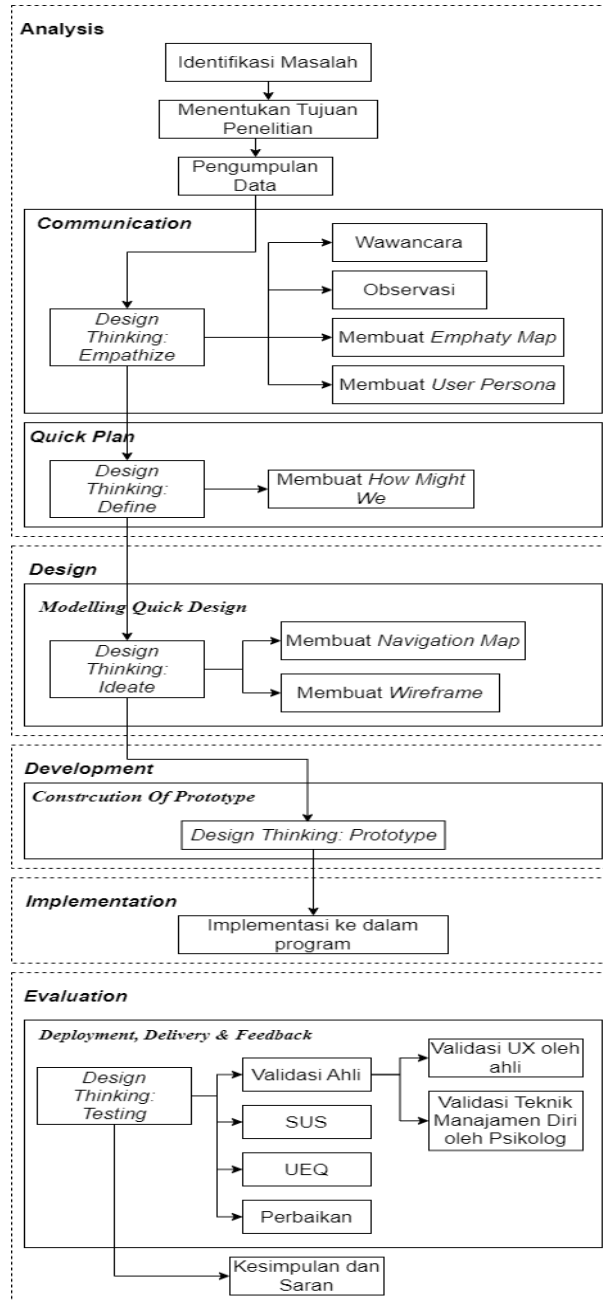


BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini dimulai dari tahap *analysis* dengan mengidentifikasi masalah, menentukan tujuan penelitian, pengumpulan data dan melakukan tahap pertama dan kedua pada *prototyping* yaitu *communication* dan *quick plan*, selanjutnya pada tahap *design* peneliti melakukan tahap ketiga dari *prototyping* yaitu *modeling quick design*, pada tahap *development* melakukan tahap keempat dari *prototyping* yaitu *construction of prototype*, selanjutnya melakukan tahap *implementation* dan *evaluation*.

Gambar 3.1 merupakan diagram dari alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah penjelasan dari diagram tersebut:

1. *Analysis*

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu:

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap awal dari penelitian. Proses yang terjadi di tahap ini dimulai dari identifikasi masalah, dan merumuskan masalah. Pada penelitian ini masalah yang diambil yaitu permasalahan kesehatan mental utamanya *inferiority feeling* di kalangan remaja di MTS XYZ hal ini dijelaskan lebih lanjut pada subbab 1.1. Permasalahan dirincikan dalam rumusan masalah yang dijelaskan pada subbab 1.2.

b. Menentukan Tujuan Penelitian

Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan dari penelitian. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan *website mental health* untuk membantu siswa di MTS XYZ yang mengalami *inferiority feeling* yang dirincikan dalam tujuan penelitian yang dijelaskan pada subbab 1.3.

c. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data peneliti melakukan wawancara, studi literatur dan observasi. Pada tahap wawancara peneliti melakukan wawancara dengan guru BK untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan siswa di Mts XYZ hasil wawancara terlampir pada Lampiran 1 dan peneliti juga melakukan wawancara bersama

ahli di bidang Psikologi untuk menentukan metode yang sebaiknya digunakan pada penelitian ini, hasil wawancara terlampir pada Lampiran 2 Untuk membantu dalam menyelesaikan masalah, peneliti melakukan studi literatur. Studi literatur dilakukan pada literatur terkait topik yang telah disetujui pada tahap pertama. Pada tahap ini dilakukan studi literatur mengenai *Website, User Experience, Design Thinking, Metode Prototyping, User Experience Questionnaire, System Usability Scale, Inferiority Feeling*, Teknik Manajemen Diri, Informatika Sosial dan Penelitian terdahulu. Studi Literatur yang berisi teori ditulis pada Bab 2.

