

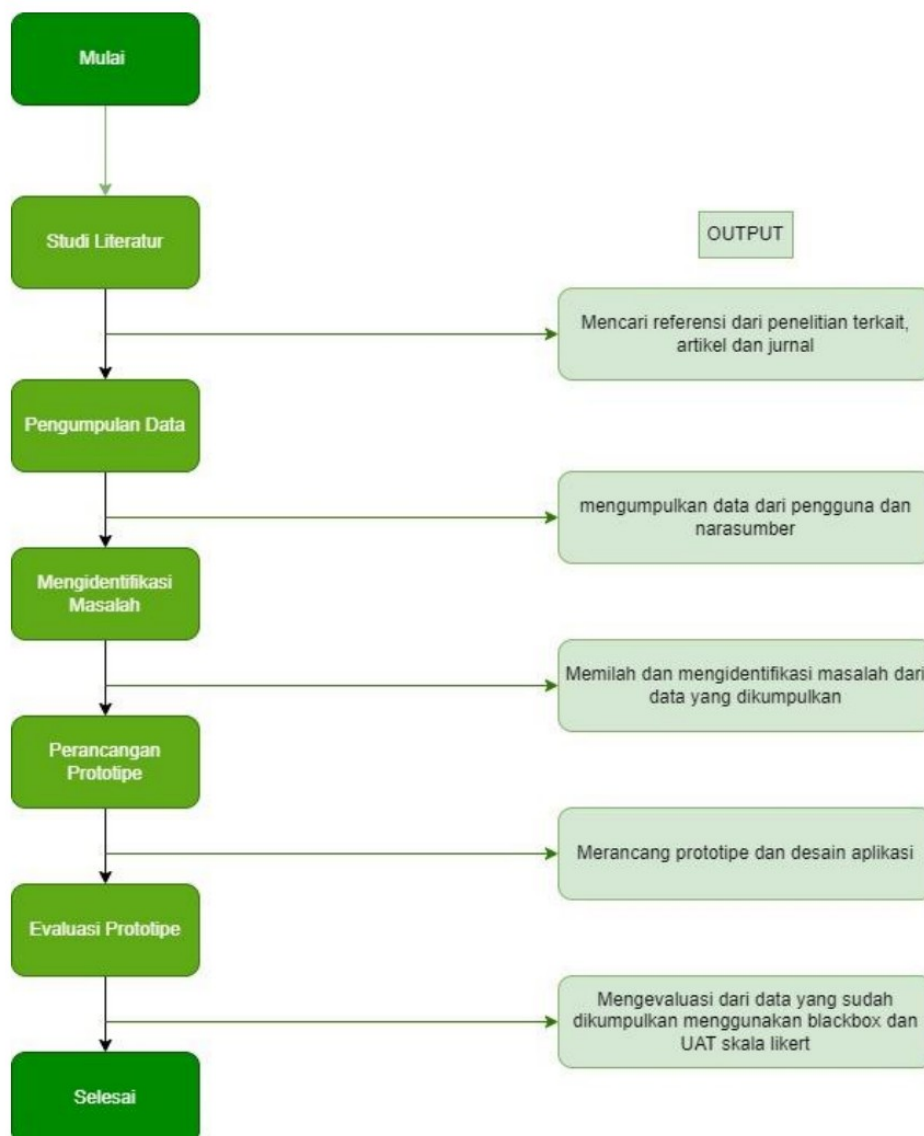
## BAB III

### HASIL PELAKSANAAN TUGAS AKHIR

Pada bab ini berisi tahapan yang harus dilakukan dalam proses penelitian, tahapan perancangan Aplikasi Berbasis *Mobile* dengan metode *Scrum Agile*, metode pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara, tempat lokasi serta waktu dilaksanakannya penelitian,

#### 3.1 Alur Penelitian

Berikut ini adalah alur penelitian yang akan dilakukan dalam tugas akhir untuk bisa menghasilkan perancangan prototipe pada aplikasi *Squarety E-Commerce*.



Gambar 1 alur penelitian

### **3.1.1 Studi Literatur**

Pada studi literatur ini merupakan pengumpulan literatur tentang *ui/ux desain*. Dilakukan dengan cara mencari penelitian terkait, buku elektronik, artikel, dan jurnal ilmiah.

### **3.1.2 Pengumpulan Data**

Menganalisis data yang sudah dikumpulkan dan diolah menjadi sebuah pengetahuan dan masukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Pada tahap ini juga membuat desain *software requirement specification, affinity diagram, user persona, user journey map, story board* dan yang lainnya untuk membantu mempermudah dalam tahap perancangan prototipe pada aplikasi *squarety*.

### **3.1.3 Identifikasi Masalah**

Pada tahap identifikasi masalah juga termasuk dalam pengumpulan data melalui wawancara dan survey yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang ada. Lalu mengidentifikasi masalah tersebut dan menjadi permasalahan tersebut sebagai referensi dalam pembuatan tugas akhir ini.

### **3.1.4 Perancangan Prototipe**

Pada tahap perancangan prototipe diawali dengan membuat wireframe sederhana untuk dianalisis kebutuhan untuk mengetahui seperti apa desain dari prototipenya. Setelah mendapatkan gambaran kasar dari desain tersebut mulai dari perancangan desain prototipe di dalam aplikasi figma.

### **3.1.5 Evaluasi Prototipe**

Pada tahap evaluasi menggunakan metode blackbox dan UAT skala likert untuk mengevaluasi bagaimana prototipe yang telah dibuat apakah sudah berhasil dan berguna untuk kedepannya Ketika dipakai oleh pengguna.

## **3.2 Rancangan Penelitian**

Pada tugas akhir ini penulis menggunakan metode scrum dalam pembuatan perancangan aplikasi *squarety*. Pembuatan *backlog* dilakukan pada tahap analisis kebutuhan. Dan juga metode lainnya juga digunakan dalam pembuatan perancangan aplikasi ini. Seperti *design thinking* digunakan untuk menganalisis data dan membuat sebuah ide yang juga dilanjut dengan tahap pembuatan prototipe dan melakukan testing untuk tahap akhirnya.

### **3.2.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini untuk tugas akhir adalah menggunakan wawancara dengan beberapa peserta kurang lebih sepuluh orang untuk mendapatkan gambaran besarnya seperti apa nantinya. Setelah wawancara penulis juga menyebarkan kuesioner untuk melakukan perbandingannya.

### **3.2.2 Metode analisis**

Metode analisis juga digunakan untuk tugas akhir ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Tugas akhir ini juga perlu angka pasti dan data yang tidak berbentuk angka. Metode *design thinking* berguna untuk mengolah data yang telah dikumpulkan untuk membuat *affinity diagram* untuk mengetahui masalah yang diperoleh bagi penggunanya.

### **3.2.3 Metode Pengujian**

Pada pengujian yang dilakukan untuk tugas akhir ini adalah menggunakan *blackbox* dan UAT. Pengujian menggunakan kasus uji dan hal yang diharapkan hingga sukses dalam mencoba prototipe ketika diberikan tugas berupa teks skenario. Setelah itu semua yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa tugas kepada peserta termasuk dengan keberhasilan yang dilakukan oleh para peserta dalam mengerjakan tugas tersebut. penggunaan dari *blackbox* ini untuk mengevaluasi dari desain yang sudah dibuat untuk melihat apakah masih ada yang menyulitkan pengguna dan masih adakah yang kurang dari desain tersebut.

### **3.2.4 Metode Evaluasi**

Metode evaluasi menggunakan *skala likert* untuk mengevaluasi bagaimana perancangan prototipe yang telah didesain berjalan dengan lancar dan berhasil. Terdapat hasil yang akan menunjukkan apakah desain prototipe *squarety e-commerce* ini mudah digunakan atau masih perlu perbaikan lagi dan ditambahkan dari segi perancangannya maupun dari desainnya.

### **3.2.5 Lingkungan Pengembangan**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di PT Lentera Bangsa Benderang yang beralamat di Jalan Batu Ampar 3 No.8, RT.7/RW.3, Batu Ampar, Kramatjati, RT.7/RW.3, Batu Ampar, Jakarta Timur, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13520.

### **3.2.6 Bahan dan Alat**

Bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian beserta fungsinya adalah sebagai berikut:

#### **1. Perangkat Keras**

- a. Laptop : ASUS INSEARCH OF INCREDIBLE A456U
- b. Prosesor : INTEL CORE I5-7200U, up to 3.16Hz
- c. RAM : 8.00GB
- d. HDD : 1 TB
- e. System Type : 64-bit Operating system, x64-based prosessor.

#### **2. Perangkat lunak**

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. Web Browser dan Google chrome
- c. Microsoft Word dan Google Docs
- d. Figma