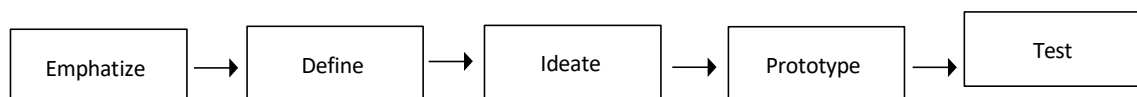


## BAB III

### METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan sebuah metode cara berpikir untuk memecahkan masalah secara kreatif yang berfokus pada kebutuhan user. Tahapan-tahapan dalam *Design Thinking* yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

*ReDesign User Interface dan User Experience SATUPERSEN.NET* menggunakan metode *Design thinking* yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

#### 3.1 Empathize

Metode pendekatan *Design Thinking* sangat menekankan kepada nilai-nilai manusia dan aspek pada *user-centered Design*. Empati menjadi kunci dalam mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pengguna serta memahami kebutuhan mereka, dengan pendekatan berpusat pada pengguna. Ini dilakukan dengan menempatkan diri kita dalam posisi atau situasi yang dialami oleh pengguna untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam [8]. Pada tahap ini, peneliti menggunakan beberapa pendekatan:

1. Analisis Kompetitor: Melakukan analisis terhadap situs web kompetitor untuk memahami kelebihan dan kekurangan mereka dalam hal UI dan UX. Hal ini membantu mengidentifikasi area yang dapat ditingkatkan di SATUPERSEN.NET.
2. Analisis Data Kuantitatif: Mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif mengenai gangguan mental dan kesehatan mental.
3. Referensi Riset: Menggunakan hasil penelitian dan literatur yang relevan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang praktik terbaik dalam UI

dan UX. Referensi ini membantu memberikan dasar teori yang kuat untuk pengembangan desain.

4. Umpan Balik Pengguna: Mengumpulkan umpan balik langsung dari pengguna melalui berbagai platform seperti website dan youtube.

### 3.2 Define

Setelah melalui tahap *empathize* dan mengumpulkan semua informasi yang diperlukan dari pengguna, langkah berikutnya adalah menetapkan inti dari permasalahan yang akan diidentifikasi lebih lanjut. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa kita dapat menemukan permasalahan yang sebenarnya dihadapi oleh pengguna, berdasarkan hasil analisis dan sintesis informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya[9]. Pada tahap ini, peneliti membuat *user persona* dan *user journey map* (UJM).

### 3.3 Ideate

Pada tahap ideasi ini, akan dilakukan penyusunan ide-ide solusi sebagai respons terhadap masalah yang dihadapi. Dalam menetapkan ide-ide solusi tersebut, proses yang akan dijalankan adalah brainstorming, yang kemudian akan diimplementasikan dalam bentuk *prototype*[10]. Pada tahap ini, peneliti membuat *affinity diagram*, *sitemap*, *wireframe*, *Design system*, dan *brand identity*. proses pembuatan solusi dari ide yang sudah didapatkan.

### 3.4 Prototype

Tahap prototipe melibatkan pembuatan prototipe fidelitas rendah dari ide yang paling menjanjikan. Pembuatan prototipe adalah langkah penting dalam proses pemikiran desain, karena memungkinkan desainer untuk menguji dan menyempurnakan ide mereka di lingkungan berisiko rendah sebelum melakukan desain akhir [11].

### 3.5 Test

Tahap ini dilakukan setelah pembuatan *prototype*. Prototipe yang sudah jadi akan menjalani serangkaian proses asuransi kualitas dengan cara menunjukkannya

kepada pengguna. Tahap pengujian ini sangat krusial untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terhadap sistem yang dikembangkan. Proses pengujian juga bermanfaat untuk memahami pandangan pengguna secara lebih mendalam.[8]. Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui tingkat keefektifan aplikasi satupersen. Metode yang digunakan yaitu *Moderate Remote* melalui *zoom meeting* dengan 5 orang partisipan berdasarkan *user persona* dilibatkan untuk mendapatkan *feedback* melalui pengujian *task scenario*. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan *Usability Testing* dengan metode *System Usability Testing (SUS)*.