

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dalam penelitian tugas akhir ini dilakukan evaluasi *usability* pada *E-Learning* Sekolah Ekspor menggunakan metode QUIS (*Questionnaire for User Interaction Satisfaction*). Adapun subjek penelitian ini adalah civitas akademik sekolah ekspor dan mahasiswa baik yang sudah menggunakan *Website E-Learning* atau belum pernah menggunakan. Jumlah responden menggunakan 50-100 responden untuk pengguna representatif[21]. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu kuesioner atau angket, kuesioner atau angket cocok digunakan karena metode pengumpulan data yang efisien jika peneliti sudah tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan responden. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data dengan observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera[23]. Sedangkan objek adalah variabel yang akan diteliti, yaitu kepuasan pengguna pada subjek penelitian dalam tugas akhir ini adalah SELS (*Sekolah Ekspor Learning System*) yang berbasis *website* ([belajar.sekolahekspor.com](http://belajar.sekolahekspor.com)).

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

##### **3.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *hardware* (perangkat keras) berikut:

**Tabel 3.1 Daftar *Hardware* yang digunakan**

No	Nama	Kegunaan
1.	Laptop Lenovo ideapad S340 (Processor Intel Core i5 RAM 8GB dan 256GB SSD: Windows 11)	Membuat instrumen penelitian, mengumpulkan, mengolah data serta mendesign prototype
2.	<i>Smartphone</i> Iphone 11, iOS 16.2; 128GB RAM 4 GB	Menghubungi responden, membuat instrument penelitian, mengumpulkan, dan mengolah data ( <i>Smartphone</i> sebagai opsi jika tidak membawa laptop)

### 3.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *software* (perangkat lunak) berikut:

**Tabel 3.2 Daftar *Software* yang digunakan**

No	Nama	Kegunaan
1.	<i>Google Document</i>	Untuk membuat, mencatat dan menyimpan instrumen penelitian secara <i>online</i>
2.	<i>Microsoft Word</i>	Untuk membuat, mencatat dan menyimpan instrumen penelitian secara <i>offline</i>
3.	<i>Microsoft Excel</i>	Untuk mengolah data <i>offline</i>
4.	<i>Google Spreadsheet</i>	Untuk mengolah data secara <i>online</i>
5.	<i>Google Form</i>	Untuk memudahkan peneliliti untuk menghimpun dan pengambilan data kuesioner
6.	belajar.sekolahekspor.com	Sebagai subjek yang akan diteliti

7.	Mendelay <i>version</i> 1.19.8	Untuk membuat sitasi dan daftar pustaka secara otomatis
8.	<i>Google Meet</i>	Untuk melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing
9.	<i>Web Browser Google Chrome</i>	Untuk mencari referensi mengenai topik penelitian
10.	Figma	Digunakan untuk mendesign ulang <i>E-Learning</i> dari rekomendasi perbaikan yang dihasilkan dari pengujian terhadap pengguna.

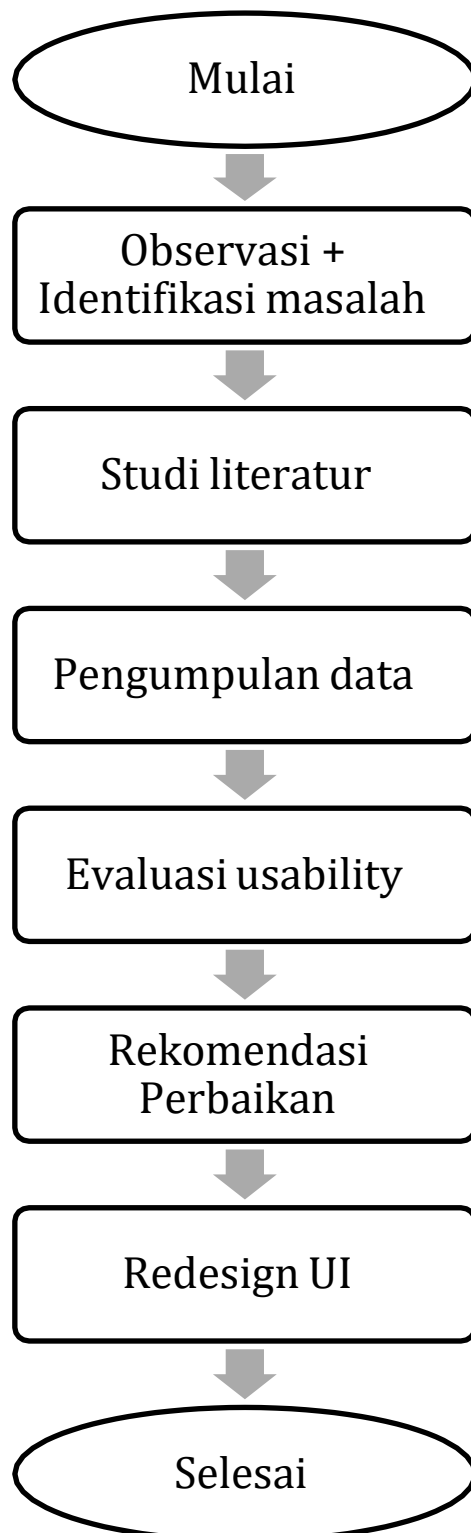
### 3.2.3 Bahan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan data primer dan data sekunder.

- a. Data primer yang digunakan peneliti didapatkan dari hasil observasi pada *website E-Learning* Sekolah Ekspor. Data primer pada penelitian ini didapatkan dari hasil pengisian kuesioner oleh responden.
- b. Data sekunder yaitu data berupa riset yang sudah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan sumber data yang sudah pernah digunakan sebelumnya. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan studi literatur yang mencakup jurnal dan buku guna mendukung pemahaman teori, metode, penyelesaian masalah dan hasil dari penelitian sebelumnya.

### 3.3. Diagram Alur Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tahapan yang harus dilakukan dari awal hingga akhir untuk mencapai tujuan penelitian. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1 menunjukkan diagram alur penelitian.



**Gambar 3.1** Diagram alur penelitian

Studi literatur merupakan awal untuk memulai penelitian. Refrensi yang relevan dan teori-teori yang terkait dengan penelitian ini dan dibutuhkan sebagai landasan teori dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Evaluasi *Usability*, *E-Learning*, dan QUIIS (*Questionnaire for User Interaction Satisfaction*) untuk memperkuat permasalahan yang diangkat dari juga sebagai acuan untuk melakukan penelitian. Tahap selanjutnya perencanaan evaluasi untuk mendefinisikan ruang lingkup evaluasi dan mempersiapkan instrument penelitian yang akan dibutuhkan. Pelaksanaan evaluasi merupakan tahap peneliti menyebarkan kuesioner kepada responden dengan pertanyaan yang sudah siapkan dengan guideline pertanyaan sebagai acuan peneliti. Pengumpulan data yang dilakukan tahan ini menggunakan metode pengumpulan kuantitatif didapatkan melalui metode QUIIS (*Questionnaire for User Interaction Satisfaction*). Pengujian data yang dilakukan yaitu dengan menguji data yang sudah ada untuk menghasilkan analisis dan rekomendasi perbaikan yang selanjutnya mendesign ulang dengan cara membuat prototype.

### **3.4. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan melakukan observasi untuk mengetahui siapa saja yang akan mengisi kuesioner evaluasi ini. Penelitian ini menggunakan pengukuran *usability* yaitu QUIIS (*Questionnaire for User Interaction Satisfaction*) dengan ukuran kepuasan pengguna kuantitatif, minimal responden untuk metode QUIIS adalah 30 responden. Pada penelitian ini reponden yang dicari memenuhi kriteria peneliti antara lain:

1. Responden merupakan Mentor, Asisten mentor, dan Mahasiswa Sekolah Ekspor Batch 1 – 4.
2. Dapat mengakses internet.
3. Pernah menggunakan SELS.
4. Pengalaman menggunakan SELS dengan intensitas lebih dari 2-5 kali dalam sebulan.

### **3.5. Evaluasi**

#### **3.5.1 Perencanaan Evaluasi**

Perencanaan evaluasi ini langkah yang berguna untuk mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan pada saat penyusunan kuesioner serta pada tahap ini



