

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Menurut John W Creswell (2017), metode penelitian atau pendekatan penelitian adalah metode prosedur pencarian data dan hasil analisis yang ditujukan untuk mencari suatu titik masalah yang lebih spesifik dari suatu asumsi luas dengan berbagai metode berbeda yang bergantung kepada tipe masalah dan tipe riset yang dilakukan oleh peneliti. Metode penelitian dibagi menjadi dua yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif.

3.1.1 Metode Kualitatif

Menurut John W Creswell (2017), metode penelitian kualitatif adalah pendekatan eksplorasi dan pemahaman terhadap suatu individual tau sekelompok orang yang berhubungan dengan suatu masalah sosial biasanya dengan teknik pengumpulan data yang didapat secara langsung dari kondisi dan *setting* peserta. Penelitian kualitatif, biasanya didapat dari informan yang memiliki pandangan terhadap masalah dari pengumpulan data yang ingin dicari dan peneliti harus dapat diterima oleh informan dan lingkungan pengumpulan data melalui bahasa bicara dan tubuh agar informasi yang diterima berkembang dalam segi pemecahan masalah tersebut.

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan antar dua orang yang terdiri dari pewawancara dan narasumber bertujuan untuk pengumpulan data berupa informasi atau *insigh* untuk kebutuhan penelitian. Menurut Lexy J Moleong (2012), wawancara adalah percakapan antar dua orang yang dilakukan dengan tujuan dan maksud tertentu. Penelitian ini dilakukan secara berhadapan langsung dengan narasumber dan mendapat informasi secara lisan

dengan tujuan mengumpulkan data yang memperjelas permasalahan penelitian dan *Insight* dari target secara langsung.

3.1.1.2 Wawancara *Expert*

Wawancara ahli atau wawancara *Expert* adalah metode penelitian kualitatif yang dilakukan dengan mewawancarai narasumber yang memiliki keahlian dalam bidang dari objek penelitian dan bertujuan untuk mencari informasi dari *expert* secara langsung. Wawancara ahli dilakukan dengan seorang *app/web developer full stack, front end, back end*, dan *nerworking*, Hady Mohammed pada tanggal 3 November 2023 pada pukul 19:30.



Gambar 3.1 Wawancara ahli dengan Hady Mohammed

Dalam wawancara ini, pertanyaan yang akan ditanyakan untuk narasumber Hady Mohammed adalah pertanyaan dalam bidang membangun suatu aplikasi dalam *front end developing* yang berarti berfokus terhadap pembangunan visualisasi dan interaksi visual suatu aplikasi. Hady Mohammed menyatakan bahwa dalam membangun suatu aplikasi dengan visual yang bagus untuk target, aplikasi harus mempunyai pemilihan dan ukuran tipografi yang tepat agar mudah untuk dibaca, serta dengan warna *background* yang kontras dan mendukung. Hady Mohammed juga menyatakan bahwa ketertarikan visual suatu aplikasi juga sangat dipengaruhi oleh

penggunaan warna dan gaya visual yang tepat untuk target, dan gaya visual ini biasa mengandung elemen seperti animasi, ilustrasi, atau eksplorasi warna, namun beberapa elemen ini harus dipertimbangkan lebih dalam penggunaannya berdasarkan tujuan dari aplikasi dan target yang ingin dicapai untuk menghindari adanya *accessibility issues* seperti buta warna, *motion sickness* dengan penggunaan animasi dalam aplikasi yang salah, ataupun kenyamanan dalam navigasi.

Selain dari elemen visual, Hady Mohammed juga menyatakan beberapa hal yang penting untuk dipertimbangkan dalam segi *user experience* seperti elemen *responsive* dan interaksi. Hady Mohammed menyatakan bahwa aplikasi yang bagus, mempunyai kemampuan untuk memberikan sesuatu yang membuat target audiens akan membuang waktu yang banyak dalam aplikasi tersebut, menandakan bahwa aplikasi tersebut memiliki karakteristik yang menarik dan dalam membuat suatu aplikasi, hal tersebut akan sangat penting untuk dipertimbangkan agar target audiens yang ingin dicapai memiliki kenyamanan dan ketertarikan untuk mencoba aplikasi yang dibuat dan memberikan kesan dan pengalaman yang baik.

3.1.1.3 Wawancara mendalam

Indepth interview atau wawancara mendalam adalah metode penelitian bertujuan untuk memperoleh data narasumber dengan tipe pertanyaan yang bersifat terbuka sehingga mendapat pandangan dan informasi yang membuat narasumber dapat mengembangkan informasi yang disampaikan. Narasumber yang terpilih bersifat target audiens, atau tipe target yang memenuhi kriteria dari target audiens perancangan yang ingin dicapai.

Wawancara pertama dilakukan kepada seorang mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2020, Darren Triputra

Tamin dan dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2023 pada pukul 18:00.



Gambar 3.2 Wawancara mendalam dengan Darren Triputra Tamin

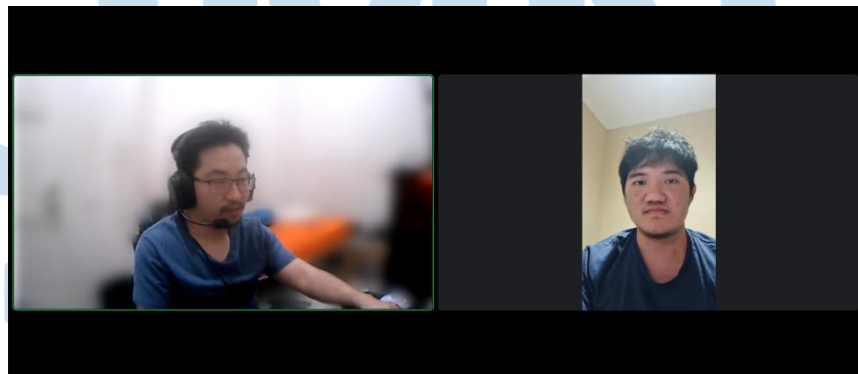
Dalam wawancara ini, Darren menyatakan bahwa ia tinggal dengan adanya bantuan pembantu untuk kegiatan yang berkaitan dengan perawatan rumah, maka dari itu Darren tidak mengalami keberatan adanya tanggung jawab rumah yang seiring dengan tanggung jawab akademis seperti mengerjakan tugas atau apapun yang harus dikerjakan pada hari itu juga.

Darren menyatakan bahwa adaptasi yang dialami dengan banyaknya kegiatan yang harus dilakukan dalam akademis kuliah memberikannya berbagai masalah yang berdampak dengan bertumbuhnya rasa malas atau kurangnya motivasi untuk terus mengerjakan berbagai tugas yang banyak. Darren menyatakan bahwa rasa malas atau kurangnya motivasi yang ia dapat secara umum berasal dari deadline tugas yang dimiliki dan memiliki keinginan untuk prokrastinasi jika deadline dari tugas tersebut masih jauh dan memiliki waktu yang longgar tanpa adanya faktor lain yang menegaskan bahwa tugas itu bisa diselesaikan jauh hari atau pada hari itu juga.

Darren juga menyatakan bahwa ia sangat memanfaatkan adanya media catatan pengingat yang dibuat secara pribadi atau disediakan secara langsung oleh pihak kampus dan hal tersebut sangat membantunya untuk mengatur jadwal yang teratur dan mengurangi beban bertumpuknya tugas yang harus diselesaikan, maka dari itu Darren menyimpulkan bahwa adanya penggunaan media catatan sangat penting untuk pengingat atau memberikan dorongan untuk menyelesaikan sesuatu.

Dalam segi media catatan yang berinteraksi, Darren menyatakan bahwa ia adalah tipe pengguna yang hanya mempedulikan fitur utama dari media catatan yaitu *reminder* atau pembuatan jadwal dan tidak mementingkan adanya fitur interaksi atau fitur menarik lainnya yang menjadi faktor pembantu, tetapi selaras dengan itu, Darren lalu menyatakan bahwa adanya media catatan atau *reminder* yang memiliki interaksi atau gamifikasi serta visual menarik mungkin akan berguna untuk orang lain yang memiliki selera berbeda dengannya.

Wawancara mendalam kedua dilakukan kepada seorang pekerja *intern* perusahaan *Toba Consulting Service* bernama Daniel dan dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2023 pada pukul 19:00.



Gambar 3.3 Wawancara mendalam dengan Daniel

Dalam wawancara ini, Daniel menyatakan bahwa ia tinggal dengan orang tua sehingga kewajiban rumah terbagi dan dibantu seiring dengan melaksanakan pekerjaan kantor setiap harinya. Daniel menyatakan bahwa ia hanya memiliki waktu untuk mengerjakan berbagai pekerjaan rumah pada malam hari saat pulang dari kantor. Selaras dengan pernyataan tersebut, Daniel menyatakan bahwa ia pernah mengalami rasa kemalasan atau kurangnya motivasi untuk menjalankan kewajiban rumah sesudahnya pulang dari kantor karena rasa kelelahan dan hal tersebut bisa menimbulkan berbagai dampak negatif yang terkadang dirasakan oleh Daniel sendiri seperti lupa mematikan air dan sebagainya.

Daniel menyatakan bahwa ia membuat catatan pengingat pribadi untuk jadwal pengerjaan kewajiban sehari-hari untuk meminimalisir adanya kelupaan atau kemalasan seperti contoh yang diberikan sebelumnya yaitu mematikan pompa air. Beberapa contoh yang diberikan sebagai penggunaan catatan yang dimiliki Daniel juga seperti membawa berbagai peralatan atau gawai yang diperlukan untuk pekerjaan kantor yang akan berdampak ke sisi performa pekerjaan jika lupa untuk dibawa.

Pada pertanyaan tentang tanggapan Daniel terhadap efektivitas penggunaan media catatan yang memiliki implementasi gamifikasi atau interaksi menarik, Daniel menyatakan bahwa hal tersebut sangat akan membantu dan memberikan kesan yang berbeda dibandingkan dengan media catatan yang hanya berfungsi sebagai *reminder*, dimana menurut Daniel, pengingat tersebut bisa saja dihiraukan atau dilupakan jika seseorang tidak ingin melakukan kegiatan yang sudah dicatat sendiri. Adanya interaksi antar pengguna dengan aplikasi akan sangat membantu dan sangat penting untuk pengguna bukan hanya mengingat jadwal yang dibuat tetapi

juga adanya kesan kontribusi interaksi yang dilakukan sehingga meminimalisir adanya kelupaan atau dihiraukan.

3.1.1.4 Kesimpulan

Dari kedua narasumber yang ada pada wawancara mendalam ini, penulis menyimpulkan kedua narasumber memang memiliki suatu kewajiban diluar *chores* rumah seperti kegiatan akademis kuliah atau pekerjaan kantor, dan kedua narasumber setuju bahwa suatu media catatan sangat dibutuhkan dan membantu untuk digunakan sebagai seseorang yang memiliki tanggung jawab aktivitas yang wajib untuk dilakukan.

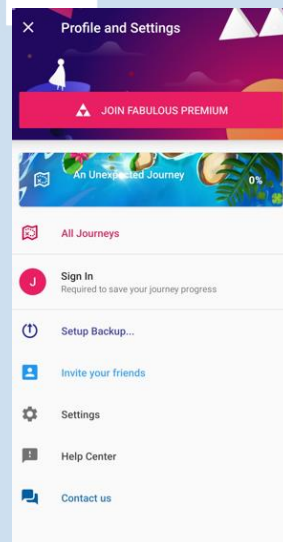
Walaupun berbedanya dengan Daniel, Darren menyatakan bahwa ia tidak memilih media catatan yang memiliki implementasi interaksi gamifikasi yang menarik, namun mereka berdua setuju bahwa adanya media catatan yang memiliki fitur interaksi gamifikasi menarik akan sangat berguna untuk tipe audiens yang memenuhi kriteria target yang ingin ditunjukkan perancangan ini, dan hal tersebut disebabkan dari adanya interaksi yang lebih menarik antar pengguna dengan aplikasi yang memberikan kesan kontribusi pengguna yang lebih interaktif.

3.1.2 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah analisis terhadap media yang sudah ada sebelumnya dan memiliki konsep atau kegunaan yang mirip dengan topik yang dipilih. Studi eksisting digunakan untuk mencari *reminder app* lain yang digunakan sebagai aplikasi pengingat berbasis aplikasi *smartphone* dengan adanya elemen interaktif atau gamifikasi yang sebelumnya sudah pernah dibuat. Penulis akan melakukan analisis kekurangan dan kelebihan dari studi eksisting yang dipilih dengan metode analisis SWOT.

1. Fabulous: Daily Routine Planner

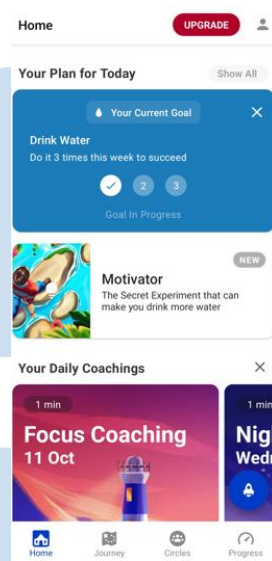
Fabulous adalah salah satu aplikasi *smartphone* yang dibuat sebagai aplikasi *reminder* atau pengingat yang bertujuan untuk membantu pengguna memperbaiki kebiasaan buruk atau merubah aktivitas kehidupan menjadi lebih baik.



Gambar 3.4 Tampilan profil *Fabulous*

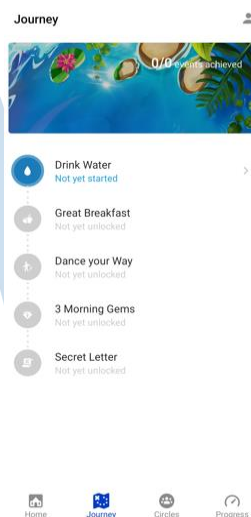
Fabulous menyediakan berbagai kebiasaan yang diingatkan untuk pengguna setiap harinya melalui fitur notifikasi dengan pilihan untuk pengguna menambahkan berbagai aktivitas tambahan sendiri yang ingin dijadwalkan setiap harinya. *Fabulous* pun memanfaatkan berbagai elemen ilustrasi 2D dan beberapa elemen gamifikasi seperti *dailies* dan *unlockables*.

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 3.5 Tampilan *Home* untuk *Fabulous*

Fabulous memanfaatkan banyaknya ilustrasi 2D dan vektor yang membuat tampilan halaman pada aplikasi ini terlihat lebih menarik dan berwarna, memberikan kesan *visual interest* untuk pengguna adalah salah satu studi yang ingin didekatkan dengan perancangan ini.



Gambar 3.6 Tampilan *habit list* untuk *Fabulous*

Fabulous juga memanfaatkan berbagai elemen interaksi dengan pengguna yang membuat suatu *reminder app* yang bukan hanya

berfungsi sebagai aplikasi catatan untuk membuat jadwal dan pengingat, tetapi juga memberikan elemen kontribusi dari pengguna dengan interaksi seperti implementasi fitur *trivia* dan *personality test*.

Table 3.1 SWOT *Fabulous*

<p>Strengths</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan elemen 2D ilustrasi yang menarik - Interaksi yang cukup bervariasi - Pesan motivator atau persuasi yang tegas dan baik
<p>Weakness</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elemen ilustrasi dan tipografi tidak seimbang, ada yang lebih didominasi ilustrasi ada yang didominasi tulisan - Tahap pembuatan profil dan <i>personality</i> cukup panjang dan lama - Beberapa navigasi membingungkan
<p>Opportunities</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki banyak sekali bidang aktivitas yang dicakup dalam kehidupan sehari-hari adanya potensi menjadi aplikasi pengingat utama - Elemen visual 2D ilustrasi dan Vektor membuat aplikasi lebih unggul dari reminder app biasa lainnya
<p>Threats</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem subskripsi yang menghalangi beberapa fitur utama dan tambahan - Terlalu banyaknya <i>widget</i> dan tombol yang membawa ke aplikasi lain dan mengeluarkan pengguna dari <i>Fabulous</i>

Dari fitur-fitur serta kelebihan dan kelemahan dari aplikasi *Fabulous* diatas, dapat disimpulkan penulis menggunakan aplikasi *Fabulous* sebagai studi eksisting untuk analisis aplikasi *chore reminder* yang mengandung suatu interaksi dan bagaimana cara mengimplementasikannya untuk menjadi sesuatu yang menarik dengan mempertimbangkan kelebihan dan fitur menarik yang dimiliki *Fabulous* sebagai contoh yang ingin didekatkan serta menghindari dan mencoba meminimalisir kelemahan yang dimiliki *Fabulous* dalam aspek pengalaman penggunaan serta visual.

3.1.3 Studi Referensi

Studi referensi adalah analisis terhadap media yang memiliki bidang topik yang sama atau serupa dengan gaya tampilan visual yang menarik untuk didekatkan sebagai tampilan yang diinginkan. Studi referensi ini akan digunakan untuk mencari aplikasi berbasis *smartphone* lainnya yang bersifat sebagai aplikasi *reminder* atau *notes* untuk mencari inspirasi dan sumber referensi dari tampilan visual, pemaparan informasi, atau fitur-fitur yang menarik dan ingin didekatkan kedalam perancangan. Studi referensi ini menggunakan dua aplikasi berbeda yaitu *Habitica* dan *Habit Tracker*.

1. **Habitica**

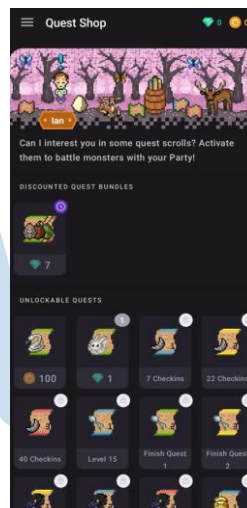
Habitica adalah aplikasi mobile yang berupa *task reminder* yang bisa menggunakan elemen gamifikasi *pixel art*. Aplikasi ini adalah aplikasi dengan visual dan elemen gamifikasi paling menarik untuk dijadikan sebagai studi referensi dari perancangan ini.

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 3.7 Tampilan *home* Habitice

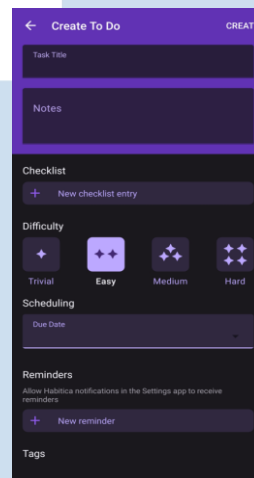
Berbagai kelebihan yang dimiliki aplikasi ini adalah visual yang dimiliki. Visual yang digunakan sangat nyaman dan menarik untuk dilihat dengan penggunaan warna terang, elemen *chat box* seperti percakapan dan penggunaan ilustrasi *pixel art* yang mendekati dengan permainan *game pixel*.



Gambar 3.8 Tampilan *Shop* Habitica

Selain dari visual, aplikasi ini juga banyak mengimplementasikan gamifikasi seperti reward dan EXP system saat menyelesaikan atau melakukan suatu *task* atau

aktivitas yang ditentukan oleh aplikasi atau dibuat oleh pengguna, dengan fitur ini, pengguna bisa mendapatkan hadiah berupa koin atau *currency* yang bisa digunakan dalam membeli berbagai barang yang disediakan pada aplikasi, menjadi salah satu fitur atau tipe gamifikasi yang ingin didekatkan dalam perancangan ini karena sangat menarik untuk dijadikan sebagai interaksi utama aplikasi antar pengguna.



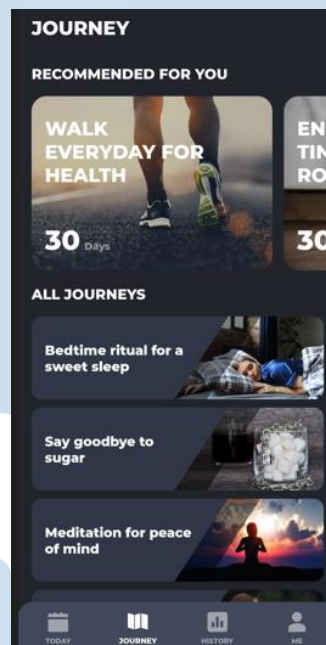
Gambar 3.9 Tampilan *activity list* Habitica

Beberapa kekurangan Habitica berada pada kompleksitas fitur yang kurang memiliki pembatas untuk pengguna sehingga tidak dicurangi, dalam *reward system* untuk menyelesaikan suatu aktivitas, Habitica tidak memberikan fitur *timer* atau *durasi* dan hanya tombol yang menentukan sudah atau tidaknya aktivitas yang dibuat diselesaikan dan hadiah pada aktivitas yang sama bisa ditekan untuk didapatkan secara berulang sehingga adanya potensi kecurangan dari sisi pengguna tanpa fitur pembatas untuk mendapatkan hadiah dari setiap aktivitas. Dalam segi visual, Habitica sudah sangat unggul menjadi aplikasi *reminder* dengan visual yang sangat menarik, namun kekurangan dalam segi tipografi mungkin menjadi salah satu kelemahan dari aplikasi ini karena *text* atau tulisan pada aplikasi bisa terlihat

sangat tipis dan kecil sehingga cukup sulit untuk dibaca beberapa pengguna.

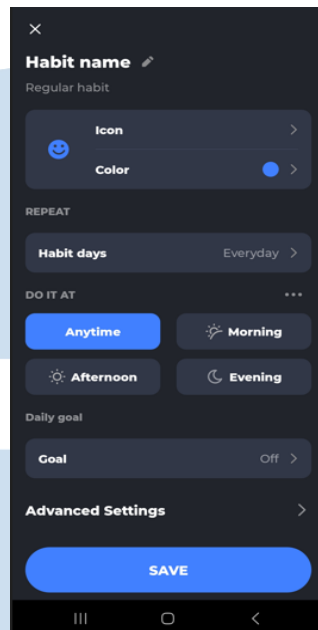
2. *Habit Tracker*

Habit Tracker adalah aplikasi *reminder notes* yang juga bersifat sebagai aplikasi pelacak aktivitas yang membantu pengguna melacak kebiasaan sehari-hari. *Habit Tracker* memiliki tampilan visual yang sangat bagus dan menarik dan akan dijadikan referensi visual utama dari perancangan ini.



Gambar 3.10 Tampilan fitur *Journey* dalam *Habit Tracker*

Tampilan yang digunakan *Habit Tracker* sangat nyaman untuk dilihat karena penempatan *interface* yang rapih dan warna yang tidak terlalu kontras. *Habit Tracker* juga banyak memanfaatkan visual fotografi dan tipografi *sans-serif* yang tebal dan mudah untuk dibaca pengguna dengan warna yang kontras dengan *background*.



Gambar 3.11 Tampilan penambahan aktivitas pada *Habit Tracker*

Habit Tracker memiliki beberapa kekurangan dalam banyaknya fitur yang tidak dimiliki dalam aplikasi ini dibandingkan aplikasi *reminder* lainnya seperti pembagian tema aktivitas yang dimiliki *Fabulous* dimana berbagai aktivitas dibagikan menjadi berbagai bidang berbeda yaitu edukasi, pekerjaan, dan perawatan rumah, sehingga aktivitas *Habit Tracker* lebih bersifat *custom* atau bebas tanpa kategori tertentu.

3.1.4 Metode Kuantitatif

Menurut John W. Creswell (2017), adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menguji teori dengan analisis hubungan antar variabel, untuk mendapatkan variabel ini, biasanya metode kuantitatif menggunakan instrumen pengumpulan data berbentuk *numbered data* atau prosedur statistik. Metode kuantitatif bersifat statistik atau data berbentuk numerik.

3.1.4.1 Kuesioner

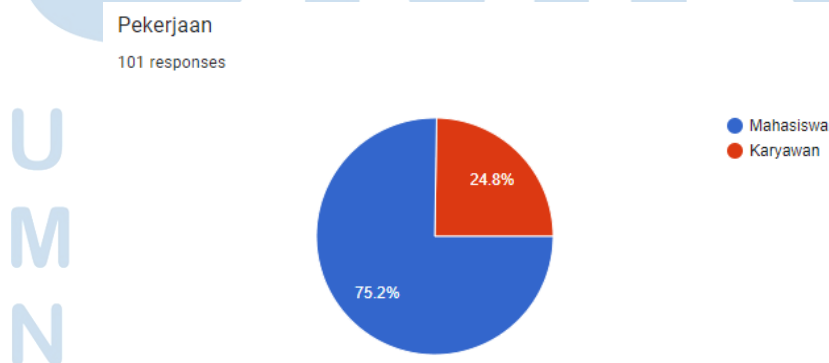
Menurut Sugiyono (2017), kuesioner adalah teknik pengumpulan data primer yang diberikan secara langsung kepada

pengumpul data atau responden dengan beberapa pertanyaan yang dilakukan secara pilihan atau tertulis kepada responden. Kuesioner ini dibagikan menggunakan *google form* yang disebarakan kepada responden yang memenuhi kriteria tertentu agar sesuai dengan target audiens yang diinginkan. Target populasi yang dipilih adalah target audiens yang tinggal pada daerah JABODETABEK dengan usia 19-24 tahun. Dengan total populasi target tinggal daerah JABODETABEK berusia 19-24 tahun 1.303.436 penduduk, hitungan sampel menggunakan rumus Slovin ketelitian 10% sampel sebesar 100 responden.

$$S = \frac{N}{1 + N \cdot (e)^2}$$
$$S = \frac{1.303.436,00}{1 + 1.303.436,00 \cdot (0.1)^2} = 100$$

Kuesioner akan disebarakan dengan tujuan *purposive* atau kepada responden yang memenuhi kriteria target audiends yang ingin dicapai dengan tujuan mencari data informasi berbentuk kuantitatif dalam *insight* tentang fenomena yang berhubungan dengan topik perancangan yaitu masalah, sikap, tanggapan, dan cara pengerjaan *chores* dan aktivitas rumah sehari-hari.

Berikut adalah hasil data yang didapat penulis dari kuesioner yang telah disebarakan:



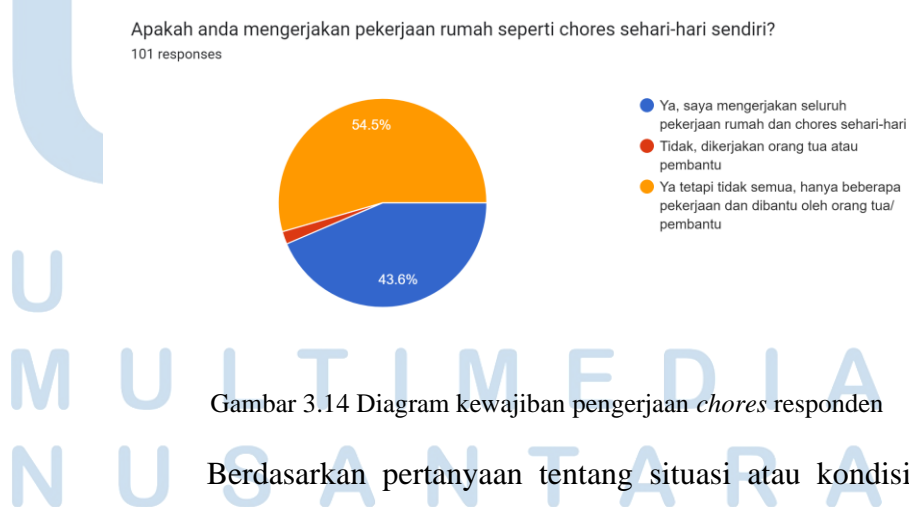
Gambar 3.12 Diagram pekerjaan responden

Kuesioner berhasil mengumpulkan sebanyak 101 responden. Berdasarkan dari pertanyaan tentang pekerjaan responden yang terbagi menjadi mahasiswa atau pekerja/karyawan untuk mendapat gambaran tipe aktivitas yang dilakukan persentasi responden yang menjawab kuesioner. Sebanyak 75.2% responden adalah mahasiswa sedangkan 24.8% responden adalah karyawan atau pekerja.



Gambar 3.13 Diagram kondisi tempat tinggal responden

Berdasarkan pertanyaan tentang kondisi tempat tinggal responden, 77.2% responden tinggal dalam kos atau tempat tinggal yang jauh dari rumah asal atau dari orang tua sedangkan 22.8% responden tinggal dirumah asal dengan orang tua.



Gambar 3.14 Diagram kewajiban pengerjaan *chores* responden

Berdasarkan pertanyaan tentang situasi atau kondisi dari kewajiban responden dalam mengerjakan *chores* atau aktivitas

rumah sendiri atau dengan bantuan lain dari keluarga atau pembantu responden, sebanyak 54,5% mengerjakan pekerjaan dan *chores* sendiri walaupun adanya bantuan dari pembantu atau orang tua responden, 43.6% mengerjakan semua pekerjaan sendiri dalam menyeluruh sedangkan hanya 2% responden tidak memiliki kewajiban mengerjakan pekerjaan rumah.



Gambar 3.15 Diagram pengalaman prokrastinasi atau kemalasan responden

Berdasarkan pertanyaan tentang pernah dan tidak pernahnya mengalami prokrastinasi atau kemalasan dalam mengerjakan *chores* rumah sehari-hari, mayoritas responden sebanyak 97% menjawab pernah dan hanya 3% menjawab tidak pernah prokrastinasi atau mengalami kemalasan.

