



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan data

Dalam membuat perancangan ulang desain *website* ITDS metode pengumpulan data primer yang dilaksanakan penulis untuk mendukung merancang desain *website* itds.co.id adalah kuisisioner, observasi, *focus group discussion* (FGD), dan studi literatur. Kuisisioner yang penulis lakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat *awareness* dari target mengenai konten informasi yang ada pada itds.co.id, dengan 107 responden. Kemudian adanya *focus group discussion* yang dilakukan dengan 9 anggota aktif Taekwondo Indonesia. Selain pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan kuisisioner dan *focus group discussion*, maka, dilakukan juga pengumpulan data dengan studi literatur dan obesrvasi langsung.

3.1.1. Forum Group Discussion

Pertama-tama penulis melakukan *forum discussion grup* (FGD) dengan sembilan anggota Taekwondo Indonesia sekaligus merupakan seorang atlet dan pelatih pada tanggal 18 Mei 2016, untuk mendapatkan data mengenai desain *interface website* dan konten yang terdapat pada ITDS melalui pengalaman dengan mengakses *website* itds.co.id. Penulis ingin medapat sebuah informasi melalui *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). Dengan demikian penulis mengetahui kelebihan dan kelemahan dari desain *website* ITDS dari sisi pengguna *website* ITDS.



Gambar 3.1. *Forum Group Discussion 1*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2. *Forum Group Discussion 2*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada proses FGD, penulis menanyakan beberapa pertanyaan umum mengenai tampilan desain (UI) *website* ITDS seperti:

1. Apakah pengetahuan informasi taekowndo di Indonesia lengkap di *website* ITDS?

- *Website* ITDS memiliki konten yang lengkap namun disayangkan bahwa isi konten atau informasinya kurang jelas dan tidak update.

2. Bagaimana tanggapan kalian selama mengakses *website* ITDS?

- Pertama ketika membuka halaman beranda atau halaman *home* dan halaman lainnya mengalami rasa canggung akan visual yang di tampilkan. Rasa canggung yang dimaksud adalah ketika setiap membuka halaman *home website* selalu muncul pop up tentang pemberitahuan yang mengganggu pengguna *website* setiap kali membuka halaman *home* seharusnya cukup sekali dalam sehari saja atau 1 x 24 jam.
- Kedua ketika melihat beberapa gambar atlet nasional yang mengharumkan nama bangsa Indonesia, dan gambar yang dipakai merupakan gambar dengan resolusi yang sangat rendah sehingga gambarnya tidak enak dilihat dan terlebih hasil *edit* dari foto menuju gambar tidak rapih dan berantakan. Responden melihat kurang ada kesinambungan antara foto yang di *edit* dengan para atlet atas latar belakang gambar yang berupa pemandangan pantai atau wisata patai, sehingga responden menganggap bahwa *website* tersebut lebih mirip seperti *website* pariwisata atau wisata pantai.
- Ketiga ketika membaca informasi pada *website* ITDS responden kurang jelas membaca informasi tersebut karena ukuran tulisan atau *font* terlalu kecil, jadi tingkat keterbacaannya kurang.

3. Apa pendapat responden mengenai isi dari setiap halaman *website*?
 - Tidak ada latar belakang pada setiap halaman sehingga membuat isi dan latar belakang terlihat sama atau *monotone*, sehingga membuat responden merasa bosan dan ingin cepat-cepat di *scroll* halaman ke bawah sampai informasi tidak ada lagi, karena yang dilihat hanya ada tulisan. Selanjutnya mengenai *link* atau tombol pada navigasi halaman yang beberapa tidak diketahui bahwa *link* atau tombol pada navigasi bisa diklik atau tidak. Ketidakjelasan navigasi tersebut dikarenakan warna pada *link* serupa dengan warna *font* untuk informasi lainnya yang berakibat pada gangguan pengelihatan.

4. Bagaimana pendapat responden mengenai informasi yang ingin disampaikan melalui desain *website* ITDS?
 - Secara keseluruhan beberapa informasi sudah lengkap namun kurang jelas keterbacaannya dan terlalu banyak navigasi link yang tidak seharusnya ditempatkan di halaman *website* sehingga hanya terlihat ingin memenuhi halaman *website* saja dan responden menjadi bingung dan ragu untuk bisa atau tidak meng-klik *link* navigasi dan berdampak kurang enak dipandang. Sebagian *link* navigasi tersebut berwarna merah sehingga responden mengira bahwa *link* navigasi tersebut adalah sebuah peringatan.

Focus Group Discussion dilaksanakan penulis dengan melakukan pertemuan langsung dengan ke sembilan anggota aktif Taekwondo Indonesia. *FGD* ini membahas semua tentang *website* beserta pengalaman langsung yang dirasakan oleh pengguna *website* itds.co.id. Kesimpulan yang didapatkan dari *FGD* dengan sembilan responden ialah:

1. Gambar dan foto yang kurang akurat untuk ditampilkan kepada pengguna *website* ITDS. Tingkat akurasi dilihat dari gambar dan foto yang pecah karena resolusi terlalu rendah, tingkat *editing* pada foto atlet yang tidak rapih. Tidak adanya kesambungan latar foto dengan gambar pemandangan.
2. Tingkat keterbacaan yang masih kurang terbaca oleh responden.
3. Peletakan dan warna pada navigasi yang meragukan responden akan kegunaan navigasi tersebut.
4. Teks dan *link* teks jelas kurang terbaca.

Jadi, secara visual *website* ITDS masih belum kredibel karena kurang informatif dan komunikatif.

3.1.2. Kuesioner

Berawal dari kuesioner dilaksanakan penulis dengan *form survey online* yang disebar di sosial media dan *online messenger* serta media sosial lainnya, terhitung sejak tanggal 06 Juni 2016. *Form* ini terdiri dari beberapa pertanyaan yang berfungsi untuk mengambil data tentang detail *brand* dan *experience* dari ITDS saat ini, terutama dari para anggota aktif taekwondo Indonesia.

Lembar kuesioner digital diciptakan dengan menggunakan fasilitas *google form* dan dapat dipantau seluruh hasil yang masuk setiap saat. Responden dapat mengisi kuesioner digital ini dengan dekstop komputer seperti PC, laptop, dan *smartphone* atau *device* dengan kemampuan untuk membuka *google form*. Pengisian kuesioner ditutup pada tanggal 12 Juni 2016. Total waktu pengumpulan hasil *survey online* mencapai selama tujuh hari. Adapula dalam kuesioner diajukan empat pertanyaan yang mengaju pada pertanyaan mengenai *website itds.co.id*. Kuesioner, dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah kamu mengetahui *website www.itds.co.id*?
 - Ya/Tidak
2. Apakah kamu pernah membuka *website www.itds.co.id*?
 - Ya/Tidak
3. Urutkanlah yang menurut Anda sangat penting (4), penting (3), kurang penting (2), dan tidak penting (1).
 - Pilihan: dari kejuaraan, dojang/klub, UKT, hingga berita.
4. Apakah anda akan mengunjungi *website itds.co.id* kembali?
 - Ya/Tidak

Kuesioner tersebut ditujukan kepada remaja sekolah menengah atas atau setara usia 18 - 25 tahun yang tinggal di daerah kota besar di Indonesia. Penulis menunjuk target responden demikian karena sesuai dengan batasan masalah yang telah ditentukan. Pada saat penulis melaksanakan proses kuesioner penulis akhirnya mendapatkan 107 responden. Kuesioner ini bertujuan untuk rencana

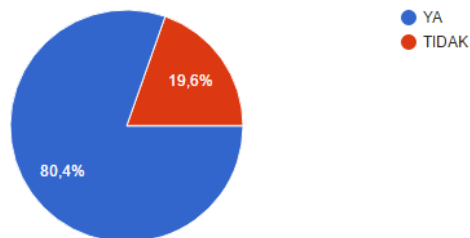
mendapatkan fenomena permasalahan utama pada perancangan ulang desain *website* ITDS.

