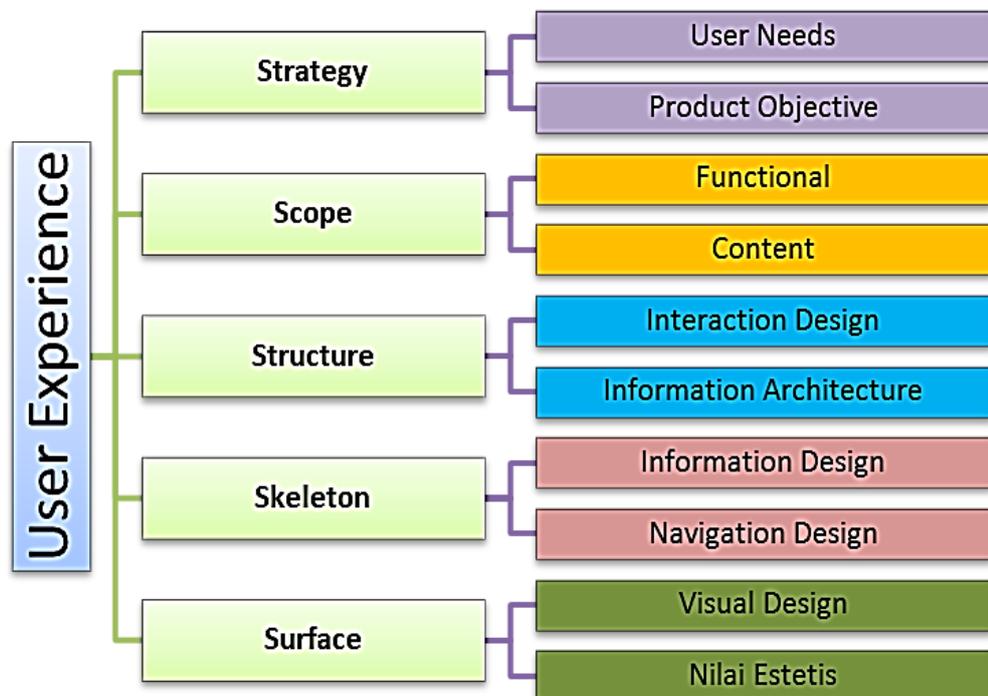


BAB III METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dipergunakan untuk melakukan penilaian *user experience* dan *usability* aplikasi jahit batik asyik (Jatik Asyik) ini yaitu penelitian Metode Survey, untuk mengetahui kebermanfaatan serta kemudahan suatu aplikasi. Desain penelitian yang digunakan ini selaras dengan tujuan penelitian yaitu melakukan penilaian terhadap aplikasi Jatik Asyik dengan mahasiswa sebagai evaluator, dimana aplikasi tersebut akan digunakan sebagai media pembelajaran desain busana di Universitas. Evaluasi terhadap media atau aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi ini menggunakan model *user experience* yang terdiri dari lima dimensi yaitu *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface* (Garrett, 2010). Secara umum, dimensi *user experience* dapat dilihat pada gambar 3.1

Gambar 3.1. Lima Dimensi *User Experience*



2. Partisipan

Partisipan penelitian ini adalah mahasiswa program studi Kriya Tekstil Dan Fashion Universitas Muhammadiyah Bandung angkatan 2016 – 2020, yang memiliki kemampuan dalam menggunakan komputer dalam pembelajaran. Pada program studi Kriya Tekstil Dan Fesyen dapat diterapkan sebagai latihan bagi mahasiswa yang meminat untuk berwiraswasta sesuai dengan moto Universitas yaitu Islamic Technopreneur.

Kondisi pandemik pada saat ini juga menjadi pertimbangan dalam menentukan teknik pengumpulan data, yaitu pertama menggunakan *Zoom Meeting* dengan para mahasiswa guna menjelaskan tentang aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik). Kedua dengan menyebarkan kuesioner berupa angket dengan media *Google Form*. *Zoom Meeting* dengan materi tentang Media Pembelajaran Aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik), dengan peserta para mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Fashion Universitas Muhammadiyah Bandung. Adapun tujuan diadakan pertemuan virtual ini adalah untuk memperkenalkan aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik), mengarahkan pada topik utama terkait dengan *user experience* dan *usability* aplikasi Jatik Asyik yang terdiri dari aspek kemudahan (*perceived ease of use*) dan kegunaan (*perceived utility/usefulness*) aplikasi Jatik Asyik yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Berikut rincian mahasiswa KTF UMB

No	Tahun masuk/ Angkatan	Jumlah mahasiswa	Responden	Gender	
				Wanita	Pria
1	2016	5 mahasiswa	3 responden	3	-
2	2017	13 mahasiswa	7 responden	5	2
3	2018	13 mahasiswa	8 responden	6	2
4	2019	8 mahasiswa	2 responden	2	-
5	2020	43 mahasiswa	5 responden	5	-
	Jumlah	82 mahasiswa	25 responden	21	4

Total populasi adalah 82 mahasiswa dan yang menjadi responden berjumlah 25 mahasiswa, merupakan mahasiswa program studi KTF UMB yang bersedia mengisi kuesioner, sebelumnya ke 25 responden ini telah mengikuti *zoom meeting* tanggal 14 Januari 2021, membahas materi tentang media pembelajaran Aplikasi Jatic Asyik (Aplikasi Jatic Asyik), kemudian dilanjutkan dengan pelatihan untuk *login* ke *link* : <http://jaticasyik.id/> untuk masuk ke aplikasi Jatic Asyik.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan berbagai instrumen untuk mengumpulkan data yang diperlukan, yaitu: Lembar angket (kuesioner) menggunakan *google forms*. Kuesioner dibuat untuk untuk mengumpulkan data terkait 5 dimensi *user experience* dengan menggunakan model Garrett dan aspek *usability* diadopsi dari (Alomari et al., 2020). Kuesioner ini akan diberikan kepada para mahasiswa untuk mengetahui penilaian dan respon mahasiswa terhadap aplikasi Jatic Asyik yang sebelumnya telah dilatihkan kepada mahasiswa, melalui *zoom meeting*. Secara lebih detail 5 (lima) dimensi *user experience* yang dimaksud sebagaimana terlihat pada tabel 3.1. Sedangkan aspek *usability* dapat dilihat pada tabel 3.2.

Table 3.1. Dimensi, Atribut, dan Indikator User Experience Menurut Teori Garrett (Garrett, 2010)

No	Dimensi	Atribut	Komponen
1	<i>Strategy</i>	<i>User Needs</i>	Kebutuhan pengguna sebagai mahasiswa
		<i>Product Objectives</i>	Tujuan dibuatnya produk/aplikasi dalam konteks pembelajaran
2	<i>Scope</i>	<i>Functional Specification</i>	Spesifikasi fungsi dari aplikasi untuk bidang tertentu
		<i>Content Requirements</i>	Ketersediaan materi pembelajaran yang terdapat pada aplikasi untuk mencapai satu kompetensi tertentu
3	<i>Structure</i>	<i>Interaction Design</i>	Desain aplikasi yang memungkinkan terjadi interaksi

			antara mahasiswa dengan aplikasi/media
		<i>Information Architecture</i>	Alur informasi dari aplikasi yang berkaitan alur pembuatan produk tertentu secara bertahap
4	<i>Skeleton</i>	<i>Interface Design</i>	Desain “antarmuka” aplikasi disesuaikan dengan pengguna
		<i>Navigation Design</i>	Desain navigasi berkaitan dengan proses hyperlink informasi yang diperlukan
5	<i>Surface</i>	<i>Vusual Design</i>	Teks, garis, bentuk, gambar, grafik, desain, infografis

Aspek dan indikator *usability* dari aplikasi jatik asyik terlihat pada tabel 3.2. diadopsi dari (Alomari et al., 2020)

Table 3.2. Aspek dan Indikator Usability Aplikasi Jatik Asyik

No	Aspek Usability	Indikator
1	<i>Perceived ease of use</i>	1. Mudah digunakan
		2. Memiliki fitur yang sederhana
		3. Nyaman digunakan
		4. Mudah dipelajari
		5. Menyenangkan
2	<i>Perceived utility/usefulness</i>	6. Memberikan informasi yang jelas
		7. Guru mengajar lebih bersemangat
		8. Membantu guru untuk melatih kompetensi siswa
		9. Membantu guru untuk lebih termotivasi untuk belajar lagi
		10. Direkomendasi untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran

Kuesioner yang dibuat akan menggunakan jawaban/pilihan berupa *skala likert* dengan kategori: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

4. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut:

1. Melakukan kajian literatur dengan sumber utama jurnal untuk mengetahui tentang *state of art* penelitian serta model *user experience* terbaru dalam kaitannya dengan penilaian aplikasi atau media berbasis internet.
2. Melakukan analisis dan pendalaman tentang Aplikasi Jatic Asyik yang telah dibuat oleh tim peneliti dosen yang dijadikan judul payung bagi penelitian ini.
3. Melakukan proses inventarisasi partisipan penelitian yang berkaitan dengan penilaian *user experience* aplikasi Jatic Asyik.
4. Merancang instrumen penelitian berupa materi untuk pertemuan *Zoom Meeting* dan kuesioner dalam bentuk *google form*
5. Mengundang para mahasiswa yang telah bersedia untuk bergabung dalam *Zoom Meeting*. Mahasiswa dilatih terlebih dahulu untuk dapat mengoperasikan Aplikasi Jatic Asyik
6. Menyebarkan angket dengan media *Google Foam*
7. Mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan data
8. Pengerjaan tesis secara keseluruhan

5. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada pengisian kuesioner. *Skala likert* menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Chalil, 2014) Analisis data yang diperoleh dari kuesioner, akan diolah dan disajikan dalam bentuk prosentase sesuai dengan skala likert yang telah dicantumkan pada kuesioner yaitu prosentase dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penyajian data hasil dari analisis ini disajikan dalam tabel sesuai dengan dimensi *user experience* dan *usability* yang telah ditetapkan sebelumnya

6. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner online dari google forms yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diisi oleh responden. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala *Likert*. Penggagas dan pencipta skala

likert adalah Rensis Likert asal Amerika Serikat. Skala *Likert* yakni skala digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi penggunaan sistem teknologi informasi (Scale, 2013). Skala *Likert* adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survey (Rahman, 2019).

Jawaban setiap instrumen item instrumen mempunyai macam-macam jawaban dari sangat positif sampai dengan sangat negatif, untuk keperluan analisis kuantitatif maka jawaban diberi skor sebagai berikut:

Table 3.3. Skor Alternatif Jawaban Angket

Jawaban Pertanyaan	Skor item pertanyaan
Sangat Setuju/ SS	5
Setuju/ S	4
Ragi-ragu / R	3
Tidak Setuju / TS	2
Sangat Tidak Setuju/ STS	1

Kuesioner ini menggunakan 5 poin skala *likert*. Skala *likert* merupakan salah satu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Pertanyaan mengenai *user experience* dan *usability* aplikasi Jatik Asyik yang terdiri dari aspek kemudahan (*perceived ease of use*) dan kegunaan (*perceived utility/usefulness*) aplikasi Jatik Asyik yang digunakan sebagai media pembelajaran.