

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini merupakan subjek perancangan pada *website* informasi mengenai tumbuhan benalu untuk pengobatan:

1. Demografis
  - a. Jenis kelamin: Perempuan dan laki-laki
  - b. Usia: 18-25 tahun

Pada usia remaja 18-25 tahun banyak menggunakan internet dalam membeli obat herbal dari hal tersebut juga mendapatkan pengetahuan mengenai obat herbal (Juwita, 2021).

- c. Pendidikan: SMA, S1, dan pekerja
  - d. SES: A-B

SES A hingga SES B merupakan SES terbanyak yang menggunakan media digital untuk kisaran banyak SES A sebesar 58,9% yang menggunakan media digital, sedangkan SES B lebih banyak sebesar 59,1% (Dihni, 2022). Selain itu menurut data dari databoks kebanyakan orang-orang menggunakan media sosial, untuk media sosial ini sendiri memiliki kisaran 76% pada tahun 2020, dan di 2021 sebesar 73% yang menggunakan media sosial. Kesimpulan dari data yang telah diteliti, penulis menyimpulkan bahwa kebanyakan orang menggunakan media digital, dimana jika orang memiliki media sosial mereka dapat digolongkan mempunyai SES A atau B.

2. Geografis  
Area Jabodetabek
3. Psikografis
  - a. Anak muda yang mempunyai keinginan mengetahui tumbuhan herbal
  - b. Anak muda yang tertarik dengan kesehatan
  - c. Anak muda suka mencari informasi melalui internet

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

*Design thinking* merupakan proses yang digunakan dalam memecahkan suatu masalah dan meningkatkan inovasi dengan cara mempelajari lebih lanjut dari masalah yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga dapat memahami suatu desain maupun solusi yang inovatif bagi pengguna (Anwar et al., 2022. h.119). *Design thinking* ini memiliki tahap-tahap yang dapat memudahkan dalam mencari solusi untuk desain.



Gambar 3.1 Tahapan Design Thinking

Sumber: <https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQHHV...>

#### 3.2.1 Tahapan *Design Thinking*

Sedangkan untuk tahapan *design thinking* berupa *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test* (Fariyanto et al., 2021. h.54):

##### a. *Emphatize*

*Emphatize* merupakan proses yang mengaitkan dengan pendapat dari ahli sebagai masukan mengenai simpati, maupun partisipasi melalui observasi untuk dapat memahami pengguna. Penelitian akan dilakukan melalui wawancara, FGD, dan kuesioner untuk mendapatkan informasi berupa permasalahan yang sedang diteliti.

##### b. *Define*

*Define* merupakan suatu tahapan yang mengumpulkan informasi yang sudah dikumpul melalui tahapan dari empati. Pembuatan membutuhkan *user persona* dan *user journey* untuk

membantu dalam tahapan *define* untuk mengetahui kebutuhan pengguna pada suatu permasalahan atau kesulitan.

**c. *Ideate***

*Ideate* ini merupakan tahapan setelah *define*, dimana desainer dapat menyiapkan ide. Ide dibuat berupa *mindmapping*, *big idea*, *tone of voice*, *moodboard*, *site map*, *flowchart*, dan *element interface*.

**d. *Prototype***

*Prototype* merupakan tahapan ke-4 yang memiliki tujuan dalam mengamati dan memahami solusi untuk memecahkan setiap masalah yang telah diamati melalui *ideate* yang dikenal dengan *fase percobaan*. Proses pembuatan website dan media sekunder ini menggunakan *wireframe*, *lowfidelity*, *high fidelity*, dan *prototyping*.

**e. *Test***

*Test* ini merupakan proses berulang pada fase percobaan yang biasanya digunakan dalam menganalisis suatu masalah dan bagaimana pemahaman, pola pikir, perilaku, perasaan, dan empati si pengguna. Pada tahapan ini dilakukan *alpha test*, *beta test* dengan kuesioner berupa pertanyaan yang mempertanyakan tentang karya.

### **3.2.2 Prinsip *Design Thinking***

Dalam *design thinking* ini membutuhkan prinsip tertentu yang sangat penting dan dapat dijelaskan sebagai berikut (Deacon, 2020. h.24-25):

**a. *User-centricity and empathy***

Desainer harus dapat membuat solusi untuk memenuhi kebutuhan hingga kepuasan dari pengguna, untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang dibutuhkan seperti meningkatkan rasa empati, dan meminta pendapat pengguna dengan mewawancarai, melakukan pengujian pengguna hingga ke survei sehingga desainer dapat mengetahui apa yang dirasakan dan keinginan dari pengguna.

**b. *Collaboration***

Kolaborasi ini bertujuan sebagai pengumpulan inovasi dan ide sesuai dengan pemikiran desain, selain itu juga dapat digunakan sebagai pendorong kerjasama dengan tim maupun organisasi bisnis lainnya.

**c. *Ideation***

*Ideation* merupakan suatu segmen ide yang dapat menciptakan ide-ide diluar pertanyaan.

**d. *Experimentation and iteration***

Eksperimen dan iterasi ini dapat diuji dan memungkinkan pengujian lebih cepat dan murah menggunakan prototipe dengan metode ini juga dapat mempercepat dan memudahkan desain untuk mengembangkan ide dan produk mereka.

**e. *A bias Towards action***

*A bias toward action* ini merupakan suatu tindakan yang melibatkan design thinking sebagai pendorong desainer untuk langsung terlibat dengan pengguna, selain itu dapat memprediksikan kebutuhan dari pengguna, melalui hal tersebut desainer akan mendapatkan solusi dan dapat mengubah solusi menjadi prototipe yang dapat diuji di dunia nyata.

**f. *Application of the Design Thinking Framework***

Tanpa harus menjadi desainer *UX*, *design thinking* dapat dimulai dari hal kecil seperti pengenalan pelanggan dan melatih empati, sehingga dapat meningkatkan tanggapan pelanggan dan memahami kebutuhan pengguna dan apa perlu dapat fokus untuk bekerja sama dengan tim.

**g. *Examples Of Design Thinking Success***

Contoh keberhasilan dari *design thinking* dapat ditunjukkan dari pendekatan yang bermanfaat untuk memecahkan masalah. Selain itu juga dapat meningkatkan inovasi. IBM ini dapat membantu dalam pengembangan kerangka sehingga mempercepat dan membuat kerja tim menjadi efisien.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam mengumpulkan data yaitu menggunakan metode campuran dari kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data kualitatif ini menggunakan teknik menyebarkan kuesioner. Penelitian kuantitatif melibatkan dua elemen, yang pertama adalah melakukan pengamatan disebut sebagai observasi, Observasi tersebut berfokus pada pengamatan terhadap tanda-tanda yang didapatkan (Utaminingsih & Maskan, 2020. h.4). Oleh sebab itu, untuk kualitatif sendiri merupakan penelitian menggunakan penelitian maupun memahami dan juga digunakan dalam masalah kurang jelas, agar mendapatkan suatu arahan dalam suatu permasalahan yang diteliti (Walidin et al dalam Fadli, 2021. h.35).

#### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara adalah salah satu teknik yang digunakan saat pengumpulan data, dengan cara tanya jawab kepada narasumber secara tatap muka (Trivaika & Senubekti, 2022. h.34). Wawancara memiliki banyak jenis salah satunya wawancara tidak berstruktur bisa disebut dengan makna fleksibel dan cocok dalam mewawancarai lebih dari satu kali. Wawancara dilakukan dengan para ahli dan yang memiliki pengalaman dengan obat herbal benalu tersebut.

##### **1. Dokter Umum**

Wawancara dilaksanakan kepada dokter umum. Wawancara dilaksanakan di Rumah Sakit Karang Tengah Medika pada tanggal 12 September 2024. Melalui wawancara ini penulis, dapat mencari informasi mengenai tumbuhan herbal benalu “Apakah aman digunakan?”. Wawancara narasumber ini juga dapat membantu penulis dalam mendapatkan informasi yang membantu proses perancangan media informasi untuk semua orang di JaBoDeTaBek. Pertanyaan wawancara kepada Dokter umum sebagai berikut:

- a. Menurut dokter kanker payudara kisaran umur berapa?
- b. Bagaimana mencegah kanker payudara?
- c. Apakah bisa dicegah atau tidak?

- d. Pada usia 50 keatas atau lansia jika terkena kanker payudara apakah masih bisa disembuhkan menggunakan obat herbal benalu?
- e. Apakah benalu dapat menjadi obat pengobatan atau obat pencegahan?
- f. Apa setiap jenis benalu memiliki khasiat yang berbeda?
- g. Benalu jenis apa yang bisa menjadi obat?
- h. Menurut anda apakah efektif jika penderita kanker awal mengkonsumsi obat herbal benalu sebagai pengobatan atau pencegahannya?
- i. Bagaimana cara mengkonsumsi obat herbal, apakah butuh campuran obat lain untuk mengkonsumsi obat herbal tersebut?
- j. Bagaimana efek obat herbal bagi penderita kanker?
- k. Apakah pemakaian obat herbal dapat bersamaan dengan obat dokter?
- l. Apa saja faktor yg mempengaruhi timbulnya kanker payudara?
- m. Pengobatan herbal lebih efektif bagi usia muda atau tua?
- n. Pengobatan herbal lebih efektif dikonsumsi pada tahap awal atau lanjut atau terakhir/recovery?
- o. Apakah cara penyajian obat herbal berpengaruh pada efektivitas pengobatan? Misal ternyata lebih efektif kalau ditumbuk dibanding di blender
- p. Apakah dokter pernah menemukan pasien yang sepenuhnya menggunakan obat herbal tanpa pengobatan medis? Bagaimana hasilnya?
- q. Seberapa sering pasien Anda menggunakan pengobatan herbal sebagai pelengkap pengobatan medis untuk kanker payudara?
- r. Apa saja tantangan utama dalam menggunakan obat herbal sebagai pengobatan kanker payudara?

## 2. Ahli Website

Wawancara ini akan dilaksanakan pada tanggal 06 Desember 2024 secara online menggunakan via Zoom. Wawancara ini dapat membantu penulis dalam mencari informasi mengenai *website* informasi. Melalui wawancara narasumber penulis mendapatkan informasi yang membantu proses perancangan media informasi untuk semua. Pertanyaan wawancara kepada ahli *website* sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat strategi untuk pembuatan atau merancang sebuah *website*?
- b. Hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam pembuatan *website*?
- c. Apakah saat pembuatan *website* informatif dan persuasif memiliki perbedaan dalam pembuatan *website*?
- d. Apakah untuk perancangan membuat struktur informasi mengenai topik tumbuhan herbal memerlukan pertimbangan dalam pembuatan *website*?
- e. Bagaimana pembuat *website* bisa memberikan informasi akurat kepada si pengguna?
- f. Fitur-fitur apa saja yang akan ada dalam *website* yang bertujuan untuk membantu pengguna saat mengunjungi *website*?
- g. Menurut anda seberapa penting video dan foto dalam suatu *website*?
- h. Bagaimana strategi untuk membuat konten *website* informasi menjadi menarik?
- i. Bagaimana cara menjaga privasi setiap pengunjung saat menggunakan *website*?
- j. Bagaimana strategi membuat *website* sehingga informasi yang diberikan mudah dipahami?

### **3. Apoteker**

Wawancara ini ditujukan kepada seorang apoteker di Century. Wawancara dilaksanakan secara offline di tempat Century pada tanggal 06 Desember 2024. Melalui wawancara ini penulis dapat mengetahui bahwa apoteker mengetahui benalu dan dapat dijadikan obat herbal, sehingga informasi ini dapat membantu penulis dalam proses perancangan. Berikut pertanyaan kepada apoteker:

- a. Apakah anda mengetahui tumbuhan benalu memiliki manfaat sebagai pengobatan?
- b. Penyakit apa saja yang bisa disembuhkan oleh tumbuhan benalu?
- c. Apakah obat benalu ini aman untuk dikonsumsi sebagai obat?
- d. Bagaimana cara mengolah benalu?
- e. Jenis benalu apa yang sering digunakan untuk pengobatan?
- f. Apakah menurut anda benalu memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai obat herbal?

### **4. Mahasiswa Farmasi**

Wawancara ditujukan kepada mahasiswa farmasi yang berumur 20 tahun. Wawancara dilaksanakan secara *online* pada tanggal 23 Oktober 2024. Wawancara ini penulis dapat mencari informasi mengenai kebutuhan mahasiswa farmasi mengenai informasi tumbuhan herbal. Sebelum mewawancarai narasumber peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan apa tujuan dari wawancara ini. Pertanyaan wawancara kepada mahasiswa farmasi sebagai berikut:

- a. Apakah kalian mengenal tumbuhan benalu?
- b. Menurut anda apakah benalu ini memiliki manfaat sebagai pengobatan (Jika menjawab "ya," tanyakan apa manfaatnya. Jika menjawab "tidak," tanyakan alasannya).
- c. Jenis jenis apa saja yang kalian tau dari benalu?
- d. Jika anda tau jenis benalu apakah kalian tau kandungan apa saja yang ada pada benalu?

- e. Apakah anda memiliki mata kuliah khusus untuk meneliti obat herbal?
- f. Informasi apa tentang benalu yang anda ingin ketahui?
- g. Pentingkah pengenalan tumbuhan benalu sebagai obat herbal?

#### **Pertanyaan Tentang Media**

- a. Mereka sering mencari informasi melalui media apa?
- b. Kalau belajar sering menggunakan media apa?
- c. Pengenalan manfaat obat benalu ini cocok menggunakan media apa?
- d. Apakah anda memerlukan informasi mengenai manfaat benalu?
- e. Jika ada media *website* yang bisa merangkum semua jenis-jenis benalu, manfaatnya dan kandungan, apakah menurut anda lebih mudah memahami jurnal daripada *website*?

#### **5. Penderita yang sudah sembuh dari penyakitnya dengan tumbuhan herbal**

Wawancara ini ditujukan kepada penderita. Wawancara dilaksanakan secara *online* pada tanggal 30 September 2024. Wawancara ini dapat membantu dalam mencari informasi mengenai bukti nyata bahwa obat herbal dapat dibuat menjadi obat. Melalui wawancara narasumber penulis mendapatkan informasi yang membantu proses perancangan media informasi untuk semua.

Pertanyaan wawancara kepada penderita sebagai berikut:

- a. Penyakit apa yang pernah anda alami (kalo kanker tanyain stadium berapa)?
- b. Berapa lama anda mengetahui penyakit anda?
- c. Cara anda mengatasi penyakit anda?
- d. Anda mengetahui obat herbal dari mana?
- e. Apakah efektif obat herbal tersebut?
- f. Bagaimana cara anda mengkonsumsi obat herbal tersebut?
- g. Kalau boleh tau apa jenis benalu yang anda gunakan?

- h. Apakah saat anda berobat di dokter anda mencampurkan obat dokter dengan obat herbal?
- i. Adakah reaksi dari minum obat herbal?
- j. Apakah ada diet yang dilakukan?
- k. Apakah ketika mengkonsumsi obat herbal didampingi pengawasan medis?
- l. Efek apa yang dirasakan ketika mengkonsumsi obat herbal benalu? Misalnya pusing hilang, tidak mudah capek dll
- m. Apakah ada efek samping negatif yang dirasakan ketika mengkonsumsi herbal benalu?
- n. Apakah anda rutin mengkonsumsi herbal benalu? (setelah sembuh apakah masih menggunakan obat herbal tersebut?)

### 3.3.2 *Focus Group Discussion*

FGD merupakan metode yang digunakan untuk mendiskusikan suatu masalah sehingga masalah tersebut menjadi lebih terarah, selain itu FGD digunakan untuk mengumpulkan pendapat. FGD ini akan dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2024 dengan 6 narasumber yaitu berupa mahasiswa UMN. FGD bertujuan sebagai mengumpulkan informasi dan masukan, FGD dilakukan secara *online* melalui zoom.

- a. Menurut kalian apakah benalu ini merupakan tumbuhan apa?
- b. Apakah kalian tahu bahwa benalu ini memiliki banyak jenis dan manfaat?
- c. Kalian lebih memilih obat herbal atau obat dokter komersil?
- d. Apakah menurut kalian anak muda butuh mengetahui pentingnya obat herbal pada masa ini?
- e. Menurut kalian jika ada *website* dan media sosial yang membahas tentang tumbuhan herbal seperti benalu apakah kalian tertarik untuk mengetahui informasi tersebut?
- f. Jika ada media informasi berupa *website* apa yang kalian inginkan pada *website* atau media sosial, apa saja yang ingin kalian ketahui?

- g. Biasanya anda lebih sering menggunakan media *website mobile* atau *website desktop*?
- h. Menurut kalian informasi yang diberikan apakah efektif jika di teks panjang atau teks yang singkat?
- i. Menurut kalian juga fitur apa saja yang harus ada dalam *website*?

### 3.3.3 Kuesioner

Kuesioner ini merupakan suatu alat untuk mengukur suatu kejadian yang terdiri dari pertanyaan mengenai permasalahan yang sedang diteliti dan bertujuan untuk mengumpulkan data (Prawiyogi et al., 2021). Dalam pengumpulan data penulis akan membagikan kuesioner *online* kepada masyarakat di JaBoDeTaBek dengan target yang sudah direncanakan atau dirancang. Kuesioner ini cocok dan efektif sebagai pengumpulan data dengan jumlah yang banyak, kuesioner ini dapat disebarakan melalui Google Form. Pertanyaan kuesioner sebagai berikut:

- a. Apakah Anda tahu dengan tumbuhan benalu? (sangat tidak tahu hingga ke sangat tahu)
- b. Menurut anda benalu termasuk tumbuhan apa? (Parasit/obat herbal/kedua-duanya benar)
- c. Apakah anda tahu kalau tumbuhan benalu itu dapat menjadi obat herbal? (Ya/Tidak)
- d. Tumbuhan benalu apa yang anda ketahui? (Benalu kopi/benalu teh)
- e. Apakah anda pernah melihat atau membaca media informasi mengenai tumbuhan benalu? (Ya?Tidak)
- f. Apakah anda akan tertarik jika ada media informasi mengenai tumbuhan benalu seperti manfaat dan cara penggunaannya sebagai obat herbal? (Ya/Tidak)
- g. Informasi apa yang anda ingin ketahui terkait dengan benalu? (Jenis/Manfaat/Cara pengguna/Lokasi Benalu/lainnya.)
- h. Anda lebih tertarik jika informasi disalurkan melalui? (Media cetak/Media digital)

- i. Anda lebih tertarik dengan media apa? (*Website/Poster/Media social*)
- j. Apakah setelah anda mengetahui manfaat dari benalu anda akan memberikan informasi ini kepada teman-teman lainnya? (Ya/Tidak)
- k. Melalui media apa anda akan menyalurkan informasi terkait benalu? (Jawab teks singkat)
- l. Apakah anda bersedia untuk diwawancarai? (Ya/Tidak)

Kuesioner ini merupakan suatu alat untuk mengukur suatu kejadian yang terdiri dari pertanyaan mengenai permasalahan yang sedang diteliti dan bertujuan untuk mengumpulkan data (Prawiyogi et al., 2021). Dalam pengumpulan data penulis akan membagikan kuesioner *online* kepada masyarakat di JaBoDeTaBek dengan target yang sudah direncanakan atau dirancang. Kuesioner ini cocok dan efektif sebagai pengumpulan data dengan jumlah yang banyak, kuesioner ini dapat disebarluaskan melalui Google Form. Pertanyaan kuesioner sebagai berikut:

#### **Pengetahuan mengenai benalu**

- a. Apa yang Anda ketahui mengenai tumbuhan benalu? (Parasit/ Obat herbal)
- b. Apakah Anda mengetahui bahwa tumbuhan benalu dapat dimanfaatkan sebagai obat herbal? (Ya/Tidak)
- c. Jenis-jenis benalu apa saja yang Anda ketahui? (Benalu kopi/benalu teh/ benalu mangga)
- d. Apakah Anda mengetahui perbedaan antara benalu yang bersifat parasit dan benalu yang dapat digunakan sebagai obat herbal? (Ya/Tidak)
- e. Apakah Anda mengetahui bahwa tumbuhan benalu memiliki manfaat tertentu? (Ya/Tidak)
- f. Manfaat benalu teh yang paling banyak dijual dapat dijadikan untuk pengobatan apa? (Kanker payudara/hipertensi/tumor/diare)

- g. Apakah anda mengetahui kandungan yang ada dalam benalu? (Ya/Tidak)
- h. Kandungan apa saja yang Anda ketahui terdapat dalam tumbuhan benalu? (alkaloid/steroid/tanin/flavonoid).
- i.

#### **Pembelajaran Mahasiswa farmasi**

- a. Apakah Anda pernah mempelajari tumbuhan benalu? (Ya/Tidak)
- b. Apakah ada mata kuliah farmasi yang mempelajari tentang tumbuhan atau obat herbal? (Ya/Tidak)
- c. Mata kuliah apa saja yang mempelajari tentang obat herbal? (teks jawaban singkat)
- d. Pernahkah Anda melakukan penelitian pada tumbuhan benalu? (Ya/Tidak)
- e. Benalu jenis apa yang Anda gunakan dalam penelitian Anda? (kopi, teh).
- f. Apakah Anda mengetahui tumbuhan benalu sebagai obat? (Ya/Tidak)
- g. Jika iya Anda mengetahui informasi mengenai benalu bisa menjadi obat dari mana? (teman, jurnal, mata kuliah, buku)
- h. Apa manfaat dari tumbuhan benalu yang Andaketahui? (kanker, tumor, hipertensi, malaria, gangguan pencernaan).
- i. Apakah menurut Anda obat herbal benalu ini efektif digunakan dalam pengobatan? (Skala dari 1 hingga 4)
- j. Apakah tumbuhan benalu aman dikonsumsi sebagai obat? (Ya/Tidak)
- k. Menurut Anda seberapa amankah benalu untuk dikonsumsi sebagai obat? (Skala 1 hingga 4)
- l. Apakah Anda setuju jika penyakit kanker dapat dicegah dengan mengkonsumsi obat herbal? (skala 1 hingga 4)
- m. Apakah perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai tumbuhan benalu? (Skala 1 hingga 4)

- n. Apakah Anda pernah mengonsumsi obat benalu? (Ya/Tidak)
- o. Jika ya menyembuhkan penyakit apa? (teks jawaban singkat)
- p. Apakah Anda pernah mendengar atau melihat orang menggunakan obat herbal benalu? (Ya/Tidak)
- q. Apakah bermanfaat bagi pengguna? (Skala 1 hingga 4)

### Media

- a. Media apa yang sering anda gunakan untuk mencari informasi maupun untuk pembelajaran? (Buku/jurnal/artikel)
- b. Apakah Anda kadang-kadang sulit memahami informasi yang diberikan? (Ya/Tidak).
- c. Apakah Anda pernah merasa bosan atau tidak tertarik saat membaca informasi yang diberikan? (Ya/Tidak)
- d. Apakah Anda mudah memahami informasi yang diberikan melalui jurnal? (Skala 1 hingga 4)
- e. Alasannya memilih pilihan dari sangat mudah hingga sangat sulit kenapa? (Teks jawaban singkat).
- f. Hal apa saja yang membuat informasi tidak menarik? (Terlalu banyak teks, banyak kata-kata yang sulit dipahami, kurangnya gambar).
- g. Faktor apa saja yang menyebabkan Anda kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan dalam jurnal? (teks jawaban singkat)
- h. Apa saja yang dapat menyebabkan kesulitan dalam mengingat dan menghafal informasi yang diperoleh dari jurnal? (kandungan/ jenis/ manfaat)
- i. Elemen apa saja yang dapat memudahkan anda untuk memahami informasi yang diberikan? (teks/gambar/layout)
- j. Apakah anda tertarik jika dibuatkan media *website* mengenai benalu, manfaat, jenis, cara mengekstrak, dan lokasi benalu? Jika menarik kenapa? Jika tidak menarik kenapa? (Jawaban teks singkat)

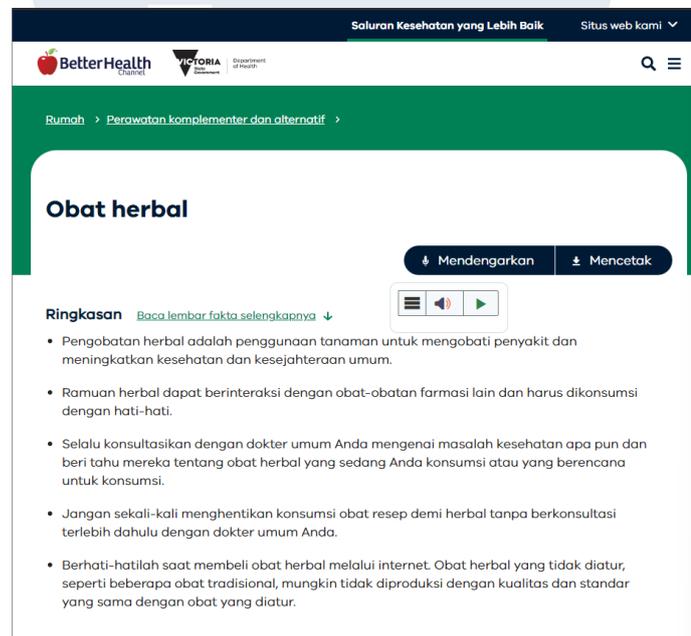
- k. Informasi apa saja yang anda inginkan dalam *website*? (Jawaban teks singkat)

### 3.4 Studi Eksisting

*Studi eksisting* ini adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akurat sehingga sesuai dengan topik yang sedang direncanakan dan sedang dirancang berbentuk *website*.

#### 1. Better Health

Better Health merupakan *website* yang membahas mengenai obat herbal yang membahas bahwa obat herbal sehat bagi tubuh, *website* dapat memberi informasi atau pengetahuan bagi pengguna seperti jenis obat herbal serta cara penggunaannya.



Gambar 3.2 Better Health

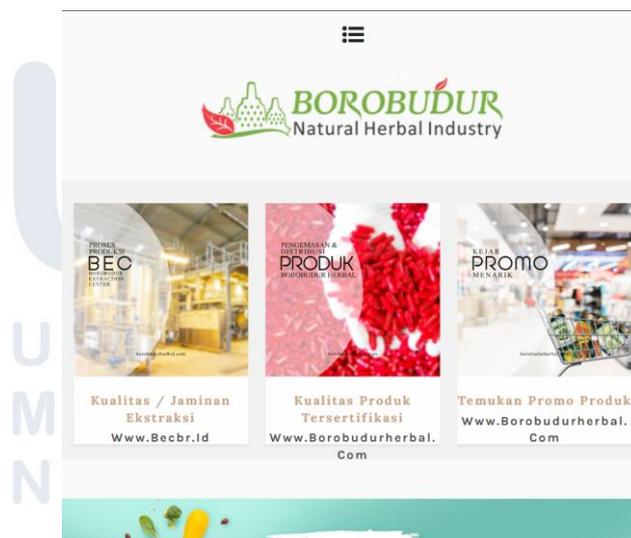
Selain itu informasi yang diberikan disusun dengan rapi dan *website* menyediakan fitur mendengarkan, dan *website* dibuat dengan warna-warna yang digunakan kontras dan terlihat minimalis.

Tabel 3.1 SWOT Better Health

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyak fitur yang dapat membantu pengguna</li> <li>• Fitur home yang mudah ditemukan</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terlalu banyak tulisan sehingga membuat <i>website</i> kurang menarik</li> </ul>
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi yang diberikan informatif sehingga berguna bagi pengguna</li> <li>• Adanya mendengarkan sehingga pembaca tidak susah-susah untuk membaca isi konten</li> </ul>
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang visual yang membuat <i>website</i> terlihat membosankan</li> </ul>

## 2. Borobudur

Ashofa Store ini merupakan suatu *website* yang menjual obat herbal, dan *website* ini dapat membantu banyak orang untuk mencari informasi dan memudahkan orang-orang untuk membeli obat herbal.



Gambar 3.3 Borobudur

*Website* ini selain menjual obat-obatan, ada juga baju, buku yang dapat, *website* menyediakan fitur belanja promo, diskon, dan pelayanan yang membuat *website* terlihat menarik. Layout, warna yang digunakan juga sudah konsisten dan menarik tidak membuat orang bosan saat memasuki *website*.

Tabel 3.2 SWOT Borobudur

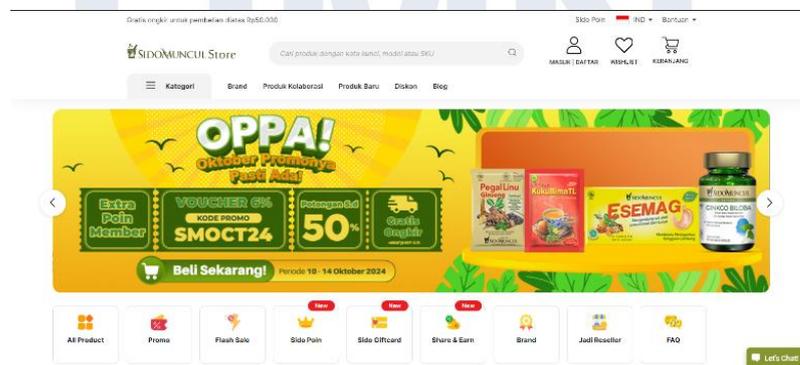
<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fitur promo dan diskon</li> <li>• Banyak produk yang dijual selain obat herbal</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna <i>website</i> kurang menarik</li> </ul>
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengguna dapat membeli produk mereka dengan mudah dengan adanya promo</li> <li>• <i>Website</i> ini dapat membantu pengguna dalam membeli obat</li> </ul>
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyaknya <i>website</i> dari kompetitor dengan desain dan warna lebih menarik</li> </ul>

### 3.5 Studi Referensi

Hasil referensi yang digunakan oleh peneliti yaitu referensi dari beberapa contoh *website* yang mempunyai tampilan yang dapat memberi inspirasi seperti fitur-fitur *UI/UX* yang menarik.

#### 1. Sidomuncul

Sidomuncul ini merupakan suatu *website* yang dapat membantu banyak orang untuk mencari informasi dan memudahkan orang-orang untuk membeli obat herbal.



Gambar 3.4 Website Sidomuncul

Sumber: <https://www.sidomuncul.co.id/id/home.html>

*Website* ini bisa menjadi acuan atau contoh bagi penulis dikarenakan *website* Sidomuncul ini memberi informasi mengenai obat-obat yang dapat digunakan sesuai dengan penyakit yang dialami oleh pengguna, *website* menyediakan fitur belanja obat dan banyak visual yang membuat

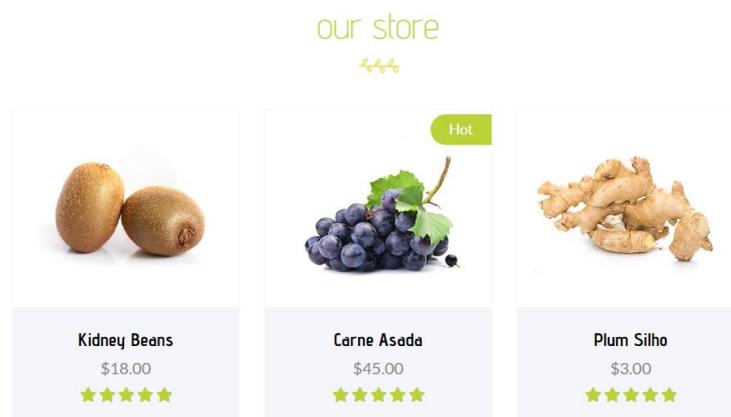
*website* terlihat menarik. *Layout*, warna yang digunakan juga sudah konsisten dan menarik tidak membuat orang bosan saat memasuki *website*.

Tabel 3.3 SWOT Sidomuncul

<i>Strength</i>	Fitur yang diberikan sudah tersusun dengan rapi Konten yang diberikan sangat membantu orang untuk menemukan obat sesuai dengan kebutuhan pengguna.
<i>Weakness</i>	Fitur home sulit ditemukan
<i>Opportunity</i>	Pengguna dapat membeli produk mereka dengan mudah Banyak fitur yang dapat membantu
<i>Threats</i>	Sulitnya mendapatkan fitur home dapat menurunkan ketertarikan pengguna

## 2. Foodelio

*Website* ini merupakan *website* mengenai makanan sehat, dengan komposisi yang konsisten dalam setiap konten dalam *website* sehingga membuat *website* terlihat menarik.



Gambar 3.5 *Website* Foodelio

Sumber: <https://demo.templatemonster.com/demo...>

*Website* Foodelio ini bisa digunakan oleh peneliti sebagai referensi untuk membuat *website* dimana *layout* dan *sidebar* bisa digunakan dalam karya akan dibuat oleh peneliti.

Tabel 3.4 SWOT Foodelio

<i>Strength</i>	Memiliki <i>slide bar</i> sehingga membuat <i>website</i> terlihat rapi Memiliki <i>layout</i> yang rapi dan konsisten
<i>Weakness</i>	Warna yang digunakan kurang menarik Konten kurang jelas
<i>Opportunity</i>	Banyak fitur yang dapat membantu sehingga pengguna tidak bingung saat menggunakan <i>web</i>
<i>Threats</i>	Banyaknya <i>website</i> dari kompetitor dengan warna lebih menarik dan konten lebih jelas.

