

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Setelah mengumpulkan teori dan informasi yang akan digunakan di tahap-tahap perancangan selanjutnya. Subjek perancangan merupakan target demografis utama yang akan dijadikan fokus dalam tujuan perancangan. Dengan mengikuti sumber dari laporan di bab 2, Subjek perancangan berdasarkan dengan kategori para pengguna layanan ANRI dan user aplikasi Klik Anri, Dimana berikut ini berupa:

1. Demografis

A. Primer (Mahasiswa)

- a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- b. Usia : 19-25

Di dalam UU no.8 tahun 2019, merupakan UU yang menjelaskan mengenai persyaratan, prosedur dan standar layanan arsip statis. Walaupun tidak secara eksplisit menjelaskan minimal umur untuk dapat menggunakan layanan arsip statis, UU tersebut menjelaskan pada Persyaratan Administratif, diperlukan untuk mengisi data dan verifikasi Seperti KTP, dimana umur minimal untuk memiliki KTP adalah 17 tahun keatas. Namun dengan itu, riset ini fokuskan kepada para mahasiswa. Hal ini karena mahasiswa diwajibkan untuk melakukan riset tugas akhir atau skripsi sebagai kebutuhan terakhir sebelum lulus dan mendapatkan gelar (Setiyani Et.al, 2020, h.50). Selain itu, dari laporan tahunan PPID (Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi) ANRI, menunjukan bahwa para pengguna utama dari layanan lembaga berupa Mahasiswa dan pelajar.

c. Pendidikan : SMA keatas

d. SES : B

Sebuah Riset mengenai Status Literasi *Digital* di Indonesia yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Katadata *Insight Center* (KIC), menunjukkan bahwa para penduduk Indonesia yang memiliki SES B merupakan kelompok yang memiliki Literasi *Digital* tertinggi sebesar 59,1%.

B. Sekunder

a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

b. Usia : 29 – 44 Pekerja bidang riset

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), umur produktif di Indonesia adalah usia 15 hingga 64 tahun. Namun riset ini fokuskan kepada pekerja yang berasal dari generasi milenial, dimana menurut artikel dari DJKN tahun lahir generasi milenial mulai dari tahun 1981-1996. dimana Umur termuda sekitar berusia 29 tahun dan umur tertua sekitar 44 tahun (Suharto, Kemenkeu, 2025). Hal ini karena generasi milenial merupakan generasi peringkat kedua dalam bidang literasi digital, dari hasil survei yang dilakukan Katadata *Insight Center* (KIC) dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada tahun 2021.

c. Pendidikan : S1 Keatas

d. SES : B

Sama seperti sebelumnya, riset mengenai Status Literasi *Digital* di Indonesia yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Katadata *Insight Center* (KIC), menunjukkan bahwa para penduduk Indonesia yang memiliki SES B merupakan kelompok yang memiliki Literasi *Digital* tertinggi sebesar 59,1%.

2. Geografis : Jabodetabek

Lokasi tempat yang bisa dikunjungi secara umum berada di daerah Jakarta selatan, dan Jakarta barat, dimana banyak layanan ANRI diperlukan untuk datang ke lokasi. Dengan itu, para pengguna layanan ANRI perlu melakukan perjalanan ke Jakarta. Hal ini karena, walaupun sudah ada upaya untuk penggantian ibu kota negara menjadi IKN, menurut UU no.2 tahun 2024 tentang Provinsi Daerah Khusus Jakarta, masih menyebutkan Jakarta sebagai kota otonom atau kota pusat pemerintahan dan lembaga. Daerah Jabodetabek merupakan daerah metropolitan Jakarta yang memiliki integrasi transportasi umum terbesar dengan KRL Commuterline yang akan memudahkan pengunjung ke lokasi ANRI. Namun, tidak semua mengunjungi pengguna layanan ANRI berasal dari Jabodetabek, namun secara dominan berasal dari Jabodetabek karena faktor yang sudah dijelaskan

3. Psikografis

- A. Mahasiswa yang ingin mencari informasi sejarah yang tua untuk keperluan tugas atau skripsi
- B. Pekerja yang sedang tugaskan untuk melakukan riset, dan perlu mengakses dokumen arsip statis untuk penelitiannya

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User-Centered Design (UCD)*, sebuah pendekatan yang berfokus dalam melibatkan pengguna di tiap tahap desain, agar hasil desain sesuai dengan kebutuhan pengguna. Langkah-langkah dari *User-Centered Design* terdiri dari, *understand the context of use, specify user requirements, produce design solutions* dan *evaluate designs against requirements* (Sudrajat, Sardi & Puspitasari, 2025, h.81). Tahap *Understand the Context of Use* melibatkan pengumpulan informasi mengenai, konteks situasi mengapa menggunakan aplikasi Klik ANRI. Tahap *Specify User Requirements* untuk menentukan kebutuhan dan ketentuan dari para pengguna Klik ANRI. Pada tahap *Produce Design Solutions* penulis akan membuat konsep dan

desain sesuai hasil dari tahap sebelumnya. Ditahap *Evaluate Designs against Requirements*, akan melakukan evaluasi desain dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik mengenai apakah desain sudah sesuai dengan ketentuan dan kebutuhannya.

Metode penelitian yang akan berupa kualitatif, yang merupakan mempelajari dan memahami tingkah laku manusia (Haryono, 2020, h.33). Teknik pengumpulan data akan berupa wawancara mendalam, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi. Wawancara ditujukan kepada anggota tim pranata humas ANRI, anggota tim pranata komputer ANRI, dan para pengguna aplikasi Klik ANRI yang akan menjadi target perancang. Kuesioner dilakukan secara kuantitatif sampling dan disebarakan dengan metode purposive. Dengan metode tersebut, akan memungkinkan penulis dalam mendapatkan latar belakang, pengalaman dan opini baik dari perspektif pembuat dan pengguna.

3.2.1 Understand the Context of Use

Pada tahap *Understand the Context of Use*, penulis akan mengumpulkan data melalui Wawancara dan Kuesioner untuk mendapatkan informasi mengenai, tujuan mereka, dan konteks situasi mengapa menggunakan layanan ANRI baik dari perpektif pembuat dan pengguna. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai gambaran dasar dalam konteks pengguna layanan serta latar belakang pembuatan aplikasi Klik ANRI. Hal ini akan menjadi gambaran serta referensi saat penulis melaksanakan studi eksisting ditahap ini, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana tampilan dan pengalaman saat menggunakan aplikasi Klik ANRI.

3.2.2 Specify User Requirements

Pada tahap *Specify User Requirements* penulis akan mengumpulkan data melalui wawancara mendalam dengan para pengguna aplikasi ANRI. Tujuannya untuk mendapatkan Informasi mengenai pendapat mereka dalam pengalaman mereka saat menggunakan Klik ANRI. Dengan ini penulis akan mendapatkan informasi mengenai tujuan penggunaan, fitur yang digunakan,

serta Masukan permasalahan atau kekurangan yang terjadi, serta untuk mengetahui apa yang ingin mereka perbaiki di dalam aplikasi. Hal ini akan dilanjutkan dengan penulis membuat *user persona*, *mindmap*, *keyword*, *big idea*. Dari hasil wawancara dan kuesioner agar bisa mengetahui hal yang perlu dikerjakan. Hal ini akan menjadi pedoman dalam perancangan ide solusi desain ulang UI/UX aplikasi Klik ANRI, yang selaras dengan tujuan pengguna.

3.2.3 Produce Design Solutions

Pada tahap *Produce Design Solutions* penulis akan mulai mencernakan hasil data yang sudah didapatkan. Menggunakan *moodboard*, dan *stylescape* mendapatkan ide dan gambaran konsep perancangan. Lanjutkan dengan sektsa kerangka *user journey map*, *information architecture*, dan *userflow* sesuai dengan hasil tahap sebelumnya. Studi referensi akan dilaksanakan ditahap ini untuk mencari perbandingan desain yang bisa digunakan sebagai referensi untuk perancangan desain ulang. Tahap ini akan diakhirkan dengan melaksanakan *prototyping lowfidelity* dan *highdidelity*, yang hasilnya akan digunakan pada tahap selanjutnya. Tapi sebelumnya penulis akan melakukan *alpha testing* agar memastikan semua isi *prototype* berfungsi dengan baik dan sudah sesuai dengan hal yang ditentukan.

3.2.4 Evaluate Designs against Requirements

Pada tahap ini hasil dari *prototyping highfidelity* akan mulai dievaluasikan oleh para pengguna Klik ANRI. Hal yang akan di evaluasikan berupa kemudahan penggunaan, relevansi fitur, dan efektivitas aplikasi dalam mengatasi tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Data yang diperoleh dari kedua tahap pengujian digunakan untuk iterasi sebelum finalisasi media.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pengumpulan data merupakan tahapan yang penting bagi penulis, dikarenakan, bisa membantu penulis untuk mengetahui konteks dan situasi aplikasi Klik ANRI secara lebih dalam baik dari perpektif pembuat dan pengguna. Namun dengan Kehadiran *website*, kejelasan dalam tujuan Klik ANRI menjadi buram dan membingungkan, yang dimana di *user centered design*, menekankan klaritas dalam

tujuan untuk menggunakan aplikasi (Kadaskar, 2024, h.4). selain itu dengan adanya permasalahan dalam tata letak, hierarki informasi, serta tombol dan fitur yang kurang dijelaskan, hal itu berpotensi untuk menimbulkan kebingungan serta pengurangan keinginan bagi pengguna (Weichbroth, 2025, h.6). Teknik pengumpulan data di dalam perancangan ini akan berupa wawancara, kuesioner.

Wawancara akan dikelompokkan menjadi dua, kelompok pertama dengan para pekerja ANRI (pranata humas dan komputer) untuk tahap *Understand the Context of Use*, yang bertujuan untuk mendapatkan konteks serta proses pembuatan, tujuan penggunaan, dan target aplikasi Klik ANRI. Kelompok pertama juga akan ditemani dengan kuesioner yang digunakan sebagai data pendukung mengenai target pengguna. Wawancara kelompok kedua yang dilakukan ditahap *Specify User Requirements*, akan dengan para pengguna Klik ANRI yang bertujuan untuk mengumpulkan apa ketentuan, kebutuhan, serta permasalahan para pengguna secara lebih dalam. Dilanjutkan dengan studi existing untuk mengidentifikasi masalah dalam desain serta alur pengguna aplikasi Klik ANRI, serta studi referensi untuk mendapatkan *insight* terhadap fitur, tampilan dan hal lain yang bisa menjadi inspirasi dalam perancangan ulang Klik ANRI.

3.3.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara sebagai salah satu cara untuk mengumpulkan data. Penulis akan mengelompokkan wawancara menjadi dua kelompok. hal karena wawancara akan digunakan untuk tahap *Understand the Context of Use* dan *Specify User Requirements* dengan fungsi serta tujuan yang berbeda.

1. Wawancara untuk tahap *Understand the Context of Use*

Wawancara pengelompokan pertama yang ditujukan kepada pranata humas ANRI dan pranata komputer ANRI. Wawancara dengan anggota pranata humas ANRI untuk memperoleh informasi mengenai gambaran umum pengguna layanan ANRI, secara demografis, geografis dan psikografis, mengumpulkan informasi mengenai brand GSM (*Graphic Standard Manual*) agar penulis bisa membuat desain sesuai

dengan aturan brand, serta untuk memperoleh informasi mengenai konteks pembuatan Klik ANRI. Wawancara dengan pranata komputer ANRI untuk memperoleh *insight* mengenai Klik ANRI secara lebih dalam teknis progress perancangan Klik ANRI, serta tinkah laku para pengguna klik ANRI. Wawancara kepada dua narasumber akan membantu penulis untuk memahami, gambaran pengguna serta konteks situasi dalam perpektif Pembuat.

A. Wawancara dengan Pranata Humas ANRI

Wawancara dilakukan Bersama anggota pranata humas ANRI, Untuk mendapatkan informasi mengenai pengguna layanan ANRI, secara demografis, geografis dan psikografis sebagai *preliminary*, serta untuk memperoleh informasi mengenai konteks dan latarbelakang pembuatan Klik ANRI. Wawancara direncanakan dilaksanakan pada tanggal tanggal 22 September 2025, di perkantoran ANRI, Jakarta Selatan. Instrumen pertanyaan wawancara pranata humas ANRI sesuai teori dari Kadaskar (2024) adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana gambaran umum demografis dan rata-rata usia dan geografis pengguna layanan ANRI yang memanfaatkan aplikasi maupun media lainnya?
- b. Apakah ada kelompok/demografis pengguna tertentu yang paling dominan?
- c. Melalui media apa saja biasanya masyarakat mengakses layanan ANRI (*website*, aplikasi Klik ANRI, atau layanan luring)?
- d. Seberapa besar perbandingan pemanfaatan aplikasi Klik ANRI dibandingkan media lainnya, dan apa pola perjalanan (*user journey*) yang paling sering ditemui?

- e. Apa latar belakang utama yang mendorong ANRI untuk mengembangkan aplikasi Klik ANRI, jika *website* resmi yang sudah ada?
- f. Apakah kebutuhan pengguna terpenuhi dalam aplikasi Klik ANRI saat ini?
- g. Apakah ANRI memiliki pedoman khusus mengenai identitas visual atau Guidelines Standard Manual (GSM) yang harus dipatuhi?
- h. Prinsip-prinsip apa yang harus dijaga dalam desain aplikasi, supaya di satu sisi konsisten dengan identitas ANRI?

B. Wawancara dengan Pranata Komputer ANRI

Wawancara dilakukan Bersama Anggota pranata computer ANRI. Untuk mendapatkan informasi mengenai teknis progress perancangan Klik ANRI, serta dan tindak laku para pengguna klik ANRI dalam perspektif pembuat. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 22 September 2025, di perkantoran ANRI, Jakarta selatan. Instrumen pertanyaan wawancara kepada pranata komputer ANRI adalah sebagai berikut Kadaskar (2024):

- a. Siapa saja kelompok pengguna utama yang menjadi sasaran aplikasi Klik ANRI menurut tim pengembang?
- b. Bisakah beri gambaran tingkat penggunaan antara Klik ANRI dibanding *Website* ANRI, dan apakah bisa memperkirakan jika mereka menggunakan Klik ANRI setelah atau sebelum *website* ANRI?
- c. Apakah ada perbedaan kebutuhan antara pengguna Klik ANRI umum dengan pengguna *website*?
- d. Bagaimana ANRI mempertimbangkan karakteristik mereka dalam pengembangan layanan digital Klik ANRI?

- e. Apa tantangan teknis yang dihadapi dalam proses pengembangan aplikasi Klik ANRI?
- f. Pertimbangan apa yang digunakan saat merancang desain awal aplikasi?
- g. Kendala apa yang muncul ketika menyesuaikan aplikasi dengan kebutuhan pengguna?
- h. Apa rencana pengembangan aplikasi ke depan, baik dari sisi fitur maupun antarmuka?
- i. Sejauh mana tim IT melibatkan pengguna dalam tahap perancangan atau evaluasi aplikasi?
- j. Bagaimana proses uji coba (testing) aplikasi dilakukan, khususnya terkait aspek UI/UX?
- k. Apa saja keterbatasan sumber daya (waktu, SDM, teknologi) yang memengaruhi pengembangan aplikasi?
- l. Apakah ada studi perbandingan (benchmark) dengan aplikasi layanan publik lain saat merancang Klik ANRI?
- m. Bagaimana mekanisme tim dalam menerima, mengolah, dan menindaklanjuti masukan dari pengguna aplikasi?
- n. Menurut tim IT, apa yang menjadi prioritas utama dalam perbaikan aplikasi Klik ANRI ke depan?

2. Wawancara untuk tahap *Specify User Requirements*

Wawancara pengelompokan kedua ditujukan kepada para pengguna layanan ANRI, melewati aplikasi Klik ANRI, baik itu target primer atau sekunder. dilakukan secara *online* melalui zoom dan secara langsung, bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai pengalaman penggunaan, tujuan penggunaan, permasalahan atau hambatan, fitur kebutuhan, opini mereka dalam kriteria kualitas didalam

aplikasi Klik ANRI, serta prioritas kebutuhan dan masukan saran. Hal ini memungkinkan penulis untuk memahami kebutuhan, persepsi, sikap dan pengalaman kelompok pengguna Klik ANRI. Selain itu dengan hasil wawancara, penulis dapat memperoleh panduan yang perlu dilakukan saat melaksanakan tahap *Produce Design Solutions* dan selanjutnya. Berikut merupakan pertanyaan wawancara sesuai dengan teori Kadaskar (2024):

- A. Apa alasan utama Anda menggunakan Klik ANRI?
- B. Fitur atau layanan apa yang paling sering Anda gunakan? Mengapa fitur tersebut penting bagi Anda?
- C. Apakah aplikasi berhasil membantu Anda mencapai tujuan tersebut? Mengapa atau mengapa tidak?
- D. Bagaimana kesan Anda terhadap tampilan dan navigasi aplikasi Klik ANRI?
- E. Saat menggunakan aplikasi, adakah momen yang membuat Anda bingung, frustrasi, atau ragu? Bisa beri contoh?
- F. Jika dibandingkan dengan aplikasi layanan publik lain, apa yang membuat Klik ANRI terasa lebih baik atau justru kurang baik?
- G. Menurut Anda, apa kendala atau masalah paling sering muncul ketika menggunakan aplikasi ini?
- H. Apakah ada fitur atau bagian aplikasi yang Anda rasa kurang berfungsi?
- I. Menurut Anda, fitur apa yang paling penting untuk dipertahankan di versi baru aplikasi?
- J. Adakah fitur baru yang menurut Anda perlu ditambahkan agar aplikasi lebih bermanfaat?

- K. Dari pengalaman Anda, apa hal pertama yang sebaiknya diperbaiki jika tim pengembang hanya bisa memperbaiki satu hal?
- L. Seandainya aplikasi Klik ANRI didesain ulang, apa harapan utama Anda terhadap tampilan dan fungsinya?
- M. Bagaimana menurut Anda peran Klik ANRI terhadap citra ANRI sebagai lembaga nasional?
- N. Apa yang akan membuat Anda lebih sering menggunakan Klik ANRI ke depannya?
- O. Jika Anda diminta memberi saran langsung ke tim perancang UI/UX Klik ANRI, apa pesan atau masukan utama yang ingin Anda sampaikan?

3.3.2 Kuesioner

Didalam perancangan, penulis melakukan penyebaran kuesioner sebanyak dua kali dengan tujuan yang berbeda. Tujuan pertama merupakan untuk mengumpulkan data mengenai profil para pengguna layanan, yang dilakukan secara *online* dan *offline* melalui google form, dengan target minimal 100 responden. Hasil data responden memiliki tujuan untuk memudahkan penulis dan mengerti dan memudahkan gambaran hasil data, terutama dalam perspektif para pengguna.

1. Kuesioner Target Perancangan *Understand the Context of Use*

Penulis akan melakukan penyebaran kuesioner menggunakan teknik penyebaran kuesioner dengan metode *purposive sampling*, yang ditujukan kepada para pengguna layanan ANRI, baik itu pengguna situs *website* ANRI, pengguna aplikasi Klik ANRI, serta pengguna yang langsung ke lokasi. Tujuan penyebaran kuesioner berupa mengumpulkan data terkait layanan apa yang paling sering digunakan, melewati media apa mereka akses, serta situasi apa yang membuat mereka menggunakan layanan ANRI. Hal ini akan digunakan sebagai

informasi, pendukung penulis dalam memahami konteks penggunaan layanan ANRI dalam perpektif pengguna. Penulis menargetkan minimal 100 responden untuk mengisi kuesioner, melalui google forms. Berikut merupakan instrumen pertanyaan untuk kuesioner yang di ambil dari teori Kadaskar (2024):

A. Media akses layanan ANRI apa saja yang pernah Anda gunakan?

(Checklist)

- ☐ Website ANRI,
- ☐ Aplikasi Klik ANRI,
- ☐ Layanan langsung di kantor ANRI,
- ☐ Lainnya

B. Perangkat apa yang paling sering Anda gunakan untuk mengakses layanan ANRI? (checklist)

- ☐ Smartphone,
- ☐ Laptop/Komputer
- ☐ Tablet,
- ☐ Lainnya

C. Seberapa sering Anda menggunakan *Website* ANRI untuk mengakses layanan?

(Skala likert 1 = Tidak Pernah, 5 = Sangat Sering)

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

D. Seberapa sering Anda menggunakan Aplikasi Klik ANRI untuk mengakses layanan?

(Skala likert 1 = Tidak Pernah, 5 = Sangat Sering)

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

E. Seberapa sering Anda menggunakan layanan langsung di kantor ANRI?

(Skala likert 1 = Tidak Pernah, 5 = Sangat Sering)

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

F. Sebutkan nama media layanan lainnya yang Anda gunakan (jika ada). (jawaban singkat)

G. Layanan ANRI apa yang Anda gunakan? (checklist)

- ☐ Arsip Statis
- ☐ Arsip Dinamis
- ☐ Preservasi Arsip
- ☐ Informasi & Publikasi
- ☐ Pendidikan & Diklat Kearsipan
- ☐ Lainnya

H. Dalam situasi apa biasanya Anda menggunakan layanan ANRI?

(Checklist)

- Keperluan pribadi
- Pekerjaan instansi/perusahaan
- Penelitian/akademik
- Lainnya

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah metode pengumpulan data melalui objek atau instrument yang sudah ada serta memiliki topik yang sama atau mendekati dengan penelitian. Proses Analisa ini berguna untuk mendapatkan *insight* dari objek atau penelitian sebelumnya untuk mendapatkan wawasan baru dalam perancangan (Billups, 2021, h.143). Karena perancangan ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang desain Klik ANRI, maka studi eksisting dipenelitian ini akan menggunakan Klik ANRI sebagai objek studi eksisting. Penulis menganalisa aspek SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*), yang dilanjutkan dengan observasi struktur informasi, *hierarki* informasi, dan visual yang ada didalam aplikasi serta elemen-elemen lainnya yang berpotensi untuk menjadi permasalahan yang dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi adalah tahapan pengumpulan referensi melalui objek atau instrument yang sudah ada serta memiliki topik yang sama atau mendekati dengan penelitian. Didalam studi referensi penulis akan menggunakan aplikasi Livin by Mandiri dan UNION by UMN sebagai referensi *layout*, dan struktur *hierarki* tata letak. Namun untuk visual dan ikon penulis akan menggunakan aplikasi Gojek, Steam dan Tokopedia sebagai referensi.