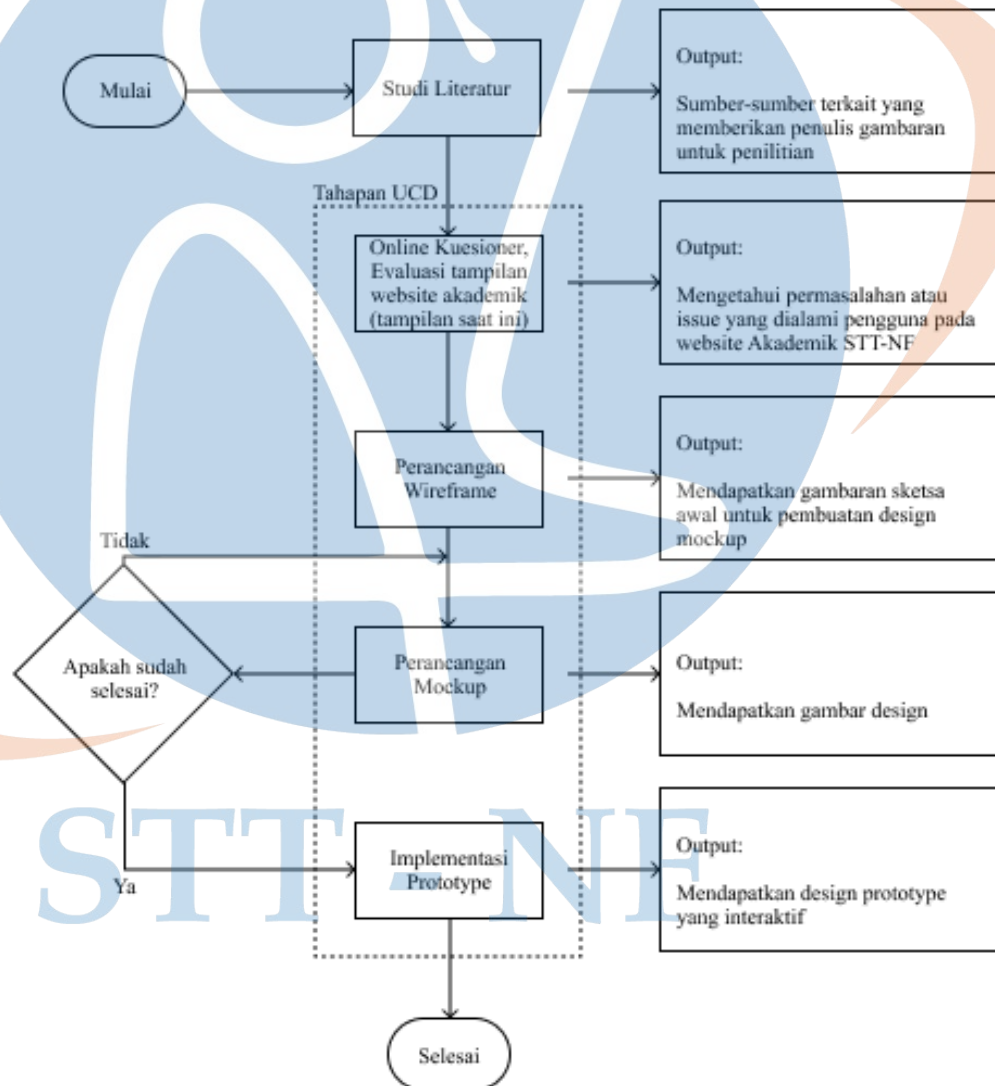


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan suatu alur tahapan penelitian agar terstruktur dalam merancang *UI/UX Design* dari *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri. Berikut tahapan penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini.



Gambar 3.1 Tahapan Penilitan

3.2 Rancangan Penelitian

3.2.1 Jenis Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, metode ini dipilih agar penulis dapat mengetahui seberapa jauh pengalaman pengguna terhadap tampilan dari *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri. Dengan demikian, hasil dari penelitian evaluasi ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas tampilan dari *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri.

3.2.2 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode pengumpulan data melalui Kuesioner dan analisis.

a. Online Kuesioner

Pada tahapan proses penelitian ini, penulis menyebarkan kuesioner *online* kepada para pengguna *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri, yakni mahasiswa agar penulis mendapatkan data yang dibutuhkan mahasiswa.

b. Analisis

Penulis akan mengelola data yang telah didapatkan dari kuesioner *online* yang telah diisi oleh pengguna *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri untuk diolah agar dapat menjawab permasalahan yang dirasakan oleh pengguna. Kemudian, penulis akan membuat informasi yang digunakan menjadi bahan dalam mengevaluasi *UI/UX Design* dari *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri.

3.2.3 Metode Evaluasi

Penulis mengevaluasi data yang telah dianalisis agar dapat mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi sehingga dapat dilakukan diagnosis serta dapat memberikan gambaran dalam membuat tampilan. Setelah melakukan evaluasi, penulis akan membuat informasi yang digunakan atau

diimplementasikan dalam merancang *UI/UX Design* dari *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri.

3.2.4 Metode Implementasi

Penelitian ini akan berfokus pada perancangan *UI/UX Design* yang dapat digunakan dalam pengembangan *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri dengan menggunakan *platform* Figma dengan metode pendekatan *user-centered design* (UCD) sebagai acuan dalam pembuatan desain dan *prototype website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri. Dari informasi data pengguna yang telah dievaluasi, penulis akan membuat rancangan *wireframe* untuk mendapatkan sketsa dasar. Kemudian dilanjutkan dengan membuat desain *mockup* yang menampilkan *user interface* yang lebih jelas beserta rincian visualnya. Terakhir, penulis akan membuat desain *mockup* agar menjadi lebih interaktif, atau *prototyping*.

3.2.5 Lingkungan Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, Jl. Lenteng Agung Raya No. 20-21, Srengseng Sawah - Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640.

3.2.6 Bahan dan Alat

Rincian spesifikasi perangkat yang penulis gunakan untuk merancang *UI/UX Design* dari *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri adalah sebagai berikut:

1. Laptop Lenovo G40/50 dengan spesifikasi :
 - a. Prosesor: Intel(R) Core(TM) i3-3110U CPU @ 2.40GHz
 - b. RAM: 10 GB DDR3
 - c. Penyimpanan: HDD 500 GB
 - d. Sistem Operasi: Windows 10
2. Inkscape

Inkscape merupakan alat yang digunakan penulis untuk membuat ikon-ikon vektor yang dapat membantu dalam membuat design tampilan.

3. Figma

Figma merupakan aplikasi yang digunakan penulis dalam membuat *wireframe*, *mockup* dan *prototype* yang *high-fidelity*.

4. Google Chrome

Google chrome berfungsi sebagai web browser yang digunakan untuk menampilkan *prototype website* yang telah interaktif.

5. Google Form

Google form berfungsi sebagai tempat untuk membuat kuesioner *online* yang akan digunakan oleh penulis.



STT - NF