

Perancangan dan Evaluasi Antarmuka Aplikasi Mobile Health Untuk Berhenti Merokok: BebasRokok = Design and Evaluation of the Mobile Health Application Interface for Quitting Smoking: BebasRokok

Abdurrohim Syahrurmadhon Wahyudi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920542637&lokasi=lokal>

Abstrak

Indonesia memiliki jumlah perokok aktif yang sangat tinggi, dan terus mengalami peningkatan secara konsisten setiap tahunnya di semua kalangan. Berdasarkan data yang didapatkan, 1 dari 5 remaja di Indonesia merupakan seorang perokok. Merokok sendiri memiliki banyak dampak buruk bagi kesehatan, mulai dari menyebabkan penyakit kronis, hingga menyebabkan kematian. Telah banyak upaya yang dilakukan untuk membantu perokok berhenti merokok dalam bentuk aplikasi. Namun, masih terdapat kesulitan dalam mengetahui kebutuhan pengguna serta kurangnya penerapan metodologi ilmiah pada aplikasi yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan metodologi ilmiah, mengevaluasi rancangan tersebut, serta memberikan saran perbaikan dari rancangan antarmuka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terkait perancangan antarmuka aplikasi berhenti merokok, menjadi referensi bagi praktisi dalam mengembangkan aplikasi serupa, dan menjadi tinjauan bagi akademisi dalam menerapkan UCD dalam merancang antarmuka. Penelitian ini menggunakan pendekatan UCD yang terdiri dari 4 tahap, antara lain adalah discovering requirements, designing alternatives, prototyping, dan evaluating. Hasil akhir dari penelitian ini adalah rancangan antarmuka berupa clickable prototype. Melalui survei yang dilakukan tim penulis dengan melibatkan kalangan remaja dan dewasa awal, ditemukan bahwa 154 responden ingin mengurangi konsumsi rokok dan 47 responden ingin berhenti merokok. Berdasarkan analisis data yang dikumpulkan dan hasil perbandingan aplikasi serupa, didapatkan 6 kategori fitur dengan total 27 fitur. Kemudian, fitur-fitur tersebut dikembangkan menjadi rancangan antarmuka dengan menerapkan Shneiderman's 8 golden rules. Selanjutnya, hasil rancangan antarmuka dievaluasi. Evaluasi usability testing menghasilkan success rate dengan nilai 95,6%. Lalu, evaluasi SUS mendapatkan nilai 81,9 yang termasuk kategori 'Excellent'. Terakhir, didapatkan saran perbaikan antarmuka berdasarkan hasil evaluasi untuk digunakan oleh penelitian selanjutnya.

.....Indonesia has a very high number of active smokers, and it continues to increase consistently every year in all circles. Based on the data obtained, 1 out of 5 teenagers in Indonesia is a smoker. Smoking itself has many negative effects on health, ranging from causing chronic disease to causing death. Many efforts have been made to help smokers quit smoking in the form of applications. However, there are still difficulties in understanding user needs and a lack of application of scientific methodology to existing applications. This study aims to design an interface that suits user needs and scientific methodology, evaluates the design, and provides suggestions for improving the interface design. This research is expected to provide knowledge related to the design of smoking cessation application interfaces, become a reference for practitioners in developing similar applications, and become a review for academics in implementing UCD in designing interfaces. This study uses the UCD approach which consists of 4 stages, including discovering requirements, designing alternatives, prototyping, and evaluating. The end result of this research is an interface design in the form of a clickable prototype. Through a survey conducted by the authors involving

teenagers and young adults, it was found that 154 respondents wanted to reduce smoking consumption and 47 respondents wanted to quit smoking. Based on the analysis of the data collected and the comparison results of similar applications, 6 feature categories are obtained with a total of 27 features. Then, these features are developed into an interface design by applying Shneiderman's 8 golden rules. Next, the results of the interface design are evaluated. Evaluation of usability testing produces a success rate of 95.6%. Then, the SUS evaluation scored 81.9 which is included in the 'Excellent' category. Finally, suggestions for improving the interface are obtained based on the evaluation results for use by further research.