

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan adalah hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Menjaga kesehatan tidak hanya terbatas pada upaya pencegahan penyakit, tetapi juga mencakup pola hidup sehat. Untuk meningkatkan tingkat kesehatan, diperlukan literasi kesehatan yang baik. Literasi kesehatan melibatkan kemampuan seseorang untuk mengakses, memproses, dan memahami informasi serta layanan kesehatan yang diperlukan, yang menjadi dasar untuk membuat keputusan yang tepat terkait kesehatan. Indonesia sendiri masih dikategorikan rendah dalam kesadaran tentang kesehatan. Survei literasi pertama di Indonesia menunjukkan bahwa 64% dari 1.029 responden memiliki tingkat literasi kesehatan yang rendah (tidak memadai dan bermasalah), dan mayoritas berusia 15-18 tahun (72%) [1].

Untuk meningkatkan tingkat literasi kesehatan di masyarakat, dibutuhkan pengetahuan dan keterlibatan aktif dari para tenaga medis. Namun, seringkali masyarakat merasa enggan atau kurang termotivasi untuk mengikuti edukasi kesehatan ini. Dengan bantuan teknologi informasi, kinerja dan proses pekerjaan menjadi lebih efisien dan cepat dibandingkan dengan era sebelum adanya teknologi ini, karena informasi dapat disebarluaskan secara digital. Di era modern ini, *Smartphone* telah mengalami berbagai perkembangan dan penambahan fungsi. Selain sebagai alat komunikasi dan pertukaran informasi, *Smartphone* kini juga dapat digunakan untuk membantu dalam menjaga kesehatan [2].

Saat ini, manusia membutuhkan alat yang dapat mempermudah semua aktivitas, termasuk dalam hal kesehatan. Segala sesuatu kini bisa diakses melalui *smartphone*, dan dengan memanfaatkannya, masyarakat dapat terbantu dalam menyelesaikan dan mempermudah permasalahan kesehatan. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya literasi kesehatan masyarakat dan banyak orang yang kesulitan dalam berkonsultasi dengan dokter, karena beberapa kendala. Aplikasi *Clic-On*, yang dapat diinstal di ponsel mampu mengatasi berbagai kesulitan di

bidang kesehatan sebagaimana yang telah dibahas. Dengan demikian, tidak ada lagi alasan untuk masyarakat tidak paham tentang kesehatan, dan dapat mulai memberikan perhatian lebih pada kesejahteraan masyarakat [2].

Dalam pengembangan aplikasi mobile, *User Interface* memainkan peran krusial dalam menciptakan tampilan yang intuitif dan menarik bagi pengguna. *User Interface* yang baik harus memiliki konsistensi desain, kegunaan yang universal, memberikan umpan balik yang informatif, merancang dialog untuk penutupan, menangani kesalahan dengan efektif, memungkinkan tindakan balik yang mudah, mendukung kendali internal, dan mengurangi beban memori jangka pendek [3].

Design Thinking memiliki beberapa tahapan dalam pengembangan aplikasi, dimulai dengan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan pengguna dan menguji hasil yang telah dibuat untuk menemukan solusi yang tepat. Proses ini harus mengidentifikasi masalah dengan benar dan mencari solusi yang efektif. Pendekatan sistemik ini, sebagian atau seluruhnya, dimulai dengan tujuan yang telah ditentukan dan sebagian hasil yang telah diprediksi, mirip dengan proses perancangan. *Design Thinking* adalah metode yang berfokus pada manusia, menggunakan teknik dari desain untuk mengidentifikasi kebutuhan manusia, teknologi yang memungkinkan, dan persyaratan untuk keberhasilan bisnis [4]. Dalam proses perancangan sistem, metode *Design Thinking* digunakan sebagai cara kolaboratif yang mengumpulkan banyak ide dari berbagai disiplin ilmu untuk mencapai solusi yang optimal.

Dengan mengintegrasikan pendekatan *Design Thinking* dalam perancangan *User Interface* aplikasi *Clic-On*, diharapkan dapat menciptakan antarmuka yang intuitif, mudah digunakan, dan secara efektif memenuhi kebutuhan pengguna, khususnya bagi mahasiswa, pekerja kantor, dan ibu rumah tangga berusia 18–50 tahun yang aktif menggunakan teknologi untuk mencari informasi kesehatan. Hal ini akan menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih baik dan meningkatkan kepuasan pengguna. Selain itu, perancangan *User Interface* yang sukses juga dapat memberikan manfaat signifikan bagi pengembang aplikasi dan pengguna, menciptakan nilai tambah melalui penggunaan yang lebih efisien dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi Clic-On untuk meningkatkan pengalaman pengguna?
2. Bagaimana mengimplementasikan desain UI/UX ke dalam pengembangan *Front-End* menggunakan teknologi yang sesuai?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan UI/UX dan pengembangan *Front-End* aplikasi Clic-On.
2. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX.
3. Pengembangan *Front-End* hanya mencakup implementasi desain UI/UX menggunakan *framework React Native*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Menerapkan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan UI/UX aplikasi Clic-On guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas interaksi pengguna.
2. Mengembangkan tampilan aplikasi (*Front-End*) berdasarkan desain UI/UX yang telah dirancang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menambah referensi dan wawasan dalam bidang *User Interface*, *User Experience*, dan *Front-End Development*.
2. Memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik melalui desain UI yang intuitif, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi.
3. Memudahkan untuk pengguna dalam melakukan janji dengan dokter dan meningkatkan literasi kesehatan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah yang diambil dari jurnal.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi objek penelitian, alur penelitian yang digunakan pada penulisan karya ilmiah, alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi hasil dari tahapan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti termasuk implementasi dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari semua hasil penelitian dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.