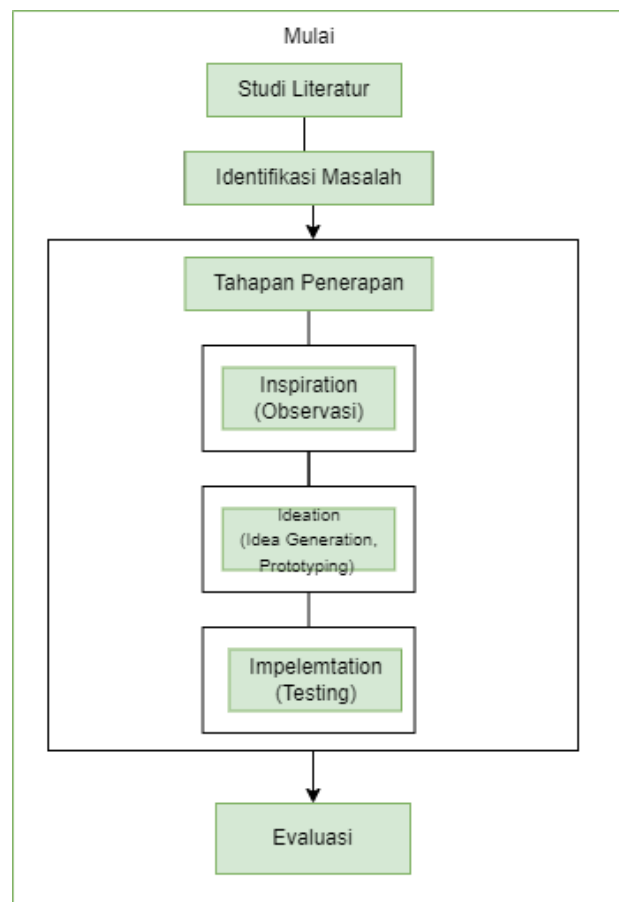


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan suatu pendekatan sistematis mengenai dari keseluruhan kegiatan penelitian. Pada metodologi penelitian dipelajari mengenai proses serta tahapan dari kegiatan penelitian. Metodologi penelitian menjelaskan tentang tahapan-tahapan penelitian yang akan dilalui dalam proses penelitian. Gambar 3.1. merupakan tahapan penelitian yang dimulai dari proses studi literatur, tahapan penerapan HCD dan tahap Evaluasi.



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian (Hilma, 2023)

3.1 Studi Literatur

Pada tahap studi literatur dilakukan untuk mempelajari dari beberapa referensi seperti artikel, jurnal, *e-book*, skripsi dan thesis. Referensi utama yang menunjang dengan penelitian ini adalah studi pustaka mengenai *User Interface*, *User Experience*, *Human Centered Design*, *E-Commerce* dan metode evaluasi *Webuse* melalui penelitian–penelitian terdahulu serta informasi terkini mengenai penerapan metode tersebut.

3.2 *Emphatize* (Identifikasi Masalah)

Proses *emphatize* yaitu melalui pendekatan *user research method* dengan melakukan wawancara atau penyebaran kuisisioner sehingga diketahui permasalahan.

3.3 Tahapan Penerapan

Pada tahap penerapan ini dilakukan untuk *redesign* suatu tampilan dari web yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan *Human Centered Design*. Terdapat 3 tahapan pada metode tersebut diantaranya:

A. *Inspiration*

Inspiration merupakan salah satu fase penting dalam metode HCD, karena metode ini lebih memperhatikan manusia sehingga membutuhkan *observation* terlebih dahulu terhadap manusia ataupun calon pengguna aplikasi perangkat. Pada proses ini sangat penting dengan tujuan memahami dari sisi manusia calon pengguna dan pengembang.

Pada aktifitas ini, pengembang melakukan pembuatan kuesioner bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masalah dari pengguna website “BBS”. Pertanyaan pada kuesioner melibatkan kebiasaan calon pengguna yang lebih cenderung merupakan pengguna aplikasi perangkat bergerak daripada *web*.

B. Ideation

Pada fase ini, jika masalah yang ingin diselesaikan sudah diketahui melalui pengisian kuesioner, aktivitas selanjutnya membuat solusi yang potensial dari masalah tersebut. Kreativitas diperlukan dalam fase ini untuk merealisasikan masalah-masalah yang ada pada fase *Inspiration* dengan membuat desain ulang. Desainer sendiri membuat *prototype* dengan menyesuaikan kebiasaan calon pengguna yang telah diketahuidari respon kuesioner tersebut. Adapun aktifitas yang masuk dalam tahapan *Ideation*, yaitu:

1. Idea Generation

Membuat ide sebanyak mungkin dari masalah yang dihadapi oleh calon pengguna untuk mempermudah pengelompokan kebutuhan dari melihat karakteristik di permasalahan dan kebiasaan yang dihadapi oleh calon pengguna.

2. Prototyping

Desainer merancang prototyping untuk dicoba langsung kepada calon pengguna. Menggunakan *prototyping* dapat mempermudah menyalurkan ide desainer dari permasalahan dan kebiasaan yang

dilakukan calon pengguna. Setelah *prototyping* jadi desainer membutuhkan calon pengguna untuk mencoba sedikit merealisasikan masalah yang dipikirkannya untuk mendapatkan umpan balik dari *prototyping* tersebut.



Gambar 3.2 Flowchart Batu Bangkong Sirmagalih (Hilma, 2023)

C. Implementation

Pada fase ini, ide dan inovasi dari desainer menjadi suatu yang nyata sehingga menyelesaikan masalah dari fase sebelumnya. Dalam aktifitas ini diperlukan pengguna untuk melakukan *testing*. Penulis telah melakukan testing dengan kuesioner yang dibagikan. Tahapan testing ini penting untuk mengetahui *user experience* dari pengguna. Penulis juga mengetahui kekurangan dan memperbaiki di pengulangan selanjutnya.

Dan juga saran untuk penelitian selanjutnyadilakukan pengembangan terhadap sistem yang tidak hanya sekedar *prototype*.

3.4 Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi untuk mengetahui tingkat penggunaanserta kesesuaian hasil rancangan dengan kebutuhan pengguna, sehingga proses ini menjadi proses penentu dilanjutkan atau tidaknya pada tahap akhir atau dilakukan proses iteratif dan mengulang kembali pada tahap sebelumnya. Proses evaluasi ini menggunakan *usability testing*.

3.5 Tahap Akhir

Proses ini merupakan hasil akhir dari proses perancangan *user interface* dan *user experience* pada website Batu Bangkong Sirnagalih, yakni menghasilkan keluaran berupa rekomendasi desain setelah melewati tahapan evaluasi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.