

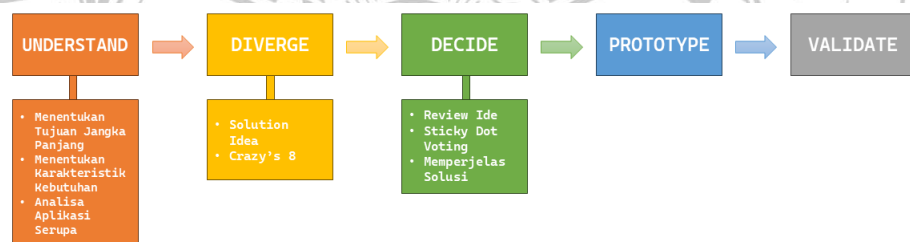
## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif pada saat melakukan pengumpulan data. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara dan kuisisioner terhadap calon pengguna. Pengumpulan data dengan wawancara dilakukan pada tahap *understand* dalam metode *design sprint* untuk menggali kebutuhan pengguna. Lalu pengumpulan data dengan kuisisioner dilakukan pada tahapan *validate* dalam metode *design sprint* untuk menilai apakah purwarupa yang dihasilkan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

### 3.2. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *design sprint* untuk perancangan desain aplikasi pengelolaan keuangan dan literasi keuangan. Metode *design sprint* akan memiliki 5 tahapan.



Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian [13]

Dapat dilihat pada gambar 3.1 dengan menggunakan *design sprint*, tahapan penelitian akan dimulai dengan tahapan *understand* untuk memahami masalah, tahap *diverge* untuk mengembangkan solusi, tahap *decide* untuk memilih satu solusi yang akan digunakan, tahap *prototype* untuk membuat purwa rupa produk, dan tahap *validate* dimana *prototype* yang telah dibuat akan divalidasi kepada pengguna atau calon pengguna.

#### 3.2.1. *Undestand*

Tahapan pertama dalam metode *design sprint* adalah *understand* atau pemahaman yang bertujuan membentuk pondasi utama untuk menentukan desain yang akan dirancang. Tujuannya

adalah untuk menggali permasalahan yang dialami oleh pengguna dalam mengelola keuangan. Berikut penjabaran tahapan *understand*:

#### **3.2.1.1. Menentukan Karakteristik Kebutuhan**

Penentuan karakteristik kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan tinjauan aplikasi serupa yang telah ada sebelumnya dan banyak digunakan oleh pengguna. Data yang diperoleh dari aplikasi sejenis dianalisis untuk mengidentifikasi karakteristik dan fitur-fitur yang berhasil dan mungkin akan diterapkan pada aplikasi yang sedang dirancang. Analisa ini juga bisa dibuat sebagai acuan desain dan bagaimana karakteristik tersebut dapat diterapkan dalam konteks aplikasi pengelolaan keuangan dan literasi keuangan bagi mahasiswa.

#### **3.2.1.2. Analisa Aplikasi Serupa**

Pada tahapan ini tim peneliti akan melakukan analisis mendalam terhadap aplikasi serupa yang bisa diakses umum untuk dilakukan identifikasi tentang fitur-fitur kunci yang telah terbukti berhasil dalam mendukung pengelolaan keuangan dan literasi keuangan. Fitur-fitur ini mungkin mencakup pelacakan pengeluaran, pembuatan anggaran, panduan investasi, pelaporan keuangan, dan fitur lain yang relevan. Tim juga akan mengidentifikasi kekurangan dan masalah yang mungkin ada di aplikasi serupa. Dengan cara mencoba langsung aplikasi dan dengan cara mengumpulkan ulasan pengguna dari aplikasi serupa.

#### **3.2.2. Diverge**

Pada tahapan ini dilakukan ideasi untuk menemukan cara terbaik bagi pengguna untuk mengelola keuangannya menggunakan aplikasi. Tidak hanya desain aplikasi, tetapi fitur yang ada pada suatu halaman juga dapat diajukan sebagai pembandingan. Dalam tahap ini kuantitas lebih diutamakan daripada kualitas, jadi semakin

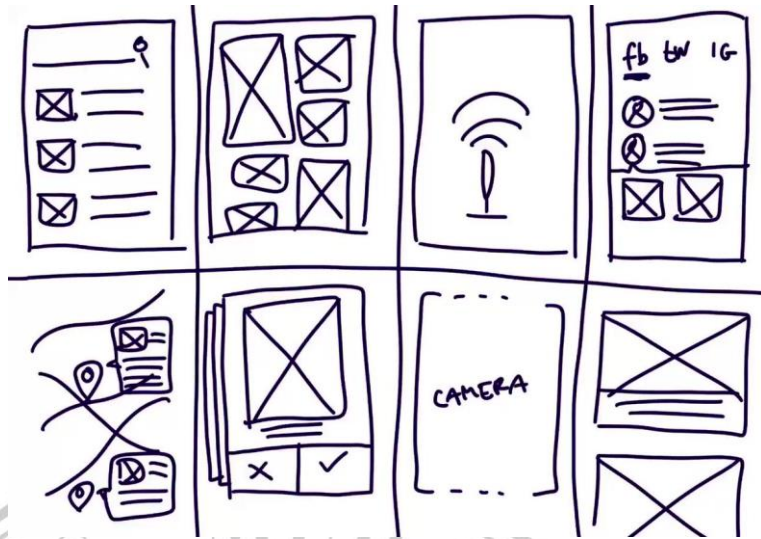
banyak ide yang didapat semakin besar kemungkinannya untuk menemukan solusi – solusi yang inovatif. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan *Solution Idea dan Crazy's 8*.

#### **3.2.2.1. *Solution Idea***

Setelah membuat *How Might We* maka tahap selanjutnya adalah membuat *Solution Idea* berdasarkan tinjauan aplikasi serupa yang telah dilakukan. *Solution Idea* dilakukan dengan melakukan brainstorming, brainstorming merupakan cara untuk mendapatkan banyak ide dari permasalahan yang dihadapi. Tim akan melakukan brainstorming dengan melihat hasil analisa terhadap aplikasi serupa seperti fitur – fitur kunci, kekurangan yang ada, ulasan pengguna, dan penggunaan desain.

#### **3.2.2.2. *Crazy's 8***

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *Crazy's 8*, yaitu sebuah aktivitas yang dilakukan oleh tiap anggota tim untuk menggambar sketsa 8 gagasan yang berbeda agar dapat berkembang lebih dari batasan ide pertama para anggota yang cenderung belum inovatif [41]. *Crazy 8* juga merupakan salah satu metode brainstorming desain. Setelah melakukan *brainstorming* atau *brainwriting* sebelumnya, pada sesi ini lah tiap anggota akan mulai menggambar sketsa dari ide yang sudah ditemukan. Pelaksanaan *crazy 8* umumnya dilakukan pada satu kertas yang dibagi menjadi 8 kotak, lalu anggota tim akan menggambar 8 ide yang berbeda dalam waktu 8 menit seperti pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2. Contoh Crazy 8

### 3.2.3. *Decide*

Tahapan ini merupakan momen yang sangat krusial dalam penelitian. Ini merupakan saat dimana tim harus membuat keputusan yang tepat tentang solusi yang akan digunakan dan diteruskan ke tahap selanjutnya. Dalam tahap ini akan dilakukan *review ide*, *sticky dot voting*, dan memperjelas solusi.

#### 3.2.3.1. **Review Semua Ide**

Sesi pertama akan dilakukan *review* terhadap semua ide yang dihasilkan dalam tahap *Diverge*. Termasuk ide-ide yang muncul dari sesi brainstorming dan juga *crazy 8*. Tiap anggota tim akan melihat berbagai ide baik yang dibuatnya sendiri dan ide yang dibuat oleh anggota lain sebagai perbandingan.

#### 3.2.3.2. **Sticky Dot Voting**

Metode ini digunakan untuk memungut suara atau prioritas terhadap ide-ide yang dirasa paling tepat. Setiap anggota tim diberikan sejumlah "*sticky dots*" (stiker berwarna) dan dapat menempelkan stiker mereka pada ide-ide yang dianggap paling menarik.

### 3.2.3.3. Memperjelas Solusi

Ide-ide yang terpilih untuk dijajaki lebih lanjut diperjelas melalui gambaran kasar, sketsa, atau deskripsi yang lebih rinci. Tujuannya adalah memvisualisasikan konsep dengan lebih baik.

### 3.2.4. Prototype

Setelah dilakukan penetapan terhadap ide yang akan digunakan, pada tahapan inilah proses pembuatan purwa produk dibuat atau disebut *prototyping*. Ide yang sudah dipilih pada tahapan sebelumnya diterjemahkan menjadi model atau *prototype* interaktif yang mirip dengan pengalaman pengguna sebenarnya. *Prototype* ini digunakan untuk menguji dan memvalidasi ide-ide desain serta mendapat respon dari pengguna.

Untuk membuat *prototype* yang baik, maka perlu diperhatikan juga pemilihan alat desain yang akan digunakan. Dalam penelitian ini alat desain yang akan digunakan adalah *Figma*, yang merupakan salah satu tools yang digunakan untuk membuat *prototype* tingkat tinggi.

### 3.2.5. Validate

Pada tahapan ini, *prototype* yang telah dirancang dan diuji pada tahap sebelumnya akan diuji dengan lebih luas oleh pengguna sebenarnya. Penelitian yang dilakukan oleh Natasya menjelaskan bahwa tingkat usability dari suatu perangkat lunak dapat dipengaruhi oleh persepsi evaluator yang ahli di bidangnya yaitu *UI/UX* dan juga bisa didapat dari *feedback* pengguna atau calon pengguna [42]. Persepsi evaluator yang ahli pada bidang *UI/UX* dapat dilakukan dengan cara mempresentasikan kepada evaluator dan ditanyakan pendapatnya mengenai desain *UI/UX* [42]. Sedangkan untuk mendapat *feedback* pengguna, dapat dilakukan dengan cara mengamati pengguna sebagai responden saat menggunakan *prototype* yang dibuat.

Dalam penelitian ini, validasi akan dilakukan dengan menggunakan teknik usability testing. Dalam melakukan *usability testing* digunakan alat untuk membantu mengukur *usability testing* yaitu *Maze* untuk memfasilitasi *usability testing*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa *prototype* yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang memuaskan.

Pada sesi ini, *usability testing* dilakukan dengan setiap peserta yang sesuai dengan target pengguna yaitu mahasiswa. Mereka diberikan akses ke *prototype* aplikasi dan diberikan instruksi untuk menjalankan tugas-tugas tertentu pada prototipe. *Maze* digunakan untuk merekam interaksi dan perilaku peserta, data yang diperoleh dari *Maze* dianalisis dengan seksama. Penilaian mencakup identifikasi pola interaksi, heatmaps untuk melihat area yang paling banyak dikunjungi, serta perbandingan waktu yang dihabiskan pada berbagai tugas yang diberikan.

### **3.3. Sumber Data**

Pada penelitian penentuan informan dipilih secara *purposive sampling*, yaitu teknik untuk memilih informan tertentu yang mampu untuk memberikan informasi yang diperlukan selama penelitian [43]. Dalam penelitian ini informan yang dibutuhkan adalah mahasiswa yang sudah melakukan pengelolaan keuangannya sendiri.

### **3.4. Prosedur Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan tinjauan aplikasi serupa dan melakukan kuisisioner.

#### **a. Tinjauan Aplikasi Serupa**

Tinjauan aplikasi serupa dilakukan pada tahap *understand* dalam metode design sprint yang dilakukan. Tujuan lainnya dilakukan tinjauan aplikasi serupa ialah sebagai dasar untuk melakukan perancangan *UI/UX*.

### b. Kuisisioner

Dalam penelitian ini kuisisioner dilakukan untuk mendapat penilaian rancangan desain menggunakan metode *Usability Testing*. Peneliti akan menggunakan alat bantu bernama *maze* yang didalamnya sudah diatur untuk responden mengerjakan beberapa tugas, pencatatan dan perhitungan nilai akan dilakukan oleh sistem.

### 3.5. Tim Peneliti

Penelitian ini dilakukan secara tim, hal ini sangat penting karena metode *design sprint* merupakan metode yang mengutamakan kolaborasi tim. Susunan tim penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1. Tim Penelitian

| Nama   | Peran   |
|--|---|
| Arrifqi Maulana Syaiful Haq<br>(Developer 1) | Peneliti utama dan juga penulis penelitian ini yang bertanggung jawab untuk mengawasi seluruh proses penelitian, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan dan analisis data. |
| Alam Kurnia Al Fatah<br>(Developer 2)        | Ikut serta membantu pelaksanaan design sprint.  |
| Muhammad Habib Ahnaf<br>(Developer 3)        | Ikut serta membantu pelaksanaan design sprint.  |

### 3.6. Pelaksanaan Penelitian

Berikut pada Tabel 3.2 merupakan rentang waktu untuk pelaksanaan metode *design sprint* yang akan dilakukan pada penelitian ini.

Tabel 3. 2. Waktu Penelitian

|            | Senin | Selasa | Rabu | Kamis | Jumat |
|------------|-------|--------|------|-------|-------|
| Understand | ■     |        |      |       |       |
| Diverge    |       | ■      |      |       |       |
| Decide     |       |        | ■    |       |       |

|           |  |  |  |  |  |
|-----------|--|--|--|--|--|
| Prototype |  |  |  |  |  |
| Validate  |  |  |  |  |  |

Pada Tabel 3.3 merupakan pembagian kegiatan tim yang akan dilakukan saat pelaksanaan metode *design sprint* selama penelitian ini.

Tabel 3. 3. Pembagian Kegiatan

| Tahapan           | Kegiatan  | Pelaksana       |
|-------------------|---|-----------------|
| <i>Understand</i> | Mengumpulkan data aplikasi serupa yaitu tentang pengelolaan keuangan yang ada di <i>playstore</i> , menyusun tabel untuk hasil analisa aplikasi, melakukan analisa aplikasi serupa yang tidak langsung. | Developer 1     |
|                   | Melakukan analisa aplikasi serupa dan melakukan koreksi penulisan pada tabel hasil analisa.   | Developer 2     |
|                   | Melakukan analisa aplikasi serupa dan melakukan koreksi penulisan pada tabel hasil analisa.   | Developer 3     |
| <i>Diverge</i>    | Masing – masing anggota tim akan memilih aplikasi pengelolaan keuangan yang menurut mereka baik secara desain ataupun fitur, lalu selanjutnya akan digambarkan menggunakan teknik <i>crazy 8</i> .      | Semua developer |
| <i>Decide</i>     | Semua anggota tim akan melakukan review terhadap ide yang sudah digambar pada tahapan sebelumnya. Lalu akan digambar ide baru, yang merupakan hasil diskusi dan kesepakatan tim.                        | Semua developer |



|                  |   |             |
|------------------|---|-------------|
| <i>Prototype</i> | Membantu dalam penyusunan purwarupa produk berdasarkan ide yang dipilih dan melakukan koreksi ulang terhadap purwarupa yang telah dirancang oleh tim. | Developer 1 |
|                  | Menyusun purwarupa produk berdasarkan ide yang dipilih dan menyusun skenario dalam purwarupa.   | Developer 2 |
|                  | Membantu dalam penyusunan purwarupa produk berdasarkan ide yang dipilih dan melakukan koreksi ulang terhadap purwarupa yang telah dirancang oleh tim. | Developer 3 |
| <i>Validate</i>  | Menulis skenario yang telah disusun bersama tim kedalam platform maze dan melakukan pengujian kepada responden.                                       | Developer 1 |
|                  | Melakukan penyusunan skenario untuk <i>usability testing</i> .  | Developer 2 |
|                  | Melakukan penyusunan skenario untuk <i>usability testing</i> .  | Developer 3 |

### 3.7. Dokumentasi Penelitian

Dalam penelitian ini tiap tahapan akan memiliki dokumentasi secara fisik maupun digital yang disusun bersama dengan tim. Dokumentasi secara fisik seperti sketsa awal, penulisan ide, dan catatan lainnya. Dokumentasi digital seperti foto, ataupun video yang diambil saat *sprint* dilakukan.