

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebiasaan buruk yaitu merokok diperkirakan telah menjadi penyebab utama munculnya berbagai penyakit yang menyebabkan kematian dini pada enam juta orang di dunia tiap tahunnya [1]. Di Indonesia, merokok telah menjadi hal yang umum dilakukan dan Indonesia menempati peringkat ketiga dunia perihal jumlah perokok aktif [2]. Berdasarkan hasil survei Lembaga Menanggulangi Masalah Merokok (LM3), 66.2% dari 375 responden telah mencoba untuk berhenti merokok namun gagal. Untuk mengubah kebiasaan tersebut diperlukan dorongan motivasi yang dapat menghilangkan kebiasaan merokok [3].

Salah satu upaya untuk menghentikan kebiasaan merokok dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi melalui aplikasi *mobile*. Hal tersebut didukung penelitian Abdul Karim [4] yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *mobile* telah terbukti dapat mendorong dan meningkatkan motivasi pengguna untuk menghentikan kebiasaan merokok. Keberhasilan suatu aplikasi *mobile* berkaitan langsung dengan tingkat penerimaan penggunanya. Sehingga, diperlukan *user experience* (UX) yang tepat untuk memenuhi kebutuhan, ekspektasi dan penerimaan pengguna [5]. Namun, hasil penelitian Abdul Karim [4] tidak serta merta dapat diimplementasikan di Indonesia karena masih butuh penyesuaian UX dengan demografi di Indonesia. Sebab, perbedaan demografi akan memiliki kebudayaan yang berbeda dan menghasilkan persepsi yang berbeda pula terhadap UX [6]. Akibatnya, memungkinkan pengguna tidak termotivasi untuk berhenti merokok karena adanya perbedaan tingkat motivasi pengguna terhadap suatu model UX yang disebabkan oleh perbedaan demografi. Hal tersebut telah dibuktikan oleh Santoso yang menerangkan, bahwa *stimulation* atau tingkat motivasi pengguna untuk menggunakan produk kembali adalah aspek UX yang memiliki perbedaan cukup tinggi dari aspek-aspek lainnya akibat perbedaan demografi pada penggunanya [7].

Abdul Karim pada penelitiannya melakukan pendekatan terhadap pengguna untuk mengetahui karakteristik penggunanya agar dapat memotivasi mereka untuk menghentikan kebiasaan merokok [4]. Oleh karena itu, metode *user-centered design* (UCD) akan digunakan pada tugas akhir ini karena dapat menghasilkan

model UX yang menitikberatkan kepada karakteristik dan kebutuhan pengguna [8]. Selain itu, UX juga merupakan cakupan yang bisa dihasilkan dengan menggunakan UCD [9]. Sehingga, model UX yang dihasilkan dari tugas akhir ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat memotivasi pengguna untuk menghentikan kebiasaan merokok.

1.2. Perumusan Masalah

Permasalahan yang dapat ditemukan berdasarkan latar belakang adalah kebiasaan merokok berbahaya untuk kesehatan dan dapat menyebabkan kematian. Dari penelitian yang sudah dilakukan di Arab Saudi, telah terbukti bahwa aplikasi *mobile* dapat mendorong dan memotivasi pengguna untuk menghilangkan kebiasaan merokok. Namun, dorongan dan motivasi yang dihasilkan belum tentu berhasil diterapkan di Indonesia karena setiap demografi yang berbeda akan menghasilkan persepsi *user experience* (UX) yang berbeda. Akibatnya, pengguna tidak akan memiliki dorongan dan motivasi yang sama pada model UX yang sudah ada. Sehingga perlu dibuatkan model UX untuk aplikasi berhenti merokok yang tepat dengan demografi di Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat dibuat pertanyaan pada tugas akhir ini yaitu:

1. Seperti apa model *user experience* aplikasi untuk menjaga konsistensi pengguna yang memiliki keinginan untuk berhenti merokok di Indonesia menggunakan metode *user-centered design*?
2. Bagaimana motivasi pengguna untuk konsisten berhenti merokok terhadap model *user experience* yang telah dibuat?

1.3. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai adalah

1. Menghasilkan model *user experience* aplikasi untuk menjaga konsistensi pengguna yang memiliki keinginan untuk berhenti merokok di Indonesia dengan menggunakan metode *user-centered design*.
2. Mengetahui motivasi pengguna untuk konsisten berhenti merokok terhadap model *user experience* yang telah dibuat.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada Tugas Akhir ini terkait dengan perumusan masalah yang diangkat adalah, perokok yang memiliki keinginan untuk berhenti merokok. Karena dengan menjaga konsistensi keinginan berhenti merokok tersebut dapat membantu proses berhenti merokok pengguna [10].

1.5. Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan yang digunakan dalam tugas akhir ini meliputi sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah
Mendeskripsikan masalah yang akan dibahas serta memahami inti permasalahan yang ada.
2. Studi literatur
Pada bagian ini, dilakukan pencarian referensi yang terkait dengan masalah yang akan dibahas pada tugas akhir. Mencari referensi masalah yang terkait dapat dicari melalui karya ilmiah dan buku.
3. Perancangan dan implementasi metode UCD
Pada tahap ini akan dilakukan beberapa langkah yaitu:
 - a) *Specify context of use*
Pada bagian ini dilakukan penentuan karakteristik dari pengguna dan ruang lingkup yang akan digunakan untuk model *UX*.
 - b) *Specify requirements*
Pada bagian ini akan dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna serta kebutuhan lainnya yang mendukung model *UX*.
 - c) *Produce design solutions*
Pada bagian ini dilakukan perancangan model *UX* untuk menghasilkan solusi dari permasalahan yang diangkat.
 - d) *Evaluate design*
Pada bagian ini dilakukan proses pengujian agar dapat memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna sehingga menghasilkan rancangan model *UX* yang optimal.

4. Penyusunan Laporan Tugas Akhir

Menyusun Laporan Tugas Akhir sebagai bukti penelitian yang telah dilakukan oleh penulis untuk syarat kelulusan mahasiswa.