

BAB III METODE PENELITIAN

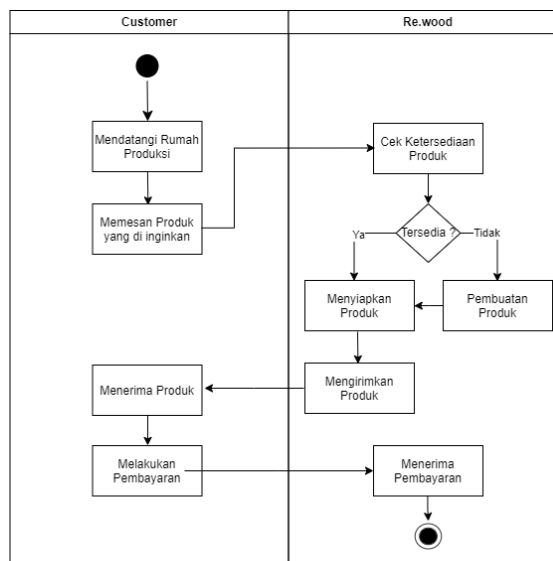
3.1 Subyek dan Obyek Penelitian

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *user interface* dan *user experience* pada website Re.Wood. *Customer* dan calon pengguna Re.Wood menjadi subyek penelitian. Penelitian ini melibatkan *customer* dan calon pengguna dalam proses desain dan penilaian dengan menggunakan metode *User Centered Design*, sehingga menghasilkan situs web yang benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.

a. Profil Re.Wood

Re.Wood merupakan bisnis furnitur berbahan kayu yang dimiliki oleh Bapak Sudir Susanto didirikan pada tahun 2018. Rumah Produksi Re.Wood beralamat di Desa Tinggajaya, Kecamatan Jatilawang, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Re.Wood menjual berbagai furnitur berbahan kayu mulai dari meja hingga hiasan dinding.

b. Proses Bisnis



Gambar 3.1 Proses Bisnis

Gambar 3.1 menunjukkan proses bisnis penjualan furnitur berbahan kayu di Re.Wood diawali dari customer datang ke rumah produksi untuk memesan produk yang diinginkan. Selanjutnya Re.Wood melakukan cek ketersediaan produk jika produk yang diinginkan customer tersedia maka produk disiapkan untuk selanjutnya dilakukan pengiriman produk, jika produk tidak tersedia maka produk akan dibuat selanjutnya produk yang telah dibuat disiapkan untuk dikirimkan ke customer. Setelah customer menerima produk yang dipesan selanjutnya customer melakukan pembayaran kepada Re.Wood.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

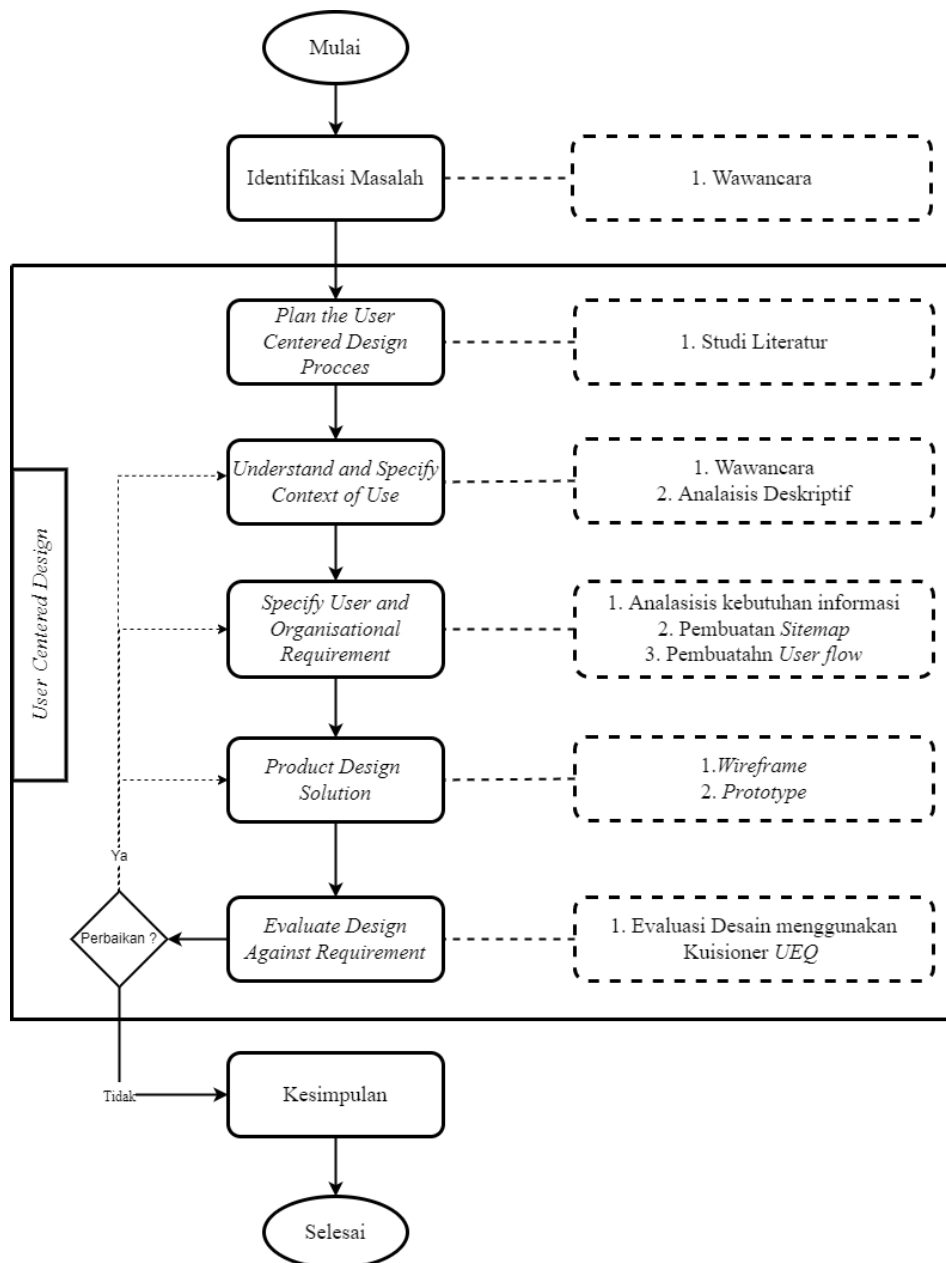
Alat dan bahan yang digunakan untuk menyusun penelitian ini yaitu: Alat penelitian dan perangkat pendukung yang digunakan dalam mendukung keberhasilan dari penelitian ini, alat dan bahan penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Alat dan Bahan Penelitian

No	Hardware	Spesifikasi	Software
1	Laptop Asus X415	Processor: Intel(R) Core(TM) i3. RAM: 4.00 GB.	- Microsoft Windows 11 - Microsoft Word - Microsoft Excel - Microsoft Edge - Google Chrome - Draw.io - Whimsical - Figma
2	Smartphone Realme 3 Pro	OS: Android 9.0 RAM: 6GB+128GB	- Microsoft Office word 2010 - Google Chrome
3	Mouse Rexus	Akselerasi: 10G Frekuensi operasional: 2.4GHz Kecepatan rata-rata per Frame: 4000 Fps Kecepatan gerak: 30 Ips Resolusi: 2400DPI	

3.3 Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini merupakan cara untuk penyelesaian permasalahan penelitian dan memberikan penjelasan mengenai prosedur yang diambil dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design*. Gambar 3.1 menunjukkan metode penelitian:



Gambar 3.2 Metodologi Penelitian

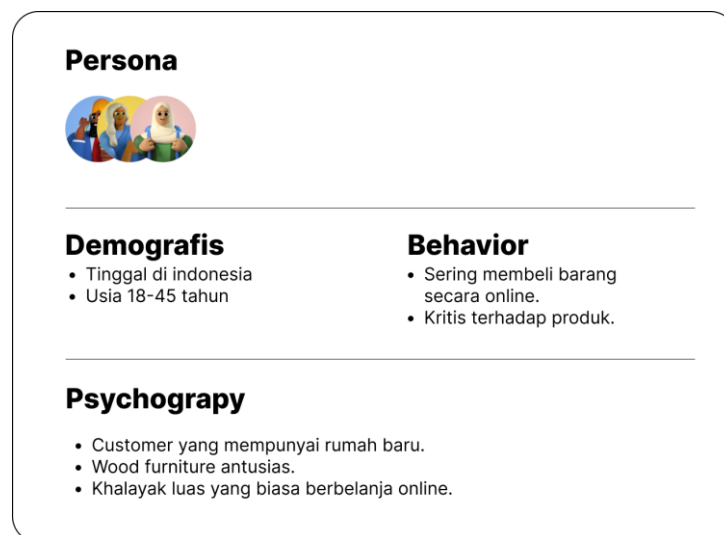
3.4 Plan the User Centered Design Process

Pada tahap ini dilakukan persiapan sebelum penelitian dilakukan. Selain itu studi literatur dilakukan guna membantu memahami metode yang digunakan dalam penelitian dengan lebih mendalam. Studi literatur dilakukan dengan membaca dan memahami berbagai sumber seperti buku, referensi, jurnal, dan media lain yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan

3.5 Understand and Specify Context of Use

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan informasi untuk memahami pengguna, mengidentifikasi keinginan pengguna, dan bagaimana pengguna akan menggunakan produk. Hasil dari tahap ini akan dapat memberi uraian tujuan dan kondisi yang pengguna alami ketika akan menggunakan produk tersebut. Tahap ini juga bermanfaat untuk mengumpulkan dan mengevaluasi informasi tentang konteks pengguna, yang kemudian dapat digunakan untuk sistem selanjutnya. Tahap ini melibatkan beberapa proses, termasuk mengidentifikasi calon pengguna, melakukan wawancara, membuat *user persona*, dan mendefinisikan keinginan pengguna (*user need*) dan poin-poin penting (*paint point*).

Penelitian ini dilakukan observasi guna menentukan calon pengguna, yang kemudian menghasilkan banyak kriteria. Gambar 3.2 menampilkan kriteria untuk calon pengguna.



Gambar 3.3 Kriteria Calon Pengguna

Setelah mengidentifikasi calon pengguna, wawancara terstruktur dilakukan. Dalam metode ini, telah dipersiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk calon pengguna. Tabel 3.1 menyajikan daftar pertanyaan wawancara.

Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara.

No	Pertanyaan
1	Bagaimana pengalaman Anda dalam menemukan informasi tentang furnitur kayu yang ingin Anda beli?
2	Apakah Anda sering melakukan riset <i>online</i> sebelum membeli furnitur kayu? jika ya, platform apa yang sering Anda kunjungi?
3	Bagaimana preferensi Anda terhadap tampilan dan fitur <i>website</i> atau aplikasi <i>e-commerce</i> saat membeli furniture kayu?
4	Apakah Anda pernah mengalami masalah atau hambatan saat membeli furnitur kayu secara <i>online</i> ? jika ya, apa yang membuatnya sulit atau tidak nyaman?
5	Seberapa penting bagi Anda untuk melihat ulasan atau testimoni pengguna sebelum membeli furniture kayu dari suatu <i>platform ecommerce</i> ?
6	Bagaimana preferensi Anda terhadap metode pembayaran saat membeli furnitur kayu <i>online</i> ? metode pembayaran apa yang Anda sukai kartu kredit, <i>transfer bank</i> , atau lainnya?
7	Seberapa penting bagi Anda untuk mendapatkan garansi atau jaminan kualitas untuk furnitur kayu yang Anda beli secara <i>online</i> ?
8	Bagaimana preferensi Anda terhadap pengiriman furnitur kayu yang Anda beli? apakah Anda lebih memilih pengiriman langsung ke rumah atau pengambilan di toko fisik?
9	Apakah Anda memiliki preferensi khusus terkait proses pengembalian atau penukaran jika ada masalah dengan furnitur kayu yang Anda beli?
10	Bagaimana tingkat kepercayaan Anda terhadap toko <i>online</i> atau <i>brand</i> yang Anda beli furnitur kayu darinya? apa yang membuat Anda merasa percaya atau tidak percaya pada suatu <i>platform e-commerce</i> ?
11	Selama Anda berbelanja furnitur secara <i>online</i> , apakah Anda memiliki pengalaman yang tidak menyenangkan ? jika iya, apa ? jika tidak, apa ?

Hasil wawancara dengan calon pengguna dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.3 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pengalaman Anda dalam menemukan informasi tentang furnitur kayu yang ingin Anda beli?	Saya biasanya mengunjungi toko <i>offline</i> untuk mencari informasi dan juga melihat di toko <i>online</i> dan bertanya tentang harga dan kualitasnya.
2	Apakah Anda sering melakukan riset <i>online</i> sebelum membeli furnitur kayu? Jika ya, platform apa yang sering Anda kunjungi?	Ya, <i>Tokopedia</i> dan <i>Shopee</i>
3	Bagaimana preferensi Anda terhadap tampilan dan fitur <i>website</i> atau aplikasi <i>e-commerce</i> saat membeli furnitur kayu?	Saya menyukai <i>website</i> yang menyajikan informasi produk yang lengkap seperti ada video dari produk tersebut. Fitur yang saya sukai adalah fitur pembayaran yang mudah dan juga.
4	Apakah Anda pernah mengalami masalah atau hambatan saat membeli	Ya, karena kekurangan dengan layanan konsumen dan warna produk sedikit berbeda

	furnitur kayu secara <i>online</i> ? Jika ya, apa yang membuatnya sulit atau tidak nyaman?	dengan gambar.
5	Seberapa penting bagi Anda untuk melihat ulasan atau testimoni pengguna sebelum membeli furnitur kayu dari suatu platform <i>e-commerce</i> ?	Sangat Penting
6	Bagaimana preferensi Anda terhadap metode pembayaran saat membeli furnitur kayu <i>online</i> ? Apakah Anda lebih suka menggunakan kartu kredit, transfer bank, atau metode pembayaran lainnya?	Saya lebih sering transfer bank
7	Seberapa penting bagi Anda untuk mendapatkan garansi atau jaminan kualitas untuk furnitur kayu yang Anda beli secara <i>online</i> ?	Penting, karena untuk mengurangi risiko yang ada, seperti produk yang cacat atau rusak.
8	Bagaimana preferensi Anda terhadap pengiriman furnitur kayu yang Anda beli? Apakah Anda lebih memilih pengiriman langsung ke rumah atau pengambilan di toko fisik?	Pengiriman langsung ke rumah karena menghemat waktu.
9	Apakah Anda memiliki preferensi khusus terkait proses pengembalian atau penukaran jika ada masalah dengan furnitur kayu yang Anda beli?	Yang terpenting dapat dilakukan pengembalian produk secara <i>online</i> dan cepat dan transparan
10	Bagaimana tingkat kepercayaan Anda terhadap toko <i>online</i> atau <i>brand</i> yang Anda beli furnitur kayu darinya? Apa yang membuat Anda merasa percaya atau tidak percaya pada suatu platform <i>e-commerce</i> ?	Saya percaya, selama toko <i>online</i> itu transparan dan real terhadap deskripsi produk yang diberikan dan juga saya melihat <i>review</i> dari pengguna lain.
11	Selama Anda berbelanja furnitur secara <i>online</i> , apakah Anda memiliki pengalaman yang tidak menyenangkan? jika iya, apa? jika tidak, apa?	Ya, kadang <i>review</i> dan ulasan yang ada tidak sesuai, dan juga saya tidak diberikan jaminan kualitas. Saya juga dibebankan biaya tambahan pada saat pembayaran.

Temuan wawancara juga dikumpulkan dan digunakan untuk menyusun daftar inti permasalahan, *user persona*, dan menentukan *user needs* serta *paint points*.

3.6 Specify User and Organisational Requirement

Menspesifikasi kebutuhan pengguna adalah langkah selanjutnya setelah memahami, menentukan, dan mengumpulkan informasi dari pengguna. Terdapat tiga langkah yang harus dilakukan adalah membuat *site map*, *user flow*. Langkah pertama adalah pembuatan *site map*, yang merupakan representasi visual dari struktur situs web yang dapat membantu pengguna dalam pengoperasian situs

web. Langkah berikutnya adalah membuat *user flow*, yang merupakan alur kerja pengguna dalam sistem atau aplikasi untuk menyelesaikan tugas.

3.7 Product Design Solution

Tahap ini adalah tahap desain solusi, dengan memanfaatkan kebutuhan pengguna untuk menghasilkan solusi desain dalam bentuk prototipe. *Wireframe* digunakan sebagai referensi saat mengembangkan desain antarmuka. Penelitian menggunakan *Figma*, sebagai alat bantu untuk mengembangkan antarmuka pengguna untuk situs web *Re.Wood*.

3.8 Evaluate Design Against Requirement

Desain yang dibuat pada tahap sebelumnya akan di evaluasi pada tahap ini. Evaluasi desain menggunakan kuesioner dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Metode *UEQ* digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kesesuaian dari *user interface* yang telah dibuat, dengan cara mendistribusikan kuesioner. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur, apakah desain yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 3.4 Item dari Setiap Variabel untuk Pertanyaan Kuesioner

VARIABLE	ITEM		KODE ITEM
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	Menyusahkan	Menyenangkan	ATR 1
	Baik	Buruk	ATR 2
	Tidak Disukai	Menggembirakan	ATR 3
	Tidak Nyaman	Nyaman	ATR 4
	Atraktif	Tidak Atraktif	ATR 5
Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	ATR 6
	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	PRS 1
	Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	PRS 2
	Rumit	Sederhana	PRS 3
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Jelas	Membingungkan	PRS 4
	Cepat	Lambat	EFC 1
	Tidak efisien	Efisien	EFC 2
	Tidak praktis	Praktis	EFC 3
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	Terorganisasi	Berantakan	EFC 4
	Tidak dapat di prediksi	Dapat diprediksi	DPN 1
	Menghalangi	Mendukung	DPN 2
	Aman	Tidak aman	DPN 3

VARIABLE	ITEM		KODE ITEM
	Memenuhi ekspektasi	Tidak memenuhi ekspektasi	DPN 4
Stimulasi <i>(Stimulation)</i>	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	STM 1
	Membosankan	Mengasyikkan	STM 2
	Tidak menarik	Menarik	STM 3
	Memotivasi	Tidak termotivasi	STM 4
Kebaruan <i>(Novelty)</i>	Kreatif	Monoton	NVE 1
	Berdaya cipta	Konvensional	NVE 2
	Lazim	Terdepan	NVE 3
	Konservatif	Inovatif	NVE 4

3.9 Tahap Kesimpulan

Tahap kesimpulan adalah tahap terakhir dalam proses penelitian ini. Pada tahap ini, hasil dari tahap-tahap sebelumnya akan dikumpulkan dan di analisa. Seluruh data dan informasi yang telah dikumpulkan akan digunakan untuk mengambil keputusan. Tahap kesimpulan dapat menghasilkan saran yang bermanfaat untuk pengembangan desain.