

# BAB I

## Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Body Dysmorphic Disorder (BDD) adalah gangguan kejiwaan yang dijelaskan dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition* (DSM-5), di mana individu merasa memiliki kecacatan atau kekurangan dalam penampilan fisik mereka yang tidak nyata atau hanya sedikit dapat diperhatikan oleh orang lain. Faktor-faktor seperti kebiasaan menggaruk kulit, sering melihat cermin, perawatan berlebihan, atau tindakan mental seperti terus-menerus membandingkan penampilan fisik dengan orang lain, serta pemikiran yang menyebabkan penderitaan signifikan atau mengganggu fungsi sosial, pekerjaan, atau bidang lainnya, diperlukan untuk diagnosis DSM-5. Media sosial yang semakin berpengaruh dan peningkatan waktu yang dihabiskan di platform tersebut tampaknya juga berperan dalam menurunkan citra tubuh seseorang [1]. Sebagai contoh, sekarang ini banyak orang yang berolahraga namun merasa tidak ada perubahan terhadap perkembangan fisiknya dan membandingkan perkembangan fisik dengan orang lain.

Untuk mengetahui permasalahan lebih lanjut, Penulis telah melakukan wawancara terhadap lima orang. Sebelum melakukan wawancara, penulis menentukan partisipan yang akan diwawancarai harus memiliki kriteria : berusia 15 - 30 tahun, mengalami gejala *body dysmorphia*, dan tinggal di Indonesia. Lima orang cukup untuk mengambil data secara kualitatif, dikarenakan beberapa peneliti kualitatif menghindari menetapkan jumlah wawancara yang "cukup", meskipun umumnya ada rekomendasi minimal yang disarankan. Panduan yang beragam dari banyak artikel, bab buku, dan literatur lain menyarankan jumlah peserta antara 5 hingga 50. Namun, semua panduan ini terlibat dalam perdebatan tentang jumlah yang tepat, sering kali merespons dengan jawaban yang ambigu seperti "tergantung". Faktor-faktor penting yang dipertimbangkan meliputi kualitas data, cakupan penelitian, sifat topik, informasi yang diperoleh dari setiap

peserta, penggunaan data bayangan, serta metode penelitian kualitatif yang digunakan (Morse, 2000, hal. 1). [2].

Dari lima partisipan yang diwawancarai, disimpulkan bahwa mereka memerlukan aplikasi pencatat perkembangan fisik untuk memantau perubahan fisik mereka. Mereka cenderung mencatat perkembangan fisik mereka dengan rentang waktu antara seminggu sampai sebulan. Partisipan juga menginginkan informasi tambahan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik individu dan jenis olahraga yang tepat untuk meningkatkan kualitas fisik yang ingin mereka tingkatkan. Selain itu, mereka mengharapkan apresiasi ketika berhasil mencapai target perkembangan fisik yang ditetapkan, dan motivasi serta saran-saran untuk membantu mereka berhasil ketika menghadapi kegagalan. Untuk mengetahui apakah apresiasi terhadap keberhasilan dan penyemangat untuk pengguna itu bisa berdampak kepada peningkatan rasa percaya diri, penulis telah bertanya kepada orang yang mengerti tentang psikologi. Jawaban orang yang paham mengenai psikologi adalah seseorang memerlukan *boost* percaya diri setiap hari, jadi memberikan apresiasi dan semangat dapat membantu memberikan *boost* percaya diri kepada orang lain, namun jika hal tersebut kurang membantu diharapkan segera menghubungi tenaga profesional.

Dengan adanya hasil wawancara yang telah dilakukan, terdapat beberapa permasalahan. Dalam penelitian kali ini ada beberapa permasalahan yang akan diselesaikan dengan perancangan UI suatu aplikasi. Permasalahan tersebut akan diselesaikan dengan perancangan UI karena ada beberapa prinsip UI yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Seperti prinsip UI *responsiveness*, prinsip UI *consistency*, dan prinsip UI *directness*.

Dalam pembuatan aplikasi tentunya melalui perancangan UI terlebih dahulu. UI berperan penting dalam terciptanya aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika suatu aplikasi tidak memiliki UI yang baik maka bisa terjadi penolakan oleh pengguna terhadap aplikasi itu sendiri. Desain UI memiliki peran penting karena menjadi penghubung secara langsung antara sistem dengan penggunanya. Desain UI perlu dibuat dengan tepat karena akan memengaruhi persepsi pengguna terhadap perangkat lunak yang digunakan, serta harus mempertimbangkan kemudahan penggunaan agar dapat diterima oleh masyarakat.

[3]. Hal tersebut mengindikasikan bahwa UI berperan penting dalam pengembangan suatu aplikasi. Dari permasalahan yang telah di survei, kebanyakan ingin mendapatkan informasi mengenai cara meningkatkan percaya diri terhadap bentuk fisiknya dan ingin mengetahui bahwa tubuhnya ada perkembangan dimana informasi tersebut dapat ditampilkan dalam UI. Untuk menghasilkan UI yang baik di penelitian kali ini penulis akan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. UCD adalah paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. UCD juga bisa disebut sebagai human centered design (HUD). Menurut ISO 13407 (1999), human centered design adalah pendekatan dalam pengembangan sistem interaktif yang secara khusus menekankan pembuatan sistem yang berguna. UCD, menurut definisi lain, merupakan proses desain antarmuka yang fokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam pengembangannya. UCD adalah proses iteratif di mana desain dan evaluasi terus dibangun dari tahap awal hingga implementasi [4]. Dalam konsep UCD, pengguna ditempatkan sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dengan sifat dan tujuannya didasarkan pada pengalaman pengguna. Kunci utama kesuksesan metode ini adalah membangun hubungan erat antara pengembang sistem atau programmer dengan kebutuhan dan keinginan pengguna [5]. Saat ini sudah banyak contoh pembuatan aplikasi yang menggunakan metode UCD, seperti : Penerapan Metode UCD pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android[5] dan Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode UCD [6].

## **1.2. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut, rumusan masalah yang menjadi acuan dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

- a) Bagaimana perancangan UI dari aplikasi pencatat perkembangan fisik?
- b) Bagaimana pengujian terhadap prototipe aplikasi pencatat perkembangan fisik?

### **1.3. Tujuan**

Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan pengguna, maka diperlukan tujuan seperti berikut :

- a) Menghasilkan UI aplikasi pencatat perkembangan fisik.
- b) Memperoleh hasil pengujian prototipe aplikasi pencatat perkembangan fisik.

### **1.4. Batasan Masalah**

Dari latar belakang dan rumusan masalah tersebut, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini diantaranya:

- a) Hasil dari penelitian berupa prototipe aplikasi pencatat perkembangan fisik.
- b) Target utama dari pengembangan *User Interface* aplikasi adalah orang dengan umur 15 - 30 tahun, karena umur tersebut paling banyak mengidap *Body dysmorphia*.
- c) Prototipe berupa aplikasi mobile.