

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Creswell dan Creswell (2018), klasifikasi metode penelitian terbagi menjadi tiga jenis utama: kuantitatif, kualitatif, dan campuran. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mengukur variabel guna menjawab pertanyaan dan hipotesis penelitian berdasarkan teori. Di sisi lain, metode kualitatif berfokus pada analisis data terstruktur untuk mendapatkan pemahaman mendalam dari informasi yang diperoleh. Dalam konteks penelitian ini, penulis mengadopsi pendekatan campuran, yang menggabungkan berbagai metode untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh. Pendekatan ini tepat untuk menjelaskan, memahami, dan mengevaluasi fenomena yang sedang diteliti (Leavy, 2017).

3.1.1 Metode Kualitatif

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk meneliti pengalaman subjektif seseorang dan bagaimana mereka memaknainya. Fadli (2021) menjelaskan bahwa metode kualitatif bertujuan untuk menganalisis situasi dan mendapatkan pemahaman terhadap konteks peristiwa sesuai dengan persepsi individu atau kelompok. Pengambilan data penelitian diperoleh melalui *interview*.

3.1.1.1 Interview

Interview atau wawancara melibatkan tiga narasumber. Narasumber pertama yang diwawancarai merupakan seorang epidemiologi ahli dari Kementerian Kesehatan RI dan pada kesempatan ini, penulis dan narasumber membahas mengenai fenomena pengendalian dan pencegahan penyakit menular seperti Japanese Encephalitis di Indonesia. Sedangkan, narasumber kedua merupakan dokter spesialis anak. Wawancara dilakukan dengan topik bahasan mengenai peran orang tua dalam imunisasi dan

vaksinasi anak serta peranan dalam menjaga keluarga dan anak dari infeksi penyakit virus Japanese Encephalitis. Narasumber yang ketiga merupakan UI/UX desainer. Saat wawancara berlangsung, penulis dan narasumber membahas mengenai metode perancangan UI/UX yang tepat, untuk diperuntukkan sebagai media informasi kepada orang tua.

1) **Interview dengan Emita Ajis S.K.M., M.P.H.**

Pada hari Jumat, 3 Mei 2024, pukul 18:30 WIB, penulis melakukan wawancara dengan narasumber secara langsung bertepatan di rumah narasumber. Narasumber merupakan Emita Ajis S.K.M., M.P.H. selaku seorang epidemiologi ahli yang tergabung di dalam Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (P2P) Kementerian Kesehatan RI. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data terkait penanggulangan dan pencegahan penyakit menular serta mengenai penyakit virus Japanese Encephalitis di Indonesia. Data wawancara ini nantinya akan digunakan untuk membantu dalam pengambilan keputusan konten perancangan tugas akhir.

Narasumber menjelaskan bahwa peran *disease control and prevention* di Indonesia berada di dalam penanganan Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (P2P) di Kementerian Kesehatan RI. Tugas utamanya adalah mencegah penyebaran penyakit tertentu dengan menasar dan menanggulangi masalah kesehatan di masyarakat. Dalam konteks Japanese Encephalitis (JE), penyakit ini termasuk dalam kategori penyakit menular dan masuk dalam cakupan P2P, khususnya dalam Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Menular (P2PM). Pencegahan penyakit menular seperti JE membutuhkan pendekatan khusus, terutama di daerah endemis.

Narasumber mengatakan bahwa Japanese Encephalitis termasuk ke dalam *re-emerging infectious disease*, atau penyakit menular yang mulai menginfeksi kembali. Hal ini menjadi kunci dibalik mengapa penyebaran informasi tentang JE belum masif dilakukan. Upaya yang terlebih dahulu diinisiasi adalah mengidentifikasi penyakit JE untuk mengendalikannya. Dalam konteks pengendalian Japanese Encephalitis (JE), Direktorat Jenderal P2P memainkan peran penting dalam melakukan pengawasan dan pengendalian penyakit, khususnya di wilayah-wilayah yang menjadi fokus endemisitasnya. Dengan memahami siklus transmisi penyakit, langkah-langkah pengendalian yang diambil diupayakan terlebih dahulu dengan mengurangi risiko penularan JE kepada manusia melalui mengontrol populasi nyamuk vektor secara efektif.

Sedangkan dalam konteks pencegahan melalui edukasi, melibatkan keseluruhan pihak untuk mengupayakan kewaspadaan dini, guna mendeteksi penyakit secara prematur. Terlebih lagi JE yang dapat menyebabkan radang otak yang berpotensi fatal. Jika ditemukan adanya potensi nyamuk yang dapat menginfeksi JE, maka salah satu langkah pencegahannya melalui promosi kesehatan dan pengenalan JE kepada masyarakat umum. Hal ini dapat dilakukan melalui edukasi, sosialisasi, dan penyuluhan tentang apa itu JE, gejala, dan diagnosanya, serta pencegahan yang dapat dilakukan. Promosi kesehatan akan JE menjadi salah satu tindakan yang perlu dilakukan terutama di daerah endemis. Akan tetapi narasumber menekankan bahwa penting untuk memperhatikan bahwa penyebaran informasi atau promosi kesehatan terkait penyakit tidak tergantung pada daerah dengan kasus tertinggi saja. Tujuannya adalah untuk mendidik dan memberi peringatan kepada masyarakat secara luas tentang bahaya penyakit tersebut.

Melalui promosi kesehatan, usaha dilakukan untuk menjaga kesehatan masyarakat dengan memberikan pemahaman akan bahaya dari penyakit tertentu. Memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan promosi kesehatan, serta langkah-langkah preventif seperti imunisasi dan vaksinasi, menjadi kunci dalam menghambat penyebaran penyakit menular yang berpotensi mengganggu kesejahteraan masyarakat secara besar. Narasumber menjelaskan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan kesehatan. Dengan memanfaatkan berbagai platform di era digital saat ini, penggunaan handphone dan media digital seperti website menjadi pilihan yang efektif dalam menyebarkan informasi kesehatan kepada masyarakat secara cepat dan luas.

Selain melalui penggunaan media digital, promosi kesehatan, juga dilakukan secara langsung di daerah oleh dinas kesehatan provinsi, kabupaten/kota, rumah sakit, puskesmas, dan petugas khusus promosi kesehatan. Usaha yang dilakukan oleh petugas promosi kesehatan di daerah untuk mengedukasi masyarakat melalui berbagai kegiatan, seperti posyandu, pertemuan bulanan, dan loka karya mini bulanan. Kegiatan ini melibatkan lintas sektor di wilayah, seperti camat, kepala desa, lurah, RT/RW, PKK, dan kader. Narasumber menjelaskan bahwa bentuk kolaborasi yang dilakukan antar lintas sektor bertujuan untuk menghasilkan upaya yang efektif dalam mencegah penyakit tertentu dan menjaga kesehatan masyarakat secara luas. Sehingga promosi kesehatan menjadi bentuk pencegahan dan pengendalian penyakit yang paling penting untuk dilakukan pertama kali dalam perihal *disease control and prevention* di Indonesia.

Hal ini tentunya dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan bahaya suatu penyakit. Narasumber menekankan bahwa mencegah dan melindungi masyarakat dari penyakit berbahaya memiliki tingkat prioritas yang sama besarnya dengan mengobati masyarakat dari penyakit tertentu. Oleh karena itu pemberian informasi dan edukasi mengenai Japanese Encephalitis perlu dilakukan sebagai tindakan pengendalian dan pencegahan penyebaran penyakit JE lebih lanjut.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Emita Ajis

2) **Interview dengan dr. Harun Albar Sp.A, M.Kes**

Pada hari Selasa, 16 April 2024, pukul 19:30 WIB, penulis melakukan wawancara dengan narasumber secara daring melalui aplikasi Halodoc. Narasumber merupakan dr. Harun Albar Sp.A, M.Kes, yang merupakan seorang dokter spesialis anak dan telah tergabung ke dalam Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), Ikatan Dokter Indonesia (IDI), serta Konsil Kedokteran Indonesia (KKI). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data terkait kewajiban orang tua dalam imunisasi

dan vaksinasi anak serta peranan dalam menjaga keluarga dan anak dari infeksi penyakit virus Japanese Encephalitis. Data wawancara ini nantinya akan digunakan untuk membantu dalam pengambilan keputusan konten perancangan tugas akhir.

