

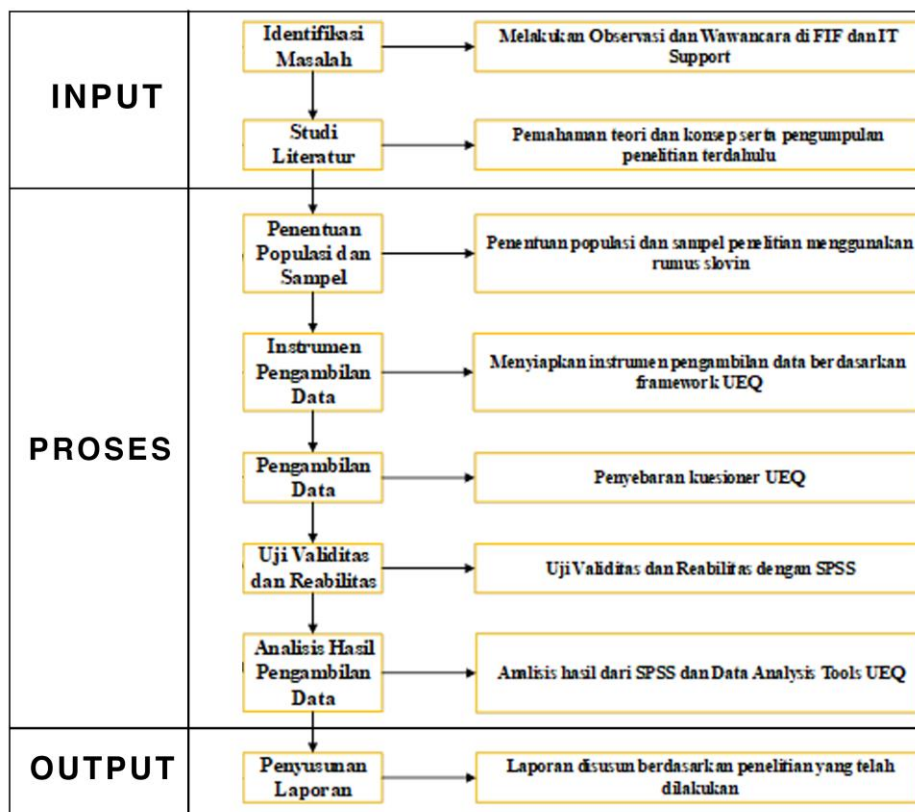
## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Subjek dan Objek

Pada penelitian ini fokus penelitian dibagi berdasarkan subjek serta objek memiliki subjek yaitu pengunjung *website* FIF hingga pengelola *website* FIF. Kemudian objek dari penelitian ini adalah *website* FIF.

### 3.2 Diagram Alur Penelitian

Berikut merupakan tahapan penelitian yang dipaparkan dalam bentuk diagram yang menjelaskan awal penelitian dilakukan hingga selesai.



Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian

Pada diagram alur penelitian diatas, berikut penjelasan-penjelasan uraian berdasarkan pada diagram alur penelitian.

### **3.2.1 Identifikasi Masalah**

Jenjang pengenalan permasalahan dimulai dengan dilakukannya observasi serta wawancara pada beberapa sumber. Observasi dilakukan untuk menentukan objek mana yang akan diambil untuk diteliti. Wawancara dilakukan dengan pengelola dan penyedia *website* FIF untuk membantu dalam proses identifikasi masalah, perumusan masalah, dan batasan masalah yang ada.

### **3.2.2 Studi Literatur**

Tahapan berfungsi untuk mengumpulkan sumber-sumber referensi dari penelitian sebelumnya sebagai dasar dan penguat dalam melakukan penelitian. Teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian diantaranya adalah *website*, UI, UX, UEQ, populasi dan sampel, uji validitas dan uji reliabilitas, serta rumus *Slovin*.

### **3.2.3 Persiapan Instrumen Pengambilan Data**

Pada tahapan ini dipersiapkan kuesioner berdasarkan framework UEQ. Angket/Kuesioner yang terdiri dari 6 skala/aspek yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan kemudian terdapat 26 item pertanyaan dari 6 aspek tersebut.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif

Gambar 3.2 26 Item Pertanyaan UEQ (Sumber : ueq-online.org)

Gambar 3.2 merupakan jumlah item-item pertanyaan yang terdapat pada *framework* UEQ

### 3.2.4 Penentuan Sampel Penelitian

Tahapan menentukan sampel dari jumlah populasi diatas dengan menggunakan rumus *slovin*, perhitungan pengambilan sampel dapat dilihat dibawah ini:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{11.918}{(1 + 11.918(10^2))}$$

$$n = \frac{11.918}{(1 + 11.918(0,10^2))}$$

$$n = \frac{11.918}{(1 + 11.918(0,01))}$$

$$n = \frac{11.918}{(1 + 119,18)}$$

$$n = \frac{11.918}{120,18}$$

$$n = 99,167$$

Rumus di atas menunjukkan perhitungan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel dari pengguna *website* FIF yang diambil dari jumlah pengunjung pada tahun 2021-2022. Untuk menentukan jumlah sampel pengunjung *website* digunakan rumus Slovin dengan cara mengalikan populasi yang ada (N) dengan konstanta (1) lalu ditambah dengan hasil dari populasi (N) dikali tingkat error pangkat dua ( $e^2$ ). Berdasarkan jumlah pengunjung *website* pada tahun 2021-2022 yaitu 11.918 pengunjung, dengan margin error yang diterima sebesar 10% karena jumlah populasinya besar. Berdasarkan perhitungan rumus Slovin, jumlah sampel yang digunakan adalah sebanyak 99,167 yang kemudian dibulatkan menjadi 100.

### 3.2.5 Pengumpulan Data

Jenjang pengumpulan data dicoba menggunakan penyebaran kuesioner. Proses ini dimulai dengan penyusunan pertanyaan, penyebaran kuesioner, dan pengumpulan data hasil. Kuesioner diberikan kepada 100 responden yang telah ditentukan berdasarkan perhitungan rumus *slovin*. Penyusunan pertanyaan kuesioner tidak perlu dilakukan karena telah menggunakan item pertanyaan yang disediakan oleh *framework* UEQ.

### 3.2.6 Pengujian Validitas dan Reabilitas

Tahapan ini dilakukan uji validitas berguna sebagai parameter layak atau tidak pertanyaan pada kuesioner untuk menjelaskan suatu variabel. Uji reabilitas dilakukan untuk mengetahui kekonsistenan responden saat menjawab pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Uji validitas dan uji reabilitas dilakukan dengan menggunakan software SPSS 25.

### **3.2.7 Analisis Hasil Pengumpulan Data**

Tahapan ini setelah dilakukan pengumpulan data hingga pengujian validitas dan reabilitas dilakukan pengolahan data dengan bertahap. Faktor-faktor dalam kuesioner memiliki skala atau nilai yang telah ditentukan didalam kuesioner yang akan dijumlahkan serta dirata-rata untuk mengetahui hasil tingkatan UX *website* dengan menggunakan *Data Analysis Tools UEQ*. Hasil pengolahan kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

### **3.2.8 Penyusunan Laporan Penelitian**

Tahapan ini dilakukan penyusunan laporan tugas akhir dari penelitian yang telah dilakukan.