

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Subjek dan Objek Penelitian

1.1.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anjungan mandiri rumah sakit khusus mata purwokerto untuk pendaftaran secara mandiri yang akan melibatkan pasien yang akan melakukan pemeriksaan secara langsung di Rumah Sakit Khusus Mata Purwokerto

1.1.2 Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini merupakan pasien yang menggunakan anjungan mandiri dari rumah sakit khusus mata purwokerto.

1.2 Alat dan Bahan Penelitian

1.2.1 Alat

Dalam penelitian ini digunakan alat dan bahan sebagai penunjang keberhasilan penelitian. Adapun alat dan bahan yang dimaksud yaitu dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), penjelasannya sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

- a. Device : asus
- b. Processor : Intel® i5 Gen 7
- c. RAM : 8GB

2. Perangkat Lunak (*Software*)

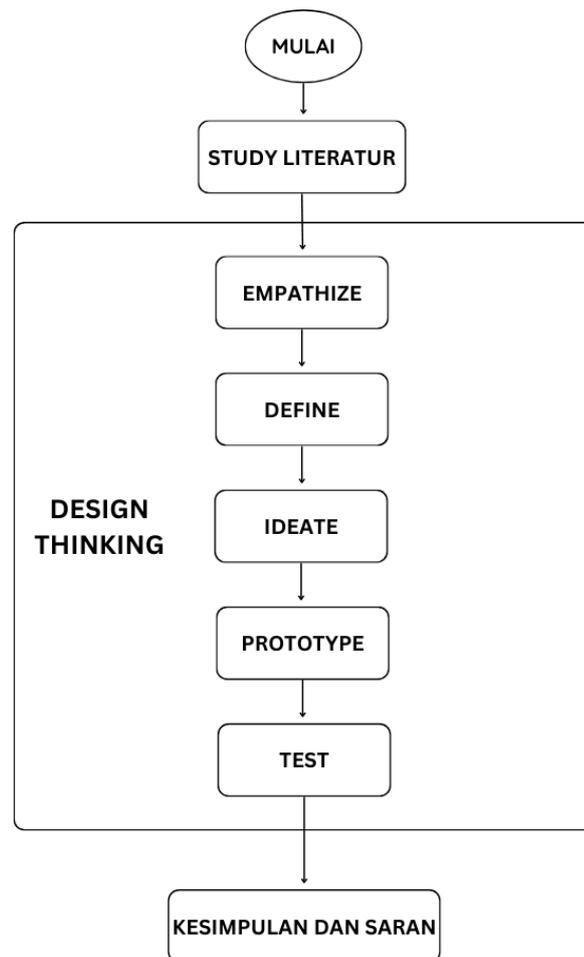
- | | |
|--------------------|---|
| Sistem Operasi | : <i>Windows 11 Home Single language 64-bit</i> |
| Bahasa Pemrograman | : <i>HTML, JavaScript, PHP, CSS, Data Base</i> |
| Aplikasi | : <i>Windows 11, Office 2021, Mendeley, Figma</i> |

1.2.2 Bahan

Penelitian ini, berjudul "Perancangan Sistem Anjungan Mandiri Rumah Sakit untuk Pendaftaran Pasien dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Rumah Sakit Khusus Mata Purwokerto)," akan menyelidiki bahan yang digunakan dalam pembuatan anjungan mandiri, mengumpulkan data mengenai proses pendaftaran pasien, dan meninjau penelitian sebelumnya terkait penerapan sistem serupa di rumah sakit lain. Metode design thinking akan digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi yang inovatif dan berfokus pada pengguna. Data akan diperoleh melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, sementara penelitian sebelumnya akan menjadi dasar untuk merancang sistem yang lebih baik. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat berperan dalam meningkatkan efisiensi dan pengalaman pendaftaran pasien di Rumah Sakit Khusus Mata Purwokerto.

3.3 Diagram Alir Penelitian

Pada penyusunan laporan penelitian ini terdapat beberapa tahap dalam melakukan penelitian, berikut merupakan diagram alir penelitian yang dilakukan pada penyusunan laporan :



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

3.3.1 Studi Literatur

Studi literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dalam konteks penelitian, studi literatur digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pencatatan, kajian pustaka, atau membaca.

3.3.2 Emphatize

Empathize dalam Design Thinking adalah langkah awal yang dimaksudkan untuk memahami pengguna secara lebih dalam. Pada tahap ini, desainer melakukan penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan pengalaman pengguna, serta untuk memahami motivasi dan tujuan mereka. Tahap ini sangat penting karena membantu desainer untuk menghilangkan asumsi pribadi dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengguna dan kebutuhan mereka. Peneliti akan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memahami kebutuhan dan pandangan pengguna, baik itu pasien maupun staf rumah sakit, dalam proses pendaftaran pasien..

3.3.3 Define

Langkah kedua dalam Design Thinking adalah "Define". Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk secara jelas menetapkan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya (Empathize), sehingga tim dapat merumuskan permasalahan yang harus diselesaikan. Dalam tahap ini, tim desain akan mengevaluasi dan menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menetapkan masalah yang spesifik dan dapat diatasi. Dengan menentukan masalah secara tepat, tim dapat fokus pada pengembangan solusi yang sesuai untuk mengatasi tantangan yang telah diidentifikasi. Peneliti akan menganalisis dan mengidentifikasi inti dari masalah yang perlu dipecahkan dalam sistem anjungan mandiri di rumah sakit.

3.3.4 Ideate

Ideate merupakan tahap ketiga dalam proses Design Thinking yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide dan solusi kreatif guna menyelesaikan masalah yang ada. Pada tahap ini, desainer melakukan riset dan sesi brainstorming untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengguna dan kebutuhan mereka. Berbagai teknik digunakan dalam proses ideasi, seperti sketsa, prototyping, brainstorming, brainwriting, ide terburuk, dan lain sebagainya. Ideate memiliki peran yang sangat penting dalam Design Thinking karena memungkinkan desainer untuk menciptakan solusi yang inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan menerapkan teknik brainstorming dan mengumpulkan ide-ide kreatif,

desainer dapat menghasilkan solusi yang efektif untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses Ideate juga membantu dalam mengembangkan produk atau layanan yang diminati oleh lebih banyak pengguna. Peneliti akan mengumpulkan berbagai ide dan solusi setelah permasalahan diperoleh pada tahap Empathize. Ide-ide tersebut kemudian dikumpulkan menggunakan berbagai metode seperti "how might we", "crazy 8", "moodboard", "use case", "user flow", dan "information architecture".

3.3.5 *Prototype*

Prototype dalam *Design thinking* adalah representasi awal dari produk atau solusi yang dibuat untuk menunjukkan prinsip-prinsip dasar dari produk tersebut. Proses pembuatan prototipe melibatkan pembuatan representasi konkret dari ide, konsep, atau solusi yang telah dirancang sebelumnya. Dari beragam ide yang dihasilkan selama tahap ideasi, beberapa ide atau konsep utama dipilih untuk dikembangkan menjadi prototipe. Jenis prototipe yang dibuat dapat beragam tergantung pada sifat solusi yang diinginkan, seperti model fisik, maket digital, storyboard, skenario bermain peran, atau bentuk lain yang membantu menyampaikan inti dari ide tersebut. Prototipe tidak perlu sempurna atau sangat rinci, namun lebih sebagai representasi yang cepat, kasar, dan sederhana yang dapat menangkap fitur-fitur dan fungsi-fungsi utama. Prototipe dengan tingkat ketelitian yang rendah memungkinkan untuk melakukan iterasi dengan cepat dan menghindari terlalu fokus pada detail-detail tertentu. Setelah pembuatan prototipe, dilakukan uji interaksi pengguna dan perbaikan berulang pada prototipe berdasarkan umpan balik yang diterima.

Peneliti akan membuat prototype sistem anjungan mandiri rumah sakit menggunakan teknologi yang sesuai dengan keinginan pengguna.

3.3.6 *Test*

Test dalam *Design thinking* adalah tahap kritis di mana ide atau prototipe yang telah dikembangkan diuji sebelum diadopsi sebagai solusi akhir. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan kesalahan, mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna, dan memvalidasi desain yang telah dihasilkan. Pengujian dalam Design Thinking dapat dilakukan secara berkelanjutan dan

meliputi berbagai metode, seperti pengujian di laboratorium, pengujian di lapangan, atau pengujian yang terpusat pada komputer.

Peneliti akan melakukan pengujian sistem anjungan mandiri rumah sakit dengan mengumpulkan data katalog dan informasi masa barang dan jasa pada Giss Tenda, dan data hasil pengujian aplikasi berbasis website menggunakan penyebaran kuesioner SUS

