

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengguna aplikasi LinkedIn di Indonesia sebagai responden penelitian. Sedangkan, objek yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu aplikasi LinkedIn.

#### **3.2 Alat dan Bahan Penelitian**

##### **3.2.1 Alat Penelitian**

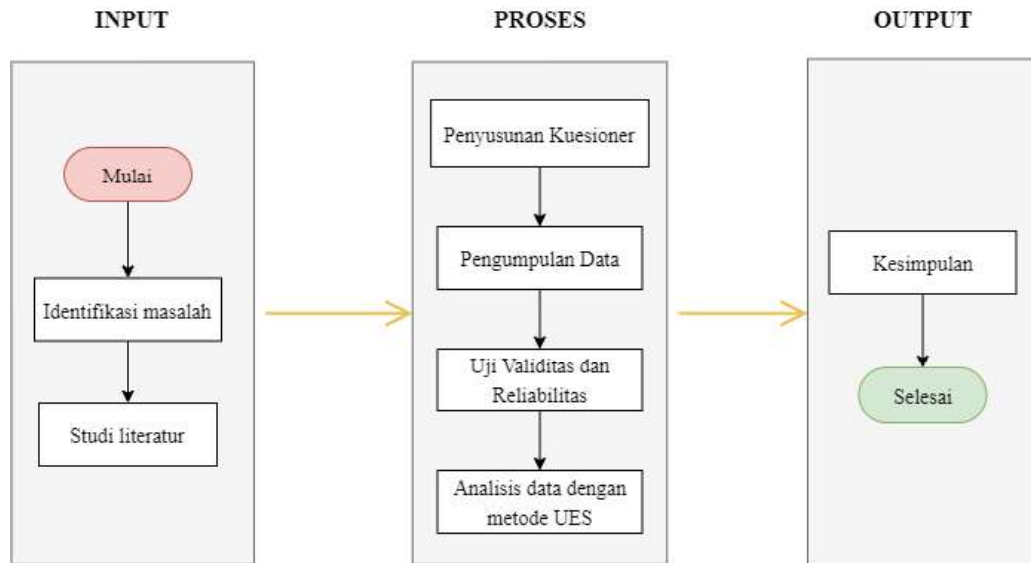
1. Perangkat Keras:
  - a) Laptop Lenovo IdeaPad 3 15ALC6 AMD Ryzen 7 5700U digunakan sebagai alat utama dalam penelitian ini.
2. Perangkat Lunak :
  - a) Microsoft Office 2019, sebagai perangkat lunak untuk membuat laporan dan memproses data.
  - b) Google Chrome, sebagai alat untuk mencari informasi terkait dengan topik penelitian.
  - c) SPSS, sebagai alat untuk memproses data yang telah dikumpulkan dalam proses pengumpulan data.

##### **3.2.2 Bahan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan bahan penelitian berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dengan cara menyebar kuesioner kepada responden, yaitu pengguna aplikasi LinkedIn di Indonesia. Sementara itu, untuk mendapatkan data sekunder dilakukan tinjauan pustaka terhadap penelitian sebelumnya guna memahami penggunaan metode serta hasil dan solusi dari penelitian sebelumnya sebagai rujukan pada penelitian saat ini.

### 3.3 Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa langkah yang diambil untuk membuatnya dan dapat dilihat dalam diagram alir penelitian berikut:



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

Diagram Alir pada Gambar 3.1 menjelaskan secara berurutan mengenai tahapan penelitian yang akan dilakukan. Seperti yang terlihat pada diagram tersebut bahwa tahap awal dimulai dengan proses input, yang melibatkan dua hal yaitu menentukan identifikasi masalah dan melakukan studi literatur.

Tahapan berikutnya adalah proses, pada tahapan ini hal pertama yang dilakukan adalah penyusunan kuesioner yang meliputi 6 dimensi, yaitu *Aesthetic Appeal*, *Focused Attention*, *Perceived Usability*, *Novelty*, *Felt Involvement*, dan *Endurability*. Hal berikutnya adalah pengumpulan data kemudian dilanjutkan dengan uji validitas, uji reliabilitas, dan pengolahan data sebagai tahap akhir dari tahapan proses.

Tahapan akhir yaitu *output* dari penelitian ini penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengukuran kuesioner yang meliputi 31 item pernyataan pada metode *User Engagement Scale*.

### 3.3.1 Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah dilakukan untuk merumuskan permasalahan yang akan diteliti. Hal ini memudahkan dalam melakukan tahapan penelitian selanjutnya karena garis besar dari permasalahan telah dirumuskan. Identifikasi permasalahan mengenai keterlibatan pengguna menggunakan aplikasi LinkedIn dilakukan dengan observasi pada *Google Playstore* dan penyebaran kuesioner pra-penelitian.

### 3.3.2 Studi Literatur

Pada saat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, dilakukan tahap studi literatur. Studi literatur dilakukan untuk mempelajari teori dari berbagai sumber tertulis seperti buku dan jurnal yang membahas metode *User Engagement Scale*, keterlibatan pengguna, serta aplikasi LinkedIn. Studi literatur yang dilakukan bertujuan sebagai acuan dasar teori pada penelitian ini.

### 3.3.3 Penyusunan Kuesioner

Penyusunan kuesioner yang terdiri dari 31 pertanyaan dari 6 dimensi dimensi pada model *User Engagement Scale* dengan responden adalah pengguna aplikasi LinkedIn. Pilihan jawaban dari responden dalam bentuk skala *Likert* dimulai dari angka 1 sampai 5 menunjukkan keterlibatan pengguna dari pemakaian aplikasi LinkedIn. Berikut adalah pertanyaan kuesioner penelitian yang dipakai dalam penelitian ini:

Tabel 3.1 Pernyataan Kuesioner[15]

Dimensi	Item	Pernyataan
<i>Focused Attention</i> (FA)	FA1	Saya menjadi lupa diri karena pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn
	FA2	Saya sampai lupa waktu ketika terlibat dalam pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn
	FA3	Saya mengabaikan sekitar saya ketika menggunakan aplikasi LinkedIn
	FA4	Ketika saya menggunakan aplikasi LinkedIn saya tidak sadar dengan sekitar saya

<b>Dimensi</b>	<b>Item</b>	<b>Pernyataan</b>
	FA5	Saya merasa waktu berlalu dengan cepat ketika menggunakan aplikasi LinkedIn
	FA6	Saya merasa sangat tertarik dengan pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn
	FA7	Saya melakukan apapun yang saya mau ketika merasakan pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn
<i>Perceived Usability (PU)</i>	PU1	Saya merasa frustrasi ketika menggunakan aplikasi LinkedIn
	PU2	Saya merasa aplikasi LinkedIn membingungkan untuk digunakan
	PU3	Saya merasa kesal ketika menggunakan aplikasi LinkedIn
	PU4	Saya merasa kesulitan ketika menggunakan aplikasi LinkedIn
	PU5	Menggunakan aplikasi LinkedIn menyusahkan
	PU6	Pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn membebani saya
	PU7	Saya merasa memegang kendali ketika menggunakan aplikasi LinkedIn
	PU8	Ada hal-hal yang tidak bisa saya lakukan ketika menggunakan aplikasi LinkedIn
<i>Aesthetics Appeal (AE)</i>	AE1	Aplikasi LinkedIn terasa atraktif
	AE2	Aplikasi LinkedIn menarik secara estetik
	AE3	Saya suka grafik dan tampilan dari aplikasi LinkedIn
	AE4	Aplikasi LinkedIn menarik perhatian dengan visualnya
	AE5	Tata letak dan tampilan layar aplikasi LinkedIn menarik secara visual
<i>Endurability (EN)</i>	EN1	Menggunakan aplikasi LinkedIn ada manfaatnya
	EN2	Saya menganggap pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn saya sukses

Dimensi	Item	Pernyataan
	EN3	Pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn tidak berjalan sesuai rencana saya
	EN4	Pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn memiliki manfaat bagi saya
	EN5	Saya akan merekomendasikan aplikasi LinkedIn untuk teman dan keluarga saya
<i>Novelty</i> (NO)	NO1	Saya terus menggunakan aplikasi LinkedIn karena rasa penasaran
	NO2	Konten aplikasi LinkedIn membuat saya penasaran
	NO3	Saya merasa tertarik dengan aplikasi LinkedIn
<i>Felt Involvement</i> (FI)	FI1	Saya sangat tertarik dengan pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn
	FI2	Saya merasa dilibatkan dalam pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn
	FI3	Pengalaman menggunakan aplikasi LinkedIn menyenangkan

### 3.3.4 Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi fakta tentang aplikasi LinkedIn yang akan diuji, dan data tersebut akan dianalisis menggunakan *User Engagement Scale* (UES). Kuesioner disebar secara *online* melalui *google form* dengan teknik *random sampling* agar memudahkan dalam proses analisis data berdasarkan hasil jawaban dari responden. *Simple random sampling* adalah pengambilan sampel dimana subjek yang digunakan pada penelitiannya berupa campuran dari beberapa subjek dalam sebuah populasi [31].

Jumlah responden dihitung menggunakan rumus Slovin dengan asumsi tingkat keandalan 95% karena menggunakan  $\alpha=0,05$ , seperti berikut [32]:

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1} \quad (2.1)$$

$$n = \frac{24540000}{24540000.(0,05)^2 + 1}$$

$$n = \frac{24540000}{24540000.(0,05)^2 + 1}$$

$$n = \frac{24540000}{24540000.(0,0025) + 1}$$

$$n = \frac{24540000}{61350 + 1}$$

$$n = \frac{24540000}{61351}$$

$$n = 399,9$$

Keterangan:

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

d : galat pendugaan sebesar 5%

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin maka didapatkan hasil sebesar 399,9 yang akan dibulatkan menjadi 400. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut akan menjadi jumlah sampel atau responden dalam penelitian ini sebanyak 400 sampel.

### 3.3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 3.3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dalam penelitian ini untuk menentukan setiap pertanyaan instrumen yang diajukan kepada responden dapat dianggap layak atau valid. Penelitian menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 untuk mengukur akurasi dan kevalidan dari instrumen pernyataan dengan total 31 pernyataan dari seluruh dimensi. Dalam mengukur kevalidan sebuah pertanyaan, dapat digunakan

nilai  $r$ . Pertanyaan dianggap valid jika nilai  $r_{hitung}$  berada dalam rentang 0,30 hingga 0,50. Kesimpulannya, pertanyaan dianggap valid jika nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  dengan tingkat signifikan 5%. Sebaliknya, jika nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $r_{tabel}$  maka pertanyaan tersebut dianggap tidak valid [33].

### 3.3.5.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai tingkat keandalan dari setiap item pertanyaan kuesioner yang telah dinyatakan sebagai valid. Pada penelitian ini, uji reliabilitas juga menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Program SPSS menyediakan fitur untuk mengukur reliabilitas menggunakan uji statistik *Cronbach's alpha*. Hasil uji reliabilitas dikatakan reliabel jika nilai  $\alpha \geq 0,70$  [33].

### 3.3.6 Analisis data dengan metode UES

Pengolahan data dilakukan setelah kuesioner diisi oleh 400 responden dan dilakukan pengolahan data dengan menghitung *User Engagement Scale*. Tahap pertama yaitu melakukan perhitungan nilai sum, mean, dan standar deviasi untuk setiap dimensi yang ada di dalam metode *User Engagement Scale* berdasarkan perhitungan validitas dan reliabilitas. Selanjutnya, menggunakan aplikasi SPSS dilakukan *descriptive sum* untuk menjumlahkan setiap dimensi dan mengetahui hasil dimensi yang memiliki jumlah terbesar dalam keterlibatan pengguna pada masing-masing dimensi.

### 3.3.7 Kesimpulan

Pada tahap ini, kesimpulan akan ditarik sesuai dengan hasil pengolahan data. Kesimpulan akan berupa sebuah persentase dan analisis mengenai pengukuran keterlibatan pengguna dari enam dimensi pada *User Engagement Scale* (UES).