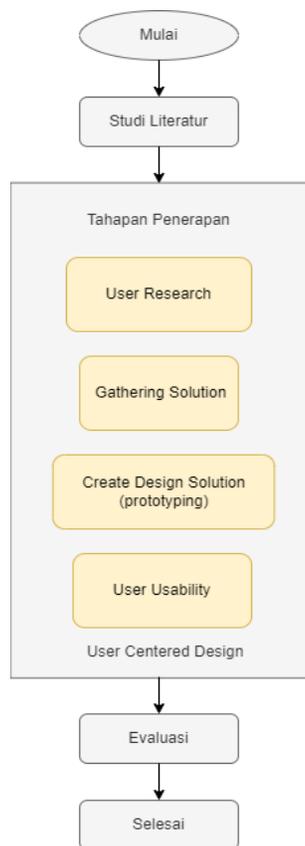


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu pendekatan sistematis mengenai dari keseluruhan kegiatan penelitian. Pada metodologi penelitian dipelajari mengenai proses serta tahapan dari kegiatan penelitian. Adapun metode penelitian pada analisis dan perancangan *UI* ini menggunakan metode *UCD*. Berikut merupakan tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah sebuah proses kritis dan evaluatif dalam mengidentifikasi, memilih, dan menganalisis sumber-sumber informasi yang relevan untuk topik penelitian yang sedang dibahas (Fink 2020).

2. *User Research*

Tahap pertama yang sangat penting dalam *UCD* yaitu riset pengguna. Riset pengguna dibutuhkan untuk membangun pemahaman peneliti dengan orang-orang yang ditargetkan menjadi pengguna produk digital yang sedang dikembangkan. Mencari tahu apa saja masalah yang biasa dihadapi para pengguna, dan apa yang dibutuhkan. Peneliti pada tahap ini melakukan wawancara dan penyebaran kuisisioner.

3. Mengumpulkan solusi (*Gathering Solution*)

Setelah mengetahui permasalahan, tahap selanjutnya dalam *UCD* adalah menentukan cara-cara penyelesaian masalah itu baik secara desain maupun teknis. Ini dapat dilakukan dengan mendefinisikan kebutuhan desain dan bisnis kebutuhan *e-commerce*. Sebelum melakukan desain dibuat kuisisioner untuk para target pengguna agar peneliti tau apa yang dibutuhkan.

4. Membuat desain awal (*Prototyping*)

Setelah mengetahui pemecahan masalah pengguna, tahap selanjutnya mewujudkan hal tersebut dengan cara *wireframing*. Dengan penyusunan kerangka desain produk awal agar dapat dipahami semua orang yang terlibat dalam suatu proyek pengembangan produk. Setelah serangkaian proses perancangan dilaksanakan uji *prototype* dan *usability testing*.

3.2 Usability

Usability merupakan sebuah penanda untuk mengenali sejauh mana kebutuhan pengguna berdasarkan kategori maupun segmen tertentu guna menyesuaikan pengembangan suatu produk sesuai dengan permintaan sehingga dapat menjaga relevansi dan optimasi pengalaman pengguna (Wiwesa, 2021).

Usability merupakan sebuah atribut yang digunakan sebagai parameter pembandingan pada saat penilaian terhadap kemudahan penggunaan antarmuka pada saat digunakan pengguna (Rianto Rahadi, 2019).

3.3 Evaluasi

Pada Tahapan Evaluasi ini perlu dilakukan untuk menilai rekomendasi desain dari sisi kegunaan (*usability*) dan penerimaan (*acceptability*) dengan disesuaikan pada kebutuhan atau spesifikasi pada tahap awal. Evaluasi ini sangat perlu melibatkan pengguna dan saran maupun komentar yang didapatkan.