

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian yang dilakukan adalah evaluasi *usability website e-commerce* menggunakan metode *system usability scale* (SUS) dengan studi kasus dari lima *website e-commerce* dengan peringkat tertinggi.

3.2 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

A. Perangkat keras

Perangkat keras yang diperlukan dalam melakukan penelitian ini :

1. Laptop Asus X455D
2. *Processor* AMD A10 8 th generation
3. *Memory* 4 GB RAM
4. *Storage* 1 TB
5. *Display* 14 inch
6. *Graphics* AMD 4 Core A10-8700P up to 3.2 GHZ

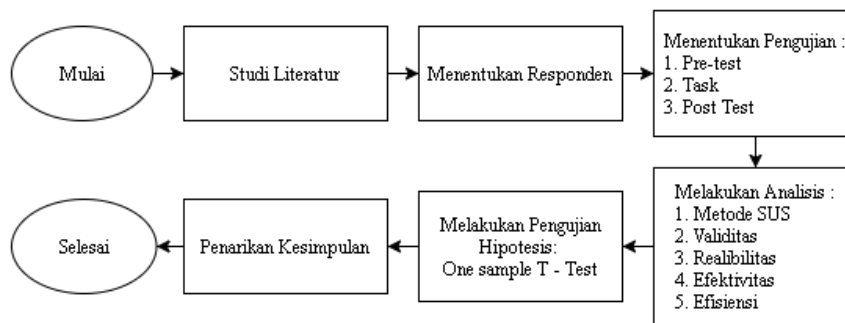
B. Perangkat Lunak

Perangkat Lunak yang dibutuhkan dalam penelitian ini :

1. Sistem Operasi Windows 10
2. *Browser*
3. Google meet / zoom

3.3 Diagram Alur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan beberapa tahapan dimulai dari awal sampai akhir untuk mencapai tujuan penelitian. Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian

Pada tahap pengolahan data menggunakan beberapa tools untuk melakukan pengujian dan perhitungan seperti Microsoft Excel, dan SPSS untuk menguji normalitas, validitas, reliabilitas, efisiensi, efektivitas, dan one sample – test.

3.3.1 Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan dokumen penelitian terdahulu mengenai *e-commerce*, *usability*, dan *system usability scale*. Langkah yang dilakukan dalam melakukan studi literatur yaitu menentukan pertanyaan penelitian. Melakukan pencarian dokumen melalui google scholar, scopus, researchgate, dan *website*. Melakukan pemilihan jurnal sesuai dengan pertanyaan penelitian, pemilihan dilakukan berdasarkan kata kunci pada abstrak, dan melakukan ekstraksi dan pemetaan makalah.

3.3.2 Metode Pengujian dan Memilih Responden

Pada tahap ini, dilakukan pemilihan metode pengujian menggunakan *system usability scale* (SUS). SUS menggunakan 10 instrumen pertanyaan dengan skala 1 sampai 5, responden menjawab berdasarkan seberapa banyak tingkat kesetujuan pengguna terhadap pernyataan terkait fitur *website* yang diuji. Menurut Tullis dan albert dalam penelitian diperlukan 5 sampai 30 orang responden [24].

3.3.3 Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dari kuesioner dengan beberapa tugas yang diberikan kepada responden. Tugas yang diberikan berdasarkan kriteria *usability*, kemudahan untuk dipelajari, mudah diingat, aman, efektif, efisien, atau kepuasan pengguna. Pengujian dilakukan pada *website e-commerce* berbentuk bisnis C2C

dengan peringkat lima teratas, Tokopedia, Lazada, Shopee, Bukalapak, dan Blibli, pengukuran *usability* dilakukan dengan kuesioner dari metode *system usability scale* (SUS) dengan bantuan aplikasi pendukung seperti *google meet* atau *Zoom*.

3.3.4 Pengujian, Pengambilan Keputusan dan Pengolahan Data

Pada tahap ini, data – data yang telah dikumpulkan akan dilakukan proses pengolahan data agar hasil dari olah data tersebut dapat menghasilkan informasi sesuai tujuan akhir dari penelitian. Penelitian ini menggunakan metode *system usability scale*, untuk melihat skala *usability* suatu produk secara efektif dengan bantuan 10 pertanyaan dari kuesioner SUS dibantu dengan *One Sample T – Test* untuk melakukan pengujian hipotesis, dan pengujian validitas serta reliabilitas dari item pertanyaan SUS dengan bantuan aplikasi SPSS dan Ms. Excel.

Pada tabel 3.1 menjabarkan 10 instrumen pertanyaan yang termuat dalam SUS, seperti :

Tabel 3. 1 Instrumen pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Saya pikir saya ingin menggunakan aplikasi ini	1 -5
2.	Saya menemukan bahwa aplikasi ini tidak dibuat serumit ini	1 -5
3.	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan	1 -5
4.	Saya pikir saya perlu bantuan orang teknis dalam menggunakan sistem ini	1 -5
5.	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini terintegrasi dengan baik	1 -5
6.	Saya pikir terlalu banyak ketidak konsistenan dalam sistem ini	1 -5
7.	Saya akan membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar dengan mudah dalam mempelajari aplikasi ini	1 -5
8.	Saya menemukan aplikasi ini sangat tidak praktis	1 -5
9.	Saya merasa sangat percaya diri dalam menggunakan aplikasi ini	1 -5
10.	Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan aplikasi ini	1 -5

3.3.5 Evaluasi Hasil Pengolahan Data

Pada tahap ini, melakukan evaluasi terhadap data yang telah terkumpul dilakukan pengujian ulang terhadap hasil perhitungan yang telah dilakukan untuk

mencegah terjadinya kekeliruan data hasil penelitian. Pengolahan data dilakukan menggunakan metode *system usability scale*.

3.3.6 Penarikan Kesimpulan dan Hasil

Pada tahap penarikan kesimpulan menggunakan metode *system usability scale* yang dipadukan dengan statistik *one sample t – test*. Metode *one sample t – test* merupakan metode untuk menguji satu variabel secara bebas, metode ini menguji suatu nilai berbeda secara signifikan atau tidak dengan rata – rata dari sampel yang digunakan.

3.4 Hipotesis Penelitian

Pada tahap hipotesis yang dapat dijadikan sebagai acuan pada penelitian ini, sebagai berikut [19]:

H_0 : Rata – rata nilai *usability website* sama dengan 68

H_1 : Rata – rata nilai *usability website* tidak sama dengan 68

Jika nilai sig, (*two tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak, dan jika nilai sig, (*two tailed*) $> 0,05$, maka H_0 diterima. Sedangkan, dalam pengambilan keputusan dilakukan perbandingan antara nilai t dengan nilai t hitung. Jika nilai t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak, jika nilai t hitung $< t$ tabel, maka H_0 diterima.