

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Objek dan Subjek Penelitian

a. Objek Penelitian

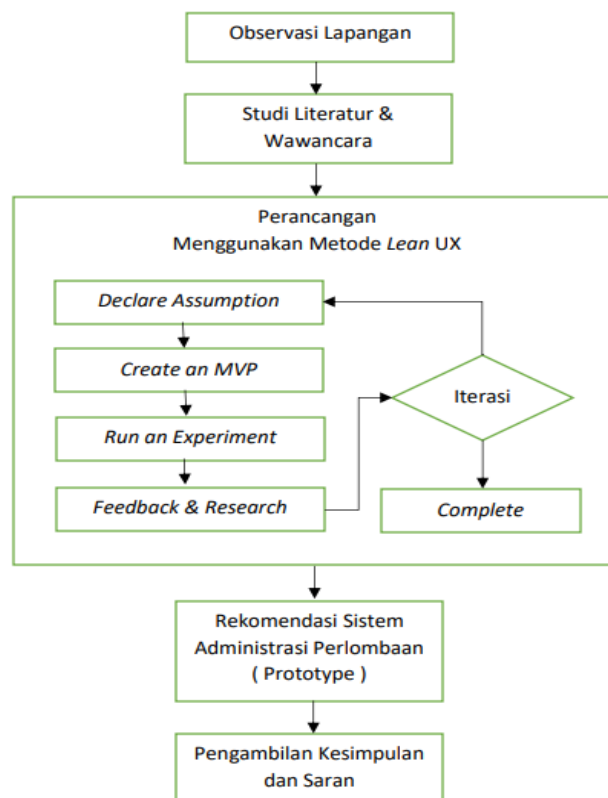
Objek pada penelitian ini adalah perlombaan di bidang kebudayaan yang diselenggarakan oleh Bidang Kebudayaan pada Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.

b. Subjek Penelitian

Penggunaan subjek pada penelitian ini yaitu pegawai Dinporabudpar di Bidang Kebudayaan sebagai pengelola atau penyelenggara kegiatan lomba kebudayaan dan masyarakat Banyumas khususnya di kalangan pelajar sebagai peserta yang mengikuti perlombaan.

1.2 Diagram Alir Penelitian

Berikut ini merupakan tahapan – tahapan yang disusun sebagai bagian dalam rancangan penelitian ini.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

1. Observasi Lapangan

Pada penelitian ini dilakukan observasi ke lapangan secara langsung yaitu saat dilaksanakannya kegiatan Praktik Kerja Lapangan oleh peneliti. Waktu dilaksanakannya kegiatan Praktik Kerja Lapangan bertepatan dengan dilaksanakannya kegiatan perlombaan yang diadakan oleh Bidang Kebudayaan sehingga peneliti dapat mengamati secara langsung tema yang diangkat sebagai topik penelitian yang akan dilakukan.

2. Studi Literatur & Wawancara

Selanjutnya yaitu menggali dan mengumpulkan data kebutuhan penelitian yang berasal dari berbagai sumber seperti jurnal penelitian sebelumnya dengan topik yang sama yaitu perancangan desain antarmuka sistem informasi dengan menggunakan metode *Lean UX* sistem. Studi literatur yang dilakukan selain untuk menambah referensi teori juga digunakan sebagai landasan dalam Menyusun kerangka pemikiran penelitian. Selain data yang didapat dari studi literatur, juga dilakukan proses wawancara dengan pihak organisasi tempat objek penelitian yaitu Kepala Bidang Kebudayaan Dinporabudpar agar dapat memahami dengan jelas kondisi nyata di lapangan mengenai latar belakang permasalahan yang akan diangkat menjadi topik penelitian. Dari penggalian data yang telah dilakukan ini akan dapat memperkuat latar belakang permasalahan yang ada pada penelitian ini sekaligus cara untuk penyelesaian masalah tersebut.

3. Perancangan Menggunakan Metode *Lean UX*

Metode *Lean UX* memiliki Langkah – Langkah sebagai berikut :

1. *Declare Assumption*

Pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi masalah pada system berjalan melalui hasil observasi, studi literatur dan wawancara untuk kemudian akan dibuat asumsi terhadap system berjalan. Setelah asumsi dibuat maka selanjutnya pembuatan hipotesa yang ingin dicapai pada penelitian yang dilakukan.

2. *Create an MVP*

Selanjutnya pembuatan prototype website administrasi lomba dengan menerapkan gaya *Flat Design*, dimana pada prototype yang dibuat pengguna akan dapat berinteraksi dengan tombol yang ada pada tampilan antarmuka. Pembuatan antarmuka pada prototype itu sendiri akan menggunakan *tools* Figma.

3. *Run an Experiment*

Setelah prototype telah jadi dan siap maka selanjutnya dilakukan pengujian dengan cara demo pada calon pengguna yang terbagi menjadi tiga, diantaranya yaitu peserta lomba, admin, dan juri lomba dengan masing – masing memiliki tampilan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya.

4. *Feedback and Research*

Setelah diujikan pada calon pengguna, selanjutnya dilakukan pengumpulan umpan balik terhadap desain system yang dibuat melalui prototype. setelah umpan balik diterima selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap desain antarmuka yang dirancang sesuai dengan masukan yang diberikan oleh masing – masing calon pengguna. Proses ini kemudian akan memiliki dua pilihan yaitu jika prototype yang dirancang mendapat beberapa masukan karena terdapat ketidakpuasan calon pengguna maka akan dilakukan evaluasi dan mengulang pada tahap sebelumnya hingga beberapa iterasi. Sedangkan jika desain prototype telah disetujui oleh calon pengguna maka proses pada metode *Lean UX* telah selesai dan dilanjutkan ke tahap penelitian selanjutnya.

4. Rekomendasi Sistem Administrasi Perlombaan (*Prototype*)

Setelah melalui beberapa iterasi pengujian dan desain prototype telah disetujui oleh calon pengguna maka tahapan selanjutnya untuk implementasi kedalam coding system dapat dilakukan oleh pihak developer. Sehingga proses dalam pengadaan infrastruktur system informasi pada organisasi memiliki dokumentasi yang jelas.

5. Pengambilan Kesimpulan dan Saran

Terakhir pada penelitian yang dilakukan akan mengambil kesimpulan yang dapat diambil berupa dokumen Tugas Akhir yang dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran bagi peneliti maupun akademisi sebagai bahan untuk dilakukan penelitian selanjutnya sekaligus saran untuk menyempurnakan penelitian yang dilakukan.

1.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi penting sebanyak mungkin yang digunakan sebagai sumber penyelesaian pada rumusan masalah. Data yang digunakan pun berupa data primer dan data sekunder. Berikut terdapat dua metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini

1. Observasi

Data pada penelitian diawali dengan adanya observasi secara langsung di lapangan yaitu saat berlangsungnya kegiatan perlombaan yang diangkat menjadi tema dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Penelitian ini menggunakan metode wawancara untuk mengumpulkan data primer dengan mewawancarai Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Pemuda, Olahraga,

Kebudayaan & Pariwisata Kabupaten Banyumas. Hal ini dilakukan demi mendapatkan gambaran secara jelas mengenai topik yang diangkat dalam penelitian ini.

3. Studi Pustaka

Penelitian ini juga menggunakan studi literatur sebagai metode dalam mendapatkan data sekunder. Studi literatur yang dilakukan demi mendapatkanteori – teori yang lengkap berkaitan dengan topik yang diangkat pada penelitian ini.

1.4 Analisis Data

Setelah data didapatkan dari proses observasi, wawancara, dan studi literatur, selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan melalui tahapan di dalam metode Lean UX.

a. *Declare Assumption*

1. Hasil observasi dan wawancara digunakan untuk menganalisis data yang diperlukan dalam perancangan prototype website administrasi lomba Bidang Kebudayaan, hasilnya akan disimpulkan menjadi daftar asumsi.
2. Asumsi, dibuat untuk mengidentifikasi masalah yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.
3. Hipotesis dibuat untuk menjawab asumsiasumsi yang sudah diberikan sebelumnya.

b. *Create an MVP*

Pada Lean UX, MVP sangat membantu dalam melakukan tes pada asumsi yang dibuat sebelumnya. Salah satu alat yang paling efektif dalam pembuatan MVP adalah pembuatan prototipe pengalaman. Pada proses desain antarmuka menggunakan gaya *Flat Design* dengan empat elemen dasar yang dijadikan sebagai acuan yaitu :

1. Ilustrasi (bentuk visual yang merepresentasikan suatu kegunaan, fungsi ataupun pesan)
2. Warna (penggunaan sedikit jenis warna dengan penggunaan kontras yang halus)
3. Typografi (penggunaan sans serif, tebal tipis huruf, dan sedikit kalimat di antarmuka)
4. Tata Letak (proposional, irama berulang)

c. *Run an Experiment*

Run an experiment ialah menjalankan eksperimen MVP. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap MVP atau prototipe untuk memastikan bahwa prototipe yang telah dibuat sebelumnya telah memenuhi kebutuhan pengguna.

d. *Feedback & Research*

Tahap feedback and research ialah mengumpulkan umpan balik dan analisisnya serta memvalidasi asumsi yang ada lewat hasil pengujian prototipe MVP kepada pengguna. Tahap ini membuktikan bahwa rancangan yang telah dirancang sesuai dengan rencana dan kebutuhan pengguna melalui dua tahap iterasi pengujian.