

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mengalami perkembangan dengan sangat pesat per-tahunnya, hal ini memberi dampak pada revolusi industri 4.0 yang menuntut kepada penyedia jasa agar terus dapat berinovasi dalam membuat produk teknologi. Pada tahun 2024, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memberitahukan bahwa banyaknya pengguna internet di Indonesia berada di sekitar 221 juta jiwa (APPJI, 2024), peningkatan ini berbanding lurus dengan peningkatan penggunaan *smartphone* di Indonesia (J. Muller, 2024). Dengan harga *smartphone* yang lebih terjangkau dan berukuran yang lebih kecil dibandingkan perangkat lainnya, hal ini menjadikan *smartphone* lebih diminati oleh berbagai kalangan dan menyebabkan persentase penggunaan internet menggunakan *smartphone* lebih banyak dibandingkan dengan perangkat lainnya. Dengan adanya inovasi teknologi sektor kesehatan ikut dituntut untuk beradaptasi, sehingga layanan kesehatan dapat lebih mudah diakses.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), kesehatan bukan hanya sebatas fisik, tapi juga meliputi mental dan sosial. Seseorang dikatakan sehat jika ia mampu menjalani kehidupan yang bermakna secara sosial (Handayani & Nur, . Namun, tingginya beban finansial, kesenjangan sosial, dan ketidakpastian kondisi sosial dapat memicu stres dan gangguan psikologis lainnya (J. Zhang et al, 2020). Stres adalah kondisi fisik yang dipicu oleh tekanan dari berbagai aspek, baik fisik, sosial, maupun keadaan sosial yang tidak terkendali.

Mobile health atau *m-Health* dalam *M-health: Fundamentals and Applications*, mengintegrasikan sensor medis dan teknologi komunikasi ke dalam perangkat *mobile* untuk memungkinkan pengumpulan data kesehatan, konsultasi dokter, dan manajemen penyakit. *M- health* merupakan salah satu dari beberapa bentuk dari *e-health*. Menurut Badan Kesehatan Dunia (WHO), *E-health* dapat membantu meningkatkan komunikasi antara pasien dan penyedia layanan

kesehatan, mendukung diagnosis dan pengobatan, dan mempromosikan gaya hidup sehat. Dengan *E-health* memungkinkan pasien untuk mengakses informasi kesehatan, mengelola riwayat kesehatan mereka, dan berkomunikasi dengan dokter secara *online*. Sebagian besar aplikasi kesehatan tersebut termasuk dalam lima kategori utama : klinis dan diagnostic pemantauan jarak jauh (*remote and monitoring*), referensi klinis (*clinical reference*), produktivitas (*productivity*) dan gaya hidup sehat (*health living*). Dilihat dari cara penggunaannya, m-health termasuk dalam kategori e-health yang menargetkan konsumen. Kategori ini meliputi layanan yang memberikan informasi kesehatan serta memungkinkan konsultasi antara pasien dan dokter secara daring serta membuat janji konsultasi (Marie,). Salah satu customer informatics yaitu satupersen.net.health atau m-Health dalam M-health: *Fundamentals and Applications*, mengintegrasikan sensor medis dan teknologi komunikasi ke dalam perangkat *mobile* untuk memungkinkan pengumpulan data kesehatan, konsultasi dokter, dan manajemen penyakit. M-health merupakan salah satu dari beberapa bentuk dari e-health. Menurut Badan Kesehatan Dunia (WHO), E-health dapat membantu meningkatkan komunikasi antara pasien dan penyedia layanan kesehatan, mendukung diagnosis dan pengobatan, dan mempromosikan gaya hidup sehat. Dengan E-health memungkinkan pasien untuk mengakses informasi kesehatan, mengelola riwayat kesehatan mereka, dan berkomunikasi dengan dokter secara online. Menurut Marie, menyatakan bahwa sebagian besar aplikasi kesehatan tersebut termasuk dalam lima kategori utama : klinis dan diagnostik, pemantauan jarak jauh (*remote and monitoring*), referensi klinis (*clinical reference*), produktivitas (*productivity*) dan gaya hidup sehat (*health living*). Dilihat dari cara penggunaannya, m-health termasuk dalam kategori e-health yang menargetkan konsumen. Kategori ini meliputi layanan yang memberikan informasi kesehatan serta memungkinkan konsultasi antara pasien dan dokter secara daring serta membuat janji konsultasi. Salah satu *customer informatics* yaitu satupersen.net.

Satu Persen - *Indonesian Life School* merupakan platform yang fokus pada kesehatan mental dan pengembangan diri. Platform ini menawarkan berbagai

layanan seperti webinar, kelas *online*, mentoring, konseling, tes *online* gratis, dan pelatihan dasar kesehatan mental. Keunikan satupersen terletak pada kemampuannya dalam menyampaikan topik-topik kompleks dengan cara yang ringan dan mudah dipahami, sehingga menarik bagi berbagai kalangan masyarakat. Kemampuan Satu Persen dalam menyajikan topik-topik berkualitas dengan cara yang ringan dan mudah dipahami menjadikannya populer di berbagai kalangan.. Umumnya netizen mengenal Satupersen dari konten-konten youtube dan instagram (Budhie, 2020). Akan tetapi berdasarkan ulasan *viewers* di YouTube, banyak pengguna yang ingin platform SatuPersen memiliki fitur fitur baru dan mengeluhkan dari sisi tampilan serta mengharapkan satupersen menuangkan ke dalam sebuah aplikasi *mobile*. Oleh karena itu perancangan ini dibuat dalam bentuk *mobile* agar dapat memudahkan pengguna dalam mengakses kebutuhan untuk kesehatan mental mereka serta menambahkan fitur-fitur baru yang belum ada sebelumnya berdasarkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini menerapkan metode *Design thinking* pada perancangan ulang *user interface* dan *user experience* pada satupersen.net dengan tujuan mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada sub-bab sebelumnya, maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut:

- 1 Bagaimana cara merancang ulang UI/UX aplikasi kesehatan mental agar lebih efektif dalam mendukung proses penyembuhan dan meningkatkan kualitas terhadap pengguna?
- 2 Apa saja factor-faktor yang perlu diperhatikan dalam merancang ulang UI/UX aplikasi kesehatan mental untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang beragam?
- 3 Bagaimana metode *Design Thinking* dapat diterapkan dalam meredesain UI/UX aplikasi kesehatan mental untuk meningkatkan pengalaman pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, maka tujuan penelitiannya yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain UI/UX aplikasi kesehatan mental yang lebih efektif dan efisien dalam mendukung proses pemulihan penggunanya meningkatkan kesadaran kesehatan mental.
2. Meningkatkan pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna aplikasi kesehatan mental.
3. Mengevaluasi pengaruh redesain UI/UX terhadap kepuasan pengguna dan tingkat penggunaan aplikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia pendidikan dan industri teknologi. Dengan memahami prinsip-prinsip desain UI/UX yang baik, diharapkan dapat dihasilkan aplikasi-aplikasi *mobile* yang tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional dan *user-friendly*. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pengembang dalam menciptakan produk digital yang inovatif dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna yang terus berkembang. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang sama, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih luas bagi perkembangan teknologi informasi

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi para pengembang aplikasi dalam merancang produk digital yang lebih *user-friendly* dan efisien.
2. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi batu loncatan bagi penulis dalam mengembangkan karir sebagai seorang *UI/UX Designer*.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa dalam

memperdalam pemahaman tentang konsep dan prinsip desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX).