

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Coronavirus Disease 2019 yang biasanya disingkat COVID-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh *strain* baru coronavirus yang tidak pernah diidentifikasi di manusia sebelumnya (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020, hlm.17). Gejala umum COVID-19 adalah gangguan pernapasan, naiknya suhu tubuh, serta kesulitan bernapas. COVID-19 menyebar lewat *droplet* orang bergejala, dan masuk lewat mukosa atau konjungtiva. *Droplet* diproduksi ketika seseorang bersin, batuk, berbicara, bahkan menyanyi. *Droplet* dibantu penyebarannya oleh udara dan ruangan dengan sirkulasi buruk (hlm. 23). Karena cara infeksi yang mudah, COVID-19 menjadi pandemi yang mewabah ke seluruh dunia, bahkan Indonesia.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia berusaha untuk menekan angka infeksi COVID-19 dengan memberikan banyak informasi akan protokol yang harus ditaati saat beraktivitas di luar rumah. PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) dilakukan demi menekan laju infeksi COVID-19. Tetapi, masyarakat tidak bisa bertahan hidup tanpa keluar rumah. Masyarakat masih harus berbelanja kebutuhan sehari – hari, bekerja mencari nafkah, dan alasan lainnya yang mengharuskan beraktivitas di luar rumah.

Mutiara Anisa, selaku pakar *biomedicine* berpendapat bahwa masyarakat usia dewasa muda yang melakukan aktivitas di luar rumah kurang menerapkan protokol kesehatan dengan baik. Mutiara mengatakan bahwa seluruh protokol kesehatan harus dilakukan demi meminimalisir resiko terinfeksi saat beraktivitas.

Menurut survei yang dilakukan oleh penulis, masyarakat sebenarnya sudah mengetahui dan merasa memahami protokol kesehatan. Tetapi, masyarakat sering lupa, atau setidaknya pernah lupa melaksanakan protokol saat beraktivitas luar rumah.

Untuk memastikan masyarakat selalu melakukan protokol kesehatan, dibuatlah sebuah perancangan aplikasi yang memberikan notifikasi agar selalu menaati protokol. Notifikasi ini akan digabungkan dengan beberapa aplikasi yang sering dipakai, seperti aplikasi taksi/ojek *online*, *E-Wallet*, dan GPS telepon genggam. Usia yang ditargetkan adalah 20-29 tahun, karena menurut data Kementerian Kesehatan per tanggal 26 September 2020, rentang usia tersebut menduduki peringkat kedua dan ketiga positif COVID-19. Selain itu, masyarakat yang masuk dalam rentang usia 20-29 pasti masih beraktivitas di luar rumah. Entah dalam rangka bekerja, membantu urusan rumah tangga, atau keperluan mendesak lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana merancang UI/UX aplikasi pengingat protokol COVID-19?

1.3. Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dari perancangan media informasi interaktif protokol COVID-19:

1.3.1. Geografis

Perancangan ini menargetkan masyarakat Indonesia yang tinggal di kota besar seperti Jakarta, Surabaya, dan Bandung.

1.3.2. Psikografis

1. Masyarakat dewasa muda yang kurang mengerti cara menjaga diri dari infeksi COVID-19 yang benar.
2. Memiliki rasa takut terinfeksi COVID-19.
3. Memiliki preferensi mencari informasi dari telepon genggam.
4. Masih berbelanja ke pusat perbelanjaan di masa pandemi.

1.3.3. Demografis

1. Usia : 20-29 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki - laki dan perempuan
3. Tingkat Ekonomi : Kelas menengah ke atas
4. Pendidikan : lulusan SMA

1.3.4. Perancangan

Perancangan mencakup pembuatan UI/UX aplikasi JagaCarya yang meliputi beberapa fitur berikut:

1. Fitur *Log In* dan *Sign up*
2. Fitur informasi, bagian Halo Kemenkes dan cek gejala
3. Fitur notifikasi dalam skenario berbelanja di supermarket

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir adalah merancang UI/UX aplikasi pengingat protokol COVID-19.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1.5.1. Manfaat bagi penulis

Manfaat tugas akhir bagi penulis adalah menambah pengalaman penulis dalam membuat UI/UX, maupun pengetahuan tentang protokol COVID-19. Selain itu, tugas akhir juga digunakan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain.

1.5.2. Manfaat bagi orang lain

Manfaat tugas akhir bagi pembaca adalah meningkatkan dan menambah wawasan tentang protokol COVID-19.

1.5.3. Manfaat bagi universitas

Manfaat tugas akhir bagi universitas adalah sebagai referensi mahasiswa dan universitas dalam bidang perancangan UI/UX, serta menambahkan karya yang dapat digunakan sebagai referensi dalam bidang UI/UX.