

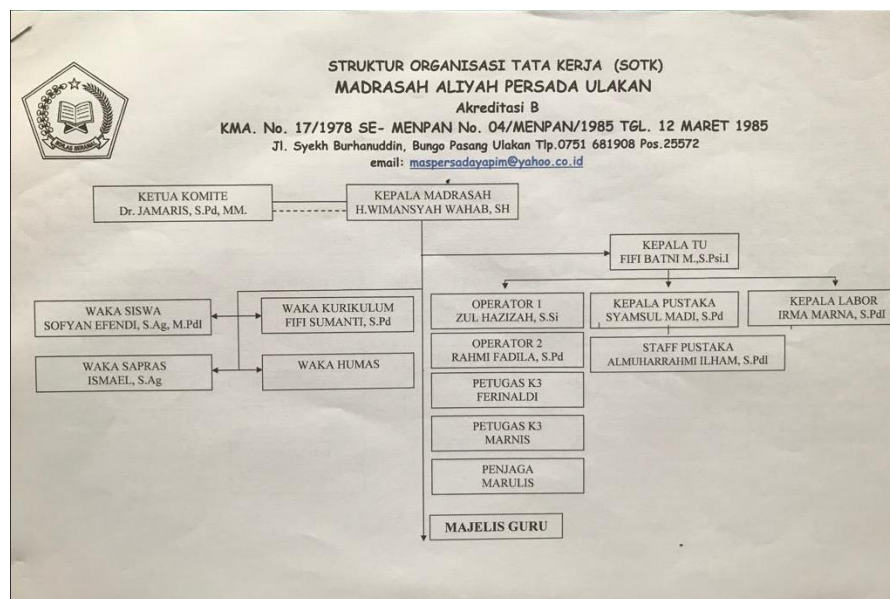
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Subjek dan Objek Penelitian

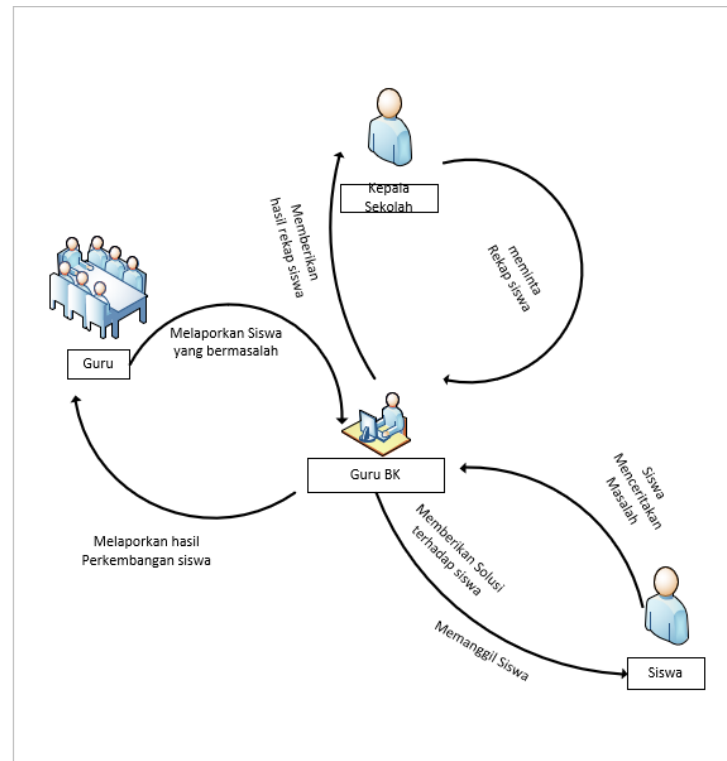
Subjek dalam penelitian merupakan siswa dan guru dari sekolah Mas Persada (30 responden) dan objek nya adalah Bimbingan Konseling Pada Sekolah Mas Persada Ulakan.

Berikut merupakan sturuktur organisasi yang ada di sekolah MAS Persada Ulakan:



Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Sekolah

Sturktur organisasi bersumber dari pihak sekolah. Dalam struktur Organisasi terdapat jobdesk yang telah di jelaskan dalam bentuk bisnis model yang ada di bawah ini:



Gambar 3. 2 Bisnis Proses

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

Penelitian ini membutuhkan beberapa spesifikasi minimum dari perangkat keras dan perangkat lunak.

a. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

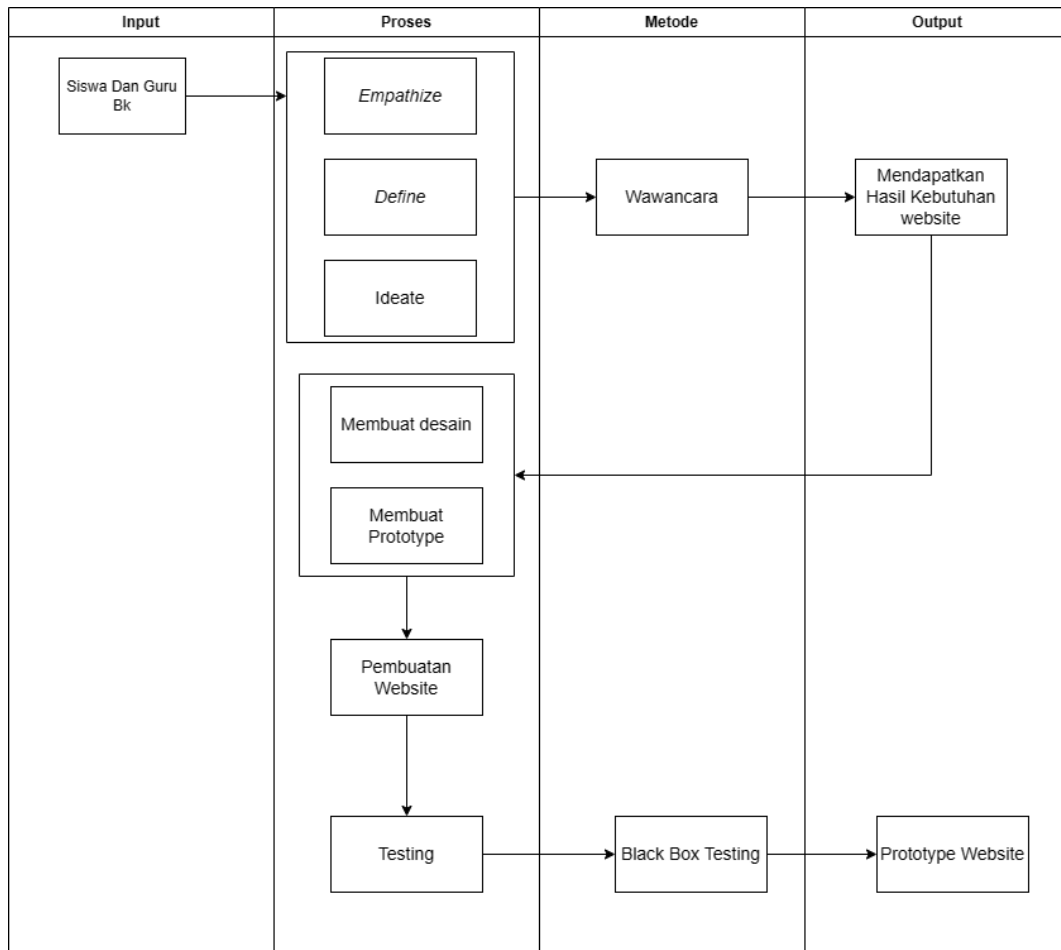
Penelitian ini membutuhkan spesifikasi kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk merancang *Website* BK Mas Persada yaitu Processor Intel(R) Core(TM) i7-6600U CPU @ 2.60GHz 2.81 GHz, Ssd 256 gb dan Ram 8GB.

b. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

1. *Google Chrome* versi 104.0.5112.102 untuk mempresentasikan hasil dari *website*.
2. *Draw.io* untuk mendesain *System*.
3. *Figma* untuk merancang *user interface website*.

4. *Bootstrap* versi 4 untuk membantu mempermudah pembuatan tampilan *website*.
5. Bahasa pemrograman *PHP,HTML,CSS* untuk pembuatan *website*.
6. *Framework Laravel* versi 8 untuk membantu mempermudah pengkodean *website*.
7. *Visual Studio code* sebagai *code editor*.
8. *Mysql* untuk merancang Database
9. *XAMPP* sebagai Host Server.

3.3. Diagram Alir Penelitian



Gambar 3. 3 Diagram Alir Penelitian

3.3.1 Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan dasar teori dan mencari referensi yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Dasar teori yang di pakai dalam penelitian ini berkaitan dengan aplikasi yang dikembangkan, diantaranya: *Konseling, Website, Metode Desain Thinking*.

3.3.2 *Empathize*

Dalam tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan siswa yang menceritakan keluhan kesah dalam melakukan bimbingan konseling. Dan

wawancara ke guru Bk yang menjelaskan merasakan kesulitan saat melakukan bimbingan dengan menggunakan metode yang menggunakan manual saat merekap hasil bimbingan.

3.3.3 Define

Tahap selanjutnya yaitu Define, yang menjabarkan masalah yang ada. Pada tahap ini, pihak sekolah ingin mempermudah Guru dan Murid dalam melakukan pelaporan melalui *website* BK Mas Persada.

3.3.4 Ideate

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah Mas Persada dan menghasilkan sebuah ide yang merupakan membangun *Website* untuk mengatasi masalah yang sudah ditentukan sebelumnya.

3.3.5 Prototype

Pada tahap ini dalam proses Design Thinking adalah membuat prototype. Secara umum, prototype adalah produk yang dikembangkan dalam versi yang lebih kecil atau sebagai versi simulasi atau contoh. Biasanya, desainer akan membuat prototype dalam bentuk sketsa, mockup digital, mockup kertas, atau yang lainnya. Dengan prototype ini, desainer dapat menguji ide dan desain yang dibuat.

3.3.6 Testing

Tahap pengujian akan dilakukan. Selama proses pengujian, akan dilihat bagaimana interaksi Guru BK dengan prototype yang sudah dibuat sebelumnya. Selain itu, pengujian juga akan memberikan umpan balik yang bermanfaat untuk meningkatkan kinerja produk tersebut.

3.3.7 Revision

Pada tahap ini, jika hasil dari pengujian tidak sesuai dengan harapan dari responden sebanyak 30, maka dilakukan revisi ulang. Namun, jika hasil pengujian memuaskan, maka dinyatakan sesuai dan masuk ke tahap evaluasi.

3.3.8 Evaluasi

Setelah pengujian selesai dilakukan, dilakukan evaluasi untuk mengukur kesiapan dari rancangan *website* yang telah dibuat. Evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan *Blackbox Testing*. *Blackbox Testing* menguji fungsional *website* yang telah di rencanakan.