

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

3.1.1 Tentang Perusahaan



Gambar 3. 1 Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia

Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kota Tangerang mempunyai tugas pokok untuk melaksanakan penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang kepegawaian, pendidikan, dan pelatihan sesuai dengan visi, misi dan program Walikota sebagaimana terjabarkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah[16]. Fungsi yang dimiliki BKPSDM Kota Tangerang sebagai berikut:

- Perumusan kebijakan teknis pelaksanaan urusan di bidang Kepegawaian, Pendidikan, dan Pelatihan.
- Pemberian dukungan atas penyelenggaraan urusan pemerintahan daerah di bidang Kepegawaian, Pendidikan, dan Pelatihan.
- Pembinaan dan pelaksanaan tugas di bidang Kepegawaian, Pendidikan, dan Pelatihan.

- Pelaksanaan ketatausahaan badan.
- Pengelolaan UPT, dan
- Pelaksanaan tugas lain yang diberikan Walikota sesuai dengan lingkup tugas dan fungsinya.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

- **Visi Perusahaan**
 - Meningkatkan Kompetensi Aparatur.
 - Meningkatkan Sinergitas Manajemen Kepegawaian yang Komprehensif.
 - Meningkatkan Disiplin Aparatur.
- **Misi Perusahaan**
 - Meningkatkan Kapasitas dan Kinerja Aparatur.
 - Mengembangkan Manajemen Kepegawaian berbasis Database Sistem Informasi Kepegawaian Daerah.
 - Mengembangkan Integritas dan Mindset Aparatur yang Berakhlakul karimah.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi berita BKPSDM Kota Tangerang adalah dengan metode *Agile Software Development*. Pendekatan dengan *Agile Software Development* meliputi:

a. Planning

Menganalisa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam proses perancangan aplikasi baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras apa saja yang digunakan.

b. Design

Membuat sebuah alur kerja sistem perancangan aplikasi berdasarkan tahap planning yang sebelumnya telah dilakukan.

c. Development

Menerapkan hasil dari tahap planning dan tahap design untuk memulai proses perancangan aplikasi dengan menggunakan hal yang sudah disiapkan pada tahap sebelumnya.

d. Testing

Pengujian yang dilakukan untuk menemukan kesalahan dan kekurangan yang masih terdapat dalam aplikasi yang dirancang untuk kemudian dilakukan perbaikan yang sesuai.

3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Variable Dependen

Variable Dependen merupakan *variable* yang hasilnya dapat dipengaruhi oleh hasil dari *variable* independen. Berikut merupakan *variable* dependen dari perancangan ini:

- Jumlah Pengguna

3.3.2 Variable Independen

Variable Independen merupakan *variable* yang dapat mempengaruhi hasil dari *variable* dependen. Berikut merupakan *variable* independen dari perancangan ini:

- Kualitas Sistem
- Kualitas Informasi
- Kualitas Layanan
- Intensi Pengguna

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam perancangan aplikasi ini sebagai berikut:

a. Observasi

Mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan menganalisa website yang digunakan sekarang.

b. Wawancara

Melakukan wawancara kepada narasumber untuk mengetahui fitur apa saja yang diperlukan dalam aplikasi berita yang akan dirancang.

c. Penelitian Kepustakaan

Mengumpulkan informasi berdasarkan literatur, artikel, dan informasi yang terdapat dari internet.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.5 Tools yang Digunakan

Tools utama yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah sebuah aplikasi *web* *Bravo Studio* dan *Figma*. *Bravo Studio* dipilih untuk merancang aplikasi ini adalah karena *Bravo Studio* merupakan sebuah *no-code app builder* yang menyediakan berbagai macam *tools* yang dapat digunakan untuk mempermudah proses perancangan sebuah aplikasi *mobile* dengan mengubah desain yang sudah dibuat dalam *Figma* menjadi sebuah aplikasi *native*. *Figma* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain sebuah *UI* untuk aplikasi yang akan dibuat. *Figma* menyediakan berbagai *tools* yang dapat digunakan untuk merancang sebuah *prototype UI* dari aplikasi yang kemudian dapat dibuat sebuah simulasi tampilannya dalam perangkat yang akan digunakan. Untuk tahap *testing*, sebuah *smartphone* dengan sistem operasi *Android* akan digunakan untuk memastikan apabila fitur yang akan di implementasi sudah berfungsi sesuai dengan harapan.

Pada bagian *database* dari aplikasi, *Airtable* akan digunakan sebagai *database* utama dari aplikasi. Alasan mengapa *Airtable* dipilih untuk digunakan sebagai *database* utama aplikasi adalah pertama, karena *Airtable* bersifat *Cloud-based* sehingga memungkinkannya untuk dapat diakses dari mana saja. Kedua, karena fitur yang disediakan oleh *Airtable* mempermudah dalam proses pembuatan *database*. Ketiga, adalah karena *Airtable* adalah salah satu *database* yang integrasinya telah didukung oleh *Bravo Studio* sehingga dapat mempermudah dalam proses integrasi.

Untuk fungsi *authentication*, *Firebase Database* akan digunakan untuk mendukung proses tersebut. Alasan mengapa *Firebase Database* digunakan adalah karena *Firebase* merupakan salah satu *authentication service* yang disediakan oleh *Bravo Studio* dan juga setup yang diperlukan untuk menyiapkan *database* yang akan digunakan sebagai penyimpanan autentikasi lebih mudah. *Firebase* juga merupakan layanan yang dimiliki oleh *Google* jadi tingkat keamanannya dapat dipercaya.