

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Telkom *Digital Talent Incubator* DTI2020 merupakan program pengembangan skill digital dan salah satunya adalah *FrontEnd Developer*. Program ini ditujukan untuk mahasiswa tingkat akhir S1/D4/D3 yang dilaksanakan oleh PT. Telkom Indonesia dengan peserta berasal dari Telkom University, Universitas Indonesia, Bina Nusantara University dan IT Telkom Purwokerto. Pada akhir program peserta diminta untuk membuat satu produk sesuai dengan tema yang diberikan, kepada penulis tema yang diberikan yaitu kesehatan dan dalam hal ini secara spesifik bersinggungan dengan virus COVID-19 (*Corona Virus Disease*).

COVID-19 merupakan jenis varian baru dari virus yang merebak pada tahun 2020 di mana gejala yang ditimbulkan mulai dari ringan hingga berat, di antaranya adalah seperti demam, batuk, dan gangguan pernafasan akut. Penyebaran virus yang cepat ke seluruh dunia dan terkhusus Indonesia telah menyebabkan pemerintah menerapkan dan mengusahakan berbagai hal untuk menekan angka penularan dan pengembangan virus [1].

Dalam rangka penekanan angka penularan dan penyebaran virus COVID-19 sendiri pemerintah Indonesia menerapkan berbagai aturan dan kebijakan seperti *social distancing* di tempat keramaian dan juga penerapan bekerja di rumah bagi perkantoran. Selain itu juga diterapkan aturan untuk melakukan RT-PCR (*Rapid Test-Polymerase Chain Reaction*) dengan hasil negatif ketika melakukan perjalanan jauh dalam negeri [2].

Dengan jumlah pengguna internet yang cukup tinggi di Indonesia, masyarakat cenderung lebih sering menerima informasi melalui media digital secara luring. Selain kemudahan untuk melakukan *booking* RT-PCR masyarakat juga membutuhkan info terbaru maupun artikel tentang COVID-19, pengecekan gejala awal secara cepat, serta daftar rumah sakit yang menyediakan tes RT-PCR.

BetaMedic merupakan sebuah *website* yang sudah memiliki layanan dan fitur seperti yang diuraikan sebelumnya. BetaMedic dibuat dalam rangka sebagai produk akhir dari program DTI2020 yang sudah diselesaikan oleh penulis dan mendapat nilai 86 dari penguji dan pembimbing program DTI2020. Untuk itu

dalam laporan proyek akhir ini penulis akan membuat serta mengimplementasikan desain BetaMedic. Dengan harapan hasil dari apa yang dibuat oleh penulis akan dapat membuat BetaMedic memiliki tampilan yang efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana membuat tampilan *frontend* BetaMedic yang efektif dan efisien untuk pengguna?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai dari pengerjaan proyek akhir ini adalah merancang dan mengimplementasikan desain tampilan BetaMedic yang efektif dan efisien untuk pengguna.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir atau batasan-batasan pengerjaan proyek akhir adalah sebagai berikut:

1. BetaMedic yang sudah dihosting dengan data *dummy* ke internet.
2. Tampilan BetaMedic yang efektif yaitu ketika *user* menggunakan setiap layanan dan fitur yang tersedia apa yang ditekan oleh *user* sesuai dengan yang diinginkan.
3. Tampilan BetaMedic yang efisien yaitu ketika *user* mengakses satu fitur ataupun melakukan sesuatu di BetaMedic tidak memakan waktu yang lama.
4. Metode yang digunakan untuk mengukur efektif serta efisien ketika fitur digunakan pengguna adalah *unmoderated usability testing*.

1.5 Luaran

Adapun luaran yang ingin dicapai dari pengerjaan proyek akhir ini adalah desain tampilan BetaMedic yang sudah dapat digunakan untuk semua fitur nya ketika sudah dihosting ke layanan internet.