

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi edukasi gizi berbasis android menggunakan aplikasi Mom's Partners, sehingga penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D).

#### **B. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian ini dilakukan dengan cara membuat *software* yang bisa menjadi media edukasi gizi berbasis android di desa Sumberejo Kota Batu. Kemudian metode yang digunakan dikolaborasikan dengan metode observasi dan wawancara. Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung tentang alur pelaksanaan edukasi gizi, yang hasilnya akan digunakan sebagai rancangan *user interface* dalam pembuatan aplikasi. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk mengetahui variabel apa saja yang diperlukan untuk membuat sebuah aplikasi edukasi gizi berbasis android di desa Sumberejo Kota Batu.

#### **C. Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu : Penelitian ini dilakukapan pada bulan maret – juni 2024

Tempat : Penelitian dilakukan di Jurusan Gizi Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang dan uji coba dilakukan di Wilayah kerja UPT Puskesmas Batu, Kota Batu khususnya Desa Sumberejo

#### **D. Populasi dan Sampel**

Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah 27 ibu balita yang memiliki balita berusia 0-5 bulan di Desa Sumberejo Kota Batu.

#### **E. Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini adalah ibu yang memiliki balita berusia 0-5 bulan di Desa Sumberejo, Kota Batu.

## F. Definisi Operasional

Tabel 2. Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur dan Alat Ukur	Hasil	Skala Data
1.	Fitur aplikasi MP-ASI Mom's Partners	Suatu karakteristik khusus yang terdapat pada suatu alat seperti ponsel	Cara ukur : wawancara pengisian kuesioner Alat ukur : Kuesioner	Tingkat kepuasan pengguna : 1 (menarik) 2 (kurang menarik) 3 (tidak menarik)	Ordinal
2.	Kemudahan dalam mengakses aplikasi MP-ASI Mom's Partners	Mudah dipelajari, mudah untuk dipahami, sederhana dan dapat dioperasikan dengan mudah.	Cara ukur : wawancara pengisian kuesioner Alat ukur : Kuesioner	Tingkat kepuasan pengguna : 1 (mudah diakses) 2 (kurang mudah diakses) 3 (tidak dapat diakses)	Ordinal
3.	Kemudahan memahami isi edukasi	Mudah dipelajari, mudah untuk dipahami, sederhana dan dapat dioperasikan dengan mudah.	Cara ukur : wawancara pengisian kuesioner Alat ukur : kuesioner	Tingkat kepuasan pengguna : 1 (mudah dipahami) 2 (kurang dapat dipahami) 3 (tidak dapat dipahami)	Ordinal

## G. Instrumen Penelitian

1. Lembar kuesioner
2. Lembar wawancara

3. Handphone android
4. Aplikasi Mom's Partners
5. Aplikasi canva
6. Aplikasi kodular
7. Formulir uji coba aplikasi
8. Alat tulis

## H. Jenis Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berupa data primer yang diperoleh langsung melalui responden. Pada penelitian ini metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara. Data yang didapatkan dari proses wawancara berupa data penilaian pengguna atau user terhadap aplikasi Mom's Partners.

## I. Metode Pengumpulan Data

### 1. Lembar observasi

Memberikan lembar observasi kepada responden yaitu ibu balita yang memiliki bayi berusia 0-5 bulan. Tujuan peneliti memberikan lembar observasi yaitu agar peneliti dapat menyesuaikan aplikasi yang dirancang dengan kebutuhan responden. Peneliti mendapatkan jawaban tertulis atas responden, kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk merancang aplikasi berdasarkan hasil yang diketahui dari hasil observasi tersebut.

### 2. Lembar wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui alur edukasi gizi terkait MP-ASI yang dilakukan oleh UPT Puskesmas Batu dan untuk mengetahui hambatan yang terjadi selama proses tersebut. proses ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara berdasarkan lembar wawancara kepada ahli gizi.

### 3. Lembar uji coba pada user

Memberikan lembar uji coba pada user yaitu ibu balita yang memiliki bayi berusia 0-5 bulan. Tujuan peneliti memberikan lembar uji coba yaitu agar peneliti dapat mengetahui apakah fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi dapat diterima dan telah sesuai dengan kebutuhan responden. Peneliti mendapatkan jawaban berupa *rating* yang kemudian

dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki kekurangan yang diketahui dari hasil uji coba tersebut.

## **J. Metode Pengolahan dan Analisis Data**

### **1. Metode pengolahan data**

Metode pengolahan data dalam penelitian ini adalah hasil dalam kuesioner uji user dari responden akan dikumpulkan dan ambil nilai rata-rata yang kemudian akan disajikan dalam bentuk grafik untuk mempermudah dalam memahaminya. Grafik akan berisikan hasil dari pengisian formulir uji coba dari setiap responden sehingga data yang didapat dan terkumpul mudah untuk dibaca.

Setelah pengujian dilakukan dan hasil didapatkan maka akan tercipta simpulan evaluasi dari aplikasi yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk berkembangnya aplikasi Mom's Partners.

### **2. Analisis data**

Untuk menjawab tujuan penelitian ini dilakukan serangkaian kegiatan tahapan analisis data menggunakan metode SDLC dalam tahapan analisis data. Adapun tahap analisis data sebagai berikut :

#### **a. Perencanaan**

Dalam tahap ini peneliti melakukan perencanaan sistem dengan metode observasi dan wawancara. Dari observasi dan wawancara tersebut diketahui bahwa edukasi gizi di Desa Sumberejo masih menggunakan media cetak dan belum bisa diakses secara *virtual* atau *online*.

#### **b. Requirement (Analisis Kebutuhan Sistem)**

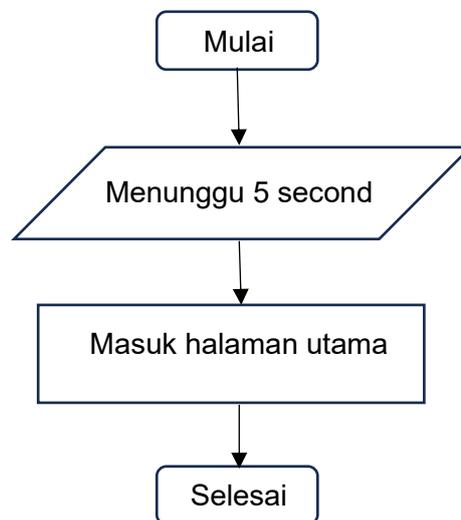
Pada tahap awal, peneliti melakukan analisa guna menggali secara mendalam kebutuhan yang akan dibutuhkan. Peneliti menganalisis dengan metode observasi untuk mengetahui variabel-variabel apa saja

yang dibutuhkan *user*; dan metode wawancara untuk mengetahui alur pelaksanaan edukasi gizi di Desa Sumberejo

c. *Design* (Perancangan)

Perancangan dilakukan menggunakan hasil analisa kebutuhan sistem kemudian dibuat aplikasi edukasi gizi MP-ASI berbasis android. Proses ini untuk memberikan gambaran secara umum kepada *user* tentang sistem aplikasi edukasi gizi MP-ASI berbasis android. Perancangan dimulai dengan merancang alur sebagai berikut :

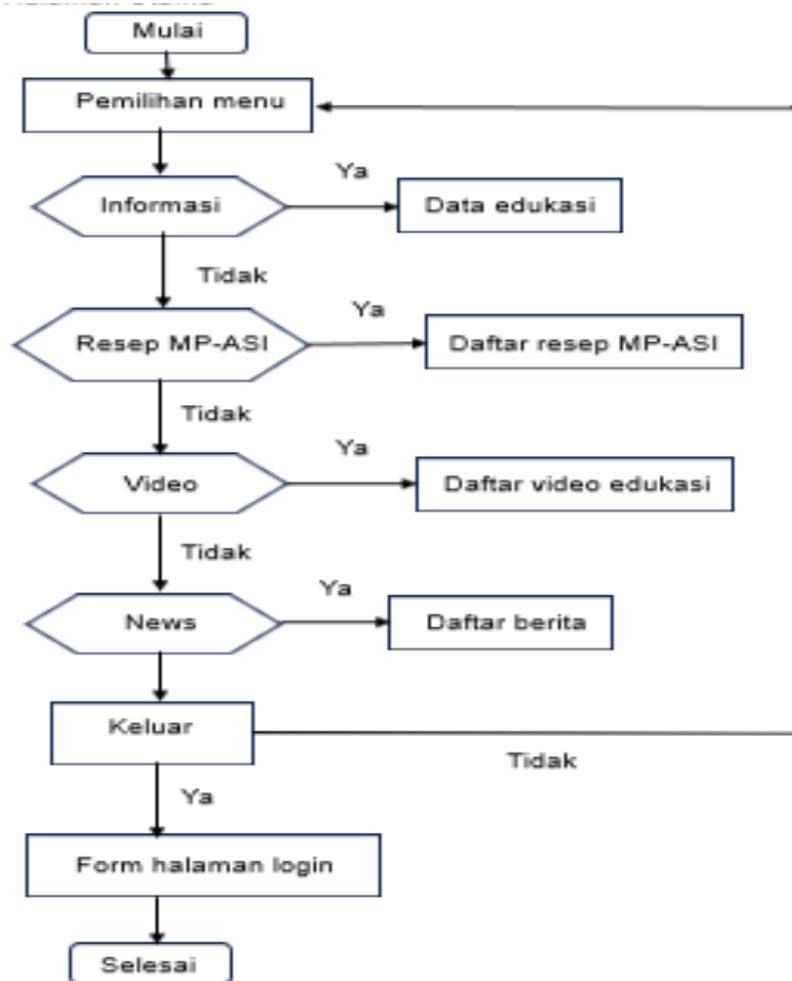
1. *Flowchart Login*



Gambar 5. *Flowchart Login*

Saat memulai aplikasi Mom's Partners, user akan dihadapkan pada *welcome* page dan menunggu selama 5 detik untuk masuk kedalam aplikasi tersebut.

## 2. Flowchart Halaman Utama



Gambar 6. Flowchart halaman utama

Setelah halaman *login*, maka *user* akan diarahkan menuju halaman utama. Pada halaman utama ini *user* akan disuguhkan beberapa pilihan menu yaitu informasi, resep MP-ASI, video, news dan tombol keluar. Beberapa pilihan diatas jika di *click* akan menampilkan tampilan halaman selanjutnya.

Jika *user* memilih menu informasi, maka informasi edukasi terkait akan ditampilkan, dan ketika *user* menekan tombol kembali maka *user* akan diarahkan kembali menuju halaman utama.

Jika *user* memilih menu resep MP-ASI, maka daftar resep MP-ASI ditampilkan, dan ketika *user* menekan salah satu dari daftar resep MP-ASI maka resep yang dipilih akan muncul. Ketika tombol kembali

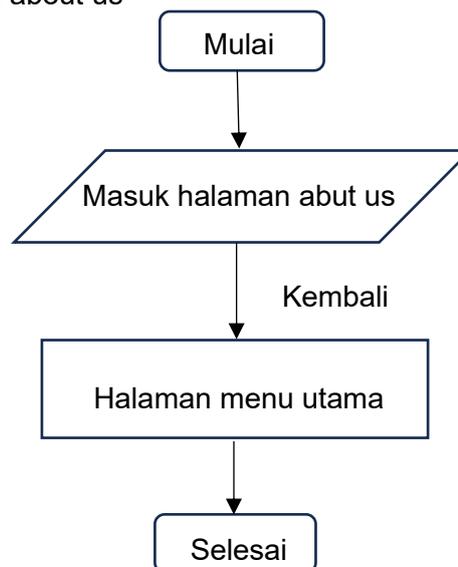
ditekan maka *user* akan diarahkan kembali menuju daftar resep MP-ASI dan ketika tombol kembali ditekan sekali lagi maka *user* akan diarahkan kembali menuju halaman utama.

Jika *user* memilih menu video, maka daftar video yang tersedia akan ditampilkan, dan ketika *user* menekan salah satu dari daftar video yang ada maka video yang dipilih akan muncul. Ketika tombol kembali ditekan maka *user* akan diarahkan kembali menuju daftar video dan ketika tombol kembali ditekan sekali lagi maka *user* akan diarahkan kembali menuju halaman utama.

Jika *user* memilih menu news, maka daftar berita terkait MP-ASI yang tersedia akan ditampilkan, dan ketika *user* menekan salah satu dari daftar berita yang ada maka *user* akan diarahkan menuju web berita tersebut. ketika tombol kembali ditekan maka *user* akan diarahkan kembali menuju daftar berit dan ketika tombol kembali ditekan sekali lagi maka *user* akan diarahkan kembali menuju halaman utama.

Jika *user* memilih menu keluar, maka *user* akan diarahkan untuk keluar dari aplikasi.

### 3. *Flowchart* halaman about us



Gambar 7. *Flowchart* halaman about us

Ketika *user* memilih fitur about us, maka akan diarahkan pada halaman about us, dan ketika kembali maka *user* akan masuk kembali pada halaman menu utama.

d. *Implementation (Coding)*

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan proses penerjemahan desain yang telah dirancang menjadi aplikasi edukasi gizi berbasis android bernama “Mom’s Partner’s”

e. *Testing (Pengujian)*

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba aplikasi edukasi gizi berbasis android “Mom’s Partner’s” yang telah dibuat untuk mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi penggunaan aplikasi ini. Dalam tahap uji coba ini, peneliti menggunakan metode *black box* untuk mengetahui kesesuaian fungsi-fungsi yang ada dengan spesifikasi kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Pengujian *software* dilakukan untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi telah digunakan dengan optimal.