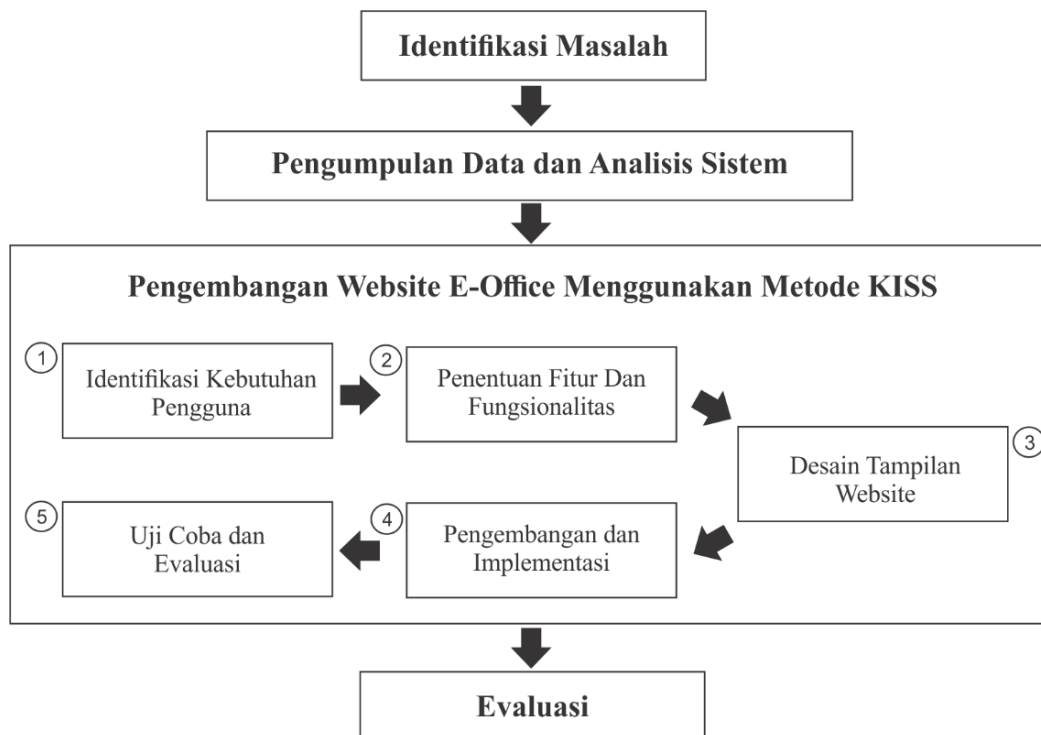


**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**3.1 Tahapan Penelitian**

Tahapan penelitian ini dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data dan analisis sistem, pengembangan *E-Office* berbasis *website* menggunakan metode KISS dan evaluasi. Adapun Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Tahapan Penelitian**

### **3.1.1 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi, wawancara dan membaca literatur dengan Perangkat Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya serta memantau kinerja yang dilakukan. Proses identifikasi dilaksanakan selama dua minggu. Hasil dari identifikasi tersebut dapat diketahui persoalan atau permasalahan yang dialami adalah keterbatasan sarana teknologi dalam memberikan informasi dan pelayanan bagi masyarakat maupun perangkat kecamatan, seperti pengarsipan surat masuk dan keluar, disposisi, dan agenda kegiatan.

### **3.1.2 Pengumpulan Data dan Analisis Sistem**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah studi dokumen dan observasi.

Studi dokumen adalah suatu proses penelitian atau analisis yang dilakukan terhadap berbagai jenis dokumen atau sumber informasi tertulis, seperti buku, artikel, laporan, catatan, surat, dan sebagainya. Tujuan dari studi dokumen adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dan akurat tentang topik atau masalah tertentu yang sedang diteliti. Dalam pengaplikasiannya penulis mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan Kecamatan Cihideung serta dokumen penunjang lainnya yang sudah ada di Kantor Kecamatan Cihideung sebagai bahan sumber data yang akan digunakan pada *website E-Office* yang akan dikembangkan.

Observasi adalah proses pengamatan dan pencacatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti di lapangan (Kaelan, 2012). Observasi

merupakan suatu teknik pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau subjek penelitian yang sedang diamati. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang perilaku, kejadian, situasi atau kondisi tertentu, yang kemudian dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut dalam konteks penelitian yang sedang dilakukan. Dalam pengaplikasiannya penulis melakukan observasi langsung kelapangan dengan mempelajari cara kerja para perangkat kecamatan Cihideung dalam memberikan informasi dan pelayanan kepada masyarakat. Kemudian menuliskan beberapa keperluan perangkat kecamatan yang akan dimasukkan ke dalam *website E-Office* yang akan dikembangkan.

### **3.1.3 Pengembangan *Website E-Office* Menggunakan Metode KISS**

Proses pengembangan *E-Office* pada penelitian ini menggunakan metode KISS (*Keep it Simple, Stupid*), metode KISS merupakan pendekatan dalam pembuatan *website* atau produk digital yang mengutamakan kesederhanaan dan keberlanjutan. Adapun tahapan-tahapan dalam metode KISS, yaitu:

#### **A. Identifikasi Kebutuhan Pengguna**

Tahapan pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Pengembang *website* harus memahami tujuan dan kebutuhan pengguna terhadap *website* yang akan dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan mewawancarai pengguna, melakukan survei, atau melakukan penelitian pasar.

#### **B. Penentuan Fitur dan Fungsionalitas**

Setelah kebutuhan pengguna teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah menentukan fitur dan fungsionalitas *website* yang dibutuhkan untuk memenuhi

kebutuhan tersebut. Langkah selanjutnya adalah menyederhanakan *layout website*. Rancang *layout* yang sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna. Hindari tampilan yang terlalu ramai atau berlebihan, sehingga pengguna tidak merasa bingung dan kehilangan fokus.

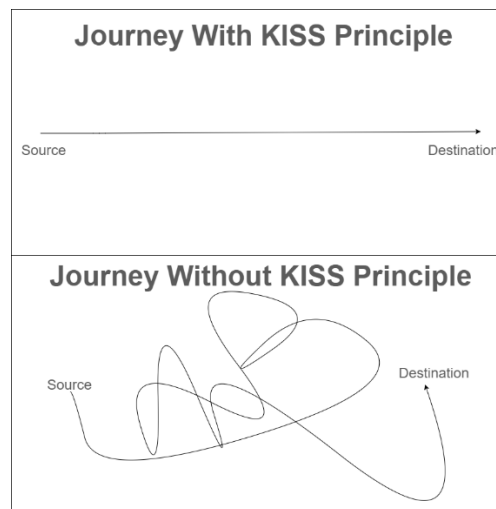
### **C. Desain Tampilan Website**

Setelah fitur dan fungsionalitas *website* ditentukan, selanjutnya adalah membuat desain tampilan *website* yang menarik dan mudah digunakan. Gunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna. Hindari penggunaan istilah teknis atau kata-kata yang sulit dipahami oleh orang awam. Pastikan pengguna dapat mengerti dengan mudah apa yang ingin disampaikan oleh *website*.

Sederhanakan navigasi pada *website* agar mudah dipahami oleh pengguna. Hindari penggunaan terlalu banyak menu atau sub-menu yang membingungkan pengguna. Gunakan ikon atau gambar yang mudah dipahami oleh pengguna.

Pilih informasi penting dan relevan untuk ditampilkan pada *website*, dan tempatkan pada tempat yang mudah ditemukan oleh pengguna. Pastikan informasi tersebut mudah dipahami dan tidak tersembunyi di antara informasi yang kurang penting.

Sederhanakan desain visual pada *website*, seperti penggunaan warna dan font yang sederhana dan mudah dibaca oleh pengguna. Hindari penggunaan terlalu banyak efek visual yang tidak diperlukan, seperti animasi atau gambar yang bergerak terlalu cepat. Untuk gambaran desain menggunakan metode KISS dapat dilihat pada gambar 3.3.



**Gambar 3.2 Gambaran Desain KISS (David Miller, 2022)**

#### **D. Pengembangan dan Implementasi**

Setelah desain tampilan *website* selesai dibuat, selanjutnya adalah melakukan pengembangan dan implementasi *website*. Website harus dioptimalkan untuk kecepatan akses dan keamanan, serta harus memenuhi standar *web* yang berlaku.

#### **E. Uji Coba dan Evaluasi**

Uji coba dan evaluasi *website* oleh pengguna untuk memastikan bahwa website sudah memenuhi tujuan dan kebutuhan pengguna serta memudahkan pengguna untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan. Melakukan perbaikan dan penyempurnaan jika diperlukan.

#### **3.1.4 Evaluasi**

Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam penelitian ini, bentuk dari evaluasi adalah melakukan penilaian serta penyesuaian dengan kebutuhan yang

diperlukan dalam menunjang kinerja Kecamatan Cihideung dalam memberikan informasi serta pelayanan kepada masyarakat.

### **3.2 Rancangan *Questionnaire***

Rancangan questionnaire atau kuesioner adalah suatu rencana atau kerangka kerja yang dirancang untuk membantu penyusunan pertanyaan dalam sebuah survei atau penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data.

#### **3.2.1 Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini merujuk pada jumlah total penduduk di Kecamatan Cihideung, yang mencapai sekitar 72.967 jiwa. Populasi ini mencakup semua individu yang tinggal di wilayah tersebut, termasuk warga masyarakat, pejabat pemerintahan, dan pihak-pihak terkait lainnya yang potensial menjadi pengguna *website* Kecamatan Cihideung. Dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk mengambil sampel sejumlah 30 responden menggunakan metode *stratified random sampling*. Metode *Stratified Random Sampling* merupakan metode penarikan sampel yang dilakukan dengan cara membagi populasi menjadi populasi yang lebih kecil, pembentukan harus sedemikian rupa sehingga setiap strata berdasarkan beberapa kriteria tertentu, kemudian dari setiap strata diambil sampel secara acak (Taro Yamane, 1967). Metode yang digunakan ini dapat dimungkinkan untuk setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih digunakan sebagai sampel, sehingga proses pengukuran dapat dilakukan dengan melibatkan sedikit sampel. Meskipun tidak melibatkan semua

anggota populasi, hasil survey dapat digeneralisasikan sebagai representasi populasi (Cochran, 1977).

- a. Strata Pertama (Penduduk Umum), sejumlah responden dipilih 10 secara acak dari antara penduduk umum di Kecamatan Cihideung. Mereka dapat mewakili pengguna umum yang mengakses *website* Kecamatan Cihideung.
- b. Strata Kedua (Pegawai Pemerintahan), responden dipilih 10 dari strata ini mencakup pegawai pemerintahan di Kecamatan Cihideung. Mereka berinteraksi dengan *website* dalam konteks tugas dan tanggung jawab mereka.
- c. Strata Ketiga (*Stakeholder* Eksternal), mencakup *stakeholder* eksternal seperti pemangku kepentingan dari sektor swasta atau organisasi masyarakat dan dipilih 10 secara acak. Mereka juga memiliki kepentingan terhadap informasi yang disediakan oleh *website*.

Pemilihan sampel sebanyak 30 responden yang tersebar di tiga strata ini dilakukan dengan cara acak untuk menciptakan gambaran yang lebih lengkap dan mewakili tentang berbagai perspektif dan kebutuhan pengguna *website* Kecamatan Cihideung. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan sampel 30 responden yang diambil secara *stratified random sampling* dari populasi total sekitar 72.967 jiwa di Kecamatan Cihideung untuk mendapatkan pandangan yang representatif tentang efisiensi dan kualitas informasi yang diberikan oleh *website* tersebut dalam konteks pengalaman pengguna.

### **3.2.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna**

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi kebutuhan pengguna dengan menganalisis data wawancara 30 responden, dimana jawaban responden atau

pengguna yang memiliki kemiripan kebutuhan dikelompokkan sebagai acuan dalam perancangan desain yang lebih baik. Pedoman kebutuhan *website* dapat dilihat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Pedoman Kebutuhan *Website***

No	Kebutuhan Pengguna	Keterangan

### 3.2.3 Evaluasi *Website*

Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi desain pada *website* lama yang sedang berjalan dengan *website* yang baru apakah telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil desain diperlihatkan kepada 30 responden yang sama dengan wawancara dan responden melakukan pengisian kuesioner tertutup sesuai dengan aturan SUS (*System Usability Scale*) sebagai data skor responden untuk diolah dalam penelitian ini. Menurut B. Rummel (2015) minimal responden 30 sudah cukup akurat untuk mendapatkan kualitas penelitian. Pertanyaan kuesioner sesuai dengan aturan SUS diberikan dalam tabel 3.2.

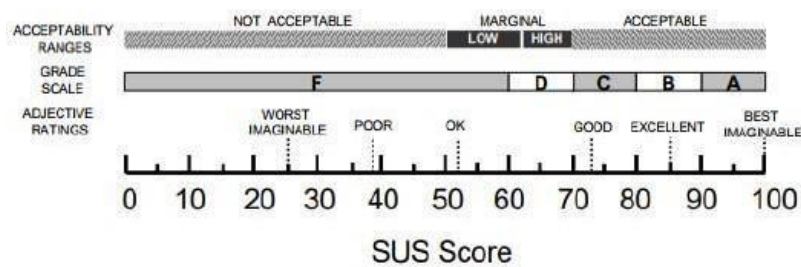
**Tabel 3.2 Kuesioner Evaluasi**

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (N)	4 (S)	5 (SS)
1	Saya berpikir akan menggunakan <i>website</i> ini lagi.					



2	Saya merasa <i>website</i> ini sulit digunakan.					
3	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.					
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain untuk menggunakan <i>website</i> ini.					
5	Saya merasa fitur-fitur pada <i>website</i> ini berjalan dengan semestinya.					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak cocok pada <i>website</i> ini.					
7	Saya merasa orang lain akan mudah memahami cara menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat.					
8	Saya merasa <i>website</i> ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan <i>website</i> ini.					
10	Saya perlu waktu adaptasi sebelum menggunakan <i>website</i> ini.					
<b>Keterangan</b>		1 = Sangat Tidak Setuju (STS)	2 = Tidak Setuju (TS)	3 = Netral (N)	4 = Setuju (S)	5 = Sangat Setuju (SS)

Metode SUS menggunakan *survey* 10 pertanyaan yang bernilai 1-5 poin masing-masing. Hasil *output* dari pengukuran ini berupa skor angka dengan *range* 0-100, dimana semakin besar angka SUS maka semakin bagus *usability*-nya. Gambar 3.3 merupakan *scenario* dari *range* SUS dimana minimal skor suatu penelitian adalah 52. Untuk rentang SUS dapat dilihat pada gambar 3.3.



**Gambar 3.3 SUS Scores and Acceptability Ranges**

### 3.2.4 Evaluasi Pengetesan Pengguna

Evaluasi Pengetesan Pengguna adalah tahap penting dalam pengembangan situs *web* atau aplikasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna memiliki pengalaman yang baik dan fungsionalitas yang optimal. Salah satu cara untuk mengumpulkan masukan dari pengguna adalah dengan mengisi kuesioner pengetesan pengguna. Kuesioner ini memungkinkan para pengguna memberikan umpan balik mereka tentang berbagai aspek produk yang telah mereka gunakan. Kuesioner pengetesan dapat dilihat pada tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Kuesioner Pengetesan**

No	Pertanyaan	Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah <i>website</i> yang baru (ASIK Cihideung) mempunyai daya tarik lebih daripada <i>website</i> yang lama?		

2	Apakah <i>website</i> yang baru (ASIK Cihideung) dinilai mampu merepresentasikan Kantor Kecamatan Cihideung?		
3	Apakah <i>website</i> yang baru (ASIK Cihideung) mampu menampilkan informasi pelayanan secara lengkap?		
4	Apakah <i>website</i> yang baru (ASIK Cihideung) memiliki perpaduan warna yang lebih nyaman dilihat mata dibandingkan dengan <i>website</i> lama?		
5	Apakah desain menu <i>website</i> yang baru (ASIK Cihideung) memudahkan navigasi?		
6	Apakah penataan konten dan pemilihan <i>font</i> pada <i>website</i> yang baru (ASIK Cihideung) memudahkan pengunjung dalam menangkap informasi yang ditampilkan?		
7	Apakah dengan adanya penambahan fitur pencarian dapat mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi yang diinginkan?		
8	Apakah <i>website</i> yang baru (ASIK Cihideung) dapat diakses lebih cepat dibandingkan <i>website</i> yang lama?		
9	Apakah dengan adanya fitur tampilan <i>responsive</i> pada <i>website</i> yang baru (ASIK Cihideung) dapat meningkatkan pengalaman pengguna ( <i>user experience</i> ) dalam menjelajahi <i>website</i> dibandingkan <i>website</i> lama?		
10	Apakah dengan perubahan <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> pada <i>website</i> yang baru (ASIK Cihideung) mampu menggantikan <i>website</i> yang lama?		