



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

3.1.1. InspiratorFreak.com

InspiratorFreak.com merupakan sebuah media *online* yang berdiri sejak tahun 2013 dan berfokus pada konten yang inspiratif untuk anak muda Indonesia. Seiring berjalannya waktu, InspiratorFreak.com berevolusi menjadi lebih profesional dengan mendirikan badan hukum di bawah PT Berkat Inspirasi Indonesia dan fokus kepada dunia ekonomi kreatif yang ada di Indonesia. Tidak hanya bergerak di media, namun InspiratorFreak.com juga membentuk komunitas anak muda dan sering mengadakan kegiatan rutin yang menginspirasi dan berdampak positif.

Selain itu, InspiratorFreak.com juga telah membantu mempublikasikan ratusan kegiatan anak muda dari mulai acara kampus hingga acara internasional (InspiratorFreak.com, t.thn).

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1. Visi

Menjadi Sumber Berkat dan Inspirasi Bagi Millennial
Indonesia

3.1.2.2. Misi

1. Memberikan Konten Inspiratif dan Positif melalui media digital
2. Membuat kegiatan Inspiratif dan Positif untuk millennial Indonesia
3. Bekerja sama dengan Komunitas, Institusi, Pemerintah maupun pihak luar untuk memberi dampak positif bagi millennial Indonesia
4. Membentuk Komunitas Millennial Indonesia yang menjadi pilar utama dan perpanjangan tangan tim Pusat

3.2. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan perancangan tampilan *user interface* ini, penulis mendapatkan referensi dari dua penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang telah dilakukan Nyimas Sopiah dan Ari Muzakir dan penelitian yang dilakukan oleh Sri Lestari.

Penelitian yang dilakukan oleh Nyimas Sopiah dan Ari Muzakir adalah mengenai sistem informasi rekam medis pasien yang dapat memberikan kemudahan bagi pegawai dalam pengolahan data baik pasien, dokter, obat, dan sebagainya sehingga dapat terintegrasi dengan baik menggunakan jaringan local karena selama ini pengolahan data yang dilakukan masih secara manual. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah TCSD (*Task Centered System Design*), namun pada penelitian ini

pengukuran *usability* yang dilakukan tidak menggunakan metode kuesioner apapun. Hasil yang diperoleh adalah sistem rekam medis Rumah Sakit Pelabuhan Palembang yang berbasis web yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Dimana pada penerapannya nanti dapat dijalankan pada jaringan lokal (intranet) maupun global (internet). Selain itu, implementasi pada penggunaan metode *Task Centered system Design* (TCSD) pada sisi desain sistem rekam medis Rumah Sakit dinilai sangat membantu terutama pada kebutuhan *task* dan kebutuhan *user*.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Lestari adalah mengenai analisis *usability website*. Tujuannya yaitu ingin mengukur tingkat *usability* pada aplikasi web UMKM (Usaha Kecil Mikro Menengah) yang telah dibuat. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Nyimas Sopiah dan Ari Muzakir, pada penelitian ini pengukuran *usability* dilakukan dengan menggunakan metode *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) yang merupakan paket kuesioner yang dirilis oleh IBM yang terdiri dari 19 pernyataan sebagai pengukuran. Dari 19 pernyataan tersebut dapat dikelompokkan menjadi 4 tanggapan, yaitu Skor kepuasan secara keseluruhan (*OVERALL*), kegunaan sistem (*SYSUSE*), kualitas informasi (*INFOQUAL*) dan kualitas antarmuka (*INTERQUAL*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi web UMKM binaan BPPKU Kadin Kota Bandung secara umum dapat diterima dengan baik oleh *user*, baik terhadap aplikasi yang dibuat, kegunaan aplikasi yang dapat membantu

mempromosikan produk UMKM, maupun kualitas antarmukanya. Namun, perlu ada perbaikan berkaitan dengan kualitas informasi pada *catalog* produknya. Beberapa penambahan fitur juga diharapkan pengguna seperti fasilitas *shopping chart*, forum atau *chatting*, serta *download*.

Dari dua penelitian terdahulu tersebut, penulis menerapkan metode *Task Centered system Design* (TCS D) seperti yang digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh Nyimas Sopi ah dan Ari Muzakir dan menerapkan metode *Post Study System Usablity Questionnaire* (PSSUQ) untuk mengukur *usability*. Perbandingan dari kedua penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Tabel perbandingan penelitian terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
Nyimas Sopi ah dan Ari Muzakir (2016)	Penggunaan Metode Tcsd (<i>Task Centered System Design</i>) Dalam Website Rekam Medis Pada Rumah Sakit Pelabuhan Palembang	TCS D (<i>Task Centered System Design</i>)	Sistem rekam medis Rumah Sakit Pelabuhan Palembang yang berbasis web yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL
Sri Lestari (2014)	Analisis <i>Usability Web</i> (Studi Kasus <i>Website</i> UMKM Binaan BPPKU Kadin Kota Bandung)	<i>Post Study System Usablity Questionnaire</i> (PSSUQ)	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi web UMKM binaan BPPKU Kadin Kota Bandung secara umum dapat diterima dengan baik oleh <i>user</i>, baik terhadap aplikasi yang dibuat, kegunaan aplikasi

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
			<p>yang dapat membantu mempromosikan produk UMKM, maupun kualitas antarmukanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perlu ada perbaikan berkaitan dengan kualitas informasi pada <i>catalog</i> produknya • Beberapa penambahan fitur juga diharapkan pengguna seperti fasilitas <i>shopping chart</i>, forum atau <i>chatting</i>, serta <i>download</i>

3.3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Task Centered System Design* (TCSD) yang berguna untuk mengidentifikasi kebutuhan *user* dan kebutuhan *task*.

Metode TCSD menurut (Greenberg, 2004) terdiri dari 4 tahap, yaitu :

3.3.1. Identification

Di tahap awal ini akan dilakukan proses identifikasi kebutuhan dari pihak InspiratorFreak.com terkait dengan tampilan aplikasi *mobile* yang akan dirancang. Proses identifikasi ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak InspiratorFreak.com

yang diwakili oleh bapak Jonathan Christian selaku pendiri. Poin-poin yang akan ditanyakan terkait dengan proses bisnis, tujuan pembuatan aplikasi, *requirements* (kebutuhan) dan fitur-fitur yang diinginkan dalam perancangan *user interface* aplikasi *mobile* InspiratorFreak.com.

3.3.2. *User-Centered Requirements Analysis*

Setelah wawancara dengan pihak InspiratorFreak.com dilakukan, maka di tahap ini kebutuhan-kebutuhan yang ada dalam hasil wawancara tersebut akan dianalisa terlebih dahulu sebelum ditentukan apakah semua kebutuhan tersebut akan dimasukkan di dalam rancangan aplikasi *mobile* yang akan dibuat atau tidak.

3.3.3. *Design as Scenario*

Pada tahap ini akan dibuat *flowchart* untuk setiap proses yang berjalan di aplikasi tersebut serta perancangan *prototype* tampilan *user interface* aplikasi *mobile* InspiratorFreak.com berdasarkan kebutuhan yang sudah dianalisa pada tahap sebelumnya. *Prototype* tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi Axure dengan mengacu pada prinsip-prinsip 8 *golden rules*.

- **8 Golden Rules**

- a. *Strive for consistency*

Prinsip yang pertama adalah tampilan antarmuka harus konsisten. Oleh karena itu aplikasi *mobile* ini akan dirancang dengan menggunakan warna yang tidak terlalu banyak dan

menyesuaikan dengan warna tema pada *website* InspiratorFreak.com di setiap halamannya, selain itu penggunaan jenis huruf juga tidak menggunakan banyak jenis.

b. *Cater to universal usability*

Tampilan antarmuka dirancang agar mudah digunakan oleh *user* InspiratorFreak.com. Tampilan menu dan navigasi akan diberikan keterangan untuk memberi kemudahan kepada *user*.

c. *Offer informative feedback*

Tampilan antarmuka aplikasi akan dirancang berbeda setiap *user* selesai melakukan aksi agar *user* paham bahwa aksinya sudah direspon oleh aplikasi.

d. *Design dialogs to yield closure*

Tampilan aplikasi *mobile* ini akan dirancang berbeda pada saat sebelum dan setelah *user* selesai melakukan aksi. Seperti pada saat *user* ingin membeli tiket acara, *user* harus menjalani beberapa proses dan untuk menandai proses pembelian tersebut sudah selesai halaman akan menampilkan detail tiket untuk menandakan bahwa proses pembelian sudah selesai

e. *Prevent errors*

Aplikasi ini akan memberitahu apabila ada kesalahan yang dilakukan oleh *user*. Contohnya pada saat *user* melakukan pengisian data di dalam aplikasi InspiratorFreak.com ada yang tidak sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan, maka akan

muncul pesan kesalahan sehingga *user* akan tahu kesalahannya dan apa yang harus dilakukan.

f. *Permit easy reversal of actions*

Tampilan aplikasi *mobile* ini akan dirancang fasilitas untuk *user* bisa mengubah atau menghapus tindakan yang sudah dilakukan sebelumnya untuk mengantisipasi *human error*.

g. *Support internal locus of control*

Aplikasi ini akan memiliki halaman yang bisa digunakan *user* untuk mengubah informasi akunya dan juga pengaturan lain.

h. *Reduce short term memory load*

Pergerakan *window* dan navigasi pada aplikasi ini tidak akan dibuat bertumpuk banyak agar tidak membuat rumit *user* dan juga agar mudah digunakan dan diingat.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, tampilan antarmuka aplikasi *mobile* InspiratorFreak.com ini dirancang dengan menggunakan *tools* Axure. Pada Tabel 3.2 adalah perbandingan antara *tools* Axure dan Just In Mind yang membuat penulis memilih untuk menggunakan *tools* Axure.

Tabel 3. 2 Tabel perbandingan *tools*

Kriteria	AXURE	Just in mind
Fitur tambahan (pihak ketiga)	Dapat membuat <i>prototype</i> yang lebih dinamis dan dapat menambahkan	Dapat membuat <i>prototype</i> yang dinamis, namun tidak bisa

Kriteria	AXURE	Just in mind
	<i>library</i> untuk memudahkan pembuatan <i>prototype</i>	menambahkan <i>library</i> dari luar.
Biaya yang dikeluarkan	Bisa didapatkan secara gratis dengan <i>license student</i> sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya untuk bisa menggunakan fitur-fiturnya	Harus membayar untuk bisa mendapatkan akses penuh. Untuk <i>free trial</i> hanya berlaku selama 30 hari

3.3.4. Walkthrough Evaluate

Tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi akhir terhadap desain *user interface* yang telah dirancang. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) yang terdiri dari 19 pernyataan kuesioner. Kuesioner tersebut akan disebarakan dengan menggunakan *Google Form* kepada pihak InspiratorFreak.com untuk diisi. Berikut adalah pernyataannya

1. Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan penggunaan *aplikasi mobile* ini
2. *Aplikasi mobile* mudah untuk digunakan
3. Saya secara efektif dapat menyelesaikan tugastugas dan skenario menggunakan *aplikasi mobile* ini

4. Saya bisa menyelesaikan tugas dan skenario dengan cepat menggunakan aplikasi *mobile* ini
5. Saya dengan efisien dapat menyelesaikan tugas dan skenario menggunakan aplikasi *mobile* ini
6. Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi *mobile* ini
7. Mudah untuk belajar menggunakan aplikasi *mobile* ini
8. Saya percaya saya bisa menjadi produktif dengan cepat menggunakan aplikasi *mobile* ini
9. Aplikasi *mobile* memberikan pesan kesalahan yang jelas memberitahu saya bagaimana untuk memperbaiki masalah
10. Setiap kali saya melakukan kesalahan dengan menggunakan aplikasi *mobile*, saya bisa pulih dengan mudah dan cepat
11. Informasi (seperti pesan bantuan *online*, pesan yang muncul pada layar, dan dokumentasi lainnya) disediakan dengan jelas oleh aplikasi *mobile* ini
12. Mudah untuk menemukan informasi yang saya butuhkan
13. Informasi yang disediakan untuk aplikasi *mobile* ini mudah untuk dipahami
14. Informasi tersebut efektif dalam membantu saya menyelesaikan tugas dan skenario
15. Peletakan informasi pada layar aplikasi *mobile* ini jelas
16. Tampilan antarmuka aplikasi *mobile* ini menyenangkan
17. Saya suka menggunakan antar muka aplikasi *mobile* ini

18. Aplikasi *mobile* ini memiliki semua fungsi dan kemampuan yang saya harapkan untuk ada
19. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan aplikasi *mobile* ini.

Dari 19 pertanyaan yang telah diisi oleh responden, akan dikelompokkan menjadi empat tanggapan, yaitu skor kepuasan secara keseluruhan (*Overall*), kegunaan sistem (*Sysuse*), kualitas informasi (*Infoqual*), dan kualitas antar muka (*Interqual*), seperti pada Tabel 3.3 dan terdiri dari 7 pilihan jawaban, antara lain: 1) sangat tidak setuju, 2) tidak setuju, 3) agak tidak setuju, 4) ragu-ragu, 5) agak setuju, 6) setuju, dan 7) sangat setuju. Setelah dikelompokkan, hasil jawaban dari masing-masing kelompok itu kemudian dihitung rata-ratanya.

Tabel 3. 3 Tabel perhitungan skor PSSUQ

Nama Skor	Rata-rata Item Respon
OVERALL	No item 1 s/d 19
SYSUSE	No item 1 s/d 8
INFOQUAL	No item 9 s/d 15
INTERQUAL	No item 16 s/d 18

Selain *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) terdapat juga beberapa metode kuesioner lain untuk mengevaluasi *usability*.

Berikut pada Tabel 3.4 adalah perbandingan antara metode *Post-Study*

System Usability Questionnaire (PSSUQ) dengan salah satu metode kuesioner lain, yaitu *System Usability Scale* (SUS) berdasarkan jurnal yang membuat penulis akhirnya memutuskan untuk memilih menggunakan metode *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ).

Tabel 3. 4 Tabel perbandingan metode

Sumber Penelitian	<i>Post-Study System Usability Questionnaire</i> (PSSUQ)	<i>System Usability Scale</i> (SUS)
<ul style="list-style-type: none"> • Sri Lestari (2014) • Thedy Yogasara dan Stephanie Angkawijaya (2015) 	<p>Untuk menaksir tingkat kepuasan pengguna tentang sistem atau aplikasi</p> <p>Bisa mendapat hasil dengan 4 kategori, yaitu skor kepuasan secara keseluruhan (OVERALL), kegunaan sistem (SYSUSE), kualitas informasi (INFOQUAL) dan kualitas antarmuka (INTERQUAL)</p>	<p>Untuk mengetahui kegunaan (<i>usability</i>) suatu produk atau jasa.</p> <p>Hasil yang didapat hanya penilaian secara keseluruhan saja apakah</p>

Berdasarkan perbandingan di atas, penulis memilih metode kuesioner *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) karena dinilai lebih cocok dengan penelitian yang penulis lakukan dan juga karena hasil yang didapat dari metode PSSUQ bisa memberitahu nilai kepuasan dari empat kategori tidak hanya secara keseluruhan saja.