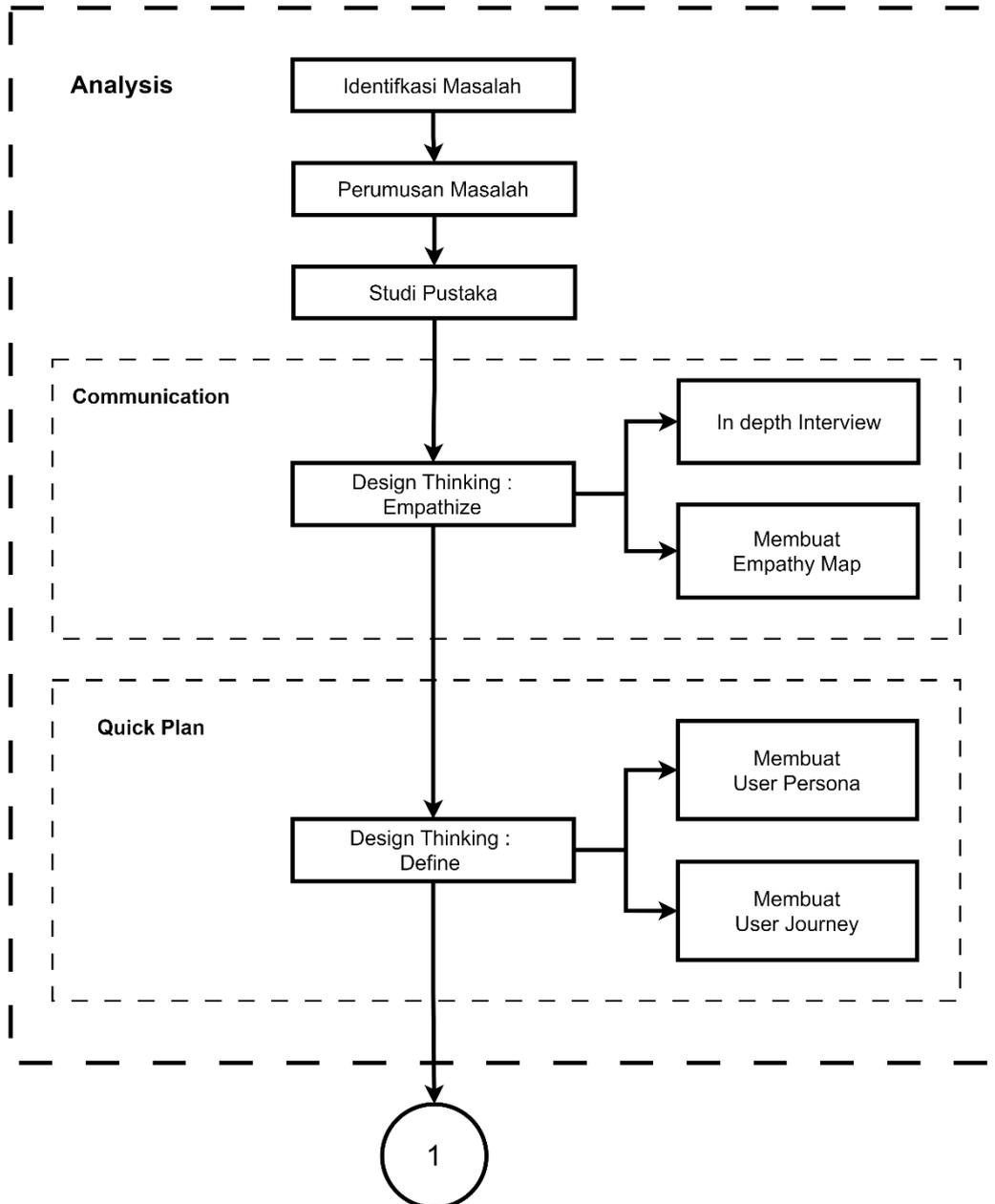
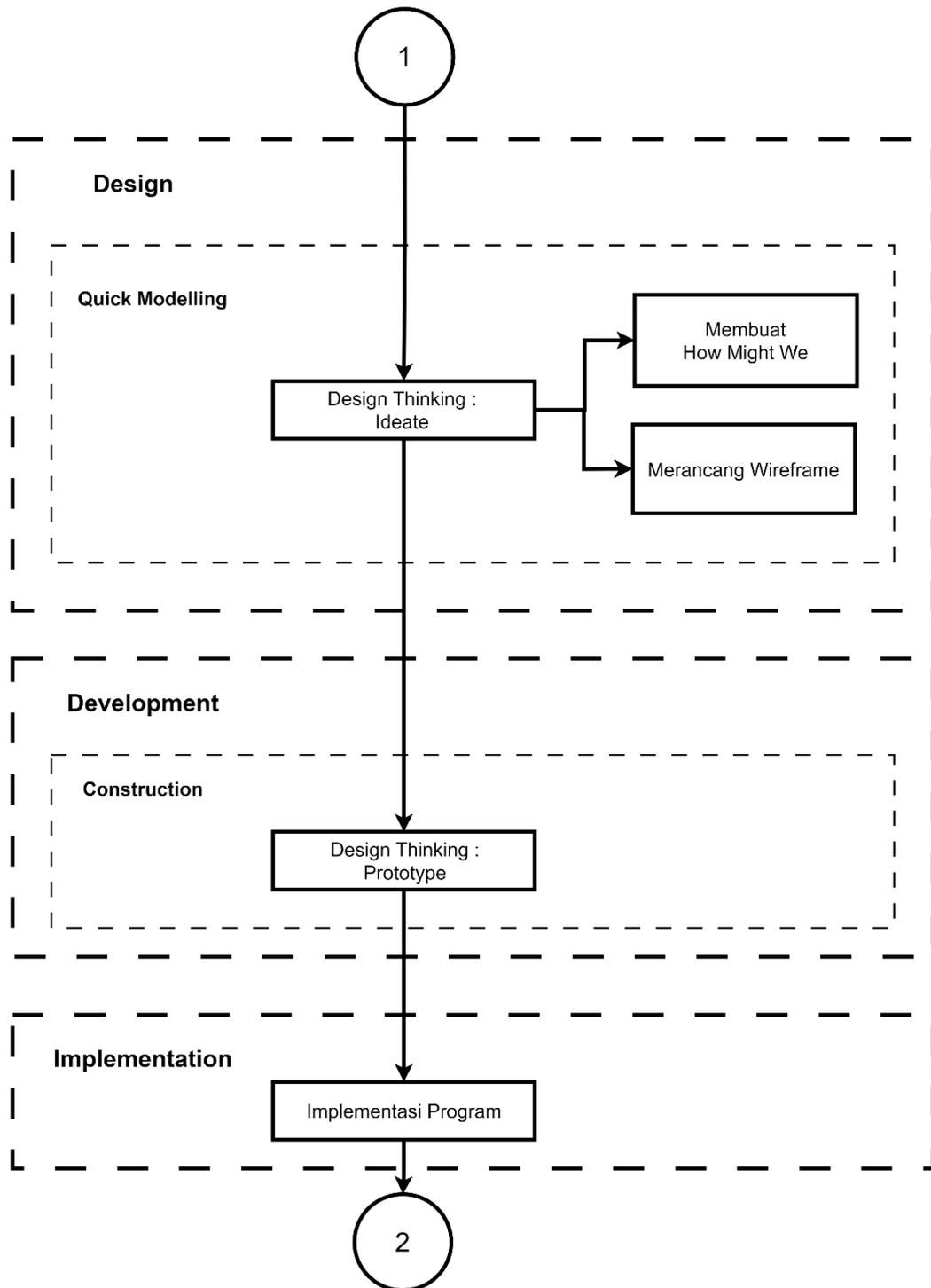


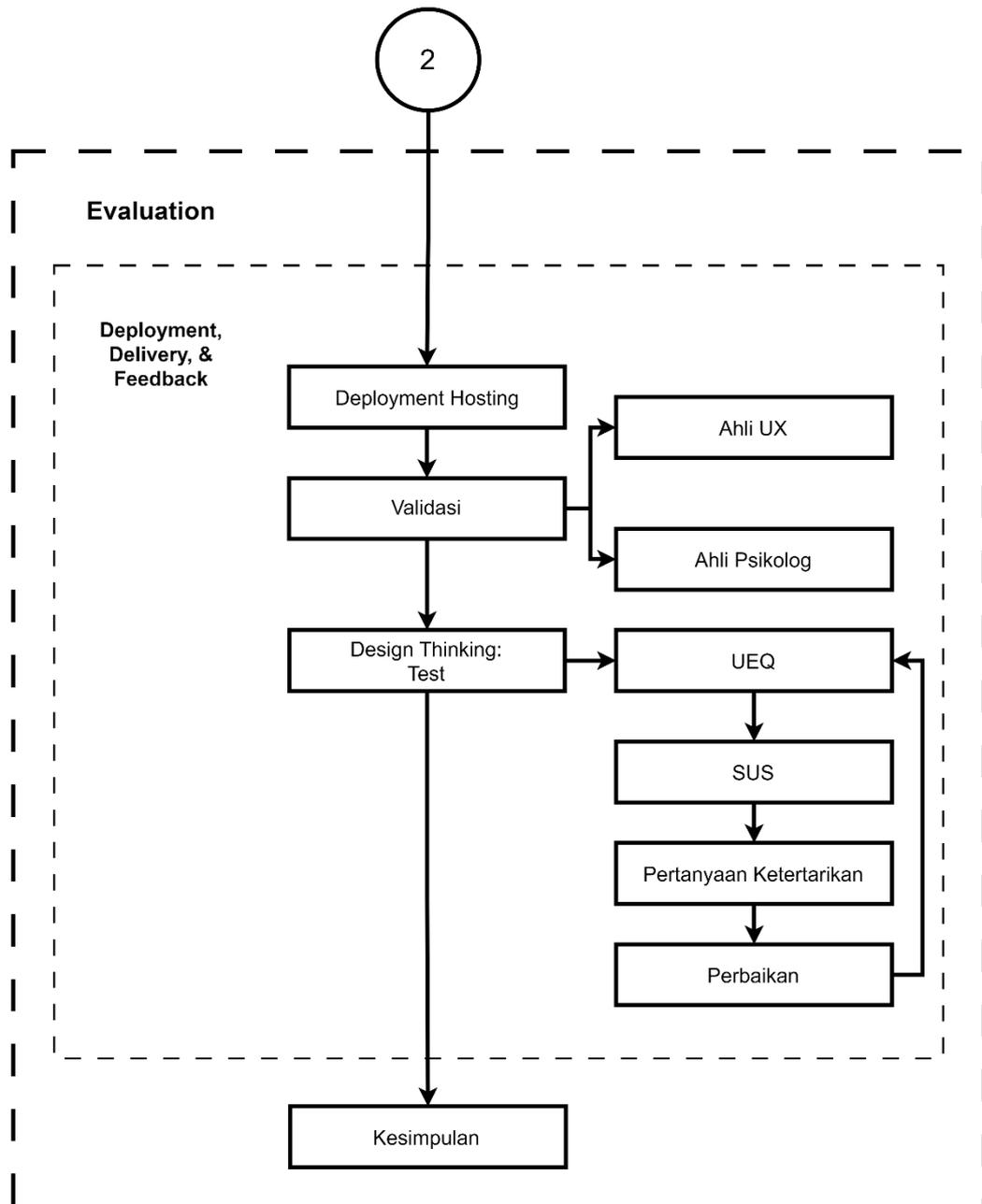
# BAB III

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian







Gambar 3. 1 *Desain Penelitian*

Pada Gambar 3.1 adalah diagram dari alur desain penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Alur tersebut merupakan perpaduan antara metode penelitian R&D, metode pengembangan *prototype* dengan metode UX yaitu *Design Thinking*. Berikut adalah penjelasan dari tiap tahap tersebut:

## 1. Analysis

Pada tahap ini menjelaskan tahap *Communication* bagian *Design Thinking* fase *Empathize* yang terdapat pada sub bab 2.7.1.1 merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti. Diantaranya:

### a. *In depth interview*

*Interview* dilakukan kepada beberapa anggota geng motor dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan mereka mengenai mengaji Al Qur'an.

