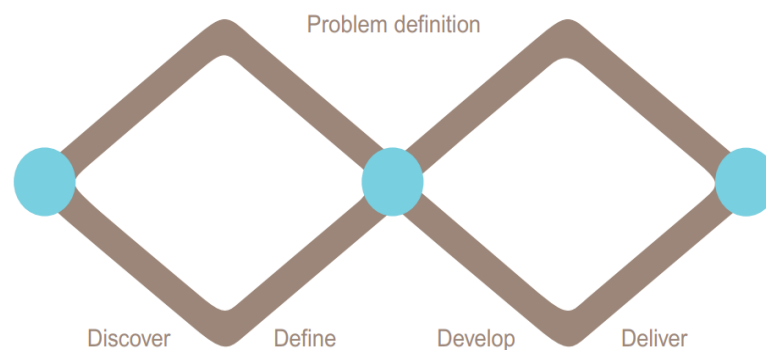


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam perancangan *website* ini menggunakan metode *double diamond*. Desain penelitian *double diamond* ini merupakan metode pendekatan holistik yang baik digunakan sebagai metode perancangan suatu konsep produk dan terbagi kedalam empat fase yang berbeda, yakni *discover* (menemukan), *define* (mendefinisikan), *develop* (mengembangkan), dan *deliver* (mengantarkan)(Gustafsson, 2019; Ledbury, 2017; Norman, 2013)



Gambar 3. 1 Tahapan *Double Diamond*

(Sumber : Design and product development in high performance apparel, 2017)

Tahapan-tahapan yang ada pada metode ini untuk pembuatan *website* sebagai media informasi adalah sebagai berikut:

3.1.1 *Discover*

Fase pertama merupakan tahapan *discover*. *Discover* merupakan tahapan mengidentifikasi serta memahami masalah yang ada dalam penelitian. Proses dari penemuan masalah ini dilakukan melalui riset studi pendahuluan maupun observasi terhadap masalah yang didapat (Ilham Septiawan et al., 2023). Tahapan ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan seputar *anxiety disorder* kepada responden yang berkaitan dengan penelitian agar menemukan inti dari

permasalahan serta tujuan yang perlu dilakukan selanjutnya untuk dapat menyelesaikan masalah yang ada.

3.1.2 Define

Fase kedua adalah tahapan *define* yang mana dimaksudkan dengan tujuan menentukan apa yang menjadi sebuah prioritas atau kebutuhan pengguna untuk menyelesaikan masalah yang didapat pada tahapan *discover* dan pada tahap *define* ini ditentukan juga sebuah *user persona*, *pain point* dan juga *information architecture* (Ayuningtyas et al., 2023; Nuryahya & Prihatina, 2021). Pada penelitian yang dilakukan, fase ini ditemukan beberapa ide melalui *user persona*, *pain point*, dan *information architecture* yang menjadi prioritas dalam pengembangan media *website* yang akan dibuat terkait masalah yang diteliti.

3.1.3 Develop

Fase *develop* atau pengembangan ini dilakukan setelah permasalahan inti berhasil teridentifikasi. Tahapan *develop* ini terdiri dari perancangan solusi yang telah dibuat dan dipilih yang terbaik lalu kemudian dikembangkan ke dalam sebuah luaran yang menghasilkan media atau produk sebagai solusi kreatif sebagai jawaban dari permasalahan yang didapat (Jauhari & Prayudi, 2023). Setelah menentukan ide atau solusi dari masalah yang diteliti, disini peneliti mulai melakukan *develop website* dengan fitur yang sudah ditentukan pada tahap perancangan ide.

3.1.4 Deliver

Deliver menjadi tahap akhir dari metode *double diamond*, tahap ini melakukan uji terhadap konsep produk yang telah dihasilkan (Eru Cakra & Waskito, 2021). Fase ini difokuskan kepada responden karena akan dilakukan uji produk dengan menggunakan *usability testing*. *Usability testing* yang dilakukan pada penelitian ini berupa angket/kesioner yang diberikan kepada responden dan diharapkan dapat mengetahui pengalaman responden terhadap produk yang sudah dirancang sebagai jawaban dari permasalahan yang diteliti.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah remaja. Remaja dengan tingkatan remaja akhir menjadi subjek dari uji coba *website* yang telah dikembangkan. Remaja tersebut berada di rentang 18-21 tahun dan jumlah sampel yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah 50 responden dengan metode *purposive sampling*. Metode *purposive sampling* adalah metode yang menentukan sampel berdasarkan pertimbangan ciri tertentu (Hirinda Zulfa et al., 2022; Lenaini, 2021). Pertimbangan sampel pada penelitian ini adalah remaja usia 18-21 tahun, aktif menggunakan *browser* dan memiliki gejala kecemasan yang terkadang muncul pada dirinya.

3.3 Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif dalam pelaksanaannya melibatkan peneliti dan menciptakan pemahaman yang baik terkait permasalahan yang sedang diteliti. Dalam penelitian kualitatif peneliti mampu mengenali dan merasakan apa yang subjek alami dalam kehidupan kesehariannya. Tujuan dari penelitian kualitatif juga yaitu untuk bisa memahami kondisi dari sebuah permasalahan dan dapat menjelaskannya secara rinci dan sebenar benarnya tentang apa yang terjadi pada masalah yang diteliti (Basrowi & Suwandi, 2008; Rijal Fadli, 2021). Penelitian kualitatif yang dilakukan pada penelitian ini adalah melakukan studi pendahuluan dari beberapa jurnal internasional maupun nasional, serta melakukan wawancara langsung kepada beberapa responden yang sesuai dengan target penelitian mengenai *anxiety disorder*.

3.4 Penelitian Kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang tidak akan jauh dari angka-angka dalam penelitiannya. Pada jurnal ilmiah milik (Djollong, 2014) dijelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan sebuah proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka-angka yang dijadikan sebagai alat untuk menganalisis keterangan dari apa yang sedang diteliti. Menurut Mulyadi (2011) Dahulu penelitian kuantitatif dianggap menjadi metode yang baik karena

dilaksanakan dengan menggunakan alat serta instrumen yang dapat mengukur masalah yang diteliti secara data statistik. Penelitian yang dilakukan mengenai perancangan media informasi *website* “Anxie” ini juga menggunakan penelitian kuantitatif pada saat melakukan studi pendahuluan yang mencari tingkat kecemasan remaja yang dilihat berdasarkan angka-angka yang dijadikan acuan peneliti ketika melakukan penelitian.

3.5 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah menggunakan studi literatur dari berbagai jurnal internasional maupun nasional, wawancara, dan penyebaran angket untuk menguji media yang sudah dibuat dari permasalahan yang diteliti.

1. Studi Literatur

Studi literatur memiliki tujuan untuk mensintesis temuan dari penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan bukti-bukti dan mengungkap hal yang perlu dilakukan dalam penelitian kedepannya (Snyder, 2019). Studi literatur disebut juga studi kepustakaan yang mana mencari data riset dengan mengumpulkan referensi-referensi dari beberapa penelitian yang ada dan kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan penelitian. Penelitian ini menggunakan studi literatur pada beberapa jurnal nasional serta internasional untuk menemukan data ataupun fakta terkait urgensi dari masalah yang diteliti untuk dicari solusi terbaik yang dapat dilakukan.

2. Wawancara

Wawancara atau yang memiliki kata lain *interview* merupakan cara mengumpulkan sebuah data yang dilakukan melalui interaksi tatap muka dalam proses mendapatkan informasinya (Rosaliza, 2015). Wawancara menjadi proses yang penting dalam penelitian khususnya penelitian kualitatif. Pada penelitian yang dilakukan ini, wawancara dilakukan langsung dengan sistem wawancara tidak terstruktur. Melalui wawancara yang dilakukan ini, peneliti mendapatkan berbagai respon dari partisipan wawancara dan mendapatkan informasi yang dapat digunakan secara langsung pada riset yang dilakukan

3. Angket

Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang hasilnya digunakan sebagai informasi riset dari jawaban responden yang telah ditentukan (Arikunto, 2010). Angket juga terbagi kedalam dua jenis seperti angket terbuka dan angket tertutup, Angket terbuka merupakan sebuah angket yang isi dari pertanyaannya memberikan kebebasan untuk responden dalam memberikan jawaban yang diinginkan. Sedangkan untuk angket tertutup isi dari pertanyaannya hanya dapat dijawab sesuai dengan jawaban yang ada dan terbatas dari segi responden. Pada penelitian yang dilakukan, digunakan angket dalam studi pendahuluan serta untuk menguji produk melalui *usability testing*.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian dan biasanya dilakukan dengan cara melakukan wawancara, menyebarkan kuesioner, ataupun menyebarkan pedoman dokumenter (Alhamid & Anufia, 2019; Gulo, 2000). Instrumen menjadi bagian paling penting dalam sebuah penelitian karena diperlukan dalam hal mengumpulkan data riset. Instrumen penelitian yang digunakan dalam hal ini adalah angket responden yang menggunakan teknik *usability testing*. *Usability testing* memungkinkan peneliti menemukan data dari kelayakan media yang telah dibuat dan kemudian digunakan juga pengukuran dengan skala likert. Skala pengukuran likert dalam jurnal (Taluke et al., 2019) merupakan skala psikometrik yang paling umum digunakan dalam kuesioner dan menjadi skala yang paling banyak digunakan dalam riset.

1. Lembar angket validasi materi

Instrumen angket validasi materi digunakan untuk memvalidasi kelayakan materi yang digunakan pada salah satu fitur di website “anxie”. Ahli dari bidang psikologi diminta untuk memberikan penilaian terkait materi yang digunakan pada fitur dari website “anxie” agar adanya kesesuaian yang pas dan relevan terkait

materi dari fitur yang dibuat. Penilaian dari lembar angket validasi materi ini dilakukan dengan penilaian kuantitatif.

Tabel 3. 1 Instrumen angket validasi materi

No	Pertanyaan Hars	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa cemas ketika memiliki pikiran yang buruk					
2	Pikiran yang buruk membuat badan saya merasa gemetar					
3	Saya merasa takut ketika berada ditempat yang ramai					
4	Saya sulit tidur dengan nyenyak ketika malam hari					
5	Ketika berkegiatan, saya sering merasa hilang fokus					
6	Mood yang saya miliki seringkali berubah-ubah					
7	Adanya rasa sakit pada otot ketika sedang stress					
8	Badan saya terasa lemah seperti di tusuk-tusuk ketika stress					
9	Ketika memikirkan pikiran yang buruk, jantung saya berdebar sangat kencang					
10	Saat merasa tertekan, saya seringkali menarik nafas dalam-dalam					

No	Pertanyaan Hars	Skor				
		1	2	3	4	5
11	Ketika gelisah saya merasa mual dan ingin muntah					
12	Badan saya terasa dingin ketika mengalami rasa cemas dan ketakutan					
13	Pusing dan nyeri pada kepala muncul ketika saya merasa gelisah					
14	Ketika di depan orang yang banyak, saya merasa gelisah dan tidak dapat mengatur nafas					

(Cahyono, 2019) disertai modifikasi dari peneliti

2. Lembar angket pengguna media/responden

Instrumen angket media untuk pengguna digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang sudah dibuat. Angket yang dibuat untuk responden menggunakan *usability testing* dengan menggunakan lima indikator yakni *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors* dan *satisfaction*. Kelima indikator tersebut menjadi indikator kelayakan dari media yang sudah dibuat. Berikut rincian indikator yang digunakan pada angket responden:

Tabel 3. 2 Instrumen Angket Penilaian Media

Indikator	Pertanyaan
<i>Learnability</i>	<i>Website “Anxie”</i> dapat dipelajari dengan mudah
	Saya dapat dengan mudah dan cepat menerima informasi secara spesifik pada <i>website “Anxie”</i>

Indikator	Pertanyaan
	Saya bisa dengan mudah memahami keseluruhan isi dan konten informasi <i>Anxiety Disorder</i> yang disajikan pada <i>website</i> “Anxie”
	Saya mampu memahami alur dari navigasi pada <i>website</i> “Anxie”
	Tanpa adanya <i>manual book</i> , saya bisa mempelajari penggunaan dari <i>website</i> “Anxie”
<i>Memorability</i>	Saya mampu dengan mudah mengingat penggunaan <i>website</i> “Anxie”
	Saya mampu dengan mudah mengetahui arah dari navigasi juga fitur pada <i>website</i> “Anxie”
	Saya merasa sangat mudah kapanpun menggunakan <i>website</i> “Anxie”
<i>Efficiency</i>	Saya dapat mengakses menu pada <i>website</i> “Anxie”
	Saya dengan mudah bisa memperoleh informasi yang ada pada <i>website</i> “Anxie”
	Saya mampu dengan cepat dan langsung menemukan informasi yang saya ingin cari dari awal membuka <i>website</i> “Anxie”
<i>Errors</i>	Saya tidak mendapati <i>error</i> ketika menggunakan produk

Indikator	Pertanyaan
	Saya tidak mendapati menu yang <i>error</i> atau tidak sesuai dengan fungsinya
	Saya dapat menemukan menu serta fitur yang saya cari pada <i>website</i> “Anxie”
<i>Satisfaction</i>	Saya merasa senang dengan desain antarmuka <i>website</i> “Anxie” secara keseluruhan
	Saya nyaman menggunakan <i>website</i> “Anxie”
	Perpaduan warna dan tata letak konten yang nyaman dilihat
	<i>Website</i> “Anxie” ini sesuai dengan harapan saya ketika saya melihat judul yang ada pada halaman sistem tersebut

(Sukmasetya et al., 2020) disertai modifikasi isi dari peneliti

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis Deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan sebuah cara mengolah data yang dilakukan secara sistematis dalam bentuk sebuah angka-angka maupun peresentasi mengenai objek yang sedang diteliti (Agung, 2012; Pratiwi Handaryani & Pudjawan, 2018). Proses penilaian media oleh responden dilakukan dengan memakai skala penilaian Likert. Dalam penggunaan skala Likert memiliki lima poin penilaian seperti pada tabel 3.2.

Tabel 3. 3 Penilaian Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Supriyatna, 2018)

Dalam penelitian ini diuji juga interval dari kriteria penilaian media berdasarkan hasil yang sudah didapat dari poin penilaian Likert. Untuk menentukan jumlah interval kriteria penilaian bisa digunakan rumus:

$$I = (\text{Skor tertinggi} - \text{Skor Terendah}) / \text{Jumlah Kriteria}$$

Rumus diatas digunakan dalam menghitung hasil data kelayakan media *website* yang diuji oleh responden. Selanjutnya hasil kategori kelayakan dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 4 Kategori Kelayakan

Presentase	Kategori
4,21 – 5,00	Sangat Layak
3,41 – 4,20	Layak
2,61 – 3,40	Cukup Layak
1,81 – 2,60	Tidak Layak
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Layak

(Supriyatna, 2018)