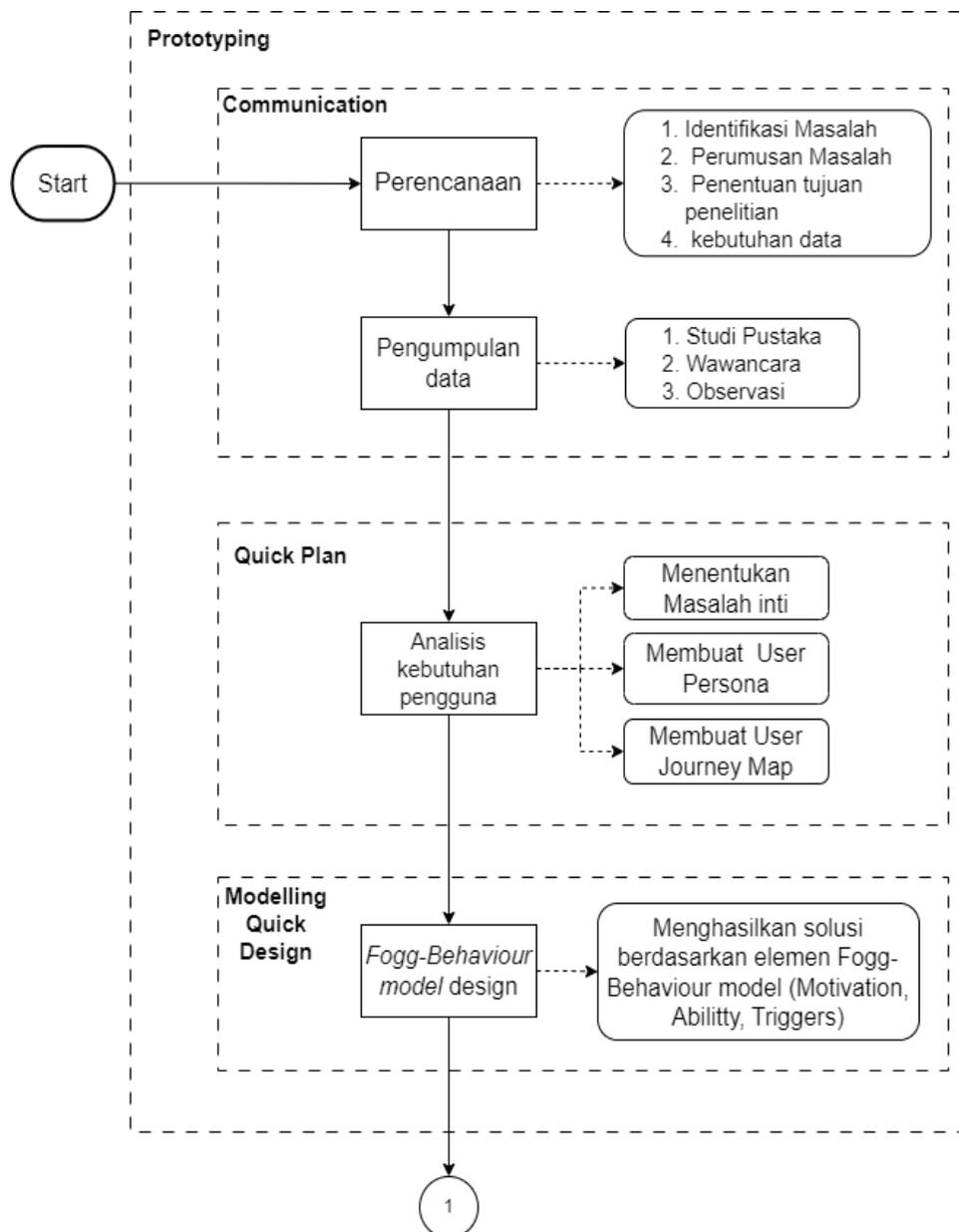
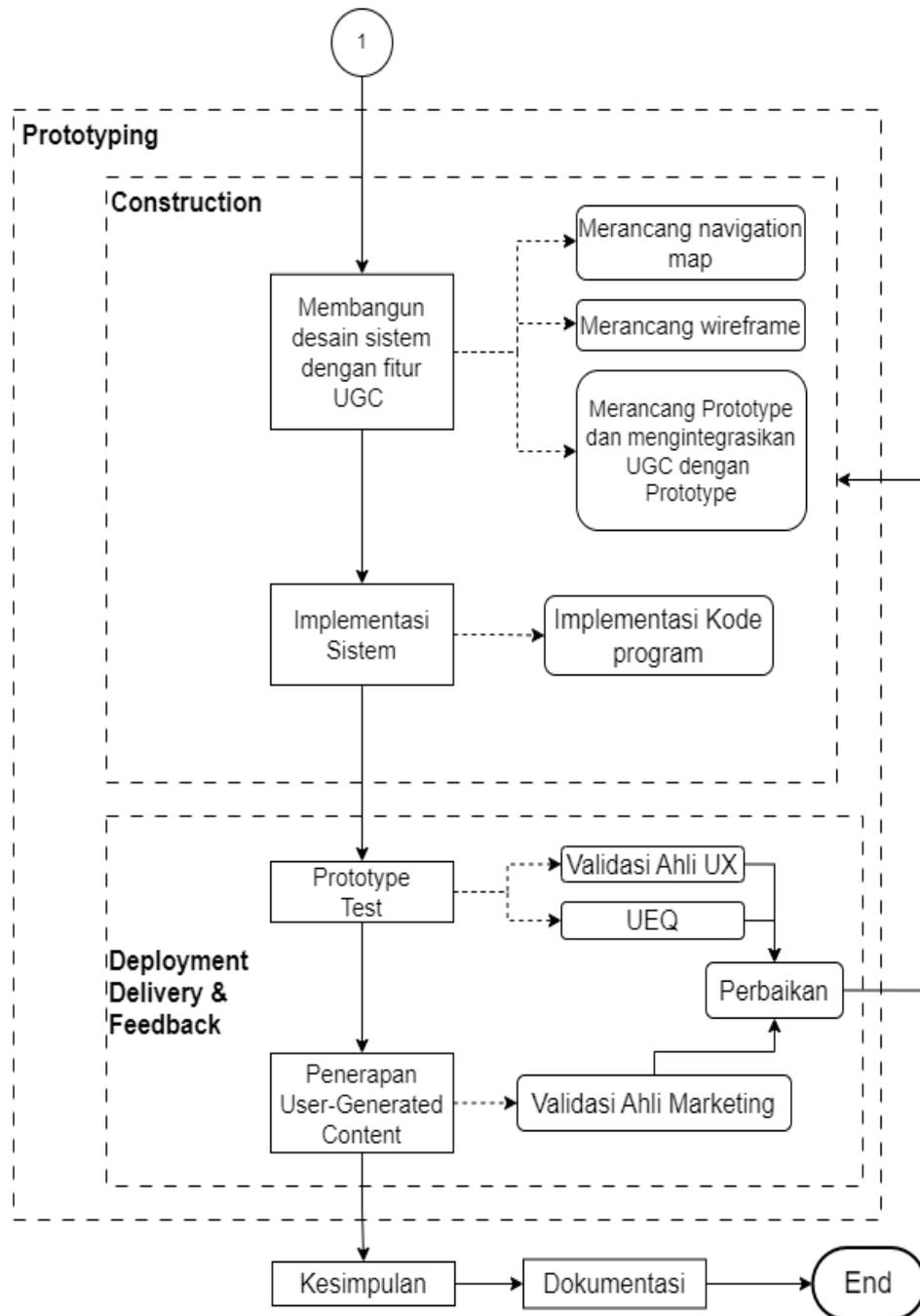


## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tahapan-tahapan yang akan dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian ini. tahapan-tahapan tersebut akan dijelaskan pada subbab-subbab selanjutnya. Setiap alur pada desain penelitian ini dibuat menggunakan bantuan model *prototype* yang telah dijelaskan pada sub bab 2.1.12 sebelumnya.





Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Berikut merupakan penjelasan dari gambar desain penelitian diatas:

### 3.1.1. Tahap Perencanaan

Dalam melakukan sebuah pengembangan sistem tahap perencanaan merupakan pedoman yang harus dilalui terlebih dahulu. Hal yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

### 1. Identifikasi Masalah

Dalam melakukan penelitian hal pertama yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi dan menentukan topik masalah yang nantinya akan dijadikan objek penelitian pada penelitian ini. Peneliti menentukan topik masalah pada penelitian ini yaitu membangun sebuah *website tourism* untuk media promosi Pariwisata di Kabupaten Purworejo, dengan pariwisata Kabupaten Purworejo sebagai objek penelitian.

### 2. Perumusan Masalah

Tahap ini peneliti merumuskan masalah yang dikaji beserta batasan masalah yang dijelaskan lebih rinci di sub Bab 1.2 dan 1.3 pada penelitian ini.

### 3. Penentuan Tujuan penelitian

Fungsi dari penentuan tujuan penelitian yaitu untuk lebih menjelaskan lagi sasaran dari penelitian ini. Tujuan penelitian dijelaskan lebih rinci di subbab 1.4 penelitian ini.

### 4. Penentuan Kebutuhan data

Penentuan kebutuhan data meliputi data yang dibutuhkan dalam penelitian, waktu dan alat pengumpulan data, dan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari studi pustaka, wawancara, dan observasi

#### **3.1.2. Tahap Pengumpulan data**

Berikut merupakan teknik-teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data:

#### 1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang berupa teori pendukung yang relevan dari sistem yang nantinya akan dibuat dengan cara membaca literatur-literatur yang bersumber dari buku ataupun

jurnal. Pada penelitian ini peneliti mempelajari literatur-literatur tentang

## 2. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan berkomunikasi dan bertemu langsung narasumber yang berhubungan dengan pengelolaan pariwisata di Kabupaten Purworejo.

## 3. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat atau melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian, yaitu tempat-tempat pariwisata Kabupaten Purworejo dan melakukan pencatatan dan dokumentasi informasi tempat pariwisata untuk mendapatkan data pendukung untuk penelitian ini

### **3.1.3. Tahap Analisis dengan Kebutuhan Pengguna memanfaatkan *Fogg-Behaviour Model***

Pada tahap ini penelitian menggunakan pemodelan 3 elemen *Fogg-Behaviour Model* untuk menganalisa permasalahan yang didapat dari identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna. Untuk penjelasan *Fogg-Behaviour Model* lebih lengkapnya terdapat pada sub bab 2.1.11 sebelumnya.

#### 1. Menentukan masalah inti

Pada tahap segala informasi yang didapat dari tahap perencanaan dikumpulkan, dianalisis, lalu disintesis untuk mendapatkan masalah inti yang akan diidentifikasi.

#### 2. Membuat *User Persona*

*User persona* merupakan representasi fiktif dari pengguna yang ideal didasarkan dari data dan analisis pengguna yang sebenarnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *User persona* pada tahap sebelumnya untuk merumuskan masalah agar lebih jelas dan spesifik

dengan memahami dan kebutuhan dan preferensi dari pengguna.

### 3. Membuat *User Journey Map*

*User journey map* merupakan teknik atau alat yang dapat digunakan untuk memahami secara mendalam perspektif pengguna dalam menghadapi masalah dan tantangan yang pada sistem yang digunakan. *User journey map* dapat membantu dalam memperbaiki pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem yang dibuat dan juga dapat merancang solusi yang lebih baik dan fokus terhadap kebutuhan dari pengguna

#### 3.1.4. *Fogg-Behaviour Model Design*

Pada tahap ini peneliti menghasilkan ide-ide dari pemecahan masalah-masalah yang telah dilakukan pada tahap menentukan inti permasalahan sebelumnya menggunakan bantuan *Fogg-Behaviour Model*. Penggunaan *Fogg-Behaviour Model* pada tahap ini dapat membantu peneliti untuk menghasilkan ide yang lebih relevan dan menarik dengan memahami motivasi, kebiasaan yang memudahkan pengguna, dan kegiatan yang memicu pengguna dapat melakukan aksi yang telah ditentukan

#### 3.1.5. Membangun Desain Sistem dengan Fitur UGC

Setelah mendapatkan ide-ide inovasi dari tahap sebelumnya, tahap ini dilakukan untuk membuat *prototype* sementara dari sistem yang akan dibuat. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

##### 1. Merancang *Navigation Map*

Tahap ini merupakan tahap merancang struktur dan hirarki halaman dari sistem *website tourism* ini yang berguna untuk memastikan navigasi sistem mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna, gambar 3.2 berikut merupakan *navigation map* dari *website tourism* yang akan dibuat.

## 2. Merancang *Wireframe*

Peneliti pada tahap ini membuat sebuah sketsa sederhana dari tampilan antarmuka pengguna (*user interface*). *Wireframe* ini berguna untuk memvisualisasikan struktur dan tata letak secara sederhana sebelum masuk ke pembuatan desain yang lebih detail dari *website tourism* ini

## 3. Merancang *Prototype website* (Sistem dan Database)

Perancangan sistem ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan pengguna yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pemodelan proses perencanaan sistem ini dapat dilakukan dengan bantuan diagram UML (*Unified Modelling Language*).

Pada tahap ini juga peneliti melakukan perancangan database dengan merancang model *relational database* dengan tujuan agar *field* data yang ada dapat berelasi satu sama lain dan dapat dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan pada *website tourism* ini.

Lalu di akhir dari tahapan ini peneliti melakukan pengecekan kembali apakah fitur UGC yang diimplementasikan pada sistem telah terintegrasi dengan baik

### 3.1.6. Tahap Implementasi Sistem

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan program/*coding* untuk membuat *website tourism* Kabupaten Purworejo ini sesuai dengan hasil perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah *website tourism* Kabupaten Purworejo selesai dibuat maka tahap selanjutnya adalah tahap pengujian. Tahapan ini dilakukan untuk menguji apakah sistem yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna, terhindar dari *bug* yang ada, dan fitur-fitur sudah berjalan sebagaimana

mestinya. Metode yang peneliti gunakan dalam pengujian ini adalah metode *black-box testing*.

### **3.1.7. Tahap Analisis dan Evaluasi**

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dan evaluasi terhadap hasil penelitian berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Analisis dan evaluasi pertama dilakukan pada metode pengembangan UX yang dilakukan apakah *website tourism* Kabupaten Purworejo ini sudah memiliki tingkat *usability* yang tepat, efektif, efisien, dan memuaskan pengguna, evaluasi ini menggunakan metode pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)* yaitu merupakan metode validasi dan evaluasi *usability* dari *website* yang dibuat beserta pengujian pada fitur-fitur yang menerapkan konsep *User-Generated Content (UGC)* yang diimplementasikan pada *website* ini. Dalam penelitian ini juga akan melibatkan ahli UX dan ahli marketing untuk melakukan validasi pada tampilan sistem dan pemanfaatan fitur UGC yang telah dibuat.

### **3.1.8. Kesimpulan**

Merupakan tahap dimana seluruh proses penelitian telah selesai dilakukan dan menghasilkan sebuah kesimpulan terkait penelitian ini

### **3.1.9. Dokumentasi**

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menyusun seluruh dokumentasi dari kegiatan yang dilakukan selama penelitian ke dalam laporan.

## **3.2. Instrumen Penelitian**

Pada Penelitian ini, peneliti menggunakan data hasil wawancara awal dengan pihak terkait dengan pariwisata Kabupaten Purworejo sebagai modal untuk kebutuhan awal pengguna. Untuk daftar pertanyaan dan jawaban wawancara dirangkum pada Lampiran 1. Hasil dari wawancara tersebut peneliti gunakan untuk mendeskripsikan *user journey map* dan *user persona* pada penelitian ini.

Penelitian ini juga menggunakan UEQ untuk melakukan pengujian dan evaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem. Pada UEQ ini terdiri dari 26 pertanyaan yang dimana setiap pertanyaan terdiri dari 2 *items* karakteristik dari sistem. Selain itu, pada kuesioner tersebut juga terdapat bagian saran dan pendapat mengenai fitur UGC yang nantinya akan diimplementasikan pada sistem yang akan peneliti buat.

### 3.3. Alat dan Bahan Penelitian

#### 3.3.1. Alat Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan alat penelitian berupa perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) untuk mendukung jalannya penelitian ini.

1. Spesifikasi Laptop yang digunakan:
  - Processor: AMD Ryzen 5 3500U
  - RAM: 8 GB
  - SSD: 512 GB
  - OS: Windows 11 Home 64-bit
2. Spesifikasi Perangkat Lunak yang digunakan:
  - *Web Browser*
  - Visual Studio Code
  - MySQL

#### 3.3.2. Bahan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan berbagai bahan yang mendukung penelitian ini, yaitu:

1. Data tempat pariwisata yang didapatkan pada tahap perencanaan,
2. Data hasil dari UEQ yang berupa hasil kuesioner pada proses pengujian UX pada *website*,
3. Data dari para ahli yang memvalidasi sistem *website*
4. Untuk bahan penelitian lainnya peneliti menggunakan bahan-bahan yang didapatkan dari berbagai literatur seperti buku, jurnal *online*, artikel ilmiah, dan juga data-data yang tersebar di internet.