

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Subyek dan Obyek Penelitian**

##### 3.1.1 Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi Subyek Penelitian adalah masyarakat Jakarta Utara yang berada di kawasan kecamatan Koja kelurahan RBS (*Rawa Badak Selatan*) yang ingin melakukan pendaftaran dan pengecekan Bansos secara *online*.

##### 3.1.2 Obyek Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis masalah penyaluran program bantuan sosial (Bansos) yang berdampak kepada kemiskinan dan ketimpangan sosial, serta memberikan rekomendasi kebijakan yang dapat meningkatkan efektivitas program tersebut.

#### **3.2 Alat dan Bahan Penelitian**

##### 3.2.1 Alat Penelitian

Pada alat penelitian ini nantinya akan mengimplementasikan perangkat sistem prototype yang digunakan pada penelitian ini, namun hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa spesifikasi laptop akan berubah seiring waktu. Perangkat keras dan perangkat lunak, yaitu:

1. Perangkat Keras
  1. Processor Intel I5
  2. Memory RAM 12 GB
  3. SSD 128 GB
  4. Layar Monitor Resolusi 1366 x 768 px
  5. Mouse dan Keyboard

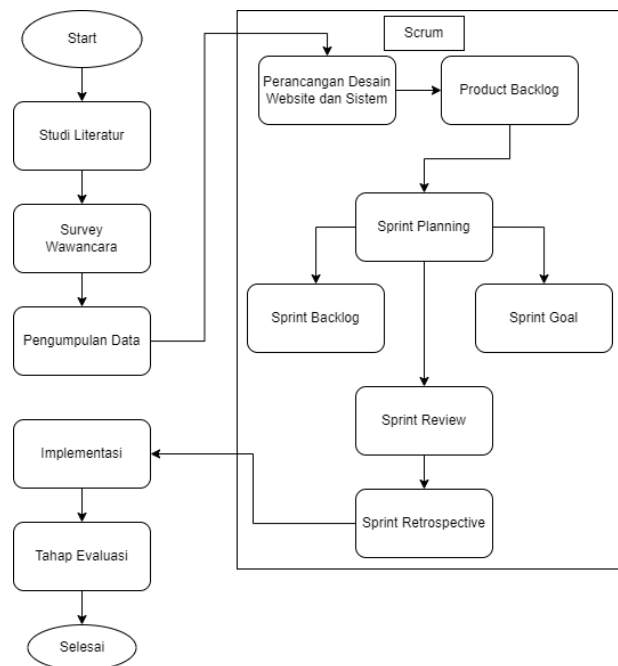
## 2. Perangkat Lunak

1. Sistem Operasi Windows 10
2. XAMPP Control Panel dengan Apache website server
3. Database MySQL
4. Laravel Framework PHP
5. Google Chrome untuk website Browser
6. Visual Studio Code
7. Google Formulir Testing

### 3.2.2 Bahan Penelitian

Dalam bahan penelitian ini, akan menggunakan data yang didapatkan dari survey dan wawancara dari pihak ketua pelaksana bansos di daerah Rawa Badak Selatan. Penelitian tersebut dilakukan sebagai pengamatan secara eksklusif terhadap objek dengan instrumen penelitian berupa kuesioner dan wawancara.

### 3.3 Diagram Alir Penelitian / Proses Penelitian



Gambar 3.1 Alur Penelitian

### 3.3.1 Studi Literatur

Di tahap ini, proses yang dilakukan yaitu mencari informasi tentang penelitian dan alat yang akan di rancang bangun. Dan informasi yang dicari bisa dari jurnal, paper, buku dan media *online*

### 3.3.2 Survey dan Wawancara

Di tahap ini, proses yang dilakukan yaitu mengumpulkan data yang akan disebar melalui kuesioner dan juga melalui wawancara.

### 3.3.3 Pengumpulan Data

Pada tahap ini, proses yang dilakukan yaitu mengumpulkan data dari studi literatur dan survey. Pengumpulan data ini akan digunakan untuk sebagai penjelasan dibutuhkan bansos atau tidak.

### 3.3.4 Perancangan Desain *Website* dan Sistem

Pada tahap ini, proses yang dilakukan yaitu membuat desain yang memudahkan masyarakat terutama orang awam yang baru pertama kali menggunakan website ini, dan desain yang baik bisa terlihat dari akhir penelitian. Dan sistem akan dibuat dengan fitur yang simpel, agar memudahkan pengguna untuk memahami kegunaan fitur yang ada.

#### 3.3.4.1 *Product Backlog*

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan produk yang dimiliki dan nantinya akan diprioritaskan.

#### 3.3.4.2 *Sprint Planning*

Dalam tahap *Sprint Planning* akan membahas tugas yang akan dikerjakan selama *Sprint* berjalan. Rencana ini akan membahas setiap kebutuhan produk yang akan dikembangkan nantinya. Dan setelah itu akan dilanjutkan dengan rencana *Sprint* dalam 1 bulan. *Sprint* yang dilakukan akan dibagi menjadi 1-4 kali *Sprint*.

1. *Sprint Backlog*, tahap ini memiliki alur maju, mulai dari daftar pekerjaan hingga selesai, hal ini dibuat dari kesepakatan yang dilakukan pada tahap sebelumnya.

2. *Sprint Goal*, bertujuan untuk mengimplementasikan hasil dari hasil *sprint* untuk mencapai hasil yang diinginkan tim pengembang dalam satu *Sprint*.

#### 3.3.4.3 *Sprint Review*

Pada tahap *Sprint Review* akan memberikan hasil dari tugas yang telah dikerjakan dalam *Sprint* yang akan dijelaskan dalam meeting dan nantinya akan memberikan penjelasan atas penyelesaian tugasnya dalam 1 kali *Sprint*.

#### 3.3.4.4 *Sprint Retrospective*

Pada tahap ini, akan mengevaluasi kinerja selama *Sprint* berjalan dan mengidentifikasi untuk memperbaiki proses kinerja mereka kedepannya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas tugas yang akan dikerjakan nantinya.

#### 3.3.5 Implementasi

Di tahap ini akan mengembangkan *website* Cek Bansos yang sudah didesain pada saat tahap perancangan desain *website* dan sistem, setelah itu akan dilakukan rancang bangun *website* yang akan dijadikan sebuah website dan nantinya akan dioperasikan ataupun digunakan secara optimal.

#### 3.3.6 Tahap Evaluasi

Setelah melakukan rancang bangun di tahap sebelumnya, lalu dilanjutkan dengan pengujian aplikasi, dalam pengujian aplikasi ini menggunakan metode *SUS* (*System Usability Scale*). Dan dalam pengujiannya, akan dibuatkan sebuah kuesioner yang nantinya diisi dengan 10 pertanyaan yang berkaitan dengan fitur utama *website* Cek Bansos seperti pendaftaran, pengecekan dan sebagainya. Lalu untuk partisipasinya terdiri dari beberapa masyarakat yang sudah mengisi kuesioner pada tahap sebelumnya ataupun yang baru mengisi. Tujuan pengujian ini adalah untuk mencari nilai kebergunaan dan kekurangan *website* Cek Bansos.