

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi seperti saat ini manusia sudah banyak menggunakan perangkat-perangkat seperti *smartphone* sebagai salah satu kehidupannya. Perkembangan yang menonjol pada era modern seperti saat ini yakni dari sisi teknologi yang terus menerus dan akan semakin berkembang[1]. Dunia *smartphone* dan *internet* di Indonesia juga menjangkau usia anak sekolah[2]. Banyak anak di Indonesia mengalami kecanduan *smartphone* terutama diakibatkan oleh *game* yang ada pada aplikasi[3]. Kehadiran *smartphone* telah mengubah gaya hidup masyarakat. Ketergantungan pada perangkat ini sangat tinggi dan dampaknya bisa bervariasi antara negatif dan positif. Salah satu dampak negatif yang harus diketahui masyarakat adalah adanya radiasi dari penggunaan peralatan tersebut[4]. Jika dalam penggunaannya berlebihan dan digunakan untuk mengakses hal yang negatif yang menyebabkan perilaku anak kurang baik. *smartphone* dapat mempengaruhi kesehatan mental anak dan remaja yang mana paling banyak ditemukan yaitu kecemasan, depresi, dan gangguan perilaku (agresif dan mencederai/membunuh diri)[5]. Faktor penyebab kecanduan *smartphone* seperti lebih mudah mengalami kebosanan dalam menjalankan aktivitas rutin, menilai negatif diri sendiri, cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain, kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon *smartphone* yang

tinggi, kesenangan pribadi yang tinggi, saat mengalami stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, saat tidak ada kegiatan di waktu luang, dan lain sebagainya[6].

Smartphone merupakan salah satu peralatan elektronik yang dapat menghasilkan berbagai gelombang elektromagnetik dari frekuensi yang berbeda dan dapat mempengaruhi organ tubuh manusia[7]. Intensitas paparan cahaya dalam sehari memiliki nilai p-value sebesar 0,008 yang lebih kecil dari ambang signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas paparan cahaya *smartphone* lebih dari 4 jam perhari meningkatkan resiko mengalami mata kering sebanyak 7,700 kali. Namun tidak terdapat pengaruh signifikansi pada intensitas paparan cahaya *smartphone* kurang dari atau sama dengan 4 jam perhari terhadap resiko mata kering[8]. Untuk mengurangi kecanduan *smartphone* pada anak yaitu batasi waktu penggunaan, memberikan jadwal, jangan beri akses penuh, ajak anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar[9].

Pada penelitian ini diberikan sebuah inovasi berupa perancangan *mobile application* untuk memonitoring kegiatan digital berupa *Smart Timer Application*. Aplikasi tersebut memiliki fitur pengaturan waktu penggunaan aplikasi sesuai dengan kemauan pengguna, melihat waktu penggunaan *smartphone*, pengingat durasi penggunaan *smartphone*, dan notifikasi layar untuk menutup aplikasi jika sudah pada batas yang ditentukan pengguna. Sehingga pengguna bisa lebih fokus dan konsisten mengerjakan pekerjaannya dan meninggalkan bermain media sosial dan *game online* secara berlebihan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang desain UI/UX aplikasi *mobile* sehingga dapat memberikan kemudahan penggunaan.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada yang diangkat pada penelitian ini adalah :

1. hasil dari tugas akhir ini berupa analisis dan perancangan UI/UX
2. sistem memberikan akses kepada pengguna untuk dapat mengatur penggunaan aplikasi pada *smartphone*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. menghasilkan rancangan aplikasi *Smart Timer* berbasis *mobile*.
2. menciptakan grafis visual UI/UX Aplikasi *Smart Timer*, yang siap diterapkan ke dalam bentuk aplikasi.

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. memberikan pengguna tentang aplikasi *Smart Timer* berbasis *mobile*.
2. memberikan perancangan Aplikasi *Smart Timer* kepada pengguna untuk mengatur penggunaan aplikasi pada *smartphone*.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab dan sub-bab yang tercantum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan isi laporan secara keseluruhan dengan mencakup lima sub-bab, yakni latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, serta tata cara penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas penelitian terkait dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, dengan menyajikan berbagai referensi atau tinjauan pustaka serta kerangka teoritis yang mendukung analisis atau studi dalam pembuatan tugas akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara detail mengenai proses pelaksanaan penelitian yang terdiri dari lima sub-bab, mencakup bahan penelitian, peralatan penelitian, metode penelitian, serta lokasi dan jangka waktu penelitian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisi dan perancangan sistem, termasuk evaluasi kebutuhan sistem dari segi perangkat lunak, serta perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi sistem desain UI/UX aplikasi *Smart Timer* berbasis *mobile* yang menampilkan tampilan onboarding.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat rangkuman dari hasil penelitian yang dilakukan dan rekomendasi untuk meningkatkan serta memperbaiki sistem sesuai dengan analisis dan optimasi yang dijabarkan dalam bab-bab sebelumnya, guna diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut.