1. Rencana riset
2. Ringkasan riset

merancang aplikasi dalam bentuk *minimum viable product* (MVP) sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk mendukung keberlanjutan konsultasi dan merancang user experience pada aplikasi konsultasi kesehatan mental yang dapat diterima oleh pengguna. Rencana metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quality Function Deployment* (QFD) dan *Lean User Experience* (lean UX).

1. Tahap penting dalam proses penelitian

* Menentukan Rumusan masalah, tujuan, manfaat, Ruang lingkup penelitian
* Perancangan UI/UX
* Pengumpulan dan pengolahan data

1. Contoh sesuai tahapan

* Menentukan Rumusan masalah, tujuan, manfaat, Ruang lingkup penelitian

rumusan masalah penelitian ini: bagaimana rancangan MVP aplikasi konsultasi Kesehatan mental yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan *user experience* yang diterima pengguna.

Tujuan dari penelitian ini: Merancang aplikasi konsultasi Kesehatan mental dalam bentuk minimum viable product (MVP) sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk memudahkan konsultasi dengan online. Merancang user experience pada marketplace yang dapat diterima oleh pengguna.

Ruang lingkup penelitian: pengambilan data dilakukan di daerah tertentu. Mendesain tampilan (*Front end*) dan tidak mencakup infrastruktur pemograman (*Back end*). Implementasi *front end* pada halaman pengguna, bukan pada admin.

* Perancangan UI/UX

Melakukan rancangan desain *Front end* pada setiap halaman yang dibutuhkan dalam aplikasi. Meliputi rancangan UX (Flow chart setiap proses yang akan dilakukan pengguna) dan rancangan UI (Tampilan dari aplikasi)

* Pengujian dan perbaikan MVP

Melakukan pengujian pada pengguna dari hasil desain yang kita lakukan dan melakukan perbaikan apabila terdapat hasil yang kurang baik.

1. Instrumen pengumpulan data

* Kuisioner
* Dokumen perancangan sistem

1. Rencana analisis riset uji validitas dan reliabilitas

Renana analisis uji validitas dan reliabilitas mengacu kepada apa yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya menggunakan *tools House of Quality* dalam peneran UI dan UX pada MVP. Penyebaran kuisioner yang akan disebar kepada responden sebanyak 30 responden dengan tujuan untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan yang berisi *customer requirement* benar-benar dapat menggambarkan kebutuhan pengguna.

1. Penjelasaan :
2. Secara harfiah, *Roadmap* dapat diartikan sebagai peta penentu atau penunjuk arah. Dalam konteks upaya pencapaian hasil suatu kegiatan. *Roadmap* adalah sebuah dokumen rencana kerja rinci yang mengintegrasikan seluruh rencana dan pelaksanaan program serta kegiatan dalam rentang waktu tertentu. Informasi yang terdapat pada Roadmap antara lain:

* Tujuan Penelitian: Menjelaskan secara jelas apa yang ingin dicapai dengan penelitian tersebut.
* Metodologi: Langkah-langkah atau pendekatan yang akan digunakan dalam pengumpulan data, analisis, dan interpretasi.
* Rencana Waktu: Penjadwalan kegiatan-kegiatan penelitian untuk menentukan kapan setiap tahap akan diselesaikan.
* Sumber Daya: Mengidentifikasi jenis sumber daya yang dibutuhkan seperti dana, personel, peralatan, dan bahan-bahan lainnya.
* Evaluasi dan Milestone: Cara-cara untuk mengevaluasi progres penelitian dan titik-titik penting (milestone) yang harus dicapai dalam perjalanan penelitian.

1. Untuk menemukan Contribution (Kontribusi), Originality (Orisinalitas), dan Novelty (Kebaruan) yang sesuai dengan Roadmap penelitian, kita bisa melakukan beberapa cara:

* Melakukan studi literatur dari penelitian sebelumnya, dengan begitu kita memiliki ide ataupun gagasan yang lebih mendalam. Dengan begitu kita mampu mengidentifikasi aspek-aspek baru ataupun celah penelitian yang belum diteliti.
* Konsultasi dan berdiskusi, dengan adanya diskusi dengan sesama peneliti, mentor, atau ahli di bidang yang kita teliti mampu untuk mendapatkan masukan tentang kebaruan dan kontribusi potensial dari rencana penelitian. Pandangan dari luar seringkali membantu dalam mengidentifikasi aspek-aspek yang mungkin terlewat.

1. Contoh penerapannya

Contoh penerapannya dalam hal Novelty (kebaruan) adalah dengan menerapkan atau menggunakan teknologi terkini (AI, *machine learning*, dsb) untuk penyesuaian rekomendasi dan pengalaman pengguna dalam penelitian yang akan kita teliti.

1. Link dari akun Github