3.1.2.1. Hasil Kuesioner

1. Kuesioner pertama

Apakah Anda tahu *website* itds.co.id?

107 tanggapan



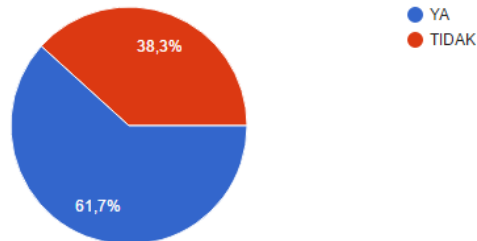
Gambar 3.3. Kuesioner 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dari hasil pertanyaan pertama diketahui sudah sebagian responden yang mengetahui *website* itds.co.id. Banyak yang mengetahui *website* tersebut adalah 80,4% atau 86 responden dari total 107 responden dibandingkan yang belum mengetahui *website* itds.co.id. Hal ini menunjukkan bahwa yang sudah disosialisasikan mengenai *website* itds.co.id kebanyakan adalah anggota taekwondo yang aktif di Indonesia dengan rentan usia 18-25 tahun. Sedangkan ada 19,6% atau setara 21 responden belum mendapatkan sosialisai dari ITDS mengenai itds.co.id sehingga belum mengetahui mengenai *website* itds.co.id.

2. Kuesioner kedua

Apakah Anda sudah pernah membuka website itds.co.id?

107 tanggapan

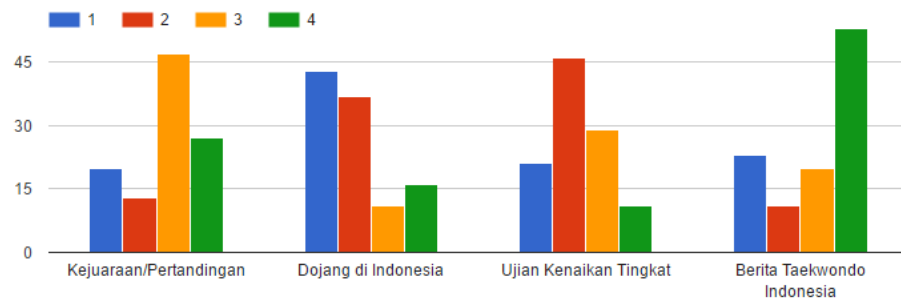


Gambar 3.4. Kuesioner 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Menurut pertanyaan kuesioner yang kedua, yang sudah pernah membuka dan melihat isi tampilan dan konten *website* itds.co.id secara langsung adalah 61,7% responden atau 66 responden yang pernah membuka *website* itds.co.id. Sedangkan sisanya dengan 38,3% atau 41 responden belum pernah membuka *website* itds.co.id dari jumlah total responden 107 orang yang ada. Jadi, hampir sebagian besar responden sudah tahu mengenai tampilan visual *website* itds.co.id. Kemungkinan sudah pasti pengguna *website* dapat menilai dengan jelas tampilan visual yang telah tampil di itds.co.id ketika itu.

3. Kuesioner ketiga

Urutkanlah yang menurut Anda sangat penting (4), penting (3), kurang penting (2), atau tidak penting (1)!



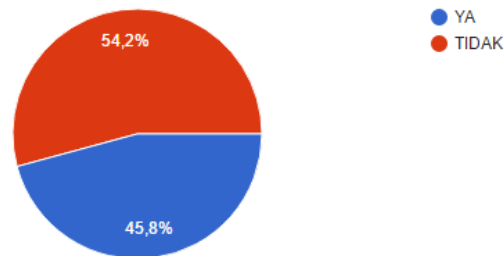
Gambar 3.5. Kuesioner 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Melalui pertanyaan kuesioner nomor tiga dapat diurutkan pilihan yang sangat penting untuk diinginkan oleh responden ialah “Berita Taekwondo Indonesia” dengan jumlah responden lebih dari 47 responden. Sedangkan diurutkan kedua, yaitu penting adalah “Kejuaraan/Pertandingan” dengan jumlah responden lebih dari 44 responden. Sedangkan urutan ketiga yang memilih urutan kurang penting adalah “Ujian kenaikan Tingkat” dengan responden yang memilih ada kurang lebih 45 orang. Dan yang terakhir yang diurutkan keempat merupakan yang tidak penting adalah “Dojang di Indonesia” ada kurang dengan jumlah 55 responden yang memilihnya.

4. Kuesioner keempat

Apakah Anda akan mengunjungi website itds.co.id kembali?

107 tanggapan



Gambar 3.6. Kuesioner 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Melalui pertanyaan kuesioner nomor empat dapat dihasilkan bahwa yang memilih tidak untuk mengunjungi *website* itds.co.id kembali, selain yang sudah pernah mengunjungi *website* tersebut ataupun yang belum mengunjungi berjumlah 54,2 % atau 58 responden dari jmlah total 107 responden. Maka, sisa yang memilih untuk ingin mengunjungi *website* itds.co.id kembali ada 45,8 % atau 49 responden.

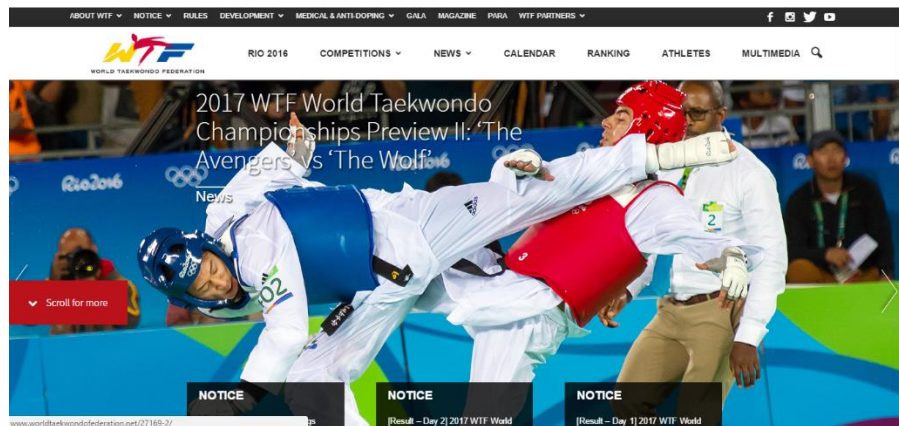
3.1.2.2. Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan data yang penulis peroleh dari hasil kuesioner dengan responden sebanyak 107 orang, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut, para pengguna *website* ITDS dengan rentang usia 18 – 25 tahun cenderung menyukai konten dengan mengurutkan dari yang sangat penting

berita seputar taekwondo dengan 47 responden dari 107 responden, memilih penting kejuaraan dengan jumlah 44 responden dari 107 responden. Sedangkan kurang penting seperti ujian kenaikan tingkat (sabuk) berjumlah 45 responden dari 107 responden, dan terakhir yang tidak penting lokasi klub di Indonesia ada 55 responden dari 107 responden. Sedangkan, dalam tampilan informasi sebagian besar tidak menarik dan menjadi susah untuk dipahami membuat 58 responden dari 107 responden tidak ingin kembali mengunjungi *website* itds.co.id. Karena yang mengetahui *website* ITDS ada 86 responden dari 107 responden yang ada dan yang sudah pernah membuka *website* itds.co.id ada 66 responden dari 107 responden. Jadi, yang sudah mengetahui tapi belum pernah membuka *website* itds.co.id ada 20 responden dari 86 responden yang mengetahui ITDS.

3.1.3. Observasi

Observasi yang pertama dilakukan oleh penulis yaitu observasi lapangan, observasi ini bertujuan untuk mendukung observasi seperti mengunjungi ke beberapa *website* taekwondo di dunia dan di Indonesia. Selain mengunjungi beberapa *website* olahraga yang serupa, hal tersebut bertujuan untuk melihat dan mempelajari pemilihan ide. Observasi eksisting yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mendapatkan data referensi mengenai *website* olahraga baik berupa konten teks maupun konten visual.



Gambar 3.7. *World Taekwondo Federation*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.8. *Olympic Rio 2016*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Untuk mendapatkan referensi konten visual penulis memperolehnya dari berbagai desain *website* untuk remaja dan berhubungan dengan olahraga yang semi formal, hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa hal fisik tentang desain *website*, yaitu; elemen *website*, *layout*, teks dan foto atau bahan yang digunakan sebagai media, dan jenis *website*, sedangkan untuk hal non-fisik, yaitu; Gaya ilustrasi, jenis huruf dan *layout/grid*.

3.2. Analisa SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat

Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) dilakukan untuk dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada *website* ITDS yang akan dirancang. Selain kelebihan dan kekurangan tersebut, analisis SWOT juga dilakukan untuk dapat mengetahui tentang kesempatan seperti yang mungkin diperoleh serta juga pengetahuan tentang hal-hal yang menyangkut dari segi visual yang masih perlu untuk diperbaiki.

3.3.1. Strength

Strength atau kekuatan yang terdapat pada *website* ITDS ini adalah dengan *website* visual itds.co.id yang lebih baik, lebih atraktif dan menarik bagi anggota aktif Taekwondo Indonesia akan membawa hasil yang positif kepada prestasi pembinaan para atlet, dengan menggunakan gaya desain yang memanfaatkan elemen-elemen visual dengan lebih baik, penggunaan kata kunci kredibel, trustable dan intelektual, dan juga warna yang lebih kontras dan menjadikan tegas bagi pengunjung *website* tersebut sesuai dengan identitas ITDS saat ini, sehingga *website* ITDS nanti dapat diakses oleh seluruh calon dan pengunjung *website* ITDS.

3.3.2. Weakness

Weakness atau kelemahan yang terdapat pada *website* ITDS ini adalah perlunya fitur-fitur seperti *image*, *photo*, *background* dan warna yang tepat dan kuat, karena penulis lebih menitik-beratkan tampilan visual dari konten-konten hasil kuesioner dan FGD. Hal ini sangat diperlukan oleh *website* tersebut karena dengan adanya media pada *website-website* lain dengan tampil visual *website* yang baru, akan

membantu *website* ini untuk muncul kembali menuju era digital, sehingga masyarakat luas khususnya anggota aktif Taekwondo Indonesia dapat mengetahuinya.

3.3.3. Opportunity

Opportunity atau kesempatan yang dapat diperoleh dari perancangan desain *website* ini adalah dengan tampilan kemasan baru yang lebih baik dan menarik, akan mengangkat tingkatan *website* ITDS sebagai *website* organisasi yang kredibel dan trustable. Sehingga fungsi dan tujuan ITDS sebagai penyebar informasi secara merata dapat terwujudnyatakan, serta tidak menutup kemungkinan bahwa *website* ITDS menjadi salah satu fasilitas yang diberikan PBTI atlet dan pembina Taekwondo Indonesia menjadi unggulan dikaprah internasional.

3.3.4. Threat

Threat atau ancaman yang dapat terjadi pada *website* ITDS adalah dengan tampilan *website* baru yang lebih baik dan menarik sehingga menjadi *website* yang kredibel, tidak menutup kemungkinan bagi kompetitor lain untuk melakukan hal yang serupa, yakni merancang ulang desain *website*. Selain itu, ancaman lain yang dapat terjadi dengan perancangan ulang desain *website* adalah tidak adanya perubahan terhadap atensi maupun respon dari masyarakat, khususnya target audiens, yaitu anggota aktif taekwondo indoneisia, melihat kondisi masyarakat yang semakin modern dan semakin meninggalkan hal-hal yang bersifat tradisional dan secara profesional.