

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek dan Subjek Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan objeknya adalah *website Growpreneur*, sedangkan subjek penelitian adalah pelaku UMKM *Growpreneur*.

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan penelitian diperlukan sebagai penunjang pelaksanaan penelitian dan digunakan untuk mengolah data hasil dari penelitian.

3.2.1. Alat Penelitian

Beberapa alat yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Alat Penelitian

No	Nama Alat	Keterangan
1	Laptop dengan spesifikasi RAM 8GB, SSD 512GB, <i>processor</i> 11 th Gen Intel(R), Core(TM) i5-1155G7, CPU @ 2.50GHz 2.5 GHz	Sebagai alat yang utama dalam evaluasi dan perbaikan UI/UX pada <i>Website Growpreneur</i>
2	Windows 11	Digunakan untuk menjalankan aplikasi yang digunakan
3	Figma 93.4.0	Digunakan untuk merancang UI pada <i>website Growpreneur</i>
4	Microsoft Word 2021	Digunakan untuk Menyusun naskah Tugas Akhir I dan II
5	Microsoft Excel 2021	Digunakan untuk mengolah dan menghitung data hasil kuesioner SUS.

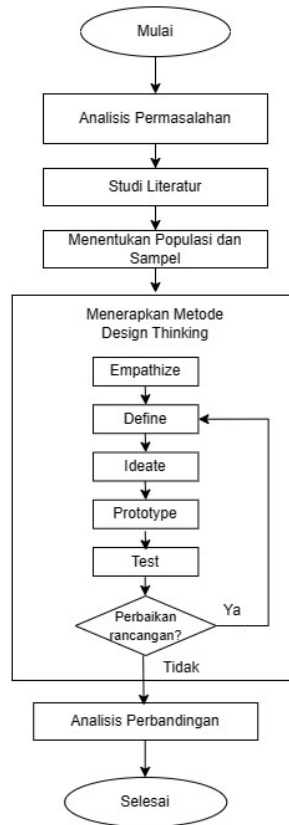
No	Nama Alat	Keterangan
6	Visual Studio Code 1.81.1	Untuk mengimplementasikan rancangan UI kedalam kode tampilan <i>front end</i> .
7	Google Forms	Digunakan sebagai media penyebaran kuesioner SUS kepada responden
8	Mendeley 1.19.8	Untuk membuat sitasi pada naskah Tugas Akhir I dan II.

3.2.2. Bahan Penelitian

Data yang digunakan sebagai bahan penelitian berupa data primer yaitu hasil dari wawancara dengan pemilik *website* Growpreneur yaitu Maria Isabella berupa data informasi *website* Growpreneur. Data sekunder dihasilkan dari kegiatan studi literatur terhadap penelitian terdahulu dan teori yang masih berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

3.3. Diagram Alur Penelitian

Diagram alur penelitian berguna untuk memberikan informasi tentang langkah-langkah dan metode yang digunakan dalam penelitian agar proses dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan diagram yang telah dibuat. Dengan demikian, penelitian ini akan menggunakan metode *Design Thinking* dan kuesioner *system usability scale* (SUS). Berikut merupakan gambar diagram alur penelitian yang akan digunakan:



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

Pada Gambar 3.1 terdapat alur penelitian *Design Thinking* berikut penjelasan mengenai tahapan penerapan metode *Design Thinking* pada *website Growpreneur*.

3.3.1 Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah pada *website growpreneur* sangat penting untuk memahami permasalahan yang ada. Pemilihan topik ini diambil karena belum ada penelitian sebelumnya yang melakukan evaluasi terhadap *website Growpreneur*. Sebelum melanjutkan penelitian lebih lanjut, penulis mencari informasi terkait evaluasi dan perbaikan user interface pada penelitian sebelumnya yang telah menggunakan objek yang berbeda namun serupa dengan *website Growpreneur*.

Identifikasi masalah dilakukan dengan wawancara kepada pemilik *website* Growpreneur. Hal ini dapat menjadi tolak ukur dalam melakukan evaluasi dan perbaikan pada *website* Growpreneur.

3.3.2 Studi Literatur

Tahap studi literatur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengambil referensi sebanyak banyaknya yang sesuai dengan topik penelitian yang akan dikerjakan yaitu evaluasi dan perbaikan UI/UX dengan menggunakan metode *design thinking*. Informasi yang diinginkan bisa didapatkan melalui internet, teori, dan jurnal. Proses pencarian studi literatur menggunakan berbagai kata kunci penelitian yaitu evaluasi dan perbaikan *user interface*, *coworking space*, *design thinking*, kuesioner *system usability scale* (SUS). Pencarian kata kunci untuk penelitian dapat dilakukan pada berbagai platform seperti pada *google scholar*, *semantic scholar* dan lain sebagainya. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh landasan pemikiran dan cara pandang untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan.

3.3.3 Menentukan Populasi dan Sampel

Tahap ini dilakukan untuk menentukan populasi dan sampel pada penelitian. Populasi pada penelitian ini yaitu pelaku UMKM yang sudah bergabung dengan Growpreneur. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Total Sampling.

3.3.4 Menerapkan Metode *Design Thinking*

Pada penelitian ini menggunakan metode perancangan *design thinking* yang merupakan suatu proses berpikir melalui langkah – langkah tertentu untuk mengatasi masalah dengan cara yang kreatif untuk mencapai inovasi yang berpusat pada manusia. Berikut ini merupakan uraian dari berbagai tahapan pada *design thinking*:

3.3.4.1 Tahapan *Empathize*

Tahap pertama dalam proses penelitian adalah *empathize*, metode ini bertujuan untuk memahami pengguna dengan wawancara yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami permasalahan yang akan diteliti [20].

a. Kuisisioner

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap *website* Growpreneur dengan menggunakan kuisisioner SUS yang dibagikan kepada responden dan wawancara dengan pengelola *website*, dan pelaku UMKM di Growpreneur. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran atau rancangan website seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna sebagai acuan untuk melakukan perbaikan antarmuka website Growpreneur.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan melalui diskusi dengan pihak pengelola *Growpreneur* yang terkait dengan permasalahan tersebut. Proses wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi secara lengkap tentang penelitian yang sedang dilakukan, penulis dapat bertanya mengenai tujuan, hasil, dan rencana selanjutnya kepada pengelola *Growpreneur*. Dengan demikian, penulis akan memahami secara lebih baik mengenai penelitian yang sedang dilakukan dan dapat memberikan masukan yang berguna.

c. *Heatmap*

Pada tahap *empathize* pengujian *usability testing* selain menggunakan kuisisioner SUS penulis juga menggunakan *heatmap* yang melibatkan 5 responden dengan *tools* yang digunakan adalah Maze, responden mengerjakan setiap tugas yang diberikan penulis yang sebelumnya sudah disusun pada tahap skenario pengujian.

3.3.4.2 Tahapan *Define*

Pada tahap ini penulis mendefinisikan dan menguraikan masalah yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya. Hasil pengamatan pada proses *emphatize* kemudian dianalisis untuk menemukan atau mengidentifikasi permasalahan yang

dihadapi oleh pengguna *website Growpreneur* sehingga dihasilkan sebuah *problem statement* yang menjelaskan permasalahan secara rinci.

3.3.4.3 Tahapan *Ideate*

Pada tahap ini disimpulkan hasil dari tahap *define* untuk memunculkan beragam ide inovatif. Tahapan *ideate* penulis akan mengumpulkan ide sebanyak - banyaknya terkait solusi dari masalah yang ada pada *website Growpreneur*, data hasil riset dari tahap sebelumnya yaitu *emphatize* dan *define* akan dijadikan solusi. Pada tahap ini ide tersebut dibuat menjadi *wireframe low-fidelity* sebagai acuan dalam pembuatan *prototype* perbaikan UI/UX *website Growpreneur*.

3.3.4.4 Tahapan *Prototype*

Tahapan *prototype* ini penulis mengimplementasikan dari hasil tahapan sebelumnya yang berisi *wireframe low-fidelity* yang akan dikembangkan menjadi *high fidelity*. Untuk membuat perancangan *Prototype website Growpreneur* menggunakan Figma web untuk membuat tampilan antar muka (*user interface*) dan merancang interaksi antar halaman, kemudian dikembangkan menjadi tampilan *website front-end* dengan menggunakan HTML, CSS dan Bootstrap.

3.3.4.5 Tahapan *Test*

Tahapan *test* merupakan tahapan yang dilakukan untuk pengujian *prototype website Growpreneur* yang telah dibuat apakah sudah memenuhi unsur *usability*. *Testing* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* menggunakan *google form* kepada pelaku UMKM *Growpreneur* baik pria maupun wanita. Pada tahap test jika sudah melakukan test dan masih terdapat kesalahan maka akan diulangi kembali di tahap *emphatize*.

3.3.5 Analisis Perbandingan

Penulis melakukan perbandingan untuk mengukur tingkat keberhasilan evaluasi UI/UX pada *website* Growpreneur menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang diperoleh hasil persebaran kuisisioner. Hasil dari kuesioner tersebut dibandingkan dengan hasil kuesioner pada tahap *empathize* dan *testing* lalu data perbandingan dianalisis dan *usability testing* menggunakan *Maze* disimpulkan apakah ada peningkatan yang lebih baik dari nilai evaluasi pada *website* yang baru.