

Perancangan Alat Pengambilan Air Minum Otomatis untuk Usia Lanjut Dengan Menggunakan Metode FGD

Usman Khoirudin¹, Ayudyah Eka Apsari²

^{1,2}Prodi Teknik Industri, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Glagahsari No.63, Warungboto, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55164

Korespondensi Penulis : uk7751986@gmail.com, ayudyah.eka.apsari@uty.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan alat pengambilan air otomatis yang dapat digunakan oleh usia lanjut dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti kenyamanan, keamanan, dan kemudahan penggunaan. Populasi usia lanjut di Indonesia menghadapi tantangan dalam mengambil air minum karena keterbatasan fisik dan kesehatan yang umum dialami pada usia lanjut. Alat pengambilan air otomatis ini diharapkan dapat membantu mereka dalam memenuhi kebutuhan air sehari-hari dengan lebih mudah dan mandiri. studi ini dilakukan dengan menggunakan metode FGD (*Focus Group Discussion*) dan *usability testing* untuk mengumpulkan informasi dari kelompok sasaran, yaitu usia lanjut yang menghadapi kesulitan dalam mengambil air. Selain itu, dilakukan juga penelitian pustaka untuk mendapatkan informasi tentang perancangan alat serupa yang telah ada. Data yang terkumpul akan menjadi patokan dalam perancangan produk.

Kata Kunci : usia lanjut, alat pengambilan air otomatis, *FGD*, *usability testing*.

DESIGNING AUTOMATIC DRINKING WATER COLLECTION EQUIPMENT FOR THE ELDERLY USING THE FGD METHOD

ABSTRACT

The objective of this study is to create an automated water collection device tailored for older people, taking into account aspects such as convenience, safety, and user-friendliness. The elderly population in Indonesia encounters obstacles in accessing drinking water due to the physical and health challenges commonly associated with old age. It is anticipated that this automated water collection device will assist them in fulfilling their daily water requirements more conveniently and independently. This research utilized the FGD (Focus Group Discussion) technique and usability testing to gather insights from the target demographic, specifically elderly individuals facing difficulties in water retrieval. Additionally, a review of the literature was conducted to gather insights on the design of similar existing tools. The data collected will serve as a foundation for product development.

Keywords: elderly, automatic water collection device, FGD, usability testing.

DAFTAR PUSTAKA

- William Reynaldo, MARIHOT Nainggolan, Clara Theresia (2021) Perancangan Aplikasi Penyedia Informasi Perguruan Tinggi Bagi Pelajar SMA/ Sederajat dengan Metode Participatory Design Jurnal Rekayasa Sistem Industri Volume 10 No 1
- Zandi Hariyanto (2021) Pemberian Edukasi Metode FGD Melalui Media Booklet Terhadap Pengetahuan Tentang Vaksin Covid-19 Pada Masyarakat Kelurahan Gunung Alam
- Muhammad Abdul Ghofur Wahyu Mushollaeni Lorine Tantalu (2022) Strategi Komunikasi Pengenalan Krokot melalui FGD Desa sebagai Produk Potensial Kreatif Desa Wonosalam Jurnal Komunikasi Nusantara
- Rizqon Jamil Farhas (2020) Focus Group Discussion Pemetaan Potensi Pasar dan Teknologi Produk Industri Provinsi Riau pada Balai Pengembangan Produk dan Standarisasi Industri Kota Pekanbaru 2020 JPdK Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020
- Pawenary Meyhart Sitorus Hastuti Azis (2019) Perancangan Alat Bantu Swing Otomatis Untuk Mengurangi Kegagalan Produk Pada Industri Bahan Bangunan JURNAL ILMIAH SUTET
- Tien Rohmatin, Mu'min Rouf, Muhammad Muammar Alwi, (2022) Evaluasi usability aplikasi behafizd dan emorojah indonesia dengan menggunakan metode usability testing Pusat Penelitian dan Penerbitan (PUSLITPEN) UIN SYARIF Hidayatullah Jakarta
- Muhammad Rizky Ginanjar, Adi Prehanto, Rangga Gelar Guntara (2023) Evaluasi dan Rekomendasi Usability Pada Fitur Pemesanan Bike di Aplikasi Mobile Maxim Dengan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire. Jurnal Ilmiah Multidisiplin
- Ilham Setyo Nugroho, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Kariyoto (2023) Evaluasi Usability Aplikasi Pengklasifikasian Biji Kopi dan Prediksi Harga Kopi "Discoffery" menggunakan Metode Usability Testing. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer
- Ashafidz Fauzan Dianta, Artiarini Kusuma Nurindiyani, Zakha Maisat Eka Darmawan, (2019) Analisis Pengalaman Pengguna Game Visual Novel Asal Usul Kota Surabaya Menggunakan Metode Usability Testing. Jurnal saintekom