

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dalam penelitian ini akan merancang dan mengevaluasi *prototype* aplikasi WISATA dengan menggunakan metode *UX Lifecycle* untuk membuat *prototype* dan metode *UEQ* untuk mengevaluasi hasil *prototype* kepada calon pengguna. Adapun subjek penelitian ini wisatawan yang sudah pernah atau belum pernah mengunjungi wisata yang ada di Kabupaten Banyumas. Sedangkan objek penelitian ini adalah *prototype* aplikasi WISATA pada menu pencarian wisata.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Penelitian ini membutuhkan perangkat lunak dan perangkat keras untuk menunjang penelitian ini.

3.2.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu Laptop / Komputer untuk membuat *prototype* aplikasi WISATA dengan spesifikasi minimum yaitu mempunyai *Processor* Intel Core i3 dan RAM 4GB.

3.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

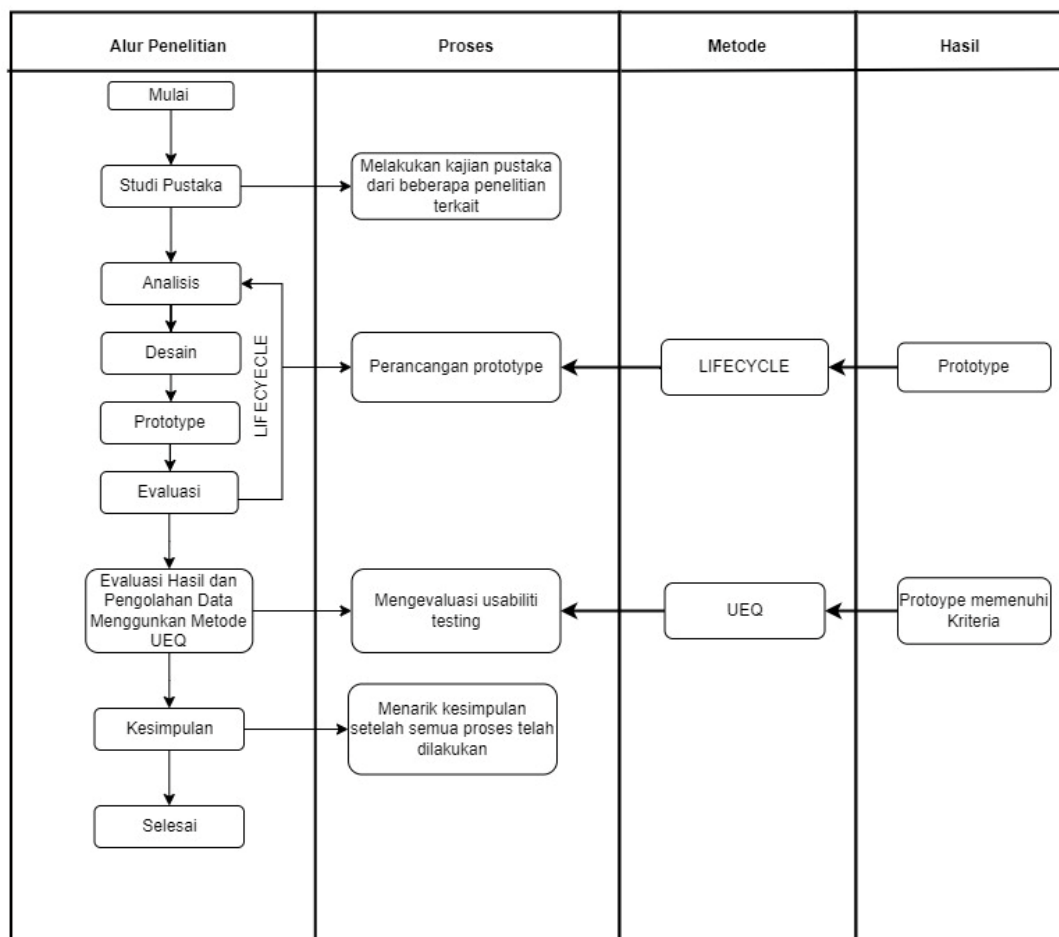
Berikut perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini.

1. ProtoPie untuk membuat *prototype* aplikasi WISATA.
2. Figma untuk membuat desain awal *prototype* sebelum dibuat di ProtoPie.
3. Google Formulir untuk membuat kuesioner *online* yang akan dibagikan kepada responden.

3.3 Proses Penelitian

Proses penelitian dibagi menjadi dua tahap perancangan *prototype* aplikasi WISATA menggunakan metode *UX Lifecycle* dan tahap pengujian *prototype* menggunakan metode *UEQ* sebagai evaluasinya. Sebelumnya penulis melakukan

studi pustaka dari beberapa penelitian yang berkaitan dengan *UX Lifecycle* dan *UEQ*. Studi pustaka dilakukan untuk acuan serta landasan dalam membuat penelitian ini. Pada tahap awal yaitu perancangan *prototype* penulis melakukan tahapan analisis kebutuhan sistem dengan wawancara dan kuesioner untuk memperoleh data. Hasil dari analisis tersebut sebagai bahan untuk melanjutkan ketahap berikutnya yaitu pembuatan *prototype* aplikasi WISATA. Selanjutnya pada tahap evaluasi *prototype* akan dilakukan pengujian dengan menggunakan *UEQ* dan menarik kesimpulan di akhir penelitian. Pada Gambar 3.1 menjelaskan tentang alur penelitian ini.



Gambar 3. 1 Alur penelitian

3.3.1 Studi Pustaka

Tahap pertama ini peneliti melakukan kajian pustaka dari penelitian yang berkaitan dengan *User Experience Lifecycle, UEQ*. Studi pustaka dilakukan agar menjadi acuan untuk melakukan penelitian serta memperkuat permasalahan yang sedang diangkat.

3.3.2 Analisis

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis permasalahan yang dimiliki wisatawan baik yang ada di Kabupaten Banyumas maupun wisatawan dari luar Kabupaten Banyumas dengan membuat kuesioner kepada target pengguna, sehingga mendapatkan permasalahan yang dialami target pengguna dan kemudian akan di implementasikan kedalam *prototype*.

3.3.3 Desain

Tahap desain pada penelitian ini akan dimulai dengan membuat *design thinking & ideation* pada tahap membuat persona dan sketsa aplikasi. Kemudian tahap *conceptual design* membuat skenario aplikasi. Dan tahap design production dengan membuat *wireframe* yang bertujuan untuk menyampaikan susunan, struktur, *layout*, dan organisir konten. *Wireframe* dibuat hitam putih dimana lebih menekankan inti dari aplikasi yang akan dibuat.

3.3.4 Membuat Prototype

Pada tahap ini adalah lanjutan dari proses desain sebelumnya dimana pada proses ini akan membuat *prototype medium fidelity*. Pada tahap ini akan menunjukkan hasil detail yang lebih besar daripada *wireframe*. Perancangan *user interface* pada *prototype* ini menggunakan *tools* protopie.

3.3.5 Evaluasi

Tahap evaluasi terdiri dari beberapa tahap, tahap pengujian kegunaan, tahap menganalisis data, dan tahap untuk mengambil keputusan. Tujuan dari evaluasi kegunaan adalah untuk memberi nilai

kegunaan terhadap *prototype* aplikasi WISATA dan menjawab permasalahan yang ada pada penelitian ini.

3.3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner google formulir yang ditujukan ke wisatawan baik yang ada di Kabupaten Banyumas maupun dari luar Kabupaten Banyumas. Skala yang digunakan untuk mengukur hasil kuesioner dengan kala *likert*. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh peneliti dengan cara mengajukan pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta untuk memeberikan jawaban dalam skala ukur yang dibagi menjadi 7 skala.

3.3.5.2 Tahap Pengujian

Pada tahap pengujian *usability testing* ini peneliti akan memberikan beberapa *task* kepada responden. Task akan diberikan kepada 35 responden baik yang sudah pernah berwisata di Kabupaten Banyumas maupun yang belum pernah berwisata di Kabupaten Banyumas. Pada pengujian ini penulis akan melihat tingkat keberhasilan responden dalam menyelesaikan *task* dari kepuasan yang diberikan dalam kuesioner UEQ.

3.3.6 Evaluasi Hasil

Setelah melakukan tahap pengujian maka tahap selanjutnya responden mengisi kuesioner UEQ dimana dalam kuesioner tersebut terdapat pertanyaan tentang apa yang dilihat dan apa yang dirasakan oleh responden selama melakukan pengujian.

3.3.7 Kesimpulan

Kesimpulan diambil setelah seluruh responden mengisi kuesioner UEQ. Selanjutnya data yang telah di rata-rata akan dikonversikan dengan melihat nilai yang didapatkan apakah *prototype* aplikasi WISATA memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik, baik, atau kurang baik.