

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Subyek dan Obyek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu PT TASPEN KC di Purwokerto. Subjek dari penelitian ini yaitu perangkat PT TASPEN KC Purwokerto. Subjek dan objek penelitian ini berkaitan dengan dilakukannya lokasi penelitian yaitu di PT TASPEN KC Purwokerto.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

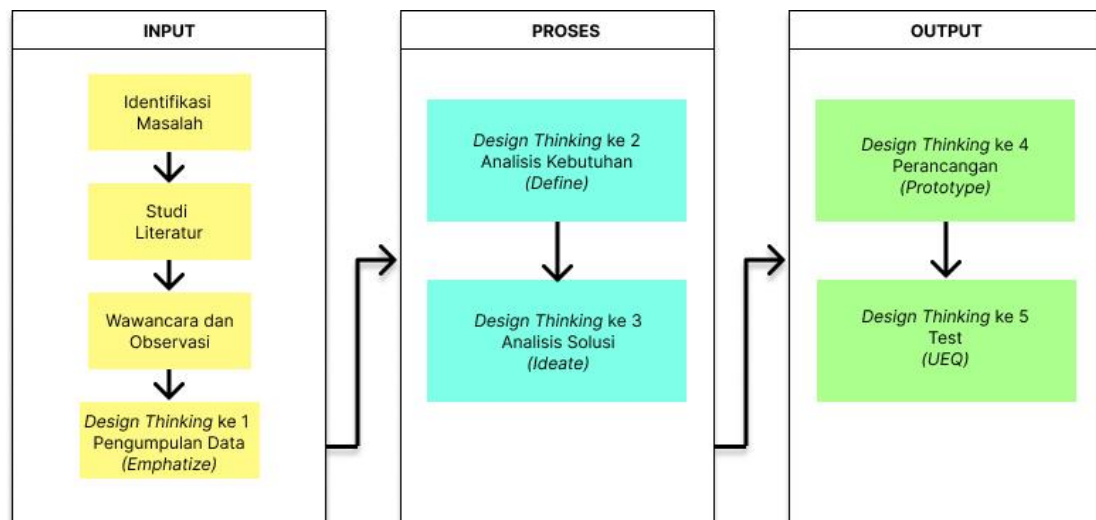
Alat dan bahan yang digun dalam penyusunan makalah ini adalah : Alat penelitian dan alat bantu yang digunakan untuk menunjang keberhasilan penelitian ini tercantum pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 *Hardware* dan *Software* untuk mendukung penelitian

No	Tools	Spesifikasi	Kegunaan
Hardware			
1	Laptop	OS : Windows 11 Processor : 10th Gen Intel(R) Core(TM) i5-1035G1 @ 2.80GHz 2.80 GHz, Tipe Grafis : i5 Memori : 8,00GB RAM	Pengetikan, pengeditan gambar atau video, presentasi, dan pengelolaan data.
2	Smartphone	OS : Android CPU : Snapdragon RAM : 8GB	Komunikasi, Mengakses Internet, Navigasi
3	Wifi	Bizznet 80 mbps	Mencari informasi
Software			
1	Figma Pro	Figma Pro	Membuat desain UI/UX (User Interface/User Experience)
2	Microsoft Office Word 2019	Versi 2019	Menulis, mengedit, dan memformat dokumen teks, seperti surat, laporan, atau proposal.
3	Wireframe Balsamiq, Draw IO	Version: 4.4.3 Editor Version: 3.8.1	Membuat wireframe atau prototipe tampilan antarmuka pengguna.

3.3 Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di PT TASPEN KC Purwokerto. Melakukan survei literasi berdasarkan survei sebelumnya. Mengumpulkan informasi pendukung dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi dari Perusahaan PT TASPEN KC Purwokerto. Setelah mengumpulkan data menjadikan instrumen kunci. Diagram alir penelitian ditunjukkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

3.3.1 Identifikasi Masalah

Pada bagian identifikasi masalah, yaitu. proses pencarian dan identifikasi permasalahan yang muncul di PT TASPEN KC Purwokerto diangkat dan dijadikan topik penelitian. Masalah yang diamati adalah kegiatan sehari-hari perangkat perusahaan tidak dilaporkan. Identifikasi masalah dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada layanan umum PT TASPEN KC Purwokerto, sehingga dapat dirinci masalahnya.

3.3.2 Studi Literatur

Setelah mengidentifikasi masalah, dilakukan pencarian literatur untuk mencari bahan tulisan dan memperdalam materi penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mencari referensi di jurnal,

buku, website dengan menggunakan teknologi mesin pencari Google. Pencarian literatur juga dilakukan dengan memilih lokasi penelitian yaitu. H. Kanwil Kalibagori, diperiksa untuk menemukan metode yang tepat dan sesuai.

3.3.3 Wawancara dan Observasi

1. Wawancara

Pada tahap ini informasi diperoleh dengan mewawancarai PT TASPEN KC Purwokerto yaitu bersama Mba Junita. Teknik wawancara berupa percakapan dan komunikasi mulai dari latar belg perusahaan PT TASPEN KC Purwokerto. Beberapa pertanyaan diajukan seputar visi, misi, tujuan dan sasaran penerapan Laporan Kinerja PT TASPEN KC Purwokerto.

2. Observasi

Observasi langsung dilakukan untuk mengetahui secara detail keadaan kantor dan jumlah aparatur yang ada di PT TASPEN KC Purwokerto. Melalui proses ini, diketahui adanya permintaan laporan kinerja dari PT TASPEN KC Purwokerto.

3.3.4 Pengumpulan Data (*Emphatize*)

Berdasarkan wawancara dengan salah satu OJT TASPEN KC Purwokerto yaitu Mba Junita. Dikatnya, Kantor PT TASPEN KC Purwokerto masih menggunakan Microsoft excel dan belum memiliki sistem untuk memasukkan data kinerja pegawai.

3.3.5 Analisis Kebutuhan (*Define*)

Langkah selanjutnya setelah pengumpulan data pada tahap pengumpulan data (*outlining*) dan tahap pendefinisian adalah analisis pengumpulan data. Kemudian analisis menemukan inti permasalahan yang menjadi tujuan utama dari sebuah aplikasi pelaporan harian. Hasil analisis laporan hardware PT TASPEN KC Purwokerto apakah berjalan secara manual di sistem atau tidak. Pada fase definisi, ini membantu mengumpulkan ide untuk membuat fitur dan fungsi lainnya.

3.3.6 Analisis Solusi (*Ideate*)

Desain ini memiliki beberapa elemen visual pendukung yang memberikan kesan harmonis pada objek, dan pesan yang disampaikan juga mencakup proses yang menghasilkan ide atau solusi sebagai dasar pembuatan *Prototype*. Pada penelitian ini,

kami menggunakan *Balsamiq* untuk membuat proses Wireframe (*low-fidelity*), yang berfungsi sebagai gambaran umum atau sketsa tampilan dasar aplikasi, digunakan untuk menjelaskan proses pada setiap fungsi dari aplikasi tersebut[36].

3.3.7 Perancangan (*Prototype*)

Tahap selanjutnya adalah tahap *Prototype*, dimana objek penelitian dan penelitian dijadikan sebagai ide objek dalam bentuk kasat mata dengan membuat *mockup* atau tampilan visual (*high fidelity*) dari aplikasi *Figma*.

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, efektif dan sangat akurat dibandingkan dengan metode lainnya. Kelebihan dari metode *User Experience Questionnaire* adalah dapat digun untuk menganalisis data tools yang memudahkan perbandingan prototype dan kelay sistem masing-masing responden.

Tabel 3. 1 Item dari setiap variabel untuk kuesioner

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