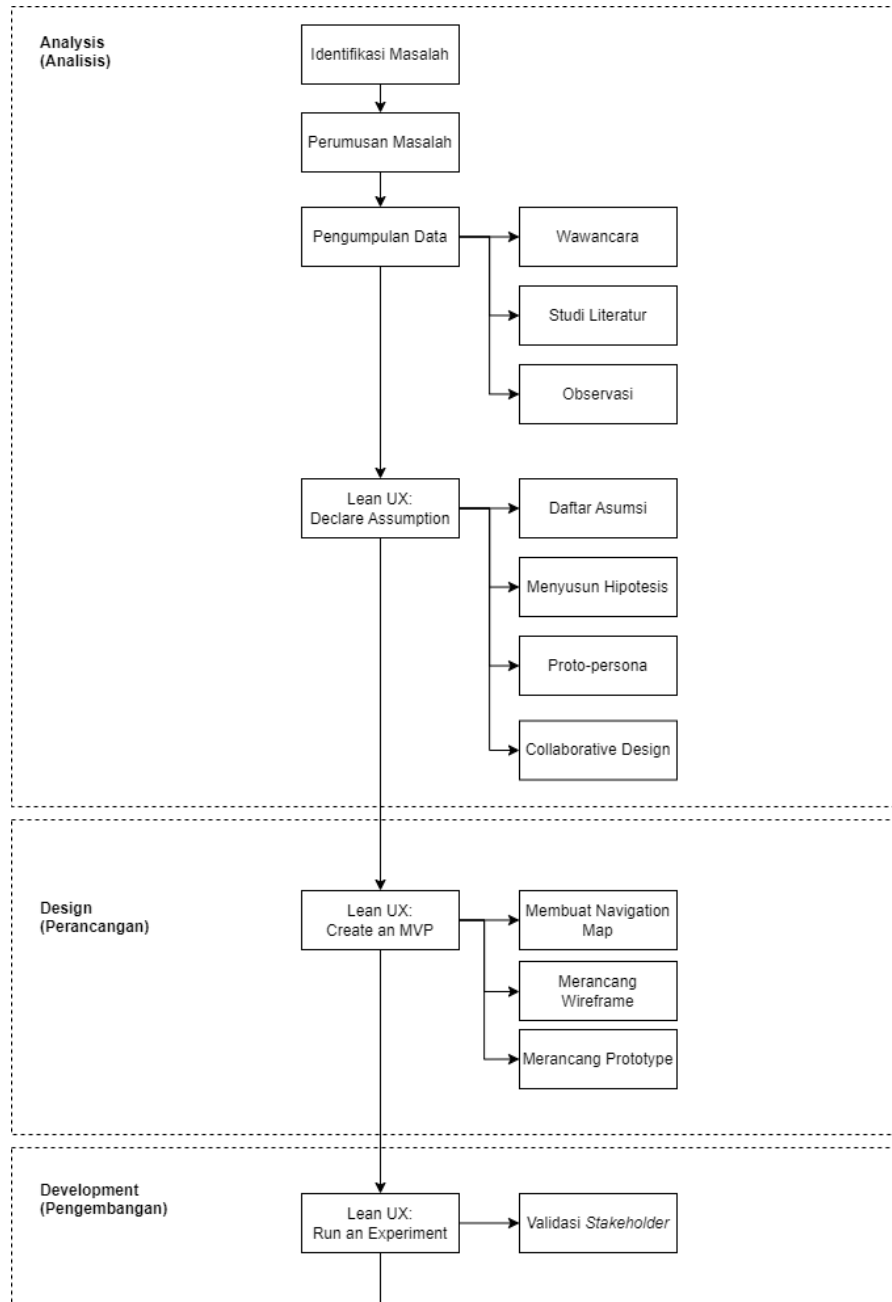
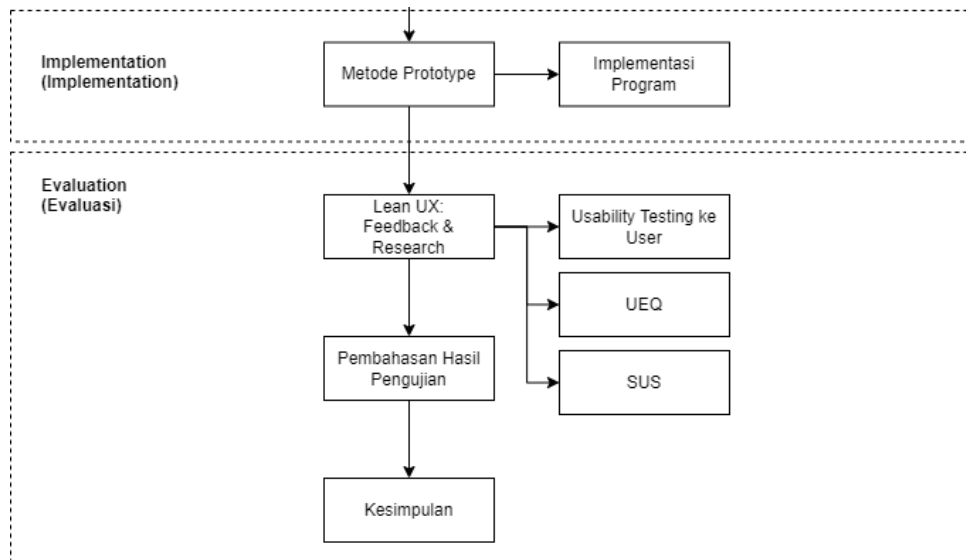


## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian





Gambar 3. 1 Diagram Desain Penelitian

Gambar 3.1 merupakan diagram dari alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut merupakan uraian dan penjelasan dari diagram tersebut:

### 1. *Analysis* (Pengumpulan Data)

Dalam tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti melakukan tiga tahap pengumpulan data, yakni:

#### a. Wawancara

Wawancara ini dilakukan kepada pihak Ohayou.Co yaitu saudara Muhammad Hasby sebagai pemilik. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan pada Ohayou.Co untuk mengenai data pelanggan, dan pendapatan yang diperoleh dari penjualan produknya.

#### b. Studi literatur

Melakukan kajian pustaka untuk mendapatkan informasi mengenai berbagai literatur yang berhubungan dengan *Personal*

*branding, Lean UX, serta Visual Marketing* yang akan diimplementasikan pada penelitian yang dilakukan.

c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap objek yang akan diteliti, yaitu UMKM Ohayou.Co. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang perlu dibuat dari permasalahan yang telah didapat sebelumnya yang akan diimplementasikan pada desain antarmuka *website* melalui metode *Lean UX*.

2. *Analysis (Lean UX: Declare Assumption)*

Tahapan *Lean UX: Declare Assumption* dijelaskan pada subbab 2.7.

- a. Membuat daftar asumsi dari hasil wawancara dan observasi.
- b. Membuat hipotesis dari asumsi-asumsi yang telah dibuat yang akan dijadikan terhadap perubahan yang dilakukan.
- c. Membuat sebuah *proto-persona*, yaitu karakter yang merepresentasikan pengguna atau pelanggan produk.
- d. Pada tahap *collaborative design* ini, peneliti merancang sebuah *Design Studio* dan *Style Guide*.

3. *Design (Lean UX: Create an MVP)*

Tahap *Lean UX: Create an MVP* dijelaskan pada subbab 2.7.

- a. Peneliti membuat *navigation map* sebagai peta arsitektur *website* yang akan dikembangkan.
- b. Perancangan *wireframe/low-fidelity prototype* adalah proses pembuatan gambaran kasar konsep *interface layout* yang akan digunakan. Proses ini berguna untuk menentukan kerangka

*layout* dan gambaran konten serta fitur apa saja yang akan ada pada *website*.

c. Pembuatan *prototype* berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat.

#### 4. *Development (Tahap Lean UX: Run an Experiment)*

Tahap *Lean UX: Run an Experiment* dijelaskan pada subbab 2.7.

Melakukan validasi desain dengan melibatkan *stakeholder* untuk mengetahui apakah desain antarmuka sudah sesuai dengan kebutuhan dan aturan perusahaan

#### 5. *Implementation (Tahap Metode Prototype)*

Pada tahap ini melakukan implementasi rancangan desain antarmuka yang telah dibuat sebelumnya ke sebuah program *website* dengan menggunakan *framework* laravel.

#### 6. *Evaluation (Lean UX: Feedback and Research)*

Tahap *Lean UX: Feedback and Research* dijelaskan pada subbab 2.7.

a. Melakukan *usability testing* kepada pengguna dengan cara meminta pengguna untuk melakukan eksplorasi terhadap *website*, kemudian akan diminta pendapatnya.

b. Mengumpulkan data UEQ dan SUS terhadap *website* yang sudah diprogram sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk pengambilan nilai *user experience* terhadap *website* yang telah diprogram.

c. Mengolah hasil UEQ dan SUS dari *usability testing* yang dilakukan. Hal ini dilakukan untuk melihat tingkat *user experience* dari perolehan nilai UEQ dan SUS.

#### 7. Membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Mochamad Mufid Abiyu, 2023

**PENGEMBANGAN WEBSITE PERSONAL BRANDING UMKM KONVEKSI MENGGUNAKAN LEAN USER EXPERIENCE DAN VISUAL MARKETING STUDI KASUS: OHAYOU.CO**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.1.1 Alat Penelitian

Peneliti menggunakan alat yang membantu dalam melakukan penelitian. Alat bantu tersebut berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Berikut adalah alat bantu yang digunakan peneliti:

1. Perangkat Keras
  - a. Spesifikasi Komputer
    - i. Processor : Intel Core i5-8250U
    - ii. RAM : 12 GB
    - iii. Sistem Operasi : Windows 10
  - b. Spesifikasi Server
    - i. cPanel
  
2. Perangkat Lunak
  - a. *Web Browser*
  - b. Visual Studio Code
  - c. Figma

### 3.1.2 Bahan Penelitian

Terdapat beberapa bahan penelitian yang digunakan, diantaranya:

1. Data wawancara kepada pemilik bisnis untuk mendapatkan informasi mengenai usaha yang dijalankan.
2. Data responden pengujian akhir UEQ dan SUS pada situs *website* Ohayou.Co setelah dikembangkan.

## 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Pada penelitian ini populasi didefinisikan dengan 2 kelompok, yaitu Kelompok Primer, dan Sekunder. Kelompok primer adalah kelompok yang

merupakan target pasar dari Ohayou.Co, yaitu berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik bisnis adalah kelompok pelajar dan seseorang yang sudah pernah menjadi pelanggan Ohayou.Co. Sedangkan kelompok sekunder adalah masyarakat umum atau orang awam yang belum pernah menjadi pelanggan Ohayou.Co.

Dikutip dari (Sugiyono, 2012) ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Dikutip dari (Mahmud, 2011) penelitian yang menggunakan analisis data statistik, ukuran sampel paling minimum adalah 30.. Sampel pada penelitian ini dipilih secara acak. Namun, harus dipastikan dalam pemilihan sampel yang digunakan adalah bagian dari populasi.

### **3.3 Metode Pengujian Nilai *User Experience***

Peneliti menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS) yang dijelaskan pada Bab 2 untuk menilai *User Experience* (UX). Implementasi penilaian ini berada pada tahap akhir penelitian yang berguna untuk mengetahui nilai akhir UX dari situs web dibuat.

Kuesioner yang digunakan adalah UEQ yang dikembangkan oleh Martin Schrepp. Kuesioner ini banyak dipakai dalam menentukan nilai tingkat UX dan terbukti dapat merepresentasikan pengalaman dari pengguna. Terdapat 2 versi UEQ yang telah dikembangkan oleh Martin Schrepp, yaitu versi singkat, dan versi panjang. Peneliti akan menggunakan versi panjang dalam penelitian ini, karena lebih dapat mencakup seluruh komponen dari UX. UEQ dibahas dalam penelitian ini pada subbab 2.9.

Kemudian, peneliti menggunakan SUS sebagai validasi tambahan untuk segi fungsionalitas dari *website* yang akan dibuat. SUS dikembangkan oleh Brooke sebagai skala survei dengan cepat dan mudah menilai kegunaan produk

atau layanan tertentu. Dalam evaluasi *System Usability Scale* (SUS) memiliki 10 (sepuluh) instrumen. SUS dibahas dalam penelitian ini pada subbab 2.10.

### 3.4 Validasi Ahli

Metode *visual marketing* memerlukan validasi dari seorang yang ahli dibidang tersebut. Maka dari itu, peneliti meminta bantuan dari seseorang yang ahli dibidang *marketing*, yaitu saudara Aldinel Akhbar yang merupakan staff *marketing* di perusahaan Smartfren, dan saudara Rai Dzikry El Arif yang merupakan *digital marketing manager* di Ebizmark.id.

Kemudian, terdapat juga validasi dari seorang ahli *user experience* untuk memvalidasi prinsip atau metode desain yang diterapkan pada *website*. Peneliti meminta bantuan kepada saudara Muhammad Fachri yang sudah memiliki cukup pengalaman dan sertifikasi di bidang UX untuk memvalidasi hal tersebut.