

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Subyek dan Obyek Penelitian

#### 3.1.1 Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah pengguna yang memakai dan mengakses website [banyumaskab.go.id](http://banyumaskab.go.id).

#### 3.1.2 Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini pada *website* [banyumaskab.go.id](http://banyumaskab.go.id) dimana *website* tersebut perlu mengevaluasi dari segi *user interface* dan *user experience website* [banyumaskab.go.id](http://banyumaskab.go.id)., merancang tampilan desain dengan *prototype* menggunakan metode *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire*.

### 3.2 Alat dan Bahan Penelitian

#### 3.2.1 Alat Penelitian

**Tabel 3.1 Alat Penelitian**

No	Nama Alat	Fungsi
1.	Laptop LENOVO Ideapad S530	Alat utama dalam penelitian tugas akhir II.
2.	<i>Miscrosoft Word 2013</i>	Membuat laporan dan pengolahan data
3.	<i>Smarthphone redmi 9t</i>	Mencari sumber di internet
4.	<i>Wifi</i>	Menyambungkan jaringan internet ke PC.
5.	Kertas HVS A4 80gram	Lembar catatan maupun bahan untuk mencetak dokumen.
6.	Canva	Membuat desain website <a href="http://banyumaskab.go.id">banyumaskab.go.id</a> .
7.	<i>Draw.oi</i> dan Moqups	Membuat prototype website <a href="http://banyumaskab.go.id">banyumaskab.go.id</a> .

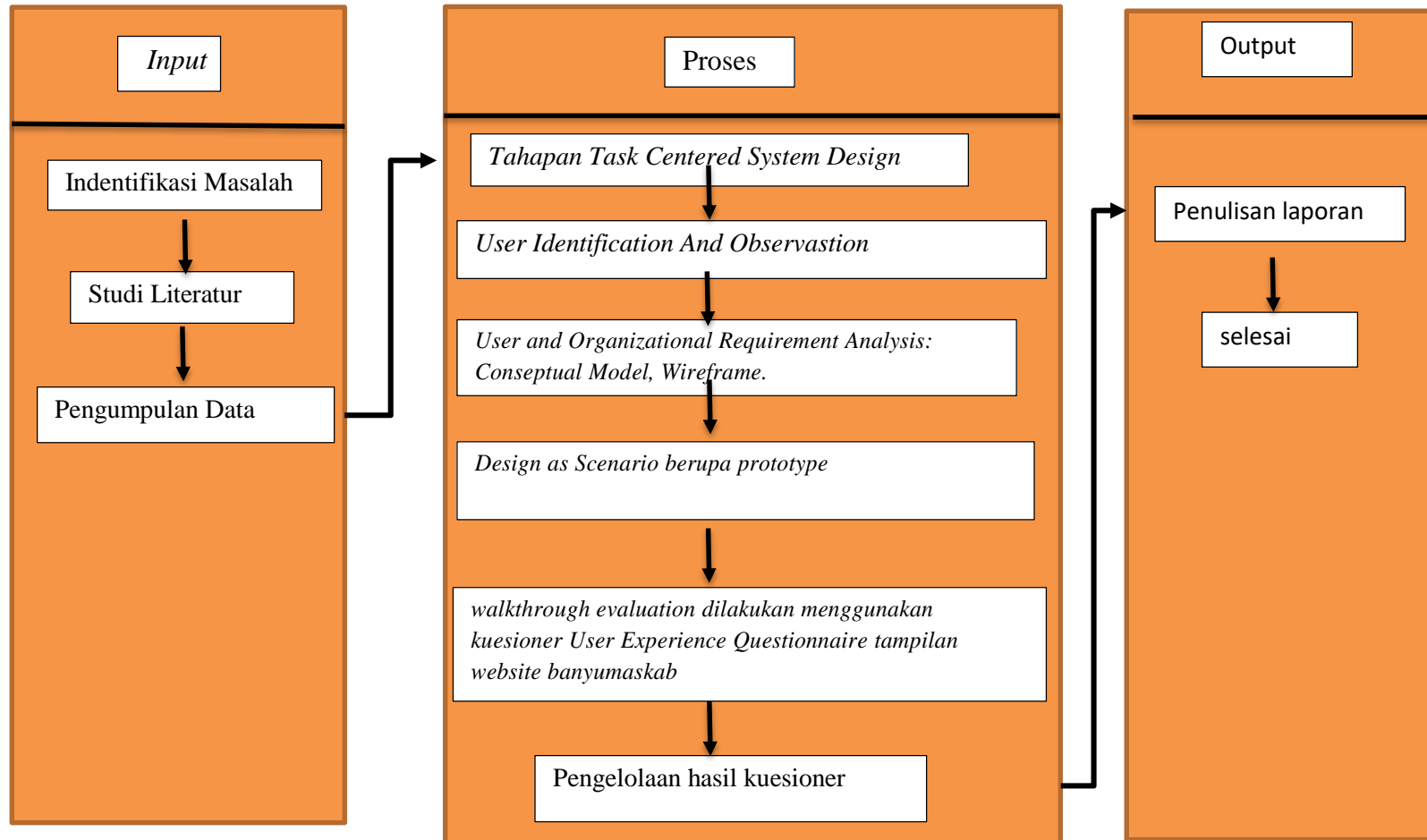
#### 3.2.2 Bahan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada *website* [banyumaskab.go.id](http://banyumaskab.go.id).,

yaitu layanan informasi Pemerintah Kabupaten Banyumas. Dinas Komunikasi dan Informasi Kabupaten Banyumas merupakan melaksanakan evaluasi, perumusan kebijakan, dan pelaporan pelaksanaan urusan pemerintahan bidang komunikasi dan informatika, merupakan kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten atas tugas membantu Bupati. Data yang mendukung dalam melakukan penelitian ini adalah data primer dan data sekunder yaitu :

- a. Data Primer adalah data diperoleh langsung dari objek data melalui wawancara dengan Pak Andreas Arya Ardhika, S.Si selaku Sub Koordinator Pengembangan Aplikasi di Kantor Dinas Komunikasi dan Informasi Kabupaten Banyumas. untuk mengetahui informasi mengenai *website* [banyumaskab.go.id](http://banyumaskab.go.id).
- b. Data Sekunder adalah data yang diperoleh dengan membaca dan mempelajari referensi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

### 3.3 Diagram Alir Penelitian



*Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitia*

Berdasarkan Gambar 3.1. mengenai diagram alur penelitian dapat dijelaskan secara mendetail di bawah ini.

a. Input

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini melakukan identifikasi masalah *website* *banyumaskab.go.id.* dan bagaimana mengimplementasikan metode *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire*.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan setelah mengidentifikasi masalah, mencari jurnal sebelumnya tentang *usability* yang menjadi acuan dan pendukung dalam penyelesaian tugas akhir ini sehingga dapat ditemukan metode yang tepat dan sesuai.

3. Teknik Pengumpulan data

Penelitian ini melakukan pengumpulan data menggunakan teknik antara lain:

3.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pihak Dinas Komunikasi dan Informais Kabupaten Banyumas mengenai kegunaan, masalah, harapan, dan data pengunjung *website* *banyumaskab.go.id.*.

3.2 Kuesioner

Kuesioner untuk menganalisis rancangan desain sistem berdasarkan nilai *usability* yang dipandang dari sisi pengalaman pengguna (*user experience*). Penelitian ini jumlah populasi adalah orang dengan *margin error*. Sehingga menggunakan persamaan 1 dihitung jumlah sampel minimal berikut:

$n = \frac{50}{1 + 50(0,1)^2}$ $n = \frac{50}{1,5}$ $n = 33,33 = 33$	(3.1)
--	-------

Berdasarkan hasil perhitungan dengan persamaan 1, maka jumlah sampel adalah 100.

b. Proses

1. *User Identificational and Observation*

Tahap ini digunakan melakukan analisis dari hasil wawancara terhadap pihak Dinas Komunikasi dan Informasi Kabupaten Banyumas selaku yang bertugas pengembangan aplikasi dan penyebaran kuesioner terkait tampilan desain *website banyumaskab.go.id..*

2. *User-Centered Requirement Analysis*

Tahap ini melakukan 2 proses yaitu *conseptual model* dan *wireframe* untuk memperoleh kebutuhan pengguna dalam membuat rancangan tampilan *website banyumaskab.go.id..*

3. *Design Through Scenario*

Tahap ini menghasilkan rancangan yang sesuai kebutuhan pengguna. Rancangan berupa *prototype* dari website yang menyerupai bentuk asli dari website yang akan di buat, baik dari warna dan huruf digunakan serta tata letak.

4. *Walktrough Evaluate*

Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap *prototype* yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner *userexperience questionnaire* terkait tampilan rancangan *website banyumaskab.go.id..*

5. Pengelolaan Data Hasil Kuesioner

Pada tahap ini melakukan pengelolaan data menggunakan data yang diperoleh dari kuesioner yang akan dianalisis dan dilakukan sesuai kaidah dari *User Experience Questionnaire* untuk mengetahui nilai evaluasi dan tingkat benchmark dari suatu rancangan desain sistem yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

c. Output

Hasil perbaikan rancangan tampilan desain baru dan desain lama website [banyumaskab.go.id](http://banyumaskab.go.id) dengan prototype menggunakan metode Task Centered System Design dan untuk kuesioner User Experience Questionnaire.

