

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam rangka merancang aplikasi yang dapat meningkatkan produktivitas dewasa muda, penulis melakukan pengumpulan data yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Hal ini sesuai dengan penjelasan Hardani, et al. (2020) dalam buku "Metode Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif" bahwa penelitian kuantitatif dan kualitatif memiliki karakteristik yang berbeda. Penelitian kuantitatif menghasilkan data yang konkret, numerik, dan dapat diukur, serta bertujuan untuk menunjukkan prinsip-prinsip umum. Sebaliknya, data kualitatif bersifat fleksibel dan berkembang seiring dengan kemajuan penelitian.

3.1.1 Metode Kualitatif

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang fleksibel dan adaptif untuk memahami produktivitas dewasa muda. Metode ini melibatkan dua teknik utama, yaitu wawancara dan FGD (*Focus Group Discussion*). Melalui wawancara, penulis dapat berinteraksi secara langsung dengan individu dan menggali informasi mendalam tentang kebiasaan dan strategi produktivitas mereka. FGD, di sisi lain, memungkinkan penulis untuk mendapatkan berbagai perspektif dan pengalaman dari para partisipan, sehingga memberikan pemahaman yang lebih kaya dan kontekstual tentang produktivitas dewasa muda.

3.1.1.1 Interview

Wawancara dilaksanakan bersama tiga individu yang memegang peran khusus masing-masing. Wawancara pertama dilakukan bersama Diky, seorang pengembang IT di perusahaan, untuk mendalami informasi mengenai proses pembuatan aplikasi atau website. Wawancara kedua dijalankan bersama Dimas, seorang manajer perusahaan, guna memperoleh wawasan terkait pengalaman

dewasa muda dalam menjalankan tugas pekerjaan. Sementara itu, wawancara terakhir melibatkan seorang HRD untuk mendapatkan informasi mengenai keterampilan manajemen waktu dewasa muda..

1) *Interview Developer IT*

Wawancara ini dilakukan bersama Diky sebagai developer IT dari salah satu Perusahaan Swasta yang ada di Jakarta. Penulis melakukan wawancara pada 20 Februari 2024 di AXA Tower, Jakarta Selatan. Sesi awal wawancara penulis mendalami cara mengembangkan sebuah aplikasi atau website. Diky, seorang pengembang IT berpengalaman, memberikan wawasan mendalam mengenai dunia pengembangan aplikasi dan website. Diky telah mengakrabi dunia pengembangan perangkat lunak dengan pengalaman yang beragam. Ia telah terlibat dalam berbagai proyek, mulai dari aplikasi sederhana hingga sistem manajemen yang kompleks, memberikan pemahaman mendalam mengenai tantangan dan dinamika di dalamnya. Diky memandang kolaborasi sebagai kunci keberhasilan. Ia secara aktif bekerja sama dengan tim desain untuk mencapai antarmuka yang intuitif. Kolaborasi dengan tim non-teknis dilakukan melalui komunikasi terbuka dan penggunaan alat manajemen proyek untuk menjaga semua tim terinformasi. Keamanan adalah prioritas utama bagi Diky. Ia menjelaskan langkah-langkahnya dalam memastikan keamanan aplikasi, termasuk penggunaan framework keamanan, pemindaian rutin, dan pembaruan perangkat lunak secara berkala untuk menjaga aplikasi tetap aman dari potensi ancaman. Diky menekankan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan. Ia menggunakan sistem manajemen versi untuk melacak perubahan dan melibatkan tim dalam mengevaluasi dan menerapkan perbaikan. Peningkatan dilakukan secara bertahap untuk memastikan kualitas dan konsistensi. Menurut Diky,

pengguna dewasa muda membutuhkan antarmuka yang mudah digunakan, panduan yang jelas, dan fitur interaktif yang mendukung proses. Desain intuitif dan navigasi yang sederhana menjadi fokus utama dalam memenuhi kebutuhan mereka. Diky menjelaskan bahwa preferensi ini bervariasi. Beberapa pengguna lebih memilih website karena aksesibilitasnya melalui browser tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan. Selain itu, pengguna cenderung menghargai kemampuan untuk mengakses informasi tanpa menyimpan data di perangkat mereka. Diky menyatakan bahwa pengguna umumnya menyukai aplikasi atau website yang menawarkan desain menarik, responsivitas tinggi, dan fungsionalitas yang memenuhi kebutuhan. Pengalaman yang memuaskan dan efisien menjadi kunci utama dalam meraih dukungan pengguna. Hasil wawancara ini memberikan gambaran menyeluruh tentang pendekatan, nilai, dan prioritas Diky dalam pengembangan aplikasi dan website. Keberhasilannya terletak pada kombinasi pengalaman teknis dan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Diky

2) *Interview* Manager Perusahaan

Wawancara ini dilakukan bersama Dimas sebagai manager digital marketing dari salah satu Perusahaan Swasta yang ada di Jakarta. Penulis melakukan wawancara pada 20 Februari 2024 di

AXA Tower, Jakarta Selatan. Menurut Dimas, fresh graduate adalah individu yang baru saja menyelesaikan pendidikan mereka dan belum memiliki pengalaman praktis dalam dunia kerja. Namun, ia melihat potensi besar dalam segi kreativitas dan keinginan untuk belajar yang tinggi dari fresh graduate. Dimas merencanakan untuk mengintegrasikan fresh graduate dengan memberikan peran yang tanggap terhadap perkembangan tren digital. Pendekatan ini melibatkan pelatihan intensif, mentorship, dan proyek-proyek kecil yang memungkinkan mereka berkontribusi secara langsung dalam strategi pemasaran digital. Dalam memberikan arahan dan pelatihan kepada fresh graduate, Dimas mengutamakan komunikasi terbuka. Ia menyediakan panduan yang jelas, menggali keahlian mereka, dan menyusun sesi pelatihan untuk meningkatkan pemahaman praktis dalam pekerjaan. Dimas menilai kinerja fresh graduate dengan pendekatan yang holistik. Ia memberikan umpan balik secara berkala, melibatkan mereka dalam sesi evaluasi, dan memastikan adanya rencana pengembangan karier yang jelas. Dimas melihat keahlian dan perspektif unik fresh graduate sebagai aset berharga. Dalam strategi pemasaran digital, ia merencanakan untuk memanfaatkan ide-ide segar mereka dalam menciptakan kampanye yang inovatif dan menarik. Untuk menciptakan lingkungan kerja yang mendukung pertumbuhan, Dimas menekankan pentingnya mendengarkan ide dan kebutuhan fresh graduate. Ia menciptakan ruang bagi kreativitas, mendukung pelatihan tambahan, dan mendorong kolaborasi tim. Dimas menyatakan bahwa pengalamannya bekerja dengan fresh graduate selama ini positif. Mereka membawa energi baru, ide-ide segar, dan semangat belajar yang menambah dinamika positif dalam timnya. Dimas menganggap produktivitas sebagai

