



### **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

#### 3.1. Gambaran Umum

Penelitian yang dilakukan penulis ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi berupa direktori interaktif pada *smartphone* yang berisi tentang informasi lokasi tempat penyedia jasa dan alat desain grafis di daerah Tangerang. Aplikasi ini ditujukan untuk mahasiswa desain grafis di Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Pelita Harapan, dan Universitas Bina Nusantara karena banyak dari antara mereka yang terkadang merasa kesulitan dalam mencari informasi lokasi tempat seperti *printing*, *supplier*, dan yang lainnya di internet. Hingga saat ini belum ada sebuah wadah yang menampung informasi-informasi tersebut menjadi satu. Oleh sebab itu dengan adanya aplikasi ini, diharapkan mahasiswa-mahasiswa desain akan terbantu dalam mencari informasi untuk kebutuhan tugas atau pekerjaan mereka masing-masing.

Aplikasi ini berisi tentang informasi mengenai lokasi tempat, kontak, jenis layanan, dan fasilitas yang terdapat pada masing-masing penyedia jasa dan alat-alat desain, dan dikemas dalam sebuah direktori interaktif. Maksud dari interaktif adalah pengguna akan berinteraksi dengan media secara langsung sehingga mereka dapat menentukan sendiri informasi apa yang ingin mereka ketahui. Dengan media ini diharapkan akan memudahkan mahasiswa untuk mengakses informasi tersebut dalam genggamannya, dimanapun dan kapanpun.

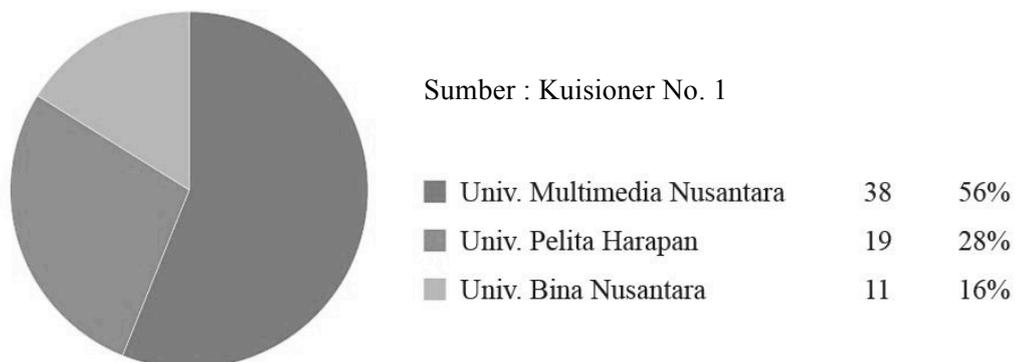
### 3.2. Kuisisioner

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu dengan melakukan kuisisioner serta observasi dengan sumber berupa pengamatan langsung. Kuisisioner yang disebar oleh penulis bertujuan untuk mengetahui informasi apa saja yang mereka butuhkan serta bagaimana aplikasi tersebut dapat bekerja dan berfungsi secara efisien dalam menampilkan informasi tersebut. Selain itu, kuisisioner tersebut juga untuk mengetahui perilaku atau karakteristik target dalam mengoperasikan sebuah aplikasi pada *smartphone* serta tampilan seperti apa yang membuat mereka nyaman saat menggunakannya.

Untuk mempermudah penyebaran kuisisioner, penulis melakukan penyebaran melalui media online dan situs sosial sehingga dapat memperoleh data dari mahasiswa UMN, UPH, dan Binus dengan mudah. Penulis memilih ketiga universitas ini menjadi *sample* data dikarenakan ketiga universitas ini memiliki peminat yang cukup banyak diantara universitas-universitas lainnya, serta ketiga universitas ini memiliki jarak yang berdekatan satu sama lain, dan jurusan Desain Grafis ini merupakan salah satu jurusan unggulan di tiap universitasnya. Selain itu, penulis juga mendapatkan kemudahan dari wilayah yang sama dengan tempat tinggal sehingga penulis dapat melakukan penelitian yang lebih fokus dan mendalam. Penulis juga melakukan pengamatan langsung untuk mencari informasi yang akan dimasukkan dalam aplikasi seperti penyedia jasa *printing*, sablon, foto, toko *stationery*, serta supplier-supplier yang menyangkut kebutuhan desain.

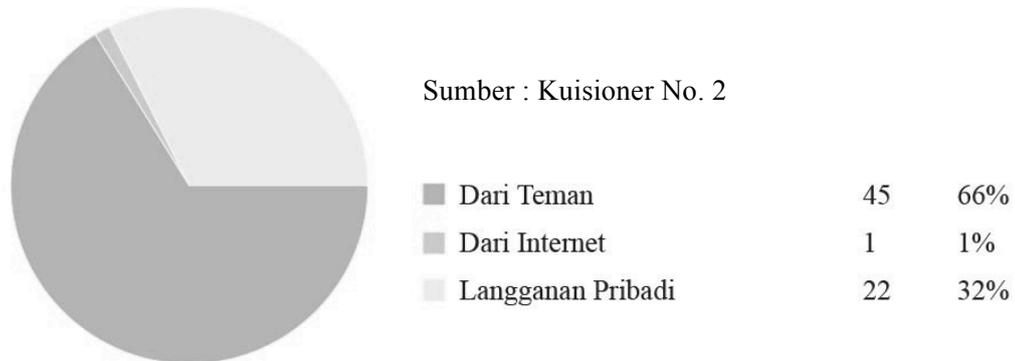
Kuisisioner sebagai sumber data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penyebaran online melalui survey online yang *link*-nya disebar melalui situs sosial seperti Facebook, Line, dan Twitter. Kuisisioner ini disebar kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Tangerang yaitu Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Pelita Harapan, Universitas Bina Nusantara dengan mengambil 68 orang responden, maka penulis dapat mengambil hasil sebagai berikut.

### Identitas Responden



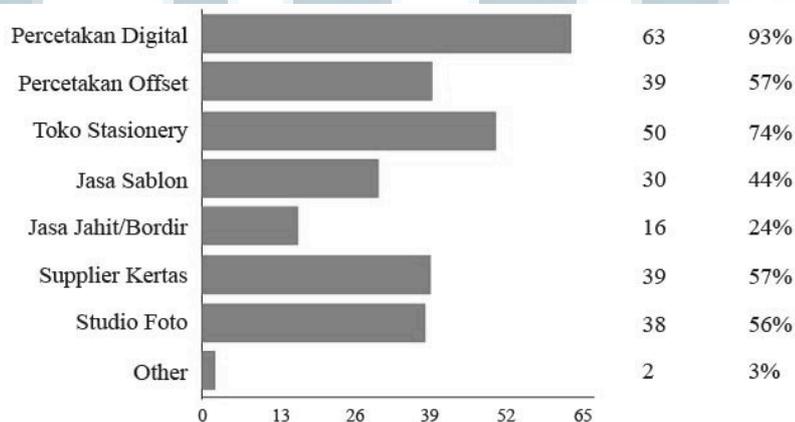
Dari diagram tersebut terlihat bahwa jumlah responden dari Universitas Multimedia Nusantara paling besar. Hal ini menunjukkan perbandingan populasi mahasiswa DKV dimana mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara lebih mudah ditemukan diantara kedua universitas lainnya.

## Preferensi Informasi Responden



Sebagian besar dari mahasiswa mengutarakan bahwa mereka memiliki kecenderungan untuk memilih penyedia jasa atau alat dari teman-teman mereka. Sebagian juga memiliki langganan pribadi masing-masing karena mereka sudah mencapai kepuasan di tempat yang mereka pilih sekarang. Tetapi hampir tidak ada yang menentukan pilihan lewat internet karena mereka tidak tahu, apakah informasi yang disediakan di internet benar atau tidak. Maka dapat disimpulkan, informasi di dalam aplikasi akan mengunggulkan *review/rating* atau contoh hasil produk akhir sebagai salah satu fitur utamanya agar dapat menjamin bahwa informasi yang disediakan di dalam aplikasi ini terpercaya.

## Kebutuhan Informasi



Berdasarkan hasil responden diatas, dapat disimpulkan bahwa mereka mengutamakan informasi untuk percetakan digital dan toko *stationery*. Mereka juga membutuhkan informasi dari percetakan *offset*, supplier kertas, dan studio foto. Informasi lainnya seperti Jasa Sablon, Jasa Jahit/Bordir, dan yang lainnya kurang diperlukan sehingga nantinya informasinya tetap tersedia dalam aplikasi, tetapi tidak banyak

### Kebutuhan Kelengkapan Keterangan

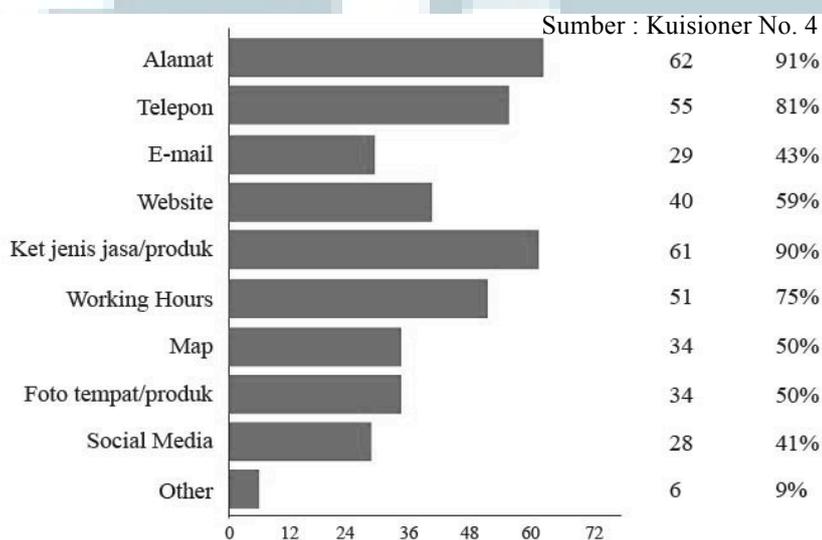
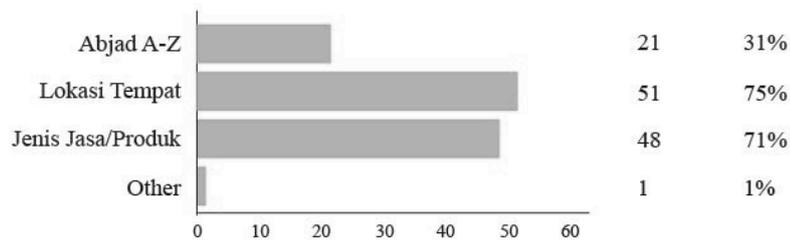


Diagram diatas menunjukkan bahwa responden membutuhkan keterangan dari tempat tersebut berupa alamat, keterangan jenis jasa/produk, telepon, dan jam kerja. Informasi tambahan lainnya berupa *website*, map, foto tempat/produk yang dihasilkan, email, dan social media. Beberapa dari responden juga menambahkan bahwa mereka ingin mengetahui informasi harga, variasi kertas yang tersedia, dan jenis *printer* yang digunakan. Maka dalam aplikasi nanti, keterangan informasi dari sebuah jasa akan lebih memberikan kelengkapan dari yang utama dipilih.

