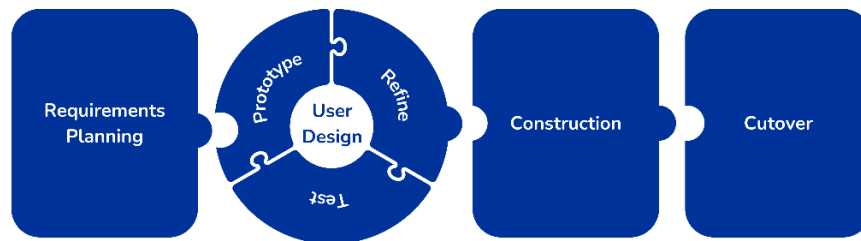


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). RAD merupakan salah satu metode dalam pengembangan sistem informasi dengan pendekatan iteratif yang ditandai dengan keterlibatan pengguna yang intensif (Beynon-Davies & Holmes, 2002). Metode RAD terdiri dari empat langkah (Afrianto Singgalen et al., 2024), yaitu:



Gambar 3.1 Tahapan *Rapid Application Development*

1. *Requirement Planning* (Perencanaan Kebutuhan)

Pada tahap pertama ini, dilakukan perencanaan kebutuhan bersama pihak terkait mengenai kebutuhan dari para pengguna dengan cara mengidentifikasi kebutuhannya

2. *User Design* (Desain Pengguna)

Tahap kedua merupakan tahap yang sangat penting dalam metode RAD karena merupakan tahap dimana kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi kemudian dikembangkan menjadi sebuah desain yang *user-friendly*.

3. *Construction* (Konstruksi)

Pada tahap ini, seluruh fungsi dan fitur yang telah dirancang pada tahap *user design* digabungkan menjadi satu-kesatuan dan memastikan bahwa fungsi tersebut telah mencerminkan kebutuhan pengguna.

4. *Cutover* (Implementasi)

Pada tahap terakhir, dilakukan pengujian dan validasi secara menyeluruh untuk mengidentifikasi potensi masalah yang dinilai akan dapat mengganggu kelancaran operasi dikemudian hari.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini melibatkan tiga partisipan untuk menilai hasil media yang telah dirancang, yaitu ahli media, ahli materi, dan juga responden. Ahli media bertanggungjawab untuk memvalidasi fungsionalitas media yang dirancang. Sedangkan ahli materi bertanggungjawab memvalidasi isi materi dalam media yang telah dirancang. Selanjutnya, teknik yang digunakan dalam menentukan responden untuk penelitian ini adalah *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan sebuah teknik pengambilan sampel dengan cara yang sederhana atau seluruh individu mendapatkan kesempatan yang sama besar (Berndt, 2020). Teknik ini digunakan dengan harapan mengurangi bias atau kecenderungan terhadap objek penelitian. Individu dengan kriteria masyarakat Kota Bandung dalam rentang usia aktif kerja berdasarkan UU no. 13 Tahun 2003 yaitu 18-56 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di PT. Graha Lotus Indonesia yang terletak di Kota Bandung.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengadopsi pendekatan multi-metode dalam pengumpulan data, yang meliputi wawancara kualitatif untuk menggali pemahaman mendalam serta kuesioner kuantitatif untuk memperoleh data yang lebih luas dan terukur.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan tanya jawab yang dilakukan pewawancara dan narasumber secara tatap muka. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Hasyim et al., 2024). Melalui pendekatan wawancara tidak terstruktur, memungkinkan terjadinya dialog yang lebih natural antara peneliti dan narasumber. Dengan ini, diharapkan peneliti mendapatkan informasi yang lebih kaya dan juga relevan dengan konteks yang diangkat.

3.3.2 Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang melibatkan pemberian sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Metode ini biasanya digunakan untuk memperoleh informasi mengenai preferensi, keyakinan, minat, dan perilaku (Hasyim et al., 2024).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Terdapat berbagai macam instrumen yang sering digunakan dalam sebuah penelitian diantaranya angket, tes, observasi, dan lainnya (Wardhana dalam Bahri, 2023). Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini merupakan sebuah angket. Angket tersebut dirancang untuk mengetahui sejauh mana media yang telah dibuat memenuhi kriteria tertentu. Angket ini kemudian akan disebarakan pada validasi ahli media, ahli materi, dan juga penilaian responden.

3.4.1 Wawancara

Wawancara dilakukan pada tahap awal dimulainya penelitian guna mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan dari pengguna. Wawancara dilakukan bersama pihak dari PT. GLI.

3.4.2 Angket Validasi Ahli Media

Instrumen validasi digunakan untuk mengumpulkan data dari validator ahli media guna menilai kelayakan media yang dikembangkan. Kisi-kisi untuk angket tersebut dibentuk dengan merujuk pada kuesioner Webqual 4.0 dengan penyesuaian atas kebutuhan peneliti (Wijaya et al., 2021). Instrumen ini berbentuk angket yang dirancang mencakup aspek kegunaan, kualitas informasi, dan juga kualitas layanannya. Kisi-kisi yang digunakan dalam angket validasi ahli media tercatat dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Kode
<i>Usability</i>	Website Graha Lotus Indonesia mudah dioperasikan	U1
	Navigasi pada Website Graha Lotus Indonesia mudah dipahami	U2
	Website Graha Lotus Indonesia nyaman saat digunakan	U3
	Website Graha Lotus Indonesia memiliki tampilan yang menarik	U4
<i>Information Quality</i>	Informasi yang disajikan pada Website Graha Lotus Indonesia berada dalam format yang sesuai	I5
	Website Graha Lotus Indonesia memberikan informasi yang tepat dan dapat dipercaya	I6
	Website Graha Lotus Indonesia memberikan informasi yang relevan	I7
	Website Graha Lotus Indonesia memberikan informasi secara jelas	U8
<i>Service Interaction</i>	Pengguna merasa yakin akan kualitas yang ditawarkan pada Website Graha Lotus Indonesia	S9
	Pengguna merasa aman saat memberikan informasi pribadi melalui Website Graha Lotus Indonesia	S10
	Perusahaan memiliki citra dan reputasi yang baik dengan Website Graha Lotus Indonesia	S11
	Pengguna merasa mudah untuk terhubung dengan perusahaan melalui Website Graha Lotus Indonesia	S12

Diadaptasi dari Wijaya et al (2021).

3.4.3 Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen selanjutnya merupakan angket validasi yang diisi oleh ahli materi yang bertujuan untuk mengumpulkan data guna menilai kelayakan isi materi atas media yang telah dibuat. Instrumen ini berbentuk angket yang dirancang mencakup aspek kelayakan isi dan juga bahasa (Suryaningrat et al., 2023) yang telah

Azahra Putri Denytha Permatasari, 2024
PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE PT. GRAHA LOTUS INDONESIA SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI CITRA PERUSAHAAN
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

disesuaikan atas kebutuhan peneliti. Kisi-kisi yang digunakan dalam angket validasi ahli materi tercatat dalam tabel 3.2.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Nomor
Isi	Kelengkapan materi yang disajikan dalam Website Graha Lotus Indonesia sudah mencakup keseluruhan informasi perusahaan	I1
	Keakuratan fakta yang disajikan dalam Website Graha Lotus Indonesia sesuai dengan kenyataan	I2
	Kesesuaian antara gambar dan ilustrasi yang ditampilkan dalam Website Graha Lotus Indonesia dengan isi konten	I3
	Kesesuaian informasi pada Website Graha Lotus Indonesia atas kerjasama yang pernah terjalin dalam perusahaan	I4
	Kesesuaian identitas perusahaan dengan yang ditampilkan dalam Website Graha Lotus Indonesia	I5
Bahasa	Bahasa yang digunakan pada Website Graha Lotus Indonesia mudah dipahami	B6
	Gaya bahasa yang digunakan pada Website Graha Lotus Indonesia konsisten	B7
	Kalimat yang digunakan pada Website Graha Lotus Indonesia padat dan tidak bertele-tele	B8
	Penulisan dan pemilihan kata mengikuti aturan baku dan juga sesuai dengan citra perusahaan	B9

Diadaptasi dari Suryaningrat et al (2023).

3.4.4 Angket Responden

Instrumen penilaian responden diisi oleh pengguna yang merupakan masyarakat Bandung dengan rentang usia 18-56 tahun, yang berada dalam usia aktif kerja. Tujuan pengisian instrumen ini adalah untuk mengidentifikasi tanggapan responden terhadap media yang telah dikembangkan. Instrumen tersebut mencakup

empat aspek yang dijadikan indikator, yaitu kegunaan, kualitas informasi, kualitas layanan, dan kepuasan pengguna. Angket ini dirancang sesuai dengan kebutuhan penelitian dan disusun untuk mengukur keempat aspek tersebut sebagaimana kisi-kisi yang telah dimuat dalam tabel 3.3.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Responden

Aspek	Indikator	Butir Nomor
<i>Usability</i>	Web Graha Lotus Indonesia mudah dijalankan pengguna	U1
	Web Graha Lotus Indonesia dapat berfungsi dengan optimal	U2
	Navigasi pada web Graha Lotus Indonesia mudah dipahami	U3
	Tata letak informasi pada web Graha Lotus Indonesia tersusun dengan baik	U4
	Tampilan web Graha Lotus Indonesia memiliki tampilan yang atraktif dan menarik	U5
<i>Information Quality</i>	Informasi pada web Graha Lotus Indonesia akurat dan terpercaya	I6
	Informasi pada web Graha Lotus Indonesia relevan dengan kebutuhan pengguna	I7
	Informasi pada web Graha Lotus Indonesia terperinci dan mendalam	I8
	Informasi pada web Graha Lotus Indonesia disampaikan secara jelas dan mudah dipahami	I9
<i>Service Interaction Quality</i>	Web Graha Lotus Indonesia terjamin keamanannya dari ancaman virus dan malware	S10
	Web Graha Lotus Indonesia menjaga kerahasiaan data pribadi pengguna dengan baik	S11
	Web Graha Lotus Indonesia memfasilitasi komunikasi yang mudah dengan admin	S12
	Web Graha Lotus Indonesia memastikan informasi yang disajikan dapat dipercaya	S13

Azahra Putri Denytha Permatasari, 2024

PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE PT. GRAHA LOTUS INDONESIA SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI CITRA PERUSAHAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Aspek	Indikator	Butir Nomor
	Formulir pelamar pekerjaan pada web Graha Lotus Indonesia berjalan dengan baik	S14
	Web Graha Lotus Indonesia menunjukkan performa yang baik secara keseluruhan	S15
<i>User Satisfaction</i>	Saya puas bahwa web Graha Lotus Indonesia memenuhi kebutuhan informasi	US16
	Saya puas dengan efisiensi web Graha Lotus Indonesia	US17
	Saya puas dengan efektifitas web Graha Lotus Indonesia	US18
	Secara keseluruhan saya puas dengan web Graha Lotus Indonesia	US19

Diadaptasi dari (Pratama et al., 2021)

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dari angket selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini nantinya mencakup juga kegiatan merangkum dan menguraikan hasil yang diperoleh dari angket dalam bentuk angka dan persentase. Skala Likert merupakan skala yang digunakan dalam mengukur sikap atau pendapat seseorang terhadap suatu objek maupun fenomena (Sugiyono, 2018). Untuk pengukuran angka, penelitian ini menggunakan skala Likert dengan keterangan seperti yang tertulis pada tabel 3.4.

Tabel 3.4

Ketentuan Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju

5	Sangat Setuju
---	---------------

Diadaptasi dari (Panjaitan et al., 2022)

Setiap skor yang diperoleh dari penilaian terhadap masing-masing butir pertanyaan diolah menggunakan sebuah rumus perhitungan. Rumus tersebut dirancang untuk menentukan persentase hasil akhir, sehingga memungkinkan pengukuran yang lebih terstandarisasi dan objektif. Rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Hasil} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimum}} \times 100$$

Dengan rumus ini, setiap skor yang terkumpul dari responden atau peserta kemudian dibagi dengan skor maksimum yang mungkin dicapai, kemudian dikalikan dengan 100 untuk mendapatkan persentase. Persentase ini mewakili nilai akhir yang menunjukkan seberapa besar skor yang diraih dibandingkan dengan skor tertinggi yang dapat dicapai. Setelah skor akhir dalam bentuk persentase dihitung, hasil tersebut kemudian dikategorikan ke dalam beberapa tingkatan berdasarkan skala persentase yang telah ditentukan sebelumnya. Kategori ini berfungsi untuk memberikan interpretasi yang lebih jelas dan mudah dipahami terkait performa atau pencapaian yang ditunjukkan oleh skor tersebut.

Tabel 3.5
Kategori Hasil Skor

Range	Keterangan
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41-60%	Netral
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Diadaptasi dari (Awaludin et al., 2023).