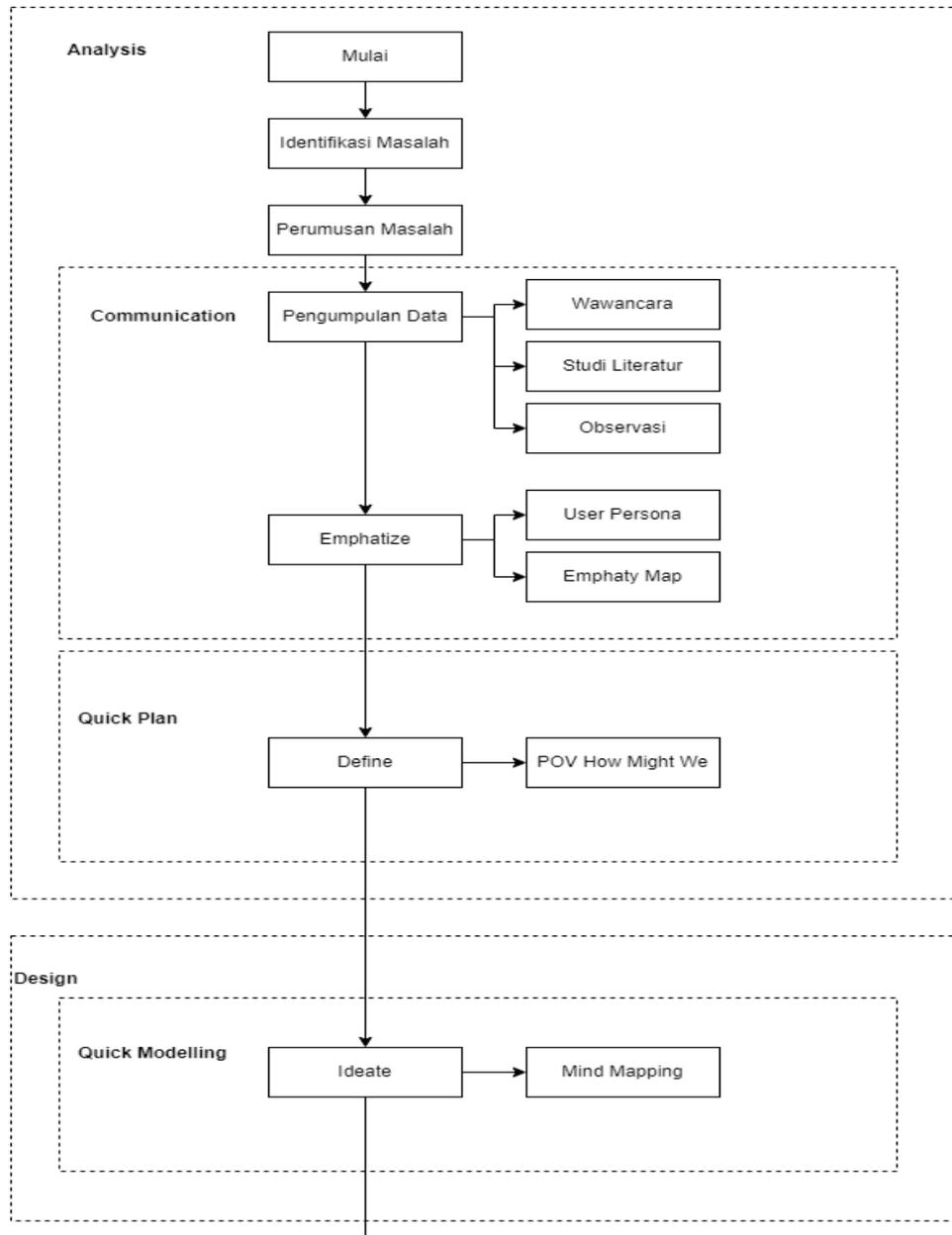


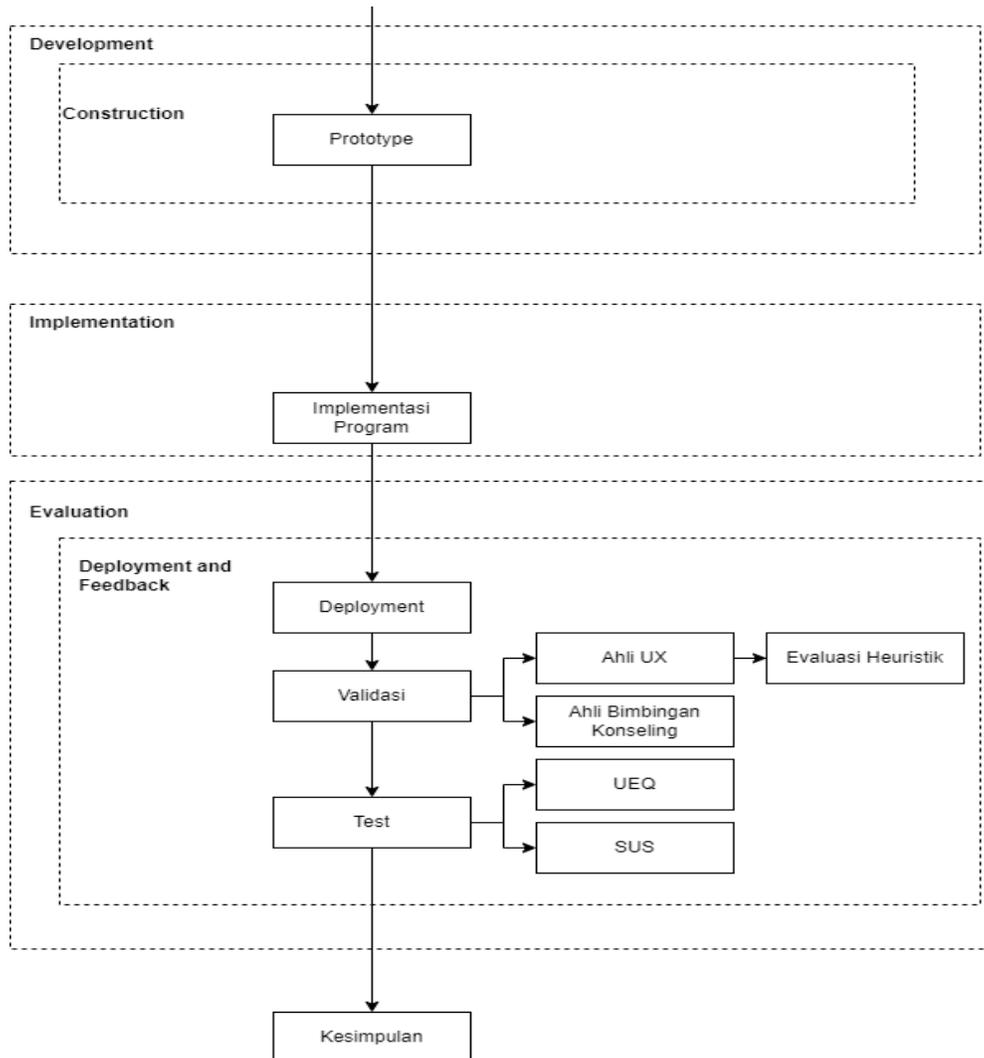
## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang harus diselesaikan, adapun tahapan yang harus diselesaikan dapat dilihat pada Gambar 3.1



Amar Musaddad, 2023  
*PENGEMBANGAN WEBSITE KONSELING SELF REGULATION MENGGUNAKAN UX DESIGN THINKING DAN METODE PSIKOLOGI SOSIAL*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Pada setiap tahapan desain penelitian yang dilakukan ini akan dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah SMAN 1 Jasinga. Hasil yang didapatkan yaitu, permasalahan siswa baik internal maupun eksternal.

### 2. Pengumpulan Data

Tahap ini berfokus pada proses pengumpulan data yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang telah didapat. Ada beberapa yang didapat pada permasalahan ini, diantaranya sebagai berikut

- a. Wawancara : Data ini didapatkan ketika peneliti melakukan wawancara dengan siswa dan guru BK SMAN 1 Jasinga Kabupaten Bogor melalui WhatsApp. Dalam wawancara ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai sistem konseling yang dilakukan dan memberikan pertanyaan kepada guru BK mengenai permasalahan yang dialami siswa.
- b. Angket/Kuesioner : Angket ini diberikan ke beberapa siswa SMAN 1 Jasinga Kabupaten Bogor.
- c. Studi Literatur : Data ini didapatkan saat proses observasi untuk merancang kebutuhan dari pengguna terhadap *website* yang akan dirancang.

### 3. Analisis Kebutuhan

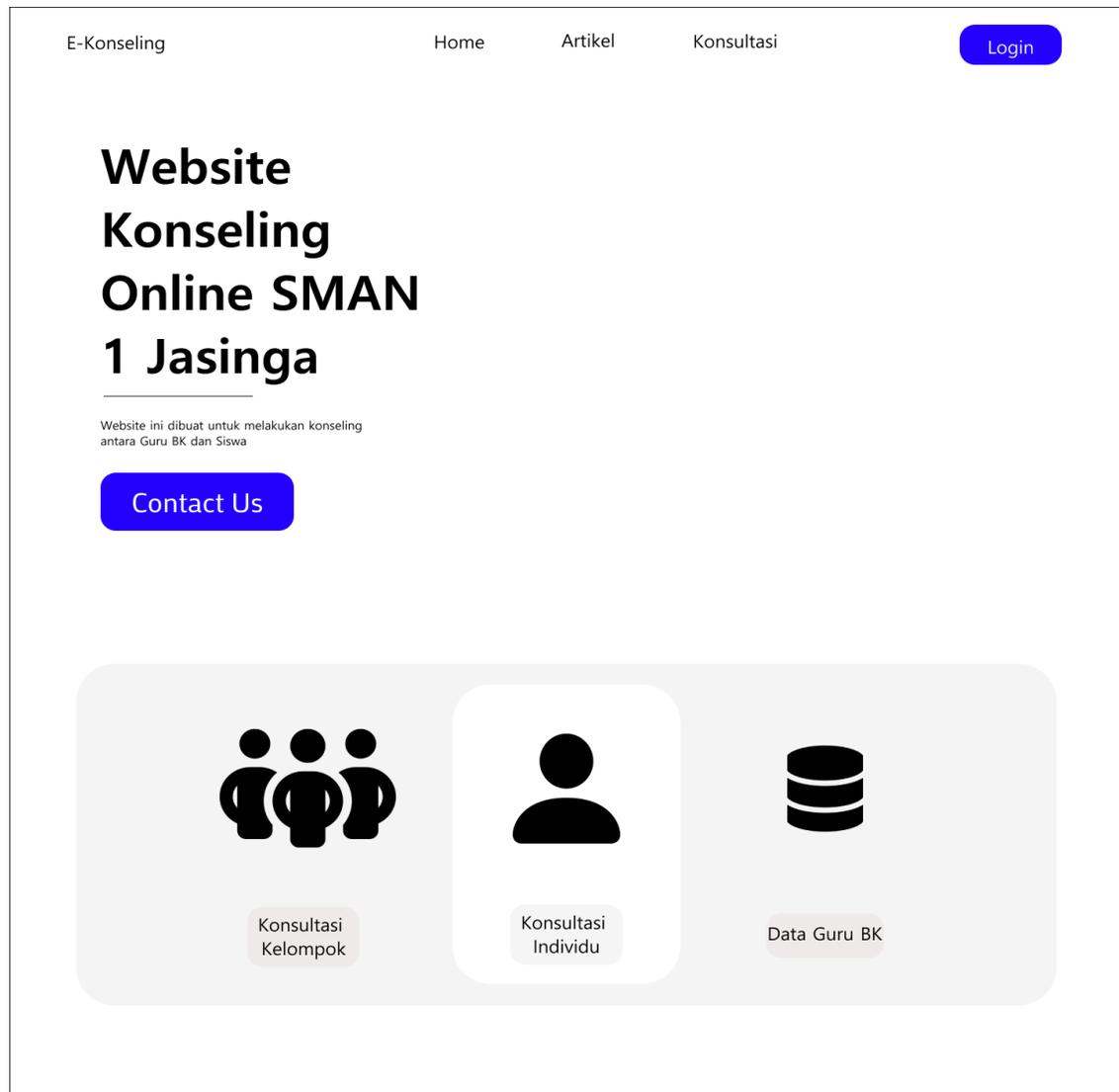
Tahap ini berfokus pada pendetailan kebutuhan dari pengguna terhadap aplikasi yang dirancang berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada proses wawancara, angket/kuesioner, dan studi literatur yang dibahas. Berdasarkan hasil pengolahan data-data tersebut. Maka kebutuhan pengguna yang didapatkan adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dapat melakukan konseling bersama guru BK secara individu, maupun kelompok menggunakan *website*

