

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian ini merupakan *website company profile* cv.cup10indo. Objek penelitian akan dilaksanakan di CV.CUP10INDO yang mana sumber data dari penelitian ini bersumber dari pemilik dan karyawan badan usaha cv.cup10indo.

3.2 Alat Dan Bahan

Penelitian ini menggunakan alat dan bahan berupa perangkat keras dan lunak antara lain:

3.2.1 Perangkat Keras

Penelitian ini membutuhkan spesifikasi kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk merancang *Website Company Profile* yaitu *Processor AMD FX-7500 Radeon R7 10 Compute Cores 4C+6G(4 CPUs) 2.1 GHz* dengan *RAM 8GB* dan *Hardisk 1 TB*.

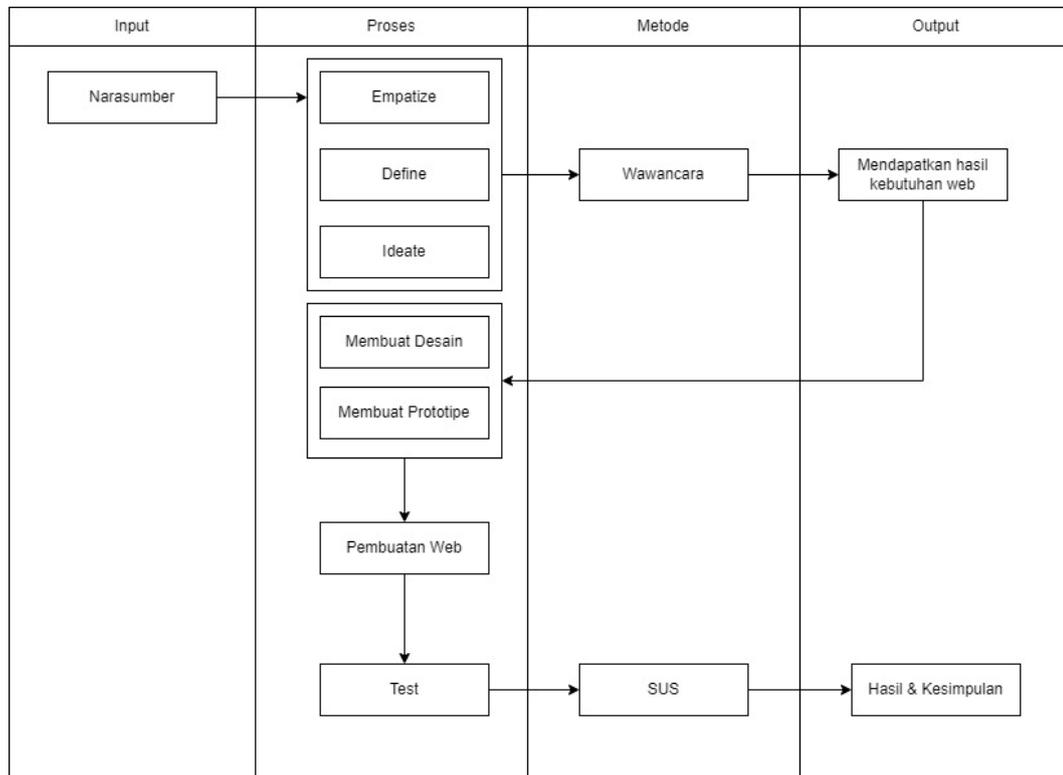
3.2.2 Perangkat Lunak

Penelitian ini membutuhkan perangkat lunak antara lain:

1. *Google Chrome* untuk mempresentasikan hasil dari website.
2. *Draw.io* untuk mendesain *User Flow*.
3. *Figma* untuk merancang *user interface website*.
4. *Bootstrap* untuk membantu mempermudah pembuatan tampilan *website*.
5. Bahasa pemrograman *PHP,HTML,CSS* untuk pembuatan *website*.
6. *Framework Laravel* untuk membantu mempermudah pengkodean *website*.
7. *Visual Studio code* sebagai *code editor*.

3.3 Proses Penelitian

Tahapan atau proses yang akan dilakukan dalam penelitian ini disebut Metode Penelitian. Diagram alir dibawah ini yang menggambarkan tahapan kegiatan yang dilakukan dalam merancang *website company profile*. Diagram alir dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Diagram alir penelitian.

3.3.1 *Empathize*

Tahap ini digunakan untuk menemukan dan memahami masalah pada perusahaan CV.CUP10INDO dengan menggunakan metode wawancara kepada pemilik perusahaan yang tertera pada bagian lampiran 1 dan lampiran 2. Tujuan dari tahapan ini adalah menggali informasi sebanyak banyaknya dari perusahaan CV.CUP10INDO yang berguna untuk menemukan masalah dan memahami masalah yang terjadi pada perusahaan CV.CUP10INDO.

3.3.2 *Define*

Setelah melakukan wawancara peneliti mendefinisikan masalah untuk kejelasan masalah. Peneliti menerapkan kekuatan berpikir untuk memahami masalah yang terjadi. Setelah masalah dipahami dengan

jelas, peneliti dapat pindah ke tahap berikutnya untuk menghasilkan ide mengatasi masalah. Fase definisi diakhiri dengan ditetapkan secara jelas tentang ruang lingkup masalah.

3.3.3 Ideate

Pada tahap ini peneliti menghasilkan ide-ide untuk solusi masalah yang didefinisikan sebelumnya. Pada fase ini peneliti memungkinkan menggunakan logika secara kritis, kreatif, dan inovatif. Untuk itu dipilihlah solusi pembuatan website Company Profile guna menghindari pembatalan pesanan karena informasi produk yang tidak valid dan juga kurang jelasnya informasi mengenai perusahaan. Website terdiri dari 2 panel yaitu *panel admin* dan *panel public*, untuk *panel admin* hanya bisa diakses oleh orang-orang tertentu di dalam perusahaan dan untuk panel *public* bisa diakses oleh semua orang. Kemudian dalam *panel admin* dapat membuat, menambah dan mengurangi data produk dan data karyawan, Sedangkan pada *panel public* dapat menampilkan produk dan data karyawan dari perusahaan.

3.3.4 Pembuatan Design dan Prototype

Pada tahap ini peneliti membuat *design* dari *system* itu sendiri sebagai gambaran bagaimana *website* itu berjalan nantinya contohnya *use case* yang akan dibuat pada draw.io. Setelah Desain dari *system* telah jadi barulah peneliti merancang *user interface website* menggunakan *figma*. *User interface* yang akan digunakan berupa *lowfi* (*Low Fidelity*) sebagai gambaran dasar atau sketsa dari *website*

3.3.5 Pembuatan website

Pada tahapan ini peneliti membuat rancangan *website* sesuai dengan *design* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pembuatan *website* menggunakan Bahasa pemrograman *PHP, HTML, CSS* serta dibantu menggunakan *framework laravel* dan menggunakan *framework bootstrap*. Peneliti juga menggunakan *software visual studio code* sebagai kode editor.

3.3.6 Testing

Tahapan ini melakukan *test* atau pengujian terhadap *website* yang telah dibuat. Pengujian menggunakan cara menyebarkan kuesioner penilaian kepada beberapa narasumber yaitu para *user* dan karyawan perusahaan. Metode penilaian dari *usability* menggunakan *system usability scale (SUS)*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah semua fitur dan tampilan berfungsi dengan baik.