

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

3.1.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembubutan sebagai sasaran. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini, adalah mahasiswa yang menempuh pendidikan perguruan tinggi di Kabupaten Ogan Komering Ulu.

3.1.2 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang akan diteliti untuk mendapatkan data secara lebih terarah. Adapun objek penelitian dalam penelitian ini yaitu organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) cabang Ogan Komering Ulu.

3.2 Bahan dan Alat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulisan menggunakan bahan dan alat sebagai berikut:

1. Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Informasi tentang organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia dan Jurnal yang relevan dengan merancang UI/UX website menggunakan aplikasi figma.

2. Alat Penelitian

Alat yang digunakan untuk mendukung proses pengembangan dan pengujian meliputi:

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan rancang desain *UI/UX* website ini adalah laptop Lenovo Thinkpad T480 dengan spesifikasi Processor: Intel Core i7 vPro, Memory RAM 24 GB dan Memory SSD 1 TB.

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat perancangan *UI/UX* website ini adalah aplikasi figma, adobe photoshop dan canva.

3.3 Metode Design Thinking

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking*. *Design Thinking* merupakan proses yang dapat mewujudkan tujuan atau keinginan dari *user* dan dapat digunakan untuk menemukan ide dan solusi untuk memenuhi kebutuhan *user*. Dengan berfokus langsung kepada pengalaman pengguna, pendefinisian permasalahan, pencarian ide dan solusi, serta penggunaan *prototype* dan *testing* untuk membantu dalam menemukan solusi yang inovatif dan bermanfaat bagi pengguna [14].

Pengguna *design thinking* dapat memahami penerapan *design thinking* dari berbagai aspek, seperti latar belakang, karakteristik, model proses dan penerapan. Penerapan *design thinking* pada tataran teknis terdapat prosedur yang perlu diperhatikan. Adapun prosedur teknis metode *design thinking* meliputi beberapa tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. [9].



Gambar 3. 1 Tahapan Design Thinking

1. *Empathize*

Tahap pertama dari proses *design thinking* adalah untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang permasalahan dan kebutuhan *user* dengan melakukan wawancara. Empati sangat penting dalam tahap ini karena dapat membantu mengumpulkan wawasan soal kebutuhan *user* dan mengesampingkan asumsi. Pada tahap ini peneliti melakukan *research* pengguna melalui wawancara langsung ke anggota organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia cabang Ogan Komering Ulu.

Peneliti akan membuat dua bagian pertanyaan pada wawancara ini yaitu bagian pertanyaan umum dan bagian pertanyaan terbuka:

Tabel 3. 1 Tabel Pertanyaan

NO	Pertanyaan Umum
1.	Tampilan antarmuka atau UI seperti apa yang anda inginkan pada perancangan UI/UX website GMNI?
2.	Informasi apa yang paling penting menurut Anda untuk ditampilkan di perancangan UI/UX website GMNI?
3.	Apakah menu khusus untuk berita atau artikel terkini penting di tambahkan pada perancangan ini?
4.	Bagaimana pendapat Anda tentang galeri foto/video kegiatan organisasi jika di tambahkan pada rancangan website ini?
5.	Apakah fitur formulir pendaftaran online penting bagi Anda?
6.	Warna atau desain tertentu seperti apa yang menurut anda cocok untuk mencerminkan identitas dan visi-misi GMNI?

NO	Pertanyaan Terbuka
1.	Apa harapan terbesar Anda terhadap perancangan website ini sebagai anggota GMNI?

2. *Define*

Tahap kedua adalah untuk mendefinisikan kembali masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti harus memastikan bahwa peneliti memahami masalah dengan jelas dan terdefinisi dengan baik dengan melakukan pemetaan masalah yang didapatkan pada tahapan *empathize*.

Tahap *Define* menghasilkan list daftar kebutuhan pengguna yang akan digunakan sebagai acuan pada tahap setelahnya.

Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Pengguna

NO	Kebutuhan Pengguna
1.	Menambahkan menu penjelasan sejarah dan visi-misi GMNI cabang OKU
2.	Menambahkan menu berita dan artikel terkini
3.	Membuat fitur formulir pendaftaran online
4.	Menambahkan menu galeri foto untuk kegiatan organisasi
5.	Menggunakan perpaduan warna dan font yang menarik
6.	Membuat tampilan website yang menarik dan mudah dipahami

3. *Ideate*

Tahap *ideate* adalah tahap menghasilkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah yang didefinisikan pada tahap sebelumnya. Semua ide dipertimbangkan untuk memecahkan masalah yang didefinisikan dalam tahap *define*. Ide-ide bersumber dari table daftar kebutuhan pengguna yang telah dikumpulkan oleh peneliti dan yang memungkinkan untuk dibuatkan prototype oleh penulis. Pada tahapan ini daftar kebutuhan pengguna akan

diubah menjadi penyelesaian masalah yang selanjutnya akan digunakan sebagai acuan dalam membuat prototype.

Tabel 3. 3 Tabel Penyelesaian Masalah

NO	Kebutuhan Pengguna	Penyelesaian Masalah
1.	Menambahkan menu penjelasan sejarah dan visi-misi GMNI cabang OKU	Membuat menu sejarah dan visi-misi
2.	Menambahkan menu berita dan artikel terkini	Membuat menu berita dan artikel terkini
3.	Membuat fitur formulir pendaftaran online	Membuat menu pendaftaran online
4.	Menambahkan menu galeri foto untuk kegiatan organisasi	Membuat menu galeri foto
5.	Menggunakan perpaduan warna dan font yang menarik	Membuat tampilan warna dan font sesuai identitas organisasi
6.	Membuat tampilan website yang menarik dan mudah dipahami	Membuat tampilan website yang <i>user-friendly</i>

4. *Prototype*

Tahap *prototyping* adalah tahap membuat model atau prototipe dari ide-ide yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya. Prototipe ini dapat berupa sketsa, mockup, atau model fisik yang di desain di aplikasi figma. Berikut rancangan *interface* website.

1) *Footer*

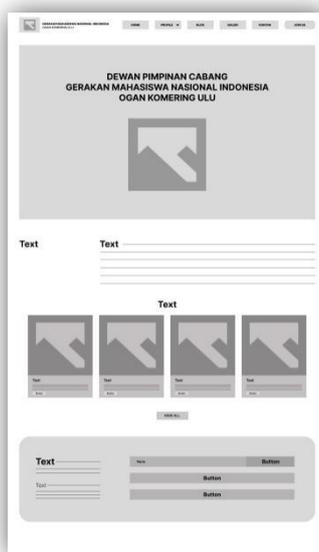


Gambar 3. 2 Tampilan *Footer*

Pada bagian tampilan *footer* terdapat logo dan nama organisasi, terdapat beberapa 6 button menu seperti Home, Profile, Berita, Galeri,

Kontak dan Join-U. Pada menu profile terdapat sub-menu seperti sejarah, visi & misi dan struktur pengurus organisasi.

2) Home



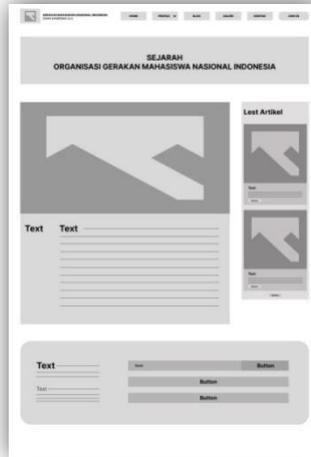
Gambar 3. 3 Tampilan Home

Pada bagian tampilan home terdapat tampilan awal *Hero Section*, menampilkan pengenalan singkat tentang organisasi GMNI, menampilkan beberapa berita dan artikel terkini, menampilkan form untuk bergabung ke oerorganisasi.

3) Profile

Pada bagian profile ini terdapat *sub-menu* seperti Sejarah, visi & misi, struktur pengurus organisasi.

a) Sejarah



Gambar 3. 4 Tampilan Sejarah

Pada bagian tampilan menu sejarah terdapat foto dan sejarah dari organisasi GMNI cabang Ogan Komering Ulu, menampilkan beberapa berita dan artikel terkini pada sisi kanan, menampilkan form untuk bergabung ke oerorganisasi.

b) Visi & Misi



Gambar 3. 5 Tampilan Visi & Misi

Pada bagian tampilan menu visi & misi ini terdapat penjelasan visi & misi dari organisasi GMNI cabang Ogan Komering Ulu dan menampilkan beberapa berita dan artikel terkini pada sisi kanan.

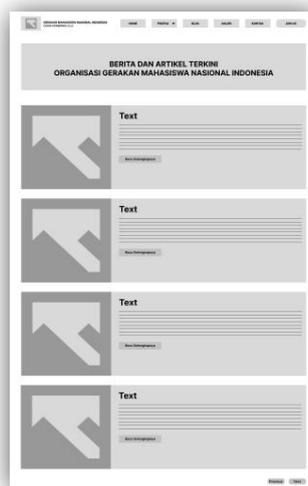
c) Struktur Pengurus Organisasi



Gambar 3. 6 Tampilan Struktur Pengurus

Pada bagian tampilan menu struktur pengurus organisasi ini menampilkan gambar struktur pengurus yang ada pada organisasi GMNI cabang Ogan Komering Ulu dan menampilkan beberapa berita dan artikel terkini pada sisi kanan.

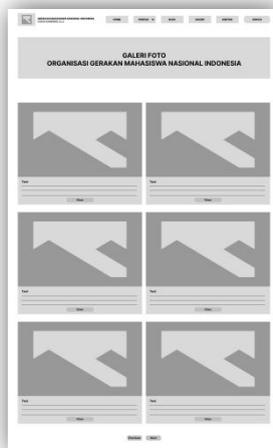
4) Berita



Gambar 3. 7 Tampilan Berita

Pada tampilan menu berita ini menampilkan halaman berita dan artikel terkini dari organisasi GMNI cabang Ogan Komering Ulu.

5) Galeri



Gambar 3. 8 Tampilan Galeri Foto

Pada tampilan menu galeri ini menampilkan beberapa foto dan penjelasan dari kegiatan yang telah dilakukan oleh organisasi GMNI cabang Ogan Komerling Ulu.

6) Kontak



Gambar 3. 9 Tampilan Kontak

Pada bagian tampilan menu kontak terdapat informasi kontak dan alamat organisasi GMNI cabang Ogan Komerling Ulu yang dapat dihubungi.

7) *Join-Us*

Gambar 3. 10 Tampilan *Join-Us*

Pada bagian tampilan menu *join-us* ini terdapat syarat bergabung dan form bergabung secara online pada organisasi GMNI cabang Ogan Komering Ulu.

8) *Header*

Gambar 3. 11 Tampilan *Header*

Pada tampilan *header* ini merupakan tampilan akhir pada halaman website organisasi GMNI cabang Ogan Komering Ulu.

5. *Test*

Tahap terakhir adalah untuk menguji prototipe yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dengan responden [10]. Pengujiannya dilakukan menggunakan *survey* dan *feedback* dengan mengukur kepuasan responden terhadap desain perancangan UI/UX.

Survey dan *feedback* dilakukan dengan cara memberikan kuesioner atau *survey* singkat terkait aspek *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction* pada responden menggunakan *skala likert*.

Peneliti selanjutnya menghitung nilai rata-rata dan nilai frekuensi jawaban yang diberikan responden dari hasil pengujian menggunakan *skala likert* untuk mendapatkan apakah rancangan UI/UX sudah sesuai dengan kebutuhan responden, jika terdapat rancangan yang tidak sesuai kebutuhan responden maka peneliti akan melakukan perbaikan sesuai dengan data nilai yang tidak sesuai atau umpan balik yang negatif dari responden saat pengujian.

Setelah melakukan perbaikan peneliti bisa melanjutkan dengan pengujian lebih lanjut untuk memastikan perbaikan tersebut berhasil meningkatkan desain UI/UX.

3.3 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November tahun 2024 – February tahun 2025. Jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 3.4:

Tabel 3. 4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Praktek

NO	Jenis Penelitian	Tahun 2024								Tahun 2025				
		November				Desember				January				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Pengusulan Judul skripsi													
2.	Penyusunan Proposal Skripsi													
3.	Seminar Proposal Skripsi													
4.	Observasi dan pengumpulan Data													
5.	Penyusunan Skripsi													
6.	Ujian Skripsi													