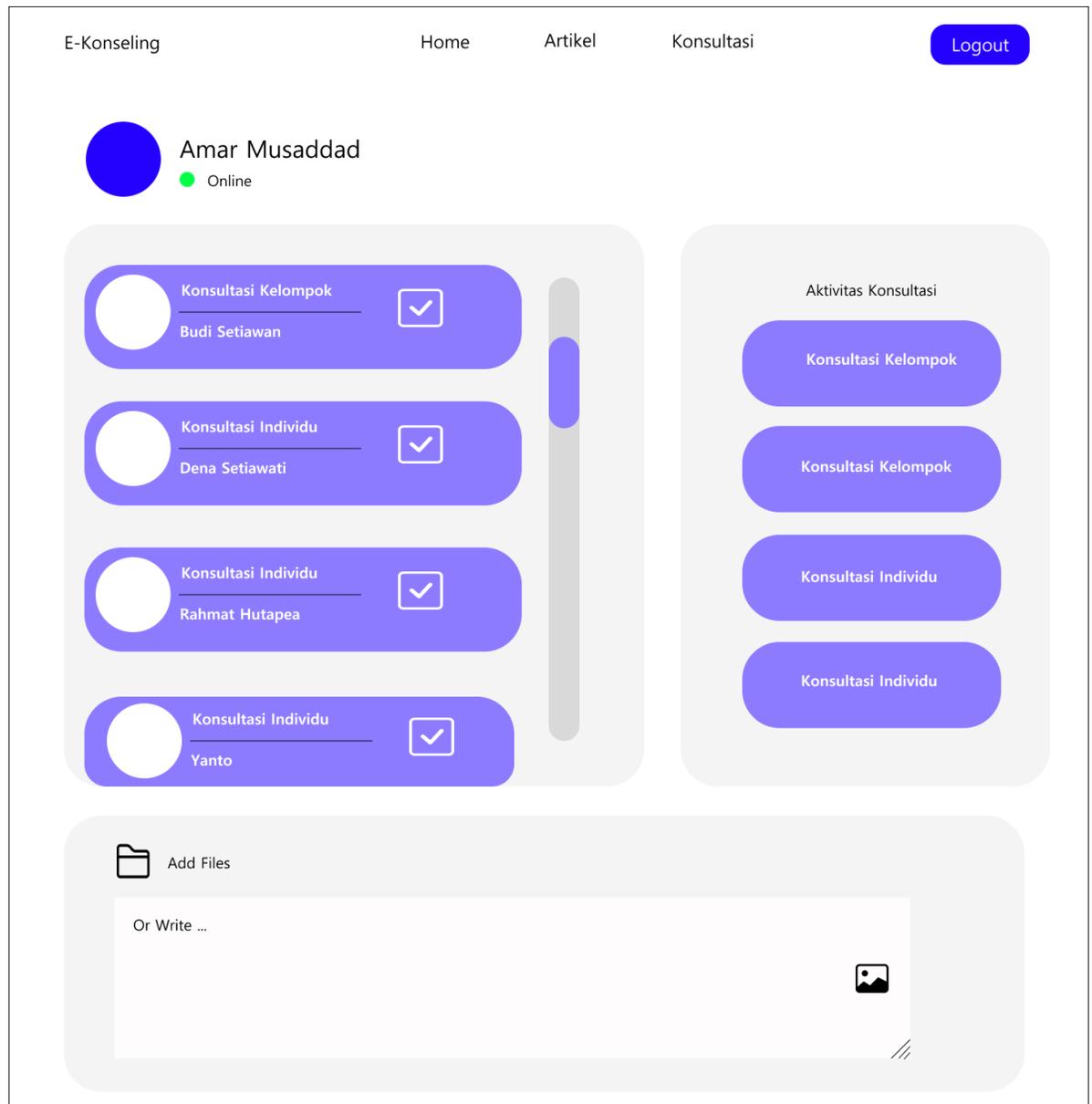
- b. Siswa maupun guru BK dapat melihat artikel mengenai psikologi
- c. Siswa maupun guru BK memiliki akun untuk melakukan konseling dan menjawab konselor untuk guru BK.

#### 4. Perancangan *Prototype* UI/UX

Tahap ini merupakan hasil dari kebutuhan pengguna pada tahap sebelumnya. Kebutuhan yang didapat akan diimplementasikan ke dalam bentuk desain *prototype* UI/UX. Karena sifatnya adalah sebagai *prototype*, maka desain yang dibuat setidaknya bisa dibuat mirip dengan versi aslinya, atau dengan kata lain dibuat sebagai *mockup* yang memiliki alur kerja berdasarkan hak akses dari pengguna, yang dalam kasus ini, hak akses pengguna dibedakan antara siswa dan guru BK seperti pada gambar 3.2 gambar tampilan *website* siswa dan 3.3 gambaran tampilan *website* guru.



Gambar 3. 2 Tampilan *Website* Siswa



Gambar 3. 3 Tampilan *Website* Guru BK

Tahapan UI/UX yang sudah peneliti buat pada gambar 3.2 tampilan *website* konseling siswa dan 3.3 adalah tampilan *website* guru.

a. Tampilan *website* siswa:

- *Header* : Terdapat header yang didalamnya berisikan Fitur, Logo, *Home*, *Artikel*, *Login/Logout*

- *Jumbotron/Hero* : Fitur ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai *website* ini.
- *Main Content* : Fitur ini berisi menu untuk melakukan konsultasi kelompok, konsultasi individu, dan data guru BK yang terdaftar di *website* ini.

b. Tampilan *website* guru BK:

- *Header* : Terdapat *header* yang didalamnya berisikan fitur Logo, *Home*, Artikel, *Login/Logout*
- *Content 1* : Terdapat fitur informasi pengguna seperti Nama, Foto, dan *Status Online*
- *Content 2* : Terdapat fitur penerimaan konsultasi dari siswa yang dapat di *scroll* jika melebihi batas
- *Content 3* : Terdapat fitur aktivitas konsultasi untuk mengetahui aktivitas konsultasi yang sedang dilakukan oleh guru BK.
- *Content 4* : Terdapat fitur untuk menambahkan artikel psikologi. Yang di dalamnya dapat melakukan penambahan *file* atau langsung menuliskan isi artikel yang akan dibuat dengan menggunakan gambar dan kolom tersebut bisa diatur besar atau kecil.

5. Implementasi pada PHP dan Javascript

*Prototype* yang dibuat nantinya akan diimplementasi ke dalam kode program, dalam kasus ini peneliti menggunakan PHP, dan Javascript untuk mengembangkan hasil *prototype* menjadi sebuah *website* yang dapat diakses oleh pengguna.

## 6. Perbaikan

Perbaikan dilakukan agar UX pada pengguna dapat berjalan optimal tanpa adanya *bug* atau kesalahan di sistem. Perbaikan dilakukan sampai *website* yang dibuat berjalan dengan maksimal.

## 7. Pengujian Menggunakan Metode UEQ dan SUS

*Website* yang telah dirancang ke dalam kode program perlu dilakukan pengujian terhadap pengguna langsung untuk memastikan bahwa aplikasi telah berjalan dengan baik tanpa adanya permasalahan pada program seperti *bug* atau kekurangan pada *website* yang tidak sesuai yang dibutuhkan oleh pengguna agar menghasilkan *website* yang baik.

## 8. Hasil

Pada tahap ini berfokus pada pengumpulan data hasil pengujian pengujian pada *website* yang telah dirancang. Yang nantinya akan dievaluasi untuk suatu penjelasan apakah diperlukan perubahan dari *website* yang telah dibangun agar memenuhi kebutuhan pengguna.

## 9. Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahapan akhir dari penelitian, yang membahas hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan proses awal hingga pengujian dan data yang diolah untuk menjelaskan kesimpulan akhir penelitian

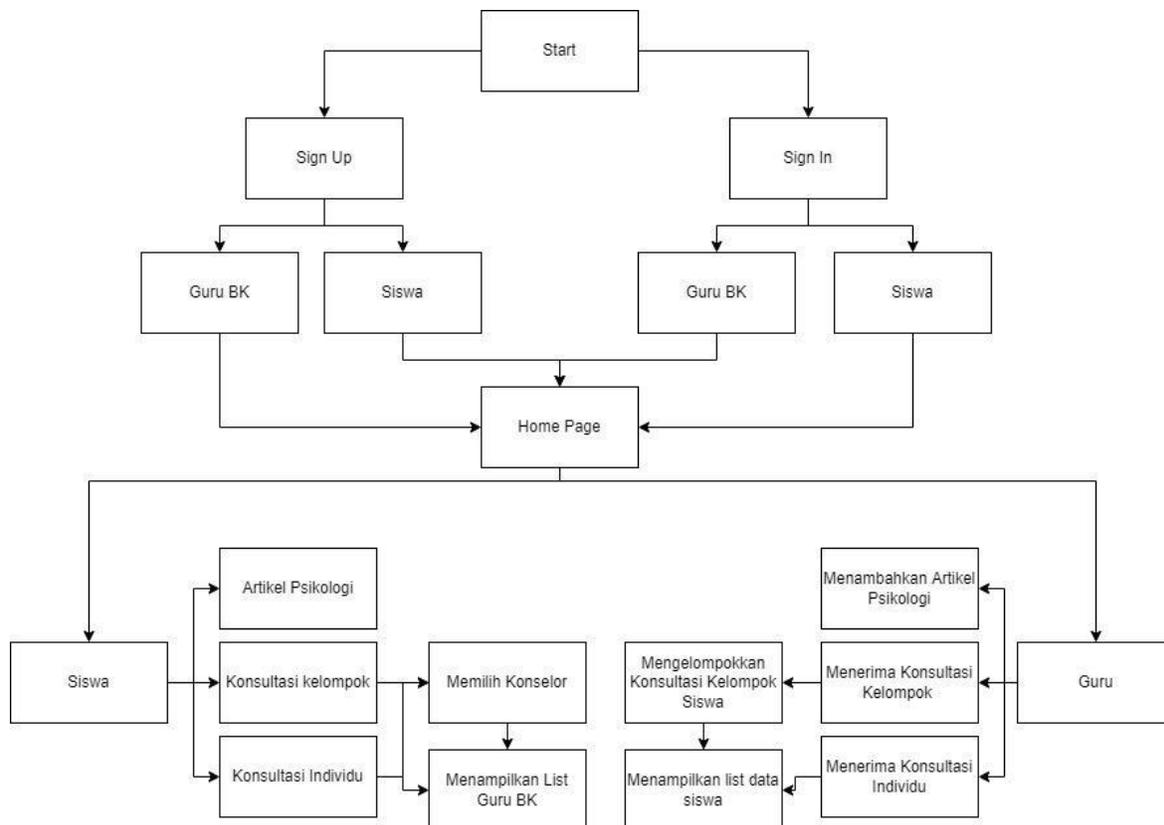
### 3.2 Alat Penelitian

Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan seperangkat komputer yang dilengkapi dengan perangkat lunak pendukung. Perangkat keras yang digunakan memiliki spesifikasi sebagai berikut

1. Processor Intel I7 9750H 2.60GHz
2. Ram 8GB DDR4
3. Nvidia GeForce GTX 1050 Ti 4GB
4. HDD 1TB, SSD 256GB

### 3.3 Desain Sistem

Pada bagian ini akan dibahas mengenai perancangan sistem, perancangan *database* yang akan diimplementasikan, serta desain *user interface website* konseling. Gambar 3.4 di bawah ini menjelaskan apa saja fitur navigasi dari website yang dirancang.



Gambar 3. 4 Desain Sistem

*Website* yang dirancang memiliki beberapa fitur yang berfungsi ketika pengguna mengakses *website* tersebut. Berikut penjelasan dari *navigation map* pada gambar 3.4

1. *Register*: Fitur ini digunakan pengguna untuk melakukan registrasi terhadap *website*. Fitur ini nantinya akan mendaftarkan data pengguna.
2. *Login*: Fitur ini digunakan oleh pengguna yang sudah terdaftar pada *website*.
3. *Homepage* : Fitur ini akan ditampilkan jika pengguna telah selesai melakukan proses login. Di dalam *homepage* terdapat perbedaan antara siswa dan guru BK.
  - a. Jika yang melakukan *login* adalah siswa, maka fitur yang akan ditampilkan antara lain sebagai berikut:
    - i. Artikel Psikologi, dalam fitur ini siswa dapat melihat informasi mengenai masalah psikologi pada masa remaja, yang diposting oleh guru BK

- ii. Konsultasi Kelompok, dalam fitur ini siswa dapat melakukan konsultasi kelompok dengan guru BK yang sudah dipilih oleh siswa.
  - iii. Konsultasi Individu, Dalam fitur ini siswa dapat melakukan konsultasi secara individu dengan guru yang sudah dipilih oleh siswa.
  - iv. Memilih Konselor, fitur ini akan ditampilkan jika siswa memilih fitur konsultasi kelompok dan konsultasi individu yang nantinya akan menampilkan daftar data guru.
- b. Jika yang melakukan *login* adalah guru, maka fitur yang akan ditampilkan antara lain sebagai berikut:
- i. Menambahkan artikel psikologi, dalam fitur ini guru dapat menambahkan artikel mengenai psikologi remaja.
  - ii. Menerima Konsultasi Kelompok, fitur ini akan muncul kepada guru yang dipilih oleh siswa yang melakukan konsultasi kelompok dan akan menampilkan daftar data siswa.
  - iii. Menerima Konsultasi Individu, fitur ini akan muncul kepada guru yang dipilih oleh siswa yang melakukan konsultasi individu.

Tabel 3. 1 Tabel Pemetaan

<b>Konsep <i>Self Regulated</i></b>	<b>Implementasi Pada <i>Website</i></b>
Kurang dalam melakukan pembelajaran, karena kurangnya motivasi dalam belajar.	Pada <i>website</i> ini diterapkan fitur konsultasi individu, yang memungkinkan siswa untuk melakukan sesi <i>one on one</i> bersama konselor agar lebih terarah.
Siswa yang benar-benar mengatur diri tidak selalu harus berusaha sendiri. Sebaliknya,	Terdapat fitur konsultasi kelompok, yang memungkinkan siswa saling bertukar

<b>Konsep <i>Self Regulated</i></b>	<b>Implementasi Pada <i>Website</i></b>
siswa menyadari bahwa dirinya membutuhkan orang lain dan mencari bantuan.	informasi dan saling memberikan saran dengan didampingi oleh guru bimbingan konseling.

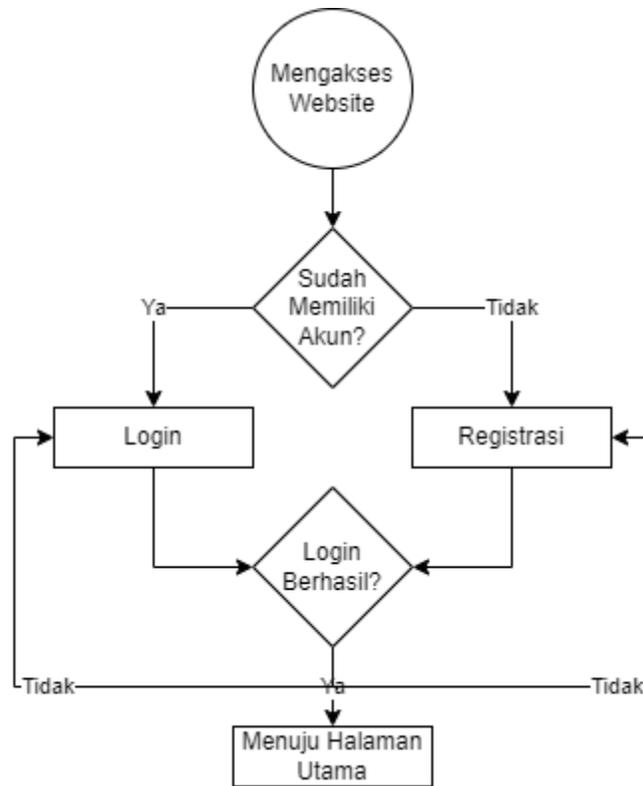
### 3.4 Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan berupa data informasi mengenai siswa dan guru bimbingan konseling serta metode yang akan digunakan. Data-data tersebut yaitu:

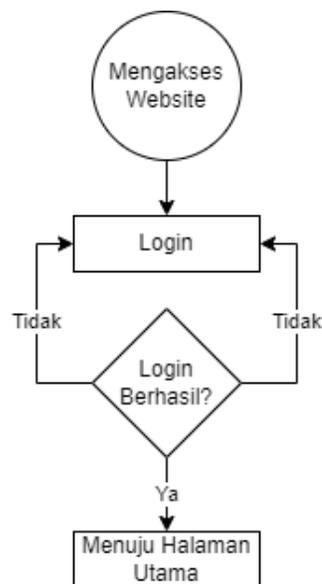
- 1) Pengumpulan data pengguna
- 2) Sumber informasi tentang metode metode yang akan digunakan dalam pengembangan *website*.

### 3.5 Diagram Alir

Diagram alir (*Flowchart*) merupakan sebuah diagram atau sebuah bagan yang menggambarkan bagaimana jalannya sebuah program dimulai dari awal hingga akhir. Dalam diagram alir harus memiliki titik awal serta titik akhir (*start and stop*). Dengan menggunakan diagram alir dapat membantu dalam pendefinisian arti serta cakupan dalam sebuah alur kerja serta secara kronologis menjelaskan tugas yang harus dilakukan. Berikut adalah diagram alir yang dibuat oleh penulis :



Gambar 3. 5 Diagram Alir Siswa



Gambar 3. 6 Diagram Alir Guru

### 3.6 Teknik Pengujian Sistem

*User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan sebuah alat yang dapat membantu pengolahan data survei yang terkait dengan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid, dan bisa digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas secara subjektif (Laugwitz, Held, & Scherrp, 2008).

*Satisfaction* (kepuasan pengguna) akan dilakukan dengan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan persepsi pengguna terhadap *website* konseling. Pada pengujian ini, diberikan juga kolom pendapat yang digunakan untuk responden dapat memberikan kesan pengalaman setelah melakukan pengujian atau berinteraksi dengan fitur di dalam *website* konseling tersebut. Selain itu, untuk memperkuat pengujian ini, dilakukan wawancara kepada guru bimbingan konseling yang lebih mengetahui tentang *self regulated* terhadap siswa

### 3.7 Validasi Ahli

Validasi dari seorang ahli dalam *user experience* untuk melakukan validasi terhadap *website*. Peneliti meminta bantuan Ahli UX kepada saudara Mochamad Mufid Abiyyu, karena sudah memiliki pengalaman yang cukup di bidang UX untuk melakukan validasi *website* ini. Selain itu peneliti melakukan wawancara yang dilihat pada Lampiran 2 kepada bapak Asep Ahmad Drajat sebagai guru BK di SMAN 1 Jasinga terkait fitur konseling yang dimiliki dalam *website* ini.