

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek dan Subjek Penelitian

Studi ini meneliti masyarakat umum di Provinsi Jawa Tengah sebagai subjek penelitian, dengan fokus pada *website* Disdikbud Jateng sebagai objek penelitian.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Berikut deskripsi *software* dan *hardware* yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam melakukan studi ini, tertera pada tabel 3.1.

3.2.1 Alat Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Alat – alat yang dipakai untuk melakukan studi ini tertera pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel Alat – alat Penelitian

No.	Perangkat	Spesifikasi	Kegunaan
1	Visual Studio Code	1.74.3	Sebagai <i>text editor</i> yang digunakan untuk menyusun <i>Front End Website</i> yang baru.
2	Laptop	X409FJ Core i7-8565U	Sebagai alat untuk menyusun proposal dan melakukan perancangan ulang <i>Design Website</i> .
3	Smartphone	MIUI 14.0.2 Global	Sebagai alat untuk menyebarkan kuesioner, wawancara dan rekap dokumentasi.
4	<i>Google Form</i>	<i>Website</i> , versi 2023	Sebagai media untuk mengumpulkan dan membuat kuesioner penelitian.
5	<i>Google Spreadsheet</i>	<i>Website</i> , versi 2023	Sebagai media untuk mengolah hasil dari kuesioner yang telah disebar

3.2.2 Bahan Penelitian

Bahan yang dimanfaatkan dalam studi ini meliputi *website* Disdikbud Jateng yang dapat diakses melalui alamat *pdjkjateng.go.id*, serta melibatkan masyarakat umum yang tinggal di Provinsi Jawa Tengah sebagai responden atau subjek penelitian.

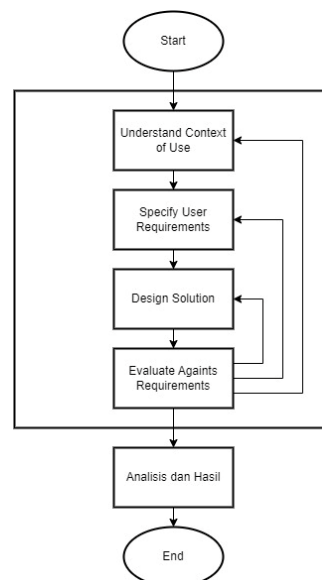


Gambar 3.1 Gambar Bahan Penelitian

Pada gambar 3.1 adalah tampilan awal pada saat pertama kali mengakses *website pdkjateng.go.id*.

3.3 Diagram Alir Penelitian

Dalam melakukan penelitian, alur yang dijalankan oleh peneliti direpresentasikan seperti yang tergambar pada Gambar 3.1.



Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian

3.3.1 Understand Context of Use

Di proses ini, identifikasi pemakai situs web dilakukan dengan tujuan memahami konteks di mana mereka menggunakan aplikasi tersebut. Evaluasi

pertama dilakukan melalui pengisian kuesioner *USE Questionnaire*. Penelitian ini melibatkan *user website pdkjateng.go.id* sebagai responden. Untuk memastikan representasi dari berbagai kelompok pengguna, peneliti menggunakan metode *Quota Sampling*. Dalam metode ini, populasi pengguna dikelompokkan menjadi subkelompok menurut kepribadian tertentu, dan kemudian sampel diambil dari setiap subkelompok untuk memastikan proporsi yang sesuai dengan populasi.

3.3.2 Specify User Requirements

Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan menggunakan penyebaran kuesioner online melalui metode *USE Questionnaire*. Dan juga menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara dengan narasumber. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna *website pdkjateng.go.id*.

3.3.3 Design Solution

Setelah mengidentifikasi kebutuhan pengguna pada tahap *Specify User Requirements*, tahap ini menjadi kunci dalam menciptakan desain solusi atau desain perbaikan, khususnya dalam wujud *front-end*, yang didasarkan pada hasil kebutuhan pengguna.

3.3.4 Evaluate Against Requirements

Pada tahap ini, dilakukan pengujian kembali menggunakan metode *USE Questionnaire* seperti yang dilakukan sebelumnya pada tahap evaluasi desain awal. Penilaian ini bertujuan untuk menentukan apakah ada peralihan dalam skor usability dan apakah desain baru bisa mencapai keperluan pemakai *website* atau tidak.

3.3.5 Analisis dan Hasil

Setelah penilaian kembali, hasil dari redesain yang telah dibuat oleh peneliti akan dianalisis dengan membandingkannya dengan permasalahan pada desain awal. Skor *Usability* pada desain awal dan desain solusi yang telah dibuat akan dihitung presentase peningkatannya menggunakan persamaan berikut: