

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

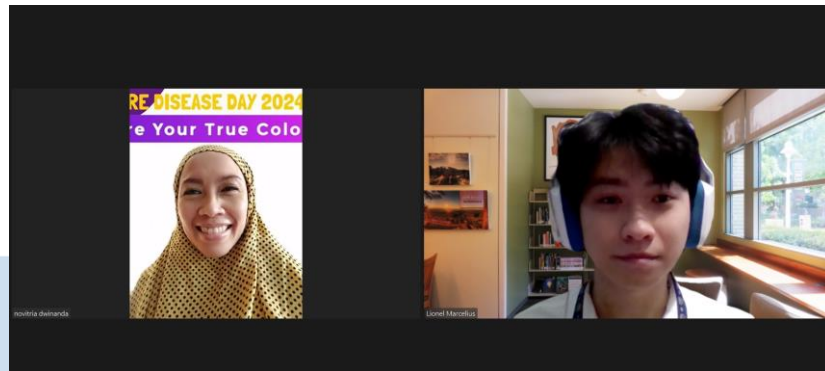
Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode hybrid/mix yang merupakan gabungan dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian berupa wawancara, studi eksisting, dan penyebaran kuesioner.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Menurut Sugiyono (2005), penelitian kualitatif adalah metode penelitian dimana peneliti berperan sebagai faktor kuncinya untuk mengkaji dan mempelajari sebuah topik. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber agar informasi yang disampaikan tepat dan sesuai. Metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara dan studi eksisting.

##### 3.1.1.1 Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2019), wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui pertanyaan tanya jawab, dengan tujuan akhir untuk mengkonstruksi makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara ini dilakukan dengan Dr. Novitria Dwinanda, Sp. A pada hari Selasa, 9 April 2024 secara *online* melalui aplikasi zoom dari pukul 08:00 s/d 08:40 dengan tujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai gejala-gejala yang harus diperhatikan pada anak-anak saat terkena penyakit demam berdarah, cara menentukan tingkat kritis penyakit demam berdarah pada anak, cara menangani dan melakukan rawat inap kepada penderita demam berdarah, serta cara untuk mencegah terkena penyakit demam berdarah.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Dr. Novitria Dwinanda, Sp. A melalui Zoom

Dokter Novitria Dwinanda menjelaskan bahwa gejala umum klinis yang menjadi penanda penting terjadinya infeksi virus dengue pada anak adalah demam yang naik-turun, sakit kepala, badan pegal, mual, dan hilangnya selera makan. Umumnya pada hari ke 3 atau 4 demam tinggi menurun, jika demam tetap tinggi maka masuk tingkat kritis yang kemudian harus dilakukan cek antibodi penderita demam berdarah untuk memeriksa apakah ada tanda shock atau pendarahan lainnya. Beberapa gejala bahwa pasien sudah masuk masa kritis penyakit demam berdarah seperti trombosit yang rendah, kulit yang lembab dan dingin, serta detak jantung yang cepat.

Dr. Novitria Dwinanda, Sp. A juga menjelaskan yang harus menjadi perhatian utama orang tua saat anaknya terkena penyakit demam berdarah adalah asupan gizi dan hidrasi harus mencukupi untuk kekebalan tubuh, kemudian orang tua juga harus memperhatikan apakah gejala yang dialami anaknya semakin memburuk, seperti terjadinya mimisan, kejang, atau penurunan kesadaran. Apabila gejala terus memburuk maka berupa tanda kegawatan untuk segera dibawa ke rumah sakit.

Untuk melakukan rawat inap penyakit demam berdarah yang dapat disarankan oleh Dr. Novitria Dwinanda, Sp. A adalah untuk melakukan istirahat yang banyak, melakukan aktivitas yang minimal, dan memastikan hidrasi dan asupan gizi yang cukup karena penyakit

demam berdarah merupakan penyakit akibat *self-limiting disease*, maka saat trombosit kembali naik tubuh akan membaik dengan sendirinya. Oleh karena itu sangat penting untuk memperkuat kekebalan tubuh dengan asupan gizi dan istirahat yang cukup untuk melewati masa kritis penyakit demam berdarah.

Dalam pencegahan penyakit demam berdarah, Dr. Novitria Dwinanda, Sp.A menjelaskan bahwa karena nyamuk hanya dapat terbang 100m maka saat satu wilayah terkena penyakit demam berdarah, waspadalah 100m dari penderita DBD. Dalam melakukan pencegahan, *fogging* juga dapat dilakukan untuk membunuh nyamuk dalam radius 100m, dapat dilakukan juga 3M Plus yaitu menguras, menutup, dan mendaur ulang untuk mengurangi populasi nyamuk di daerah sekitar karena tempat berkembang biak nyamuk adalah pada genangan air. Selain itu, vaksin juga sangat berperan dalam mencegah terkena penyakit demam berdarah, fungsi vaksin adalah untuk meningkatkan daya pertahanan tubuh apabila virus masuk ke badan. Walaupun vaksin tidak dapat memastikan pencegahan penyakit demam berdarah, jika terkena demam berdarah maka tidak akan seberat atau kritis karena tubuh sudah mengenal virus tersebut dan dapat melawan virus dengan lebih mudah.

Melalui wawancara, juga disebut bahwa media yang paling efektif dalam menyampaikan informasi kesehatan bagi masyarakat secara efektif adalah media sosial karena banyaknya kesibukan di zaman modern ini, banyak orang hanya memiliki fokus untuk melihat suatu hal dalam beberapa detik. Contohnya seperti konten cepat dan tepat pada tiktok, instagram reels, dan youtube shorts.

Setelah wawancara tersebut, penulis melakukan penelitian lebih dalam mengenai cara penyebaran virus dengue melalui nyamuk sesuai dengan arahan narasumber.

Nyamuk yang menularkan virus dengue adalah nyamuk betina *Aedes*. Nyamuk ini terinfeksi virus dengue saat ia menghisap darah penderita demam berdarah dalam fase demam akut, yaitu 2 – 7 hari demam timbul. Nyamuk kemudian menjadi infeksiif setelah 8 – 12 hari sesudah menghisap darah penderita demam berdarah dalam fase demam akut dan tetap infeksiif selama hidupnya.

Nyamuk *Aedes* sendiri dapat hidup hingga 3 minggu dengan virus dengue dalam tubuhnya. Nyamuk dapat terbang sekitar 100m dari tempat mereka menetas, alasannya adalah karena energi nyamuk yang terbatas, habitat yang sudah sesuai, dan juga kecepatan reproduksi pada tempat menetas awal. Oleh karena itu, penting untuk waspada dan menjauhi 100m dari penderita demam berdarah serta melakukan langkah-langkah 3M Plus untuk mengendalikan populasi nyamuk di sekitar tempat tinggal.

Pentingnya masyarakat mengenal langkah-langkah 3M Plus untuk memutuskan rantai penularan penyakit demam berdarah akibat gigitan nyamuk. Pencegahan harus dilakukan pada lingkungan dengan memastikan tidak ada genangan air yang dapat menjadi potensi tempat berkembang biaknya nyamuk *Aedes*.

Apabila masyarakat merasa demam, sebaiknya segera diperiksa pada puskesmas atau rumah sakit terdekat untuk memastikan gejala-gejala demam berdarah atau hanya demam biasa. Pada kasus demam berdarah yang kritis dapat ditandai dengan jumlah trombosit yang turun secara drastic yang dapat mengakibatkan nyeri ulu hati, pendarahan, syok, hingga kematian.

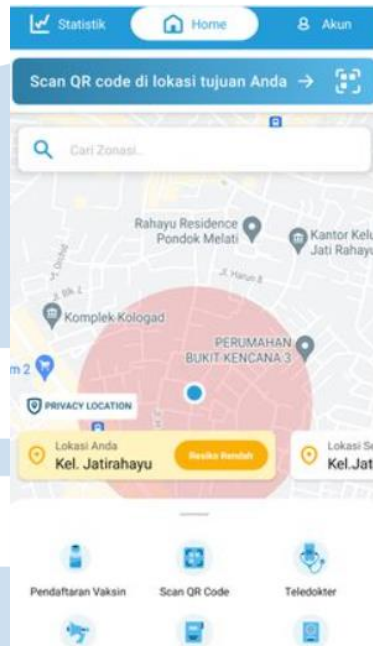
### 3.1.1.2 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan penelitian atau analisa sebuah objek atau karya yang sudah ada sebelumnya sebagai data acuan akan kelebihan dan kekurangannya untuk perancangan sebuah karya baru. Media yang dilakukan studi eksisting berupa aplikasi pedulilindungi yaitu sebuah aplikasi kesehatan yang memudahkan pemantauan dan deteksi penderita virus corona saat terjadinya pandemi covid-19 atau sekarang dikenal sebagai satusel.



Gambar 3.2 Aplikasi PeduliLindungi

Aplikasi pedulilindungi memiliki beberapa fitur yang membedakannya dengan aplikasi kesehatan lainnya, contohnya adalah fitur *check-in* saat memasuki tempat publik, fitur hasil tes covid-19, dan juga fitur map yang menampilkan area bahaya covid-19. Selain itu, aplikasi pedulilindungi juga dapat menyimpan hasil jumlah vaksinasi yang pernah diambil. Terdapat juga fitur hasil tes covid-19, dimana setelah pengguna melakukan tes covid-19 secara fisik di puskesmas terdekat maka hasil dari tes tersebut akan muncul pada fitur hasil tes covid-19 pada aplikasi.



Gambar 3.3 Maps Aplikasi PeduliLindungi

Pada gambar diatas terlihat fitur *maps* pada aplikasi pedulilindungi, fitur tersebut memberitahu pengguna mengenai area yang terdapat penderita covid-19 agar pengguna dapat menjauhi dan waspada pada area tersebut. Tujuannya adalah untuk melacak aktivitas dan menghentikan penyebaran covid-19, saat pengguna memasuki area yang terdapat orang terinfeksi covid-19 maka aplikasi dapat memberikan notifikasi kepada pengguna.

Aplikasi pedulilindungi menjadi suatu media yang sangat penting saat pandemi covid-19 untuk menghentikan terjadinya penyebaran covid-19, aplikasi ini mengandalkan kepedulian dan partisipasi masyarakat dalam membagikan data lokasi serta melaporkan kegiatan vaksinasi agar penelusuran kontak dengan penderita maupun daerah rentan covid-19 dapat dilakukan.

Aplikasi dirancang dengan tampilan visual yang cukup simpel, warna yang berupa putih dan biru memberikan kesan profesionalisme dan kepercayaan. Selain logo dan ikon ilustrasi pada aplikasi juga sangat minimal, alur aplikasi juga sangat *straight to the*



*point* dengan arti bahwa pengguna dapat mengakses fitur-fitur dengan cukup mudah.

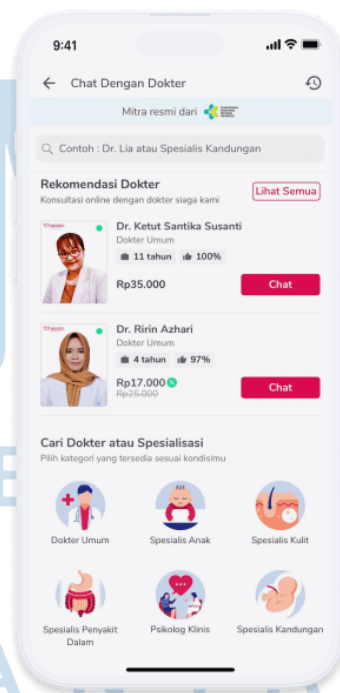
Namun, adapun beberapa kekurangan dari aplikasi pedulilindungi, salah satunya berupa kelirunya dalam pemrosesan akibat tingginya jumlah pengguna. Pedulilindungi dapat diunduh pada Play Store dan App Store, *review* yang didapatkan aplikasi kurang baik dengan hanya sekitar 2 – 3 bintang *rating* banyak komentar yang menyuarakan keluhannya seperti kesalahan data penerima vaksin, penerbitan sertifikasi vaksin yang lama, aplikasi yang sering *hang* dan *crash*. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya kekurangan pada bagian *user support* aplikasi sehingga banyak pengguna merasakan bahwa pengalamannya menggunakan aplikasi pedulilindungi kurang tepat.

Tabel 3.1 Analisis SWOT pada Aplikasi PeduliLindungi

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fitur-fitur yang relevan dalam mencegah penularan covid-19</li> <li>- Tampilan UI/UX yang mudah untuk dinavigasi</li> <li>- Penggunaan warna yang simpel dan memberikan kesan kepercayaan</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Banyak review yang menjelaskan bahwa aplikasi sering <i>crash</i> dan <i>hang</i></li> <li>- Adanya kesalahan dalam data vaksin yang diterima pengguna</li> <li>- User support yang kurang responsif terhadap masalah yang dihadapi pengguna</li> </ul>
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belum adanya aplikasi kesehatan khusus covid-19 sebelum PeduliLindungi</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibutuhkannya pengawasan aktivitas masyarakat pada saat masa karantina covid-19</li> <li>- Dukungan KemenKes RI untuk digitalisasi kesehatan</li> </ul>
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaringan signal yang masih kurang stabil dalam masyarakat</li> <li>- Rentannya kebocoran data pada aplikasi</li> <li>- Penggunaan aplikasi yang kurang merata pada masyarakat</li> </ul>

Penulis juga melakukan studi eksisting pada aplikasi Halodoc yang merupakan aplikasi kesehatan. Halodoc banyak digunakan orang untuk melakukan konsultasi dengan dokter secara *online*, melalui Halodoc banyak orang juga dapat membeli obat dan vitamin *online*, membuat janji tes laboratorium dari rumah, cek gula dan diabetes, membuat janji rumah sakit tanpa antrre, hingga tes PCR.



Gambar 3.4 Aplikasi Halodoc



Fitur paling populer yang banyak digunakan orang pada aplikasi Halodoc adalah fitur konsultasi online dengan dokter. Melalui fitur ini pengguna dapat melakukan konsultasi *online* dengan dokter spesialis dari rumahnya melainkan jika pengguna ke rumah sakit terdapat yang jauh ataupun antri yang panjang. Aplikasi Halodoc memanfaatkan era digitalisasi untuk membuat sebuah media yang dapat digunakan pengguna untuk memenuhi kebutuhan kesehatannya. Tampilan halodoc sendiri cukup simpel dengan warna utama yang digunakan adalah merah, ikon dan *buttons* pada aplikasi juga simpel dan tepat agar mudah untuk dinavigasi oleh pengguna. Pilihan dokter pada Halodoc juga sudah terpercaya dengan tampilan jumlah pengalaman, jumlah *likes*, tempat praktik dokter, dan juga surat tanda registrasi (STR) dokter.

Kelebihan dari aplikasi Halodoc adalah memudahkan akses layanan kesehatan kepada masyarakat melalui digitalisasi, pembelian obat dapat dilakukan secara *online*, dan banyaknya pilihan spesialis dokter yang ingin dikonsultasi dengan. Namun, adapun beberapa kelemahan dari aplikasi Halodoc seperti, dokter hanya dapat menangani keluhan melalui saran daripada penanganan langsung, kurang baiknya koneksi signal di Indonesia sehingga sebagian kelompok masyarakat tidak dapat menggunakan aplikasi dengan nyaman, dan terkadang dokter tidak *available* sehingga tidak dapat melakukan konsultasi secara langsung ataupun memiliki waktu respon yang lama.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tabel 3.2 Analisis SWOT pada Aplikasi Halodoc

<p><i>Strength</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memudahkan akses layanan kesehatan pada masyarakat secara <i>online</i></li> <li>- Tampilan UI/UX yang simpel memudahkan untuk dinavigasi</li> <li>- Banyaknya dokter spesialis untuk di-konsultasi</li> </ul>
<p><i>Weakness</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penanganan secara <i>online</i> melalui saran, tidak dapat dilakukan penanganan medis secara langsung</li> <li>- Terkadang dokter tidak available sehingga tidak dapat melakukan konsultasi.</li> <li>- Konsultasi penyakit secara online terkadang tidak dapat terdiagnosa secara tepat</li> </ul>
<p><i>Opportunity</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peningkatan akses internet dan teknologi meningkatkan jangkauan aplikasi halodoc</li> <li>- Harga konsultasi dokter pada rumah sakit yang mahal dengan antrean panjang</li> <li>- Dukungan KemenKes RI untuk digitalisasi kesehatan</li> </ul>
<p><i>Threat</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaringan signal yang masih kurang stabil dalam masyarakat</li> <li>- Adanya kompetisi aplikasi yang sejenis</li> <li>- Rentannya kebocoran data pada aplikasi</li> </ul>

### 3.1.1.3 Kesimpulan

Setelah melakukan wawancara dengan Dr. Novitira Dwinanda, Sp.A, penulis memahami lebih banyak mengenai gejala-gejala demam berdarah seperti demam yang naik-turun, sakit kepala, badan pegal, mual, dan hilangnya selera makan. Dijelaskan juga beberapa gejala bahwa pasien sudah masuk masa kritis penyakit demam berdarah seperti trombosit yang rendah, kulit yang lembab dan dingin, serta detak jantung yang cepat.

Saat seorang anak terkena penyakit demam berdarah, asupan gizi dan hidrasi harus mencukupi untuk kekebalan tubuh. Apabila gejala yang dialami anaknya semakin memburuk, seperti terjadinya mimisan, kejang, atau penurunan kesadaran maka berupa tanda kegawatan untuk segera dibawa ke rumah sakit. Namun apabila terkena demam berdarah ringan, rawat inap dapat dilakukan dengan melakukan aktivitas yang minimal, dan memastikan asupan gizi yang cukup karena penyakit demam berdarah merupakan *self-limiting disease*, maka saat trombosit kembali naik, tubuh akan membaik dengan sendirinya.

Dalam pencegahan penyakit demam berdarah, dapat dilakukan 3M Plus yaitu menguras, menutup, dan mendaur ulang untuk mengurangi populasi nyamuk di daerah sekitar karena tempat berkembang biak nyamuk adalah pada genangan air, kemudian vaksin juga sangat berperan dalam meningkatkan daya pertahanan tubuh apabila virus masuk ke badan.

Setelah melakukan wawancara, penulis melakukan studi eksisting terhadap aplikasi pedulilindungi dan halodoc. Aplikasi pedulilindungi merupakan aplikasi kesehatan yang memudahkan pemantauan dan deteksi penderita virus corona saat terjadinya pandemi covid-19.

Fitur-fitur pada aplikasi pedulilindungi cukup memenuhi kebutuhan pengguna dalam mencegah penularan covid-19, beberapa fitur tersebut seperti check in, hasil tes covid-19, sertifikasi vaksin, dan juga map yang menunjukkan area adanya penderita covid-19. Melalui fitur-fitur tersebut, pengguna dapat melacak aktivitas, hasil tes, dan juga area yang rentan pada virus covid-19.

Warna aplikasi berupa putih dan biru yang memberikan kesan profesionalisme dan kepercayaan. Grafis pada aplikasi sudah cukup tepat dengan fungsi dan keseluruhannya. Namun adapun beberapa kekurangan seperti salahnya data penerima vaksin, penerbitan sertifikasi vaksin yang lama, dan aplikasi yang sering *hang* dan *crash*. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya kekurangan pada bagian *user support* aplikasi.

Aplikasi Halodoc merupakan aplikasi kesehatan yang banyak digunakan orang untuk melakukan konsultasi dengan dokter secara *online*, melalui Halodoc banyak orang juga dapat membeli obat dan vitamin *online*, membuat janji tes laboratorium dari rumah, cek gula dan diabetes, membuat janji rumah sakit tanpa antre, hingga tes PCR.

Tampilan aplikasi halodoc cukup simpel dengan warna putih dan merah, warna merah dipilih karena melambangkan dunia kesehatan. Salah satu kekurangan dari aplikasi ini merupakan pengguna mendapatkan penanganan melalui saran daripada penanganan medis secara langsung.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Menurut Arikunto (2006), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian dimana variabel angka digunakan untuk mengumpulkan dan menafsirkan data yang diperoleh. Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk mengetahui hubungan variabel angka dalam sebuah populasi. Metode kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner.

### 3.1.2.1 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017), kuesioner merupakan seperangkat pertanyaan mengenai suatu topik tertentu yang diberikan kepada responden dalam sebuah populasi untuk dijawab, tujuannya agar penulis dapat mengenal hubungan variabel angka dengan populasi.

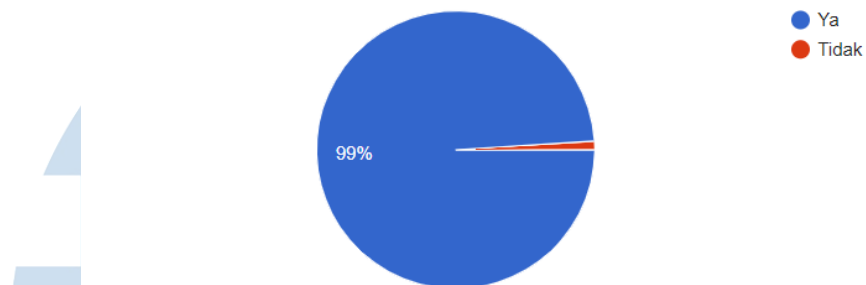
Penentuan jumlah responden kuesioner ditentukan menggunakan rumus Slovin yaitu rumus yang dapat menetapkan seberapa banyak sampel yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Rumus Slovin adalah  $n = N / (1 + Ne^2)$  dimana “n” merupakan ukuran sampel, “N” merupakan ukuran populasi, dan “e” merupakan besar kesalahan dari ukuran populasi. Penentuan jumlah responden dengan populasi 1.276.815 penduduk, besar margin kesalahan 1% maka saat diimplementasikan dalam rumus Slovin yaitu  $n = 1.276.815 / (1 + 1.276.815 \times 0,01)$  didapatkan ukuran sampel sebesar 99,99 yang dibulatkan ke atas menjadi 100 responden.

Penyebaran kuesioner dilakukan secara mandiri menggunakan google form. Melalui kuesioner ini, diharapkan untuk lebih mengenal sudut pandang responden mengenai penyakit demam berdarah dari gejala-gejala awalnya, pengobatan awal, dan pencegahannya, juga mengenai gadget yang paling sering digunakan, elemen pada aplikasi yang paling menarik, dan media yang paling sering digunakan responden. Berikut merupakan hasil dari kuesioner yang telah disebar pada 100 responden dengan usia 27 – 36 tahun:

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Apakah Anda pernah mendengar tentang demam berdarah sebelumnya?

100 responses

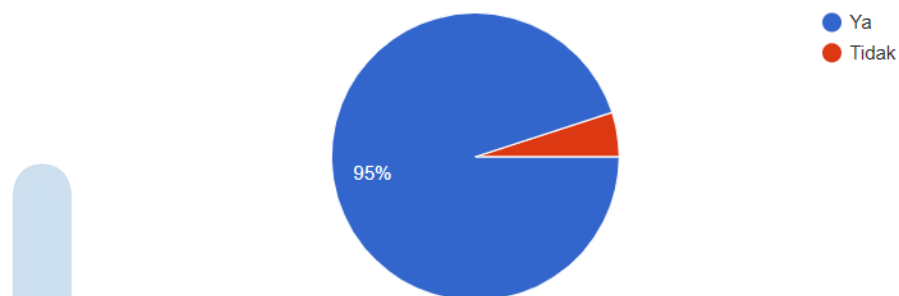


Gambar 3.5 Data Responden yang Mengetahui Demam Berdarah

Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 99% dari 100 responden pernah mendengar tentang penyakit demam berdarah (DBD) sedangkan 1% responden lainnya belum pernah mendengar tentang penyakit tersebut.

Apakah Anda mengetahui apa penyebab penyakit demam berdarah?

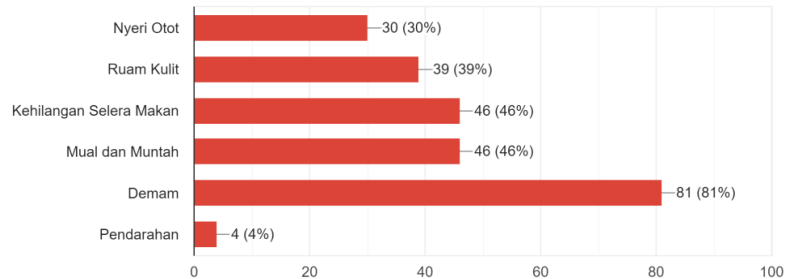
100 responses



Gambar 3.6 Data Responden yang Mengetahui Penyebab Demam Berdarah

Sebanyak 95% responden mengetahui apa penyebab penyakit demam berdarah yaitu gigitan nyamuk yang membawa virus dengue sedangkan 5% responden masih belum mengetahui apa yang menjadi penyebab penyakit demam berdarah.

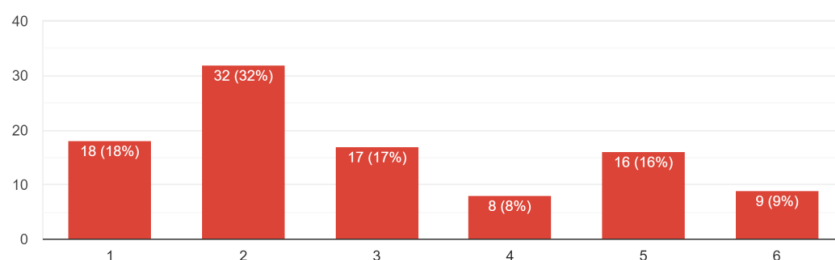
Apa saja gejala demam berdarah yang Anda ketahui?  
100 responses



Gambar 3.7 Data Responden yang Mengetahui Gejala Demam Berdarah

Sebanyak 81% responden mengenal gejala utama demam berdarah adalah demam, sebanyak 46% mengenal gejala kehilangan selera makan dan mual/muntah sebagai gejala demam berdarah, sebanyak 39% responden mengenal ruam kulit sebagai gejala demam berdarah, sebanyak 30% responden mengenal nyeri otot sebagai gejala demam berdarah, dan hanya 4% responden yang mengenal pendarahan sebagai gejala demam berdarah. Berdasarkan data tersebut, banyak orang masih belum mengetahui bahwa penyakit demam berdarah dapat menyebabkan pendarahan organ dalam yang membahayakan apabila tidak segera dibawa untuk pengobatan.

Seberapa tahu Anda mengenai cara mencegah penyakit demam berdarah?  
100 responses



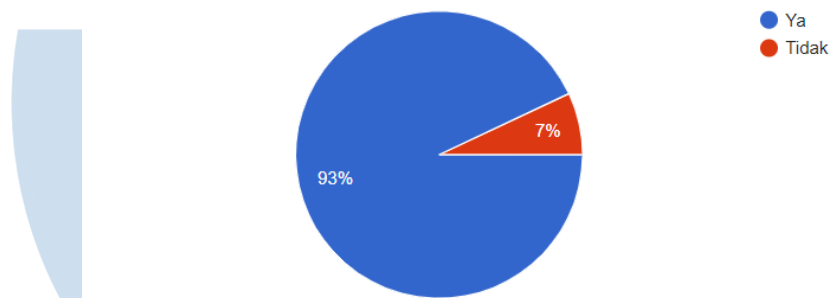
Gambar 3.8 Data Responden yang Mengetahui Cara Mencegah Demam Berdarah



Dari data tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa mayoritas responden mengetahui cara mencegah penyakit demam berdarah dengan 18% responden sangat mengetahui, 32% responden mengetahui, dan 17% responden sedikit mengetahui.

Apakah Anda atau keluarga Anda telah melakukan tindakan pencegahan untuk menghindari gigitan nyamuk?

100 responses

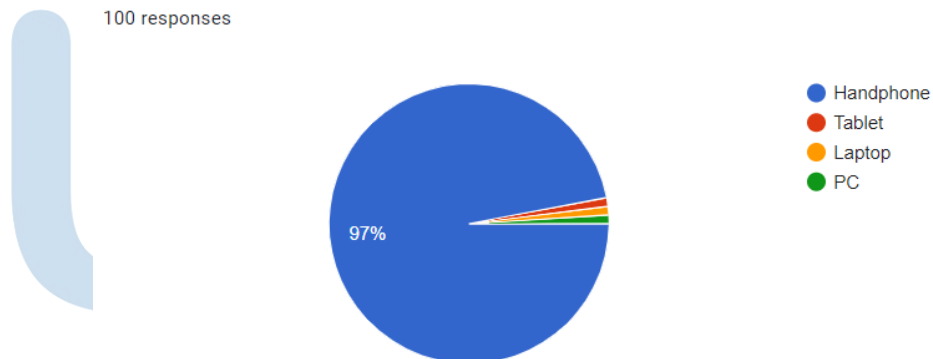


Gambar 3.9 Data Responden yang Sudah Melakukan Tindakan Mencegah Gigitan Nyamuk

Sebanyak 93% responden sudah melakukan tindakan mencegah gigitan nyamuk sedangkan 7% responden lainnya masih belum melakukan tindakan untuk mencegah gigitan nyamuk.

Gadget apa yang paling sering Anda gunakan?

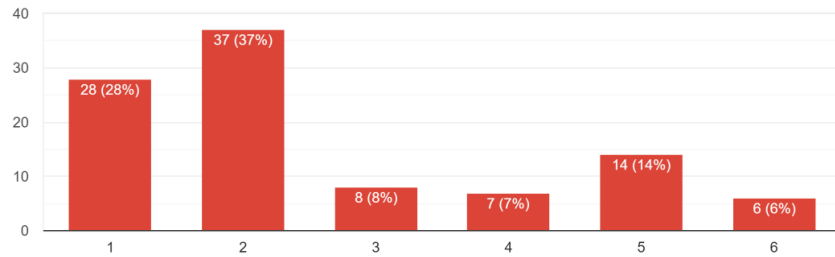
100 responses



Gambar 3.10 Data Responden mengenai Gadget yang Paling Sering Digunakan

Sebanyak 97% responden memilih handphone sebagai gadget yang paling sering digunakan sedangkan tablet, laptop, dan pc masing-masing hanya memiliki jumlah responden 1% yang menggunakannya sebagai gadget utamanya.

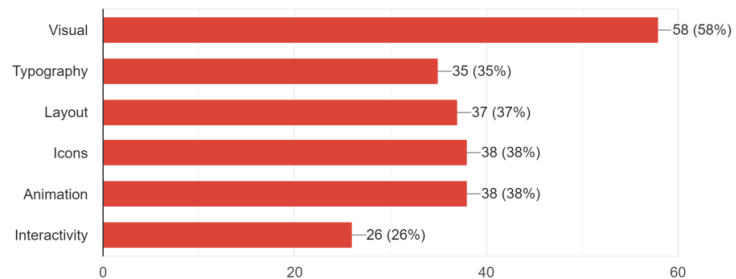
Seberapa sering anda menggunakan aplikasi di gadget Anda?  
100 responses



Gambar 3.11 Data Responden mengenai Penggunaan Aplikasi di Gadget

Dari data tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa mayoritas responden sering menggunakan aplikasi pada gadgetnya dengan 28% responden sangat sering, 37% responden sering, dan 8% responden sedikit sering.

Saat menggunakan sebuah aplikasi, elemen apa yang paling menarik untuk Anda?  
100 responses

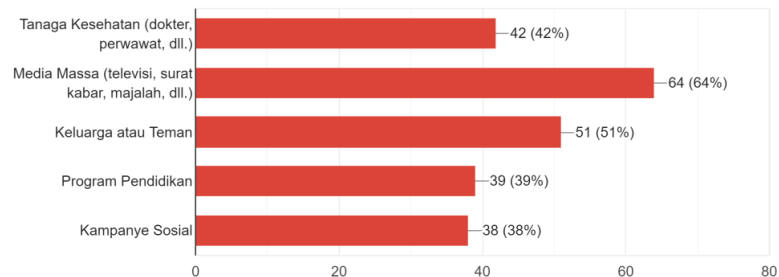


Gambar 3.12 Data Responden mengenai Elemen Menarik dalam Aplikasi

Sebanyak 58% responden memilih visual sebagai elemen aplikasi yang paling menarik, elemen ikon dan animasi memiliki masing-masing 38% responden, 37% responden memilih layout, 35% responden memilih typography, dan 26% responden memilih interaktivitas aplikasi.

Dari mana Anda biasanya mendapatkan informasi tentang demam berdarah?

100 responses

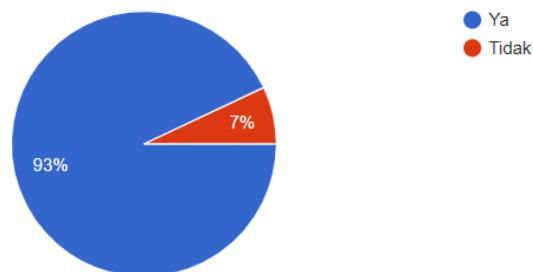


Gambar 3.13 Data Responden mengenai Sumber Informasi DBD

Sebanyak 64% responden mendapatkan informasi demam berdarah melalui media massa, 51% responden melalui keluarga atau teman, 42% responden melalui tenaga kesehatan, 39% melalui program pendidikan, 38% melalui kampanye sosial.

Apakah Anda memiliki akses mudah ke layanan kesehatan untuk diagnosis dan pengobatan demam berdarah jika diperlukan?

100 responses



Gambar 3.14 Data Responden mengenai Akses pada Layanan Kesehatan mengenai DBD

Sebanyak 93% responden memiliki akses mudah pada layanan kesehatan untuk diagnosis dan pengobatan demam berdarah, sedangkan 7% responden tidak memiliki akses mudah pada layanan kesehatan seputar demam berdarah.

### 3.1.2.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kuesioner diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sudah mengetahui mengenai keberadaan penyakit demam berdarah. Mereka juga sudah melakukan tindakan untuk mencegah gigitan nyamuk akibat sudah mengetahui dari mana penyakit tersebut menular yaitu dari gigitan nyamuk *Aedes*.

Walaupun sudah melakukan tindakan mencegah gigitan nyamuk, masih banyak responden yang belum mengetahui gejala kritis demam berdarah yaitu pendarahan. Banyak responden hanya mengenal gejala umum demam berdarah seperti demam, mual.muntah, dan kehilangan selera makan.

Sebagian besar responden paling sering menggunakan handphone dan aplikasi yang berada dalamnya. Saat menggunakan aplikasi, banyak responden yang tertarik pada elemen visual dan grafis aplikasi.

Sebagian besar responden mendapatkan informasi mengenai demam berdarah dari media massa yang diikuti oleh informasi dari keluarga ataupun teman, kemudian tenaga kesehatan seperti dokter, program pendidikan, dan akhirnya kampanye sosial.

## 3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pemantauan dan Informasi Demam Berdarah yaitu strategi *Human Centered Design* (HCD) yang dikembangkan oleh IDEO (2015).

### 1) *Inspiration*

Dalam tahap ini, penulis melakukan beberapa metode untuk memahami kebutuhan *target* sasaran secara lebih mendalam. Metode yang dilakukan berupa *frame your design challenge*, *secondary research*, *define your audience*, *expert interview*, dan kuesioner.

Metode dilakukan dengan acuan batasan masalah yang telah ditentukan yaitu orang tua berumur 27 – 36 tahun. *Frame your design challenge* dilakukan untuk mencari solusi yang tepat bagi masalah yang dihadapi, *secondary research* dan *expert interview* dilakukan untuk memahami lebih dalam mengenai gejala-gejala, pengobatan, dan pencegahan demam berdarah. Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum pemahaman *target* sasaran pada demam berdarah dan media yang digunakannya.

## 2) ***Ideation***

Dalam tahap ini, penulis melakukan beberapa metode untuk mengidentifikasi peluang ide desain dan menguji solusi masalah. Metode yang dilakukan berupa *brainstorming*, *get visual*, *prototyping*, *get feedback*.

*Brainstorming* dilakukan untuk mengumpulkan, mencari, dan menyeleksi ide untuk perancangan. *Get visual* dilakukan untuk mencari ide visual dan menentukan gaya visual yang ingin digunakan. *Prototyping* dilakukan untuk melakukan tes potensial solusi untuk masalah, dan *get feedback* dilakukan untuk membantu penulis memahami kebutuhan *target* untuk menyelesaikan masalah yang kemudian digunakan untuk memperbaiki *prototype*.

## 3) ***Implementation***

Dalam tahap ini, penulis melakukan beberapa metode untuk menerapkan perancangan desain secara langsung pada masalah yang ingin diselesaikan. Metode yang dilakukan berupa *live prototype*, *keep getting feedback and iterating*, dan *secondary media*.

*Live prototype* dilakukan untuk melakukan tes potensial solusi secara langsung dengan tujuan untuk mendapatkan feedback dan menyempurnakan desain. *Keep getting feedback and iterating* dilakukan untuk terus mendapatkan masukan dan memperbaiki desain agar tepat dengan kebutuhan user. *Secondary media* dilakukan untuk mempromosikan media utama sebagai solusi yang tepat pada *target*.