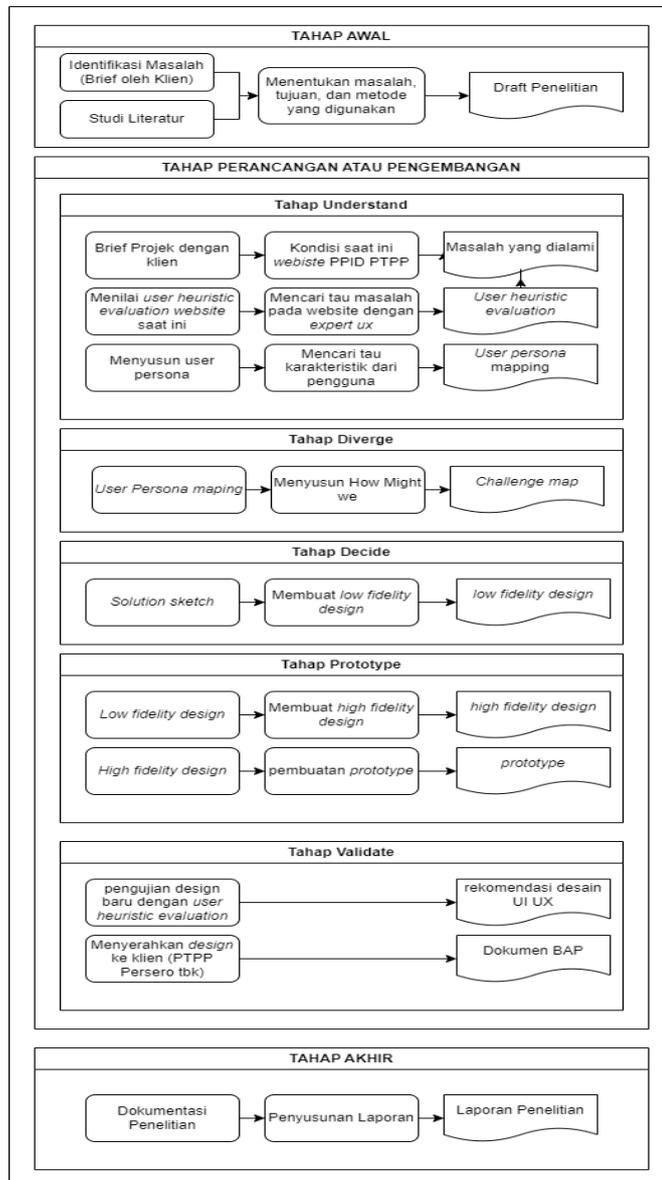


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Dalam bab ini penulis membuat suatu gambaran kerangka kerja dari mulai penelitian sampai penelitian selesai. Kerangka kerja tersebut digambarkan dalam diagram yang menggambarkan alur pengerjaan dari penulisan penelitian ini.

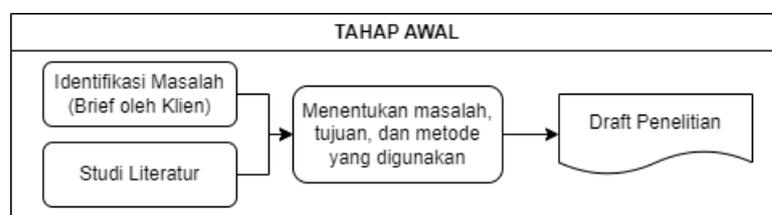


Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Desain penelitian pada metode perancangan merujuk pada rencana atau strategi yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan perancangan (Sa'adah & Wahyu, 2020). Desain penelitian perancangan bertujuan untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi solusi-solusi perancangan yang efektif (Putra dkk., 2020). Adapun desain penelitian ini terdapat pada Gambar 3.1 Desain Penelitian di atas yang merupakan alur yang akan dilakukan oleh peneliti dalam bentuk diagram, dimana penelitian ini terdiri dari tiga tahapan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hilabi (2017) dalam hal perancangan. Tahap awal dimana mengidentifikasi masalah yang dialami oleh klien, mencari rumusan masalah, dan menentukan tujuan dari penelitian tahap kedua merupakan tahap perancangan atau pengembangan dimana solusi dibuat setelah memahami masalah yang ada, dan tahap ketiga merupakan dokumentasi dari penelitian yang telah dilakukan

3.2. Tahap Awal

Tahap awal ini dilakukan identifikasi masalah yang didapat dari *brief* bersama klien apa yang menjadi masalah klien. *Brief* dari *account executive* juga dilakukan sehingga nantinya akan didapat masalah yang valid, sehingga masalah tersebut bisa dijadikan landasan oleh penulis untuk dimasukkan atau dituliskan sehingga nantinya bisa menjadi rumusan dan tujuan dari penulisan penelitian yang ada pada Bab 1 dari penelitian ini yang terdapat pada Gambar 3. 2 Alur Tahap Awal di bawah ini.



Gambar 3. 3 Alur Tahap Awal

Studi literatur juga dilakukan untuk mendukung lebih dalam pemahaman terkait metode yang digunakan. Studi literatur adalah suatu metode untuk mencari sumber data dengan melakukan tinjauan teoritis dan referensi yang terkait dengan

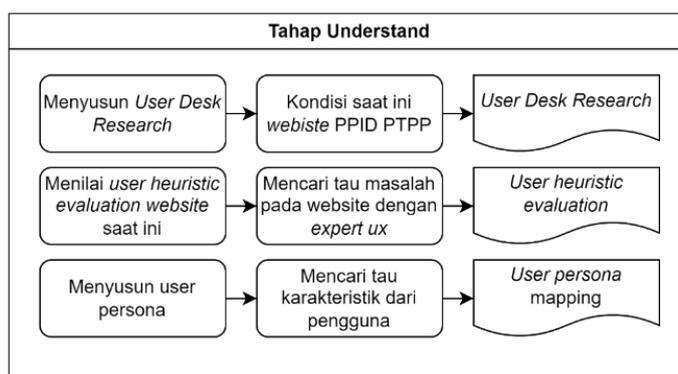
nilai-nilai, budaya, dan norma yang ada dalam situasi sosial yang sedang diteliti (Sugiyono, 2021). Studi literatur dilakukan sehingga proses dan hasil dari penelitian sesuai dengan kajian pustaka atau dengan teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan kemudian kajian pustaka tersebut dituliskan pada Bab 2.

3.3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap awal, kemudian tahap pengembangan dilakukan. Tahapan pengembangan ini merupakan tahapan dari metode *design sprint* (Norman & Nielsen, 1990; Nugraha & Fatwanto, 2021). Berikut adalah tahap pengembangan dari metode *Design sprint*:

1.3.1. Tahap *Understand*

Tahap *Understand* ini akan dilakukan untuk menganalisis dan memahami masalah yang ada (Khoirunisa & Ramadhani, 2022). Pada penelitian ini, klien PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk. pertama-tama akan menyusun *user desk research* yang berisi tentang kondisi sekarang dari *Website* PPID PT Pembangunan perumahan. *User heuristic evaluation* dilakukan guna mengevaluasi *website* PPID PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk agar mengetahui lebih dalam masalah yang ada dalam *website* tersebut.



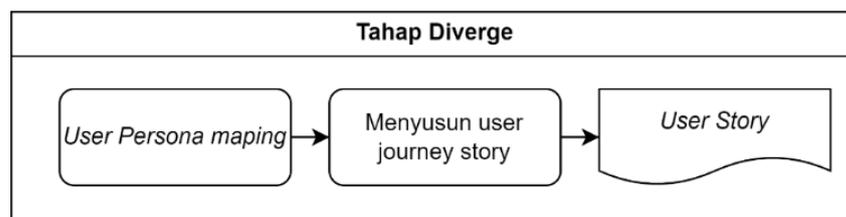
Gambar 3. 4 Alur Tahap *Understand*

Setelah mengetahui apa *pain's point* yang dialami oleh klien PT Pembangunan Perumahan selanjutnya dibuat *user persona* dengan cara mengumpulkan hasil *brief* dan wawancara dengan klien. Hasil dari tahapan

ini adalah informasi masalah yang nantinya akan menjadi fokus dalam tahap pengembangan.

1.3.2. Tahap *Diverge*

Tahapan *diverge* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan (Khoirunisa & Ramadhani, 2022). Pada penelitian ini, *website* yang akan dilakukan analisis kebutuhannya adalah *website* PPID PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk. dimana analisis kebutuhan tersebut bisa diambil dari hasil tahapan sebelumnya selanjutnya yang memungkinkan diambil untuk tahap perancangan. Pemaparan ide tersebut akan dilakukan dengan cara menyusun *user story*.

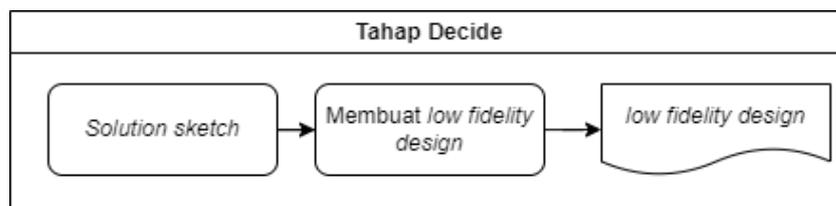


Gambar 3. 5 Alur Tahap *Diverge*

User story berguna untuk menyusun beberapa aktivitas yang akan dilakukan oleh *user* untuk mencapai tujuannya dalam membuka *Website* tersebut, selain berisi aktivitas di *user story* juga berisi *steps* dan *details* dari *user* untuk mencapai tujuannya (Kaley, 2021). Hasil pada tahapan ini berupa *user story* yang merupakan langkah pertama dari gambaran tahap *prototype*.

1.3.3. Tahap *Decide*

Tahap *decide* dilakukan penentuan ide utama untuk perancangan berdasarkan *challenge mapping* yang didapat dari proses *HMW* dari tahap sebelumnya (Khoirunisa & Ramadhani, 2022; Ramadan dkk., 2019). Tahap ini dibuatnya visualisasi berupa *low fidelity Design* yang dibuat di *software* Figma berdasarkan *HMW* yang telah dibuat.

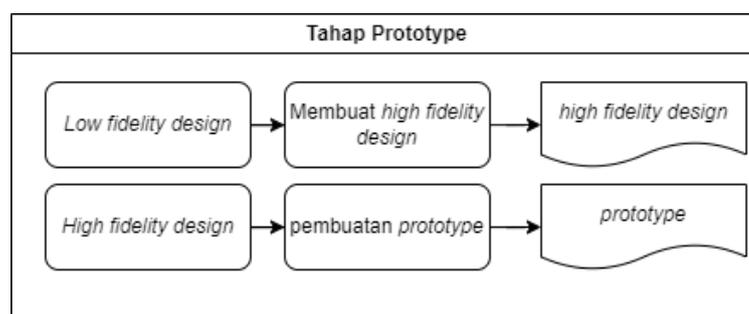


Gambar 3. 6 Alur Tahap *Decide*

Pembuatan *low fidelity* nantinya selalu dilakukan *checkpoint design* bersama *design specialist* dan *senior user experience* yang berpengalaman sehingga *design* yang telah peneliti buat benar-benar valid. Hal ini bertujuan agar pembuatan *design* nantinya dapat sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang dialami oleh klien (Kaley, 2021; Norman & Nielsen, 1990). Setelah membuat *low fidelity design* selanjutnya akan dibuat menjadi *mockup* dan *prototype* pada tahap selanjutnya.

1.3.4. Tahap *Prototype*

Pada tahap ini penulis akan membuat *mockup* berdasarkan *low fidelity design* yang telah dibuat di tahap sebelumnya. *Mockup* tersebut nantinya akan dibuat menjadi *clickable prototype* agar desain terlihat lebih hidup yang nantinya selalu dilakukan *checkpoint* bersama *UX design specialist* dan *senior user experience* agar *design* sesuai dengan kriteria dan masalah yang akan diselesaikan (Norman & Nielsen, 1990; Nugraha & Fatwanto, 2021).



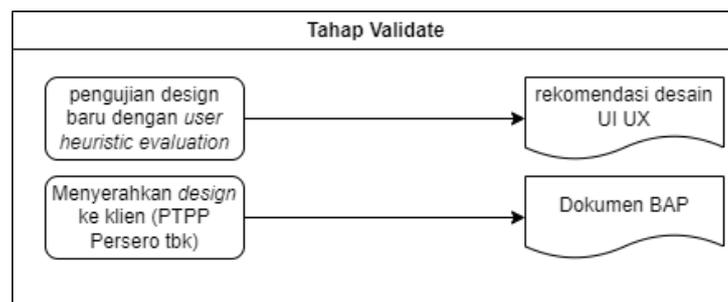
Gambar 3. 7 Alur Tahap *Prototype*

Setelah *low fidelity Design* dibuat kemudian desain tersebut akan diserahkan dan di validasi oleh klien PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk untuk mendapatkan *feedback*, ketika adanya revisi maka revisi tersebut

akan dilakukan sampai ke tahap klien menyetujui *design* yang telah dibuat, dengan dibuktikan oleh dokumen BAP (Berita Acara Pemeriksaan).

1.3.5. Tahap *Validate*

Tahap validasi merupakan tahap terakhir dari tahap perancangan dimana desain yang sudah dibuat kemudian dilakukan validasi dengan dua tahapan diaman yang pertama *user heuristic evaluation* dimana evaluator yang berjumlah 3-5 orang akan menilai desain yang telah dibuat merupakan *expert* dalam bidang *user experience* dengan pengalaman minimal setahun dibidangnya (Nielsen, 1993; Nielsen & Molich, 1990). Hasil pengujian tersebut akan dibandingkan dengan hasil pengujian yang dilakukan ditahap awal.

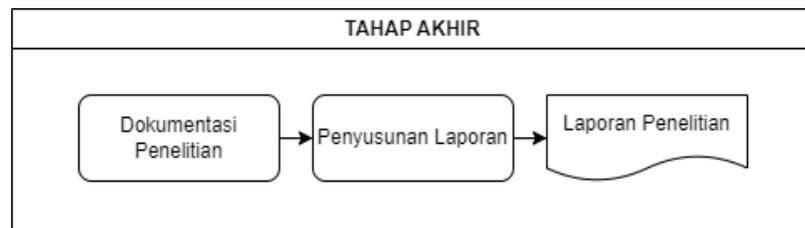


Gambar 3. 8 Alur Tahap *Validate*

Tahap kedua validasi yaitu penyerahan desain berupa *prototype* kepada klien PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk yang nantinya akan diberikan *feedback* bisa berupa revisi dan dengan dibuktikan dengan dokumen penyerahan desain kepada klien.

3.4. Tahap Akhir

Pada tahap akhir dilakukan dokumentasi dari penelitian yang telah dibuat berupa jalannya penelitian dari awal sampai kesimpulan dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dari Perancangan *User experience* dan *User interface Website* PPID untuk klien PT Pembangunan Perumahan.



Gambar 3. 9 Alur Tahap *Akhir*

Hasil kesimpulan dari validasi dan penelitian yang telah dilakukan berupa solusi dari masalah yang ada yang nantinya akan masuk ke tahap pengembangan oleh developer, hasil dari penelitian tersebut dimasukkan ke dalam laporan penelitian (Kaley, 2021; Khoirunisa & Ramadhani, 2022; Ramadan dkk., 2019)