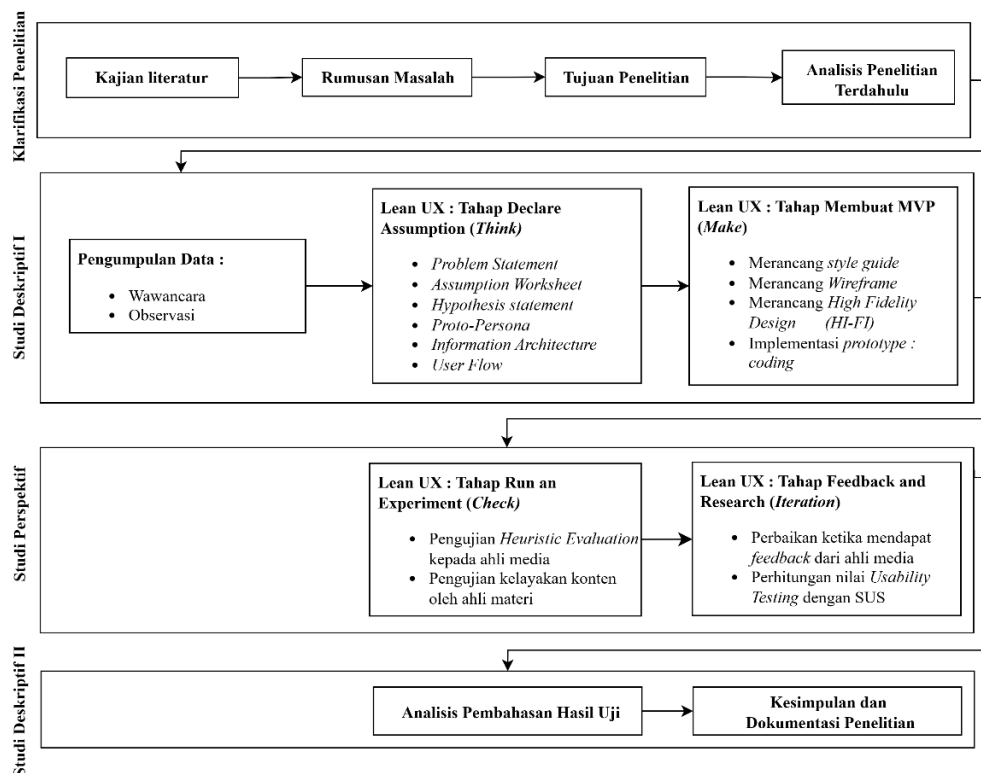


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Peneliti membuat sebuah desain penelitian yang melalui serangkaian proses dengan metode *Design Research Methodology* (DRM). Metode DRM ini merupakan metode dengan menunjukkan keseluruhan proses aliran penelitian untuk studi yang diberikan (Sileyew, 2019). Adapun kerangka dalam metode DRM yaitu terdiri dari empat tahapan diantaranya yaitu Klarifikasi Penelitian, Studi Deskriptif I, Studi Perspektif, dan Studi Deskriptif II. Selanjutnya, dalam pelaksanaan proses perancangan desain, penelitian ini menggunakan pendekatan *Lean UX* untuk menghasilkan desain antarmuka yang lebih berfokus pada kebutuhan pengguna (Rahardjo & Putra, 2022). Rincian tahapan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat pada Gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan *Design Research Methodology* (DRM)

3.1.1 Klarifikasi Penelitian

Tahap klarifikasi penelitian ini merupakan tahapan awal untuk memahami rumusan permasalahan yang akan diteliti dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Pada tahap ini, dilakukan dengan mengumpulkan kajian literatur untuk memperjelas pemahaman terkait topik yang diteliti, sehingga menghasilkan rumusan dan tujuan masalah.

3.1.2 Studi Deskriptif I

Pada tahap kedua yaitu tahap studi deskriptif I dilakukan pemahaman mendalam tentang penelitian secara langsung untuk menggali permasalahan agar relevan dengan konteks dan kebutuhan yang ada. Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif terkait kondisi serta komponen-komponen yang mempengaruhi keberhasilan pengembangan solusi. Untuk menguatkan pemahaman terkait situasi yang ada, maka dilakukan pengumpulan data melalui proses wawancara serta observasi. Selain itu, pada tahap ini juga sudah memasuki proses *lean UX* yaitu pada tahap *Think (Declare Assumption)* dan *Make (Create MPV)*.

1. Tahap *Think (Declare Assumption)*

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan masalah dengan membuat deklarasi asumsi serta kebiasaan pengguna. Deklarasi asumsi dan kebiasaan pengguna tersebut diperoleh melalui pembuatan *Problem Statement*, *Assumption Worksheet*, *Hypothesis Statement*, *Proto-Persona*, *Information Architecture* serta *User Flow*.

2. Tahap *Make (Create MVP)*

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran dari produk yang akan dirancang. Pada tahap ini yaitu melakukan perancangan UI/UX dengan diantaranya membuat rancangan *Style Guide*, *Wireframe*, hingga *High-Fidelity Design* dan *Prototype*. *Prototype* ini berfungsi sebagai acuan untuk implementasi produk ke dalam bentuk *coding*, tanpa dilakukan pengujian langsung pada *prototype*.

3.1.3 Studi Perspektif

Tahap ketiga yaitu tahapan studi perspektif yang mana dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki permasalahan yang sedang diteliti. Pada tahap ini merupakan pemahaman lanjutan dari Studi Deskriptif 1, untuk dijadikan sebuah ide sebagai solusi dari permasalahan. Sehingga, pada tahapan ini juga sudah memasuki tahapan *Lean UX* selanjutnya yaitu tahap *Check (Run an Experiment)* dan *Iteration (Feedback and Research)*.

1. Tahap *Check (Run an Experiment)*

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk pengujian produk. Pengujian dilakukan kepada beberapa ahli untuk mendapatkan validasi atau pendapat mengenai produk yang telah dirancang, bagaimana mereka akan menggunakannya, dan apakah produk itu layak untuk dikembangkan.

2. Tahap *Iteration (Feedback and Research)*

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan *feedback* dan perbaikan dari para ahli. Selain itu, pada tahap ini dilakukan *usability test* kepada para pengguna akhir atau *end-user* setelah dilakukan perbaikan. Tahap *Feedback and Research* ini dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability (SUS)*. Setelah itu, dilakukan pengolahan atau perhitungan data dari hasil *System Usability Scale (SUS)* tersebut.

3.1.4 Studi Deskriptif II

Pada tahap terakhir metode DRM ini yaitu bertujuan untuk mengidentifikasi hasil dari uji coba pada tahapan-tahapan sebelumnya. Peneliti dapat melihat hasil *usability* dari produk yang telah dibuat sehingga mendapatkan sebuah solusi di akhir. Pada tahapan ini juga mendapatkan sebuah kesimpulan dan saran dari penelitian untuk dikembangkan menjadi penelitian selanjutnya. Selain itu, pada tahap ini didukung dengan lampiran dokumentasi secara keseluruhan dari proses penelitian yang telah dilakukan.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi yaitu seluruh elemen dalam suatu penelitian yang memiliki suatu karakteristik. Populasi dalam penelitian ini mahasiswa dan pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) berusia 18-60 tahun yang merupakan target pengguna dari layanan *website* percetakan dan sesuai dengan *proto-persona* yang telah dibuat berdasarkan wawancara dengan pemilik percetakan Dulur Setting. Kedua kelompok ini dipilih karena memiliki kebutuhan nyata terhadap jasa percetakan, baik untuk keperluan akademik maupun bisnis. Populasi mahasiswa mencakup mahasiswa aktif dari berbagai perguruan tinggi yang menggunakan layanan cetak untuk kebutuhan seperti tugas akhir, laporan, makalah, dan media presentasi. Sementara itu, pelaku UMKM adalah individu atau kelompok usaha yang memanfaatkan jasa percetakan untuk mencetak media promosi, kemasan produk, brosur, dan kebutuhan usaha lainnya.

Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 40 responden. Penentuan jumlah responden mengacu pada pendapat Sugiyono (2023) bahwa ukuran sampel yang layak antara 30 sampai dengan 500 responden. Selain itu, jumlah ini dipilih agar dapat memberikan gambaran yang representatif mengenai kelayakan desain UI/UX melalui pengujian kepada pengguna dengan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap *website* percetakan yang dikembangkan.

3.3 Alat dan Bahan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, dibutuhkan alat dan bahan untuk menunjang keberhasilan penelitian. Adapun alat dan bahan penelitian yang digunakan sebagai berikut.

