

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pengunjung *website* Desa Wisata Adiluhur Nielsen [6] dalam sebuah tulisannya yang berjudul *Introduction to Usability* memaparkan bahwa proses mengidentifikasi masalah *Usability* pada sebuah *website* atau aplikasi cukup hanya melibatkan 5 pengguna sebagai *tester*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 20 responden untuk menguji *website* Desa Wisata Adiluhur.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah *website* Desa Wisata Adiluhur yang berlokasi di Kabupaten Kebumen.

3.2 DIAGRAM ALIR PENELITIAN

Proses penelitian ini secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kajian Pustaka

Pencarian kajian pustaka mengenai *Usability*, *USE Questionnaire*, dan skala *Likert*.

2. Pengumpulan data *Usability Testing*

Penyebaran kuesioner kepada responden mengenai pengujian *Usability* yang meliputi *usefulness*, *ease of learning*, *ease of use*, *satisfaction*.

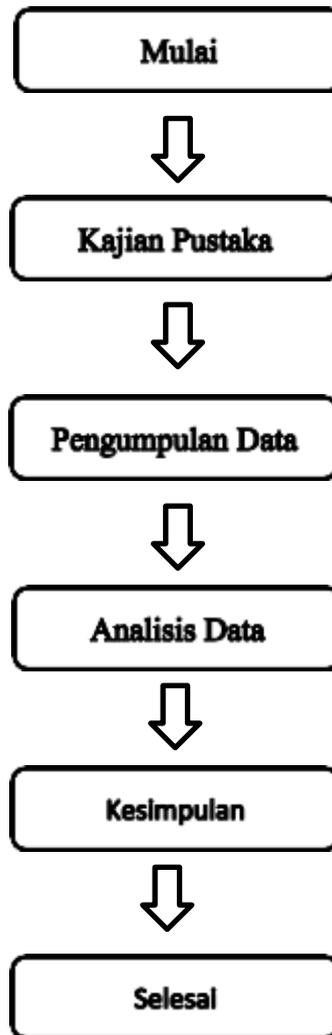
3. Pengolahan data dan analisis *Usability Testing*

Pengolahan hasil pengisian kuesioner dari warga Desa Wisata Adiluhur dan penghitungan nilai *Usability testing*.

4. Kesimpulan

Membuat kesimpulan hasil dari nilai *Usability testing*

Proses penelitian tersebut di atas dapat digambarkan melalui diagram berikut ini.



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

3.3 ALAT DAN BAHAN PENELITIAN

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Alat penelitian yang digunakan adalah kuesioner.
2. Bahan penelitian terdiri dari:
 - a. Variabel penelitian yang terdiri dari *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*.
 - b. Teori dan hasil penelitian yang berkaitan dengan pengujian *Usability* dengan *USE Questionnaire*

3.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut Husein Umar data primer adalah data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama, baik dari individu atau perseorangan seperti hasil dari wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang biasa dilakukan oleh peneliti. [30] Pengumpulan data pada pengujian *Usability* dalam penelitian ini menggunakan kuesioner *online* dengan *Google Form* yang berisi pernyataan-pernyataan yang telah dikategorikan dalam beberapa aspek *Usability*. Penggunaan kuesioner sering digunakan oleh peneliti untuk melakukan evaluasi *Usability* dari sebuah perangkat lunak yang bersifat interaktif [28]. Selanjutnya, kuesioner akan diisi oleh para responden setelah mereka menelusuri *website* Desa Wisata Adiluhur.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner atau angket kepada responden penelitian. Pengukuran hasil dari angket dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Menurut Siregar skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.[31] Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini memiliki rentang nilai 1 sampai 5 yaitu:

Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1

Tidak Setuju (TS) diberi skor 2

Netral (N) diberi skor 3

Setuju (S) diberi skor 4

Sangat Setuju (SS) diberi skor 5

3.5 ANALISIS DATA

3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur butir pertanyaan valid atau tidak. Pengujian dilakukan dengan metode analisis Bivariate *Pearson*, yaitu dengan mengkorelasikan skor *item* terhadap skor total dengan menggunakan

Program SPSS. Rumusnya adalah:

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi product moment

X = nilai dari item

Y = nilai total dari item

n = jumlah sampel

Dengan tingkat keyakinan 95% atau $\alpha = 0,05$ dan df (n-2) maka bila:

$r > r$ tabel berarti butir pertanyaan valid

$r \leq r$ tabel berarti butir pertanyaan tidak valid [32]

Untuk mengetahui tingkat validitasnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman untuk Menafsirkan Koefisien Korelasi

Koefisien	Keterangan
0,8 – 1,00	Sangat tinggi
0,6 – 0,80	Tinggi
0,4 – 0,60	Cukup
0,2 – 0,40	Rendah
0,0 – 0,20	Sangat rendah

3.5.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk melihat konsistensi suatu instrumen sehingga instrumen tersebut dapat diandalkan dalam mengukur variabel penelitian. Selain itu, perhitungan reliabilitas juga dilakukan untuk mengetahui hasil dari jawaban yang diberikan oleh responden apakah dapat digunakan untuk tahap pengolahan berikutnya atau tidak. Untuk mengukur reliabilitas digunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach* [33], yaitu sebagai berikut.

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_1^2}{S_1^2} \right]$$

Keterangan :

k = mean kuadrat antar objek

$\sum S_1^2$ = mean kuadrat kesalahan

S_1^2 = varians total

Menurut Sekaran [34], koefisien reliabilitas semakin mendekati 1,00 adalah semakin baik. Secara umum, reliabilitas kurang dari 0,60 kurang disarankan, diantara 0,60 sampai dengan 0,70 atau diantara 0,70 sampai dengan 0,80 adalah dapat diterima dan jika koefisien reliabilitas di atas 0,80 adalah sangat dapat diterima.

3.5.3 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak [35]. Untuk menguji normalitas data dengan menggunakan uji Shapiro Wilk. Rumusnya adalah:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

D = *Coefficient test* Shapiro Wilk

X_{n-i+1} = Angka ke $n - i + 1$ pada data

X_i = Angka ke i pada data

Bila hasil pengujian lebih besar daripada tingkat signifikan yang digunakan (0,05) maka distribusi data dinyatakan menyebar dengan normal.

3.5.4 Uji *USE Questionnaire*

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan distribusi frekuensi, yaitu dengan menghitung nilai persentase pengujian *Usability* pada *website* Desa Wisata Adiluhur. Formulanya menggunakan persamaan (1) dan persamaan (2) [28]. Apabila hasilnya belum mencapai kategori “Layak”, maka penelitian dapat diulang atau dilanjutkan kembali ke tahap atau putaran kedua, ketiga, atau seterusnya, sampai hasilnya minimal

mencapai kategori “Layak”. Sebelum dilakukan penelitian lanjutan, maka *prototype website* diperbaiki terlebih dahulu dan setelah itu kuesioner disebarakan lagi [36].