

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1. Lokasi dan Jadwal Penelitian

##### 4.1.1. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian STMIK PalComTech Palembang Pada Jalan. Jend. Basuki Rachmat, Talang Aman, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30164. Waktu penelitian ini dilakukan selama 4 bulan.

##### 4.1.2. Jadwal Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menyusun segala kegiatan di dalam sebuah jadwal penelitian yang berlangsung kurang lebih empat bulan terhitung mulai dari 7 Oktober 2019 sampai dengan 22 Januari 2020. Berikut jadwal penelitian terdapat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Jadwal Penelitian**

No	Uraian	Bulan Ke-															
		Okt 19				Nov 19				Des 19				Jan 20			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■	■														
2	Wawancara			■	■												
3	Penulisan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Penyebaran Kuesioner													■			
5	Pengumpulan Data														■	■	
6	Analisis data dan Kesimpulan															■	■

## 4.2. Jenis Data

Dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan beberapa jenis data dalam pengumpulan datanya, yang terdiri dari :

### 4.2.1. Data Primer

Menurut Riadi (2016:48), Data Primer adalah data informasi yang diperoleh tangan pertama yang dikumpulkan secara langsung dari sumbernya. Data Primer adalah data yang paling asli dalam karakter dan tidak mengalami perlakuan statistik apapun. Data jenis ini diperoleh dari hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa dan staff BAAK STMIK PalComTech Palembang.

### 4.2.2. Data Sekunder

Menurut Riadi (2016:48), Data Sekunder adalah informasi tangan kedua yang sudah dikumpulkan oleh beberapa orang (organisasi) untuk tujuan tertentu dan tersedia untuk berbagai penelitian. Data Sekunder tersebut tidak murni dalam karakter dan telah menjalani *treatment* setidaknya satu kali. Contoh data sekunder adalah data yang diperoleh dari Biro Pusat Statistik (BPS), buku, laporan, jurnal dan lain-lain. Adapun data sekunder yang diambil dalam penelitian ini adalah data yang berhubungan dengan *User Experience* dan metode analisis *User Experience Questionnaire* (UEQ).

### **4.3. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penulisan laporan ini penulis menggunakan beberapa metode teknik pengumpulan data, yang terdiri dari:

#### **2.3.1 Studi Pustaka**

Melakukan studi pustaka mengenai teori-teori dan konsep yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti teori tentang *user experience* dan metode *user experience questionnaire*. Referensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal, buku, handbook dan situs.

#### **2.3.2 Wawancara**

Menurut Hermawan, Iwan (2019:147), Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa STMIK PalComTech Palembang dan Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) untuk mendapatkan beberapa data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

### 2.3.3 Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

Pada penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yaitu untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna pengguna sistem informasi akademik STMIK PalComTech Palembang. UEQ mencakup enam aspek dengan total 26 butir pertanyaan. Masing-masing aspek tersebut dalam Bahasa Indonesia yaitu: Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan. Setiap butir UEQ sudah terpasang istilah dengan makna berlawanan (contoh: menyusahkan-menyenangkan). Setiap butir pada UEQ memiliki rentang skala 1 (satu) sampai 7 (tujuh). Lingkaran-lingkaran yang berada di antara dua kata yang berlawanan merepresentasikan gradasi yang bertolak belakang yang dapat dilihat pada gambar 4.1.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan
								1

**Gambar 4.1 Contoh Pengisian UEQ**

Gambar 4.1 menyajikan bahwa responden menilai produk lebih menyenangkan dibandingkan menyusahkan. UEQ telah diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa, salah satunya ke dalam Bahasa Indonesia. UEQ versi Bahasa Indonesia ditunjukkan pada gambar 4.2.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

**Gambar 4.2. UEQ versi Bahasa Indonesia**

Setiap butir pernyataan pada UEQ memiliki urutan istilah positif dan negatif yang diacak. Pada setiap aspek setengahnya dimulai dengan pernyataan positif dan setengahnya dengan istilah negatif. Setiap butir

pada UEQ memiliki rentang skala 1 (satu) sampai 7 (tujuh) yang selanjutnya ditransformasikan ke dalam rentang nilai -3 sampai +3 yang dapat dilihat pada gambar 4.3.

Skala pada kuisioner	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan
Nilai setelah transformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

**Gambar 4.3 Tranformasi Skala UEQ**

Perhitungan hasil kuisioner UEQ secara keseluruhan akan dilakukan dengan menggunakan *Data analysis Tools* yang berupa file *excell* yang dapat diunduh dari website resmi UEQ.

#### 4.4. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Informatika dan S1 Sistem Informasi yang aktif di STMIK PalComTech Palembang pada semester Ganjil tahun ajaran 2019/2020. Pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* untuk mendapatkan sampel. Pengukuran sampel dengan menggunakan rumus slovin.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} (1)$$

Keterangan :

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidaktelitian kesalahan sebesar 0,05

Sesuai dengan persamaan ukuran sampel ( $n$ ) untuk penelitian dengan jumlah populasi 678 dan ( $e$ ) sebesar 0,05 adalah.

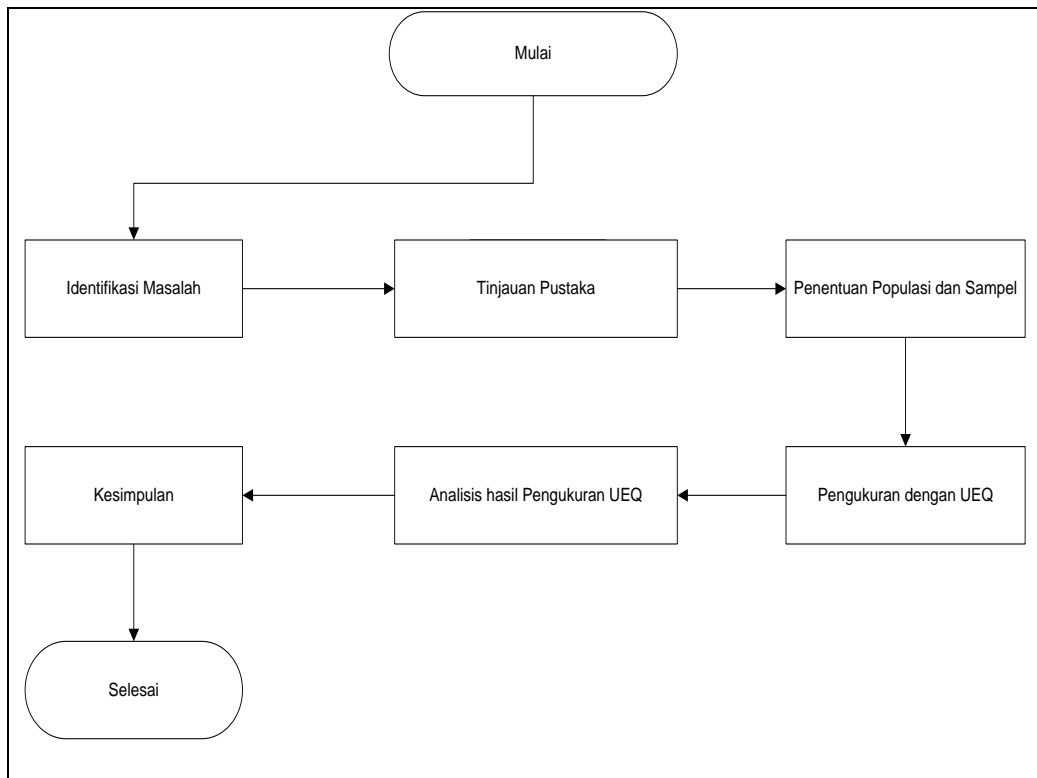
$$n = \frac{678}{1 + 678(0,05)^2} = 251,5$$

$$n = 252$$

Dari hasil pengukuran sampel yang didapatkan ukuran sampel minimal adalah sebesar 252. Selanjutnya, responden dipilih untuk melakukan pengukuran tingkat *user experience* pada siacad STMIK PalComTech dengan menggunakan UEQ.

#### **4.5. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan melakukan observasi, penyebaran kuesioner, dan telaah pustaka. Metode-metode tersebut disinergikan untuk mendeskripsikan semua fakta yang terkait dengan pengalaman mahasiswa STMIK PalComTech Palembang dalam menggunakan layanan sistem informasi akademik. Menurut Sugiyono (2017:8), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan dalam meneliti pada populasi atau sampel tertentu, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metodologi penelitian dilakukan dengan langkah-langkah seperti yang ada pada Gambar 4.4.



**Gambar 4.4 Alur Penelitian**

Dalam penelitian ini, langkah yang dilakukan penulis yaitu:

1. Mulai
2. Pada penelitian ini, penulis melakukan identifikasi masalah terhadap Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang dengan melakukan wawancara kepada staff BAAK dan beberapa mahasiswa STMIK PalComTech Palembang.
3. Pada penelitian ini, penulis melakukan tinjauan pustaka untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian.
4. Selanjutnya penulis menentukan jumlah sampel menggunakan teknik *random sampling* dan rumus slovin.
5. Selanjutnya penulis melakukan pengukuran dengan menyebarkan kuisisioner kepada responden sebanyak 255 kuisisioner.



6. Selanjutnya penulis melakukan analisis hasil pengukuran UEQ menggunakan *Data Analysis Tools*, yang dapat diunduh dari website resmi UEQ.
7. Langkah terakhir penulis menarik kesimpulan dari hasil analisis pengukuran Sistem Informasi Akademik PalComTech Palembang menggunakan metode *User Experience Questionnaire*.
8. Selesai