

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan salah satu rangkaian penelitian yang telah dirancang dan disusun untuk mengukur, mengelola data, dan menganalisis penelitian sehingga mengetahui gambaran mengenai persepsi pemustaka terhadap *website* perpustakaan UPI berdasarkan metode *user experience questionnaire*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif dan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui persepsi pemustaka dalam memanfaatkan *website* perpustakaan UPI berdasarkan aspek *user experience questionnaire*. Menurut Sukmadinata (2016, hlm. 54) penelitian deskriptif (*descriptive research*) adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Analisis deskriptif tidak berbentuk perbandingan ataupun hubungan antar variabel. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk memperoleh hasil yang konkret berdasarkan uji empiris dan fakta yang terjadi di lapangan.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengukur persepsi pemustaka terhadap *website* perpustakaan UPI menggunakan *user experience questionnaire*, tanpa merubah apapun mulai dari kuisisioner, tahapan penelitian hingga analisis. Penelitian terdiri dari variabel mandiri, yaitu variabel bebas (X) persepsi pemustaka diukur menggunakan *user experience questionnaire*. Adapun penelitian ini menggunakan variabel dari metode *user experience questionnaire* yang terdiri dari 6 aspek sebagai sub variabel penelitian, diantaranya:

- a. *Attractiveness* (Daya Tarik), Kesan keseluruhan dari produk. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk?
- b. *Efficiency* (Efisiensi), Bisakah pengguna menyelesaikan tugas mereka tanpa usaha yang tidak perlu?
- c. *Perspicuity* (Kejelasan), Apakah mudah mengenal produk? Apakah mudah untuk mempelajari cara menggunakan produk?

- d. *Dependability* (Ketepatan), Apakah pengguna merasa mengendalikan interaksi?
- e. *Stimulation* (Stimulasi), Apakah menarik dan memotivasi untuk menggunakan produk?
- f. *Novelty* (Kebaruan), Apakah produknya inovatif dan kreatif? Apakah produk menarik minat pengguna?

Dari 6 aspek tersebut dibagi menjadi 26 item yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna menggunakan *user experience questionnaire* dengan metode kuantitatif. Berdasarkan penelitian tersebut variabel yang digunakan ialah persepsi pemustaka yang diukur menggunakan *user experience questionnaire*, dengan beberapa sub variabel penelitian. Berdasarkan hal tersebut desain penelitian dijelaskan pada Tabel 3.3 di bawah ini:

Tabel 3. 2

Desain Penelitian

Sub Variabel	Variabel	Persepsi pemustaka terhadap <i>website</i>
<i>Attractiveness</i>		X ₁
<i>Efficiency</i>		X ₂
<i>Perspecuity</i>		X ₃
<i>Dependability</i>		X ₄
<i>Stimulation</i>		X ₅
<i>Novelty</i>		X ₆

Keterangan:

X : Persepsi Pemustaka Terhadap *Website* Perpustakaan UPI

3.2.Partisipan

Penelitian dilaksanakan di perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia yang berlokasi di Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154. Dalam penelitian partisipan memiliki peranan yang penting sebagai sumber informasi yang diperoleh, sehingga keterlibatan partisipan dengan penelitian sangat erat untuk memenuhi kebutuhan informasi secara langsung dari objek yang memiliki pengalaman tersendiri. Data yang diperoleh

Kamelia Puteri, 2022

PERSEPSI PEMUSTAKA TERHADAP WEBSITE PERPUSTAKAAN UPI DIUKUR MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

secara langsung dari partisipan dapat menjadi sumber utama penelitian yang digunakan untuk menentukan hasil penelitian. Partisipan yang akan terlibat secara langsung dalam penelitian ini ialah Pemustaka yang mengakses *website* Perpustakaan UPI.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi penelitian berperan sebagai responden dari keseluruhan objek penelitian yang berperan sebagai pemustaka. Selaras dengan pendapat Margono (dalam Hardani et al., 2020, hlm 361) yang menyatakan bahwa Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Dalam penelitian populasi dibedakan antara populasi secara umum dengan populasi target atau “*target population*” (Sukmadinata, 2016, hlm. 250). Berdasarkan pengertian tersebut populasi merupakan objek penelitian yang memiliki karakteristik berbeda pada setiap objeknya. Maka dari itu populasi umum yang terlibat dalam penelitian ini ialah pemustaka yang telah mengakses *website* perpustakaan UPI pada bulan Januari hingga September berdasarkan statistik kunjungan *website* Perpustakaan UPI. Berdasarkan hal tersebut pada tabel 3.1 dicantumkan jumlah kunjungan *website* perpustakaan UPI sejak Januari hingga September 2022.

Tabel 3. 3 Daftar Kunjungan Website Perpustakaan UPI

Bulan	Jumlah Kunjungan
Januari	9.613
Februari	9.439
Maret	10.143
April	8.347
Mei	7.431
Juni	10.061
Juli	8.048
Agustus	10.673
September	15.564

Kamelia Puteri, 2022

PERSEPSI PEMUSTAKA TERHADAP WEBSITE PERPUSTAKAAN UPI DIUKUR MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jumlah total	75.403
---------------------	---------------

Berdasarkan statistik pengunjung yang diperoleh dari statistik *Website* Perpustakaan UPI terhitung sejak bulan Januari hingga September tahun 2022, terdapat 75.403 pemustaka yang memanfaatkan *website* perpustakaan UPI.

3.3.2. Sampel Penelitian

Berdasarkan jumlah populasi dari penelitian yang telah dijabarkan, maka diambil sampel penelitian yang sesuai dengan penelitian. Firman (2018, hlm. 111) mengemukakan bahwa “sampel merupakan sub dari seperangkat elemen yang dipilih untuk dipelajari”. Dari pengertian tersebut sampel berarti merupakan unit dari populasi yang dipilih untuk penelitian, proses pemilihan sampel disebut sebagai teknik sampling. Dari proses pengambilan sample maka harus menentukan jenis sampel dan menghitung besarnya sampel yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Sampel dipilih berdasarkan teknik sampling harus mewakili populasi dalam jumlahnya. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan *sampling purposive*. Sugiyono (2017, hlm. 67) berpendapat bahwa “*sampling purposive* adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu”.

Penggunaan *sampling purposive* dalam penelitian ini ialah karena tidak semua pengunjung *website* Perpustakaan UPI ialah mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dan pemustaka juga dapat mengakses *website* Perpustakaan UPI secara berkali-kali. Oleh karena itu, peneliti menggunakan *sampling purposive* untuk menentukan kriteria-kriteria sampel yang harus dipenuhi dan digunakan untuk penelitian. Dalam penelitian ini adapun pemustaka yang akan menjadi sampel penelitian harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Mahasiswa aktif Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Sudah pernah atau sering memanfaatkan layanan *website* Perpustakaan UPI.

Pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan dan penentuan jenis sampel dan perhitungan besarnya sampel yang akan menjadi subjek atau objek penelitian (Sukmadinata, 2016, hlm 252). Penelitian melibatkan 75.403 jumlah kunjungan *website* Perpustakaan UPI sejak Januari hingga September 2022 sebagai populasi penelitian. Sedangkan pada penelitian ini untuk menentukan besarnya

sampel dengan menggunakan rumus Slovin dengan taraf toleransi 10%. Adapun rumus Slovin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

(Sugiyono, 2019, hlm. 143)

Keterangan:

n : Ukuran sampel

N : ukuran populasi (75.403)

e : *standar error* atau batas kesalahan yang diinginkan (10%)

Berdasarkan rumus Slovin, maka diperoleh besarnya sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{75403}{1+75403(0,1)^2}$$

$$n = \frac{75403}{1+(75403(0,01))}$$

$$n = \frac{75403}{1+754,03}$$

$$n = \frac{75403}{755.03}$$

$$n = 99,9$$

Berdasarkan perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin, dalam penelitian ini jumlah sampel yang akan digunakan ialah dibulatkan menjadi 100 responden secara keseluruhan dari mahasiswa aktif Universitas Pendidikan Indonesia dengan kriteria sudah pernah atau sering memanfaatkan *website* perpustakaan UPI dalam kurun waktu Januari hingga September 2022.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data primer dan sekunder dari penelitian, sehingga dari data tersebut dapat diperoleh hasil analisis dari penelitian. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 156) memaparkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam menyusun instrumen penelitian ada tiga hal yang harus di perhatikan, yaitu masalah penelitian, variabel penelitian, dan jenis instrumen yang akan digunakan

(Arifin, 2011, hlm. 174). Instrumen penelitian disusun berdasarkan jenisnya yaitu tes dan non-tes, untuk menyusun instrumen penelitian juga harus memperhatikan teknik pengumpulan data yang digunakan, agar susunan instrumen penelitian sesuai dengan kebutuhan. Adapun instrument penelitian mengenai teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah meliputi:

1. Kuesioner

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden) (Sukmadinata, 2016, hlm. 219). Pengumpulan data primer pada penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) yang disebarakan kepada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memenuhi kriteria tertentu sebagai sampel penelitian. Kuisisioner biasanya memuat pertanyaan atau pernyataan yang dibuat oleh peneliti dan kemudian direspon oleh responden untuk memperoleh tanggapan dari responden. Kuesioner atau angket pertanyaan tertutup pada penelitian ini, memuat pertanyaan yang dapat dijawab berdasarkan alternatif jawaban yang telah disajikan dengan menggunakan *semantic deferensial*. Pada penelitian ini menggunakan metode *user experience questionnaire* untuk mengukur persepsi pemustaka terhadap *website* perpustakaan UPI. Berdasarkan metode penelitian *User Experience Quistionnaire (UEQ)* yang terdiri dari 6 sub variabel dan dibagi menjadi 26 komponen indikator pertanyaan, adapun penelitian ini mengkombinasikan dengan aspek pengukuran *semantic deferensial* yang digunakan memiliki rentang jawaban positif dan negatif dengan angka dari 1 sampai dengan 7. Bila responden memberi jawaban 1 artinya penilaian tersebut negatif, sebaliknya jika responden memberi angka 7 maka penilaian yang diberikan sangat positif. Rentang aspek yang berlawanan dipisahkan dengan lingkaran-lingkaran antara pernyataan negative dan positif yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Contoh pengisian UEQ

Pada gambar 3.1 memaparkan bahwa responden menilai suatu produk lebih menyusahkan dibandingkan dengan menyenangkan. Metode UEQ ini diadaptasi sebagai alat *usability test* yang komprehensif sehingga menyediakan item pernyataan yang terdiri dari 26 item dari pencetusnya ialah Martin Schrepp yang telah diterjemahkan kedalam 30 bahasa, salah satunya ialah bahasa Indonesia. Penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian mengadaptasi dari 26 item pernyataan berdasarkan *User Experience Questionnaire* tanpa merubah apapun, hanya menyesuaikan kata-kata yang mudah dimengerti. Setiap komponen pernyataan pada kuesioner metode UEQ memiliki penilaian positif dan negatif secara acak.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Sub variabel	Indikator		Kode
<i>User Experience Questionnaire</i>	<i>Attractiveness/ Daya Tarik</i>	Menyusahkan	Menyenangkan	AT1
		Baik	Buruk	AT2
		Tidak disukai	Menggembirakan	AT3
		Tidak Nyaman	Nyaman	AT4
		Atraktif	Tidak Atraktif	AT5
		Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	AT6
	<i>Perspicuity/ Kejelasan</i>	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	PE1
		Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	PE2
		Rumit	Sederhana	PE3
		Jelas	Membingungkan	PE4
	<i>Efficiency/ Efisien</i>	Cepat	Lambat	EF1
		Tidak Efisien	Efisien	EF2
		Tidak Praktis	Praktis	EF3
		Terorganisasi	Berantakan	EF4
	<i>Dependability/ Keandalan</i>	Tidak dapat diprediksi	Dapat di prediksi	DE1
		Menghalangi	Mendukung	DE2

Kamelia Puteri, 2022

PERSEPSI PEMUSTAKA TERHADAP WEBSITE PERPUSTAKAAN UPI DIUKUR MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Aman	Tidak Aman	DE3
		Memenuhi ekspektasi	Tidak Memenuhi Ekspektasi	DE4
	<i>Stimulation/</i> Stimulasi	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	ST1
		Membosankan	Mengasyikkan	ST2
		Tidak Menarik	Menarik	ST3
		Memotivasi	Tidak Memotivasi	ST4
	<i>Novelty/</i> Kebaruan	Kreatif	Monoton	NO1
		Berdaya Cipta	Konvensional	NO2
		Lazim	Terdepan	NO3
		Konservatif	Inovatif	NO4

