

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek dalam penelitian ini yaitu meliputi :

3.1.1 Subyek Penelitian

Merujuk pada uraian latar belakang yang telah disajikan, subjek pada penelitian ini adalah masyarakat daerah yang mengunjungi Puskesmas Marina Permai.

3.1.2 Obyek Penelitian

Merujuk pada uraian latar belakang yang telah disajikan, objek penelitian ini adalah *website* Puskesmas Marina Permai Palangka Raya

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Perangkat keras dan perangkat lunak yang dimanfaatkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

3.2.1 Alat Penelitian

Analisis *usability website* Puskesmas Marina Permai Palangka Raya dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak

a. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini menggunakan laptop.

b. Perangkat Lunak

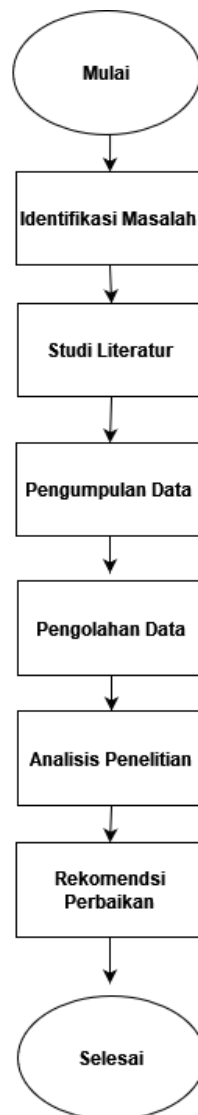
Perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Microsoft office, Draw.io, Microsoft Form, Google Scholar, Microsoft Excel, Software IBM SPSS Statistics 22 (Statistical Package for the Social Sciences)*

3.2.2 Bahan Penelitian

Bahan-bahan yang digunakan untuk mendukung proses penelitian ini meliputi pernyataan kuesioner, data kuesioner, jurnal atau artikel yang berkaitan dengan pengujian *usability* menggunakan metode *USE Questionnaire*.

3.3 Diagram Alir Penelitian

Pada penelitian analisis *usability website* Puskesmas Marina Permai memiliki beberapa proses diantaranya : Identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, pengolahan data, analisis penelitian, rekomendasi perbaikan dan kesimpulan. Diagram alir untuk penelitian ini bisa dilihat pada **Gambar 3.1**



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

3.3.1 Identifikasi Masalah

Langkah pertama dalam penelitian yaitu mengidentifikasi masalah yang berguna untuk memahami permasalahan dan fakta yang ada. Identifikasi masalah pada penelitian ini dengan cara menggali informasi lebih dalam terkait topik yang dipilih berdasarkan jurnal, buku, *website*, dan lain-lain. Peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan dan bagaimana kaitannya dengan penelitian. Identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu dengan melakukan wawancara dengan pengelola *website* sehingga diketahui bahwa permasalahan yang dialami yaitu belum diketahuinya tingkat kegunaan dari *website* sehingga dalam hal ini *website* tidak diketahui apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum.

3.3.2 Studi Literatur

Pada tahap studi literatur, peneliti melakukan *review* mengenai literatur terkait penelitian yang mencakup topik-topik seperti *usability*, *USE Questionnaire* dan analisis *usability*. Studi literatur dilakukan untuk mendukung penelitian dalam pemecahan masalah.

3.3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu :

1. Sampling Data

Menentukan banyak sampel yang digunakan yaitu dengan menggunakan rumus *Slovin*. Jumlah populasi di Kecamatan Pahandut berdasarkan data BSP Palangka raya yaitu berjumlah 100.029 populasi, kemudian taraf kesalahan *error* sebesar 0,1 atau 10%. Perhitungan besarnya sampel sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (3.1)$$

$$n = \frac{100029}{1 + (100029 \times (0,1)^2)}$$

$$n = \frac{100029}{1 + (100029 \times (0,01))}$$

$$n = \frac{100029}{1 + 1000,29}$$

$$n = \frac{100029}{1000,29}$$

$$n = 99,928$$

Keterangan :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = Nilai kritis (Batas Ketelitian) karena kesalahan pengambilan sampel, taraf kesalahan sebesar 0,1(10%) [11].

Sehingga, berdasarkan rumus *Slovin*, ukuran sampel yang diperlukan adalah sekitar 99,928, karena ukuran sampel harus berupa bilangan bulat, maka dibulatkan menjadi 100. Pada rumus *Slovin* ada ketentuan sebagai berikut: Nilai $e = 0,1$ (10%) untuk populasi dalam jumlah besar Nilai $e = 0,20$ (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil [38].

2. *USE Questionnaire*

Melakukan penyebaran kuesioner kepada 100 responden. Kuesioner pada penelitian ini menggunakan *USE* berikut :

Tabel 3.1 Kuesioner *USE Questionnaire* [48]

No	Pernyataan Kuesioner
Variabel <i>Usefulness</i>	
1	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai membantu saya menjadi lebih efektif
2	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai membantu saya menjadi lebih produktif
3	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai sangat bermanfaat
4	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai membantu saya terhadap tugas yang saya lakukan
5	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah untuk dilakukan
6	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai menghemat waktu saya ketika menggunakannya

7	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai sesuai dengan kebutuhan saya
8	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai bekerja sesuai apa yang saya harapkan
Variabel <i>Ease of Use</i>	
9	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai mudah digunakan
10	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai praktis untuk digunakan
11	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai mudah dipahami oleh pengguna
12	Langkah- langkah pengoperasian <i>website</i> UPT Puskesmas Marina Permai praktis
13	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai dapat disesuaikan dengan kebutuhan
14	Saya tidak kesulitan menggunakan <i>website</i> UPT Puskesmas Marina Permai
15	Saya dapat menggunakan <i>website</i> tanpa instruksi tertulis
16	Saya tidak melihat adanya ketidak konsistenan selama saya menggunakan <i>website</i>
17	Pengguna yang jarang maupun rutin menggunakan akan menyukai <i>website</i> UPT Puskesmas Marina Permai
18	Saya dapat kembali dari kesalahan dengan cepat dan mudah
19	Saya dapat menggunakan sistem ini dengan berhasil setiap kali saya menggunakannya
Variabel <i>Ease of learning</i>	
20	Saya belajar menggunakan <i>website</i> UPT Puskesmas Marina Permai ini dengan cepat
21	Saya mudah mengingat bagaimana cara menggunakan <i>website</i> UPT Puskesmas Marina Permai
22	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai mudah untuk dipelajari cara penggunaannya
23	Saya cepat menjadi terampil dengan <i>website</i> UPT Puskesmas Marina Permai
Variabel <i>Satisfaction</i>	
24	Saya puas dengan <i>website</i> UPT Puskesmas Marina Permai
25	Saya akan merekomendasikan <i>website</i> UPT Puskesmas Marina Permai kepada rekan
26	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai menyenangkan untuk digunakan

27	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai bekerja seperti yang saya inginkan
28	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai sangat bagus
29	Saya merasa harus memiliki/menggunakan <i>website</i> UPT Puskesmas Marina Permai
30	<i>Website</i> UPT Puskesmas Marina Permai nyaman untuk digunakan

Pengukuran dari hasil angket dilakukan dengan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu [49]. Penelitian ini menggunakan skala *likert* untuk mengukur tingkat kepuasan dimulai dari skor yaitu sangat tidak setuju (STS) memiliki skor 1, Tidak setuju (TS) memiliki skor 2, Netral (N) memiliki skor 3, setuju (S) memiliki skor 4, dan sangat setuju (SS) memiliki skor 5, skor 1 pada skala likert menunjukkan ketidakpuasan pengguna dari pemakaian website, kemudian angka 5 menunjukkan kepuasan pengguna dari pemakaian website Puskesmas Marina Permai.

Tabel 3.2 Skala *Likert* [34]

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

3.3.4 Pengolahan Data

Setelah kuisioner disebar, maka hasil data di rekap dalam tabulasi data untuk merangkum data agar mudah dipahami dan setelah itu dilakukan pengolahan data menggunakan SPSS, ada 2 metode pengolahan data yaitu :

1. Uji Validitas

Pengujian validitas data menggunakan *Product Moment Pearson*, untuk memastikan tingkat korelasi yang valid atau tidak valid dari tiap item pernyataan pada kuesioner. Pengujian suatu data dapat menggunakan tools SPSS, dengan cara klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*, pengujian ini untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Hasil penelitian dianggap valid jika nilai r hitung $>$ r tabel, jika nilai r hitung $<$ r tabel maka pernyataan dianggap tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas suatu data dapat menggunakan tools SPSS, yaitu dengan cara klik *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*, kemudian masukkan semua item data di dalam tabulasi data ke kotak items. Pada combobox Model, Pilih *Alpha* dengan mengetahui nilai *cronbach's alpha*. Apabila nilai *cronbach's alpha* bernilai lebih dari sama dengan 0,60. Semakin tinggi nilai *cronbach alpha* suatu data, maka semakin tinggi reliabilitas data tersebut.

3.3.5 Pengukuran Usability

Selanjutnya setelah mendapatkan hasil dari pengujian validitas dan reliabilitas data, dapat dilakukan pengujian *usability* dengan teknik *USE Questionnaire*. Setelah uji validasi dianggap valid dan reliabel, maka barulah dilakukan pengukuran *usability*. *Usability* dapat diukur dengan menghitung persentase kemampuan yang diperoleh dari skor jawaban yang diberikan oleh responden [12]. Pengujian *usability* dengan teknik *USE Questionnaire* dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad (3.2)$$

Setelah didapatkan presentase kelayakan, maka langkah selanjutnya yaitu diambil keputusan hasil kelayakan yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.3 Kategori Kelayakkan

Presentase	Keterangan
<21	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

3.3.6 Analisis Penelitian

Analisis hasil kuesioner dilakukan sesudah melakukan pengolahan data terlebih dahulu. Pengolahan data dilakukan setelah mendapatkan hasil uji validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan. Pengolahan data ini bertujuan untuk mengukur nilai presentase kelayakan dan mengetahui tingkat *usability* setiap variabel yang ada pada *USE Questionnaire*. Setelah pengolahan data maka akan dilakukan analisis untuk membuat rekomendasi faktor yang membutuhkan perbaikan.

3.3.7 Rekomendasi

Tahap rekomendasi dilakukan untuk meningkatkan aspek terkait kemudahan kegunaan pada *website* Puskesmas Marina Permai Palangka Raya. Terdapat beberapa rekomendasi untuk *website* dari penelitian selanjutnya. Rekomendasi berdasarkan aspek *usability*, yaitu *usefulness* (kebergunaan), *ease of use* (kemudahan penggunaan), *ease of learning* (kemudahan pembelajaran). Rekomendasi perbaikan hasil pengukuran *usability* terhadap *USE Questionnaire*.