

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi Comrades merupakan aplikasi tentang HIV/AIDS berbasis android. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang HIV/AIDS dan menumbuhkan motivasi masyarakat untuk peduli terhadap HIV/AIDS. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arya Putera Wibawa yang berjudul *Analisis User Interface dan User Experience Aplikasi Comrades* [1], dilakukan perancangan desain aplikasi Comrades dengan menerapkan Google material design sebagai standar desainnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh tim pengembang, didapatkan bahwa pengguna lebih antusias menggunakan aplikasi Comrades yang berbasis *chat*, maka dari itu pengembang aplikasi comrades memutuskan untuk mengubah aplikasi comrades menjadi aplikasi *chatbot*. Standar desain yang digunakan pun dirubah agar aplikasi memiliki identitas desainnya sendiri.

Setelah melakukan *usability testing* kepada pengguna aplikasi Comrades, ditemukan bahwa aplikasi Comrades memberikan pengalaman yang kurang baik bagi pengguna. Contohnya yaitu pengguna gagal dalam melaksanakan tugas untuk memulai obrolan dengan sahabat berbagi, penyebab kegagalannya yaitu pengguna tidak dapat menemukan sahabat berbagi yang dimaksud, sehingga pengguna kebingungan dan memilih menyerah dalam melakukan tugas tersebut.

Desain inklusif adalah desain yang mengutamakan kebutuhan manusia dalam proses pembuatannya. Dengan membuat desain inklusif, tidak hanya memberikan manfaat kepada pengguna dengan kebutuhan tertentu tetapi dapat menambah nilai pengalaman bagi pengguna lainnya [2]. Aplikasi Comrades memiliki dua tipe pengguna, yaitu ODHA (Orang dengan HIV/AIDS) dan sahabat berbagi, dengan menerapkan desain inklusif untuk ODHA, maka akan bermanfaat juga bagi sahabat berbagi. Berdasarkan salah satu prinsip dalam aksesibilitas yaitu *simplicity*,

menerangkan bahwa suatu sistem harus mudah dipahami terlepas dari tingkat pengalaman atau konsentrasi pengguna [3], namun setelah melakukan *usability testing* didapatkan bahwa aplikasi Comrades masih sulit dipahami bagi pengguna.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan ulang *user interface* dan *user experience* aplikasi Comrades menjadi *chatbot apps* dan membuat *User Interface* dan *User Experience* yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah dengan merancang ulang aplikasi Comrades menjadi aplikasi *chatbot* dapat memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna aplikasi Comrades?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini yaitu merancang ulang *user interface* dan *user experience* pada aplikasi Comrades menjadi aplikasi *chatbot*.

Adapun tujuan dari penelitian yaitu:

1. Membuat aplikasi menjadi lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan *chatbot*.
2. Meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Comrades.

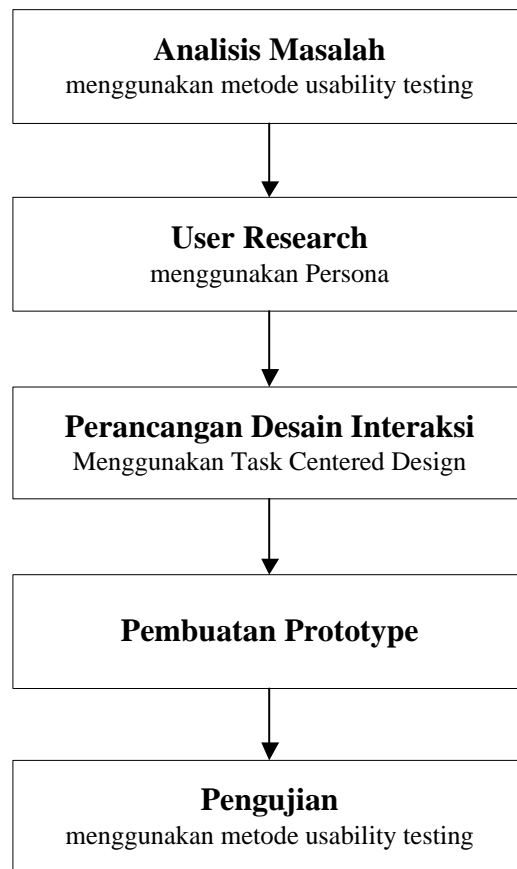
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Hasil dari penelitian ini berupa prototype.
2. *Usability testing* dilakukan di Rumah Cemara.
3. Responden *usability testing* berjumlah 6 orang.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlaku untuk fenomena yang dapat diungkapkan dalam hal kuantitas. Adapun alur dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Alur penelitian

1. Analisis masalah

Analisis masalah merupakan sebuah usaha untuk mengamati penyebab timbulnya suatu masalah. Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk menganalisis aplikasi comrades adalah *usability testing*.

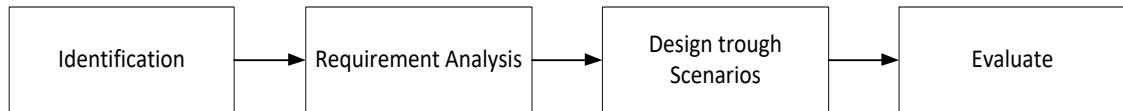
2. *User Research*

User research merupakan sebuah tahapan untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik pengguna. Metode yang digunakan untuk mempelajari karakteristik pengguna pada penelitian ini adalah persona.

3. Perancangan desain interaksi

Perancangan desain interaksi dilakukan untuk menentukan bagaimana struktur dan interaksi antara aplikasi dengan penggunanya, desain interaksi dibuat dengan menggunakan pendekatan *Task Centered Design* (TCD), yaitu

suatu pendekatan dengan terstruktur pada tugas-tugas yang ingin dicapai oleh pengguna [4]. Tahap tahap pada TCD dapat dilihat pada Gambar 1.2



Gambar 1.2 Tahap-Tahap pada *Task Centered Design* (TCD)

1. *Identification*

Tahap ini adalah mengidentifikasi pengguna tertentu dari sistem dan membuat contoh tugas nyata yang akan pengguna lakukan. Tujuan pada tahap ini adalah untuk menghasilkan daftar pengguna dan menghasilkan tugas berdasarkan tipe penggunanya.

2. *Requirement Analysis*

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan pengguna dan tugas apa yang akan dimasukkan atau tidak dimasukkan kedalam tahap desain. Cara yang digunakan untuk menentukan tipe pengguna dan tugas yang akan dimasukkan ke dalam desain yaitu dengan menggunakan metode usability testing dan persona. *Usability testing* digunakan untuk mengevaluasi kemampuan pengguna, sedangkan persona digunakan untuk menggambarkan karakteristik dan kebutuhan pengguna yang akan dimasukkan kedalam desain.

3. *Design Trough Scenarios*

Tahap ini dilakukan untuk mengimplementasi tugas beserta tipe penggunanya kedalam desain. Fase pertama pada tahap ini adalah pembuatan desain interaksi yaitu dengan menggunakan user journey sebagai metode untuk menggambarkan interaksi antara manusia dengan aplikasi. setelah desain interaksi selesai dibuat, maka fase selanjutnya adalah pembuatan *prototype* secara *native*.

4. *Evaluate*

Tahap ini merupakan tahap dimana hasil desain diuji dengan melibatkan pengguna secara langsung. Metode yang digunakan untuk menguji desain adalah dengan menggunakan metode usability testing. Setelah mendapatkan hasil dari evaluasi desain, maka akan dilakukan perbaikan berdasarkan hasil pengujian.

4. Pembuatan *prototype*

Pada tahap ini desain interaksi yang telah dibuat akan diterapkan menjadi *prototype*. *Prototype* yang dibuat pada penelitian ini merupakan *native prototype*.

5. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian fungsi yang ada pada aplikasi Comrades dengan kebutuhan pengguna, serta tingkat aksesibilitas yang dimiliki aplikasi. pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas tentang profil aplikasi dan tempat penelitian, serta teori-teori yang mendukung dan berhubungan dengan penelitian.

BAB 3 Analisis dan Perancangan

Bab ini membahas tentang analisis masalah, *user research* dan perancangan desain interaksi sebagai solusi dari permasalahan.

BAB 4 Implementasi dan Pengujian

Bab ini membahas tentang pengimplementasian desain interaksi menjadi *native prototype* dan pengujiannya dengan menggunakan *usability testing*.

BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil penelitian ini.

