

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, sistem informasi memainkan peran penting dalam menyediakan akses cepat dan mudah terhadap informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Informasi penyakit pada manusia merupakan kumpulan data dan pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai jenis penyakit yang dapat mempengaruhi kesehatan manusia. Informasi ini mencakup berbagai aspek termasuk gejala, penyebab, diagnosis, pengobatan, pencegahan, dan komplikasi penyakit. Tujuan utama informasi penyakit pada manusia adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang berbagai kondisi penyakit kepada individu, tenaga medis, dan masyarakat umum. Dalam konteks bidang kesehatan, aplikasi informasi penyakit pada manusia memiliki potensi besar untuk memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat kepada pengguna. Potensi ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam bidang kesehatan dapat meningkatkan aksesibilitas informasi serta meningkatkan partisipasi pasien aktif dalam pengambilan keputusan kesehatan mereka sendiri. Pada penelitian [1] menyoroti kemajuan teknologi informasi dalam bidang kesehatan dan semua hal terkait kesehatan masyarakat adalah informasi yang dikelola dengan baik dan aman, sehingga dibutuhkan suatu sistem yang aman dan lancar agar seluruh informasi yang didapatkan dapat digunakan untuk kepentingan pelayanan kesehatan lebih optimal dan dapat bermanfaat bagi seluruh masyarakat.

Namun, beberapa aplikasi informasi penyakit seperti Ada, WebMD, dan Medscape yang saat ini tersedia masih menghadapi beberapa tantangan. Antarmuka pengguna yang kompleks atau rumit seperti kontrol yang terlalu banyak dapat membuat pengguna bingung dan sulit untuk menavigasi, banyak tombol dan opsi yang tidak jelas fungsinya, maka pengguna mungkin akan kesulitan menemukan fitur yang mereka cari. Contohnya pada penelitian [2] menemukan antarmuka aplikasi mobile JKN v2.11.0 (aplikasi pelayanan kesehatan mobile bagi lansia) bahwa antarmuka tersebut belum *user-friendly* karena terlalu kompleks, ikon dan tulisan yang terlalu kecil, dan navigasi yang mendalam. Selain itu, kurangnya bahasa Indonesia dalam aplikasi yang mungkin akan membuat pengguna kesulitan menggunakan fitur-fitur aplikasi tersebut, dan kurangnya pendekatan desain yang berpusat pada pengguna. Pada penelitian [3] analisis aplikasi Medscape yang menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan penggunaan, kemudahan penggunaan sistem, niat perilaku penggunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap kondisi nyata penggunaan aplikasi MedScape. Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh simultan terhadap variabel dependen dengan besarnya pengaruh sebesar 57,8% . Secara parsial, persepsi kemanfaatan penggunaan, kemudahan penggunaan sistem, sikap terhadap penggunaan sistem tidak berpengaruh terhadap kondisi nyata penggunaan sistem, sedangkan niat perilaku penggunaan memiliki pengaruh positif terhadap kondisi nyata penggunaan sistem.

Dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, Menurut A. Tarute, S. Nikou, dan R. Gatautis dalam [4] tampilan antarmuka pengguna atau juga dikenal sebagai *user interface* adalah komponen penting dari sebuah sistem atau aplikasi karena UI berinteraksi langsung dengan pengguna. Karena itu, desain UI harus diperhatikan saat

membuat aplikasi informasi karena UI harus menarik dan mudah digunakan. Sebaliknya, jika UI aplikasi buruk, pengguna tidak akan betah berlama-lama atau mencari informasi menggunakan aplikasi tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan *prototype user interface* aplikasi informasi penyakit pada manusia menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Menurut A. Krisnoanto, A. H. Brata, dan M. T. Ananta dalam [4], UCD adalah salah satu metode pendekatan dengan konsep pengguna yang dioptimalkan untuk *end-user*, yang menekankan pada kebutuhan dan keinginan *end-user* dan dirancang sesuai dengan perilaku *end-user* sehingga pengguna tidak perlu mengubah perilakunya saat menggunakan produk yang akan dibangun. Metode UCD mengutamakan pengguna dalam setiap tahapannya. Kelebihan menggunakan metode UCD adalah aplikasi menjadi lebih mudah dengan sistem yang memuat halaman sesuai kebutuhan pengguna [5]. Dengan memfokuskan pada perancangan *user interface*, penelitian ini akan membahas aspek-aspek seperti navigasi yang mudah digunakan, penyajian informasi yang jelas, penggunaan ikon dan tampilan yang intuitif, serta pemilihan warna yang tepat.

Banyak penelitian telah dilakukan tentang pengembangan *user interface*. Aplikasi seperti aplikasi *start-up* digital yang menyewa *co-workspace* adalah contoh dari penelitian yang menggunakan pendekatan *user centered design* (UCD) [6]. Pengembangan *user interface* pada *website e-commerce* pada Usaha Kuliner juga dikembangkan menggunakan UCD [4].

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan aplikasi informasi penyakit pada manusia yang memiliki antarmuka pengguna yang lebih baik, meningkatkan pengalaman pengguna, dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat dalam mendapatkan informasi kesehatan yang akurat dan relevan.

Harapannya, penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam bidang desain antarmuka pengguna, khususnya dalam konteks aplikasi informasi penyakit pada manusia, dan dapat memberikan panduan bagi pengembang aplikasi untuk mengutamakan kebutuhan dan preferensi pengguna dalam merancang *user interface* yang efektif dan memuaskan. Dalam konteks aplikasi informasi penyakit pada manusia, informasi ini disajikan dalam bentuk yang mudah diakses dan dimengerti oleh pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diusulkan penelitian menggunakan metode *User Centered Design* dengan judul “Perancangan *Prototype User Interface* Aplikasi Informasi Penyakit Pada Manusia Menggunakan Metode *User Centered Design* (Studi kasus Aplikasi Informasi Penyakit pada Manusia untuk Masyarakat Umum)”.

1.2 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah maka batasan masalah yang akan diteliti meliputi :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada *user interface* sebuah aplikasi berbasis mobile.
2. Penelitian ini hanya terbatas hanya pada rancangan *prototype*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana merancang *prototype* dengan metode *User Centered Design* (UCD) pada *user interface* aplikasi informasi penyakit pada manusia.
2. Bagaimana melakukan pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada *prototype user interface* aplikasi informasi penyakit pada manusia.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) pada perancangan *prototype user interface* aplikasi informasi penyakit pada manusia, sehingga menghasilkan desain *interface* yang *user friendly*.
2. Menerapkan pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada *prototype user interface* aplikasi informasi penyakit pada manusia.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat dihasilkan dari penelitian ini antara lain :

1. Menghasilkan *user interface* yang mudah dimengerti oleh *user* dan membuat *user* nyaman menggunakan aplikasi, ketika hasil rancangan *prototype* ini dijadikan kedalam bentuk aplikasi.
2. Memberikan manfaat bagi masyarakat dalam mendapatkan informasi kesehatan yang akurat dan relevan. Dengan antarmuka yang mudah diakses dan dimengerti, pengguna akan lebih mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan untuk memahami penyakit dan mengambil tindakan yang tepat.