

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Metodologi Penelitian**

Penulis menggunakan metode kualitatif dalam melakukan pengambilan data untuk penelitian ini. Metode kualitatif yang dilakukan oleh penulis terdapat tiga cara yaitu wawancara, observasi eksisting dan juga observasi referensi. Wawancara dilakukan dengan narasumber dari wawancara dengan ahli terkait UMKM dan UI/UX serta pelaku UMKM itu sendiri. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Pemilihan metode ini dikarenakan penulis ingin mengetahui dan memahami fenomena secara mendalam.

##### **3.1.1 Wawancara**

Penulis melakukan pengumpulan data kualitatif dengan melakukan wawancara ahli terkait UMKM dan UI/UX serta wawancara terhadap pelaku UMKM itu sendiri.

##### **3.1.1.1 Wawancara dengan Staf Khusus Kemenkop dan UKM**

Wawancara dilakukan dengan Andre Muslim Dubari selaku Staf Khusus Kemenkop dan UKM bidang ekonomi kreatif pada tanggal 13 September 2022 melalui platform Zoom Meeting. Wawancara ini dilakukan untuk mendapati pemahaman lebih dalam mengenai fenomena yang terjadi dengan pelaku UMKM dan transformasi digital yang terjadi.



Gambar 3.1 Wawancara Bapak Andre Muslim Dubari

Dari wawancara dengan Andre, penulis mendapat beberapa hal penting mengenai perbedaan UMKM sebelum dan sesudah pandemi. Andre memberikan Informasi mengenai peran UMKM sebagai *buffer* di tengah krisis ekonomi. Pelaku UMKM menjadi terakselerasi untuk masuk ke dunia digital, seperti mulai menerima pesanan lewat whatsapp. Trend usaha juga banyak berubah selama 2 tahun pandemi ini. Transformasi digital pada UMKM bisa memberikan dampak baik seperti akses market yang lebih luas bagi pelaku UMKM. Walau begitu, terdapat tantangan seperti literasi digital, kualitas dan efektivitas produksi serta akses pasar yang harus diselesaikan bersama.

Masuk ke dunia digital menjadi sebuah hal yang tak terhindarkan karena battlefield sekarang ada digital. Ekosistem digital bisa membantu bisnis. Terdapat 7 approach agar bisa impactful ke UMKM seperti sasar dan konsumen, improving bisnis model, *data analytics*, *digital finance*, akses ke bahan baku, logistik dan improving quality and quantity. Pemerintah saat ini juga memiliki program KBI dimana mendorong UMKM masuk ke ranah digital. program ini juga melibatkan berbagai instansi dan kementerian. dibutuhkan *aggregator* bagi pelaku UMKM agar bisa bertransformasi sepenuhnya. Pemerintah memiliki harapan bahwa UMKM tetap menjadi ujung tombak ekonomi, diharapkan 2030 potensi digital memiliki Rp4.531 T.

Pelaku UMKM yang sulit masuk ke ekosistem digital adalah jenis Mikro yang memiliki mindset ekonomi substensi, yang hanya memikirkan cara bertahan hidup. Masuk bisa dimulai dari socio commerce seperti whatsapp business, instagram ataupun tiktok shop. UMKM memiliki potensi yang besar dengan memperhatikan keunggulan domestik secara komoditi dan budaya yang bisa dikemas dengan *added value* untuk bisnis. Adanya pemanfaatan media interaktif yang tepat bisa memiliki *impact yang long lasting* dan sangat membantu. Membuat media yang relatif dengan pengguna, memperhatikan *pain point* dan memperhatikan *user journey* merupakan hal penting.

### **3.1.1.2 Wawancara dengan UI/UX Expert**

Wawancara dilakukan dengan Bayu Bagja selaku pekerja profesional di bidang UI/UX pada tanggal 16 September 2022 melalui platform Zoom Meeting. Wawancara ini dilakukan untuk mendapati pemahaman lebih dalam mengenai bidang UI/UX.

Bagi Bayu, UI/UX merupakan sebuah perancangan yang menghubungkan interaksi antara manusia dan komputer. UI/UX tidak hanya mementingkan estetika tapi juga fungsi dan nilai kebergunaan lain yang ada pada produk. Saat ini UX telah menjadi kebutuhan untuk memberikan nilai tambah dalam suatu produk dan menjadi hal penting. Transformasi digital telah menjadi sebuah keharusan dan menjadikan UI/UX sebagai suatu alat yang esensial. Penerapan UI/UX bisa sangat luas, baik dari bentuk arsitektur, perancangan produk dan lainnya.

Agar perancangan aplikasi bisa tepat dengan sasaran dibutuhkan keterlibatan antara beberapa stakeholder salah satunya segi bisnis. Walau begitu Bayu memahami kondisi penulis yang

harus fokus untuk melihat perancangan dari segi desain saja. Kerangka berpikir dalam merancang UI/UX yang disarankan adalah *design thinking*. Bayu memberikan pertanyaan kepada penulis apa saja komponen dalam *design thinking* dan membantu penulis memperdalam pemahaman terhadap kerangka berpikir ini. Hal terpenting disini ada pada tahapan *empathy* dimana penulis harus bisa mencari tahu masalah apa yang ingin diselesaikan dan memahami kebiasaan, perasaan, kebutuhan, permasalahan dan hal-hal lain yang dialami oleh target solusi yaitu pelaku UMKM.

Wawancara ini juga cukup dalam karena adanya interaksi antara penulis dengan Bayu. Tak jarang Bayu memberikan pertanyaan kepada penulis. Bayu memberikan pandangan mengenai model dan cara belajar seperti apa yang cocok dan terbaik untuk audiens. Dalam merancang aplikasi sebagai wadah belajar, penulis disarankan untuk mencari tahu mengenai perkembangan *edutech* yang ada. Menganalisa metode belajar dan bisnis model apa yang sesuai dengan target user. Kembali ditekankan oleh Bayu perihal tahapan *empathy* yang bisa dilakukan dengan melakukan *in depth interview* dengan *user* maupun *expert*, *field research* ataupun *concept testing*. Melihat suatu permasalahan dari berbagai *angle* juga jadi hal penting, dari sisi bisnis, kompetitor dan *user*.

### **3.1.1.3 Wawancara dengan Pelaku UMKM**

Wawancara diadakan dengan beberapa pelaku UMKM dengan berbagai latar belakang. Pelaku UMKM yang memiliki usaha offline, online dan pernah menjalankan keduanya. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui masalah dan pengalaman yang dirasakan oleh para pelaku serta pandangan terhadap transformasi digital. Wawancara dilakukan dengan 3 orang narasumber dengan hasil sebagai berikut

#### 1) Pelaku UMKM offline

Penulis melakukan wawancara dengan Nur sebagai penjual mainan dalam kemasan di pasar dan online. Tantangan yang dirasakan oleh Nur saat masa pandemi adalah peraturan pemerintah seperti PPKM dan PSBB membuat usaha terbatas dan tidak produktif. Nur merasa melakukan usaha online akan sangat terbatas dan menyusahkan.

#### 2) Pelaku UMKM offline dan online

Penulis melakukan wawancara dengan Edy sebagai penjual makanan dalam kemasan di pasar dan online. Apabila disandingkan, penjualan secara offline bisa melakukan transaksi jual beli lebih maksimal sedangkan untuk online harganya sudah bersaing dengan pasar. Terdapat satu narasumber lainnya yaitu Anissa. Anissa merasa tantangan terbesar saat melakukan bisnis online terletak pada pembuatan konten. Hal yang menarik pembeli saat berbelanja online salah satu faktornya adalah visual, sedangkan anissa sendiri belum bisa membuat visual atau media promosi yang dapat meningkatkan usahanya. Anissa merasa apabila adanya aplikasi sebagai media untuk belajar, hal ini dirasa dapat berguna.

#### **3.1.1.4 Kesimpulan Wawancara**

Berdasarkan wawancara dengan narasumber ahli dan pelaku UMKM, penulis menarik beberapa kesimpulan. Beberapa poin dimana perancangan ini dapat berguna apabila target dan penggunanya sudah terdefiniskan dengan baik. UMKM memegang peran besar dalam ekonomi di Indonesia, kesulitan transisi digital didasari oleh beberapa faktor yang menjadi tugas bersama, baik pelaku maupun pemerintah. Aplikasi bisa menjadi salah satu sarana belajar untuk meningkatkan UMKM ataupun membantu UMKM bertransformasi secara digital.

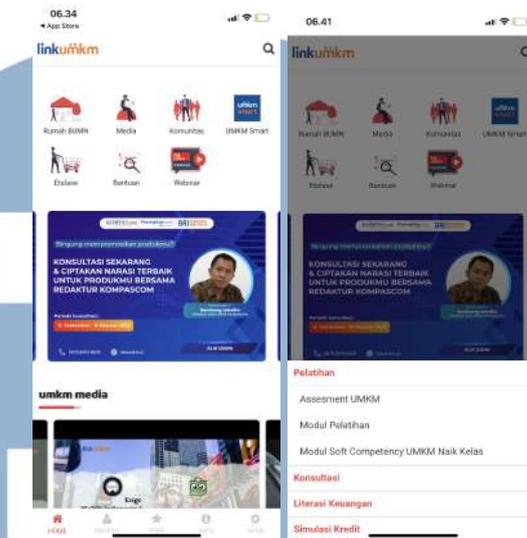
### 3.1.2 Studi Eksisting

#### 1) LinkUMKM

Link UMKM merupakan sebuah aplikasi berisikan program pemberdayaan terpadu yang bertujuan untuk membuat UMKM di Indonesia naik kelas. Pada aplikasi ini terdapat 5 menu utama yaitu home, profile, poin, info dan akun. Pada menu home aplikasi LinkUMKM terdapat beberapa fitur yang disediakan seperti rumah BUMN, media, komunitas, UMKM smart, etalase, bantuan dan webinar. Pada fitur rumah BUMN, terdapat informasi lokasi rumah BUMN, jadwal pelatihan per lokasi, jadwal pelatihan nasional. Pada fitur media, terdapat informasi berita, video dan local heroes. Pada fitur komunitas, etalase, bantuan dan webinar tidak memiliki turunan menu. Fitur pelatihan pada aplikasi disebut UMKM Smart, dengan pilihan menu dan sub menu sebagai berikut:

1. Pelatihan dengan submenu *Assessment*, Modul Pelatihan dan Modul *Soft Competency* UMKM Naik Kelas
2. Konsultasi dengan submenu Mulai Bisnis/Start-up , Strategi Marketing dan Pengembangan Diri.
3. Literasi keuangan dengan submenu Keuanganku, Simpanan, Investasi, Pinjaman dan Proteksi.
4. Simulasi Kredit dengan submenu Kredit Usaha Rakyat, KUPEDES, Kredit Modal Kerja, Kredit Investasi, Kredit Kendaraan Bermotor dan Kredit Pemilikan Rumah

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 3.2 Tampilan LinkUMKM

Sumber: Aplikasi LinkUMKM

Saat masuk aplikasi, pengguna langsung bisa melihat tampilan home. Secara prinsip desain, aplikasi ini memiliki kekurangan pada bagian *simplicity*, hal ini dapat dilihat dari penggunaan ikon aplikasi. Kompleksitas akan membuat persepsi otak manusia sulit memprosesnya. Prinsip gestalt *proximity* terlihat jelas pada aplikasi ini, hal ini dilihat dari jarak dan kedekatan antar elemen. Banyaknya fitur pada aplikasi, membuat pengalaman user sebagai tantangan besar. Berdasarkan dari UX Honeycomb, aplikasi ini sudah memenuhi beberapa poin seperti *useful*, *credible*, *desirable* dan *usable*. Hal ini dapat dilihat dari fungsi dari tiap fitur yang sudah memenuhi kebutuhan dari pengguna.

Walau begitu, aplikasi ini butuh memperhatikan prinsip dari desain UI dimana dari aspek *clarity* dan *meaningful feedback* masih kurang sesuai. Pada saat menjalankan aplikasi, prinsip clarity tidak diterapkan karena tampilan ui yang membuat navigasi aplikasi menjadi membingungkan. Seolah semua fitur hanya ditempatkan begitu saja. *Feedback* yang diberikan juga terbatas, dimana semua

menu yang dibuka hanya mengarah kepada login page. Hal ini menandakan semua konten hanya dapat digunakan oleh pemilik akun, namun tampilan awal aplikasi tidak menampilkan *login page*.

## 2) MyKUMKM

MyKUMKM merupakan sebuah aplikasi resmi Kemenkop dan UKM yang bertujuan untuk memberikan informasi resmi. MyKUMKM memiliki beberapa menu seperti ODS Koperasi, ODS UMKM, LAMIKRO, EduUKM, LPSE, PPID, IDX COOP, UKM Asean, Laporan dan LHKPN. Pada fitur EduUKM, pelaku UMKM dapat mengakses materi yang variatif dengan instruktur berkualitas selamanya. Fitur-fitur ini dihubungkan dengan website.

Aplikasi ini termasuk dalam *native app*. Saat masuk pengguna akan melihat beranda dengan menu yang disusun dengan *hamburger button*. Secara aspek desain UX, aplikasi ini membuat banyak fitur sehingga tidak memiliki tujuan yang terarah. Fitur-fitur yang disediakan pada aplikasi hanya terhubung dengan website sehingga poin dari *usability*nya perlu dipertanyakan.

Penggunaan warna gradasi pada elemen visual dapat terlihat konsisten walau terdapat kekurangan pada user interfacenya dimana desain yang dibuat tidak sesuai dengan format perangkat sehingga dapat terlihat ruang kosong berwarna hitam. Hirarki visual pada aplikasi sudah direpresentasikan dengan baik walaupun terdapat beberapa aspek yang bisa dimaksimalkan.

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 3.2. Tampilan MyKUMKM

Tabel 3.1 SWOT Studi Eksisting

	LinkUMKM	MyKUMKM
<i>Strength</i>	Tujuan perancangan aplikasi dengan fitur yang tersedia sudah sesuai dan lengkap	Data disediakan langsung oleh Kemenkop dan UKM sehingga lebih kredibel.
<i>Weakness</i>	UI/UX butuh banyak perbaikan. Hal ini dapat dilihat dari salah satu Faktor UX dimana terdapat elemen visual yaitu search bar pada home yang tidak dapat difungsikan.	Mengakses fitur tertentu harus keluar dari aplikasi dan masuk ke website, membuat proses yang lebih panjang untuk pengalaman pengguna.  Navigasi aplikasi dan istilah yang digunakan tidak familiar bagi pengguna.
<i>Opportunities</i>	Banyaknya fitur yang ada pada aplikasi ini sangat bermanfaat bagi pengguna. Namun dibutuhkan navigasi	Memiliki nilai kredibilitas lebih karena merupakan aplikasi yang dirancang oleh Kemenkop dan UKM

	yang lebih baik untuk menunjang <i>user experience</i> .	langsung dan tempat utama publikasi kementerian tersebut.
<i>Threat</i>	Layout pada submenu dan <i>familiarity</i> pada UI aplikasi bisa berdampak pada pengalaman pengguna dan membuat pengguna beralih ke aplikasi lainnya dengan fitur yang lebih mudah dinavigasikan.	<i>User flow</i> dari aplikasi cukup membingungkan apabila dibandingkan dengan aplikasi lainnya

### 3.1.2.1 Kesimpulan Studi Referensi

Berdasarkan beberapa studi eksisting yang telah dilakukan penulis, ditemukan beberapa kesamaan dan poin penting dalam merancang aplikasi untuk UMKM masuk ke ekosistem digital. Penggunaan *assesment* pada aplikasi dapat membantu proses belajar UMKM lebih terarah sesuai dengan levelnya. Peletakkan konten dan juga fungsionalitas dari fitur-fitur yang ada juga perlu dipikirkan dan disesuaikan dengan mempertimbangkan kebutuhan, tujuan dan *pain points* pengguna.

### 3.1.3 Studi Referensi

#### 1) Duolingo

Duolingo merupakan aplikasi pembelajaran bahasa menggunakan metode quiz yang membuat belajar lebih menyenangkan. Tampilan UI yang konsisten membuat aplikasi lebih mudah digunakan.

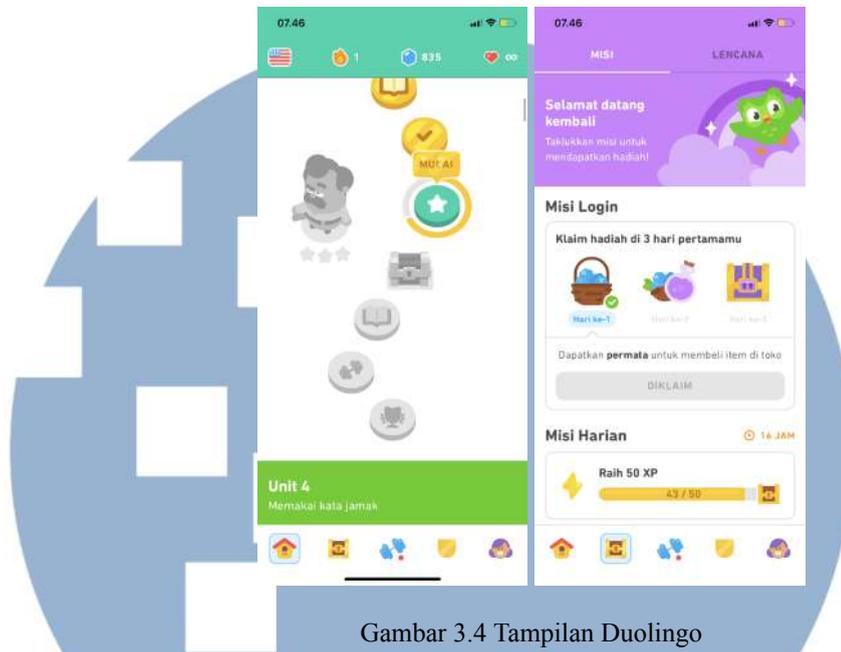
Prinsip desain pada aplikasi ini sangat diperhatikan. Mulai dari *balance* yang asimetri dengan memperhatikan bobot visual, *emphasis* dimana dapat terlihat jelas hirarki dan warna pada elemen

