

BAB 1 PENDAHULUAN

1.2 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi saat ini yang semakin cepat membuat banyak bidang menjadi serba digital, memiliki banyak manfaat yang dapat kita gunakan salah satunya dalam kegiatan sosial dimana kita sebagai bangsa indonesia menganal pepatah gotong royong yang memiliki arti menurut kamus besar bahasa indonesia tolong-menolong. Yang sudah membudaya untuk saling membantu ketika ada orang lain sedang mengalami kesulitan. Begitupun ketika ada yang membutuhkan bantuan donor darah, bahu membahu mencari calon pendonor darah ada yang menggunakan media sosial untuk membantu atau menghubungi teman yang lainnya.

Seperti yang dilakukan oleh KSR Universitas Kuningan membantu melayani masyarakat yang sedang mencari calon pendonor darah untuk memenuhi kebutuhan transfusi darah, menurut sodari fuji selaku ketua KSR Universitas Kuningan mengatakan bahwa setiap bulannya ada saja yang meminta bantuan untuk mencarikan calon pendonor darah, dengan memberikan informasi ada yang sedang membutuhkan darah melalui media sosial yang dimiliki oleh KSR Universitas Kuningan. Diera digitalisasi dengan merancang User Interface untuk aplikasi yang dapat mewadahi calon pendonor darah dengan menggunakan metode pendekatan design thinking dan mengutamakan *User Usability* sehingga developer tidak mengalami permasalahan dalam mengimplementasikan rancangan User Interface kedalam bentuk aplikasi nyata, dan pengguna tidak mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi yang akan dikembangkan. dalam sebuah pembuatan sistem dimulai dengan sebuah perancangan User Interface yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan alur kerja dari aplikasi atau web yang akan dibuat. User interface merupakan suatu alat komunikasi antar pengguna dengan sistem yang memiliki peranan penting.

Saat ini aplikasi smartphone berbasis android sangat dibutuhkan oleh masyarakat agar dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari [1], dan menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan setidaknya ada 89,03% yang menggunakan mobile dan 0,73% yang menggunakan komputer serta 10,24% yang menggunakan keduanya. berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pengguna aplikasi mobile lebih banyak ketimbang pengguna komputer. sehingga penulis akan merancang desain User interface pencari donor darah yang dapat diimplementasikan kedalam aplikasi mobile. dengan judul penelitian “PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PENCARI DONOR DARAH”.

1.3 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka diambil suatu identifikasi masalah yaitu :

- a. Bagaimana merancang User Interface untuk aplikasi pencari pendonor darah menggunakan metode design thinking.
- b. Bagaimana menghasilkan Usability yang baik pada rancangan User Interface aplikasi pencari pendonor darah.

1.4 Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah merancang User Interface aplikasi pencari pendonor darah.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menghasilkan User Interface sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b. Melakukan pengujian User Usability dengan System Usability Scale (SUS).

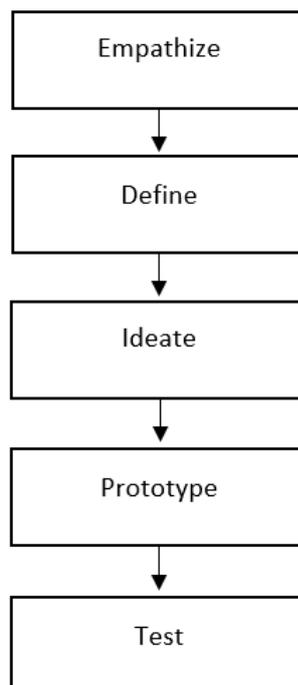
1.5 Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti tidak keluar dan menyimpang, serta lebih terarah dan dapat dipahami dengan mudah maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah ini antara lain :

- a. Perancangan yang dilakukan untuk menghasilkan desain user interface aplikasi pencari donor darah dengan jenis GUI (Graphic user interface) yang merupakan tipe antarmuka dimana pengguna berinteraksi dengan sistem operasi melalui gambar-gambar grafik, ikon, menu dan symbol.
- b. Target pengguna masyarakat umum dan bagi yang sedang mencari pendonor darah.
- c. Analisis menggunakan metode Design Thinking.
- d. Keluaran yang dihasilkan hanya berupa prototype User Interface.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan dengan cara yang logis, dimana diperlukannya data-data untuk mendukung terlaksananya penelitian tersebut. Metode penelitian



Gambar 1:1-1 Metodologi Penelitian

ini merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Adapun alur metodologi penelitian bisa dilihat pada gambar 1.1 di bawah ini :

Keterangan dari masing-masing alur tahapan penelitian sebagai berikut :

a. Empathize (Empati)

Tahapan yang pertama ini ialah Emphatize atau Empati merupakan tahapan yang seringkali disebutkan sebagai inti dari proses perancangan yang berpusat pada manusia (human centered design), metode ini berupaya untuk memahami masalah pengguna yang ingin dipecahkan, dan apa yang mereka inginkan, dapat dilakukan dengan melakukan wawancara. Pada kasus ini wawancara dilakukan kepada orang yang pernah membutuhkan donor darah.

b. Define (Penetapan)

Pada tahapan ini bagian proses menganalisis dan memahami informasi yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan penetapan masalah sebagai perhatian utama pada penelitian.

c. Ideate (Ide)

Pada tahapan ini menampung semua ide-ide yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah ditetapkan pada tahapan sebelumnya, dan menjadi landasan utama dalam membuat prototype yang akan dibangun.

d. Prototype

Prototyoe dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang akan dibuat, untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Pada tahapan ini prototype akan diuji coba langsung oleh salah satu pengguna untuk meminta timbal balik berupa saran agar menghasilkan prototype yang bagus.

e. Test

pada tahapan terakhir ini dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap prototype yang dibangun pada tahapan sebelumnya kepada masyarakat dan hasilnya akan dilakukan perubahan dan perbaikan.

1.7 Sistematis Penelitian

Untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian ini, maka penulis membagi sesuai dengan ruang lingkup yang dijelaskan sebelumnya secara garis besar, yang dibagi menjadi beberapa bab yang secara ringkas dapat dijabarkan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, maksud, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang menguraikan teori-teori yang diperlukan dalam menunjang penulisan tugas akhir, serta berisikan penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan peneliti.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang proses tahap analisis User Interface/User Experience dan desain awal dari User Interface yang nantinya akan dibuat prototypenya.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini membahas tentang proses implementasi User Interface dalam bentuk native prototype yang sudah melewati tahap analisis User Experience dan proses pengujian prototype User Interface/User Experience kepada user.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi kesimpulan atas hasil penelitian dan saran yang diberikan terkait pengembangan selanjutnya.