

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah kualitatif dan juga kuantitatif. Pada pengambilan data yang menggunakan metode kualitatif penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan data sedangkan untuk metode kuantitatif, penulis menebarkan questioner kepada kelompok tertentu. Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian kualitatif dilakukan pada situasi alami, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Pengumpulan data menggunakan triangulasi, analisisnya induktif, dan fokus pada makna daripada generalisasi. Sedangkan penelitian kuantitatif berdasarkan positivisme, fokus pada populasi tertentu. Pengumpulan data dengan instrumen penelitian dan analisis dilakukan secara kuantitatif untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.1.1 Metode Kualitatif

Teknik pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dengan cara wawancara.

3.1.1.1 Wawancara

Menurut Sugiyono (2016) “Wawancara sering digunakan sebagai Teknik pengumpulan data Ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diselidiki lebih lanjut. Selain itu, wawancara juga berguna Ketika penelitian ingin memahami pandangan responden secara lebih mendalam.”

1) Wawancara kepada Nurfah Rizky

Wawancara dilakukan dengan Nurfah Rizky selaku perakit komputer dari toko Expert Computer. Wawancara ini dilakukan secara langsung tatap muka pada hari Senin, 26 Ferbruari 2024. Penulis menyiapkan beberapa

pertanyaan untuk nanti dibacakan kepada narasumber. Disini penulis membuat pertanyaan seputar merakit komputer dan juga pendapat mereka mengenai dunia perakitan komputer. Ini dia rangkuman wawancara dari Nurfah Rizky, Menurut Nurfah Rizky orang yang datang ke toko rata-rata adalah seseorang yang berumur 24-28 tahun, dan mereka sudah memiliki catatan untuk merakit komputer mereka tetapi mereka meminta untuk dirakitkan dikarenakan rata-rata dari kustomer mereka tidak mengerti cara merakit komputer itu sendiri. Mereka mengalami kesulitan dalam mencari *tutorial* yang benar dalam merakit komputer. Adapun juga kustomer yang ingin cepat menggunakan komputer mereka sehingga mereka ingin dirakitkan sehingga pada sampai dirumah dapat digunakan langsung.



Gambar 3.1 Wawancara Bersama Nurfah Rizky

Nurfah juga menyatakan bahwa hal tersulit dalam merakit sebuah komputer merupakan instalasi dari *CPU cooler* karena setiap cooler memiliki cara pemasangan sendiri. Mengetahui komponen-komponen komputer sebelum merakit pun sangat penting agar kita tidak membeli barang yang salah, karena mengakibatkan kita harus mengeluarkan uang lebih untuk membeli komponen yang benar. Pertama kali Nurfah merakit komputer diajari oleh si pemilik toko dan pada awal-awal beliau tidak diperbolehkan untuk merakit, karena harus mengamati

terlebih dahulu cara pemasangan agar ia mengetahui komponen-komponen mana yang harus di pasang terlebih dahulu dan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada saat proses perakitan.

2) Wawancara kepada Tony

Wawancara dilakukan dengan Tony selaku perakit komputer pada toko Abbasy Computer. Wawancara ini dilaksanakan secara tatap muka pada hari Senin, 26 Februari 2024. Sebelum wawancara dimulai penulis telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber. Menurut Tony umur rata-rata yang datang dan membeli komputer ke toko Abbasy Computer adalah 20-23 tahun dan mereka biasanya minta rekomendasi terhadap komponen komputer yang akan dirakit. Ia juga berkata tidak ada waktu yang pasti untuk merakit komputer kapan saja dapat merakit komputer sesuai urgensi kebutuhan pribadi, dan sekarang banyak sekali orang yang ingin membeli jadi di karenakan mencari komponen yang diinginkan sedikit susah sehingga mereka tidak ingin menunggu terlalu lama, sehingga mereka lebih memilih untuk membeli komputer yang sudah jadi.



Gambar 3.2 Wawancara Bersama Tony

Seperti narasumber sebelumnya menurut Tony hal tersulit dalam merakit komputer adalah memasang *CPU*

Cooler karena jika *cooler* tersebut ke gores atau pun terjatuh akan mengakibatkan kebocoran terhadap *cooler*. Buku manual untuk merakit komputer tersedia pada kotak *motherboard* tetapi sangat sulit untuk pemula dapat mengikuti petunjuk dari buku panduan tersebut, jika orang yang sudah mengerti memasang komputer 30 menit pun jadi. Untuk orang yang ingin merakit komputer dianjurkan untuk melakukan riset terhadap komponen-komponen yang akan dibeli sehingga ia tahu apa yang ada di dalam komputer yang ia rakit.

3) Wawancara kepada Abdul

Wawancara dengan perakit komputer yang bernama Abdul dari toko Elite Computer dilakukan pada hari Senin, 26 Februari 2024 secara tatap muka. Sebelum proses wawancara penulis sudah menyiapkan beberapa pertanyaan yang sama seperti narasumber sebelumnya dikarenakan penulis memiliki tujuan wawancara yang sama.



Gambar 3.3 Wawancara Bersama Abdul

Menurut Abdul orang yang biasa datang ke toko biasanya sudah memiliki daftar apa saja yang ingin ia beli, tetapi ada juga yang meminta rekomendasi. Abdul juga menyampaikan bahwa hal tersulit dalam merakit komputer adalah pemasangan *CPU Cooler*. Mengetahui komponen-komponen komputer terlebih dahulu sangatlah penting, agar dapat mengetahui apakah komponen

tersebut saling kompatibel satu sama lain atau tidak. Ia pertama kali merakit komputer diajari oleh rekan kerjanya. Menurut dia umur sekitar 25 ke atas lah yang menjadi pelanggan utama dari toko komputer itu.

3.1.1.2 Indepth Interview

Penulis mengadakan indepth interview kepada dua orang untuk menggali informasi lebih dalam dari topik perancangan yang telah dibuat oleh penulis.

1) *Interview Bersama Daniel Kurniawan*

Daniel Kurniawan adalah salah satu mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara. Pada *indepth interview* ini penulis menanyakan beberapa pertanyaan seputar topik yang dibuat oleh penulis. Pada pertanyaan pertama dimana penulis menanyakan perihal seberapa paham merakit komputer, menurut Daniel sebenarnya masih tidak begitu paham soal komponen yang baik dari segi kualitasnya yang mana, dikarenakan ia juga tidak mengetahui *brand* komponen manakah yang ulasanya paling bagus di masa sekarang.



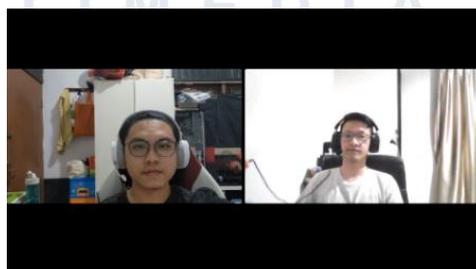
Gambar 3.4 Indept Interview bersama Daniel Kurniawan

Daniel juga menyampaikan bahwa instruksi untuk merakit komputer sangat susah untuk ditemukan, dia harus mencari melalui google atau youtube, karena pada saat membeli komponen tidak di berikan buku manual cara pemasangan komputer sehingga membuat dia

bingung untuk mencari kemana. Adapun juga kebingungan-kebingungan yang di alami oleh Daniel seperti komponen yang tidak tahu harus di pasang dimana dan juga management kabel yang cukup rumit. Menurut Daniel media social adalah media yang paling sering ia gunakan karena mudah sekali untuk mencari ulasan orang dan mudah dimengerti daripada ia harus membaca artikel satu per satu soal komponen mana yang ingin dibeli. Media interaktif yang dapat membantu dia dalam merakit sebuah komputer adalah yang dapat mensortir komponen-komponen yang dapat kompatibel antar satu sama lain dan dapat menunjukan komponennya dipasang dimana dan bagaimana cara pemasangannya, karena orang pasti ingin tau langkah-langkah yang benar seperti apa. Menurut Daniel mengenai topik yang di bahas oleh penulis sangat membantu untuk pemula yang belum mengerti tentang komponen-komponen komputer.

2) **Interview Bersama Hulio Jonathan**

Untuk *indept interview* kali ini penulis mewawancarai seorang narasumber bernama Hulio Jonathan, dia adalah salah satu mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara. Menurut Hulio, dia hanya paham Sebagian dari cara merakit komputer dan kurang paham untuk detail dari perakitan komputernya.



Gambar 3.5 Indept Interview bersama Hulio Jonathan

Dia berkata bahwa zaman sekarang instruksi untuk pemasangan komputer sudah banyak di internet, mulai dari *website*, youtube, social media dan lain-lain. Kendala yang memungkinkan terjadi untuk dia adalah kurangnya pemahaman secara lengkap untuk pemasangan komponen komputer. Hulio berkata “Memang sudah banyak instruksi cara pemasangan komputer di internet, tetapi tidak dengan detail-detail dari pemasangan komponen komputer”. Untuk penggunaan media informasi, dia lebih sering menggunakan media informasi youtube, karena sudah banyak video yang mempraktek-kan secara langsung dan bagaimana cara merakit komputer. Aplikasi interaktif yang dapat membantu Hulio dalam merakit komputer adalah aplikasi yang dapat menggambarkan detail dalam merakit komponen komputer, salah satu contohnya seperti model 3D. yang terakhir dari Hulio ia berkata bahwa kalau dapat membuat media interaktif yang menampilkan detail-detail dari perakitan komputer, akan semakin bagus dan berguna bagi pemula yang tidak mengerti tentang perakitan komputer.

3.1.1.3 Kesimpulan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada ketiga narasumber perakit komputer yang bernama Nurfah, Abdul dan juga Tony, mereka semua memiliki pendapat yang sama dimana merakit komputer untuk pemula itu sulit dikarenakan buku panduan yang sangat kompleks . Mereka semua memiliki pendapat mengenai umur yang biasanya merakit komputer ada pada umur 20 tahun ke atas. Pemasangan yang tertulis dalam merakit komputer ada pada pemasangan *CPU Cooler*. Untuk memulai merakit komputer memang sangat penting untuk mengetahui komponen-komponen yang ada terlebih dahulu karena kita harus setidaknya mengerti apa yang kita beli dan juga kegunaanya.

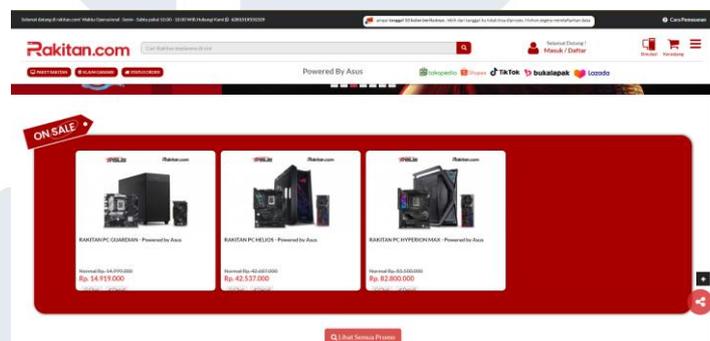
Berdasarkan narasumber dalam *indept interview* bahwa topik yang penulis rancang sangat berguna bagi pemula dikarenakan banyak sekali detail-detail yang sulit dimengerti dalam merakit komputer.

3.1.2 Studi Existing

Studi eksisting merupakan metode pengumpulan data dengan cara menggunakan data atau spesimen yang sudah ada sebelumnya. Metode ini dapat dipakai agar kredibilitas hipotesis dapat meningkat pada saat pengujian (Hulley, Cummings, Browner, Grady & Newman, 2013).

3.1.2.1 Rakitan.com

Rakitan.com ini berlokasi di Ruko Mangga Dua dia menyediakan jasa online untuk membeli komputer jadi dan juga untuk melakukan percobaan kompatibilitas antar komponen. Situs ini cukup populer dikalangan perakit komputer pada umumnya.



Gambar 3.6 Situs Rakitan.com
Sumber: <https://rakitan.com/>

Karena fitur yang dapat mengecek kompatibilitas antar komponen tersebut sehingga situs ini sering kali digunakan.

1) Analisis SWOT Rakitan.com

Tabel 3.1 Analisis SWOT Rakitan.com

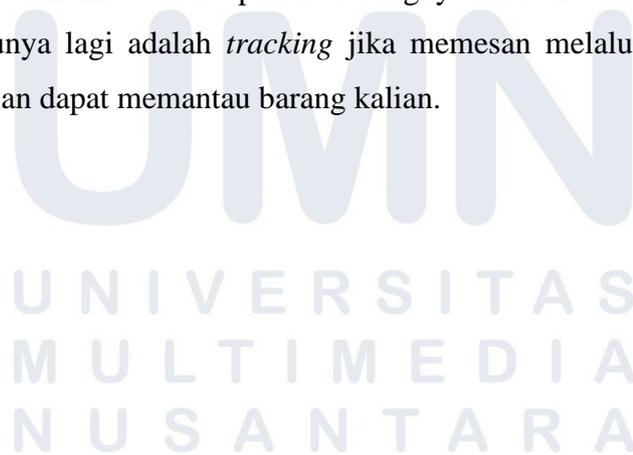
<i>Strength</i> (Kelebihan)	<i>Weakness</i> (Kekurangan)
- Memiliki fitur pengecekan	- Tidak memiliki cara untuk merakit komputer sendiri.

kompatibilitas antar komponen. - Dapat memesan rakitan jadi secara online.	- UI Situs yang terlihat membingungkan dan tidak <i>User friendly</i> .
---	---

<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Threat</i> (Ancaman)
- Mudah mendapatkan pelanggan di karenakan sudah cukup terkenal.	- Digantikan dengan situs lainnya yang memiliki UI lebih bagus dan dapat menjadi saingan yang kuat.

3.1.2.2 Enterkomputer

Enterkomputer merupakan sebuah toko rakit komputer yang berlokasi di Mangga Dua Mall. Kini mereka membuat sebuah situs yang menjual beragam komponen komputer, tidak hanya komponen saja yang dijual tetapi juga komputer rakitan jadi. Situs dari enterkomputer sendiri sangat komplit dan juga detail. Disitus ini memiliki beberapa fitur menarik yaitu para kustomer dapat melakukan simulasi penyocokan komponen terlebih dahulu dan dapat melihat stok apakah barangnya tersedia atau tidak. Fitur satunya lagi adalah *tracking* jika memesan melalui situs mereka kalian dapat memantau barang kalian.





Gambar 3.7 Situs Enterkomputer
 Sumber: <https://www.enterkomputer.com/>

Situs EnterKomputer ini mudah sekali untuk di navigasi karena semua sudah di kelompokkan dengan rapih. Di situs EnterKomputer juga menunjukkan harga mana saja yang sedang naik dan harga mana yang sedang menurun.

1) Analisis SWOT EnterKomputer

Tabel 3.2 Analisis SWOT EnterKomputer

<i>Strength</i> (Kelebihan)	<i>Weakness</i> (Kekurangan)
<ul style="list-style-type: none"> - UI sangat rapih. - Memiliki fitur simulasi - Memiliki fitur tracking - Bekerja sama dengan banyak brand-brand ternama. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjual dengan harga yang lebih mahal dari pasaran. - Tidak memiliki instruksi untuk merakit.
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Threat</i> (Ancaman)
<ul style="list-style-type: none"> - Di percayai banyak orang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Karena harga yang terlalu mahal kustomer akan mencari ke tempat lain. - Saingan dari EnterKomputer adalah <i>Eccomerce</i>.

3.1.2.3 Pc Building Simulator

Pc Building Simulator adalah sebuah game yang menyajikan pengalaman merakit komputer yang semirip mungkin dengan pengalaman aslinya. Game ini ditujukan kepada pemula yang ingin mencoba merakit komputer untuk pertama kali. Tetapi untuk merasakan pengalaman pertama untuk merakit komputer ini, diharuskan untuk membayar sebesar Rp. 166,000.



Gambar 3. 8 Aplikasi Pc Building Simulator

Sumber: https://store.steampowered.com/app/621060/PC_Building_Simulator/

Pc Building Simulator ini dapat di beli di aplikasi-aplikasi tertentu seperti Steam, dan Epic Games.

1) Analisis SWOT PC Building Simulator

Tabel 3.3 Analisis SWOT Pc Building Simulator

<i>Strength</i> (Kelebihan)	<i>Weakness</i> (Kekurangan)
<ul style="list-style-type: none"> - Dapat merasakan langsung cara merakit komputer - Memberikan petunjuk detail kemana komponen akan diletakan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kontrol yang cukup rumit untuk seorang pemula - Berbayar - Repetitif

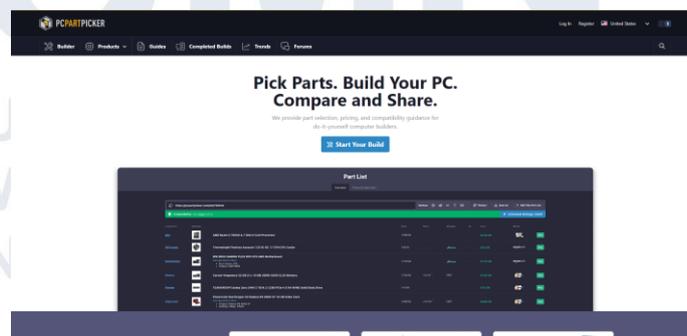
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Threat</i> (Ancaman)
<ul style="list-style-type: none"> - Akan tetap menjadi game simulator rakit pc satu-satunya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Komponen didalam game dapat ketinggalan jaman - Marketing dari game ini sangat sempit sehingga sulit untuk menyaingi game lainnya.

3.1.3 Studi referensi

Menurut Yin (2018), studi kasus adalah salah satu teknik yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian kualitatif.

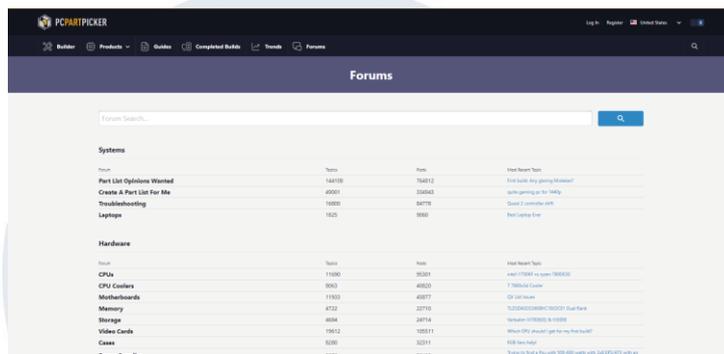
3.1.3.1 PCPartPicker.com

PCPartPicker adalah sebuah platform online yang sangat populer digunakan oleh para penggemar komputer, perakitan, dan gamer untuk merencanakan dan membangun sistem komputer mereka sendiri. Platform ini memberikan UI yang sangat mudah digunakan di mana pengguna dapat menelusuri berbagai komponen komputer seperti *CPU*, *GPU*, *motherboard*, *RAM*, *Storage*, *power supply*, dan lainnya dari berbagai toko online.



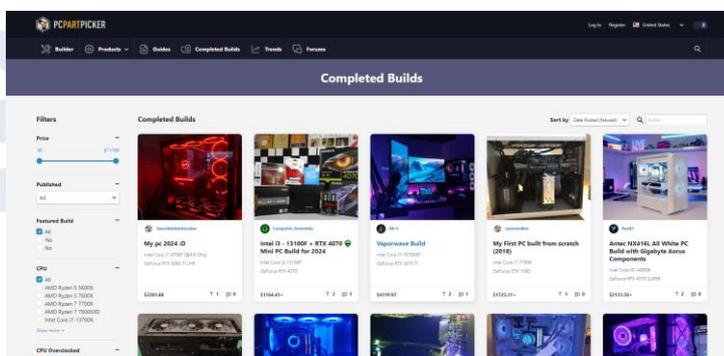
Gambar 3.9 Situs PcPartPicker
Sumber: <https://pcpartpicker.com/>

Salah satu fitur utama pada situs PCPartPicker adalah alat pengecekan kompatibilitas, yang membantu pengguna memastikan bahwa komponen yang dipilih dapat bekerja bersama dengan baik. Selain itu, pengguna juga dapat membuat dan berbagi daftar komponen komputer dengan orang lain pada forum yang disediakan oleh PCPartPicker itu sendiri.



Gambar 3. 10 Situs PcPartPicker bagian forum
Sumber: <https://pcpartpicker.com/>

PCPartPicker juga menyediakan paket komputer rakitan yang siap untuk di kustomisasi oleh pengguna. PCPartPicker juga menyediakan penjelasan kegunaan dari masing-masing komponen yang di pilih oleh pengguna, adapun juga lokasi untuk menjual komputer rakitan milik orang lain yang sudah tidak digunakan lagi di situs tersebut. Situs PCPartPicker juga tertata rapih dan mudah di navigasi walaupun masih pemula.



Gambar 3. 11 Situs PcPartPicker bagian completed builds
Sumber: <https://pcpartpicker.com/>

Secara keseluruhan, PCPartPicker membantu menyederhanakan proses perencanaan dan pembuatan komputer rakitan dengan menyediakan berbagai komponen yang kompatibel serta fitur berbagi dengan komunitas pengguna lainnya.

1) Analisis SWOT PCPartPicker.com

Tabel 3.4 Analisis SWOT PCPartPicker.com

<i>Strength</i> (Kelebihan)	<i>Weakness</i> (Kekurangan)
<ul style="list-style-type: none"> - Situs yang sudah terkenal sebagai salah satu situs untuk membangun komputer secara kustom. - Memiliki fitur dimana pengguna dapat merencanakan proyek rakit komputernya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya kustomer servis - Tidak ada pemecahan masalah teknis
<i>Opportunity</i> (Peluang)	<i>Threat</i> (Ancaman)
<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki peluang untuk ekspansi layanan ke internasional - Dapat melakukan kerjasama dengan toko-toko di setiap negara - Dapat membuat fitur berupa rekomendasi komponen dari budget atau tujuan pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> - Persaingan ketat. - Banyak yang menawarkan layanan serupa - Toko online yang menawarkan untuk merakit komputernya.

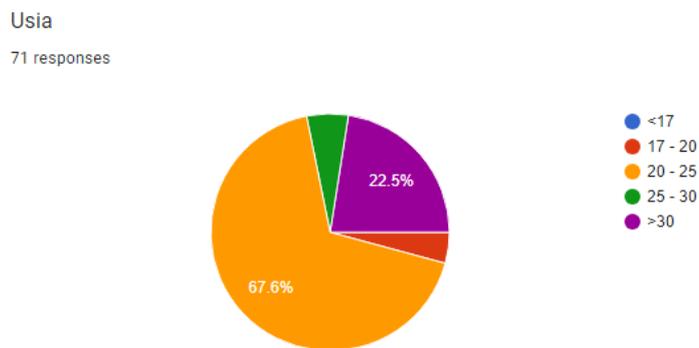
3.1.4 Metode Kuantitatif

Teknik pengumpulan data pada metode kuantitatif adalah berupa kuesioner.

3.1.4.1 Kuesioner

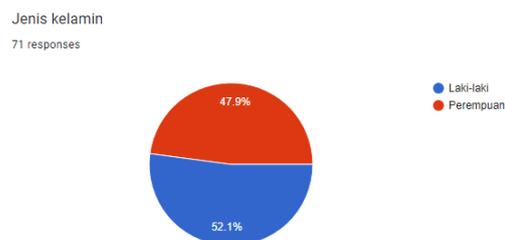
Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang berbeda. Keterbatasan sumber daya seperti tenaga, waktu, dan dana menjadi alasan utama penggunaan sampel daripada penelitian pada seluruh populasi. Oleh karena itu, sampel digunakan sebagai representasi dari keseluruhan populasi. Sampel yang didapatkan penulis melalui kuesioner adalah 71 responden.

Sebesar 4.2% responden berumur 17-20 tahun, 67.6% berumur 20-25 tahun, 5.6% responden berumur 25-30 tahun, dan 22.5% responden sisanya berumur 30 tahun ke atas.



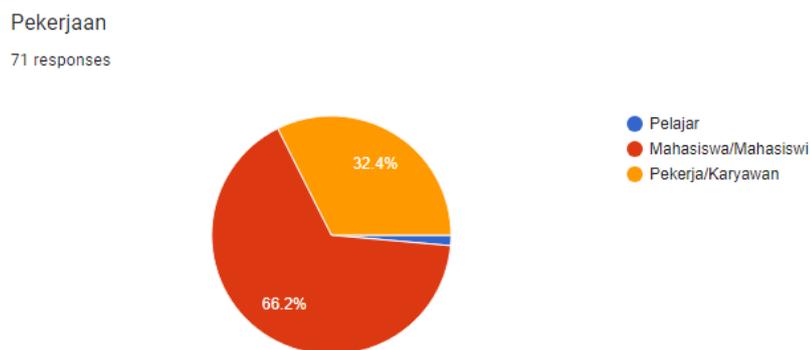
Gambar 3.12 Umur Responden

Sebanyak 52.1% responden berkelamin laki-laki dan sisanya sebanyak 47.9% adalah perempuan.



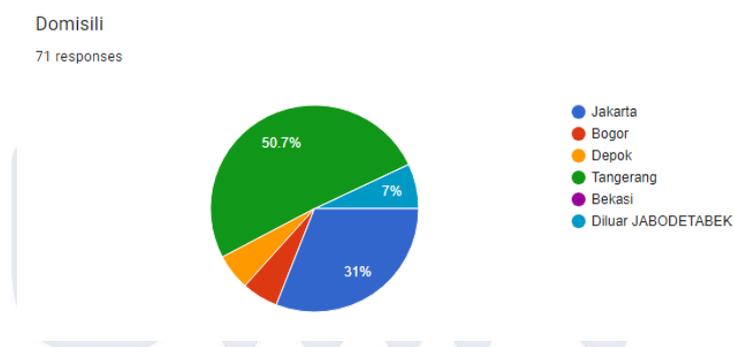
Gambar 3.13 Jenis Kelamin

Sebanyak 66,2% responden merupakan mahasiswa/mahasiswi, 1.4% merupakan pelajar, dan 32.4% adalah pekerja/karyawan.



Gambar 3.14 Pekerjaan

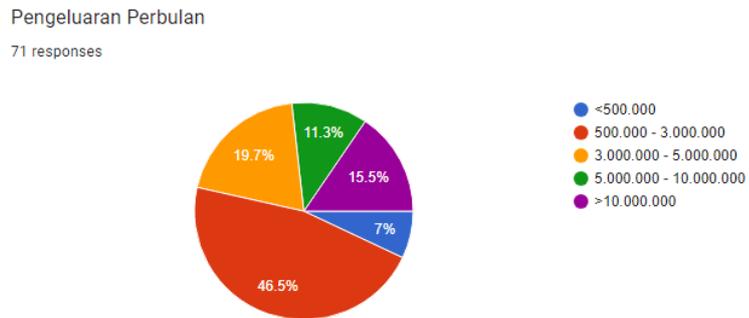
Dari 71 responden sebanyak 50.7% berasal dari kota Tangerang, 31% dari Jakarta, 5.6% dari Bogor, 5.6% dari Depok dan 7% dari luar JABODETABEK.



Gambar 3. 15 Domisili

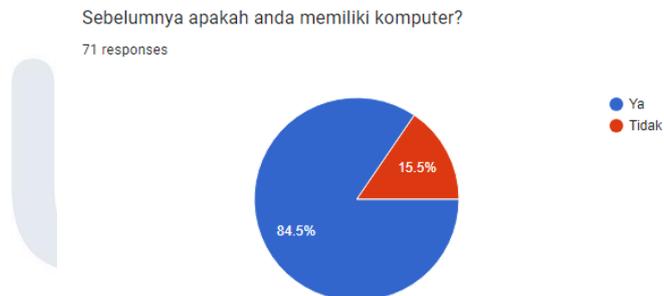
Pengeluaran perbulan dari 71 responden rata-rata termasuk dalam SES A-B sebanyak 7% dari responden yang memiliki pengeluaran di bawah Rp.500,000, 46.5% responden memiliki pengeluaran perbulannya sebanyak Rp.500,000 – Rp.3,000,000, Sebanyak 19.7% responden mempunyai pengeluaran sebanyak Rp.3,000,000 – Rp.5,000,000, sebanyak 11.3% memiliki

pengeluaran Rp.5,000,000 – Rp.10,000,000 dan sisanya sebanyak 15.5% memiliki pengeluaran di atas Rp.10,000,000 perbulannya.



Gambar 3. 16 Pengeluaran Perbulan

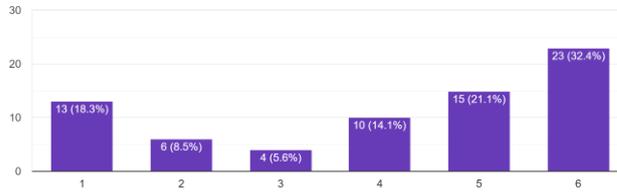
Dari 71 responden sebanyak 84.5% memiliki komputer dan sisanya sebanyak 15.5% yang tidak memiliki komputer. Tetapi dari 84.5% responden yang memiliki komputer hanya 67.6% orang yang sering sekali menggunakan komputer, dan sebanyak 32.4% lumayan jarang menggunakan komputer.



Gambar 3.17 Memiliki Komputer

Banyak dari responden menjawab bahwa mereka sering sekali menggunakan komputer sehari-hari.

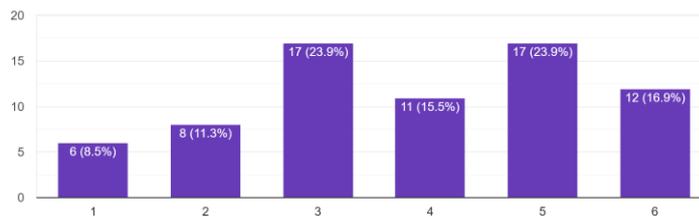
Jika iya , seberapa seringnya anda menggunakan komputer
71 responses



Gambar 3.18 Seringnya Menggunakan Komputer

Banyak dari responden yang cukup paham tentang komputer, ada sekitar 15.5% orang yang menjawab cukup paham, 23.9% menjawab paham, dan 16.9% sangat paham. Sedangkan ada 23.9% menjawab kurang paham, 11.3% tidak paham, dan sisanya ada 8.5% menjawab sangat tidak paham sama sekali.

Seberapa paham anda tentang komponen komputer
71 responses



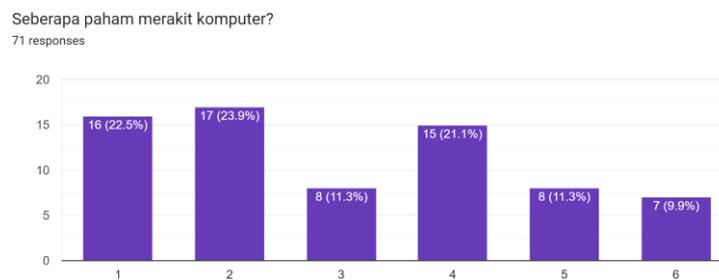
Gambar 3.19 Kepahaman Tentang Komponen Komputer

Berdasarkan dari hasil responden sebanyak 70.6% membeli komputer secara jadi dan 29.4% memilih komponen dan merakit sendiri.



Gambar 3.20 Cara Mendapatkan Komputer

Ternyata tidak begitu banyak orang yang paham dalam merakit komputer, sebanyak 21.1% dari responden yang cukup paham dalam merakit komputer, 11.3% paham dalam merakit komputer, dan hanya 9.9% dari responden yang sangat paham dalam merakit komputer, sedangkan 11.3% responden kurang paham dalam merakit komputer, 23.9% tidak paham dalam merakit komputer, dan 22.5% orang yang sangat tidak paham soal merakit komputer.



Gambar 3.21 Paham Cara Merakit Komputer

71.8% memiliki pemikiran untuk mencoba merakit komputer sendiri sedangkan sisanya sebanyak 28.2% tidak pernah terfikirkan untuk merakit komputer sendiri.



Gambar 3.22 Ingin Merakit Komputer

Menurut para responden untuk menemukan sebuah instruksi merakit komputer cukup sulit. Sebanyak 23.9% responden berkata cukup sulit untuk menemukan instruksi, 14.1% merasa sulit untuk menemukan instruksi, dan 9.9% merasa sangat sulit untuk

menemukan instruksi yang baik dan benar. Adajuga yang memberikan pendapat sebanyak 23.9% merasa cukup mudah untuk menemukan instruksi, 14.1% merasa mudah untuk menemukan instruksi dan 14.1% merasa sangat mudah untuk menemukan instruksi dalam merakit komputer.



Gambar 3.23 Menemukan Instruksi

Menurut 71 responden yang telah mengisi kuesioner banyak sekali kendala yang dapat terjadi saat merakit komputer contohnya seperti sulit untuk menemukan instruksi yang benar, tidak mengetahui apakah komponen yang dipilih memiliki kompatibilitas terhadap komponen lainnya, memiliki keraguan untuk memasang *CPU* ke *motherboard* karena pin pada *CPU* atau *motherboard* rentan rusak, tidak mengerti apa saja yang dibutuhkan untuk merakit sebuah komputer, komputer yang di rakit tidak dapat menyala, tidak memiliki *user manual* dan rata-rata responden memiliki jawaban yang sama yaitu ketakutan akan komponen yang di pasang salah sehingga membuat komputer tidak menyala dan juga tidak memiliki panduan untuk merakit komputer.

Menurut anda apa kendala yang dapat terjadi ketika merakit komputer ?

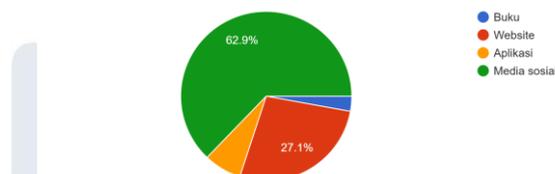
71 responses

Sulit menemukan instruksi yang benar
Gatau part yang di rakit masuk gak sama yang lain
Keraguan untuk memasang CPU terhadap motherboard dikarenakan pin yang rentan rusak
Beberapa komponen tidak terpasang dengan baik
Tidak mengerti apa saja yang diperlukan untuk merakit komputer
Komponennya rusak, switchnya tidak terpasang dengan benar, listrik statis
Thermal Paste dan pemasangan komponen tanpa merusak
Fragile
Takut salah jadinya gk nyala/ boot

Gambar 3.24 Kendala

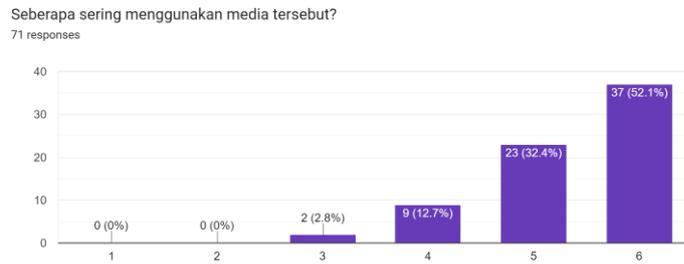
Media informasi yang sering digunakan oleh responden adalah media sosial sebanyak 62.9% dan yang paling sedikit ada pada buku yaitu 2.9%. sisanya ada aplikasi sebanyak 7.1% dan *website* di 27.1%. Mereka semua sangat sering menggunakan media informasi yang mereka pilih.

Media informasi apa yang sering digunakan?
70 responses



Gambar 3.25 Media Informasi Yang Sering Digunakan

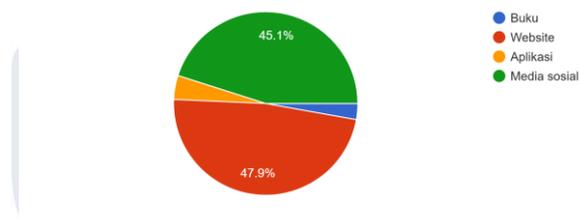
Sebanyak 52.1% memilih angka 6 yang berarti sangat sering sekali dalam menggunakan media tersebut, sebanyak 32.4% memilih angka 5 yang berarti sering menggunakan medianya, sebanyak 12.7% memilih cukup sering dalam menggunakan medianya dan 2.8% memilih cukup jarang menggunakan media yang mereka pilih.



Gambar 3.26 Seringnya Menggunakan Media Tersebut

Dari 71 responden ada 47.9% memilih *website* sebagai media informasi yang paling sering digunakan untuk mencari informasi mengenai komputer dikarenakan banyak yang bilang bahwa mudah dicari menggunakan *website* dan juga mudah di akses, sebanyak 45.1% memilih media sosial untuk media sosial para responden berpendapat kalau mereka mudah untuk bertanya dan berdiskusi ada juga yang dapat melihat review dari influencer terpercaya, 4.2% pada aplikasi dan sisanya 2.8% pada buku.

Media informasi apa yang sering digunakan untuk mencari informasi tentang komputer?
71 responses



Gambar 3.27 media informasi yang sering digunakan

Banyak sekali yang setuju bahwa *website* interaktif dapat membantu mereka dalam merakit komputer dengan mudah. Sebanyak 62.9% setuju jika terdapat media interaktif tersebut akan tertarik untuk menggunakannya dan 31.4% menjawab mungkin akan menggunakan media interaktif untuk merakit komputer dan sisanya tidak tertarik untuk menggunakan media interaktif tersebut.

Aplikasi interaktif seperti apa yang dapat membantu anda dalam merakit komputer ?

59 responses

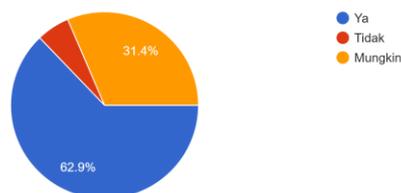
Buku panduan
Augmented Reality
Memberikan visualisasi berupa video yang menyajikan cara penggunaannya
Memiliki banyak gambar
website yang dapat membantu menemukan komponen
google
Google
Yang menyajikan tutorial video
360° rotatable 3D model hehe

Gambar 3. 28 Media Interaktif

Mayoritas responden menjawab “ya” akan menggunakan jika adanya media interaktif mengenai merakit komputer

Jika terdapat aplikasi interaktif tentang merakit komputer apakah anda tertarik untuk menggunakannya ?

70 responses



Gambar 3. 29 Apakah Akan Menggunakannya

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan penulis adalah *Design Thinking*. Menurut Hasso Plattner dari Institusi desain di Stanford, bahwa *design thinking* memiliki 5 tahapan. Tahapan ini terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

1) *Empathize*

Empathize adalah tahapan pertama dalam proses *design thinking*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang mendalam

mengenai *user*, memahami perspektif mereka, dan mengidentifikasi masalah yang perlu dipecahkan dengan cara memahami *user* secara empati. Pada tahap ini penulis akan mengumpulkan informasi yang mendalam sesuai dengan kebutuhan, tujuan, tantangan dan preferensi pengguna melalui *user research* dan *user interview*

2) *Define*

Tahap *define* adalah tahap kedua dalam proses *design thinking* di mana informasi yang dikumpulkan selama fase *empathize* digunakan untuk dianalisa secara lebih jelas masalah yang ingin diselesaikan oleh penulis. Fase *define* juga dilengkapi dengan adanya pembuatan *empathy map* atau *user persona*.

3) *Ideate*

Fase berikutnya adalah *ideate*, Pada tahap ini penulis mencari berbagai pendekatan untuk memandang masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mengidentifikasi solusi yang kreatif dan inovatif untuk masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Penulis akan membuat *user flow* dan juga *brainstorming* dalam fase *ideate* ini.

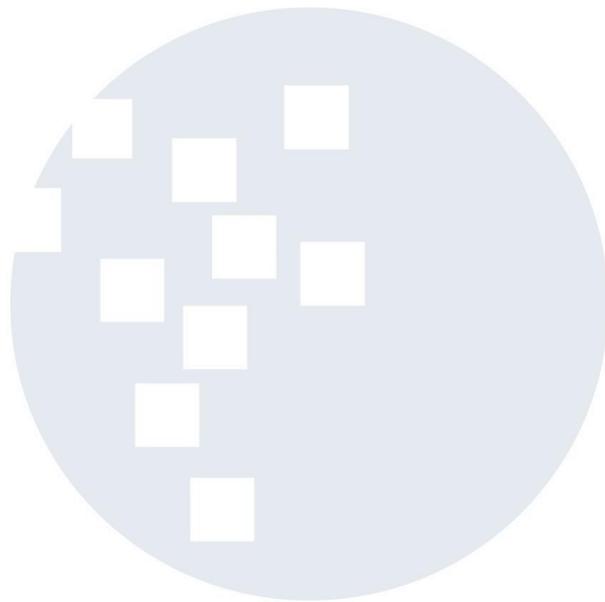
4) *Prototype*

Fase ini adalah tahap ke empat dari *design thinking*. Fase ini merupakan tahap eksperimental, di mana tujuannya adalah untuk menemukan solusi terbaik untuk setiap masalah yang telah diidentifikasi selama tiga tahap sebelumnya. Solusi-solusi ini di terapkan dalam tahap ini, dan kemudian satu persatu, solusi-solusi tersebut akan dieksplorasi dan kemudian diterima, diperbaiki atau ditolak berdasarkan *user experience*. *Prototype* dapat berupa, *wireframe*, *high-fidelity design*, atau *low-fidelity design*.

5) *Test*

Pada fase ini penulis melakukan uji coba terhadap *prototype* yang sudah dibuat untuk melihat apakah *prototype* yang dibuat sesuai dengan keinginan dan menyelesaikan masalah sasaran. Setelah mendapatkan *feedback*, penulis memiliki kesempatan untuk kembali ke tahap-tahap

sebelumnya dan melakukan perubahan atau iterasi terhadap solusi terbaik yang telah ditemukan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA