

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Klinik Lelaki Indonesia adalah sebuah perusahaan startup medis khusus untuk masalah reproduksi pria yaitu impotensi dan ejakulasi dini yang berbasis daring, didirikan pada tanggal 1 September 2010. Sejak awal perusahaan ini menerapkan *system* daring dalam konsultasi kepada hampir seluruh pasiennya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada *user* nara sumber Bp. Putra (sebagai staf) dan Bp. Rasyid (sebagai IT) di Klinik Lelaki Indonesia dan dapat diketahui bahwa *website* memiliki fitur *single user* yaitu sebagai pengguna. Selain itu Pandemi Covid-19 memaksa Klinik Lelaki Indonesia menerapkan adaptasi kebiasaan baru, Hal ini tidak saja berpengaruh pada kebiasaan harian masyarakat Indonesia, namun juga pada kebiasaan belanja, hingga konsultasi kesehatan yang biasanya langsung datang ke klinik terdekat, kini masyarakat dengan leluasa mengakses informasi kesehatan melalui media daring.

Selama masa pandemi Covid-19 di Klinik Lelaki Indonesia dari tahun 2020 hingga saat ini terjadi peningkatan rata-rata jumlah konsultasi daring pasien, terhitung dari Januari 2020 sampai Desember 2020 rata-rata kunjungan pasien ke klinik yaitu sebanyak 822,945 pengunjung, Sedangkan pada Januari 2021 sampai Oktober 2021 rata-rata kunjungan pasien ke klinik yaitu sebanyak 1.451,486, berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan sebanyak 628,541 pengunjung.

Maka dari permasalahan tersebut diperlukan penilaian kepada masyarakat umum dengan mengumpulkan kuesioner terhadap 15 (lima belas) orang responden yang memiliki parameter sesuai dengan UI/UX antara lain color dan personality. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 15 (lima belas) responden yang berusia sekitar 21 (dua puluh satu) hingga 34 (tiga puluh empat) tahun, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami responden saat

mengakses *website* Klinik Lelaki Indonesia. Beberapa responden mengatakan bahwa perpaduan warnanya kurang menarik dan membuat cepat bosan saat mengunjungi *website*, selain itu tidak terlalu terlihat peruntukan *website* tersebut apakah untuk edukasi atau *commercial*. Lalu beberapa responden merasa jika *website* tersebut memiliki beberapa tata letak dari tombol dan peletakan konten masih kurang sesuai dan nyaman di lihat. Sehingga responden kesulitan untuk mengambil informasi yang ada dari *website* Klinik Lelaki.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian menggunakan metode *Task Centered System Design* yang dimana Meliputi 4 tahapan, yaitu *identification* (identifikasi), *requirement* (persyaratan), *design as scenario* (skenario), *walktrough evaluation* (Evaluasi). Metode TCSD digunakan untuk tahapan analisis *design* sehingga hasil *prototype* sesuai dengan proses task serta hasil tampilan sesuai dengan *user* pesona.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi, diantaranya:

1. Responden merasa tidak nyaman dengan perpaduan warna pada *website* Klinik Lelaki Indonesia yang sedang digunakan sekarang.
2. Responden merasa tidak nyaman saat pertama menggunakan *website* Klinik Lelaki Indonesia yang sedang digunakan sekarang.

## **1.3 Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membantu pihak Klinik Lelaki Indonesia untuk menganalisis *website* terhadap kepuasan pengguna dan seluruh UI pada *website* Klinik Lelaki Indonesia sehingga sesuai dengan *user* pesona :

Adapun penelitian ini dilakukan bertujuan untuk:

1. Membantu menganalisis dan memperbaiki perpaduan warna pada *website* Klinik Lelaki Indonesia agar sesuai dengan konsep UI/UX.
2. Membantu menganalisis dan memperbaiki tampilan *website* Klinik Lelaki Indonesia agar sesuai dengan konsep UI/UX.

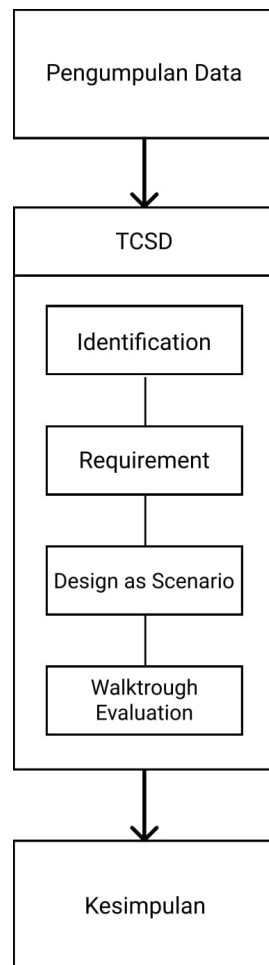
#### **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini yang akan dibatasi adalah sebagai berikut :

1. Batasan Penggunaan UI/UX yang hanya bisa dipakai untuk *website* Klinik Lelaki Indonesia.
2. metode analisis yang digunakan adalah metode TCSD (*Task Centered System Design*)
3. Keluaran yang dihasilkan ini hanya berupa usulan UI yang berupa *native prototype*

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian adalah suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan, dimana diperlukannya data-data untuk mendukung terlaksananya penelitian tersebut. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode survei terhadap pengguna. Survei sendiri digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan umpan balik atas persepsi pengguna terhadap *website* Klinik Lelaki Indonesia, seperti penambahan fitur serta kemudahan dalam penggunaan aplikasi. Adapun alur metodologi penelitian bisa dilihat pada gambar 1.1.



