

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Beberapa dekade terakhir penggunaan *internet* sebagai media publikasi semakin berkembang dan diperhitungkan perannya dalam sebuah kampanye ataupun promosi untuk menyampaikan dan menyebarkan pesan. Hal ini didukung dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dan berbagai inovasi yang dilakukan para pelaku industri di bidang-bidang terkait dengan *internet* seperti para produsen *computer*, *gadget*, dan *internet provider*. Perkembangan ini sangat mempengaruhi orang-orang dalam memfasilitasi dirinya dengan teknologi khususnya para orang tua yang memfasilitasi dirinya dan anaknya dengan televisi, video game, komputer, laptop, dan *smartphone* yang semakin canggih.

Dengan adanya fasilitas ini menjadikan anak-anak semakin pintar dan kaya akan pengetahuan yang tidak mereka dapatkan dari sekolah. Begitu juga dengan para orang tua yang bisa bertanya dan mencari tahu tentang cara perawatan tumbuh-kembang balita mereka kepada forum-forum di *internet* tersebut. Namun, dibalik semua itu, fasilitas tersebut tidak terlepas dari dampak buruk yang mengancam orang tua dan balita mereka. Contohnya seperti fasilitas forum yang ada di *internet* belum tentu merupakan saran dari sumber terpercaya atau hanya sebatas pengalaman singkat dari orang tua lain sehingga dalam ilmu medis belum tentu hal itu baik dalam perkembangan anak, dan juga media social yang semakin banyak membuat orang tua muda lebih memilih memposting foto anak-anaknya setiap hari dibandingkan dengan memeriksa perkembangan kesehatan anaknya.

Banyak faktor yang mempengaruhi orang tua anak untuk memakai media sosial *internet*, antara lain penyampaian informasi yang cepat, dan juga respon yang sangat cepat bisa didapatkan langsung oleh orang tua anak tentang foto balita, kondisi balita dan pertanyaan-pertanyaan tentang balita mereka. Namun, kebanyakan orang tua anak sekarang hanya menggunakan media tersebut untuk mencari kesenangan saja, dan tidak memperhatikan setiap hari perkembangan kesehatan anak seperti kenaikan berat badan, tinggi balita, dan juga psikologis

anak pada saat itu apakah sudah sesuai dengan anak normal menurut medis atau malah perkembangannya terhambat oleh sesuatu hal seperti kurangnya asupan gizi, faktor lingkungan, dan faktor turunan dari orang tua.

Untuk itu perlu adanya strategi yang tepat dan media komunikasi yang efektif sebagai media penyampai pesan kepada orang tua. Salah satunya adalah dengan membuat sebuah aplikasi *smartphone* berbasis media sosial khusus untuk anak mereka. Aplikasi ini akan dipakai orang tua untuk mengunduh foto anak mereka seperti social media sosial dan aplikasi ini akan mengunduh informasi-informasi umum untuk para orang tua untuk cara perawatan anak yang baik agar orang tua akan selalu ingat dengan kesehatan anaknya walaupun mereka sedang memakai media sosial.

Aplikasi tersebut harus menggunakan desain yang cocok untuk segmen yang akan memakai aplikasi ini. Maka penulis sebagai desainer akan merancang desainnya mulai dari rancangan *user interface* dan juga *user experience* dari aplikasi tersebut sesuai dengan ilmu desain komunikasi visual. Desain yang dihasilkan akan dapat diterima oleh segmen pengguna aplikasi ini, sehingga dapat mendorong orang tua agar lebih peduli terhadap tumbuh kembang anaknya.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

- a. Penyebaran informasi kesehatan balita di *internet* sangat berkembang pesat namun masih belum dimanfaatkan secara baik.
- b. Sosial media saat ini sangat banyak dipakai oleh orang tua namun kebanyakan orang tua hanya menggunakannya untuk kesenangan saja dibandingkan dengan mencatat dan melihat tumbuh-kembang anaknya.
- c. Masih sedikit aplikasi di *smartphone* yang berisi konten tentang tumbuh kembang anak indonesia.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang aplikasi sosial media berbasis android untuk memberi informasi orang tua terhadap tumbuh kembang anaknya?