3.5. Proses Pengembangan Instrumen

Proses pengembangan instrumen merupakan rangkaian penelitian yang berguna untuk mengembangkan instrumen penelitian melalui uji validitas dan realibilitas. Hal tersebut dilakukan untuk menguji setiap komponen instrumen penelitian yang telah dirancang menjadi sebuah kuesioner, setelah melalui uji validitas dan realibitas maka kuesioner dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari responden. Namun menurut Sugiyono (2017, hlm. 349) berpendapat bahwa “instrumen-instrumen dalam penelitian ilmu sosial sudah ada yang baku (standar), karena telah teruji validitas dan realibilitasnya, tetapi banyak juga yang belum baku bahkan belum ada”. Maka dari itu instrument pada penelitian ini diuji melalui dua tahapan pengujian. Tahapan pertama, diuji berdasarkan uji validitas konstruksi (*construct validity*) melalui pendapat ahli dalam bidangnya atau *expert judgement*. Sedangkan, pada tahap kedua uji validitas dilakukan berdasarkan validitas isi (*content validity*) untuk menguji validitas setiap item instrument yang kemudian diujicobakan dan dianalisis. Menurut Martin Schrepp (2019) Konsistensi skala UEQ dan validitasnya diselidiki dalam 11 tes kegunaan dengan jumlah total 144 peserta dan dalam survei online dengan 722 peserta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan konsistensi skala yang cukup tinggi (diukur dengan Cronbach's

Alpha). Selain itu, sejumlah penelitian menunjukkan validitas konstruk yang baik dari skala. Berikut Tabel 3.3 memuat penjelasan mengenai penyebaran jumlah kusioner.

Tabel 3. 5 Jumlah Kuisiонер

No.	Variabel Penelitian	Jumlah Uji Coba Angket
1.	<i>User Experience Questionnaire</i>	26
TOTAL		26

3.5.1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh instrumen penelitian yang baik dan berbobot. “Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen bersangkutan yang mampu mengukur apa yang akan diukur” (Machali, 2017). Instrument penelitian melalui tahapan uji validitas untuk menunjukkan tingkat ketepatan setiap item instrument sebagai suatu alat ukur. Instrumen penelitian telah disusun oleh peneliti diuji melalui *expert judgement* dan kemudian untuk setiap item instrument akan melewati tahap uji validitas dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* untuk menghitung korelasi antara skor item dengan skor total. Berdasarkan *Pearson Product Moment* taraf signifikan untuk menguji instrument ialah 5% adapun rumus yang akan digunakan untuk memenuhi uji validitas dengan teknik korelasi *product moment* (Siregar, 2015, hlm. 77) yaitu:

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

Keterangan:

n = Jumlah responden

X = Skor variabel (jawaban responden)

Y = Skor total dari variabel (jawaban responden)

Kemudian r_{hitung} yang diperoleh dapat dicocokkan melalui tabel *product moment* dengan ketentuan taraf signifikan 5% yang berarti bahwa item pada

instrumen valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item tersebut tidak valid. Uji validitas dilakukan kepada 30 orang responden dengan ketentuan tertentu dan taraf signifikansi 5% atau 0,05 berdasarkan tabel *product moment*, yaitu sebesar 0,361. Berdasarkan pedoman penggunaan UEQ bahwa Pada tabel 3.4 ditunjukkan hasil dari uji validitas terhadap instrument penelitian menggunakan *pearson product moment* dengan jumlah 26 pernyataan yang terbagi kedalam 6 indikator, yaitu *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation* dan *novelty*.

Tabel 3. 6 Nilai Uji Validitas

Variabel	Sub variabel	Indikator		Kode	Nilai
User Experience Questionnaire	<i>Attractiveness</i> /Daya Tarik	Menyusahkan	Menyenangkan	AT1	0,476
		Baik	Buruk	AT2	0,492
		Tidak disukai	Menggembirakan	AT3	0,591
		Tidak Nyaman	Nyaman	AT4	0,436
		Atraktif	Tidak Atraktif	AT5	0,378
		Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	AT6	0,559
	<i>Perspiciuity</i> / Kejelasan	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	PE1	0,403
		Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	PE2	0,362
		Rumit	Sederhana	PE3	0,438
		Jelas	Membingungkan	PE4	0,397
	<i>Efficiency</i> / Efisien	Cepat	Lambat	EF1	0,459
		Tidak Efisien	Efisien	EF2	0,492
		Tidak Praktis	Praktis	EF3	0,377
		Terorganisasi	Berantakan	EF4	0,397
	<i>Dependability</i> /Keandalan	Tidak dapat diprediksi	Dapat di prediksi	DE1	0,460
		Menghalangi	Mendukung	DE2	0,383

		Aman	Tidak Aman	DE3	0,389
		Memenuhi ekspektasi	Tidak Memenuhi Ekspektasi	DE4	0,364
	<i>Stimulation/ Stimulasi</i>	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	ST1	0,512
		Membosankan	Mengasyikkan	ST2	0,403
		Tidak Menarik	Menarik	ST3	0,406
		Memotivasi	Tidak Memotivasi	ST4	0,389
	<i>Novelty/ Kebaruan</i>	Kreatif	Monoton	NO1	0,405
		Berdaya Cipta	Konvensional	NO2	0,459
		Lazim	Terdepan	NO3	0,424
		Konservatif	Inovatif	NO4	0,493

Tabel 3. 7 Hasil Kriteria Uji Validitas

Variabel	Sub variabel	Kode	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
<i>User Experience Questionnaire</i>	<i>Attractiveness/ Daya Tarik</i>	AT1	0,476	0,361	<i>Valid</i>
		AT2	0,492	0,361	<i>Valid</i>
		AT3	0,591	0,361	<i>Valid</i>
		AT4	0,436	0,361	<i>Valid</i>
		AT5	0,378	0,361	<i>Valid</i>
		AT6	0,559	0,361	<i>Valid</i>
	<i>Perspicuity/ Kejelasan</i>	PE1	0,403	0,361	<i>Valid</i>
		PE2	0,362	0,361	<i>Valid</i>
		PE3	0,438	0,361	<i>Valid</i>
		PE4	0,397	0,361	<i>Valid</i>
	<i>Efficiency/ Efisien</i>	EF1	0,459	0,361	<i>Valid</i>
		EF2	0,492	0,361	<i>Valid</i>
		EF3	0,377	0,361	<i>Valid</i>
		EF4	0,397	0,361	<i>Valid</i>
	<i>Dependability/ Keandalan</i>	DE1	0,460	0,361	<i>Valid</i>
		DE2	0,383	0,361	<i>Valid</i>

		DE3	0,389	0,361	<i>Valid</i>
		DE4	0,364	0,361	<i>Valid</i>
	<i>Stimulation/ Stimulasi</i>	ST1	0,512	0,361	<i>Valid</i>
		ST2	0,403	0,361	<i>Valid</i>
		ST3	0,406	0,361	<i>Valid</i>
		ST4	0,389	0,361	<i>Valid</i>
	<i>Novelty/ Kebaruan</i>	NO1	0,405	0,361	<i>Valid</i>
		NO2	0,459	0,361	<i>Valid</i>
		NO3	0,424	0,361	<i>Valid</i>
		NO4	0,493	0,361	<i>Valid</i>

Hasil temuan dari uji validitas yang dilakukan kepada 30 orang dengan 26 item pernyataan menggunakan taraf signifikan yaitu 0,05 yang berarti r_{tabel} yang digunakan sebesar 0,361 menunjukkan nilai yang *valid* pada semua aspek instrumen tersebut.

4.4.2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kredibilitas data yang diperoleh melalui kuesioner penelitian sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode perhitungan reabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik pengukuran *Alpha Cronbach*. Siregar (2013, hlm. 56) menyatakan bahwa metode *Alpha Cronbach* yang digunakan untuk menghitung reabilitas suatu tes yang tidak mempunyai pilihan ‘benar’ atau ‘salah’ maupun ‘ya’ atau ‘tidak’, melainkan digunakan untuk menghitung reabilitas suatu tes yang mengukur sikap atau perilaku. Berdasarkan nilai dan kriteria uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* terdapat pada tabel 3.5.

