# BAB III
# METODE PENELITIAN

Pada sebuah penelitian, metode penelitian memiliki posisi yang penting dalam sebuah penelitian. Fungsi dari metode penelitian itu sendiri adalah untuk memudahkan pekerjaan peneliti dalam mengambil keputusan pada setiap masalah yang ditemukan, sehingga peneliti dapat menemukan solusi atau keputusan yang tepat dan hal tersebut yang membuat bab ini menjadi bagian penting dalam penelitian ini.

## 3.1 Metode

### 3.1.1 Desain Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan ini, jenis penelitian yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD). Penerapan yang akan dilakukan adalah melakukan pengembangan desain menggunakan berdasarkan pengalaman pengguna dan juga di implementasikan secara terus menerus [9]. Selain itu metode UCD dipilih karena agar mendapatkan hasil maksimal dalam pembuatan UI pada aplikasi Dolan Banyumas yang berdasarkan dari pengalaman pengguna. Lalu digabungkan dengan metode *user experience questionnaire* (UEQ), yang dimana penerapan yang nantinya akan dilakukan ini adalah memberikan beberapa pertanyaan kepada pengguna yang sudah melihat hasil dari desain yang sudah dibuat dan kemudian jawaban–jawaban yang diterima akan dihitung dan ditampilkan dengan sebuah grafik.

Peneliti menggunakan jenis penelitian UCD dalam penelitian ini dengan tujuan mengetahui apa yang selama ini dibutuhkan oleh pengguna aplikasi Dolan Banyumas dari sejak aplikasi tersebut diluncurkan dan juga peneliti menggunakan metode UEQ dengan tujuan agar bisa mengetahui tingkat kepuasan tentang beberapa keinginan mereka tentang perubahan tampilan aplikasi Dolan Banyumas yang mereka inginkan.

## 3.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian menurut sugiyono adalah objek yang dipilih oleh peneliti untuk mendapatkan sebuah rangkuman dan menemukan data yang objektif, sesuai yang dibutuhkan data yang reliable, objek dan valid [32]. Maka dapat disimpulkan bahwa objek penelitian pada penelitin ini adalah aplikasi Dolan Banyumas

Lalu untuk subjek penelitian terhadap penelitian ini yaitu pihak-pihak yang terlibat pada penelitian ini seperti Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas dan juga pengguna aplikasi Dolan Banyumas, Laporan Testimoni, Laporan Internal, *Insight* Aplikasi

## 3.3 Sumber Data dan Jenis Data

### 3.3.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, pada tahap ini penulis memperoleh data ataupun informasi secara langsung menggunakan metode yang telah ditentukan [33]. Penulis menggunakan data primer untuk mendapatkan informasi perihal data yang lebih mendalam tentang aplikasi Dolan Banyumas serta faktor–faktor dan juga alasan dari pembuatan aplikasi tersebut.

### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang di dapat secara tidak langsung berhadapan dengan narasumber. Data sekunder didapat dari sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya seperti hasil dokumen – dokumen dan lain sebagainya [33]. Data sekunder yang digunakan oleh penulis yaitu Laporan Statistik Telekomunikasi Indonesia 2019, Laporan Statistik Wisatawan Nasional 2020. Laporan Testimoni Aplikasi, Laporan Internal, Insight Aplikasi

### 3.4 Informan Penelitian

Pada bagian ini, kriteria dari narasumber yang dibutuhkan dalam penelitian adalah yang memang memahami secara mendalam mengenai tentang aplikasi Dolan Banyumas yaitu pihak programmer yang berasal dari Dinas Komunikasi dan Informatikan Kabupaten Banyumas. Alasan mengapa memilih narasumber seperti yang dijelaskan di atas adalah agar bisa mendapat informasi perihal aplikasi Dolan Banyumas sehingga data yang dicantumkan pada penelitian ini valid berdasarkan dari narasumber yang terpercaya. Berikut adalah daftar pertanyaan wawancara untuk menjawab sebuah rumusan masalah Bagaimana proses merancang ulang UI aplikasi Dolan Banyumas menggunakan metode *User* Centered Design (UCD).

Daftar pertanyaan:

- Apakah itu aplikasi Dolan Banyumas?
- Apa tujuan dari pembuatan aplikasi Dolan Banyumas?
- Apa yang menjadi alasan sehingga aplikasi Dolan Banyumas dibuat?
- Aplikasi Dolan Banyumas ditunjukkan untuk siapa?
- Selama berjalannya aplikasi Dolan Banyumas ini, berapa besar dampaknya kepada masyarakat banyumas ketika aplikasi ini sudah ada?
- Berapa lama aplikasi Dolan Banyumas ini dibuat?
- Bekerja sama oleh pihak mana saja untuk membuat aplikasi Dolan Banyumas?
- Apa saja kendala dalam pembuatan aplikasi Dolan Banyumas?
- Masalah apa saja yang timbul ketika masyarakat sudah menggunakan aplikasi Dolan Banyumas?
- Apa rencana kedepan terhadap aplikasi Dolan Banyumas?

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam melakukan penelitian, oleh karena itu peneliti harus baik dalam mengumpulkan data agar

mendapatkan data yang valid. Pengumpulan data ialah tahapan standar yang harus dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Adapun beberapa Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

### 3.5.1 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang umum dilakukan dalam sebuah penelitian. Observasi pada dasarnya ialah kegiatan yang menggunakan pancaindera untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Hasil dari observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi tertentu, dan juga perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata suatu peristiwa untuk menjawab pertanyaan penelitian [34].

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipasi. Observasi partisipasi adalah observasi yang dalam pelaksanaannya penulis ikut melibatkan diri sebagai partisipan yang diteliti. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan responden ketika melihat tampilan aplikasi Dolan Banyumas dan juga mengamati perilaku responden ketika menggunakan aplikasi Dolan Banyumas.

### 3.5.2 Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode semi terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah proses wawancara yang berlangsung dan mengacu pada satu rangkaian pertanyaan terbuka. Metode ini dapat memungkinkan pertanyaan baru muuncul disebabkan karena jawaban yang diberikan oleh responden sehingga selama sesi wawancara berlangsung penggalian informasi dapat dilakukan lebih mendalam [35].

Proses wawancara dimulai dengan membuat perjanjian terlebih dahulu dengan informan mengenai waktu yang dapat dilakukan untuk wawancara. Wawancara yang dilakukan dengan menyampaikan beberapa pertanyaan yang diberikan kepada responden. Lalu penulis juga

menambahkan sedikit pertanyaan diluar pertanyaan yang sebelumnya diberikan untuk semakin memperdalam penelitian penulis. Jawaban yang diberikan oleh responden direkam menggunakan ponsel oleh penulis, disamping itu penulis juga melakukan pencatatan bagian penting dari jawaban responden dalam wawancara.

## 3.6 Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah tahapan proses sebuah penelitian dimana data yang sudah didapat dikelola untuk diolah dalam rangka menjawab permasalahan yang ada [36]. Metode analisis data menurut Jhon Tukey dalam penelitiannya mengatakan analisis data adalah cara untuk merencanakan pengumpulan data untuk membuat analisisnya menjadi lebih mudah, lebih tepat ataupun lebih akurat, dan semua mesin dan hasil statistic yang berlaku untuk menganalisis data [37]. Metode analysis data dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT adalah Teknik perencanaan strategi untuk menilai kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*). Dan ancaman (*threats*) dalam suatu penelitian. Alasan penulis memilih menggunakan metode SWOT dalam analisis data adalah untuk menemukan pemikiran dari kekuatan, kelemahan, peluang dan juga ancaman pada aplikasi Dolan Banyumas, yang dimana metode ini menjadi penentu untuk isi dari tampilan aplikasi Dolan Banyumas yang tepat.

## 3.7 Identifikasi Data

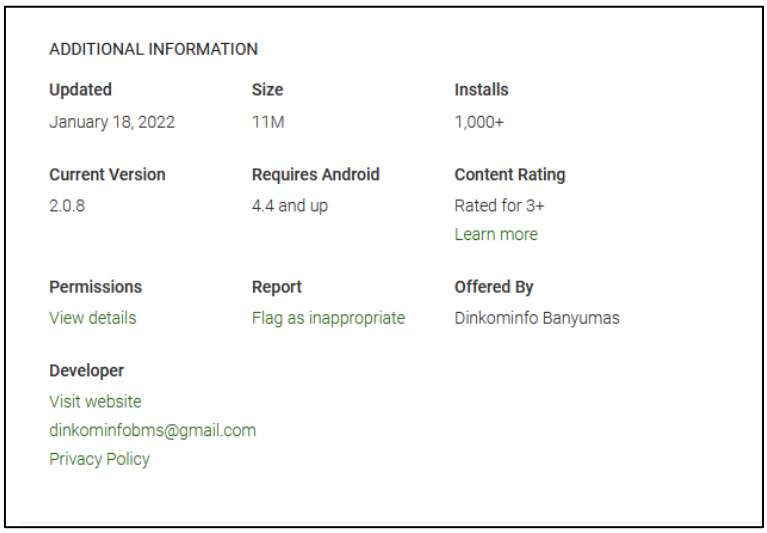
### 3.7.1 Profil Perusahaan

Aplikasi Dolan Banyumas merupakan sebuah aplikasi yang dibuat dengan Kerjasama antaran Dinas Komunikasi dan Informatika Banyumas dan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas dengan tujuan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat dan memperkenalkan budaya dan pariwisata kepada masyarakat yang berdomisili diluar Kabupaten Banyumas. Dinas Komunikasi dan

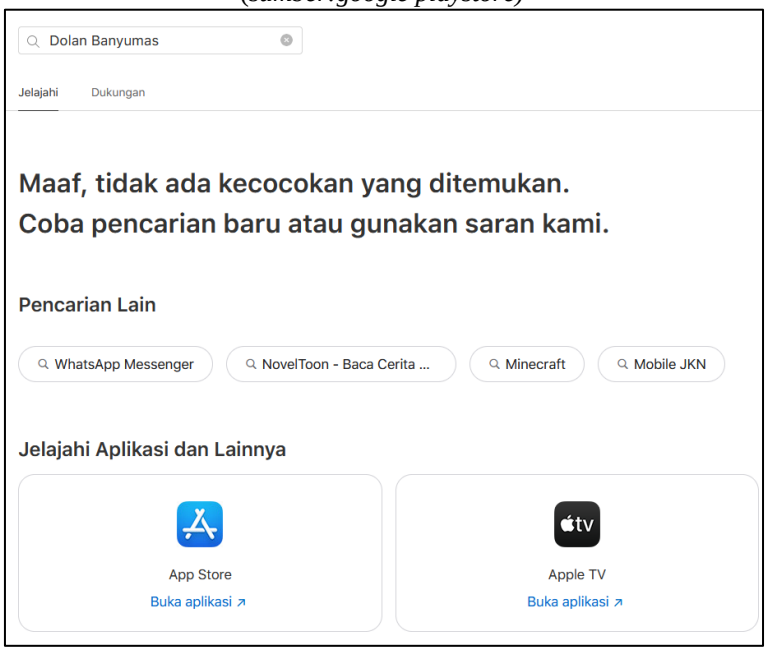
Informatika Banyumas adalah bagian dari naungan Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) yang memiliki tugas membantu Bupati menyelenggarakan urusan pemerintahan bidang komunikasi dan informatika, bidang statistik dan bidang persandian. Pada saat ini aplikasi Dolan Banyumas memiliki rating rata-rata 3,2 untuk bagian review aplikasi tersebut, kemudian aplikasi ini dapat digunakan pada *hanphone* dengan sistem operasi android minimal 4.4 (Kitkat) dengan jumlah pengunduh rata-rata 1.000+ dan untuk ukuran pada aplikasi ini yaitu 11 *Megabyte*. Sayangnya, aplikasi Dolan Banyumas ini hanya tersedia untuk pengguna android sedangkan tidak tersedia di *app store* sehingga pengguna *handphone* dengan jenis Iphone pada saat ini masih belum bisa untuk menggunakan aplikasi Dolan Banyumas tersebut.

Gambar 3.1 Logo Dolan Banyumas
(*sumber:www.google.com)*

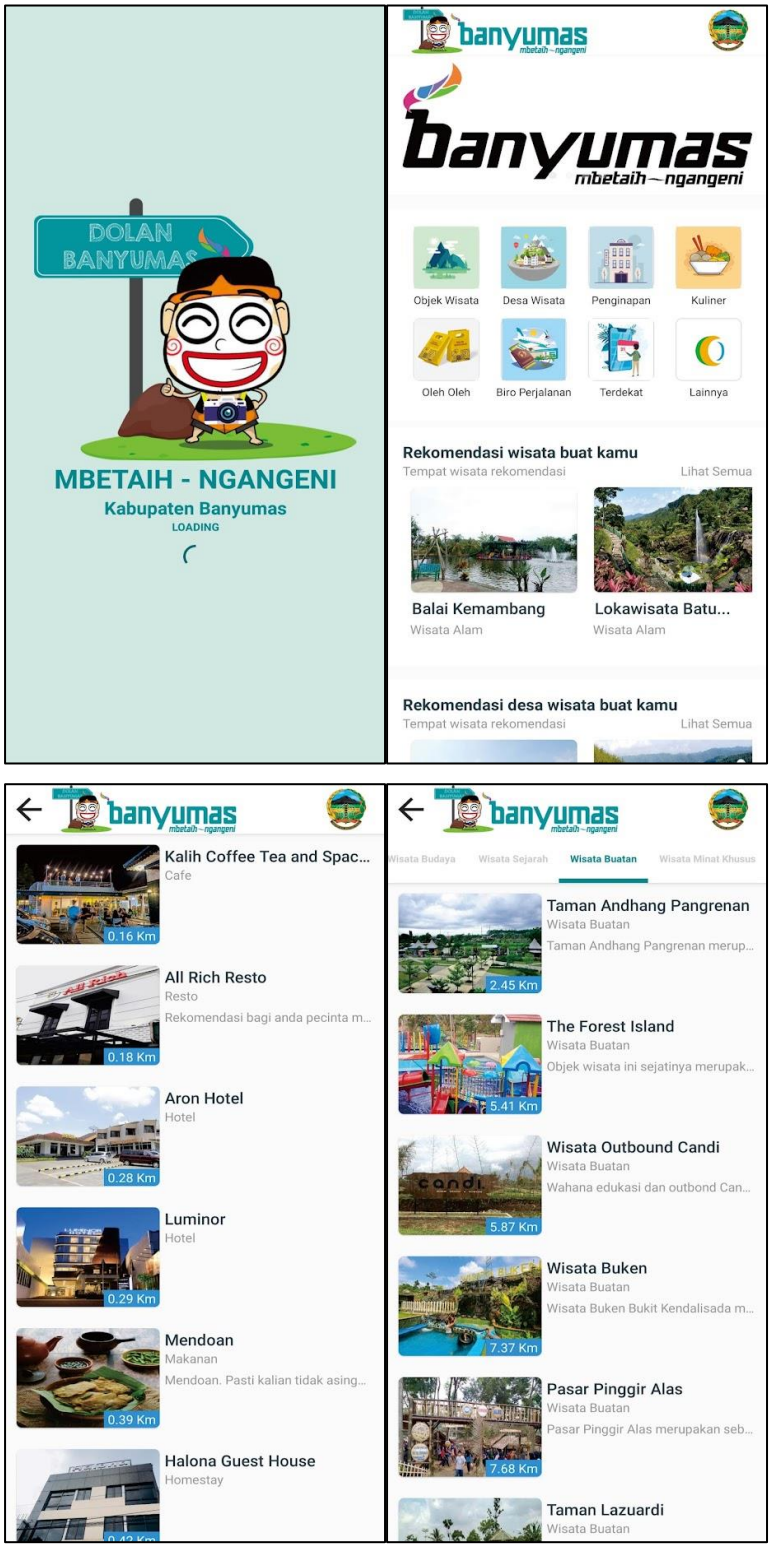
Gambar 3.2 Komentar di google playstore
(*sumber:google playstore)*




Gambar 3.3 Informasi Aplikasi
*(sumber:google playstore)*




Gambar 3.4 Pencarian di Appstore
*(sumber:apple store)*




Gambar 3.5 Tampilan Aplikasi Dolan Banyumas
*(Sumber: google playstore)*

### 3.7.2 Promosi yang pernah dilakukan

Mensosialisasikan kepada masyarakat melalui media sosial, Spanduk dan Banner dititik Tertentu

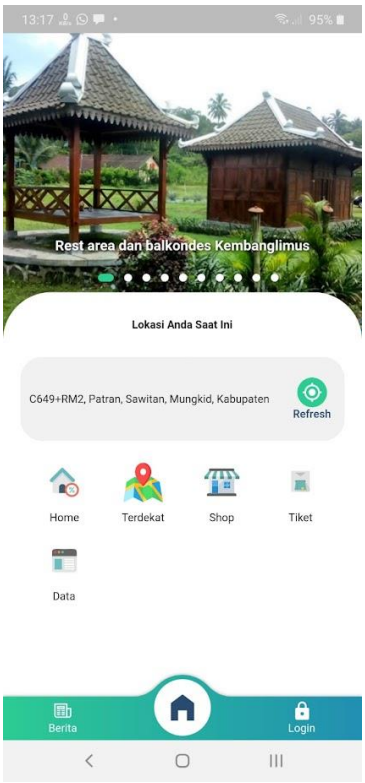
Gambar 3.6 Promosi Aplikasi Dolan Banyumas
*(Sumber: Instagram dinporabudpar_banyumas)*

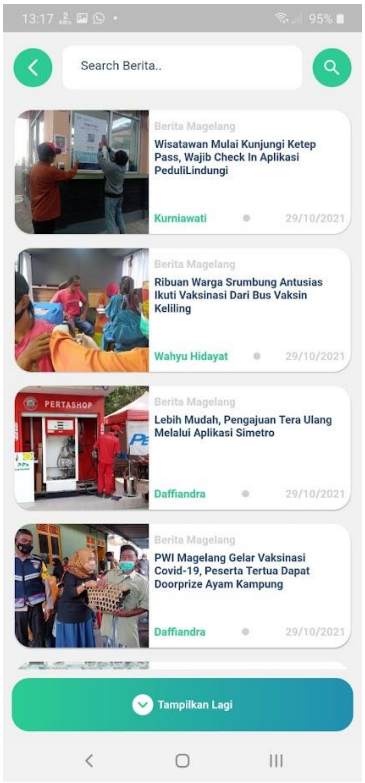
### 3.7.3 Studi Komparasi

Studi Komparasi merupakan suatu bentuk penelitian yang membandingkan antara variabel-variabel yang saling berhubungan dengan mengemukakan perberdaan-perbedaan ataupun persamaan-persamaan dalam sebuah kebijakan dan lain-lain, kemudian untuk pemilihan subjeknya diawali dengan pemilihan subjek yang relevan, lalu mengumpulkan data subjek

dan yang terakhir adalah menentukan data yang jelas, sesuai dengan tujuan studi dan dapat menunjukkan kesamaan atau salaing berhubungan [38].

**JELAJAH MAGELANG**

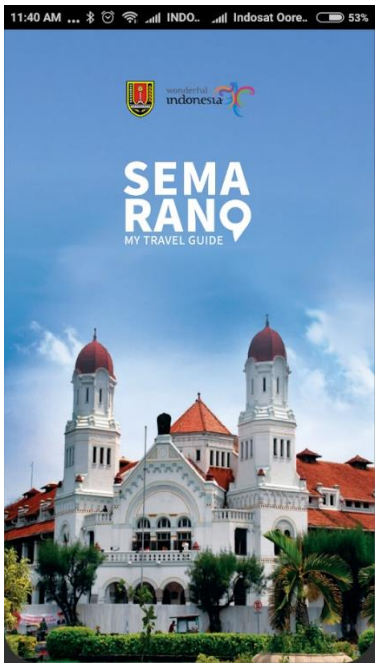


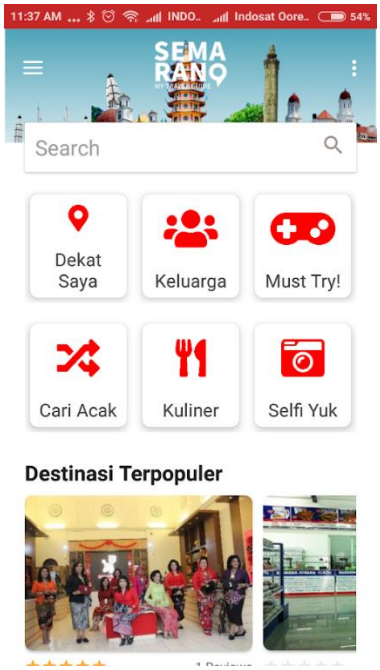

Gambar 3.7 Gambar beranda Gambar 3.8 Gambar list menu
*(sumber : google playstore)*

Gambar tampilan aplikasi Jelajah Magelang ini adalah aplikasi yang dirancang untuk mempermudah pengguna agar bisa menjelajahi daerah kabupaten Magelang hanya dengan menggunakan *gadget*. Aplikasi ini juga menjadi satu wujud implementasi *smart city* kabupaten Magelang. Aplikasi ini pada bagian tampilannya menggunakan gaya desain yaitu *flat design* dan juga diisi oleh warna dengan gaya *gradient color* yang baik pada setiap bagian-bagian penting pada aplikasi Jelajah Magelang. Selain itu, tata letak yang di terapkan pada bagian tombol dibawah dan informasi mengenai berita masih kurang baik dikarenakan ada beberapa bagian yang dalam pembuatannya memiliki ukuran yang kurang presisi sehingga ini menjadi kelemahan dari aplikasi ini.

**MY SEMARANG TRAVEL GUIDE**




Gambar 3.9 Loading screen
*(sumber: Dokumentasi pribadi)*




Gambar 3.10 Beranda
*(sumber:Dokumentasi pribadi)*

Gambar tampilan aplikasi My Semarang Travel Guide ini adalah aplikasi yang dirancang agar pengguna dapat dengan mudah untuk berpergian di kota Semarang. Aplikasi ini dilengkapi fitur seperti peta, daya Tarik wisata unggulan, event dan festival, seni dan pertunjukan, budaya dan warisan sejarah, aktivitas luar ruang, city tour dan jalan-jalan. Aplikasi ini juga menggunakan gaya desain yaitu flat design dan diisi dengan penerapan warna dengan 2 macam warna yaitu merah dan putih. Penggunaan warna pada icon hanya menggunakan satu warna sehingga hal ini menjadikannya kurang menarik pada bagian icon menu aplikasi tersebut dan juga menjadi kekurangan pada aplikasi ini.

### 3.7.4 Hasil Wawancara

Dalam penelitian ini, proses wawancara dilakukan melalui video konverensi online dengan tujuan untuk efektifitas wawancara. Penulis mewawancarai seorang narasumber yaitu Bapak Arif selaku Pengembang

aplikasi Dolan Banyumas dari Dinas Komunikasi dan Informasi Banyumas yang mengetahui informasi keseluruhan tentang aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh narasumber, dapat diperoleh beberapa informasi sebagai berikut:

- Aplikasi Dolan Banyumas merupakan ide dan juga sekaligus penanggung jawab dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.
- Aplikasi Dolan Banyumas masuk pada *Playstore* pada tanggal 6 September 2021
- Aplikasi Dolan Banyumas dalam pembuatannya hanya diserahkan kepada Dinas Komunikasi dan Informatikan Banyumas.
- Dalam pembuatan Aplikasi Dolan Banyumas ini, hanya ada pihak programmer saja yang bertanggung jawab dalam pembuatannya.
- Pada saat menggali data yang mengenai semua hal tentang Banyumas, telah dibantu oleh pihak Dinas Perhubungan Kabupaten Banyumas.
- Untuk promosi yang telah dilakukan yaitu melalui Instagram Dinporabudpar.
- Aplikasi Dolan Banyumas telah melakukan update versi sebanyak 36 kali

### 3.7.5 Data Kuisioner

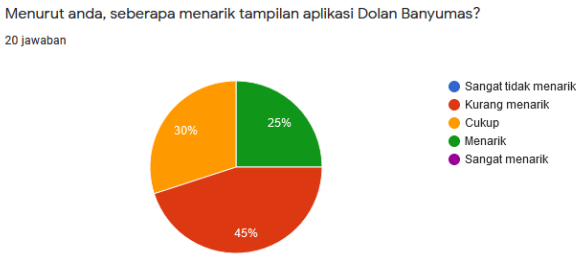
Penulis membagikan kuisioner secara acak kepada pengguna aplikasi Dolan Banyumas dengan rentang umur 20-45 tahun. Kemudian memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Sebanyak 20% dari jawaban responden menjawab Dolan Banyumas, 25% dari jawaban responden menjawab Jelajah Magelang, 55% dari jawaban responden menjawab My Semarang Travel Guide. Dari data tersebut dapat disimpulkan

bahwa masih banyak yang memilih aplikasi My Semarang Travel Guide secara tampilan yang disediakan.

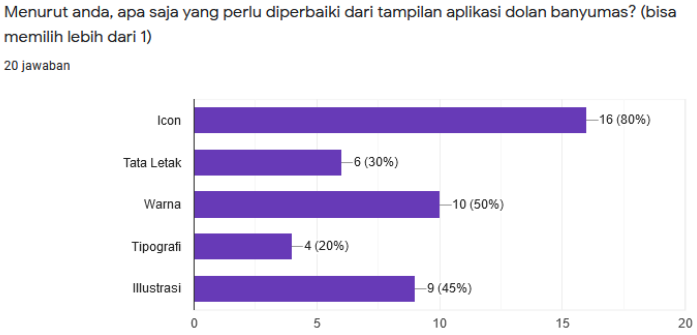
Gambar 3.11 Grafik pemilihan aplikasi
*(sumber: Dokumentasi pribadi)*

2. Sebanyak 45% dari jawaban responden menjawab kurang menarik, 30% dari responden menjawab cukup, 25% dari responden menjawab menarik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ketertarikan masyarakat terhadap tampilan aplikasi Dolan Banyumas masih kurang dikarenakan presentase dari kurang menarik dan cukup mendominasi jawaban dari pertanyaan tersebut.




Gambar 3.12 Grafik nilai ketertarikan
*(sumber: Dokumentasi pribadi)*

3. Sebanyak 80% dari jawaban responden menjawab Icon, 50% dari responden menjawab warna, 45% dari jawaban responden menjawab warna dan 30% dari responden menjawab Tata Letak, dan 20% dari jawaban responden menjawab Tipografi. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa perbaikan yang banyak diminta oleh responden terhadap aplikasi Dolan Banyumas adalah pada bagian Icon pada tampilan menu.




Gambar 3.13 Grafik Perbaikan yang dibutuhkan
*(sumber: Dokumentasi pribadi)*

4. Banyak dari jawaban responden mengatakan bahwa mereka mengalami kesulitan ketika ingin memberikan masukan kepada pihak yang membuat aplikasi, sehingga keinginan ataupun kemauan dari pengguna aplikasi tidak tersampaikan kepada pembuat aplikasi Dolan Banyumas.

### 3.7.6 User Persona

**User 1**

Tabel 3.1 Data Pengguna ke 1

| **Identitas** | **Tujuan** |
|---|---|
| <br>Nama : Kamelia<br>Status : Guru<br>Asal : Cikarang<br>Umur : 22 Tahun | Mengenal tempat wisata di daerah banyumas |

| **Kebutuhan** | **Keresahan** |
|---|---|
| Akses yang mudah, alur yang mudah diingat dan desain yang menarik | desain yang kurang menarik |
| **Keinginan** | |
| aplikasi mudah dipahami dan diingat dengan tampilan desain yang menarik | |

*(sumber: Dokumentasi Pribadi)*

**User 2**

Tabel 3.2 Data Pengguna ke 2

| **Identitas** | **Tujuan** |
|---|---|
| <br>Nama : Rani Azzahra<br>Status : Mahasiswa<br>Asal : Cikarang<br>Umur : 24 Tahun | Ingin mencari referensi tempat jalan-jalan di daerah banyumas |
| **Kebutuhan** | **Keresahan** |
| desain yang menarik dan juga efisien | desain dan icon yang ada kurang menarik untuk dilihat |
| **Keinginan** | |
| desain yang lebih menarik dan juga cepat untuk mengakses ke beberapa halaman | |

*(sumber: Dokumentasi Pribadi)*

**User 3**

Tabel 3.3 Data Pengguna ke 3

| **Identitas** | **Tujuan** |
|---|---|
| <br>Nama : Horas Siregar<br>Status : Mahasiswa<br>Asal : Sumatra Utara<br>Umur : 22 | menggunakan aplikasi Dolan Banyumas untuk mencari tempat liburan bersama keluarga |
| **Kebutuhan** | **Keresahan** |
| desain dibuat lebih menarik, mudah dipahami dan dimengerti, ketepatan alur tombol, penggunaan warna yang lebuh nyaman | pemanfaatan tata letak kurang, ukuran icon telalu besar |
| **Keinginan** | |
| tampilan lebih menarik, tampilan layer tidak kosong dan diisi sesuai kebutuhan dan penggunaan aplikasi | |

*(sumber: Dokumentasi Pribadi)*

**User 4**

Tabel 3.4 Data pengguna ke 4

| **Identitas** | **Tujuan** |
|---|---|
| <br>Nama : Shintya Briliani<br>Status : Guru<br>Asal : Bekasi<br>Umur : 21 Tahun | Mencari referensi tempat liburan untuk keluarga |
| **Kebutuhan** | **Keresahan** |
| efisiensi untuk akses aplikasi, tidak lambat untuk akses ke halaman selanjutnya, desain yang menarik agar tidak cepat bosan | desain yang kurang menarik sehingga cepat bosan ketika menggunakannya |
| **Keinginan** | |
| diperbaiki agar lebih menarik ketika digunakan aplikasinya | |

*(sumber: Dokumentasi Pribadi)*

### 3.7.7 Analisis Data

Analisis Data adalah proses pengolahan data dengan tujuan untuk menemukan informasi yang berguna yang bisa dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk solusi suatu permasalahan. Proses analisis ini meliputi kegiatan pengelompokkan datta berdasarkan dari karakteristiknya, melakukan pembersihan data, mentransformasi data, membuat model data untuk menemukan informasi penting dari data tersebut [39].

#### 3.7.7.1 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan sebuah bentuk perencanaan strategi bisnis yang penting dilakukan oleh pelaku bisnis. SWOT sendiri adalah singkatan dari strength (kekuatan), weakness (kelemahan), opportunities (kesempatan), dan threats (ancaman). Dengan analisis SWOT, pelaku bisnis dapat membangun dan mengembangkan bisnis. Analisis ini membantu pelaku bisnis untuk memahami potensi bisnis, mulai dari melihat permasalahan, cara mengatasinya hingga peluang bisnis di masa mendatang [40].

Berikut adalah hasil analisis SWOT untuk tampilan aplikasi Dolan Banyumas, sebagai berikut:

1. ***Strenghts*** (Kekuatan)

   Aplikasi Dolan Banyumas yang ada pada saat ini memiliki informasi mengenai banyumas yang cukup lengkap. Informasi yang disajikan oleh aplikasi tersebut dapat memberikan pengetahuan lebih kepada pengguna aplikasi Dolan Banyumas yang mungkin berdomisili diluar kota Banyumas dan dalam mendapatkan data atau informasi yang di aplikasi telah dibantu oleh Dinas Perhubungan Kabupaten Banyumas, sehingga hal tersebut dapat membantu pengguna yang berdomisili diluar kota Banyumas untuk sekedar mengetahui hal–hal apa saja yang ada di Banyumas.

2. ***Weaknesses*** (Kekurangan)

   Tampilan *user interface* pada aplikasi Dolan Banyumas ini masih terbilang kurang menarik, berdasarkan kuisioner yang telah dilakukan sebelumnya dan didapatlah hasil yang menunjukkan bahwa ketertarikan masyarakat terhadap aplikasi Dolan Banyumas pada sisi tampilan terbilang masih kurang.

3. ***Opportunities*** (Peluang)

   Pada tampilan aplikasi Dolan Banyumas ini berdasarkan kuisioner yang telah dilakukan yang dibandingkan bersama

aplikasi yang sejenis mendapatkan hasil bahwa peluang yang didapat dari aplikasi Dolan Banyumas yaitu pada bagian menu unggulan pada tampilan yang ditawarkan jauh lebih bervariasi dibandingkan aplikasi kompetitor, sehingga ini bisa menjadi terobosan bagi aplikasi Dolan Banyumas untuk bersaing dengan kompetitor lainnya.

4. ***Threats (Ancaman)***

Pada bagian tampilan aplikasi Dolan Banyumas, masih tidak menggunakan elemen-elemen (Icon, Tata letak, Warna, Tipografi, Illustrasi) yang kurang menarik perhatian pengguna. Dengan adanya hal seperti ini, dapat membuat pengguna tersebut menjadikan tingkat penggunaan aplikasi Dolan Banyumas menjadi berkurang dan dapat berpindah kepada aplikasi kompetitor lainnya.

Data analisis SWOT diatas dapat digunakan untuk acuan pada pembuatan tampilan aplikasi Dolan Banyumas nantinya.

### *3.7.8 Unique Selling Point*

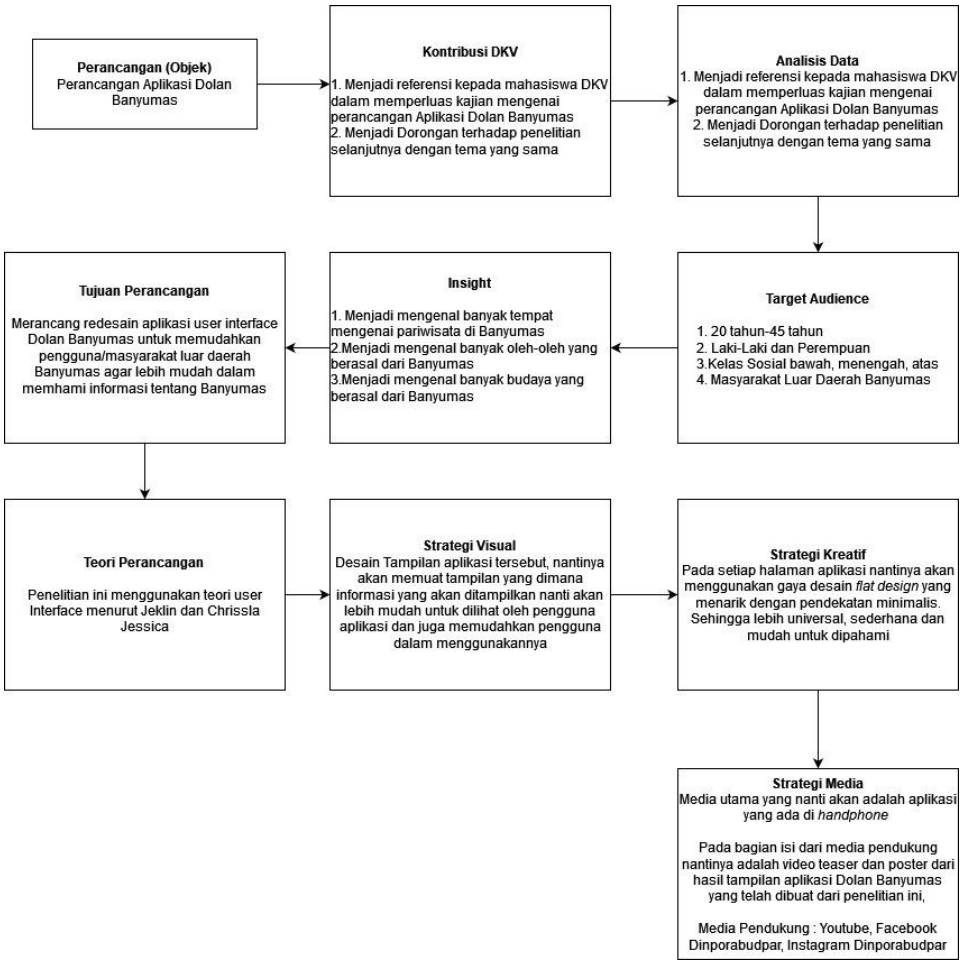
Merupakan sebuah keunikan yang membuat suatu bisnis lebih unggul sehingga menjadi pembeda antara bisnis sejenis lainnya. USP memainkan peranan penting yang harus didasarkan kepada apa yang membuat produkmu bernilai unik di mata konsumen. Keunikan yang nanti akan dibuat yaitu pada bagian desain yang diterapkan, dimana desainnya nanti akan menggunakan gaya flat design dan diisi oleh penggunaan warna yang relevan dengan daerah Banyumas yaitu warna biru, kuning, dan putih, sehingga dapat menggambarkan ciri khas Banyumas itu sendiri. Kemudian untuk bagian tata letak nantinya akan dibuat ulang berdasarkan isi dan informasi yang nanti akan dibuat sehingga dapat membuat mata pengguna menjadi nyaman ketika menggunakan aplikasi Dolan Banyumas dan bisa menghindari dari kekurangan pada aplikasi My Semarang Travel Guide yang memang dalam penggunaan tata letaknya masih kurang baik untuk diterapkan.

### *3.7.9 Positioning*

Rancangan desain pada aplikasi Dolan Banyumas dalam penelitian ini yaitu menggunakan gaya desain flat design sehingga gaya desain yang nanti diterapkan tersebut memiliki gaya desain terkini. Kemudian pada bagian warna pada aplikasi ini akan menerapkan warna yang memiliki ciri khas dari daerah Banyumas yaitu warna biru, putih, dan kuning sehingga dari bagian warna yang diterapkan pada aplikasi ini dapat menggambar sebagain dari profil daerah Banyumas tersebut. Lalu pada bagian informasi akan disamakan dengan yang ada pada desain sebelumnya sehingga tidak menghilangkan esensi dari informasi aplikasi Dolan Banyumas ini.

## 3.8 Kerangka Penelitian

Tabel 3.5 Kerangka Penelitian




*(sumber: Dokumentasi Pribadi)*

## 3.9 Jadwal Rencana Perancangan

Tabel 3.6 Jadwal Rencana Perancangan

| Kegiatan | Bulan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | | | 2 | | | | 3 | | | | 4 | | | | 5 | | | | 6 | | | | 7 | | | | 8 | | | | 9 | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Identikasi Masalah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Identikasi Data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Analisis Data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Produksi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Pengujian Karya | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

*(sumber: Dokumentasi Pribadi)*