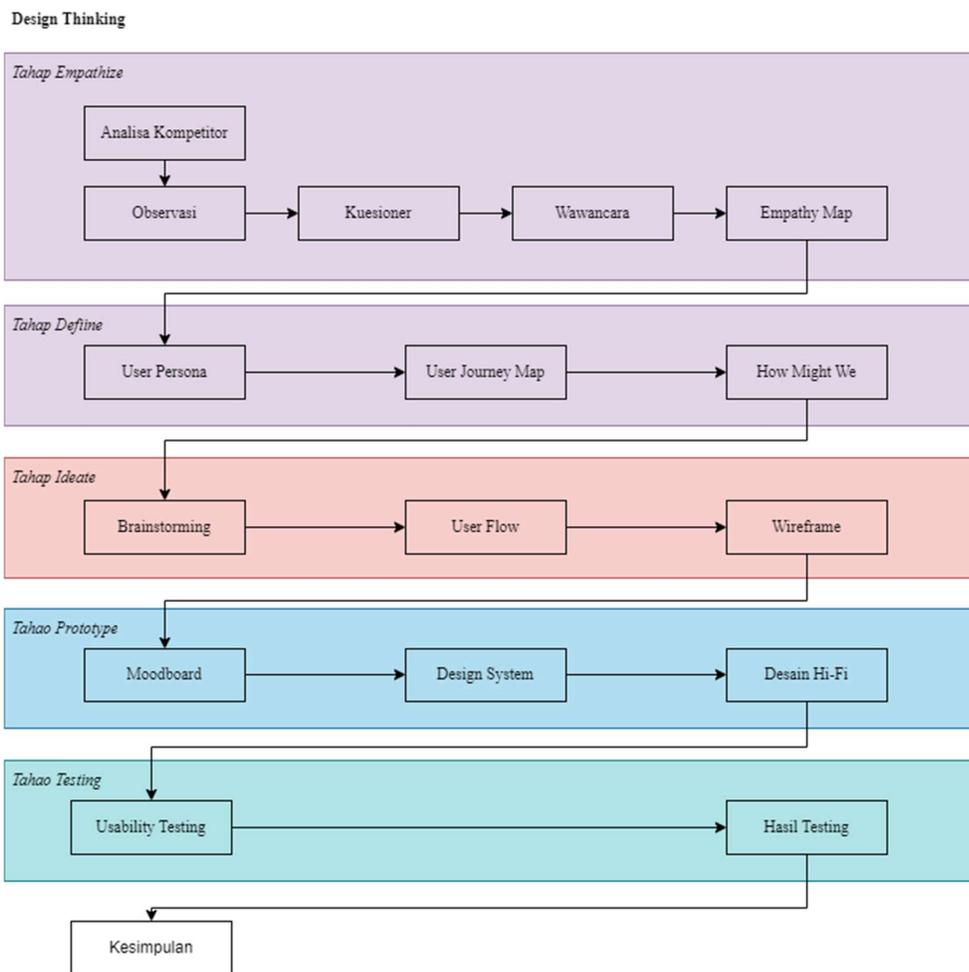


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan tahapan seperti yang ada pada gambar 3.1, *Design thinking* merupakan metode yang bisa digunakan untuk mencari solusi dari sebuah masalah dengan berkolaborasi langsung dengan calon pengguna dengan 5 tahapan utama seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* (Wibowo & Setiaji, 2020).



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dimulai dari tahap *empathize* yang meliputi analisa kompetitor dan dilanjutkan dengan pengambilan data untuk kebutuhan pengguna dalam aplikasi masalah kesehatan mental dengan melakukan observasi terhadap permasalahan yang ingin diberikan solusi yang kemudian akan dilanjutkan dengan tahapan pengumpulan data dari calon pengguna dengan melakukan survey kuesioner *online* dan melakukan wawancara. Penelitian ini akan selesai apabila nilai dari hasil testing telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan bisa menyelesaikan permasalahan kesehatan mental di Indonesia.

3.2 Metode Design Thinking

3.2.1 Empathize

Empathize merupakan tahap pertama dari metode design thinking, yang memiliki tujuan untuk memahami masalah yang dihadapi secara mendalam. Pada tahap *empathize* ini akan dilakukan dengan melakukan proses pengumpulan data dengan melakukan observasi, kuesioner, dan wawancara. Setelah semua data dikumpulkan maka semua data akan diolah menjadi *empathy map* yang akan dibagi kepada 4 bagan utama seperti *does*, *feel*, *says*, dan *think*. Untuk lebih lengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisa Kompetitor

Analisa Kompetitor ini bertujuan untuk menganalisa apa yang menjadi kekurangan atau keunggulan dari kompetitor sehingga membantu produk yang dibuat memiliki nilai atau keunggulan yang tidak dimiliki oleh kompetitor.

2. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengamati kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh calon pengguna yang kemudian digunakan untuk memecahkan masalah yang akan terjadi. Penulis akan melakukan pengamatan terhadap beberapa aplikasi kompetitor untuk mencari kekurangan dan mendapatkan celah untuk *improvement* untuk aplikasi yang akan dibuat.

3. Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan untuk menambah data yang diperlukan untuk dijadikan bahan dari penemuan ide baru yang berdasarkan pada

kebutuhan pengguna. Kuesioner akan disebar kepada 30 responden dengan pertanyaan yang berfokus pada apa yang dirasakan dan dibutuhkan oleh pengguna dan dengan kriteria utama pernah mengalami masalah kecemasan yang datang tiba-tiba.

4. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dengan calon pengguna. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih dalam dan lebih spesifik. Wawancara akan dilakukan kepada calon pengguna yang pernah merasakan atau sedang mengalami masalah kesehatan mental, dengan tujuan untuk lebih mengetahui apa yang mereka butuhkan dan apa fitur yang harus dirancang untuk bisa membantu meringankan masalah yang dihadapi.

5. Empathy Map

Empathy map adalah suatu cara untuk memvisualisasikan data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk membantu menambah wawasan mengenai kebutuhan pengguna dan menjadi acuan atau pertimbangan dalam mengambil keputusan (Sakit, 2021). Dari hasil data yang sudah dikumpulkan selanjutnya akan dibagi ke dalam beberapa bagian seperti *says*, *feels*, *thinks*, dan *does* untuk memudahkan perancang dalam menentukan fitur atau bagaimana aplikasi akan dibuat.

3.2.2 Define

Pada tahap *define* ini akan dilakukan proses pendefinisian masalah yang telah dikumpulkan. Setelah mendapatkan pokok utama dari permasalahan yang ada, akan dilakukan identifikasi dialami guna mencari ide serta solusi dengan cara melakukan pengumpulan data guna mengetahui kebutuhan pengguna. Hasil yang akan didapatkan dari adalah sebagai berikut;

1. User Persona

User persona merupakan sebuah gambaran atau visualisasi dari calon pengguna yang nantinya akan menggunakan aplikasi kita dengan kriteria yang disesuaikan berdasarkan tahapan sebelumnya.

2. User Journey Map

User journey map yang akan dihasilkan merupakan sebuah gambaran dari tahapan berdasarkan kebiasaan pengguna atau perilaku pengguna ketika mereka menjalankan suatu sistem untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan

3. How Might We

How might we adalah hasil dari sebuah pemikiran untuk memecahkan solusi yang ada, pembuatan *how might we* biasanya berupa sebuah pertanyaan yang kemudian diselesaikan dengan pemberian solusi dari pertanyaan yang sering muncul atau masalah yang dialami oleh calon pengguna atau *user*.

3.2.3 Ideate

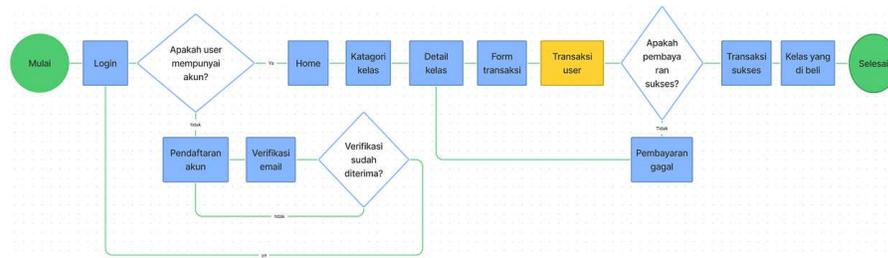
Setelah semua masalah telah selesai didefinisikan dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna, maka pada tahap *ideate* ini akan melakukan proses pengembangan ide dengan sebanyak mungkin yang nantinya akan ditentukan skala prioritas fitur apa yang akan dibuat untuk menentukan solusi mana yang dapat diimplementasikan dan paling efektif. Tahap yang akan dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Brainstorming

Brainstorming merupakan metode yang bisa digunakan untuk menghasilkan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah dengan pola yang jelas. Tujuan dari *brainstorming* untuk mendapatkan ide-ide baru secara kreatif dan inovatif.