### **1.3 Fokus Permasalahan**

Pada penelitian ini diperlukan pembatasan masalah karena dalam penelitian ini penulis menetapkan masalah yang akan diangkat pada laporan perancangan yaitu:

- Apa: Yang akan dirancang adalah desain aplikasi media sosial android bertema kesehatan balita.
- Siapa: Aplikasi ini ditujukan kepada orang tua yang mempunyai anak berumur 1 sampai 5 tahun agar bisa mengingatkan mereka tentang kesehatan tumbuh kembang balitanya
- Dimana: Aplikasi ini dapat diunduh di Playstore Android
- Kapan: durasi pengerjaan sekitar satu semester. Hasil akhir berupa prototipe aplikasi *mobile* versi beta yang sudah memiliki tampilan desain dan fitur utama berdasarkan hasil perancangan
- Bagaimana: aplikasi ini bekerja sebagai media sosial namun juga mengingatkan orang tua tentang tumbuh kembang anak dengan memberikan informasi-informasi kesehatan balita dan juga mengingatkan orang tua untuk selalu mencatat perkembangan kesehatan balitanya.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan aplikasi media sosial ini adalah untuk bisa memberi informasi kepada para orang tua muda terhadap kesehatan tumbuh kembang balitanya.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisa Perancangan**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan laporan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data laporan magang melalui metodologi:

#### **A. Studi Lapangan (observasi)**

Menurut Nawawi & Martini (1991) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian.

Studi ini merupakan studi praktek dimana peneliti melakukan survey atau observasi ke tempat pembuatan aplikasi digital, dalam hal ini penulis mengambil tempat di PT. Biline Aplikasi Digital sebagai tempat observasi pembuatan aplikasi. Observasi juga dilakukan pada aplikasi-aplikasi sosial media dan juga forum-forum kesehatan balita agar bisa mendapatkan sumber data dan informasi secara langsung.

#### **B. Metode Wawancara**

Menurut Prabowo (1996) wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka.

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai cara menjaga kesehatan anak, serta cara penyampaian informasi tersebut melalui media aplikasi digital.

#### **C. Metode Kuesioner**

Menurut Uma Sekaran (1992) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Metode kuesioner dilakukan dengan teknik pengambilan sampling secara random yaitu kepada orang tua muda yang memiliki balita.

