

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia telah berkembang secara pesat di berbagai bidang terutama pada aplikasi *website* dan *mobile*. Perkembangan tersebut juga terjadi pada bidang Kesehatan. Pada tahun 2020 Indonesia mengalami pandemi virus covid-19 yang mengakibatkan penyebaran virus yang sangat cepat, melihat masalah ini Pemerintah Indonesia mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* yang bernama Peduli Lindungi.

Aplikasi Peduli Lindungi merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia yang memiliki fungsi untuk pelacakan kontak digital penyebaran virus di Indonesia. Aplikasi Peduli Lindungi telah diunduh sebanyak 10.000.000 kali dan mendapatkan 431.000 ulasan, Namun, aplikasi tersebut memperoleh rating rendah yaitu 3.5 dari 5.0 per Desember 2021. Oleh karena itu diperlukan adanya evaluasi pengalaman pengguna untuk mendapatkan persepsi dari pengguna tentang sebuah produk, sistem atau layanan. Tujuan dari evaluasi sendiri yaitu untuk mengidentifikasi permasalahan khusus yang terjadi pada sistem.

Pada penelitian ini digunakan alat ukur kuesioner untuk mengumpulkan data dari pengguna aplikasi Peduli Lindungi. Variable yang digunakan untuk menyusun kuesioner ini adalah 6 aspek *ux honeycomb* yaitu *useful*, *usable*, *desirable*, *findable*, *accessible*, dan *credible*. Kemudian aspek tersebut dilakukan penghitungan untuk mengetahui aspek mana yang sudah baik dan perlu perbaikan menggunakan analisis *Perceived Value*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah aspek *UX Honeycomb* apa saja yang menyebabkan aplikasi Peduli Lindungi mendapatkan rating rendah?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemerintah Indonesia dapat membuat *prototype* rancangan User Experience aplikasi Peduli Lindungi berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan menjadi aplikasi yang lebih baik.
2. Memberikan solusi terhadap Pemerintah Indonesia dalam mengembangkan aplikasi Peduli Lindungi.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer di bidang Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada *User Interface* dan *User Experience* aplikasi Peduli Lindungi.
2. Hasil dari penelitian ini tidak menghasilkan aplikasi jadi melainkan berupa *prototype* desain yang berasal dari data analisis menggunakan parameter *Honeycomb*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilakukan penelitian ini adalah untuk menciptakan aplikasi Peduli Lindungi yang memenuhi kaidah desain serta mengikuti kebutuhan *user* sesuai dengan parameter *ux honeycomb* pada aplikasi Peduli Lindungi.

1.6 Sistematika Penulisan

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II tinjauan pustaka ini menjelaskan tentang teori-teori dan kajian pustaka yang terkait dengan penelitian terdahulu.

1.6.3 BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III metode penelitian ini merupakan penjabaran dari langkah-langkah yang diambil dalam penelitian.

1.6.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV hasil dan pembahasan ini membahas tentang pengolahan data dari 7 aspek *ux honeycomb* menggunakan metode *Perceived Value* serta membuat *design* dari hasil pengolahan data tersebut.

1.6.5 BAB V PENUTUP

Pada bab V penutup membahas tentang kesimpulan dan saran yang didapat selama menyelesaikan skripsi ini

