

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

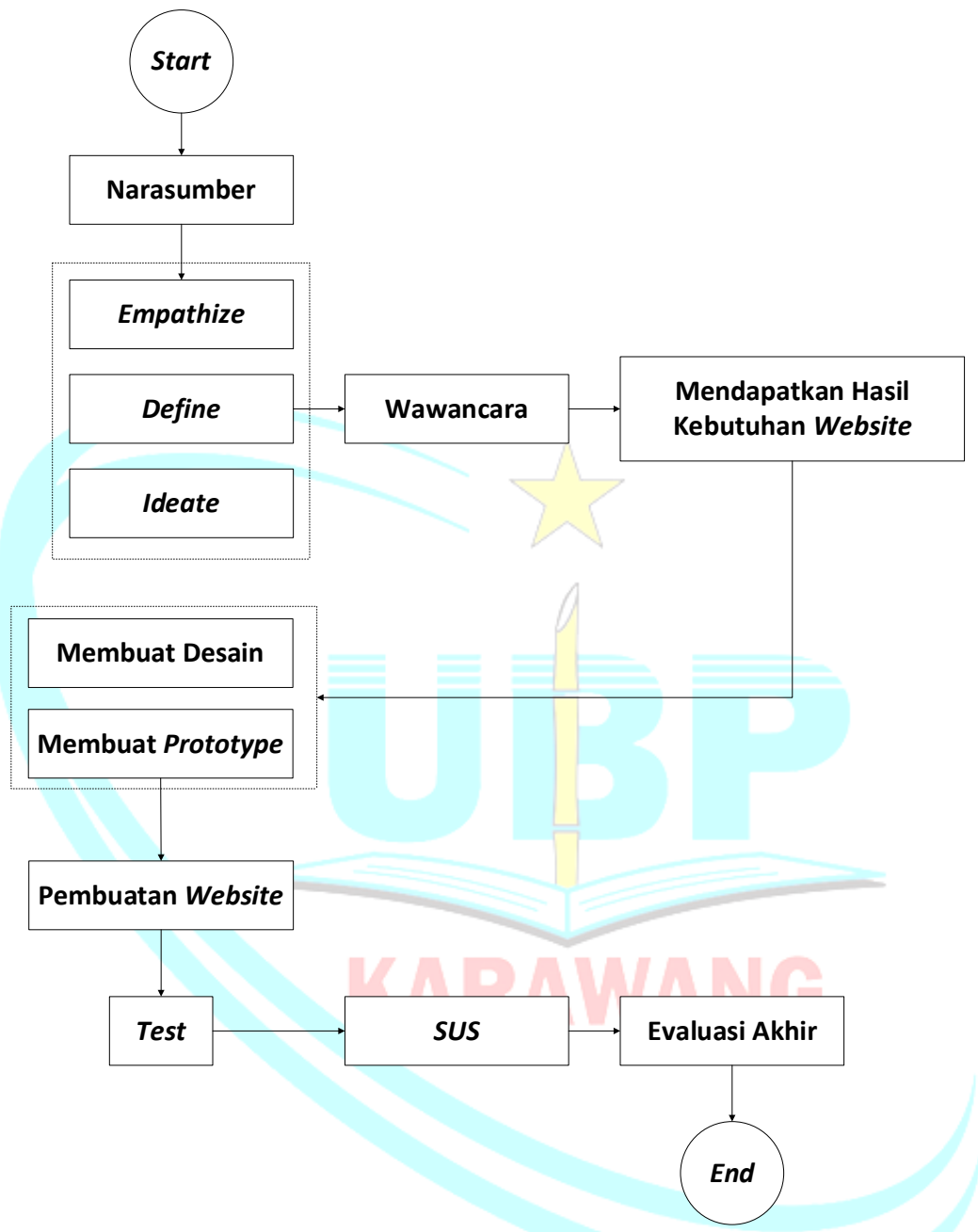
Objek penelitian ini adalah *website company profile* CV. Smart Motecare Mandiri. *Website* ini merupakan situs resmi perusahaan yang berfungsi untuk memperkenalkan perusahaan, layanan, dan produk yang ditawarkan kepada publik. *Website* ini akan dirancang menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi yang disediakan oleh perusahaan. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan *website* yang dihasilkan mampu menciptakan tampilan yang *user-friendly*, informatif, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan utama yang disusun secara terstruktur untuk memastikan perancangan *website* dapat memenuhi tujuan yang telah ditetapkan.

1.2.1 Diagram *Flowchart* Proses Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan diagram *flowchart* untuk menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan dalam implementasi *user interface (UI)* pada *website Company Profile* CV. Smart Motecare Mandiri menggunakan metode *Design Thinking*. Diagram *flowchart* ini akan memberikan gambaran jelas mengenai tahapan-tahapan yang harus dilalui selama penelitian. Setiap tahapan merupakan proses iteratif yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna, pengembangan ide, *prototyping*, dan pengujian hasil. Berikut adalah uraian tentang alur metodologi penelitian, yang akan dilaksanakan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Alur Penelitian

3.2.2 Tahap *Empathize*

Proses diawali dengan menentukan narasumber sebagai subjek utama dalam pengumpulan data. Lalu melakukan tahap pertama pada *design thinking* yaitu tahap *Empathize* di mana peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan direktur CV. Smart Motecare Mandiri serta mencoba memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna.

3.2.3 Tahap *Define*

Hasil wawancara kemudian dianalisis pada tahap *Define* untuk merumuskan permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna.

3.2.4 Tahap *Ideate*

Setelah kebutuhan pengguna diketahui, penelitian dilanjutkan ke tahap *Ideate*, yaitu merancang ide-ide solusi berdasarkan hasil analisis sebelumnya.

3.2.5 Pembuatan Desain dan *Prototype*

Selanjutnya, peneliti membuat desain awal dan mengembangkan *prototype* sebagai representasi awal *website* yang akan dibuat.

3.2.6 Pembuatan *Website*

Setelah *prototype* konfirmasi, selanjutnya peneliti melanjutkan pembuatan *website* sesungguhnya yang bersifat responsif dan dapat diakses melalui berbagai perangkat.

3.2.7 *Testing*

Setelah *website* selesai, dilakukan tahap pengujian (*Test*) menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kegunaan *website* dari sudut pandang pengguna. Berdasarkan hasil pengujian ini, dilakukan evaluasi akhir guna menilai sejauh mana desain dan implementasi *website* telah memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian diakhiri setelah proses evaluasi selesai.