## Preferensi Kategori

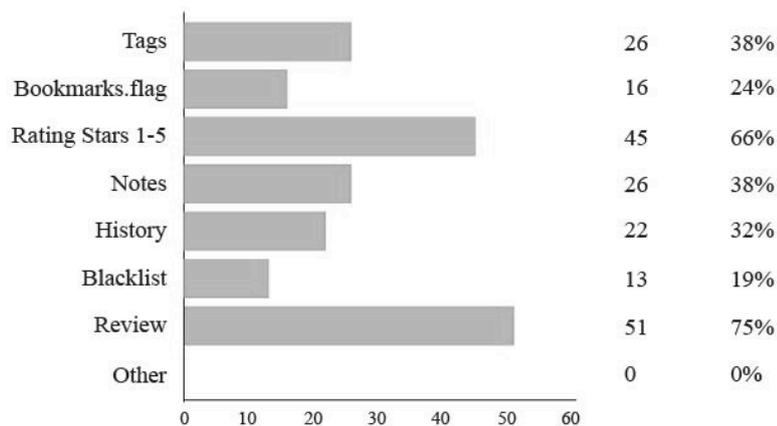
Sumber : Kuisisioner No. 5



Berdasarkan respon dari mahasiswa, mereka lebih memilih informasi-informasi tersebut dikategorikan berdasarkan lokasi tempat dan jenis jasa atau produk. Sebagian juga memilih kategori berdasarkan abjad A-Z. Seorang mahasiswa menambahkan bahwa ia membutuhkan kategori berdasarkan rating. Dapat disimpulkan bahwa mereka lebih mendahulukan lokasi yang terdekat dan jenis jasa/produk yang ditawarkan sehingga tidak memakan banyak waktu dan lebih efisien.

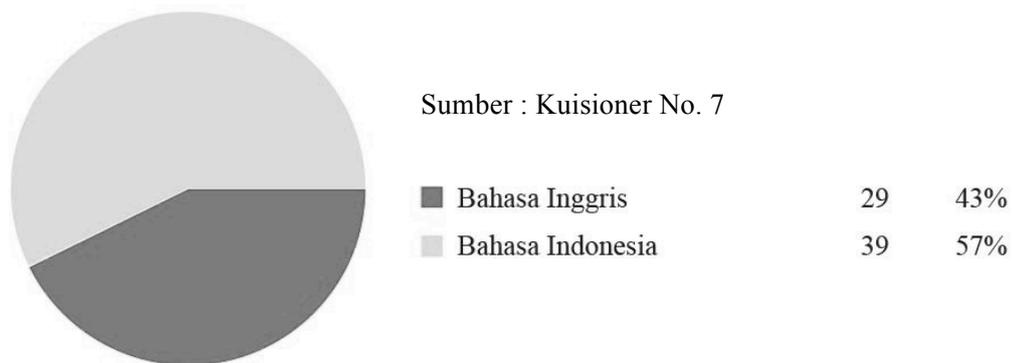
## Kebutuhan Fitur Aplikasi

Sumber : Kuisisioner No. 6



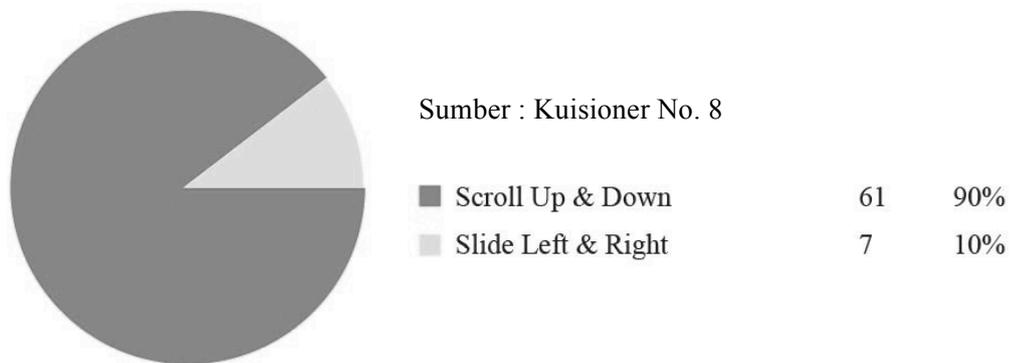
Di diagram ini mereka mengutamakan *review* dan *rating* sebagai fitur utama dari aplikasi ini. Seperti yang telah dibuktikan sebelumnya, bahwa mereka lebih mempercayai informasi dari orang yang telah menggunakan jasa tersebut dibandingkan dengan informasi yang tersedia di internet. Selain itu juga mereka membutuhkan fitur tambahan lainnya seperti *tags* untuk memudahkan pencarian, *notes* untuk mencatat informasi tambahan, *history* untuk melihat kembali halaman apa yang telah mereka kunjungi sebelumnya, *bookmarks/flag* untuk menyimpan preferensi mereka, dan *blacklist* untuk menyingkirkan penyedia jasa tersebut misalnya karena ketidakpuasan.

### Preferensi Bahasa dalam Aplikasi



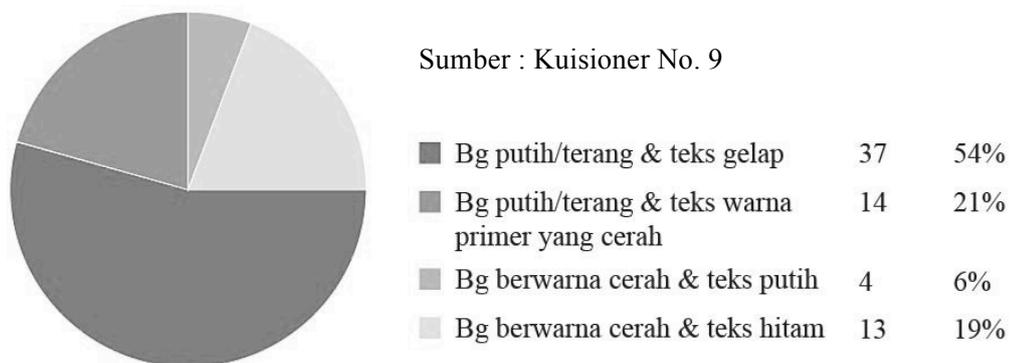
Dari diagram diatas menunjukkan bahwa mahasiswa lebih memilih bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar aplikasi ini.

### Preferensi Overall Gesture



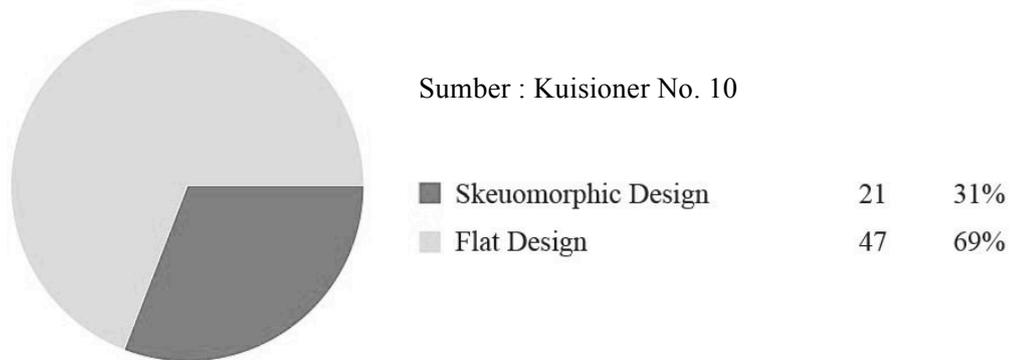
Hampir seluruh mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka lebih nyaman ketika menggunakan aplikasi dengan gesture *scroll up & down* dibandingkan dengan *slide left & right*.

### Preferensi Tampilan Background Aplikasi



Dari respon diatas menunjukkan bahwa mahasiswa lebih memilih tampilan *background* dengan warna yang terang dengan teks berwarna gelap atau warna primer yang cerah dibandingkan teks yang terang.

## Preferensi Style Aplikasi



Setelah memberikan contoh berupa gambar dari dua *style* yang berbeda dalam sebuah aplikasi, mahasiswa lebih memilih *flat design* dibandingkan dengan *skeuomorphic design*. Didukung dengan tren tahun ini yang menjadikan semuanya serba *flat*, mahasiswa pun ikut menjadikan preferensinya seperti itu. Oleh karena itu, penulis akan menggunakan *flat design* sebagai tampilan dari aplikasi ini.

### 3.2. Penyedia Jasa dan Alat Desain Grafis

Penyedia jasa dan alat-alat desain grafis sebagai informasi utama dari konten aplikasi ini terdiri dari percetakan *digital*, toko *stationery*, percetakan *offset*, *supplier* kertas, dan studio foto. Sumber informasi yang penulis dapatkan sebagai data untuk aplikasi ini adalah melalui informasi dari teman-teman penulis serta melakukan observasi tempat-tempat tersebut di daerah Tangerang. Mulai dari kawasan Gading Serpong, Alam Sutera, dan Karawaci yang kira-kira terdapat 15 percetakan dan 10 toko *stationery*. Kawasan Ciledug, Ciputat, Pamulang, Karang Tengah, Cipondoh, sampai Larangan terdapat kira-kira 20 percetakan. Selain itu penulis juga mengumpulkan data yang ada di internet mengenai tempat-tempat

tersebut, mulai dari alamat, jenis produk/jasa yang ditawarkan, jam kerja, telepon, *email*, *website*, dan *social media*.

Semua informasi yang ditampilkan di aplikasi nantinya merupakan tempat yang direkomendasikan oleh penulis untuk dikunjungi. Namun juga terdapat informasi tambahan tempat lainnya yang terpercaya agar preferensi dan jangkauan pengguna aplikasi dapat semakin luas.

### **3.3. Mind Mapping**

Untuk menemukan gagasan utama dalam perancangan aplikasi ini, penulis melakukan proses *mind mapping* yang berguna untuk memetakan data dan informasi dari aplikasi menjadi sebuah perancangan visual. Mind mapping yang dilakukan adalah dengan menganalisa aspek-aspek yang berhubungan dengan topik penelitian yaitu aplikasi direktori desain grafis untuk mahasiswa DKV dan kebutuhan yang mereka perlukan serta aplikasi yang sudah ada sebelumnya.



dan yang lainnya karena mereka tidak tahu bahwa tempat-tempat tersebut juga tersedia di Tangerang.

Aplikasi ini juga memiliki kesulitan dalam meng-*update* lokasi yang baru atau *database* lainnya sehingga informasi yang disediakan bisa saja sudah berubah dan tidak benar. Pembaruan data membutuhkan waktu yang banyak jika data tersebut banyak yang berubah dari berbagai tempat.

Kepercayaan menjadi ancaman untuk aplikasi ini, karena adanya kemungkinan bahwa pengguna akan tetap memilih informasi dari temannya dibandingkan dari aplikasi ini.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan, maka penulis dapat menentukan *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* (SWOT) dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yang dijabarkan melalui tabel dibawah ini,

Tabel 3.1. Tabel SWOT

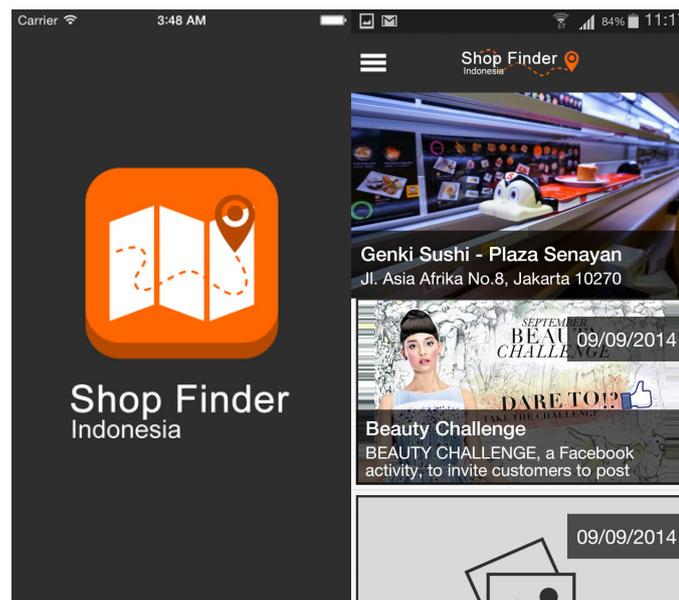
<b><i>Strength</i></b>	<b><i>Weakness</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi-informasi tersedia dalam sebuah wadah</li> <li>• Terdapat di <i>handphone</i> sehingga bisa diakses kapanpun dan dimanapun</li> <li>• Terdapat <i>review</i> dan bukti hasil produksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sulit meng-<i>update</i> lokasi atau data baru</li> </ul>
<b><i>Opportunity</i></b>	<b><i>Threats</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyaknya mahasiswa desain grafis yang membutuhkan informasi di Tangerang menjadi sebuah peluang/kesempatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemungkinan pengguna masih tidak percaya dengan aplikasi dan tetap mengandalkan informasi dari teman-temannya selama ini</li> </ul>

