BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Dengan mendeskripsikan secara sistematis dan terperinci mengenai strategi komunikasi visual terkait dengan *user interface* dan *user experience*, serta meneliti kemampuan pakai (*usability*) untuk mengidentifikasi efektifitas dan pengalaman pengguna pada objek kajian *website* Deviant Art, Dribbble dan Bēhance. Penelitian dirancang dengan menggunakan pendekatan metode analisis visual matriks dan pengujian *usability*.

3.1 Metode *Visual Matriks*

Analisis visual matriks dilakukan untuk mengetahui strategi komunikasi visual *user interface* dalam rancangan *website*. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi faktor pembeda dan faktor penyama dari objek penelitian. Menurut Soewardikoen (2013) analisis matriks adalah *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi berbeda.

Matriks menjadi salah satu metode analisis yang sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks merupakan alat yang rapi baik bagi pengelolaan informasi maupun analisis.

Matriks membantu mengidentifikasi dengan bentuk penyajian lebih seimbang, dengan cara mensejajarkan informasi baik berupa gambar maupun tulisan.

Susunan analisis matriks dapat dibentuk untuk memberi informasi berdasarkan kategori, tema dan pola. Baris pertama berisi data berupa karya visual yang dianalisis terdiri dari beberapa kolom yang dibandingkan. Kolom pertama pada baris dibawahnya berisi poin teori untuk menganalisis, dapat terdiri dari beberapa baris tergantung poin teori yang akan dipakai untuk menganalisis. Rangkuman-rangkuman dari beberapa analisis matriks dapat mengarahkan pada kesimpulan.

3.2 *Hybrid Usability Test*

Hybrid usability test cenderung menangkap sikap dan umpan balik secara konseptual, tetapi tetap memberikan dampak spesifik terhadap *usability* pada desain akhir. Tes *hybrid* memberikan keleluasaan pengguna untuk membedakan pengalaman seperti apa yang mereka inginkan dalam sebuah produk desain, bahkan memungkinkan pengguna untuk berkontribusi dalam desain. Secara khusus pengujian jenis ini mencakup tes keinginan (*desirability testing),* tes konsep (*concept testing)* dan partisipasi pengguna (*participatory design)*. *Desirability test* ditujukan untuk mengetahui pendapat peserta terhadap beberapa objek berbeda yang memiliki relefansi, *concept testing* digunakan untuk menguji rancangan yang dibuat dan *participatory design* adalah untuk melibatkan peserta dalam menciptakan desain sesuai keinginan mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana elemen visual dalam UI *website* mempengaruhi pengalaman desainer sebagai pengguna terhadap fungsi *website* sebagai situs

portofolio dan *user interface website portofolio online* seperti apa yang cocok digunakan di Indonesia. Maka yang digunakan hanya *Desirability testing*.

3.2.1 *Desirability Testing*

Desirability test serupa dengan wawancara, dimana penguji dan partisipan mendiskusikan aspek konseptual dari sebuah produk. Pendekatan yang akan digunakan pada *desirability test* pada penelitian ini adalah *triading*. Dalam *slide* presentasinya Hawley (2011) menyatakan bahwa pendekatan tridaing adalah suatu pendekatan dengan cara memutar pertanyaan untuk menilai emosi dari partisipan dengan menyodorkan tiga objek berbeda tapi masih memiliki relefansi. Pertanyaan diajukan untuk membuat partisipan berpikir secara kritis. Metode ini memberikan keleluasaan pada partisipan untuk berpikir lebih terbuka.

Triading sangat membantu untuk mengevaluasi lanskap kompetitif dan menilai pilihan berbeda dari interaksi berbagai perspektif pendapat. Kunci dari metode ini adalah terus mengulang pertanyaan sehingga mendorong peserta untuk mengeluarkan ide mereka sampai habis untuk membandingkan ketiga objek tersebut.

3.3 Sumber dan Cara Penentuan Data/ Informasi

Untuk menganalisis objek penelitian pada penelitian ini digunakan data yang didapatkan dari literatur cetak maupun elektronik (*e-book)* dan artikel dari situs-situs yang dapat dipertanggung jawabkan (situs organisasi resmi, pendidikan, sejalan dengan kajian).

3.3.1 Sumber Data

Sumber data didapatkan dari studi literatur, observasi, wawancara dan quisioner. Studi literatur ditujukan untuk mendapatkan landasan teori berkaitan dengan objek penelitian. Sedangkan observasi dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data yang akan dianalisis sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian.

3.3.2 Cara Penentuan Data

Penentuan data akan dilakukan dengan cara memilih literatur yang hanya berhubungan dengan objek dan masalah penelitian. Data yang akan digunakan adalah data yang berkaitan dengan desain *user interface* & *user experience website* dan desain *website* (terlepas dari bahasa pemrograman yang dipakai sesuai dengan apa yang disampaikan pada pembatasan masalah).

3.3.3 Teknik Pengujian Data

Pengujian pada penelitian ini akan mensejajarkan ketiga *website* dalam satu matriks visual untuk dibandingkan menggunakan alat ukur seperti yang sudah dijelaskan pada bab II. Dilakukan analisis visual secara terperinci pada setiap alat ukur dan di deskripsikan, setelah itu ditarik sebuah kesimpulan dari hasil analisis. Selanjutnya kesimpulan yang sudah didapatkan akan dijadikan sebagai acuan dasar menyusun pertanyaan untuk digunakan pada *usability testing* dengan berfokus pada *desirability testing* menggunakan pendekatan *triading*.

Untuk peserta tes dilakukan kuisioner untuk mensortir peserta uji yang layak sebagai peserta uji. Setelah didapatkan peserta yang kompeten maka akan dilakukan wawancara berdasarkan pertanyaan yang sudah dibuat. Hasilnya kemudian dianalisis dan dideskripsikan sehingga akhirnya didapatkan kesimpulan penelitian.