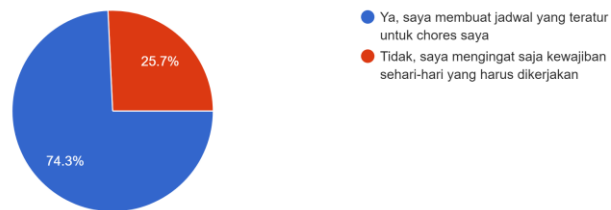


Gambar 3.16 Diagram pengalaman lupa akan pekerjaan karena kegiatan lain

Berdasarkan pertanyaan tentang lupakan akan pekerjaan yang disebabkan berbagai kesibukan lain, sebanyak 75.2%

responden sering mengalami kelupaan akan kewajiban mereka karena kegiatan lain seperti kegiatan hiburan atau waktu istirahat, sebanyak 23.8% pernah mengalami tetapi jarang sedangkan hanya 1% tidak pernah lupa sama sekali.

Apakah anda menggunakan media (aplikasi/catatan fisik) untuk mencatat pekerjaan atau chores sehari-hari ?
101 responses



Gambar 3.17 Diagram penggunaan media catatan dari responden

Berdasarkan pertanyaan penggunaan adanya media catatan atau *notes* dari responden untuk jadwal pengerjaan *chores* dan kewajiban lainnya dari responden, sebanyak 74.3% responden memanfaatkan adanya media catatan sebagai pengingat untuk kegiatan sehari-hari sedangkan 25.7% responden tidak memiliki catatan jadwal dan hanya menggunakan ingatan mereka sendiri.

Apakah anda pernah merasa malas atau tidak ada motivasi untuk mengerjakan jadwal pekerjaan yang sudah dibuat?
101 responses

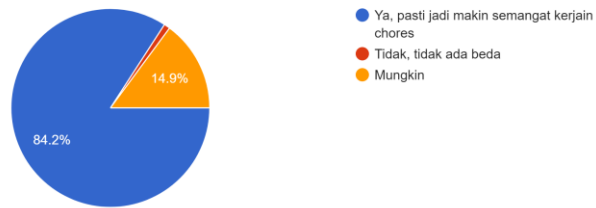


Gambar 3.18 Diagram motivasi dari jadwal *chores* responden

Selarasnya dengan pertanyaan sebelumnya, hasil pertanyaan tentang kurangnya dorongan atau motivasi melaksanakan *chores* atau kewajiban walaupun adanya media catatan dari responden,

sebanyak 70.3% responden yang menggunakan media catatan pernah mengalami kemalasan atau tidak ada motivasi walaupun sudah mencatat jadwal, dan 5.9% tidak pernah malas dan selalu mengerjakan pekerjaan saat jadwal sudah ditemui.

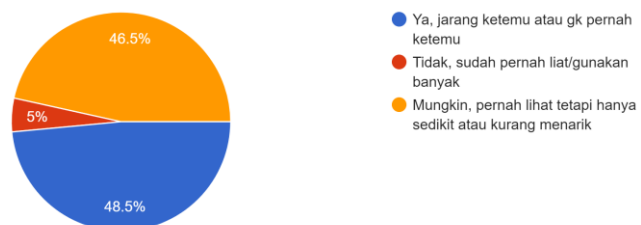
Apakah menurut anda implementasi interaksi dalam media catatan dapat membuat dorongan untuk mengerjakan jadwal yang dibuat lebih menarik/seru?
101 responses



Gambar 3.19 Diagram efektifnya media catatan dengan interaksi gamifikasi

Berdasarkan pertanyaan tentang pendapat responden terhadap efektifnya media catatan yang memanfaatkan interaksi gamifikasi, sebanyak 84.2% responden setuju bahwa fitur atau elemen tersebut akan membantu memberikan semangat dan motivasi untuk mengerjakan *chores*, 14.9% menjawab adanya kemungkinan dan hanya 1% menjawab tidak akan ada beda.

Apakah menurut anda media catatan yang ada fitur menarik/interaktif masih kurang atau sulit untuk ditemukan?
101 responses



Gambar 3.20 Diagram kurang adanya media catatan dengan interaksi menarik

Berdasarkan pertanyaan tentang adanya atau efektifnya media catatan yang memiliki implementasi interaksi yang menarik,

sebanyak 48.5% responden jarang atau tidak pernah menemukan media catatan yang memiliki fitur tersebut, sebanyak 46.5% pernah menemukan tetapi tidak efektif atau menarik untuk digunakan, sedangkan hanya 5% sudah pernah menemukan atau menggunakan media catatan dengan fitur implementasi interaksi.

