

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merujuk pada serangkaian metode atau pendekatan yang digunakan untuk mencari solusi atau jawaban terhadap berbagai masalah atau pertanyaan yang diajukan. (Subagyo, 2015). Metode yang dipilih penulis untuk pengumpulan data berupa metodologi *hybrid* yaitu kualitatif dan kuantitatif. Untuk pendekatan kualitatif, penulis menggunakan metode wawancara. Sedangkan untuk pendekatan kuantitatif, penulis memilih untuk menyebarkan kuisioner menggunakan *googleform* yang disebarakan sesuai dengan target audiens.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang digunakan dalam penelitian ilmiah dimana peneliti berperan sebagai alat utama. Teknik pengumpulan data dan analisis yang digunakan dalam metode ini lebih menekankan pada pemahaman makna yang mendasari fenomena yang diselidiki. (Sugiyono, 2018). Dalam perancangan ini, penulis memilih untuk mengumpulkan data melalui wawancara. Proses pengambilan data menggunakan metode dokumentasi foto dan rekaman

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Dr. Christopher Toshihiro Wiryra Sp.D.V.E, seorang dokter spesialis bedah kulit, estetika dan jerawat di rumah sakit Siloam Surabaya, Jawa timur yang sudah berpengalaman dalam bidangnya selama 11 tahun. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan wawasan tentang permasalahan kulit yang paling umum dialami oleh wanita di usia 20-25 tahun, dan kelalaian apa saja yang menyebabkan efek samping negative dalam menggunakan bahan alami sebagai bahan perawatan kulit wajah.

1) Wawancara dengan Dermatologis

Tujuan dari wawancara dengan Christopher Toshiro Wirya, yang merupakan seorang dokter spesialis kulit dan estetika, adalah untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai permasalahan kulit yang sering dialami oleh wanita. Selain itu, wawancara ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor kelalaian yang dapat menyebabkan efek samping negatif saat menggunakan bahan alami untuk perawatan kulit wajah. Wawancara dilaksanakan secara daring melalui *video call* Google Meet pada tanggal 23 Februari 2024 pukul 16.00 WIB.



Gambar 3.1 Wawancara Bersama Dokter Kulit

Wawancara dimulai dengan menanyakan bagaimana pendapat Christopher mengenai kulit wanita di Indonesia saat ini dan permasalahan kulit apa yang paling sering dialami oleh wanita di rentang usia 20-25 tahun. Beliau berpendapat bahwa cuaca, paparan sinar matahari berlebih sangat mempengaruhi kondisi kulit pasien yang sering beliau dapati,

terlebih lagi masih banyak pengguna produk *skincare* yang belum paham benar baik itu kebutuhan kulit maupun kandungan bahan didalam produk yang digunakan, menurut beliau juga masih banyak pasien nya yang mudah termakan iklan dari sosial media terkait *skincare* viral.

Ketika beliau ditanyakan masalah kulit apa yang paling umum yang sering didapat, beliau menjawab jerawat dan flek adalah kasus kulit yang paling sering didapat. Beliau melanjutkan lagi bahwa kasus ini paling sering didapati karena penggunaan obat yang kurang tepat, paparan sinar matahari, debu dan genetik. Beliau berpendapat bahwa gen dapat memengaruhi produksi minyak berlebih oleh kelenjar sebacea, peradangan pada kulit, tingkat sensitivitas terhadap hormon tertentu seperti hormon androgen, dan kemampuan kulit untuk melepaskan sel-sel kulit mati dengan efisien. Sebagai hasilnya, individu dengan faktor genetik tertentu mungkin lebih rentan terhadap jerawat dan memiliki kecenderungan untuk mengalami jerawat lebih sering atau lebih parah dibandingkan dengan orang lain pada umumnya.

Penulis lanjut menanyakan permasalahan apa yang pernah beliau dapatkan dari pasien akibat menggunakan bahan non komersil ke wajah. Beliau menjawab, dahulu seorang pasien berkonsultasi karena mengalami iritasi berat pada wajah akibat menggunakan kunyit. Iritasi ini terjadi karena pemakaian yang kurang tepat dengan jenis kulit pasien tersebut, dan tidak melakukan konsultasi terlebih dahulu. Reaksi negatif yang paling umum terjadi ketika menggunakan bahan alami sebagai masker wajah yaitu kontak alergi dermatitis.

Kontak alergi dermatitis atau peradangan memiliki gejala yang berbeda beda pada tiap individual, mulai dari kemerahan, pembengkakan, gatal hingga muncul nya bitnik-bintik pada permukaan kulit. Penulis kemudian meminta saran dari Christopher Toshihiro Wiryra tentang bagaimana cara meminimalisir reaksi alergi ketika menggunakan bahan alami. Beliau menyarankan untuk melakukan uji tes pada kulit terlebih

dahulu, pastikan kulit yang akan di tes telah dibersihkan dan kering, kemudian ambil sedikit dari bahan alami yang ingin diuji, dan oleskan tipis-tipis ke area kulit yang telah dipilih. Pastikan untuk menggunakan bahan alami murni tanpa campuran bahan lain yang berpotensi menyebabkan reaksi alergi. Ketidakcocokan terhadap suatu bahan akan menunjukkan gejala seperti kemerahan dan gatal-gatal dalam 24 jam

3.1.1.2 Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dan studi yang dilakukan oleh penulis, penulis menyimpulkan bahwa, banyak pengguna *skincare* tidak melakukan riset terlebih dahulu terhadap kandungan bahan perawatan kulit yang dipakai, banyak pula yang menggunakan bahan tersebut secara impulsive, sehingga mengakibatkan efek samping yang bertentangan dengan apa yang diharapkan

Wawancara yang dilakukan memiliki tujuan untuk membahas topik-topik seperti manfaat, risiko, dan efektivitas dari penggunaan bahan alami dalam perawatan kulit. Kemudian penulis juga mengumpulkan pengetahuan dan saran praktis dari seorang ahli dalam bidang dermatologi guna mendukung perancangan media informasi yang informatif, akurat, dan berguna bagi target audiens yang tertarik dengan perawatan kulit berbahan alami.

3.1.2 Metode Kuantitatif

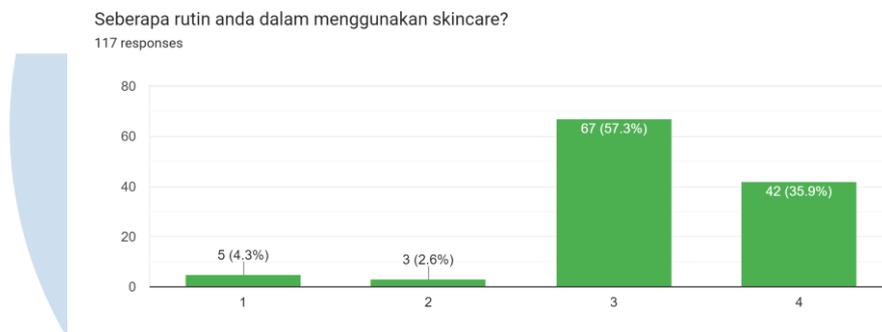
Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai proses penyelidikan yang terstruktur terhadap fenomena, dimana data dikumpulkan dalam bentuk yang dapat diukur dan dianalisis menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi. (Karimuddin, 2021) Dalam perancangan ini, penulis memilih untuk mengumpulkan data melalui kuisisioner yang disebarakan secara *online*.

3.1.2.1 Kuisisioner

Berdasarkan penggunaan rumus Slovin menggunakan rumus Slovin $n = \frac{N}{1 + Ne^2}$ dengan margin error sejumlah 10%, peneliti berhasil mendapatkan partisipasi sebanyak 100 responden. Peneliti menggunakan

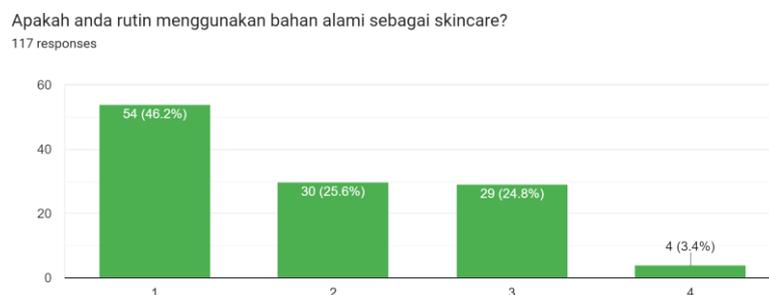
teknik *stratified sampling* dengan mendistribusikan kuesioner melalui media sosial.

Dalam memulai perancangan media informasi tentang perawatan kulit berbahan alami, penulis membagikan kuisisioner melalui *google form* kepada 100 responden wanita pada rentang usia 20 hingga 25 tahun dengan teknik *stratified sampling*.



Gambar 3.2 Grafik Persentase Pengguna Skincare

Melalui kuisisioner yang penulis bagikan, sebagian besar responden rutin menggunakan produk perawatan kulit dalam kehidupan sehari-hari sebanyak 57,3% responden sering menggunakan *skincare* dan 35,9% responden rutin menggunakan *skincare*, sementara itu sebanyak 2,6% responden jarang menggunakan *skincare* dan 4,6% tidak menggunakan produk *skincare* sama sekali.



Gambar 3.3 Persentase Penggunaan Bahan Alami

Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas responden tidak menggunakan bahan alami sebagai bagian dari rutinitas perawatan kulit mereka. Sebanyak 46,2% responden mengungkapkan bahwa mereka tidak menggunakan bahan alami secara teratur, sementara 25,6% jarang menggunakan bahan alami dalam perawatan kulit mereka. Sebaliknya, hanya sebagian kecil responden yang melaporkan sering menggunakan bahan alami, dengan persentase 24,8%, sementara yang menggunakan bahan alami secara rutin hanya sebanyak 3,4% dari total responden.

Tabel 3. 1 Alasan Tidak Menggunakan Bahan Alami

Alasan	Jumlah
Tidak tahu cara menggunakan dan mengolah bahan alami	48
Berhenti karena mendapat efek samping negatif	34
Tidak tahu manfaatnya	27
Tidak punya waktu	2

Berikut adalah tabel alasan responden tidak menggunakan bahan alami untuk merawat kulit. Dengan angka paling tinggi sebanyak 48 responden tidak tahu cara menggunakan dan mengolah bahan alami. Sebanyak 34 responden memutuskan untuk berhenti menggunakan bahan alami karena mendapatkan efek samping negatif, 27 responden menjawab tidak tahu manfaat bahan alami dan angka yang paling kecil sebanyak 2 responden tidak punya waktu untuk menggunakan bahan alami untuk merawat kulit.

Tabel 3. 2 Jumlah Peminat

Peminat Bahan Alami	Jumlah
Sangat minat	13
Cukup minat	60
Kurang minat	42
Tidak minat	3

Berdasarkan data tabel diatas, terbukti bahwa sebagian besar responden memiliki minat untuk menggunakan bahan alami sebagai bahan untuk perawatan kulit, dengan responden yang sangat berminat berjumlah 13, 60 responden cukup minat terhadap penggunaan bahan alami untuk perawatan kulit dan 42 responden kurang minat dan 3 responden lain nya tidak memiliki minat

Tabel 3. 3 Media informasi yang sering dipakai

Dimana anda paling sering mencari informasi pengolahan skincare bahan alami?	
Buku	5.1%
E-book	11%
Website	55.9%
Tiktok	47.5%
Youtube	33.9%
Instagram	46.6%
Kenalan	5.1%

Penulis memberikan pertanyaan mengenai platform apa yang paling sering digunakan responden ketika mencari informasi tentang penggunaan skincare berbahan alami. Berdasarkan hasil kuisisioner yang penulis dapatkan, jawaban tertinggi ada pada website yaitu sebanyak 55.9% responden. Pertanyaan ini diajukan agar penulis tahu media seperti apa yang perlu dirancang agar dapat menjangkau target yang memerlukan.

Tabel 3. 4 Pertimbangan Ketika Meihat Media Informasi

Apa yang menjadi pertimbangan anda ketika mencari sebuah informasi?	
Konten teks	76.3%
Interaktivitas	25.4%
Visual	61.9%
Bahasa yang asik	5.9%

Penulis memberikan pertanyaan pertimbangan atau preferensi pengguna ketika melihat sebuah media informasi menggunakan internet. Berdasarkan dari hasil responden yang penulis dapatkan, angka terbesar ada pada konten teks dengan angka sebanyak 76.3%, hal ini menunjukkan sebagian besar responden lebih menyukai media informasi yang mengandalkan teks, kemudian angka kedua tertinggi ada pada visual dengan jumlah responden 61.9%. kemudian ada 25.4% responden menyatakan bahwa mereka mengutamakan interaktivitas ketika melihat sebuah media informasi. Selanjutnya penggunaan bahasa yang asyik ataupun gaul berada pada tingkat peminat terendah yaitu sebanyak 5.9% responden.

3.1.2.2 Kesimpulan Kuisisioner

Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan produk perawatan kulit dengan frekuensi yang sering. Namun, menariknya, sebagian besar dari mereka tidak menggunakan bahan alami sebagai komposisi utama dalam perawatan kulit mereka. Alasan utama yang diungkapkan adalah kurangnya sumber informasi yang memadai, sehingga mereka merasa kurang memahami cara menggunakan produk perawatan kulit alami dengan benar. Menariknya, dari total 60 responden yang disurvei, sebagian besar menyatakan minat mereka terhadap penggunaan bahan alami untuk merawat kulit mereka.

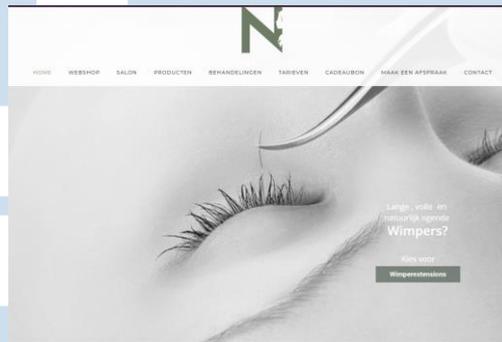
Tujuan dari pembagian kuisisioner ini adalah mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk analisis, penelitian, evaluasi, dan pengambilan keputusan dalam merancang situs, dengan pertanyaan yang relevan, dan teknik sampling yang tepat agar hasil yang didapatkan dapat bermanfaat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

3.2 Studi Eksisting

Studi eksisting penulis lakukan dengan mengambil contoh website mobile yang sesuai dengan topik tugas akhir penulis untuk dijadikan bahan pertimbangan dan perbandingan. Pemilihan website dilihat dari konten teks, visual dan interaktivitas yang disajikan

1) Salonnina.nl

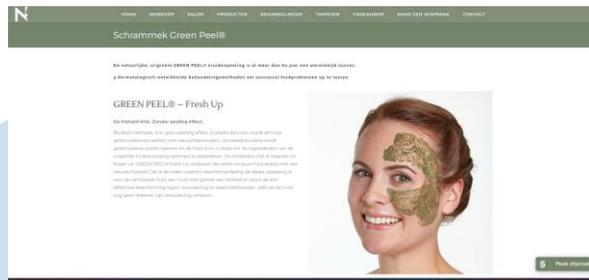
Salonnina.nl merupakan situs yang menawarkan berbagai layanan kecantikan termasuk perawatan wajah, kulit, dan rambut, menampilkan informasi yang komprehensif tentang layanan-layanan tersebut serta menyediakan dukungan visual yang mendukung informasi yang ingin disajikan kepada pengguna.



Gambar 3.4 Website Salonnina.Nl

Meskipun situs ini menyajikan konten yang berguna, kebergunaannya kurang bisa dijadikan sebagai referensi karena *UI* yang kurang nyaman bagi pengguna. Salah satu kendala yang mungkin dihadapi adalah penggunaan warna font yang cenderung mirip dengan warna latar belakang, sehingga mengakibatkan kesulitan dalam membaca teks dengan jelas dan memahami informasi yang disampaikan. Selain itu, perlu dicatat bahwa situs web salonnina.org juga tidak sepenuhnya dioptimalkan untuk digunakan pada perangkat mobile, yang dapat mengakibatkan pengalaman pengguna yang kurang optimal ketika mengakses situs tersebut melalui perangkat seluler.

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



Gambar 3.5 Halaman Salonnina.rl

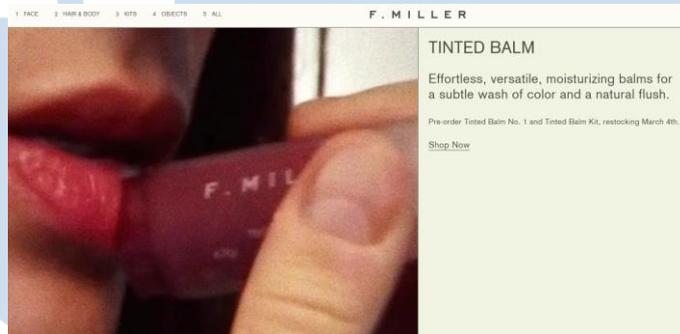
Dalam hal pengalaman pengguna (*UX*), penulis mengamati bahwa desain situs web salonnina.org kurang bersifat interaktif, dan terdapat kekurangan dalam pengoptimalan untuk berbagai ukuran layar mengakibatkan pengguna yang mengakses situs tersebut melalui perangkat seluler atau tablet mungkin mengalami ketidaknyamanan dan hambatan dalam navigasi. Hal ini dapat menimbulkan pengalaman yang terputus-putus, membuat pengguna merasa frustrasi dan kesulitan dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan.