elemen kunci dalam mencapai tujuan. Ia menekankan pentingnya manajemen waktu, fokus pada hasil, dan kerjasama tim untuk mencapai tingkat produktivitas yang optimal. Menanggapi pertanyaan mengenai media atau alat untuk menjaga produktivitas, Dimas menyatakan setuju dengan penggunaannya. Ia melihat media ini sebagai alat yang efektif untuk membantu fresh graduate mengatur waktu dan tugas dengan lebih efisien. Wawancara dengan Dimas menyoroti pendekatan holistik dalam membimbing fresh graduate, memberikan gambaran bagaimana integrasi mereka dapat menjadi nilai tambah dalam strategi digital marketing perusahaan.



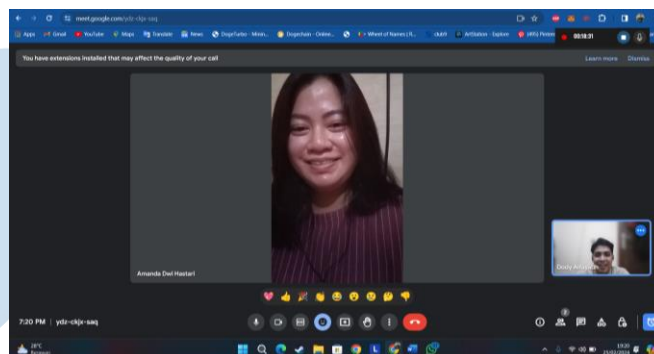
Gambar 3.2 Wawancara dengan Dimas

3) **Interview HRD Perusahaan**

Wawancara ini dilakukan bersama Amanda sebagai manager digital marketing dari salah satu Perusahaan Swasta yang ada di Jakarta. Penulis melakukan wawancara pada 25 Februari 2024 secara *online* Amanda mengakui bahwa dewasa muda memiliki karakteristik unik dalam manajemen waktu dan produktivitas. Mereka cenderung terbiasa dengan teknologi, fleksibel dalam pendekatan kerja, namun mungkin perlu bimbingan lebih lanjut dalam mengatur prioritas. Untuk

membantu dewasa muda mengatasi tantangan manajemen waktu, perusahaan telah mengimplementasikan kebijakan khusus. Ini mencakup fleksibilitas waktu, pelatihan manajemen waktu, dan program keseimbangan kehidupan kerja. HR secara aktif melibatkan dewasa muda dalam pengembangan kebijakan atau program manajemen waktu. Pihak HR mengadakan sesi diskusi dan survei untuk memahami kebutuhan mereka, memastikan kebijakan yang dihasilkan mencerminkan aspirasi dan tantangan yang dihadapi. Perusahaan menyediakan pelatihan dan program pengembangan khusus untuk membantu dewasa muda meningkatkan keterampilan manajemen waktu. Pelatihan ini mencakup teknik manajemen waktu, prioritas tugas, dan strategi efektivitas kerja. HR mendukung fleksibilitas waktu dan bekerja jarak jauh untuk memenuhi preferensi dewasa muda terkait keseimbangan kerja dan kehidupan pribadi. Perusahaan memahami pentingnya adaptasi terhadap dinamika kehidupan modern untuk menciptakan lingkungan kerja yang lebih seimbang. Dalam wawancara, Amanda, Corporate HR Supervisor, memberikan pandangan berharga terkait penggunaan alat atau media untuk menjaga produktivitas, terutama bagi fresh graduate. Dalam wawancara, Amanda, Corporate HR Supervisor, memberikan pandangan berharga terkait penggunaan alat atau media untuk menjaga produktivitas, terutama bagi fresh graduate. Menurut Amanda, penggunaan alat produktivitas tergantung lagi kepada orangnya, tetapi sangat berguna jika orang tersebut pelupa ataupun pemalas, terutama dalam mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi oleh dewasa muda yang mungkin belum terbiasa dengan lingkungan kerja yang dinamis. Menurut Amanda, alat produktivitas dapat membantu dewasa muda dalam memprioritaskan tugas, mengelola waktu dengan lebih efisien, dan memastikan

pencapaian target kerja. Ketersediaan alat-alat seperti aplikasi manajemen waktu, *task reminder*, dan platform kolaborasi dapat memberikan dukungan nyata dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan pekerjaan. Amanda menyatakan bahwa mendukung penggunaan alat produktivitas ini sesuai dengan visi perusahaan dalam menciptakan lingkungan kerja yang memfasilitasi pertumbuhan dan keseimbangan kerja. Pihak HR berkomitmen untuk memberikan dukungan kepada dewasa muda agar dapat mengoptimalkan potensi mereka melalui pemanfaatan alat-alat yang mendukung produktivitas. Dengan cara ini, perusahaan dapat menciptakan sebuah ekosistem kerja yang dinamis dan mendukung perkembangan karier para anggotanya. Wawancara dengan Amanda mengungkapkan komitmen perusahaan dalam membantu dewasa muda mengelola waktu dan produktivitas mereka. Dengan kebijakan yang berfokus pada keterlibatan dan pengembangan, perusahaan menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan keseimbangan bagi seluruh anggotanya.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Amanda

3.1.1.2 *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion (FGD) dilaksanakan dengan melibatkan dewasa muda pada tanggal 20 April 2024. FGD berlangsung secara *online* selama 35 menit dan didukung oleh alat perekam gambar dan suara untuk memudahkan penulis dalam

mentranskripsi hasil FGD. Berikut merupakan 7 partisipan yang turut serta dalam FGD tersebut.:

1. Satria Adhy Nayoga - IT Consultant Trainee – 23 Thn
2. Mirza Wahyu – Mahasiswa – 22 Thn
3. Hidayatul Aji Adika Putra - IT Consultant Trainee – 23 Thn
4. Bagus Dava Widiyanto – Mahasiswa – 24 Thn
5. Muhammad Razief Razqie - Content Writer of Digital Marketing Dept – 25 Thn
6. Yola Vegita - IT Officer of Operation Dept – 23 Thn
7. William - Mahasiswa – 24 Thn

Dalam (FGD) yang melibatkan Yola, Bagus, Will, Razqie, Mirza, Aji, dan Satria sebagai perwakilan kaum muda, terungkap beragam wawasan yang bernilai mengenai tantangan dalam mengelola waktu. Partisipan FGD ini menampilkan pandangan individual mereka tentang produktivitas, mencerminkan keragaman pemikiran di antara mereka. Namun demikian, dalam perjalanan proses FGD tersebut, terlihat masih ada kesulitan dalam menjaga tingkat produktivitas agar tetap optimal, baik bagi mereka yang sudah memasuki dunia kerja maupun yang masih berada di lingkungan akademis.