3.1.4.2 Kesimpulan

Berdasarkan jawaban dari responden yang sudah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas dari responden, mahasiswa atau pekerja, memiliki sejumlah kewajiban yang perlu dipertimbangkan seperti *chores* rumah sehari-hari yang dilaksanakan seiring dengan kewajiban akademis atau pekerjaan yang dimiliki mereka. Dalam kondisi kewajiban yang dimiliki responden, memang mayoritas atau hampir semua responden memiliki tanggung jawab dalam melakukan kewajiban sehari-hari secara menyeluruh atau secara sebagian dengan bantuan seisi rumah. Namun, dengan banyaknya tanggung jawab yang dimiliki, mayoritas responden memang mengalami adanya prokrastinasi, kemalasan, atau kurangnya motivasi yang mendorong mereka dalam mengerjakan pekerjaan atau tanggung jawab tersebut.

Dalam segi media, sebagian besar responden menjawab pernah menggunakan atau membuat jadwal melalui media catatan secara pribadi dengan tujuan meminimalisir masalah adanya lupa, kemalasan, atau kurang motivasi untuk melaksanakan kewajiban sehari-hari, namun sebagian besar responden menjawab bahwa mereka masih memiliki rasa kemalasan walaupun adanya catatan yang dibuat. Sebagian besar responden juga menjawab bahwa mereka tidak pernah menemukan media catatan yang memiliki interaksi menarik untuk membantu kegiatan sehari-hari mereka atau media yang ditemukan kurang menarik untuk digunakan, menjadi salah satu sumber masalah kurangnya media catatan atau *reminder* dengan implementasi interaksi atau gamifikasi yang menarik untuk membantu pengguna.

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang akan digunakan untuk merancang media interaktif berbasis UI/UX aplikasi *chore reminder* dengan metode gamifikasi ini adalah metode *design thinking* dari buku “*Basic of user experience design book by Interaction Design Foundation*”.

3.2.1 *Emphatize*

Dalam tahap *Emphatize*, penulis akan melakukan mengumpulkan data berupa tanggapan dan pandangan dari target audiens agar data yang didapat bersifat konkret dari target audiens perancangan secara langsung, beberapa masalah yang bisa didapat untuk pengumpulan data pada tahap ini adalah berbagai penyebab kurangnya motivasi untuk melakukan produktivitas.

3.2.2 *Define*

Tahapan *define*, penulis akan menggunakan data yang sudah didapat dari tahap pertama dan mengolahnya menjadi identifikasi masalah agar mendapatkan gambaran ide untuk fokus utama dari masalah dan solusi.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahap ini, penulis akan menggunakan hasil dari identifikasi masalah yang didapat menjadi suatu ide solusi yang ditawarkan dengan melakukan proses *brainstorming*, *mind-mapping*, *moodboard*, *lowfidelity*, dan *sketch*.

3.2.4 *Prototype*

Tahap *prototype*, penulis akan merancang media yang ingin dirancang berupa media digital *Mobile app-based system* dalam bentuk *prototype* untuk mensimulasikan fungsionalitas dari media yang dirancang agar mendekati dengan konsep yang ingin direalisasikan

3.2.5 *Testing*

Pada tahap terakhir, penulis akan menggunakan *prototype* dari media yang sudah dirancang dan diujikan fungsionalitas terhadap target audiens

sendiri, tahap ini bertujuan untuk mencari masukan dan *feedback* terhadap potensi masalah atau keluhan dari penggunaan *prototype*.

3.3 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian data yang dilakukan untuk perancangan diatas, penulis menyimpulkan bahwa mayoritas orang memang memanfaatkan kegunaan adanya media *reminder* catatan untuk kewajiban sehari-hari, apalagi dengan tanggung jawab yang cukup besar seperti *chores* rumah sehari-hari seiring dengan kewajiban akademis seperti kuliah menjadi mahasiswa atau sebagai pekerja perusahaan dengan kesibukan kantor. Namun adanya media catatan tidak mengatasi masalah adanya muncul rasa kemalasan atau kurangnya dorongan motivasi untuk melakukan kewajiban yang dimiliki ini, dan bisa disebabkan berbagai faktor. Hasil kuesioner juga menyatakan bahwa jumlah media catatan dengan fitur gamifikasi menarik masih sulit untuk ditemukan atau kurang menarik untuk digunakan.

Penulis menyimpulkan solusi yang didapat dari masalah yang ditemukan dalam penelitian yang melibatkan kuesioner dan wawancara bahwa harus adanya suatu media catatan yang membantu pengguna untuk mengatur suatu jadwal aktivitas sehari-hari dengan fungsi *reminder* untuk pengingat juga dengan adanya implementasi interaksi yang berbeda dan menarik sebagai alat stimulasi motivasi terutama untuk generasi muda seperti mahasiswa berkuliah atau pekerja muda, namun dengan adanya penggunaan elemen interaksi visual, penulis juga harus mempertimbangkan penggunaan gaya interaksi dan *visual appeal* yang tepat untuk target audiens agar memberikan pengalaman yang maksimal dan menghindari adanya ketidaknyamanan dalam penggunaan elemen interaksi atau gamifikasi dalam aplikasi berdasarkan hasil informasi yang dilakukan dalam wawancara *expert*.

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