BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Aplikasi Comrades merupakan aplikasi pintar tentang HIV/AIDS berbasis android, aplikasi Comrades dirancang dengan mempertimbangkan adanya pengguna potensial, yang tidak semua pengguna pengidap penyakit HIV/AIDS. Dikarenakan pengguna aplikasi Comrades memiliki kondisi pengguna yang berbeda-beda, pengembang mengalami kesulitan dalam pembangunan antarmuka dan pengalaman pengguna terhadap aplikasi Comrades. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bayu Wijaya yang merupakan salah satu pembangun aplikasi Comrades, bahwa pengembang tidak memiliki informasi mengenai mental model pengguna yang menggunakan aplikasi Comrades, dan juga pengembang membangun setiap *User interface* berdasarkan keterampilan pengembang, hal tersebut dapat menjadi masalah karena produk di desain berdasarkan tujuan, motivasi, kemampuan dan mental model pengembang, oleh karena itu pengguna bisa saja tidak menemukan tujuan dan motivasinya dalam menggunakan aplikasi Comrades. [1]

User Experience dan *User Interface* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sebuah perangkat lunak. Akan tetapi antarmuka yang tidak sesuai dapat mengakibatkan pengguna mudah meninggalkan perangkat lunak yang sudah dibangun. Setelah melakukan wawancara dan observasi kepada lima pengguna yang menggunakan aplikasi Comrades, bahwa *User interface* yang sekarang telah memberikan pengalaman yang kurang baik, karena membuat pengguna bingung dan cepat merasa bosan. Contohnya seperti pada fitur utama Comrades yang menyediakan pengingat untuk mengonsumsi obat, fitur tersebut memiliki antarmuka yang berbeda dengan fitur pengingat pada umumnya, karena tidak memiliki *floating button* pada halaman fitur, yang di mana tidak mengindikasikan bahwa pengguna dapat menambah pengingat atau alarm dalam fitur tersebut. Hal tersebut mengakibatkan tujuan pengguna dalam penggunaan aplikasi Comrades menjadi tidak terpenuhi.

Didapatkannya hasil wawancara dan observasi, maka dari itu akan dilakukan analisis pada *User interface* (UI) dan *User experience* (UX) pada aplikasi Comrades, untuk membantu pengembang aplikasi Comrades menemukan *User interface* dan *User experience* berdasarkan motivasi dan tujuan pengguna, serta memberikan hasil berupa evaluasi dan rekomendasi untuk meningkatkan desain yang dimiliki aplikasi Comrades.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat rumuskan masalah dari penelitian ini yaitu melakukan Analisis *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi Comrades.

I.3 Maksud dan tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis *User interface* dan *User experience* terhadap aplikasi Comrades. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu pengembang aplikasi Comrades dengan merekomendasikan *User interface* lebih berorientasi pada tujuan dan karakteristik pengguna aplikasi Comrades.
2. Membantu pengembang aplikasi Comrades dengan merekomendasikan tampilan antarmuka untuk aplikasi Comrades, agar pengguna dapat merasakan *User interface* dan *User experience* yang lebih baik.

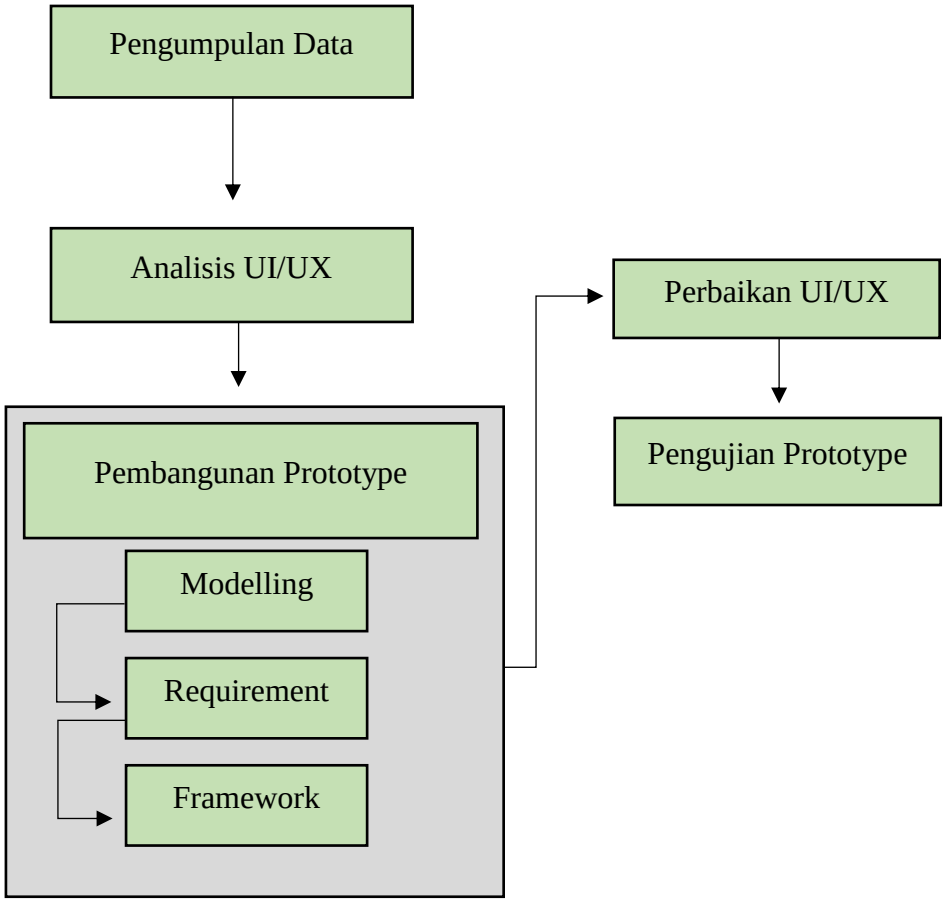
I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan untuk memberikan usulan *prototype User interface* dan analisis *User experience* pada aplikasi Comrades.
2. Penelitian dilakukan untuk memberikan usulan *prototype User interface* aplikasi Comrades pada tampilan *mobile*.
3. Keluaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah usulan model *interface* aplikasi Comrades berupa *native prototype*.

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian deskriptif adalah metode yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis dari objek penelitian. Berikut Gambar I.1 menampilkan alur dari metodologi penelitian :



Gambar I.1 Metodologi Penelitian

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku dan jurnal baik di internet ataupun perpustakaan yang berkaitan dengan kasus yang akan dibahas.

b. Usability Testing

Usability testing yang dilakukan pada aplikasi Comrades dengan desain yang saat ini dimiliki, dengan menggunakan usability testing yang digunakan sebagai teknik untuk mengevaluasi kondisi aplikasi Comrades saat ini.

2. Analisis UI/UX

Analisis UI/UX dilakukan dengan melakukan evaluasi terhadap aplikasi Comrades saat ini dengan menggunakan usabiliy testing untuk mengetahui kondisi *User interface* saat ini serta menggambarkan bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna dengan menggunakan alat yaitu *User flows*.

3. Pembangunan Prototype

Pembangunan prototype dilakukan dengan menggunakan metode *Goal Directed design (GDD),* yang di mana *Goal directed design* adalah metode yang menyediakan solusi untuk mempertemukan kebutuhan pengguna dengan tujuan pengguna melalui sebuah desain. *Alan* Cooper berpendapat bahwa Tujuan tidak sama dengan tugas (*task*). Tujuan berfokus pada kondisi akhir sedangkan tugas (*task*) merupakan proses untuk mencapai tujuan. Dengan berfokus pada tujuan yang ingin dicapai, kita dapat memenuhi setiap tujuan untuk memenuhi kepuasan pengguna. [1] *Goal directed design* memiliki beberapa tahapan yang akan diterapkan pada penelitian ini yaitu :

a. *Modeling*

Modeling adalah tahapan pendefinisian hasil dari wawancara untuk menemukan sebuah pola pengguna yang dapat digambarkan melalui alat seperti persona.

b. *Requirement*

Requirement adalah tahapan untuk menjadikan hasil dari persona sebagai skenario, untuk menemukan tujuan yang spesifik dari persona yang sudah ditentukan, dan juga menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungannya.

c. *Framework*

Framework adalah tahapan untuk pembangun sketsa atau *mockup* desain antarmuka yang akan dibuat.

4. Perbaikan UI/UX

Perbaikan UI/UX dilakukan berdasarkan poin-poin analisis standar penilaian UI/UX yang tidak memenuhi standar pada tahap sebelumnya.

5. Pengujian Prototype

Pengujian terhadap *prototype* yang bertujuan untuk mengetahui:

a. Tingkat kesesuaian fungsi yang ada pada *prototype* aplikasi Comrades dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna.
b. Tingkat *usability* yang dimiliki oleh *prototype* sehingga *prototype* dapat dijadikan sebagai rekomendasi *User interface* untuk aplikasi Comrades yang ada saat ini.

Pengujian dilakukan dengan metode *usability testing*, pengujian dilakukan terhadap desain antarmuka yang dibangun ke dalam prototype.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan dalam proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab I membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab II membahas mengenai tinjauan aplikasi yang diteliti meliputi profil aplikasi, logo aplikasi dan landasan teori menyangkut kasus yang akan dibahas di penelitian ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN PENELITIAN

Bab III membahas mengenai tahapan untuk menganalisis masalah pada sistem dan menjalankan serangkaian proses untuk mengatasi masalah tersebut. Proses analisis meliputi analisis UI/UX, serta perancangan *prototype*.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PENELITIAN

Bab IV membahas mengenai implementasi dan pengujian sistem. Tahap implementasi merupakan tahap pengujian *prototype* yang telah dibangun, menggunakan pengujian *usability testing*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V membahas mengenai kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penelitian. Bagian kesimpulan menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan bagian saran merupakan masukan untuk penelitian selanjutnya.