

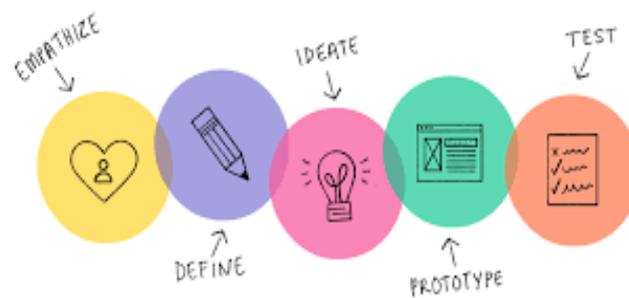
BAB III

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan pengembangan menggunakan metode *design thinking*. Metode ini digunakan karena merupakan pendekatan yang mana dalam sebuah masalah akan memberikan ide maupun solusi (Susanti dkk., 2019). Metode ini diketahui sebagai proses berpikir komprehensif yang berfokus pada penciptaan solusi yang diawali dari empati pada kebutuhan tertentu, pada awalnya metode ini memiliki 3 tahapan yakni *inspiration* ialah kebutuhan atau masalah yang menjadi motivasi dalam pencarian solusi dan pembuatan inovasi, *ideation* ialah proses menghasilkan, pengembangan dan pengujian gagasan, dan *implementation* ialah final dari penerapan pada pengguna (Razi dkk., 2018). Selain itu, metode ini dalam setiap fasenya dilakukan secara runtut dan bersifat dinamis. Metode *design thinking* memiliki tujuan untuk mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang tidak langsung terlihat pada tingkat pemahaman awal. Metode ini melibatkan percobaan yang dilaksanakan yaitu pembuatan sketsa atau *wireframe*, *prototyping*, *testing* dan evaluasi ide (Herdin Yohnes Madawara, Penidas Fiodinggo Tanaem, 2022).

Tahapan penelitian ini diawali dengan melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan terkait kesehatan mental dan konsultasi dalam jaringan mengenai kesehatan. Tujuan dari hal tersebut yaitu untuk mengetahui kebutuhan pengguna agar dapat menentukan fitur yang akan dibangun. Kebutuhan pengguna disajikan dalam pembuatan *user persona* dan fitur disajikan dalam *affinity diagram* dengan kebutuhan yang ada dalam fitur tersebut. Wawancara ini melibatkan dari berbagai umur yaitu dimulai dari 20 sampai 39 tahun dan melibatkan mahasiswa, pelajar dan pegawai.

Tahapan pada metode ini terdapat 5 bagian yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan tersebut dapat dilihat seperti pada Gambar 1.



Gambar 3. 1 Tahapan Metode *Design Thinking*

Perancangan UI/UX pada *mobile* aplikasi Prevent dengan menggunakan metode *design thinking* yaitu sebagai berikut:

3.1 *Empathize*

Empathize sebuah proses bagaimana menganalisa dan memahami perilaku pengguna dalam aktivitas sehari-hari atau kegiatan tertentu. *Empathize* merupakan cara untuk memahami orang lain untuk mengetahui dan merasakan perasaan orang lain mengenai masalah, situasi dan kondisi (Haryuda dkk., 2021). Tahap ini dianggap sebagai inti dari sebuah perancangan yang bersifat *human centered design* atau berpusat pada manusia (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Dalam proses ini penulis melakukan observasi, *brainstorming* dan wawancara (Susanti dkk., 2019). Wawancara ini dilaksanakan pada 35 orang dengan semua umur.

3.2 *Define*

Define merupakan sebuah cara untuk mendapatkan pandangan dari *user* dan memahami kebutuhannya (Susanti dkk., 2019). Dilakukannya analisis dan memahami apa yang telah didapat dari empati sehingga memiliki poin utama untuk menjadi perhatian utama. Dalam proses ini penulis melakukan pembuatan *user persona*, Identifikasi fitur dan *affinity diagram*.

3.3 *Ideate*

Ideate adalah proses pembuatan solusi dari ide yang sudah didapatkan. Dapat diartikan sebagai proses penyelesaian masalah yang berfokus untuk menghasilkan gagasan yang akan dibuat menjadi *prototype* (Susanti dkk., 2019). Dalam proses ini penulis melakukan pembuatan *user flow*, *wireframe*, dan *user interface design*.

3.4 *Prototype*

Prototype adalah proses pembuatan tampilan yang berupa rancangan awal suatu produk dibuat (Pratama dkk., 2022). Dapat juga digunakan untuk mendeteksi kesalahan dan mendapatkan hipotesis. Dalam proses ini penulis membuat *planning prototype* dan *testing scenario*.

3.5 *Test*

Test adalah teknik yang dipakai dalam melaksanakan evaluasi yang mendapatkan pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus diselesaikan oleh pengguna. Dari hal tersebut akan mendapatkan *feedback* dari pengguna (Susanti dkk., 2019). Dalam proses ini penulis melakukan *testing*, diskusi bersama tim dan melakukan evaluasi serta *finishing*. Tahapan terakhir ini dapat dilakukan dengan metode *usability testing* baik secara dalam jaringan ataupun luar jaringan dengan menyajikan *Single Ease Question* (ESQ) agar dapat mengukur kemudahan yang dirasakan pengguna setelah menyelesaikan tugasnya pada saat *testing* (WIDIATMOKO & UTAMI, 2022).