

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

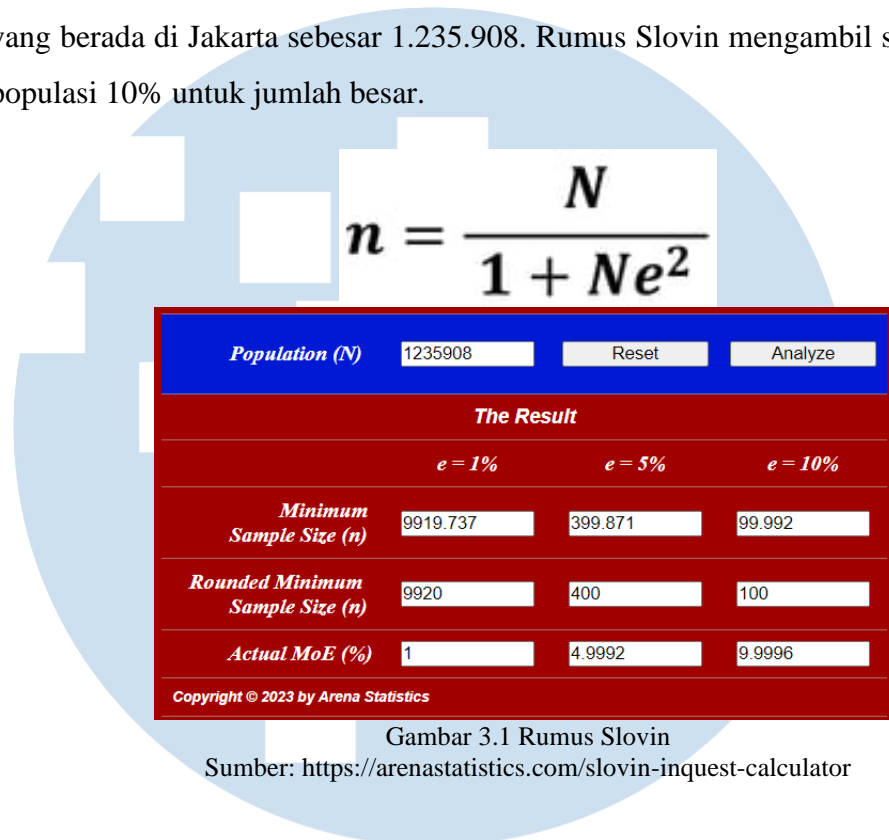
Metode pengumpulan data pendukung penulisan yang akan digunakan adalah campuran antara kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif dilaksanakan melalui *online Google Forms* yang disebarakan kepada pelajar dengan tingkat pendidikan SMP, SMA dan kuliah. Untuk metode kualitatif, penulis akan melakukan wawancara dengan target dalam bentuk *Focus Group Discussion* (FGD), dengan anggota 5 pelajar. Penulis juga berencana melakukan wawancara kepada ahli sejarah dan ahli UI/UX untuk mendukung penulisan laporan serta perancangan media informasi yang akan dilakukan penulis. Metode perancangan yang penulis pilih adalah metode *Design Sprint*.

3.1.1 Metode Kuantitatif

Penulis melakukan metode kuantitatif berbentuk *online Google Forms* atau kuesioner sebagai langkah pertama dikarenakan penulis ingin mengetahui kondisi dan sudut pandang pelajar terkait topik yang diangkat di daerah Jabodetabek khususnya Jakarta. Target dari kuesioner adalah pelajar berumur 17 - 23 tahun dengan tingkat pendidikan SMP, SMA, dan Kuliah. Penulis juga mencari data tambahan dari masyarakat yang memiliki umur di bawah 17 tahun sebagai data pendukung. Selain itu, penulis mengajak beberapa responden kuesioner untuk ikut dalam diskusi lebih lanjut dalam bentuk FGD.

Sugiyono (2019) mengatakan bahwa metode kuantitatif adalah salah satu metode penelitian ilmiah yang bersifat konkrit atau empiris, struktural, obyektif, rasional, serta sistematis (hlm. 17). Bertujuan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang akan digunakan untuk membantu penelitian dari populasi serta sampel tertentu yang sifat datanya kuantitatif atau statistik. Berdasarkan data dari BPS Provinsi DKI Jakarta dan Dapo

Kemdikbud di tahun 2023, jumlah total pelajar SMP, SMA, dan Kuliah yang berada di Jakarta sebesar 1.235.908. Rumus Slovin mengambil sampel populasi 10% untuk jumlah besar.

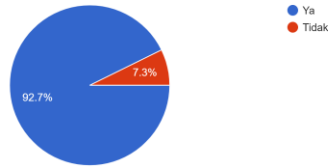


Gambar 3.1 Rumus Slovin
 Sumber: <https://arenastatistics.com/slovin-inquest-calculator>

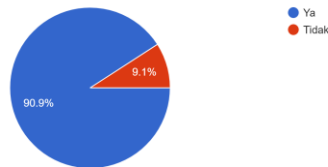
Berdasarkan perhitungan di atas, *Margin of Error* yang dihasilkan untuk sample 10% adalah 9.9996. Maka dari itu, sampel dibulatkan ke atas menjadi minimum 100 responden. Penulis telah melakukan kuesioner, penulis mengganti target pengguna untuk aplikasi yang akan dirancang menjadi remaja akhir umur 17-23 tahun karena sebagian besar responden yang menjawab adalah remaja dengan umur tersebut. Remaja akhir juga lebih memiliki kebebasan dalam mengakses informasi dan seberapa lama mereka menggunakan *gadget* pribadi. Sejauh ini, penulis hanya mengumpulkan sebanyak 67 responden. Dan berikut adalah hasil pada saat kuesioner memiliki 55 responden.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

Apakah anda tahu atau pernah mendengar nama Mohammad Husni Thamrin/M.H. Thamrin?
55 responses



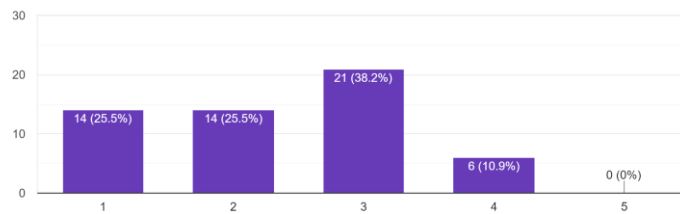
Apakah anda tahu bahwa M.H. Thamrin adalah nama salah satu tokoh pahlawan dari Indonesia?
55 responses



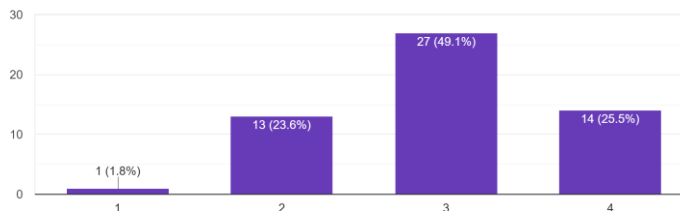
Gambar 3.2 Pie chart pertanyaan mengenai M. H. Thamrin 1

Berdasarkan data di atas masih ada 4 dari 55 responden atau 7.3% tidak tahu atau belum pernah mendengar nama M.H. Thamrin. Dan 5 dari 55 responden atau 9.1% tidak mengetahui bahwa M.H. Thamrin adalah seorang tokoh pahlawan perjuangan Indonesia.

Apabila anda pernah membaca atau mempelajari sosok M.H. Thamrin, seberapa tahu anda mengenai beliau?
55 responses

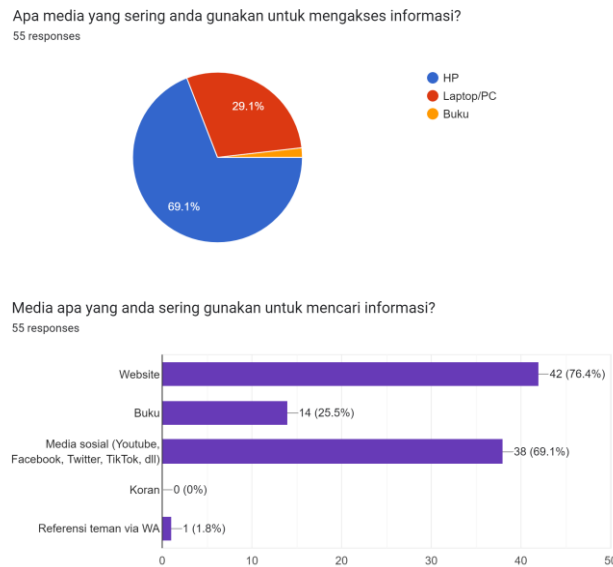


Seberapa tertarik anda untuk mengenali lebih lanjut mengenai M.H. Thamrin?
55 responses



Gambar 3.3 Grafik pertanyaan mengenai M. H. Thamrin 2

Berdasarkan grafik pertanyaan di atas, lebih dari 50% responden ragu atau tidak begitu mengetahui tentang siapa itu M. H. Thamrin secara umum. Akan tetapi, lebih dari 50% responden tertarik atau bahkan sangat tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang siapa M. H. Thamrin.

