

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

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

#### **3.1.1 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini menggunakan responden yang merupakan petugas penginput *website*. Pengguna *website* mempunyai peran untuk dapat mengetahui kualitas pelayanan yang ada pada *website* SDGs. Objek pada penelitian ini yaitu kualitas pelayanan pada *website* SDGs desa Cindaga.

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

#### **3.2.1 Alat Penelitian**

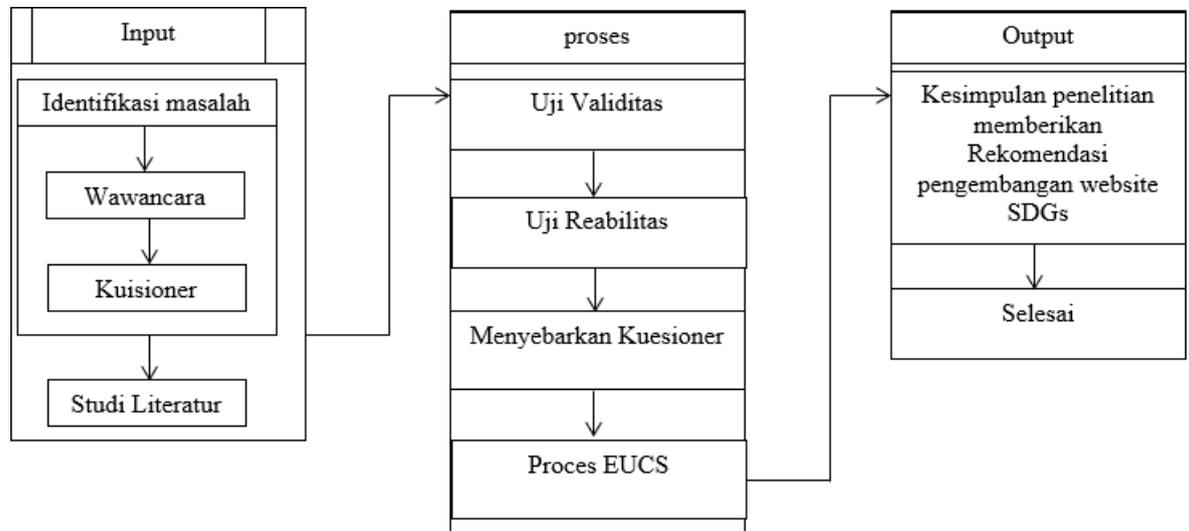
Dalam melakukan penelitian ini menggunakan alat alat yang digunakan untuk menentukan proses pembuatan desain akhir, diantaranya adalah :

- a. Perangkat Keras
  - Laptop yang digunakan untuk melakukan penelitian yang sedang dilakukan
- b. Perangkat Lunak
  - Microsoft Office digunakan untuk menunjang kegiatan penelitian
  - Tools SPLS untuk menentukan nilai validitas dan reabilitas

#### **3.2.2 Bahan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Pemerintahan Desa Cindaga yang berada di kecamatan kebasen, kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan data yang dikumpulkan apa adanya, tanpa kesimpulan atau generalisasi yang berlaku untuk umum. Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat desa cindaga dan perangkat desa. Penelitian dilakukan dengan cara mengamati secara langsung subjek dengan menggunakan alat penelitian seperti kuisioner, wawancara dan skala.

### 3.2 Diagram Alir Penelitian



**Gambar 3. 2 Diagram Alir Penelitian**

Berdasarkan Gambar 3.1 dapat dijelaskan alur tahapan penelitian yang dilakukan yaitu :

#### 3.2.3 Identifikasi Masalah

Pada tahap ini yaitu untuk mendefisikan permasalahan yang sedang diteliti. Hasil identifikasi masalah menunjukkan bahwa aplikasi SDGs memiliki prinsip agar dapat memberikan layanan yang baik bagi pengguna agar dapat mempermudah proses kegiatan yang berjalan pada aplikasi SDGs. Pengguna sistem aplikasi SDGs adalah para penginput data serta aparur pemerintahan desa atau daerah yang bekerja atau ditugaskan dalam melakukan penginputan proses entry data ke dalam sistem aplikasi SDGs. Selama aplikasi ini diluncurkan belum ada evaluasi tentang tingkat kepuasan

pengguna menggunakan aplikasi SDGs ini. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan pengukuran tingkat kepuasan pengguna

terhadap aplikasi SDGs.

### 3.2.4 Wawancara

Wawancara (Interview) yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan, wawancara yang dilakukan langsung berhubungan dengan tim penginput dari desa Cindaga yang masing masing dari mereka mempunyai pendapat yang berbeda-beda. Responden dari hasil wawancara ini berjumlah 10 responden .

### 3.2.5 Kuesioner

Perancangan kuisisioner yang terdiri dari pernyataan untuk setiap variabel. Terdapat 5 indikator kualitas pelayanan pada *End User Computing Satisfaction* yaitu *Content, Accurac ,FormatEase Of Use, Timelines*. Penelitian menggunakan skala likert untuk mengukur tingkat kepuasan layanan.

Berikut adalah daftar pertanyaan kuesioner pada Tabel 3.1 dalam penelitian ini :

Tabel 3. 1 Daftar  
Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan	Dimensi
1	Website SDGs menyediakan fitur fitur yang dibutuhkan oleh pengguna. Website SDGs menyediakan layanan yang dapat membantu kegiatan pemerintahan lebih mudah	Isi ( <i>Content</i> )
2	Website SDGs mudah di akses	Ketepatan ( <i>Accuracy</i> )
3	Tampilan pada website SDGs sangat menarik	Bentuk ( <i>Format</i> )
4	Proses input data lebih mudah dan cepat Proses edit data dapat dilakukan dengan mudah Secara menyeluruh proses penggunaan website SDGs tidak membingungkan.	Kemudahan pengguna ( <i>Ease Of Use</i> )
5	Website SDGs menyediakan layanan untuk mempermudah aparaturn pemerintahan dalam menjalankan tugasnya.	Ketepatan Waktu ( <i>Timeliness</i> )

### 3.2.6 Studi Literatur

Setelah melakukan identifikasi masalah yang ada, langkah selanjutnya yakni studi literatur. Studi literatur ini bertujuan untuk memperoleh data-data yang memperkuat terkait dengan permasalahan yang ada menggunakan metode EUCS. Pada studi literatur ini menggunakan 5 journal nasional dan 5 jurnal internasional terkait pengukuran kepuasan pengguna serta aplikasi SDGs, dan juga website.

### 3.2.7 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui keakuratan dari masing – masing pertanyaan pada kuesioner berdasarkan metode EUCS . Pada tahapan validitas digunakan alat berupa software SPSS.

### 3.2.8 Uji Realibilitas

Uji reliabilitas menentukan tingkat reliabilitas setiap pertanyaan dalam kuesioner penelitian terkait kepuasan pengguna website SDGs . Alat yang disebut perangkat lunak SPLS digunakan untuk melakukan uji reliabilitas.

### 3.2.9 Proses EUCS

- Menentukan besaran skor tiap kriteria ( $\sum SK$ )

Responden memilih jawaban dari item pernyataan berdasarkan dengan skalalikert.

$\sum SK =$  Skor tertinggi tiap item pertanyaan

$\times$  jumlah item pertanyaan

$\times$  jumlah responden

$$\sum SK = 3 \times 5 \times 10$$

$$\sum SK = 150$$

- Menghitung jumlah skor keseluruhan hasil pengumpulan data  
Perhitungan ini dilakukan untuk mencari hasil dari keseluruhan data yang ingindiketahui.

Jumlah skor penelitian =  $3+3+2+1+1 = 10$

- Menghitung besar presentase

Hasil penjumlahan skor berdasarkan jumlah skor keseluruhan hasil tiapdimensi indikator dibagi skor tiap kriteria.