

DESAIN APLIKASI “BEBERSIH” DALAM MENJAGA KEBERSIHAN BARANG PRIBADI BAGI MAHASISWA

Naufal Halim¹, Syarip Hidayat² dan Ganjar Gumilar³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
naufalhalim@student.telkomuniversity.ac.id, syarip@telkomuniversity.ac.id,
ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kebersihan merupakan salah satu kunci hidup sehat, namun seringkali disalah pahami pada saat realisasinya. Karena sehat tidak harus berawal dari hal-hal besar seperti mengkonsumsi makanan atau minuman dengan harga yang mahal. Kesehatan bisa didapatkan melalui hal kecil seperti menjaga kebersihan diri sendiri dan lingkungan. Dalam permasalahan ini, yang dimaksudkan adalah kebersihan barang pribadi seperti halnya bantal dan guling yang seringkali terabaikan di lingkungan tempat tinggal mahasiswa. Selain itu akomodasi khusus yang mewadahi dalam hal ini juga terbilang jarang, sehingga faktor tersebut mempengaruhi mahasiswa dalam menjaga kebersihan diri sendiri maupun barang pribadi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif yang dibantu dengan analisis SWOT dan matriks perbandingan, pengumpulan data pada penelitian ini memakai beberapa metode seperti wawancara, kuesioner, dan observasi. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan perancangan aplikasi informatif dan solutif yang membahas tentang menjaga kebersihan barang pribadi bagi mahasiswa. Pada perancangan ini akan terdapat berbagai macam informasi dan solusi dari permasalahan kebersihan yang ada. Berbagai macam media pendukung untuk membantu penyebaran mengenai perancangan karya ini akan dibuat berupa desain sosial media, konten-konten menarik, desain visual. Sehingga pada akhirnya perancangan ini dapat membantu mahasiswa dalam menjaga kebersihan diri sendiri maupun barang pribadi.

Kata kunci : Perancangan Aplikasi, Kebersihan Barang Pribadi, Mahasiswa.

Abstract: *Cleanliness is one of the keys to a healthy life, but it is often misunderstood at the time of its realization. Because healthy does not have to start from big things such as consuming food or drinks at expensive prices. Health can be obtained through small things such as maintaining personal hygiene and the environment. In this case, what is meant is*

the cleanliness of personal items such as pillows and bolsters which are often neglected in the student living environment. In addition, special accommodation that accommodates in this case is also fairly rare, so that these factors affect students in maintaining personal hygiene and personal belongings. The method used in this study is qualitative which is assisted by SWOT analysis and comparison matrix, data collection in this study uses several methods such as interviews, questionnaires, and observations. The purpose of this design is to create an informative and solutive application design that discusses maintaining the cleanliness of personal items for students. In this design, there will be various kinds of information and solutions to existing hygiene problems. Various kinds of supporting media to help disseminate the design of this work will be made in the form of social media design, interesting content, visual design. So that in the end this design can help students in maintaining personal hygiene and personal belongings.

Keywords: *Application Design, Personal Item Hygiene, Student.*

PENDAHULUAN

Hidup sehat dapat diawali dengan menjaga kebersihan, baik itu kebersihan diri sendiri maupun lingkungan. Berbicara tentang lingkungan, terdapat banyak hal perlu diperhatikan untuk dijaga dalam upaya menciptakan lingkungan tempat tinggal yang sehat.

Ruang lingkup tempat mengumpulkan data pada penelitian ini merupakan lingkungan tempat tinggal mahasiswa Telkom University Bandung. Dimana permasalahan tersebut dapat mudah ditemukan ditengah kehidupan mahasiswa di Bandung, secara spesifik mahasiswa Telkom University, dikarenakan mahasiswa sudah menjalani kehidupan mandiri dengan tinggal di tempat sewa seperti kostan, apartemen, dan lain sebagainya. Dengan menghadapi berbagai macam tanggung jawab, seringkali mahasiswa lengah terhadap diri sendiri dan juga lingkungan.

Salah satunya adalah menjaga kebersihan lingkungan dan barang pribadi, kebutuhan pokok seperti pakaian selalu menjadi fokus yang utama, padahal barang-barang lain tidak kalah penting untuk dijaga. Contohnya adalah peralatan tidur seperti bantal dan guling, karena seringkali digunakan dalam keseharian, tidak menutup kemungkinan penyakit bisa didapati dari barang-barang tersebut.

Mahasiswa seringkali memandang sebelah mata terhadap kebersihan bantal dan guling dengan cara hanya menjemurnya saja, bahkan saat ini sangat

jarang ditemukan lingkungan dengan banyak mahasiswa didalamnya menjemur alat-alat tidur yang setiap hari digunakan. Selain itu, ternyata permasalahan kebersihan alat tidur tidak hanya sebatas pada perilaku atau kebiasaan penggunaannya saja. Pemahaman yang memadai pun masih terbilang kurang, karena tidak hanya pakaian saja yang memiliki perlakuan khusus, alat tidur seperti bantal dan guling pun memiliki jenis bahan berbeda yang harus mendapatkan perlakuan khusus untuk membersihkannya.

Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk menemukan salah satu solusi dari permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu peneliti akan melakukan wawancara terhadap beberapa subjek penelitian yang dibutuhkan dan melakukan observasi pada ruang lingkup tempat terjadinya fenomena.

Penelitian ini berangkat dari kesadaran dalam menjaga kebersihan lingkungan tempat tinggal mahasiswa, khususnya kebersihan alat tidur yang seringkali terabaikan. Sehingga dengan adanya penelitian ini, diharapkan kesadaran akan kebersihan barang pribadi mahasiswa dapat terjaga.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan observasi, studi pustaka, kuesioner dan wawancara yang mendukung argumen serta analisis matriks dan analisis SWOT.

Kesimpulan Analisis SWOT

Dalam table analisis SWOT tersebut, yang akan digunakan sebagai data dalam strategi perancangan dan penyelesaian masalah adalah *strength* (kekuatan) dan *opportunity* (kesempatan) dengan penjelasan sebagai berikut:

Media informasi tentang kebersihan yang informatif dan interaktif, Media yang memudahkan pengguna dalam menjaga kebersihan alat tidur dan lain-lain.

Menjadi koneksi antara pelaku usaha yang bergerak di bidang kebersihan dengan konsumen. Kepedulian terhadap kebersihan alat tidur meningkat. Belum banyak media informasi yang mengangkat topik mengenai kebersihan alat tidur secara khusus.

Kesimpulan Analisis Matriks

Penggunaan ilustrasi dan warna yang konsisten dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna saat melihat aplikasi ini, selain itu kedua hal tersebut dapat memudahkan pengguna dalam memahami navigasi yang terdapat dalam aplikasi. Layout juga memiliki pengaruh yang besar dalam sebuah aplikasi, penggunaan layout yang tepat dapat memberikan kesan yang lega sehingga dapat memaksimalkan fungsi navigasi dari aplikasi itu sendiri.

Metode observasi dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data tentang perilaku mahasiswa pada lingkungan tempat tinggal. Pada observasi ini peneliti masih jarang menemukan mahasiswa yang membersihkan barang pribadi (alat tidur) seperti bantal dan guling dijemur.

Metode wawancara dilakukan dengan narasumber praktisi UI/UX dan juga beberapa mahasiswa/i Telkom University. Wawancara dilakukan secara terstruktur.

Kesimpulan narasumber praktisi UI/UX:

Menurut narasumber, peran UI/UX di masa sekarang menjadi sangat penting, karena UI/UX pada penerapannya dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan juga mempermudah pengguna dalam mengakses informasi yang tersedia. Poin-poin penting UI/UX yang perlu diperhatikan dan dibutuhkan dalam sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai media informasi adalah konsistensi dalam penggunaan font, warna dan komposisi yang tepat dalam pembuatannya. Hal tersebut dikarenakan agar suatu informasi yang dimuat dapat tersampaikan dengan baik dan jelas. Selain itu keterbacaan juga menjadi salah satu faktor penting pada sebuah aplikasi, semua dengan tujuan agar pengguna dapat dengan

mudah membaca informasi yang terdapat di dalam aplikasi tersebut. Sedangkan secara visualisasi, penggunaan elemen-elemen yang tepat juga menjadi faktor pengguna tertarik untuk menggunakan aplikasi. Narasumber menyatakan selain poin-poin penting diatas, terdapat hal-hal yang perlu dihindari dalam penerapan UI/UX, yaitu penerapan desain yang rumit, hal tersebut dikarenakan dapat membuat pengguna kesulitan dalam memahami navigasi maupun membaca arahan atau informasi yang ada pada aplikasi. Kesimpulannya narasumber mengatakan bahwa penggunaan aplikasi atau website pada masa sekarang memiliki peran penting dan juga memudahkan masyarakat dalam mencari, menerima dan menyebarkan informasi.

Kesimpulan narasumber mahasiswa/I Telkom University:

Narasumber kedua merupakan mahasiswi Telkom University, yaitu saudari Nurhamidah Lubis yang bertempat tinggal di daerah Sukapura. Berdasarkan pernyataannya narasumber kedua cukup rajin dalam menjaga kebersihan tempat tinggalnya seperti kamar tidur dan kamar mandi. Narasumber mengatakan bahwa ia membersihkan lingkungan tempat tinggalnya 2-3 kali dalam seminggu. Namun, sama seperti halnya narasumber pertama, kebersihan alat tidur tidak begitu menjadi perhatiannya. Narasumber memberikan penjelasan bahwa ia hanya membersihkan alat tidurnya sebulan sekali, ketika bantal dan guling sudah berbau atau berubah warna. Narasumber beralasan bahwa tidak memiliki cukup ruang untuk sekedar menjemur peralatan tidur dan memakan waktu yang cukup lama jika dicuci sendiri. Membahas tentang bagaimana cara membersihkan alat tidurnya, narasumber kedua menjelaskan dengan cukup detail cara mencuci alat tidur, yaitu dengan *dimasukkan ke dalam ember berisi air panas dan detergen, lalu tunggu hingga kotoran luntur kemudian dibilas dan dikeringkan*. Narasumber menyatakan bahwa tidak pernah mengalami gejala gatal-gatal yang bersumber dari alat tidur. Namun, narasumber setuju bahwa dibutuhkan sebuah wadah yang memiliki informasi seputar menjaga kebersihan lingkungan dan alat tidur.

Selain itu narasumber juga memberikan pendapat bahwa diperlukannya sebuah fitur pengingat untuk membersihkan alat tidur.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Karya perancangan ini memiliki tujuan agar mahasiswa di lingkungan Telkom University dapat memulai kebiasaan hidup sehat dan membangun kepedulian terhadap kebersihan diri pribadi dan lingkungan, maka dari itu pesan yang disampaikan harus melalui sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa itu sendiri pada zaman yang serba digital ini. Maka dari itu penulis membuat sebuah perancangan aplikasi informatif dan solutif yang dapat memudahkan mahasiswa untuk membangun tujuan seperti yang telah dijelaskan dengan menyuguhkan berbagai macam konten-konten menarik yang terdapat pada karya aplikasi menarik. Karena pada zaman ini erat sekali dengan segala hal yang berbaur praktis, maka aplikasi dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang ada, penggunaan yang mudah dan dapat diakses dimana saja menjadikan aplikasi sebagai sarana yang cukup efektif bagi penulis untuk mencapai tujuan dari penelitian yang sedang dilakukan.

Selain itu aplikasi juga dapat menampung atau bahkan memberikan informasi yang tidak sedikit, sehingga hal tersebut juga mempengaruhi keefektifan karya perancangan ini terhadap permasalahan yang ada. Berdasarkan penjelasan yang sudah disampaikan sebagai konsep pesan di atas, diambil beberapa kata kunci yang dapat membantu pada tahapan-tahapan selanjutnya, kata kunci tersebut adalah:

1. Informatif dan solutif
2. Mudah dan menarik
3. Akses fleksibel

Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi pada perancangan ini berdasarkan pada pendekatan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Berikut penjelasannya:

Attention

Penggunaan platform media sosial seperti Instagram sebagai salah satu langkah mempromosikan aplikasi. Penyajian konten yang menarik secara visual dan isi akan menjadikan perhatian target audiens mengarah kepada kita.

Interest

Mencari trend apa yang sedang ramai ditengah masyarakat lalu mencoba memasukan aplikasi sebagai langkah promosi sehingga target audiens terbangun rasa tertarik tentang aplikasi.

Search

Membuat sebuah konten yang dibutuhkan atau sedang dicari oleh target audiens tanpa mengurangi esensi dari perancangan aplikasi.

Action

Menggunakan platform pemasaran yang banyak digunakan oleh target audiens, sehingga memperbesar kemungkinan audiens mengetahui tentang aplikasi yang kita miliki hingga ke tahap audiens menjadi pengguna.

Share

Konten atau informasi yang terdapat pada aplikasi dapat dengan mudah dipahami oleh target audiens maupun pengguna, sehingga hal yang didapat bisa disebarluaskan dan menjadi salah satu langkah pencegahannya penyebaran penyakit.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada perancangan karya ini adalah penggunaan istilah-istilah bahasa sunda yang ada di dalam aplikasi, tujuan ini disesuaikan dengan ruang lingkup dari penelitian yang berada di Bandung, Jawa Barat. Secara tidak

langsung penggunaan istilah ini mengenalkan bahasa sunda kepada mahasiswa luar Jawa Barat.

Selain itu, secara konsep pada aplikasi ini menghadirkan sebuah fitur yang cukup membantu dalam menjaga kebersihan barang pribadi, yaitu fitur *scan* yang berfungsi untuk memeriksa tingkat kebersihan/kekotoran barang pribadi yang kita miliki.

Konsep Media

Media Utama

Media utama yang digunakan pada karya perancangan ini merupakan sebuah aplikasi *mobile* berbasis *smartphone*. Pemilihan aplikasi sebagai karya perancangan ini disesuaikan dengan keadaan lingkungan sekarang yang berada pada zaman segala sesuatu serba digital atau dapat diakses melalui *smartphone*. Dengan ini, karya perancangan berupa aplikasi dapat dengan mudah dipahami dan diterima oleh target audiens penulis yaitu mahasiswa dan mahasiswi Telkom University.

Media Pendukung

Desain Sosial Media

Sosial media seperti Instagram digunakan sebagai sarana promosi melalui beberapa unggahan dengan bentuk feeds, dengan tujuan untuk menarik perhatian mahasiswa yang sering menggunakan sosial media dalam kesehariannya.

Poster

Poster dapat menjadi daya dari segi visual, maka dari itu salah satu media promosi konvensional ini akan digunakan sebagai salah satu bentuk promosi tentang aplikasi.

Banner

Banner memiliki fungsi pada saat promosi berlangsung di sebuah event dengan skala yang tidak begitu besar, sehingga target audiens yang lewat atau singgah masih bisa mendapatkan informasi mengenai aplikasi dengan baik.

Konsep Visual

Pada tahap ini merupakan sebuah bagian dimana landasan teori, data dan hasil penelitian lainnya digabungkan menjadi satu, yaitu sebuah karya perancangan. Pada karya perancangan ini penulis telah mendapatkan beberapa kata kunci pada sub-bab konsep komunikasi sehingga hal tersebut memudahkan penulis dalam merancang karya aplikasi ini.

Penggunaan kata kunci memudahkan penulis dalam memilih unsur atau elemen visual yang perlu digunakan untuk mencapai tujuan dari perancangan yaitu membuat sebuah aplikasi yang solutif dan informatif.

Berikut adalah beberapa elemen yang terdapat pada karya perancangan:

Warna

Warna bertujuan untuk membangun kesan dari aplikasi, maka dari penggunaan warna primer dan sekunder dimanfaatkan untuk memberikan keseimbangan pada tampilan aplikasi.

Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi dapat dengan mudah memberikan pengguna tentang informasi yang disampaikan, maka dari itu selain sebuah tulisan pada aplikasi terdapat beberapa ilustrasi sebagai pelengkap.

Layout

Layout memiliki peran yang tidak kalah penting dengan beberapa elemen yang telah disebutkan, dengan adanya layout hierarki pengguna dalam membaca arahan atau navigasi yang ada pada aplikasi menjadi lebih jelas.

Tipografi

Tipografi memberikan peran mendukung untuk menyampaikan sebuah informasi bersamaan dengan adanya sebuah ilustrasi, selain itu tipografi juga dapat memberikan sebuah kesan dari penulisan, seperti kita menggunakan jenis font sans serif yang memberikan kesan modern, simple dan *timeless*.

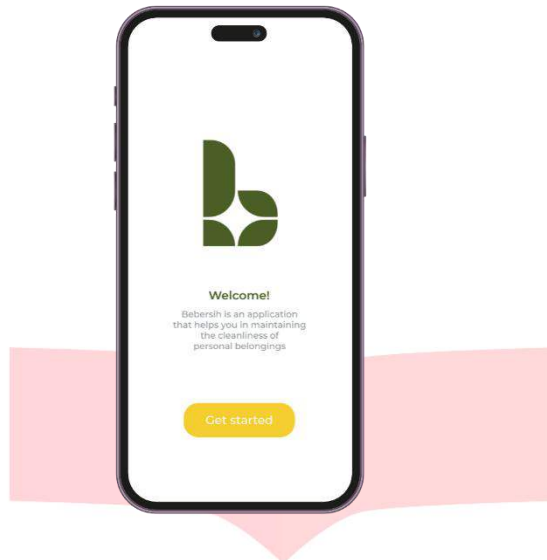
Hasil Perancangan

Logo



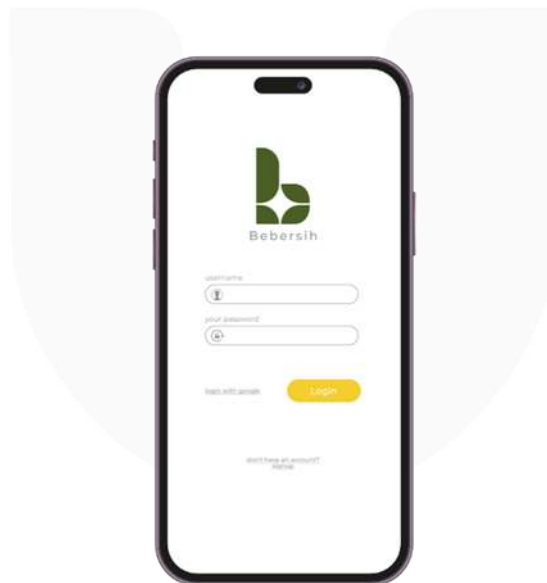
Berikut adalah tampilan logo dari aplikasi “Bebersih”, ide logo berasal dari huruf depan dari nama aplikasi digabungkan dengan elemen seperti cahaya yang melambangkan atau mewakili dari bersih atau kebersihan.

Splash Screen Aplikasi



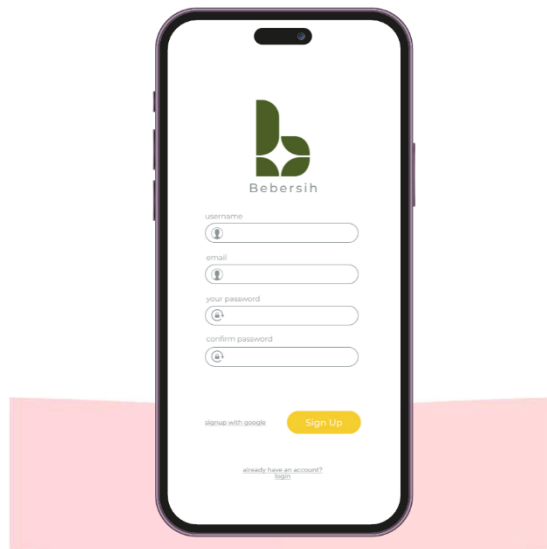
*Gambar 4. 1 Splash Screen "Bebersih"
(Sumber: Naufal Halim, 2023)*

Login/Signup



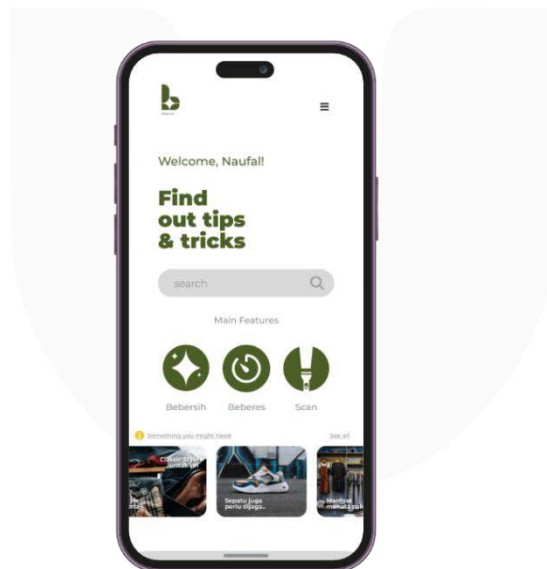
*Gambar 4. 2 Tampilan Login
(Sumber: Naufal Halim, 2023)*

Signup



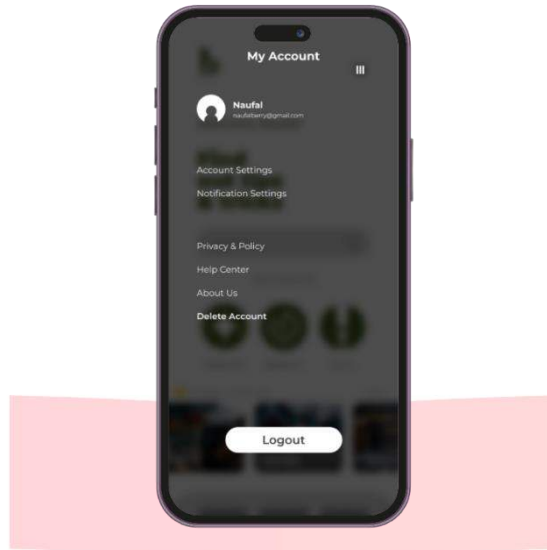
Gambar 4. 3 Tampilan Signup
(Sumber: Naufal Halim, 2023)

Main Menu



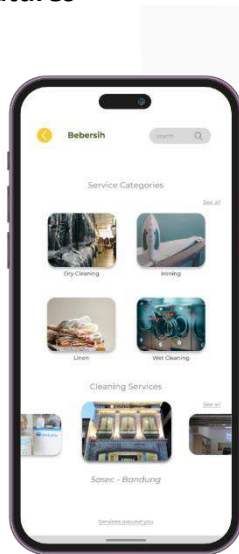
Gambar 4. 4 Tampilan Main Menu
(Sumber: Naufal Halim, 2023)

Account



Gambar 4. 5 Tampilan Account (Sumber: Naufal Halim, 2023)

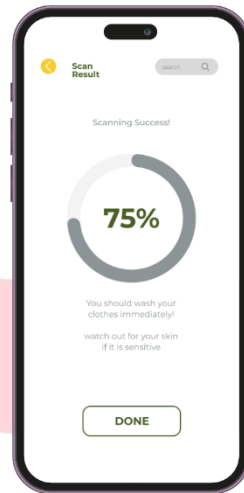
Main Features



Gambar 4. 6 Main Features – Bebersih (Sumber: Naufal Halim, 2023)



Gambar 4. 7 Main Features – Beberes (Sumber: Naufal Halim, 2023)



Gambar 4. 8 Main Features – Scan

(Sumber: Naufal Halim, 2023)

KESIMPULAN

Perkembangan zaman dan teknologi saat ini mampu membawa kita ke arah manapun. Tidak sedikit manusia yang lalai dalam dunia yang serba mudah saat ini. Salah satu contoh kecilnya adalah menjaga kebersihan dan kesehatan, seringkali hal tersebut masih ditemukan ditengah-tengah peradaban yang maju ini. Untuk itu dengan adanya perancangan aplikasi ini diharapkan kepedulian dan kesadaran terhadap diri sendiri makin meningkat, sehingga kita dapat menjadi manusia yang bisa memanfaatkan sebuah kemajuan dengan sebaik-baiknya. Perancangan ini memang khusus ditujukan untuk memberikan sebuah informasi mengenai kebersihan barang pribadi, segala informasi yang terdapat didalamnya hanya sebatas pemikiran penulis yang perlu banyak belajar lagi. Namun, semoga perancangan ini dapat bermanfaat dan syukur-syukur menjadi awal dari sebuah ide baru dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.

Sumber Jurnal:

Ardian, A., & Fernando, Y. (2020). Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Finance). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 10-16.

Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Newnes.

El Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis komponen desain layout, warna, dan kontrol pada antarmuka pengguna aplikasi mobile berdasarkan kemudahan penggunaan (studi kasus: aplikasi olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), A143-A148.

Taroreh, G. R., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). "Perancangan Ui/ux Aplikasi Mobile Tentang Parenting dan Mengenal Karakter Anak untuk Orang Tua Di Indonesia". *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Desintha, S., & Varian, R. (2020). User interface website situs batujaya karawang. *Titik Imaji*, 2(2).

Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021). Information Architecture pada Aplikasi E-Commerce:(Studi Komparasi Aplikasi Shopee dan Tokopedia). *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(1), 22-34.