2. *Analysis (Design Thinking: Empathize)*

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap pertama pada *design thinking* yaitu *empathize*, peneliti melakukan wawancara dengan siswa kemudian hasil dari wawancara tersebut peneliti membuat *empathy map* untuk menggambarkan langsung secara visual mengenai pengalaman pengguna, kemudian dibuat juga *user persona* untuk menceritakan kembali apa yang user rasakan.

3. *Analysis (Design Thinking: Define)*

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap kedua pada *design thinking* yaitu *define*. Pada tahap *define* peneliti membuat *How Might We* untuk menentukan tantangan user.

4. *Design (Design Thinking: Ideate)*

Pada tahap *ideate* peneliti membuat *navigation map* untuk membantu peneliti menentukan alur *website*. Dan membuat *wireframe* yang merupakan rancangan awal desain *website*.

5. *Development (Design Thinking: Prototype)*

Pada tahap *prototype* peneliti membuat prototipe desain atau *mockup* desain menggunakan figma.

6. Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahap implementasi dari rancangan desain yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya untuk diimplementasikan ke dalam sebuah kode program. Peneliti membuat website menggunakan

bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *framework CodeIgniter* 4.

7. *Evaluation (Design Thinking: Testing)*

Pada tahap *testing* peneliti melakukan validasi ahli kepada masing-masing bidang yaitu validasi UX kepada ahli di bidang UX dan validasi teknik manajemen diri kepada psikolog. Setelah dilakukan validasi dan terdapat masukan dari ahli, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan arahan dan masukan dari ahli. Pada tahap ini peneliti juga melakukan pengujian *usability website* dengan menggunakan SUS dan UEQ kepada responden dengan minimal responden yaitu 30 orang.

8. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini merupakan tahapan mengambil kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari penelitian.

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

3.2.1. Alat Penelitian

Peneliti menggunakan alat bantu dalam melakukan penelitian. Alat bantu tersebut berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Berikut adalah alat bantu yang digunakan dalam penelitian:

1. Perangkat Keras (hardware) yaitu 1 personal computer dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - Prosesor Intel(R) Core (™) I3-1115G4
 - Memori 12 GB RAM
 - VGA Intel(R) UHD Graphics
 - Penyimpanan SSD 500GB
2. Perangkat lunak (Software) sebagai berikut:
 - Sistem Operasi Windows 10
 - Web Browser Google Chrome
 - Text Editor Visual Studio Code
 - Figma

3.2.2. Bahan Penelitian

Pada penelitian ini, digunakan beberapa bahan penelitian yaitu:

1. Wawancara dengan siswa di Mts xyz.
2. Wawancara dengan guru bk di Mts xyz.
3. Data hasil validasi Teori Gestalt oleh ahli UX.
4. Data hasil validasi Teknik Manajemen Diri oleh psikolog.
5. Data hasil skor responden menggunakan SUS dan UEQ.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang ditentukan pada penelitian ini adalah siswa Mts XYZ. Siswa menjawab seluruh pertanyaan SUS dan UEQ sehingga mendapatkan *usability testing* dan *UX testing* website. Kemudian untuk sampel pada penelitian ini diambil secara acak dengan minimal 30 responden dan harus dipastikan sampel yang digunakan merupakan bagian dari populasi.

3.4. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini terdapat 4 instrumen penelitian yang digunakan yaitu: validasi UX, validasi teknik manajemen diri, *usability testing* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan UX testing menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Setiap validasi seperti validasi UX dan teknik manajemen diri akan dinilai oleh masing masing para ahli dibidangnya.

Tabel 3.1 Validasi Ahli Teori Gestalt (Graham, 2008)

Prinsip	Pendapat Ahli
<p>Figure/ground, membantu mengidentifikasi objek (<i>figure</i>) sebagai sesuatu yang berbeda dari latar belakangnya (<i>ground</i>). Contohnya gambar/teks terlihat jelas karena kontras dengan latar belakang (latar belakang halaman).</p>	
<p>Proximity, Elemen atau objek yang berdekatan dianggap sebagai bagian dari sebuah kelompok sedangkan yang terpisah dianggap terpisah.</p>	
<p>Closure,</p>	

Prinsip	Pendapat Ahli
Ketika manusia melihat elemen visual yang rumit, mereka cenderung mencari pola yang sederhana dan mudah dipahami. Ini disebut konsep <i>closure</i> , yang berarti orang menyukai hal-hal yang sesuai dengan pola yang sudah ada dalam pikiran mereka. Karena alasan ini, ketika ada elemen yang hilang, orang cenderung menganggapnya sebagai bagian dari elemen yang sudah mereka kenal	
Similarity, Obyek atau elemen yang memiliki warna, bentuk, ukuran, dan jarak dianggap sebagai bagian dari suatu kelompok atau dianggap memiliki fungsi yang sama. Contohnya <i>link</i> yang berbeda warna dari teks biasa.	
Continuation, Mata manusia mencari hubungan antara bentuk: kelanjutan terjadi ketika mata mengikuti sepanjang garis, kurva, atau urutan bentuk, bahkan ketika mata melintasi bentuk negatif dan positif. Elemen untuk desain yang dirancang pada garis lurus atau lengkungan cenderung dianggap berhubungan.	

