



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penyusunan penelitian, terdapat objek penelitian yaitu dalam perancangan *user interface & user experience* dari *prototype* aplikasi Dokunesia.ID yang dijadikan contoh kasus untuk dilakukan pengukuran nilai *usability* pada *prototype* tersebut. Pada perancangan *user interface & user experience* menggunakan metode *TCSD (Task Centered System)*, fungsi yang ada pada aplikasi Dokunesia.ID disesuaikan dengan permintaan dari PT. *Accelist Technology* Indonesia yang menjadi pengguna. Namun pada perancangan tampilan dari aplikasi Dokunesia.ID mengikuti teori yang dibuat oleh Ben Shneiderman yaitu *8 Golden Rules*. Dalam teori *8 Golden Rules*, rancangan tampilan aplikasi harus adanya aturan konsistensi (Ben Shneiderman, 2010). Maka dari itu, ditentukanlah penggunaan warna dan *font* yang digunakan pada aplikasi untuk menjaga konsistensi pada aplikasi.

3.1.1. Dokunesia.ID

Dokunesia.ID adalah sebuah aplikasi yang akan diciptakan untuk mendukung manusia pada dunia teknologi dari sisi pendidikan dan dunia kerja. Aplikasi ini memiliki fungsi untuk dapat menyimpan dokumen yang berhubungan dengan dunia pendidikan terutama dari universitas. Universitas yang nantinya menjadi pengguna dari Dokunesia.ID akan menerbitkan atau meng-*upload* dokumennya melalui Aplikasi *Website* atau Aplikasi *Desktop*

yang telah dirancang melalui penelitian ini yang mana hasil dari dokumen yang di *upload* tersebut dapat dilihat melalui aplikasi *mobile*. Nama Dokunesia.ID berasal dari hasil rapat bersama dengan pihak PT. *Accelist Technology* Indonesia yang memiliki arti yaitu penggalan kata “Doku” pada Dokunesia.ID diambil dari kata dokumen, dimana Dokunesia.ID memang diciptakan untuk membantu manusia untuk menyimpan dokumen penting yang berhubungan dengan dunia pendidikan terutama universitas. Kemudian penggalan kata “nesia” diambil dari kata Indonesia, dimana akan membuat nama Dokunesia.ID memiliki ciri khas bahwa pembuat aplikasi berasal dari negara Indonesia.

3.1.2. Ikon Dokunesia.ID



Gambar 3.1. Ikon Aplikasi Dokunesia.ID

Bentuk dari ikon dari aplikasi Dokunesia.ID yang ada seperti pada **Gambar 3.1.** berbentuk huruf “D” yang mewakili huruf awal dari Dokunesia.ID serta sebagai sebuah perusahaan yang bergerak dibidang *startup* baru ikon Dokunesia.ID menunjukkan karakter yang dinamis dan menganalogikan tangan yang sedang menggenggam sehingga dapat diartikan bahwa dunia digital sudah berada dalam genggamannya.

Dokunesia.ID

Gambar 3.2. Font Logo Dokunesia.ID

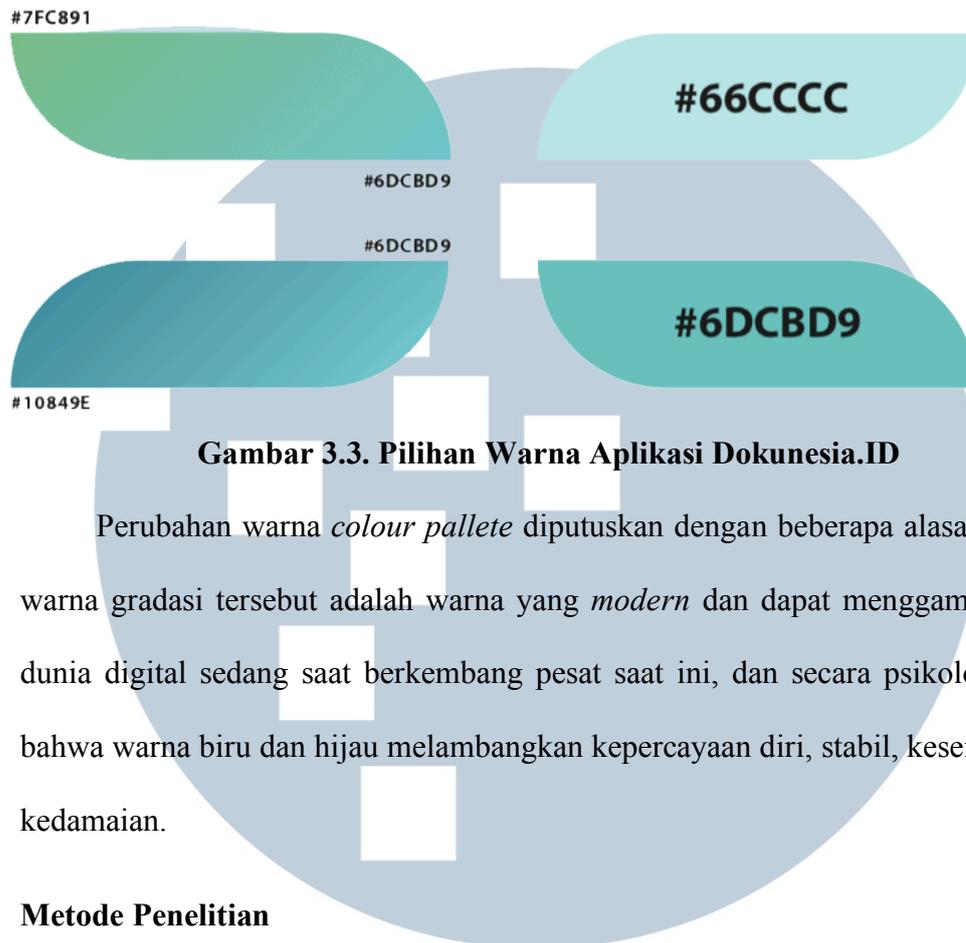
Font yang digunakan untuk logo Dokunesia.ID adalah *SF Pro Text*, analogi dari logo Dokunesia.ID dalam bentuk *font* seperti pada **Gambar 3.2.** menggambarkan bahwa Dokunesia.ID terpercaya dan berimbang dalam memberikan pelayanan kepada kostumer sehingga kostumer dapat mempercayakan dokumennya untuk disimpan pada aplikasi Dokunesia.iD.

3.1.3. Analogi Warna

Dalam proses pemilihan *colour palette* yang akan digunakan untuk ikon dan warna yang ada pada aplikasi ini telah ditentukan bahwa warna yang digunakan adalah warna gradasi dari hijau ke biru, pemilihan ini telah melalui beberapa pergantian yang sebelumnya telah dipilih warna yang gelap yaitu warna hitam namun berubah dengan warna gradasi hijau ke biru seperti yang ada pada **Gambar 3.3.** dibawah ini.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3. Pilihan Warna Aplikasi Dokunesia.ID

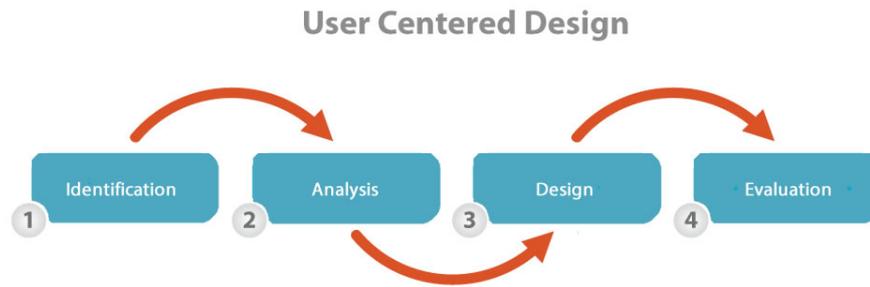
Perubahan warna *colour pallete* diputuskan dengan beberapa alasan yaitu bahwa warna gradasi tersebut adalah warna yang *modern* dan dapat menggambarkan bahwa dunia digital sedang saat berkembang pesat saat ini, dan secara psikologis dipercaya bahwa warna biru dan hijau melambangkan kepercayaan diri, stabil, keseimbangan, dan kedamaian.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Metode Penyelesaian Masalah

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah *Task Center System Design (TCSD)* dalam melakukan perancangan *user interface & user experience*, *Task Centered System Design* adalah sebuah teknik yang membantu para *developer* untuk mendesain dan melakukan evaluasi terhadap tampilan berdasarkan kebutuhan atau pekejeraan dari pengguna. Metode ini merupakan metode didalam HCI (*Human Computer Insteraction*) yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan *user*. (Lewis, 1994)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.4. Metode TCSD

Dalam penggunaan metode *TCSD* ini perlu dilakukan beberapa tahap, yaitu *Identification, Analysis, Design, Evaluation*.

3.2.1.1. Identification

Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi mengenai kebutuhan atau permintaan tentang fungsi-fungsi apa saja yang diperlukan oleh perusahaan dan mencari tahu tentang bagaimana cara kerja aplikasi yang akan dibuat.

Pada metode *TCSD* memfokuskan perancangan *user interface & user experience* secara khusus untuk dapat menjawab permintaan dari perusahaan maka dari itu akan dilakukan wawancara/*interview* secara langsung kepada pihak perusahaan agar mengetahui permintaan perusahaan secara mendetil.

3.2.1.2. Analysis

Pada tahap ini akan dilakukan analisis terhadap permintaan yang sudah didapatkan dari hasil melakukan wawancara dengan pihak *Accelist*. Tahap *Analysis* merupakan bagian penting untuk dilakukan karena pada tahap ini akan mempermudah pada saat ingin melakukan tahap selanjutnya yaitu *Design*.

3.2.1.3. *Design*

Setelah melakukan analisis langkah selanjutnya bisa untuk masuk kedalam tahap perancangan *storyboard* dan juga melakukan perancangan *user interface* yang nanti akan dijadikan *prototype*.

1. *Storyboard*

Storyboard adalah sebuah gambaran tentang bagaimana terjadinya transaksi dalam melakukan penggunaan aplikasi yang telah dibuat. Pada tahap ini dijelaskan secara terperinci bagaimana nantinya *user* bisa melakukan pembayaran sampai memakai aplikasi ini.

2. *Prototype*

Prototype adalah sebuah rancangan sistem yang sudah terstruktur dengan menggunakan tampilan visual yang sudah hampir mirip dengan aplikasi asli yang akan dibuat. Pembuatan *prototype* mengacu kepada 8 *golden rules*. Desain dan pembuatan *prototype* akan menggunakan *Xd* dan *Photoshop*.

3.2.1.4. *Walkthrough Evaluate*

Tahap terakhir pada metode TCSD adalah *Walkthrough Evaluate* yaitu sebuah cara untuk mengevaluasi *user interface*. Pada penerapannya, tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap *prototype* yang sudah dibuat. Evaluasi dilakukan dengan metode *System Usability Scale (SUS)*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2.2. Perbandingan Metodologi

Tabel 3.1. Tabel Perbandingan Metode *TCS*D dengan *Goal-Directed Design*

Model	Sistem Kerja	Kelebihan	Kekurangan
<i>TCS</i> D (<i>Task Centered System Design</i>)	Metode yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan <i>task</i> pengguna dengan meliputi 4 tahapan yaitu <i>identification</i> , <i>requirement</i> , <i>design as scenario</i> dan <i>walkthrough evaluation</i> .	Kelebihan dari metode ini adalah kemudahannya untuk dipelajari dan diterapkan pada berbagai proyek.	Tidak bisa diterapkan pada <i>project</i> yang memiliki kebutuhan yang dinamis.
<i>Goal-Directed Design</i>	Metode ini berfokus kepada tujuan akhir dari pengguna, dengan mendesign aplikasi yang dapat membuat pengguna mudah untuk mencapai tujuan akhir dari aplikasi yang dipakai.	Kelebihan dari metode ini adalah dapat meningkatkan tingkat ke efisienan dari sebuah aplikasi yang dibuat dengan metode ini.	Tidak memiliki tahapan evaluasi sehingga memerlukan <i>research</i> kembali dalam mempersiapkan tahapan evaluasi dengan menggunakan metode lain.

Pada penelitian kali ini digunakan metode *TCS*D (*Task Centered System Design*) karena perancangan *user interface* dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan dari satu pengguna yaitu PT. *Accelist Technology* Indonesia,

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A