

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, subjek dari penelitian ini yaitu 30 responden, dimana respondennya boleh siapapun baik itu yang pernah menggunakan ketiga *website* ataupun belum pernah menggunakan, namun diatas usia 18 tahun dan pendidikannya minimal SMA. Penelitian yang dilakukan adalah evaluasi *usability website e-commerce* menggunakan metode *Usability Metric for User Experience – Lite* (UMUX-LITE) dengan studi kasus atau objek penelitian pada *website e-commerce fashion* yaitu Mapclub, Hijup, dan Berrybenka. Proses *Usability testing* dilakukan dengan melalui *platform zoom*, dimana semua responden diberikan tugas yang sama pada ketiga *website* tersebut lalu setelah itu diberikan kuesioner UMUX-LITE.

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

##### **A. Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini adalah Laptop Acer Aspire A514-52G sebagai alat untuk pembuatan laporan, pencarian studi literatur, pengambilan data dan pengolahan data.

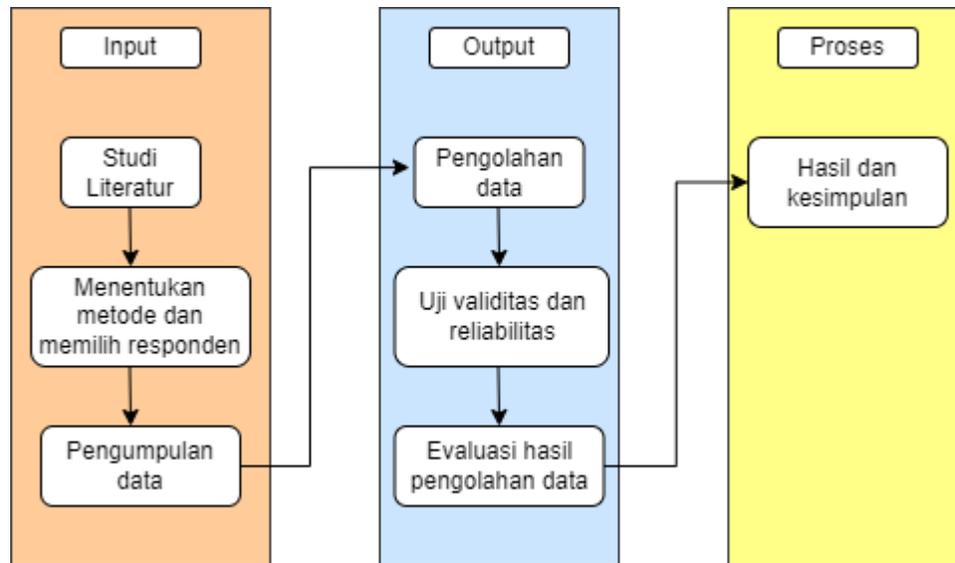
##### **B. Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Google Chrome untuk mencari informasi-informasinyang berkaitan dengan penelitian ini
2. Zoom untuk melakuan *usability testing* dengan *user*
3. Kuesioner UMUX-LITE menggunakan Google Form
4. Microsoft Excel untuk melakukan tes validitas dan reliabilitas
5. SPSS (Statistical Product and Service Solutions) untuk melakukan uji hipotesis

### 3.3 Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan mulai dari awal sampai akhir untuk mencapai tujuan penelitian. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian**

Gambar 3.1 merupakan diagram alir penelitian ini dimana dari diagram tersebut terbagi menjadi *input*, *output* dan proses. *Input* dalam penelitian ini yaitu studi literatur, menentukan metode dan memilih responden serta pengumpulan data. Proses dalam penelitian ini adalah pengolahan data, uji validitas dan reliabilitas, serta evaluasi hasil pengolahan data. *Output* dari penelitian ini adalah hasil perbandingan *usability* dari *website* Mapclub, Berrybenka dan Hijup.

#### 3.3.1 Studi Literatur

Tahap studi literatur ini, dilakukan pengumpulan dokumen penelitian terdahulu mengenai *usability*, *e-commerce*, dan UMUX-LITE. Dokumen penelitian tersebut didapatkan dari jurnal, buku ataupun artikel. Tujuan dari tahap ini adalah rujukan landasan teori untuk memperkuat permasalahan yang akan diangkat.

#### 3.3.2 Menentukan Metode dan Memilih Responden

Tahap ini melakukan pemilihan metode, metode yang dipilih adalah metode *Usability Metric for User Experience – Lite* (UMUX-LITE). UMUX-LITE terdiri dari 2 item pertanyaan dengan skala 1-7. Responden yang dipilih harus menjawab berdasarkan seberapa banyak tingkat

persetujuan pengguna terhadap fitur-fitur dari *website* yang akan dilakukan uji *usability*. Penentuan pemilihan jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 30 orang responden yang berpedoman terhadap teori yang dikemukakan oleh Nielsen (2012), jumlah responden untuk menguji *usability* minimal menggunakan 20 orang [32]. Penentuan responden dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, dengan kriteria usia diatas 18 tahun dan pendidikan minimal SMA. Responden dalam penelitian ini boleh yang sudah pernah menggunakan *websitenya*, boleh juga yang belum pernah menggunakan, karena pada saat *usability testing* semua responden diberi 4 tugas yang sama dari ketiga *website* tersebut. Tugasnya yaitu melakukan registrasi, memilih produk dibawah harga Rp.1.000.000, memasukan produk kedalam keranjang, dan yang terakhir melakukan proses *check out*.

### 3.3.3 Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengumpulan data dimana merupakan hasil dari melakukan *usability testing* melalui zoom serta dari kuesioner yang sudah diberikan kepada responden. Pengujian *usability* ini dilakukan pada *website* yang bergerak pada bidang *fashion*, yaitu Mapclub, Hijup, dan Berrybenka. Pengukuran *usability* dilakukan dengan kuesioner dari metode UMUX-LITE. Lampiran 1 sampai dengan lampiran 3 merupakan proses ketika sedang melakukan *usability testing*.

### 3.3.4 Pengolahan Data

Tahap selanjutnya yaitu pengolahan data, pada tahap ini data -data yang telah dikumpulkan akan dilakukan proses pengolahan agar dapat menghasilkan informasi sesuai dengan tujuan akhir dari penelitian ini. Mengukur efektifitas dan efisiensi dengan menggunakan perhitungan rumus sedangkan untuk mengukur kepuasan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode UMUX-LITE, dengan menggunakan 2 item pertanyaan dengan memberikan poin penilaian antara 1 (sangat tidak setuju) hingga 7 (sangat setuju) lalu disebarakan kepada responden. Pada tabel 3.1 terdapat instrument pertanyaan kuesioner UMUX-LITE.

Tabel 3.1 Pertanyaan UMUX-LITE

No.	Pertanyaan	Skor						
		1 (STS)	2	3	4	5	6	7 (SS)
1.	<i>Website</i> ini mampu memenuhi kebutuhan saya?							

2.	Website ini mudah untuk digunakan?								
----	------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabel 3.1 merupakan kuesioner UMUX-LITE yang telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia, dimana dalam penelitian ini kuesioner tersebut dibagikan kepada responden setelah melakukan *usability testing* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna.

### 3.3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

Tahap uji validitas dan reliabilitas, diperlukan pengujian instrumen dari pertanyaan penelitian untuk menentukan apakah instrumennya sudah sesuai dengan data yang dibutuhkan. Hal tersebut dilakukan dengan mencari variabel yang valid untuk dilanjutkan ke tahap pengolahan data dengan menggunakan *software* Ms.Excel.

### 3.3.6 Evaluasi Hasil Pengolahan Data

Tahap selanjutnya, yaitu evaluasi hasil dari pengolahan data yang sudah dilakukan perhitungan, untuk mencegah adanya kekeliruan dari data hasil penelitiannya. Pengolahan data dilakukan dengan metode UMUX-LITE.

### 3.3.7 Hasil dan Kesimpulan

Tahapan ini yaitu, dapat ditarik kesimpulan dari ketiga *website fashion* tersebut yang dipadukan dengan uji Anova. Uji Anova yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan data yang sudah didapat dari hasil kuesioner UMUX-LITE dengan menggunakan *software* SPSS.

## 3.4 Hipotesis Penelitian

Pada tahap hipotesis yang dijadikan sebagai acuan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut :

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

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

Berdasarkan rata – rata nilai *usability website* sama dengan 68 artinya, pengguna puas dengan *website* tersebut. Apabila rata – rata nilai *usability* tidak sama dengan 68 artinya pengguna tidak puas dengan *usability* yang didapatkan dari *website* tersebut.

Dasar pengambilan hipotesis:

1. Jika nilai sigificance (2-tailed) $<0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

2. Jika nilai significance (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima.