

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **1.1 Objek dan Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah pasien dan calon pasien RSUD Prof. Dr. Margono Soekarjo. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah *website* RSUD Prof. Dr. Margono Soekarjo.

#### **1.2 Alat dan Bahan Penelitian**

Berikut deskripsi alat perangkat lunak dan perangkat keras dan bahan yang dipakai untuk penelitian tersebut tertera Tabel 3.1

##### **1.2.1 Alat Perangkat Lunak (*Software*) dan Perangkat Keras (*Hardware*)**

Perangkat lunak dan perangkat keras yang dipakai untuk pendesainan ulang *website* tertera Tabel 3.1

No	Perangkat	Spesifikasi	Kegunaan
1.	Laptop	A314-32 Celeron 4000	Untuk mengerjakan proposal dan melakukan Perancangan Design <i>Website</i>
2.	Smartphone	IOS 15	Untuk menyebar kuesioner, wawancara dan rekap dokumentasi
3.	Google Form	Website, versi 2023	Untuk membuat kuesioner penelitian
4.	Google Spreadsheet	Website, versi 2023	Untuk mengolah data hasil kuesioner

5.	Figma	Website, versi 2022	Digunakan untuk membuat rancangan tampilan antar muka
----	-------	---------------------	---

Tabel 3.1 Tabel Perangkat yang digunakan

### 1.2.2 Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *website* dari RSUD Prof. Dr. Margono Soekarjo yang beralamatkan pada : <https://www.rsmargono.go.id/>

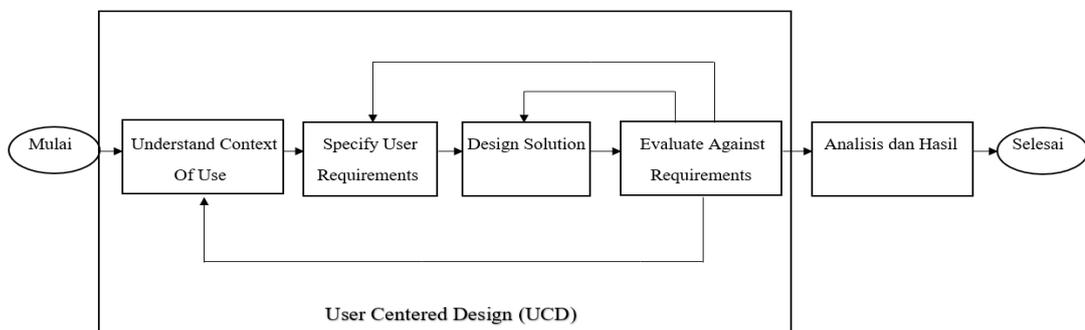


Gambar 3.1 Tampilan *website* RSUD Prof. Dr. Margono Soekarjo

Pada gambar 1.1 merupakan tampilan halaman yang akan pertama kali muncul saat mengunjungi *website* RSUD Prof. Dr. Margono Soekarjo.

### 1.3 Diagram Alir Penelitian / Proses Penelitian

Diagram alir penelitian atau proses penelitian seperti di Gambar 3.2



Gambar 3.2 Diagram Alir Penelitian

Pada Gambar 3.2 merupakan alur penelitian yang berisikan tahap-tahap yang dilalui oleh peneliti mulai dari awal penelitian sampai selesainya penelitian, dibentuk menjadi sebuah alur yang sistematis. Diagram alir penelitian ini digunakan sebagai pedoman peneliti dalam melakukan pelaksanaan penelitian agar mendapatkan hasil yang tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan di awal. Berikut merupakan penjelasannya.

### ***1.3.1 Understand Context Of Use***

Responden yang diambil dalam penelitian kali ini ditentukan berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu pengguna dari *website* RSUD Prof. Dr. Margono Soekarjo. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode Quota Sampling dengan cara menetapkan jumlah tertentu sebagai target (kuota), banyaknya sampel yang diambil tidak berdasarkan proporsi jumlah populasinya, karena jumlah populasinya yang tak terhingga atau terlalu banyak [20]. Pada Penelitian ini, peneliti menentukan jumlah responden sebanyak 40 responden. Penentuan jumlah sampel ini didasarkan pada waktu, biaya, dan tenaga yang disediakan oleh peneliti.

### ***1.3.2 Specify User Requirements***

Pada penelitian ini digunakan 2 metode yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif adalah metode yang penulis terapkan dengan wawancara oleh narasumber dan kuantitatif diperoleh menggunakan metode kuesioner *System Usability Scale* (SUS).

### ***1.3.3 Design Solution***

Proses berikutnya adalah merancang solusi dari *User Requirements*. Pada tahap ini peneliti akan membangun desain sebagai solusi dari sistem yang akan diteliti dengan teknik prototyping yang disesuaikan dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.

#### ***1.3.4 Evaluate Against Requirements***

Pada tahap ini, peneliti akan mengolah data yang telah peneliti terima dari hasil kuesioner oleh responden, kemudian dihitung untuk mencari skor yang diperoleh apakah sesuai dengan tingkat kepuasan pengguna menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

#### **1.3.5 Analisis Hasil**

Setelah selesai dengan penghitungan tingkat kepuasan pengguna, selanjutnya hasil redesain yang telah peneliti kerjakan akan dianalisis dengan menunjukkan perbedaan antara desain tampilan awal *website* yang diteliti dengan desain tampilan *website* yang telah peneliti kerjakan.

