

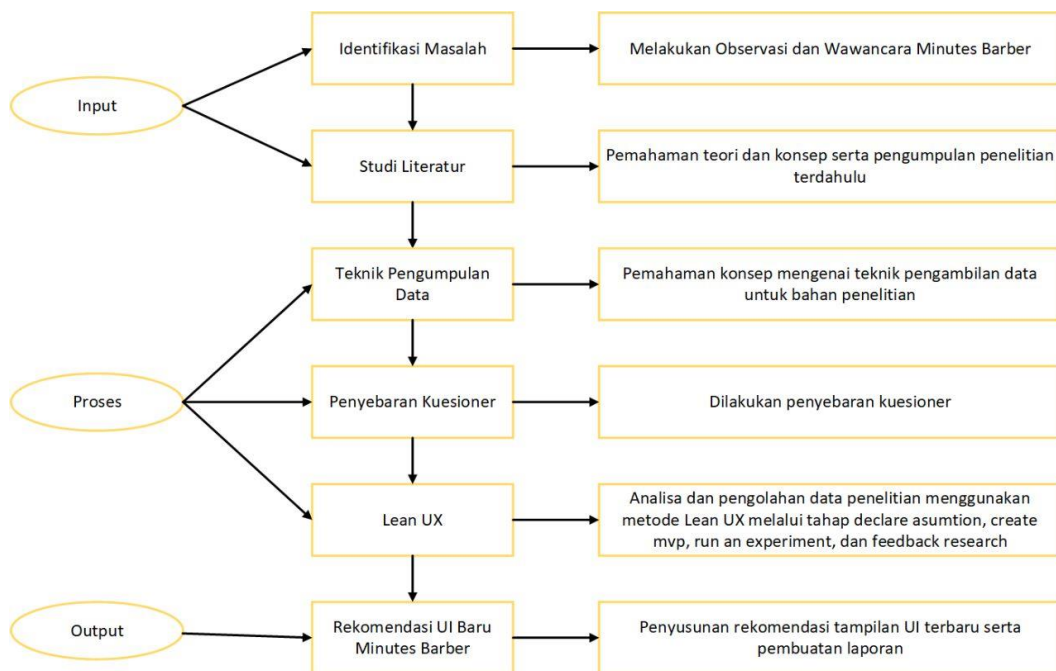
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pengguna aplikasi Minutes Barber (pelanggan Barbershop) Objek dari penelitian ini adalah mendesain ulang User Interface Aplikasi Minutes Barber yang sudah ada.

3.2 Diagram Alir Penelitian / Proses Penelitian

Berikut diagram alir penelitian yang telah disusun sebagai bagian dari proses penelitian ini.



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

Gambar 3.1 menunjukkan tahapan *flowchart* penelitian yang dilakukan. Berikut ini akan dijelaskan secara singkat langkah atau tahapan yang dilakukan dalam penelitian.

3.2.1 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini, tahap identifikasi masalah dilakukan untuk menentukan obyek yang akan dianggap sebagai permasalahan. Dalam penelitian ini, obyek penelitian yang diambil adalah aplikasi risalah barbershop. Tahapan ini disusun berdasarkan pada rumusan masalah yang didasari oleh latar belakang masalah.

3.2.2 Studi Literatur

Tahap berikutnya dalam penelitian ini adalah melakukan kumpulan dan analisis data yang diperlukan. Studi literatur yang dilakukan digunakan sebagai dasar untuk memperkuat teori dan sebagai dasar untuk menyusun kerangka penelitian.

3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan bertujuan untuk mendapatkan informasi yang relevan dan penting untuk menyelesaikan rumusan masalah. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, sementara data sekunder diperoleh melalui studi literatur dan dokumentasi.

1. Observasi

Dalam melakukan penelitian, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi. Proses observasi dilakukan dengan menginstal aplikasi Minutes Barber dan melakukan pengamatan secara langsung terhadap tampilan antarmuka pada aplikasi. Hasil observasi kemudian dijadikan sebagai tema utama dalam penelitian yang dilakukan ini.

2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan agar memperoleh suatu pandangan yang jelas tentang topik yang sedang diangkat dalam penelitian.

3. Studi literatur

Penelitian ini mengumpulkan data sekunder melalui metode studi literatur, dengan mengumpulkan informasi dari sumber-sumber relevan yang berhubungan dengan topik yang sedang diteliti. Hal ini dilakukan agar memperoleh teori yang komprehensif mengenai subjek yang sedang dikaji didalam penelitian.

4. Kuesioner

Pengumpulan data penelitian ini, melalui metode kuesioner yang dibagikan kepada responden yang dipilih secara acak. Kuesioner digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna dari aplikasi Minutes Barber.

3.2.4 Penyebaran Kuesioner

Pada tahap ini, disiapkan alat pengumpul data yang berfungsi sebagai umpan balik dari pengguna aplikasi Risalah *Barber*. Alat tersebut terdiri dari beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Data yang didapat melalui kuesioner tersebut akan digunakan sebagai dasar dalam tahapan metode *Lean UX*.

3.2.5 Perancangan Menggunakan Metode *Lean UX*

Lean UX memiliki tahapan dalam proses penyelesaian suatu masalah. Berikut adalah beberapa tahap dalam metode riset *Lean UX*:

1. *Declare Assumption*

Pada fase ini, peneliti mengamati, meneliti, dan mencari masalah yang ada pada sistem yang digunakan. Melalui pengamatan, studi literatur, dan wawancara dengan para *stakeholder*, peneliti membuat asumsi tentang sistem yang berjalan. Setelah asumsi dibuat, peneliti kemudian menyusun hipotesis yang ingin diraih dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

2. *Create an MVP*

Selanjutnya, pembuatan skema simulasi dari aplikasi Minutes Barber dengan mengaplikasikan estetika *Flat Design*, di mana skema yang diciptakan oleh pengguna akan dapat berkoordinasi dengan tombol-tombol yang terdapat dalam antarmuka. Penciptaan antarmuka dalam skema ini akan menggunakan perangkat lunak Figma.

3. *Run an Experiment*

Setelah prototipe dibuat dan telah siap, selanjutnya dilakukannya sebuah pengujian dengan cara demonstrasi kepada calon pengguna yang terbagi menjadi tiga jenis yaitu peserta kompetisi, administrator, dan juri kompetisi. Setiap jenis pengguna memiliki tampilan masing-masing yang berbeda sesuai dengan fungsi dan kebutuhan mereka.

4. *Feedback and Research*

Setelah diujikan pada calon pengguna, selanjutnya dilakukan pengumpulan umpan balik terhadap desain sistem yang dibuat melalui *prototype*. Setelah umpan balik diterima selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap desain antarmuka yang dirancang sesuai dengan masukan yang diberikan oleh masing – masing calon pengguna. Proses ini kemudian akan memiliki dua pilihan yaitu jika *prototype* yang dirancang mendapat beberapa masukan karena terdapat ketidakpuasan calon pengguna maka akan dilakukan evaluasi dan mengulang pada tahap sebelumnya hingga beberapa iterasi. Sedangkan jika desain *prototype* telah disetujui oleh calon pengguna maka proses pada metode *Lean UX* telah selesai dan dilanjutkan ke tahap penelitian selanjutnya.

3.2.6 Rekomendasi UI Baru Aplikasi Minutes Barber (*Prototype*)

Setelah melalui beberapa tahap evaluasi dan perbaikan, tahap berikutnya adalah menciptakan rancangan *prototype* yang diperlukan oleh pengguna Aplikasi Minutes Barber. Hasil dari proses ini dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran para peneliti lain dan akademisi untuk penelitian yang akan datang, serta memberikan saran untuk memperbaiki penelitian yang sudah dilakukan.