

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Subjek dan Objek Penelitian**

Berdasarkan data dan informasi yang sudah diperoleh subjek penelitian ini yaitu Suharno, selaku pemilik perusahaan UD. Pasindo Pustaka Mandiri. Subjek penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai permasalahan yang sedang dihadapi.

Objek Penelitian ini yaitu website yang memuat informasi mengenai produk, ketersediaan stok, serta profil perusahaan.

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

Untuk membantu pelaksanaan penelitian yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian, maka diperlukan alat dan bahan dalam penelitian. Berikut adalah beberapa instrumen dan perlengkapan yang digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari perangkat keras maupun perangkat lunak yang mendukung penelitian untuk memperoleh hasil sesuai dengan harapan penulis. Berikut merupakan perlengkapan yang digunakan dalam penelitian :

##### **3.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)**

Tabel 3.1 merupakan perangkat yang digunakan untuk membantu penelitian ini :

Tabel 3.1 Perangkat Keras

<b>No</b>	<b>Perangkat Keras</b>	<b>Kegunaan</b>
1	Laptop	Sebagai alat utama dalam penelitian ini, baik dari segi penulisan maupun teknis penelitian.
2	Handphone	Untuk mencari data/referensi dan melakukan pengujian pada website yang dibangun

### 3.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Tabel 3.2 merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu penelitian ini :

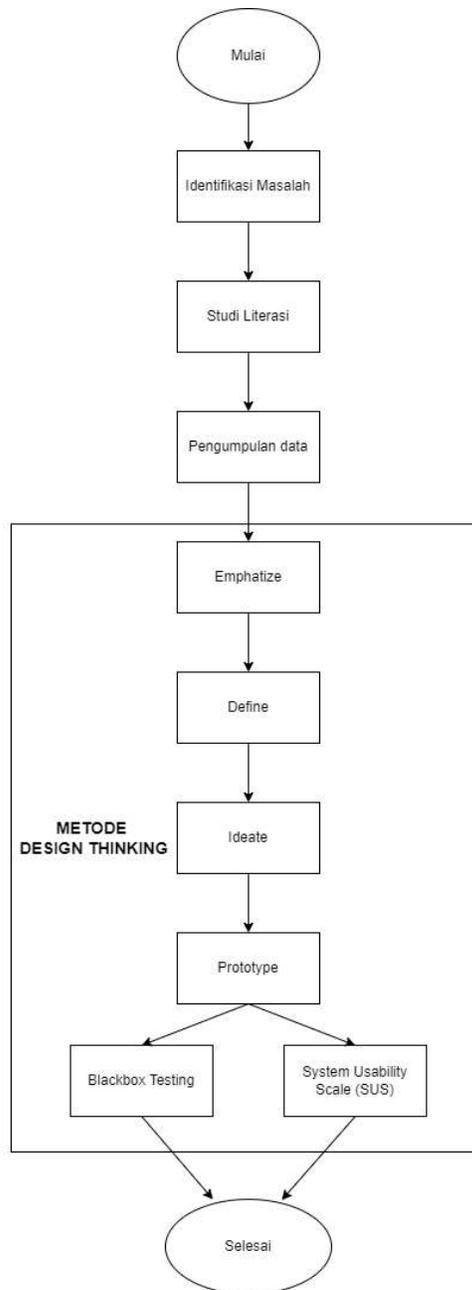
Tabel 3.2 Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Kegunaan
1	Microsoft Office Word 365	Sebagai media penulisan untuk penelitian ini.
2	Google Chrome Version 125.0.6422 (64-Bit)	Untuk mencari data/sumber melalui referensi di internet.
3	Figma Version 116.4.2	Merancang UI atau tampilan pengguna pada sebuah program.
4	Visual Studio Code Version 1.90	Merancang kode pemrograman dalam pembuatan website, atau sebagai IDE ( Integrated Development Environment).
5	Laravel v.10	<i>Framework</i> yang digunakan untuk membangun program.
6	MySQL 8.0.36	<i>Database</i> yang digunakan untuk menyimpan inputan dari program.
7	Niaga Hoster	Hosting yang digunakan untuk menerbitkan <i>website</i> .

### 3.2.3 Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan mencakup hasil wawancara kepada pemilik UD. Pasindo Pustaka Mandiri, hasil wawancara kepada calon pengguna yaitu Guru SMKN 1 Kalibagor, dan studi literatur.

### 3.3 Diagram Alir Penelitian



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

#### 3.3.1 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini identifikasi masalah dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan objek yang ada pada objek penelitian yaitu UD. Pasindo Pustaka

Mandiri. Topik ini dipilih karena UD.Pasindo Pustaka Mandiri belum memiliki website sebelumnya dan belum pernah menjadi subjek penelitian sebelumnya.

Untuk membuat *website* yang ideal dan menjawab permasalahan perusahaan, dibutuhkan proses *design thinking* pada objek penelitian yang meliputi 5 langkah yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Maka dilakukan identifikasi dengan mencari referensi data di internet tentang perancangan *website* sebagai media pemasaran menggunakan metode *design thinking*.

### 3.3.2 Studi Literasi

Studi literasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin mengenai perancangan website sebagai media pemasaran menggunakan metode *design thinking*. Dengan menggunakan metode *design thinking*, proses-proses dalam menemukan masalah dan ide yang dihasilkan menjadi lebih efektif terhadap objek penelitian itu sendiri.

### 3.3.3 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara melakukan wawancara kepada pemilik UD.Pasindo Pustaka Mandiri, wawancara kepada calon pengguna yaitu Guru SMK Negeri 1 Kalibagor, dan studi literatur.

### 3.3.4 Metode *Design Thinking*

#### 1. *Emphatize*

Tahap *emphatize* merupakan tahap pertama dalam metode *design thinking*, yaitu melakukan pengumpulan data dengan cara observasi secara langsung untuk mendukung perancangan website sebagai media pemasaran. Pada tahap ini, peneliti mengamati bisnis dan berdiskusi dengan pemilik perusahaan untuk mengumpulkan informasi. Tujuan bisnis dan proses bisnis perlu diketahui peneliti pada tahap ini supaya tahap selanjutnya pada metode *design thinking* bisa berjalan efektif dan efisien.

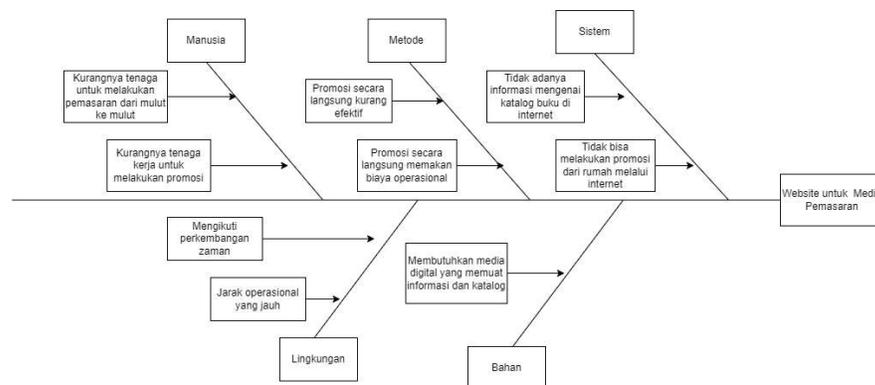
#### 2. *Define*

Melalui observasi dan wawancara yang sudah dilakukan pada tahap *emphatize*, permasalahan inti yang ditemui yaitu UD. Pasindo

Pustaka Mandiri membutuhkan media pemasaran baru yang lebih mudah dan efektif untuk meningkatkan penjualan dan menjangkau pasar yang lebih luas.

Ekspansi produk dan media promosi yang sulit membuat ranah gerak dari UD. Pasindo Pustaka Mandiri terbatas. Hal ini menjadi masalah serius dikala perkembangan teknologi sekarang yang semakin pesat, namun UD. Pasindo Pustaka Mandiri masih belum memanfaatkannya.

Oleh sebab itu langkah digitalisasi disini diharapkan mampu menjawab permasalahan-permasalahan diatas untuk selanjutnya bisa dikelompokkan menjadi satu kesatuan masalah yang harus dijawab.



Gambar 3.2 *Fishbone* Diagram

### 3. *Ideate*

Pada fase ini, setelah melakukan brainstorming dan identifikasi masalah, menghasilkan sebuah solusi yaitu sebuah website untuk memuat profil perusahaan, informasi katalog, informasi buku, serta yang terakhir user bisa memesan buku, lalu terintegrasi dengan *whatsapp* untuk proses pemesanan selanjutnya.

#### 4. *Prototype*

Setelah solusi yang ditawarkan dapat menjawab permasalahan, selanjutnya produk mulai dirancang dalam fase prototype. Pada fase ini tampilan dirancang baik dari segi user interface, user experience dan implementasi langsung ke dalam website. Dari permasalahan yang sudah dikelompokkan, akan menghasilkan suatu rancangan yang disebut sebagai UXD (User Experience Design) yaitu membuat Information Architecture, user flow dan hasil akhir berupa wireframe. Selanjutnya masuk ke fase UID (User Interface Design) yaitu pembuatan moodboard, style guide, design system, UI design, dan prototyping menggunakan figma.

Setelah prototype selesai, maka proses selanjutnya yaitu implementasi dari fitur yang dibutuhkan berupa pembuatan website. Pada fase ini website dirancang menggunakan framework Laravel sesuai dengan permintaan yang ada.

#### 5. *Test*

Pada tahap ini akan dilakukan *testing* menggunakan *Blackbox Testing* untuk menguji fitur website dan dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat usability pada website menggunakan *System Usability Scale* yang memuat calon pengguna dengan karakteristik responden merupakan guru SMA/SMK dan guru SMP di daerah Banyumas. Sehingga, setelah didapatkan data, peneliti dapat menganalisis data yang ada dan menghasilkan hasil berupa website dinyatakan layak atau tidak.