Tabel 3. 5 SWOT Salonnina.rl

Strength	Weakness
Situs ini menyediakan dukungan visual yang mendukung informasi yang disajikan, membantu pengguna dalam memahami layanan yang ditawarkan dengan lebih baik.	<ul style="list-style-type: none"> - Kesulitan navigasi dan membaca teks karna warna font mirip dengan latar belakang - Tidak dioptimalkan untuk perangkat <i>mobile</i>
Opportunity	Threat
Peluang untuk mengoptimalkan situs untuk perangkat mobile akan meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna yang mengakses situs melalui perangkat seluler.	Kelemahan dalam UI dan UX dapat menyebabkan pengunjung beralih ke situs lain yang menawarkan pengalaman pengguna yang lebih baik.

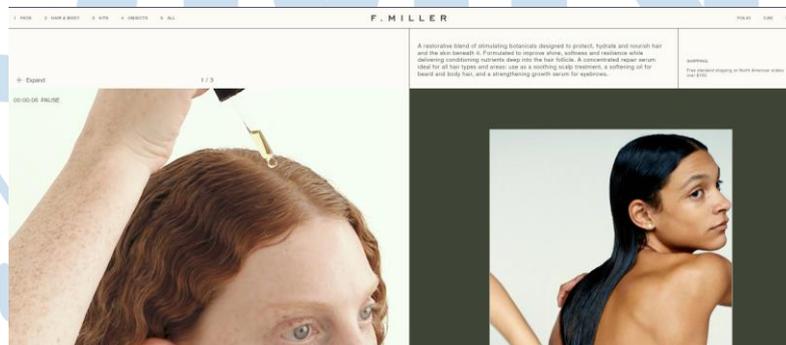
2) FMILLERSKINCARE

fMillerskincare adalah sebuah situs yang menghadirkan beragam produk perawatan kulit komersial. Situs ini menawarkan berbagai produk perawatan mulai dari perawatan rambut, wajah, hingga perawatan tubuh. Selain itu, situs ini juga memberikan informasi yang mendetail mengenai manfaat atau khasiat dari setiap produk yang dipromosikan menggunakan visual gambar dan video.



Gambar 3.6 Homepage Fmillerskincare

fMillerskincare, meskipun menawarkan beragam produk perawatan kulit komersial yang menarik, disayangkan bahwa situs ini kurang cocok sebagai sumber referensi yang andal. Hal ini terutama disebabkan oleh kurangnya dukungan dari UI (User Interface) yang tidak optimal, yang membuat penyampaian informasi menjadi sulit dipahami.



Gambar 3.7 Isi Konten Fmillerskincare

Desain situs yang kurang memanfaatkan seni tipografi menyebabkan kesan kaku dan kurang menarik, sehingga mengurangi daya tarik visual bagi pengguna. Sebagai hasilnya, pengguna mungkin merasa terhambat dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan atau merasa kurang termotivasi untuk menjelajahi lebih lanjut. Oleh karena itu, perbaikan pada UI dan peningkatan penggunaan seni tipografi dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, sehingga situs ini dapat menjadi sumber referensi yang lebih bermanfaat dan menarik bagi pengunjungnya.

Tabel 3. 6 SWOT Fmillerskincare

Strength	Weakness
Menawarkan produknya sendiri sehingga lebih kompetitif	<ul style="list-style-type: none"> - <i>UI</i> tidak mendukung kenyamanan pengguna - Desain tampak kaku dan membosankan
Opportunity	Threat
Meningkatkan <i>UI</i> dan desain situs terutama pada bagian homepage bisa menarik pengunjung dan meningkatkan loyalitas	Kekurangan dalam <i>UI</i> dapat menyebabkan kehilangan pelanggan yang mencari pengalaman pengguna yang lebih baik dan informatif dengan situs lain

3.3 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi untuk mengetahui bagaimana media informasi yang memuat visual yang baik dan informasi yang lengkap sebagai sumber informasi penggunaan bahan alami untuk kulit dengan benar. Beberapa poin yang penulis ambil sebagai studi referensi utama adalah tampilan *UI* yang menarik, kemudian apakah informasi yang disajikan menarik untuk dibaca. Berikut merupakan situs yang penulis pilih sebagai referensi :

1) Rangkong.org

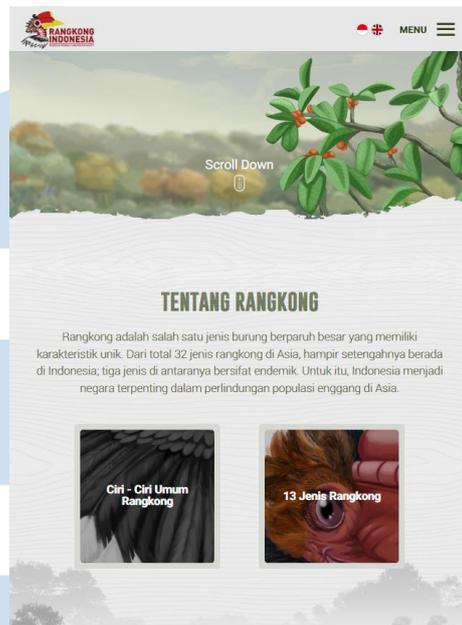


Gambar 3.8 Rangkong.org

Rangkong.org merupakan situs interaktif dan memuat informasi mengenai rangkong, yaitu burung Indonesia yang terancam punah. Informasi yang disajikan mengenai spesies ini berisi biodata hewan tersebut, termasuk ciri-ciri umum dari tampilan burung tersebut, berita ter *update* mengenai kemajuan populasinya dan program donasi untuk mendukung pelestarian satwa tersebut.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

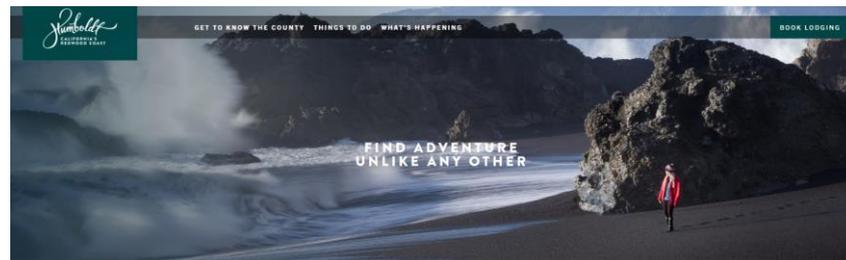


Gambar 3.9 Tentang rangkong

Dilihat dari segi *UI*, situs Rangkong.org menonjol dengan tampilan yang menarik dan penggunaan visual serta ilustrasi yang mendukung informasi dan *insight* yang disampaikan. Situs ini mampu menyajikan konten secara menarik dan memikat bagi pengunjungnya, sehingga membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman. Selain itu, *UX* yang mudah digunakan juga menjadi salah satu keunggulan situs ini, yang memungkinkan pengunjung untuk dengan lancar menavigasi antarmuka situs dan menemukan informasi yang mereka cari tanpa kesulitan. Dengan kombinasi antara tampilan yang menarik dan pengalaman pengguna yang intuitif, Rangkong.org dapat memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengunjungnya dan meningkatkan kredibilitas serta daya tarik situs sebagai sumber informasi yang dapat diandalkan

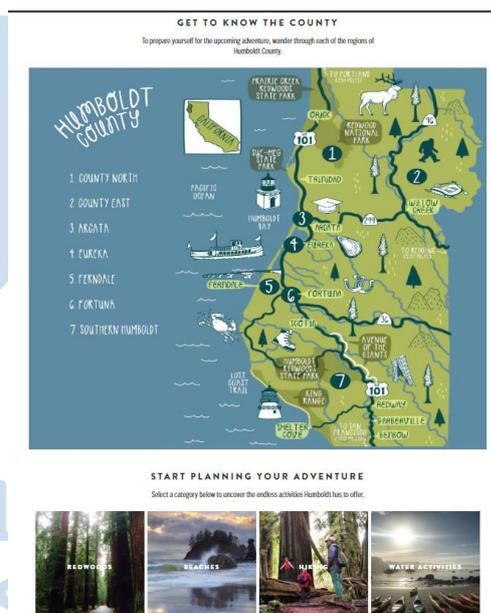
2) VisitHumboldt

VisitHumboldt merupakan sebuah situs interaktif yang memberikan informasi kepada pengguna nya untuk mempelajari tentang kabupaten Humboldt. Situs ini ditujukan untuk *backpacker* yang menyukai petualang di hutan terbuka atau perjalanan jalan darat.



Gambar 3.10 Homepage VisitHumboldt

Dari segi tampilan UI, situs ini menonjol dengan penggunaan warna yang kontras dan konsisten yang terlihat pada setiap halamannya. Selain itu, navigasi yang tersedia di situs ini juga sangat jelas dan mudah dipahami, memungkinkan pengunjung untuk dengan cepat menavigasi antara berbagai halaman dan bagian situs. Selain itu, Visit Humboldt juga memberikan informasi yang lengkap, mulai dari sejarah hingga lokasi, serta menyediakan peta lokasi dengan navigasi yang mudah digunakan, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan dan menjelajahi berbagai tujuan menarik yang dapat dikunjungi di Humboldt



Gambar 3.11 Ilustrasi dalam visitHumboldt

Visithumboldt menggabungkan semua elemen visual menjadi satu kesatuan yang menarik dalam situsya. Dengan menggunakan video tanpa audio pada halaman homepage, pengunjung dapat langsung terpicat oleh gambaran visual yang dinamis dan menarik. Selain itu, penggunaan fotografi dalam setiap pilihan kategori memberikan gambaran yang nyata tentang pengalaman yang ditawarkan oleh Humboldt county. Di samping itu, ilustrasi yang dikombinasikan dengan color palette secara keseluruhan menciptakan kontras yang menonjol dan menambahkan elemen visual yang menarik serta menghidupkan suasana situs.

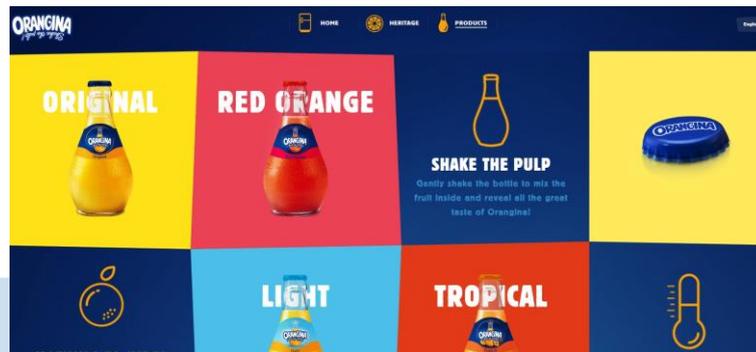
3) Oringina.eu

Orangina adalah sebuah situs web minuman modern namun berwarna-warni yang menjual minuman dengan rasa yang unik. Situs ini menggunakan beragam warna cerah yang kaya, seperti merah, biru, oranye, kuning, dan lain sebagainya, untuk memberikan kesan yang hidup dan sehat. Dengan memanfaatkan palet warna yang beraneka ragam, Orangina berhasil menciptakan suasana yang ceria dan menyegarkan bagi pengunjungnya.



Gambar 3.12 Homepage Oringina.eu

Orangina menampilkan layout yang unik dengan menggabungkan ilustrasi dan fotografi, menciptakan desain yang mencolok dan menarik. Situs ini menonjolkan interaktivitas yang baik dengan memanfaatkan kombinasi ikon dan jenis huruf yang menarik perhatian.



Gambar 3.13 Halaman Produk Orangina.eu

Navigasi pada situs ini sangat mudah digunakan bahkan tanpa arahan tambahan, memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan. Dengan demikian, Orangina berhasil menciptakan sebuah situs web yang tidak hanya memikat secara visual tetapi juga memudahkan pengguna untuk menjelajahi produk-produknya dengan lancar dan memberikan kesan menyenangkan.

3.3.1 Rangkuman Studi Refrensi

Setelah mengumpulkan beberapa situs yang dapat dijadikan referensi, penulis melakukan analisis terhadap elemen-elemen yang ada pada setiap situs tersebut. Berdasarkan hasil analisis tersebut, penulis menyimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menjadi penentu kualitas sebuah situs web. Penulis memutuskan untuk menyusunnya ke dalam sebuah tabel. Dalam tabel ini, setiap faktor penentu kualitas situs dipisahkan menjadi kolom-kolom terpisah, yang kemudian akan diisi dengan hasil analisis untuk setiap situs. Dengan demikian, tabel ini akan menjadi alat yang berguna untuk merangkum dan membandingkan berbagai aspek dari setiap situs, sehingga dapat membantu penulis dalam mengidentifikasi elemen-elemen yang perlu ditingkatkan dalam pembangunan situs web.

Tabel 3. 7 Tabel studi referensi

	Rangkong.org	VisitHumboldt	Orangina.eu
Desain menarik	Desain menarik terutama bagi kalangan anak muda	Desain dan branding menarik dan sesuai dengan tujuan perancangannya	Desain tampak modern dan mencolok, namun kurang memberikan sajian informasi
Navigasi intuitif	Navigasi mudah dipahami	Navigasi mudah dipahami	Navigasi mudah dipahami
Responsif di berbagai perangkat	Desain responsif dapat diakses di berbagai perangkat, termasuk desktop, tablet, dan ponsel	Desain responsif dapat diakses di berbagai perangkat, termasuk desktop, tablet, dan ponsel	Desain responsif dapat diakses di berbagai perangkat, termasuk desktop, tablet, dan ponsel
Penggunaan visual (video, foto dan desain grafis)	Sebagian besar memanfaatkan ilustrasi dan sebagian kecil berupa foto	Menggunakan gabungan video, ilustrasi dan fotografi	Sebagian besar memanfaatkan foto dan sebagian kecil berupa desain grafis
Konsistensi (desain, warna dan gaya)	Desain, warna, dan gaya konsisten dengan identitas dan tujuan	Desain, warna, dan gaya konsisten dengan identitas dan tujuan	Desain, warna, dan gaya kurang konsisten karena terdapat perubahan signifikan pada <i>homepage</i> dan konten

Penggunaan Tipografi	Memiliki konsistensi, keterbacaan yang baik, dan ukuran yang cukup	Memiliki konsistensi, keterbacaan yang baik, dan ukuran yang cukup	Memiliki konsistensi, keterbacaan yang baik, dan ukuran yang cukup
Konten teks	Penggunaan teks minim, dan <i>on point</i>	Banyak menggunakan teks	Penggunaan teks minin
Penggunaan icon	Tidak menggunakan elemen <i>icon</i> sama sekali	Tidak menggunakan elemen <i>icon</i> sama sekali	Menggunakan sedikit <i>icon</i> pada header

3.4 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis dalam mengembangkan media informasi tentang perawatan kulit berbahan alami didasarkan pada prinsip-prinsip teori design thinking yang dijelaskan dalam buku "*The Basics of User Experience Design*". Penulis memandu proses perancangan melalui lima tahapan, dimulai dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan terakhir, *Test* :

1) *Empathize*

Memahami dengan mendalam mengenai pengalaman, kebutuhan dan keinginan pengguna dalam mencari media informasi mengenai perawatan kulit berbahan alami. Hal ini dilakukan dengan *empathy interview* kepada pengguna langsung, dan membentuk *empathy map*

2) *Define*

Berdasarkan hasil dari tahap *empathize*, penulis menetapkan masalah dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Pada tahapan ini penulis merancang sebuah *mindmapping*, *define your audience*, dan merancang

moodboard yang terdiri dari *color palette*, *tone of voice* situs tersebut dan penggunaan tipografi.

3) ***Ideate***

Pada tahapan ini, penulis mulai membuat solusi untuk menyelesaikan masalah yang telah disimpulkan. Tahapan ini melalui beberapa metode, antara lain *create framework*, *brainstorming*, pembuatan *site map*, dan terakhir yaitu metode *get visual* dimana penulis memulai perancangan *logo*, *asset visual*, *UI guide*, *Wireframing*, *Low Fidelity*, dan *High Fidelity* menggunakan Figma

4) ***Prototype***

Setelah melalui proses *ideate*, dilanjutkan dengan mengimplementasikan hasil tersebut menjadi produk nyata setelah melalui pembuatan prototipe sederhana dari aplikasi menggunakan perangkat lunak desain *UI/UX*. Prototipe ini mencakup tampilan beranda, fitur, konten dan media visual yang akan dimasukkan.

5) ***Test***

Produk tersebut diuji coba langsung oleh potensi pengguna untuk mendapat umpan balik. Umpan balik yang didapatkan kemudian menjadi landasan untuk memperbaiki produk tersebut untuk menyelesaikan masalah desain yang dihadapi pengguna.

U M M N
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