

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini merupakan subjek perancangan media informasi untuk *meal planner* masakan sederhana dengan gizi seimbang:

1) Demografis

a. Usia : 18 – 25 tahun

Mahasiswa merupakan masa peralihan ke dewasa awal yang terjadi pada rentang usia 18-25 tahun (Seffila, 2023, h. 4). Usia tersebut merupakan peralihan remaja ke dewasa awal, dimana manusia mengalami pertumbuhan fisik yang pesat disertai perubahan hormonal, kognitif dan emosional (Amisi, Malonda, Musa, Sanggelorang dan Mantjoro, 2022, h. 39). Apabila kebutuhan gizi selama peralihan tidak terpenuhi, maka akan timbul malnutrisi yang mempengaruhi kesehatan dan perkembangan. Namun, menurut penelitian yang dilakukan Arvia & Sumarmi (2024, h. 355) sebagian besar mahasiswa lebih memilih untuk mengkonsumsi fast food dalam kesehariannya, terutama mahasiswa yang tinggal sendirian.

b. Pendidikan : S1

c. SES : B - A

Berdasarkan data yang dipaparkan oleh Databoks, SES B -A memiliki pendapatan rumah tangga perbulan sebesar 4 juta hingga 6 juta.ke atas. Penelitian mengenai kebiasaan konsumsi *fast food* remaja juga menunjukkan bahwa, sebagian besar remaja lebih memilih mengkonsumsi *fast food* karena harganya yang relatif murah (Patarru, Situngkir, Heumasse dan Ahudara, 2022, h. 237). Untuk menggunakan media informasi yang akan dirancang, target juga harus memiliki akses

pada gadget, sehingga target yang ditentukan memiliki rentang SES B hingga SES A.

2) Geografis

Area Jakarta dan Tangerang

Berdasarkan data dari databoks.id mengenai persebaran mahasiswa di seluruh Indonesia, ditemukan bahwa jumlah mahasiswa terbanyak berada di Banten sebagai urutan pertama dan DKI Jakarta pada urutan keempat. Selain itu sebagian besar masyarakat di daerah perkotaan, seperti Jakarta dan Tangerang juga lebih memilih untuk mengkonsumsi *fast food* daripada makanan lainnya karena lebih praktis dan murah (Mazwan, Imran, dan Ningsih, 2021, h. 290) Berdasarkan survei yang dilakukan AcuityHub (2023) dengan 2.000 responden, menunjukkan bahwa daerah Jabodetabek merupakan wilayah dengan tingkat konsumsi fast food tertinggi, baik pada hari kerja (24%) maupun akhir pekan (76%).

3) Psikografis

- a. Mahasiswa yang sering mengkonsumsi *fast food* karena sibuk
- b. Mahasiswa yang kurang memiliki pengetahuan mengenai gizi seimbang
- c. Mahasiswa yang tertarik dengan kegiatan memasak
- d. Mahasiswa yang sering menggunakan aplikasi mobile

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*. Menurut *Interaction Design Foundation* (2019), metode *Design Thinking* terdiri atas 5 fase atau tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* (h. 11). Tahapan *Empathize* berfokus pada pengguna, dimana dilakukan pengumpulan data mengenai kebutuhan pengguna melalui kuesioner, wawancara dengan ahli, dan *focus group discussion* (FGD). Hasil data yang didapatkan kemudian akan diolah dan dirumuskan untuk memperoleh inti masalah pada tahap *Define*. Pada tahapan *Ideate*, dilakukan pemilahan ide paling efektif,

kemudian merealisasikan model dari ide pada tahap *Prototype*, dan menguji prototipe untuk mendapat masukan dan melakukan perbaikan pada tahap *Test*.

Metode penelitian yang diterapkan adalah kualitatif, untuk pemahaman secara mendalam mengenai suatu fenomena sosial atau manusia melalui teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi literatur (Creswell & Creswell, 2023, h. 5). Metode pengumpulan data yang akan diterapkan dalam penelitian ini, yaitu wawancara dengan ahli, kuesioner, observasi partisipatif dan *focus group discussion*. Pengumpulan data akan dilakukan melalui *purposive sample* (Creswell & Creswell, 2023, h. 198) untuk memahami masalah dan target audiens secara mendalam, kemudian dianalisa menggunakan pendekatan deskriptif (h.196). Tahapan yang hendak dilakukan akan dijelaskan pada sub bab berikutnya.

3.2.1 *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, penulis akan melakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan ahli, pembagian kuesioner dan FGD untuk memahami secara mendalam mengenai kebiasaan remaja dalam mengkonsumsi makanan. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui kebiasaan remaja dalam memasak, mengkonsumsi makanan dan pengetahuan mereka mengenai gizi seimbang. Wawancara dengan ahli dilakukan untuk memahami lebih dalam mengenai alasan kebiasaan serta tantangan dalam konsumsi gizi seimbang, serta mencari informasi, masukan dan saran untuk output yang akan dibuat nanti. FGD bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai kebiasaan memasak, konsumsi gizi seimbang, serta preferensi output secara langsung dengan target audiens. Dengan dilakukannya metode pengumpulan data tersebut, diharapkan penulis mendapatkan informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar perancangan media yang efektif dan memenuhi kebutuhan target audiens.

3.2.2 *Define*

Pada tahap *Define*, penulis akan menganalisis hasil data yang telah didapatkan pada tahap *empathize* melalui pembuatan *user persona* dan *user journey map*. Pembuatan *user persona* dan *journey map* bertujuan untuk

merumuskan kebutuhan serta masalah yang dihadapi remaja. Dengan menganalisa mengenai kebiasaan serta *pain points* target audiens, penulis akan lebih memahami audiens dan mendapat bayangan mengenai fitur-fitur apa saja yang dibutuhkan remaja dalam suatu aplikasi panduan memasak. Setelah mengetahui fitur-fitur yang harus dibuat, penulis melanjutkan perancangan dengan membuat *information architecture* dan *flowchart* yang akan memberikan gambaran lebih spesifik mengenai konten dan alur prototipe.

3.2.3 Ideate

Pada tahap *Ideate*, penulis akan merumuskan semua hal yang dibutuhkan untuk tahap *Prototype*. Pertama, penulis akan membuat mind map untuk menemukan kata kunci yang akan dijadikan big idea atau tema dasar dari aplikasi yang akan dibuat. Kemudian, penulis akan mengumpulkan dan membuat *moodboard* sebagai referensi, mulai dari warna, *style icon*, ilustrasi, dan tipografi. Ide yang terkumpul akan melalui proses *brainstorming*, sehingga menghasilkan suatu ide final. Setelah didapatkan ide yang terbaik, penulis akan merancang *stylescape* yang mencakup berbagai elemen yang akan digunakan dalam aplikasi sebagai tampilan visual yang konsisten sesuai dengan big idea yang telah ditentukan.

3.2.4 Prototype

Pada tahap *Prototype*, penulis akan mulai merancang model awal berdasarkan *mood board* dan referensi yang telah dibuat pada tahap *Ideate*. Perancangan dimulai dengan pembuatan sketsa dan *wireframe*. Kemudian, penulis akan melakukan digitalisasi pada sketsa dalam bentuk *low fidelity* berdasarkan *sitemap* dan *flowchart* yang telah dibuat. Setelah itu, pengembangan desain UI akan dilakukan, mencakup pembuatan ikon, ilustrasi, serta animasi. Prototipe *low fidelity* kemudian akan dikembangkan menjadi *high-fidelity* dengan memasukkan seluruh elemen desain UI yang telah dibuat. Setelah *high-fidelity* selesai, pengujian internal akan dilakukan untuk memastikan prototipe berfungsi dengan baik. Setiap kekurangan yang ditemukan akan diperbaiki sebelum melaksanakan pengujian eksternal pada target audiens. Tahapan ini sangat penting karena hasil dari prototipe akan

menentukan apakah model yang dirancang mampu memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah remaja dalam mengonsumsi makanan bergizi seimbang.

3.2.5 Test

Tahap *Test* akan dibagi menjadi dua fase, yaitu *alpha test* dan *beta test*. Pada *alpha test*, penulis akan melakukan pengujian secara umum untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik, termasuk navigasi dan tampilan visual. Setelah itu, *beta test* akan dilakukan dengan memberikan prototipe kepada target audiens sebagai pengguna akhir untuk dicoba. *Beta test* berfokus pada evaluasi kemudahan penggunaan, relevansi fitur, serta efektivitas prototipe dalam mengatasi masalah yang dihadapi pengguna. Data yang diperoleh dari kedua tahap pengujian ini akan digunakan sebagai bahan perbaikan untuk menghasilkan media final yang optimal.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa teknik perancangan yang akan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, yaitu wawancara, kuesioner, dan FGD. Pengumpulan data yang dilakukan memiliki tujuan utama untuk mendapatkan pengetahuan mendasar mengenai gizi seimbang, serta masalah yang dihadapi oleh remaja dalam memasak serta mengonsumsi makanan dengan gizi seimbang. Gizi seimbang merupakan komposisi makanan harian yang mengandung berbagai zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh (Kemenkes RI, 2019, h. 22). Dengan data yang dikumpulkan, diharapkan penulis dapat menyusun media final yang efektif dan relevan bagi target pengguna.

3.3.1 Wawancara

Dalam buku *Research Design* oleh Creswell & Creswell (2023, h. 199), dijelaskan bahwa wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data kualitatif yang dilakukan melalui pertanyaan secara tatap muka atau melalui telepon dengan narasumber. Penulis melakukan wawancara dengan ahli sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer kepada ahli gizi dan

UI/UX desainer. Wawancara ini memungkinkan penulis untuk mencari informasi yang valid sebanyak-banyaknya dari para ahli untuk kepentingan pembuatan media nantinya. Dari wawancara ini, diharapkan penulis mendapatkan beragam insight dari pengalaman serta pengetahuan yang dimiliki para ahli sebagai dasar dari pembuatan media akhir yang efektif dan relevan bagi remaja.

1. Wawancara dengan Ahli Gizi

Penulis akan melakukan wawancara dengan dokter spesialis gizi klinik Angela Dalimarta Sp. GK. untuk mendapatkan pengetahuan profesional mengenai kebutuhan gizi seimbang remaja, kondisi gizi remaja saat ini, definisi gizi seimbang, hingga tantangan remaja dalam mengkonsumsi makanan gizi seimbang. Wawasan-wawasan tersebut akan sangat berguna sebagai dasar perancangan media informasi yang solutif, relevan dan juga efektif bagi remaja. Indikator pertanyaan wawancara yang akan disampaikan kepada ahli gizi diambil dari teori Creswell & Creswell (2023, h. 199) adalah sebagai berikut:

- a. Apa perbedaan kebutuhan gizi antara remaja dan kelompok usia lainnya?
- b. Bisakah Anda menjelaskan mengapa penting bagi remaja untuk mengkonsumsi makanan dengan gizi seimbang?
- c. Berdasarkan pengalaman Anda, bagaimanakah kondisi gizi remaja saat ini?
- d. Apa tantangan utama yang Anda lihat terkait pola makan remaja saat ini?
- e. Apabila dijelaskan secara sederhana, bagaimana sebaiknya proporsi karbohidrat, protein, lemak, vitamin, dan mineral dalam satu menu makanan untuk remaja agar bisa dibilang sebagai menu gizi seimbang?
- f. Berdasarkan ilmu gizi, apakah memungkinkan untuk remaja dalam sekali mengkonsumsi menu sudah memenuhi gizi seimbang?

- g. Dapatkah Anda menjelaskan mengenai kriteria penting dalam menyusun resep sederhana, namun tetap memenuhi kebutuhan gizi seimbang remaja?
- h. Jika memungkinkan, apakah anda bisa berbagi beberapa resep menu makanan dan cara pembuatannya yang prosesnya sederhana, bisa dilakukan remaja, namun tetap bisa memenuhi gizi seimbang? Atau mungkin bahan-bahan makanan yang harus dikonsumsi per harinya?
- i. Menurut anda, bagaimana cara memastikan resep sederhana tetap menarik bagi remaja yang sering lebih memilih makanan cepat saji?
- j. Menurut anda, media penyampain yang paling efektif untuk remaja dalam perancangan media informasi panduan memasak sederhana dengan gizi seimbang?

2. Wawancara dengan Ahli UI/UX

Wawancara berikutnya dilakukan dengan Lead UI/UX HW Group, Aldan Fatu Rahman untuk mendapatkan pengetahuan ahli mengenai perancangan UI/UX yang cocok untuk remaja. Dari wawancara ini, diharapkan penulis dapat memperoleh informasi dan pelajaran dari ahli mengenai perancangan tampilan suatu aplikasi yang cocok untuk remaja serta bagaimana aplikasi yang dianggap mudah digunakan bagi remaja. Selain itu wawancara juga ditujukan untuk mengetahui mengenai bagaimana perancangan aplikasi panduan memasak yang baik. Wawasan yang didapat akan diaplikasikan pada media akhir agar tujuan pembuatan media informasi tersampaikan dengan baik. Instrumen pertanyaan wawancara yang akan disampaikan kepada ahli UI/UX diambil dari teori Creswell & Creswell (2023, h. 199) adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Anda, apa perbedaan utama dalam mendesain untuk remaja dibandingkan dengan target demografi lainnya? Apakah dari segi tampilan, atau navigasi yang biasa remaja gunakan?
- b. Seperti apakah langkah awal atau persiapan yang harus dilakukan dalam merancang UI/UX suatu aplikasi, terlebih untuk remaja?

- c. Menurut Anda, apa saja prinsip dasar dalam membuat UI atau UX yang sederhana namun tetap menarik bagi remaja?
- d. Bagaimana cara terbaik dalam menyeimbangkan antara estetika dan fungsionalitas dalam desain aplikasi memasak?
- e. Menurut anda, apa saja yang perlu diperhatikan dalam menentukan tampilan (warna dan tipografi) dalam aplikasi panduan memasak untuk menarik pengguna remaja?
- f. Bisakah anda menjelaskan mengenai peran micro-interaction dalam meningkatkan pengalaman pengguna di aplikasi semacam ini?
- g. Berdasarkan pengalaman Anda, bagaimanakah cara terbaik menampilkan panduan memasak dan meal planner dengan cara yang mudah dimengerti oleh remaja?
- h. Apa saran Anda untuk memastikan bahwa aplikasi tetap engaging, terutama untuk target usia remaja yang mudah bosan?
- i. Bagaimana cara merancang flow yang lancar untuk proses meal planner hingga panduan memasak dalam aplikasi?
- j. Apakah ada desain UI/UX atau aplikasi terbaru yang menurut Anda relevan untuk aplikasi seperti ini dan bisa saya jadikan referensi?
- k. Menurut Anda, apa kriteria desain ui/ux yang bagus atau berhasil?
- l. Menurut Anda, media penyampain apa yang paling efektif untuk remaja dalam perancangan media informasi panduan memasak sederhana dengan gizi seimbang?

3.3.2 Kuesioner

Penulis melaksanakan teknik kuesioner berjenis *purposive sampling* yang disebarakan kepada masyarakat Jakarta, Bekasi, dan Tangerang sebanyak 101 orang melalui *google form*. Kuesioner difokuskan pada responden yang memiliki rentang usia 15-21 tahun untuk mengumpulkan data mengenai kebiasaan mereka dalam memasak dan mengkonsumsi makanan, serta pengetahuan mereka mengenai gizi seimbang. Metode kuseioner mengacu pada rumus Slovin untuk menetapkan jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Metode Slovin dirumuskan seperti $n = N / (1 + Ne^2)$, di mana n

mewakili ukuran sampel yang dibutuhkan, N adalah total ukuran populasi, dan e adalah *margin of error* atau tingkat kesalahan yang ditentukan oleh peneliti. Informasi yang didapat akan menjadi dasar perancangan aplikasi yang efektif dan relevan bagi target audiens. Instrumen pertanyaan kuesioner yang akan disampaikan kepada target pengguna diambil dari teori Creswell & Creswell (2023) adalah sebagai berikut:

- a. Apakah anda pernah memasak? (Ya/Tidak)
- b. Seberapa sering anda memasak? (sangat jarang-sangat sering)
- c. Masakan apa yang biasanya anda buat? (Mie instan, telur goreng atau rebus, rebusan, sayuran hijau rebus, sayuran rebus, frozen food)
- d. Seberapa sering anda menemukan informasi mengenai resep masakan sederhana? (sangat jarang-sangat sering)
- e. Seberapa sesuai resep yang anda temukan dengan preferensi anda (Dari segi tampilan, instruksi dan lainnya)? (sangat tidak sesuai-sangat sesuai)
- f. Seberapa sering anda memperhatikan komposisi makanan yang anda konsumsi? (sangat jarang-sangat sering)
- g. Apakah anda pernah mendengar tentang gizi seimbang? (Ya/Tidak)
- h. Darimana anda pernah mendengar tentang gizi seimbang? (Seminar sekolah, website, artikel, jurnal, buku)
- i. Seberapa tinggi tingkat pengetahuan anda mengenai gizi seimbang? (sangat rendah-sangat tinggi)
- j. Berdasarkan pengetahuan anda, manakah yang bukan merupakan bahan makanan pokok? (Telur, gandum, alpukat, yogurt)
- k. Berdasarkan pengetahuan anda, manakah yang bukan merupakan dampak gizi rusak? (Hipertensi, diabetes, gangguan kesuburan, gangguan pencernaan)
- l. Media apa yang paling sering anda gunakan untuk menemukan resep masakan? (Aplikasi, webiste, buku)
- m. Konten seperti apa yang anda harapkan dari resep masakan? (Visual yang menarik, kejelasan intruksi, lebih banyak foto dan gambar daripada tulisan, resep yang singkat)

- n. Menurut anda, seberapa mudah memasak menggunakan panduan? (sangat sulit-sangat mudah)
- o. Gadget apa yang paling sering anda gunakan untuk mengakses resep masakan? (handphone, tablet, laptop, buku)

3.3.3 Focus Group Discussion

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan berikutnya adalah *Focus Group Discussion*, yang dilakukan untuk memvalidasi masalah, mengetahui kebiasaan target pengguna, serta mengetahui beragam persepsi mengenai suatu aplikasi panduan memasak. Creswell & Creswell (2023, h. 199) menyatakan bahwa FGD merupakan kegiatan diskusi yang dilakukan bersama 5-8 orang dengan pertanyaan yang bersifat *open answer*. Kegiatan FGD akan dilakukan bersama 5 peserta. Dengan dilaksanakannya teknik ini, penulis dapat mengeksplorasi kebiasaan pengguna serta kebutuhan-kebutuhan pengguna secara mendalam yang dapat dijadikan dasar pembuatan *user persona* dan *user journey map*. Diharapkan dengan data yang didapat, media akhir yang dibuat lebih efektif. Instrumen pertanyaan FGD yang akan disampaikan kepada target pengguna diambil dari teori Creswell & Creswell (2023, h. 200) adalah sebagai berikut:

- a. Apakah kalian sering memperhatikan hal-hal yang kalian konsumsi? Hal-hal apa saja yang kalian perhatikan?
- b. Pernahkah kalian mendengar soal gizi seimbang? Bolehkah kalian menceritakan apa yang kalian tahu mengenai gizi seimbang?
- c. Bagaimana kebiasaan memasak kalian di rumah?
- d. Apa alasan kalian memilih untuk tidak memasak/ tantangan terbesar dalam memasak? (Kurangunya keterampilan memasak, kurang waktu, bahan sulit didapat)
- e. Makanan apa yang paling sering kalian masak ketika di rumah?
- f. Saat memasak, apakah kalian pernah menggunakan panduan? Jika iya dimana kalian mengakses panduan tersebut?
- g. Menurut kalian apakah memasak lebih mudah menggunakan panduan? Apa tantangan yang kalian alami dalam menggunakan panduan yang ada?

- h. Berdasarkan media yang pernah kalian gunakan, apakah sesuai dengan preferensi kalian? Apakah efektif dan sesuai berdasarkan tampilan visual atau faktor lainnya?
- i. Fitur apa yang kalian suka atau tidak suka dari panduan yang pernah kalian gunakan? Fitur apa yang sekiranya kalian inginkan ada pada suatu panduan memasak?
- j. Apa yang biasanya membuat kamu bosan atau berhenti menggunakan aplikasi memasak?
- k. Faktor apa yang membuat kamu kembali menggunakan aplikasi memasak?

