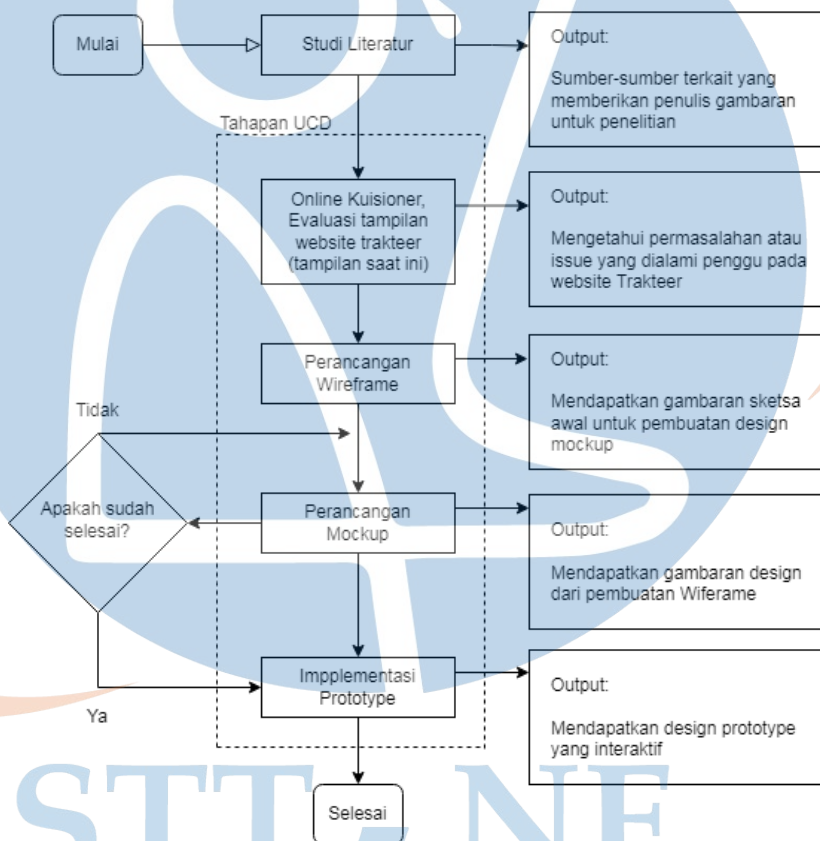


## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan suatu alur tahapan penelitian agar terstruktur dalam merancang UI/UX Design dari website Trakteer. Berikut tahapan penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini.



*Gambar 3.1 Tahapan Penelitian*

### 3.2. Rancangan Penelitian

#### 3.2.1. Jenis Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian Kualitatif, metode ini dipilih agar penulis dapat mengetahui seberapa jauh pengalaman pengguna terhadap tampilan dari website Trakteer. Dengan demikian, hasil dari penelitian evaluasi ini dapat digunakan sebagai bahan

pertimbangan untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas tampilan dari website Trakteer.

### 3.2.2. Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode pengumpulan data melalui Kuesioner dan analisis.

#### a. Survei Online Kuesioner

Pada tahapan proses penelitian ini, penulis menyebarkan kuesioner online kepada para pengguna website Trakteer, yakni pengguna Trakteer agar penulis mendapatkan data yang dibutuhkan pengguna Trakteer.

#### b. Analisis

Penulis akan mengelola data yang telah didapatkan dari kuesioner online yang telah diisi oleh pengguna website Trakteer untuk diolah agar dapat menjawab permasalahan yang dirasakan oleh pengguna. Kemudian, penulis akan membuat informasi yang digunakan menjadi bahan dalam mengevaluasi UI/UX Design dari website Trakteer.

### 3.2.3. Metode Evaluasi

Penulis mengevaluasi data yang telah dianalisis agar dapat mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi sehingga dapat dilakukan diagnosis serta dapat memberikan gambaran dalam membuat tampilan. Setelah melakukan evaluasi, penulis akan membuat informasi yang digunakan atau diimplementasikan dalam merancang UI/UX Design dari website Trakteer.

### 3.2.4. Metode Implementasi

Penelitian ini akan berfokus pada perancangan UI/UX Design yang dapat digunakan dalam pengembangan website Trakteer dengan menggunakan platform Figma dengan metode pendekatan user-centered design (UCD) sebagai acuan dalam pembuatan desain dan prototype website Trakteer. Dari informasi data pengguna yang telah dievaluasi, penulis akan membuat rancangan wireframe untuk

mendapatkan sketsa dasar. Kemudian dilanjutkan dengan membuat design mockup yang menampilkan user interface yang lebih jelas beserta rincian visualnya. Terakhir, penulis akan membuat desain mockup agar menjadi lebih interaktif, atau prototyping.

### 3.2.5. Lingkungan Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan secara online mengumpulkan data dari social media dan pengalaman pengguna secara langsung yang menggunakan website Trakteer.

### 3.2.6. Bahan dan Alat

Rincian spesifikasi perangkat yang penulis gunakan untuk merancang UI/UX Design dari website Trakteer adalah sebagai berikut:

1. Laptop Thinkpad dengan spesifikasi :
  - a. Prosesor: Intel(R) Core(TM) i5-3320M CPU @ 2.60GHz
  - b. RAM: 8GB DDR3
  - c. Penyimpanan: HDD 300 GB
  - d. Sistem Operasi: Windows 7

#### 2. Inkscape

Inkscape merupakan alat yang digunakan penulis untuk membuat ikon-ikon vektor yang dapat membantu dalam membuat design tampilan.

#### 3. Figma

Figma merupakan aplikasi yang digunakan penulis dalam membuat wireframe, mockup dan prototype yang high-fidelity.

#### 4. Google Chrome

Google chrome berfungsi sebagai web browser yang digunakan untuk menampilkan prototype website yang telah interaktif.

## 5. Google Form

Google form berfungsi sebagai tempat untuk membuat kuesioner online yang akan digunakan oleh penulis.



**STT - NF**