

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini memiliki ruang lingkup yang berfokus pada pembuatan prototipe antarmuka pengguna aplikasi edukasi bisnis dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). R&D adalah suatu pendekatan yang digunakan agar bisa menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2021). Terdapat sepuluh tahapan dalam penelitian R&D yaitu penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pembuatan produk awal, uji coba ahli, perbaikan produk awal, uji coba lapangan, revisi produk operasional, uji lapangan operasional, revisi produk akhir, sosialisasi dan implementasi (Sidik, 2019). Target pengguna yang terlibat dalam penelitian ini adalah orang-orang yang pernah, sedang atau tertarik untuk menjalankan bisnis, Produk yang dihasilkan dari R&D diharapkan dapat membuat pengguna lebih mudah menggunakan aplikasi dan dapat mengimplementasikan materi-materi yang ada.

Metode desain yang digunakan penelitian ini adalah design thinking, Yang memiliki 5 tahapan harus dilalui yaitu *empathize, define, ideate, prototype* dan *test*. Penelitian dimulai dengan mengumpulkan data dengan studi literatur, observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner. Lalu mulai mencari inti permasalahan dan menuangkan berbagai ide untuk solusi permasalahan. Dan mulai masuk ke tahapan pembuatan rancangan awal setelah itu hasil rancangan awal akan diuji cobakan kepada pengguna.

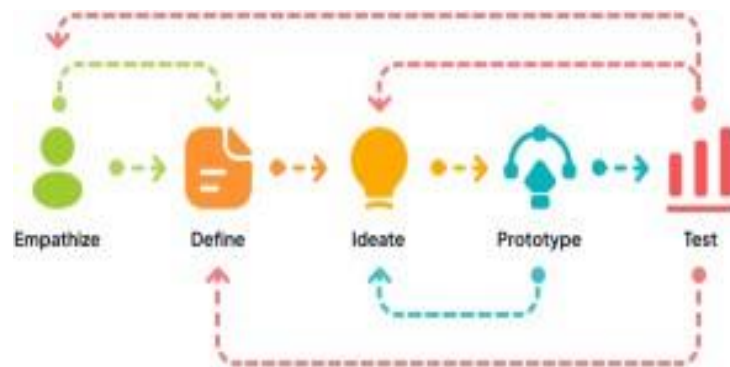
3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat pada penelitian ini adalah calon pengguna aplikasi edukasi bisnis. Penelitian ini dilakukan dengan sampel orang-orang yang pernah, sedang atau tertarik untuk menjalankan bisnis sebanyak 72 orang, diantaranya 60

orang responden kuesioner, 5 orang responden melalui wawancara, 7 orang responden melalui *usability testing*.

3.3 Prosedur Penelitian

Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian berupa alur yang terdapat pada *design thinking*, yaitu dimulai dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*.



Gambar 3.1. Tahapan *Design Thinking* (R. A. Andrian et al., 2022)

Dapat terlihat di Gambar 3.1 metodologi *design thinking* mempunyai 5 tahapan yang harus dilalui, penjelasan mengenai tahapan tersebut yaitu sebagai berikut (Ar Razi et al., 2018) :

3.3.1 Empathize

Salah satu bagian penting dari tahapan perancangan desain yang berpusat kepada manusia (*human-centered design*). Bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mengenai pengguna terhadap produk yang dirancang dengan memberikan skenario terlebih dahulu untuk nanti di observasi dan wawancara.

3.3.2 Define

Pada tahapan *define* adalah proses untuk menganalisa serta memahami berbagai macam sudut pandang yang didapati pada tahap *empathize*. Pada tahap ini, pernyataan masalah dibuat untuk menentukan *point of view* ataupun fokus penelitian.

3.3.3 Ideate

Kemudian tahapan *ideate* merupakan tahapan peralihan dari rumusan persoalan ke penyelesaian persoalan. Tahapan *ideate* akan berfokus untuk menghasilkan suatu ide atau gagasan untuk membuat rancangan prototipe.

3.3.4 Prototype

Tahapan *prototype* atau juga disebut sebagai tahapan rancangan awal dari suatu produk yang akan dirancang. Prototipe berguna agar dapat mengetahui kesalahan sejak awal dan mendapatkan kemungkinan yang baru. Prototipe ini akan diuji cobakan kepada beberapa pengguna untuk mengetahui umpan balik atau tanggapan yang dapat membantu untuk menyempurnakan produk.

3.3.5 Test

Setelah mendapatkan tanggapan dari pengguna di tahapan *prototype* sebelumnya. Maka dilanjutkan ke proses *test*. Ini merupakan tahapan terakhir tetapi proses ini memiliki sifat *life cycle* yang dimana memungkinkan pengulangan dan kembali ke tahapan rancangan sebelumnya jika terjadi kesalahan (Brown, 2009).

3.4 Instrumen Penelitian

Wawancara, penyebaran kuesioner dan observasi dilakukan pada tahap *empathize* untuk mengetahui dan memvalidasi kebutuhan dan keinginan pengguna dengan lebih baik. Sementara itu pada *single ease question* (SEQ) dijadikan instrument pendukung dalam penelitian yang akan digunakan untuk tahapan *usability testing* guna mendapatkan hasil yang akurat mengenai pengalaman pengguna terhadap prototipe aplikasi edukasi bisnis.

3.4.1 Studi Literatur

Di tahap ini dilakukan pencarian literatur kajian teoritis yang relevan untuk perancangan antarmuka aplikasi edukasi bisnis. Studi literatur yang didapatkan adalah tentang permasalahan pengguna dalam meningkatkan bisnisnya, aplikasi yang serupa, materi-materi yang diperlukan pengguna untuk

mengembangkan bisnis, desain *user interface* dan *user experience* yang baik dan benar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

3.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada orang-orang yang pernah, sedang atau tertarik untuk menjalankan bisnis. Wawancara dilakukan agar bisa menggali dan memvalidasi permasalahan pengguna lebih baik dan juga untuk pengujian produk.

3.4.3 Observasi

Observasi dilakukan bertujuan untuk membantu mendapatkan informasi dan kebutuhan dengan lebih lengkap mengenai perancangan antarmuka aplikasi edukasi bisnis. Diantaranya mengobservasi aplikasi serupa, melihat respon dan reaksi pengguna saat menguji *prototype* aplikasi edukasi bisnis

3.4.4 Kuesioner

Pada penelitian ini menyebarkan beberapa kuesioner untuk mendapatkan permasalahan dan kebutuhan pengguna dan juga untuk mengetahui tingkat kemudahan *prototype* yang telah dibuat, kuesioner dibuat menggunakan *google form* yang hasilnya akan diolah untuk mendapatkan informasi bahwa produk yang dibuat sudah layak atau belum.

3.5 Teknik Analisis Data

3.6.1 Metrik Efektivitas

Metrik efektivitas adalah untuk mengukur seberapa baiknya pengguna bisa menyelesaikan suatu tugas yang diberikan saat melakukan *usability testing* (Azzahra et al., 2017). Metrik ini adalah jumlah dari keberhasilan (*completion rate*) pengguna dalam menyelesaikan skenario pada saat *usability testing* (Nada & Indriyanti, 2022).

3.6.2 Metrik Kepuasan Pengguna

Metrik kepuasan akan diukur menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ). Data didapatkan dari hasil penyebaran kuesioner SEQ setelah pengguna menyelesaikan skenario, di dalam kuesioner akan menanyakan

mengenai pengalaman pengguna selama memakai *prototype* aplikasi, SEQ menggunakan skala 1-10 yang dimana penilaian 1 adalah sangat sulit dan penilaian 10 sangat mudah. SEQ ialah sebuah metode pengujian yang digunakan setelah pengguna menyelesaikan sebuah skenario yang diberikan untuk mengukur kemudahan desain tampilan aplikasi (Hasnan Hariri et al., 2022).