2. User Flow

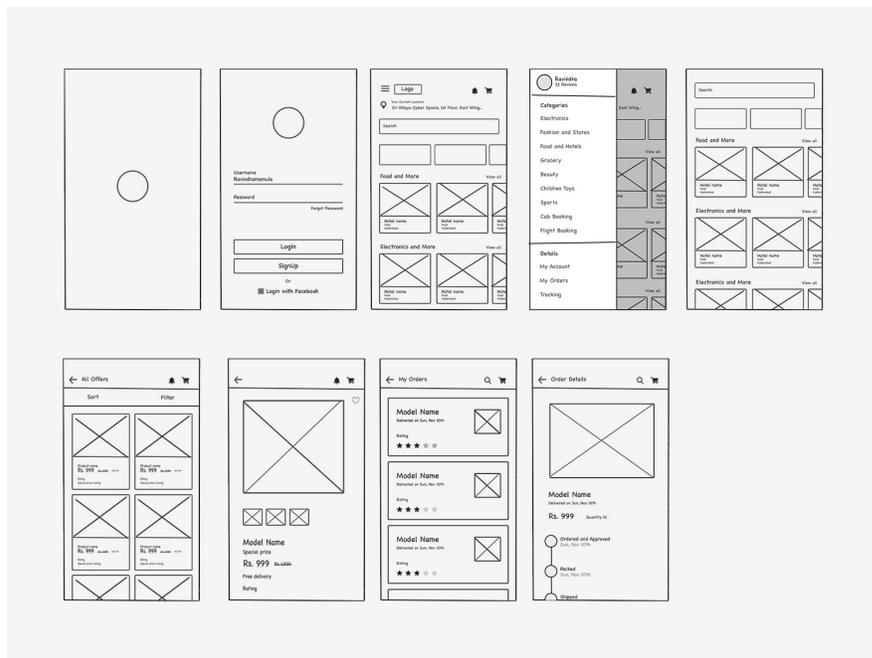
User flow adalah sebuah alur yang akan dilakukan oleh pengguna selama menggunakan atau mengerjakan *task* suatu aplikasi. *User flow* ini bisa membantu menciptakan *user experience* yang baik dan bisa menjadikan aplikasi tersebut mudah dijalankan, contoh dari *user flow* bisa dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Contoh User Flow

3. Wireframe

Wireframe merupakan sebuah kerangka kerja untuk mendesain sebuah produk dan dilakukan pada tahap awal proses desain (Shirvanadi, 2021). Pada tahap ini akan menghasilkan berupa sebuah kerangka awal dari halaman yang akan dibuat, seperti pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Contoh Wireframe

3.2.4 Prototype

Setelah mendapatkan gambaran alur dari aplikasi yang ingin dibuat serta fitur-fitur yang ada untuk memecahkan masalah yang sedang terjadi, maka tahap selanjutnya adalah merancang sebuah desain prototipe sesuai kerangka solusi yang

dibuat. Pada tahap *prototype* ini pula bisa mendapatkan masalah pada setiap purwarupa yang dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan dan bisa menghasilkan produk atau aplikasi yang lebih baik (Wibowo & Setiaji, 2020). Proses yang akan dihasilkan dari tahapan ini adalah sebagai berikut:

1. Moodboard

Moodboard merupakan sekumpulan ide visual yang bisa digunakan untuk menyampaikan konsep dengan gambar, teks, dan contoh material lainnya. *Moodboard* mempunyai tanggungjawab yang penting pada sebuah karya, karena *moodboard* memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap suatu brand atau identitas (Anggarini dkk., 2020).

2. Design system

Design System merupakan kumpulan dari beberapa komponen desain yang dapat digunakan ulang dan memiliki standar yang jelas serta bisa dipakai secara bersamaan untuk merancang sebuah tampilan antarmuka. (Vesselov, 2019).

3. Design Aplikasi

Bagian terakhir dari tahap *prototype* ini akan menghasilkan desain aplikasi dengan tampilan visual sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan sudah memiliki interaksi yang nantinya bisa dilanjutkan ke tahap *testing* kepada pengguna.

3.2.5 Testing

Pada tahap testing ini, akan dilakukan pengujian dari hasil prototype yang sudah dibuat untuk mengetahui seberapa baik aplikasi dalam menyelesaikan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Pada pengujian kali ini, penulis akan melakukannya dengan dua metode pengukuran yaitu usability testing dengan metode system usability scale dengan pertanyaan yang ada pada tabel 3.1 dan dengan menggunakan matriks perhitungan dari cognitive walkthrough dengan skenario yang menyesuaikan dengan aplikasi dan menggunakan maze sebagai alat ukur.

Tabel 3.1
Kuesioner SUS

No.	Pertanyaan	Skor					
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur ini	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5			
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5			
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5			
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5			
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5			
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5			
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5			

9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	<table border="1"><tr><td data-bbox="922 327 987 394">1</td><td data-bbox="987 327 1052 394">2</td><td data-bbox="1052 327 1117 394">3</td><td data-bbox="1117 327 1182 394">4</td><td data-bbox="1182 327 1247 394">5</td></tr></table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5			
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	<table border="1"><tr><td data-bbox="922 478 987 546">1</td><td data-bbox="987 478 1052 546">2</td><td data-bbox="1052 478 1117 546">3</td><td data-bbox="1117 478 1182 546">4</td><td data-bbox="1182 478 1247 546">5</td></tr></table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5			