

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses yang akan dilakukan oleh peneliti dalam mendapatkan hasil akhir dari sebuah penelitian. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan rancangan penelitian dengan pendekatan *case study*. Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian *case study* bertujuan untuk mengeksplorasi penemuan-penemuan baru dengan pendekatan studi kasus dalam hal ini mengenai konten yang ada pada *website existing* Selasar Sunaryo Art Space yang masih belum bersifat informatif, komunikatif, dan tidak adanya fitur tambahan sesuai dengan model ICTRT dalam memasarkan dan menyebar luaskan informasi terkait produk wisatanya. Dalam penelitian ini metode yang digunakan oleh peneliti berupa observasi, wawancara, dokumentasi atau gabungan (triangulasi).

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian terhadap pengembangan *website* yang dilakukan oleh peneliti merupakan sebuah jenis penelitian kualitatif. Peneliti akan meneliti beberapa narasumber sebagai subjek penelitian dalam mendapatkan data yang diperlukan selama penelitian. Narasumber dalam penelitian dapat diartikan juga sebagai partisipan. Adapun partisipan dan tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Partisipan

Partisipan merupakan seseorang atau lebih yang berasal dari objek penelitian yang dimanfaatkan oleh peneliti untuk memberikan suatu informasi terkait situasi maupun kondisi yang dibutuhkan peneliti dalam pemenuhan data penelitian melalui sebuah wawancara (Yin, 2018).

Partisipan juga turut berperan dalam suatu kegiatan pertemuan, konferensi, dan seminar. Adapun partisipan yang turut berperan dalam pemenuhan data penelitian ini diantaranya:

- a. Pengelola *Website* di Selasar Sunaryo Art Space, dan
- b. Tenaga ahli di bidang *Web Developer* dan *Web Designer*.
- c. Audiens selaku pengguna *website* yang mengakses Selasar Sunaryo Art Space

2. Tempat Penelitian

Penelitian terkait pengembangan konten *website* sebagai media pemasaran digital akan dilakukan di Selasar Sunaryo Art Space, Kota Bandung, Jawa Barat dan dilakukan di dalam situs *website*-nya.

C. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah tahapan penting di dalam sebuah penelitian karena tujuan dari dilakukannya sebuah penelitian adalah mendapatkan sebuah data. Data yang diperoleh tidak dapat memenuhi standar apabila proses pengumpulan data dilakukan tidak menggunakan sebuah teknik. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam melakukan pengumpulan data penelitian kualitatif di Selasar Sunaryo Art Space adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Menurut Nazir (2014) studi literatur merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan membaca, mencatat, mengumpulkan dan mengolah bahan penelitian yang diperoleh berdasarkan dari sebuah buku, catatan, atau sebuah laporan jurnal untuk menghasilkan sebuah landasan teori yang memiliki relevansi dengan masalah yang ingin dipecahkan peneliti.

2. Observasi

Menurut Yusuf (2013) dalam pengumpulan data melalui teknik observasi ditentukan keberhasilannya berdasarkan peneliti itu sendiri karena teknik observasi mewajibkan peneliti untuk melihat, mendengarkan, serta menyimpulkan tentang objek penelitian yang diamati. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis kondisi *website existing* Selasar Sunaryo Art Space dan wawancara kepada pihak pengelola Selasar Sunaryo Art Space.

3. Wawancara

Menurut Nugrahani (2014:126) wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan oleh peneliti secara fleksibel, terbuka, tidak terstruktur dan dalam suasana yang tidak formal. Tujuan utama dari wawancara adalah untuk dapat mempresentasikan masa kini terkait tanggapan pribadi peneliti, peristiwa, perasaan, aktivitas, motivasi, persepsi, dan sebagainya.

Dalam teknik wawancara, peneliti dan narasumber akan bertatap muka secara langsung (*face to face*) untuk memperoleh informasi secara

lisan yang dapat menjelaskan terkait masalah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman wawancara sebagai pedoman pengumpulan data.

4. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2020) dokumentasi merupakan sebuah catatan yang menyimpan sebuah peristiwa yang telah berlalu. Dokumentasi dapat berupa sebuah tulisan, gambar, atau monumental. Dokumentasi yang berbentuk tulisan dapat berupa catatan harian, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar dapat berupa foto, film, video, CD/DVD, dan kaset.

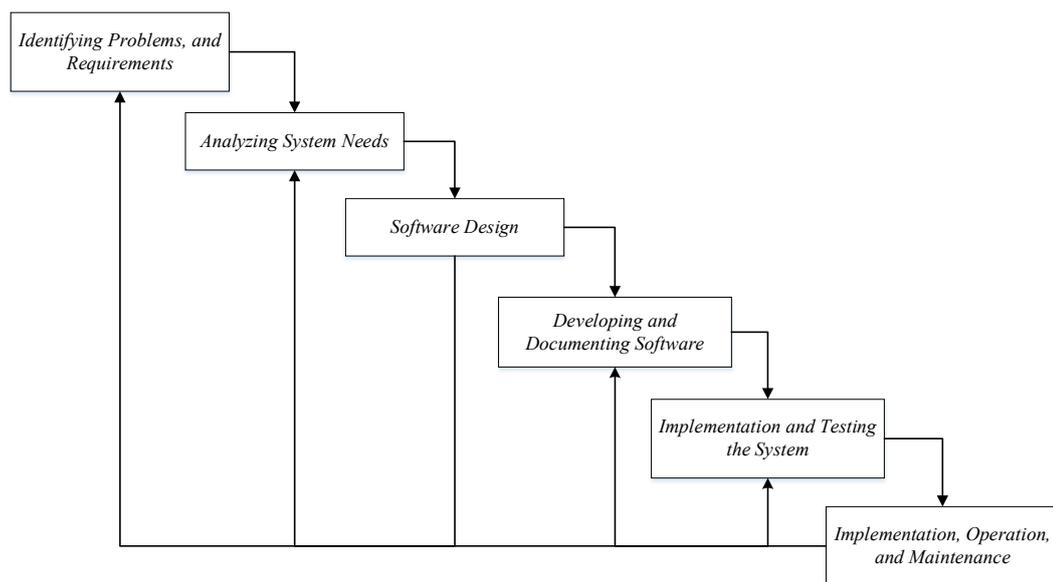
Sedangkan dokumentasi yang berbentuk monumental dapat berupa karya seni, karya lukis, patung, dan tulisan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan sebuah *tools* seperti *SEO Checker* untuk mendapatkan dokumentasi berbentuk gambar yang dapat mempresentasikan kondisi lapangan pada Selasar Sunaryo Art Space.

D. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif ini adalah dengan menggunakan tahapan dari model pertama *waterfall* dari SDLC (*System Development Life Cycle*). Model *waterfall* merupakan salah satu model yang ada di dalam SDLC yang bertujuan untuk sebagai sebuah landasan dalam melakukan pengembangan sebuah *website*. Menurut Sommerville (2016) model *waterfall* adalah sebuah model yang sekuensial linier yang memiliki alur yang terurut. Lebih lengkap, Sommerville juga membagi SDLC menjadi ke dalam enam tahapan. Setiap tahapan yang ada tidak berdiri sendiri, tetapi setiap tahapan

yang ada terbentuk dan menciptakan sebuah kumpulan yang beroperasi secara bersamaan dan berulang.

Keenam tahapan yang ada tentunya akan digunakan oleh peneliti selaku pengembang dalam melakukan analisis *website existing* pada Selasar Sunaryo Art Space dengan menggunakan model ICTRT (Li & Wang, 2010) dan *User Interface Design* (Fadeyev, 2011).



Gambar 10 Tahapan Model *Waterfall* SDLC

Sumber: Sommerville dan Jirava (2016)

Pada gambar di atas, terdapat enam tahapan utama dari *System Development Life Cycle* (SDLC). Berikut uraian singkatnya:

a. *Identifying Problems, and Requirements*

Merupakan sebuah tahapan awal dan sangat penting yang digunakan dalam siklus SDLC. Tahapan ini juga merupakan tahapan yang menentukan keberhasilan dari pengembangan sistem. Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan identifikasi terhadap masalah yang ada, serta kebutuhan sistem

baru yang akan disempurnakan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan sumber-sumber data yang dapat dijadikan sebagai bahan pedoman penulisan, pengamatan langsung, wawancara dan dokumentasi yang di dalam tahapan perencanaannya terdapat butir-butir yang harus dipenuhi, di antaranya:

- a. Mengetahui masalah yang ada di dalam *website existing* Selasar Sunaryo Art Space, dan
- b. Mengetahui tujuan dari pengembangan *website* untuk memecahkan masalah.

b. *Analyzing System Needs*

Merupakan tahapan yang dapat membantu peneliti dalam membuat penentuan kebutuhan dengan menggunakan sebuah alat khusus. Dalam penelitian ini, alat yang digunakan oleh peneliti yaitu model ICTRT (Li & Wang, 2010). Peneliti akan terlebih dahulu menyiapkan rangkuman materi terkait apa saja yang telah ditemukan, kemudian peneliti akan memberikan analisis dan manfaat, dan peneliti akan memberikan rekomendasi alternatif terkait apa saja yang harus dilakukan oleh objek yang diteliti. Setelah rekomendasi diterima, peneliti sudah dapat memulai membuat sebuah rencana untuk memperoleh perangkat keras dan perangkat lunak sistem yang dibutuhkan dalam membangun atau mengoperasikan sistem seperti yang telah diusulkan.

Dalam tahapan ini, peneliti akan melakukan analisis sistem melalui langkah – langkah berikut:

- a. Menganalisis hasil temuan data yang diperoleh dengan menggunakan model ICTRT (Li & Wang, 2010), dan
- b. Menentukan apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan konten *website*.
- c. *Software Design*

Dalam tahapan ini, peneliti akan menggunakan informasi yang telah diperoleh sebelumnya untuk menyesuaikan desain *software* dari sebuah sistem informasi berbasis *website*. Peneliti terlebih dahulu akan merancang sebuah tahapan penambahan data, sehingga data yang dimasukkan ke dalam *website* dapat dikatakan valid. Peneliti juga dapat memberikan masukan yang efektif dalam pembuatan desain *software* sistem informasi berbasis *website* yang baru dengan menyesuaikan model bentuk dan desain layar yang baik.

User Interface merupakan salah satu bagian yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah desain *software* sistem informasi berbasis *website*. UI sangat penting dalam menghubungkan pengguna dengan sistem informasi *website*. Tahapan UI mencakup bagaimana perancangan database yang akan menyimpan berbagai data yang dibutuhkan dalam penelitian. Database yang dikelola dengan baik merupakan sebuah awalan untuk semua sistem informasi. Dalam tahapan ini, peneliti akan berkolaborasi dengan pengguna dalam merancang keluaran sistem informasi *website* yang dapat memenuhi kebutuhan informasi pengguna.

Dalam tahapan ini, peneliti juga harus merancang sebuah prosedur pencadangan untuk melindungi sistem dan data untuk menghasilkan paket

spesifikasi program untuk pengkodean. Setiap paket memuat tata letak input dan output, spesifikasi file, dan detail pengkodean yang memungkinkan mencakup diagram *flowchart* atau diagram alur sistem. Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan:

- a. Menganalisis *User Interface Design* pada *website existing* Selasar Sunaryo Art Space berdasarkan model Fadeyev (2011), dan
- b. Menentukan apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan *website* berdasarkan model ICTRT (Li & Wang, 2010).

d. *Developing and Documenting Software*

Tahapan pengembangan merupakan sebuah tahapan yang menuntut peneliti selaku pengembang untuk menulis kode dan membangun sistem sesuai dengan dokumen desain yang telah diperoleh serta spesifikasi data yang ditentukan. Dalam tahapan ini, peneliti akan berkolaborasi dengan *programmers* untuk pengembangan perangkat lunak asli sesuai dengan kebutuhan data pengembangan yang diperlukan. Peneliti juga menggunakan satu atau lebih perangkat lunak untuk melakukan komunikasi pengembangan kepada *programmers* terkait apa saja yang perlu diprogram dengan menyesuaikan kebutuhan konten dan desain *website* baru Selasar Sunaryo Art Space.

e. *Implementation and Testing the System*

Tahapan implementasi merupakan tahapan nyata yang dilakukan oleh peneliti untuk mewujudkan desain berdasarkan kebutuhan data yang diperoleh sebelumnya. Salah satu nilai penentu dalam mencapai

keberhasilan tahapan implementasi adalah jenis perangkat lunak yang digunakan oleh peneliti. Pada tahapan ini, peneliti akan menggunakan sebuah perangkat lunak *Content Management System* (CMS) bernama WIX *Web Builder*. CMS merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat memberikan kemudahan kepada peneliti dan *programmers* dalam berkolaborasi membuat, mengedit, menggunggah, mengontrol, dan mengelola konten *website*.

Setelah tahapan implementasi, tahapan selanjutnya yang perlu dilakukan oleh peneliti sebelum perangkat lunak dipasarkan serta digunakan adalah tahapan pengujian. Selama tahapan pengujian, peneliti dan *programmers* akan memeriksa perangkat lunak dengan teliti, mencatat setiap *bug* atau kecacatan yang perlu dilacak, memperbaiki, dan kemudian menguji ulang kembali perangkat lunak. Beberapa pengujian perangkat lunak akan diselesaikan oleh *programmers* sendiri, dan beberapa di antaranya dilakukan oleh kolaborasi antara peneliti dengan *programmers*. Pengujian akan dilakukan dengan serangkaian tes untuk menunjukkan masalah yang ada berdasarkan data sampel dan data aktual dari perangkat lunak saat ini.

Dalam tahapan ini, peneliti akan melakukan pengujian terhadap *website existing* Selasar Sunaryo Art Space melalui sampel data dari hasil wawancara kepada pengelola *website* Selasar Sunaryo Art Space dan tenaga ahli selaku pengguna *website* berdasarkan indikator yang ada pada model ICTRT (Li & Wang, 2010).

f. *Operation and Maintenance*

Setelah pengujian, tahapan selanjutnya yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah tahapan pengoperasian. Pada tahapan ini, peneliti akan mengoperasikan perangkat lunak yang telah dikembangkan dalam rangka untuk peningkatan dan penyesuaian sistem dalam memperbaiki kesalahan unit perangkat lunak sebelum dipasarkan dan digunakan oleh pengguna (*end user*). SDLC akan terus berlangsung bahkan setelah perangkat lunak telah mencapai pengguna.

Hal ini disebabkan oleh ketidakpastian yang melekat pada perangkat lunak yang digunakan oleh pengguna, di mana tidak ada jaminan bahwa tidak akan ada kecacatan (*bug*). Setelah perangkat lunak telah mencapai pengguna, pengembang akan langsung beralih ke tahapan pemeliharaan dan memulai aktivitas untuk menangani masalah yang dilaporkan oleh pengguna. Selanjutnya, pengembang bertanggung jawab untuk menerapkan segala perubahan yang diperlukan pada perangkat lunak setelah pemeliharaan.

E. Pengujian dan Keabsahan Data

Hasil data penelitian kualitatif akan berbentuk teks, foto, cerita, dan gambar bukan berbentuk angka atau hitungan. Data yang diperoleh bilamana arah dan tujuan penelitian sudah jelas dan sumber data yaitu partisipan atau informan telah diidentifikasi, dihubungi serta telah mendapatkan persetujuan atas keinginan mereka untuk memberikan informasi data yang dibutuhkan. Perolehan data penelitian kualitatif diperoleh dengan menggunakan berbagai cara, seperti: wawancara, observasi, dokumentasi atau gabungan (*triangulasi*).

Menurut Wiersma di dalam Sugiyono (2020) triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai waktu melalui berbagai sumber. Triangulasi sebagai kombinasi dari berbagai metode yang digunakan dalam mengkaji suatu fenomena yang berkaitan antar satu sama lain dari sudut pandang yang berbeda. Dengan demikian, peneliti akan menggunakan dua jenis dari triangulasi, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam menguji kredibilitas data melalui cara pengecekan data yang telah diperoleh dari beberapa sumber. Dalam artian, peneliti akan menggali informasi-informasi tertentu dengan menggunakan berbagai sumber dalam melakukan validasi kebenarannya. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber informasi data adalah partisipan atau informan yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian yaitu Selasar Sunaryo Art Space dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

2. Triangulasi Teknik

Merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam menguji validasi data dengan melakukan pengecekan data kepada sumber data yang sama, tetapi melalui teknik yang berbeda. Contohnya, apabila data yang diperoleh dengan sebuah dokumentasi, maka peneliti akan melakukan validasi kembali melalui wawancara atau observasi. Jika beberapa teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti harus melakukan kredibilitas data kembali kepada sumber data yang sama.

F. Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	Bulan					
		Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
1	Pengumpulan TOR						
2	Penyusunan Usaha Penelitian (UP)						
3	Pengumpulan Usaha Penelitian (UP)						
4	Seminar Usaha Penelitian (UP)						
5	Revisi Usulan Penelitian (UP)						
6	Penelitian Lapangan						
7	Penyusunan Proyek Akhir (PA)						
8	Pengumpulan Proyek Akhir (PA)						
9	Sidang Proyek Akhir (PA)						