

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan berhubungan dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Dasar teori yang menjelaskan tentang teori yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian.

1.1 Penelitian Sebelumnya

Penelitian mengenai *User interface* dan *USER EXPERIENCE* sudah banyak dilakukan dan sudah banyak ditetapkan di berbagai bidang di Indonesia [10]. Berikut adalah tabel yang menampilkan beberapa penelitian terdahulu:

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1.	Larson Kaligis D, Fitri R	Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survey Berbasis Web dengan metode User Centered Design	User Centered Design (UCD)	Berdasarkan rancangan tersebut telah dikembangkan prototype tampilan antarmuka yang dijadikan dasar untuk membangun aplikasi survei berbasis web mengingat telah dilakukanya evaluasi terhadap prototype dengan rata-rata nilai 85,6% pengguna merasa puas dengan tampilan aplikasi yang dirancang.
2.	Damayanti C, Triayudi A, Sholihati I	Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale	Human Cenered Design (HCD) dan System Usability Scale (SUS)	Berdasarkan hasil penelitian tersebut dilakukan pengujian experience dengan menggunakan metode System Usability Scale dan menghasilkan Skor rata-rata 77,6. Oleh karena itu dapat disimpulkan perancangan sudah dapat digunakan dan dikembangkan menuju sistem yang lebih baik lagi.
3.	Intan Ayu Insani, Rifki Adhitama	Analisi dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design	User Centered Design (UCD)	Nilai cronbach alpha dengan rincian daya tarik 0,88 kejelasan 0,78 efisiensi 0,87 kecepatan 0,7 stimulasi 0,77 dan kebaruan 0,63. Berdasarkan perhitungan statistik yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa design yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
4.	Rifda Faticha Alfa Aziza, Yahya Taufiq Hidayat	Analisa Usability Design User Interface pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation	Heuristics Evaluation	Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa 10 aspek yang diteliti mendapatkan nilai 1, yang berarti Website Tokopedia memiliki beberapa kekurangan yang tidak mengganggu pengguna . Nilai severity rating tertinggi terdapat pada aspek flexibilitas dan efisiensi pengguna
5.	Camelia Evionita Zen, Shofia Namira, Tri Rahayu	Rancang Ulang Desain UI Company Profile Berbasis Website menggunakan Metode UCD (User Centered Design)	User Centered Design (UCD)	Hasil redesign yang sudah dirancang ulang berfokus pada pembaharuan tampilan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses website company profile.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *User interface* dan *User experience* sudah banyak dilakukan dan sudah banyak ditetapkan di berbagai bidang di Indonesia [10]. Pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, bahwa sebuah *User interface* dan *User experience* sangat dibutuhkan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses sebuah aplikasi baik berbasis *website* ataupun android. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan:

Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survey Berbasis Web dengan Metode *User Centered Design* (Larson Kaligis D, Fitri R : 2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survey pada penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design*. *User Centered Design (UCD)* merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan sistem secara interaktif yang melibatkan pengguna dalam proses pengembangannya.

Pengembangan aplikasi dilakukan dengan memanfaatkan pendapat pengguna dan pola dari tingkah laku pengguna dalam menggunakan aplikasi. Adapun tujuan dari digunakannya metode UCD ialah untuk memberikan rekomendasi kepada pengembang aplikasi dalam menyelesaikan masalah kemudahan dan ketertarikan pengguna dalam menggunakan aplikasi survei berbasis web. Adapun hasil akhir dari pengembangan aplikasi ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah desain rekomendasi untuk pengembang agar dapat mengembangkan tampilan antarmuka yang memiliki nilai *Usability* dan kepuasan pengguna yang baik.

Berdasarkan rancangan tersebut telah dikembangkan prototipe tampilan antarmuka yang dapat dijadikan dasar untuk membangun aplikasi survei berbasis web mengingat telah

dilakukannya evaluasi terhadap prototipe yang dirancang dengan nilai rata-rata sebesar 85,6% pengguna merasa puas dengan tampilan aplikasi yang dirancang.[11]

Analisis UI/UX Untuk Perancangan *Website* Apotek dengan Metode *Human Centered Design* dan *System Usability Scale* (Damayanti C, Triayudi A, Sholihati I : 2022) JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA (2022) 6(1) 551. Analisis UI/UX Perancangan *website* Apotek pada penelitian ini menggunakan metode yaitu *Human Centered Design* dan *System Usability Scale*. Pada proses tahapan perancangan *website*.

Apotek ini menggunakan metode pendekatan *Human Centered Design (HCD)* dimana metode ini memiliki 3 tahapan yaitu Inspirations, Ideations, dan Implementations. *System Usability Scale* merupakan suatu alat yang digunakan untuk melakukan pengujian terhadap *Usability* sistem komputer yang berfokus pada *User* atau pengguna. Metode ini sangat sederhana dan sering digunakan pada proses penelitian. Metode *System Usability Scale* memiliki 10 jumlah pertanyaan dan 5 jawaban.

Analisis ini dilakukan untuk merancang sebuah desain antar muka serta pengalaman pengguna yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memudahkan pemakaian fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi. Dengan menggunakan metode *Human Centered Design* dapat diketahui apa saja kebutuhan pengguna. Metode *Human Centered Design (HCD)* ini merupakan sebuah pendekatan yang sistemnya berfokus kepada segala bentuk aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut telah dilakukan sebuah pengujian *USER EXPERIENCE* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* dan menghasilkan skor rata-rata 77,6. Oleh karena itu dapat disimpulkan perancangan yang telah dibuat saat ini sudah dapat digunakan dan dikembangkan untuk menuju sistem yang lebih baik lagi kedepannya [12].

Penelitian berjudul Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)* Studi Kasus Lapak Jajan Pwt. Jurnal ini dari LEDGER: *Journal Informatic and Information Technology* yang dilakukan oleh mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Dari 30 pelanggan yang mengisi kuesioner diperoleh informasi bahwa pelanggan mengetahui sarana jual beli di Lapak Jajan Pwt saat ini adalah WhatsApp dan Instagram. Pelanggan lebih sering menggunakan WhatsApp untuk membeli produk. Secara garis besar pelanggan menyukai pembelian melalui WhatsApp karena faktor respon yang cepat oleh penjual, namun terdapat kekurangan yaitu tidak leluasa melihat menu dan

stok yang siap jual serta mengharuskan pelanggan untuk memesan secara manual jika terdapat catatan khusus pada produk yang dibeli. Berdasarkan jawaban pelanggan terhadap pertanyaan nomor 5, 96,7%. Nilai reliabel pernyataan positif adalah 0,72 dan reliabel pernyataan negatif adalah 0,79. Kuesioner UEQ dinyatakan valid dengan nilai seperti pada table 5. Nilai *cronbach alpha* yang didapatkan. lebih dari 0,60. Semua skala mendapat nilai *cronbach alpha* dengan rincian daya tarik 0,88, kejelasan 0,78, efisiensi 0,87, ketepatan 0,7, stimulasi 0,77, dan kebaruan 0,63. Berdasarkan perhitungan statistik yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa desain yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pelanggan [13].

Penelitian berjudul *Analisa Usability Desain User Interface pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation: 2019*. Jurnal ini berasal dari Jurnal TEKNOKOMPAK, Vol. 13, No. 1, 2019, 7-11 [14]. Pada analisa ini penulis menggunakan cara yang keempat, yaitu cara Heuristik. Alasan penulis memakai metode ini dikarenakan pertumbuhan pengguna internet, secara khusus di Indonesia, yang semakin meningkat 0.84% setiap tahunnya, dan 32% dari total *User* diatas yang mengakses *website* e-commerce. Berdasarkan pengukuran *Website* Tokopedia menggunakan metode evaluasi heuristic oleh Nielsen didapatkan bahwa 10 aspek yang diteliti mendapatkan nilai 1 (satu), yang berarti *Website* Tokopedia memiliki beberapa kekurangan yang tidak menjadikan sebuah masalah atau dengan kata lain tidak dipermasalahakan dan tidak mengganggu pengguna saat mengakses *website* Tokopedia. Nilai severity rating tertinggi terdapat pada aspek fleksibilitas dan efisiensi penggunaan.

Hasil dari penelitian ini Berdasarkan pengukuran *Website* Tokopedia menggunakan metode evaluasi heuristic oleh Nielsen didapatkan bahwa 10 aspek yang diteliti mendapatkan nilai 1 (satu), yang berarti *Website* Tokopedia memiliki beberapa kekurangan yang tidak menjadikan sebuah masalah atau dengan kata lain tidak dipermasalahakan dan tidak mengganggu pengguna saat mengakses *website* Tokopedia. Nilai severity rating tertinggi terdapat pada aspek fleksibilitas dan efisiensi penggunaan [14].

Penelitian ini berjudul *Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)*. Pada penelitian ini dilakukan karena di era sekarang sangatlah perlu bagi suatu perusahaan untuk dapat meningkatkan usahanya di bidang pemasaran dengan menggunakan *website* sebagai media promosi yang baik. PT. Sport Teknologi Indonesia sebagai perusahaan yang menyediakan segala keperluan di bidang olahraga membutuhkan *website* sebagai alat promosi perusahaan. Dengan adanya *website* dapat

memudahkan pihak - pihak untuk dapat memperoleh informasi perusahaan terkait kebutuhan di bidang olahraga. Berdasarkan uraian diatas maka penulis berencana untuk membangun Rancangan Desain Antarmuka (*User Interface*) *Website* Company Profile pada PT. Sport Teknologi Indonesia dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* agar desain *website* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan mudah dipahami oleh pengguna. Sport Teknologi Indonesia menggunakan software figma. Dalam melakukan redesign ui kami menggunakan metodologi *User Centered Design*. Kami merancang ulang kembali UI sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Hasil redesign yang sudah dirancang ulang berfokus pada pembaharuan tampilan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses *website* company profile [14].

1.2 Landasan Teori

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah diuraikan diatas, Adapun landasan teori yang peneliti gunakan untuk memperkuat penelitian ini. Diantaranya:

1.2.1 Profil Rumah Sakit Umum Daerah Prof. Dr. Margono Soekarjo

Rumah Sakit Daerah Prof Dr Margono Soekarjo Purwokerto RSUD kelas Pendidikan yang merupakan milik Pemerintah Provinsi Jawa Tengah yang berada di kota Purwokerto dengan jangkauan pelayanan untuk masyarakat di wilayah Jawa Tengah bagian barat-selatan. Mengacu Peraturan Gubernur Nomor 059/76 Tahun 2008 maka mulai 1 Januari 2009 menerapkan Pola Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum Daerah (PPK – BLUD). Badan Layanan Umum Daerah adalah Satuan Kerja Perangkat Daerah di lingkungan pemerintah daerah yang dibentuk untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat berupa penyediaan barang dan/ atau jasa yang dijual tanpa mengutamakan mencari keuntungan, dan dalam melakukan kegiatannya didasarkan pada prinsip efisiensi dan produktivitas Tujuan utamanya adalah meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan kepada masyarakat untuk mewujudkan penyelenggaraan tugas-tugas Pemerintah Daerah Provinsi Jawa Tengah dalam mewujudkan kesejahteraan umum melalui peningkatan derajat kesehatan masyarakat. Rumah Sakit Daerah Prof Dr Margono Soekarjo beralamatkan di Jl. Dr. Gumbreg No.1, Kebontebu, Berkoh, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53146.

1.2.2 Desain

Pada umumnya, desain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan perencanaan atau perancangan sebelum dilakukannya membuat suatu objek, sistem, komponen serta struktur. Perencanaan atau perancangan ini berguna agar objek atau sistem yang diciptakan memiliki nilai serta fungsi yang dapat berguna untuk pengguna [15].

1.2.3 User Interface

Sebuah aplikasi atau program dikatakan mudah digunakan jika menggunakan tampilan yang baik. Pengguna akan memberikan tanggapan yang positif berupa feedback dari aplikasi yang dapat mempermudah proses yang dilakukan. Selain itu UI adalah sistem yang kompleks karena dikendalikan oleh pengguna dan merupakan tahap persiapan rancang bangun dari implementasi. Terdapat 4 cara untuk mengevaluasi suatu *User interface*. Cara Formal yaitu dengan teknik analisis, Cara Otomatis yaitu dengan prosedur dari sebuah program terkomputerisasi, Cara Empiris yaitu dengan percobaan dengan test user, dan Cara Heuristik yaitu dengan meminta *User* untuk melihat secara sekilas interfacenya, dan langsung dimintai pendapat tentang penilaiannya [16].

1.2.4 USER EXPERIENCE

Pada dasarnya pengalaman pengguna merupakan istilah pengalaman pengguna dalam merasakan suatu kemudahan dan efisiensi dalam interaksi manusia dengan komputer. Termasuk persepsi seseorang mengenai aspek-aspek praktis seperti kegunaan, kemudahan penggunaan, dan efisiensi dari sebuah sistem yang ada. Berdasarkan yang telah disebutkan pada pendahuluan, terdapat 3 (Tiga) faktor yang perlu diperhatikan oleh perancang *USER EXPERIENCE (UX) design* yakni *Usability*, *Look*, dan *Feel* [17]. Ketiga faktor ini merupakan hal yang harus dilihat oleh developer sebagai upaya untuk meningkatkan kemudahan pengguna dan *USER EXPERIENCE* mereka. Ketiga faktor penting dalam perancangan *USER EXPERIENCE (UX) design* dijabarkan sebagai berikut ini:

1. Usability (Kegunaan)

Usability merupakan sejauh mana produk bisa dipergunakan oleh pengguna dalam mencapai tujuan tertentu hingga mencapai tujuan yang efektif, efisiensi dan mencapai kepuasan terhadap pengguna dalam konteks penggunaan. *Usability* merupakan kualitas yang dipergunakan dalam mengevaluasi mudahnya *User interface* digunakan *user experience* merupakan persepsi dan

respon yang merupakan dari pengguna sebagai reaksi dalam penggunaan sebuah produk, *system*, ataupun *service*. *User experience* merupakan hal yang dirasakan *User* kesenangan dan kepuasan dalam menggunakan produk, melihat produk, hingga memegang produk[17].

2. *Look* (Penampilan)

Memiliki *Look* atau penampilan yang menarik merupakan hal yang penting dalam pembuatan sebuah aplikasi. Hal ini akan memberikan kemudahan bagi para pengguna dalam melakukan access. *Look* atau penampilan yang baik akan memberikan kenyamanan pengguna dalam mengingat aplikasi dan bagaimana menggunakannya dengan mudah. *Look* akan mewakili apa alasan pengguna untuk terus menggunakan aplikasi yang didasarkan kepada kejelasan penyajian fitur dan menu aplikasi, kesesuaian tampilan desain grafis, serta kesesuaian dari warna pilihan yang berada di dalam aplikasi.

3. *Feel* (Perasaan)

Feel mewakili bagaimana perasaan pengguna dalam menggunakan aplikasi, perasaan ini meliputi kemudahan yang dirasakan pengguna pada saat menggunakan aplikasi, apakah aplikasi telah mampu memberikan setiap hal yang diinginkan oleh pengguna dan apakah pengguna akan menggunakan aplikasi tersebut kembali [17].

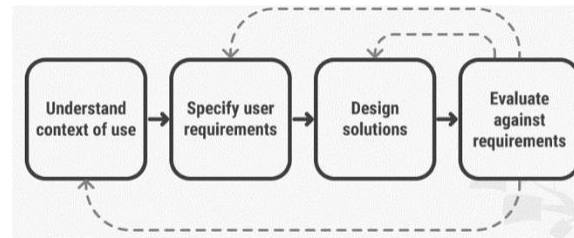
1.2.5 *Website*

Website adalah sebuah halaman berisi informasi berupa gambar, ilustrasi, video dan teks yang dapat di akses oleh pengguna di seluruh dunia dengan menggunakan browser yang terhubung internet. *Website* menjadi salah satu media yang sering digunakan oleh pengguna untuk mencari informasi serta sebagai sarana komunikasi contohnya *website* company profile dan situs berita online[18]

1.2.6 *User Centered Design (UCD)*

User Centered Design (UCD) merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan sistem secara interaktif yang melibatkan pengguna dalam proses pengembangannya. Menurut ISO 9241-210:2010, UCD merupakan metode dalam perancangan dan pengembangan sistem yang bertujuan untuk melibatkan pengguna dalam proses pembangunan sistem sehingga mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Mengingat peran pengguna sangat ditekankan pada tahap proses pengembangan sistem maka nilai kebergunaan (*Usability*)

sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Pendekatan UCD juga dapat meningkatkan nilai *Usability*. berdasarkan aspek efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna [19].



Gambar 2.1 Diagram *User Centered Design (UCD)*

Berdasarkan gambar 2.1 metode *User Centered Design (UCD)* memiliki empat tahapan antara lain sebagai berikut:

1.2.6.1 Memahami konteks penggunaan (*Understand Context of Use*)

Perancang sistem harus mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti, Siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut [19].

1. Identifikasi Stakeholder

a. Admin dari *website* company profile adalah pihak dari perusahaan yang mempunyai tanggung jawab untuk mengelola *website* tersebut.

b. Pengembang *website*

Pengembang *website* ini adalah UI/UX Designer dan Programmer yang mengembangkan *website* ini hingga dapat dioperasikan.

c. Pengguna *website*

Pengguna *website* adalah orang yang menggunakan *website* tersebut [20].

2. Identifikasi User

a. *User Persona*

Persona pertama kali diperkenalkan oleh Alan Cooper adalah representasi dari target *User* yang akan menggunakan aplikasi. Persona berisikan dokumentasi berupa penjelasan tentang karakteristik *User* yang digabungkan dengan tujuan, kebutuhan dan ketertarikannya berdasarkan fakta dan hasil penelitian yang telah dilakukan [20].

1.2.6.2 Mengidentifikasi kebutuhan pengguna (*Specify User*)

Setelah perancang mengerti konteks penggunaan dari sistem, maka proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan *User* (*User requirements*). Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan *User* di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai [21].

1. *User Requirements*

a. Functional Requirements

- Sistem harus dapat menerima pesan yang dikirim oleh pengunjung.
- *User* dapat mengirim pesan berupa pertanyaan yang ditujukan kepada perusahaan di halaman Contact Us.
- Sistem dapat menampilkan informasi yang tersedia pada setiap *website*.
- *User* dapat mengakes alamat yang terhubung langsung dengan maps.
- *User* dapat mengakses artikel yang tersedia di *website*.
- *User* dapat mengakses video yang tersedia di *website*.

b. Non Functional Requirements

- Operational yaitu tampilan *website* dapat responsif pada semua ukuran platform.
- Security yaitu *website* ini dibawah pengawasan pihak perusahaan.

1.2.6.3 Membangun solusi desain (*Design Solutions*)

Proses berikutnya adalah merancang solusi dari *User Requirements* yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype hingga desain lengkap [22].

1.2.7 *System Usability Scale* (SUS)

System Usability Scale merupakan suatu alat yang digunakan untuk melakukan pengujian terhadap *Usability* sistem komputer yang berfokus pada *User* atau pengguna. Metode ini sangat sederhana dan sering digunakan pada proses penelitian [23]. Metode *System Usability Scale* memiliki 10 jumlah pertanyaan dan 5 jawaban. Berikut merupakan aturan yang ada pada penghitungan skor rata-rata:

1. Dari 10 pertanyaan yang ada, pada pertanyaan bernomor ganjil skor dari pengguna akan dikurang 1.
2. Dari 10 pertanyaan yang ada, pada pertanyaan bernomor genap, hasil skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor yang diberikan pengguna.

- Jumlah skor rata-rata diperoleh dari hasil penjumlahan pada tiap nomor kemudian dikali 2,5.

Skor rata-rata *System Usability Scale* dari penelitian yang sudah ada yaitu 68. Maka jika nilai rata-rata yang diperoleh dari pengujian *System Usability Scale* di atas 68 maka sistem dianggap layak untuk dikembangkan dan digunakan. Namun jika nilai rata-rata yang diperoleh di bawah 68 artinya sistem masih perlu melakukan pembaharuan terhadap perancangan serta melakukan pengujian ulang [22].

SUS Score	Grade	Adjective Rating
$\geq 80,3$	A	Excellent
≥ 74 dan $< 80,3$	B	Good
≥ 68 dan < 74	C	Okay
≥ 51 dan < 68	D	Poor
< 51	F	Awfull

Tabel 2.2 Skor penghitungan SUS

Responden akan memilih salah satu jawaban di setiap pertanyaan yang diberi bobot 1-5. Dari sangat setuju (SS) dengan bobot 5, setuju dengan bobot 4, ragu – ragu dengan bobot 3, tidak setuju dengan bobot 2, dan sangat tidak setuju dengan bobot 1. Untuk jawaban dengan lima skala likert dapat dilihat pada table 2.1 [23].

SUS memiliki karakteristik yang menarik dan membuatnya berbeda dari kuesioner lain, antara lain:

- SUS relatif lebih cepat dan mudah bagi responden yang hanya terdiri dari 10 pertanyaan.
- SUS menggunakan teknologi agnostik, yang berarti dapat digunakan secara luas dan mengevaluasi hamper semua jenis interface.
- Kuesioner bernilai 1 – 100 dan bernilai tunggal, sehingga relatif mudah dipahami oleh berbagai disiplin, baik individu maupun kelompok

Bobot/Skala	Pilihan Jawaban
1	Sangat tidak setuju (STS)
2	Sangat setuju (TS)
3	Ragu – ragu (RR)

4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Tabel 2.3 Skala nilai *System Usability Scale*

Berikut rumus perhitungan skor SUS [24] :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan penjelasan \bar{X} merupakan skor rata-rata, $\sum x$ merupakan jumlah skor SUS, dan n adalah jumlah dari responden yang ditentukan peneliti.

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden [24].

1.2.8 Metode Sampling

Sampling adalah proses dimana porsi dari suatu populasi diseleksi agar dapat mewakili populasi tersebut[20]. Metode Sampling dibagi menjadi dua yaitu probabilitas sampling dan non probabilitas sampling. Penjelasan probability sampling antara lain meliputi sampel acak sederhana, sampel acak berlapis, sampel acak kelompok, sampel acak 2 tahap dan sampel acak sistematis. Sementara yang dipelajari dalam non-probability sampling antara lain purposive sampling, accidental sampling, quota sampling, saturation sampling, dan snowball sampling. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Sampling Quota Sampling, Pengambilan sampe pada penelitian ini menggunakan metode Quota Sampling dengan cara menetapkan jumlah tertentu sebagai target (kuota), banyaknya sampel yang diambil tidak berdasarkan proporsi jumlah populasinya, karena jumlah popolasinya yang tak terhingga atau terlalu banyak [25].