Dari proses *mind mapping* dan analisa SWOT dapat ditarik kesimpulan bahwa *review/rating customer* merupakan hal yang sangat penting untuk membangun kepercayaan pengguna terhadap aplikasi ini. Selain itu informasi yang disediakan juga harus *uptodate* dan merupakan lokasi yang direkomendasikan yang terjamin kualitasnya sehingga tidak akan terjadi kekecewaan dari pengguna.

### 3.4. Studi Visual

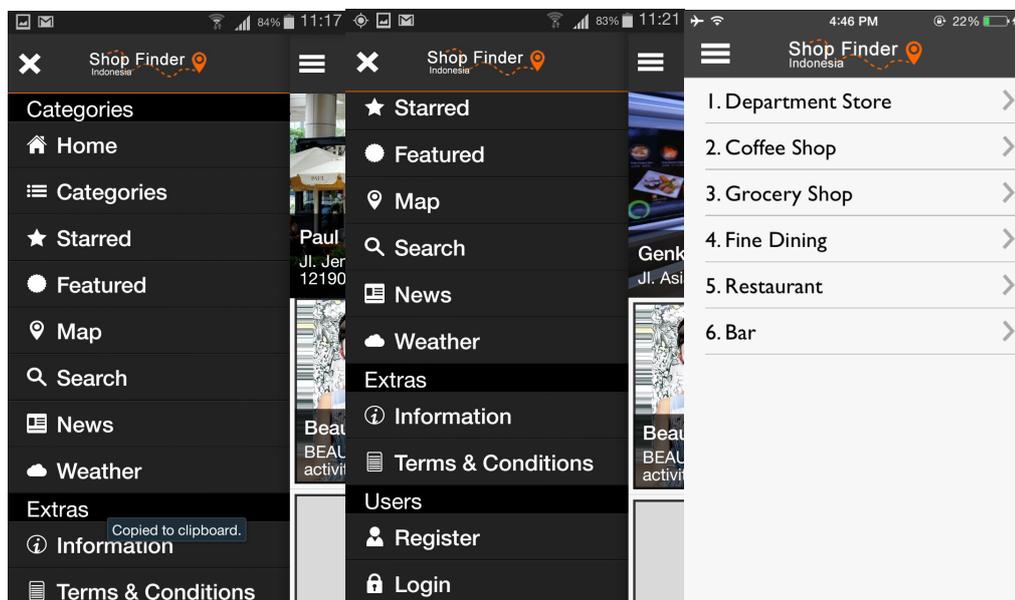
Untuk menemukan visual yang tepat dan sesuai dalam perancangan aplikasi ini, penulis melakukan studi visual yang berguna untuk meneliti elemen-elemen visual dari aplikasi yang sudah ada sebelumnya. Penulis mengamati kelengkapan fitur yang ada beserta dengan tampilannya, serta usability dari *icons/buttons* dari keseluruhan aplikasi tersebut.

Aplikasi pertama yang akan diteliti adalah *Shop Finder – Indonesia* yang dapat di unduh dari kedua *platform*, Android dan iOS.



Gambar 3.2. Aplikasi *Shop Finder – Indonesia* di Android

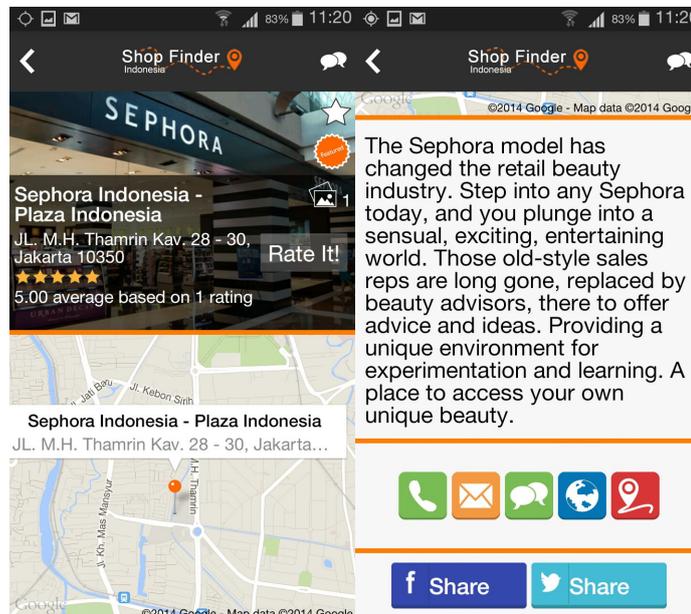
Aplikasi ini berisi tentang informasi tempat perbelanjaan yang ada di Indonesia, serta promosi atau *event* yang sedang berlangsung yang ditawarkan oleh tempat perbelanjaan secara berkala seperti yang terlihat pada gambar 3.5. Tampilan *homepage* di gambar kanan, pada bagian bawah *header* terdapat *slideshow* dari tempat perbelanjaan yang direkomendasikan beserta dengan alamatnya yang berganti setiap 5 detik. Icon dari menu aplikasi ini terdapat di bagian kiri atas yang menimbulkan efek *slide right* jika disentuh.



Gambar 3.3. Pilihan *Menu* dan *Categories*

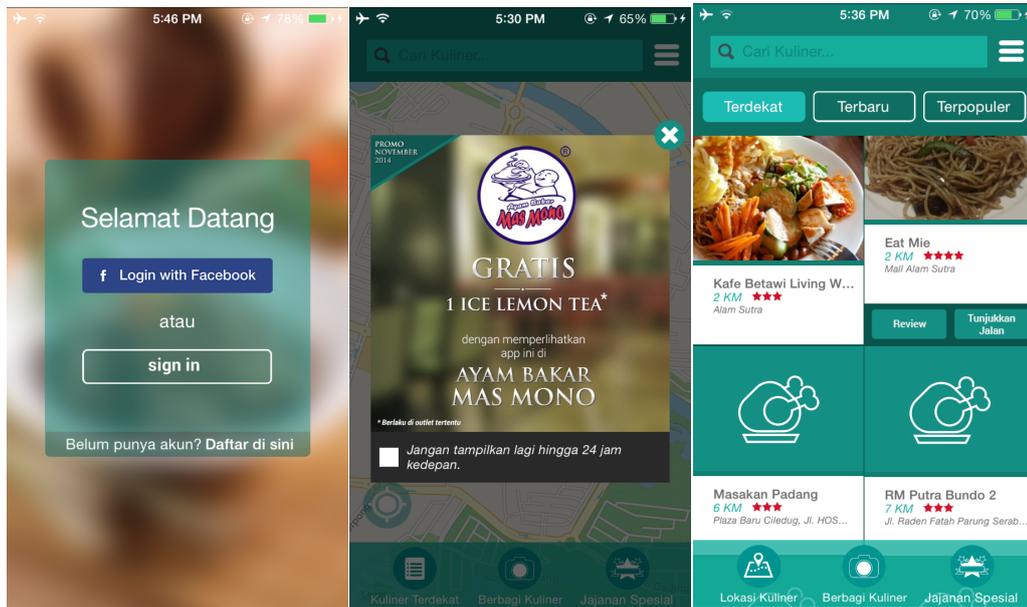
Pilihan Menu utama terbagi menjadi tiga bagian yaitu *Categories*, *Extras*, dan *User* seperti yang dapat di lihat di gambar 3.6. Pada pilihan *categories*, terdapat *Home* yang merupakan halaman awal, *Categories* yang mengelompokkan jenis-jenis informasi yang disediakan seperti yang terlihat pada gambar 3.6. sebelah kanan, *Starred* merupakan tempat yang kita tandai dengan menyalakan icon bintang, *Featured* merupakan tempat yang sedang direkomendasikan, dan

*Maps* yang merupakan tampilan peta dimana kita dipandu tempat perbelanjaan terdekat dari lokasi kita berada.



Gambar 3.4. Tampilan Ulasan dari Tempat Perbelanjaan

Aplikasi ini dapat diakses tanpa harus mendaftar terlebih dahulu, kecuali jika pengguna ingin memberi *rating*. Selain itu, tampilan pada ulasan sebuah pusat perbelanjaan yang terlihat pada gambar 3.7. menunjukkan bahwa mereka mengutamakan *rating*, deskripsi, dan informasi yang jelas terhadap sebuah lokasi. Dilengkapi dengan adanya *maps* yang menunjukkan lokasi secara presisi dan adanya integrasi dengan telepon, *email*, SMS, *website*, dan penunjuk jalan (gambar 3.7. sebelah kanan). Fitur ini dapat memudahkan penggunaannya untuk membuat panggilan, SMS, ataupun *email* dalam satu klik saja.



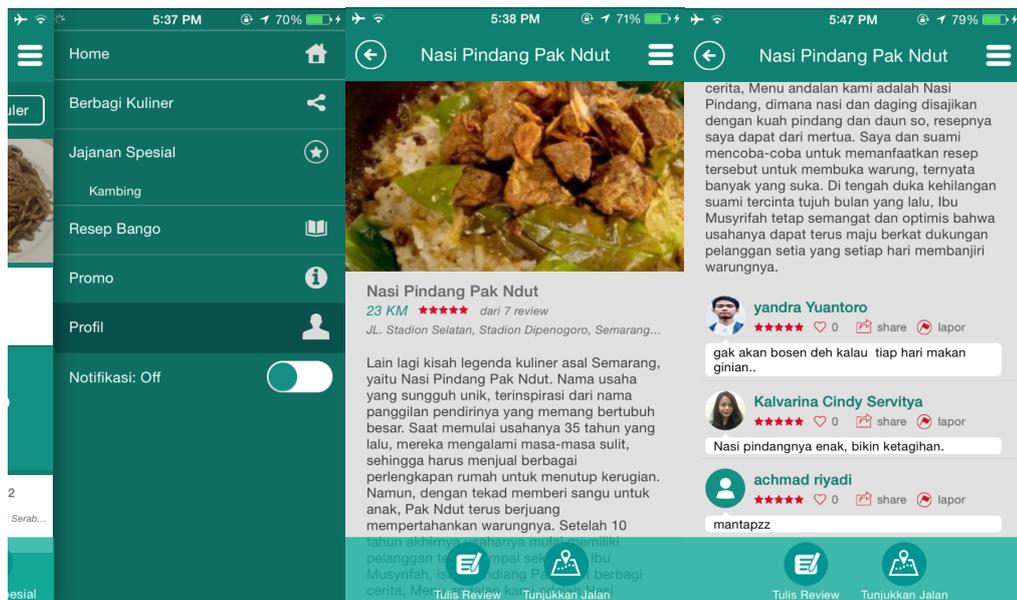
Gambar 3.5. Aplikasi Bango – Warisan Kuliner Nusantara

Aplikasi kedua adalah Bango – Warisan Kuliner Nusantara yang merupakan sebuah aplikasi kuliner dimana makanan-makanan yang diulas adalah makanan khas Indonesia saja. Aplikasi ini juga terdapat di kedua platform yaitu Android dan iOS, dengan *interface* yang sama. Berbeda dari aplikasi *Shop Finder* sebelumnya, aplikasi Bango ini mengharuskan pengguna untuk mendaftar terlebih dahulu sebelum dapat mengaksesnya atau dapat masuk dengan menggunakan akun Facebook.

Pada saat pengguna memasuki halaman utama, akan muncul *pop-up notification* tentang promosi yang ada dan merupakan kerjasama dengan Bango seperti yang terlihat pada gambar 3.8. Berbeda dengan aplikasi *Shop Finder*, halaman utama dari aplikasi Bango merupakan *maps* yang menunjukkan lokasi-lokasi kuliner nusantara di sekitar lokasi pengguna. Kemudian informasi kuliner

yang ditampilkan dibagi menjadi tiga kategori yaitu kuliner terdekat, terbaru, dan terpopuler.

Di halaman *list* lokasi kuliner seperti di gambar 3.8. bagian kanan, terdapat informasi seperti foto makanan, nama rumah makan, perkiraan jarak dari pengguna, bintang *rating*, dan alamat lengkap di setiap lokasinya. Jika kotak di sentuh akan memberi efek *slide to up* dan memunculkan pilihan *review* dan tunjukkan jalan. Selain itu di *header* bagian atas terdapat kotak *search* dan *icon* menu di sebelah kanannya yang memungkinkan penggunanya untuk mencari kuliner di halaman apapun ia berada.

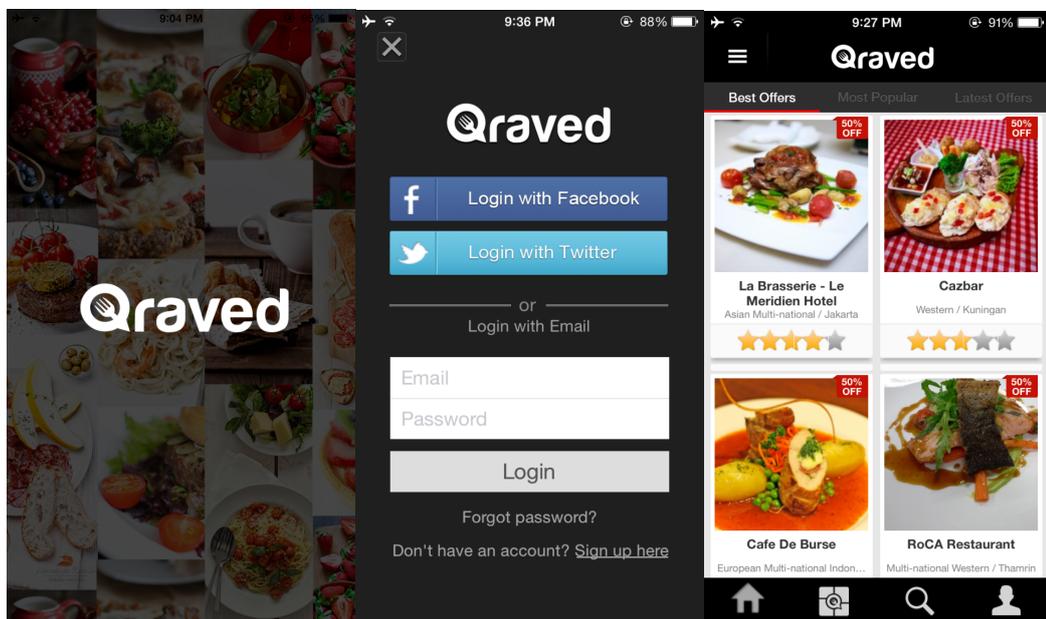


Gambar 3.6. Tampilan Menu dan Ulasan Kuliner

Pada pilihan menu yang memberikan efek *slide to left* seperti gambar 3.9., terdapat beberapa pilihan seperti *Home* yang merupakan halaman utama, *Berbagi Kuliner* yang memungkinkan pengguna untuk membuat lokasi kuliner baru dilengkapi dengan fitur *upload* foto, *Jajanan Spesial* yang merupakan

rekomendasi kuliner di setiap bulannya, Resep Bango merupakan kumpulan resep masakan nusantara oleh Bango, dan Profil terdapat data pengguna sebagai member aplikasi Bango yang dilengkapi dengan *review history* yang telah pengguna buat dan *Badge* yang merupakan kumpulan *icon-icon* penghargaan yang diperoleh member.

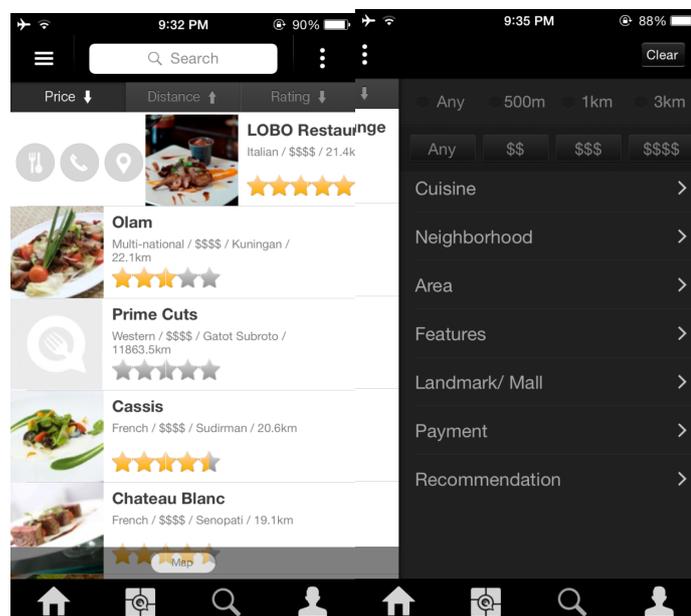
Pada setiap komentar dari pengguna lainnya, terdapat fitur *rating*, *like*, *share*, dan lapor. *Review* merupakan fitur yang paling penting di aplikasi ini, karena foto yang ditampilkan bisa saja tidak sesuai dengan kenyataan saat dihidangkan. Dengan adanya *review* dari pengguna lain, maka lokasi kuliner ini pun menjadi semakin terpercaya karena telah dibuktikan kenikmatannya oleh pengguna lain tersebut.



Gambar 3.7. Aplikasi Qraved dan tampilan halaman utama

Aplikasi selanjutnya adalah Qraved yang merupakan aplikasi direktori restoran kelas menengah ke atas di Jakarta. Sama seperti aplikasi *Shop Finder*, pengguna dapat mengakses aplikasi ini tanpa harus mendaftar terlebih dahulu kecuali ingin melihat profil atau memasukkan *rating* dan *review*. Pengguna dapat masuk menggunakan akun Facebook atau membuat akun baru.

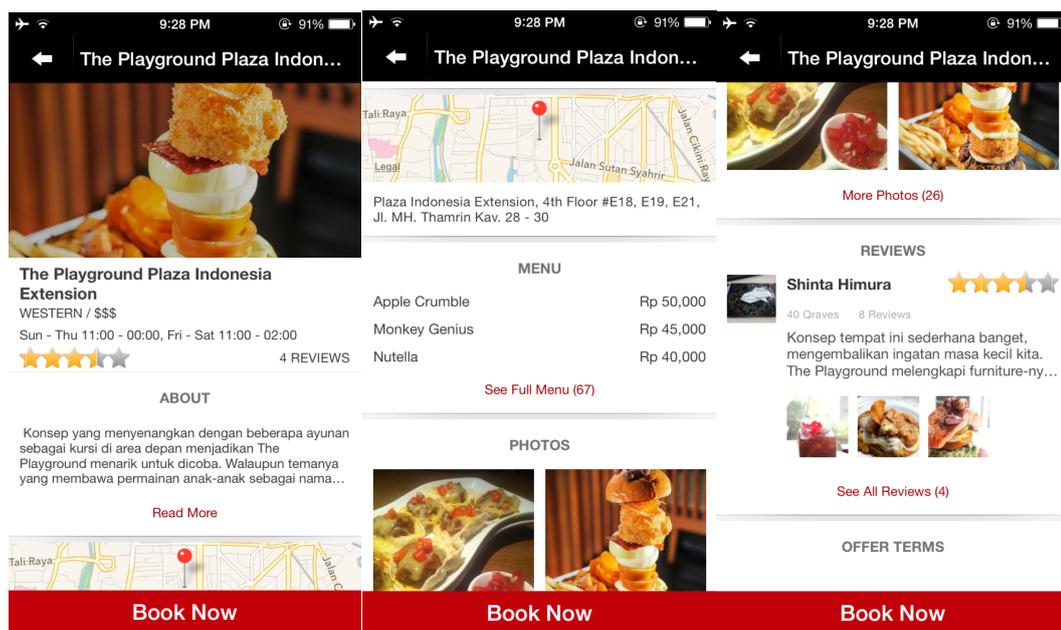
Pada halaman utama seperti gambar 3.10. di sebelah kanan, terdapat *header* dan *menu* di sebelah kiri, serta terdapat *sub-menu* berupa *best offers*, *most popular*, dan *latest offers*. Ketiga *sub-menu* tersebut memiliki tampilan yang sama, foto makanan, genre makanan, letak restoran, dan rating bintang berdasarkan review dari pengguna.



Gambar 3.8. Tampilan & fitur dari sebuah ulasan restoran

Gambar 3.8. merupakan tampilan dari menu *search*. Pada pilihan menu *search* ini, memiliki fitur yang sangat baik yaitu mencari berdasarkan harga, jarak, dan *rating* dari rendah ke tinggi ataupun sebaliknya. Pengguna juga dapat

mengubah tampilan menjadi sebuah map dengan memilih tombol map yang agak transparan di bawah. Selanjutnya pada bagian atas kanan header terdapat pilihan *more*, yaitu fitur untuk melakukan pencarian yang lebih mendetail seperti pada gambar 3.8. sebelah kanan.



Gambar 3.9. Tampilan & fitur dari sebuah ulasan restoran

Pada gambar 3.9. diatas yang merupakan tampilan dari sebuah ulasan restoran. Fitur dan informasi yang ditampilkan sangat lengkap. Mulai dari nama restoran, jenis makanan, *range* harga yang ditampilkan dalam jumlah dari simbol “\$”, jam operasional, *rating* bintang, informasi deskripsi restoran, map beserta alamat lengkapnya, *menu* yang dilengkapi dengan harga, beberapa foto-foto makanan yang tersedia, dan yang terakhir adalah *review* customer. Pada bagian bawah, selalu terdapat pilihan *book now*, hal itu memudahkan pengguna yang ingin berkunjung untuk memesan tempat dengan satu klik saja.

### 3.5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai perancangan visual atau konsep aplikasi ini dalam tabel berikut,

Tabel 3.2. Tabel Kesimpulan

<b>Tampilan</b>	<b>Fitur</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Background warna terang dengan teks warna gelap</li><li>• Menggunakan <i>typeface native</i> UI Android</li><li>• Menggunakan <i>flat design style</i> yang minimalis dan <i>simple</i></li><li>• Menggunakan icon untuk buttons atau keterangan yang mudah dimengerti dan dikenali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terdapat <i>review customer</i>, <i>list</i> harga, <i>bookmark</i>, map, dan foto</li><li>• <i>Log in</i> menggunakan akun Facebook</li><li>• Kategori dibagi menjadi jenis jasa atau produk yang ditawarkan</li></ul>