BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Penulis menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai metode yang digunakan dalam penelitian ini. Subyek dalam penelitian ini adalah masayarakat yang menggunakan aplikasi dompet digital LinkAja dan berdomisili di wilayah Jawa Tengah. Sedangkan objek pada penelitain ini adalah aplikasi dompet digital LinkAja.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan yang dapat membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini sangat diperlukan untuk mendukung proses penelitian. Penulis menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras dalam penelitian ini.

3.2.1 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Laptop Lenovo™ *ideapad*™ 310. Laptop ini dilengkapi *processor Intel*® Core™ i5-7200U CPU @ 2.50GHz 2.70 GHz. *Installed* RAM sebesar 4,00 GB. *Device* ID : 24454566-057C-446D-B7F7-ECECE19CBC67D. *Product* ID : 00330-80000-00000-AA905. *System type* 64-*bit operating system*, x64-*based processor*. *Pen and touch* : *No pen or touch input is available for this display*.

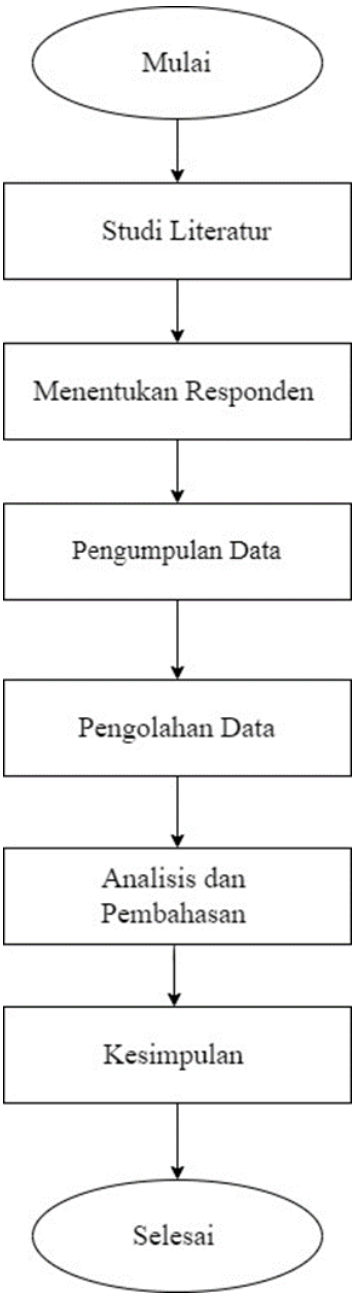
3.2.2 Perangkat Lunak

Berikut adalah perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Aplikasi dompet digital LinkAja sebagai objek penelitian.
2. *Google Form* untuk membuat survei yang akan diberikan kepada responden.
3. SPSS untuk pengujian validitas dan reliabilitas.
4. Data *Analysis Tools* untuk pengujian UEQ.

3.3 Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini melalui beberapa tahapan, antara lain studi literatur, penentuan responden, pengumpulan data, pengolahan data, analisis dan pembahasan, serta penarikan kesimpulan. *Flowchart* penelitian digambarkan pada Gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

3.3.1 Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis melakukan kajian literatur dengan melihat penelitian sebelumnya, seperti makalah, jurnal, dan tesis, yang membahas topik yang sama dengan topik ini, yaitu bagaimana mengevaluasi pengalaman pengguna dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan membandingkannya dengan metode lain. Tujuannya adalah agar penulis memperoleh referensi untuk penelitian ini.

3.3.2 Menentukan Responden

Responden penelitian ini adalah pengguna aplikasi dompet digital LinkAja dan berdomisili di wilayah Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan metode *Simple Random Sampling* untuk pengambilan *sampel*, dengan jumlah responden minimal 30 orang. Hal tersebut sesuai dengan syarat minimal jumlah responden pada metode UEQ, yaitu sebanyak 20 hingga 30 responden [24]. Dengan kata lain, metode *Simple Random Sampling* memiliki arti setiap anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel [1].

3.3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data secara kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah metode yang digunakan pada penelitian ini untuk mengumpulkan data. Adapun sejumlah pertanyaan dalam kuesioner ini mengenai informasi demografis. Berikut ini adalah urain pertanyaan.

1. Jenis Kelamin. Jawaban pada pertanyaan ini terbagi menjadi perempuan dan laki – laki.
2. Usia. Pada pertanyaan mengenai usia terbagi menjadi 4 kategori, yaitu ≥ 46 tahun, 36 – 45 tahun, 26 - 35 tahun, dan 17 - 25 tahun.
3. Pertanyaan ketiga mengenai apakah responden merupakan pengguna aplikasi LinkAja, dengan pilihan jawaban iya dan bukan.
4. Pertanyaan keempat yaitu tentang lama penggunaan dengan pilihan jawaban < 1 Tahun, 1-3 Tahun, dan > 3 Tahun.

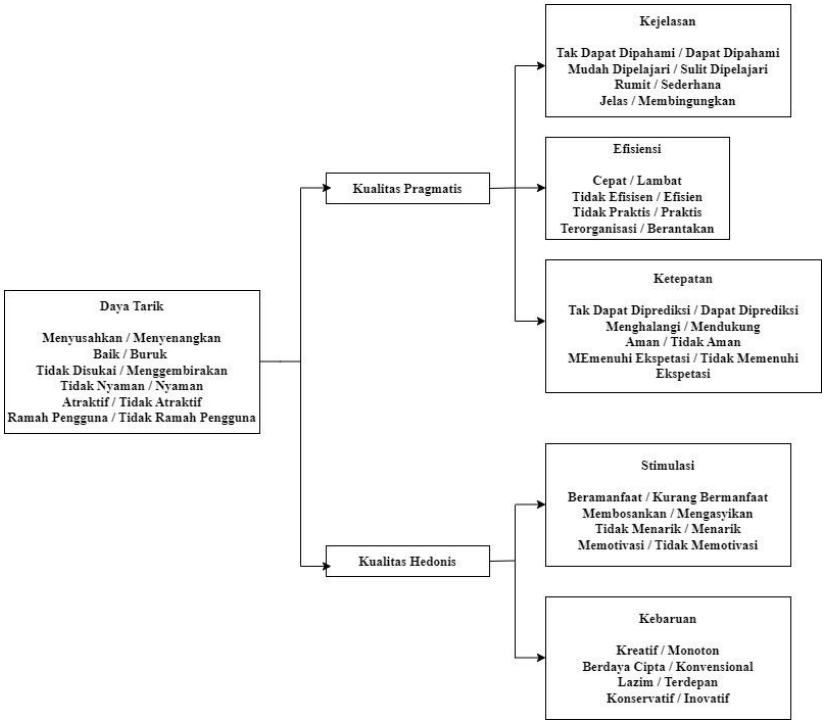
5. Pertanyaan kelima yaitu mengenai intensitas penggunaan, apakah kadang – kadang, sering, atau sering sekali.

Sedangkan untuk melakukan evaluasi terhadap dompet digital LinkAja, responden akan dibagikan kuisioner berisi 26 pertanyaan UEQ. Gambar 3.2 di bawah ini menunjukan daftar pertanyaan tersebut.

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusaahkan	O	O	O	O	O	O	O	Menyenangkan
Tidak dapat dipahami	O	O	O	O	O	O	O	Dapat dipahami
Kreatif	O	O	O	O	O	O	O	Monoton
Mudah dipelajari	O	O	O	O	O	O	O	Sulit dipelajari
Bermanfaat	O	O	O	O	O	O	O	Kurang bermanfaat
Membosankan	O	O	O	O	O	O	O	Mengasyikan
Tidak menarik	O	O	O	O	O	O	O	Menarik
Tidak dapat diprediksi	O	O	O	O	O	O	O	Dapat diprediksi
Cepat	O	O	O	O	O	O	O	Lambat
Berdaya cipta	O	O	O	O	O	O	O	Konvensional
Menghalangi	O	O	O	O	O	O	O	Mendukung
Baik	O	O	O	O	O	O	O	Buruk
Rumit	O	O	O	O	O	O	O	Sederhana
Tidak disukai	O	O	O	O	O	O	O	Menggembirakan
Lazim	O	O	O	O	O	O	O	Terdepan
Tidak Nyaman	O	O	O	O	O	O	O	Nyaman
Aman	O	O	O	O	O	O	O	Tidak aman
Memotivasi	O	O	O	O	O	O	O	Tidak memotivasi
Memenuhi ekspetasi	O	O	O	O	O	O	O	Tidak memenuhi ekspetasi
Tidak efisien	O	O	O	O	O	O	O	Efisien
Jelas	O	O	O	O	O	O	O	Membingungkan
Tidak praktis	O	O	O	O	O	O	O	Praktis
Terorganisasi	O	O	O	O	O	O	O	Berantakn
Atraktif	O	O	O	O	O	O	O	Tidak aktraktif
Ramah pengguna	O	O	O	O	O	O	O	Tidak ramah pengguna
Konservatif	O	O	O	O	O	O	O	Inofatif

Gambar 3. 2 Pertanyaan UEQ [25]

Untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data, maka dilakukan pengelompokkan pertanyaan berdasarkan 6 aspek penilaian. Pengelompokkan pertanyaan berdasarkan aspek UEQ dapat dilihat pada Gambar 3.3 berikut.



Gambar 3. 3 Pengelompokkan Pertanyaan [26]

3.3.4 Pengolahan Data

Setelah penyebaran kuesioner kepada responden, langkah selanjutnya adalah pengolahan data. Data diolah berdasarkan metode yang digunakan dengan cara memasukkan data pada Data *Analysis Tools* untuk mengetahui nilai setiap aspek UEQ. Namun sebelum data diolah dengan Data *Analysis Tools*, terlebih dahulu dilakukan pengecekan validitas dan reliabilitas hasil kuesioner untuk mengukur seberapa besar akursi dan konsistensi pertanyaan penelitian.

a) Uji Validitas

Uji validitas adalah metode untuk mengevaluasi keakuratan data penelitian. Korelasi *Pearson Product Moment* (r) antara setiap item pertanyaan dengan skor total merupakan salah satu uji validitas yang dapat digunakan. Rumus untuk menghitung korelasi *Pearson Product Moment* terdapat pada uraian di bawah ini [27].

$$r_{xy} = \frac{n\left(\sum x_i\ y_i\right) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (y_i)^2)}} \quad (3.1)$$

Keterangan :

Rxy = koefisien korelasi.

n = jumlah responden.

xi = skor setiap item pada instrument.

yi = skor setiap item pada kriteria [28].

b) Uji Reliabilitas

Tingkat konsistensi kuesioner dalam suatu penelitian dapat dinilai dengan menggunakan uji reliabilitas [29]. Rumus *cronbach's alpha* berikut ini dapat digunakan dalam uji reliabilitas.

$$r_i = \frac{k}{k-1}\left\{1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2}\right\} \quad (3.2)$$

Keterangan :

ri = koefisien reliabilitas Cronbach's alpha.

k = jumlah item soal.

Σs_i^2 = jumlah varian tiap item.

s_t^2 = varians total [30].

3.3.5 Analisis Data

Analisis uji validitas dan reliabilitas serta analisis UEQ dilakukan setelah proses pengolahan data selesai. Analisis uji validitas dan reliabilitas bertujuan untuk mengetahui valid dan reliabel atau tidak setiap item pertanyaan. Nilai rata-rata dari setiap aspek UEQ, baik yang mendapat nilai evaluasi positif, netral, maupun negatif, dimasukkan ke dalam analisis UEQ. Setelah itu, dilakukan analisis berupa analisis *benchmark* untuk menentukan apakah setiap aspek mendapat skor sangat baik, baik, di atas rata-rata, di bawah rata-rata, atau buruk.

3.3.6 Kesimpulan

Setelah seluruh tahap dilakukan, maka akan diperoleh kesimpulan. Kesimpulan berisikan apakah hasil penelitian sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak. Dan apakah penelitian berhasil atau tidak dalam menyelesaikan masalah yang ada.