

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian, metodologi yang dipakai dalam mengambil data yaitu *hybrid*, merupakan gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Pada metode kualitatif melakukan wawancara terhadap narasumber dan metode kuantitatif melakukan penyebaran kuesioner dalam bentuk *google form*. Berikut penjelasan masing masing metode penelitian.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metodologi kualitatif yang dilakukan adalah wawancara. Penulis melakukan wawancara ditempat secara langsung, dan *online* serta menggunakan mekanisme wawancara tidak terstruktur.

Media yang dilakukan saat melakukan wawancara *online* yaitu Google meet untuk wawancara dengan narasumber, *software* obs studio untuk merekam selama kegiatan wawancara dari awal sampai selesai wawancara, dan sticky notes untuk melihat pertanyaan narasumber agar tidak keluar dari topik dan mencatat jawaban narasumber, sedangkan wawancara secara *onsite* menggunakan media rekaman yang direkam melalui hp.

3.1.1.1 Interview

Interview dilakukan terhadap seorang yang memiliki pengalaman kerja sebagai *website developer* dan sekarang berprofesi sebagai UX (*user experience*) *designer*. dengan tujuan ingin mengetahui dari pendapat narasumber mengenai efektifitas *website* sebagai media informasi, memulai langkah awal yaitu dengan *design thinking*, serta melihat kembali dari kebutuhan target audiens. wawancara dilakukan secara online melalui google meet dan media

yang digunakan yaitu google meet untuk berbicara kepada narasumber dan OBS studio untuk merekam wawancara.

1) **Interview kepada Mohd. Yudhistira Septian Nugraha selaku UX Designer, Freelancer**

Penulis mewawancarai narasumber 1 yang bernama Mohd. Yudhistira Septian Nugraha yang bekerja sebagai *freelancer* dalam bidang *User Experience* selama 1 tahun 3 bulan. Melakukan wawancara secara *online*. Hasil interview bersama dengan seorang *user experience designer* sebagai berikut.

Menurut Yudhis selaku narasumber mengatakan bahwa pentingnya *brainstorming* dahulu karena diperlukan menambahkan ide – ide yang bersifat baru dalam suatu *website* atau produk, supaya dapat memilih ide, membatasi hal – hal yang bersifat tidak perlu ditampilkan dan lanjut ke tahap sketsa.

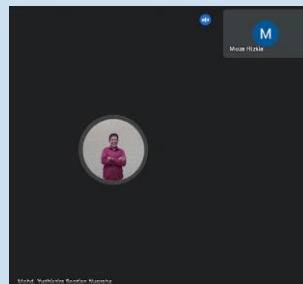
Sehingga saat masuk ke proses sketsa tidak akan memakan waktu yang lama. setelah itu membahas tentang riset mengenai siapa target *user* dahulu agar *website* yang dibangun, meliputi hirarki visual dalam warna, ruang, kontras, dan tipografi, dapat menjadi solusi yang tepat bagi target *user*.

Selain itu juga adanya tahapan untuk melakukan *user testing* agar dapat berjalan dengan baik dan tidak adanya eror dalam suatu *website*. *Website* dibuat tergantung kebutuhan, contoh salah satu tokoh ingin membangun *website e - commerce* tetapi tidak jalan, sebaiknya dialokasikan menggunakan media sosial karena lebih efektif.

Sehingga *website* dapat dikatakan perlu jika ingin memberi informasi yang lebih detail akan suatu produk dan dapat mengelola *website* tersebut. Dalam *website* itu harus tahu apa tujuan yang dibuat dan wajib menampilkan produk - produk yang dijual. Dalam membuat interaksi *website* perlu dilihat

kembali dari kebutuhan target *user* tersebut. Website juga harus mudah dipahami oleh banyak orang dari segi isi konten, informasi tidak perlu dengan pembahasan yang sangat detail tetapi langsung ditampilkan secara poin dan *to the point* agar pembaca tidak terlalu lama untuk membaca isi info dan langsung tahu informasi yang diberikan.

Berdasarkan wawancara dengan Yudhis, *website* yang dibangun sesuai tujuan dan harus menampilkan informasi atau produk apa yang ingin ditampilkan dan interaksi dalam *website* berfungsi dengan maksimal.



Gambar 3.1. Wawancara dengan Mohd. Yudhistira Septian Nugraha.

2) **Interview kepada Nur Fajri Hayyuni Maulidya selaku UX Reseacher, Harisenin.com**

Menurut Nur Fajri Hayyuni Maulidya selaku narasumber 2, hal terutama sebelum membangun *website* itu adalah melakukan *emphatize* akan kebutuhan *user* yang bertujuan untuk menggali informasi dari *user*.

Setelah itu, hasilnya akan *brainstorming*. Ketika sudah masuk ke tahap sketsa maka akan lebih mudah untuk dilihat kembali dan ditentukan untuk elemen dan informasi apa yang seharusnya didalam halaman *website*.

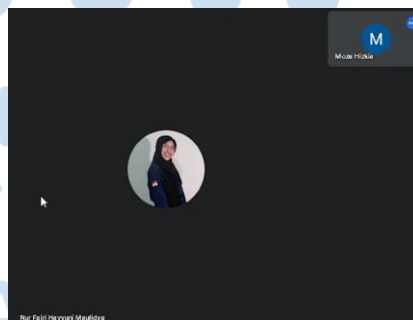
Dalam membuat hirarki visual, melihat kompetitor dahulu lalu melakukan metode salah satunya *card sorting* karena dapat mengetahui elemen apa yang lebih penting terlebih dahulu dari kategori yang disusun oleh responden baik secara tim maupun individu.

Dalam menampilkan informasi yang sedikit, maka banyak orang mencari informasi melalui sosial media, seperti contohnya ketika ingin membeli barang pasti melihat informasi dari instagram terlebih dahulu.

Website merupakan informasi yang lebih detail dan hanya memberi informasi secara satu arah sedangkan sosial media dapat melihat interaksi orang melalui kolom komentar. Keuntungan dari suatu *website* yaitu dapat memuat informasi yang lebih detail dan dapat menjadi tempat untuk user mencari informasi yang diperlukan.

Menurut Ibu Maulidya, selaku narasumber, dalam menentukan informasi yang mana dulu dilihat. melihat dari *website* kompetitor, dapat memberikan gambaran akan elemen yang dilihat terlebih dahulu oleh responden, lalu hasil perbandingan tersebut dilakukan metode *card sorting* untuk memvalidasi kepada responden.

Tipografi memiliki pengaruh terhadap *website* tergantung dari target market. Dari segi interaksi, dilihat dari suatu produk yang ditampilkan dan kegunaan dari masing – masing interaksi sedangkan untuk *motion graphic* atau adanya animasi jika tidak terlalu diperlukan maka hanya memberatkan dari websitenya, sehingga yang penting *website* mudah dibaca dan dipahami serta informasi yang ada dalam website sudah sesuai dengan kebutuhan *user*.



Gambar 3.2. Wawancara dengan Nur Fajri Hayyuni Maulidya.

3) **Interview** kepada Dr. Donald Gunawan Tjenderas, selaku ahli dibidang saraf

Hasil wawancara dengan Dr. Donald sebagai berikut. saraf kejepit dapat terjadi disemua usia, khususnya pada zaman sekarang, hal ini diperkuat dengan pernyataan bahwa Dr. Donald pernah menangani kasus seorang pasien berumur 8 tahun yang terkena saraf kejepit.

Saraf kejepit dapat terjadi jika adanya kebiasaan dengan postur duduk yang kurang baik dan memiliki pola minum yang kurang baik, yaitu menunggu haus dahulu baru minum. Selain dari postur duduk dan pola minum, ia juga mengatakan permasalahan yang dihadapi yaitu badan yang kurang bergerak, maka perlu dilakukan *stretching* setiap bangun tidur, jika orang ini berada dikantor, maka ia dapat meluangkan waktu 5 menit untuk *stretching* saja agar badan tersebut tidak kaku.

Ketika melakukan hal ini, peredaran darah menjadi lancar, yang membawa oksigen ke seluruh tubuh sehingga tidak membuat kita ngantuk dan dapat menjalankan aktivitas kita dalam sehari ini. Diperlukan juga untuk melakukan jalan pagi agar otot yang ada dalam tubuh lentur dan dapat membuat tubuh lebih sehat.

Sehingga pentingnya untuk membangun kebiasaan *stretching* setiap bangun pagi dan meluangkan waktu ditempat manapun kita berada, membangun pola minum yang sedikit tapi sering dilakukan jangan sampai menunggu badan kita dehidrasi, melakukan jalan pagi dapat menjaga kelenturan otot dan jangan menggerakkan badan dengan tidak terburu – buru dikarenakan menurut dr Donald selaku narasumber, pergerakan tulang dapat kembali lebih cepat dibandingkan saraf, oleh karena itu, Dr Donald menyarankan untuk tidak bergerak secara terburu – buru, contoh dari duduk dengan postur membungkuk dan

dengan kaki yang melipat, lalu dengan tiba – tiba orang tersebut berdiri lalu dipaksa untuk berjalan, tidak melakukan *stretching*, jika pola ini dilakukan secara terus – menerus maka dapat meningkatkan resiko terkena saraf kejepit.



Gambar 3.3. Wawancara dengan Donald Gunawan Tjenderas

3.1.1.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah didapatkan yaitu pentingnya melakukan riset seperti tahap mencari apa yang dibutuhkan oleh pengguna dan mengidentifikasi dan hal ini dapat dilakukan dengan *interview* terhadap responden untuk mengetahui lebih dalam.

Setelah itu, dapat melakukan tahapan menuangkan ide dengan mendiskusikan secara tim atau mengumpulkan beberapa kompetitor yang berhubungan dengan *website* yang dibuat karena dapat memberikan gambaran akan seperti apa *website* meliputi hirarki visual, warna, dan tipografi yang digunakan, yang sesuai dengan menurut responden berdasarkan wawancara dengan Mohd. Yudhistira Septian Nugraha selaku *UX Designer* dan Nur Fajri Hayyuni Maulidya selaku *UX Reseacher*.

Selain dari sisi riset dan pembuatan *website*, pengetahuan akan saraf kejepit berdasarkan wawancara dengan Dr. Donald selaku ahli dibidang saraf. Pentingnya untuk memulai dan menjaga postur duduk dan pola minum dengan baik dan benar, saraf dapat terjepit dikarenakan dari kebiasaan pasien dengan duduk yang cenderung

membungkuk, menggerakkan badan dengan tiba – tiba, minum jika mulai dehidrasi, pola makan yang kurang dijaga, dan badan yang kurang bergerak.

Dr Donald juga mengatakan saraf kejepit dapat sembuh tetapi jika kebiasaan yang kurang baik dilakukan secara terus menerus, maka penyakit ini dapat kembali dengan membawa dampak pasien tidak bisa bangun dan akan merasakan kesakitan jika terkena benturan sedikitpun. Sehingga perlunya menggerakkan badan dan mengatur pola gaya hidup untuk selalu bergerak.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Melakukan penyebaran kuesioner dengan metode *random sampling*, yang dihitung dengan menggunakan rumus *slovin*. Kuesioner ini ditujukan kepada responden dengan domisili Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi), usia dua puluh sampai tiga puluh tahun, dan audiens yang kuliah atau bekerja.

Kuesioner ini dilakukan untuk mendapatkan data seberapa banyak kebiasaan gaya hidup yang meliputi kebiasaan postur duduk audiens, gaya makanan, dan seberapa banyak audiens dalam melakukan olahraga dan hasil dari kuesioner berupa informasi yang berisi grafik dan tabel yang menunjukkan kebiasaan para audiens. Berikut dengan data audiens yang didapat dibagi menjadi 2 kategori, yaitu kategori pertama, data untuk usia, domisili, dan profesi. Pada kategori kedua yaitu gaya hidup responden.

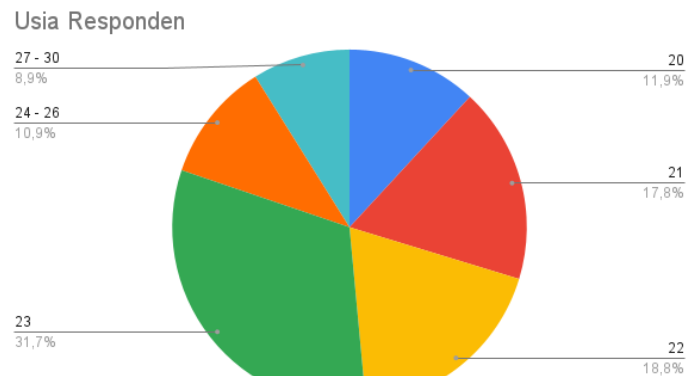
1. Data untuk usia, domisili, dan profesi

Data dalam kuesioner ini dibagi menjadi 3 yaitu, usia, domisili, dan profesi pada responden untuk melihat jumlah responden yang mengisi dalam kuesioner. Penjabaran data sebagai berikut.

a. Usia

Berdasarkan hasil dari kuesioner, urutan usia menduduki urutan pertama yaitu 23 tahun dengan persentase 31,7%, lalu usia 22 tahun dengan persentase 18,8%, usia 21 tahun

dengan persentase 17,8%, dan 20 tahun dengan persentase 11,9%. Selain itu, usia 24 tahun hingga usia 26 dengan persentase 10,9% dan terakhir yaitu usia 27, hingga 30 tahun dengan persentase 8,9 %. Berikut merupakan grafik berupa *pie chart* kategori usia responden.

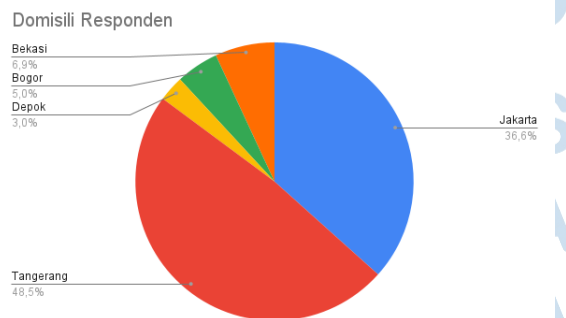


Gambar 3.4. Gambar *Pie Chart* dalam Kategori Usia

b. Domisili

Pada bagian ini menunjukkan data domisili dari para audiens. domisili yang menduduki urutan pertama yaitu Audiens dari Tangerang dengan persentase 48,5 %. Kedua berasal dari Jakarta dengan persentase 36,6 %.

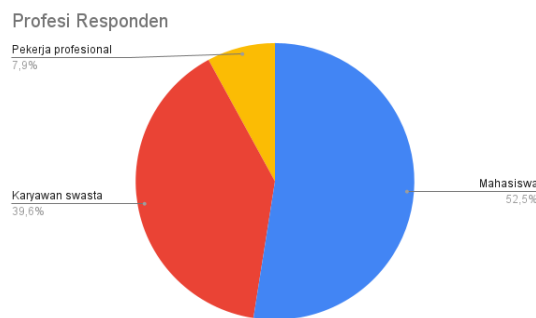
Ketiga, Bekasi dengan persentase 6,9% dan Bogor yang memiliki persentase 5%, terakhir yaitu domisili Depok dengan persentase 3 %. Gambar dibawah adalah grafik berupa *pie chart* kategori domisili.



Gambar 3.5. Gambar *Pie Chart* dalam Kategori Domisili

c. Profesi

Mengumpulkan data profesi dari 100 responden, hasil dari kuesioner sebagai berikut. Urutan pertama yaitu mahasiswa dengan persentase 52,5%, urutan kedua dengan persentase 39,6% adalah karyawan swasta. Ketiga pekerja profesional dengan persentase 7,9%. Berikut merupakan garfik *pie chart* data profesi.



Gambar 3.6. Gambar *Pie Chart* dalam Kategori Profesi

2. Data untuk gaya hidup responden

Melakukan pengumpulan data untuk mengetahui seberapa banyak audiens yang memiliki kebiasaan dari postur duduk, olahraga, dan gaya makan. Penjabaran untuk data gaya hidup responden dari masing – masing kategori sebagai berikut

a. Menghabiskan waktu untuk duduk dan menatap laptop 8 jam

Dalam pernyataan pertama yaitu responden menghabiskan waktu dalam duduk dan menatap laptop sekitar 8 jam kurang lebih. Sekitar 53 orang (52,5%) menjawab angka 5 dengan kategori sangat setuju. 18 orang (17,8%) menjawab angka 3 dengan kategori netral.

dari 101 responden, rata – rata responden menjawab Berdasarkan hasil perhitungan skala likert diatas, hasil skor mengenai pernyataan mengenai menghabiskan waktu untuk

duduk depan laptop dalam jangka waktu sekitar \pm 8 jam yaitu 76,6% mengarah pada interval setuju.

b. Postur duduk cenderung tegak

Dalam pernyataan pertama yaitu responden dominan menjawab postur duduk tegak dengan urutan pertama 41 orang (40,6%) menjawab angka 2 dengan kategori tidak setuju, urutan kedua dengan 32 orang (31,7%) dengan angka 3 (netral), dan urutan ketiga yaitu 14 orang (13,9%) dengan angka 4 kategori setuju.

Rata – rata responden dengan postur duduk yang tegak yaitu 2,77 menjawab no 2 dengan kategori tidak setuju dari 101 responden.

c. Postur duduk yang cenderung membungkuk

Dalam pernyataan pertama yaitu responden menjawab dengan urutan pertama 48 orang (47,5%) menjawab angka 4 dengan kategori setuju, urutan kedua dengan 21 orang (20,8%) dengan angka 3 (netral), dan urutan ketiga yaitu 16 orang (15,8%) dengan angka 5 kategori sangat setuju. Hasil skor mengenai pernyataan mengenai postur duduk tegak yaitu 71,2% mengarah pada interval setuju.

d. Menaruh pergelangan tangan diatas laptop

Berdasarkan hasil kuesioner, 42 responden dengan persentase 41,6% menjawab no 5 dengan kategori sangat setuju. Pada urutan kedua 31 responden dengan persentase 30,7% menjawab no 4 dengan kategori setuju. Terakhir, 18 responden dengan persentase 17,8% menjawab no 3 dengan kategori netral.

Hasil rata – rata responden menjawab berdasarkan skala likert yaitu 4, termasuk kategori setuju, menunjukkan bahwa responden sering melakukan hal tersebut.

Hasil skor mengenai pernyataan mengenai responden cenderung menaruh pergelangan tangan diatas laptop yaitu 80% mengarah pada interval sangat setuju..

e. Postur duduk yang sering membungkuk

Responden menjawab dengan urutan pertama 29 orang (28,7%) menjawab angka 4 dengan kategori setuju, urutan kedua dengan 23 orang (22,8%) dengan angka 3 (netral), dan urutan ketiga yaitu 19 orang (18,8%) dengan angka 2 kategori tidak setuju.

Setelah melakukan perhitungan rata – rata berdasarkan skala likert, 73 responden menjawab no 4 dengan kategori setuju dengan pernyataan postur duduk yang sering membungkuk saat berada didepan laptop.

Hasil skor mengenai pernyataan mengenai responden tidak banyak bergerak sampai pekerjaan selesai yaitu 68,3% mengarah pada interval setuju akan pernyataan tersebut.

f. Responden berjalan rata – rata 5.000 – 10.000 langkah

Rata – rata responden berjalan 5.000 – 10.000 langkah yaitu pertama responden menjawab dengan urutan pertama 32 orang (31,7%) menjawab angka 3 dengan kategori netral, urutan kedua dengan 24 orang (23,8%) dengan angka 2 (tidak setuju), dan urutan ketiga yaitu 19 orang (18,8%) dengan angka 4 kategori setuju. Berdasarkan skala likert, hasil jawaban rata – rata responden dari jumlah 101 orang yaitu 3,11, termasuk kategori netral, bahwa responden netral akan jumlah langkah berjalan.

Berdasarkan hasil perhitungan skala likert diatas, hasil skor mengenai pernyataan mengenai responden rata rata berjalan 5.000 – 10.000 langkah dalam jangka waktu

seminggu yaitu 62,1% mengarah pada interval setuju akan pernyataan tersebut.

g. Berolahraga 2 – 3 kali seminggu

Rata – rata responden berolahraga yaitu pertama responden menjawab dengan urutan pertama 26 orang (25,7%) menjawab angka 1 dengan kategori tidak setuju, urutan kedua dengan 18 orang (17,8%) dengan angka 3 (netral), dan urutan ketiga yaitu 17 orang (16,8%) dengan angka 4 kategori setuju.

Hasil rata – rata yang sudah dihitung, sebanyak 52 orang menjawab no 2 dengan kategori tidak setuju dengan pernyataan berolahraga 2 – 3 kali dalam seminggu.

Berdasarkan hasil perhitungan skala likert diatas, hasil skor mengenai pernyataan mengenai responden cenderung berolahraga 2 – 3 kali dalam jangka waktu seminggu yaitu 53,4% mengarah pada interval netral.

h. Melakukan jalan pagi

Responden berjalan pagi yaitu pertama responden menjawab dengan urutan pertama 46 orang (45,5%) menjawab angka 1 dengan kategori tidak setuju. Urutan kedua dengan 28 orang (27,7%) dengan angka 2 (tidak setuju), dan urutan ketiga yaitu 13 orang (12,9%) dengan angka 4 kategori setuju.

Hasil rata – rata yang sudah dihitung, sebanyak 74 orang menjawab no 2 dengan kategori tidak setuju dengan pernyataan melakukan kegiatan jalan maupun lari pagi.

Berdasarkan hasil perhitungan skala likert diatas, hasil skor mengenai pernyataan mengenai responden sebelum

memulai hari, cenderung melakukan jalan ataupun lari pagi yaitu 40,3% mengarah pada interval netral.

i. Melakukan *stretching* di pagi hari

Responden melakukan *stretching* pagi yaitu pertama responden dengan urutan pertama 28 orang (27,7%) menjawab angka 3 dengan kategori netral. selanjutnya urutan kedua dengan 27 orang (26,7%) dengan angka 2 (tidak setuju), dan urutan ketiga yaitu 26 orang (25,7%) dengan angka 1 kategori sangat setuju.

Hasil skor mengenai pernyataan mengenai responden sering menyisihkan waktu *stretching* 5 menit setiap 2 jam yaitu 48,7% mengarah pada interval netral.

j. Melakukan *stretching* jika pekerjaan sudah selesai

Data yang didapat dari responden *stretching* jika pekerjaan selesai yaitu pertama responden menjawab dengan urutan pertama 32 orang (31,7%) menjawab angka 4 dengan kategori setuju, urutan kedua dengan 25 orang (24,8%) dengan angka 2 (tidak setuju), dan urutan ketiga yaitu 22 orang (21,8%) dengan angka 5 kategori sangat setuju.

Hasil rata – rata yang sudah dihitung, sebanyak 57 orang menjawab no 3 dengan kategori netral dengan pernyataan responden melakukan *stretching* jika pekerjaan sudah selesai.

Hasil skor mengenai pernyataan mengenai responden melakukan *stretching* jika pekerjaan sudah selesai yaitu 48,7% mengarah pada interval netral.

k. Melakukan *stretching* jika badan merasa kaku

Responden akan melakukan *stretching* jika badan mulai kaku yaitu pertama responden menjawab dengan urutan pertama 43 orang (42,6%) menjawab angka 4 dengan

kategori setuju, urutan kedua dengan 41 orang (40,6%) dengan angka 5 (sangat setuju), dan urutan ketiga yaitu 10 orang (9,9%) dengan angka 3 kategori netral.

Berdasarkan hasil rata – rata jawaban responden pada skala likert adalah 4,15, termasuk kategori setuju, hal ini menunjukkan bahwa responden melakukan stretching jika badan mulai terasa pegal/kaku.

Berdasarkan hasil perhitungan skala likert diatas, hasil skor mengenai pernyataan mengenai responden cenderung melakukan *stretching* jika badan sudah mulai terasa pegal yaitu 66,3% mengarah pada interval setuju.

1. Konsumsi Junkfood

Data yang didapat dari responden konsumsi *junkfood* yaitu pertama responden menjawab dengan urutan pertama 35 orang (34,7%) menjawab angka 3 dengan kategori netral, urutan kedua dengan 25 orang (24,8%) dengan angka 2 (tidak setuju), dan urutan ketiga yaitu 19 orang (18,8%) dengan angka 4 kategori setuju.

Berdasarkan hasil rata – rata yang sudah dihitung, sebanyak 60 orang menjawab no 3 dengan kategori netral dengan pernyataan responden mengkonsumsi makanan *junkfood* dalam seminggu. Hasil skor mengenai pernyataan mengenai responden lebih banyak mengkonsumsi junkfood dalam jangka waktu seminggu yaitu 56,4% mengarah pada interval netral akan pernyataan tersebut.

m. Konsumsi buah dan sayuran

Berdasarkan data dari responden mengkonsumsi buah dan sayuran yaitu pertama responden menjawab dengan urutan pertama 42 orang (41,6%) menjawab angka 3 dengan

kategori netral. Selanjutnya dengan urutan kedua dengan 20 orang (19,8%) dengan angka 4 (setuju), dan urutan ketiga yaitu 17 orang (16,8%) dengan angka 2 kategori tidak setuju.

Hasil rata – rata jawaban dari 101 responden menggunakan skala likert yaitu 3,19, termasuk kategori netral, menunjukkan bahwa responden menjawab netral akan konsumsi buah dan sayuran.

Berdasarkan hasil rata – rata yang sudah dihitung, sebanyak 62 orang menjawab no 3 dengan kategori netral dengan pernyataan responden lebih sering mengkonsumsi buah dan sayuran. Hasil skor mengenai pernyataan mengenai responden cenderung mengkonsumsi buah dan sayuran dalam jangka waktu seminggu yaitu 63,7% mengarah pada interval setuju akan pernyataan tersebut.

3.1.2.1 Kesimpulan Kuesioner

Tabel 3.1. Skala Likert Kesimpulan Kuesioner

no	Pernyataan	Jenis	Skala					Total skor	Indeks %
			1	2	3	4	5		
1.	Dalam waktu seminggu, saya menghabiskan waktu duduk dan menatap laptop sekitar ± 8 jam	Negatif	4	9	18	17	53	387	76,6%
2.	Saya sering duduk dengan postur duduk	Positif	6	41	32	14	8	248	48,7%

	tegak								
3.	Saat duduk, postur duduk saya sering membungkuk saat berada di tempat laptop	Negatif	5	11	21	48	16	360	71,2%
4.	Saya sering mengetik dengan menaruh pergelangan tangan diatas laptop	Negatif	4	6	18	31	42	404	80%
5.	Saya tidak banyak bergerak sampai selesai pekerjaan	Negatif	7	19	23	29	23	345	68,3%
6.	Dalam seminggu, rata - rata saya berjalan sekitar 5.000 - 10.000 langkah	Positif	9	24	32	19	17	314	62,1%
7.	Saya suka berolahraga 2 - 3 kali dalam seminggu	Positif	26	26	18	17	14	270	53,4%

8.	Sebelum memulai hari, saya suka melakukan jalan atau pun lari pagi	Positif	46	28	9	13	5	204	40,3%
9.	Saat melakukan pekerjaan / kuliah, saya sering menyisihkan waktu stretching 5 menit setiap 2 jam	Positif	26	27	28	18	2	246	48,7%
10.	Saya melakukan stretching jika pekerjaan saya sudah selesai	Positif	11	11	25	32	22	246	48,7%
11.	Saya melakukan stretching jika badan sudah mulai terasa pegal (berasa kaku)	Negatif	2	5	10	43	41	335	66,3%
12.	dalam seminggu, Saya lebih banyak mengkonsumsi	Negatif	14	25	35	19	8	285	56,4%

	junkfood								
13.	Dalam seminggu, Saya lebih sering mengkonsumsi buah dan sayuran	Positif	7	17	42	20	15	322	63,7%
Total skor								3966	78,5%

Dari hasil perhitungan, maka dibuat interval sebagai berikut.

$$I = 100 / \text{Skor tertinggi likert}$$

$$I = 100 / 5$$

$$I = 20$$

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval dalam tabel dibawah yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.2. Interval Skala Likert

Indeks (%)	Pandangan
0% - 19,9%	Sangat tidak setuju
20 – 39,9%	Tidak setuju
40 – 59,9%	Netral
60 – 79,9%	Setuju
80 – 100%	Sangat setuju

Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat, responden memiliki kebiasaan dalam duduk sekitar 8 jam (76,6%), setuju akan hal tersebut. perilaku responden cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya duduk. Responden pun juga cenderung mempunyai postur duduk yang membungkuk (71,2%), serta menaruh pergelangan tangan diatas laptop

(80%). Dari pernyataan ini, responden memiliki perilaku yang negatif. Selain itu, hasil dari perhitungan skala likert, responden tidak banyak bergerak sehingga dapat mengakibatkan rasa pegal atau kaku pada tubuh.

Dari segi berolahraga, data kuesioner menunjukkan, responden cenderung tidak melakukan jalan atau lari pagi. Selain itu, 48,7% responden menyisihkan waktu untuk *stretching* 5 menit setiap 2 jam pada saat kuliah atau bekerja, responden akan pernyataan tersebut, hal ini dilakukan ketika pekerjaan sudah selesai, dikarenakan kurangnya bergerak, yang memiliki akibat badan responden menjad kaku/pegal.

Data yang didapat berdasarkan segi makanan yang dikonsumsi, responden cenderung lebih banyak mengkonsumsi buah dan sayuran (63,7%), sedangkan dari hasil kuesioner, responden dalam mengkonsumsi *junkfood* (56,4%), dapat dikatakan bahwa responden memiliki kecenderungan lebih banyak dalam mengkonsumsi buah dan sayuran. Dalam hal ini responden sadar akan kesehatan mereka yaitu dengan mengkonsumsi buah dan sayuran lebih banyak. Berdasarkan hasil rangkuman data kuesioner, responden setuju memiliki perilaku/kebiasaan yang cenderung mengarah kearah negatif, sehingga dapat membuat responden rentan terhadap saraf kejepit. responden memiliki kecenderungan dalam mengkonsumsi buah dan sayuran dibandingkan daging berdasarkan hasil data kuesioner.

3.2 Studi Referensi

Studi referensi yang dilakukan dengan panduan teori prinsip dan elemen desain dan teori *website* yang ada pada bab 2.

3.2.1 Situs Web Cancer Breast Organization

Situs web ini menerapkan prinsip elemen yaitu ruang antara teks dengan *button* dan gambar, selain itu adanya prinsip penekanan pada gambar dan *headline* teks yang mengarahkan pandangan pengguna.

Selain itu adanya prinsip penjarangan pada teks dan *button*. sehingga mata pengguna diarahkan melihat visual atau teks yang seharusnya dilihat terlebih dahulu dan adanya istirahat untuk mata pengguna.

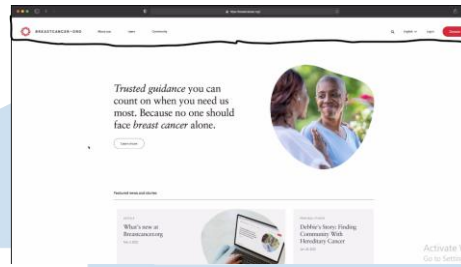
Dalam *menur bar* yang dimiliki oleh web *breast cancer* meliputi logo dan nama organisasi lalu *about you*, komunitas lalu *searching* dan dilakukan secara urut untuk audiens mencari informasi yang diperlukan.

masing – masing navigasi memiliki fungsi yaitu bagian *about you*, merujuk kepada audiens dalam kategori awal diagnosa, perawatan, hingga membantu keluarga terdekat jika ada anggota keluarga yang terdiagnosa *breast cancer*.

Pada fitur *learn*, audiens diberi sumber pengetahuan mengenai kanker dada, gejala orang yang terkena kanker dada, perawatan yang dapat dilakukan, operasi, dan efek samping.

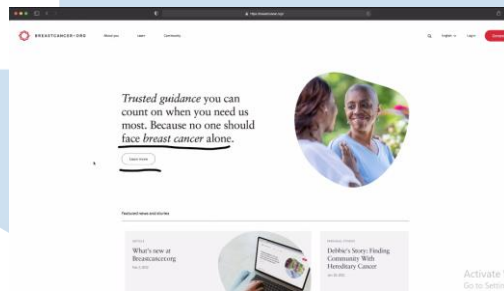
Selain itu, tipe – tipe informasi dibagi menjadi 6 yaitu berita mengenai riset, cerita orang yang pernah terkena kanker, *podcasts*, video dan galeri yang berisi mengenai foto – foto operasi.

Tulisan pada *menu bar* terlihat kecil dan memiliki ciri khas dengan badan yang tipis dan minimalis. judul yang ditampilkan memiliki berukuran besar lalu dibawahnya ada *button* yang memiliki fungsi yaitu, user dapat melihat tentang organisasi itu sendiri.



Gambar 3.7. Navigasi Menu Bar pada Web Breast Cancer.

Web ini dapat dikatakan sudah terlihat jelas dari hirarki visual, yaitu berada dari ukuran pada teks yang membuat perbedaan yang kontras antara judul dan teks. Dapat diperhatikan dalam susunan hirarki visual pada website dibawah ini.



Gambar 3.8. Hirarki Visual, Judul dan Button Web Breast Cancer.

Selain itu foto berada di sebelah kanan. selanjutnya gambar tersebut menggambarkan seorang ibu yang sedang berjuang melawan kanker atau pernah mengalami kanker payudara dan adanya ibu lainnya yang mengindikasikan bahwa ibu yang mengalami penyakit kanker tidak sendirian. Website sudah menerapkan kontras dan visual dan adanya penerapan repetisi dalam halaman website.



Gambar 3.9. Gambar/Illustrasi pada Web Breast Cancer.

Jenis situs *web* ini bersifat organisasi dan memiliki tujuan menjadi tempat komunitas orang yang mengalami penyakit kanker payudara dan dapat memberikan donasi terhadap komunitas, serta dapat berkontribusi dengan melibatkan diri melalui karir. Gambar dibawah ini adalah situs *web* yang bersifat organisasi memiliki tujuan untuk membuat suatu komunitas.



Gambar 3.10. Situs *Web Breast Cancer*.

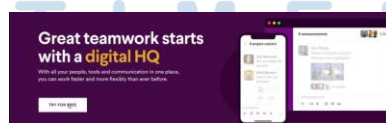
Sumber :

<https://images.ctfassets.net/zzorm7zihro2/7zqDXT1r5BXMQBaiXqAZ7Q/5974a88878a3c65d57145dde47750036/tour-new-website-redesign-cover-image.jpeg>

3.2.2 *Situs Web Slack*

Slack adalah platform yang umum digunakan di tempat kerja untuk bekerja sama dengan orang lain. Fungsi *slack* yaitu mencakup integrasi alat kerja, berbagi *file*, dan obrolan. sehingga, dapat membuat tim bekerja sama dengan baik tanpa bertemu langsung.

Pada *website Slack*, menggunakan prinsip penekanan pada tulisan *headline* dengan kata “*Great teamwork starts with a digital HQ*” Menggunakan warna oranye pada tulisan “*digital HQ*” untuk memfokuskan pandangan mata pembaca, adanya hirarki dan prinsip penajajaran pada teks menggunakan *alignment* kiri agar teks terlihat rapih dan terstruktur. Disebelah judul terdapat gambar yang menunjukkan hasil *mock up* yang menunjukkan bahwa website dapat diakses tidak hanya dari laptop saja, secara *mobile* audiens dapat mengakses juga.



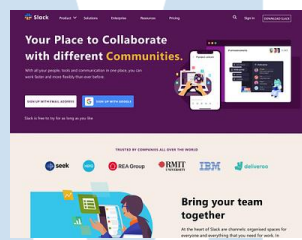
Gambar 3.11. Judul, Teks, dan Gambar *Mock Up* pada *Situs Web Slack*

Pada bagian warna *background* menggunakan warna ungu dan tulisan menggunakan warna putih pada tulisan *headline*, menggunakan prinsip kontras untuk kejelasan pembaca dalam membaca teks dan judul dalam situs *web*.

Pada bagian navigasi dalam *menu bar*, situs ini memuat adanya logo *website* yang menandakan identitas dari *website* tersebut, lalu diikuti dengan fitur, solusi yang dibagi dalam menjadi 2 kategori yaitu departemen dan *industry*, lalu *enterprise*, sumber – sumber yang mempelajari tentang *web slack* sendiri, dan harganya harga yang dapat *user* lihat jika *user* membutuhkan lalu adanya pilihan untuk pengunjung menonton demo dari video yang diberikan dari situs *web*, serta *sign in*.

Dalam *menu bar* ini, adanya tata hirarki dalam teks yang memiliki fungsi dan manfaat yang diberikan. Sehingga, audiens melihat fitur sebagai informasi yang diperlukan dan ditaru diatas untuk audiens dapat melihat fitur lebih dulu.

Tujuan *website* ini dibuat yaitu alat komunikasi dalam membangun produktivitas di tempat satu tempat, khususnya tempat kerja. Gambar dibawah merupakan situs *web slack* sebagai berikut



Gambar 3.12. Situs Web Slack.

Sumber : <https://cdn.dribbble.com/userupload/5273862/file/original-88eb890c0dcf5044092958542a07ec8b.jpg?crop=0x0-3839x2880&resize=400x300&vertical=center>

3.2.3 Situs Web Sonja Van Dulmen

Pada *website* Sonja Van Dulmen, menggunakan prinsip penekanan pada tulisan *headline* dengan tipografi yang unik dan merupakan situs *web*

dengan sistem satu halaman, sehingga pembaca dapat membaca dan melihat karya tersebut tanpa harus mengklik banyak halaman.

Dalam *website* ini terdapat hirarki dan prinsip penjajaran pada teks menggunakan *alignment* kiri agar teks terlihat rapih dan tidak berantakan. Terdapat pada penomoran dan judul bab dalam *website* dan *tagline* berada digambar juga menerapkan penjajaran kiri.



Gambar 3.13. Warna Tulisan pada Teks. Situs *Sonja Van Dulmen*.

Menggunakan gambar latar belakang yang kontras yaitu warna kontras yang terang, tetapi warna tulisan putih yang membuat teks pada judul maupun bagian isi menjadi tidak kelihatan. Selain *web* ini memiliki tipografi yang kurang dari segi keterbacaan untuk *user*.



Gambar 3.14. Warna Tulisan pada Teks. Situs *Sonja Van Dulmen*.

Tujuan *website* ini dibuat yaitu tempat menyimpan banyak animasi dan karya dalam bentuk foto. *website* ini dapat dikatakan menjadi galeri karya milik Sonja Van Dulmen. Gambar dibawah merupakan situs *web Sonja van dulmen* sebagai berikut



Gambar 3.15. Situs *Web Sonja Van Dulmen*.

Sumber : [https://images.websitebuilderexpert.com/wp-](https://images.websitebuilderexpert.com/wp-content/uploads/2021/09/24024352/Sonja-Van-Dulman-Wix-Blog-450x227.png)

[content/uploads/2021/09/24024352/Sonja-Van-Dulman-Wix-Blog-450x227.png](https://images.websitebuilderexpert.com/wp-content/uploads/2021/09/24024352/Sonja-Van-Dulman-Wix-Blog-450x227.png)

3.3 Metodologi Perancangan

Dalam merancang *website*, penulis menggunakan teori dari Jennifer T. Campbell dan Gary B. Shelly dalam bukunya yang berjudul *Web design Introductory*, edisi 6, 2017. Menurut Campbell & Shelly ada 6 tahapan dalam merancang *website* (252 : 73, 6TH edition) yaitu sebagai berikut

1. *Define the websites's purpose and target audience*

Pada tahap ini, penulis mencari tujuan *website* ini dibuat, objektif pada *website* dan mencari tahu dan mengetahui siapa target audiens yang dituju. Penulis membuat tujuan utama dalam *website* yaitu menginformasikan tentang saraf kejepit meliputi gejala saraf kejepit, akibat terkena saraf kejepit, dan dampak yang akan dirasakan jika dibiarkan oleh orang tersebut, serta memberikan solusi untuk menurunkan resiko terkenanya saraf kejepit.

Tujuan sekunder yaitu membangun sosial media yang berisikan informasi sederhana mengenai saraf kejepit, membangun interaksi dengan audiens melalui sosial media dan mengedukasi audiens tentang saraf kejepit dan membangun kewaspadaan akan saraf kejepit.

Objektif yang dituju yaitu memberitahukan kepada masyarakat mengenai gejala saraf kejepit melalui informasi yang diberikan. setelah itu penulis mencari tahu siapa target audiens yang dituju dengan melakukan riset demografik meliputi usia, jenis kelamin, pendidikan, domisili, dan psikografis dari audiens tersebut. Untuk menentukan target audiens secara mayoritas, penulis mengidentifikasi kebutuhan yang diinginkan, diperlukan dan ekspetasi saat berinteraksi atau menggunakan *website* tersebut. dalam mengidentifikasi kebutuhan *user*, membuat pertanyaan sebagai berikut

- a. Apa yang akan didapat oleh user ketika ia berinteraksi dengan *website* tersebut ?

- b. Sosial media apa yang sering digunakan dan seberapa sering audiens membagikan informasi melalui sosial media tersebut ?
- c. Permasalahan apa saja yang sering dihadapi oleh user dalam menggunakan *website*?
- d. Apakah akan ada norma – norma yang harus disesuaikan dalam pembuatan *website*?

2. Determine the website's general content

Tahap kedua, penulis menentukan konten yang dibagi menjadi 3 halaman yaitu halaman beranda, halaman tambahan, dan halaman masuk. Pada halaman beranda ada beberapa info yang harus menjadi indikator dalam halaman tersebut antara lain :

- a. Logo perusahaan, hak cipta dan tagline yang digunakan untuk memberitahukan bahwa *website* tersebut menggunakan
- b. Memberikan konten mengenai saraf kejepit meliputi definisi dan gejala, setelah itu memberikan COA (*call to action*) pada halaman tersebut
- c. Memberikan dukungan berupa sumber artikel mengenai saraf kejepit meliputi teks, gambar, maupun link
- d. Navigasi yang memudahkan *user* dalam menggunakan *website* dalam mengakses suatu informasi

Halaman tambahan dalam *website* memberikan hal yang meliputi :

- a. Informasi dalam bentuk artikel mengenai saraf kejepit
- b. *Link* untuk mengikuti sosial media
- c. Kebijakan mengenai *website* dan forum untuk berdiskusi
- d. Kolom komentar dalam menanggapi artikel tersebut.

Dan yang terakhir, Indikator yang termasuk dalam halaman masuk dan termasuk dalam kategori halaman masuk yaitu :

- a. Memberikan konten relevan mengenai gejala dari saraf kejepit dan memberikan tips untuk menurunkan resiko terjadinya saraf kejepit, serta manfaat untuk memperbanyak gerakan tubuh.

- b. Teks yang diberikan yaitu menggunakan kata – kata yang menimbulkan aksi, sopan dan bersifat mengajak audiens
 - c. Membuat *link* untuk informasi detail
 - d. Gambar yang relevan dengan pembahasan saraf kejepit
 - e. Interaktivitas elemen dalam *website*
 - f. Selalu *up to date* dengan masalah yang berhubungan dengan saraf kejepit
3. *Select the website's structure*

Pada tahap ini, menggunakan *webbed structure*, yang merupakan susunan halaman yang tidak terstruktur secara spesifik dan pengguna dapat memilih apa yang ingin user lihat terlebih dahulu. dalam menggunakan *webbed structure*, pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan dengan mudah.

Selain menentukan struktur pada *website*, penulis harus menentukan resolusi halaman karena dapat mempengaruhi audiens, yang meliputi :

- a. Tata letak isi konten terkait Logo, nama *website*, teks *headline*, *sub-headline* dan teks
- b. Menggunakan teknik *RWD* dalam membuat resolusi untuk mobile. Pengguna mobile lebih menyukai konten yang singkat, jelas dan padat.
- c. Memberikan jarak antara isi konten dengan batas garis *scroll*.
- d. Penempatan konten diutamakan ke arah kiri karena berdasarkan pernyataan Campbell, hasil studi *eye-tracking* menunjukkan bahwa kebiasaan *user* dalam melihat *website* pertama kali yaitu melihat area atas dan area kiri halaman lalu kebawah dan kanan dalam suatu *website*.

Dari hasil studi, menambahkan dukungan dan meningkatkan kegunaan dalam penempatan ajakan bertindak, konten identitas visual dan tautan utama pada bagian atas dan kiri halaman.

4. *Specify the website's navigation system*

Dalam membuat navigasi sistem untuk *website* ada dua yaitu sistem navigasi berbasis pengguna dan sistem navigasi yang dikendalikan pengguna. Penjelasan 2 sistem navigasi sebagai berikut

a. Sistem navigasi berbasis pengguna

Hubungan antar halaman yang dibuat oleh sistem navigasi berbasis pengguna didasarkan pada kebutuhan pengunjung situs *web*, bukan kebutuhan penerbit situs *web*.

Salah satu cara untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana *user* akan menggunakan situs *web*. Penulis harus memahami *user experience* dalam membuat sistem navigasi berbasis pengguna untuk mengembangkan sistem navigasi berbasis pengguna yang mempertimbangkan informasi profil target yang dituju.

b. Selain memberikan tautan utama ke halaman beranda, sistem navigasi yang dikendalikan pengguna memungkinkan pengguna untuk bergerak di sekitar situs *web* dengan berbagai cara yang mereka pilih, tidak dibatasi oleh pendapat penerbit situs *web* tentang cara pengguna dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.

c. Membuat *link* dalam sistem navigasi yang dirancang dengan baik dan dapat dikontrol oleh pengguna untuk situs *web*, yaitu menggabungkan beberapa jenis tautan yaitu tautan dalam bentuk teks, gambar dan tautan tersembunyi.

5. *Design the website's look*

Membuat visual yang konsisten meliputi tipografi dan jenis font yang digunakan dalam *website* yang membahas saraf kejepit

a. Tata letak isi konten

b. Skema warna yang digunakan

c. Dan penempatan untuk nama situs *web*, logo dan elemen navigasi.

- d. Warna kontras yang dapat membedakan mana judul dan tulisan, warna button.
 - e. Menentukan *layout website* dengan melakukan wireframing terlebih dahulu untuk menunjukkan dimana penempatan logo, fitur pencari, navigasi, dan konten.
6. *Develop a plan to test, publish and maintain the website*

Pada tahap ini penulis melakukan *usability testing* kepada responden untuk mengobservasi *user* dalam berinteraksi di *website*. Selain itu menggunakan beberapa perangkat untuk mendapatkan masukan. Setelah itu, penulis mencatat hasil masukan berupa saran dan kritik yang diberikan oleh masing – masing *user*.

Penulis kemudian menentukan bagaimana dan dimana untuk mempublikasi situs *web* dan mengidentifikasi keterbatasan anggaran dan masalah teknis.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA