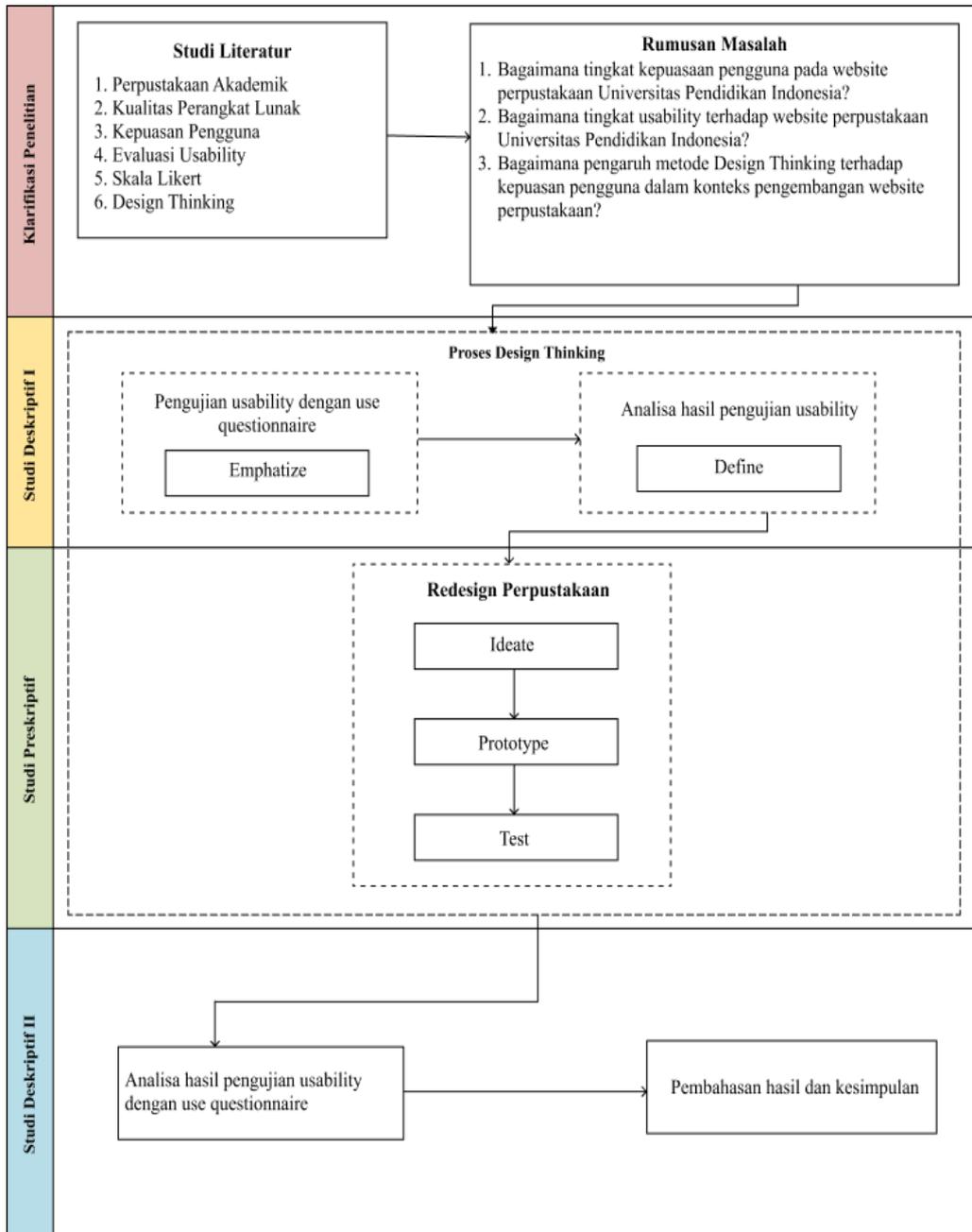


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menguji *usability* terhadap perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia untuk meningkatkan kepuasan pengguna, metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *design research methodology* atau DRM yang digambarkan pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Klarifikasi Penelitian

Dalam tahap ini, peneliti menyusun dan mengevaluasi literatur yang berkaitan dengan perpustakaan akademik, kualitas perangkat lunak, kepuasan pengguna, evaluasi *usability*, *design thinking*, serta mengkaji studi-studi terdahulu yang relevan untuk memperkaya dasar teoritis. Hasil analisis literatur dan diskusi dapat ditemukan pada Bab II, yang akan membentuk dasar untuk merumuskan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang akan dikejar dalam penelitian ini.

3.1.2 Studi Deskriptif I

Dalam tahap ini, peneliti memanfaatkan wawasan yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya. Tahap ini melibatkan *design thinking* yaitu tahapan *emphatize* dimana peneliti melakukan pengujian *usability* terhadap perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia dengan menggunakan observasi dan *USE Questionnaire* dengan tujuan untuk mencari tahu permasalahan yang dialami oleh pengguna dan mendefinisikan permasalahan yang terjadi dengan menggunakan metode *design thinking define*.

3.1.3 Studi Preskriptif

Dalam tahap ini, peneliti Kembali melibatkan proses *design thinking* yaitu *ideate* dimana pada tahapan ini peneliti mulai untuk melakukan desain ulang berdasarkan permasalahan yang terjadi dan telah didefinisikan pada tahapan sebelumnya, dilanjutkan dengan tahapan *prototype* dimana peneliti akan membangun *website* perpustakaan dan tahapan *test* dimana peneliti akan menguji *usability website* perpustakaan yang telah dibuat kepada pengguna yang sama dengan pengujian tahapan sebelumnya.

3.1.4 Studi Deskriptif II

Dalam tahap ini, peneliti akan mengevaluasi hasil dari pengujian *usability* yang telah dilakukan. Hasil ini mencakup perbandingan atribut *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Setelah melakukan analisis hasil, peneliti kemudian merumuskan kesimpulan dan memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang serupa.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Pada penelitian kali ini berfokus kepada mahasiswa dari Universitas Pendidikan Indonesia dari seluruh jurusan.

3.2.2 Sampel

Menurut Macefield (2009) menyatakan bahwa untuk mengidentifikasi masalah usability yang bersifat subjektif, diperlukan partisipasi sebanyak 3-20 orang, dengan 5-10 partisipan dianggap sebagai jumlah minimum untuk mencapai hasil yang optimal (Rizky Ginanjar dkk., 2023). Agar dapat menjangkau berbagai kalangan mahasiswa maka peneliti membagi partisipan menjadi dua kelompok.

Tabel 3.1
Profil responden

Partisipan	
Pengguna	Mahasiswa
Latar Belakang	Mengontrak Mata kuliah skripsi
Jumlah responden	10 Orang

3.3 Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif guna meraih informasi mendalam mengenai *website* perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh pengguna serta untuk memahami sudut pandang dan pendapat mereka terkait penggunaan *website* perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.

3.3.2 Kuisisioner

Dalam penelitian kali ini peneliti menyusun 30 pernyataan untuk menghitung *usefulness*, *Ease Of Use*, *Ease Of Learning*, dan *satisfaction*

dengan menggunakan *USE Questionnaire* sebagai berikut dimana hasil kuesioner akan dijadikan sebagai pembandingan tingkat usability

Tabel 3.2

Daftar pernyataan *USE Questionnaire*

Dimensi USE	Pernyataan
<i>Usefulness</i>	Ini membantu saya menjadi lebih efektif.
	Ini membantu saya menjadi lebih produktif.
	Ini berguna.
	Ini memberikan saya lebih banyak kontrol atas aktivitas dalam hidup saya.
	Ini membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah untuk diselesaikan.
	Ini menghemat waktu saya saat menggunakannya.
	Ini memenuhi kebutuhan saya.
	Ini melakukan segala sesuatu yang saya harapkan.
<i>Ease of use</i>	Mudah digunakan.
	Sederhana digunakan.
	Ramah pengguna.
	Memerlukan sedikit langkah untuk mencapai apa yang ingin saya lakukan dengannya.
	Fleksibel.
	Menggunakannya tanpa usaha.

Dimensi USE	Pernyataan
	Saya dapat menggunakannya tanpa instruksi tertulis.
	Saya tidak melihat adanya inkonsistensi saat menggunakannya.
	Baik pengguna sesekali maupun reguler akan menyukainya.
	Saya dapat pulih dari kesalahan dengan cepat dan mudah.
	Saya dapat menggunakannya dengan sukses setiap kali.
<i>Ease of learning</i>	Saya belajar menggunakannya dengan cepat.
	Saya mudah mengingat cara menggunakannya.
	Mudah untuk dipelajari.
	Saya dengan cepat menjadi mahir menggunakannya.
Satisfaction	Saya puas dengan itu.
	Saya akan merekomendasikannya kepada teman.
	Menyenangkan untuk digunakan.
	Bekerja sesuai dengan keinginan saya.
	Luar biasa.
	Saya merasa perlu untuk memilikinya.
	Menyenangkan untuk digunakan

Selain pengujian pada pengguna pengujian juga dilakukan kepada ahli yaitu ahli media dan juga ahli materi, adapun parameter yang diukur oleh ahli media terdapat pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Parameter validasi media

No	Parameter
1	<i>Visibility of system status.</i>
2	<i>Match between system and the real world</i>
3	<i>User control and freedom</i>
4	<i>Consistency and standards</i>
5	<i>Error prevention</i>
6	<i>Recognition rather than recall</i>
7	<i>Flexibility and efficient of use</i>
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>
9	<i>Help users recognize dialogue and recovers from error</i>
10	<i>Help and documentation</i>

Tabel 3.4

Parameter ahli materi

No	Parameter
1	Penyajian Konten
2	Aksesibilitas
3	Tampilan

Dimana seluruh parameter yang diujikan pada pengguna dan juga ahli akan diukur dengan skala likert dengan ketentuan pada Tabel 3.5

Tabel 3.5

Skala likert

Nilai	Keterangan
1	Tidak Setuju (TS)
2	Kurang Setuju (KS)
3	Setuju
4	Sangat Setuju

3.4 Analisis Data

Pada penelitian ini terdapat empat atribut atau variabel yang menjadi acuan pengukuran tingkat usability yang terdiri dari *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction* dimana setiap variabel memiliki rumus perhitungan yang sama yaitu menggunakan perhitungan pada skala likert untuk mendapatkan presentase

$$\text{Skala Likert} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad (1)$$

Skor yang diobservasi merupakan total dari perhitungan skala likert yang dilakukan, dan untuk skor yang diharapkan didapatkan pada perhitungan berikut

$$\text{Skor yang diharapkan} = \frac{\sum \text{Pernyataan} \times \sum \text{responden}}{\text{Maksimal Skala likert}} \quad (2)$$

Setelah nilai masing masing parameter didapatkan maka perhitungan dilanjutkan untuk mengukur tingkat usability

$$\text{Usability} = \frac{U + EOU + EOL + S}{4} \quad (3)$$

Adapun penjelasan dari rumus tersebut adalah

U = *Usefulness*

EOU = *Ease Of use*

EOL = *Ease Of Learning*

S = *Satisfaction*