

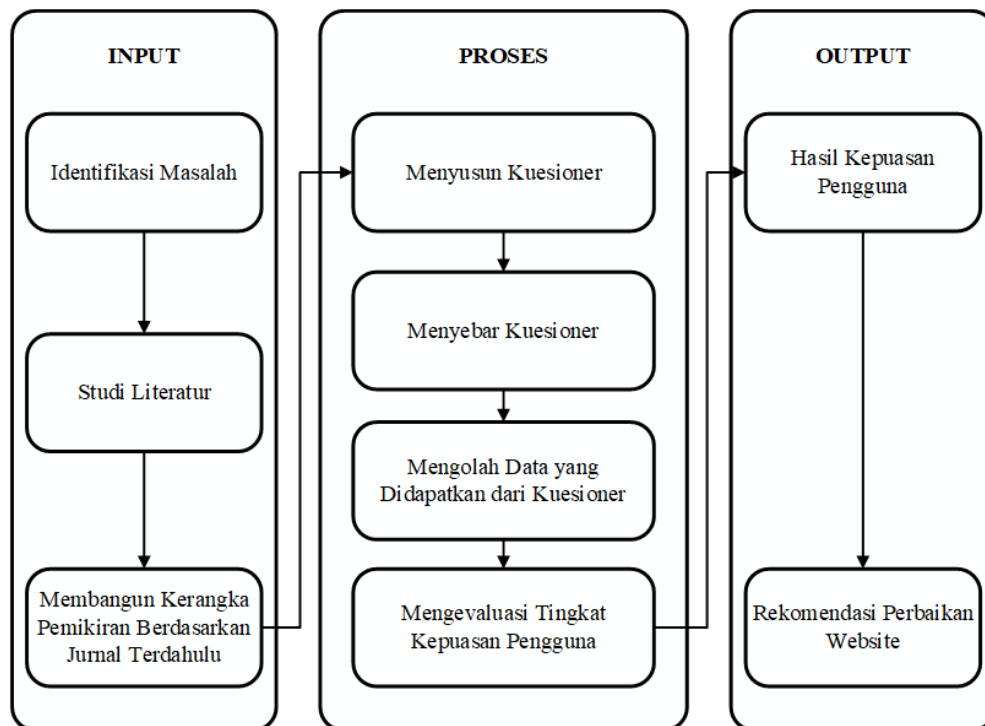
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini yaitu pengunjung *website* banyumaskab.go.id yang dikelola oleh Dinas Komunikasi dan Informasi Kabupaten Banyumas dan masyarakat Kabupaten Banyumas sebagai pengguna dari *website* tersebut. Objek penelitian ini pada *website* banyumaskab.go.id.

3.2 Diagram Alir Penelitian

Proses penelitian ini disusun dengan melakukan proses penelitian seperti pada Gambar 3.1 sebagai berikut.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.2.1 Identifikasi Masalah

Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang ada pada *website* banyumaskab.go.id secara langsung dengan menganalisis permasalahan dan dari narasumber Dinas Komunikasi dan Informasi Kab. Banyumas

3.2.2 Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan studi literature mengenai dasar – dasar teori penyusunan yang berhubungan dengan evaluasi *user experience*, desain antarmuka, tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu sistem informasi dan *End User Computing Satisfaciom (EUCS)*.

3.2.3 Membangun Kerangka Pemikiran Berdasarkan Jurnal Terdahulu

Dalam tahap ini penulis membuat kerangka pemikiran yang disusun berasal dari acuan referensi penelitian terdahulu yang berhubungan dengan tingkat kepuasang pengguna menggunakan metode *End User Computing Satisfaciom (EUCS)*.

3.2.4 Menyusun Kuisisioner

Dalam tahap ini merupakan proses yang telah berjalan dalam penyusunan penelitian, dalam menyusun kuisisioner untuk mendapatkan data dari para pengguna *website* banyumaskab.go.id yaitu para pengguna *website*. Berikut merupakan rancangan kuisisioner berdasarkan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* dengan menggunakan kelima dimensi yaitu *content* (isi), *accuracy* (akurasi), format, *easy of use* (kemudahan pengguna) dan *timeliness* (waktu) [23]:

Tabel 3.1 Rancangan Kuisisioner

Dimensi EUCS	Pernyataan
<i>Content</i> (Isi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Isi informasi di situs web banyumaskab.go.id sesuai dengan kebutuhan anda. 2. Isi di situs web banyumaskab.go.id mudah dipahami.

Dimensi EUCS	Pernyataan
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Isi di situs web banyumaskab.go.id sudah lengkap dan terbaru. 4. Isi dari informasi di situs web banyumaskab.go.id memberikan informasi yang berguna bagi anda.
<i>Accuracy (Keakuratan)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Website banyumaskab.go.id menampilkan informasi yang benar dan akurat. 2. Setiap icon menampilkan halaman yang sesuai dengan fungsinya.
<i>Format (Tampilan)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain tampilan website banyumaskab.go.id memiliki kombinasi warna tampilan yang menarik. 2. Desain tampilan website banyumaskab.go,ud memiliki layout yang memudahkan pengguna. 3. Desain tampilan website banyumaskab.go.id memiliki struktur menu yang mudah dipahami.
<i>Ease of Use (Kemudahan Pengguna)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Website banyumaskab.go.id sangat mudah digunakan. 2. Website banyumaskab.go.id mudah diakses dimana saja dan kapan saja.

Dimensi EUCS	Pernyataan
<i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu)	1. Website banyumaskab.go.id memberikan respon cepat terhadap informasi yang dibutuhkan. 2. Website banyumaskab.go.id selalu menampilkan informasi terbaru.

3.2.5 Menyebar Kuisisioner

Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuisisioner terkait *website* banyumaskab.go.id kepada para penggunanya. Penggunaanya bisa berasal dari masyarakat Kabupaten Banyumas dan yang bukan akan tetapi mereka pernah menggunakan *website* tersebut.

3.2.6 Mengolah Data Hasil Kuisisioner

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data dengan menggunakan Skala *Likert* sebagai skala pengukuran dan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang diklasifikasikan dari kelima dimensi yang ada pada metode tersebut yaitu *content* (isi), *accuracy* (akurasi), *format*, *easy of use* (kemudahan pengguna) dan *timeliness* (waktu) untuk mengetahui hasil tingkat kepuasan dari para pengguna *website*.

Hasil kuisisioner yang telah berhasil didapatkan kemudian dianalisis dan diolah menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dengan menggunakan perhitungan skala *likert*. Pada analisis metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dengan menggunakan perhitungan skala *likert* yang terdiri dari 4 langkah yaitu menghitung total skor pengumpulan data, menentukan skor tertinggi (Y) dan terendah (X), rumus index (%) dan nilai interval (I). Langkah pertama yang dilakukan adalah menghitung total skor pengumpulan data berdasarkan total jumlah responden yang telah memilih dikalikan dengan pilihan angka skor *likert*. Langkah kedua dengan menentukan skor tertinggi (Y) dan terendah (X), skor tertinggi (Y) yang diperoleh dari skor tertinggi skala *likert* dikali jumlah responden dan skor terendah (X)

diperoleh dari skor terendah skala likert dikali jumlah responden. Langkah ketiga dengan menentukan rumus index (%) berdasarkan dari total skor dibagi skor tertinggi lalu dikali 100. Langkah keempat dengan menghitung interval (I) berdasarkan 100 dibagi dengan jumlah skor dalam skala likert, kemudian hasil interval akan menentukan angka index (%) berada di salah satu kategori interval.

3.2.7 Mengevaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dari hasil data yang telah ada untuk mengetahui hasil dari penelitian ini seberapa jauh tingkat kepuasan pengguna *website* banyumaskab.go.id

3.2.8 Hasil Kepuasan Pengguna

Pada tahap ini diperoleh hasil evaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap *website* banyumaskab.go.id berdasarkan data yang diperoleh dari kuisisioner yang telah disebarkan dan diisi oleh pengguna *website*, dengan mengolahnya menggunakan Skala *Likert*, Uji Validitas dan Reliabilitas.

3.2.9 Membuat Rekomendasi Perbaikan

Pada tahap ini dilakukan menyusun perbaikan untuk *website* banyumaskab.go.id yang berdasarkan data kuisisioner yang telah diolah dan didapatkan hasil kepuasan penggunaanya sesuai dengan kelima dimensi yang ada