

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembang merupakan metode penelitian yang berguna untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji keefektifan dari produk tersebut. Nana Syaodih (2005:164) menjelaskan bahwa *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Budiyo (2017:8) Metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini dapat diartikan juga sebagai tahapan penelitian yang digunakan untuk menemukan solusi dari berbagai masalah yang ada atau untuk menciptakan sebuah inovasi baru.

Pada penelitian ini berfokus pada lingkup perancangan ulang atau redesain pada *website* Bisa Design untuk pengukuran produktivitas kerja yang mengutamakan kebutuhan pengguna berdasarkan *user experience* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* berupa pendekatan untuk mendapatkan sebuah solusi yang inovatif terhadap masalah yang rumit, dan secara sengaja menampilkan unsur ketertarikan, kepedulian, dan nilai pada manusia sebagai proses pembuatan desain. *Design thinking* memiliki tujuan sebagai penerapan dan pengujian pada beberapa solusi yang muncul hingga diterapkan pada tahapan yang optimal (Rosyda et al., 2020).

3.2 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 117) mengatakan bahwa “populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Sedangkan, menurut Arikunto (2010, hlm. 173) populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian”. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa

populasi merupakan keseluruhan objek yang dijadikan sumber data yang diperlukan dalam penelitian.

Populasi dan sampel untuk memperoleh data responden dalam penelitian ini adalah Peserta MSIB di Bisa AI Academy. Pada *batch 2* ini, terdapat 300 orang peserta Studi Independen. Namun, untuk dibidang UI/UX Design, berdasarkan data yang diperoleh terdapat 3 kelas UI/UX yang dimana pada satu kelasnya terdiri dari 30 orang, sehingga dapat ditotalkan bahwa peserta berjumlah 90 orang untuk kelas UI/UX dan yang sudah pasti menggunakan website Bisa Design.

Setelah didapat jumlah populasi dalam penelitian ini, ditentukan besaran sampel sebagai bagian dari populasi, hal ini dilakukan untuk mengefektifkan biaya, tenaga, waktu dan keberhasilan pencapaian tujuan penelitian ini. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011, hlm. 118) bahwa, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (*user*). *Design thinking* digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. Pemikiran yang diterapkan adalah pemikiran komperensif untuk mendapatkan sebuah solusi. *Design thinking* dibagi menjadi 5 tahap (*Stanford School*) sebagai berikut.

a. *Emphatize* (Empati)

Emphatize (empati) merupakan sebuah inti proses karena permasalahan yang timbul harus dapat diselesaikan dengan cara berpusat kepada manusia, metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna supaya kita dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut dalam metode ini

ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu wawancara, observasi, serta menggabungkan observasi dan wawancara.

b. *Define* (Penetapan)

Define merupakan menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses *Emphatize*. Proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai *point of view* atau perhatian utama pada penelitian.

c. *Ideate* (Ide)

Ideate merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses ideate ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat.

d. *Prototype* (Prototipe)

Prototype dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang akan dibuat, untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan diuji coba kepada pengguna untuk memperoleh respon dan feedback yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

Perancangan dan Pengujian dilakukan atas apa tahapan yang sebelumnya sudah direalisasikan melalui *prototype*. Adapun tahapan yang dilakukan merupakan perancangan *prototype*. Rancangan tersebut akan diimplementasikan atas apa yang didapatkan pada skenario uji sebagai umpan balik atau *feedback* dari pengguna. Hasil yang diperoleh pada pengujian ini akan digunakan untuk bahan evaluasi desain pada akhir sebelum pengembangan.

e. *Test* (Uji coba)

Pengujian dilakukan untuk mengumpulkan berbagai feedback pengguna dari berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir namun bersifat life cycle sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Studi Literatur

Sepia Putri Kristiani, 2023

REDESAIN DAN EVALUASI WEBSITE BISA DESIGN MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING

Pada tahap kegiatan ini, penulis mempelajari berbagai sumber bacaan seperti jurnal, skripsi, referensi penelitian terdahulu, dan buku-buku penunjang kajian yang memiliki keterkaitan dengan penyelesaian masalah yang akan dihadapi sebagai bahan acuan penelitian.

3.4.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu bentuk teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada partisipan untuk dijawabnya (Sugiyono, 2006). Bila peneliti mengetahui dengan tepat tentang variabel penelitian dan data yang diperlukan, kuesioner dapat menjadi salah satu mekanisme pengumpulan data yang efisien (Pratama, 2020). Pengukuran menggunakan metodologi kuesioner juga diperlukan untuk melakukan penelitian berdasarkan persepsi responden yang diukur secara matematis (Subiyakto, Rosalina, Utami, & Kumaladewi, 2017).

Riset dan Pengumpulan Data dilakukan dengan cara memecahkan persoalan yang dialami oleh pengguna sehingga mendapatkan solusi yang bermanfaat bagi pengguna. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui pertanyaan kuisisioner sehingga mendapatkan informasi yang diinginkan oleh pengguna atas produk dari segi fitur, *flow*, kekurangan dan kelebihan atau adanya fitur yang tersedia maupun belum tersedia.

Tabel 3.1 Pertanyaan-Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan
1.	Nama
2.	Umur
3.	Pekerjaan
4.	Kota Asal
5.	Darimana anda mengetahui tentang Bisa Design?
6.	Seberapa sering anda mengakses website Bisa Design?
7.	Berapa banyak <i>course</i> yang sudah kamu ikuti di Bisa Design?

Sepia Putri Kristiani, 2023

REDESAIN DAN EVALUASI WEBSITE BISA DESIGN MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING

8.	Kendala apa yang anda alami ketika mengakses <i>website</i> Bisa Design?
9.	Apakah materi pada <i>course</i> Bisa Design mudah dipahami dan membantu anda dalam meningkatkan <i>skill</i> ?
10.	Apakah fitur favorit anda pada <i>website</i> Bisa Design
11.	Apa saja yang perlu diperbaiki pada tampilan <i>website</i> Bisa Design?
12.	Kritik dan Saran Lainnya

3.5 Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data yang di kumpulkan sehingga data tersebut dapat ditemukan kesimpulan dan dijadikan sebagai bahan informasi yang dapat dipahami diri sendiri maupun oranglain. Sedangkan, teknik analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu data yang diperoleh yang dikembangkan melalui pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis.

3.5.1 Data Kuantitatif (Kuisisioner)

Pengumpulan data kuantitatif dijadikan wawasan untuk menentukan pembahasan masalah secara umum dilakukan dengan membuat sekumpulan pertanyaan yang ditujukan pada mahasiswa yang mewakili demografis.

3.5.2 Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif dilakukan untuk mendapatkan wawasan lebih tentang permasalahan pada *website* Bisa Design. Pembahasan meliputi permasalahan pada tiap halaman, pengalaman dan interaksi pengguna serta keluhan secara umum.