3.3.1 Alat Penelitian

1. Perangkat Keras :

Tabel 3.1 Perangkat Keras

Alat	Spesifikasi
Laptop	Processor : AMD Ryzen 3 3250U with Radeon Graphics 2.60 GHz

Alat	Spesifikasi
	RAM : 8,00 GB
	Sistem Operasi: Windows 64-bit
<i>Mouse</i> atau <i>touchpad</i>	-

2. Perangkat Lunak :

- a) Microsoft Word : digunakan untuk perancangan dokumen
- b) Microsoft Excel : digunakan untuk menghitung dan menganalisis data
- c) Google Chrome : digunakan sebagai mesin pencarian
- d) Figma : digunakan untuk merancang tampilan antarmuka (UI) dan *prototype*
- e) Draw.io : digunakan untuk merancang *user flow*
- f) Visual Studio Code : digunakan untuk menulis dan mengedit kode *blade* html, css, dan js.
- g) XAMPP : digunakan untuk membuat *database*.
- h) Laravel : digunakan sebagai *framework* untuk membuat *Website*
- i) Whatsapp : digunakan untuk komunikasi dengan pemilik ataupun ahli media.
- j) Google Meet : digunakan untuk wawancara tahap awal dalam pembuatan *proto-persona*.
- k) Google Form : digunakan untuk survei kuisioner kepada *user*.

3.3.2 Bahan Penelitian

Bahan yang akan digunakan untuk penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Data hasil wawancara dengan pemilik percetakan Dulur Setting.
2. Data hasil observasi analisis *website* sebelumnya.
3. *Proto-persona* pengguna *website* berdasarkan hasil wawancara/observasi.
4. Data hasil validasi ahli media terhadap *website* pelanggan serta *dashboard* admin Dulur Setting menggunakan *heuristic evaluation*.

5. Data hasil validasi kelayakan konten *website* oleh pemilik percetakan Dulur Setting.
6. Data hasil penilaian pengguna terhadap *website* yang akan dikembangkan menggunakan SUS.

3.4 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara, dan penyebaran angket kuisisioner.

3.4.1 Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai metode pengumpulan data dengan berinteraksi langsung dengan pemilik Dulur Setting untuk memperoleh informasi mendalam terkait kebutuhan pengembangan *website*. Selain itu, wawancara juga dilakukan terhadap tiga orang calon pengguna yang sesuai dengan target pengguna untuk pembuatan *proto-persona*. Proses wawancara juga digunakan dalam tahap validasi, yaitu dengan memberikan lembar penilaian kepada para ahli. Validasi dilakukan dengan metode *heuristic evaluation* oleh ahli media untuk menilai rancangan UI/UX *website*, sedangkan penilaian ahli materi dilakukan menggunakan aspek penilaian kelayakan konten yang disusun berdasarkan referensi jurnal terkait. Validasi ini dilakukan secara langsung (*offline*) dengan satu orang ahli media dan satu orang ahli materi, sedangkan dua orang ahli media lainnya dihubungi secara daring (*online*).

3.4.2 Angket atau Kuisisioner

Angket atau kuisisioner merupakan kumpulan pertanyaan tertulis yang digunakan sebagai pengumpulan informasi. Pembuatan kuisisioner untuk responden penelitian ini adalah dengan mengukur *System Usability Scale* (SUS).

3.5 Metode Validasi Ahli Media

Pada penelitian ini, instrumen penilaian ahli media yang digunakan yaitu dengan *Heuristic Evaluation*. Validasi menggunakan *Heuristic Evaluation* dengan

merujuk pada 10 prinsip (Nielsen, 2023). Penilaian dilakukan kepada 3 orang ahli UI/UX. Adapun instrumen penilaiannya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media

Prinsip <i>Heuristic</i>	Komponen Penilaian	Skala Likert	Problem	Severity Ratings					Saran Perbaikan
		1 - 5		0	1	2	3	4	
<i>Visibility of System Status</i> Desain harus selalu memberi informasi kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi, melalui umpan balik yang tepat.	<i>Website</i> selalu memberikan informasi yang jelas tentang apa yang sedang terjadi saat digunakan.								
	<i>Website</i> selalu menampilkan umpan balik dengan cepat setelah pengguna melakukan tindakan.								
<i>Match Between System and the Real World</i> Penggunaan kata atau bahasa di <i>Website</i> harus mudah dimengerti dan familiar bagi pengguna, tidak ambigu.	<i>Website</i> selalu menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak membingungkan.								
	<i>Website</i> selalu menggunakan kontrol dan tombol yang mengikuti kebiasaan pengguna.								
<i>User</i>	<i>Website</i>								

Prinsip <i>Heuristic</i>	Komponen Penilaian	Skala Likert	Problem	Severity Ratings					Saran Perbaikan
		1 - 5		0	1	2	3	4	
<i>Control and Freedom</i> Pengguna harus bisa dengan mudah membatalkan tindakan, kembali ke halaman sebelumnya, atau keluar dari proses tanpa kesulitan.	selalu memudahkan pengguna membatalkan atau mundur dari suatu proses.								
	<i>Website</i> selalu menyediakan tautan keluar dan tombol batal yang mudah ditemukan.								
<i>Consistency and Standards</i> Tampilan, warna, ikon, dan istilah harus konsisten di seluruh bagian <i>Website</i> agar tidak membingungkan pengguna.	<i>Website</i> selalu mengikuti standar dan konvensi yang familiar bagi pengguna.								
	<i>Website</i> selalu menggunakan elemen visual secara konsisten di seluruh bagian desain.								
<i>Error Prevention</i> <i>Website</i> harus membantu mencegah kesalahan pengguna	<i>Website</i> selalu membantu mencegah kesalahan dengan batasan yang jelas.								
	<i>Website</i>								

Prinsip <i>Heuristic</i>	Komponen Penilaian	Skala Likert	Problem	Severity Ratings					Saran Perbaikan
		1 - 5		0	1	2	3	4	
dengan validasi dan peringatan sebelum tindakan penting dilakukan.	memberikan peringatan pengguna sebelum mereka melakukan tindakan.								
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	<i>Website</i> selalu menjaga informasi penting agar tetap terlihat jelas.								
<i>Website</i> harus memudahkan pengguna dengan menampilkan elemen dan informasi penting secara jelas, agar mereka tidak perlu mengingat dari satu bagian ke bagian lain.	<i>Website</i> selalu menawarkan bantuan atau petunjuk saat pengguna membutuhkan.								
<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	<i>Website</i> menyediakan <i>shortcut</i> untuk mempermudah penggunaan fitur.								
<i>Website</i> harus mudah digunakan baik oleh pengguna baru maupun yang sudah	<i>Website</i> selalu dapat disesuaikan atau dipersonalisasi sesuai kebutuhan								

Prinsip <i>Heuristic</i>	Komponen Penilaian	Skala <i>Likert</i>	<i>Problem</i>	Severity Ratings					Saran Perbaikan
		1 - 5		0	1	2	3	4	
mahir, dengan fitur fitur yang memudahka n penggunaan cepat.	pengguna.								
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	<i>Website</i> selalu menampilkan desain yang sederhana dan fokus pada informasi penting.								
Tampilan <i>Website</i> harus sederhana, fokus pada hal-hal penting, dan tidak ada elemen yang menggangg u atau berlebihan.	<i>Website</i> selalu menghilangk an elemen yang tidak perlu atau mengganggu.								
<i>Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Errors</i>	<i>Website</i> selalu menampilkan pesan kesalahan yang jelas dan mudah dipahami.								
Pesan kesalahan harus jelas dan membantu pengguna memahami apa yang salah dan cara	<i>Website</i> selalu memberikan solusi yang membantu pengguna memperbaiki kesalahan.								

Prinsip <i>Heuristic</i>	Komponen Penilaian	Skala Likert	Problem	Severity Ratings					Saran Perbaikan
		1 - 5		0	1	2	3	4	
memperbaik inya									
<i>Help and Documentat ion</i>	<i>Website</i> selalu menyediakan dokumentasi bantuan yang mudah diakses.								
Sistem harus menyediaka n bantuan dan dokumentas i yang mudah dicari dan diakses saat dibutuhkan pengguna.	<i>Website</i> selalu memberikan bantuan yang muncul tepat saat pengguna membutuhka nnya								

Diadaptasi dari : (Aristawati dkk., 2024)

Dalam setiap prinsip *heuristic evaluation*, masing-masing memiliki komponen penilaiannya. Temuan masalah pada setiap komponen dievaluasi menggunakan *Severity Ratings* untuk menentukan tingkat keparahan masalah usability yang ditemukan. Skala *Severity Ratings* yang digunakan mengacu pada skala Nielsen (2023), yaitu rentang 0–4, di mana 0 berarti tidak ada masalah, dan 4 berarti masalah kritis yang harus segera diperbaiki. Berikut merupakan nilai skala *Severity Ratings* yang digunakan untuk tingkatan *problem*.

Tabel 3.3 Skala *Severity Ratings*

Skala	Severity Ratings	Keterangan
0	<i>I Don't Agree</i>	Bukan suatu permasalahan <i>usability</i>
1	<i>Cosmetic Problem Only</i>	Terdapat masalah namun tidak terlalu berpengaruh terhadap pengguna. Baik untuk diperbaiki, namun tidak terlalu dibutuhkan.

Skala	Severity Ratings	Keterangan
2	<i>Minor Usability Problem</i>	Terdapat masalah yang berpotensi akan mengganggu pengguna. Perbaikan dibutuhkan dengan tingkat prioritas rendah.
3	<i>Major Usability Problem</i>	Terdapat masalah yang mengganggu bagi pengguna. Perbaikan dibutuhkan dengan tingkat prioritas tinggi.
4	<i>Usability Catastrophe</i>	Terdapat kesalahan fatal yang wajib diperbaiki sebelum sistem digunakan oleh pengguna.

Hasil evaluasi *heuristic* kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata *Severity Ratings* pada setiap prinsip *heuristic* untuk melihat tingkat kelayakan UI/UX Website secara keseluruhan.

$$\text{Nilai Akumulasi} = \frac{\text{Total Nilai Severity Ratings}}{\text{Frekuensi Problem}}$$

3.6 Metode Validasi Kelayakan Konten

Validasi kelayakan konten dilakukan untuk memastikan bahwa materi informasi yang disajikan pada *website* percetakan Dulur Setting sudah sesuai dengan tujuan sebagai sistem informasi, akurat, relevan, dan dapat dipahami dengan baik oleh pengguna. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu pemilik Dulur Setting dengan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian yang disusun berdasarkan aspek-aspek penilaian konten dari referensi jurnal yang relevan. Aspek penilaian meliputi Desain Isi, Isi/Materi, dan Bahasa Komunikasi. Masing-masing aspek memiliki beberapa komponen penilaian yang dinilai menggunakan *Skala Likert* 1–5, di mana skor 1 menunjukkan tingkat kelayakan sangat rendah dan skor 5 menunjukkan tingkat kelayakan sangat baik.

Tabel 3.4 Lembar Penilaian Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Komponen Penilaian	Skala Likert					Rekomendasi Perbaikan
		1	2	3	4	5	
Desain Isi	Kesesuaian penyajian materi dengan tujuan <i>website</i> sebagai media informasi						
	Urutan penyajian materi mudah diikuti pengguna						
	Tampilan dan penempatan materi mendukung keterbacaan & kemudahan pencarian informasi						
	Materi disajikan secara ringkas, padat, dan tidak bertele-tele.						
	Materi memuat elemen pendukung visual yang sesuai dan membantu pemahaman.						
Isi/Materi	Informasi layanan percetakan yang disampaikan benar dan sesuai fakta usaha.						
	Informasi mencakup semua kebutuhan pelanggan.						
	Materi sesuai dengan profil, visi, dan <i>branding</i> Percetakan Dulur Setting.						
	Relevansi informasi dengan kebutuhan pelanggan dan tujuan promosi.						
Bahasa Komunikasi	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh target pelanggan.						

Aspek yang dinilai	Komponen Penilaian	Skala Likert					Rekomendasi Perbaikan
		1	2	3	4	5	
	Istilah percetakan digunakan tepat dan konsisten sesuai konteks.						
	Tidak terdapat kalimat ambigu atau rancu.						
	Penulisan sesuai dengan kaidah Bahasa yang baik dan benar.						

Diadaptasi dari : (Yulistina dkk, 2019)

Untuk mengukur hasil dari uji validasi ahli materi ini, yaitu dengan menggunakan *Skala Likert*. Hal tersebut dilakukan untuk menilai kesesuaian berdasarkan aspek dan komponen penilaian. Adapun *Skala Likert* yang digunakan adalah seperti pada Tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Penilaian *Skala Likert*

Skala	Kategori	Keterangan
1	Sangat Tidak Sesuai	Aspek tersebut sangat tidak sesuai dan perlu diperbaiki secara menyeluruh.
2	Tidak Sesuai	Aspek tersebut kurang sesuai dan memerlukan banyak perbaikan.
3	Cukup Sesuai	Aspek tersebut sudah cukup sesuai namun masih ada kekurangan kecil.
4	Sesuai	Aspek tersebut sesuai dengan harapan dan hanya memerlukan sedikit perbaikan jika diperlukan.
5	Sangat Sesuai	Aspek tersebut sudah sangat sesuai, efektif, dan efisien tanpa perlu perbaikan.

Untuk menghitung hasil dari penilaian dengan menggunakan *Skala Likert*, maka diperoleh perhitungan berikut.

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan tersebut, maka dibagi kedalam beberapa kategori berdasarkan klasifikasi persentase. Berikut merupakan pembagian kategori kelayakan.

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian

Presentase Kelayakan	Interprestasi
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Kurang Layak

3.7 Metode Angket Kuisisioner Responden

Dalam penelitian ini, dilakukan penyebaran kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang memiliki 10 komponen pertanyaan dan menggunakan *Skala Likert* dengan 5 pilihan jawaban mulai dari “Sangat Setuju” sampai dengan “Sangat Tidak Setuju” (Wahyuningrum dkk., 2020). Berikut ini merupakan daftar pertanyaan pada kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang akan digunakan oleh peneliti.

Tabel 3.7 Daftar Pertanyaan Kuisisioner *System Usability Scale* (SUS)

No	Pertanyaan	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya merasa akan sering menggunakan sistem ini.					
2.	Saya merasa sistem ini terlalu rumit (<i>complex</i>) untuk digunakan.					
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.					
4.	Saya merasa memerlukan bantuan dari seseorang atau dukungan teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.					
5.	Saya merasa fitur-fitur dalam sistem ini berjalan dengan semestinya.					
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).					
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan					

No	Pertanyaan	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
	cepat.					
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan saat digunakan.					
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.					
10.	Saya perlu beradaptasi terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.					

Diadaptasi dari : (Wahyuningrum dkk., 2020)

Untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor masing-masing pertanyaan yang diperoleh dari responden maka skor akan dikurangi 1 (skor - 1). Kemudian jika setiap pertanyaan memiliki angka genap, dan skor akhir diperoleh dari skor 5 dikurangi skor pertanyaan yang diperoleh dari responden. Skor SUS diperoleh dari jumlah skor untuk setiap pertanyaan tersebut. Karena jumlah skor maksimum dari seluruh pertanyaan hanya mencapai 40, maka untuk menyesuaikannya ke dalam skala 0 - 100 digunakan faktor pengali sebesar 2,5 yang merupakan hasil dari $100 \div 40$. Rumus perhitungan skor SUS untuk masing-masing responden yaitu sebagai berikut.

$$SUS = 2.5 \times \left[\sum_{n=1}^5 (U_{2n-1} - 1) + (5 - U_{2n}) \right]$$

Adapun untuk menghitung nilai keseluruhan atau rata – rata dari tiap responden yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$: Nilai rata – rata dari SUS

x : Hasil skor SUS tiap reponden

n : responden atau partisipan

Ketika skor tersebut sudah dihitung dan didapatkan nilai rata-rata kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS. Untuk pengukuran skor dalam menentukan bagaimana hasil akhir dan kegunaannya yang dirasakan apakah

rendah, sedang, atau tinggi dapat dilihat berdasarkan skala peringkat SUS yang mengukur UI/UX pada Tabel 3.7 berikut (Wahyuningrum dkk., 2020).

Tabel 3.8 Skala Peringkat *System Usability Scale* (SUS)

Nilai Skor SUS	Grade	Adjective Ratings	Acceptability Ranges
84.1 – 100	A+	<i>Best Imaginable</i>	<i>Acceptable</i>
80.8 – 84.0	A	<i>Excelent</i>	<i>Acceptable</i>
78.9 – 80.7	A-	<i>Good</i>	<i>Acceptable</i>
77.2 – 78.8	B+	<i>Good</i>	<i>Acceptable</i>
74.1 – 77.2	B	<i>Good</i>	<i>Acceptable</i>
72.6 – 74.0	B-	<i>Good</i>	<i>Acceptable</i>
71.1 – 72.5	C+	<i>Good</i>	<i>Acceptable</i>
65.0 – 71.0	C	<i>OK</i>	<i>Marginal</i>
62.7 – 64.9	C-	<i>OK</i>	<i>Marginal</i>
51.7 – 62.6	D	<i>OK</i>	<i>Marginal</i>
0.0 – 51.6	F	<i>Worst Imaginable</i>	<i>Not Acceptable</i>

3.8 Analisis Data

Metode analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan ahli media UX dengan menggunakan *Heuristic Evaluation* adalah dengan menggunakan *Skala Likert* untuk menilai kualitas desain, sehingga dihasilkan *Severity Ratings*. Adapun untuk menilai kesesuaian isi, dilakukan oleh ahli materi dengan mengukur *Skala Likert* seperti pada Tabel 3.5. Selain itu, untuk mengukur dan menganalisis nilai hasil *usability* akhir oleh responden yaitu dengan menghitung nilai *SUS*.

3.8.1 Severity Ratings

Severity Ratings adalah sebuah sistem penilaian yang digunakan untuk menilai tingkat permasalahan dari *usability* yang dilakukan oleh ahli media (UX) dengan menggunakan *heuristic evaluation*. Skala yang digunakan adalah dari 0 hingga 4, dengan 0 mewakili tingkat permasalahan yang paling rendah atau bisa dikatakan tidak ada suatu permasalahan. Untuk penjelasan mengenai skala *Severity Ratings*, bisa dilihat pada Tabel 3.3.

3.8.2 Skala Likert

Skala Likert adalah pengukuran untuk sejauh mana pengguna merasa puas dalam menggunakan produk yang diuji dengan melalui perolehan nilai *System Usability Scale* (SUS) dari responden. Skala yang digunakan adalah dengan menggunakan *Skala Likert*. Dalam pengolahan datanya menggunakan bantuan *Google Form* dan *Microsoft Excel*.

3.9 Lokasi Penelitian

Berikut merupakan penjelasan dari lokasi penelitian yang dilakukan.

1. Nama perusahaan : Dulur Setting
2. Nama Pemilik Usaha : Mulyadi Mian
3. Alamat Lokasi Penelitian : Jln. Pasundan No.17 Kel. Kota Kulon, Kec.
Garut Kota, Kab. Garut, Kode Pos 44121
4. Jenis Usaha : Jasa Percetakan
5. Bidang Usaha : Layanan Percetakan, Desain Grafis, *Digital Printing* dan *Advertising*

3.10 Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 3.9 Jadwal Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan								Keterangan
		12	1	2	3	4	5	6	7	
1.	Pengajuan dan fiksasi judul.									
2.	Penyusunan <i>draft</i> seminar proposal (BAB I; BAB II; BAB III)									
3.	Pengumpulan data									Melakukan wawancara kepada pemilik Dulur Setting

No.	Jenis Kegiatan	Bulan								Keterangan
		12	1	2	3	4	5	6	7	
										Melakukan observasi dengan analisis <i>website</i> lama.
4.	Tahap <i>Lean UX</i> (<i>Think</i>) : <i>Declare Assumption</i>									- Membuat daftar asumsi berdasarkan <i>Problem Statement</i> - Membuat Hipotesis - Membuat <i>proto-persona</i> - Merancang <i>Information Architecture</i> dan <i>User Flow</i>
5.	Pengujian dan validasi proposal penelitian									Presentasi proposal dan revisi
6.	Tahap <i>Lean UX</i> (<i>Make</i>) : <i>Create MVP</i>									- Menganalisis <i>style guide</i> - Merancang <i>wireframe</i> - Merancang <i>High Fidelity Design</i> - Implementasi <i>prototype</i> ke dalam bentuk <i>coding</i>
7.	Tahap <i>Lean UX</i> (<i>Check</i>) : <i>Run an experiment</i>									Validasi dari ahli media menggunakan <i>Heuristic</i>

No.	Jenis Kegiatan	Bulan								Keterangan
		12	1	2	3	4	5	6	7	
										<i>Evaluation</i> Validasi kelayakan konten oleh ahli materi
8.	Tahap <i>Lean UX (Iteration) : Feedback and Research</i>									- Revisi media berdasarkan <i>feedback</i> ahli. - Melakukan <i>Usability Testing</i> kepada <i>user</i> dengan metode SUS - Mengukur nilai <i>usability</i> akhir dengan SUS (<i>System Usability Scale</i>) kepada pengguna.
10.	Revisi media									Dilakukan oleh dosen pembimbing
11.	Penyusunan skripsi BAB IV dan BAB V									