

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3. 1. Objek dan Subjek Penelitian**

Dalam konteks penelitian mengenai Kampus Gratis, objek penelitian ini adalah perancangan *Website* Kampus Gratis. Untuk kriteria responden yaitu lulusan SMA/SMK, dan minimal berusia 18 – 24 tahun. Subjek penelitian yang menjadi fokus adalah mahasiswa-mahasiswi dengan mengambil teknik risetnya menggunakan metode survei

#### **3. 2. Alat dan Bahan Penelitian**

Penelitian ini membutuhkan beberapa persyaratan minimum dalam hal perangkat keras dan perangkat lunak.

##### **3. 2. 1. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras**

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu laptop/*Personal Computer* (PC) untuk merancang *Website* Kampus Gratis dengan kriteria minimum yaitu memiliki *OS Windows 11 Prosesor AMD Ryzen 5 5600H with Radeon Graphics* dengan kecepatan 3,30 GHz, memiliki RAM terpasang sebesar 8,00 GB. Sistem operasinya adalah *64-bit* dengan *processor* berbasis x64.

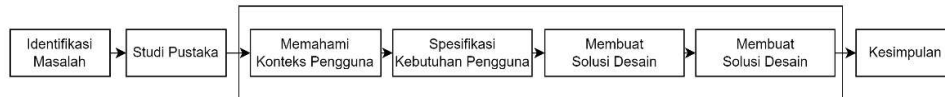
##### **3. 2. 1. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak**

Berikut adalah perangkat lunak yang diperlukan untuk melakukan penelitian dalam tugas akhir ini.

1. *Figma*, untuk membuat desain antarmuka *Website*.
2. *Visual Studio Code* untuk membuat *front-end Website*.
3. *Google Chrome*, untuk menampilkan hasil *Website* yang dibuat.
4. *Microsoft Formulir*, digunakan untuk melakukan survei hasil pengujian.

### 3.3. Alur Penelitian

Penelitian tugas akhir ini melibatkan beberapa tahapan yang mencakup identifikasi permasalahan, studi pustaka, pengumpulan data, pengolahan data, evaluasi hasil, dan kesimpulan. Tahapan-tahapan ini akan dijalankan sesuai dengan diagram alur penelitian yang terdapat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3. 1 Alur Penelitian**

#### 3.3.1. Identifikasi Masalah

Dalam tahap awal ini yaitu mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna. Dalam upaya mengidentifikasi masalah ini, penulis melakukan analisis terhadap kendala yang mungkin muncul pada *Website* Kampus gratis. Pendekatan ini melibatkan penggunaan kuesioner dan wawancara terhadap siswa SMA dan SMK yang tidak melanjutkan ke jenjang kuliah. Proses ini dirancang untuk memahami secara mendalam permasalahan yang ada pada *Website* kampus gratis, dengan merujuk pada temuan hasil kuesioner dan wawancara yang telah dikumpulkan.

#### 3.3.2. Studi Pustaka

Dalam rangka penelitian ini, dilakukan analisis literatur yang melibatkan tinjauan pustaka dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan metode *User Centered Design* (UCD) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Proses analisis literatur ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap isu penelitian dan menjadi acuan penting dalam pelaksanaan penelitian.

#### 3.3.3. Memahami Konteks Pengguna

Dalam proses memahami konteks pengguna pada metode *User Centered Design* (UCD), peneliti mendalami konteks penggunaan *Website* dengan mengidentifikasi siapa yang akan menggunakan *Website* dan tujuan utama penggunaannya. Pada tahap ini, diperlukan pemahaman mendalam mengenai

kebutuhan, preferensi, serta hambatan yang dihadapi oleh pengguna selama penggunaan *Website* kampus gratis.

#### **3. 3. 4. Spesifikasi Kebutuhan Pengguna**

Pada tahap Spesifikasi Kebutuhan Pengguna dalam metode *User Centered Design* (UCD), data yang diperoleh dari wawancara dan kuesioner dianalisis untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan pengguna. Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna sehingga dalam merancang solusi dapat sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

#### **3. 3. 5. Membuat Solusi Desain**

Peneliti mengembangkan ide inovatif untuk menemukan solusi dalam mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan yang telah teridentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada langkah ini, ide-ide tersebut akan diimplementasikan dalam bentuk *wireframe* serta *high-fidelity*.

#### **3. 3. 6. Evaluasi Hasil Desain**

Evaluasi hasil desain adalah tahap kritis dalam proses *User Centered Design* (UCD), yang bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Metode evaluasi melibatkan pengumpulan umpan balik dari pengguna melalui wawancara dan penyebaran kuesioner. Pada tahap evaluasi design akan dilakukan dengan menggunakan *User Experience Questionnaire*.

#### **3. 3. 7. Kesimpulan**

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk merancang ulang *Website* Kampus Gratis. Proses ini melibatkan pengujian dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengumpulkan data respons dari pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan masalah yang ada dan meningkatkan pengalaman pengguna sesuai dengan kebutuhan pengguna.