

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi yang semakin berkembang memudahkan orang-orang untuk melakukan berbagai macam kegiatan, pada jaman ini teknologi memungkinkan kita untuk melakukan hampir semua kegiatan secara online terlebih lagi semenjak pandemi COVID-19 di tahun 2019 dengan aturan pemerintahan Indonesia PSBB yang diberlakukan untuk setiap masyarakat Indonesia, berdasarkan survei daring terhadap 800 orang dewasa di Inggris, 65 persen orang menyatakan sulit mengatur berat badan mereka saat pandemi Covid-19 (*Studi: Banyak Orang Alami Berat Badan Naik Saat Pandemi*, n.d.). hal tersebut kemungkinan disebabkan oleh kekurangannya jumlah aktivitas setiap harinya dengan adanya *lockdown* beberapa orang jadi jarang keluar rumah dan mengurangi kegiatan gerak tubuh terlebih lagi pola makan yang tidak teratur yang mengakibatkan banyak yang mengalami kegemukan pada saat pandemi terjadi.

Aplikasi seluler dapat dimanfaatkan dalam mendukung perilaku sehat selama pandemi. Aplikasi seluler dapat memberikan teknik perubahan perilaku ini, misalnya dapat menetapkan tujuan mereka sendiri dalam menurunkan berat badan. Selama pandemi, aplikasi seluler dapat menawarkan manfaat unik, dengan memungkinkan Masyarakat mengakses dukungan Kesehatan dari jarak jauh dan terlibat dalam aktivitas virtual (misalnya, dapat mengukur kalori dalam program diet dan olahraga), sebagai pengganti aktivitas tatap muka yang terganggu.

*Fat Secret* adalah sebuah website yang hadir dimana website ini terdapat fitur penghitung kalori makanan yang dimana dapat digunakan untuk menghitung berapa kalori yang dimakan setiap harinya. *Fat Secret* bertujuan untuk mencatat jumlah kalori pada setiap makanan yang dimakan guna untuk mengatur pola makan yang lebih baik, disini penulis ingin mencoba menganalisis untuk meningkatkan kualitas *website* dari segi *user interface* dan

*user experience* dengan melakukan perancangan ulang menggunakan metode *user centered design* lalu mengevaluasi hasil dari desain rancangan tersebut menggunakan *heuristic evaluation* dan *severity rating*.

Metode *User Centered Design* (UCD) adalah proses design yang dilakukan secara iteratif dan menjadikan kebutuhan serta keinginan user sebagai fokus utama dalam prosesnya, sehingga desainer bisa menciptakan solusi yang dapat digunakan secara nyaman oleh *user* (Nadiyah, 2022). UCD memiliki beberapa tahapan proses yaitu *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluation Against Requirements* pada tahap terakhir ini metode *heuristic evaluation* dan *severity ratings* akan diimplementasikan untuk mendapatkan hasil dari para evaluator yang menyatakan website tersebut masih terdapat fitur yang perlu diperbaiki atau tidak.

*User Interface* (UI) bertujuan untuk mempercantik visual tampilan produk. Fokus UI terletak pada pembuatan elemen visual yang mudah diakses, inklusif, dan intuitif. Sementara itu, *User Experience* (UX) dirancang untuk memberikan pengalaman yang sangat menyenangkan pada user dalam penggunaan sebuah produk yang berupa aplikasi atau web (Raihan Alfajry, 2023).

Kondisi saat ini fitur yang ada pada *Fat Secreet* masih terbatas, namun hasil dari survei pengguna *FatSecreet* mengharapkan bahwa Fitur *Gym*, *Work Out* dan *Desain* agar dimasukkan dan dijadikan perubahan, sehingga yang diharapkan oleh pengguna bahwa *FatSecreet* menjadi aplikasi yang menguntungkan dan terbaik diantara aplikasi lain, karena dengan penambahan fitur tersebut menjadi keunggulan pada *Fat Secreet*.

Dengan berharap adanya perubahan tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam proses penurunan berat badan kedepannya dan juga dianggap lebih aman dan sesuai dengan protocol Kesehatan di masa yang akan datang.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisa perancangan ulang *User Interface* dan *User Experience* pada *Website Fatsecret* menggunakan *User Centered Design* (UCD) ?
2. Bagaimana hasil akhir dari perancangan ulang *User Interface* dan *User Experience* pada *Website Fatsecret* menggunakan *Figma* ?

## 1.3. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan analisis dan rancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website *Fatsecret* yang mudah dipahami dan nyaman dioperasikan oleh pengguna yang dibuat berdasarkan *User Centered Desain* (UCD).

## 1.4. Hipotesis

Berikut adalah hipotesis yang ada pada penulisan tugas akhir ini :

1. Rancangan *User Interface* yang telah dihasilkan dalam penelitian ini dapat sesuai dengan kebutuhan para responden.
2. Rancangan design yang dihasilkan dapat memberikan *User Experience* yang sesuai dengan kebutuhan para responden atau calon pengguna.

## 1.5. Batasan Masalah

Berikut adalah ruang lingkup yang ada pada penulisan tugas akhir ini :

1. Responden penelitian ini adalah member dan pengguna dari *website FatSecret*.
2. Penelitian ini hanya akan berfokus kepada *User Interface* (UI) dan *use experience* (UX) website *Fatsecret*.
3. Proses yang akan digunakan untuk menganalisis dan merancang *User Interface* (UI) dan *Use Experience* (UX) berdasarkan metode *User Centered Design* (UCD).
4. Tahap evaluasi menggunakan *Heuritic Evaluation* dan *Severity Ratings*.
5. Tools yang digunakan dalam penyusunan perancangan dan pembuatan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) ini adalah *Figma*.

## 1.6. Rencana Kegiatan

### 1. Kajian Pustaka

Pelaksanaan dalam Tugas Akhir Menyusun Daftar Pustaka sebagai referensi dalam penulisan Tugas Akhir.

### 2. Cara Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan cara mencari data di journal, wawancara, korespondens melalui kuisiонер. Metode penelitian ini menekankan pada hipotesis-deduktif memiliki keterbatasan dalam menjangkau permasalahan yang diteliti. Dengan keterbatasan tersebut, diperlukan adanya metode alternatif yang bisa menjawab pertanyaan-pernyataan yang tidak bisa dijawab dengan metode penelitian kuantitatif. (Wai Fang Chua, 1986)

### 3. Rerancangan Penelitian (mencakup prosedur penelitian dan perancangan sistem)

Pelaksanaa rancangan penelitian dengan langkah prosedur dan perancangan sistem yang telah ditetapkan, serta dalam perancangan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan tools *Figma*.

### 4. Cara Menguji Hasil Penelitian (cara penafsiran dan penyimpulan hasil penelitian)

Penggunaan Teknik atau cara menguji hasil penelitian dengan menggunakan kuisiонер kepada koresponden yang terdiri dari member pengguna aplikasi maupun pengguna aplikasi *Fatsecret* yang dilakukan secara digital.

## 1.7. Jadwal Kegiatan

Tabel 1.6 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan (Tahun 2023-2024)											
		Okt			Nov			Des			Jan		
1	Studi Literatur	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2	Pengumpulan Data	■	■	■									

3	Analisis dan perancangan desain																	
4	Evaluasi																	
5	Penulisan Laporan																	