

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Subyek dan Obyek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu Kantor Desa Kalibagor di Purwokerto. Subjek dari penelitian ini yaitu perangkat desa balai Kalibagor, kepala desa Kalibagor. Subjek dan objek penelitian ini berkaitan dengan dilakukannya lokasi penelitian yaitu Kantor Desa Kalibagor.

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan Bahan Penelitian

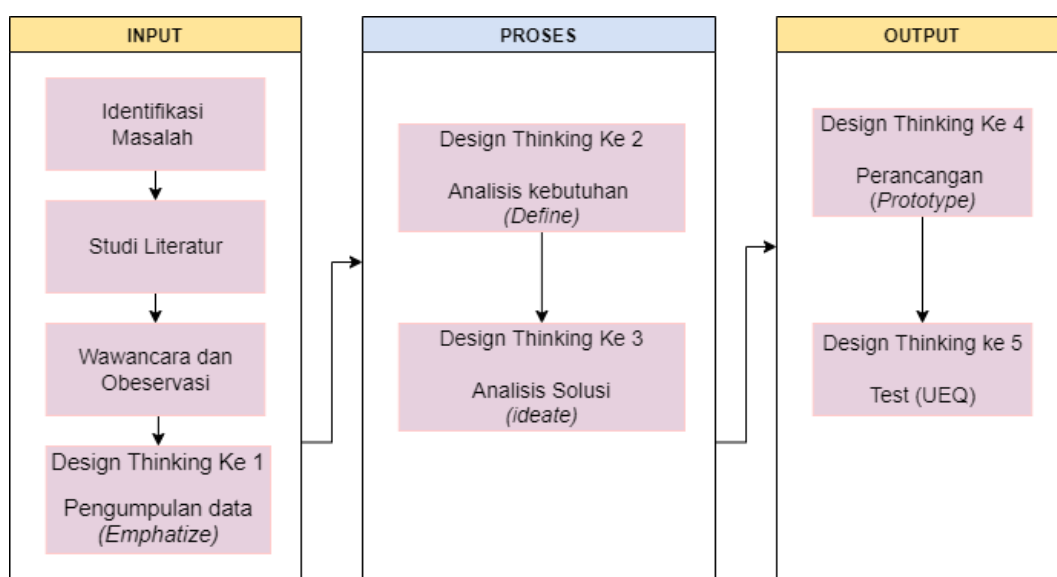
Alat dan bahan yang digunakan untuk menyusun penelitian ini yaitu: Alat Penelitian dan perangkat pendukung yang digunakan dalam mendukung keberhasilan dari penelitian ini ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Hardware dan Software untuk mendukung penelitian

No	Hardware	Spesifikasi	Software
1	Laptop	OS : Windows 11 Processor : 11th Gen Intel(R) Core(TM) i7-1165G7 @ 2.80GHz 2.80 GHz, Tipe Grafis : i7 Memori : 8,00GB RAM	WORD office
2	Smartphone	OS : Android 10 CPU 64-bit octa-core processor. RAM LPDDR4X 3GB/4GB/6GB	Microsoft Office Word 2010 Google search engine
3	Wifi		Google search engine
4.	Balsamiq	Version: 4.4.3 Editor Version: 3.8.1	wireframe
5.	Teta		prototyping
6.	Draw.io desktop	diagrams.net 13.9.9	Unified Modeling Language

3.3. Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang ada di kantor balai desa Kalibagor. Melakukan studi literasi berdasarkan penelitian sebelumnya. Pengumpulan data pendukung dengan melakukan wawancara, observasi, serta dokumentasi dari Kantor Balai desa Kalibagor. Setelah melakukan pengumpulan data dengan menjadikan peneliti sebagai instrument kunci. Diagram alir penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

3.3.1 Identifikasi Masalah

Pada bagian identifikasi masalah yaitu proses untuk menemukan dan mengidentifikasi permasalahan yang ada di desa Kalibagor akan diambil dan menjadi tema penelitian. Adapun permasalahan ditemukan adalah belum adanya pelaporan kegiatan harian perangkat desa. Identifikasi masalah dilakukan dengan cara observasi serta wawancara dengan sekertaris desa kantor balai Kalibagor sehingga mendapatkan permasalahan secara akurat.

3.3.2 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan setelah identifikasi masalah, guna mencari bahan tulisan dan pendalaman materi dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan

penelitian ini. Studi literatur yang dilakukan yaitu dengan mencari referensi melalui jurnal, buku, *website* dengan teknologi *search engine google*. Studi literatur juga dilakukan dengan mempelajari objek penelitian yaitu kantor balai desa Kalibagor sehingga dapat ditemukan metode yang tepat dan sesuai.

3.3.3 Wawancara dan Observasi

1. Wawancara

Tahap ini mencari data dengan mewawancarai kantor Sekertaris Desa Kalibagor yaitu Bapak Sumanto,A.Md. Teknik wawancara yaitu dalam bentuk diskusi dan komunikasi dua arah dengan sekertaris desa Kalibagor. Beberapa pertanyaan diajukan seputar visi misi, tujuan, target untuk aplikasi laporan kinerja perangkat desa.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung guna mengetahui keadaan kantor dan jumlah perangkat desa Kalibagor secara detail. Melalui proses ini akan diketahui kebutuhan aplikasi pelaporan kinerja perangkat desa di pemerintahan desa Kalibagor.

3.3.4 Pengumpulan Data (*Emphatize*)

Berdasarkan wawancara dengan salah satu Sekertaris desa Kalibagor yaitu bapak Sumanto, A.Md. beliau mengatakan bahwa kantor balai desa Kalibagor ini belum memiliki sistem penginputan data kegiatan atau kinerja pegawai. Proses penginputan kinerja perangkat desa masih menggunakan secara manual.

3.3.5 Analisis Kebutuhan (*Define*)

Tahap berikutnya setelah melakukan pengumpulan informasi pada tahap pengumpulan data (*emphatize*) maka dalam tahap define ini akan dilakukan analisis dari pengumpulan informasi. Maka analisis tersebut akan ditemukan masalah inti yang menjadi tujuan utama dari dibuaynya aplikasi pelaporan harian. Hasil dari analisis adalah laporan kinerja perangkat desa kalibagor dilakukan secara sistem atau tidak manual Kembali. Pada tahap define akan membantu mengumpulkan ide untuk membangun fitur, dan fungsi fungsi lainnya.

3.3.6 Analisis Solusi (*Ideate*)

Pada perancangan ini memiliki beberapa visual pendukung yang akan menambah kesan harmonis dari segi objek dan juga pesan yang disampaikan meliputi proses yang menghasilkan ide atau solusi sebagai landasan dalam pembuatan *prototype*. Pada penelitian ini akan dilakukannya pembuatan proses *wireframe (low-fidelity)* dengan menggunakan aplikasi *balsamiq* yang berfungsi sebagai gambaran atau sketsa tampilan dasar aplikasi, kemudian akan digunakan untuk mengetahui proses setiap fungsi fitur dari aplikasi tersebut [26].

3.3.7 Perancangan (*Prototype*)

Pada tahap selanjutnya tahap *prototype* dimana penelitian dan subyek penelitian ini dijadikan objek ide menjadi bentuk yang terlihat, dengan membuat *mockup* atau tampilan visual (*high-fidelity*) dari aplikasi Adobe XD.

3.3.8 Pengujian *User Experience Questionnaire (Test)*

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) karena metode UEQ sangat mudah diterapkan, efisien, dan sangat akurat dibandingkan dengan menggunakan metode lainnya. Keuntungan dari metode User Experience Questionnaire adalah memungkinkan analisis alat data yang memudahkan untuk membandingkan *prototype* dan kelayakan sistem setiap responden.

Tabel 3. 2 Item dari setiap variabel untuk kuisioner

VARIABLE	ITEM		KODE ITEM
Daya Tarik (attractiveness)	Menyusahkan	Menyenangkan	ATR 1
	Baik	Buruk	ATR 2
	Tidak Disukai	Menggembirakan	ATR 3
	Tidak Nyaman	Nyaman	ATR 4
	Atraktif	Tidak Aktratif	ATR 5
	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	ATR 6
Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	PRS 1
	Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	PRS 2
	Rumit	Sederhana	PRS 3
	Jelas	Membingungkan	PRS 4
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Cepat	Lambat	EFC 1
	Tidak efisien	Efisien	EFC 2
	Tidak praktis	Praktis	EFC 3
	Terorganisasi	Berantakan	EFC 4
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	Tidak dapat di prediksi	Dapat diprediksi	DPN 1
	Menghalangi	Mendukung	DPN 2
	Aman	Tidak aman	DPN 3
	Memenuhi ekspetasi	Tidak memenuhi ekspetasi	DPN 4
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	STM 1
	Membosankan	Mengasyikan	STM 2
	Tidak menarik	Menarik	STM 3
	Memotivasi	Tidak termotivasi	STM 4
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	Kreatif	Monoton	NVE 1
	Berdaya cipta	Konvensional	NVE 2
	Lazim	Terdepan	NVE 3
	Konservatif	Inovatif	NVE 4