

BAB 3

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah studi kasus yang mengaplikasikan metode *design thinking* dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna sistem rekrutmen pegawai berbasis *web* di PT. Dyvia Utama Inspira. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sebuah *prototype* yang memudahkan proses rekrutmen pegawai di perusahaan tersebut. *Design thinking* merupakan sebuah pendekatan metode inovatif yang digunakan dalam proses perancangan, dan fokusnya adalah pada pengalaman pengguna melalui proses empati. Dalam metode ini, dilakukan analisis untuk memahami kebutuhan pengguna dan menekankan pada bentuk, hubungan, perilaku, interaksi, dan emosi manusia dalam menghasilkan solusi yang optimal (Soedewi, 2022). Terdapat lima tahapan pada metode ini diawali dengan *empathize* (mempelajari kebutuhan pengguna), *define* (menyatakan kebutuhan dan masalah pengguna), *ideate* (Menciptakan ide-ide), *prototype* (mulai membuat solusi), dan diakhiri dengan *Test* (Uji coba solusi) (Dam, R. F., & Siang, 2020)

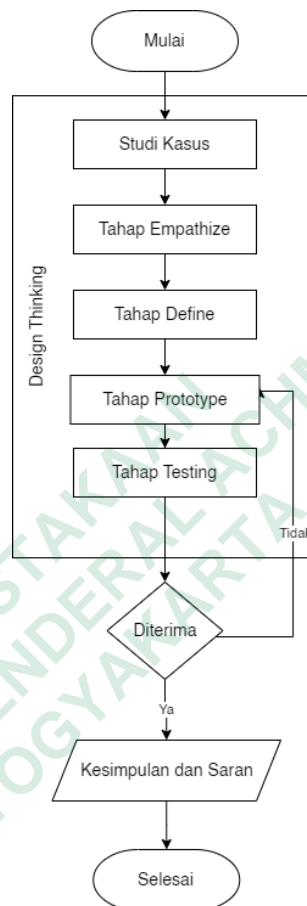
3.1 BAHAN DAN ALAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan sebuah perangkat berupa laptop dengan spesifikasi yang memadai untuk menjalankan sistem informasi dan perangkat lunak. Jaringan internet juga dibutuhkan sebagai alat pendukung. Adapun sistem operasi dan program aplikasi yang digunakan dalam perancangan UI/UX adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows* 11 atau yang lebih baru
2. *Processor*: Intel® Core™ i5-1135G7 @ 2.40GHz (2.42 GHz)
3. *Memory* : 8 GB RAM
4. *Software Design* : *Figma*,

3.2 JALAN PENELITIAN

Jalannya penelitian dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode penelitian yaitu metode *design thinking*. Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada.



Gambar 3. 1. Alur Penelitian

Berikut ini merupakan penjelasan yang terdapat pada gambar 3.1 yaitu:

3.2.1 Tahap *Empathize*

Tahap ini digunakan untuk memperoleh pemahaman yang empati terhadap masalah yang akan peneliti selesaikan, untuk mengetahui kebutuhan pengguna maka ada beberapa tahap yang akan dilakukan yaitu:

a. Studi Literatur

Mempelajari buku maupun jurnal yang berkaitan dengan perancangan desain UI/UX dan penggunaan metode *design thinking*.

b. Observasi & Wawancara

Wawancara dan observasi dilakukan dengan cara tanya-jawab antara pengguna dan peneliti terkait keinginan dan kebutuhan pengguna. Kegiatan wawancara dilaksanakan Bersama pihak yang terkait layanan penerimaan pegawai baru pada PT. Dyvia Utama Inspira.

c. *Empathy Mapping*

Setelah melakukan studi literatur, observasi, dan wawancara, hasil dari kegiatan tersebut digabungkan untuk mengembangkan sebuah skenario. Skenario tersebut diwujudkan dalam bentuk *empathy mapping*. Dalam *empathy mapping* tersebut, dipertimbangkan pemahaman terhadap pengguna dan tujuan desain untuk menghasilkan solusi desain yang baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.2.2 Tahap *Define*

Tahap ini dilakukan setelah mengetahui fokus permasalahan yang dialami secara spesifik berdasarkan kebutuhan pengguna dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahap *empathize*. Proses *Define* dilakukan dengan menyusun *user persona* dan *problem statement* yang digunakan untuk menghasilkan ide/konsep desain *web* sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.2.3 Tahap *Ideate*

Tahap ini berupa proses *brainstorming* ide untuk menangani kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi berdasarkan hasil identifikasi pada tahap *define*, *brainstorming* menghasilkan ide berupa fitur yang akan ada pada sistem rekrutmen pegawai pada PT. Dyvia Utama Inspira. Selanjutnya tahap ini melibatkan pembuatan *information architecture* untuk menggambarkan navigasi situs dan elemen *user interface* yang akan ditampilkan dalam bentuk bagan, sehingga mudah dipahami oleh pengguna.

3.2.4 Tahap *Prototyping*

Tahap ini melibatkan pembuatan rancangan visual untuk sistem rekrutmen pegawai berbasis *web* menggunakan perangkat lunak desain. Tahap awal adalah membuat *wireframe* kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *high fidelity prototype*. *Prototype* tersebut sudah mencakup gambar dan warna yang sesuai dengan desain akhir. Implementasi *prototype* ini akan dilakukan menggunakan aplikasi Figma.

3.2.5 Tahap *Testing*

Menjadi Proses terakhir yang akan dilakukan setelah proses perancangan UI/UX desain sistem yang diusulkan selesai secara keseluruhan. Proses *usability testing* dilakukan dengan menggunakan dua metode yaitu *Single Ease Questions* (SEQ) untuk mengetahui seberapa mudah atau sulit bagi pengguna untuk melakukan task yang telah peneliti buat pada lembar kuesioner dan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) ini digunakan untuk mengukur *usability* sebuah produk.