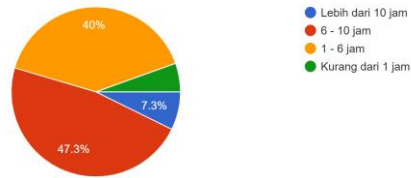


Gambar 3.4 Grafik dan *pie chart* responden dalam mengakses informasi

Data di atas menunjukkan bahwa 38 atau 69.1% responden sangat sering menggunakan *handphone* sebagai alat untuk mengakses informasi. 16 atau 29.1% responden memilih laptop/PC, sedangkan 1 orang memilih buku. diikuti dengan data bersifat *checkbox* dimana responden bisa memilih 2 pilihan, 46 responden paling sering mencari informasi melalui *website*, dan 38 responden menggunakan media sosial untuk mendapatkan informasi, 14 orang dari buku, dan yang terakhir 1 orang mendapat referensi dari teman via *WhatsApp*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

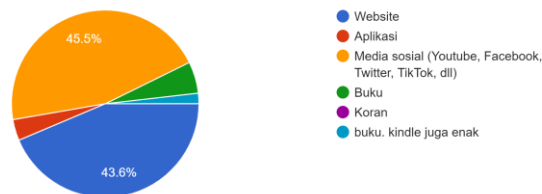
Seberapa lama anda menggunakan media tersebut dalam sehari?
55 responses



Gambar 3.5 Pie chart penggunaan media/device

Data di atas memberikan kepastian bahwa rata-rata responden menggunakan *device* dalam waktu yang cukup lama. 3 dari 55 responden menggunakan media/*device* selama kurang dari 1 jam per hari, 4 responden menggunakannya lebih dari 10 jam, 22 responden menggunakan selama 1-6 jam, dan 26 responden menggunakan media/*device* pilihannya selama 6-10 jam per harinya.

Bila ada media informasi yang secara khusus menyediakan sejarah mengenai M.H. Thamrin, media apa yang menurut anda paling mudah diakses?
55 responses



Gambar 3.6 Pie chart minat media informasi responden

Data di atas menunjukkan bahwa 25 atau 45.5% responden berminat mengakses dan mendapatkan informasi melalui media sosial, dikarenakan responden paling sering membuka media sosial. Jumlah paling banyak kedua adalah website dengan 24 atau 43.6% responden.

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

3.1.2 Metode Kualitatif

Metode kualitatif adalah metode atau pendekatan penelitian lain yang lebih mendalam dan komprehensif, melibatkan interpretasi, pemahaman konteks dan makna subjektif yang tidak dapat diperoleh dari metode kuantitatif. Penulis harus terlibat langsung dalam metode ini dengan subjek yang ditelitinya agar memperoleh wawasan lebih lanjut mengenai berbagai aspek kehidupan manusia, sosial, atau budaya (Rachman, Yochanan, Samanlagi, Purnomo, 2024).

3.1.2.1 Observasi

Penulis melakukan observasi di dalam Museum Mohammad Hoesni Thamrin pada tanggal 26 Maret 2024. Observasi dilakukan untuk menambah wawasan mengenai topik dan inspirasi yang akan digunakan untuk perancangan aplikasi. Berikut adalah beberapa foto yang telah diambil pada saat observasi museum.



Gambar 3.7 Patung M.H Thamrin (kiri), Foto gedung museum (kanan)

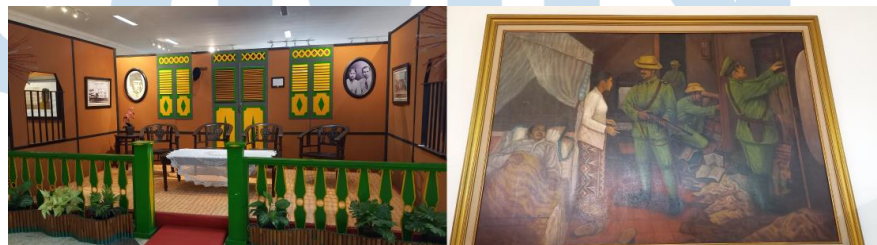
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

Museum memiliki banyak koleksi, tetapi penulis hanya akan memasukkan foto yang berkaitan dengan perancangan karya. Foto bagian sebelah kiri adalah salah satu patung M.H. Thamrin yang ada di Jakarta, letaknya di dalam museum M.H. Thamrin. Foto sebelah kanan bagian atas adalah penampilan museum M.H. Thamrin saat ini, sedangkan bagian kanan bawah adalah kondisi dan penampilan gedung sebelum menjadi museum. Selanjutnya ada koleksi foto peristiwa sejarah dan peta Batavia.



Gambar 3.8 Foto peristiwa (kiri), peta Batavia (tengah), Volkstraad (kanan)

Selain patung, barang antik, foto-foto peristiwa dan tokoh, museum juga memiliki lukisan dan replika. Berikut adalah foto replika rumah adat Betawi dengan ukuran 1:1 dan lukisan saat M.H. Thamrin sudah jatuh sakit lalu rumahnya digeledah oleh dinas intel Belanda.



Gambar 3.9 Replika rumah Betawi (kiri), lukisan penggeledahan rumah (kanan)

Berdasarkan pengamatan ini, penulis mendapatkan inspirasi untuk palet warna yang akan digunakan dalam aplikasi. Palet warna yang didapat adalah warna hangat yang didominasi oleh cokelat dengan sedikit aksen warna hijau. Segala replika dan lukisan yang berada di museum menggunakan gaya realis, maka dari itu penulis memiliki rencana menggunakan gaya semi realis untuk ilustrasi di dalam aplikasi agar terlihat sedikit berbeda.

3.1.2.2 Interview

Penulis berencana melakukan *interview* atau wawancara dengan pembina museum M.H. Thamrin dan ahli UI/UX. Penulis mewawancarai pembina museum karena pada saat itu, pembina museum yang lebih mudah untuk diwawancarai. Pembina museum juga memiliki wawasan yang sangat luas mengenai sejarah yang dibutuhkan oleh penulis.

1. Interview Pemandu Museum M.H. Thamrin

Maya pada saat ini bekerja sebagai pemandu di Museum M.H. Thamrin. Sejak dulu, beliau sangat senang mempelajari budaya dan pernah menjadi wakil Provinsi DKI Jakarta dalam pertukaran budaya. Selain itu, beliau bekerja di Museum Kesenjangan Jakarta di 2018 sebagai pemandu. Museum M.H. Thamrin sendiri adalah bagian dari museum tersebut, maka dari itu beliau sudah pernah keliling ke berbagai macam museum selain di museum M.H. Thamrin.

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 3.10 Wawancara dengan Pemandu Museum M.H. Thamrin Menurut beliau, akhir-akhir ini minat masyarakat mulai meningkat dikarenakan penggunaan sosial media yang semakin banyak. Dari situ muncul berbagai macam *content creator* yang salah satu kontennya membahas seputar sejarah. Karena hal ini pula, museum sejarah Indonesia sedang digalakkan menjadi salah satu destinasi wisata edukasi utama. Maya mengatakan bahwa minat belajar sejarah biasanya dibangun dari usia-usia pelajar, dilihat dari banyaknya orang yang berkunjung, entah itu karena tugas atau memang karena minat dari diri sendiri. Biasanya pelajar yang datang adalah SMA/SMK dan kuliah.

Banyak yang orang mengenali nama M.H. Thamrin, tetapi tidak banyak yang tahu apa kiprah, perjuangan, dan kontribusi M.H. Thamrin dalam politik serta pembangunan infrastruktur Batavia dan Indonesia. Museum juga mendapat penghargaan sebagai mata

uang yang paling banyak tercetak, yaitu 2000 rupiah dengan gambar M.H. Thamrin. Apabila dikaitkan dengan pribadi M.H. Thamrin, beliau ditempatkan di dalam mata uang tersebut karena perjuangannya yang sangat mementingkan kesejahteraan rakyat. Walaupun lahir dan besar dalam keluarga dan lingkungan yang berada, beliau adalah pahlawan yang sangat mementingkan nasib rakyat Indonesia, khususnya Batavia atau Jakarta karena beliau ditempatkan di pemerintahan daerah tersebut.

M.H. Thamrin sadar bahwa ketimpangan masyarakat pribumi dengan penjajah dan masyarakat luar negeri pada jaman penjajahan sangat tidak wajar. Dari sini bangkit perlawanan beliau secara perlahan dan halus, atau sebutan lainnya kooperatif, yaitu tetap bekerja dan berjuang di dalam pemerintahan Belanda. M.H. Thamrin memulai karir sebagai Walikota (*Gementeraad*) dan naik ke ranah nasional dalam *Volksraad*. Orang tua M.H. Thamrin menegaskan bahwa apabila ingin mengetahui keadaan rakyat yang sebenarnya, seseorang harus duduk di atas, dalam tata pemerintahan. M.H. Thamrin kurang mendapatkan sorotan dalam buku sejarah karena sebagian besar berjuang dalam era pergerakan, sedangkan buku sejarah biasanya menegaskan peristiwa kemerdekaan. Maka dari itu, fungsi museum adalah untuk menambah wawasan secara eksternal.

Selain sifatnya yang merakyat, M.H. Thamrin memiliki sosok yang berani, teguh, cerdas, dan solutif karena banyak pidato-pidato dan usulan M.H. Thamrin yang

pada akhirnya disetujui oleh pemerintah Belanda. Beliau juga disebut sebagai orang yang fokus dalam menjalankan semua visi dan misinya. Salah satu pembangunan dari gagasan M.H. Thamrin yang dikenal adalah pembangunan Banjir Kanal untuk perbaikan saluran air, serta mendirikan penjernihan air di atas Banjir Kanal Barat sebagai pemasok air bersih untuk rakyat. Berdasarkan dokumen-dokumen yang Maya baca, M.H. Thamrin juga memiliki sifat pemersatu, beliau dapat menyatukan organisasi-organisasi yang bersifat kooperatif dan non-kooperatif dengan ideologi-ideologi yang berbeda. Pencapaian ini juga dibantu dengan kemampuannya yang sangat cakap dalam berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan berbagai macam kalangan masyarakat.

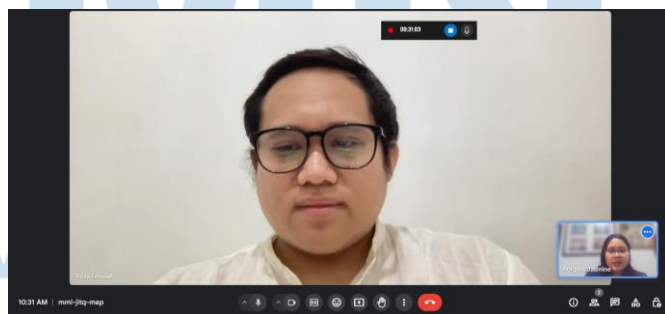
Gedung Museum M.H. Thamrin terpilih karena adanya nilai sejarah, yaitu digunakan sebagai tempat perkumpulan kaum-kaum pergerakan nasionalis dalam membahas perjuangan dan kemerdekaan Indonesia. Gedung tersebut menyatukan pemuda-pemuda bahkan dari sebelum peristiwa Sumpah Pemuda, MH. Thamrin memilih gedung tersebut karena dulunya adalah sebuah gudang dan rumah jagal yang jauh dari aktivitas penduduk. Maka dari itu, lokasinya sangat aman dan strategis untuk menyelenggarakan rapat-rapat perlawanan nasional. Apalagi setelah peristiwa pemberontakan PKI di tahun 1926, pengawasan dari pemerintahan Belanda semakin ketat, terutama kepada pergerakan-pergerakan non-kooperatif. M.H. Thamrin juga menjadikan gedung tersebut sebagai kantor

sekretariat PPPKI (Permufakatan Perhimpunan Politik Kebangsaan Indonesia).

Dalam kemajuan museum sendiri, Maya mengatakan bahwa pihak museum melakukan segala macam cara agar informasi mengenai sejarah dapat sampai kepada masyarakat. Museum M.H. Thamrin pernah mengeluarkan sebuah buku bacaan, DVD, bahkan seri komik pahlawan nasional yang dibagikan khusus untuk pengunjung. Segala macam media dibuat tidak semata dari komersial, tetapi dari sisi bagaimana informasi dapat mudah disampaikan kepada masyarakat.

2. Interview ahli UI/UX

Interview atau wawancara dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2024 sebagai salah satu cara penulis untuk mendapatkan tambahan materi dan pengalaman yang berhubungan dengan UI/UX. Wawancara dilakukan melalui Google Meet untuk mempermudah akses narasumber dikarenakan tidak perlu bertemu langsung, dan tidak perlu mengunduh software baru. Penulis mewawancarai ahli UI/UX sekaligus founder dari ZELPRO yaitu Reza Gazali.



Gambar 3.11 Wawancara dengan ahli UI/UX dari ZELPRO

Reza Ghazali sudah berkecukupan di dalam dunia UI/UX selama beberapa tahun sebelum akhirnya mendirikan studio

ZELPRO. Beliau mulai melihat potensi besar dari dunia UI/UX dalam berbagai macam bidang bisnis sejak tahun 2014. Beliau juga bekerja sebagai UI/UX Designer, atau yang sekarang lebih dikenal sebagai Product Designer dalam Tokopedia dan Gojek. Peran desainer UI/UX sendiri menjadi sangat penting saat posisi baru yang disebut Product Designer mulai digunakan, karena seorang desainer produk akan terlibat secara langsung dari tahap penelitian awal sampai dengan karya akhir yang dihasilkan dalam bentuk fisik maupun digital. Sampai saat ini pula seorang UI/UX desainer masih sangat diperlukan dalam mendesain produk yang membutuhkan peran seseorang yang mengerti dalam desain visual dan user experience.

