

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subyek dan Obyek Penelitian

Subjek pada penelitian ini berkaitan dengan pemilik dan pengelola Maxima Post Production. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah *Website* Maxima Post Production.

3.2 Alat Dan Bahan Penelitian

3.2.1 Alat Penelitian

Dalam penelitian ini, perangkat keras dan perangkat lunak digunakan sebagai alat pendukung dalam proses penelitian dan perancangan *Redesign*. Berikut alat yang digunakan pada penelitian ini :

A. Perangkat Keras :

- 1) *Handphone*, berfungsi sebagai alat komunikasi dengan pengelola Maxima Post Production dan penyebaran kuesioner.
- 2) *Laptop*, berfungsi untuk penulisan penelitian, presentasi penelitian, merancang *design* UI/UX, membuat modeling sistem, dan pengumpulan data.

B. Perangkat Lunak :

- 1) *Microsoft Word* 2019, berfungsi untuk penulisan penelitian.
- 2) *Microsoft Power Point* 2019, berfungsi untuk presentasi penelitian.
- 3) *Figma*, berfungsi untuk merancang *design* UI/UX.
- 4) *Draw.io*, berfungsi untuk membuat modeling sistem.

3.2.2 Bahan Penelitian

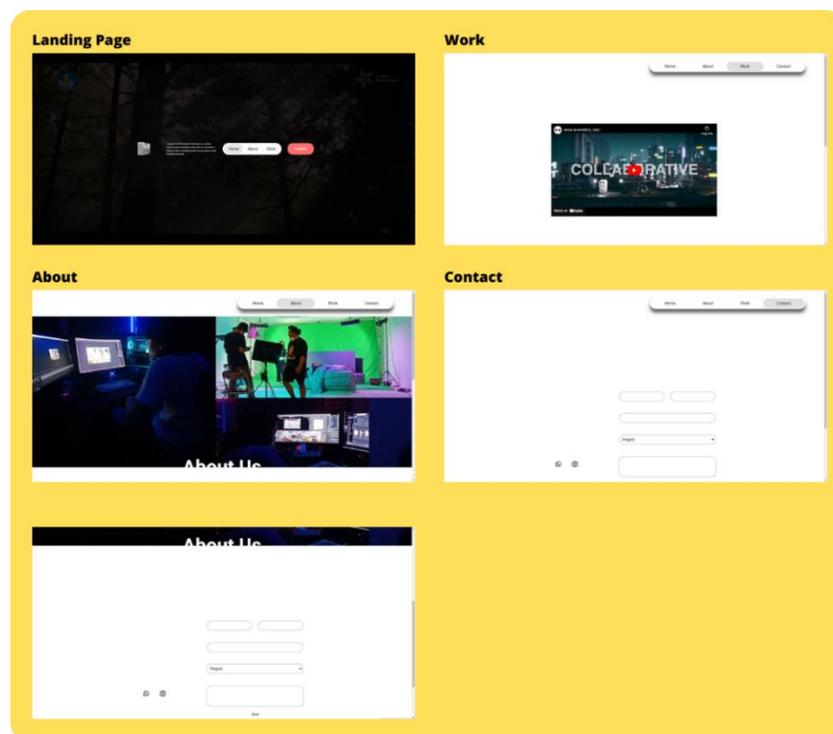
1. Wawancara

Bahan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dengan 6 pertanyaan yang dijawab oleh pemilik Maxima Post Production yaitu Bapak Furqon Syiva Handoko untuk mengetahui

penilaian dari pengguna terhadap *website* tersebut. Transkrip hasil wawancara dapat dilihat pada lampiran 3.

2. *Website* Maxima Post Production Awal

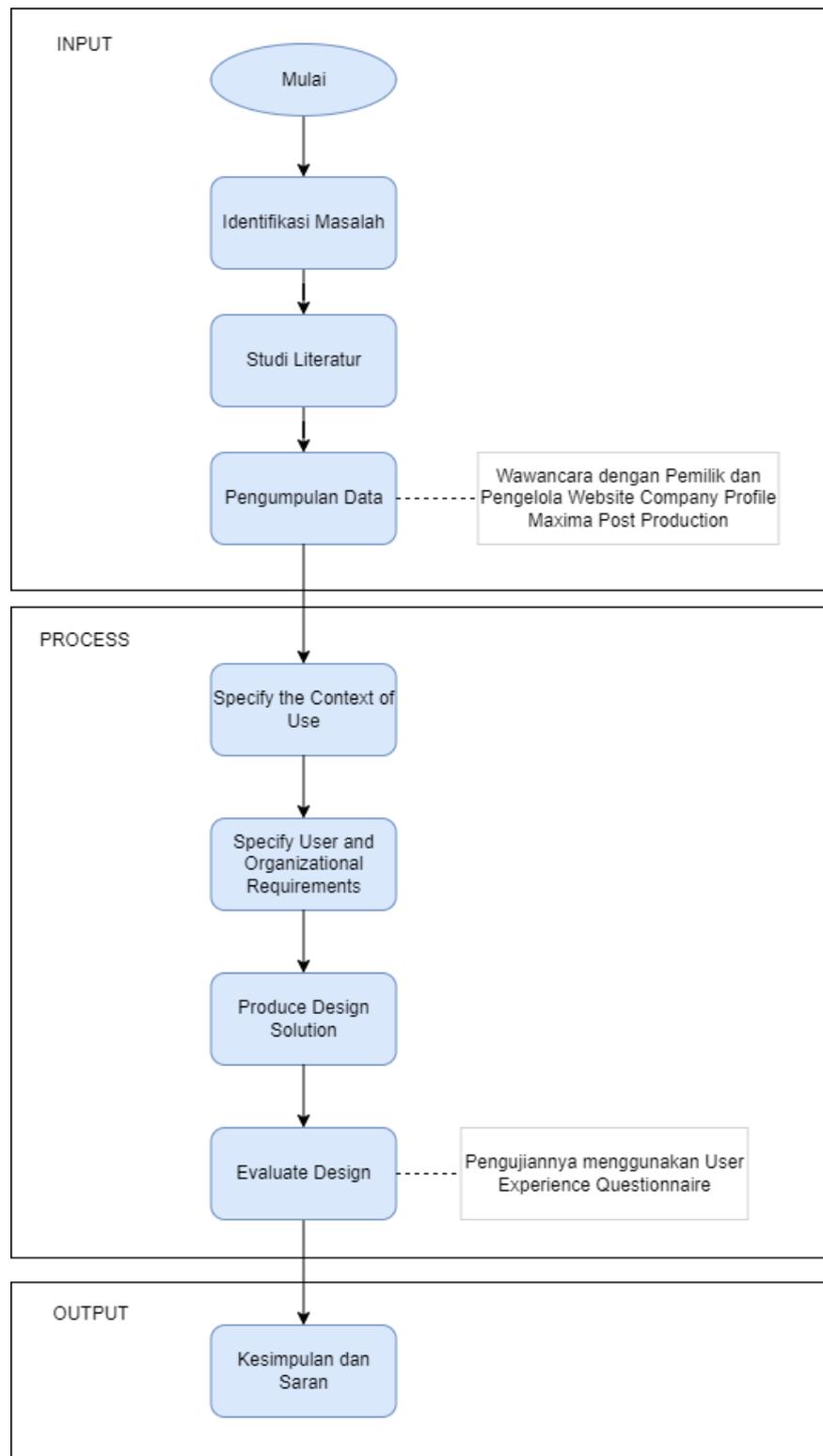
Selain wawancara, *website* Maxima Post Production yang belum di *redesign* juga diperlukan sebagai bahan penelitian yang berguna untuk perbandingan *design* yang akan dibuat. Tampilan-tampilan dari *website* Maxima Post Production yang belum di *redesign* dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 *Website* Maxima Post Production

3.3 Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini diperlukan alur proses yang jelas agar bisa diketahui kemana arah dan tujuan penelitian. Berikut adalah proses penelitian yang dibentuk dalam diagram seperti pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Diagram Alir Penelitian

3.3.1 Identifikasi Masalah

Tahap pertama pada penelitian ini adalah mengidentifikasi permasalahan yang ada dengan tema penelitian yang sudah banyak dilakukan pada objek penelitian lain namun belum dilakukan penelitian pada objek ini, dengan begitu penelitian ini akan menjadi pencetus penelitian lanjutan terhadap objek ini. Permasalahan tersebut adalah masih banyaknya masalah pada tampilan *website* Maxima Post Production dan belum ada dilakukannya *redesign* pada *website* tersebut. Permasalahan yang lebih spesifik akan dilanjutkan pada pra penelitian. Maka dari itu tahap ini menjadi tahap awal dalam penelitian ini.

3.3.2 Studi Literatur

Tahap selanjutnya yaitu studi literatur, tahap ini melakukan pencarian referensi literatur yang tentunya berhubungan dengan penelitian terdahulu, seperti metode *User Centered Design* dan mengenai *redesign*, *User Interface*, *User Experience*, dan *website* yang sumbernya ditarik dari jurnal, buku ataupun sumber lainnya. Dilakukannya studi literatur, diharapkan dapat membantu dalam menyusun dan melakukan penelitian ini serta dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

3.3.3 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, dilakukan observasi dan wawancara dengan pemilik dan pengelola *website company profile* Maxima Post Production. Transkrip wawancara yang dilakukan dapat dilihat pada lampiran 1.

3.3.4 Specify The Context of Use

Tahap ini akan dilakukan penentuan pengguna yang akan menggunakan *website company profile* Maxima Post Production. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menjelaskan alasan dan situasi di mana pengguna tersebut akan menggunakan situs web Maxima Post Production.

3.3.5 *Specify User and Organizational Requirements*

Ketika tahap pertama sudah diketahui, selanjutnya melakukan identifikasi terhadap apa saja kebutuhan pengguna dan Maxima Post Production secara spesifik.

3.3.6 *Produce Design Solutions*

Tahap selanjutnya adalah melakukan desain ulang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan Maxima Post Production sebagai solusi dari permasalahan yang ada pada kuesioner dan identifikasi masalah.

3.3.7 *Evaluate Design*

Tahap terakhir dari metode *User Centered Design* (UCD) adalah melakukan evaluasi atau pengujian, apabila hasil pengujian berhasil maka proses UCD telah selesai dan apabila belum berhasil, maka akan dilakukan identifikasi pada tahap ulang. Bahan penelitian selanjutnya adalah evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk pengujian *redesign* dengan menyebarkan kuesioner dengan 26 item dari 6 skala yakni *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* kepada Maxima Post Production. Berikut Variable dari 26 item pertanyaan yang dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 1 Item Dari Skala UEQ

SKALA	ITEM		KODE ITEM
<i>Attractiveness</i> (Daya Tarik)	Menyusahkan	Menyenangkan	ATR1
	Baik	Buruk	ATR2
	Tidak Disukai	Menggembirakan	ATR3
	Tidak Nyaman	Nyaman	ATR4
	Atraktif	Tidak Atraktif	ATR5
	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	ATR6

SKALA	ITEM		KODE ITEM
Perspicuity (Kejelasan)	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	PRS1
	Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	PRS2
	Rumit	Sederhana	PRS3
	Jelas	Membingungkan	PRS4
Efficiency (Efisiensi)	Cepat	Lambat	EFC1
	Tidak efisien	Efisien	EFC2
	Tidak Praktis	Praktis	EFC3
	Terorganisasi	Berantakan	EFC4
Dependability (Ketepatan)	Tidak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	DPN1
	Menghalangi	Mendukung	DPN2
	Aman	Tidak aman	DPN3
	Memenuhi ekspektasi	Tidak memenuhi ekspektasi	DPN4
Stimulation (Stimulasi)	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	STM1
	Membosankan	Mengasyikan	STM2
	Tidak menarik	Menarik	STM3
	Memotivasi	Tidak memotivasi	STM4
Novelty (Kebaruan)	Kreatif	Monoton	NVE1
	Berdaya cipta	Konvensional	NVE2
	Lazim	Terdepan	NVE3
	Konservatif	Inovatif	NVE4

Tabel 3.2 merupakan variable dari 26 item. Variabel *attractiveness* (daya tarik) terdapat 6 item yakni menyusahkan/menyenangkan,

baik/buruk, tidak disukai/menggembirakan, tidak nyaman/nyaman, atraktif/tidak atraktif, dan ramah pengguna/tidak ramah pengguna. Variabel *perspicuity* (kejelasan) terdapat 4 item yakni, tidak dapat dipahami/dapat dipahami, mudah dipelajari/sulit dipelajari dan rumit/ sederhana, jelas/membingungkan. Variabel *efficiency* (efisiensi) terdapat 4 item yakni, cepat/lambat, tidak efisien/efisien, tidak praktis/praktis dan terorganisasi/berantakan. Variabel *dependability* (ketepatan) terdapat 4 item yakni, tidak dapat diprediksi/dapat diprediksi, menghalangi/mendukung, aman/tidak aman dan memenuhi ekspektasi/tidak memenuhi ekspektasi. Variabel *stimulation* (stimulasi) terdapat 4 item yakni, bermanfaat/kurang bermanfaat, membosankan/mengasyikan, tidak menarik/menarik dan memotivasi/tidak memotivasi. Variabel terakhir yaitu *novelty* (kebaruan) terdapat 4 item yakni, kreatif/monoton, berdaya cipta/konvensional, lazim/terdepan dan konservatif/inovatif.