

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Objek dan Subjek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Pengguna aplikasi streaming music Spotify dan Resso yang pernah maupun yang masih menggunakan aplikasi tersebut.

b. Objek Penelitian

Objek yang digunakan yaitu aplikasi *streaming music* Spotify dan Resso

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

Pada tahap ini adalah sebagai penunjang dalam pengolahan data penelitian sebagai hasil laporan penelitian dengan menggunakan alat dan bahan sebagai berikut :

3.2.1. Alat Penelitian

Alat penelitian yang digunakan oleh penulis selama proses penelitian dalam membantu pengerjaan laporan penelitian dengan menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras, sebagai berikut :

3.2.1.1. Perangkat Lunak

- a. *Microsoft Word 2010*
- b. *Web Browser (Microsoft Edge dan Google Chrome)*
- c. *Sistem Operasi Windows 11*
- d. *Google Form*
- e. *Data Analysis Tools UEQ*

3.2.1.2. Perangkat Keras

- a. *Laptop*
- b. *Printer*

3.2.1.3. Bahan Pengumpulan Data

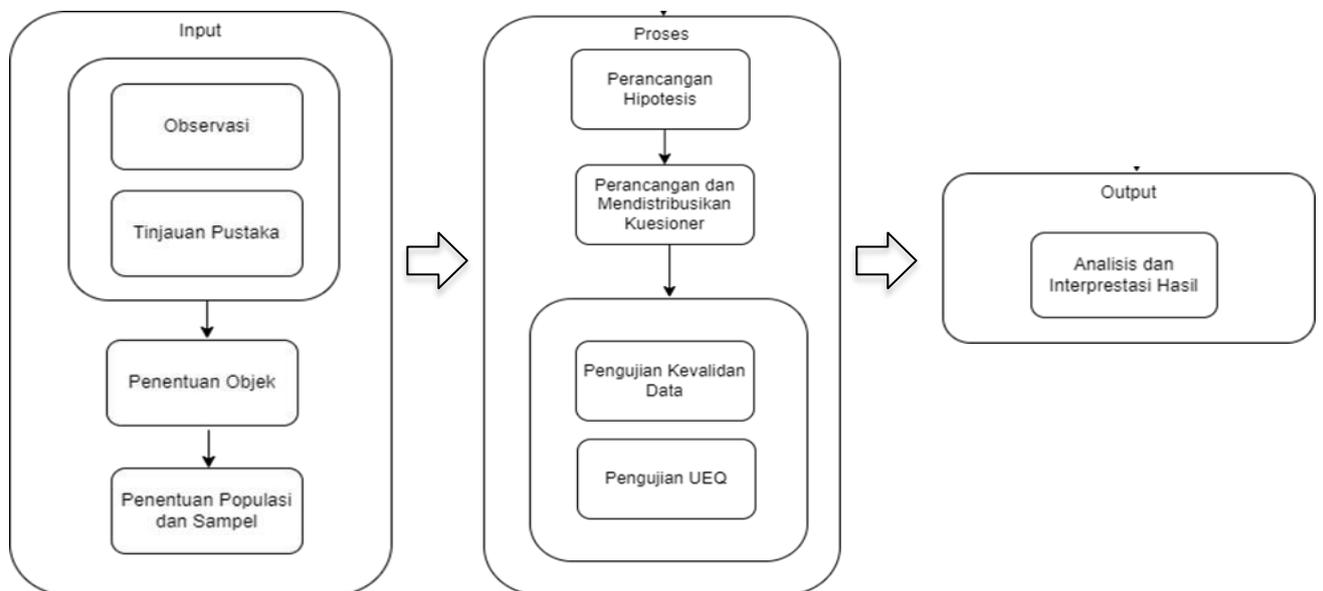
Bahan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan daftar kuesioner UEQ.

3.2.2. Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan penulis pada penelitian ini yaitu form pertanyaan UEQ

3.3. Diagram Alir Penelitian

Diagram Alir Penelitian dapat membantu penulis dalam proses penelitian laporan tugas akhir yang mana sesuai dengan laur yang telah dibuat untuk melakukan analisis pada jalannya penelitian. Alir dari penelitian ini dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 3.1. Diagram Alir Penelitian

Berikut ini adalah penjabaran dari diagram alir penelitian diatas :

3.3.1. Observasi Aplikasi

Pada tahapan ini, Spotify dan Resso akan diobservasi lebih lanjut untuk mendapatkan gambaran keseluruhan fitur yang disediakan khususnya untuk mendukung kegiatan *music streaming*. Kegiatan ini penting untuk melengkapi deskripsi tentang kedua aplikasi di dalam laporan penelitian dan publikasi nantinya.

3.3.2. Tinjauan Pustaka

Tahapan ini bertujuan untuk mencari lebih lanjut penelitian terkait dengan penggunaan UEQ khususnya untuk mengetahui lebih lanjut cara implementasi dan pengukuran pengalaman pengguna menggunakan UEQ

3.3.3. Penentuan Populasi dan Sampel

Responden penelitian ini adalah pengguna Spotify dan Resso yang berdomisili di Provinsi Jawa Tengah. Jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin[9]. Penentuan ukuran sampel menggunakan rumus Slovin seperti berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = *Margin error*

Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 333 orang dengan *margin of error* 5% atau 0,05. Sehingga dengan menggunakan rumus diatas jumlah sampel dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{333}{1 + (333 \times 0,05)^2}$$

$n = 181,719$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan slovin, maka jumlah populasi adalah 181,719 yang dibulatkan menjadi 200.

3.3.4. Merancang dan Mendistribusikan Kuesioner

Kegiatan pada tahapan ini berfokus pada merancang dan menyebarkan kuesioner. Kuesioner akan dirancang dengan menggunakan 26 atribut untuk mengukur 6 atribut sebagaimana yang telah disediakan oleh UEQ. Kuesioner direncanakan akan disebar dengan menggunakan *Google Form*.

3.3.5. Pengujian Kevalidan Data

Melalui tahapan ini, data akan diuji terlebih dahulu kevalidannya sebelum melakukan uji UEQ. Uji kevalidan dan uji reliabilitas menggunakan SPSS.

3.3.6. Pengujian dengan UEQ

Melalui tahapan ini, data hasil penyebaran kuesioner akan dikumpulkan dan diolah dengan menggunakan *Data Analysis Tools*.

3.3.7. Analisis dan Interpretasi Hasil Pengujian

Pada tahapan ini, hasil pengolahan data melalui *Data Analysis Tools* versi 9 akan dikaji dan diinterpretasikan untuk mendapatkan nilai pengalaman pengguna untuk 6 skala yang diuji termasuk hasil perbandingan nilai pengalaman pengguna untuk kedua aplikasi. Selain itu, pada kegiatan ini, beberapa usulan rekomendasi untuk peningkatan pengalaman penggunaan kedua aplikasi juga akan turut diberikan dengan mengacu pada hasil analisis dan pengujian yang telah dilakukan.