

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Berfokus terhadap masyarakat di wilayah Barlingmascakeb, yang mencakup wilayah Banjarnegara, Purbalingga, Banyumas, Cilacap, dan Kebumen. Aplikasi NEWSAKPOLE adalah objek yang digunakan dalam penelitian ini.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Guna mendukung kegiatan penelitian membutuhkan sarana dan prasarana sebagai berikut :

3.2.1 Alat Penelitian

1. *Hardware* dan *software* dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. Laptop DELL Inspiron 14 7447
 - b. Random-access memory : 8 *Gigabytes of* RAM
 - c. Processor : Intel(R) Core(TM) i7-4710HQ CPU @ 2.50GHz
 - d. Storage : HDD 1TB
2. Kebutuhan *software* dalam observasi , yaitu:
 - a. *Google Spreadsheets*
 - b. *Google Form*
 - c. Aplikasi NEWSAKPOLE
 - d. *Microsoft Office* 2019

3.2.2 Bahan Penelitian

Ada dua atribut penelitian yang digunakan , yaitu:

1. Data Primer

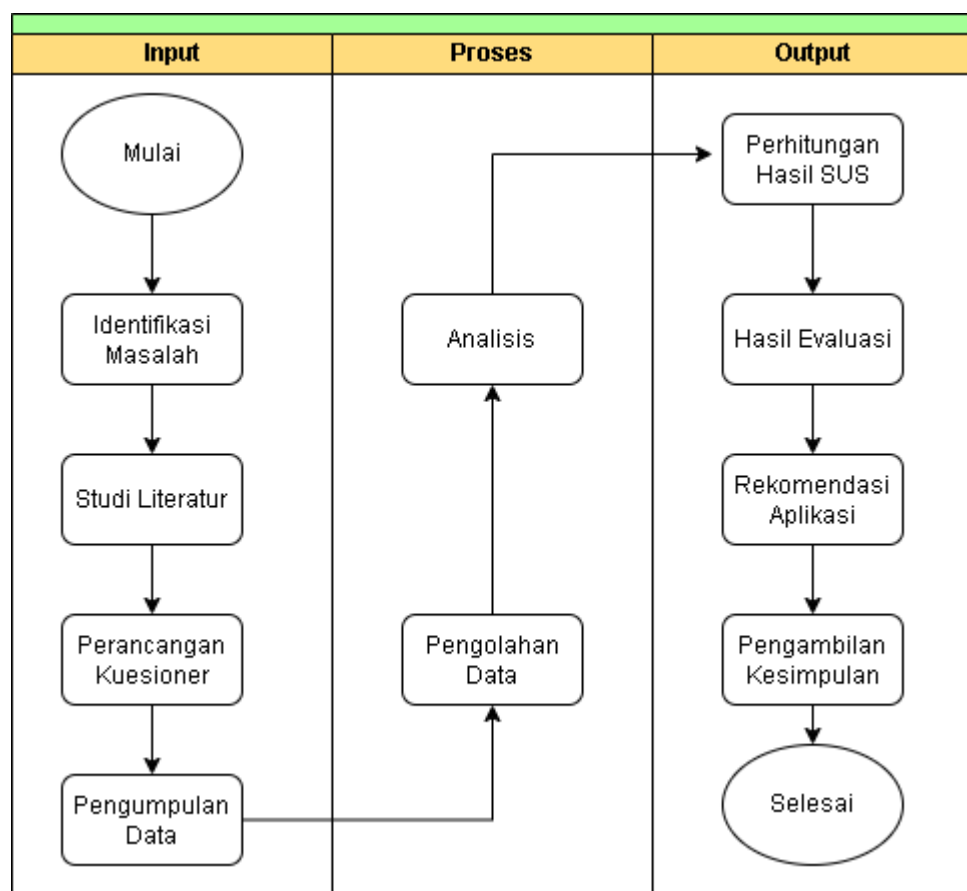
Merupakan informasi mengenai semua keterangan atas informasi yang didapatkan dari hasil angket.[25]

2. Data sekunder

Informasi yang didapatkan dengan cara implisit Informasi opsional dalam eksplorasi ini diperoleh dengan mengumpulkan informasi data sebagai sumber perspektif[25], khususnya aplikasi NEWSAKPOLE.

3.3 Diagram Alir Penelitian

Adapun tahapan yang penulis lakukan seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram alir penelitian

Menurut Gambar 3.1 tahapan yang dilakukan adalah :

3.3.1 Identifikasi Masalah

Merupakan tahapan yang paling penting dalam membedakan suatu isu, khususnya tahap persepsi. Informasi dan data selama persepsi diperiksa dan potensi permasalahan dikenali berdasarkan realitas yang

ada. Tahap pengumpulan informasi persepsi dilakukan dengan mengarahkan peninjauan melalui situs terhadap aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia dan rendahnya penilaian terhadap aplikasi NEWSAKPOLE dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya di *Google Play Store*.

3.3.2 Studi Literatur

Pada fase ini, peneliti mengumpulkan karya-karya sebelumnya seputar analisis, penggunaan SUS. Tahapan melakukan tinjauan pustaka menentukan pertanyaan penelitian. Pencarian dokumen menggunakan *Google Scholar*, *Scopus*, *Researchgate* dan *website*. Pemilihan jurnal berdasarkan pertanyaan penelitian, seleksi berdasarkan kata kunci abstrak, serta ekstraksi dan pemetaan artikel.

3.3.3 Pengumpulan Data

1. Penentuan Kriteria Responden

Dalam riset ini digunakan prosedur *Simple Random Sampling* ialah metode pengambilan ilustrasi simpel menggunakan ilustrasi tanpa pola melalui kelompok tidak mencermati golongan, umur, serta bagian wilayah, Mengaitkan pengguna akhir, dengan kriteria harus sudah menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE minimal satu kali di *android*.

Perhitungan dilakukan untuk memastikan ilustrasi yang digunakan dalam riset ini akurat. Berikut merupakan hasil perhitungan responden dengan formula slovin (2.1). [26]

$$n = \frac{1.000.000}{1+(1.000.000)(0,05)^2} = 399,840$$

Populasi (N) sebanyak 1.000.000 orang dengan ukuran sampel (n) yang mengunduh aplikasi NEWSAKPOLE dari *Google play store* dengan *margin of error* 5 persen adalah 399,840 dengan minimal responden yang dicari sebanyak 400 responden.

2. Perancangan Kuesioner

Pada sesi ini dilakukan percobaan pengukuran perangkat yang disebut kuesioner dengan memakai pertanyaan *System Usability Scale*(SUS). Kuesioner disebarkan lewat sosial media(*WhatsApp, Instagram, Facebook*) pemakai aplikasi NEWSAKPOLE dari daerah Barlingmascakeb(Banjarnegara- Purbalingga- Banyumas- Cilacap- Kebumen) Dalam bentuk *Google form*. Untuk menguji informasi ini, responden telah mengisi kuesioner dengan bantuan sepuluh pertanyaan dari SUS. Pertanyaan yang termasuk dalam metode SUS didaftarkan di sini, berikut daftarnya :

Tabel 3.1 Daftar pertanyaan SUS

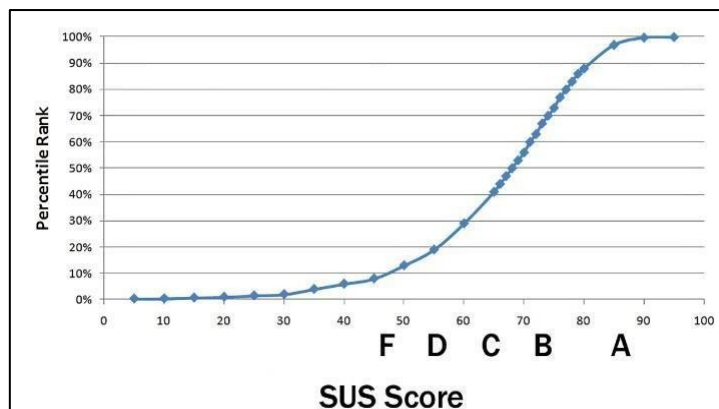
No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan NEWSAKPOLE ini lagi
2	Saya merasa NEWSAKPOLE ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa NEWSAKPOLE ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan NEWSAKPOLE ini
5	Saya merasa fitur-fitur NEWSAKPOLE ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada NEWSAKPOLE ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan NEWSAKPOLE ini dengan cepat
8	Saya merasa NEWSAKPOLE ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan NEWSAKPOLE ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan NEWSAKPOLE ini

Pada Tabel 3.1 merupakan 10 butir pertanyaan yang diajukan yang nantinya akan dijadikan data dalam penelitian dan akan dihitung jumlah skor yang diperoleh.

3.3.4 Pelaksanaan Evaluasi

Saat ini, aplikasi NEWSAKPOLE dinilai menggunakan *Framework SUS*. SUS merupakan skala kenyamanan *framework* berguna untuk mengetahui rentang kualitas kemudahan penggunaan

framework. Estimasi SUS bergantung pada skala kenyamanan kerangka kerja. Persentil skor SUS tersurat pada Gambar 3.2.[24]



Gambar 3.2 *Percentile Rank*

Berdasarkan Gambar 3.2, skoring berlaku untuk satu responden. Pada perhitungan berikut, Skor SUS setiap responden diperoleh sebagai skor normal dengan memasukkan seluruh nilai dan membaginya seluruh responden untuk memperhitungkan penerimaan, rentang nilai, dan peringkat kata sifat saat menentukan hasil penelitian.

1. *Acceptable Ranges*

Memanfaatkan skala peringkat yang layak, tidak terlalu memuaskan, dan tidak layak diterima dalam interpretasi skor SUS.

2. **Skala Penelitian**

Tabel 3.2 Skala Penelitian[24]

Skor SUS	Tingkat <i>Usability</i>	Kategori
90-100	Sangat Baik	A
80-89	Baik	B
70-79	Cukup	C
60-69	Kurang	D
50-59	Buruk	E
0-49	Sangat Buruk	F

3. *Adjectives Rating*

Menerjemahkan angka hasil SUS menjadi evaluasi mutlak

kegunaan. Kata sifat ini dinilai pada skala *Best-Imagined, Awfull, Poor, OK, Good, Excellent, dan The Worst*. [17]

3.3.5 Rekomendasi Aplikasi

Setelah dilakukan evaluasi, tahapan rekomendasi merupakan langkah-langkah yang direncanakan untuk memperbaiki kelemahan atau masalah yang teridentifikasi selama proses evaluasi. Berikut adalah tahapan umum dalam proses rekomendasi aplikasi setelah evaluasi:

1. Analisis Hasil Evaluasi: Pertama-tama, analisis hasil evaluasi yang telah dilakukan. Identifikasi secara jelas masalah-masalah utama dan kekuatan yang ada dalam aplikasi berdasarkan temuan evaluasi.
2. Prioritasi Masalah: Tentukan prioritas masalah berdasarkan dampak terhadap pengalaman pengguna dan keseluruhan kinerja aplikasi. Fokuskan pada masalah yang paling mempengaruhi *usability*, keamanan, performa, atau kepuasan pengguna.
3. Formulasi Rekomendasi: Sediakan rekomendasi spesifik untuk memperbaiki masalah-masalah yang teridentifikasi. Rekomendasi ini haruslah konkret, dapat diukur, dan dapat diimplementasikan dengan jelas. Contohnya, rekomendasi untuk memperbaiki navigasi antarmuka, meningkatkan kecepatan *loading* aplikasi, atau mengoptimalkan fitur-fitur tertentu.
4. Rencana Implementasi: Buat rencana implementasi yang mencakup langkah-langkah yang perlu dilakukan, sumber daya yang dibutuhkan, dan waktu yang diperlukan untuk menerapkan rekomendasi perbaikan. Pastikan untuk mempertimbangkan aspek teknis, keuangan, dan sumber daya manusia yang terlibat.
5. Implementasi: Lakukan implementasi rekomendasi perbaikan

sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pastikan untuk melibatkan tim yang relevan, seperti pengembang aplikasi, desainer UI/UX, dan tim manajemen produk untuk memastikan bahwa perbaikan dilakukan dengan baik dan efisien.

6. Pengujian dan Evaluasi Lanjutan: Setelah implementasi, lakukan pengujian lanjutan untuk memastikan bahwa perbaikan yang diimplementasikan berhasil mengatasi masalah yang ada. Evaluasi ulang juga diperlukan untuk mengukur peningkatan hasil setelah rekomendasi diimplementasikan.
7. Pemantauan dan Perbaikan Lanjutan: Terus pantau kinerja aplikasi setelah perbaikan dilakukan. Jika diperlukan, lakukan perbaikan lanjutan atau modifikasi berdasarkan umpan balik pengguna dan analisis performa aplikasi secara berkala.

3.3.6 Hasil dan Kesimpulan

Hasil dalam konteks evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) adalah pengumpulan dan analisis data yang diperoleh dari pengguna melalui kuesioner SUS. Kesimpulan merupakan bagian akhir yang merangkum temuan dari hasil evaluasi dan memberikan interpretasi serta rekomendasi berdasarkan data yang diperoleh.