Metode yang digunakan oleh desainer dalam proses pembuatan produk sangat bervariasi tergantung kebutuhan produk dan target yang ada. Tetapi, beliau mengatakan Design Thinking adalah metode yang paling dasar dan umum digunakan. Entah apa nama dan tahapan dalam sebuah desain, pada dasarnya metode desain akan memiliki tahap research, define, ideate, prototype, dan test. Research dilakukan untuk mengetahui masalah serta target, seorang desainer harus mengerti apa masalah yang akan dihadapi dan siapa tujuan dari desain tersebut. Define adalah tahap dimana desainer mengerti apa saja yang dibutuhkan untuk target yang sudah ditentukan, dari situ muncul adanya solusi. Ideate adalah proses mencari ide untuk solusi. Prototype adalah tahap perancangan atau perwujudan dari ide-ide yang telah dipilih. Test adalah tahap uji coba prototype secara langsung kepada orang di dalam maupun di luar target.

Menurut Reza, aplikasi dan website memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Pada jaman ini, keduanya dapat diakses dengan mudah melalui komputer maupun smartphone yang saat ini sudah menjadi nyawa kedua manusia dalam bersosialisasi dan bekerja. Selain mudah diakses, kedua media sangat mudah untuk diberikan pembaharuan atau *update* secara berkala karena sifatnya digital. Aplikasi dapat mengakses data-data bawaan yang telah di-*package* juga dapat mengakses data dari website. Aplikasi yang tidak berbasis website akan memiliki keuntungan dimana akan dapat di akses tanpa menggunakan internet, kekurangan dari hal ini adalah pemakaian storage tergantung dari seberapa besar file yang diunduh ke dalam smartphone. Aplikasi juga terkadang memiliki kelebihan dalam fitur-fitur yang tidak tersedia di dalam website.

3.1.2.3 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion atau FGD dilakukan pada tanggal 10 Maret 2024 sebagai salah satu cara penulis mendapatkan data tambahan. FGD dilakukan melalui *Google Meet* agar lebih mudah direkam dan semua dapat mengakses hanya dengan link yang tersedia. Pertanyaan yang akan ditanyakan serupa dengan kuesioner dan ditambah dengan diskusi antar anggota.

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 3.12 Focus Group Discussion 10 Maret 2024

Penulis mendapatkan banyak informasi baru melalui FGD. Para peserta tidak terlalu menyukai pelajaran sejarah secara umum dikarenakan metode pembelajaran yang repetitif dan membosankan serta kurangnya unsur interaktif. Dari pengalaman tersebut, mereka lebih senang belajar sejarah secara mandiri karena masing-masing memiliki metode yang berbeda. Para anggota juga paling sering mencari informasi melalui *website*, dan media sosial. Kedua media tersebut paling mudah untuk dibuka dimana saja dan kapan saja karena tersedia dalam *handphone*.

Dalam FGD ini, penulis mendapat informasi bahwa para anggota sangat terbantu dalam pembelajarannya apabila sebuah media informasi memiliki fitur yang mencakup audio dan visual. Audio dan visual yang dimaksud diantaranya adalah video, gambar, suara dalam video, dan text dalam bentuk *subtitle* atau *caption*. Media yang sering diakses adalah YouTube dan TikTok karena menyediakan semua unsur audio visual yang telah disebutkan. Mereka mengakses media sosial karena informasi yang ada tidak perlu dicari, melainkan muncul dalam *timeline* mereka dalam berbentuk sebuah *post*. *Post* tersebut dapat menimbulkan ketertarikan mereka karena ada interaksi

antar pengguna lain yang dapat memunculkan sebuah diskusi mirip forum. Walaupun begitu, saat mereka ingin mendalami sebuah materi secara mandiri, mereka akan kembali membuka *website*. Beberapa anggota juga mengatakan mereka senang bermain *game* yang ceritanya berdasarkan dari sejarah asli, tetapi dikemas kembali dengan adaptasi cerita, karakter, ilustrasi dan interaksi yang menarik tanpa menghilangkan unsur dasar dari sejarah asli.

