

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Gramedia Asri Media

Gramedia Asri Media adalah anak perusahaan dari Kompas Gramedia yang menyediakan jaringan penjualan buku. Gramedia Toko Buku berdiri pada 2 Februari 1970.

Sebagai langkah awal, dibuka sebuah toko kecil seluas 25 meter persegi di Jalan Gajah Mada, Jakarta Pusat. Hingga kini, toko Buku Gramedia yang berada di Gajah Mada tersebut masih beroperasi melayani para pelanggannya. Sekarang Toko Buku Gramedia sudah memiliki lebih dari 100 toko buku yang tersebar di kota-kota besar di Indonesia.

Pada tahun 1974 didirikan PT Gramedia Pustaka Utama (GPU) yang ditujukan sebagai penerbit buku umum. Buku fiksi pertama yang diterbitkan adalah novel *Karmila* karya Marga T, yang merupakan cerita bersambung di harian KOMPAS. Sedangkan buku nonfiksi yang pertama diterbitkan adalah *Hanya Satu Bumi* karya Barbara Ward dan Rane Dubois.

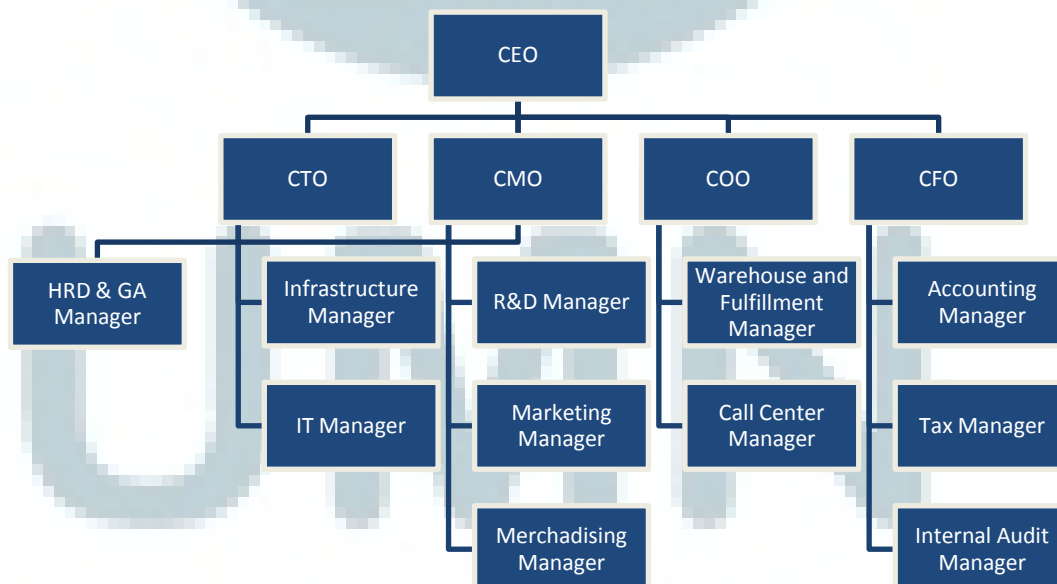
Produk penerbitan buku ini mendapatkan respon positif dari masyarakat. Sehingga usaha penerbitan buku merambah ke berbagai segmen. Seperti buku anak-anak, novel, buku resep makanan, buku nonfiksi seperti buku manajemen, budaya, filsafat, sains, buku perguruan tinggi, dan lain sebagainya, dalam berbagai merek penerbitan.

Untuk menjawab kebutuhan masyarakat yang terus berkembang terkait dengan beragamnya jenis buku, pada 15 Januari 1985 didirikan unit usaha khusus untuk menerbitkan buku-buku elektronik dan komputer, yang kemudian juga merambah ke buku-buku komik, yaitu Elex Media Komputindo.

Khusus untuk buku-buku ajar, khususnya untuk pendidikan dasar dan menengah, pada 20 September 1990 didirikan penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo), dan kemudian pada 1 Juni 1996 juga didirikan Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), disusul Penerbit Buku Kompas yang antara lain mendaur ulang tulisan-tulisan yang pernah dimuat di harian *Kompas*. (Sejarah Kompas Gramedia)

3.1.2 Struktur Organisasi

Gambar 3.1 menunjukkan struktur organisasi dari Gramedia.com. Pada struktur ini nama tidak dicantumkan karena bersifat rahasia bagi perusahaan.



Gambar 3.1 Struktur perusahaan Gramedia

Penelitian ini dilakukan dengan koordinasi langsung dengan Bapak Iwan Dani selaku *E-Business Manager* dari Gamedia.com.

3.1.3 Visi dan Misi Perusahaan

"Menjadi Perusahaan yang terbesar, terbaik, terpadu dan tersebar di Asia Tenggara melalui usaha berbasis pengetahuan yang menciptakan masyarakat terdidik, tercerahkan, menghargai kebhinekaan dan adil sejahtera."

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Task Center System Design (TCSD)*, *Task Centered System Design* adalah metode dalam membangun *Human Computer Interaction (HCI)* yang berguna untuk mengidentifikasi kebutuhan task dan kebutuhan dari user. Metode ini digunakan karena mudah untuk dipelajari dan diterapkan pada berbagai proyek.



Gambar 3.2 Metode TCSD

Metode TCSD ini meliputi 4 tahap, yaitu *identification*, *User-centered Requirements Analysis*, *Design as scenario*, dan *walkthrough evaluate*. Seperti ditunjukkan pada gambar 3.2.

3.2.1 *Identification*

Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi kebutuhan dari pihak Gramedia terkait rancangan *user interface* aplikasi *mobile* dari Gramedia.com. Tahap ini dilakukan dengan dua cara untuk mengetahui kebutuhan dari Gramedia.com.

1. **Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada dua pihak yaitu pihak Gramedia dan pihak pengguna aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile*.

a. Wawancara dengan pihak Gramedia.com

Wawancara dilakukan di kantor Gramedia dengan melakukan tanya jawab dengan bapak Iwan Dani dari Gramedia.com untuk mengetahui apa saja yang menjadi kebutuhan dari Gramedia.

b. Wawancara dengan pengguna aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile*

Wawancara dilakukan kepada pengguna aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile* dengan menanyakan apa saja yang mereka lakukan jika menggunakan aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile* tersebut. Langkah-langkah dari awal hingga akhir. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kebiasaan pengguna dalam menggunakan/berbelanja dengan aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile*.

2. **Kuisisioner**

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak yang pernah menggunakan aplikasi *e-commerce* berbasis *online* dan fitur apa saja yang mereka gunakan dan butuhkan.

3.2.2 User-Centered Requirements Analysis

Pada tahap ini akan dilakukan analisis terkait dengan hasil wawancara dan kuisisioner tentang apa saja yang menjadi kebutuhan dari pada pengguna aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile* dan juga dari pihak Gramedia itu sendiri.

3.2.3 Design as Scenario

Pada tahap ini akan dibuat sebuah rancangan *storyline* dan juga perancangan *prototype* dari tampilan *user interface* pada aplikasi *mobile* Gramedia.com.

1. Storyboard

Storyboard adalah sebuah gambaran bagaimana seorang *user* dalam melakukan pembelian dengan aplikasi *e-commerce* pada device *mobile* mereka. Pada tahap ini akan dibuat sebuah gambaran bagaimana *step-by-step* seorang *user* melakukan pembelian dari aplikasi *e-commerce*.

2. Desain prototype

Desain *prototype* adalah sebuah rancangan *prototype* dari aplikasi yang akan dibangun. Pembuatan desain *prototype* ini mengacu kepada 8 *golden rules* yaitu: *Shortcuts, Consistency, Feedback, Dialog closure, Simple error handling, Reversible action, Put user in control, Reduce short term - memory load*. Desain *prototype* dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Axure*.

3.3.4 Walkthrough Evaluate

Walkthrough Evaluate adalah sebuah cara untuk mengevaluasi *user interface*. Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap *prototype* yang sudah dibuat. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*