

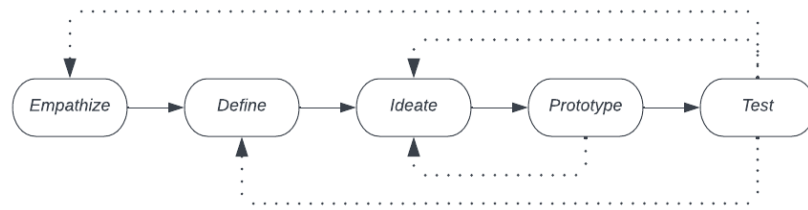
## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

Bab 3 dalam skripsi ini menguraikan setiap metode penelitian yang diterapkan untuk mencapai tujuan penelitian serta menjawab permasalahan penelitian, seperti Metode *Design Thinking* yang menjadi proses keseluruhan dari penelitian ini, kuesioner *online*, UEQ dan Kuesioner USE yang digunakan sebagai instrumen metode pengumpulan data, serta metode analisis data untuk menunjukkan bagaimana data yang diperoleh akan diolah dan diinterpretasikan. Pada Bab 3 ini pula, penjelasan rinci mengenai populasi dan sampel, analisis kebutuhan perangkat, serta *User Flow* berbentuk diagram alir yang menjadi proses penelitian disajikan.

#### 3.1. Metode *Design Thinking*

*Design Thinking* adalah sebuah metodologi desain yang menggunakan pendekatan berorientasi solusi untuk mengatasi masalah yang kompleks dengan cara memahami kebutuhan pengguna, mengubah perspektif masalah yang berfokus pada pengguna, menghasilkan inovasi, dan melibatkan pengguna secara aktif melalui pembuatan prototipe dan pengujian (Dam & Siang, 2020). Proses *Design Thinking* memiliki beberapa tahapan penting, dimulai dengan analisis konteks, penemuan dan perumusan masalah, pembentukan ide-ide solusi, berpikir kreatif, perancangan model dan prototipe, serta diakhiri dengan pengujian prototipe dan evaluasi (Andrian, 2021). Menurut *Hasso Plattner Institute of Design* di Stanford, *Design Thinking* adalah sebuah proses yang fleksibel dengan lima tahap yang bisa dimulai dari mana saja dan dapat kembali ke tahap sebelumnya. Tahapan dalam *Design Thinking* dapat dilihat pada ilustrasi berikut (d.school 2010).



Gambar 3.1 *Design Thinking*, Stanford Institute of Design (2010)

Tahap pertama yaitu *empathize*, merupakan awal dari proses perancangan yang berpusat pada manusia sebagai pengguna (*human centered*). Dalam memahami pengguna yang akan menggunakan hasil rancangan dilakukan observasi dan wawancara untuk mengenali masalah yang sedang dihadapi pengguna sebagai bentuk pendekatan langsung.

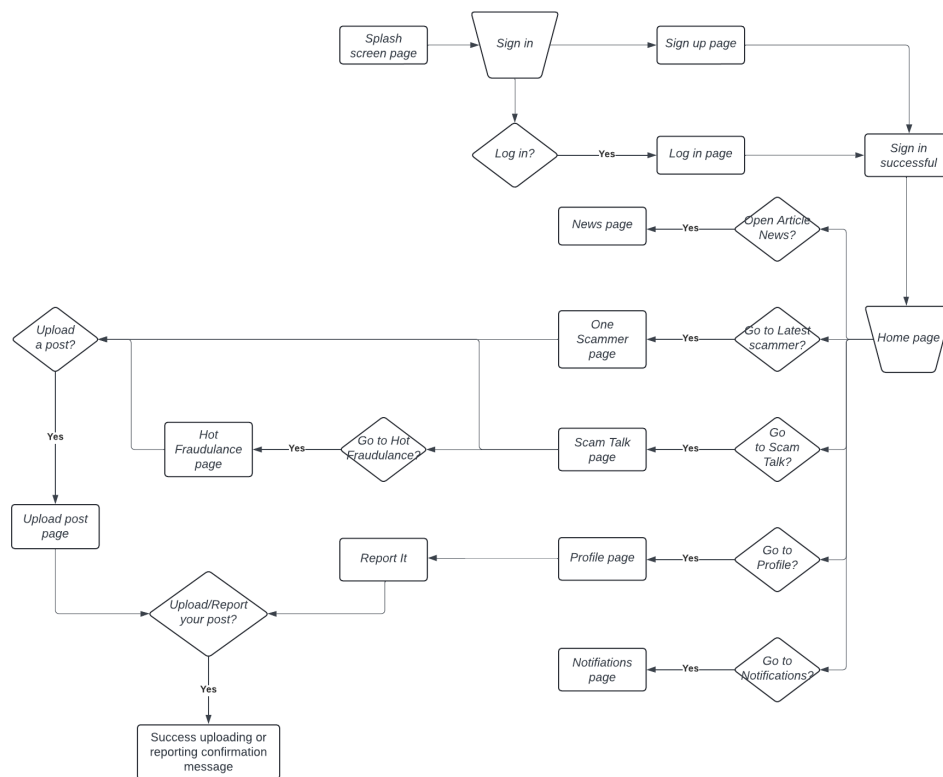
Tahap kedua yaitu *define*, tahapan menganalisis informasi yang sudah didapatkan dari pengguna dengan tujuan perumusan masalah yang akan menjadi perhatian utama pada penelitian.

Kemudian dilanjutkan dengan tahap *ideate*, semua ide-ide untuk menyelesaikan masalah ditampung, yang menghasilkan visualisasi ide atau solusi dari masalah dengan melakukan *brainstorming*, sehingga dapat digambarkan dalam bentuk sketsa yang akan dikembangkan pada tahap *prototype*.

Tahap *prototype* merupakan proses pembuatan rancangan produk dalam bentuk *low-fidelity prototype* yang dapat diujikan dalam tim, dan apabila ada masukan dilakukan perbaikan, sehingga dihasilkan *high-fidelity prototype*.

Pada metode *Design Thinking*, tahap akhir yaitu *testing*. Pengujian rancangan dilakukan oleh pengguna dengan melakukan validasi menggunakan metode *usability testing* yang memungkinkan mencari tahu bagaimana cara seseorang ketika berinteraksi dengan solusi yang sudah dirancang. Untuk mengetahui apakah prototipe sudah sesuai dengan harapan pengguna diperlukannya data hasil pengujian, pengumpulan data hasil pengujian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner USE dan UEQ.

### 3.2. User Flow



Gambar 3.2 Diagram alir arsitektur situs informasi penipuan tiket konser

Gambar 3.2 di atas merupakan diagram alir arsitektur situs informasi penipuan tiket konser yang akan dirancang. Dapat dilihat pada diagram alir tersebut, pada saat prototipe *launching*, layar akan menampilkan *splash screen* terlebih dahulu yang kemudian diteruskan dengan halaman *sign in*, dimana pengguna diharapkan melakukan registrasi pendaftaran akun baru atau masuk menggunakan akun yang telah terdaftar sebelumnya. Setelah berhasil melakukan *sign in*, layar akan menampilkan halaman *Home*, pilihan selanjutnya pengguna dapat membuka artikel berita, menuju *Scam Talk* dengan topik spesifik terhadap satu pelaku yaitu halaman *One Scammer*, atau pengguna dapat berpindah ke halaman *Scam Talk* untuk membagikan pengalaman tertipu secara langsung di *Scam Talk* atau pun di *Hot Fraudulance*, topik penipuan yang spesifik terjadi pada suatu konser tertentu.

Ashrida Salmadiina, 2024

IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA RANCANG DESAIN UI/UX SITUS INFORMASI PENIPUAN TIKET KONSER DI MEDIA SOSIAL X

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

Selain itu, pengguna juga bisa berpindah langsung menuju halaman *Profile* untuk mengakses fitur Report It, dimana unggahan pengguna dapat diajukan menjadi suatu laporan resmi kepada pihak berwajib. Tidak hanya itu, pengguna juga dapat langsung mengakses halaman *Notifications* untuk memastikan unggahan atau laporan berhasil dilakukan.

### 3.3. Sampel

Pengambilan sampel yang bertujuan mendapatkan data-data yang dibutuhkan menggunakan pendekatan etnografi virtual dalam bentuk kuesioner terhadap 100 orang responden yang merupakan pengguna aktif media sosial X dan paham akan teknologi khususnya pernah dan atau paham melakukan jual beli tiket konser di X. Adapun demografis dan psikografis dari para responden dijelaskan seperti di bawah ini.

#### a. Demografis

- Berusia pada rentang 17 – 45 tahun
- Siswa/Mahasiswa
- Pekerja
- Memiliki penghasilan

#### b. Psikografis

Berikut merupakan *user persona* dari calon responden yang akan diwawancarai.

- Paham akan teknologi
- Pengguna *smartphone* Android
- Pengguna aktif media sosial X
- Pengguna media sosial X yang pernah dan atau paham melakukan jual beli tiket konser di media sosial X.

Wawancara yang dilakukan secara *online* terhadap responden dengan mengajukan pertanyaan terkait jual beli tiket konser di media sosial X menggunakan kuesioner berisikan item-item pertanyaan yang disusun sesuai kebutuhan penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1. Selain itu, pada proses ini tahap *emphatize* juga dilakukan dengan memperhatikan kondisi dan kemungkinan yang dialami oleh para pengguna seperti yang dijelaskan berikut.

1. Pada proses transaksi jual beli tiket konser terdapat resiko kemungkinan terjadinya penipuan.
2. Seringkali penipuan terjadi karena kurangnya informasi dan kelalaian dalam mengidentifikasi pelaku penipuan.
3. Dibutuhkan situs informasi yang dapat diakses oleh siapa saja sebagai sumber informasi terpercaya dan akurat akan penipuan tiket konser yang terjadi di media sosial X.

Tabel 3.1 Daftar item tahap *emphatize*

No.	Item	Item Tahap <i>Emphatize</i>
1.	<i>Q1</i>	Bagaimana perasaan pengguna ketika mengetahui atau menjadi korban penipuan tiket konser di media sosial X?
2.	<i>Q2</i>	Sikap apa yang pengguna lakukan setelah menjadi korban dari penipuan tiket konser di media sosial X?
3.	<i>Q3</i>	Apa yang membuat pengguna merasa frustrasi atau khawatir saat mencari informasi terkait penipuan tiket konser di media sosial X?
4.	<i>Q4</i>	Bagaimana pengalaman pengguna dalam mengumpulkan informasi terkait penipuan tiket konser di media sosial X?
5.	<i>Q5</i>	Apa kesulitan yang dihadapi pengguna ketika mencoba melaporkan penipuan tiket konser di media sosial X?

6.	Q7	Apabila ada situs informasi penipuan tiket konser di media sosial X, jenis informasi seperti apa yang pengguna inginkan dalam mencegah terjadinya penipuan tiket konser di media sosial X?
7.	Q7	Apabila ada situs informasi penipuan tiket konser di media sosial X, jenis umpan balik apa yang pengguna harapkan pelaku penipuan?
8.	Q8	Apabila ada situs informasi penipuan tiket konser di media sosial X, fitur seperti apa yang pengguna harapkan ada pada situs informasi tersebut?
9	Q9	Apabila ada situs informasi pengipuan tiket konser di media sosial X, tampilan antarmuka seperti apa yang pengguna harapkan?

Kemudian, tahap *define* dilakukan *brainstorming* untuk menghasilkan rumusan-rumusan permasalahan dari data yang telah dikumpulkan melalui tahap *empathize* menyangkut kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Rumusan-rumusan masalah yang telah dikategorikan memasuki tahap *ideate* yaitu tahap menemukan solusi untuk setiap permasalahan yang telah dikategorikan dihadapi oleh pengguna, yang mana solusi-solusi tersebut diterapkan dalam bentuk rancang desain *prototype*. Setelah hasil rancang desain situs informasi selesai, dilakukan *usability testing* dengan menerapkan skenario pengujian, seperti meminta responden melakukan *login* atau *register* ke situs informasi yang telah dirancang, dan meminta responden untuk memposting pengalaman penipuan jual beli tiket konser dengan alur yang telah ditentukan.

Tahap *usability testing* terhadap hasil rancang desain, responden akan mengisi kuesioner USE (*Usefulness, Satisfaction, Ease of Use, dan Ease of Learning Questionnaire*) yang diciptakan oleh Lund pada tahun 2001. Ini merupakan kuesioner yang digunakan dalam menilai desain UI yang telah dirancang, serta pengalaman pengguna terhadap suatu aplikasi dengan

mempertimbangkan empat parameter yaitu *usefulness*, *satisfaction*, *ease of use*, dan *ease of learning*. Empat parameter tersebut memiliki 30 item dengan variasi jawaban skala Likert satu sampai lima dimana 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju, yang menentukan penilaian dari pengguna. Item pada kuesioner USE dapat diubah sesuai dengan kebutuhan penelitian. Item-item tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Daftar item dan parameter kuesioner USE

No	Item	Parameter
1	Aplikasi ini membuat kegiatan saya lebih efektif	Kegunaan
2	Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif	
3	Aplikasi ini bermanfaat	
4	Aplikasi ini memberikan saya kendali atas aktivitas dalam kehidupan saya	
5	Aplikasi ini membuat tugas saya menjadi lebih mudah dikerjakan	
6	Aplikasi ini menghemat waktu saya	
7	Aplikasi ini memenuhi kebutuhan saya	
8	Aplikasi ini melakukan hal sesuai dengan harapan saya	
9	Aplikasi ini mudah digunakan	Kemudahan untuk digunakan
10	Aplikasi ini sederhana untuk digunakan	
11	Aplikasi ini mudah dipahami	
12	Langkah-langkah penggunaan aplikasi ini sangat sederhana	
13	Aplikasi ini fleksibel	
14	Aplikasi ini dapat digunakan tanpa upaya yang terlalu besar	
15	Saya dapat menggunakan aplikasi ini tanpa intruksi tertulis	
16	Saya tidak melihat adanya ke-tidak-konsistenan pada saat saya menggunakan aplikasi ini	
17	Baik pengguna yang jarang maupun pengguna yang sering akan menyukai aplikasi ini	
18	Kesalahan yang terjadi pada aplikasi ini dapat diperbaiki dengan cepat dan mudah	
19	Saya selalu berhasil menggunakan aplikasi ini setiap saat	
20	Saya belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat	Kemudahan untuk dipelajari
21	Saya dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi ini	
22	Saya merasa mudah saat menggunakan aplikasi ini	
23	Saya dengan cepat menjadi terampil terhadap aplikasi ini	

- 24 Saya puas dengan aplikasi ini  
 25 Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya  
 26 Aplikasi ini menyenangkan saat digunakan  
 27 Aplikasi ini bekerja sesuai dengan yang saya inginkan Kepuasan  
 28 Saya terkesan dengan aplikasi ini  
 29 Saya merasa perlu memiliki/menggunakan aplikasi ini  
 30 Saya senang saat menggunakan aplikasi ini
- 

Untuk mengetahui lebih dalam pengalaman pengguna pada saat berinteraksi dengan rancang desain situs informasi penipuan tiket konser di media sosial X, UEQ digunakan sebagai instrumental penilaian, yang memiliki 26 item pertanyaan dengan enam parameter yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*, yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 3.3 Item kuesioner UEQ

Ashrida Salmadiina, 2024

**IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA RANCANG DESAIN UI/UX SITUS INFORMASI  
 PENIPUAN TIKET KONSER DI MEDIA SOSIAL X**

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



### **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, beberapa metode pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan demi memastikan kelancaran pelaksanaan penelitian. Berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data yang telah digunakan.

#### **3.4.1. Metode Etnografi Virtual**

Metode etnografi virtual ini diterapkan untuk melakukan pengamatan interaksi dan mewawancarai pengguna menggunakan kuesioner tentang perilaku dan kebutuhan dalam kegiatan jual beli tiket konser di platform media sosial X secara virtual. Ini merupakan bagian dari tahap *Empathize* dalam penelitian.

#### **3.4.2. Usability Testing**

Pada metode ini, pengujian terhadap tampilan halaman situs informasi penipuan tiket konser di media sosial X yang telah dirancang dilakukan menggunakan *Maze* supaya pengguna dapat berinteraksi dengan prototipe untuk mengetahui pengalaman pengguna. Hal ini dilakukan pada tahap *Test*.

#### **3.4.3. Kuesioner USE**

Kuesioner USE yang diberikan kepada responden dengan pertanyaan-pertanyaan yang menilai empat parameter utama, yakni kegunaan, tingkat kemudahan penggunaan, kemampuan pemahaman, dan tingkat kepuasan. Parameter-parameter ini digunakan untuk mengevaluasi tingkat usability sistem yang telah dirancang. Penggunaan kuesioner USE ini dilakukan selama tahap *Empathize* dan *Test*.

#### **3.4.4. User Experience Questionnaire (UEQ)**

Setelah *usability testing* dilakukan, metode pengukuran tingkat usability dilakukan dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode ini fokus pada pengalaman pengguna terhadap sistem yang telah diperbarui dengan mengukur enam aspek, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, tingkat

stimulasi, dan tingkat kebaruan. Penggunaan metode UEQ juga dilakukan selama tahap *Empathize* dan *Test*.

### 3.4.5. Studi Pustaka

Peneliti melakukan tinjauan pustaka dengan mengumpulkan literatur yang relevan dengan topik penelitian. Melalui tinjauan pustaka ini, peneliti mendapatkan dasar teoritis untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi. Teknik pengumpulan data melalui tinjauan pustaka ini dilakukan pada setiap tahap dalam proses *Design Thinking*. Literatur yang diakses dapat berupa buku, jurnal ilmiah, dan sumber referensi *online*.

## 3.5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, beragam metode telah digunakan dalam proses pengumpulan data. Demikian pula, untuk mengolah berbagai hasil data yang beragam, berbagai metode analisis data diterapkan. Metode-metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan sebagaimana berikut.

### 3.5.1. Data Kualitatif

Pada penelitian ini digunakan metode kualitatif untuk pengumpulan data menggunakan metode etnografi virtual dan *usability testing* dengan responden atau calon pengguna. Dalam menganalisa hasil data kualitatif, dilakukan pengolahan dengan mengelompokkan hasil masukan dari para responden kedalam bentuk skala atau persentase seperti di bawah ini.

- Sejumlah 100 dari 100 responden pernah melakukan jual beli tiket konser melalui media sosial X pada tahun 2023.
- Sejumlah 45% responden pernah mengalami penipuan dalam jual beli tiket konser melalui media sosial X pada tahun 2023.

### 3.5.2. Data Kuantitatif

Pada penelitian ini terdapat data kuantitatif yang merupakan hasil pengukuran Kuesioner USE dan UEQ. Pada kuesioner USE, data yang didapat akan dianalisis dan diolah dengan mencari nilai persentase kelayakan tiap parameter dimana:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Untuk mengetahui kategori kelayakan desain rancang UI/UX yang telah dirancang baik untuk kualitas pragmatis dan kualitas hedonis, perlu untuk mengetahui tingkat kelayakan dengan interval berikut ini:

$$\text{Interval (I)} = \frac{100}{\text{jumlah skor (Likert)}} = \frac{100}{5} = 20 \dots \dots \dots (2)$$

Sehingga, berdasarkan hasil pembagian kategori berdasarkan hasil interval di atas dapat dilihat kategori kelayakan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kategori kelayakan

<b>Kategori Kelayakan</b>	<b>Nilai (%)</b>
Sangat tidak bermanfaat	<21
Tidak bermanfaat	21-40
Cukup bermanfaat	41-60
Bermanfaat	61-80
Sangat bermanfaat	81-100

Sementara data yang didapat menggunakan UEQ dapat dianalisis menggunakan *Data Analysis Tools* yang dapat diakses dan diunduh dari website resmi UEQ (<https://www.ueq-online.org/>). Untuk menggunakan *tools* ini, data dimasukan satu-persatu yang didapat dari jawaban responden yang kemudian data akan diolah pun dianalisis secara otomatis oleh *tools*.

### 3.6. Analisis Kebutuhan Sistem dan Alat

Berdasarkan tahap keempat dari metode *Design Thinking* yaitu *prototype*, maka dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak untuk membantu dalam membuat rancangan desain aplikasi beserta menulis hasil penelitian. Analisis kebutuhan sistem dan alat dilakukan untuk mengetahui spesifikasi dari kebutuhan aplikasi yang akan dirancang. Pada tahap ini, dibahas mengenai perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan desain situs informasi penipuan tiket konser di media sosial X.

#### 3.6.1. Analisis Perangkat Keras

Dalam penelitian ini, tentunya dibutuhkan perangkat keras untuk membantu memudahkan dalam pembuatan rancangan aplikasi dan pengerjaan proposal penelitian. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk membuat perancangan aplikasi ini terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Analisis perangkat keras

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi	Jumlah	Fungsi
1.	Laptop	Laptop berukuran 14-inch dengan prosesor AMD Radeon R5.	1 buah	Sebagai perangkat utama dalam merancang desain situs informasi penipuan tiket konser di media sosial X dan menyusun hasil penelitian.
2.	<i>Smartphone</i>		1 buah	Sebagai perangkat dalam pengujian hasil rancang desain yang digunakan sebagai referensi dalam perancangan supaya hasil sesuai untuk pengguna.

Ashrida Salmadiina, 2024

IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA RANCANG DESAIN UI/UX SITUS INFORMASI  
PENIPUAN TIKET KONSER DI MEDIA SOSIAL X

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

### 3.6.2. Analisis Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini, tentunya dibutuhkan perangkat lunak untuk membantu memudahkan dalam pembuatan rancangan aplikasi dan pengerjaan proposal penelitian. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membuat perancangan aplikasi ini terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3.5 Analisis perangkat lunak

No.	Perangkat Lunak/ Berbasis Website	Keterangan	Fungsi
1.	Figma	<i>Tools</i> desain yang dapat diakses melalui aplikasi atau situs web yang dapat diakses melalui internet.	Sebagai perangkat utama dalam merancang desain situs informasi penipuan tiket konser di X dan menyusun hasil penelitian.
2.	<i>Microsoft Office Word</i>	<i>Microsoft Office Word Professional Plus 2019</i>	Sebagai perangkat dalam pengujian hasil rancang desain yang digunakan sebagai referensi dalam perancangan supaya hasil sesuai untuk pengguna.
3.	<i>Maze</i>	<i>Tools usability testing online.</i>	Alat yang digunakan dalam melakukan uji coba hasil dari perancangan desain situs informasi penipuan tiket konser di media sosial X.
5.	<i>Google Form</i>	Fitur dari Google yang memudahkan pengguna melakukan survey, <i>polling</i> , formulir, dll, secara gratis dan berbasis <i>online</i> .	Alat yang digunakan dalam mengumpulkan data kualitatif pada tahap <i>Empathize</i> terhadap responden.