



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 mengenai perancangan ini bertujuan agar penulis dapat menyusun informasi terbaru dari Cosmopolitan Indonesia agar dapat memudahkan pengguna aplikasi ini. Aplikasi yang ditujukan untuk wanita usia 21 – 40 tahun ini dilatar belakangi oleh penurunan minat orang untuk membaca media cetak terutama majalah. Aplikasi ini memiliki strategi informatif berupa informasi-informasi seputar *fashion*, *beauty*, *lifestyle*. Selain itu aplikasi ini akan menghubungkan antara pembaca dengan Cosmopolitan, dengan adanya fitur konsultasi. Fitur konsultasi ini dapat membantu pengguna mencari solusi dari masalah yang dimiliki seputar *fashion*, *beauty*, *lifestyle*.

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif seperti wawancara, menyebarkan kuisioner *online*, dan studi eksisting. Wawancara dilakukan penulis pada tanggal 25 April 2016, bersama dengan *art* koordinator Cosmopolitan Indonesia mba Rhani Sakurani. Kuisioner dilakukan penulis secara online, dan disebarakan melalui media sosial. Hasil responden yang didapat penulis sebanyak 82 responden dengan *range* usia 21 – 40 tahun. Studi eksisting yang dilakukan penulis dengan menggunakan dua aplikasi yang memiliki kesamaan dalam segi kegunaan.

3.2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data kuantitatif. Wawancara dilakukan penulis pada tanggal 25 April 2016, di TB. Simatupang, Jakarta Selatan, kantor Cosmopolitan Indonesia. Wawancara dilakukan penulis pada jam 12.00 pm, pada saat jam makan siang. Penulis mewawancarai mba Rhani Sakurani selaku *art* koordinator redaksi majalah Cosmopolitan Indonesia.



Gambar 3.1. Foto penulis bersama mba Rhani Sakurani.

Sumber : Dokumentasi Pribadi.

3.2.1. Proses Wawancara

Sebelum melakukan proses wawancara pertama penulis menjelaskan tentang perancangan aplikasi ini. Apa tujuan dari aplikasi ini sampai bagaimana aplikasi ini dapat menjadi solusi dari masalah yang ada. Setelah itu penulis bertanya seputar

tentang rubrik - rubrik yang ada di majalah Cosmopolitan Indonesia. Dari situ penulis membuat *list* yang berisi tentang rubrik yang utama dan rubrik pendukung. Penulis juga bertanya tentang konsep majalah dan tujuan dari majalah Cosmopolitan. Majalah Cosmopolitan yang memiliki target sasaran wanita usia 21 – 40 tahun ini merupakan majalah yang memberi informasi seperti seorang teman dan *self improvement* dalam *fashion, beauty, carrer, lifestyle, celebrity* dan *relationship*. Penulis juga bertanya mengenai *event* yang sering diselenggarakan oleh pihak Cosmopolitan. Terdapat beberapa *event* yang setiap tahun diadakan yaitu salah satunya *careertology*.

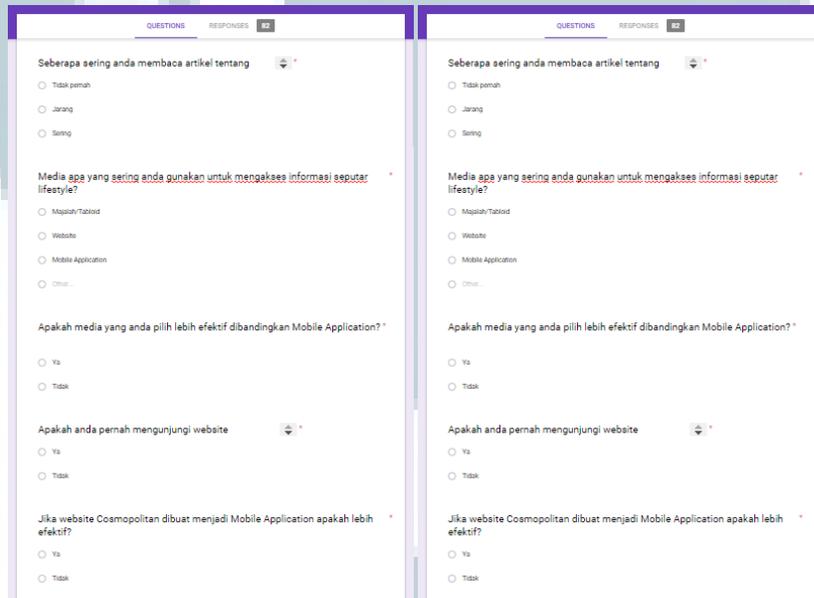
Selain itu penulis juga bertanya tentang fenomena penurunan minat orang untuk membaca media cetak terutama majalah. Penulis mendapat jawaban dari mba Gia selaku tim marketing yang biasanya menangani *sponsorship*, bahwa fenomena tersebut benar dan akibat dari fenomena tersebut banyak perusahaan sponsor yang beralih ke media digital untuk memasang iklan. Majalah Cosmopolitan setiap edisi bias mencapai 20 – 21 kateran namun dua tahun belakangan ini jumlah kateren terus menurun, hingga pada edisi untuk bulan mei hanya mencapai 12 kateran saja.

