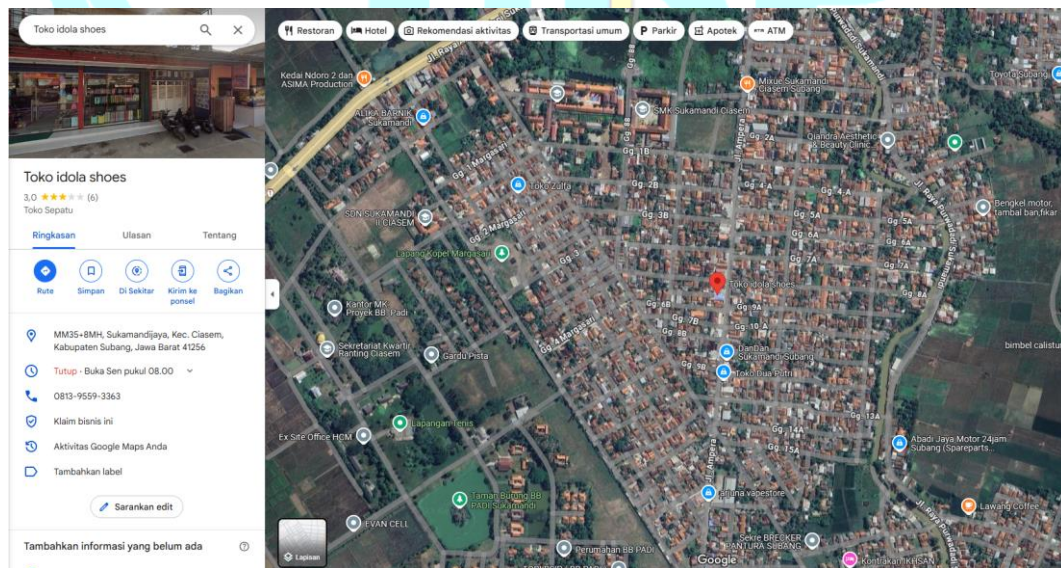


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Toko Idola Shoes adalah toko yang menjual produk-produk Sepatu. Toko Idola Shoes biasanya, buka dari jam 08:00 s/d 21.00, dan terletak di Lokasi Sukamandijaya, Kec. Ciasem, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41256. Waktu penelitiannya yaitu pada tanggal 2 - 3 November 2024 yang dimana permasalahan pada Toko Idola Shoes ini pada sistem penjualannya masih belum terstruktur sehingga banyak pelanggan yang hanya bisa memesan langsung ke toko, bukan hanya itu saja pelanggan merasa kesulitan untuk bisa memesan berbagai motif desain Sepatu ini karena kurang nya pemberitahuan stok barang dan kurangnya pelayanan kepada customer karena keterbatasan sistem penjualannya.

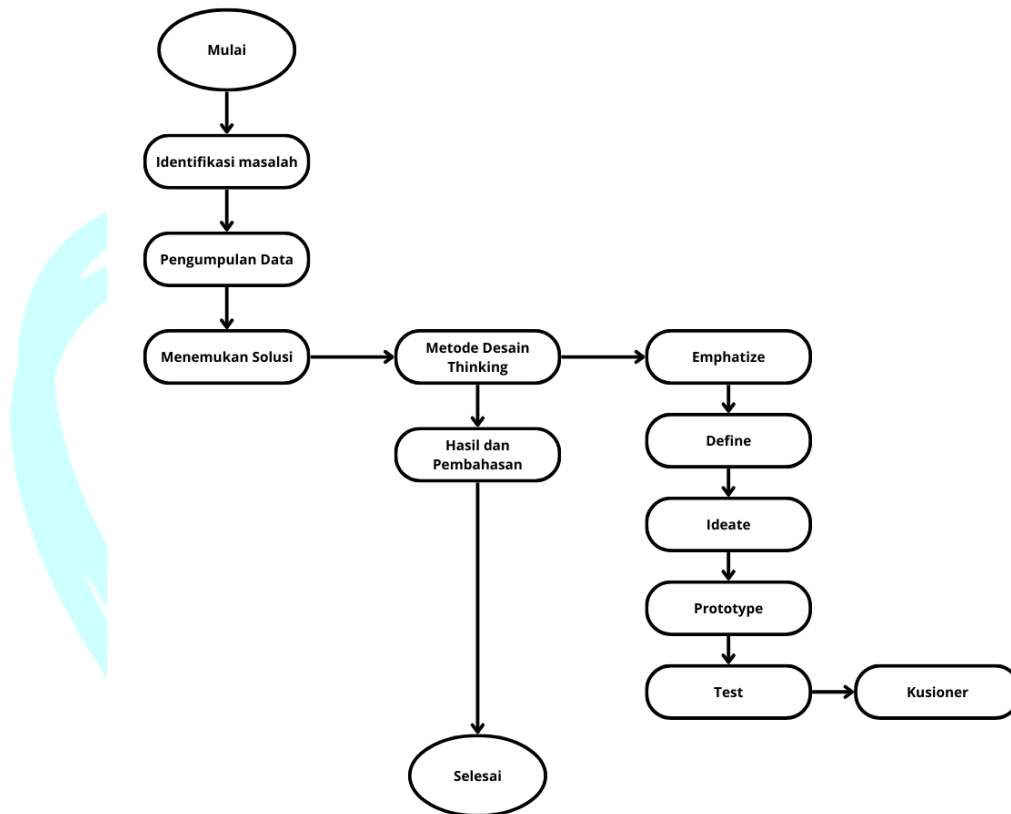


Gambar 3. 1 Lokasi Objek Penelitian

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini berfokus pada desain ui/ux penjualan sepatu, dengan menggunakan metode desain thinking yang terdiri Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test yang berfungsi untuk membantu menciptakan desain yang lebih inovatif, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna (Ansori et al., 2023).

Dengan pendekatan ini, toko online dapat memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik dan meningkatkan kepuasan pelanggan.



Gambar 3. 2 Diagram Alur Proses Penelitian

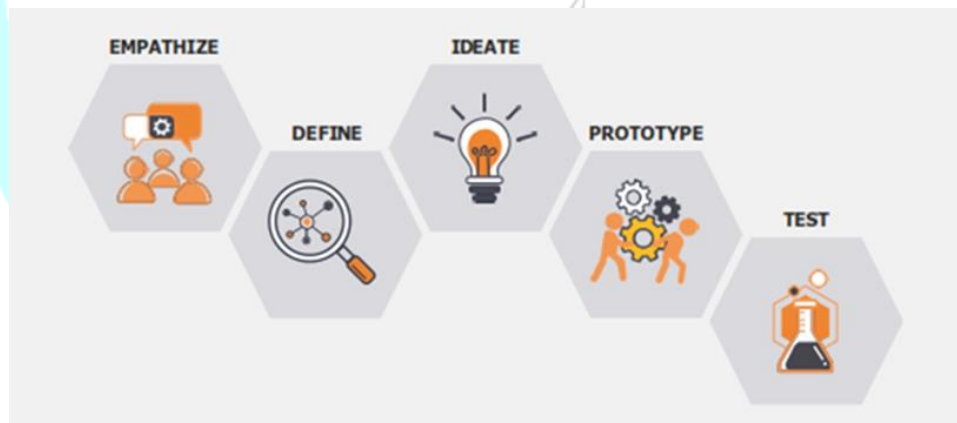
Adapun dibawah ini penjelasan pada Diagram Alur Proses Penelitian :

1. Mulai: Proses penelitian dimulai dengan inisiatif untuk mencari solusi atas suatu permasalahan.
2. Identifikasi Masalah : Tahap ini melibatkan pengenalan masalah yang akan diteliti. Masalah ini bisa berupa kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi, inefisiensi dalam suatu sistem, atau peluang untuk perbaikan.
3. Pengumpulan data: proses mengumpulkan serta mengukur informasi mengenai variabel yang diinginkan, dengan metode yang terstruktur dan terencana.

4. Menemukan Solusi: ialah penyelesaian atau pemecahan suatu masalah sehingga diharapkan dapat menghasilkan jalan keluar nantinya
5. Metode Desain Thinking: Tahap ini merupakan inti dari penelitian desain. Metode ini menitikberatkan pada pemahaman empatik terhadap pengguna, penjabaran masalah yang jelas, penciptaan ide-ide kreatif, pembuatan prototipe, dan pengujian.
6. Empathize: Tahap di mana peneliti berupaya memahami sudut pandang pengguna dengan mendalam. Ini melibatkan observasi, wawancara, dan teknik-teknik lainnya untuk menggali kebutuhan, keinginan, dan frustrasi pengguna.
7. Define: Tahap untuk merumuskan masalah yang akan dipecahkan berdasarkan temuan dari tahap empathize. Masalah ini harus dirumuskan secara jelas dan spesifik.
8. Ideate: Tahap brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif sebagai solusi potensial atas masalah yang telah didefinisikan.
9. Prototype: Tahap pembuatan prototipe dari ide-ide yang telah dihasilkan. Prototipe ini bisa berupa model fisik, mockup, atau wireframe.
10. Test: Tahap pengujian prototipe bersama pengguna untuk menerima umpan balik dan saran. Hasil dari pengujian ini akan dimanfaatkan untuk meningkatkan prototipe dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
11. Kuesioner: Mengumpulkan data dari pengguna melalui kuesioner. Kuesioner ini dirancang untuk menggali lebih dalam mengenai persepsi, kebutuhan, dan pengalaman pengguna terkait masalah yang diteliti.
12. Hasil dan Pembahasan: Tahap ini adalah proses untuk menganalisis data yang didapat dari pengujian prototipe, menarik kesimpulan, dan membahas dampak dari hasil penelitian.
13. Selesai: Proses penelitian diakhiri dengan kesimpulan bahwa masalah telah teratasi atau ditemukan solusi yang potensial.

3.2.1 Desain Thinking

Metode penelitian menggambarkan sekumpulan teknik yang diterapkan untuk melaksanakan penelitian(Surachman et al., n.d.). Design Thinking adalah sebuah pendekatan untuk memecahkan masalah yang berpusat pada manusia, menggunakan cara berpikir kreatif dan iteratif(Fatwa & Candra, 2022). Tujuan Design Thinking ialah menciptakan solusi yang tidak hanya menyelesaikan masalah secara teknis, tetapi juga memberikan dampak positif pada pengalaman pengguna dan juga keunggulan utama nya yaitu kemampuan untuk mengintegrasikan pemahaman manusia, teknologi, dan bisnis untuk menghasilkan solusi yang relevan, efektif, dan inovatif(Rahma Alifia & Hatammimi, 2024).



Gambar 3. 3 Diagram Desain Thinking

Pada metode design thinking terdapat 5 tahapan proses yaitu sebagai berikut:

1. Empathize

Tahap awal untuk memahami masalah yang terjadi dengan cara empathize. Tahap ini dilakukan dengan cara mengamati, mendengarkan, dan merenungkan pengalaman pengguna(Ar Razi et al., 2018). Oleh karena itu memberikan solusi langsung terhadap kebutuhan pengguna menjadi bagian integral dari proses.

2. Define

Setelah tahap awal, kita melanjutkan ke tahap define. Pada tahap Define, Kita mengumpulkan data yang sudah kita buat dan kumpulkan pada tahap

Empati. Di sini kami akan menilai pengamatan dan merangkumnya untuk menentukan isu utama yang telah teridentifikasi.

3. Ideate

Ideate merupakan fase untuk menciptakan gagasan. Semua gagasan akan diterima untuk mengatasi persoalan yang telah ditentukan pada tahap definisi. Setelah itu, dilakukan riset dan evaluasi ide-ide untuk mencari solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan agar masalah-masalah yang mungkin timbul dapat dicegah.

4. Prototype

Proses ini memang memerlukan upaya untuk mengubah ide menjadi sesuatu yang nyata. Prototype adalah produk yang belum lengkap, sebuah contoh atau simulasi yang dapat digunakan untuk mengevaluasi ide dan desain yang telah kamu buat, contohnya mirip dengan versi beta saat pengembangan situs web (Nugraha & Syarif, 2018). Proses ini sangat penting untuk mengevaluasi apakah produk yang saat ini dikembangkan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pada tahap ini, solusi yang diajukan mungkin diterima, disempurnakan, didesain ulang, atau bahkan ditolak.

5. Test

Test bersifat opsional. Namun, melakukan pengujian akan memberikan manfaat tersendiri, yaitu ulasan produk. Dari sana, kamu dapat mengoptimalkan kembali produk itu dari feedback pengguna.

3.2.2 User Interface

User interface adalah merupakan elemen dalam studi interaksi manusia-Komputer adalah ilmu yang membahas tentang perencanaan dan desain, yang mempelajari bagaimana orang dan komputer bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan seseorang dengan cara yang paling efektif (Fadilah & Sweetania, n.d.-b). Berdasarkan pernyataan diatas, bahwa dapat disimpulkan ialah user interface merupakan komponen komputer dan Perangkat lunak yang mampu mengelola tampilan antarmuka bagi pengguna serta menciptakan interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan sistem (Rahman et al., 2020).

3.2.3 User Experience

Desainer UX adalah orang yang merancang produk yang berguna dan menunjukkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan produk tersebut. Mereka bekerja sama dengan tim lain untuk memastikan kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan perkembangan teknologi berjalan sejalan (Julianti & Kaniawulan, 2024). Lebih sederhana, User Experience adalah tentang bagaimana perasaan Anda saat berinteraksi dengan sesuatu yang Anda gunakan (Donaroe Munthe et al., 2018). Berdasarkan pernyataan itu, dapat disimpulkan bahwa UX adalah individu yang mahir dalam menciptakan produk yang berguna dan sistem visualisasi yang sangat teruji serta terorganisir.