Tabel 3.1 merupakan tabel validasi ahli *user experience* menggunakan teori Gestalt, terdapat lima prinsip yang digunakan yaitu *figure/ground*, *proximity*, *closure*, *similarity* dan *continuation*.

Tabel 3.2 Validasi Ahli Psikologi

Pertanyaan	Pendapat Ahli
Dari sudut pandang psikologi, apakah penggunaan warna, tata letak, dan ikon pada <i>website</i> ini sesuai dengan audiens yang dituju?	
Apakah informasi dan panduan yang disajikan di <i>website</i> ini sesuai dengan pandangan psikologi?	

Pertanyaan	Pendapat Ahli
Apakah kata-kata yang digunakan pada <i>hyperlink</i> , dan tombol pada <i>website</i> Berharga sudah cukup jelas?	
Apakah <i>website</i> Berharga dapat mudah digunakan atau membuat pengguna kebingungan?	
Apakah ada fitur interaktif yang dapat ditambahkan untuk membantu pengguna dalam mengatasi <i>inferiority feeling</i> nya?	
Apakah navigasi pada <i>website</i> berharga memberikan kemudahan dalam mengakses halaman tertentu?	
Apakah ukuran teks yang digunakan pada <i>website</i> berharga sudah baik?	
Bagaimana kesesuaian isi dan konten <i>website</i> dengan teori-teori psikologi yang berlaku? Apakah ada aspek yang perlu diperbaiki?	
Bagaimana pendapat Anda tentang desain keseluruhan <i>website</i> kesehatan mental Berharga dari perspektif psikologi?	
Berdasarkan fitur-fitur yang tersedia pada <i>website</i> Berharga, apakah <i>website</i> Berharga dapat membantu siswa yang mengalami <i>inferiority feeling</i> ?	

Tabel 3.2 merupakan tabel validasi ahli psikologi. Terdapat sepuluh pertanyaan yang bertujuan untuk memvalidasi konten yang tersedia pada *website* Berharga sudah baik dalam sisi psikologi.

Tabel 3.3 Instrumen Pengujian *System Usability Scale* (Sharfina & Santoso, 2016)

No	Pernyataan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini

5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 3.3 merupakan tabel instrumen pengujian *System Usability Scale*. Terdapat sepuluh pernyataan yang menjadi tolak ukur pengujian. terdapat skala penilaian yang menjadi ukuran pembobotan ketika dilakukan pengujian. Skala penilaian tersebut diawali dengan 1 sampai dengan 5, 1 menunjukkan bahwa penguji sangat tidak setuju dengan pernyataan pengujian dan 5 sangat setuju dengan pernyataan pengujian.

Tabel 3.4 Instrumen Pengujian *User Experience Questionnaire*

No	Pertanyaan	Skala
1.	Menyusahkan - Menyenangkan	1-7
2.	Tak dapat dipahami - Dapat dipahami	1-7
3.	Kreatif - Monoton	1-7
4.	Mudah dipelajari - Sulit dipelajari	1-7
5.	Bermanfaat - Kurang bermanfaat	1-7
6.	Membosankan - Mengasyikan	1-7
7.	Tidak Menarik - Menarik	1-7
8.	Tak dapat diprediksi - Dapat diprediksi	1-7
9.	Cepat - Lambat	1-7
10.	Berdaya cipta - Konvensional	1-7
11.	Menghalangi - Mendukung	1-7
12.	Baik - Buruk	1-7
13.	Rumit - Sederhana	1-7
14.	Tidak disukai - Menggembirakan	1-7

Tasya Shofa Fauziah, 2023

PENGEMBANGAN WEBSITE KESEHATAN MENTAL MENGGUNAKAN METODE UX DESIGN THINKING DAN TEKNIK MANAJEMEN DIRI SEBAGAI ALAT BANTU SISWA YANG MENGALAMI INFERIORITY FEELING STUDI KASUS : MTS XYZ

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Pertanyaan	Skala
15.	Lazim - Terdepan	1-7
16.	Tidak nyaman - Nyaman	1-7
17.	Aman - Tidak aman	1-7
18.	Memotivasi - Tidak memotivasi	1-7
19.	Memenuhi ekspektasi - Tidak memenuhi Ekspektasi	1-7
20.	Tidak efisien - Efisien	1-7
21.	Jelas - Membingungkan	1-7
22.	Tidak Praktis - Praktis	1-7
23.	Terorganisir - Berantakan	1-7
24.	Atraktif - Tidak atraktif	1-7
25.	Ramah pengguna - Tidak ramah pengguna	1-7
26.	Konservatif - Inovatif	1-7

Tabel 3.4 merupakan tabel pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ). Butir dari kuesioner di atas, tidak selalu menggambarkan bahwa yang sebelah kiri merupakan yang buruk. Terdapat perubahan posisi antaran yang baik dengan yang buruk sehingga responden harus sebisa mungkin membaca dengan teliti apa yang disajikan dalam kuesioner.