Menurut narasumber, imunisasi dan vaksinasi kepada anak merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Hal ini karena pemberian imunisasi dan vaksinasi kepada anak merupakan upaya yang krusial dalam menjaga kesehatan anak-anak secara keseluruhan. Imunisasi merupakan langkah pencegahan yang paling efektif dalam menanggulangi penyakit-penyakit menular yang dapat dicegah melalui vaksinasi. Tidak hanya itu, selain memberikan perlindungan individu, imunisasi juga memiliki dampak yang signifikan dalam melindungi masyarakat secara keseluruhan. Melalui mekanisme kekebalan kelompok (*herd immunity*), imunisasi membantu mengurangi penularan penyakit dari individu yang telah divaksinasi kepada individu yang rentan dan mungkin tidak dapat divaksinasi.

Oleh karena itu pengetahuan yang tepat tentang imunisasi menjadi kunci bagi orang tua dalam menjaga kesehatan anak-anak mereka. Dengan pengetahuan ini, mereka dapat menjadi mitra yang lebih baik dalam perawatan kesehatan anak-anak mereka, memberikan rasa yakin dan percaya bahwa mereka telah melakukan yang terbaik. Orang tua yang memahami imunisasi juga mampu tetap tenang dan tidak panik saat mengetahui anak mereka memerlukan vaksinasi, serta memahami jadwal vaksinasi anak-anak mereka dengan lebih baik. Yang tak kalah penting, pengetahuan tentang imunisasi membantu orang tua untuk membedakan antara fakta dan mitos tentang vaksinasi, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang berdasarkan informasi yang akurat. Dengan menjaga pemahaman yang tepat tentang imunisasi, orang tua dapat

memberikan perlindungan terbaik bagi kesehatan anak-anak mereka.

Menurut narasumber, hal ini pun tidak lepas dari peranan pemberi informasi mengenai imunisasi dan vaksinasi kepada khalayak ramai. Setiap orang tua memiliki perasaan yang berbeda-beda terkait dengan vaksinasi anak mereka, dan mendengarkan dengan penuh perhatian dapat membantu mereka merasa didengar dan dipahami. Maka perlu untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan akurat dan didukung oleh sumber yang jelas. Selain itu, penting untuk menyampaikan informasi dengan nada yang baik, ramah, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tanpa membuat orang tua merasa dikecewakan atau diabaikan.

Panduan dan jadwal imunisasi juga menjadi informasi penting untuk dapat membantu orang tua dalam memahami kebutuhan imunisasi bagi anak. Orang tua perlu memahami dalam membedakan kebutuhan imunisasi dan vaksinasi melalui perbedaan umur dan kemungkinan alergi yang dimiliki oleh si anak. Menurut Kemenkes, kebutuhan imunisasi dasar dibagi berdasarkan usia anak, dimulai dari usia 0 hingga 18 bulan, serta usia beranjak 2 tahun hingga 15 tahun. Tidak hanya itu, orang tua juga perlu memastikan kondisi anak dalam keadaan sehat ketika hendak menjalani imunisasi maupun vaksinasi, serta kemungkinan akan alergi yang dimiliki oleh si anak.

Narasumber berpendapat bahwa Japanese Encephalitis menjadi salah satu penyakit yang perlu masuk ke dalam pengawasan orang tua ketika hendak melakukan imunisasi kepada anak. Hal ini sebagai bentuk pertimbangan dalam mengurangi risiko Japanese Encephalitis (JE) pada anak-anak. Salah satu faktor adalah kelemahan daya tahan tubuh mereka yang membuat mereka lebih rentan terhadap infeksi. Oleh

karena itu vaksinasi menjadi pencegahan utama. Selain itu, orang tua disarankan untuk memastikan anak mereka menggunakan pakaian yang menutupi tubuh, menggunakan losion anti-nyamuk, dan menghindari gigitan nyamuk. Tidak hanya itu, menjaga asupan gizi dan nutrisi yang seimbang serta kebersihan lingkungan juga penting untuk menjaga daya tahan tubuh anak-anak dan mengurangi risiko infeksi JE.

Narasumber menyatakan jika belum banyak orang tua yang mengetahui tentang JE, dikarenakan belum banyaknya informasi yang tersebar. Hal ini dikarenakan penyakit JE yang baru saja meningkat akhir-akhir ini. Terlepas dari sudah adanya program pengenalan JE di Bali pada 2018 dan di Kalimantan Barat pada 2023 lalu.

Edukasi kepada orang tua menjadi hal yang perlu dilakukan. Dengan mengetahui jenis penyakit yang dapat dicegah melalui imunisasi dan dampaknya terhadap kesehatan anak-anak, orang tua dapat berperan aktif dalam melindungi kesehatan anak-anak mereka. Serta dapat memastikan bahwa mereka tumbuh dan berkembang dengan baik.



Gambar 3.2 Wawancara dengan dr. Harun Albar

3) *Interview dengan Yassar Daffa selaku UI/UX Desainer*

Pada hari Rabu, 24 April 2024, pukul 19:30 WIB, penulis melakukan wawancara dengan narasumber secara daring melalui aplikasi Zoom meeting. Narasumber adalah Yassar Daffa, yang merupakan seorang UI/UX Desainer. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data terkait metode perancangan UI/UX yang tepat, untuk diperuntukkan sebagai media informasi kepada orang tua. Data wawancara ini nantinya akan digunakan untuk membantu dalam pengambilan keputusan desain perancangan tugas akhir.

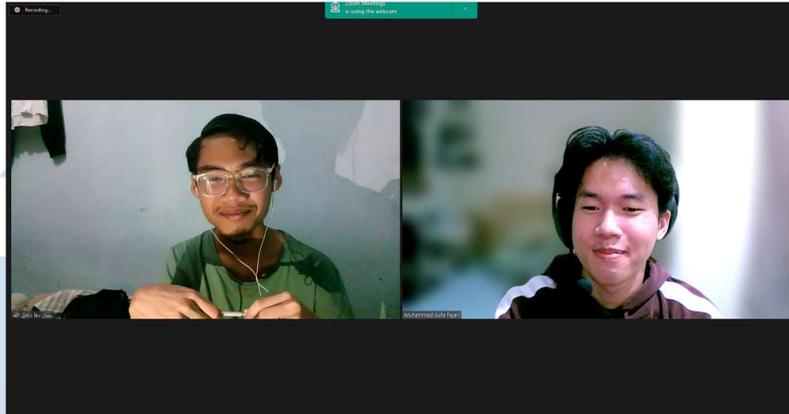
Narasumber menggambarkan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sebagai hal yang penting dan saling terkait satu sama lain. Khususnya dalam menciptakan produk digital seperti website atau aplikasi. Menurutnya, UI mengacu pada elemen visual seperti tata letak dan warna, sementara UX berfokus pada interaksi keseluruhan pengguna dengan produk digital. Sehingga untuk menciptakan pengalaman pengguna yang baik, kedua faktor ini harus selaras.

Dalam proses desain UI/UX terdapat perbedaan yang signifikan ketika mendesain untuk aplikasi maupun website. Narasumber menjelaskan bahwa perbedaan yang paling mendasar terdapat pada ukuran layar, navigasi, dan penggunaan elemen desain. Pada aplikasi, desain yang dihasilkan cenderung lebih sederhana dan tidak kompleks, hal ini dikarenakan ukuran layar pada *mobile* yang terbatas. Sehingga sangat sering ditemukan penggunaan *icon* dan *card* untuk mengemas informasi agar menjadi lebih singkat. Sedangkan dalam website, desain yang dihasilkan cenderung lebih renggang dengan informasi yang disajikan lebih banyak. Hal ini dikarenakan ukuran layar dari pada desktop lebih lebar dan luas.

Akan tetapi berbeda halnya dalam konteks *mobile website*. Narasumber menjelaskan bahwa perlu menggunakan pendekatan yang sama dengan proses desain UI/UX untuk aplikasi dan *website* secara bersamaan. Hal ini dikarenakan *mobile website* memiliki ukuran layar yang terbatas seperti aplikasi mobile, akan tetapi sistem yang dimiliki oleh *mobile website* berbeda dengan aplikasi sehingga tidak dapat menghasilkan interaktifitas yang mulus antar perpindahan halaman. Oleh karena itu, perlu menambahkan pendekatan proses mendesain UI/UX pada *website dekstop*, dengan penyajian informasi lebih banyak pada satu halaman, sehingga user tidak banyak mengalami perpindahan halaman untuk mengakses informasi.

Narasumber juga mengatakan bahwa proses UI/UX desain tidak hanya ditentukan dari bentuk medianya, terlepas itu *website* ataupun aplikasi. Akan tetapi juga dipengaruhi dari perilaku user dalam mengakses produk digital tersebut. Seperti halnya perilaku orang tua dalam mengakses *website*. Dari pengalaman narasumber, dijelaskan bahwa, orang tua cenderung menginginkan *website* yang mudah untuk digunakan, minim interaktifitas yang membingungkan, dan ingin agar perpindahan page lebih cepat. Hal ini membuktikan bahwa penyesuaian dengan keinginan, batasan, dan kemampuan dari target audiens perancangan menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan.

Akhir kata, narasumber menekankan bahwa kriteria UI/UX yang baik dan sukses, adalah yang dapat memahami kebutuhan dan preferensi dari penggunaanya. Serta dapat menjadi solusi dari masalah yang dialami oleh mereka. Tidak hanya desain visual yang menarik, akan tetapi juga pengalaman pengguna yang intuitif dan efisien.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Yassar Daffa

3.1.1.2 Kesimpulan *interview*

Dari hasil *interview* yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam menanggulangi dan mencegah penyakit menular yang mulai menginfeksi kembali seperti JE, diperlukan tindakan yang melibatkan keseluruhan pihak untuk menciptakan kewaspadaan dini. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan promosi kesehatan. Promosi ini dapat melalui edukasi, sosialisasi, dan penyuluhan tentang apa itu JE, gejala, dan diagnosanya, serta pencegahan yang dapat dilakukan. Promosi kesehatan akan JE menjadi salah satu tindakan yang perlu dilakukan terutama di daerah endemis.

Dalam konteks lebih lanjut tentang JE dengan transmisi penyebaran lebih banyak menyerang anak-anak berusia di bawah 15 tahun, promosi kesehatan perlu dilakukan dengan menyorot orang tua sebagai bentuk edukasi akan bahaya penyakit JE. Salah satu bentuk informasi yang perlu diketahui oleh orang tua mengenai JE adalah pencegahannya. Dikarenakan anak-anak memiliki daya tahan tubuh yang lemah, maka imunisasi dan vaksinasi menjadi bentuk pencegahan yang ditekankan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk promosi kesehatan akan bahaya penyakit JE dan pencegahannya adalah media digital seperti *website* kesehatan. Di zaman sekarang media digital menjadi media yang efektif untuk mempromosikan kesehatan kepada masyarakat dengan cepat dan luas. Akan tetapi yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media digital seperti *website* sebagai alat promosi kesehatan adalah perihal bagaimana menciptakan media edukasi dan informasi yang tidak hanya menarik akan tetapi juga memiliki pengalaman pengguna yang intuitif dan efisien. Sehingga dapat menjadi solusi dari masalah yang dialami oleh target pengguna nantinya.

3.1.1.3 FGD

Penulis mengumpulkan narasumber yang merupakan orang tua berusia 30-45 tahun yang sudah memiliki anak, dan mengadakan *focus group discussion*, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dan persepsi dari orang tua mengenai kesehatan anak, pengetahuan dan pengalaman dalam pencegahan penyakit yang disebabkan oleh nyamuk, serta preferensi orang tua dalam media informasi yang digunakan. Berikut adalah data narasumber yang mengikuti *focus group discussion*.

Tabel 3.1 Tabel Narasumber FGD

Nama	Usia	Pekerjaan	Domisili	Usia anak
Nia Damayanti	37	Pekerja Kantoran	Bandung	9 bulan
Diah	44	PNS	Bekasi	14 tahun
Fitri Azhari	30	Ibu Rumah Tangga	Depok	6 tahun
Eri	45	PNS	Depok	15 tahun
Rita	37	Pekerja Kantoran	Jakarta	2 tahun
Yani	45	Guru	Depok	4 tahun

Pada pembukaan diskusi bersama ini, penulis menanyakan persepsi para narasumber mengenai seberapa penting sebagai orang tua untuk memahami dan mengelola kesehatan anak mereka. Jawaban dari seluruh narasumber yang didapatkan setuju menjawab bahwa memahami dan mengelola kesehatan anak merupakan hal yang penting, karena hal tersebut berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Menurut narasumber terdapat beberapa cara dalam mengelola kesehatan anak mereka, antaranya adalah dengan asupan gizi yang seimbang, pemberian vitamin, dan menjaga kebersihan lingkungan tempat anak beraktivitas.

Kemudian untuk pertanyaan selanjutnya penulis menanyakan kepada narasumber terkait tantangan terbesar mereka dalam menjaga kesehatan anak di era modern saat ini. Dari jawaban seluruh narasumber mengenai pertanyaan tersebut, narasumber mengatakan bahwa tantangan dalam menjaga kesehatan anak di era modern saat ini merupakan tantangan yang sangat besar, dan sangat sulit. Yani, Rita, dan Eri memiliki pandangan bahwa tantangan terbesar dikarenakan makanan yang anak konsumsi di zaman sekarang cenderung memiliki banyak pengawet, kandungan gula yang tinggi, serta makanan *junkfood* yang tidak baik. Fitri dan Diah berpandangan bahwa tantangan terbesar ada pada menjaga asupan anak agar tetap sehat di tengah maraknya makanan-makanan *junkfood*. Sedangkan Nia berpandangan bahwa tantangan terbesar menjaga kesehatan anak lebih terhadap bagaimana memberikan teladan kepada mereka.

Setelah itu pertanyaan yang dilontarkan kepada narasumber adalah bagaimana pendapat orang tua tentang peran imunisasi dan vaksinasi dalam menjaga dan mengelola kesehatan anak mereka. Jawaban yang didapatkan dari pertanyaan tersebut keenam narasumber menjawab bahwa imunisasi dan vaksinasi memiliki

peran penting dalam menjaga kesehatan anak, khususnya imunitas mereka. Akan tetapi lima dari narasumber yaitu, Yani, Nia, Eri, Fitri, dan Rita menjawab bahwa fokus pemberian imunisasi itu ada pada imunisasi dasar yang diwajibkan saja, sedangkan untuk vaksinasi tambahan, jika tidak wajib maka tidak terlalu penting untuk dilakukan. Hal ini didasarkan pada pandangan mereka terhadap harga vaksin yang cenderung mahal, dan menjadi beban biaya keluarga. Sedangkan satu narasumber yaitu Diah, mengatakan bahwa pemberian imunisasi dan vaksinasi terlepas dari diwajibkan atau tidak, merupakan hal yang penting bagi anak demi menjaga imunitas mereka dari penyakit berbahaya. Dari pertanyaan tersebut juga seluruh narasumber setuju bahwa tindakan utama dalam menjaga kesehatan anak sebelum melakukan imunisasi ataupun vaksinasi tambahan, adalah pemberian ASI dua tahun di awal masa kelahiran dan pemberian asupan makanan yang bergizi serta vitamin yang dibutuhkan.

Setelahnya penulis menanyakan pertanyaan lanjutan yakni, tantangan apa yang dialami oleh orang tua perihal imunisasi dan vaksinasi di luar dari biaya yang cenderung sangat mahal. Dari pertanyaan tersebut 3 dari narasumber, yakni Eri, Diah, dan Yani, mengatakan bahwa tantangan terbesar ada pada membagi waktu dan jadwal untuk mengikuti program imunisasi dan vaksinasi, dikarenakan jadwal pekerjaan yang padat sehingga harus menyesuaikan dengan kesibukan masing-masing. Sedangkan 2 narasumber yakni Nia dan Rita mengatakan bahwa tantangan terbesar ada pada aksesibilitas program dan jadwal imunisasi ataupun vaksinasi tambahan yang harus diikuti. Khususnya pada program vaksinasi di luar imunisasi wajib yang cenderung memiliki banyak informasi dan keharusan yang wajib diikuti terlebih dahulu. Lalu untuk narasumber Fitri menjawab bahwa cenderung tidak ada tantangan lain di luar dari biaya vaksinasi tambahan.

Pertanyaan selanjutnya yang penulis tanyakan kepada narasumber yaitu seberapa tahu dan familier mereka terhadap penyakit yang disebabkan oleh nyamuk. Kesimpulan dari pertanyaan tersebut adalah seluruh narasumber mengatakan bahwa penyakit yang sangat familier bagi mereka adalah Demam Berdarah dan Malaria. Yani, Eri, dan Fitria menjelaskan bahwa DBD menjadi penyakit yang paling familier dikarenakan pengalaman anak mereka yang pernah terkena penyakit tersebut. Nia dan Diah dikarenakan penyakit DBD dan malaria merupakan penyakit yang sering terjadi di lingkungan sekitar mereka. Sedangkan Rita, selain DBD dan Malaria, penyakit chikungunya juga menjadi penyakit yang diketahui akan tetapi tidak terlalu familier dengan gejalanya.

Setelah itu penulis menanyakan pertanyaan tentang dari mana sumber informasi yang orang tua gunakan dalam mencari tahu penyakit bagi anak, khususnya yang disebabkan oleh nyamuk. Dari pertanyaan tersebut, narasumber Yani, Diah, Eri, dan Fitri mengatakan bahwa sumber informasi salah satunya didapatkan dari tetangga sekitar, group Whatsapp RT, ataupun kenalan mereka yang sebelumnya pernah terkena penyakit tertentu. Sedangkan Rita dan Nia mengatakan bahwa sumber informasi mereka didapatkan dari Googling, *website* kesehatan Halodoc dan Alodokter, berita kesehatan, ataupun sosial media. Ketika empat narasumber pertama ditanya apakah mereka juga melakukan Googling dalam mencari informasi tersebut. Ketiga narasumber, yaitu Diah, Eri dan Fitri mengatakan, Ya melakukan pencarian informasi lewat handphone dengan Google untuk mencari tahu lebih dalam penyakit tersebut. Sedangkan Yani mengatakan bahwa tidak terlalu sering menggunakan Google dalam mencari informasi kesehatan dan lebih memilih untuk mencari tahu lewat tetangga ataupun kenalan.

Pertanyaan selanjutnya yang penulis tanyakan kepada narasumber yaitu bagaimana mereka menilai kredibilitas informasi kesehatan yang didapatkan dari sumber informasi tersebut. Dari pertanyaan tersebut kelima narasumber, yaitu Nia, Rita, Diah, Fitri, dan Eri mengatakan bahwa faktor yang menjadi penilaian mereka dalam menentukan informasi tersebut kredibel atau tidak ada pada latar belakang media informasinya, siapa yang memberikan informasi tersebut, bagaimana *review* dari pembaca, dan membandingkan dengan sumber informasi lain. Sedangkan untuk narasumber Yani yang menjawab jarang menggunakan Google dalam mencari informasi, sehingga menentukan kredibilitas dengan pergi ke Posyandu dan rumah sakit untuk membandingkan informasi tersebut.

Setelahnya penulis menanyakan pertanyaan kepada narasumber yaitu apa yang mendasari pemilihan sumber informasi kesehatan tersebut. Dari pertanyaan tersebut ke enam narasumber, yaitu Nia, Rita, Diah, Fitri, Yani, dan Eri mengatakan bahwa faktor yang menjadi pemilihan mereka dalam menentukan informasi tersebut dikarenakan mereka familier dengan medianya dan telah menggunakannya sehari-hari. Lalu penulis menanyakan lebih lanjut kelebihan dari sumber media informasi tersebut. Dari pertanyaan itu, narasumber Yani, Diah, Eri, dan Fitri mengatakan bahwa mereka merasa informasi yang didapatkan lebih cepat, dan lebih praktis dengan keseharian mereka. Sedangkan Rita dan Nia mengatakan kelebihan dari sumber informasi mereka ada pada medianya yang mudah dan cepat untuk diakses. Namun yang narasumber tidak sukai dari media informasi kesehatan itu ketika medianya sulit diakses, terlalu banyak informasi yang membingungkan untuk dipakai, serta tidak relevan dengan keseharian mereka.

Kemudian penulis menanyakan para narasumber akan pengetahuan narasumber terhadap penyakit yang disebabkan oleh nyamuk, yakni virus Japanese Encephalitis dan jawaban yang didapat dari pertanyaan tersebut seluruh narasumber belum mengetahui apa itu virus Japanese Encephalitis. Sehingga penulis menambahkan informasi kepada para narasumber pengertian dari virus Japanese Encephalitis dan pencegahan virus Japanese Encephalitis, yang salah satunya dapat melakukan vaksinasi untuk anak mereka.

Setelah itu penulis menanyakan pertanyaan terakhir sebagai penutupan dari aktivitas *focus group discussion* yang dilakukan yaitu dengan menanyakan tanggapan dari para narasumber terhadap Virus Japanese Encephalitis. Para narasumber mengatakan bahwa Virus Japanese Encephalitis dapat menjadi potensi penyakit baru yang dapat menyerang anak mereka. Namun perihal vaksinasi yang menjadi faktor utama dalam mencegah penyakit ini membuat narasumber menjadi bingung dikarenakan kurangnya pengetahuan dan kesadaran mereka akan penyakit JE.



Gambar 3.4 FGD dengan Narasumber

3.1.1.4 Kesimpulan FGD

Hasil dari *focus group discussion* yang sudah dilakukan, yakni seluruh narasumber sependapat bahwa sangat penting dalam memahami kesehatan anak khususnya di era modern saat ini. Hal ini guna membantu dalam mengelola dan menjaga kesehatan anak di keseharian mereka. Narasumber juga mengatakan bahwa imunisasi dan vaksinasi menjadi hal yang penting untuk dilakukan sebagai bentuk pemberian asupan imun tambahan bagi anak. Akan tetapi seluruh narasumber hanya setuju pada pemberian imunisasi yang diwajibkan oleh pemerintah saja, hal ini didasari oleh biaya vaksinasi tambahan yang cenderung mahal.

Perihal pengetahuan narasumber terhadap penyakit yang disebabkan oleh nyamuk, dapat disimpulkan bahwa seluruh narasumber cukup familier dengan DBD dan Malaria. Hal ini didasari karena beberapa narasumber yang memiliki pengalaman langsung terhadap penyakit tersebut, serta dikarenakan kedua penyakit tersebut termasuk ke dalam penyakit yang marak terjadi di lingkungan sekitar mereka. Dalam hal pengetahuan narasumber terhadap penyakit virus Japanese Encephalitis, dapat diketahui bahwa seluruh narasumber belum pernah mendengar dan tidak tahu tentang penyakit virus Japanese Encephalitis.

Ketidaktahuan narasumber terhadap penyakit virus Japanese Encephalitis didasari oleh perilaku mereka dalam mencari informasi kesehatan. Dalam FGD, dapat disimpulkan bahwa perilaku narasumber dalam mencari informasi kesehatan, dipengaruhi berdasarkan dari tempat lingkungan mereka tinggal, dan orang-orang di sekitar mereka. Sehingga kurangnya media informasi terkait virus Japanese Encephalitis yang menjangkau narasumber menjadi faktor dibalik ketidaktahuan mereka.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Pendekatan penelitian kuantitatif menghasilkan data numerik yang pasti dan objektif (Wahidmurni, 2017). Penulis menggunakan kuesioner sebagai metode pengambilan data. Model yang digunakan adalah *open sampling* kuesioner, yakni penulis menyebar link kuesioner kepada target audiens yang sudah ditentukan. Kuesioner disebar menggunakan *Google Form* untuk mengumpulkan data dari orang tua berusia 25-40 tahun ke atas yang memiliki anak berusia 15 tahun ke bawah. Kuesioner yang disebar berfokus pada pemahaman mereka tentang penyakit Japanese Encephalitis dan preferensi mereka terhadap media informasi.

3.1.2.1 Kuesioner

Dalam menentukan jumlah sampel penelitian yang diperlukan, penulis menggunakan perhitungan penarikan sampel dalam populasi secara matematis dengan rumus Slovin. Melansir dari data Badan Pusat Statistik, jumlah populasi penduduk usia 25-45 tahun ke atas, serta berdomisili di Jabodetabek mencapai total 7.449.856 jiwa. Rincian perhitungan penulis menggunakan rumus Slovin adalah sebagai berikut:

Perhitungan sampel menggunakan Rumus Slovin

Populasi Remaja Perempuan di Jabodetabek (N) : 7.449.856

Margin of Error (e) : 10%

$$S = \frac{N}{1 + n \cdot e \cdot e}$$

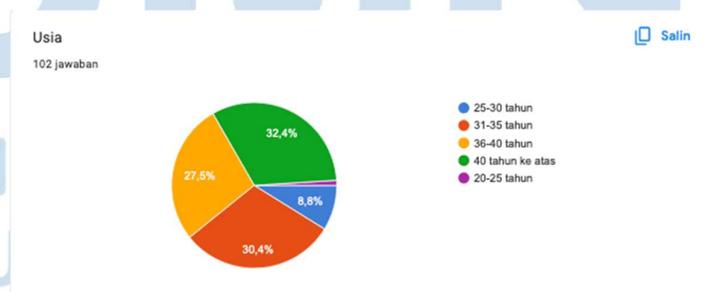
$$S = \frac{7.449.856}{1 + 7.449.856 \cdot 10\% \cdot 10\%}$$

$$S = 99$$

3.1.2.2 Hasil Kuesioner

Survei ini memiliki 26 pertanyaan yang dibagi menjadi 3 bagian: Klasifikasi responden, Psikografis responden, Preferensi responden. Pada bagian klasifikasi responden ditanyakan demografis responden dalam hal nama, usia, jenis kelamin, domisili, okupasi, dan status perkawinan. Bagian psikografis responden yang dimaksud adalah perilaku dan pengetahuan responden akan penyakit yang disebabkan oleh nyamuk dan penyakit Japanese Encephalitis. Survei diakhiri dengan bagian akhir yaitu preferensi responden, di mana responden ditanyakan tentang preferensinya terhadap media dan gaya penyajian informasi yang disukai.

Survei disebarakan pada tanggal 22 Februari 2024 melalui media sosial dan aplikasi komunikasi yang sering digunakan orang-orang yang menjadi target sasaran. Total responden yang mengisi kuesioner ada sebanyak 102 responden dengan persentase 8,8% berusia 25-30 tahun, 30,4% berusia 31-35 tahun, 27,6% berusia 36-40 tahun dan 32,4% berusia 40 tahun ke atas. 66,7% responden yang berdomisili Depok, 13,7% berdomisili Jakarta, dan sisa 19,7% berdomisili Tangerang, Bogor, dan Bekasi. 59,8% responden berjenis kelamin perempuan, dengan 40,2% nya merupakan laki-laki. 97,1% responden sudah menikah dan memiliki anak dengan usia yang beragam dibawah 15 tahun.



Gambar 3.5 Hasil Kuesioner Usia dan Jenis Kelamin

Survei dilanjutkan dengan pertanyaan pertama dari bagian psikografis responden. Ketika ditanyakan mengenai pernah atau tidak anak anda terkena penyakit yang disebabkan oleh nyamuk, 78,4% dari 102 responden menjawab tidak, belum pernah. Pertanyaan selanjutnya mengenai pengetahuan responden terkait penyakit yang disebabkan oleh nyamuk, 69,4% menjawab tahu, 16,3% menjawab kurang tahu, 11,2% menjawab sangat tahu, dan 3,1% menjawab tidak tahu. 99% responden mengetahui penyakit DBD, 86,1% mengetahui Malaria, 73,3% mengetahui Chikungunya, dan sebanyak 22,8% mengetahui Virus Zika.



Gambar 3.6 Pengalaman Responden tentang Penyakit Nyamuk

Survei dilanjutkan dengan pertanyaan selanjutnya yang menanyakan seberapa besar pengetahuan responden tentang langkah apa saja yang mereka tahu untuk mencegah penyakit tersebut. 87,3% dari 102 responden menjawab Ya, tahu, sisanya 12,85 menjawab Tidak, belum tahu. Ketika ditanya Sejauh mana anda tahu tentang pencegahan untuk penyakit tersebut, 61,6% menjawab tahu, 19,2% menjawab kurang tahu, 13,1% menjawab sangat tahu, dan 6,1% menjawab tidak tahu.

Pertanyaan terakhir dari bagian psikografis responden, penulis menanyakan tentang pengetahuan responden terhadap penyakit Japanese Encephalitis. Sebanyak 73,5% dari 102 responden menjawab pernah mendengar tentang penyakit ini, dan 26,5% belum

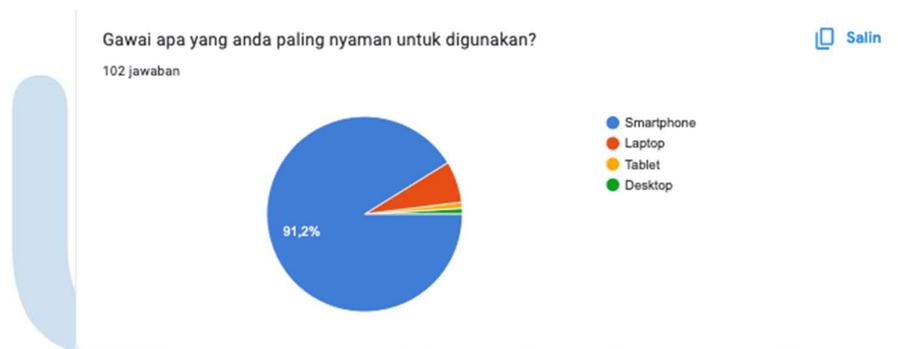
pernah mendengar tentang penyakit ini. Namun 51% responden tidak mengetahui dengan sangat penyakit ini, dan hanya 2,9% yang sangat tahu tentang penyakit ini. Ketika ditanya apakah responden tahu bahwa penyakit Japanese Encephalitis dapat dicegah dengan melakukan vaksinasi. 70,6% menjawab Tidak, belum tahu, dan sisanya 29,4% menjawab Ya, tahu. Tetapi dari 102 responden hanya 11,8% yang pernah melakukan vaksinasi virus japanese encephalitis, dan sebanyak 88,2% belum pernah melakukan vaksinasi.

Tabel 3.2 Tabel Kuesioner

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sejauh mana anda tahu tentang penyakit yang disebabkan oleh nyamuk	Tidak tahu	3	3,1%
	Kurang tahu	16	16,3%
	Tahu	68	69,4%
	Sangat tahu	11	11,2%
Penyakit apa saja yang ada tahu? (checkbox question)	DBD	100	99%
	Malaria	87	86,1%
	Chikungunya	74	73,3%
	Virus Zika	23	22,8%
Sejauh mana anda tahu tentang pencegahan untuk penyakit tersebut?	Tidak tahu	6	6,1%
	Kurang tahu	19	19,2%
	Tahu	61	61,6%
	Sangat tahu	13	13,1%
Seberapa tahu anda tentang virus Japanese Encephalitis	Tidak tahu	52	51%
	Kurang tahu	32	31,4%

	Tahu	15	14,7%
	Sangat tahu	3	2,9%
Apakah anda tahu bahwa penyakit japanese encephalitis dapat dicegah dengan melakukan vaksinasi?	Ya, tahu	30	29,4%
	Tidak, belum tahu	72	70,6%
Apakah anda dan anak anda pernah melakukan vaksinasi virus japanese encephalitis?	Ya, pernah	12	11,8%
	Tidak, belum	90	88,2%

Lalu penulis mulai masuk ke ranah preferens responden akan kenyamanan penggunaan gawai. Gawai yang paling nyaman digunakan menurut 91.2% responden adalah *smartphone*, diikuti dengan sebanyak 6.9% responden menjawab laptop. Sementara yang lainnya merupakan kombinasi dari tablet dan *dekstop* dengan masing-masing 1% pemilih.



Gambar 3.7 Hasil Kuesioner Preferensi Gawai

Dalam menggunakan internet, kegiatan yang paling banyak dilakukan yakni mengakses media sosial, sebesar 83,3%. Lalu diikuti oleh mengakses berita 80,4%. Mengakses media hiburan 64,7%. Sementara sisanya mengakses E-commerce dan E-banking sebesar 60,8%.

Penulis menanyakan tentang media sosial apa yang biasa digunakan, 69.6% menjawab Instagram, diikuti Tiktok sebanyak 39,2%, 32,4% menjawab Facebook, dan Twitter merupakan media sosial yang paling jarang digunakan dengan jumlah hanya sebesar 25,5%

Jenis media yang paling sering digunakan oleh responden dalam mencari informasi kesehatan adalah *website* dengan total 84,2%. Diikuti oleh Youtube dengan 50,5% responden. Lalu Instagram sebesar 34,7% dan buku sebesar 22,8%. Sisanya memilih Tiktok 14,9%, Aplikasi 12,9%, serta Jurnal dengan masing-masing 1%



Gambar 3.8 Hasil Kuesioner Pertimbangan Responden

Faktor yang menjadi pertimbangan responden dalam memilih media tersebut yakni adalah sebesar 67,3% responden memilih mudah digunakan. 12,9% karena tampilan media yang menarik. 8,9% memilih karena penggunaan ilustrasi dalam media, dan sisanya memilih alasan lain diantaranya konten yang rapi 5,9%, tulisan mudah dibaca 3%, dan beritanya bagus serta akurat sebesar 1%.

3.1.2.3 Kesimpulan Kuesioner

Dari kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh responden, dapat disimpulkan jika sebagian besar responden pernah mendengar

tentang penyakit Japanese Encephalitis namun belum mengetahui apa Japanese Encephalitis. Kemudian, mayoritas responden juga belum tahu bahwa penyakit Japanese Encephalitis dapat dicegah dengan melakukan vaksinasi. Serta mayoritas dari responden juga belum pernah melakukan vaksinasi virus Japanese Encephalitis ini.

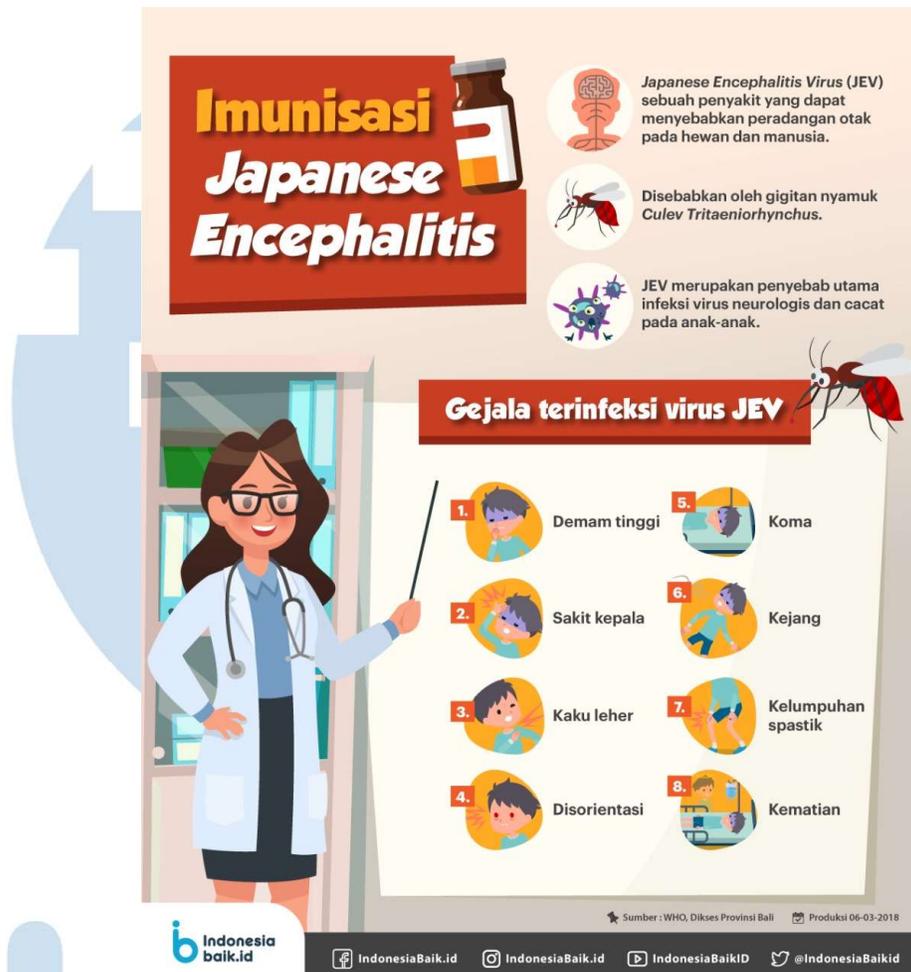
Seluruh responden berpendapat gawai yang paling nyaman mereka gunakan adalah smartphone. Sebagian besar responden memilih *website* sebagai preferensi media untuk mencari informasi kesehatan dengan faktor pertimbangan karena mudah digunakan. Hampir keseluruhan responden juga mengatakan internet dan *website* menjadi media pilihan dalam mencari informasi seputar imunisasi.

3.1.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting dengan tujuan untuk memperluas pemahaman dan mengidentifikasi berbagai media informasi yang telah ada mengenai penyakit Japanese Encephalitis. Penulis juga melakukan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) terhadap media-media tersebut. Studi eksisting ini dilakukan terhadap beberapa media informasi yang disebutkan berikut ini:



1) Infografis



Gambar 3.9 Infografis Japanese Encephalitis

Sumber: <https://indonesiabaik.id/infografis/imunisasi-japanese-encephalitis>

Infografis berjudul *Imunisasi Japanese Encephalitis* ini disebarakan oleh IndonesiaBaik ID pada tanggal 6 Maret 2018. Infografis berisi informasi mengenai definisi penyakit JE, penyebab dari penyakit JE, dan target penderita dari penyakit ini. Infografis juga mengandung penjelasan terkait gejala yang dialami oleh penyintas jika terinfeksi virus JE. Dari segi desain visual, infografis ini menggunakan gaya visual gabungan render ilustrasi dan flat desain ilustrasi. Tone warna yang digunakan pada infografis ini termasuk ke dalam *warm colors*,

yang terdiri dari warna merah, kuning, krem, putih, dan hitam. Berikut analisis SWOT untuk infografis ini.

Tabel 3.3 Tabel SWOT Infografis

<p><i>Strength</i></p>	<p>Konten pembahasan tentang definisi JE dan gejala yang dihasilkan. Penjelasan konten menggunakan metode poin-poin yang menjelaskan masing-masing informasi. Infografis mampu menggunakan hierarki visual yang sudah cukup baik sehingga memudahkan pembaca untuk lebih fokus menerima informasi. Penggunaan elemen visual ilustrasi yang selaras dengan warna yang cerah membuat infografis lebih menarik untuk dibaca.</p>
<p><i>Weakness</i></p>	<p>Informasi konten terkait JE yang diberikan sangat sedikit, dan terbatas pada definisi serta gejalanya saja. Judul pada infografis tidak diselaraskan dengan pemberian informasi terkait imunisasi itu sendiri. Gaya visual dari ilustrasi yang digunakan tidak sama, cenderung berbeda</p>
<p><i>Opportunity</i></p>	<p>Infografis diterbitkan di <i>website</i> IndonesiaBaik, yang dikelola langsung di bawah naungan Kementerian Komunikasi dan Informatika, sehingga konten dari infografis ini sudah terpercaya. Serta Infografis dapat diakses kapan pun dan di mana pun</p>

	karena tersedia di <i>website</i>
<i>Threat</i>	Konten pada infografis dengan informasi JE yang sedikit namun penyampaian dilakukan dengan tidak familier, sehingga dapat berpotensi membuat pembaca menjadi bingung. Tidak hanya itu terdapat media informasi lain terkait Japanese Encephalitis yang mengandung informasi lebih banyak

2) Video Edukasi



Gambar 3.10 Video Edukasi Japanese Encephalitis
 Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=uriNz2oHpc0>

Video edukasi tentang Japanese Encephalitis ini di upload pada kanal Youtube IndonesiaBaik ID. Video ini di upload pada tanggal 9 Maret 2018, dengan durasi video 47 detik, dan sudah ditonton oleh 4.842 viewers. Informasi yang terkandung dalam video ini membahas seputar penyakit Japanese Encephalitis, penyebab dan gejalanya. Video diaplikasikan menggunakan gaya *motion graphic* dengan elemen-elemen visual yang mendukung informasi terkait Japanese

Encephalitis. Warna yang digunakan dalam video edukasi ini termasuk tone warna gelap dengan perpaduan merah maroon, hitam, dan orange. Berikut analisis SWOT untuk video edukasi ini.

Tabel 3.4 Tabel SWOT Video Edukasi

<i>Strength</i>	Konten pembahasan tentang definisi JE dan gejala yang dihasilkan. Penyampaian konten dilakukan dengan <i>storytelling</i> pada bagian awal, dan poin-poin pada bagian penjelasan gejala JE. Video edukasi menggunakan visual dan <i>backsounds</i> yang menarik serta durasi yang singkat sehingga mudah untuk ditonton.
<i>Weakness</i>	Penggunaan narasi informasi konten yang cenderung <i>fear mongering</i> . Gaya visual dari ilustrasi yang berubah-ubah sehingga tidak konsisten. Informasi JE yang diberikan sangat terbatas dan sedikit. Judul video tidak selaras dengan informasi yang diberikan, tidak ada informasi tentang imunisasi sama sekali.
<i>Opportunity</i>	Video edukasi dapat diakses kapan pun dan di mana pun karena terdapat di Youtube. Video diterbitkan oleh IndonesiaBaik, yang dikelola langsung oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika sehingga konten dapat dipercaya.
<i>Threat</i>	Penyampaian informasi cenderung

	menakut-nakuti sehingga dapat membuat penonton merasa tidak nyaman.
--	---

3) Webinar



Gambar 3.11 Webinar Mengulik Virus Japanese Encephalitis
 Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=MkWzmJYhEGE>

Webinar yang dilakukan oleh TibunHealth berjudul *Mengulik Virus Japanese Encephalitis (Disebarkan oleh gigitan nyamuk hingga sebabkan radang otak)*. Webinar ini dilakukan live di Facebook dan Youtube pada tanggal 9 Desember 2023, serta dapat di tonton pada kanal yang sama. Webinar ini mengundang Dokter Spesialis Anak, Dr.Rengganis Ayu Kinanti M.Med.SC, SP.A sebagai pembicara dan Melia Istighfarah sebagai moderator. Topik yang dibicarakan dalam webinar ini seputar penyakit Japanese Encephalitis, bahaya, dan gejala dari JE, serta cara pengobatannya. Video webinar berdurasi 18 menit dan dilengkapi dengan subtitle. Berikut analisis SWOT untuk webinar ini.

Tabel 3.5 Tabel SWOT Webinar

<i>Strength</i>	Informasi yang diberikan selama webinar berlangsung sangat lengkap dan disertakan pengalaman dari pasien. Moderator dan narasumber mampu menjaga flow webinar dengan baik sehingga pembicaraan menjadi menarik
<i>Weakness</i>	Informasi yang disampaikan terlalu ilmiah dengan penggunaan kata-kata asing kedokteran. Pembicaraan antara narasumber dan moderator cenderung berputar-putar dikarenakan tidak ada list konten.
<i>Opportunity</i>	Webinar dapat diakses di mana saja dan kapan pun karena dapat ditonton kembali di Facebook dan Youtube. Webinar cenderung dapat ditonton berkali-kali karena durasinya yang tidak lama
<i>Threat</i>	Diperlukan login terlebih dahulu ke akun Youtube untuk mengakses vidionya dikarenakan private

3.1.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan dengan meninjau beberapa situs web yang menawarkan informasi terperinci mengenai penyakit Japanese Encephalitis yang menyebar di seluruh masyarakat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan beragam *insights* yang nantinya dapat digunakan dalam perancangan *website*.

1) Website Indonesia Baik



Gambar 3.12 Landing Page Website IndonesiaBaik
Sumber: <https://indonesiabaik.id/>

Website indonesiabaik.id merupakan website yang dikelola oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Website ini muncul ketika penulis memasukkan kata kunci Japanese Encephalitis di dalam search engine. Website ini menyediakan banyak artikel informasi mengenai berita terkini, informasi peraturan dan kebijakan pemerintah, informasi dan edukasi seputar layanan publik, serta konten ragam fakta tentang Nusantara.



Gambar 3.13 Artikel JE Website Indonesia Baik
Sumber: <https://indonesiabaik.id/infografis/imunisasi-japanese-encephalitis>

Artikel yang muncul saat penulis memasukkan kata kunci Japanese Encephalitis adalah artikel berjudul *Imunisasi*

Japanese Encephalitis, yang dipublikasikan pada tahun 2019. Artikel ini membahas informasi seputar definisi Japanese Encephalitis, gejala, serta seberapa bahaya JE. Selain itu, juga terdapat infografis sebagai penambah informasi visual tentang JE.



Gambar 3.14 Navigasi Bar Website Indonesia Baik
 Sumber: <https://indonesiabaik.id/infografis/imunisasi-japanese-encephalitis>

Pada halaman *website* artikel tidak banyak informasi terkait JE yang diberikan, akan tetapi terdapat berbagai macam banner *website* akan informasi lain yang relevan dengan judul artikel. Adapun untuk sistem navigasi yang digunakan pada *website* ini memiliki navigasi yang mudah untuk dimengerti dan sederhana. Sehingga user dapat secara mudah untuk menggunakan navigasi tersebut. Berikut analisis SWOT untuk *website* Indonesiabaik.

Tabel 3.6 Tabel SWOT *Website* Indonesiabaik

<p><i>Strength</i></p>	<p>konten pembahasan tentang definisi penyakit JE. <i>Website</i> dapat diakses kapan pun dan di mana pun. <i>Website</i> ini dikelola oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, sehingga informasi yang disajikan dijamin akurat dan terpercaya. Dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop,</p>
------------------------	--

	tablet, dan smartphone.
<i>Weakness</i>	Konten informasi sangat sedikit. terdapat imagery yang tidak bisa diakses karena loading terlalu lama. informasi hanya sebatas tulisan baca saja dan tidak menarik. Judul artikel <i>website</i> tidak dihadirkan dengan informasi tambahan terkait imunisasi JE itu sendiri. Tidak adanya penjelasan terkait pencegahan dari JE terlepas dari judul artikel.
<i>Opportunity</i>	Artikel terkoneksi dengan artikel lain dari <i>website</i> indonesia baik, sehingga pengguna dapat melihat artikel lain. <i>Website</i> dapat diakses kapan pun dan di mana pun. <i>website</i> sudah responsive dan dapat diakses melalui <i>device</i> mana pun
<i>Threat</i>	Tidak adanya penggunaan gaya visual yang menarik sehingga membuat <i>website</i> tidak menarik untuk diakses. terlalu banyak artikel lain yang ditampilkan membuat pengunjung mudah terdistraksi.

2) Website Biofarma



Gambar 3.15 Landing Page Website Biofarma
Sumber: <https://www.biofarma.co.id/id>

Website ini dikelola oleh BioFarma, salah satu perusahaan farmasi di Indonesia. Website BioFarma menyajikan media dan informasi seputar layanan kesehatan dan berita kesehatan terkini. Tidak hanya itu terdapat juga layanan penyediaan obat dan alat kesehatan.



Gambar 3.16 Artikel JE Website Biofarma
Sumber: <https://www.biofarma.co.id/id>

Artikel yang penulis akses di website ini berjudul *Japanese Encephalitis (JE), Virus Penyakit Radang Otak*. Artikel dipublikasikan pada tanggal 8 Juli 2022. Informasi yang terkandung di dalamnya membahas tentang Japanese Encephalitis, informasi tentang nyamuk *Culex*, Gejala pada penyakit JE, serta cara mencegah penyakit JE. Selain itu, juga

terdapat visual sebuah foto yang menggambarkan vaksin Japanese Encephalitis.



Gambar 3.17 Navigasi Bar Website Biofarma

Sumber: <https://www.biofarma.co.id/id/announcement/detail/japanese-encephalitis-je-virus-penyakit-radang-otak->

Adapun untuk sistem navigasi yang digunakan pada *website* ini memiliki navigasi yang mudah untuk dimengerti dan sederhana. Tidak hanya itu, halaman *website* juga menyediakan artikel lain terkait informasi kesehatan. Berikut analisis SWOT untuk *website* BioFarma.

Tabel 3.7 Tabel SWOT *Website* Indonesiabaik

<i>Strength</i>	Konten informasi membahas definisi JE dan pencegahan JE. informasi yang diberikan sudah cukup jelas. interface yang mudah dipahami pengunjung.
<i>Weakness</i>	Topik akan pencegahan JE terlalu sedikit dan tidak disampaikan dengan detail. Konten pencegahan juga disampaikan dengan acak, tidak dijabarkan terkait tindakan-tindakan lainnya. Terdapat kesalahan teknis penulisan artikel yang mengganggu pembaca. Belum ada informasi tentang perawatan bagi penyintas JE

<i>Opportunity</i>	<i>Website</i> berasal dari Biofarma yang merupakan perusahaan dibidang kesehatan yang sudah terpercaya. Dapat diakses kapan pun dan di manapun.
<i>Threat</i>	Tidak ada tambahan elemen visual yang dapat menarik perhatian pembaca. informasi disampaikan dengan terlalu statis dan tidak interaktif.

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang dipakai penulis adalah *Human Centered Design* (HCD) untuk merancang *website*. Metode ini tidak hanya fokus pada estetika visual, tetapi juga menekankan pada pengalaman pengguna saat mengakses *website*. Penerapan HCD dalam perancangan *website* membantu menciptakan *website* yang mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga meningkatkan *user experience* dan mencapai tujuan *website*. Menurut IDEO.org (2015) dalam bukunya *The Field Guide to Human-Centered Design: Design Kit* menjelaskan bahwa terdapat tiga tahapan dari dalam *Human Centered Design*, yaitu:

1) *Inspiration*

Tahap *inspiration* merupakan langkah awal yang krusial dalam proses perancangan. Penulis melakukan brainstorming melalui *Frame Your Design Challenge* untuk mengidentifikasi masalah. Dalam mendukung perancangan, data disusun sebagai user persona pada tahap *Define Your Audience* untuk mendapat gambaran target audiens. Lalu penulis menentukan timeline perancangan melalui *Create a Project Plan*. Serta tahap terakhir penulis menentukan kata kunci dan big idea sebagai acuan perancangan dengan tahap *Recruiting Tools*. Pemahaman yang menyeluruh tentang aspek-aspek ini menjadi landasan utama untuk merancang solusi yang tepat. Tahap ini juga menjadi acuan penulis

dalam menciptakan berbagai kemungkinan kreatif yang akan berkembang menjadi solusi inovatif dalam perancangan.

2) ***Ideation***

Tahap *ideation* berfokus pada pengumpulan dan analisis data yang diperoleh pada tahap sebelumnya untuk menemukan peluang desain. Pada tahap ini, penulis mengeksplorasi berbagai ide tanpa batasan. Proses *ideation* dimulai dengan membuat moodboard, memilih tipografi, dan palet warna dengan menggunakan *Create Frameworks*. Setelah menentukan ide, perancangan visual dimulai dengan menggunakan *Get Visual*, yang dimulai dengan pengumpulan referensi, pembuatan sketsa, digitalisasi ilustrasi, dan aset visual hingga penambahan detail. Ide-ide tersebut kemudian dikelompokkan dan dikembangkan menjadi prototipe. *Rapid Prototipe* yaitu proses pembuatan media utama dan disempurnakan hingga menghasilkan solusi yang final.

3) ***Implementation***

Tahap implementasi merupakan tahap akhir dalam proses perancangan. Pada tahap ini, penulis akan mengumpulkan umpan balik atau masukan dari pengguna untuk menyempurnakan desain dan menghasilkan produk yang siap diluncurkan. Penulis memulai dengan fase Alpha Test, untuk mengimplementasi hasil desain yang telah dibuat. Setelah itu, penulis mengevaluasi dan menganalisis hasil implementasi dan melanjutkan *Iteration* untuk menyempurnakan hasil desain. Penulis tentunya akan memperhatikan dan memastikan bahwa desain yang dihasilkan sudah di perbaiki secara berulang sehingga dapat menjadi solusi yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah yang diidentifikasi.