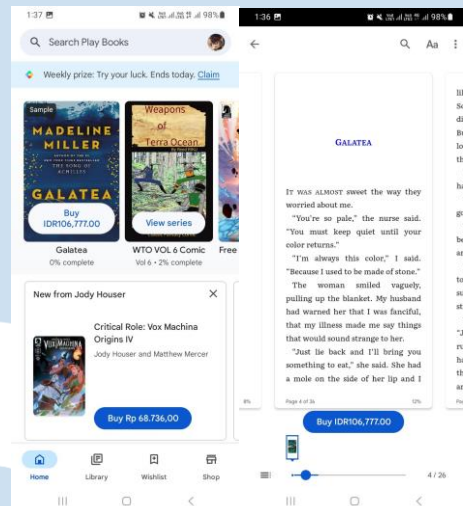
Saat FGD masuk ke dalam sesi pahlawan Indonesia dan M.H. Thamrin, mereka hanya mengetahui secara dasar. Hal yang paling melekat dalam diri mereka adalah pahlawan-pahlawan yang sering muncul dalam peristiwa-peristiwa yang diingati dalam kalender atau peringatan umum, misalnya peringatan kemerdekaan Indonesia. M.H. Thamrin hanya diketahui sebatas nama jalan, tetapi ada juga yang tertarik dan mencari sendiri sejarah singkat mengenai beliau karena dijadikan nama jalan. Peserta tidak menyadari M.H. Thamrin memiliki patung sendiri di ujung jalan M.H. Thamrin yang terletak di Jakarta Pusat, dan tidak tahu bahwa pahlawan dalam mata uang Rp 2000 adalah M.H. Thamrin. Hal-hal tersebut terjadi dan disepakati oleh peserta lain karena kurangnya media pembelajaran mengenai pahlawan-pahlawan Indonesia, biasanya terbatas dalam museum, atau buku-buku di perpustakaan. Salah satu peserta mengatakan bahwa saat masih SMA, jurusan IPA dan IPS sangat memengaruhi karena ia dan teman-temannya yang berada di jurusan IPA tidak terlalu mendalami sejarah Indonesia. Ia menganggap bahwa sejarah Indonesia hanya penting untuk pelajar dalam jurusan IPS.

3.1.2.4 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting untuk aplikasi baca buku digital yang serupa, dari aplikasi buku secara umum sampai aplikasi khusus untuk membaca sejarah

1. Google Play Books

Google Play Books adalah aplikasi khusus untuk membeli dan membaca buku secara digital. UI/UX yang disajikan mirip dengan Google Play. Buku yang disediakan beragam dari buku novel, novel grafis, komik, dan lain-lain.



Gambar 3.13 Google Play Books

Berikut adalah tabel SWOT untuk aplikasi Google Play Books yang telah penulis amati.

Tabel 3.1 SWOT Google Play Books

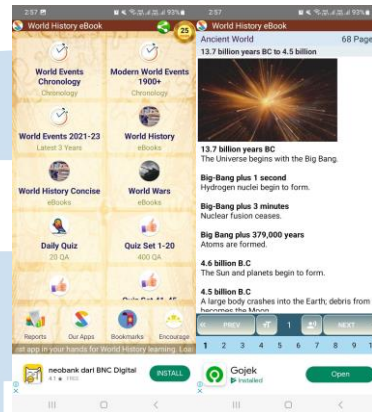
Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> - Semua buku legal dan asli dari publisher - Buku yang sudah di-claim tersimpan di akun 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada buku gratis, kecuali gratis dari publisher - hanya ada buku yang

<p>Google, bisa dibaca dimana saja selama device ada aplikasi play hook</p> <ul style="list-style-type: none"> - memiliki banyak fitur seperti: offline, notes, bookmark - pembayaran fleksibel, bisa pakai ATM card, eWallet, pulsa dan lainnya. 	<p>dimasukkan ke dalam Google oleh publisher</p>
<p>Opportunity</p>	<p>Threat</p>
<ul style="list-style-type: none"> - bisa menjadi archive alternatif dari perpustakaan - jenis bacaan bisa diperbanyak, tidak hanya buku yang dijadikan versi digital 	<ul style="list-style-type: none"> - harga eBook kurang lebih sama atau lebih mahal dari harga buku fisik. Dapat mengurangi minat pembeli

2. World History eBook

World History eBook adalah aplikasi untuk membaca sejarah dunia, aplikasi menyediakan materi sejarah dari awal terbentuknya dunia sampai sejarah manusia hingga saat 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 3.14 World History eBook

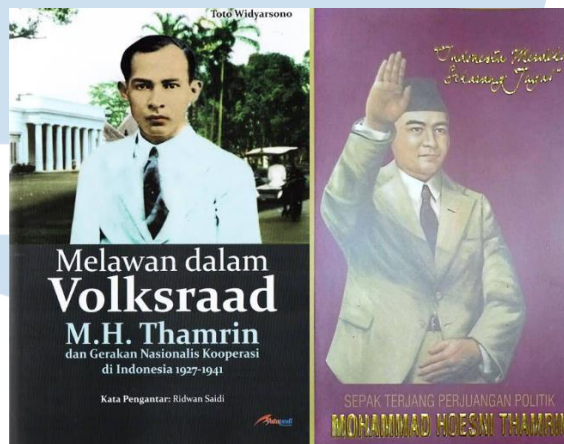
Berikut adalah tabel SWOT untuk aplikasi World History eBook hasil pengamatan penulis.

Tabel 3.2 SWOT World History eBook

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran kecil - mengandung macam-macam jenis sejarah - fitur bookmark, text to speech, quiz 	<ul style="list-style-type: none"> - iklan berlebihan - materi tidak lengkap, hanya sekilas saja - UI/UX tidak update - harga untuk versi berbayar dan fitur yang terbuka tidak sepadan
Opportunity	Threat
<ul style="list-style-type: none"> - akan menjadi lebih baik apabila materi lebih jelas - gratis, meningkatkan keterkarikan pengguna untuk mencoba 	<ul style="list-style-type: none"> - pengguna jenuh dengan iklan dan tidak ingin membayar - aplikasi lain lebih ramah dalam UI/UX, memungkinkan pengguna untuk pindah.

3.1.2.5 Studi Literatur

Studi literatur dapat diperoleh dari berbagai sumber, apakah data tersebut didapat dari buku, jurnal, artikel, *website*, dokumentas, dan masih banyak sumber lainnya. Data dan informasi dari media-media tersebut diperoleh dengan metode mengumpulkan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengola kembali semua yang didapat agar layak menjadi bahan penulisan (Zed, 2008 dalam Nursalam, 2016). Dalam tahap ini penulis melakukan studi, mencari data dan informasi dari berbagai buku, jurnal, dan artikel yang berhubungan dengan topik penelitian dan perancangan.



Gambar 3.15 Buku biografi M. H. Thamrin
Sumber: Perpustakaan Nasional dan Museum M.H. Thamrin

Buku utama yang penulis gunakan untuk studi literatur adalah buku biografi M.H. Thamrin dengan judul Biografi: Sepak Terjang Perjuangan Politik Mohammad Hoesni Thamrin, dan Cahaya di Batavia: M. H. Thamrin dan Gerakan Nasionalis Kooperasi di Indonesia 1927-1941 (cetakan lain dengan nama depan Melawan dalam Voolksraad). Kedua buku tersebut mengandung perjalanan dan peran M.H. Thamrin dari lahir sampai akhir khayatnya.



Gambar 3.16 Buku komik M.H. Thamrin
Sumber: Museum M.H. Thamrin

Selain buku biografi, penulis mendapatkan buku komik dari Museum M.H. Thamrin berjudul Putra Betawi Pejuang Kemerdekaan: Mohammad Hoesni Thamrin. Buku komik tersebut menjadi buku panduan sejarah M.H. Thamrin sekaligus buku referensi gaya ilustrasi yang akan dipakai dalam aplikasi.

3.2 Metodologi Perancangan

Seperti nama bukunya yang menggambarkan sebuah desain selesai dalam 5 hari, Knapp (2016) melakukan perancangan desain dalam waktu 5 hari. Tetapi, metode ini dilakukan secara terus-menerus sampai hasil tes desain mencapai angka kepuasan paling tinggi dari *user*. Perancangan dengan *Design Sprint* melalui banyak proses *trial and error*. Secara singkat, proses perancangan ini dapat dibagi menjadi 6 tahapan, yaitu:

1. *Understand*

Perlu diketahui bahwa proses perancangan ini memiliki tantangan yang tinggi dalam waktu yang singkat. Maka dari itu, penulis harus memahami dan menyelesaikan masalah dari *surface level*. Apa yang ingin dirancang, bagaimana flow bekerja dan perancangan karya, melakukan pengumpulan data, membuat *user journey*, dan lainnya.

2. Define

Define adalah tahap dimana semua data yang telah dipelajari dan diolah diproses kembali menjadi sebuah informasi yang relevan untuk membantu perancangan karya. Pada tahap ini, penulis diharapkan memiliki fokus dan tujuan apa yang ingin dikerjakan dan diselesaikan.

3. Sketch

Sketch adalah tahap saat penulis mempunyai sebuah ide dan inspirasi, lalu semua ide yang ada diwujudkan dalam sebuah sketsa komprehensif yang dapat dimengerti oleh orang lain.

4. Decide

Tahap untuk menentukan ide apa saja yang dipilih dari tahap *sketch*. Setiap ide memiliki penyelesaian masalah dan tujuan akhir dari mengapa sebuah ide atau sketsa tersebut direalisasikan.

5. Prototype

Seperti namanya, tahap *prototype* adalah tahap dimana sebuah sketsa telah dirancang sedemikian rupa untuk menjadi sebuah karya *prototype* yang layak untuk diuji coba kepada *user*. Penulis juga harus memikirkan hipotesis-hipotesis yang berhubungan dengan *prototype*-nya agar di tahap selanjutnya, hipotesis tersebut bisa divalidasi oleh *user*.

6. Validate

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data atau biasa disebut *feedback* langsung dari pengguna setelah mereka mencoba *prototype* yang telah dibuat. Tahap ini belum menentukan hasil akhir dari sebuah karya, karena *feedback* dari pengguna bisa dipakai untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada di dalam *prototype*.