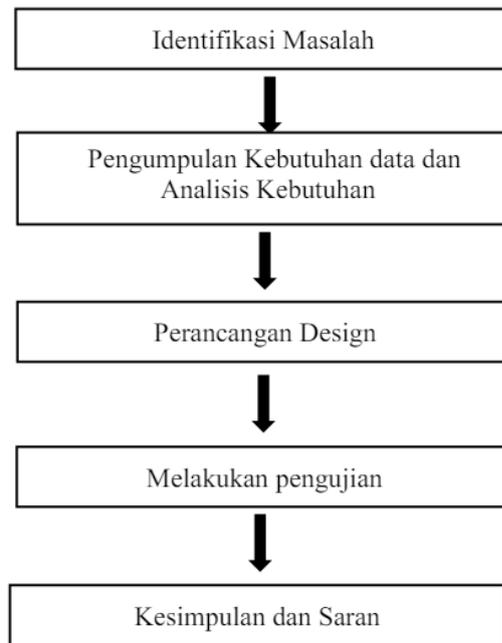


BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penulisan skripsi, penulis memerlukan data dan informasi yang mendukung validitas materi yang diuraikan dan dibahas. Gambar 3.1 menggambarkan alur atau proses penelitian yang dilakukan oleh penulis:



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

3.1 Identifikasi Masalah

Tahap awal dari penelitian ini mencakup pengamatan dan studi tentang masalah yang terjadi di Gedung Bulutangkis Kelurahan Merjosari dengan melakukan wawancara dengan pengelola lapangan. Pengelola yang terlibat diharapkan memahami bahwa proses perancangan akan berfokus pada pengguna, sehingga keterlibatan mereka dari awal hingga akhir pengerjaan akan diperlukan. Berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian ini:

Pencatatan manual dalam "pemesanan lapangan Merjosari" menyulitkan pengelola dalam mendapatkan informasi yang diperlukan dengan cepat dan akurat, sehingga seringkali terjadi penjadwalan ganda.

3.2 Pengumpulan Kebutuhan Data

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan sumber-sumber data yang mendukung penelitian tentang desain UI/UX pada aplikasi sistem pemesanan lapangan online di Merjosari.

3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur melibatkan pengamatan terhadap penelitian terkait guna memperoleh referensi dan landasan teoritis yang mendukung penelitian. Proses ini mencakup kegiatan membaca, mencatat, dan mengumpulkan data yang relevan.

3.2.2 Kuisisioner

Kuesioner diberikan kepada responden dengan menyajikan serangkaian pertanyaan. Kuesioner dilakukan secara luring sebagai alat bantu untuk mendapatkan tanggapan dari responden. Tujuan kuesioner ini adalah untuk mengevaluasi kinerja situs web yang sedang berjalan dan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap situs web yang akan dibuat di masa depan. Jawaban dari responden akan digunakan sebagai data penelitian. Responden yang dipilih untuk penelitian ini dipilih menggunakan teknik sampling non-probabilitas dengan metode purposive sampling.

3.2.3 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pengelola dengan tujuan memahami keinginan dan kebutuhan mereka untuk menjadi panduan dalam merancang desain UI sistem pemesanan Lapangan Merjosari. Berikut hasil dari wawancara dengan pengelola:

A. Identitas Responden

1. Nama : Adam
2. Umur : 56 Tahun
3. Alamat : Merjosari
4. Jenis Kelamin : Pria

B. Instrumen wawancara kepada Pengelola Lapangan Merjosari

1. Bagaimana proses pemesanan lapangan Merjosari?

- Jawab : Selama ini proses pemesanan masih melalui whatsapp atau pengunjung datang langsung ketempat. Kita lakukan pencatatan di buku tulis.

2. Apakah bapak bersedia apabila saya selaku peneliti membantu merancang website booking online?

- Jawab : iya bersedia

3. Fitur apa saja yang dibutuhkan dari pengelola?

- Jawab : saya butuh untuk data penyewa seperti nama , berapa lama sewa dan tgl sewa saja.

4. Untuk warna dan font apakah ada kebutuhan khusus?

- Jawab : Untuk itu bebas, yang terpenting fitur tadi yang paling utama

5. Apakah tujuan yang ingin dicapai dari website tersebut?

- Jawab : Diharapkan dengan adanya website ini, penyewa lebih mudah dalam melakukan pemesanan lapangan

6. Apakah perlu ditambahkan fitur pembayara secara online, semisal contohnya pembayaran dengan briva?

- Jawab : Boleh dibuatkan, tapi bisa juga untuk pembayaran tunai di tempat

3.2.4 Analisis Kebutuhan

a. Pada tahap awal evaluasi website

Penulis memilih kuesioner sebagai alat untuk menilai performa website yang sedang berjalan.

b. Melakukan Analisis

Dalam menganalisis data dari kuesioner, penulis menghitung data yang ada untuk dapat dijadikan bahan penelitian.

c. Mempelajari User

Dalam fase ini, penulis mengkaji pengguna dengan mengevaluasi hasil kuesioner yang telah dilakukan. UCD merupakan pendekatan pengembangan yang berfokus pada pengguna, oleh karena itu, penentuan calon pengguna membutuhkan kriteria tertentu untuk memastikan hasil desain yang optimal. Beberapa kriteria spesifik yang harus dipenuhi oleh calon pengguna telah diidentifikasi.

3.3 Perancangan Design

Dari hasil analisis, kriteria pengukuran yang akan menjadi target dalam perancangan dapat ditentukan, dengan membuat sketsa gambar antarmuka untuk setiap bagian dari situs web. Untuk menentukan kebutuhan situs web, penulis memanfaatkan hasil kuesioner yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Pembuatan tampilan UI ini akan dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe XD (Adobe Experience Design).

3.4 Melakukan Pengujian

System Usability Scale (SUS) adalah sebuah kuesioner yang praktis digunakan untuk menilai hasil dari uji coba kegunaan sistem informasi bimbingan konseling dari perspektif pengguna. Berikut adalah beberapa keunggulan dari kuesioner SUS:

- a. Penilaian hasil menggunakan skor dari 0–100, sehingga SUS terbilang sangat mudah digunakan (Brooke, 1986).
- b. Alat ini mudah digunakan karena peneliti tidak menghadapi kesulitan dalam menghitung skornya (Bangor et al., 2009).
- c. Kuesioner ini juga ekonomis karena tersedia secara gratis (Garcia, 2013).

Kuesioner tersebut menggunakan skala Likert 5 poin yang terdiri dari "Sangat tidak setuju (STS)", "Tidak setuju (TS)", "Netral (N)", "Setuju (S)", dan "Sangat setuju (ST)". Terdapat sepuluh pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner ini, yang menilai subjektifitas atau perasaan pengguna. Jika responden merasa ragu dalam memberikan jawaban, mereka diharapkan mengisi titik tengah dari skala Likert, yaitu "Netral".

3.5 Kesimpulan dan Saran

Setelah menyelesaikan pengujian dan menangani masalah secara keseluruhan, langkah terakhir dalam laporan penelitian ini adalah menghasilkan desain antarmuka pengguna yang telah dibuat menggunakan perangkat Adobe XD. Desain ini akan diujikan dengan metode User Centered Design (UCD) menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang menghasilkan skor berdasarkan penyebaran formulir pertanyaan. Skor yang diperoleh dapat digunakan sebagai panduan untuk mengevaluasi apakah desain yang dibuat memenuhi kebutuhan pengguna. Desain yang telah sesuai akan direkomendasikan untuk proses selanjutnya.