

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa ITTP Angkatan 2021 sejumlah 6 mahasiswa, dan objek dalam penelitian ini adalah evaluasi tampilan *igracias mobile*.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan yang dibutuhkan pada penelitian ini mencakup kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Dalam penelitian ini *hardware* yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut.

- a. Laptop HP spesifikasi Processor intel i5-7200U 2,50Hz
- b. Memory RAM 8 gb

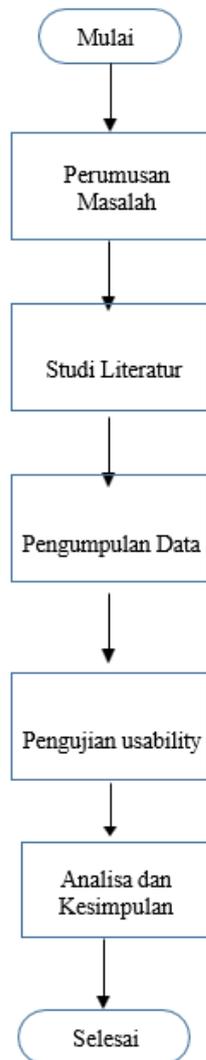
2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Dalam penelitian ini *software* yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

- a. Windows 10
- b. Google Formulir
- c. Jurnal Penelitian Terdahulu
- d. Aplikasi *IGracias Mobile*

3.3 Alur Penelitian

Berikut ini merupakan gambar alur penelitian yang akan dilakukan pada Tugas Akhir ini:



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.3.1 Perumusan Masalah

Pada tahap ini peneliti mencoba mendefinisikan masalah yang ada dan membuat masalah tersebut dapat diukur dan diuji. Adapun identifikasi masalah yang ada yaitu tampilan sistem *IGracias mobile* yang sulit dipahami menjadi salah satu faktor kurang maksimalnya penggunaan *IGracias mobile*.

3.3.2 Studi Literatur

Tahap ini membahas mengenai teori yang berhubungan untuk analisis kebutuhan penelitian dan semua dasar teori yang digunakan untuk mendukung penelitian. Sumber dari teori yang dijabarkan dari hasil jurnal penelitian terdahulu, buku, serta berbagai informasi di internet terkait IGracias Mobile, *user experience*, *System Usability Scale*, dan lain sebagainya.

3.3.3 Perencanaan dan Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan menggunakan Metode Survey dengan kriteria responden mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto angkatan 2021 sejumlah 6 mahasiswa.

3.3.4 Pengujian Usability

Berdasarkan skor SUS maka dapat diterjemahkan grade nilai A >80.3, nilai B 68-80.3, C 68, D 51-68, dan F <51. rata-rata standar SUS Score adalah 68. Jadi jika hasil SUS Score produk atau fitur anda dibawah nilai tersebut maka ada masalah *usability* dan perlu perbaikan.

Tabel 3.1 Kategori Kelayakan

SUS Score	Grade	Adjective Rating
>80.3	A	Excellent
68-80.3	B	Good
68	C	Okay
51-68	D	Poor
<51	F	Awful

3.3.5 Analisa dan Kesimpulan

Hasil dari SUS dilakukan analisa berdasarkan data kuesioner dan komentar dari responden yang menjadi masukan ke unit Sistem Informasi Institut Teknologi Telkom Purwokerto.