

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Jenis Pendekatan

Dalam penelitian ini maka penulis perlu menggunakan pendekatan kualitatif [22]. Metode penelitian kualitatif merupakan penekanan terhadap sebuah proses atau tahap, menekankan sifat realita yang dibangun secara sosial yaitu dengan cara memahami pikiran menggunakan alat interview dan pengamatan.

Penulis memilih metode penelitian kualitatif, karena dalam perancangan Redesain *User Interface Website* Progam Studi Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto penulis ingin mendapatkan atau memahami data informasi secara langsung dalam kondisi alamiah serta mendapatkan data mengenai objek dan subjek yang sedang diteliti.

3.1.2 Objek dan subjek penelitian

a. Objek Penelitian

Dalam sebuah penelitian yang harus diperhatikan adalah Objek penelitian dimana terdapat variabel yang nantinya akan diteliti oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik sebuah kesimpulan [23]. Objek dalam penelitian dengan judul Redesain *User Interface Website* Progam Studi Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto adalah data mengenai *website*.

b. Subjek Penelitian

Bagian dari Subjek penelitian adalah tempat, orang, benda yang diamati dalam rangka pembubutan sebagai sasaran [24]. Subjek dari penelitian ini yaitu semua Mahasiswa Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto mulai Angkatan 2022, 2021, 2020, 2019 dan calon mahasiswa.

3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh oleh subjek penelitian secara langsung [25]. Data primer dikumpulkan secara rinci oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian, hal ini menjadi bagian proses internal sebagai bahan pengambilan sebuah keputusan.

Pada penelitian ini menggunakan rangkaian *instrument* berupa observasi, wawancara, survey, dan kuesioner untuk memperoleh jawaban data primer dari Dosen, mahasiswa Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto serta calon mahasiswa kelas 12 SMK Telkom Purwokerto dan kelas 12 SMA Negeri 5 Purwokerto.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berupa bukti catatan atau laporan historis yang disusun dalam dokumen yang dipublikasi dan yang tidak dipublikasi [26]. Dalam penelitian ini data sekunder didapat dari Lembaga maupun perusahaan atau pihak- pihak yang berkaitan dengan penelitian.

Pada penelitian ini data sekunder akan diperoleh dari literatur seperti buku dan jurnal, serta hal yang berkaitan lainnya. Buku atau jurnal jika secara cetak dapat didapatkan melalui perpustakaan IT Telkom Purwokerto, namun jika ingin secara elektronik bisa melalui *website*.

3.1.4 Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan subyek penelitian yang dapat memberikan informasi terhadap permasalahan yang diangkat dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian Redesain *User Interface Website* Program Studi Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto, informan yang dibutuhkan yaitu Dosen Desain Komunikasi Visual, Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, dan Calon mahasiswa kelas 12 SMK Telkom Purwokerto dan kelas 12 SMA Negeri 5 Purwokerto. Informan tersebut sebagai narasumber untuk menggali data/informasi yang lebih mendalam yang digunakan peneliti untuk menyelesaikan permasalahan pada penelitian ini.

3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses yang digunakan penulis untuk memperoleh data penelitian yang dibutuhkan. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti pada penelitian ini:

a. Metode Observasi

Merupakan sebuah pengamatan atau pencatatan secara tersusun terhadap obyek yang sedang diteliti untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian [27]. Pada penelitian ini, penulis mengamati secara langsung *website* Desain Komunikasi Visual, mengamati, menganalisis, dan mencatat informasi yang dibutuhkan

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan percakapan *face to face* (tatap muka), dimana salah satu pihak menggali informasi dari lawan bicaranya [28]. Selain itu wawancara adalah sebuah percakapan antara pewawancara dengan narasumber yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari salah satu pihak.

Pada proses pengumpulan data melalui wawancara, penulis merumuskan pertanyaan, Bagaimana kondisi *website* DKV ITTP saat ini, Apakah informasi yang update mudah ditemukan, apakah memiliki *User Interface* yang baik serta informasi lengkap mengenai prodi Desain Komunikasi Visual untuk calon mahasiswa. Pertanyaan tersebut ditujukan kepada Wakil Dekan Fakultas Rekaya Industri dan Desain selaku Dosen DKV ITTP dan calon mahasiswa kelas 12 SMK Telkom Purwokerto dan kelas 12 SMA Negeri 5 Purwokerto.

c. Metode Angket (Kuesioner)

Metode angket atau kuesioner merupakan teknik memberikan beberapa pertanyaan tertulis atau pernyataan yang akan diberikan kepada responden dan untuk dijawab [29]. Kuesioner ini sebagai proses memperoleh informasi data yang dibutuhkan oleh responden.

Tabel 3.1 Tabel Alternatif Jawaban dan Skor Kuisisioner (Angket)

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2

Pada proses pengumpulan data dengan kuesioner penulis merumuskan pertanyaan dan membagi kategori berdasarkan angkatan, nim dan seberapa penting dalam meredesain *User Interface Website* DKV ITTP, kuesioner disebarakan secara online melalui aplikasi whatsapp. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan informasi pengguna pada redesain *website* DKV ITTP. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis skala linkert dengan serangkaian pertanyaan dengan jawaban atas pertanyaan yang diajukan telah tersedia. Instrument menggunakan skala likert dengan pilihan jawaban sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), sangat setuju (SS).

3.1.6 Metode Analisis Data

Merupakan proses penemuan/pencarian data yang dapat dilakukan melalui jawaban wawancara ataupun hasil observasi yang digunakan untuk menyusun susunan data secara sistematis sehingga dapat dipahami. Dari penyusunan data tersebut didapatkan pengolahan data, menjabarkan data yang telah diolah, penyusunan data, dan kesimpulan terhadap data yang sudah disusun [30].

Penulis menggunakan metode analisis SWOT pada perancangan ini yang digunakan sebagai proses mengevaluasi komponen yang nantinya digunakan penulis untuk mengetahui dan mengelompokan kondisi internal, eksternal dari *Website* Program Studi ini [31].Komponen tersebut terdiri dari faktor internal yang dapat dikendalikan (*strenght*), faktor yang dibutuhkan namun tidak dimiliki (*Weakness*), faktor lingkungan luar yang positif (*Opportunity*), faktor lingkungan luar yang dapat mengancam/negative (*Threat*) .

3.2 Identifikasi Data

3.2.1 Profil Instansi Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Nama rektor : DR. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM

Alamat : Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul,
Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah
53147

Kontak : +62 812-2831-9222

Email : info@ittelkom-pwt.ac.id



Gambar 3. 1 Logo Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Sumber: logo ittp - Google Penelusuran

Instansi ini adalah kampus yang bertempat di Kota Purwokerto, Ibu Kota kabupaten Banyumas. Pada tahun 2002 ITTP didirikan dimana pada saat itu dikelola oleh Yayasan Pendidikan Telkom di bawah naungan PT.Telkom Indonesia. ITTP adalah satu-satunya Institut yang ada di Jawa Tengah, Institut ini berfokus pada pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi pada bidang *Healthcare Agro-Industry, Tourism, dan Small Medium Enterprise (HATS)* dan saat ini dipimpin oleh bapak DR. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM. ITTP berakreditasi “BAIK SEKALI” dari BAN-PT dan telah ISO 21001-2018. *ITTP* juga berusaha menjadi *Good University Governance* yang berkompeten dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang berbasis teknologi informasi. Hal ini sesuai dengan slogan *ITTP Bridging Technolgy for Humanity*.

Salah satu Program Studi yang ada di Instansi ini adalah Desain Komunikasi Visual (DKV) yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif di bidang desain. Menggunakan berbagai media yang berupa gambar, video, media interaktif, dan elemen visual agar pesan atau gagasan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Seorang sarjana DKV dapat mengolah pesan secara efektif,

informatif dan juga komunikatif. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual saat ini, dengan jumlah dosen pengajar 17 orang. Jumlah Mahasiswa Desain Komunikasi Visual saat ini 507 mahasiswa. Beberapa mata kuliah yang dipelajari di Program Studi Desain Komunikasi Visual seperti Nirmana 2D&3D, Tipografi, Fotografi, Periklanan, Animasi, Studio DKV, Gambar Bentuk. Gambar Proyeksi, Sketsa, Komputer Grafis, Ilustrasi. Adapun kegiatan rutin yang dilakukan setiap tahunnya oleh mahasiswa DKV yaitu Makrab, Jagongan kreatif, Dilaog keprodian, Pameran dsb.

3.2.2 Jenis Kegiatan

a. Aurora

Salah satu kegiatan Program Studi yang diselenggarakan setiap tahun adalah pameran aurora. Pameran ini diadakan sebagai wadah kreatifitas atau proses kolaboratif antar mahasiswa DKV itu sendiri, dapat menunjukkan karya terbaik yang telah mereka ciptakan. Selain itu acara aurora ini sebagai penyambutan mahasiswa baru DKV. Setiap tahunnya pameran aurora memiliki tema yang berbeda-beda untuk diusung, pada aurora ke-3 mengangkat tema *Plastic No Palagiarisme and still Aestehetic*, pada aurora ke-4 mengangkat tema *collaboration visual identity*, pada aurora ke-5 mengangkat tema *Collaboration Creativity Art Creation* dan untuk pameran aurora ke-6 mengangkat tema *Soul Of Creativity In Diversity*. Tema yang diusung pada pameran aurora setiap tahunnya memberikan sebuah narasi, jiwa dan gagasan pada pameran yang terlaksana. Penentuan tema juga memperjelas tujuan atau pesan yang akan disampaikan kepada audiens.

b. *Artenative Creative Hub*

Merupakan sebuah acara yang mewadai *artenative* untuk seniman dan komunitas yang berasal dari daerah Banyumas, Dalam acara ini para seniman mengeksplor kemampuannya serta menampilkan karya-karya terbaiknya. Acara tersebut bertujuan untuk mengedukasi atau memberikan referensi kepada seniman dan komunitas bahwasannya kegiatan kreatif seperti ini begitu penting untuk kemajuan sebuah kota. Beberapa rundown pada acara tersebut seperti *talkshow*, mural&graffiti show, *performing art*, motor customshow, band dan juga menampilkan beberapa *booth* UMKM.

c. Data Hasil Kuesioner

Data dari hasil kuesioner ini akan dijadikan penulis untuk mendapatkan informasi apakah *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual membutuhkan redesain. Kuesioner disebar kepada responden bagi seluruh mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada tanggal 09 November sampai 11 November 2022 secara online melalui aplikasi whatsapp data.

Dari hasil kuesioner yang didapat memiliki 48 responden dan terdiri 48 orang dari angkatan 2019 dan 1 orang dari Angkatan 2020. Terdapat 46,7% mahasiswa mengatakan *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual sudah informatif, 46,7% mahasiswa mengatakan *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual belum memenuhi kebutuhan, 44,4% menjawab *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual memiliki tampilan UI yang belum menarik, 42,6% mahasiswa mengatakan *website* begitu dibutuhkan untuk menunjang perkuliahan, 51,1% mahasiswa mengatakan *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual membutuhkan redesain.

3.2.3 Data Hasil Wawancara

Selain dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner, penulis juga melakukan teknik pengumpulan data dengan wawancara secara langsung dengan beberapa mahasiswa dan dosen. Dosen tersebut adalah Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn dan calon mahasiswa kelas 12 SMK Telkom Purwokerto dan kelas 12 SMA Negeri 5 Purwokerto. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwasannya *website* Desain Komunikasi Visual membutuhkan redesain. Beberapa faktor yang menjadikan *website* di redesain, diantaranya *user interface* yang ada pada *website* saat ini belum *user friendly*, informasi yang ada pada *website* saat ini masih belum mencakup keseluruhan mengenai Program Studi Desain Komunikasi Visual, fitur yang diklik tidak memunculkan sesuai nama pada navigasi, belum lengkapnya informasi mengenai dosen, data visual masih menggunakan versi terdahulu. Selain itu pada *website* yang akan dirancang akan menambahkan beberapa fitur mengenai data alumni yang sudah bekerja selanjutnya dengan Program Studi DKV.

3.3.1 Data Visual



Gambar 3. 2 Dokumentasi saat pameran dikunjungi oleh audiens

Sumber: <https://jateng.tribunnews.com/2022/10/20/pameran-seni-aurora-6-kembali-digelar-di-it-telkom-purwokerto>



*Gambar 3. 3 Dokumentasi acara artentative sedang berlangsung
Sumber: jateng.tribunnews.com*

3.3 Analisis Data

3.3.1 Kompetitor

No.	Kompetitor	Kelebihan	Kekurangan	Kelebihan perancangan dibanding <i>website</i> kompetitor
1.	DKV Universitas Katolik Soegijapranata (UNIKA) Semarang	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyediakan informasi mengenai kegiatan, prestasi, agenda yang up to date ● Menyediakan informasi karir sebagai referensi mahasiswa yang ingin bekerja dibidang tersebut. ● Tidak hanya menyediakan informasi seputar program studi saja namun menginformasikan universitasnya. ● Memiliki tampilan <i>user interface</i> yang menarik 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tidak terdapat informasi dosen sebagai pengajar 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyediakan informasi mengenai kerja lapangan (Magang) ● Menyediakan Informasi dosen beserta keahlian dan karya-karyanya. ● Menggunakan <i>user interface</i> yang menarik ● Menyediakan fitur untuk

				<p>pelatihan beberapa mata kuliah yang dimentorin langsung oleh mahasiswa tingkat akhir atau dari alumni. Fitur ini ditunjukkan untuk mahasiswa baru yang merasa tidak puas akan pembelajaran pribadinya.</p> <ul style="list-style-type: none">● Menyediakan fitur untuk komunitas yang berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual.
--	--	--	--	---

2.	DKV Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) Semarang	<ul style="list-style-type: none"> ● Memiliki fitur portfolio Desain 28 arfish yang dihasilkan mahasiswa ● Memiliki fitur galeri yang dikelompokkan berdasarkan karya dan pameran. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Memiliki desain <i>user interface</i> yang kurang baik ● Beberapa fitur yang tersedia tidak terdapat informasinya. 	
3.	DKV Universitas Sahid Solo	<ul style="list-style-type: none"> ● Memiliki 4 pilihan bahasa dalam menggunakan <i>websitenya</i>. ● Memiliki informasi program studi selain desain komunikasi visual 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tidak memiliki informasi karya-karya dari mahasiswa maupun dosen 	

Tabel 3.2 Kompetitor

3.3.2 Analisis SWOT

Analisis SWOT dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan strategi yang mengacu pada situasi di sekeliling perusahaan yang mempengaruhi kinerja perusahaan [32]. Berikut adalah analisis SWOT padapenelitian redesain UI/UX *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual.

1. *Strenghts* (Kekuatan)

Website Program Studi yang ada pada saat ini memiliki informasi mengenai dosen dan mahasiswa yang cukup lengkap. Informasi yang disajikan oleh *website* tersebut dapat memberikan pengetahuan lebih kepada pengguna *website*. Informasi tersebut memberikan referensi atau gambaran untuk calon mahasiswa bagaimana Program Studi Desain Komunikasi Visual itu, hal yang dipelajari apa saja di Prodi ini, bagaimana kegiatan yang dilakukan setiap tahunnya. *Website* juga memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai data diri dosen, kurikulum, karya yang telah diciptakan oleh mahasiswa.

2. *Weakness* (Kelemahan)

Berdasarkan kuesioner yang penulis sebar dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwasannya tampilan *user interface* dari *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual terbilang masih kurang serta *user experience* yang kurang nyaman ketika *website* sedang digunakan.

3. *Opportunity* (Peluang)

Pada tampilan *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual ini berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan dan dibandingkan bersama *website* yang serupa mendapatkan hasil bahwa peluang yang didapat dari *website* tersebut yaitu menyediakan informasi mengenai kerja lapangan (Magang), menyediakan Informasi dosen beserta keahlian dan karya-karyanya, menyediakan fitur untuk pelatihan beberapa mata kuliah yang dimentorin langsung oleh mahasiswa tingkat akhir atau dari alumni. Fitur ini ditunjukkan untuk mahasiswa baru yang merasa tidak puasakan pembelajaran pribadinya, menggunakan *user interface* yang menarik serta menggunakan

user experience yang *user friendly*. Peluang ini digunakan untuk bersaing dengan competitor lainnya.

4. *Treahts (Ancaman)*

Pada bagian tampilan *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual masih tidak menggunakan elemen-elemen visual (*Layout, warna, flat design*) yang kurang menarik serta *User experience* yang tidak responsive serta data informasi yang kurang lengkap mengenai perkuliahan. Hal ini dapat menurunkan tingkat penggunaan dari *website*.

3.3.3 *Unique Selling Proposition*

Unique selling proposition dari perancangan UI/UX *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual ini adalah sebuah pengarsipan dokumen, Dengan adanya pengarsipan dokumen ini dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses dan penemuan kembali informasi, melalui sebuah pengarsipan kinerja lembaga dari waktu ke waktu dapat diketahui, melalui pengarsipan dapat menghindari dari salah komunikasi, mencegah adanya repetisi pekerjaan dan membantu untuk mencapai sebuah efisiensi kerja. Arsip sebagai salah satu sumber informasi dengan corak apapun sangat penting dalam menunjang kegiatan perkuliahan mahasiswa. Arsip yang akurat, dipergunakan sebagai bahan kebijakan pimpinan dalam pengambilan keputusan dan membantu mencapai efisiensi kerja. Dari pengarsipan dokumen ini memunculkan konsep desain yang nantinya membantu dalam meredesain *User Interfacenya*, penulis akan lebih fokus pada pembuatan fitur-fitur untuk mengelompokkan mulai dari jenis kegiatan, karya, dan menyediakan fitur pelatihan beberapa mata kuliah.

3.3.4 *Positioning*

Positioning merupakan cara perusahaan menanamkan citra, imajinasi serta persepsi atas produk yang telah ditawarkan kepada konsumen [33]. Dengan demikian penulis menjadikan perancangan ini mejadi *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual sebagai *website* pendidikan yang memiliki pengarsipan dokumen yang baik. Dengan adanya pengarsipan yang baik maka dapat mempermudah calon mahasiswa dan mahasiswa melihat rekaman ulang

untuk dijadikan sebuah pengambilan keputusan. Pengarsipan yang baik dimanfaatkan oleh calon mahasiswa untuk melihat bagaimana Program Studi Desain Komunikasi Visual berkembang setiap tahunnya. Sedangkan pengarsipan yang baik dimanfaatkan mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual untuk menjadi acuan atau referensi dalam mempermudah proses perkuliahan.

3.4 Target Audiens

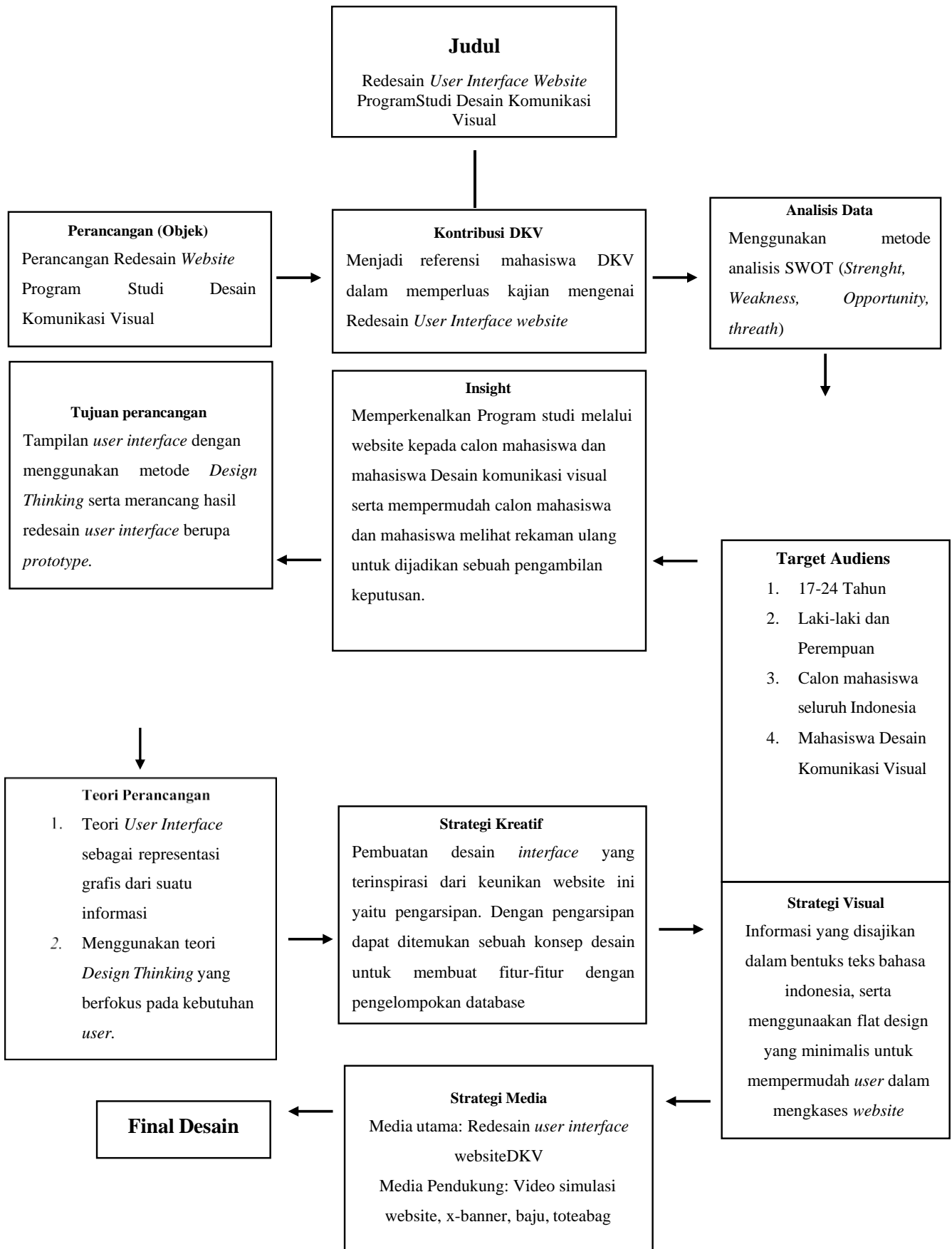
3.4.1 Target Audiens

Berdasarkan perancangan yang penulis rancang, penulis memiliki target *audiens* yang telah ditentukan. Target *audiens* inilah yang akan digunakan oleh penulis untuk memfokuskan perancangan redesain *website* Desain Komunikasi Visual ini. Tujuan menentukan target *audiens* adalah untuk mengetahui karakteristik, pola pikir, dan asal dari target *audiens*. Adapun pembagian target audiens sebagai berikut.

- Menurut Geografis, perancangan redesain *website* Desain Komunikasi Visual ini nantinya akan ditargetkan pada calon mahasiswa di seluruh Indonesia dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto.
- Menurut Demografis
 - 1) Umur : 17-24 Tahun
 - 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - 3) Pendidikan : SMK & SMA di Purwokerto, Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
- Menurut Psikografis, target *audiens* dari perancangan ini kepada calon mahasiswa dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang memiliki minat atau membutuhkan literasi baca yang tinggi serta mahasiswa yang akan melanjutkan ke perguruan tinggi.

3.5 Kerangka Penelitian

Gambar 3. 4 Kerangka Penelitian



3.1 Jadwal Penelitian

Tabel 3.3 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan ke-9	Bulan ke-10	Bulan ke-11	Bulan ke-12
1.	Pengumpulan Data				
2.	Pengolahan Data				
3.	Analisis Data				
4.	Pembuatan Laporan				