#### D. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.(Nazir,1988: 111).

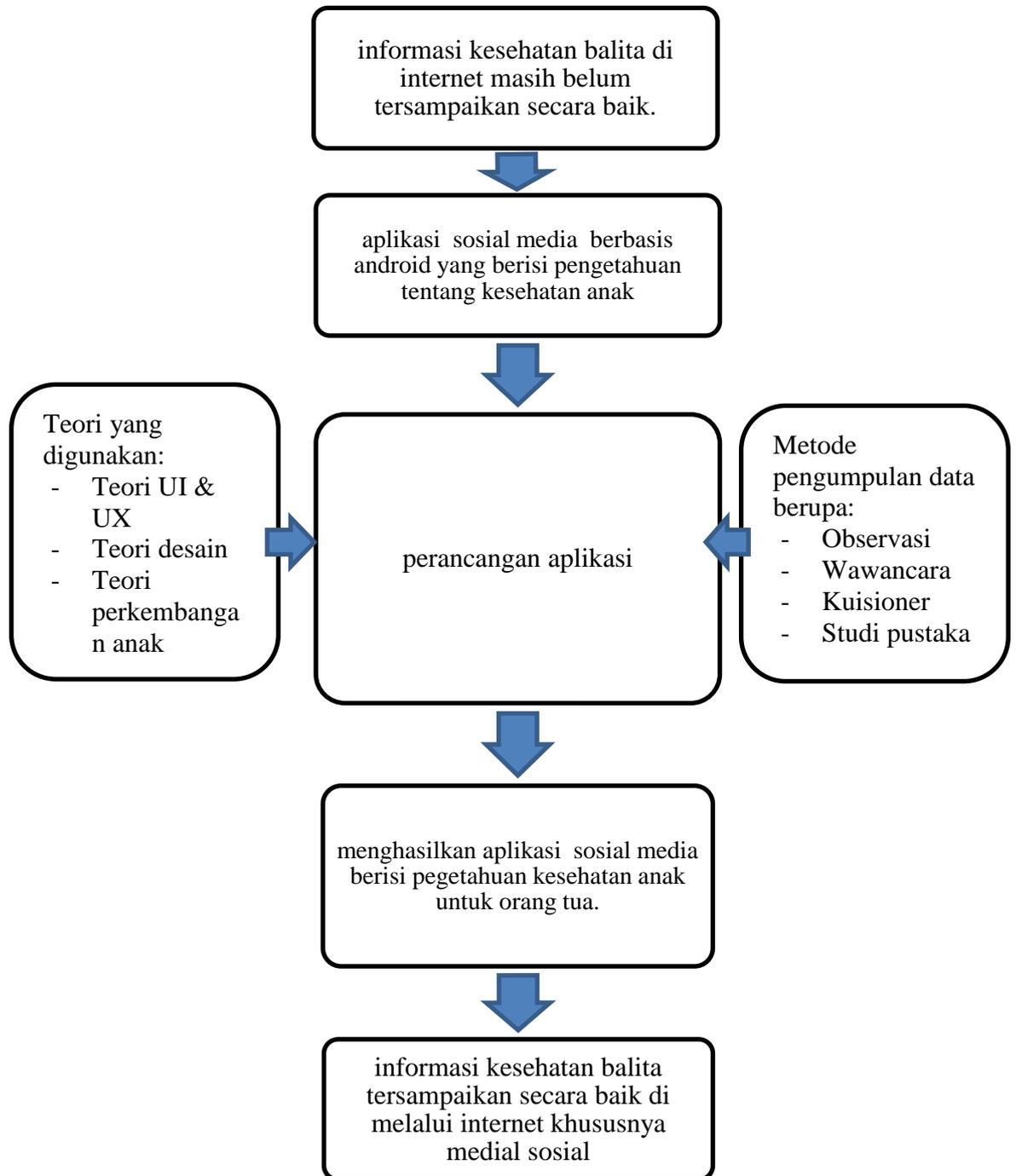
Studi ini dilakukan dengan membaca dan mencari referensi untuk tambahan mengetahui dan dijadikan panduan dalam penyusunan laporan perancangan ini.

### **1.5.2 Metode Analisis Perancangan**

Menurut Tjetjep Rohendi Rohidin (2010), metode matrik membantu mengidentifikasi bentuk penyajian data lebih seimbang sehingga membantu pengamat dalam memerhatikan dan menganalisis data yang sebanding.

Dalam analisis perancangan, penulis menggunakan analisis matriks, dimana akan membantu penulis dalam membuat perbandingan seperangkat data, sehingga dapat mengidentifikasi data yang didapatkan dengan baik.

## 1.6 Kerangka Perancangan



## 1.7 Pembabakan

Secara umum, penulisan karya ilmiah ini memiliki urutan/susunan sebagai berikut :

- Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, kerangka penelitian dan pembabakan.
- Bab II : Dasar pemikiran yang menjelaskan mengenai prinsip-prinsip dasar tentang aplikasi *smartphone* android seperti desain *user interface* dan *user experience* dan hal-hal lain yang berkaitan dengan aplikasi *smartphone* android. Selain itu juga menjelaskan isi dan informasi yang akan disampaikan dalam aplikasi *smartphone* android ini agar dapat menjelaskan pentingnya menjaga pertumbuhan balita saat ini.
- Bab III : Penjelasan data pemberi proyek, data teori desain aplikasi , data observasi, dan analisis perancangan aplikasi android. Dalam bab ini, data dianalisa sehingga didapatkan solusi dari masalah.
- Bab IV : Penjelasan tahap perancangan aplikasi mulai dari merancang desain *user interface* sampai perancangan konten informasi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi tersebut
- Bab V : Berisi saran dan kesimpulan akhir dari perancangan aplikasi.