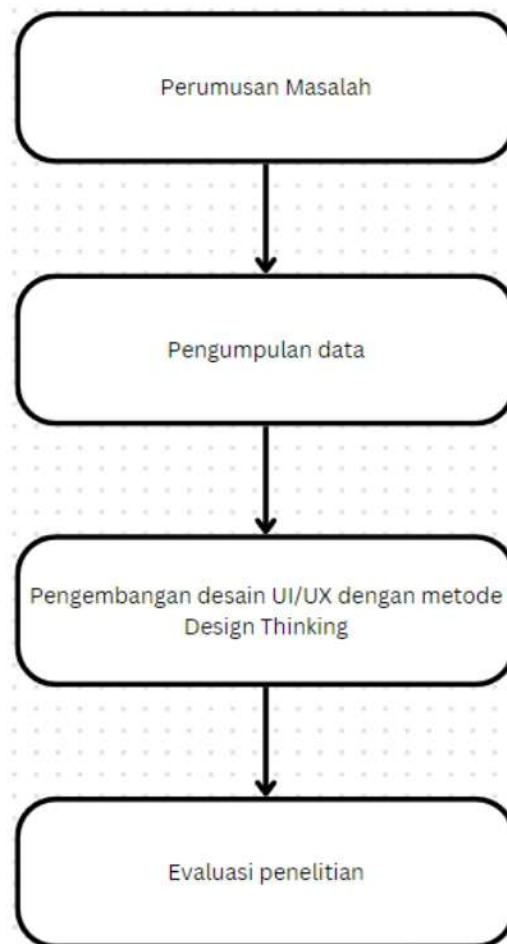


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang digunakan terdiri dari 4 tahapan, seperti ditunjukkan dalam **Gambar 3.1**



Gambar 3.1 Metodologi

3.1.1 Perumusan masalah

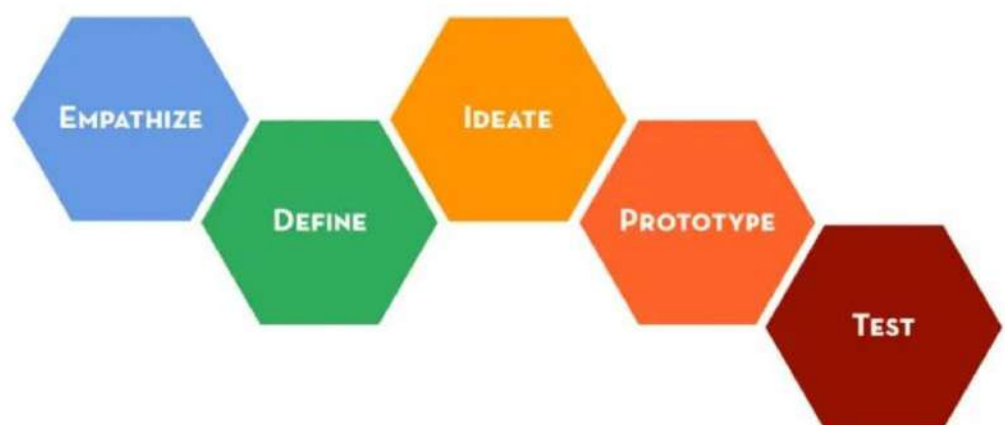
Tujuan utama dari perumusan masalah ini adalah memahami permasalahan dari calon pengguna meliputi kursus online dan proses penelitian.

3.1.2 Pengumpulan data

Tahap kedua adalah pengumpulan data. Dilakukan dengan cara memberikan kuesioner dan sebuah link untuk melakukan pengujian pada tools userberry dengan link sebagai berikut <https://app.useberry.com/t/HX9mAon0WFHAGZ/>. Kuesioner dan link tersebut diberikan kepada 50 peserta calon pengguna aplikasi yaitu anak binaan Yayasan Mirai Nusantara.

3.1.3 Pengembangan desain UI/UX dengan metode *Design Thinking*

Tahap ini merupakan pengembangan UI/UX dengan metode *Design Thinking*. Terdapat 5 tahapan dalam melakukan *Design Thinking* yaitu Empathize, Define, Ideate, *Prototype* dan Test. Berikut maksud dari 5 tahapan tersebut.



Gambar 3.2 *Design Thinking*

3.1.3.1 Empathize

Empathize adalah langkah awal dalam proses desain thinking yang bertujuan untuk memahami kebutuhan, masalah, dan perspektif pengguna. Pada tahap ini, desainer UI/UX berusaha untuk melihat dari sudut pandang pengguna, memahami konteks penggunaan, dan mengidentifikasi wawasan yang dapat mengarahkan solusi yang inovatif. Dengan berempati dan memahami pengguna secara mendalam, tim desain dapat mengembangkan solusi yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

3.1.3.2 Define

Tahap kedua adalah *Define*. Pada tahap ini menginterpretasikan data-data yang sudah dikumpulkan dari pengguna untuk membuat *User persona* yang didalamnya terdapat :

1. Identitas pengguna

Dalam identitas hal umum yang dikumpulkan berupa nama, usia, tingkat pendidikan, nomor induk kewarganegaraan dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel penting adalah tingkat pendidikan calon pengguna dan usia calon pengguna.

2. Frustrasi

Frustrasi merupakan rasa kekecewaan dari calon pengguna. Rasa frustrasi yang didefinisikan yang bersangkutan dengan objek yang diteliti yaitu kursus online.

3. Motivasi

Motivasi merupakan apa yang calon pengguna harapkan dari calon pengguna terhadap apa yang diteliti yaitu kursus online.

4. Tujuan

Tujuan dari calon pengguna dikumpulkan dengan kuesioner dan menjadi data yang perlu dipertimbangkan nantinya dalam perancangan desain UI/UX.

3.1.3.3 Ideate

Tahap ini mencoba menemukan kreativitas untuk menyelesaikan masalah, untuk menentukan solusi perlu pertimbangan dari 3 perspektif ini :

1. Layak secara teknis (*Feasible*)
2. Layak secara ekonomi (*Viable*)
3. Diinginkan pengguna (*Desirable*)

Setelah memahami 3 perspektif maka dibuat sebuah *user flow*, dapat berupa sketsa maupun *flowchart* yang nantinya menjadi alur pengguna pada sebuah aplikasi.

3.1.3.4 Prototype

Tahap *prototype* adalah membuat model awal produk dengan agar tiap pihak yang berkolaborasi memahami konsep produk.

3.1.3.5 Test

Pengujian dilakukan menggunakan Survey SUS dan *First Click Test*. Survey SUS menilai secara keseluruhan UI/UX dengan dilakukan penggunaan UI/UX pada calon pengguna dan diberi survey kepuasan dari penggunaannya. Sedangkan *First Click Test* dinilai dari ketepatan pengguna meng klik sebuah tombol yang dinilai dari *heatmaps* pada layar.

3.1.4 Evaluasi penelitian

Pada tahapan ini mengevaluasi bahwa produk UI/UX telah memenuhi atau tidak standar dan kebutuhan pengguna maupun apa saja yang masih bisa dikembangkan kedepannya.