Tabel 3. 8 Tabel Kategori Nilai *Alpha Cronbach*

(Machali, 2017)

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Kategori
Lebih dari atau sama dengan 0,900	<i>Excellent</i> (sempurna)
0,800-0,899	<i>Good</i> (baik)
0,700-0,799	<i>Acceptable</i> (diterima)

Kamelia Puteri, 2022

PERSEPSI PEMUSTAKA TERHADAP WEBSITE PERPUSTAKAAN UPI DIUKUR MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

0,600-0,699	<i>Questionable</i> (dipertanyakan)
0,500-0,599	<i>Poor</i> (lemah)
Kurang dari 0,500	<i>Unacceptable</i> (tidak di terima)

Jadi, apabila nilai *alpha cronbach* $< 0,7$, maka dinyatakan kurang reliable dan jika nilai *alpha cronbach* $> 0,7$, maka dinyatakan reliable. Perhitungan reliabilitas instrumen juga didukung oleh alat bantu SPSS 25, adapun tahapan yang dilakukan menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan rumus berikut:

Menentukan nilai varians tiap butir pertanyaan.

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

Menentukan nilai varians total.

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

Menentukan reabilitas instrumen.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

(Siregar, 2013, hlm. 58)

Keterangan:

n = jumlah sampel

X_i = jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

$\sum X$ = total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

σ_t^2 = varians total

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

k = jumlah butir pertanyaan

r_{11} = koefisien reabilitas instrument.

Hasil yang diperoleh berdasarkan perhitungan uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach's* dengan jumlah pernyataan 26 item terhadap 30 orang responden, setelah di interpretasikan menunjukkan hasil nilai *alpha cronbach's* $0,823 > 0,7$ nilai r_{hitung} sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen tersebut reliable.

3.6. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan suatu proses penelitian yang telah atau akan dilaksanakan oleh peneliti terkait berjalannya penelitian yang sedang terlaksana. Adapun proses penelitian yang dilakukan penelastiti ialah meliputi:

1. Pembuatan rancangan penelitian

Pada tahap ini peneliti memfokuskan diri pada identifikasi masalah, rumusan masalah, memahami hipotesis, menentukan batasan masalah, menentukan pendekatan yang akan digunakan, menentukan metode serta menentukan variabel penelitian.

2. Pelaksanaan penelitian

Tahap selanjutnya ialah kegiatan pelaksanaan penelitian meliputi, menyusun instrumen, memperoleh data, mengelola data untuk di analisis dan diuji, merumuskan hasil penelitian, serta memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian.

3. Pembuatan Laporan Penelitian

Tahapan yang terakhir ialah kegiatan pembuatan laporan penelitian, kegiatan ini merupakan pembuatan laporan penelitian oleh peneliti yang disesuaikan dengan pedoman penulisan laporan yang berlaku.

3.7. Analisis Data

Setelah uji validitas dan reliabilitas maka data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner ataupun instrumen penelitian harus melalui tahap pengolahan data yang dilakukan secara bertahap dengan metode analisis deskriptif. Data penilaian berdasarkan persepsi pemustaka terhadap *website* perpustakaan UPI berdasarkan *user experience questionnaire* dianalisis dengan metode statistik deskriptif untuk memperoleh hasil penelitian. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2017, hlm. 147). Selain itu dalam penelitian ini yang mana menggunakan aspek dari *user experience questionnaire*, maka untuk analisis data juga cenderung menggunakan *UEQ data analysis tool version 10* yang dikembangkan oleh Martin

Schrepp, tujuannya untuk mengetahui perbandingan dan perbedaan persepsi pengguna terhadap *website* perpustakaan UPI berdasarkan 6 aspek UEQ.

Data analysis tool version 10 merupakan alat yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian berdasarkan *User Experience Questionnaire* yang memberikan hasil lebih komprehensif. Setiap pertanyaan pada kuisioner penelitian memiliki rentang aspek 1 sampai 7, dengan kategori 1 (pilihan yang berada di paling kiri) dan kategori 7 (pilihan yang berada dipaling kanan) dengan urutan pertanyaan negatif dan positif yang diacak. Dari rentang aspek tersebut dapat diinterpretasikan kedalam rentang nilai (+3) untuk nilai jawaban yang paling positif dan (-3) untuk nilai jawaban yang paling negatif. Seperti contoh tabel 3.6 berikut:

Tabel 3. 9 Tabel Contoh Aspek Nilai

Aspek pada kuisioner	1 2 3 4 5 6 7	
Atraktif	O O O O O O O	Tidak Atraktif
Nilai setelah di transformasi	-3 -2 -1 0 +1 +2 +3	

Setelah memperoleh hasil penilaian yang sudah diinterpretasikan kedalam rantang aspek nilai UEQ maka analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menggunakan nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh dari setiap indikator berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata yang diberikan berdasarkan interpretasi standar aspek yang ditunjukkan pada tabel 3.7.

Tabel 3. 10 Nilai Rata-rata UEQ

(Schrepp, 2019)

Rentang nilai rata-rata	Keterangan
>0,8	Evaluasi Positif
-0,8 - 0,8	Evaluasi Netral
<0,8	Evaluasi Negatif

Hasil dari pengolahan UEQ *data analyst* yang telah diinterpretasikan kemudian dilakukan deskripsi konsistensi dari semua indikator atau aspek UEQ dengan menggunakan koefisien reliabilitas *alpha cronbach*. Berdasarkan Data analisis

User Experience Questionnaire (UEQ) dapat dikategorikan memiliki nilai

Kamelia Puteri, 2022

PERSEPSI PEMUSTAKA TERHADAP WEBSITE PERPUSTAKAAN UPI DIUKUR MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

konsistensi yang tinggi jika nilai dari koefisien *alpha cronbach* > 0,7 atau 0,7. Martin Schrepp (2019) dalam buku panduan mengemukakan bahwa ada 5 kategori klasifikasi *benchmark*, berdasarkan penjelasan sebagai berikut,

- (a) *Excellent, in the range of the 10% best results. (b) Good, 10% of the results in the benchmark data set are better and 75% of the results worse. (c) Above average, 25% of the results in the benchmark are better than than the results for the evaluated product, 50% the results are worse. (d) Below average, 50% of the results in the benchmark are better than the result for the evaluated product, 25% of the result are worse. (e) Bad, in the range of the 25% worst results.*

Setelah memperoleh hasil koefisien reliabilitas, maka untuk memperoleh gambaran mengenai kualitas pengalaman pengguna *Benchmark User Experience Questionnaire* mengklasifikasikan seperti pada tabel 3.8. sesuai dengan penjelasan diatas bahwa ada 5 kategori klasifikasi *benchmark*.

Tabel 3. 11 Benchmark intervals untuk aspek UEQ

(Zhu et al., 2022)

	<i>Attractiveness</i>	<i>Perpecuty</i>	<i>Efficiency</i>	<i>Dependability</i>	<i>Stimulation</i>	<i>Novelty</i>
<i>Excellent</i>	> 1,75	> 1,78	> 1,9	> 1,65	> 1,55	> 1,4
<i>Good</i>	> 1,52	> 1,47	> 1,56	> 1,48	> 1,31	> 1,05
	< 1,75	< 1,78	< 1,9	< 1,65	< 1,55	< 1,4
<i>Above Average</i>	> 1,17	> 0,98	> 1,08	> 1,14	> 0,99	> 0,71
	< 1,52	< 1,47	< 1,9	< 1,48	< 1,31	> 1,05
<i>Below Beverage</i>	> 0,7	> 0,54	> 0,64	> 0,78	> 0,5	> 0,3
	< 1,17	< 0,98	< 1,08	< 1,14	< 0,99	< 0,71
<i>Bad</i>	< 0,7	< 0,54	< 0,64	< 0,78	< 0,5	< 0,3

Berdasarkan tabel 3.8 maka data penelitian dapat di analisis menjadi sebuah kesimpulan dari perolehan hasil skor *User Experience Questionnaire* (UEQ) menjadi beberapa kategori berdasarkan aspek penilaian.

Kamelia Puteri, 2022

PERSEPSI PEMUSTAKA TERHADAP WEBSITE PERPUSTAKAAN UPI DIUKUR MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu