

BAB III. METODE PENELITIAN

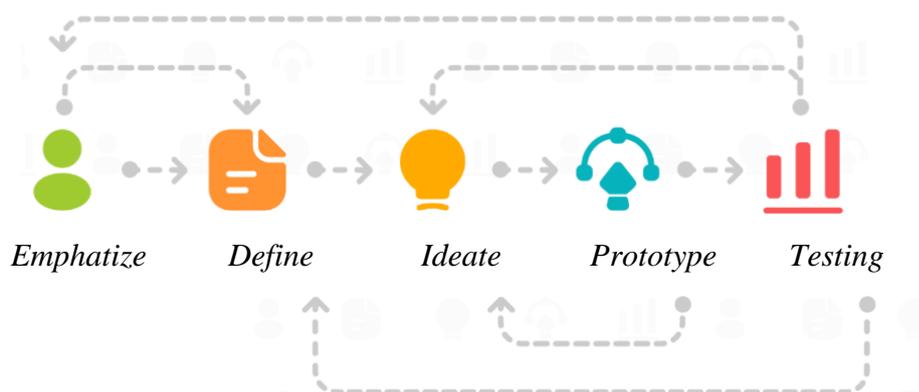
3.1 Jenis Penelitian

Lingkup dari penelitian ini ialah berfokus untuk merancang pengalaman dan antarmuka pengguna *website e-commerce* untuk memasarkan barang yang menjelang dalam bentuk *prototype* menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Pihak yang terlibat atau pengguna sasaran dalam penelitian ini adalah calon *customer* terutama anak *kost* dan Ibu Rumah Tangga. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan instrumen wawancara dan observasi beserta *System Usability Scale* untuk memperkuat hasil *usability testing*.

Penelitian ini menggunakan sebuah metodologi desain, yaitu *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan berupa *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. *Design thinking* digunakan sebagai metodologi penelitian ini karena kelebihanannya yang berpusat kepada pengguna, menuntun kepada inovasi, dan bertujuan menghasilkan ide berbasis solusi untuk memecahkan masalah yang bersifat kompleks.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Pada metode kuantitatif ini, dilakukan *testing* atau pengujian pada *website* berbasis *website* cara responden mengerjakan *task*, hasil dari pengujian *task* di analisa dari segi *efficiency, effectiveness dan satisfaction*.

Langkah-langkah dalam penelitian ini dapat dimodifikasi di bagian tertentu sesuai kebutuhan atau kemampuan. Berikut rancangan desain penelitian yang dibuat oleh peneliti:



Gambar 3.1 Rancangan Desain Penelitian

3.2 User Persona / Partisipan

Partisipan yang dipilih pada penelitian ini ialah calon *customer* yang nantinya besar kemungkinan akan terlibat dalam menggunakan *website e-commerce* ini yakni Anak *Kost* dan Ibu Rumah Tangga yang ada di RT001/RW005 Kelurahan Telaga Murni, Cikarang Barat, Kabupaten Bekasi.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian lapangan dilakukan dengan cara turun ke lapangan untuk dapat secara langsung mengamati objek atau sasaran penelitian. Adapun tahapan yang digunakan merupakan alur yang terdapat pada *design thinking*, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

3.3.1 Studi Literatur

Pada tahap pertama yang dilakukan pada penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur bertujuan untuk mempelajari dan mendalami pengetahuan tentang teori yang akan digunakan dalam proses penelitian yang dilakukan. Pada tahap ini dilakukan pencarian mengenai literatur kajian teoritis yang diperlukan guna pengembangan *user experience design website* untuk meningkatkan pemasaran barang yang menjelang *expired* untuk dijual dan dimanfaatkan dalam rangka mengurangi *food loss* dan *food waste* di Indonesia. Kajian literatur yang didapat ialah mengenai penjelasan tentang *food loss* dan *food waste*, *user interface design*, *user experience design*, dan pengembangan desain dengan metode *Design Thinking*.

Pada tahap ini juga disebut dengan *Initial Product requirement*. *Initial product requirement* merupakan persyaratan awal yang harus dilengkapi sebelum

memulai membuat *product* menggunakan *design thinking*. *Initial product requirement* ini merupakan hipotesis awal peneliti terhadap pengguna disertai dengan masalahnya dengan *scope* yang jelas, dapat dimengerti, dan dapat ditindaklanjuti (*actionable*). Berikut ini beberapa aktivitas untuk membuat *initial product requirement*:

1. Menentukan *Potential Persona*
2. Membuat *Potential Masalah*
3. Menentukan *Objective/Goal Product*

3.3.2 *Emphatize*

Tahap pertama, lakukan pendekatan empati atau melihat masalah dari kacamata target konsumen. Di fase ini kita akan mengumpulkan dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengguna. Tujuannya, yaitu untuk mendapatkan pemahaman tentang kebutuhan mereka. Jadi, bukan hanya asumsi belaka. Di fase ini peneliti akan mengumpulkan serta mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang hal yang diinginkan oleh calon pengguna. Di fase ini peneliti akan mengumpulkan dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengguna dengan melakukan beberapa aktivitas di bawah ini:

1. Melakukan In-depth Interview
2. Memvalidasi masalah
3. Memetakan temuan ke dalam *User Journey Map*

3.3.3 *Define*

Tahap kedua dalam melakukan *Design Thinking* adalah *Define*. Di fase ini kita akan menggunakan masalah yang kita kumpulkan pada fase *empathize* dan peneliti harus mencoba mendefinisikan masalah sebagai pernyataan masalah yang berpusat pada manusia. Fase *define* ini akan membantu desainer dalam tim mengumpulkan ide-ide hebat untuk membuat fitur, fungsi, dan item lain yang akan memungkinkan mereka untuk memperbaiki masalah, atau setidaknya memungkinkan pengguna untuk memecahkan masalah mereka sendiri.

3.3.4 *Ideate*

Tahap ketiga dalam melakukan *Design Thinking* adalah *Ideate*. Pada fase ini akan ada beberapa tahapan yang harus dilalui agar mendapatkan ide atau solusi *design* yang tepat untuk menyelesaikan tantangan yang sudah didapatkan pada fase

Define. Tahap ini dilakukan dengan proses *brainstorming* dan membuat *mindmap* bersama tim untuk membantu memetakan *system* dan merancang dasar dari pengalaman pengguna.

3.3.5 Prototype

Tahap selanjutnya adalah membuat *prototype*. Maksud dari *prototype* di sini ialah membuat model produk atau sampel yang nyata sehingga bisa diuji nantinya. Di fase *prototype* ini, peneliti akan melakukan proses yang berulang untuk membuat dan menyelesaikan *final design & prototype* yang akan di uji coba ke pengguna.

3.3.6 Test

Langkah terakhir dalam *design thinking* adalah pengujian atau *testing*. Setelah *prototype* terbaik telah disusun, selanjutnya ialah waktunya pengujian terhadap *user* dengan melihat apakah produk sudah menjawab kebutuhan mereka atau belum. Selama proses ini, peneliti akan melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan *prototype* tersebut. Tahap pengujian dilakukan untuk mendeteksi masalah dari awal. Setelah melalui proses pengujian, biasanya muncul masalah-masalah yang tidak terpikirkan sebelumnya. Maka itu, perlunya untuk mengulang beberapa tahap untuk menciptakan produk yang terbaik. Di fase ini pula akan muncul ide-ide baru, *insights*, *feedback* dari pengguna yang dapat membantu untuk memperbaiki *design*.

3.3.7 Revisi

Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap *UI Design* berdasarkan pengujian yang dilakukan oleh partisipan pada tahap sebelumnya sebelumnya.

3.3.8 Final Recommendation

Setelah dilakukannya revisi maka dihasilkan produk akhir berupa *final recommendation clickable prototype* yang telah melalui beberapa pengujian fungsionalitas *usability* oleh partisipan, dalam hal ini yakni Anak Kost dan Ibu Rumah Tangga.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan dan memperoleh data agar penelitian yang dilakukan dapat dilaksanakan dengan mudah (H. F. Nasution, 2016). Berikut adalah instrumen

penelitian yang digunakan:

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian

No.	Metode Pengambilan Data	Instrumen Penilaian
1.	Wawancara	Lembar Wawancara
2.	Observasi	Lembar Observasi
3.	Kuesioner	Angket

Wawancara dan Observasi akan dilakukan pada tahap *emphatize* untuk mengetahui masalah dan ketidaknyamanan yang dialami oleh pengguna. Sementara itu, kuesioner dalam bentuk SUS akan menjadi instrumen penelitian yang akan digunakan saat *usability testing* untuk mendapatkan nilai hasil pengalaman pengguna terhadap *prototype website* ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian lapangan dilakukan dengan cara turun ke lapangan untuk dapat secara langsung mengamati objek atau sasaran penelitian. Penelitian lapangan dilakukan dengan menggunakan 3 metode yaitu:

3.6.1 Wawancara

Metode ini dipakai untuk memperoleh data dengan melakukan proses tanya jawab secara langsung kepada responden yang dalam hal ini *Interview* atau wawancara kepada orang yang pernah atau sering kali membeli produk makanan kemasan di supermarket yakni Anak Kost dan Ibu Rumah Tangga.

3.6.2 Observasi

Metode Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran Metode ini digunakan untuk memperoleh data dari lapangan dengan cara mengamati objek. Observasi dipilih dengan tujuan membantu mencari dan melengkapi informasi dan kebutuhan dengan lebih lengkap. Pemilihan observasi juga ditujukan untuk melihat reaksi dan ekspresi dari responden ketika sedang melakukan uji coba *prototype website*, mengetahui langkah yang dilewati pengguna tersebut, dan mengetahui langkah apa saja yang sulit dilewatinya.

3.6.3 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden. Kuesioner yang dipakai pada penelitian ini adalah kuesioner *System Usability Scale*. Kuesioner dilakukan setelah peserta melakukan *usability test* pada evaluasi pertama. Hasil dari kuesioner ini adalah penilaian dari peserta yang nantinya akan diolah dengan metode yang sudah disediakan di metode *System Usability Scale* (SUS) sehingga dapat mengetahui nilai kepuasan *website*. Kuesioner akan disebar atau diberikan kepada enam partisipan yang mengikuti *usability testing* setelah rangkaian tersebut.

3.6.3.1 System Usability Scale

Untuk menilai atribut *usability* kepuasan (*satisfaction*) akan menggunakan kuesioner *System Usability*. Metode ini dipakai karena bisa digunakan dalam mengukur *usability* terutama kepuasan sebuah produk. Cara dalam menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) ini adalah menggunakan kuesioner yang terdapat beberapa pertanyaan dan 5 pilihan jawaban skala *likert* yang terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Kuesioner tersebut akan dibagikan ke peserta yang telah melakukan *usability testing*. Pemberian kuesioner akan menggunakan *google form*.

Setelah melakukan pengumpulan data, akan dihitung berdasarkan aturan dari *System Usability Scale* (SUS). Untuk pertanyaan bernomor ganjil (1,3,5,7,9) skor akhir sama dengan skor pertanyaan yang didapat dari skor peserta dikurangi 1 ($Y = X - 1$, dimana Y adalah skor akhir dan X adalah skor yang diberi peserta). Untuk pertanyaan bernomor genap (2,4,6,8,10), skor akhir sama dengan 5 dikurangi skor yang didapat dari peserta ($Y = 5 - X$, dimana Y adalah skor akhir dan X adalah skor yang diberi peserta). Jumlahkan skor akhir dari pertanyaan genap dan ganjil lalu dikalikan dengan 2,5.

System Usability Scale (SUS) memiliki skor minimal 0 sampai 100, dan untuk minimal skor yang dicapai agar dikategorikan dengan baik yaitu 78. Jika skor yang didapat itu dibawah 78 maka perlu adanya perbaikan.

Tabel 3.2 Skala Skor SUS

Sangat Tidak Setuju 1	2	3	4	Sangat Setuju 5
○	○	○	○	○