### b. Membuat *empathy map*

Setelah dilakukan *interview*, dan mengetahui masalah yang dialami oleh anggota geng motor tersebut, peneliti akan mencoba memetakan hasilnya menggunakan *empathy map*.

Pada tahap ini menjelaskan tahap *Quick Plan* bagian *Design Thinking* fase *Define* yang terdapat pada sub bab 2.7.1.2. Diantaranya:

### a. Membuat *user persona*

*User persona* ini akan digunakan untuk lebih memahami karakteristik pengguna dari *website*. Berdasarkan *empathy map* yang sudah dibuat.

### b. Membuat *user journey*

*User journey* ini adalah perjalanan yang ditempuh pengguna mengenai studi kasus yang didapatkan dari *user persona* sebelumnya.

## 2. Design

Pada tahap ini membahas *Quick Modelling* menjelaskan *Design Thinking* fase *Ideate* yang dijelaskan pada sub bab 2.7.1.3 dan 2.7.1.4. Diantaranya:

### a. Membuat *how might we*

*How might we* dibuat agar peneliti, dapat merubah kesulitan menjadi sebuah tantangan dari narasi yang didapatkan.

### b. Membuat *wireframe*

*Wireframe* ini berguna sebagai tahap awal atau sketsa dari *website* yang akan digunakan. Berfungsi untuk memudahkan dalam pembuatan *user interface*.

### 3. *Development*

Pada tahap ini membahas *Construction* akan menjelaskan bagian *Design Thinking* fase *Prototype* yaitu berupa rancangan desain antarmuka dari *website*.

### 4. *Implementation*

Pada tahap ini melakukan implementasi rancangan desain antarmuka yang telah dibuat ke program *website* menggunakan *framework Laravel*.

### 5. *Evaluation*

Pada tahap ini menjelaskan *deployment, delivery, and feedback* pada tahap *Design Thinking* fase *test* yang dijelaskan pada sub bab 2.7.1.5 menggunakan *user experience questionnaire* dan *system usability scale*.

## 3.1.1 Alat Penelitian

Pada perancangannya penelitian, peneliti menggunakan alat bantu dalam penelitiannya. Alat bantu tersebut berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Berikut adalah alat bantu yang digunakan dalam penelitian:

### 1. Perangkat keras

#### a. Spesifikasi Laptop

- i. Processor : AMD Ryzen 5
- ii. RAM : 16 GB
- iii. Sistem Operasi : Windows 11

#### b. Spesifikasi Server

- i. cPanel

### 2. Perangkat Lunak

- a. Google Chrome
- b. Figma
- c. Visual Studio Code

## 3.1.2 Bahan Penelitian

Terdapat bahan penelitian yang digunakan dalam penelitian. Diantaranya:

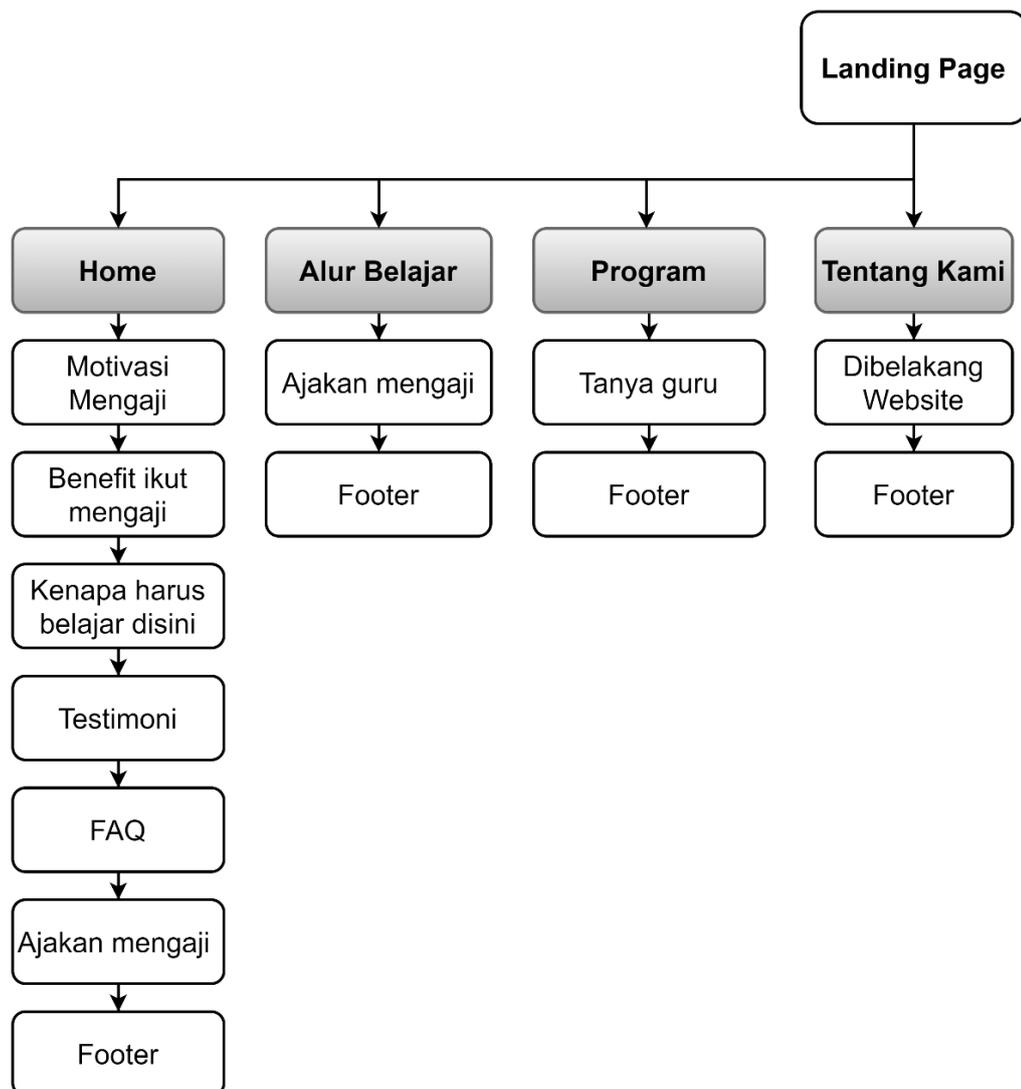
1. Data wawancara dari persona yang sudah ditentukan agar mendapatkan informasi untuk membuat *user* persona.
2. Data dari *user experience questionnaire*, dan *system usability scale* untuk mengetahui apakah *website* yang dibangun sudah mendapatkan ukuran skala yang baik.

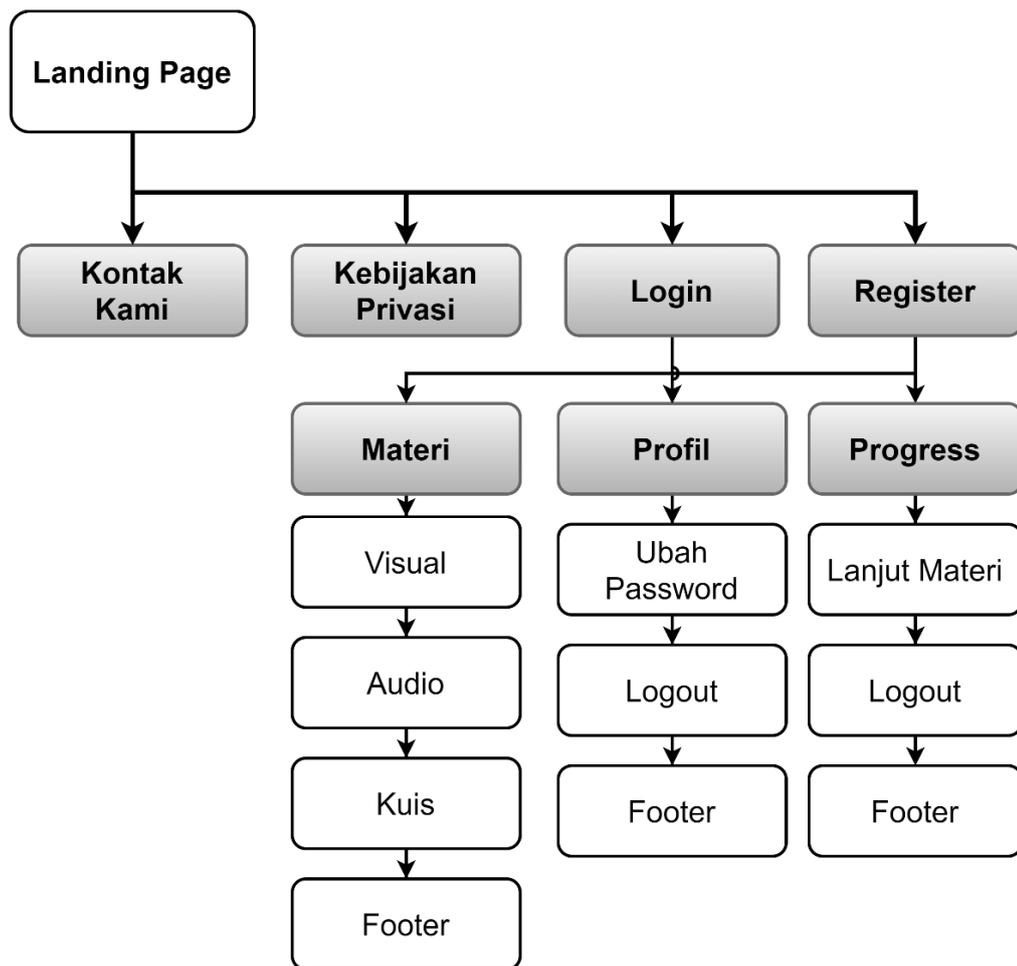
### 3.1.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Pada penelitian ini populasi terdiri dari 2 kategori yaitu remaja geng motor dan masyarakat umum. Kategori pertama merupakan remaja geng motor yang dipilih dari kelompok bernama “Barudax Blok J” yang berdomisili di Purwakarta. Sedangkan kategori yang kedua yaitu masyarakat umum terdiri dari mahasiswa, pekerja, maupun pelajar. Sampel pada penelitian ini dipilih secara acak. Namun, harus dipastikan dalam pemilihan sampel yang digunakan adalah bagian dari populasi. Jumlah sampel yang digunakan disesuaikan dengan jumlah populasi

### 3.2 Navigation Map

*Website* yang dibangun tentu memiliki banyak fitur. Ketika pengguna menggunakan *website* tersebut, terdapat alur atau untuk melakukan navigasi dari satu halaman ke halaman lainnya.





Gambar 3. 2 *Navigation Map*

Pada Gambar 3.2 merupakan *navigation map* dari *website* yang akan dibangun. Berikut penjelasannya:

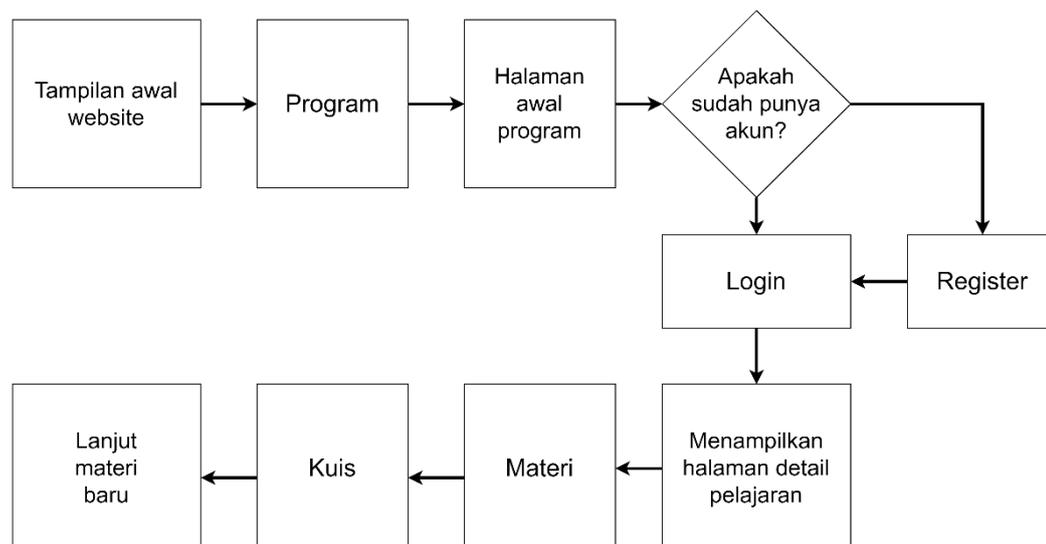
1. *Home*: Halaman utama *website* yang dapat diakses saat sudah *login* atau belum.
2. Motivasi Mengaji: Bagian ini akan menampilkan motivasi bagi para pengguna yang disuguhkan dari ayat Al Qur'an.
3. *Benefit* ikut mengaji: Bagian tersebut merupakan tampilan yang akan memberikan informasi dari benefit mengaji.
4. Kenapa Harus Belajar Disini: Bagian ini menunjukkan kelebihan dari *website*.
5. Testimoni: Bagian yang menampilkan kesaksian dari pengguna yang sudah menggunakan *website* tersebut.
6. FAQ: Bagian yang menampilkan pertanyaan yang sering ditanyakan oleh pengguna perihal *website*.

7. Ajakan mengaji: Bagian yang menampilkan ajakan untuk mendorong pengguna agar mau mengikuti belajar di *website*.
8. *Footer*: Bagian bawah *website* yang berisi informasi *website* Bengkel Iman, dan beberapa navigasi yang dapat membantu pengguna.
9. Alur Belajar: Halaman yang menampilkan alur dari pembelajaran metode *Asy-Syafi'i* yang akan diikuti oleh pengguna.
10. Program: Halaman tersebut akan menampilkan beberapa daftar materi yang ada di *website* beserta penjelasan singkatnya.
11. Tanya Guru: Bagian tersebut untuk membantu pengguna apabila ada kesulitan dan ingin bertanya kepada admin via WA.
12. Tentang Kami: Halaman tersebut akan menjelaskan visi dan misi *website* Bengkel Iman.
13. Di belakang *Website*: Bagian ini akan menerangkan siapa pembuat dari *website* bengkel iman.
14. Kontak Kami: Bagian tersebut untuk membantu pengguna apabila ada kesulitan dan ingin bertanya kepada admin via WA.
15. Kebijakan Privasi: Halaman ini menjelaskan kebijakan yang dibangun untuk *website* ini.
16. *Login*: Fitur tersebut digunakan untuk pengguna agar bisa mengakses *website*. Dengan *login*, pengguna dapat mengakses seluruh halaman yang ada di *website*.
17. *Register*: Fitur tersebut digunakan apabila pengguna belum memiliki akun untuk mengakses *website*. Sehingga, pengguna diperlukan untuk membuat akun terlebih dahulu.
18. Materi: Halaman tersebut akan menampilkan materi dari program yang dipilih.
19. *Visual*: Bagian ini menampilkan gambar dari bagian materi yang tampil.
20. *Audio*: Bagian ini akan mengeluarkan suara untuk membantu pengguna cara pengucapannya.
21. Kuis: Bagian ini bertujuan untuk menguji kemampuan dari pengguna setelah mengikuti materi.
22. *Profil*: Halaman ini untuk mengetahui akun dari pengguna.
23. Ubah *Password*: Pengguna dapat merubah password di halaman profil.

24. *Progress*: Halaman ini untuk mengetahui progress dari belajarnya pengguna. Apabila sudah selesai maka akan tampil 100%. Jika belum selesai, maka akan tampil berapa persen nya dan akan ada button “lanjut belajar”.
25. *Lanjut Materi*: Apabila button ini di tekan akan menampilkan halaman materi yang dipilih. Akan ada pada posisi terakhir belajar.
26. *Logout*: Apabila pengguna ingin keluar dari *website* dapat menggunakan button tersebut.

### 3.3 Flow Chart

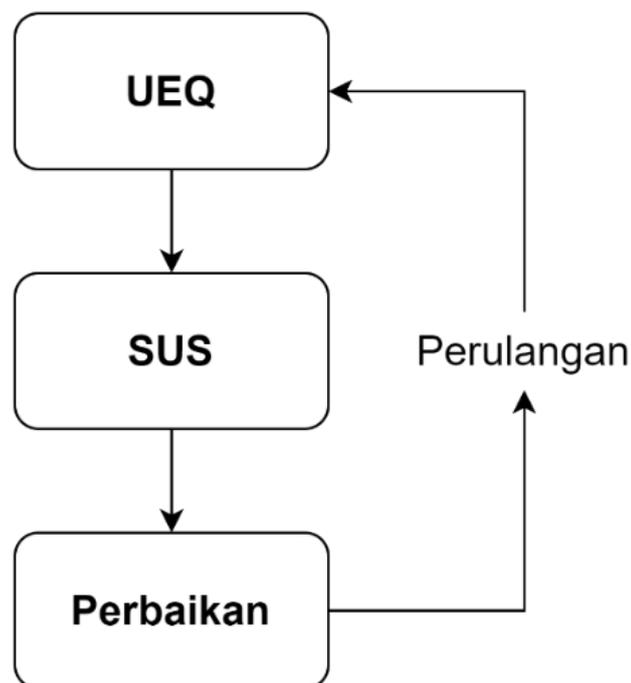
Agar *website* ini berfungsi dengan baik, perlu adanya *flowchart* yang dapat menggambarkan alur jalannya *website* dari proses pengguna membukanya hingga pengguna mendapatkan apa yang dibutuhkan.



Gambar 3. 3 Flowchart

Pada Gambar 3.3 merupakan *flowchart* dari *website* yang akan dibangun. Pengguna akan memasuki halaman awal saat membuka *websitenya*. Lalu memilih program untuk melihat materi pembelajaran yang tersedia. Apabila pengguna ingin mengakses materi, maka perlu *login* terlebih dahulu. Setelah *login* akan disajikan berupa gambar dan audio yang akan memandu dalam belajar. Setelah melewati beberapa materi, pengguna akan diuji dengan beberapa kuis untuk menguji kemampuan dari materi yang sudah diberikan. Selanjutnya pengguna dapat mengakses materi selanjutnya.

### 3.4 Metode Pengukuran Nilai *User Experience*



Gambar 3. 4 Pengukuran Nilai *User Experience*

Peneliti menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS) yang dijelaskan pada Sub Bab 2.11 dan 2.12 untuk menilai *user experience* dari situs *website* yang akan dibuat dan fungsi *websitenya*. Implementasi keduanya akan dilakukan pada tahap akhir penelitian yang berguna untuk mengetahui nilai akhir dari *user experience* situs *website* yang dibuat.

Kuesioner UEQ yang digunakan yaitu UEQ dari Martin Schreep. Kuesioner ini digunakan untuk menentukan nilai *user experience* yang merepresentasikan ekspektasi dari pengguna. Selain menggunakan UEQ, peneliti menggunakan SUS dari BroOk. SUS digunakan untuk mengukur fungsionalitas suatu produk.

### 3.5 Validasi Ahli

Menggunakan metode *Asy Syafi'i* perlu ada validasi dari ahli dibidang tersebut, salah satunya peneliti meminta bantuan dari salah satu *Qari* muda yang ada di Bandung, yaitu Muhammad Nail Dinar Naufal. Beliau adalah salah satu *Qari*, Imam, dan Guru ngaji yang ada di Bandung. Merupakan salah satu murid dari Ustadz Hanan Attaki yang merupakan *founder* dari “Shift Pemuda Hijrah”. Beliau biasa mengisi di Masjid Al Lathiif yang ada di Jalan Saninten.

Menurut beliau, mengenai metode *Asy-Syafi'i* khususnya di materi yang akan dimasukkan ke dalam suatu *website* sudah cukup baik. Materi dasar yang disajikan, dapat mempermudah bagi yang akan mempelajarinya. Sehingga *website* tersebut dapat membantu mereka untuk belajar *Al Qur'an*.

Selain itu, terdapat validasi UX dan Psikolog untuk memvalidasi desain yang akan di bangun pada *website*. Peneliti meminta bantuan kepada saudara Mochamad Mufid Abiyyu yang sudah memiliki cukup pengalaman dan sertifikasi di bidang UX untuk memvalidasi, dan saudara Ramadhan Daffa Satria yang sudah juga memiliki pengalaman dan sertifikasi di bidang Psikologi.