

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

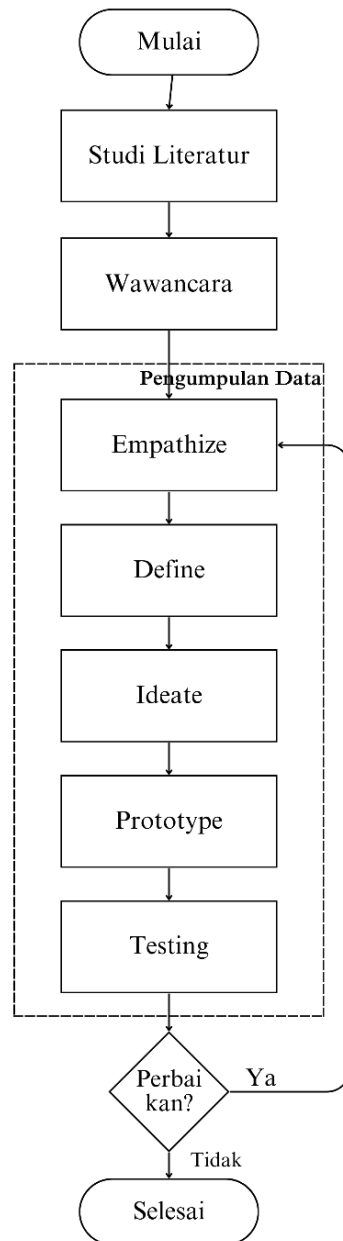
Pendekatan penelitian yang digunakan ialah penelitian terapan (*applied research*). Terdapat beberapa fokus pada penelitian terapan ini, diantaranya yaitu mengenai inovasi teknologi, pengembangan produk, dan teknologi berkelanjutan. Metode penelitian terapan diambil karena memiliki kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan dan menghasilkan solusi yang praktis dan bermanfaat bagi Lembaga Hukum Legundi dalam proses konsultasi dan layanan hukum.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian pada Lembaga Hukum Legundi yang bertempat di Jalan Legundi No. 31, Kel. Ketabang, Kec. Genteng, Kota Surabaya, dan berlangsung dalam kurun waktu 4 bulan dari bulan September sampai Desember 2023.

3.3 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan rangkaian langkah-langkah dalam proses peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Berikut tahapan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking* terdapat pada gambar.



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

3.3.1 Studi Literatur

Studi literatur menurut Mardalis dalam (Hartanto & Dani, 2020) merupakan suatu penelitian yang mengumpulkan beberapa sumber penelitian dan referensi yang digunakan sebagai informasi pendukung pada latar belakang dan dalam pelaksanaan penelitian. Maksud dari studi literatur ini adalah untuk meningkatkan wawasan peneliti sesuai dengan topik yang dipilih. Sumber penelitian dan landasan teori yang diperlukan diantaranya yaitu Perancangan, *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)*, *Design Thinking*, *Figma*, *Usability Testing*, dan *System Usability Scale (SUS)*.

3.3.2 Wawancara

Menurut Sugiyono dalam (Trivaika & Senubekti, 2022) wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan penelitian dan menggali informasi mendalam mengenai perilaku dan maknanya dari responden. Penulis melakukan wawancara untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan guna memahami kebutuhan dari sebuah lembaga hukum. Wawancara dilakukan kepada seorang praktisi hukum di Lembaga Bantuan Hukum Legundi Surabaya pada hari Kamis, 5 Oktober 2023.

3.3.3 Pengumpulan Data

1. Empathize

Fase empati (*empathize*) menurut (Amalia Yunia Rahmawati, 2020) dalam metode design thinking merupakan tahap awal yang berfokus dalam memahami pengguna serta kebutuhan mereka. Dalam tahap ini empati digunakan untuk merasakan perspektif orang lain. Tujuannya adalah untuk mendapatkan

pemahaman serta informasi yang mendalam tentang pengalaman pengguna, baik dari segi emosi, kebutuhan, dan keinginan.

Pada fase ini, penulis melakukan pengumpulan data sekunder setelah mengidentifikasi masalah. Yang mana data sekunder tersebut merupakan data yang memiliki sifat tidak langsung. Bisa didapatkan melalui studi literatur atau studi pustaka. Data sekunder yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil dari studi literatur yang berasal dari jurnal, artikel, buku, serta website mengenai topik yang akan dibahas.

Kemudian untuk memperdalam pendekatan emosi dengan pengguna, penulis akan melakukan survei dengan membagikan kuesioner online kepada beberapa responden yang telah ditentukan dengan ketentuan berdomisili di Surabaya dan sekitarnya, memiliki atau tidak memiliki dasar wawasan hukum, dengan minimum usia 18 tahun. Hal tersebut bertujuan agar dapat menggabungkan pikiran yang baik antara penulis dan pengguna.

Hal yang terakhir untuk mendalami pendekatan empati adalah dengan dilakukannya wawancara untuk menggali berbagai informasi kepada beberapa narasumber yang telah ditentukan. Dalam hal ini, narasumber yang dimaksudkan adalah praktisi hukum.

2. *Define*

Setelah mengumpulkan informasi dari studi literatur, perancang atau penulis akan melewati tahap *define*. Pada tahapan ini, akan dikumpulkan serta menganalisis informasi yang telah didapat pada tahap empati untuk menentukan permasalahan

inti. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mahardika et al., 2022), tahapan ini penting untuk menyelesaikan masalah, karena diharuskan untuk memahami masalah secara mendalam sebelum mengembangkan solusi.

Pada tahap ini akan dibuat sebuah *problem statement* dan *how might we* yang bertujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan serta mengembangkan solusi kreatif dan bermanfaat bagi pengguna. Problem statement berfungsi untuk mengidentifikasi masalah yang ingin diselesaikan, sedangkan *how might we* digunakan untuk mendorong pemikiran kreatif dan inovatif dalam mencari solusi.

3. Ideate

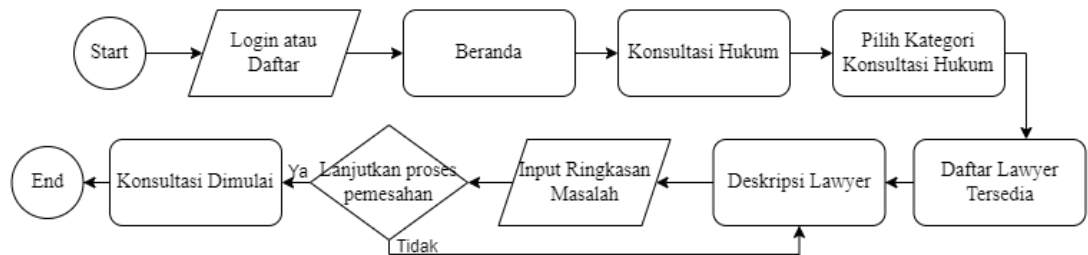
Tahap ini merupakan tahap ketiga dalam metode *design thinking* yang mana peneliti akan mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide. Pada tahap ini (Surachman et al., 2022) memiliki tujuan untuk menciptakan gagasan-gagasan kreatif dan orisinal yang dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Gagasan-gagasan tersebut kemudian akan dikumpulkan dan dievaluasi pada tahap prototype.

Di tahap *ideate* pada metode *design thinking* ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti *brainstorming*, *mind mapping*, *sketching*, dan berbagai cara dalam tahap *ideate* lainnya. Beberapa cara tersebut tentu akan membantu tim atau peneliti untuk berpikir kreatif dan inovatif. Cara-cara tersebut juga membantu menganalisis dan memahami ide-ide yang telah dihasilkan.

Pada tahap *ideate* ini, penulis melakukan analisis beberapa fitur dari beberapa aplikasi untuk memperoleh hasil fitur-fitur pilihan dari beberapa aplikasi yang dipilih dan digunakan sebagai referensi dari perancangan aplikasi pada penelitian ini. Berikut merupakan *flowchart* dari aplikasi yang akan dirancang.

Flowchart atau diagram alur adalah representasi grafis dari langkah-langkah untuk melakukan suatu proses dalam sebuah program. Setiap langkah-langkahnya digambarkan dalam bentuk diagram dan kemudian dihubungkan oleh garis atau panah.

a. *Flowchart* Fitur Konsultasi Hukum

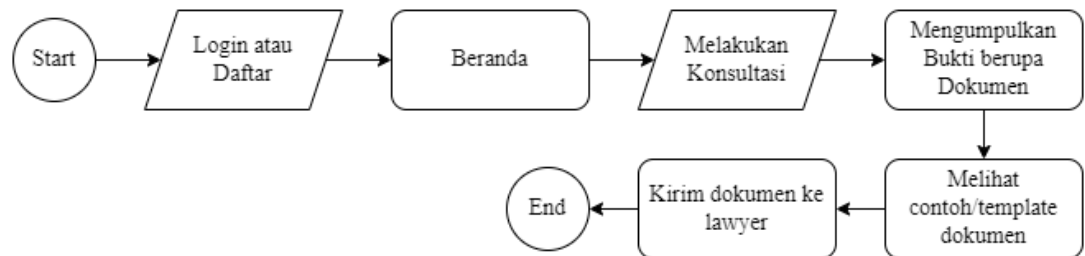


Gambar 3. 2 *Flowchart* Fitur Konsultasi Hukum

Diagram alir atau *flowchart* dari fitur Konsultasi Hukum ditunjukkan dalam Gambar 3.2. Langkah pertama yang dilakukan dalam proses penggunaan fitur ini adalah dengan melakukan *login* atau mendaftarkan akun terlebih dahulu. Kemudian pengguna akan diarahkan ke halaman beranda aplikasi tersebut. Setelah itu dapat memilih layanan konsultasi hukum dan memilih pilihan kategori hukum sesuai dengan kebutuhan kita. Pada saat memilih kategori hukum, aplikasi akan menampilkan daftar *lawyer* yang tersedia dan terdapat deskripsi dari *lawyer* tersebut yang bisa kita baca. Setelah yakin dengan pilihan

lawyer tersebut, pengguna dapat menginput atau menuliskan ringkasan masalah yang akan dikonsultasikan agar memudahkan proses konsultasi. Jika proses pemesanan tersebut tidak ingin dilanjutkan, maka akan kembali ke halaman daftar *lawyer*, namun jika proses dilanjutkan, maka akan diarahkan ke halaman kirim pesan dan proses konsultasi dapat dimulai.

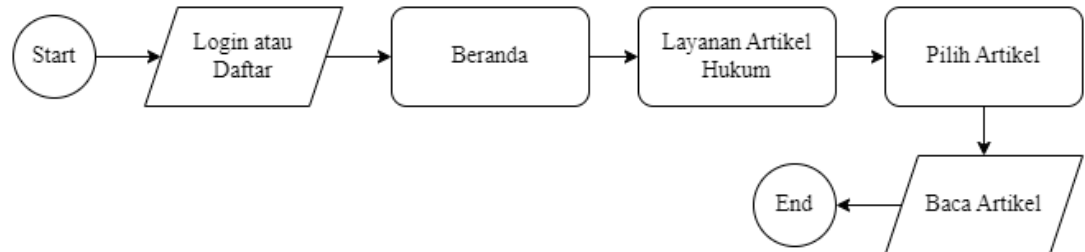
b. *Flowchart* Fitur Dokumen



Gambar 3. 3 *Flowchart* Fitur Drafting / Dokumen Huukum

Diagram alir atau *flowchart* pada Gambar 3.3 menunjukkan alur pada fitur Drafting / Dokumen Hukum. Langkah pertama yang dilakukan dalam proses ini yaitu melakukan *login* atau mendaftarkan akun agar dapat digunakan. Kemudian pengguna akan diarahkan pada halaman beranda. Sebelum menjalankan fitur ini, diharapkan untuk melakukan konsultasi terlebih dahulu, setelah itu dapat pengguna dapat mengumpulkan bukti berupa dokumen-dokumen. Contoh dari dokumen tersebut dapat dilihat pada layanan dokumen hukum. Dokumen tersebut disediakan contoh-contohnya agar pengguna dapat dengan mudah melakukan proses konsultasi dan drafting. Setelah itu dokumen dapat dikirimkan kepada *lawyer*.

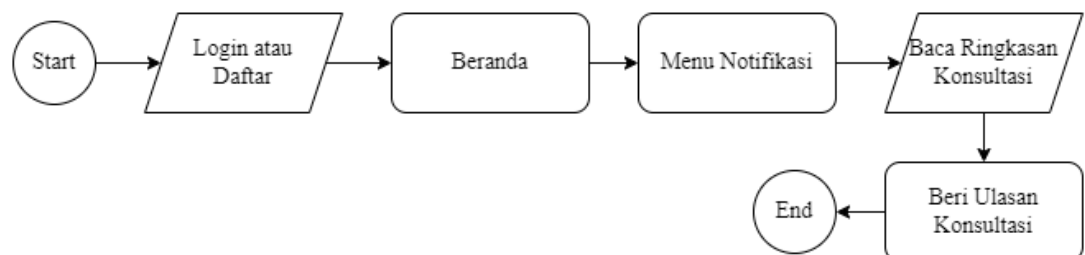
c. *Flowchart* Fitur Artikel Hukum



Gambar 3. 4 *Flowchart* Fitur Artikel Hukum

Flowchart pada Gambar 3.4 menunjukkan alur dari penggunaan fitur Artikel Hukum. Pada alur ini, langkah pertama yang dilakukan yaitu dengan login atau mendaftarkan akun kemudian setelah melakukan proses tersebut maka diarahkan ke halaman beranda. Dalam halaman beranda tersebut, pengguna memilih layanan artikel hukum. Setelah itu pengguna dapat melakukan pemilihan artikel yang sesuai dengan kebutuhan untuk dibaca. Pemilihan artikel hukum tersebut dapat dilakukan dengan cara mencarinya pada *search bar* atau menggunakan chips/filter artikel berdasarkan kategori hukum tersebut. Pada saat pengguna telah memilih artikel hukum yang dibutuhkan, maka diarahkan ke halaman baca artikel hukum sesuai dengan kebutuhan pengguna.

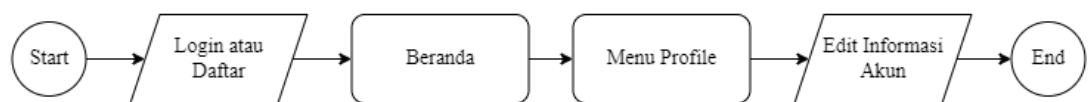
d. *Flowchart* Fitur Notifikasi



Gambar 3. 5 *Flowchart* Fitur Notifikasi

Diagram alir atau *flowchart* pada Gambar 3.5 menunjukkan alur dari fitur Notifikasi. Langkah pertama yaitu melakukan *login* atau daftar akun, kemudian akan diarahkan ke halaman beranda. Pengguna dapat menggunakan fitur ini dengan memilih menu notifikasi pada *navigation bar*. Menu notifikasi ini akan menampilkan ringkasan pada saat pengguna telah melakukan konsultasi. Kemudian pengguna juga bisa memberikan ulasan berdasarkan hasil konsultasi kepada *lawyer* yang telah dipilih.

e. *Flowchart* Fitur Profil



Gambar 3. 6 *Flowchart* Fitur Profil

Diagram alir atau *flowchart* pada fitur Profil ditunjukkan pada Gambar 3.6. Langkah pertama yang dilakukan yaitu dengan melakukan login atau daftar akun terlebih dahulu, kemudian akan diarahkan ke halaman beranda. Di halaman utama atau beranda, pengguna mampu memilih opsi menu profil pada bagian *navbar*. Pada halaman menu profile, pengguna memiliki akses untuk mengubah atau mengedit informasi mengenai akun pengguna. Didalamnya terdapat informasi mengenai nama, email, nomor telepon, domisili, tanggal lahir, dan jenis kelamin.

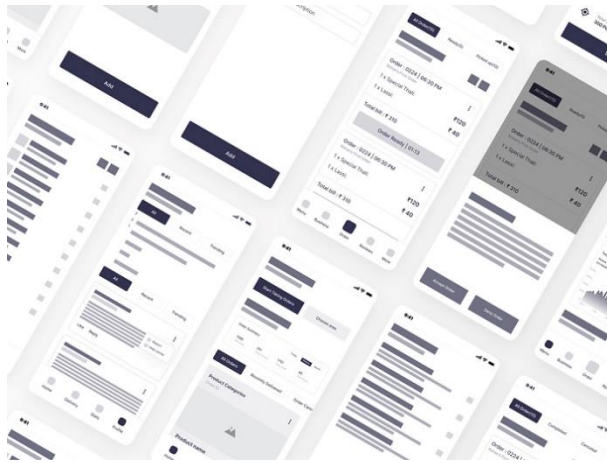
4. *Prototype*

Prototype merupakan tahap keempat dalam metode *design thinking*. Tahap ini bertujuan untuk menguji kumpulan ide yang telah dihimpun pada tahap ketiga yaitu *ideate*. Pada tahapan ini menurut (Alrazi & Rachman, 2021) dibutuhkan

eksperimen untuk merealisasikan ide yang didapat menjadi sesuatu yang dapat dilihat agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Ada dua tahapan yang terdapat pada tahap prototype ini, diantaranya yaitu pembuatan *wireframe (Low Fidelity)* dan *High-Fidelity*.

Tahapan yang pertama yaitu pembuatan *wireframe low-fidelity*. Tahap ini merupakan pembuatan kerangka dasar dalam perancangan aplikasi yang didalamnya hanya berisikan elemen-elemen dasar tanpa banyak detail. Tahapan ini digunakan untuk eksplorasi tahap awal, pengujian ide yang telah dikumpulkan, serta mengumpulkan umpan balik. Pada *wireframe low-fidelity* ini juga seringkali menggunakan bahan-bahan sederhana yaitu seperti kertas, *platform digital*, ataupun blok *lego*.

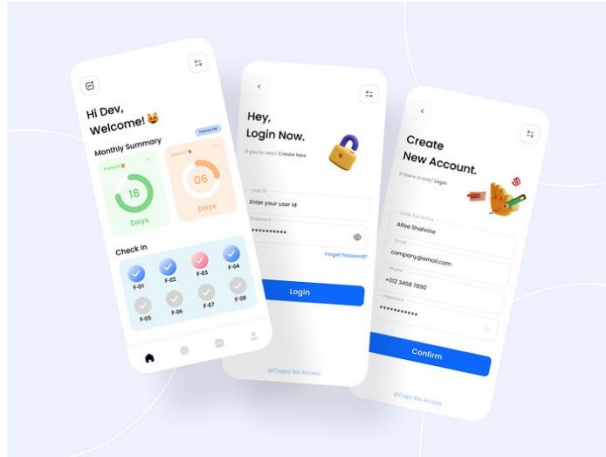
Terdapat keuntungan pada saat pembuatan *wireframe low-fidelity* ini yaitu dapat dengan cepat untuk menguji ide-ide sebelum memasuki tahap pengembangan produk yang lebih lanjut juga dapat menguji ide-ide serta mendapatkan umpan balik sejak dini. Namun selain adanya keuntungan pada pembuatan *wireframe low-fidelity* ini juga terdapat kekurangan didalamnya, yaitu kurangnya detail serta interaksi antara halaman satu dengan halaman lainnya sehingga sulit untuk pengguna dapat mengidentifikasi bagaimana seharusnya rancangan tersebut dapat bekerja.



Gambar 3. 7 Contoh *Wireframe Low-Fidelity*

Yang kedua yaitu *high-fidelity* yang merupakan kerangka versi detail dari *wireframe low-fidelity*. Didalamnya ditambahkan beberapa elemen seperti ikon, gambar, tipografi, ilustrasi, serta interaksi antar elemen-elemen serta interaksi antar halaman satu dan halaman lainnya. Pada tahap ini, seringkali dibuat desainnya menggunakan *software* seperti Sketch, Adobe XD, Figma, dan sebagainya.

Sama halnya dengan *wireframe low-fidelity*, tahap *high-fidelity* ini juga memiliki beberapa keuntungan dan kelemahan. Keuntungannya yaitu dapat menguji interaksi yang lebih kompleks sehingga dapat menyatakan bahwa produk yang dirancang telah memenuhi/kompatibel dengan kebutuhan pengguna atau tidak. Dan untuk kelemahannya yaitu tahap ini cukup memakan waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan *wireframe low-fidelity*, selain itu juga dibutuhkan keterampilan serta keahlian dalam menggunakan *software* desain yang kompleks.



Gambar 3. 8 Contoh *High-Fidelity*

5. *Testing*

Fase pengujian atau *testing* merupakan langkah akhir pada penerapan metode *design thinking*. Pada tahap ini akan dilakukan uji coba untuk mengumpulkan tanggapan dari pengguna mengenai rancangan aplikasi yang telah dilakukan dalam tahap *prototype* sebelumnya (Razi et al., 2018). Pengujian dilakukan dengan *usability testing*, yang mana digunakan untuk mengukur seberapa mudah dan bagaimana tingkat kenyamanan sebuah aplikasi digunakan.

Setelah pengujian telah selesai dilakukan, selanjutnya partisipan akan diarahkan untuk menjawab pertanyaan dalam kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang mencakup 10 pertanyaan dalam kuesioner. Kuesioner ini menghasilkan skor SUS untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan suatu sistem. Skor SUS dapat dibandingkan antar sistem dan membantu menentukan apakah sistem tersebut sudah baik untuk digunakan atau tidak.