3.2.2. Analisa Wawancara

Analisa dari hasil wawancara dengan mba Rhani Sakurani adalah bahwa saat ini Cosmopolitan sedang mengalami penurunan penjualan baik dari pembaca maupun dari pihak *sponsorship*. Selain itu penulis juga dapat mengetahui fitur seperti apa yang cocok dengan konsep dari majalah Cosmopolitan.

3.3. Kuisisioner

Selain dari pihak Cosmopolitan, penulis juga membutuhkan data tentang target yang akan menjadi calon pengguna aplikasi ini. Untuk itu penulis menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif dengan cara menyebarkan kuisisioner. Untuk mempermudah dan jangkauan yang dicapai lebih luas penulis menyebarkan kuisisioner online. Kuisisioner disebarakan melalui *link* yang disebarakan lewat sosial media seperti *facebook*, *line*, dan meminta bantuan dari teman-teman sekitar.



The image displays two side-by-side screenshots of an online questionnaire. Each screen shows a series of questions with radio button options. The questions are: "Seberapa sering anda membaca artikel tentang", "Media apa yang sering anda gunakan untuk mengakses informasi seputar lifestyle?", "Apakah media yang anda pilih lebih efektif dibandingkan Mobile Application?", "Apakah anda pernah mengunjungi website", and "Jika website Cosmopolitan dibuat menjadi Mobile Application apakah lebih efektif?".

Gambar 3.2. Screenshot kuisisioner online. Sumber : Dokumen Pribadi.

Link kuisisioner yang disebarakan melalui media social seperti *facebook* dan *line*, setiap tiga hari akan di-*post* kembali agar dapat dilihat oleh pengguna social media tersebut. Dari hasil penyebaran penulis mendapat 82 responden yang merupakan wanita usia 21 – 40 tahun.

Tabel 3.1. Hasil Kuisisioner

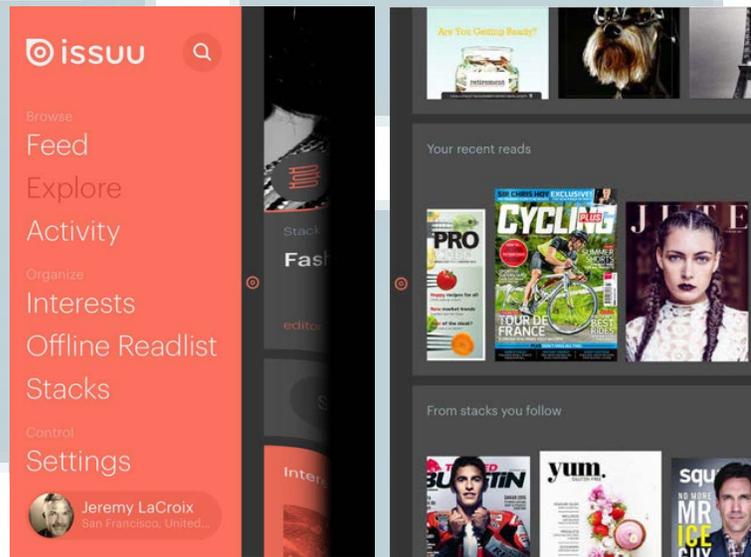
No	Pertanyaan	>	<
1	Seberapa sering anda membaca artikel mengenai <i>lifestyle</i> ?	56% Sering	43% Jarang
2	Media apa yang sering anda gunakan untuk mengakses artikel seputar <i>lifestyle</i> ?	64% Website	12% Majalah
3	Apakah media tersebut efektif jika digunakan dimana saja dan kapan saja?	61% Tidak	39% Ya
4	Aplikasi apa saja yang sering anda unduh di <i>smartphone</i> anda?	67% Apps Informatif	35% Apps Lain

3.3.1. Analisa Kuisisioner

Berdasarkan dari tabel kuisisioner di atas, wanita usia 21-40 tahun sering membaca informasi seputar *lifestyle*, dan saat ini media yang sering digunakan adalah *website*, namun untuk kebutuhan sehari-hari responden merasa bahwa *website* bukan media yang cocok. Dengan kata lain lain responden merasa bahwa untuk dapat membaca informasi seputar *lifestyle* kapan saja dan dimana saja, *website* tidak lagi efektif. Dan aplikasi yang sering diunduh oleh responden adalah aplikasi informatif. Dari hasil kuisisioner ini dapat digunakan penulis sebagai latar belakang perancangan dari aplikasi majalah Cosmopolitan Indonesia.

3.4. Studi Eksisting

Dalam perangan aplikasi ini penulis melakukan studi eksisting aplikasi yang serupa. Aplikasi yang serupa seperti, issuu dan flipboard. Analisa penulis dari segi konten aplikasi dan desain yang ada pada aplikasi tersebut.

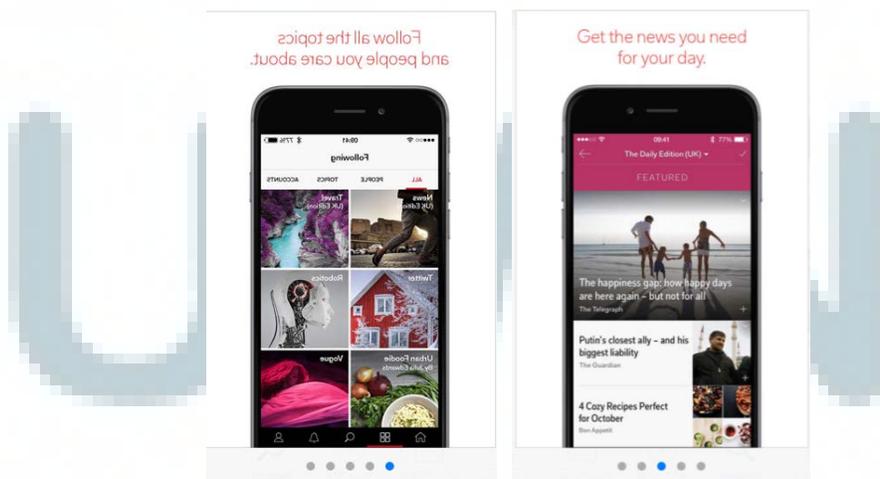


Gambar 3.3. Screenshot Issuu Apps. Sumber : Dokumen Pribadi.

Gambar di atas merupakan hasil dari screenshot aplikasi Issuu. Issuu merupakan aplikasi ‘pembaca’, aplikasi ini digunakan untuk siapa saja yang ingin mempublikasikan media yang terkait dengan teks. Seperti koran, majalah, ebook, dll. Seperti yang dapat dilihat pada hasil *screenshot* kedua tampilan aplikasi Issuu. Pertama kali menggunakan aplikasi ini, terdapat pilihan ‘*sign in*’ untuk yang sudah memiliki akun dan ‘*sign up*’ untuk yang belum memiliki akun. Aplikasi ini dapat digunakan untuk meng-*upload* atau pun hanya untuk membaca media informasi cetak yang ditampilkan dengan versi digital. Issuu membagi menjadi beberapa konten,

untuk memisahkan seperti *Your recent read* akan menampilkan apa saja yang baru dibaca dalam skala waktu satu minggu. Namun dari segi konten kekurangan dari aplikasi ini adalah informasi terbaru bergantung pada apa yang baru di-*upload* oleh pengguna yang lain. Sehingga akan terjadi keterbatasan informasi terbaru yang bisa didapatkan.

Secara interaktif aplikasi Issuu dapat *slide left-right* dan *up-down*. Aplikasi Issuu menggunakan jenis huruf *sans serif* untuk semua aspek yang ada di dalam aplikasi ini. Dari logo aplikasi hingga pada *body text* yang ada di dalamnya. Untuk warna aplikasi hanya menggunakan dua warna dominan dan beberapa warna lain sebagai penyeimbang warna dominan yang ada. Layout dari aplikasi Issuu terbagi menjadi kolom yang memanjang ke bawah, hal itu terlihat dari pembagian setiap kategori yang ada pada gambar kedua *screenshot* aplikasi. Sebagai pembanding penulis juga melakukan studi eksisting terhadap aplikasi Flipboard.



Gambar 3.4. Screenshot Flipboard Apps. Sumber : Apps store.

Flipboard merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membaca informasi dari sebuah *website* atau dari sosial media tertentu dengan menggunakan tema seperti membaca majalah. Jika dengan aplikasi Issuu pengguna hanya dapat menunggu pengguna yang lain meng-*upload* informasi terbaru, jika dengan menggunakan Flipboard pengguna dapat mencari informasi apa saja yang ada di *website*. Saat sudah menemukan informasi yang ingin dibaca, aplikasi ini secara otomatis akan merubah tampilah bacaan menjadi seperti majalah yang dapat berpindah halaman. Namun kekurangan dari aplikasi ini adalah informasi yang dapat dibaca hanya setengah dari informasi yang sebenarnya. Hal tersebut menyebabkan keterbatasan informasi yang ada pada aplikasi ini.

Dari segi desain aplikasi ini menggunakan dua kolom untuk membagi kategory informasi yang ada. Setelah masuk dalam kategori tersebut aplikasi ini membaginya menjadi satu kolom memanjang ke bawah di bagi sesuai informasi yang berbeda-beda. Aplikasi ini menggunakan dua jenis huruf yaitu *sans serif* untuk *headline* dan kategori informasi, sedangkan serif untuk *body text* informasi. Warna dominan pada aplikasi ini adalah warna putih. Selain menggunakan *flat desain* untuk ikon, aplikasi ini juga banya menggunakan fotografi sebagai tampilan.

3.4.1. Kesimpulan

Dari kedua desain yang telah menjadi bahan studi, penulis dapat melihat dari segi desain font yang sering digunakan adalah *sans serif*. Dan untuk warna kedua aplikasi

menggunakan warna-warna cerah dan tidak menggunakan dekorasi untuk tampilan aplikasi. *Layout* yang digunakan terdiri satu kolom memanjang kebawah.

