

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah pengguna aplikasi 5 *mobile banking* teratas versi *Top Brand Index Award 2022* yang akan dianalisis pada penelitian ini. Objek dalam penelitian ini ialah 5 aplikasi *mobile banking* teratas versi *Top Brand Index Award 2022*, yaitu m-Bca, BRI *Mobile*, m-Banking Mandiri, BNI *Mobile*, dan CIMB Niaga *Mobile* yang merupakan aplikasi *mobile banking* yang sering digunakan oleh masyarakat banyak.

3.2 Alat dan Bahan

Alat dan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

3.2.1 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Laptop ASUS TUF
2. Processor Intel(R) Core (TM) i5-8300H CPU @ 2.30GHz 2.30 GHz
3. Memory 12GB dan Storage 1TB
4. Display 15" FULL HD (1080)
5. Graphics NVIDIA GTX 1050Ti

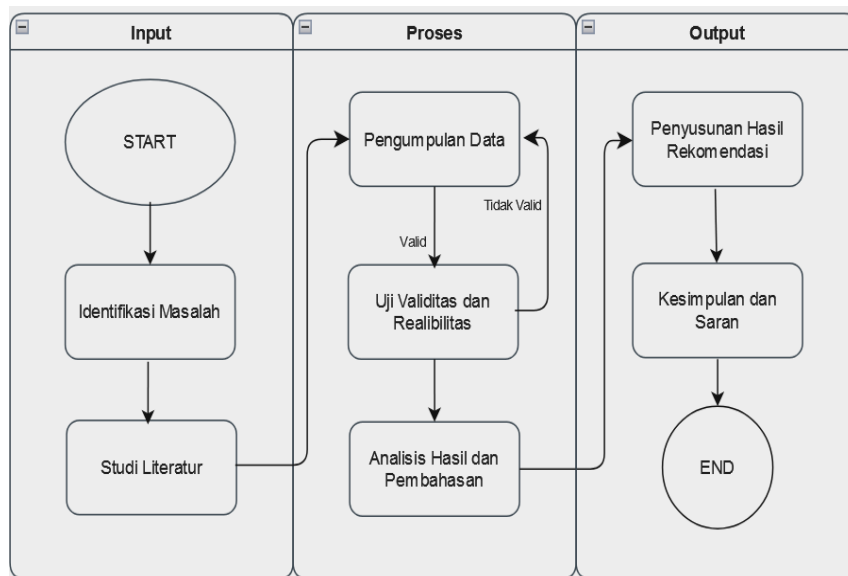
3.2.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian adalah:

1. Sistem Operasi Windows 10
2. Browser
3. Google Form
4. Mendeley
5. *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS)

3.3 Diagram Alur Penelitian

Pada penelitian ini, menggunakan beberapa tahapan yang dimulai dari awal melakukan penelitian hingga akhir, untuk mencapai tujuan yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Tahapan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian

Pada gambar 3.1 menunjukkan terdapat input, proses, dan output yang dilakukan pada penelitian ini. Pada penelitian ini terdapat proses input yang terdiri dari Identifikasi masalah dan tahap studi literatur. Untuk bagian proses penelitian ini terdapat proses pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, dan analisis hasil dan pembahasan. Untuk bagian output dari penelitian ini adalah penyusunan hasil rekomendasi lalu mendapatkan kesimpulan dan saran.

3.3.1 Identifikasi Masalah

Awal Penelitian ini ialah dengan melakukan identifikasi masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan pengidentifikasian masalah. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperkuat permasalahan yang akan diangkat pada penelitian ini, serta untuk menjadi dasar dalam pengembangan penelitian berikutnya.

3.3.2 Studi Literatur

Pada tahap studi literatur yang dilakukan pada penelitian ini ialah mengamati dan menentukan metode yang akan dipakai pada penelitian ini. Pentingnya memahami metode untuk mendapatkan suatu *goal* yang diharapkan. Metode yang akan dipakai di penelitian ini ialah menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *Nielsen's Attributes Of Usability* (NAU). Setelah menentukan metode penelitian yang akan dipakai lalu memilih responden dengan teknik *simple random sampling*.

3.3.3 Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data akan menyebarkan kuesioner via *Google Form* dengan menggunakan metode SUS yang dimana ada 10 pertanyaan dan metode NAU yang berisi 29 pertanyaan dengan total 39 pertanyaan yang akan disebarkan kepada responden menggunakan teknik *simple random sampling*.

3.3.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk tahapan uji validitas dan reliabilitas, diperlukan pengujian instrumen dari pertanyaan penelitian untuk menentukan apakah instrumen tersebut sudah sesuai dengan data yang dibutuhkan. Sehingga dari data yang dihasilkan dapat ditentukan variabel mana saja yang valid untuk dilanjutkan ke tahap pengolahan data dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Jika dalam uji validitas ditemukan beberapa pertanyaan yang tidak valid, maka perlu untuk melakukan evaluasi ulang terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Pemeriksaan ini bertujuan untuk menemukan pertanyaan yang ambigu atau tidak sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah dilakukan peninjauan pertanyaan dan masih ada pertanyaan yang tetap tidak valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba ulang kuesioner dengan menyebarkannya kembali kepada responden. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa perbaikan yang telah dilakukan meningkatkan validitas kuesioner secara keseluruhan.

3.3.5 Analisis Hasil dan Pembahasan

Pada tahap analisis dan pembahasan, penelitian ini akan menganalisis data kuesioner yang akan dibantu dengan *software* SPSS dengan menggunakan metode *system usability scale* (SUS) dan *nielsen's attributes of usability* (NAU). Setelah data didapatkan akan menghasilkan nilai *usability* atau nilai kegunaan dari 5 teratas aplikasi *mobile banking* lalu menganalisa hasil dari data yang akan didapatkan dan membahas hasil nilai *usability*.

3.3.6 Penyusunan Hasil Rekomendasi

Untuk tahap penyusunan hasil rekomendasi akan mendapatkan data hasil perhitungan yang telah konkrit dari perhitungan yang telah dilakukan dan

memberikan rekomendasi kepada 5 aplikasi *mobile banking* teratas versi *Top Brand Index Award 2022*. Pengolahan data didapatkan melalui metode *system usability scale* (SUS) dan *nielsen's attributes of usability* (NAU). Hasil rekomendasi juga berisikan kesimpulan perbandingan 2 metode yang digunakan untuk membandingkan hasil dari metode SUS dan NAU. Lalu memberikan rekomendasi metode yang mana yang paling konkrit untuk pengujian nilai *usability*.

3.3.7 Kesimpulan dan Saran

Tahap terakhir ialah tahap yang dimana akan mendapatkan hasil dan kesimpulan yang telah dianalisis menggunakan metode *system usability scale* (SUS) dan *nielsen's attributes of usability* (NAU) yang dibantu dengan *software* SPSS. Tahap akhir dari penelitian ini adalah menyimpulkan apa yang diperoleh selama proses penelitian, seperti kegunaan (*usability*). Saran untuk penelitian ini juga perlu diberikan agar penelitian lain dapat dilakukan lebih baik dengan metode dan hal lain.