan “Layak diuji cobakan tanpa revisi”.

Masukan dari Ahli Media 1 langsung ditindaklanjuti pada tahap penyempurnaan video dengan mengganti efek suara (*SFX*) klik antarmuka aplikasi dengan jenis suara yang lebih sederhana dan berdurasi lebih pendek. Peneliti juga melakukan penyesuaian ulang pada tahapan *audio mixing* guna memastikan seluruh adegan memiliki efek suara pendukung yang konsisten.

3.5.2 Beta Testing

Setelah video diperbaiki, tahap pengujian dilanjutkan ke Beta Testing (uji coba lapangan). Kuesioner evaluasi dibagikan secara langsung kepada sampel sebanyak 30 responden yang merupakan pasien Rumah Sakit Awal Bros Batam. Pengujian ini menggunakan instrumen skala Likert yang memuat 15 butir pertanyaan, yang disusun berdasarkan lima aspek penilaian yaitu kejelasan informasi, tampilan visual, audio, kegunaan video, dan minat penggunaan aplikasi. Adapun rincian butir pertanyaan pada tiap aspek disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Instrumen Kuesioner Beta Testing

Aspek Penilaian	Pernyataan Kuesioner
Kejelasan Informasi	Informasi yang disampaikan di dalam video sangat mudah dipahami.
	Alur cerita dan penyampaian informasi tersusun dengan rapi.
	Penjelasan mengenai fitur-fitur aplikasi Halo Awal Bros mudah dimengerti.
	Video ini sangat membantu saya memahami cara penggunaan aplikasi tersebut.
Tampilan Visual	Tampilan visual video secara keseluruhan menarik untuk ditonton.
	Teks tulisan di dalam video mudah dibaca.
	Animasi atau petunjuk gambar sangat membantu saya melihat tata letak tombol di aplikasi.
Audio	Kualitas gambar video terlihat jernih dan jelas.
	Suara narator yang menjelaskan aplikasi terdengar sangat jelas.
	Musik latar nyaman didengar dan tidak mengganggu suara penjelasan materi.
Kegunaan Video	Video ini efektif dijadikan sebagai media informasi untuk pasien.
	Video ini membantu saya mengetahui apa saja manfaat dari aplikasi Halo Awal Bros.
	Video ini layak diputar di layar ruang tunggu Rumah Sakit Awal Bros Batam.
Minat Penggunaan Aplikasi	Setelah menonton video, saya tertarik untuk mengunduh dan mencoba aplikasi Halo Awal Bros.

	Video ini meningkatkan rasa yakin untuk mendaftar layanan rumah sakit secara mandiri melalui HP.
--	--

Video diunggah pada kanal Youtube dengan pengaturan privasi unlisted, kemudian tautannya disematkan pada Google Form bersama instrumen kuesioner. Hingga penyusunan penelitian ini, video tercatat telah ditonton sebanyak 55 kali, jumlah yang melebihi jumlah responden Beta Testing. Ini mengindikasikan bahwa tautan video memang diakses oleh responden maupun pihak lain yang terlibat dalam proses pengujian. Berdasarkan hasil rekapitulasi data dari 30 kuesioner yang terkumpul, diperoleh rincian skor sebagai berikut pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Persentase Uji Coba Pengguna (Beta Testing)

Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
Kejelasan Informasi	574	600	95,67%	Sangat Layak
Tampilan Visual	562	600	93,67%	Sangat Layak
Audio	279	300	93,00%	Sangat Layak
Kegunaan Video	425	450	94,44%	Sangat Layak
Minat Penggunaan Aplikasi	283	300	94,33%	Sangat Layak
Total Keseluruhan	2.123	2.250	94,36%	Sangat Layak

Sumber : Pribadi

Total persentase kelayakan secara keseluruhan diperoleh melalui perhitungan rumus [9]:

$$\text{Persentase: } \frac{2123}{2250} \times 100 \% = 94,36\%$$

Penilaian respon pasien pada aspek kejelasan informasi memperoleh rata-rata 95,67% dengan interpretasi sangat layak. Angka ini merupakan skor tertinggi di antara seluruh aspek yang diuji. Tingginya skor ini sejalan dengan perancangan video yang menyampaikan alur pendaftaran secara bertahap, mulai dari registrasi akun hingga penggunaan fitur Appointment. Penyampaian informasi yang tersusun secara sistematis membantu audiens memahami materi dengan lebih baik serta mengurangi beban kognitif selama proses penyampaian informasi [1].

Aspek tampilan visual memperoleh rata-rata 93,67% dengan interpretasi sangat layak. Hasil ini didukung oleh elemen visual yang dirancang khusus untuk memandu audiens, seperti motion graphic penunjuk tombol dan subtitle yang memperjelas narasi tanpa mengandalkan suara. Penyusunan elemen visual yang tepat dapat membantu menjaga fokus audiens serta meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dalam video [7]. Dengan demikian, tampilan visual video dinilai mampu mendukung pemahaman audiens terhadap alur penggunaan aplikasi Halo Awal Bros.

Penilaian pada aspek audio memperoleh rata-rata sebesar 93,00% dengan interpretasi sangat layak. Meskipun berada pada kategori yang sama, angka ini merupakan skor terendah di antara seluruh aspek. Hasil tersebut dipengaruhi oleh penyesuaian efek suara antarmuka aplikasi pada tahap Alpha Testing. Berdasarkan masukan ahli media, durasi efek suara disederhanakan agar tidak mendominasi narasi utama. Kesesuaian antara narasi, musik, dan tempo penyajian visual dapat menciptakan pengalaman menonton yang lebih nyaman serta membantu audiens mengikuti alur informasi yang disampaikan [8].

Selanjutnya, aspek kegunaan video memperoleh rata-rata sebesar 94,44% dengan interpretasi sangat layak. Tingginya skor ini sejalan dengan struktur konten video yang dirancang mencakup fitur inti, mulai dari registrasi akun, Appointment, menu Jadwal, hingga Riwayat Kesehatan, sehingga audiens memperoleh gambaran fungsi aplikasi secara lengkap. Hasil ini memperkuat temuan bahwa video instruksional yang menyampaikan informasi secara lebih padat, jelas, dan bertahap mampu memperluas jangkauan edukasi kepada masyarakat dibandingkan media informasi konvensional [4].

Terakhir, aspek minat penggunaan aplikasi memperoleh rata-rata sebesar 94,33% dengan interpretasi sangat layak. Skor ini tidak terlepas dari struktur naratif video yang sengaja dirancang dengan tahap call to action (CTA) pada bagian penutup [5], di mana audiens diarahkan secara eksplisit untuk mencoba mendaftar secara mandiri melalui aplikasi. Tingginya skor pada aspek ini juga sejalan dengan skor tinggi pada aspek kejelasan informasi, yang mengindikasikan bahwa semakin audiens memahami cara aplikasi, semakin tinggi pula ketertarikan mereka untuk mencobanya. Namun, pengukuran ini masih berbasis persepsi dan belum mencerminkan perubahan perilaku aktual pengguna di lapangan.

Secara keseluruhan, hasil pengujian memperoleh nilai kelayakan sebesar 94,36% dengan interpretasi sangat layak. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa video aplikasi Halo Awal Bros dinilai efektif sebagai media informasi dalam membantu pasien memahami fitur aplikasi, serta berpotensi mendukung penggunaan layanan digital rumah sakit secara mandiri.

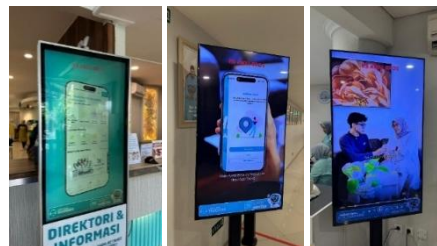
3.6 Distribution (Distribusi)

Pada tahap distribution, video aplikasi Halo Awal Bros yang telah melalui proses pengujian dan dinyatakan layak kemudian didistribusikan kepada Pihak Rumah Sakit Awal Bros Batam sebagai media informasi. Distribusi dilakukan dengan menyerahkan file video dalam format MP4 sehingga dapat digunakan sesuai kebutuhan rumah sakit.

Video yang telah diproduksi kemudian dipublikasikan melalui media sosial Instagram @haloawalbros serta ditayangkan pada digital signage atau TV di ruang tunggu rumah sakit. Pemilihan media distribusi tersebut bertujuan untuk memperluas jangkauan informasi sehingga dapat diakses oleh masyarakat maupun pasien yang sedang berada di lingkungan rumah sakit [11].



Gambar 16. Unggahan Video pada Media Sosial Instagram @haloawalbros



Gambar 17. Penayangan Video pada Digital Signage Ruang Tunggu

4. CONCLUSION

Penelitian ini telah berhasil merancang dan mengembangkan video aplikasi Halo Awal Bros sebagai media informasi di Rumah Sakit Awal Bros Batam dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Pengembangan video ini secara langsung menjawab permasalahan rendahnya adopsi layanan digital akibat persepsi pasien yang merasa penggunaan aplikasi tersebut rumit. Video ini menyajikan tutorial instruksional secara berurutan, dimulai dari tahap krusial seperti registrasi pembuatan akun hingga penggunaan fitur Appointment. Dengan alur tersebut, video ini berhasil menutupi celah informasi yang ada pada media video sosialisasi rumah sakit sebelumnya. Melalui pendekatan *storytelling*, penyampaian alur pendaftaran teknis dikemas menjadi sebuah narasi yang dekat dengan keseharian pasien. Pendekatan ini membantu mengurangi beban kognitif audiens dalam mencerna informasi.

Berdasarkan hasil pengujian lapangan (*Beta Testing*) kepada pasien, video dinilai efektif sebagai media informasi, dengan persentase kelayakan keseluruhan sebesar 94,36% dalam kategori "Sangat Layak". Skor tertinggi diperoleh pada aspek kejelasan informasi sebesar 95,67%, yang mengindikasikan bahwa responden merasa mudah memahami alur penggunaan aplikasi melalui video ini. Lebih lanjut, hasil evaluasi kuesioner menunjukkan indikasi positif pada aspek minat penggunaan aplikasi dengan perolehan skor 94,33%. Temuan ini mengindikasikan video berpotensi menumbuhkan minat pasien untuk beralih menggunakan pendaftaran mandiri melalui smartphone.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu menjadi perhatian pada penelitian selanjutnya. Pertama, hasil pengujian bersifat indikatif karena mengukur persepsi responden melalui kuesioner. Penelitian ini belum disertai data pembandingan sebelum dan sesudah implementasi video, maupun data perilaku aktual seperti jumlah pengunduhan atau pendaftaran aplikasi. Kedua, evaluasi kelayakan video pada penelitian ini belum membedakan penilaian berdasarkan media distribusi Instagram maupun digital signage. Sehingga perbandingan efektivitas antara kedua kanal tersebut dapat menjadi arah penelitian selanjutnya.

ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Batam beserta dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Manajemen Rumah Sakit Awal Bros Batam, khususnya Departemen Marketing dan Humas yang telah memberikan izin, akses data, dan fasilitas selama proses penelitian serta produksi video. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh staf dan pihak yang telah berpartisipasi secara teknis dalam pembuatan video aplikasi Halo Awal Bros. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pasien Rumah Sakit Awal Bros Batam yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam pengujian video ini.

REFERENCES

- [1] A. S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- [2] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada., 2014.
- [3] Y. Fitriyah, R. Agustianto, and L. Lazuardi, "Virtual Hospital Video 360 Sebagai Media Interaktif-Promotif di Rumah

- Sakit Pratama Kota Yogyakarta,” *J. Inf. Syst. Public Heal.*, vol. 8, no. 1, pp. 32–45, 2023, doi: 10.22146/jisph.72042.
- [4] J. S. Pande and M. Gunawan, “Pengenalan Layanan Aplikasi Jamsostek Mobile Melalui Video Promosi Dan Banner Pada Bpjs Ketenagakerjaan Cabang Makassar,” *Admit J. Adm. Terap.*, vol. 1, no. 1, pp. 107–122, 2023, doi: 10.33509/admit.v1i1.1875.
- [5] S. Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Delta, 2005.
- [6] J. Friedmann, *Storytelling for Media: Introduction to the Theory and Practice of Narrative Design*. UTB, 2021.
- [7] B. Brown, *Cinematography: Theory and Practice (Imagemaking for Cinematographers & Directors)*, 3rd Editio. New York: Routledge (Taylor & Francis Group), 2016.
- [8] K. Reisz and G. Millar, *The Technique of Film Editing*, vol. 2. 2010.
- [9] Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [10] D. C. Nisa, N. Purwidiani, A. K. Widagdo, and N. Astuti, “Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Peralatan Dapur Siswa Fase E,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 9, no. 3, pp. 1655–1661, 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i3.2468.
- [11] M. Luthfi and M. T. Mubarak, “Efektivitas Instagram Sebagai Media Informasi Pondok Modern Darul Hijrah Putra Martapura,” *Komuniti J. Komun. dan Teknol. Inf.*, vol. 15, no. 2, pp. 161–179, 2023, doi: 10.23917/komuniti.v15i2.22765.