*Gambar I.1 Metodologi Pengumpulan Data*

### 1.5.1 Metode Pengumpulan data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan terdiri dari :

#### 1. Studi Literatur

Studi Literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan data melalui literatur, jurnal, makalah dan bacaan yang ada hubungannya dengan judul penelitian. [1] Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari UI/UX untuk menilai kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa.

#### 2. Kesioner

Mengumpulkan data diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner pada masyarakat umum dan atau yang akan menggunakan *website* Klinik Lelaki Indonesia. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang, hal tersebut

sesuai dengan saran Roscoe (1982: 253) dalam buku *Research Method For Business* yang menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian yaitu antara 30 sampai dengan 500 orang. [2]

### 3. Wawancara

Pengumpulan data melalui metode ini dilakukan kepada *user* dan admin di Klinik Lelaki Indonesia guna pengumpulan data lebih lanjut untuk pengembangan penelitian ini.

#### 1.5.2 Metode Analisis UI/UX

Metode analisis UI/UX yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Task Centered System Design* (TCSD) yang terbagi menjadi beberapa bagian, Adapun alur dari *Task Centered System Design* (TCSD) dapat dilihat pada gambar 1.2. [3]



Gambar 1.2 Metode Analisis UI/UX

Metode *Task Centered System Design* (TCSD) meliputi empat tahapan antara lain sebagai berikut: [3]

#### 1. Identification

Pada tahapan identification peneliti akan melakukan *research* kepada obyek terkait untuk mencari data yang dibutuhkan sebelum memulai tahap awal sebelum melakukan desain pada *website* Klinik Lelaki Indonesia. Tahap awal yang dilakukan yaitu mencari atau mengidentifikasi permasalahan pada perancangan desain *website* Klinik Lelaki Indonesia dan dilanjut pada identifikasi task dari calon *user*.

#### 2. Requirements

Pada tahapan ini digunakan untuk mengidentifikasi tipe-tipe *user* yang ada. Analisis pada tahapan ini untuk memahami dan menentukan konteks *user* yang merepresentasikan pengelompokkan persona *user*. Dari hasil wawancara sebelumnya didapatkan 15 *user*, dan menghasilkan *user flow* yang berisi langkah-langkah yang dilakukan *user* untuk mengakses *website* Klinik Lelaki

Indonesia untuk melakukan konsultasi maupun membaca artikel.

### 3. *Design as Scenario*

#### A. *Sketching*

Pada tahapan ini peneliti berpacu pada hasil *user flow*, *user persona* serta identifikasi task untuk menganalisis tampilan pada *website* Klinik Lelaki Indonesia. Pada tahap ini peneliti menggunakan *crazy 8s* untuk menggambarkan sketsa pada tiap proses yang ada.

#### B. *Wireframe*

Pada tahap ini peneliti akan menggambarkan sketsa menggunakan *tools* hasil dari *sketching* sehingga menghasilkan tata letak halaman atau pengaturan konten yang akan dibuat pada *website* Klinik Lelaki Indonesia.

#### C. *Testing Wireframe*

Pada tahap ini peneliti akan menguji semua halaman hasil desain untuk mengetahui apakah *user* sudah puas.

#### D. *Prototyping*

Langkah selanjutnya peneliti akan menggabungkan dari hasil wireframe tersebut untuk membentuk *native prototype* menggunakan *tools*. Adapun *tools* yang digunakan untuk merancang *prototype* tersebut adalah Figma. Sehingga hasilnya bisa diujicobakan lagi pada tahap selanjutnya

### 4. *Walkthrough Evaluation*

*Evaluasi usability* ini dilakukan dengan menggunakan *indicator variable* uji *heuristic* apakah tampilan pada *website* Klinik Lelaki Indonesia sudah sesuai dengan yang diharapkan.

## 1.6 **Sistematika Penulisan**

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

### BAB 1           PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan

penelitian.

## BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai profil Klinik Lelaki Indonesia yang meliputi sejarah instansi, logo instansi, visi dan misi, instansi, dan struktur organisasi. Selain itu terdapat teori – teori yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

## BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang proses terhadap analisis UI/UX dan desain awal yang nantinya akan dibuat *prototypenya*.

## BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai implementasi tentang UI yang berupa *native prototype*. Tahap implementasi merupakan tahap pembangunan aplikasi yang sudah dilakukan analisis UX dan dirancang pada Bab 3. Kemudian dilakukan pengujian terhadap UI/UX *native prototype* kepada *user*.

## BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan juga disertakan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.