

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari fenomena serta permasalahan sosial dan desain, penulis dapat menentukan subjek dalam Perancangan *Mobile Website* Berbasis Edukasi Mengenai Penyakit Kurap:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Pria & Wanita
 - b. Usia
Target Primer : 19 – 25 tahun

Menurut Badan Pusat Statistik pada tahun 2022, usia 19 hingga 25 tahun merupakan usia produktif yang di mana memiliki persamaan dengan data dari Graceciela dkk. dari tahun 2024, yang menunjukkan usia diatas 19 tahun memiliki persentase paling besar dalam terkena infeksi kurap (75,8%). Selain itu, menurut (APJII, 2024), generasi Z (13-25 tahun) merupakan pengguna *website* paling tertinggi di Indonesia.

- c. Pekerjaan : Mahasiswa & pekerja
- d. SES B

Menurut (Graceciela dkk., 2024), menyatakan bahwa individu yang paling banyak terkena kurap adalah pekerja swasta/ negeri. Oleh karena itu, menurut (BPS, 2024b), rata-rata penghasilan pekerja/ karyawan di Jakarta per bulan adalah sekitar Rp. 5.806.940 yang di mana jika menggunakan rumus 50/ 30/ 20 dari dalam budgeting, 80% digunakan sebagai pengeluaran sedangkan 20% digunakan sebagai penyimpanan (Nurwahidzain, 2024). Jika rata-rata pendapatan tersebut digunakan, maka sekitar Rp. 4.645.552 merupakan pengeluaran yang cukup untuk kehidupan, memungkinkan pengeluaran uang untuk pembayaran pulsa/ internet dan membeli obat-obatan kesehatan kulit yang khusus antijamur. Selain itu, pengeluaran tersebut jatuh

keadalam kategori pengeluaran SES B. Target subjek perancangan yang memiliki SES B dipilih dikarenakan memiliki tingkat literasi tertinggi. Hal tersebut dapat dibuktikan pada data statistik yang disediakan oleh Dhini, (2025), yang di mana pembaca literasi digital dengan SES B memiliki persentase 59,1%, yang di mana tertinggi dibandingkan tingkat SES lainnya. Data tersebut juga dihubungkan dengan SES B yang memiliki pengeluaran sekitar Rp. 4 juta – Rp. 6 juta per bulan. Selain itu, menurut Digital Agency Jakarta, APJII menyatakan bahwa SES B memiliki pengeluaran sekitar Rp. 3.000.000 – Rp. 5.000.000, yang di mana menambahkan keluasaan dalam kategori yang termasuk dalam SES B (Rifaldi, 2022).

2. Geografis

a. Jakarta

Secara garis besar, Jakarta, yang di mana merupakan tempat dengan kepadatan paling tertinggi (16.155 jiwa/km²) dan menurut BPI (2021), Jakarta merupakan daerah dengan infrastruktur yang banyak, menyebabkan kurangnya tanah resapan, daerah yang basah, dan suhu yang tinggi, yang di mana dapat menyebabkan terjadinya penyebaran kurap yang luas untuk diri sendiri dan orang lain. Menurut BPS (2024), Jakarta merupakan salah satu daerah yang memiliki jumlah penggunaan internet tertinggi di Indonesia. Selain itu, menurut Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta (2023), data tersebut menunjukkan usia kedua terbanyak di Jakarta adalah usia 20 hingga 24, setelah usia terbanyak pertama, yakni 35 – 39 tahun. Data tersebut dapat didukung dengan berita dari Kompas.com yang dibuat oleh Dzulfaroh & Pratiwi (2022), yang di mana menunjukkan bahwa daerah yang memiliki tingkat penetrasi/ penggunaan internet paling tertinggi dipegang oleh Jakarta dengan persentase sebesar 85,5%.

3. Psikografis

- a. Individu yang memiliki rasa ingin tahu terhadap penyakit kurap
- b. Individu yang memiliki kepedulian terhadap keadaan kulit mereka
- c. Individu yang memiliki rasa ingin tahu informasi kesehatan melalui penggunaan *website*

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam pelaksanaan metode perancangan untuk TA tersebut, penulis memilih teknik *Design Thinking*. *Design thinking* adalah metodologi yang memiliki 5 tahap pelaksanaan dan berfungsi sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan kompleks yang berhubungan dekat dengan audiens yang dituju. (Dam, 2025). *Design thinking* dapat mendekatkan hasil karya yang dituju dengan kebutuhan audiensnya melalui pembedaan permasalahan kemanusiaan, menghasilkan banyak ide, melakukan pembuatan prototipe untuk target audiens yang dituju, dan kemudian pengujian prototipe tersebut. (Dam, 2025).

Metode *design thinking* memiliki 5 tahap penting yang perlu dilaksanakan supaya dapat mendukung tahap lainnya, yakni *empathize* yang berfokus pada melihat dari pandangan dan perasaan audiens daripada kebutuhan sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pendekatan langsung dengan audiens seperti observasi, melakukan konsultasi/ wawancara terhadap ahli, dan secara penuh melingkupi diri ke dalam dunia audiens. Tahap berikut setelah *empathize* adalah *define*, yang di mana perlu menyusun ulang dan mengorganisir data-data yang telah terkumpulkan dari tahap sebelumnya, membuat sebuah kategori yang memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda tetapi juga dapat mendukung satu dengan lainnya, dan pada akhirnya dapat menjelaskan permasalahan apa yang sedang dihadapi oleh audiens. Kemudian, permasalahan tersebut dapat digunakan untuk menemukan solusi dalam bentuk pengumpulan ide desain yang diperlukan. Pembuatan dan pengumpulan ide desain tersebut merupakan tahap berikut dalam melaksanakan *design thinking*, yaitu adalah *ideate*. *Ideate* memungkinkan desainer untuk menciptakan berbagai macam solusi untuk permasalahan yang ada. Tahap berikut setelah *ideate* adalah *prototype*. *Prototype* tahap eksperimental yang di mana menunjukkan hasil desain yang belum terasah dengan benar kepada

audiens dan mendapatkan kritik dan saran yang dapat menyelesaikan permasalahan dan limitasi dalam produk dan menjelaskan arahan produk tersebut kepada audiens yang dituju. Tahapan terakhir dalam metode *design thinking* adalah *test*. *Test* merupakan tahapan *design thinking* yang digunakan untuk memperbaiki permasalahan yang ada dalam desain secara terus-menerus. Tahap *Test* memerlukan desainer untuk memahami produk beserta penggunaannya sebisa mungkin. (Dam, 2025). Dengan adanya penjabaran akan tahap-tahap *design thinking* tersebut, penulis dapat menemukan cara untuk mengintegrasikan metode ini kedalam perancangan laporannya.

3.2.1 *Empathize*

Tahap *empathize* memungkinkan penulis untuk melakukan berbagai macam metode penelitian yang diperlukan untuk memperkuat data identifikasi permasalahan dan meneruskan penelitian tersebut dengan tujuan yang *linear*. Dalam tahapan ini, penulis mengarahkan prioritas penelitiannya kepada pihak yang memiliki ahli dalam dermatologi, terutama di bidang infeksi tropis, UI/UX desainer yang bekerja dalam bidang kesehatan, dan remaja dan dewasa dari usia 19 – 25 tahun (usia produktif) di daerah Jakarta yang tidak/ kurang mengetahui apa itu infeksi Kurap, memiliki aktivitas/ pekerjaan yang menghasilkan banyak humiditas/ air, dan berada pada lingkungan yang kualitasnya kurang/ dapat menyebabkan pertumbuhan dan penyebaran infeksi kurap. Metode-metode tersebut akan digunakan sesuai dengan kapabilitas dan informasi apa yang ingin dikutip.

Teknik penelitian untuk dermatologist di bidang Infeksi Tropis dan UI/UX desainer yang bekerja dalam bidang kesehatan adalah wawancara. Data yang diperoleh dari dermatologist di bidang Infeksi Tropis adalah informasi seputar infeksi Kurap, faktor yang membuat infeksi tersebut semakin bertambah, solusi, dan pencegahan yang tepat terhadap infeksi tersebut. Penulis juga melakukan wawancara terhadap UI/ UX desainer yang bekerja dalam bidang kesehatan dalam rangka memperoleh pengetahuan akan desain sebuah *website* yang dapat mendefinisikan kesehatan dan menarik perhatian audiens.

Selain penggunaan wawancara sebagai metode penelitian, kuesioner digunakan kepada para audiens secara skala besar dalam rangka mendukung data-data penelitian yang telah dikumpulkan dan dipilah. Target audiens yang dituju oleh penulis sebagai pihak yang mengisi kuesioner tersebut adalah remaja dan dewasa dari usia 19 - 25 tahun di Jakarta yang tidak/ kurang mengetahui apa itu infeksi Kurap. Data yang dikumpulkan dari pemberlakuan kuesioner tersebut adalah informasi mengenai pengetahuan mereka akan infeksi kurap.

Studi referensi juga diberlakukan pada penelitian tersebut. Studi referensi digunakan sebagai cara untuk memperoleh inspirasi seperti visual dan konten apa yang dimiliki dan patut digunakan dalam merancang sebuah *website*, terutama *mobile website* berbasis edukasi kesehatan.

3.2.2 Define

Tahap *define* merupakan tahap yang di mana penulis mengumpulkan, mengklasifikasikan, dan mengatur data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan audiens. Pada tahapan ini, penulis dapat membuat media kesimpulan dari data-data yang telah dikumpulkan dalam bentuk *user persona*, yang merepresentasikan sebuah karakter yang diambil dari target audiens yang dituju dan *user journey*, yang di mana merupakan peta jalan yang audiens alami pada saat menggunakan hasil karya penulis. Media tersebut merupakan pembimbingan yang dapat digunakan untuk membatasi penulis pada rana yang dituju dan dapat mengeksplorasi ide-ide yang dibutuhkan berhubungan dengan perancangan *mobile website* akan infeksi kurap tanpa merasa kewalahan.

3.2.3 Ideate

Pada tahapan *ideate*, penulis membuat media yang mengandung banyak ide-ide kreatif yang berhubungan dengan pembuatan *website* untuk penyakit kurap. Batasan yang telah disediakan oleh *define* juga melancarkan proses ideasi yang dilakukan oleh penulis. Media yang digunakan pada tahapan *ideate* tersebut adalah *mindmapping*. *Mindmapping* memungkinkan penulis untuk melakukan percabangan ide-ide yang berhubungan dan kemudian dapat

dikonklusikan berdasarkan berapa efektif, kreatif, dan pentingnya ide tersebut. Pada saat *mindmapping*, penulis berusaha untuk melakukan percabangan ide (*brainstorming*) dari penyakit kurap, *website*, dan desain sesuai dengan judul yang digunakan oleh penulis. Setelah itu, penulis mengecilkan penggunaan kata sesuai dengan kebutuhannya dan akan dikonklusikan dalam bentuk *Big idea*. *Big idea* tersebut akan digunakan sebagai panduan dalam menghasilkan kerangka ide lainnya yang memungkinkan pengembangan hasil karya tersebut.

3.2.4 Prototype

Tahap berikut yang penulis lakukan adalah *prototype*. Pada tahapan ini, penulis membuat hasil karya dari data-data yang telah dikumpulkan di *define* dan ide-ide kreatif dari *ideate* untuk merancang *mobile website* mengenai penyakit kurap. Akan tetapi, sebelum membuat prototipe tersebut, penulis diperlukan untuk melakukan tahapan perencanaan akan *website* yang dituju. Perencanaan tersebut akan berada dalam bentuk *information architecture*, *Low Fidelity* dan *Wireframe*, pembuatan aset dan pemasukan konten yang diperlukan, dan terakhir adalah *High Fidelity*. Tahapan tersebut dapat memastikan penampilan serta interaktivitas dalam *mobile website* yang akan dilaksanakan oleh target audiens lancar dan serah dengan tema. Setelah penulis menciptakan prototipe, tahap berikutnya akan membutuhkan prototipe tersebut untuk diuji coba.

3.2.5 Test

Tahapan terakhir yang dibutuhkan oleh penulis setelah melakukan tahap *prototype* adalah *testing*. Tahapan *test* menjadi tahapan perbaikan hasil karya yang penulis telah buat. Hal ini dapat terjadi dengan melakukan uji coba/*testing* terhadap prototipe yang dibuat. *Test* tersebut akan mengumpulkan banyak kritik dan saran, baik secara kualitatif maupun kuantitatif dari target audiens. Setelah mengumpulkan kritik dan saran dari target audiens, penulis menggunakan pendapat dan masukan tersebut sebagai cara untuk mengembangkan dan menyesuaikan karya tersebut lebih lanjut sesuai dengan pendapat audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam pembuatan hasil karya berbentuk *mobile website* berbasis edukasi mengenai infeksi kurap, penulis menggunakan teknik wawancara, kuesioner, studi referensi, dan studi pustaka sebagai cara untuk menghasilkan data yang mendukung perancangan *mobile website* berbasis edukasi tersebut. Berikut adalah penjabaran akan penggunaan teknik-teknik yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penulis.

3.3.1 Wawancara (*In-depth Interview*)

Pelaksanaan kegiatan wawancara terhadap pihak yang dituju oleh penulis dilakukan terhadap pihak yang ahli dalam bidang tersebut atau memiliki pengalaman yang cukup lama. Pihak-pihak yang diwawancari oleh penulis dapat berupa pihak yang memegang gelar kedokteran dalam bidang dermatologi, terutama dalam bidang infeksi tropis dan bekerja sebagai UI/UX *Designer*.

3.3.1.1 Wawancara dengan Dokter Ahli Kulit

Wawancara dilakukan terhadap dr. Xaveris Fransiskus Clinton, Sp.DVE / Sp.KK sebagai dokter dalam bidang dermatologi, terutama di bidang infeksi tropis di rumah sakit Hermina Hospital, Tangerang, untuk memperoleh informasi terkait dengan infeksi kurap. Informasi-informasi yang dieksplorasi berada pada ranah pengertian akan berbagai jenis infeksi tersebut dan cara infeksi tersebut menyerang, faktor, gejala, penyebab, pencegahan, dan solusi apa yang belum diketahui atau dipahami dengan benar oleh target audiens. Berikut adalah pertanyaan yang disampaikan pada wawancara tersebut:

1. Permintaan nama lengkap dan profesi.
2. Apakah dokter pernah memiliki pengalaman akan kasus ataupun pertolongan dari masyarakat sekitar yang mengunjungi dokter karena adanya infeksi kurap?
3. Menurut dokter, kelompok usia berapa yang paling sering mengalami infeksi kurap?

4. Menurut dokter, pada usia produktif, apakah juga banyak yang menderita penyakit kurap?
5. Menurut dokter, gejala apa yang didapatkan dari terkenanya infeksi kurap tersebut?
6. Faktor internal dan eksternal apa yang dapat menyebabkan timbulnya infeksi kurap tersebut?
7. Apakah ada perbedaan penyebab infeksi kurap yang ditemukan pada usia produktif dan diluar usia produktif?
8. Bagaimana cara kita mengidentifikasi berbagai macam jenis kurap yang ada pada daerah tubuh kita?
9. Bagaimana cara kita, sebagai masyarakat yang tidak memiliki pengetahuan akan perbedaan antara kurap atau gejala penyakit kulit lainnya seperti panu?
10. Jika infeksi tersebut terus diabaikan/ tidak disadari, perubahan apa yang akan dialami oleh korban tersebut?
11. Bagaimana cara penularan penyakit kurap ini? dan dengan banyaknya jenis kurap, apakah mereka memiliki cara penularan yang berbeda atau sama?
12. Jika suatu individu terkena infeksi kurap, hal penting apa yang perlu dilakukan oleh individu tersebut maupun pihak di sekeliling individu tersebut untuk mencegah penyebaran?
13. Cara pencegahan apa yang dapat masyarakat lakukan supaya tidak terjangkit infeksi kurap?
14. Cara pengobatan apa yang diperlukan oleh individu tersebut untuk mengurangi ataupun menghilangkan infeksi kurap?

3.3.1.2 Wawancara dengan UI/UX Designer

Wawancara dilakukan kepada UI/ UX Designer untuk memperoleh informasi terkait dengan apa yang membedakan *website* untuk perusahaan kesehatan dibandingkan *website* di bidang lainnya, keunikan dari *website* kesehatan dalam menyampaikan konten yang dituju, penataan dan peraturan yang tepat untuk susunan *website*,

terutama *mobile site*. Berikut adalah pertanyaan yang disampaikan pada wawancara tersebut:

1. Permintaan nama lengkap dan profesi.
2. Bagaimana cara membuat *website* dengan pertimbangan SES?
3. Dalam pertimbangan usia produktif, behavior apa yang perlu dipertimbangkan untuk mendesain UI/ UX *website*?
4. Apa yang membedakan antara *website* di *handphone/ smartphone* dengan *website* di media lainnya dalam prespektif UI/ UX *designer*?
5. Apa yang membuat suatu *website* kesehatan berbeda dengan *website* bidang lainnya dalam prespektif UI/ UX?
6. Elemen-elemen utama apa yang membuat *website* kesehatan memiliki keunikannya sendiri?
7. Dalam penampilan *copywriting website* kesehatan, konten apa yang perlu dipertimbangkan supaya dapat dengan mudah dan efektifnya dibaca oleh target audiens?
8. Elemen grafik apa yang disukai oleh target audiens jika menggunakan *website* di bidang kesehatan informasi?
9. Elemen-elemen apa yang perlu dihindari pada *website* kesehatan untuk tidak membuang minat eksplorasi target audiens?
10. Apakah ada saran yang anda dapat berikan kepada saya pada pembuatan *mobile website* berbasis informasi kesehatan?

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner dilaksanakan pada media Google *Form* sebagai cara untuk memperoleh data kuantitatif yang dapat mendukung perancangan *mobile website* berbasis edukasi mengenai penyakit kurap. Responden yang menerima kuesioner tersebut berada dalam batasan 19 hingga 25 tahun laki-laki dan perempuan di daerah Jakarta, dengan pengetahuan yang kurang/tidak ada akan infeksi kurap tersebut. Dalam kuesioner Google *Form*, penulis membagikan pembagian pertanyaan menjadi 2 bagian, yakni bagian pertama yang akan

menanyakan data diri responden yang diperlukan. Bagian kedua dalam kuesioner akan menanyakan pengetahuan mereka seputar infeksi kurap. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan dalam kuesioner:

1. Umur (pilihan ganda (19 – 25 tahun))
2. Domisili (kotak centang (Jakarta *Barat*, Jakarta Timur, Jakarta Selatan, Jakarta Utara, Jakarta Pusat, diluar Jakarta)) (Jika diluar Jakarta, maka pertanyaan berikutnya tidak dapat diisi)
3. Pengeluaran per bulan (pilihan ganda (<Rp. 2.000.000, Rp 2.000.001 – Rp 4.000.000, Rp 4.000.001 – Rp 6.000.000, >Rp 6.000.000))
4. Apakah Anda pernah mengalami infeksi Kurap? (Yes/ No)
5. Menurut anda, kurap adalah penyakit yang disebabkan oleh? (pilihan ganda (bakteri, jamur, virus, tidak tahu))
6. Menurut anda, kurap disebabkan oleh... (checkbox (suhu rendah, humiditas tinggi, lingkungan yang kering, keringat yang berlebihan, imunitas tubuh yang rendah, tidak tahu))
7. Menurut anda, kurap dapat menyerang bagian tubuh apa? (checkbox (kepala, lidah, kulit tubuh, wajah, jenggot, selangkangan, kuku, mata, organ dalam, tidak tahu))
8. Menurut anda, dibawah ini, opsi mana yang termasuk penyakit kurap? (*Tinea capitis*, *Tinea unguium*, *Tinea barbae*, *Tinea cruris*, *Tinea versicolor*, *Tinea manuum*, *Tinea corporis*, *Tinea pedis*, *Tinea faciei*, tidak tahu)
9. Menurut anda, apakah infeksi Kurap berbahaya? (pilihan ganda (Ya/ Tidak/ Tidak Tahu))
10. Infeksi kurap dapat dicegah dengan... (checkbox (membersihkan tubuh, membersihkan lingkungan, menghindari makanan berkolesterol, menghindari makanan yang mengandung asam, vaksinasi imunisasi, mengutamakan minum obat topikal, tidak tahu))

11. Infeksi kurap dapat diobati dengan... (checkbox (menggunakan deodorant, menggunakan obat tetes mata, menggunakan bubuk peresap, mengurangi berat badan, menghindari pakaian tipis, sering mengubah pakaian, menggunakan alas kaki oklusif, mengikuti rekomendasi dokter, tidak tahu))
12. Apakah anda menggunakan *website* sebagai sumber terpercaya dalam memperoleh informasi kesehatan? (pilihan ganda (Ya, Tidak))
13. Media apa yang anda gunakan yang mendorong anda untuk mencari informasi kesehatan tersebut? (checkbox (*website*, instagram, tiktok, youtube, twitter/ X, facebook, jurnal, buku, infografis, perbincangan sehari-hari, tidak ada))
14. Seberapa tertarikah anda jika ada media informasi tentang penyakit kurap? (skala linier (1-5))
15. Apakah anda bersiap untuk mengikuti FGD secara *online*? (Kotak Centang (Ya/ Tidak))
16. Jika iya, tolong ajukan *email* anda di bawah ini. Jika tidak tolong diisi dengan "-" (kalimat singkat)
17. Jika iya, tolong ajukan nomor telepon/ WA anda di bawah ini. Jika tidak tolong diisi dengan "-" (kalimat singkat)

3.3.3 FGD (*Focus Group Discussion*)

Setelah semua pertanyaan pada kuesioner terisikan, responden akan diberikan opsi untuk menyediakan diri untuk melakukan kegiatan FGD (*Focus Group Discussion*) melalui *online*, seperti zoom *meeting*. Hal tersebut dapat memudahkan responden untuk tidak melakukan aktivitas yang berlebihan dalam rangka mencapai ke tempat pertemuan untuk melaksanakan FGD. Narasumber yang dibutuhkan oleh penulis memiliki ketentuan

1. Tidak memiliki pengetahuan/ kurang akan pengetahuan mengenai kurap
2. Memiliki pengetahuan akan kurap

3. Tidak pernah/ pernah terkena infeksi kurap

Sebelum memulai pemberian pertanyaan, penulis memberikan ketentuan yang perlu dilaksanakan oleh para narasumber untuk FGD terlaksana dengan baik dan benar. Berikut adalah ketentuan-ketentuan yang dibutuhkan:

1. Para narasumber akan diurutkan dalam pemberian jawaban guna tidak terjadinya penimpaan audio yang terjadi
2. Masing-masing narasumber dapat memberikan jawaban mereka setelah narasumber lain sudah memberikan jawaban mereka
3. Para narasumber diberikan surat NDA pada awal FGD

Dalam pelaksanaan FGD tersebut, penulis menargetkan subjek penelitian yang menyerupai ketentuan kuesioner, yakni usia 19-25 tahun, berdomisili Jakarta, berada Penulis akan menyampaikan pertanyaan yang terkait, dalam rangka mendapatkan data kualitatif untuk Perancangan *Mobile Website* Berbasis Edukasi mengenai Penyakit Kurap:

1. Meminta pengenalan diri (nama, dan umur, dan domisili)
2. Apakah kalian pernah terkena infeksi kurap (jika iya, tolong jelaskan pengalaman kalian terhadap infeksi tersebut)
3. Menurut kalian, daerah tubuh apa yang dapat terjangkit penyakit kurap tersebut?
4. Menurut kalian, jika kalian pernah terkena penyakit tersebut, faktor apa yang dapat membuat kalian terkena?
5. Menurut kalian, jika kalian terkena infeksi ini, langkah apa yang kalian akan lakukan untuk mencegah terjangkitnya penyakit tersebut?
6. Menurut kalian, jika kalian terkena penyakit tersebut, langkah apa yang kalian akan lakukan untuk menyembuhkan diri kalian sendiri?
7. Menurut kalian, media informasi apa yang dapat menyediakan pengetahuan kesehatan? (Jika menjawab jenis media informasi tersebut, tanyakan mengapa memilih opsi tersebut)

8. Menurut kalian, media apa yang dapat mendorong kalian untuk mencari media informasi kesehatan tersebut? (Jika menjawab jenis media informasi tersebut, tanyakan mengapa memilih opsi tersebut)
9. Apakah ada pengaruh dalam hal desain dan penyampaian informasi yang membuat kalian tertarik terhadap media informasi kesehatan tersebut? (Jika iya, apa saja yang mempengaruhi hal tersebut)
10. Apa yang diharapkan pada sebuah media informasi untuk menyampaikan informasi tersebut sesuai dengan pandangan kalian?

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting sebagai cara untuk mendapatkan hasil analisa yang berkaitan dengan perancangan *mobile website* kesehatan mengenai penyakit kurap. Teknik yang akan digunakan sebagai cara untuk melakukan analisa adalah SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*), yang di mana membahas mengenai kunci faktor yang mempengaruhi suatu hal, dalam konteks ini adalah *mobile website*. Penulis menggunakan teknik SWOT untuk membuat sebuah batasan dan arahan dalam memahami apa yang membuat suatu *mobile website* memiliki faktor internal atau eksternal yang mempengaruhi. (CIPD, 2025).

3.3.5 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi sebagai cara untuk memperoleh referensi visual dan penyampaian konten dari *mobile website* kesehatan yang serupa. Referensi visual dan konten tersebut digunakan oleh penulis untuk membantu perancangan *mobile website* berbasis edukasi mengenai infeksi Kurap. Penulis menggunakan metode studi referensi pada *mobile website* kesehatan.