Bagi yang telah memasuki dunia kerja, tantangan utama terletak pada penumpukan tugas-tugas dengan batasan waktu yang terbatas. Sementara bagi mereka yang masih berkuliah, kecenderungan untuk menunda-nunda pekerjaan seringkali menghasilkan situasi di mana tugas-tugas kuliah harus diselesaikan dalam waktu yang sangat terbatas menjelang batas waktu pengumpulan, mengakibatkan kualitas hasil yang kurang maksimal.

Selain itu, partisipan FGD juga sering menghadapi situasi yang menantang dalam menjalani keseharian mereka. Perbedaan konteks antara pekerjaan dan pendidikan menghadirkan dinamika tersendiri dalam upaya mempertahankan tingkat produktivitas yang diinginkan. Para peserta FGD mengakui bahwa gangguan terhadap produktivitas dapat berdampak signifikan terhadap kinerja mereka dalam berbagai bidang.

Oleh karena itu, muncul kesepakatan di antara mereka bahwa keberadaan aplikasi, seperti *reminder* tugas, dapat menjadi solusi yang efektif untuk menjaga tingkat produktivitas tetap terjaga. Media tersebut memiliki potensi untuk menawarkan berbagai fitur unik yang dapat membantu pengguna dalam mengelola waktu dan tugas mereka secara lebih efisien. Kemampuan untuk memprioritaskan tugas, mencatat kemajuan yang telah dicapai, serta reminder yang berguna untuk mengingatkan pengguna agar menyelesaikan tugas sesuai jadwal yang telah ditetapkan, merupakan beberapa fitur yang dianggap penting oleh peserta FGD.

Dari hasil FGD ini, dapat disimpulkan bahwa pemahaman akan tantangan dalam mengatur waktu merupakan hal yang krusial bagi kaum muda, terutama dalam era di mana tuntutan produktivitas semakin meningkat. Perbedaan latar belakang dan konteks kehidupan masing-masing individu menimbulkan dinamika yang kompleks dalam menjaga produktivitas.

Dengan demikian, penting bagi mereka untuk memanfaatkan berbagai solusi yang tersedia, seperti aplikasi *task reminder*, guna mendukung upaya mereka dalam mengelola waktu dengan lebih efektif. Dengan demikian, harapannya adalah bahwa kaum muda dapat mengatasi tantangan-tantangan ini dengan lebih baik, sehingga dapat mencapai potensi penuh mereka dalam berbagai

aspek kehidupan, baik itu di dunia kerja maupun di lingkungan pendidikan.



Gambar 3.4 FGD dengan 7 Narasumber

3.1.1.3 Kesimpulan

Melalui wawancara dengan tiga narasumber yang berbeda dan tujuh orang dalam FGD, penulis berhasil menggambarkan perubahan signifikan dalam pola manajemen waktu, pengelolaan aktivitas, dan aspek lainnya. Kesimpulan yang diperoleh dari tujuh narasumber ini memberikan gambaran mendalam tentang tantangan dan adaptasi yang dialami oleh dewasa muda di lingkungan kerja. Para dewasa muda mengalami perubahan transisi dari lingkungan pendidikan ke dunia kerja membawa dampak besar terhadap cara mereka mengatur waktu dan mengelola tugas sehari-hari. Kesadaran akan pentingnya manajemen waktu yang efektif semakin terasa, karena tuntutan pekerjaan yang beragam dan kompleks. Penting untuk dicatat bahwa semua narasumber sepakat bahwa penggunaan media atau alat dalam manajemen waktu menjadi kunci keberhasilan produktivitas mereka. Adanya konsensus ini menggarisbawahi urgensi pengembangan alat-alat atau media yang mendukung manajemen waktu efektif di kalangan dewasa muda. Dengan demikian, kesimpulan dari hasil wawancara menyoroti pentingnya memahami perubahan dalam dinamika manajemen waktu dewasa

muda dan mendukung implementasi solusi yang inovatif untuk mencapai kehidupan kerja yang lebih produktif.

3.1.2 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting dengan menganalisis beberapa aplikasi yang memiliki fungsi dan fitur serupa dengan aplikasi yang menjadi topik Tugas Akhir. Analisis ini dilakukan untuk mempertimbangkan dan membandingkan berbagai pendekatan dan solusi yang telah diterapkan pada aplikasi lain. Disini penulis mengambil aplikasi *Daily Checklist – Today's ToDo* dan aplikasi *Productive – Habit Tracker*.

1.) Aplikasi *Daily Checklist – Today's ToDo*

Aplikasi *Daily Checklist – Today's ToDo* adalah salah satu aplikasi *to-do list* yang cukup populer di platform *Android* dan *iOS*. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur menarik yang dapat membantu pengguna dalam mengelola tugas atau kegiatan, sehingga dapat meningkatkan produktivitas. Dengan desain yang sederhana dan intuitif, aplikasi ini memiliki antarmuka yang mudah dinavigasi. Adapun fitur-fitur dalam aplikasi ini sebagai berikut:

1. Penjadwalan: Pengguna dapat mengatur tanggal dan waktu untuk setiap tugas yang akan dibuat.
2. Peningat: Pengguna dapat mengatur pengingat sesuai dengan kebutuhan tugas yang dibuat, sehingga tidak akan lupa untuk menyelesaikannya.
3. Kategorisasi: Pengguna dapat mengelompokkan tugas berdasarkan proyek.
4. Daftar Periksa: Pengguna dapat membuat daftar periksa untuk tugas-tugas yang dianggap kompleks.
5. Pelacak Kebiasaan: Pengguna dapat melihat kemajuan mereka dari waktu ke waktu.

Analisis SWOT yang dilakukan menjadi acuan penulis untuk memahami kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang mempengaruhi kinerja aplikasi tersebut sebagai pertimbangan dalam perancangan konsep di masa depan. Ini akan menjadi dasar yang kuat untuk merancang strategi pembaruan yang efektif. Berikut adalah analisis SWOT untuk aplikasi *Daily Checklist – Today's ToDo*:

1. Kekuatan

1. Desain intuitif dan mudah dinavigasi menjadikan *Daily Checklist – Today's ToDo* aplikasi yang ramah pengguna, bahkan bagi pemula.
2. Fitur-fitur komprehensif seperti penjadwalan, pengingat, dan kategorisasi tugas membantu pengguna mengelola tugas mereka secara efisien.
3. Ketersediaan aplikasi di berbagai platform (*iOS* dan *Android*) memungkinkan pengguna untuk mengaksesnya di mana saja

2. Kelemahan

1. Kurangnya fitur kolaborasi membatasi kemampuan pengguna untuk berbagi tugas dengan orang lain.
2. Minimnya fitur personalisasi membuat pengguna tidak dapat menyesuaikan aplikasi dengan kebutuhan mereka.
3. Integrasi yang terbatas dengan aplikasi lain mengharuskan pengguna untuk beralih antar aplikasi saat menyelesaikan tugas.
4. Tidak adanya fitur pengatur prioritas.

3. Peluang

1. Kesibukan masyarakat yang terus meningkat menyebabkan mereka sering lalai dalam melakukan berbagai kegiatan, sehingga mereka membutuhkan

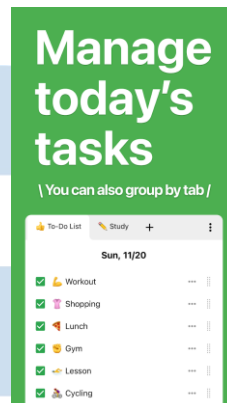
aplikasi pengingat untuk mendukung kelancaran aktivitas mereka.

2. Perkembangan teknologi yang terus meningkat menyebabkan aplikasi ini sering diakses karena adanya perubahan dari sistem non-digital ke digital.

4. Ancaman

1. Persaingan ketat dari aplikasi *to-do list* lain menuntut *Daily Checklist – Today's ToDo* untuk berinovasi dan menawarkan nilai tambah.
2. Kemunculan teknologi baru seperti kecerdasan buatan dapat menghadirkan aplikasi *to-do list* yang lebih canggih.
3. Perubahan tren pengguna yang cepat mengharuskan *Daily Checklist – Today's ToDo* untuk tetap mengikuti perkembangan dan menyesuaikan diri.

Analisis tersebut memungkinkan penulis untuk menyesuaikan strategi yang tepat, memastikan aplikasi yang dirancang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga tetap kompetitif di pasar. Dengan mengatasi kelemahan dan memanfaatkan peluang, aplikasi ini dapat dirancang untuk memberikan solusi yang optimal dan relevan bagi penggunanya. Pengetahuan ini menjadi dasar yang kuat untuk melakukan inovasi dan perbaikan berkelanjutan, sehingga aplikasi dapat terus berkembang dan memenuhi ekspektasi pengguna. Analisis SWOT yang komprehensif ini juga membantu penulis dalam mengantisipasi perubahan tren dan teknologi, sehingga aplikasi tetap adaptif dan responsif terhadap dinamika pasar.



Gambar 3.5 Aplikasi *Daily Checklist – Today's ToDo*
Sumber: *Google Play Store*

2.) Aplikasi *Productive – Habit Tracker*

Aplikasi *Productive – Habit Tracker* merupakan sebuah alat yang efektif untuk melacak kegiatan pengguna dan membantu membangun kebiasaan positif serta meningkatkan produktivitas. Melalui analisis SWOT, kita dapat memahami kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dihadapi aplikasi ini, sehingga dapat merancang strategi pengembangan yang lebih baik di masa depan.

1. Kekuatan

Desain antarmuka aplikasi ini ramah pengguna dan intuitif, memungkinkan orang dari berbagai kalangan untuk menggunakannya dengan mudah. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur pelacakan kebiasaan yang komprehensif, pengingat otomatis, dan analisis kemajuan yang membantu pengguna tetap termotivasi dan mencapai tujuan mereka.

2. Kelemahan

Kurangnya fungsi personalisasi menjadi salah satu kelemahan utama. Tidak adanya fitur seperti tema, tata letak, dan pilihan notifikasi yang dapat disesuaikan membuat pengalaman pengguna kurang optimal. Penambahan elemen personalisasi ini akan membuat

aplikasi lebih menarik dan sesuai dengan preferensi individu.

3. Peluang

Kesibukan masyarakat yang semakin meningkat membuat mereka membutuhkan media yang dapat membantu mengatur waktu dengan lebih baik.

4. Ancaman

Aplikasi ini menghadapi persaingan ketat dari aplikasi pelacak kebiasaan lainnya yang terus berinovasi dan menawarkan fitur-fitur canggih. Selain itu, perubahan tren teknologi dan preferensi pengguna yang cepat berubah juga menjadi tantangan yang harus diantisipasi oleh pengembang aplikasi.

Dengan melakukan analisis SWOT ini, penulis dapat merumuskan strategi yang tepat untuk mengatasi kelemahan dan memanfaatkan peluang yang ada. Pemahaman yang mendalam tentang kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman ini memungkinkan pengembangan aplikasi yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.



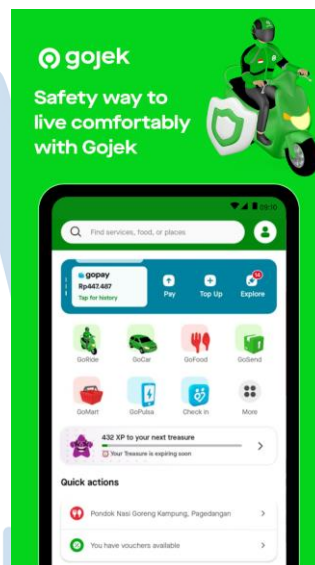
Gambar 3.6 Aplikasi *Productive – Habit Tracker*
Sumber: *Google Play Store*

3.1.3 Studi Refrensi

Dalam upaya mengembangkan aplikasi di masa mendatang, penulis melaksanakan studi referensi untuk mengeksplorasi desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan dewasa muda. Sebagai fokus utama studi ini, penulis berencana untuk mengambil beberapa poin kunci dari aplikasi Gojek dan Traveloka.

1.) Aplikasi Gojek

Aplikasi Gojek merupakan platform digital yang menyediakan berbagai layanan transportasi *online*, seperti pemesanan kendaraan bermotor, taksi, ojek, dan layanan antar barang. Selain itu, Gojek juga menawarkan berbagai layanan lainnya, termasuk pesan antar makanan, pengiriman barang, layanan pembayaran, serta layanan keuangan seperti pinjaman dan asuransi. Dengan fitur-fitur yang inovatif dan jangkauannya yang luas, Gojek telah menjadi salah satu aplikasi terkemuka di Indonesia yang memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi para penggunanya dalam berbagai kegiatan sehari-hari.



Gambar 3.7 Aplikasi Gojek
Sumber: *Google Play Store*

Aplikasi Gojek menonjol dengan desain antarmuka yang ramah pengguna, ditandai oleh tata letak yang teratur dan navigasi yang intuitif. Para pengguna dengan mudah menemukan fitur-fitur yang mereka butuhkan tanpa kesulitan. Penggunaan warna-warna cerah dan menarik dalam aplikasi Gojek tak hanya memberikan kesan yang menyenangkan dan energik, tetapi juga membantu membedakan berbagai fitur, memudahkan pengguna dalam navigasi. Setiap fitur dalam aplikasi Gojek diwakili oleh ikon-ikon yang jelas dan mudah dipahami, membantu pengguna mengidentifikasi fitur-fitur tersebut dengan cepat, bahkan bagi pengguna baru. Desain antarmuka dalam aplikasi Gojek konsisten di setiap halaman atau fitur, sehingga pengguna tidak merasa kebingungan saat berpindah-pindah antar fitur. Konsistensi ini mencakup penggunaan pola desain, tata letak, dan gaya visual yang seragam.

2.) Aplikasi Traveloka

Traveloka hadir sebagai sebuah aplikasi yang menyediakan kemudahan bagi penggunanya dalam berbagai hal, mulai dari pembelian tiket pesawat dan kereta api, pemesanan hotel, hingga penemuan berbagai aktivitas menarik lainnya. Dengan kehadiran Traveloka, semua kebutuhan perjalanan dan rekreasi dapat terpenuhi secara menyeluruh, karena tersedia dalam satu aplikasi yang praktis.

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



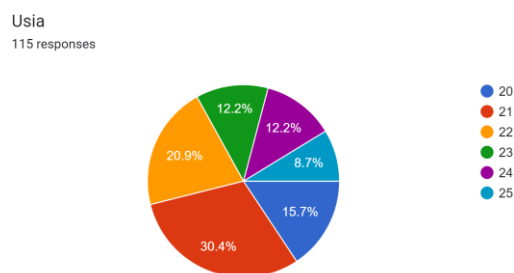
Gambar 3.8 Aplikasi Traveloka
Sumber: *Google Play Store*

Aplikasi Traveloka menampilkan desain antarmuka yang menarik dan berfungsi dengan baik. Pengguna akan disambut oleh dominasi warna biru yang cerah namun menyenangkan, memberikan kesan yang bersih dan profesional. Tata letak yang terorganisir dengan baik memudahkan pengguna untuk menjelajahi berbagai fitur tanpa kesulitan. Dari segi visual, setiap fitur dalam aplikasi Traveloka diilustrasikan dengan ikon-ikon yang jelas dan mudah dikenali, mempersembahkan pengalaman yang intuitif bagi pengguna. Ikon-ikon tersebut membantu pengguna dalam mengenali fitur-fitur dengan cepat dan tanpa kendala. Konsistensi antarmuka pada setiap halaman dan fitur memastikan pengalaman pengguna yang lancar dan mudah dipahami. Pola desain yang seragam, tata letak yang teratur, dan gaya visual yang konsisten menjaga keteraturan dan konsistensi aplikasi, menghindarkan pengguna dari kebingungan saat berpindah halaman atau fitur. Tak hanya itu, aplikasi Traveloka menawarkan tingkat interaktivitas yang memadai. Pengguna dapat dengan mudah melakukan pencarian, memesan tiket, atau mengakses informasi dengan beberapa ketukan jari.

Tombol-tombol yang responsif dan navigasi yang intuitif memungkinkan pengguna untuk menjelajahi aplikasi dengan lancar dan efisien. Dengan mengambil contoh dari aplikasi Traveloka ini, pembuatan aplikasi *task reminder* hendaknya memperhatikan pentingnya desain antarmuka yang menarik, penggunaan ikon-ikon yang jelas, konsistensi visual, dan interaktivitas yang responsif guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3.1.4 Metode Kuantitatif

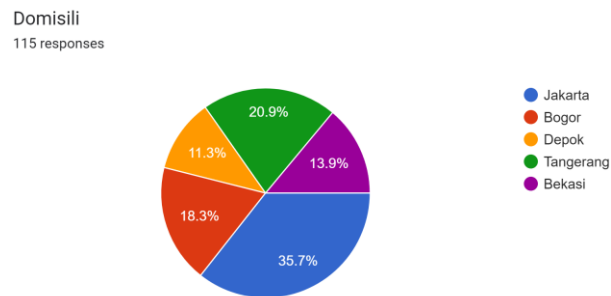
Penulis menggunakan kuesioner sebagai salah satu metode pengumpulan data. Dalam proses tersebut, penulis berhasil mengumpulkan tanggapan dari 115 responden, melampaui target awal sebanyak 100 responden. Responden yang diambil merupakan dewasa muda berusia 20-25 tahun di wilayah JABODETABEK sesuai dengan target penelitian.



Gambar 3.9 Hasil Kuesioner 1

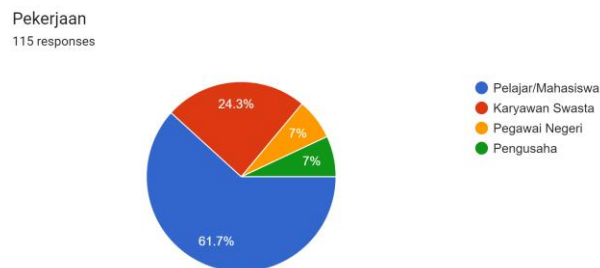
Pengisian data tertinggi dilakukan oleh responden berusia 21 tahun, mencapai 30.4% atau sebanyak 35 responden. Pada urutan kedua, terdapat responden berusia 22 tahun, sebanyak 20.9% atau 24 responden. Disusul oleh urutan ketiga, responden berusia 20 tahun, dengan data sebesar 15.7% atau 18 responden. Pada urutan keempat, terdapat responden berusia 23 tahun dengan data sebesar 12.2% atau 14 responden, serta berbagi urutan dengan responden berusia 24 tahun yang juga memiliki data yang sama, yaitu 12.2% atau 14 responden. Sementara itu, pada urutan kelima,

responden berusia 25 tahun memberikan data sebanyak 8.7% atau 10 responden.



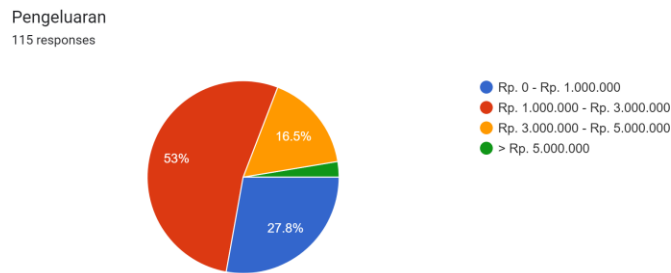
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 2

Alamat tempat tinggal responden pengisian kuesioner tersebar di beberapa lokasi, dengan mayoritas berdomisili di Jakarta, mencapai 35.7%. Selanjutnya, terdapat responden yang berasal dari Tangerang, dengan data sebanyak 20.9%. Bogor menduduki posisi ketiga dengan persentase responden sebesar 18.3%, diikuti oleh Bekasi dengan data 11.3%, dan terakhir, Kota Depok juga sebanyak 11.3%.



Gambar 3.11 Hasil Kuesioner 3

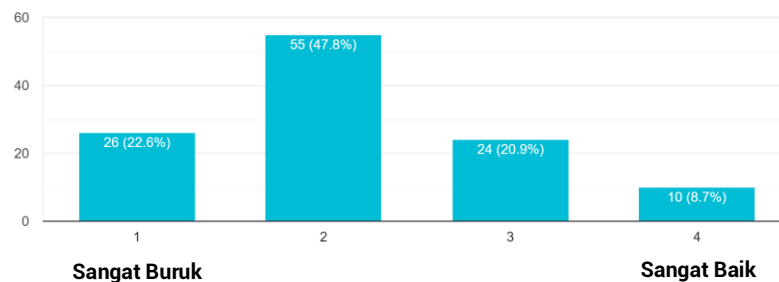
Mayoritas responden yang mengisi kuesioner memiliki status pekerjaan sebagai mahasiswa atau pelajar, mencapai 61.7%. Selanjutnya, terdapat sejumlah responden yang bekerja sebagai karyawan swasta, diikuti oleh pegawai negeri dengan persentase sebanyak 7%, dan pengusaha yang sebesar 7% juga



Gambar 3.12 Hasil Kuesioner 4

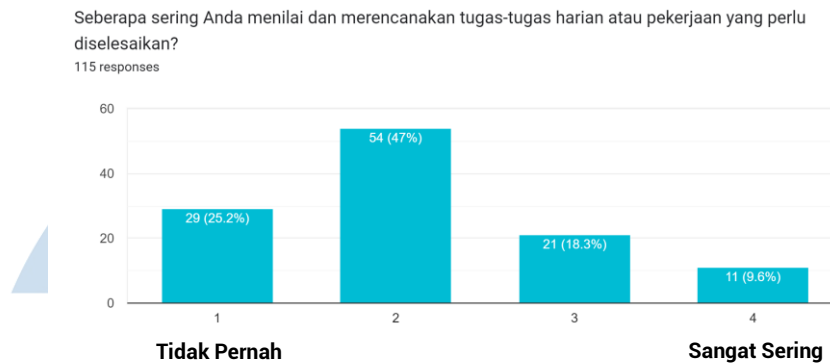
Sebagian besar responden, sebanyak 53%, mengeluarkan uang dalam kisaran Rp. 1.000.000 hingga Rp. 3.000.000 setiap bulannya. Disusul oleh responden yang mengeluarkan uang dalam kisaran Rp. 0 hingga Rp. 1.000.000, mencapai 27.8%. Pengeluaran dalam rentang Rp. 3.000.000 hingga Rp. 5.000.000 dilakukan oleh 16.5% responden, sedangkan pengeluaran di atas Rp. 5.000.000 hanya dilakukan oleh 2.6% responden.

Seberapa baik tingkat produktivitas Anda dalam menjalani kehidupan sehari-hari?
115 responses



Gambar 3.13 Hasil Kuesioner 5

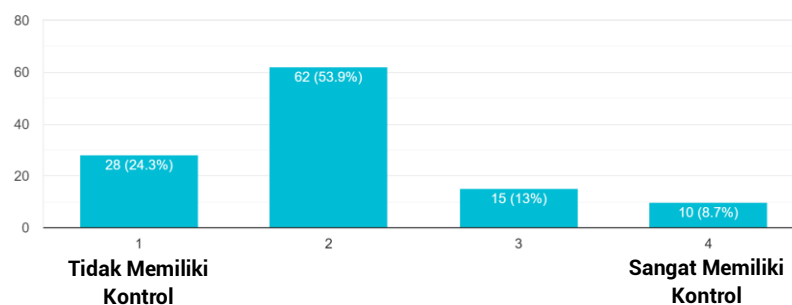
Dalam konteks pertanyaan mengenai tingkat produktivitas, skala dimulai dari sangat tidak produktif (poin 1) hingga sangat produktif (poin 4). Sebanyak 26 responden, atau 22.6%, memilih poin 1. Poin 2 menjadi pilihan terbanyak dengan 55 responden atau 47.8%. Untuk poin 3, terdapat 24 responden atau 20.9%, sementara poin 4 dipilih oleh 10 responden atau 8.7%.



Gambar 3.14 Hasil Kuesioner 6

Dalam hal penilaian kemampuan responden dalam merencanakan agenda tugas harian yang harus diselesaikan, skala penilaian berkisar dari tidak pernah (poin 1) hingga sangat sering (poin 2). Terdapat 29 responden, atau 25.2%, yang memilih poin 1. Sementara itu, poin 2 menjadi pilihan terbanyak dengan 54 responden atau 47%. Untuk poin 3, terdapat 21 responden atau 18.3%, sedangkan poin 4 dipilih oleh 11 responden atau 9.6%.

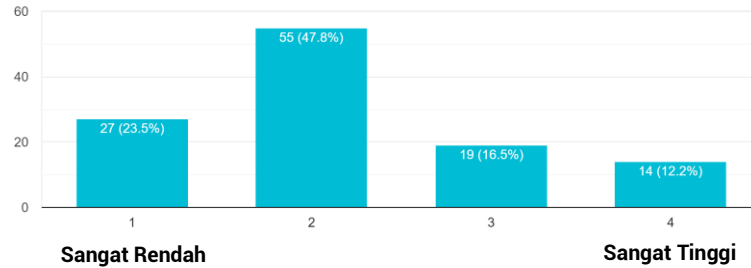
Sejauh mana Anda merasa memiliki kontrol terhadap waktu dan agenda harian Anda?
115 responses



Gambar 3.15 Hasil Kuesioner 7

Dalam konteks pertanyaan sejauh mana responden memiliki kontrol terhadap waktu dan agenda harian mereka, skala penilaian berkisar dari tidak memiliki kontrol (poin 1) hingga sangat memiliki kontrol (poin 2). Terdapat 28 responden, atau 24.3%, yang memilih poin 1. Poin 2 menjadi pilihan terbanyak dengan 62 responden atau 53.9%. Poin 3 diisi oleh 15 responden atau 13%, sementara poin 4 dipilih oleh 10 responden atau 8.7%.

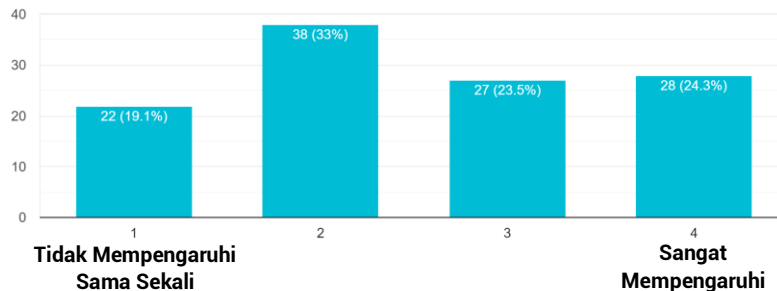
Bagaimana Anda menilai tingkat fokus dan konsentrasi Anda saat beraktivitas?
115 responses



Gambar 3.16 Hasil Kuesioner 8

Dalam pertanyaan mengenai tingkat fokus dan konsentrasi responden saat beraktivitas, skala penilaian berkisar dari sangat rendah (poin 1) hingga sangat tinggi (poin 2). Terdapat 27 responden, atau 23.5%, yang memilih poin 1. Poin 2 mendapatkan nilai tertinggi, dengan 55 responden atau 47.8%. Poin 3 diisi oleh 19 responden atau 16.5%, sementara poin 4 dipilih oleh 14 responden atau 12.2%.

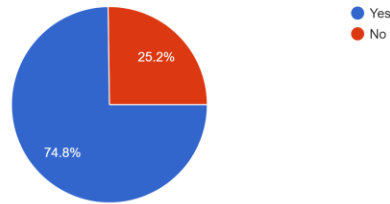
Sejauh mana Anda merasa energi dan semangat positif memengaruhi tingkat produktivitas Anda?
115 responses



Gambar 3.17 Hasil Kuesioner 9

Dalam pertanyaan mengenai sejauh mana semangat positif responden memengaruhi produktivitas kesehariannya, skala penilaian berkisar dari sangat tidak mempengaruhi (poin 1) hingga sangat mempengaruhi (poin 2). Terdapat 22 responden atau 19.1% yang memilih poin 1, sementara poin 2, yang menunjukkan pengaruh positif yang tinggi, dipilih oleh 38 responden atau 33%. Responden yang memilih poin 3 sebanyak 27 responden atau 23.5%, dan poin 4 dipilih oleh 28 responden atau 24.3%.

Apakah Anda menggunakan alat atau media tertentu untuk menjaga produktivitas Anda?
115 responses



Gambar 3.18 Hasil Kuesioner 10

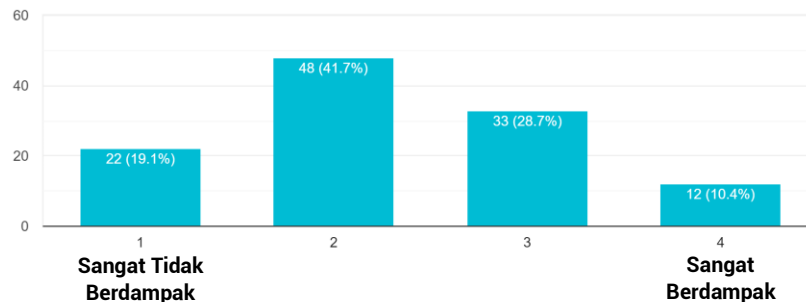
Dalam pertanyaan mengenai apakah responden memiliki media atau alat untuk menjaga produktivitas harian, sebanyak 86 responden atau 74.8% menyatakan menggunakan alat atau media tersebut, sementara 29 responden atau 25.2% tidak memiliki alat atau media untuk menjaga produktivitas harian mereka.

Tabel 3.1 Hasil Kuesioner 11

No	Nama Alat/Media	Responden	
		Angka	%
1	Kalender	39	33,90%
2	Buku Catatan	49	42,60%
3	Papan Jadwal	30	26,10%
4	(-)	23	20%
5	HP	1	0,90%
6	Aplikasi Reminder	1	0,90%
7	(-)	1	0,90%

Dalam hal alat atau media yang digunakan responden untuk menjaga produktivitas, pertama, terdapat kalender yang digunakan oleh 39 responden atau 33.9%. Kedua, buku catatan menjadi pilihan sebanyak 49 responden atau 42.6%. Ketiga, sebanyak 30 responden atau 26.1% menggunakan papan jadwal. Sementara itu, 23 responden atau 20% tidak menggunakan alat apapun, 1 responden atau 0.9% menggunakan hp, 1 responden atau 0.9% menggunakan aplikasi reminder, dan hanya 1 responden atau 0.9% tidak memberikan jawaban.

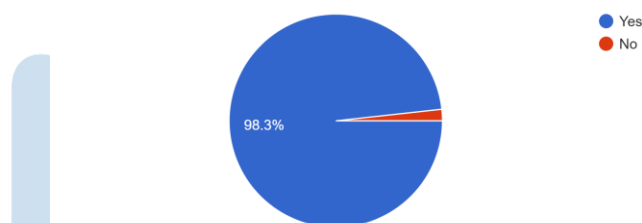
Seberapa besar dampak alat atau media yang Anda gunakan dalam menjaga produktivitas Anda?
115 responses



Gambar 3.19 Hasil Kuesioner 12

Dalam kaitannya dengan seberapa besar dampak alat atau media yang digunakan oleh responden untuk menjaga produktivitas, terdapat skala penilaian dengan poin 1 sebagai "sangat tidak berdampak" dan poin 2 sebagai "sangat berdampak". Poin 1 dipilih oleh 22 responden atau 19.1%, sementara poin 2 menjadi pilihan utama dengan 48 responden atau 41.7%. Untuk poin 3, terdapat 33 responden atau 28.7%, dan poin 4 dipilih oleh 12 responden atau 10.4%.

Jika terdapat media yang dapat membantu menjaga produktivitas Anda, apakah Anda bersedia menggunakannya?
115 responses



Gambar 3.20 Hasil Kuesioner 13

Pertanyaan mengenai apakah responden akan menggunakan media atau alat untuk menjaga produktivitas jika ada, mendapat respons positif dari 113 responden atau 98.3%, sementara 2 responden atau 1.7% menjawab tidak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.2 Hasil Kuesioner 14

No	Fitur	Responden	
		Angka	%
1	Reminder	64	55.70%
2	Notes	57	49.60%
3	To do List	62	53.90%
4	Planning and Scheduling	62	53.90%
5	Progres	1	0,90%

Fitur yang diinginkan oleh responden jika terdapat alat atau media yang membantu menjaga produktivitas mencakup beberapa pilihan. Pertama, fitur reminder diminati oleh 64 responden atau 55.7%. Kedua, fitur notes diminati oleh 57 responden atau 49.6%. Ketiga, fitur to-do list diminati oleh 62 responden atau 53.9%. Keempat, fitur planning and scheduling diminati oleh 62 responden atau 53.9%. Terakhir, fitur progress diminati oleh 1 responden atau 0.9%.

Kesimpulan dari kuesioner menunjukkan bahwa masih banyak dewasa muda yang belum menjalankan produktivitas kesehariannya, padahal hidup produktif memiliki banyak manfaat. Selain itu, mereka yang sudah menggunakan alat atau media untuk menjaga produktivitas masih belum banyak merasakan dampak positifnya terhadap upaya menjaga produktivitasnya.

3.2 Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan berdasarkan prinsip-prinsip Design Thinking sebagaimana terungkap dalam buku "*The Basics of User Experience Design*" karya *Interaction Design Foundation*. Penerapan metode ini bersifat khusus pada perancangan aplikasi *task reminder* dengan fokus meningkatkan produktivitas dewasa muda. Pendekatan ini melibatkan serangkaian lima tahapan yang saling terkait, dimulai dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan diakhiri dengan tahap *test*. Dengan demikian, proses perancangan ini didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap pengguna dan mengacu pada konsep-konsep penting dalam pengalaman pengguna agar media interaktif yang

dihasilkan dapat memberikan dampak yang signifikan pada produktivitas para dewasa muda. 5 tahapan design thinking yang meliputi:

1) ***Emphatise***

Dalam teori *Design Thinking*, penyelesaian masalah memerlukan serangkaian langkah sistematis guna mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap masalah yang akan diselesaikan. Pendekatan kepada pengguna dilakukan melalui penerapan metode FGD dengan dewasa muda di sekitar wilayah Jabodetabek. Dengan rangkaian langkah ini, upaya dilakukan untuk meraih wawasan yang komprehensif dan terperinci mengenai permasalahan yang dihadapi, sehingga dapat merancang solusi yang efektif.

2) ***Define***

Dalam tahap *define*, penulis menerapkan sejumlah metode, termasuk *define your audience*, dan *Create Your Project Plan*. Dengan menggunakan metode *define your audience*, penulis menentukan batasan target dan mengembangkan persona secara mendalam. Pada metode *Create Your Project Plan*, penulis menyusun tabel perencanaan pengerjaan proyek. Tujuan dari langkah ini adalah memastikan bahwa perancangan produk dapat berlangsung secara terstruktur, efisien, dan sesuai dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya.

3) ***Ideate***

Dalam tahap *ideate*, penulis merancang sejumlah ide dan solusi untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi. Proses ini kemudian melibatkan pengujian ide-ide tersebut, dengan harapan penulis dapat menemukan cara yang optimal untuk mengatasi permasalahan yang ada. Beberapa metode yang diterapkan pada tahap ini mencakup *brainstorming*, pembuatan *information architecture*, dan terakhir, metode *get visual*. Pada metode *get visual*, penulis melakukan perancangan berbagai elemen seperti logo, *asset visual*, panduan *user interface* (UI *guide*), *Wireframing*, *Low Fidelity*, dan pada akhirnya,

pembuatan *High Fidelity* menggunakan aplikasi Figma. Melalui langkah-langkah ini, penulis berupaya menciptakan representasi visual yang kuat dan sesuai dengan kebutuhan proyek, dengan harapan dapat mengarah pada pengembangan solusi yang lebih baik dan efektif. Proses ini tidak hanya menitikberatkan pada aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan fungsionalitas dan kebutuhan pengguna. Dengan memperhatikan detail-detail tersebut, diharapkan hasil akhir dari ide yang dihasilkan dapat memberikan solusi yang inovatif dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Perancangan elemen visual ini menjadi kunci dalam mengkomunikasikan konsep dan fungsi aplikasi kepada pengguna, sehingga dapat diterapkan dengan mudah dan memberikan pengalaman yang memuaskan.

4) *Prototype*

Meneruskan ide-ide dari tahap ideate untuk menghasilkan produk yang tangible, selanjutnya dilakukan uji coba oleh desainer lain dan departemen terkait. Hasil dari uji coba tersebut akan diperbaiki secara berulang hingga mencapai *prototype* yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Proses *prototyping* ini akan dilaksanakan melalui aplikasi Figma, memastikan bahwa desain yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dan ekspektasi yang diinginkan.

5) *Test*

Dalam tahap akhir perancangan, pelaksanaan pengujian atau testing menjadi langkah krusial. Pada tahap ini, metode *live prototyping* diterapkan, di mana desain produk diuji secara langsung untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang respons pengguna. Selanjutnya, proses ini melibatkan iterasi berkelanjutan, yang menggambarkan upaya untuk terus memperbaiki dan mengembangkan produk. Dalam konteks ini, mendapatkan umpan balik menjadi kunci, seiring dengan melibatkan para pemangku kepentingan dan pengguna akhir dalam proses perancangan. Proses pengujian ini

mencakup serangkaian langkah, dimulai dengan uji *Alpha* yang bertujuan untuk mengidentifikasi potensi masalah dan kekurangan dalam desain awal. Langkah berikutnya adalah revisi desain, di mana hasil dari uji *Alpha* digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan yang diperlukan. Terakhir, tahap *User Acceptance Test* (UAT) dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan dapat diterima oleh pengguna akhir. Dengan demikian, tahap pengujian menjadi inti dari proses perancangan, memastikan produk yang dihasilkan tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan dan harapan pengguna.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA