BAB III
ANALISIS DAN PERANCANGAN PENELITIAN

III.1 Analisis Sistem

Analisis sistem saat ini dilakukan untuk menguraikan kondisi aplikasi Comrades saat ini, dengan melakukan pengujian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi masalah, hambatan yang dialami saat ini, serta kebutuhan yang diharapkan, agar dapat memberikan solusi untuk perbaikan atau pengembangan sistem ke arah yang lebih baik

III.1.1 Analisis Masalah

Analisis masalah dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif dari sumber yang dibutuhkan. Berdasarkan wawancara pra riset yang dilakukan bersama salah satu pengembang aplikasi Comrades yaitu Bayu Wijaya Permana Putra, pengembang menginformasikan bahwa aplikasi Comrades dibangun tanpa adanya mental model pengguna, hal tersebut dapat menjadi masalah dan mengakibatkan aplikasi Comrades di bangun berdasarkan mental model pengembang, menurut buku *About Face The Essentials of Interaction Design 3* hal tersebut disebut sebagai masalah yang disebut *self referensial design,* pengembang mengetahui struktur data, dan bagaimana cara kerja produk yang dibangun, akan tetapi hal tersebut tidak diketahui oleh pengguna, oleh karena itu pengguna bisa saja tidak menemukan tujuannya dalam menggunakan aplikasi Comrades. [1]

III.1.2 Analisis UI/UX

Analisis UI/UX (*User* Interface/*User* Experience) dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi aplikasi Comrades saat ini, pada tahapan analisis UI/UX dilakukan dengan menggunakan usabiliy testing untuk mengevaluasi antarmuka saat ini, karena sebuah antarmuka harus memenuhi prinsip keakraban (familiarity) yaitu setiap kebiasaan, konsep, dan pengaturannya di antarmuka harus memiliki komponen yang dapat dipahami pengguna dengan baik, maka dari itu dilakukan analisis

komponen – komponen antarmuka berdasarkan panduan *Google Materail Design* yang di mana *google material design* tersedia untuk mendesain antarmuka pada aplikasi Android, karena sebuah antarmuka memiliki prinsip dalam perancangannya yang harus dipenuhi, seperti halnya dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap struktur antarmuka yang harusnya antarmuka aplikasi Android dapat mengikuti panduan dari *Google Material Design,* karena panduan ini memiliki kejelasan terhadap komponen yang harus dimiliki oleh setiap antarmuka pada aplikasi Android, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna, bagaimana tata letak dan bagaimana kebiasaan pengguna berinteraksi dengan komponen tersebut, selain dari itu dilakukan juga penggambaran interaksi pengguna dengan aplikasi Comrades dengan menggunakan *User flows*, agar dapat diketahui halaman – halaman yang menjadi media interaksi pengguna, dan aksi apa saja yang ada pada halaman tersebut.

1. Evaluasi Antarmuka

Dilakukan *usability testing* untuk mengetahui kondisi aplikasi Comrades saat ini dari segi antarmuka, dan dilakukan kepada lima pengguna aplikasi Comrades, ke lima pengguna ini terdiri dari lima orang anggota Komunitas Graha, Komunitas Graha adalah komunitas yang memiliki kerja sama dengan pengembang aplikasi Comrades, karena pengguna dari Komunitas Graha adalah pengguna yang ikut memperkenalkan aplikasi Comrades kepada pengguna lain seperti masyarakat umum, maka akan lebih mudah mengetahui seperti apa kegunaan aplikasi Comrades saat ini.

Usability testing dilakukan untuk mengetahui kesesuaian sebuah produk seperti kesesuaian antarmuka yang ada pada sebuah produk, dengan membuat sebuah tugas yang dapat dikerjakan oleh pengguna. Adapun langkah – langkah yang dilakukan diawali dengan membuat sebuah skenario tugas. Skenario tugas yang dibuat merupakan tugas – tugas yang dapat menguji kemampuan pengguna memahami dan menggunakan aplikasi Comrades, oleh karena itu dari pengerjaan tugas ini peneliti dapat mengetahui informasi mengenai kekurangan dari antarmuka yang saat ini ada di aplikasi Comrades, karena saat pengerjaan tugas pengguna dapat saja melalui banyak kendala, seperti kurang dapatnya dipahami sebuah penamaan fitur, yang pada akhirnya

membuat pengguna merasakan kebingungan. Adapun tugas – tugas tersebut ada pada Tabel III-1 sebagai berikut :

Tabel III-1 Daftar Tugas dalam Skenario

Tugas	Deskripsi Tugas	Halaman
Tugas 1	Buka berita terbaru / ter-update.	Halaman Berita, Artikel dan Event : Dapatkah pengguna memilih berita terbaru pada halaman berita ?
Tugas 2	Buka kiriman artikel dengan judul Gejala HIV/AIDS.	Pencarian : Apakah pengguna melihat kegunaan dari pencarian pada aplikasi Comrades ?
Tugas 3	Temukan lokasi rumah sakit RS. Hasan Sadikin	Halaman Lokasi Layanan dan Obat : Apakah pengguna dapat menemukan lokasi tertentu ?
Tugas 4	Atur pengingat mengonsumsi obat, dengan jenis obat Delavirdin (DLV), pada pukul 07.00 pagi.	Pengingat : Apakah pengguna mengerti dengan istilah yang saat ini penamaan fiturnya “ARV Therapy”?
Tugas 5	Tambahkan Ramdhan Rizki sebagai sahabat, kemudian hubungi sahabat berbagi Ramdhan Rizki melalui email.	Halaman Profil Sahabat Berbagi : Apakah pengguna mampu membedakan ikon – ikon yang digunakan untuk menghubungi sahabat berbagi?

Berdasarkan tugas yang dilakukan pengguna, berikut pada Tabel III-2 merupakan keberhasilan pengguna dalam melakukan tugas, bagi pengguna yang berhasil melakukan tugas dengan benar tanpa ada kendala, maka pengguna akan diberi nilai 1 atau disebut berhasil melakukan tugas, apabila pengguna mengalami banyak kesalahan dan kendala makan pengguna dinilai 0 karena tidak memenuhi ketentuan yang peneliti tentukan atau peneliti ingin ketahui. Berikut pada Tabel III-2 adalah tingkat keberhasilan dalam melakukan tugas saat *usability testing* :

Tabel III-2 Tingkat Keberhasilan Melakukan Tugas

Tugas	*User* 1	*User* 2	*User* 3	*User* 4	*User* 5	Jumlah	Keberhasilan
Tugas 1	0	0	0	1	1	0	40%
Tugas 2	0	0	0	0	0	0	0%
Tugas 3	0	0	0	0	0	0	0%
Tugas 4	0	0	0	0	0	0	0%
Tugas 5	0	0	0	0	0	0	0%

Hasil yang didapat dari pengerjaan tugas, hanya dua orang yang berhasil mengerjakan satu tugas yaitu pada pengerjaan tugas 1, dan ternyata banyak tugas yang kurang berhasil dilakukan oleh pengguna, karena dari apa yang pengguna lakukan tidak memenuhi hal-hal yang telah ditentukan, tidak terpenuhinya tujuan dilakukannya pengerjaan tugas tersebut, berarti pengguna merasakan kendala yang dapat di alami selama pengerjaan tugas, pengguna bisa frustasi dalam menggunakan aplikasi Comrades, hal tersebut mengakibatkan aplikasi Comrades menjadi aplikasi yang sulit digunakan atau sulit untuk dipahami oleh pengguna dan sangat mudah untuk ditinggalkan oleh pengguna.

Setelah melakukan pengerjaan tugas, dilakukan wawancara untuk mendapatkan tanggapan pengguna, apa yang pengguna rasakan, dan kenapa pengguna dapat melakukan tugas dengan kurang tepat dan merasa kesulitan dalam penggunaan aplikasi Comrades, Berikut hasil wawancara yang dilakukan :

Tabel III-3 Hasil Wawancara dengan *User* 1

No	Jawaban
1.	*User* berpendapat bahwa antarmuka saat ini memiliki antarmuka yang bagus.
2.	Pengguna melakukan pencarian secara manual, untuk mencari judul yang sesuai.
3.	*User* mengerjakan tugas secara terurut tanpa melihat panjang pendeknya deskrisi tugas.
4.	*User* berpendapat melakukan pencarian dengan menghafal rute jalan pada peta.
5.	*User* tidak mengalami kendala apapun saat menggunakan fitur tersebut.
6.	*User* merasa kebingungan sebelum menghubungi sahabat berbagi melalui email.

Hasil wawancara berupa jawaban dari *User* 2 dapat dilihat pada tabel Tabel III-4 :

Tabel III-4 Hasil Wawancara dengan *User* 2

No	Jawaban
1.	*User* berpendapat bahwa antarmuka saat ini masih kurang rapi.
2.	*User* menggunakan pencarian yang disediakan.
3.	*User* melihat deskripsinya terlebih dahulu, sebelum mengerjakan tugas.
4.	*User* menggunakan rute jalan yang ada pada peta.
5.	*User* kesulitan menemukan fitur pengingat.
6.	*User* dapat membedakan ikon untuk menghubungi sahabat berbagi melalui email.

Hasil wawancara berupa jawaban dari *User* 3 dapat dilihat pada tabel Tabel III-5:

Tabel III-5 Hasil Wawancara dengan *User* 3

No	Jawaban
1.	*User* merasa tampilan saat ini tidak tertata.
2.	*User* melakukan pencarian secara langsung judulnya.
3.	*User* mengerjakan tugas secara terurut.
4.	*User* mencari lokasi tertentu dengan memperbesar peta.
5.	*User* tidak mengerti istilah penamaan fitur pengingat.
6.	*User* berpendapat bisa membedakan ikon untuk menghubungi sahabat berbagi.

Hasil wawancara berupa jawaban dari *User* 4 dapat dilihat pada tabel Tabel III-6:

Tabel III-6 Hasil Wawancara dengan *User* 4

No	Jawaban
1.	*User* berpendapat bahwa tampilan saat ini kurang bagus
2.	*User* melakukan pencarian judul secara satu per satu judul yang ditentukan.
3.	*User* melakukan pengerjaan tugas dengan melawati tugas yang kurang di mengerti.
4.	*User* melakukan pencarian dengan memperbesar peta.
5.	*User* mudah menemukan fitur pengingat dan dapat menggunakannya.
6.	*User* merasa kebingungan untuk membedakan ikon email dan personal chat.

Hasil wawancara berupa jawaban dari *User* 5 dapat dilihat pada tabel Tabel III-7 :

Tabel III-7 Hasil Wawancara dengan *User* 5

No	Jawaban
1.	*User* berpendapat bahwa *User* suka tampilannya karena tampilannya bagus.
2.	*User* menggunakan pencarian yang tersedia.
3.	*User* melihat tugas berdasarkan pemahamannya terlebih dahulu.
4.	*User* mencari lokasi tertentu dengan memperbesar peta.
5.	*User* kebingungat untuk menggunakan fitur pengingat.
6.	*User* berpendapat bahwa *User* dapat membedakan ikon yang ada pada sahabat berbagi.

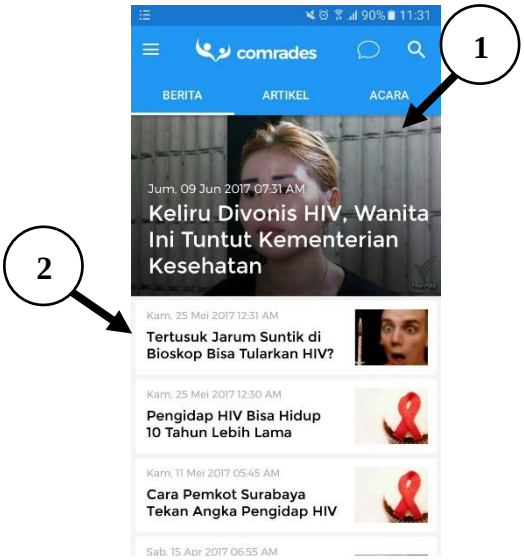
Berdasarkan jawaban dari *User* dapat di ambil kesimpulan dari jawaban yang paling banyak dilontarkan oleh *User*. Berikut kesimpulan hasil dari wawancara *usability testing* yang dapat dilihat pada tabel berikut :

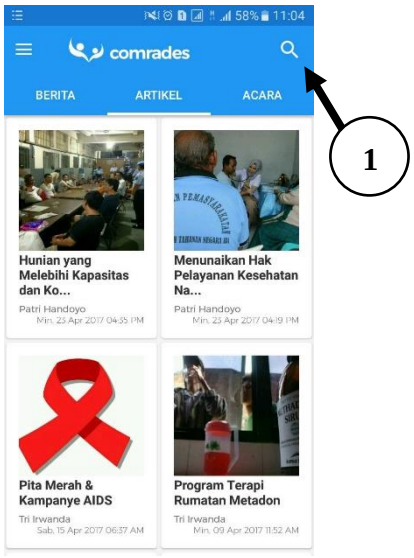
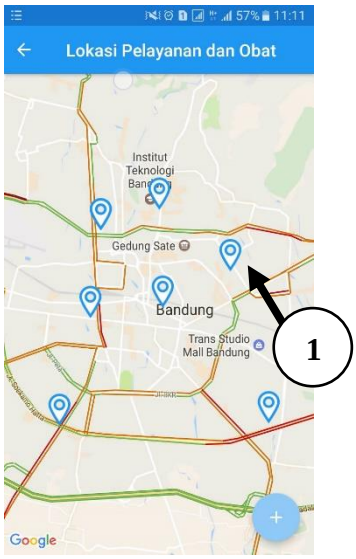
Tabel III-8 Kesimpulan Hasil Wawancara

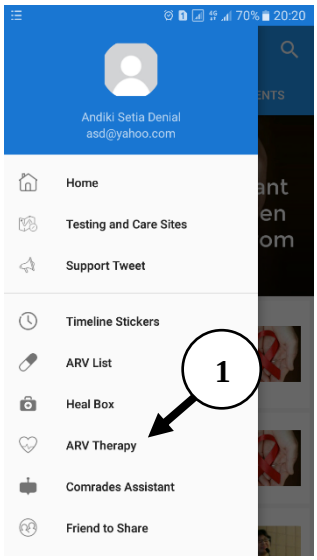
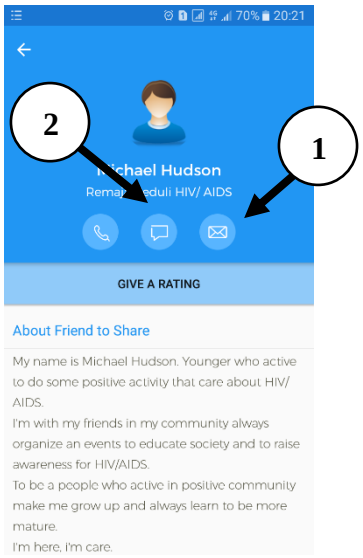
No	Kesimpulan Jawaban
1.	Dua dari lima pengguna berpendapat bahwa antarmuka saat ini sangat bagus.
2.	Tiga dari lima pengguna melakukan pencarian secara manual dan membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan artikel dengan judul tertentu.
3.	Tiga dari lima pengguna lebih memilih mengerjakan tugas yang dirasa mudah, dari segi penjelasan pengerjaan tugas dan deskripsinya.
4.	Semua pengguna membutuhkan pencarian untuk menemukan lokasi tertentu.
5.	Tiga dari lima pengguna merasa frustasi dengan fitur ARV Therapy (pengingat), karena istilah yang membingungkan dan sulit dipahami.
6.	Tiga dari lima pengguna tidak dapat membedakan ikon pada sahabat berbagi.

Dari Tabel-8 dapat diketahui bahwa dua dari lima pengguna berpendapat antarmuka saat ini sangat bagus, kurang dari setengahnya pengguna berpendapat bahwa antarmuka aplikasi Comrades saat ini sangat bagus, terdapat fitur yang membuat pengguna frustasi atau memerlukan konsentrasi lebih untuk menggunakannya, masih terdapat fitur yang memiliki kekurangan elemen antarmuka, oleh karena itu akan lebih baik jika di perbaiki untuk menutupi kekurangan saat ini, agar pengguna tidak merasakan kendala dalam menggunakan aplikasi Comrades. Adapun deskripsi kendala yang pengguna alami terdapat pada Tabel III-9 yang merupakan keterangan bagaimana kendala yang di alami pengguna, sehingga pengerjaan tugas tidak memenuhi ketentuan.

Tabel III-9 Keterangan Kendala yang Dialami

Tugas	Halaman	Keterangan
Tugas 1		1. Berita Terbaru 2. Berita Lampau **Deskripsi :** Pengguna mengalami kendala pada pengerjaan tugas 1 pada halaman berita, artikel dan event karena pengguna salah memilih berita, berdasarkan tabel keberhasilan 3 dari 5 pengguna gagal memilih berita terbaru, karena ketiga pengguna cenderung memilih berita lampau dibanding berita terbaru.
Tugas 2		1. Pencarian **Deskripsi :** Pada pengerjaan tugas 2, pengguna tidak menggunakan pencarian, pengguna cenderung memilih untuk mencari dengan secara manual, yang

		pada dasarnya pencarian mampu mempermudah pengerjaan tugas.
Tugas 3		1. Tag Lokasi **Deskripsi :** Saat pengerjaan tugas 3, pengguna cenderung melakukan *zoom in/zoom out* untuk mencari tahu lokasi yang ditentukan pada tugas, akan lebih cepat dalam pencariannya apabila disediakan pencarian untuk mencari lokasi yang dibutuhkan, jadi pengguna tidak perlu menghafal letak di mana lokasi berada.
Tugas 4		1. Label Nama Fitur Pengingat **Deskripsi :** Saat pengerjaan tugas 4, pengguna membutuhkan waktu yang lama untuk sampai ke fitur pengingat, karena penamaan fitur menggunakan istilah yang pengguna kurang mengerti,

		sehingga butuh waktu lama bagi pengguna untuk sampai ke fitur pengaturan dan melakukan pengaturan alarm konsumsi obat.
Tugas 5		1. Ikon Email 2. Ikon Personal Chat **Deskripsi :** Pada saat pengerjaan tugas 5, pengguna kebingungan untuk membedakan antara ikon email dan personal chat, mungkin saja pengguna untuk memilih satu per satu, akan tetapi ikon ini mengurangi nilai efisiensi dari disediakannya fitur menghubungi melalui email dan personal chat.

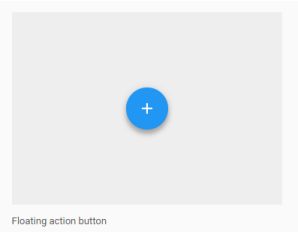
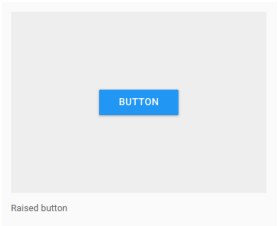
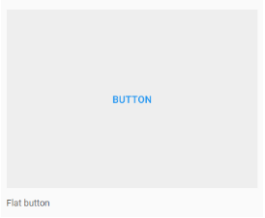
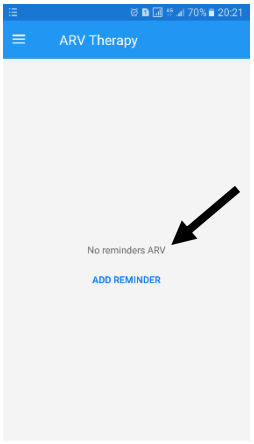
2. Komponen Antarmuka

Analisis terhadap struktur antarmuka dilakukan untuk menganalisis komponen dari sebuah antarmuka, berdasarkan panduan dari *google material design* yang tersedia di website Material Design, yang digunakan sebagai panduan untuk mengevaluasi seperti apa seharusnya komponen yang ada pada antarmuka aplikasi Andorid. Pada penelitian ini analisis terhadap komponen antarmuka tidak semua komponen yang ada pada panduan *google material design* di analisis, karena hanya bagian *button, cards, dividers list*, dan *snackbars & toasts*, komponen selain dari itu tidak digunakan atau dibutuhkan oleh aplikasi Comrades Berikut komponen yang di analisis pada antarmuka pada aplikasi Comrades saat ini :

a. Button

Berikut pada Tabel III-10 merupakan keterangan mengenai komponen button pada aplikasi Comrades saat ini :

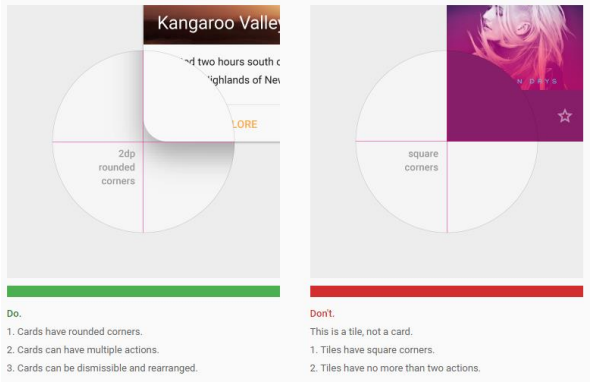
Tabel III-10 Komponen Button

Komponen	Keterangan
  	Komponen button untuk antarmuka aplikasi Android terdapat 3 jenis, yaitu floating action button, raised button dan flat button, dan ketiganya memiliki kepentingannya masing – masing. 1. Untuk floating action button dapat digunakan untuk antarmuka yang membutuhkan tombol yang terus – menerus tersedia. 2. Raised button digunakan untuk tampilan button yang sejajar. 3. Sedangkan flat button digunakan untuk membuat pilihan yang di klik pada sebuah dialog / pop-up / pesan.
	Sedangkan pada aplikasi Comrades pada halaman pengingat, menggunakan flat button untuk menambah pengingat, yang seharusnya menggunakan floating action button, karena fungsi menambah pengingat adalah fungsi yang terus – menerus dibutuhkan pada halaman fitur pengingat.

b. Cards

Berikut pada Tabel III-11 merupakan keterangan mengenai komponen cards pada aplikasi Comrades saat ini :

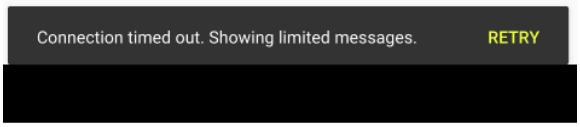
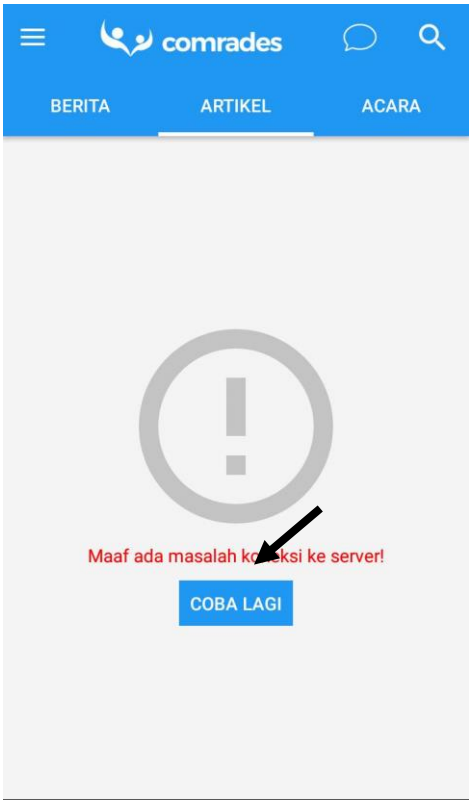
Tabel III-11 Komponen Cards

Komponen	Keterangan
	Komponen cards yang harusnya dimiliki oleh aplikasi Android berbentuk kotak.
	Sedangkan pada aplikasi Comrades, memiliki cards yang berbentuk bulat.

c. Snackbars & Toasts

Berikut pada Tabel III-12 merupakan keterangan mengenai komponen snackbars dan toasts pada aplikasi Comrades saat ini :

Tabel III-12 Komponen Snackbars & Toasts

Komponen	Keterangan
	Komponen snackbars dan toasts adalah umpan balik dari sebuah operasi melalui pesan di bagian bawah layar.
	Sedangkan pada aplikasi Comrades, menyampaikan umpan balik dari sebuah operasi dalam bentuk peringatan pada halamannya.

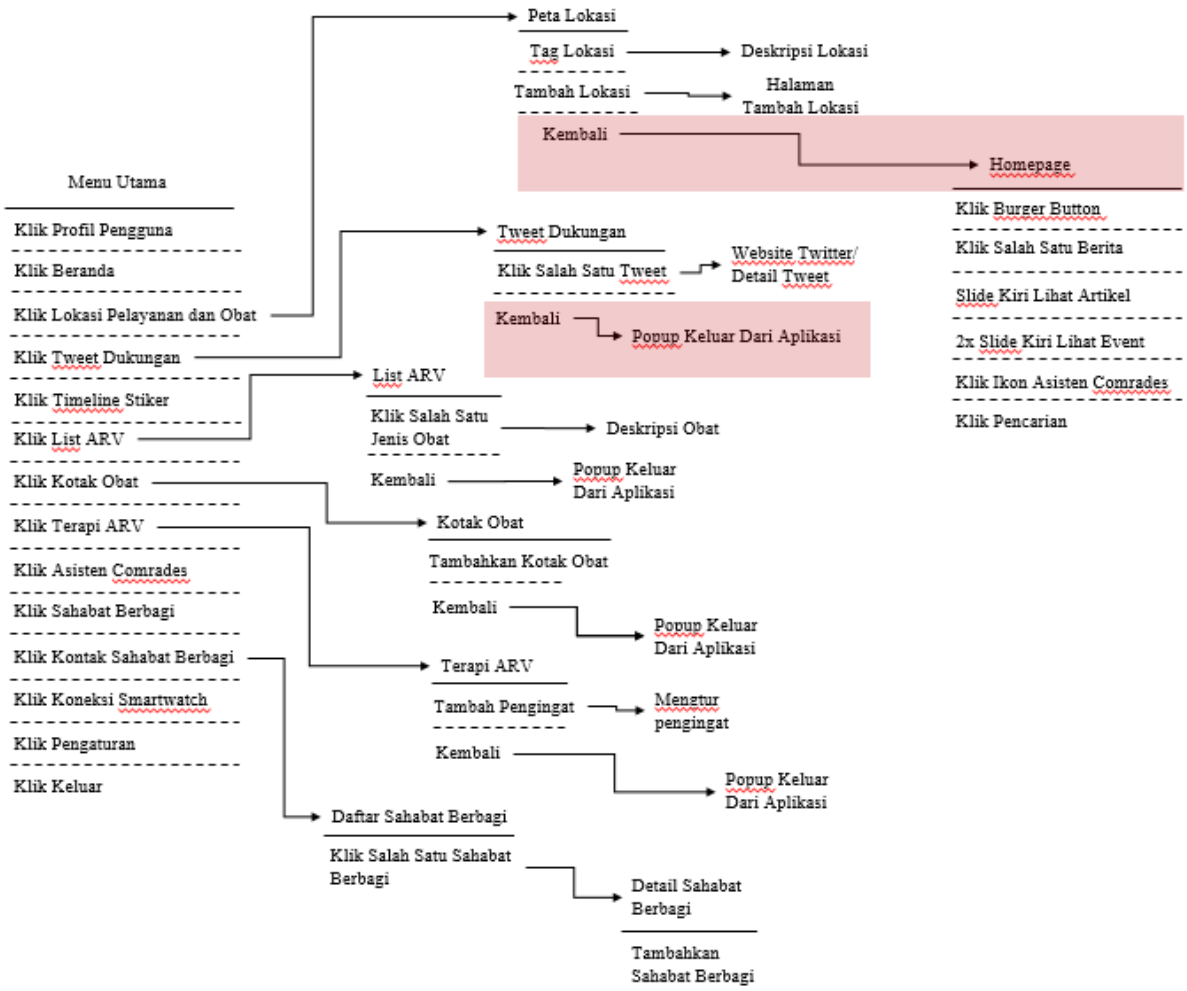
Dari komponen yang di analisis telah ditemukan beberapa komponen yang kurang sesuai dengan panduan dari google material design, hal tersebut dapat mengurangi nilai prinsip keakraban sebuah antarmuka, yang seharusnya antarmuka

aplikasi Android sesuai dengan panduan dari google material design. Maka dari itu harus dilakukan perbaikan terhadap komponen yang memiliki kekurangan, agar pengguna tetap memiliki pengalaman yang tidak asing terhadap antarmuka aplikasi Android.

3. Struktur Aplikasi

Penggambaran struktur aplikasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana alur pengguna saat menggunakan aplikasi Comrades dengan *layout* yang saat ini ditampilkan, alur penggunaan dari aplikasi Comrades dapat menuntun pengguna agar tetap fokus dengan apa yang akan dilakukan, tanpa kehilangan konsentrasi atau kebingunngan saat menggunakan aplikasi Comrades, dengan menggunakan *User flows* untuk menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi Comrades pada setiap halaman, apa yang pengguna lihat dan apa yang pengguna lakukan saat berada pada halaman tertentu akan di gambarkan pada *User flows*, dengan menggunakan *User flows* peneliti akan melakukan analisis terhadap kendala yang ada pada alur dari struktur aplikasi Comrades, berikut gambaran *User flows* pada aplikasi Comrades saat ini dari setiap fitur :

Berikut kendala yang ada pada alur aplikasi Comrades, pada halaman menu navigasi yang dapat membuat pengguna kebingungan dan kehilangan konsentrasi, pada Gambar III.1 merupakan gambaran *User flows* pada setiap halaman menu navigasi :



Gambar III.1 *User* Flows Menu Navigasi

Dari hasil analisis ditemukan kebiasaan yang membuat pengguna keliru, dari penggunaan tombol kembali (back), pada umumnya penggunaan tombol kembali digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya atau kembali ke beranda (halaman utama), akan tetapi pada aplikasi Comrades terdapat perbedaan penggunaan tombol

kembali, dan selain itu terdapat tidak konsistennya penggunaan tombol kembali, karena tombol kembali pada fitur Lokasi Pelayanan dan Obat (alur yang di sorot) mengarah untuk kembali ke halaman utama, akan tetapi pada fitur lain yang ada pada menu navigasi menggunakan tombol kembali untuk mengarahkan pengguna keluar dari aplikasi Comrades. Hal tersebut mengakibatkan aplikasi Comrades menjadi aplikasi yang kurang efisien dalam pengarahan alur, karena pengguna kehilangan ekspektasi dari apa yang pengguna harapkan, saat pengguna berpikir dapat kembali ke halaman sebelumnya, akan tetapi pada kenyataannya aplikasi Comrades menuntun pengguna untuk melalui halaman – halaman yang berbelit dan pengguna tidak diharapkan.

III.2 Analisis Pembangunan Antarmuka

Merancang sebuah desain antarmuka yang akan dimodelkan untuk aplikasi Comrades, akan digunakan metode *Goal Directed Design*, yang dikarenakan pada tahapan analisis UI/UX terdapat kendala – kendala yang menghambat tercapainya tujuan pengguna dari digunakannya aplikasi Comrades, maka dilakukan analisis pembangunan antarmuka yang berdasarkan tujuan dari sisi pengguna, sehingga pengguna akan merasa puas dan senang serta pengguna dapat tetap menggunakan aplikasi Comrades secara efisien, tanpa memperlambat pekerjaan atau membuat pengguna berkonsentrasi lebih dalam menggunakan aplikasi Comrades.

III.2.1 Modeling

Tahapan modeling adalah tahapan untuk menemukan model pengguna menggunakan persona, dan juga agar dapat menghasilkan model interaksi pengguna dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhannya. [11] Dibangunnya sebuah model untuk sebuah produk yaitu untuk mengatasi masalah data pengguna yang belum diketahui tujuan dan karakteristik dari penggunaan sebuah produk. [1] Untuk mengetahui bahwa aplikasi Comrades memiliki pengguna, maka dilakukan modeling pengguna menggunakan persona, agar desain yang akan direkomendasikan lebih berorientasi pada tujuan dan karakteristik pengguna.

Persona adalah permodelan dari pengguna yang dapat merepresentasikan pengguna sebenarnya dari aplikasi Comrades. Persona juga digunakan untuk

menyelesaikan salah satu masalah yang timbul di penelitian ini, yaitu masalah desain yang dibangun berdasarkan *self-referensial programmer*.

Penggunaan persona bertujuan untuk mengetahui kebiasaan, karakteristik dan tujuan penggunanya. Pembuatan persona dikelompokkan sesuai tingkat kemiripan tujuan dalam penggunaan aplikasi Comrades. [1]

Pada tahapan *modelling* dilakukan wawancara untuk mengetahui karakteristik dari pengguna aplikasi Comrades. Wawancara pada tahapan *modelling* dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa pengetahuan mengenai tujuan, motivasi, kebiasaan serta pandangan pengguna terhadap aplikasi Comrades. Wawancara dilakukan kepada 10 pengguna aplikasi Comrades, yang di mana 10 pengguna ini terdiri dari 10 anggota komunitas Graha. Komunitas Graha adalah salah satu komunitas yang berfokus di bidang HIV/AIDS, selain dari itu Komunitas Graha adalah komunitas yang sudah bekerja sama dengan pengembangan aplikasi Comrades.

Dari hasil wawancara akan disimpulkan kebutuhan pengguna yang sebenarnya, agar dapat juga merekomendasikan desain tampilan yang sesuai dengan pengguna. Berikut daftar pertanyaan untuk mengetahui karakteristik pengguna :

1. Mengetahui motivasi dan tujuan pengguna mengapa menggunakan aplikasi Comrades

Berikut pada Tabel III-13 merupakan daftar pertanyaan mengenai motivasi dan tujuan pengguna :

Tabel III-13 Daftar Pertanyaan Motivasi dan Tujuan Pengguna

No.	Pertanyaan
1.	Kebutuhan seperti apa yang Anda cari di aplikasi Comrades?
2.	Kapan Anda membutuhkan aplikasi Comrades untuk memenuhi kebutuhan Anda?
3.	Mengapa Anda mencari kebutuhan tersebut melalui aplikasi Comrades?
4.	Bagaimana Anda memenuhi kebutuhan tersebut, selain menggunakan aplikasi Comrades?
5.	Pengaruh bagi diri Anda dari terpenuhinya kebutuhan tersebut?

2. Bagaimana sikap pengguna untuk memenuhi kebutuhan mengenai HIV/AIDS, serta motivator apa yang membuat pengguna menggunakan aplikasi Comrades.

Berikut pada Tabel III-14 merupakan daftar pertanyaan mengenai bagaimana pemenuhan kebutuhan pengguna mengenai HIV/AIDS :

Tabel III-14 Daftar Pertanyaan Pemenuhan Kebutuhan Pengguna Mengenai HIV/AIDS

No.	Pertanyaan
1.	Apa yang Anda lakukan untuk memenuhi kebutuhan mengenai hal – hal tentang HIV/AIDS?
2.	Apakah melalui media *online*? Jika "Iya" tolong jelaskan!
3.	Apakah melalui media *offline*? Jika "Iya" tolong jelaskan!

3. Mengetahui tingkat kemahiran dan *User behavior* dalam menggunakan aplikasi mobile

Berikut pada Tabel III-15 merupakan daftar pertanyaan mengenai tingkat kemahiran pengguna :

Tabel III-15 Daftar Pertanyaan Mengenai Tingkat Kemahiran Pengguna

No.	Pertanyaan
1.	Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi *mobile* dalam sehari?
2.	Jenis aplikasi *mobile* apakah yang sering Anda gunakan?
3.	Apakah Anda mengetahui aplikasi Comrades adalah aplikasi *mobile* mengenai HIV/AIDS ?
4.	Seberapa sering Anda menemukan hal – hal yang Anda cari dari aplikasi Comrades?
5.	Mengapa Anda mencari informasi tersebut melalui aplikasi Comrades?
6.	Dibandingkan aplikasi lain, kenapa Anda memilih menggunakan aplikasi Comrades?
7.	Apa yang Anda harapkan dari menggunakan aplikasi Comrades?

4. Pertanyaan yang berhubungan dengan keterkaitan *User* dengan desain

Berikut pada Tabel III-16 merupakan daftar pertanyaan mengenai ketertarikan pengguna dengan sebuah desain :

Tabel III-16 Daftar Pertanyaan Keterkaitan Pengguna dengan Sebuah Desain

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda orang yang memperhatikan aspek desain dari digunakannya aplikasi Comrades?
2.	Menurut Anda, seberapa penting desain atau tampilan dalam sebuah aplikasi Comrades? Jelaskan alasannya!

Dari hasil wawancara didapatkan data gambaran secara umum tentang pengguna. Kesimpulan secara umum dari wawancara tersebut adalah:

a. Mengetahui motivasi dan tujuan pengguna mengapa menggunakan aplikasi Comrades :

Berikut pada Tabel III-17 merupakan daftar kesimpulan dari pertanyaan mengenai motivasi dan tujuan pengguna :

Tabel III-17 Kesimpulan Motivasi dan Tujuan Pengguna

No.	Kesimpulan
1.	Informasi terbaru seputar HIV/AIDS
2.	Pada saat mendengar sebuah peristiwa mengenai HIV/AIDS, membaca berita dan masih bertanya – tanya tentang apa yang di dengar dan di beritakan.
3.	Berita lebih *update* dan mudah diketahui kebaruan informasinya
4.	Membuka website, bertanya kepada teman, bertanya kepada dokter, mengikuti seminar.
5.	Bersikap lebih hati-hati dalam bergaul dan lebih bijak dalam bersikap terhadap orang dengan HIV/AIDS.

b. Cara mendapatkan informasi

Berikut pada Tabel III-18 merupakan kesimpulan dari daftar pertanyaan mengenai bagaimana pemenuhan kebutuhan pengguna mengenai HIV/AIDS :

Tabel III-18 Kesimpulan Pemenuhan Kebutuhan

No.	Kesimpulan
1.	Mencari informasi secara *online*, karena lebih mudah di akses, saat keadaan darurat
2.	Melakukan pencarian informasi melalui *online*, dengan menggunakan mesin pencarian Google atau mengunjungi website yang mengulas tentang HIV/AIDS, seperti UNAIDS, WHO dan lain – lain.
3.	Melakukan pencarian secara *offline*, yaitu dengan berkunjung ke dokter atau spesialis dan juga klinik.

c. Mengetahui tingkat kemahiran pengguna dan *User behavior* dalam menggunakan aplikasi Comrades.

Berikut pada Tabel III-19 merupakan kesimpulan dari daftar pertanyaan mengenai tingkat kemahiran pengguna :

Tabel III-19 Kesimpulan Kemampuan Pengguna

No.	Kesimpulan
1.	Pengguna lebih sering menggunakan perangkat *mobile* untuk mencari infromasi, ketika memiliki waktu senggang dan merasa bosan.
2.	Aplikasi sosial media adalah jenis aplikasi yang sering pengguna gunakan, karena dapat menghibur dan berinteraksi dengan teman dan keluarga, juga dapat mendapat informasi dari sosial media.

d. Mengetahui pendapat *User* tentang aplikasi Comrades.

Berikut pada Tabel III-20 merupakan kesimpulan dari daftar pertanyaan mengenai pendapat pengguna mengenai aplikasi Comrades :

Tabel III-20 Kesimpulan Pendapat Mengenai Aplikasi Comrades

No.	Kesimpulan
1.	Pengguna mengetahui bahwa aplikasi Comrades adalah aplikasi mengenai HIV/AIDS, pengguna mengetahui dari tampilan awal saat membuka aplikasi Comrades, dan saat melakukan pencarian pada mesin pencarian Google, pada bagian *heading* terdapat informasi singkat mengenai aplikasi Comrades.
2.	Pengguna jarang menggunakan aplikasi Comrades secara rutin untuk mencari informasi, meskipun terhitung untuk seminggu sekali, pengguna menggunakan aplikasi Comrades untuk mencari informasi ketika membutuhkan sumber informasi yang terpercaya.

3.	Tidak semua yang dicari ditemukan di aplikasi Comrades, terkadang masih harus menggunakan mesin pencari Google.
4.	Aplikasi Comrades menyediakan informasi yang terpercaya.
5.	Aplikasi Comrades dapat digunakan lebih mudah, semua informasi tersaring dan tervalidasi kepercayaannya, tidak menghambat apa yang ingin dicapai dari aplikasi Comrades.

e. Berhubungan dengan keterkaitan pengguna dengan desain

Berikut pada Tabel III-21 merupakan kesimpulan dari daftar pertanyaan mengenai ketertarikan pengguna dengan sebuah desain :

Tabel III-21 Kesimpulan Pendapat Pengguna Mengenai Antarmuka

No.	Kesimpulan
1.	Tampilan merupakan salah satu hal yang pengguna perhatikan, karena dari melihat tampilan atau antarmuka, pengguna memiliki daya tarik untuk menggunakan aplikasi Comrades.
2.	Pengguna merasa sebuah desain sangat penting karena dapat merepresentasikan identitas dari aplikasi Comrades. Apalagi Comrades merupakan aplikasi yang khusus untuk HIV/AIDS.

Berdasarkan hasil wawancara dihasilkan kesimpulan tujuan yang pengguna ingin capai, yaitu pada Tabel III-22 :

Tabel III-22 Kesimpulan *Experience Goal* dan *End Goal* Pengguna

No.	Jenis *Goal*	Keterangan
1.	*Experience Goal*	Pengguna ingin merasakan kemudahan penggunaan aplikasi Comrades dan merasa nyaman saat menggunakan aplikasi Comrades.
2.	*End Goal*	Pengguna dapat menggunakan aplikasi Comrades sebagai alat yang dapat membantu kebutuhan pengguna, seperti mendapatkan berita terbaru, dapat memberikan motivasi dan mengetahui layanan-layanan HIV/AIDS tanpa menghadapi kesulitan atau membutuhkan konsentrasi lebih untuk memahami setiap fungsi fitur dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan identifikasi karakteristik dan tujuan. Oleh karena itu dibangunlah *persona primary*, dengan isi persona yang di antaranya :

1. *Demographic*

   Latar belakang dari persona secara keseluruhan, mencangkup jenis kelamin, profesi, dan lain-lain.

2. *Attitude*

   Sikap dan tingkah laku persona dalam mencari, menanggapi dan berinteraksi dengan suatu sistem tertentu.

3. *Activity*

   Aktivitas keseharian yang dilakukan oleh persona.

4. *Device & platform*

   Perangkat dan jenis platform yang dimiliki oleh persona.

5. *Expertise*

   Kemampuan persona dalam berinteraksi dengan suatu perangkat tertentu. Dalam hal ini perangkat tersebut adalah sistem komputer ataupun *device*.

6. *Goal & motivation*

   Tujuan dan motivasi persona dalam menggunakan suatu produk atau mencari suatu informasi tertentu.

7. *Action to achieve goals*

   Aksi yang dilakukan oleh persona untuk dapat mencapai tujuan.

Pada penelitian ini persona yang digambarkan hanya satu persona, yaitu persona primary, menurut buku *About Face The Essentials of Interaction Design 3* persona primary dibangun untuk satu jenis pengguna, jika terdapat lebih dari satu persona, maka akan ada lebih dari satu antarmuka yang dibangun, untuk jenis pengguna yang dilayani, dengan fungsional yang berbeda dan peran yang berbeda. Berikut pada Tabel III-23 merupakan karakteristik persona yang menjadi persona primary :

Tabel III-23 Tabel Persona Primary

<table>
<tr><td colspan="2">Foto :
</td></tr>
<tr><td>Demographic</td><td>Device</td></tr>
<tr><td>- Usia : 17 – 24 tahun
- Laki-laki dan Perampuan</td><td>- Laptop, Smartphone, Personal Computer</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>Expertise</td></tr>
<tr><td>- Intermediate Computer User
- Intermediate Internet User</td></tr>
<tr><td colspan="2">Attitude</td></tr>
<tr><td colspan="2">- Senang membaca
- Senang berbagi informasi
- Mudah beradaptasi dengan lingkungan
- Mencari informasi yang berhubungan dengan HIV/AIDS
- Mencari informasi lebih sering secara online.</td></tr>
<tr><td>Activity</td><td>Goals & Motivation</td></tr>
<tr><td>- Kuliah
- Kegiatan Kampus UKM, Himpunan, dan BEM
- Bekerja
- Aktivitas Komunitas
- Pelajar (SMA)
- Bimbingan Belajar
- Kegiatan Ekstrakurikuler</td><td>- Bersosialisasi dengan orang yang terkena HIV/AIDS
- Berempati terhadap HIV/AIDS
- Melakukan pencegahan
- Mendapat dukungan
- Mendapatkan informasi terbaru tentang HIV/AIDS
- Mendapatkan informasi yang tervalidasi berdasarkan hasil riset.</td></tr>
</table>

Internet Activity	Action To Achieve Goals
- Social media - Browsing	- Bertanya kepada teman - Bertanya pada dokter - Membuka sosial media - Mencari di mesin pencarian (Google) - Aktif mengikuti seminar - Menggunakan aplikasi Comrades - Bergabung dengan komunitas

Persona yang di dapatkan akan menjadi acuan dalam pembangunan rancangan pengembangan antarmuka pada aplikasi Comrades. Persona *primary* berdasarkan pengelompokan tujuan digunakannya aplikasi Comrades, didapatkan bahwa persona dari pengguna aplikasi Comrades adalah jenis pengguna yang membutuhkan informasi yang akurat mengenai HIV/AIDS, paham dengan istilah-istilah yang bersangkutan dengan HIV/AIDS, memiliki kebutuhan lebih selain mendapat informasi dari aplikasi Comrades, akan tetapi mendapatkan informasi dari dokter atau spesialis secara langsung, dan dalam lingkungannya digunakan sebuah *smartphone* untuk terus mengikuti informasi terbaru.

Persona primary dari pengguna yang tergabung dan tidak tergabung dengan Komunitas Graha dibedakan dari tujuannya, yang di mana tujuan yang ingin dicapai melalui aplikasi Comrades lebih luas dan terperinci.

III.2.2 Requirement

Pada tahapan ini digunakan skenario yang dibuat berdasarkan persona, agar desain yang dibangun sesuai dengan tujuan dan kebutuhan yang spesifik bagi persona pengguna. Skenario yang dibuat dapat berupa cerita naratif atau *storytelling.* Cerita naratif dapat menjadi metode yang sangat kreatif dan cara yang sangat efektif untuk membayangkan kemungkinan digunakannya aplikasi Comrades oleh pengguna.

Skenario yang dibuat yaitu skenario berdasarkan persona, karena persona dapat membantu dalam memahami tugas mana yang benar-benar penting, dan mengarahkan antarmuka agar mempermudah usaha yang harus dilakukan pengguna. [1]

Berdasarkan buku *The User is Always Right A Practical Guide To Creating and Using Persona For The Web*, terdapat tahapan pembangunan desain yang berorientasi tujuan dan karakteristik pengguna, karena pembangunan desain dilakukan berdasarkan persona yang dibuat pada tahapan modeling, dan juga persona digunakan sebagai alat untuk membangun sebuah antarmuka. [12] Adapun tahapan tersebut ada pada Gambar III.2 :



Gambar III.2 Alur Penggunaan Persona

Konteks skenario merupakan sebuah cerita yang menggambarkan aksi pengguna yang mencakup tujuan utama dalam berinteraksi dengan suatu sistem. Konteks skenario ini digunakan agar desain yang dirancang sudah cocok dengan keseharian atau aksi yang dilakukan oleh persona untuk mendapatkan informasi yang diinginkannya. Konteks skenario akan menghasilkan pola secara umum dari pengguna dalam menggunakan aplikasi Comrades. Hasil dari pola ini akan digunakan untuk membangun skenario aplikasi Comrades. [1]

Informasi yang dibutuhkan oleh pengguna yang didapatkan berdasarkan hasil dari tahapan *research* antara lain :

a. Melihat Informasi

Skenario informasi menceritakan tentang bagaimana pengguna mendapatkan sebuah informasi melalui aplikasi Comrades, dengan segala kondisi yang digambarkan bahwa pengguna bisa saja membutuhkan informasi tentang HIV/AIDS secara mendadak atau terencana. Berikut pada Tabel III-24 merupakan detail skenario dari penggunaan aplikasi Comrades, untuk memenuhi kebutuhan pengguna kana informasi HIV/AIDS :

Tabel III-24 Skenario Melihat Informasi

No.	Konteks skenario dengan tujuan melihat informasi pada aplikasi Comrades:
1.	Pengguna merupakan salah seorang mahasiswa yang aktif dalam kegiatan PMI yang membutuhkan informasi mengenai HIV/AIDS. Pengguna akan menghadiri sebuah acara atau seminar mengenai HIV/AIDS, untuk menambah wawasan dan untuk melakukan *sharing* karena pengguna merupakan salah satu ketua bidang mengenai HIV/AIDS.
2.	Satu hari sebelum acara dimulai, pengguna ingin mencari tahu topik-topik terbaru agar saat acara dimulai pengguna dapat mengajukan pertanyaan yang tidak dipahami.
3.	Pengguna bertanya kepada teman yang sebidang di organisasi mengenai HIV/AIDS, akan tetapi masih banyak juga hal yang temannya belum pahami.
4.	Pengguna kemudian langsung menyalakan laptop yang dimilikinya untuk memulai mencari informasi tentang HIV/AIDS.
5.	Setelah masuk ke browser, pengguna mencari informasi yang dibutuhkan menggunakan mesin pencarian Google.
6.	Pengguna mengetikkan kata kunci yang ingin dicarinya pada bagian pencarian Google. Kemudian Google langsung memberikan rekomendasi *website-website* yang mengulas informasi mengenai HIV/AIDS, dan kebetulan aplikasi Comrades menjadi aplikasi yang disarankan juga untuk dapat di *install* karena berisi informasi mengenai HIV/AIDS.
7.	Pengguna melihat halaman yang merekomendasikan aplikasi Comrades dan merujuk ke halaman Google Play. Pengguna kemudian membuka satu persatu *screenshoot* yang tersedia di halaman aplikasi Comrades pada Google Play.
8.	Pengguna kemudian mengambil *smartphone*, karena penasaran dan membutuhkan informasi yang valid, pengguna mengunduh aplikasi Comrades melalui *smarphone* yang dimiliki.
9.	Pengguna melihat tampilan utama dari aplikasi Comrades dengan menu dan *fitur-fitur* yang ada di dalam aplikasi tersebut, dengan kondisi pengguna belum melakukan login pada aplikasi Comrades.
10.	Pengguna melihat tampilan utama Comrades yang secara langsung menampilkan konten berita, artikel dan juga *event*.
11.	Pada tampilan utama, Pengguna sudah mendapatkan banyak informasi mengenai HIV/AIDS, dalam bentuk berita dan artikel.

Dari skenario untuk melihat informasi, diketahui bahwa pengguna yang membutuhkan aplikasi Comrades, adalah pengguna yang memiliki kebutuhan akan informasi yang terpercaya, karena hasil dari informasi yang terpercaya dapat dibagikan atau diceritakan kembali kepada orang lain, yang sama - sama membutuhkan informasi yang valid mengani HIV/AIDS.

b. Melihat Peta Lokasi

Skenario penggunaan fitur peta lokasi yang disediakan aplikasi Comrades merupakan skenario yang menceritakan bagaimana pengguna membutuhkan sebuah peta, untuk mencari lokasi dan informasi apa saja yang dibutuhkan dalam sebuah detail lokasi. Berikut pada Tabel III-25 merupakan detail dari skenario penggunaan fitur peta lokasi pada aplikasi Comrades :

Tabel III-25 Skenario Melihat Peta Lokasi

No.	Konteks skenario dengan tujuan melihat informasi peta lokasi pada aplikasi Comrades:
1.	Pengguna merupakan seseorang yang ingin melakukan tes HIV/AIDS, karena merasa penasaran dengan kondisi dirinya sendiri, pengguna mencari tahu gejala-gejala yang diakibatkan oleh HIV, karena malu bertanya pada orang terdekat, pengguna mencari tahu melalui internet.
2.	Pengguna melakukan pencarian melalui aplikasi browser pada laptop. Setelah masuk ke browser, pengguna mencari informasi yang dibutuhkan menggunakan mesin pencarian Google.
3.	Pengguna mengetikkan kata kunci yang ingin dicarinya pada bagian pencarian Google. Kemudian Google langsung memberikan rekomendasi *website-website* yang mengulas informasi mengenai gejala-gejala HIV/AIDS, dan hasil pencarian menyarankan banyak *website* yang mengulas tentang gejala HIV/AIDS.
4.	Setelah melakukan pencarian dan membaca berbagai artikel yang mengulas gejala HIV/AIDS, pengguna merasa khawatir dengan kondisinya, pengguna merasa ada salah satu gejala yang dialami.
5.	Pengguna merasa ingin melakukan tes HIV/AIDS, maka pengguna melakukan pencarian kembali menggunakan mesin pencari Google dengan memasukkan kata kunci untuk mencari lokasi rumah sakit atau klinik yang menyediakan layanan tes HIV/AIDS
6.	Pada hasil pencarian, banyak *website* yang memberikan rekomendasi tempat, akan tetapi dari *website* tersebut pengguna tidak diberikan rekomendasi lokasi tes HIV/AIDS yang ada di sekitar pengguna.
7.	Pengguna membutuhkan alat atau aplikasi *smartphone* yang menyediakan peta lokasi tes HIV/AIDS yang mendeteksi berdasarkan posisi pengguna, dan sekaligus memberikan deskripsi mengenai rumah sakit atau klinik terdekat.
8.	Kemudian pengguna melakukan pencarian kembali, untuk mencari aplikasi yang menyediakan peta lokasi, dari hasil pencarian Google direkomendasikanlah aplikasi Comrades.

No.	Konteks skenario dengan tujuan melihat informasi peta lokasi pada aplikasi Comrades:
9.	Pengguna kemudian mengambil *smartphone* dan mencari aplikasi Comrades pada store yang tersedia, ditemukannya aplikasi Comrades, pengguna melihat terdapat *screenshoot* bahwa aplikasi Comrades menyediakan peta lokasi.
10.	Pengguna akhirnya mengunduh aplikasi Comrades, dengan kondisi pengguna belum memiliki akun pada aplikasi Comrades, akan tetapi fitur layanan peta lokasi sudah dapat diakses.
11.	Pengguna mengakses fitur "Lokasi pelayanan dan obat", yang di dalamnya menyediakan peta lokasi rumah sakit atau klinik terdekat. Pada halaman fitur "Lokasi pelayanan dan obat", pengguna langsung mendapatkan hasil yang ditampilkan ada beberapa rumah sakit terdekat, dipilihlah salah satu dan ditampilkanlah deskripsi layanan apa saja yang disediakan rumah sakit, serta waktu kerja rumah sakit.
12.	Setelah pengguna mendapatkan informasi tersebut, pengguna perlu penuntun jalan untuk melalui rute menuju rumah sakit yang dituju, dengan bantuan aplikasi Comrades pengguna dapat sampai pada lokasi yang dituju untuk melakukan tes HIV/AIDS.

Dari skenario melihat peta lokasi dalam aplikasi Comrades, pengguna bisa saja dihadapkan dalam kondisi yang tidak menentu dan mendadak, maka dalam fitur peta lokasi dibutuhkan adanya pencarian agar fitur lebih informatif dan antarmuka yang mudah dan jelas, agar petunjuk – petunjuk yang terdapat pada peta mudah dipahami, dan pengguna dapat mempercayai fitur peta lokasi ini dapat menuntun pengguna ke tempat yang dituju.

c. *Positive tweet* dan *timeline sticker*

Skenario *positive tweet* dan *timeline sticker* merupakan skenario yang menceritakan bagaimana fitur *positive tweet* dan *timeline sticker* digunakan. Berikut pada Tabel III-26 merupakan detail dari skenario digunakannya fitur *positive tweet* dan *timeline sticker* :

Tabel III-26 Skenario *Positive Tweet* dan *Timeline Stiker*

No.	Konteks skenario *positive tweet* dan *timeline stiker*
1.	Pengguna merupakan seorang anggota komunitas yang aktif dalam menggunakan sosial media untuk menambah wawasan, karena kepribadian pengguna yang terbuka, pengguna memiliki sifat kepedulian yang selalu ingin memberikan dukungan terhadap orang dengan HIV/AIDS.
2.	Ketua komunitas memilih pengguna sebagai salah satu anggota divisi yang berkecimpung dalam penggunaan sosial media karena kepribadiannya yang luwes dan terbuka dengan dunia luar. Pengguna dipilih untuk selalu *up to date* dalam menyampaikan informasi yang memotivasi pembaca informasi.
3.	Karena pihak komunitas telah melakukan kerja sama dengan pengembang aplikasi Comrades, dipilihlah pengguna sebagai perwakilan dari komunitas untuk menggunakan dan memantau aplikasi Comrades secara rutin, untuk membantu mengoreksi bila ada konten yang kurang baik ditampilkan.
4.	Selain memantau, pengguna selalu menggunakan fitur *timeline stiker,* untuk menyampaikan motivasi dengan mengirim *stiker* dan beberapa *caption* yang memotivasi pembaca.
5.	Karena pengguna senang menggunakan sosial media, maka pengguna melakukan *authorization* pada aplikasi Comrades dengan akun twitter yang pengguna miliki, agar setiap *tweet* yang tampil pada *positive tweet* dapat pengguna sebar luaskan dengan cara me-retweet tweet tersebut atau membalas tweet dengan komentar.

Diketahui dari persona bahwa persona memiliki kebiasaan untuk mencari informasi melalui sosial media, karena dari sosial media pengguna dapat bertanya kepada grup sosial tentang HIV/AIDS. Maka dari itu dari skenario *positive tweet* dan *timeline sticker* bahwa pengguna senang melakukan interaksi melalui kiriman yang dikirim seseorang, seperti menyukai kiriman atau mengomentari kiriman, untuk memberikan timbal balik terhadap apa yang seseorang kirim.

d. Mengatur Pengingat Mengonsumsi Obat ARV

Skenario mengatur pengingat mengonsumsi obat ARV merupakan skenario yang menceritakan keadaan pengguna membutuhkan dan menggunakan fitur pengingat, untuk mengingatkan pengguna mengonsumsi obat dengan tepat waktu. Berikut pada Tabel III-27 merupakan detail dari skenario bagaimana fitur pengingat dibutuhkan dan digunakan :

Tabel III-27 Skenario Mengatur Pengingat Mengonsumsi Obat ARV

No.	Konteks skenario mengatur pengingat mengonsumsi obat ARV
1.	Pengguna merupakan salah seorang yang pengidap HIV, karena pengguna disarankan untuk selalu mengonsumsi obat secara teratur dan tidak boleh terlewat sekalipun, selama delapan jam sekali.
2.	Pengguna selalu rutin mengonsumsi obat, akan tetapi ada kalanya pengguna merasa bosan. Bila tidak ada yang mengingatkan bisa saja pengguna melewatkan waktu untuk mengonsumsi obat.
3.	Karena pengguna sadar bahwa kondisinya bisa saja memburuk bila tidak mengonsumsi obat, maka pengguna bertanya pada dokter, adakah saran yang dapat pengguna lakukan agar tetap rutin dan teratur dalam mengonsumsi obat.
4.	Dokter yang pengguna tanya, kebetulan dokter yang menjadi kepala komunitas Graha, yang ternyata komunitas Graha merupakan partner dari aplikasi Comrades. Maka dokter menyarankan pengguna untuk menggunakan aplikasi Comrades karena di dalamnya terdapat fitur *reminder* untuk mengonsumsi obat secara teratur selama 8 jam atau 12 jam.
5.	Karena pengguna mendengarkan saran dokter, maka pengguna mencari aplikasi Comrades di mesin pencarian Google, setelah dimasukkan kata kuncinya, Google merekomendasikan apa yang pengguna cari, didapatlah aplikasi Comrades yang muncul.
6.	Pengguna melihat halaman yang merekomendasikan aplikasi Comrades dan merujuk ke halaman Google Play. Pengguna kemudian membuka satu persatu *screenshoot* yang tersedia di halaman aplikasi Comrades pada Google Play. Didapati hasil bahwa aplikasi Comrades menyediakan *reminder* untuk mengonsumsi obat secara teratur.
7.	Diunduhlah aplikasi Comrades oleh pengguna, digunakannya aplikasi Comrades oleh pengguna untuk memanfaatkan fitur *reminder* yang dibutuhkan.
8.	Pengguna mengatur jadwal untuk mengonsumsi obat, agar tidak perlu khawatir lupa mengonsumsi obat.

Dari skenario mengatur pengingat untuk mengonsumsi obat ARV diketahui bahwa pengguna yang bisa saja lupa waktu untuk mengonsumsi obat, dibutuhkan antarmuka yang mendukung detail dari waktu saat mengonsumsi obat, seperti elemen *reminder*, jenis obat yang dikonsumsi serta rentang waktu mengonsumsi obat.

e. Menambahkan Sahabat Berbagi

Skenario menambahkan sahabat berbagi merupakan skenario yang menceritakan tentang bagaimana pengguna membutuhkan seseorang untuk

mendapatkan informasi selain dari membaca berita atau artikel *online* ataupun *offline.* Berikut pada Tabel III-28 merupakan detail skenario bagaimana pengguna menambahkan sahabat berbagi :

Tabel III-28 Menambahkan Sahabat Berbagi

No.	Konteks skenario menambahkan sahabat berbagi
1.	Pengguna adalah seorang mahasiswa yang selalu mencari informasi tentang HIV/AIDS, karena merasa tidak cukup dengan apa yang didapatkan dari sebuah website, berita dan artikel, pengguna ingin melakukan tanya jawab secara langsung dengan spesialis atau dokter, akan tetapi takut dan malu untuk mendatangi langsung seorang dokter dan spesialis secara langsung.
2.	Karena pengguna aktif di bidang HIV/AIDS, pengguna sempat menjadi *volunteer* dalam acara tentang HIV/AIDS, dari tergabungnya pengguna dengan acara tersebut, pengguna memiliki beberapa teman yang dikenal. Pengguna bertanya pada temannya dan kebetulan temannya merupakan anggota dari komunitas Graha.
3.	Setelah bertanya kepada temannya dari komunitas, disarankanlah pengguna untuk mengunduh aplikasi Comrades, yang memiliki fitur untuk melakukan konsultasi melalui personal *chat* dengan salah satu dokter atau spesialis yang telah tergabung dan bekerja sama dengan aplikasi Comrades.
4.	Pengguna langsung melakukan pencarian dalam *Play Store*, diunduhlah aplikasi Comrades setelah ditemukan.
5.	Pengguna hanya langsung mencari-cari apa yang dibutuhkan, fitur yang manakah fitur untuk melakukan konsultasi.
6.	Ditemukanlah fitur “sahabat berbagi”, yang di mana pengguna harus menambahkan salah satu sahabat berbagi terlebih dahulu. Sahabat berbagi adalah salah seorang dokter atau spesialis yang sudah bergabung menjadi partner aplikasi Comrades.
7.	Dari daftar sahabat berbagi yang tersedia, ditambahkanlah salah satu sahabat berbagi yang ingin dihubungi. Maka dari itu pengguna dapat menghubungi salah satu sahabat berbagi, untuk mendapatkan informasi tambahan dan bersifat pribadi.

Selain mencari informasi melalui internet dan sosial media, pengguna juga mencari informasi dengan bertanya, seperti bertanya kepada teman atau seseorang yang ahli seperti dokter. Maka dari itu, dari skenario menambahkan sahabat berbagi diketahui bahwa pengguna membutuhkan alat untuk berkomunikasi, jika pengguna tidak dapat mendatangi dan bertemu langsung dengan dokter atau spesialis, maka

antarmuka yang dibutuhkan adalah antarmuka yang membantu pengguna untuk berkomunikasi, seperti ruang obrolan.

f. Menghubungi Sahabat Berbagi (personal *chat*, email dan menelepon)

Skenario menghubungi sahabat berbagi merupakan skenario yang menceritakan bagaimana pengguna menghubungi sahabat berbagi, dikala dibutuhkannya informasi secara langsung dan cepat. Berikut pada Tabel III-29 merupakan detail skenario dari menghubungi sahabat berbagi :

Tabel III-29 Menghubungi Sahabat Berbagi

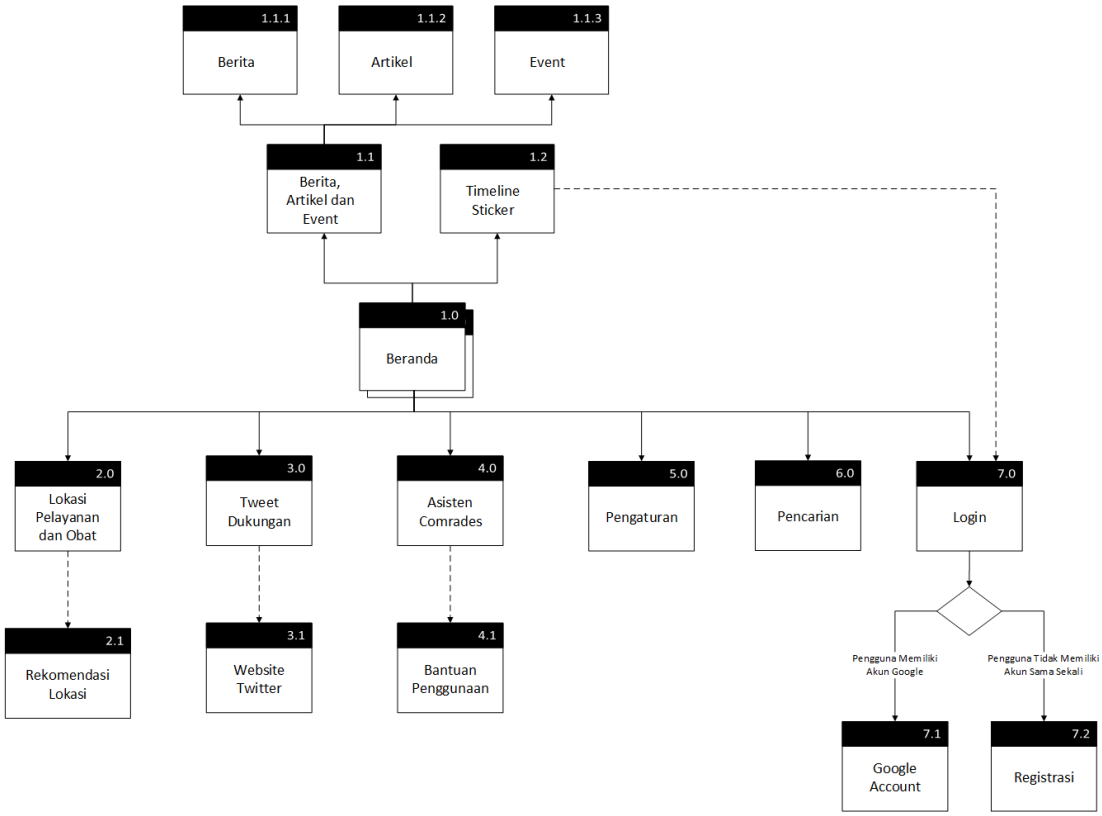
No.	Konteks skenario menghubungi sahabat berbagi (personal chat, email dan menelepon)
1.	Pengguna adalah seorang mahasiswa yang selalu mencari informasi tentang HIV/AIDS, karena merasa tidak cukup dengan apa yang didapatkan dari sebuah website, berita dan artikel, pengguna ingin melakukan tanya jawab secara langsung dengan spesialis atau dokter, akan tetapi takut dan malu untuk mendatangi langsung seorang dokter dan spesialis secara langsung.
2.	Karena pengguna aktif di bidang HIV/AIDS, pengguna sempat menjadi *volunteer* dalam acara tentang HIV/AIDS, dari tergabungnya pengguna dengan acara tersebut, pengguna memiliki beberapa teman yang dikenal. Pengguna bertanya pada temannya dan kebetulan temannya merupakan anggota dari komunitas Graha.
3.	Setelah bertanya kepada temannya dari komunitas, disarankanlah pengguna untuk mengunduh aplikasi Comrades, yang memiliki fitur untuk melakukan konsultasi melalui personal *chat* dengan salah satu dokter atau spesialis yang telah tergabung dan bekerja sama dengan aplikasi Comrades.
4.	Pengguna langsung melakukan pencarian dalam *Play Store*, diunduhlah aplikasi Comrades setelah ditemukan.
5.	Pengguna hanya langsung mencari-cari apa yang dibutuhkan, fitur yang manakah fitur untuk melakukan konsultasi.
6.	Ditemukanlah fitur “sahabat berbagi”, yang di mana pengguna harus menambahkan salah satu sahabat berbagi terlebih dahulu. Sahabat berbagi adalah salah seorang dokter atau spesialis yang sudah bergabung menjadi partner aplikasi Comrades.
7.	Dari daftar sahabat berbagi yang tersedia, ditambahkanlah salah satu sahabat berbagi yang ingin dihubungi. Maka dari itu pengguna dapat menghubungi salah satu sahabat berbagi, untuk mendapatkan informasi tambahan dan bersifat pribadi.

No.	Konteks skenario menghubungi sahabat berbagi (personal chat, email dan menelepon)
8.	Setelah ditambahkannya salah satu sahabat berbagi, dihubungilah sahabat berbagi melalui personal *chat*, karena pengguna membutuhkan tanggapan yang cepat untuk informasi yang dibutuhkan.
9.	Karena melalui personal *chat* masih banyak batasan yang tidak dapat pengguna lakukan, maka dipilihlah fasilitas mengirim email kepada sahabat berbagi, untuk menanyakan pertanyaan yang lebih detail.

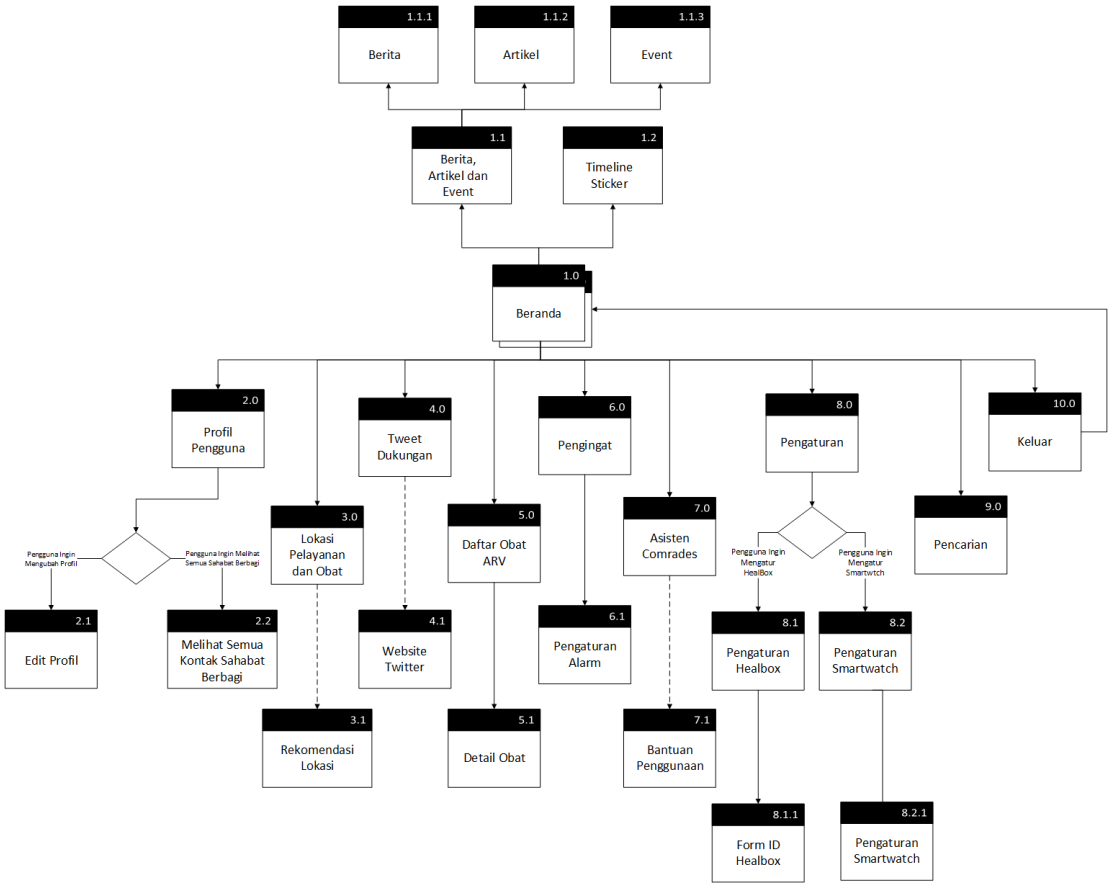
Dibangunnya *narrative scenario* untuk mencari pola digunakannya aplikasi Comrades, bahwa setiap kemungkinan digunakannya aplikasi Comrades akan dibutuhkan dalam memenuhi tujuan persona, yang tujuannya untuk mencari informasi berita terbaru, mencari lokasi layanan HIV/AIDS, mendapatkan dan menyampaikan dukungan, melakukan konsultasi dan mengatur alarm untuk mengonsumsi obat ARV (Antiretriviral).

Dari terpenuhinya kebutuhan pengguna, sangat baik jika produk memiliki antarmuka yang mudah, dan tetap mengacu kepada siapa pengguna produk yang dibangun, dan apa yang pengguna kerjakan serta tujuan dari pengguna. [6]

Setelah dibuatnya sebuah skenario, maka dibangun sebuah *site maps* yang membantu menggambarkan halaman apa saja yang nantinya akan berinteraksi dengan pengguna, maka digambarkan *site maps* untuk alur halaman antarmuka yang akan di rekomendasikan, adapun gambaran tersebut pada Gambar III.3 *site maps* untuk antarmuka sebelum melakukan login dan pada Gambar III.4 *site maps* untuk antarmuka setelah melakukan login :



Gambar III.3 S*ite Maps* untuk Antarmuka Sebelum Melakukan Login



Gambar III.4 *Site Maps* Untuk Antarmuka Setelah Melakukan Login

III.2.3 Framework Definition

Pada tahapan ini akan dibangunnya konsep secara keseluruhan, mendefinisikan kerangka dasar untuk perilaku, *visual design*, atau dapat menggunakan prototype yang dapat digunakan atau dicoba.

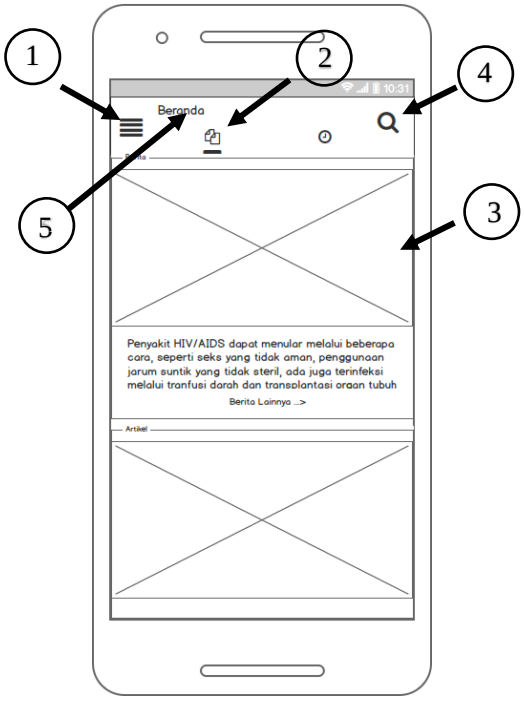
1. **Perancangan Mockup**

Tahapan perancangan muckup digunakan untuk menentukan layout dasar yang digunakan untuk pada setiap halaman yang digunakan. Hasil dari mendefinisikan elemen fungsional didapatkan gambaran sederhana atau sketsa antarmuka sebuah aplikasi yang mewakili satu atau beberapa fungsionalitas tertentu dari sebuah aplikasi. Dalam pembangunan mockup terdapat komponen-komponen visual yang akan menggambarkan fungsionalitas dari antarmuka yang dirancang dalam aplikasi

Comrades. Berikut ini adalah mockup yang merepresentasikan tampilan tiap halaman dari fungsionalitas yang ada pada aplikasi Comrades.

a. Halaman Beranda Utama

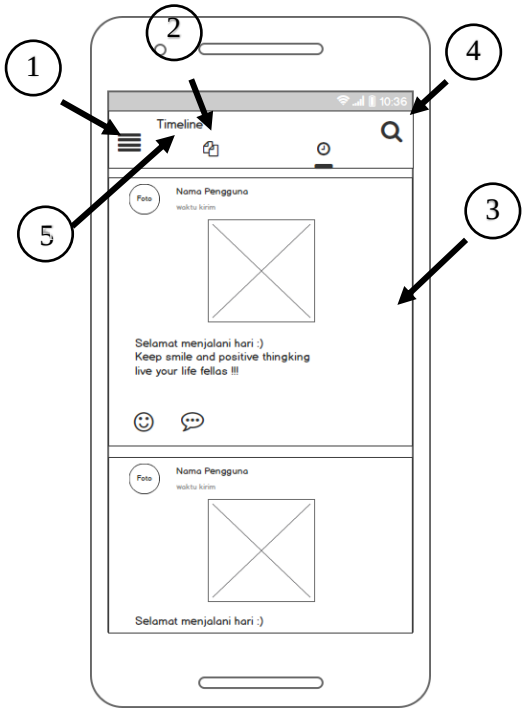
Tabel III-30 Mockup Beranda Utama

<table>
<tr><th colspan="2">Mockup Beranda Utama</th></tr>
<tr><td>
</td><td rowspan="2">Komponen Antarmuka :
1. Menu Utama
2. Tab Menu
3. Cards
4. Pencarian
5. Action bar

Fungsi :
1. Menu pada aplikasi Comrades digunakan untuk menampilkan pilihan menu utama yang terdapat pada aplikasi Comrades.
2. Tab Menu (Berita, Artikel dan Event) digunakan untuk menampilkan konten yang akan ditampilkan pertama kali pada halaman.
3. Cards digunakan untuk menampung konten.
4. Pencarian digunakan untuk mencari konten yang dibutuhkan, di antaranya sahabat berbagi, berita, artikel dan even.
5. Action bar digunakan untuk mendeskripsikan judul menu atau fungsionalitas dan fitur yang sedang dibuka atau digunakan.</td></tr>
<tr><td>Deskripsi :
Tampilan halaman ini menjadi antarmuka utama dan yang pertama kali pengguna lihat saat membuka aplikasi Comrades.</td></tr>
</table>

b. Halaman Beranda *Timeline*

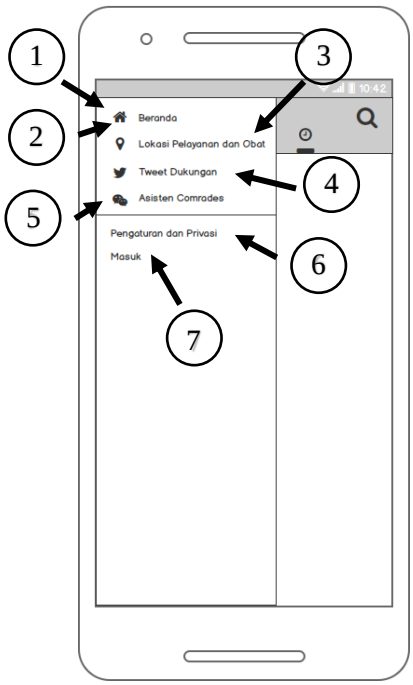
Tabel III-31 Beranda Timeline

<table>
<tr><th colspan="2">Mockup Beranda Timeline</th></tr>
<tr><td>
</td><td rowspan="2">Komponen Antarmuka :
1. Menu Utama
2. Tab Menu
3. Cards
4. Pencarian
5. Action Bar

Fungsi :
1. Menu pada aplikasi Comrades digunakan untuk menampilkan pilihan menu utama yang terdapat pada aplikasi Comrades.
2. Tab Menu (Timeline Sticker) digunakan untuk menampilkan konten yang akan ditampilkan pertama kali pada halaman.
3. Cards digunakan untuk menampung konten.
4. Pencarian digunakan untuk mencari konten yang dibutuhkan, di antaranya sahabat berbagi, berita, artikel dan event.
5. Action bar digunakan untuk mendeskripsikan judul menu atau fungsionalitas dan fitur yang sedang dibuka atau digunakan.</td></tr>
<tr><td>Deskripsi :
Tampilan halaman ini menjadi antarmuka utama dan yang pertama kali pengguna lihat saat membuka aplikasi Comrades dengan isi tentang stiker yang dikirim oleh sahabat berbagi.</td></tr>
</table>

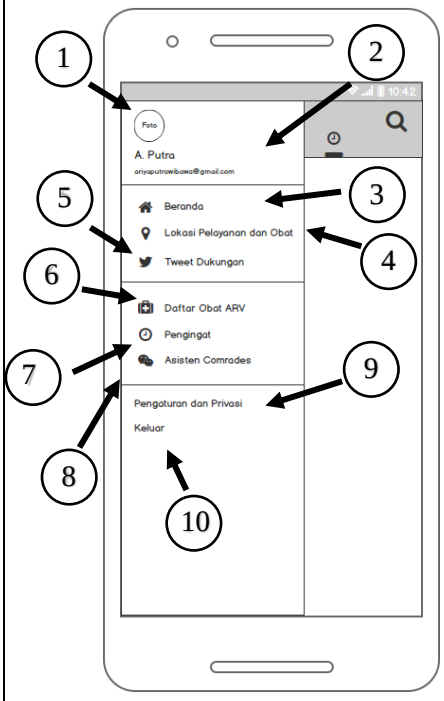
c. Halaman Menu Sebelum Login

Tabel III-32 Menu Sebelum Login

<table>
<tr><th colspan="2">Mockup Beranda Timeline</th></tr>
<tr><td>
</td><td rowspan="2">Komponen Antarmuka :
1. Drawer Navigation
2. List Beranda
3. List Lokasi dan Pelayanan Obat
4. List Tweet Dukungan
5. List Asisten Comrades
6. List Pengaturan dan Privasi
7. List Masuk/Login
Fungsi :
1. Drawer Navigation digunakan untuk menampung menu-menu utama.
2. List beranda digunakan untuk masuk ke fitur beranda.
3. List lokasi pelayanan dan obat digunakan untuk masuk ke fitur peta lokasi yang menampilkan lokasi-lokasi yang menyediakan lokasi yang menyediakan layanan HIV/AIDS.
4. List tweet dukungan digunakan untuk menampilkan tweet dari twitter.
5. List asisten Comrades digunakan untuk masuk ke fitur chat bot, digunakan untuk bertanya-tanya mengenai HIV/AIDS.
6. List pengaturan dan privasi digunakan untuk menampilkan pengaturan-pengaturan yang tersedia pada aplikasi Comrades.
7. List Masuk/Login digunakan untuk memasukkan akun google, atau untuk masuk sebagai pengguna aplikasi Comrades yang memiliki hak akses lain.</td></tr>
<tr><td>Deskripsi :
Tampilan halaman ini digunakan untuk menampilkan halaman menu utama bagi pengguna yang belum masuk sebagai pengguna yang memiliki hak akses lain dalam menggunakan aplikasi Comrades.</td></tr>
</table>

d. Halaman Menu Setelah Login

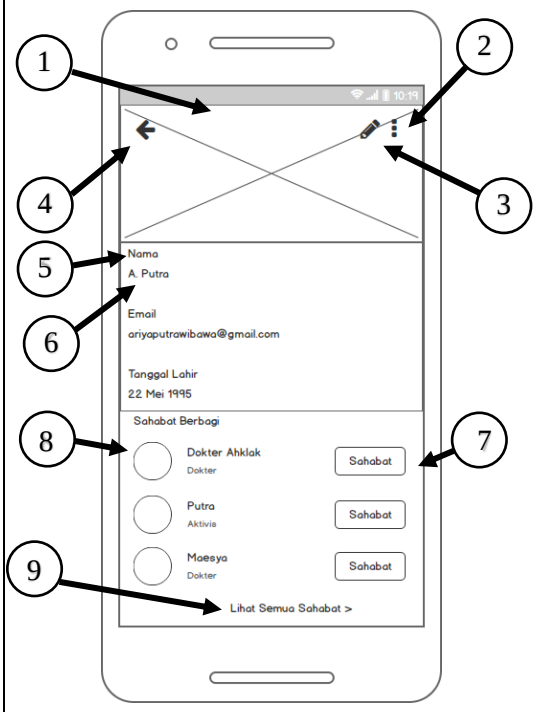
Tabel III-33 Menu Setelah Login

Mockup Beranda Timeline	
	**Komponen Antarmuka :** 1. *Drawer Navigation* 2. *Cards* Profil 3. *List* Beranda 4. *List* Lokasi dan Pelayanan Obat 5. *List* Tweet Dukungan 6. *List* Pengingat 7. *List* Asisten Comrades 8. *List* Pengaturan dan Privasi 9. *List* Keluar **Fungsi :** 1. *Drawer Navigation* digunakan untuk menampung menu-menu utama. 2. *Cards* Profil digunakan untuk menampilkan sedikit profil utama pengguna 3. *List* beranda digunakan untuk masuk ke fitur beranda. 4. *List* lokasi pelayanan dan obat digunakan untuk masuk ke fitur peta lokasi yang menampilkan lokasi-lokasi yang menyediakan lokasi yang menyediakan layanan HIV/AIDS. 5. *List* tweet dukungan digunakan untuk menampilkan tweet dari twitter. 6. *List* daftar obat ARV digunakan untuk menampilkan daftar obat ARV. 7. *List* pengingat digunakan untuk menampilkan fitur pengingat untuk mengonsumsi obat. 8. *List* asisten Comrades digunakan untuk masuk ke fitur chat bot, digunakan untuk bertanya-tanya mengenai HIV/AIDS.
Deskripsi : Tampilan halaman ini digunakan untuk menampilkan halaman menu utama bagi pengguna yang sudah masuk sebagai pengguna yang memiliki hak akses untuk menggunakan fitur-fitur khusus pada aplikasi Comrades.	

	9. *List* pengaturan dan privasi digunakan untuk menampilkan pengaturan-pengaturan yang tersedia pada aplikasi Comrades. 10. *List* Masuk/Login digunakan untuk memasukkan akun google, atau untuk masuk sebagai pengguna aplikasi Comrades yang memiliki hak akses lain.

e. Halaman Profil Pengguna

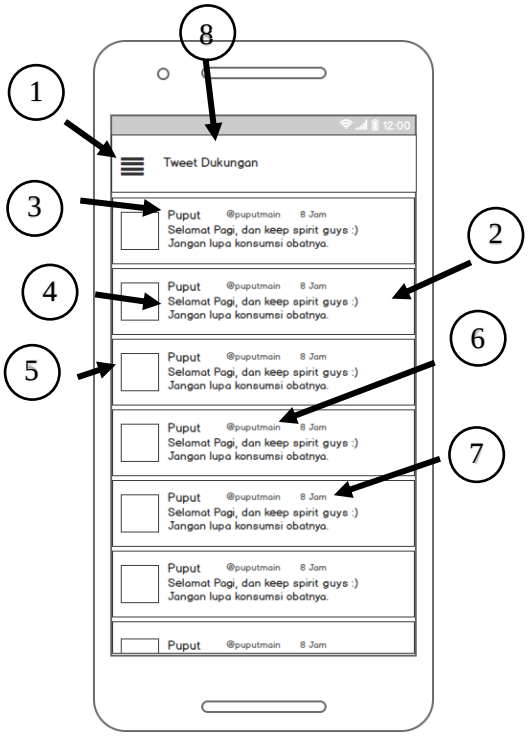
Tabel III-34 Profil Pengguna

Mockup Beranda Timeline	
	**Komponen Antarmuka :** 1. *Image* 2. *System Icons More Options* *3. System Icons Edit* 4. *System Icons Back* *5.* Label *Subhead* 6. Label *Body* 7. *Button* 8. *Image on List* 9. Label *as Button* **Fungsi :** 1. Image digunakan untuk menampilkan foto profil pengguna. 2. *System icons more options* digunakan untuk menampilkan pengaturan tambahan pada halaman profil. 3. *System icons edit* digunakan untuk mengedit profil pengguna. 4. *System icons back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.. 5. Label *subhead* digunakan untuk memuat sub judul pada sebuah *list*.
Deskripsi : Tampilan halaman ini menjadi antarmuka untuk menampilkan detail dari profil pengguna.	

	6. Label *body* digunakan untuk memuat isi dari sub judul/subhead. 7. *Buttons* digunakan untuk memuat keterangan bahwa sahabat berbagi yang tampil merupakan sahabat berbagi yang sudah dijadikan sahabat. 8. *Image on list* digunakan untuk memuat foto profil sahabat berbagi. 9. Label *as button* digunakan untuk memuat fitur lain, contohnya untuk menampilkan daftar sahabat berbagi sepenuhnya.

f. Halaman Tweet Dukungan

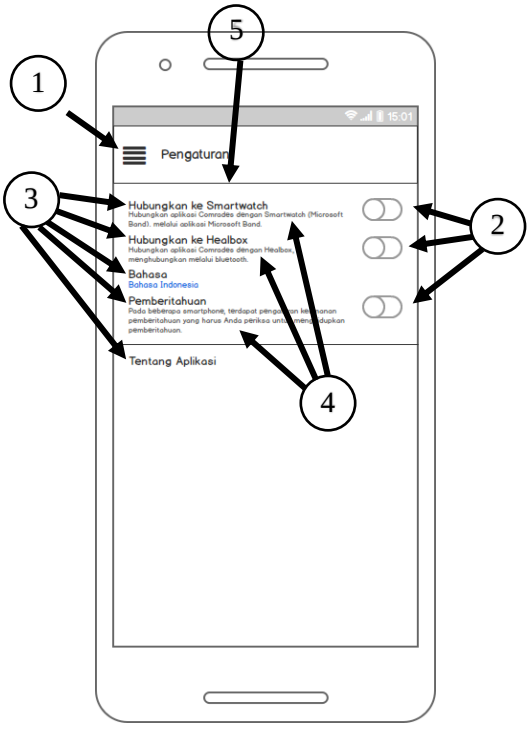
Tabel III-35 Tweet Dukungan

Mockup Beranda Timeline	
	**Komponen Antarmuka :** 1. Menu Utama *2. Cards Positive Tweet* 3. Label Nama *4. Text Field Caption* 5. *Image* Profil 6. Label *Username* 7. Label Waktu *8. Action Bar* **Fungsi :** 1. Menu pada aplikasi Comrades digunakan untuk menampilkan pilihan menu utama yang terdapat pada aplikasi Comrades. 2. Cards positive tweet digunakan untuk memuat tweet yang di ambil dari twitter. 3. Label nama twitter digunakan untuk memuat nama dari pengguna twitter.

Deskripsi : Tampilan halaman ini menjadi antarmuka untuk menampilkan tweet-tweet yang dikirim di twitter.	4. *Text field caption* digunakan untuk memuat caption dari pengguna twitter. 5. *Image* profil digunakan untuk memuat foto dari pengguna twitter. 6. Label *Username* twitter digunakan untuk memuat *Username* dari pengguna twitter. 7. Label waktu digunakan untuk memuat waktu kirim tweet dari twitter. 8. *Action bar* digunakan untuk mendeskripsikan judul menu atau fungsionalitas dan fitur yang sedang dibuka atau digunakan.

g. Halaman Pengaturan

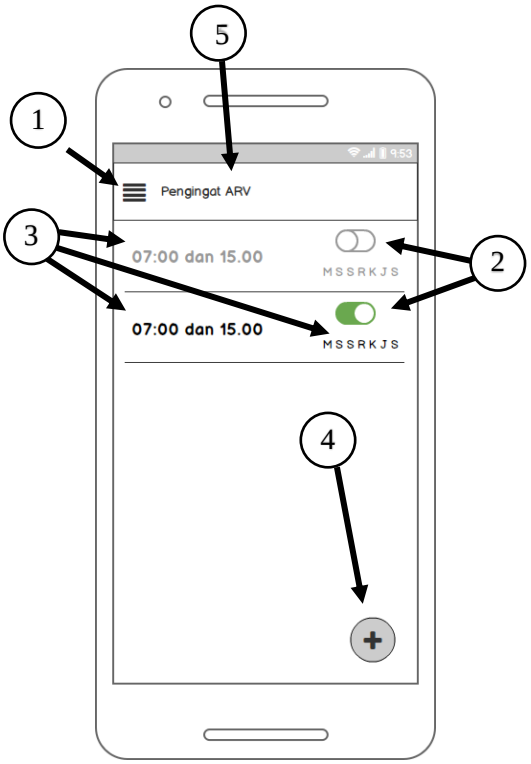
Tabel III-36 Pengaturan

Mockup Beranda Timeline	
	**Komponen Antarmuka :** 1. Menu Utama *2. Switches* 3. Label 4. *Text Field* Notes 5. *Action Bar* **Fungsi :** 1. Menu pada aplikasi Comrades digunakan untuk menampilkan pilihan menu utama yang terdapat pada aplikasi Comrades. 2. Switches digunakan untuk mengganti on/off-nya fitur. 3. Label digunakan untuk menamai fitur. 4. Text field notes digunakan untuk menampung catatan untuk memperjelas fitur. 5. *Action bar* digunakan untuk mendeskripsikan judul menu atau

	fungsionalitas dan fitur yang sedang dibuka atau digunakan.
Deskripsi : Tampilan halaman ini menjadi antarmuka untuk menampilkan pengaturan yang tersedia pada aplikasi Comrades.	

h. Halaman Pengingat

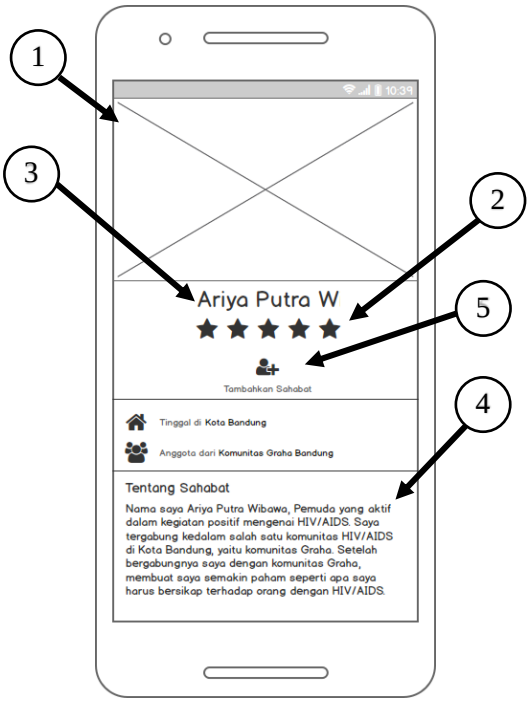
Tabel III-37 Pengingat

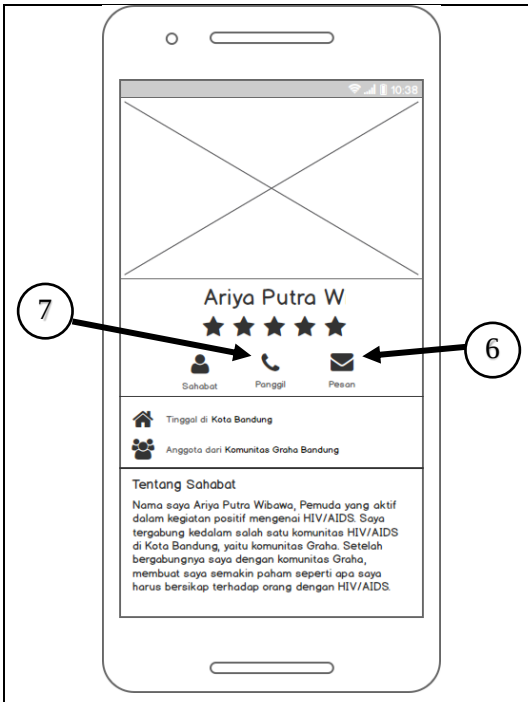
Mockup Beranda Timeline	
	**Komponen Antarmuka :** 1. Menu Utama *2. Switches* 3. Label *4. Floating Button* *5. Action Bar* **Fungsi :** 1. Menu pada aplikasi Comrades digunakan untuk menampilkan pilihan menu utama yang terdapat pada aplikasi Comrades. 2. Switches digunakan untuk mengganti on/off-nya fitur. 3. Label digunakan untuk menamai fitur. 4. Floating button digunakan untuk menambah pengingat. 5. *Action bar* digunakan untuk mendeskripsikan judul menu atau fungsionalitas dan fitur yang sedang dibuka atau digunakan.

Deskripsi : Tampilan halaman ini menjadi antarmuka untuk menampilkan jadwal mengonsumsi obat pada aplikasi Comrades.	

i. Halaman Profil Sahabat Berbagi

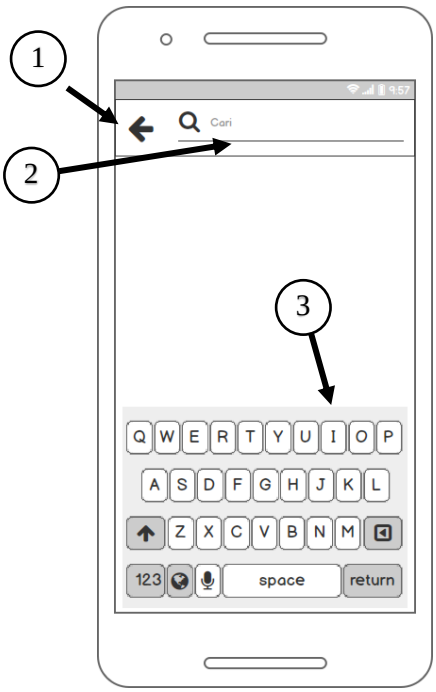
Tabel III-38 Sahabat Berbagi

Mockup Beranda Timeline	
	**Komponen Antarmuka :** 1. *Image* 2. Rate Button 3. Label Nama 4. *Text Field* Tentang 5. *System Icons* Tambah 6. *System Icons* Pesan 7. *System Icons* Panggil **Fungsi :** 1. *Image* digunakan untuk menampung foto profil sahabat berbagi. 2. *Rate button* digunakan untuk tombol menambah rating sahabat berbagi. 3. Label nama digunakan untuk memuat nama sahabat berbagi. 4. *Text field* tentang digunakan untuk memuat bidata sahabat berbagi. 5. *System icons* tambah digunakan untuk menambah sahabat berbagi.

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td rowspan="2">6. System icons pesan digunakan untuk memilih fitur pesan untuk menghubungi sahabat berbagi.
7. System icons panggil digunakan untuk memilih fitur panggil untuk menghubungi sahabat berbagi.</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi :
Tampilan halaman ini menjadi antarmuka untuk menampilkan profil sahabat berbagi jika sebelum dan sesudah di tambahkan sebagai sahabat.</td>
</tr>
</table>

j. Halaman Pencarian

Tabel III-39 Pencarian

<table>
<tr><th colspan="2">Mockup Beranda Timeline</th></tr>
<tr><td rowspan="2">
</td><td rowspan="2">Komponen Antarmuka :
1. System Icons Navigation (Back)
2. Text Fields
3. Keyboards

Fungsi :
1. System icons navigation (back) digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.
2. Text fields digunakan untuk memuat kata kunci yang akan dicari.
3. Keyboards digunakan input methods, dengan mengetikan kata kunci.</td></tr>
<tr><td>Deskripsi :
Tampilan halaman ini menjadi antarmuka untuk menampilkan hasil pencarian dengan memasukkan keywords pada tempat pencarian.</td></tr>
</table>

2. Pesan Dialog

Pesan dialog berupa peringatan atau pemberitahuan kepada pengguna yang bertujuan untuk menuntun pengguna atau mencegah pengguna dari kesalahan. Pesan dialog ini diletakkan pada bagian tengah layar sehingga mudah untuk diperhatikan oleh pengguna.

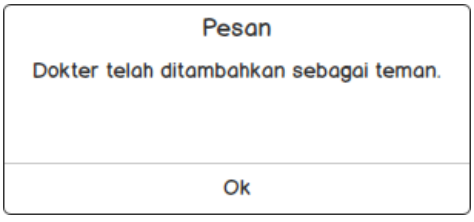
a. Pesan Perubahan Profil

Tabel III-40 Pesan Perubahan Profil

Pesan Dialog	
	**Deskripsi :** Pesan perubahan profil akan muncul pada saat pengguna telah melakukan perubahan terhadap profil pengguna, tombol "Ok" pada pesan dialog bertujuan untuk mengkonfirmasi bahwa pengguna paham, jikalau profil telah diubah.

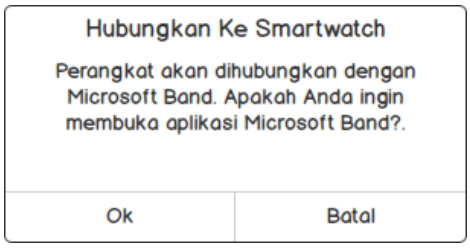
b. Pesan Menambahkan Sahabat Berbagi

Tabel III-41 Menambahkan Sahabat Berbagi

Pesan Dialog	
	**Deskripsi :** Pesan menambahkan sahabat berbagi akan muncul ketika pengguna yang belum menambahkan sahabat berbagi sebagai sahabat di aplikasi Comrades. tombol "Ok" pada pesan dialog bertujuan untuk mengkonfirmasi bahwa pengguna paham, jikalau sahabat berbagi telah ditambahkan sebagai sahabat, dan pengguna dapat menghubungi sahabat berbagi.

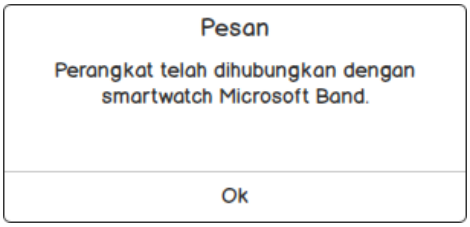
c. Menghubungkan Perangkat dengan Smart Watch

Tabel III-42 Menghubungkan Perangkat dengan Smart Watch

Pesan Dialog	
	**Deskripsi :** Pesan menghubungkan perangkat Android ke *smart watch* akan muncul ketika pengguna ingin menghubungkan perangkat Android dengan *smart watch* yang dimiliki, supaya perangkat Android dapat mengintegrasikan fitur dengan *smart watch.* tombol "Ok" pada pesan dialog bertujuan untuk mengkonfirmasi bahwa pengguna paham, jikalau perangkat yang dimiliki akan dihubungkan dengan *smart watch*, untuk mencegah jika pengguna tidak ingin menghubungkannya, maka disediakan tombol "Batal".

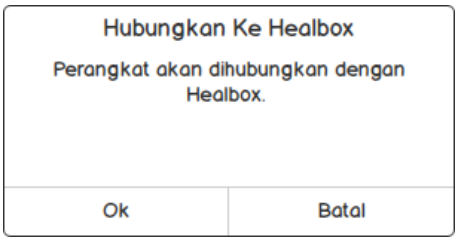
d. Pesan Bahwa Perangkat Telah Dihubungkan dengan Smart Watch

Tabel III-43 Perangkat Telah Dihubungkan dengan Smart Watch

Pesan Dialog	
	**Deskripsi :** Pesan bahwa perangkat telah dihubungkan dengan *smart watch* akan muncul ketika perangkat sudah dihubungkan dengan *smart watch*, dan digunakan untuk menginformasikan pengguna bahwa perangkatnya telah dihubungkan dengan *smart watch.* tombol "Ok" pada pesan dialog bertujuan untuk mengkonfirmasi bahwa pengguna paham, jikalau perangkat yang dimiliki sudah dihubungkan dengan *smart watch.*

e. Menghubungkan Perangkat dengan Healbox

Tabel III-44 Menghubungkan Perangkat dengan Healbox

Pesan Dialog	
	**Deskripsi :** Pesan menghubungkan perangkat Android ke *healbox* akan muncul ketika pengguna ingin menghubungkan perangkat Android dengan *healbox* yang dimiliki, supaya perangkat Android dapat mengintegrasikan fitur dengan *healbox*. tombol "Ok" pada pesan dialog bertujuan untuk mengkonfirmasi bahwa pengguna paham, jikalau perangkat yang dimiliki akan dihubungkan dengan *healbox*, untuk mencegah jika pengguna tidak ingin menghubungkannya, maka disediakan tombol "Batal". .