visual membuat mata pengguna terarahkan, *rhythm* yang sangat terlihat pada menu *home* pada duolingo, perpaduan elemen grafis serta proporsi juga telah memenuhi prinsip *unity* atau *scale*. Penggunaan prinsip gestalt juga telah terpenuhi dan diterapkan pada aplikasi duolingo ini.

Apabila aplikasi ini ditinjau kembali berdasarkan UX honeycomb, duolingo sudah menjadi aplikasi yang *valuable*. Dimana solusi yang diberikan duolingo untuk belajar membuat aplikasi menjadi *useful*, materi konsisten yang diberikan disesuaikan dengan level pengguna membuat aplikasi ini menjadi *credible*, gamifikasi yang diterapkan pada aplikasi membuat aplikasi menjadi *desirable*, fitur yang diberikan mulai dari *quest* sampai *streak* memberikan nilai tambah *usable* namun sederhana dan menyenangkan, penempatan elemen visual yang familiar membuat aplikasi ini *findable* dan *accessible* karena telah menjadi aplikasi yang ramah digunakan oleh segala kalangan umur.

Duolingo apabila ditinjau berdasarkan prinsip dasar UI *Design*, memiliki aspek consistency dan meaningful feedback yang paling menonjol. Consistency ini dapat dilihat dari penggunaan warna, elemen visual hingga penggunaan bahasa. Sedangkan meaningful feedback dapat terlihat dari respon yang diberikan saat mengisi kuis. Pengguna mengetahui apabila ia memberikan jawaban salah ataupun benar. Respon yang diberikan juga menarik karena adanya sosok maskot sehingga terasa lebih interaktif.

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 Tampilan Duolingo

Sumber: Aplikasi Duolingo (2022)

## 2) Inspigo

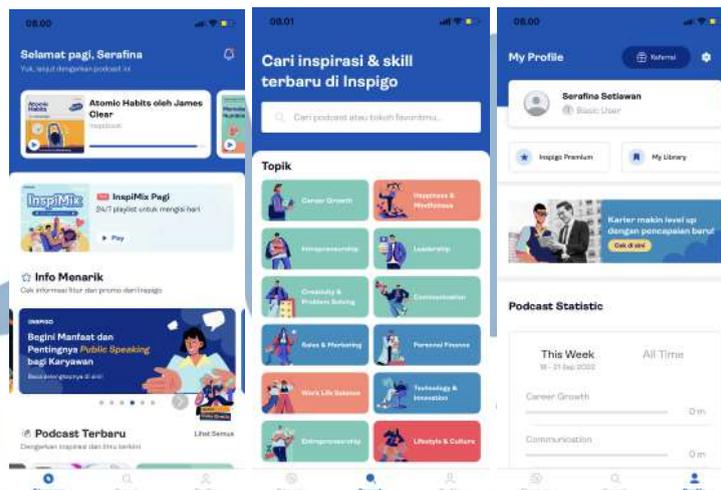
Inspigo merupakan aplikasi produktif yang praktikal, solid dan menyediakan pengalaman pembelajaran yang berkelanjutan. Pengguna bisa mendapatkan pengetahuan dan inspirasi dimana saja dan kapan saja dengan konten berupa learning podcast, meditation content, ringkasan buku, studi kasus dan panduan karir dengan durasi 15-20 menit. Terdapat fitur statistik untuk mengetahui seberapa banyak konten yang telah digunakan user. UI yang digunakan juga dinamis dan menarik. Penggabungan aset visual dan foto juga berhasil mengkomunikasikan materi dengan baik.

Berdasarkan dari prinsip desain, aplikasi inspigo menerapkan beberapa prinsip paling menonjol seperti *unity*. Unity dapat kita lihat dari perpaduan elemen grafis yang saling berhubungan seperti penggunaan ilustrasi, warna dan *typography* membuat terciptanya kesatuan. Sedangkan, berdasarkan dari prinsip gestalt. Aplikasi ini

menggunakan jenis pengelompokan berdasarkan *proximity* dimana hal ini terlihat dari adanya kedekatan antara elemen.

Menurut UX honeycomb, aplikasi ini memenuhi beberapa faktor seperti *useful*, *credible*, *accessible* dan *usable*. Aspek *useful* dapat dilihat dari adanya fitur podcast, *summary* buku dan meditasi sebagai bentuk media belajar yang berguna seperti tujuan awal pengguna. Pemberian materi dari orang-orang ternama membuat aplikasi ini memiliki aspek yang *credible*. Aplikasi ini memiliki fitur podcast yang membuat *accessible* untuk orang dengan tunanetra. Sedangkan untuk aspek *usable* dapat dilihat dari fitur statistik, rekomendasi dan misi yang mendorong pengguna untuk menggunakan aplikasi terus menerus.

Aplikasi ini apabila dianalisis berdasarkan dari prinsip user interfacenya terdapat beberapa kekurangan seperti aspek *consistency*. Dimana, pada tampilan luar dari tiap konten memiliki beberapa gaya desain membuat kurangnya *sense of control*, *familiarity*, and *reliability*.



Gambar 3.5 Tampilan Inspigo

Sumber: Aplikasi Inspigo (2022)

### 3) Skillshare

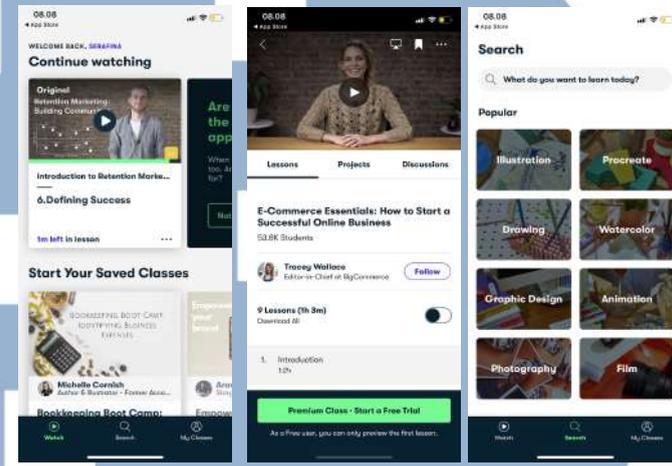
Merupakan aplikasi pembelajaran berbasis online untuk pekerja kreatif. Skillshare memberikan materi-materi yang menarik untuk berbagai level dengan berbagai kategori. Mulai dari ilustrasi, desain grafis, fotografi, film dan berbagai hal lainnya. Skillshare memanfaatkan fitur video untuk membantu pembelajaran.

Penerapan prinsip desain *balance*, dimanfaatkan dengan baik. *balance* asimetri dapat terlihat pada bagian search, sedangkan *balance* simetri dapat dilihat dari menu home. prinsip desain lain yang menonjol pada aplikasi ini dapat dilihat dari *rhythm*, terdapat pola elemen visual yang jelas membuat mengarahkan mata pengguna melihat keseluruhan aplikasi. Berdasarkan prinsip gestalt, aplikasi skillshare menerapkan prinsip *proximity*. Hal ini dapat dilihat dari kedekatan antar kelompok elemen visual.

Secara user experience, aplikasi ini telah memenuhi beberapa faktor dari UX honeycomb seperti *useful*, *credible* dan *usable*. *Useful* dikarenakan aplikasi ini mampu memecahkan masalah dan memberikan fitur-fitur yang mendukung. Secara layanan dan isi konten, skillshare memberikan materi konsisten dengan menghadirkan pekerja ahli pada bidangnya membuat aplikasi ini menjadi *credible*. Walau aplikasi ini terkesan sederhana, aplikasi ini *usable* dikarenakan memberikan fitur sederhana seperti *track progress* dan deskripsi mengenai banyak materi serta waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas.

Prinsip UI pada skillshare dapat dilihat dari *clarity*, *consistency*, *design pattern* dan hirarki visual. Clarity pada aplikasi dapat dilihat dari penempatan aset visual yang sederhana membuat pengguna baru bisa mudah mengerti cara menggunakan aplikasi ini.

Consistency pada skillshare dapat terlihat dari penggunaan ukuran pada elemen visual, ukuran *typography* dan *colors* yang dominan dengan biru tua putih dan hijau.



Gambar 3.6 Tampilan Skillshare  
Sumber: Aplikasi Skillshare (2022)

Tabel 3.2 SWOT Studi Referensi

	Duolingo	Inspigo	Skillshare
<i>Strength</i>	<p>Penggunaan fitur gamifikasi membuat aplikasi ini memenuhi aspek <i>desirable</i> dan <i>usable</i> yang ada pada UX Honeycomb.</p> <p>Gamifikasi memberikan perasaan menyenangkan dan keinginan untuk menggunakan kembali aplikasi</p>	<p>Fitur podcast pada inspigo membuat, aplikasi ini <i>accessible</i> untuk orang dengan tunanetra karena mengandalkan audio.</p>	<p>Prinsip UI mengenai <i>clarity</i> dicerminkan dari Tampilan sederhana membuat orang awam lebih mudah mengakses dan menggunakan aplikasi.</p> <p>Memiliki hirarki visual yang jelas membuat pengguna lebih mudah memahami saat menggunakan</p>

	Duolingo memanfaatkan umpan balik kepada user dengan sangat optimal. Membuat aplikasi ini memenuhi prinsip UI “ Provide clear, meaningful feedback”		aplikasi.
<i>Weakness</i>	Duolingo memiliki kekurangan pada aspek <i>clarity</i> , karena terdapat beberapa aset visual yang tidak familiar dengan orang awam.	Konten yang disediakan serta tampilan visual yang beragam pada aplikasi sangat banyak membuat aplikasi ini kekurangan prinsip <i>simplicity</i> .	Secara UI, feedback aplikasi ini sangat terbatas. Hal ini dapat membuat user merasa bingung.
<i>Opportunities</i>	Pembelajaran dengan metode ini dapat digunakan segala kalangan, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa membuat aplikasi memenuhi faktor <i>accessible</i> .	Fitur dan isi konten yang digunakan diambil dari buku-buku sehingga pembelajaran lebih membuat aplikasi ini <i>usable, useful</i> dan <i>desirable</i> .	Materi pembelajaran disampaikan oleh praktisi sehingga pembelajaran lebih praktikal dan efektif membuat aplikasi ini <i>usable</i> dan <i>useful</i> .
<i>Threat</i>	Terdapat aplikasi sejenis yang memiliki daya tarik	Podcast dan pembelajaran audio mulai marak di	Terdapat banyak pesaing lain yang menyediakan online

	yang sama namun dengan fitur tambahan seperti <i>knowledge card</i> .	internet dan dapat diakses secara gratis melalui spotify atau youtube.	learning dengan fitur yang sama dan memberikan sertifikasi.
--	---	--	---

### 3.1.3.1 Kesimpulan Studi Referensi

Studi referensi yang dilakukan oleh penulis menghasilkan beberapa poin penting yang nantinya akan diaplikasikan pada solusi desain. Analisa dilakukan berdasarkan prinsip desain, prinsip gestalt, UX honeycomb, prinsip UI dan SWOT dari aplikasi. Aplikasi pembelajaran harus bisa memenuhi aspek pada UX Honeycomb dengan memperhatikan metode belajar, pemanfaatan media baik secara audio, audio-visual atau visual. Penggunaan layout juga sangat penting, bagaimana visual yang ditampilkan bisa memenuhi aspek konsisten, memiliki hirarki visual yang jelas seperti skillshare dan pemanfaatan ilustrasi menyenangkan yang merepresentasikan pesan seperti duolingo atau inspigo.

## 3.2 Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan Design Thinking yang merupakan pedoman yang tertulis dalam buku "The Basics of User Experience Design" oleh Interaction Design Foundation. Design Thinking adalah proses iteratif non-linier yang digunakan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan kembali masalah, dan menciptakan solusi inovatif untuk prototipe dan pengujian. Fokus utama dari *design thinking* adalah membuat solusi yang terfokus dengan pengguna dari suatu permasalahan yang masih abstrak. Melibatkan lima fase—*Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

### 3.2.1 Empathize

Design Thinking yang berpusat pada *user* membuat tahapan ini sangat penting, dimana mengharuskan untuk berempati dan mencoba

memahami masalah yang ingin diselesaikan. Hal ini melewati tahapan *user research* yang bertujuan untuk mendapatkan *insight* nyata mengenai pengalaman, motivasi dan masalah *user*. Tahap pertama dalam design thinking ini meliputi melakukan *secondary research*, *user interview* dan *expert interview*.

### 3.2.2 Define

Setelah mengumpulkan banyak informasi pengguna pada tahap *Empathize*, tahap kedua ini saat untuk menyaring informasi ke satu kelompok pengguna tertentu dan kebutuhan mereka. Mempersempit fokus untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas yang berguna sebagai inspirasi untuk memecahkan masalah yang ada. Tahap *define* bertujuan untuk mengartikulasikan masalah desain dan memberikan tujuan yang jelas untuk dikerjakan. Tahapan *define* yang akan dilakukan meliputi membuat *user persona* dan *user journey*.

### 3.2.3 Ideate

*Ideation* adalah proses kreatif di mana penulis menghasilkan ide dan solusi sebanyak mungkin untuk mengatasi *problem statement* yang diakhiri dengan pengujian agar penulis mendapatkan solusi terbaik dan paling tepat.

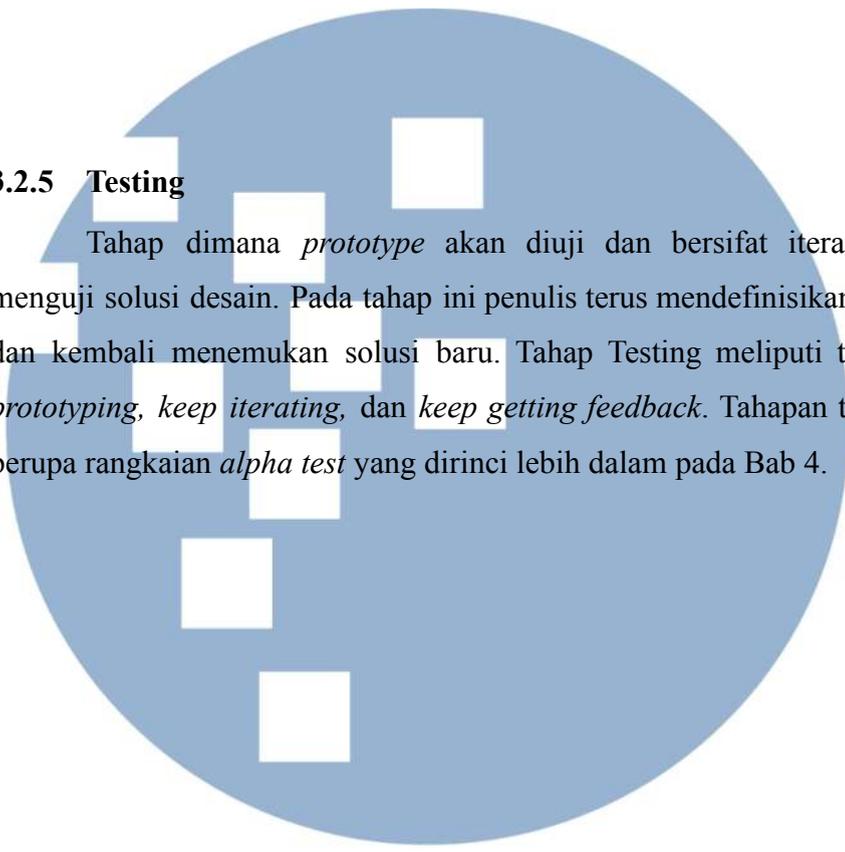
Pada tahap ketiga dalam proses Design Thinking, Ideate dilakukan dengan membuat *framework*, *brainstorming*, *site map*, *sitemap*, *userflow*, *wireframes* dan *get visual*. *Get visual* melibatkan beberapa proses seperti perancangan identitas visual, pemilihan typography, warna, ikon, tombol, ilustrasi, fotografi dan *grid system*.

### 3.2.4 Prototype

Melanjutkan tahapan ideate, pada tahap ini penulis membuat solusi desain secara nyata dengan membuat model eksperimental sederhana dari solusi yang diusulkan yang digunakan untuk menguji atau memvalidasi ide, asumsi desain, dan aspek lainnya. Tahapan ini meliputi *high fidelity*, *prototyping* dan perancangan media sekunder.

### 3.2.5 Testing

Tahap dimana *prototype* akan diuji dan bersifat iteratif untuk menguji solusi desain. Pada tahap ini penulis terus mendefinisikan masalah dan kembali menemukan solusi baru. Tahap Testing meliputi tahap *live prototyping*, *keep iterating*, dan *keep getting feedback*. Tahapan testing ini berupa rangkaian *alpha test* yang dirinci lebih dalam pada Bab 4.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA