

3.2.3 Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple random sampling*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 30 anak remaja yang berlokasi di Purwakarta.

3.3 Instrumen Penelitian

Wawancara dan observasi akan dilakukan pada tahap *empathize* untuk mengetahui masalah dan ketidaknyamanan yang dialami pengguna. Sementara itu, SUS akan menjadi instrumen penelitian yang akan digunakan saat *usability testing* untuk mendapatkan nilai hasil pengalaman pengguna terhadap prototipe Indotoon web baca komik kebudayaan.

3.3.1 Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan respons dengan secara langsung, responden berisikan komikus yang membuat konten kebudayaan yang dia dapat memberikan informasi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan data penelitian jenis wawancara yang dilakukan adalah semi terstruktur. Sugiyono (2011) menyebutkan tujuan dari wawancara ini yaitu untuk menemukan permasalahan secara terbuka dan melibatkan pihak narasumber untuk memberikan ide dan pendapat.

3.3.2 Observasi

Observasi didefinisikan sebagai salah satu dasar metode pengumpulan data penelitian kualitatif, terutama yang menyangkut ilmu sosial dan perilaku manusia (Adler & Adler, 1987). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan mengamati lingkungan perpustakaan, proses administrasi perpustakaan, aktivitas di perpustakaan, dan saat calon pengguna melakukan *usability testing* prototipe Indotoon.

Observasi dipilih dengan tujuan membantu mencari dan melengkapi informasi dan kebutuhan dengan lebih lengkap. Pemilihan observasi juga ditujukan untuk melihat reaksi dan ekspresi dari responden ketika sedang melakukan uji coba prototipe Indotoon Pustaka, mengetahui langkah yang dilewati pengguna tersebut, dan mengetahui langkah apa saja yang sulit dilewatinya.

3.3.3 Kuesioner *System Usability* (SUS)

SUS sangat cocok untuk mengukur usability suatu produk digital secara cepat dan kotor. Skala likert SUS merentang dari 1 yang berarti sangat tidak setuju sampai dengan 5 yang berarti sangat setuju (Brooke, 1996). SUS diberikan kepada pengguna setelah sesi uji coba berakhir.

Menghitung hasil skor SUS cukup sederhana. Hasil akhir dari SUS adalah skor 0-100 dan cara mengalkulasikan SUS adalah dengan menjumlahkan seluruh kontribusi skor yang masing-masing poinnya akan memiliki nilai 0 sampai 4, kemudian kalikan total keseluruhan skor tersebut dengan 2,5 (Brooke, 1996). Pada poin nomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9), kontribusi skornya adalah posisi di skala likert dikurang 1 dan pada poin nomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10), kontribusi skor nya adalah 5 dikurang posisi di skala likert (Brooke, 1996). Misalkan responden memilih skala 4 pada poin nomor 1, maka kontribusi skor dari responden tersebut pada poin nomor 1 adalah 3 (didapat dari 4 dikurang 1). Sementara itu, misalkan responden memilih skala 4 pada poin nomor 2, maka kontribusi skor dari responden tersebut pada poin nomor 2 adalah 1 (didapat dari 5 dikurang dengan 4).

Skor rata-rata SUS adalah 68 dengan simpangan baku 12,5 (Sauro & Lewis, 2016). Dilansir dari penelitian yang dilakukan oleh Sauro, hasil analisis dari 5000 lebih pengguna yang meliputi hampir 500 studi di berbagai jenis aplikasi, skor SUS 68 berada di persentil ke-50, yang berarti lebih tinggi dari 50% seluruh aplikasi yang diuji (Sauro, 2011a). Skor SUS dapat diubah ke nilai huruf. Hasil SUS dengan skor 78,9 ke atas akan mendapatkan nilai pada rentang A, skor 72,6 sampai 78,8 akan mendapatkan nilai di rentang B, skor 62,7 sampai 72,5 akan mendapatkan nilai pada rentan C, skor 51,7 sampai 62,6 akan mendapatkan nilai D, dan skor di bawah 51,6 akan mendapatkan nilai F (Sauro & Lewis, 2016). SUS juga dapat direpresentasikan ke dalam bentuk keberterimaan (*acceptance*), *acceptable* (dapat diterima) adalah skor lebih-kurang di atas 70, marginal (sedikit dapat diterima) sekitar skor 50-70, dan not *acceptable* (tidak dapat diterima) di bawah sekitar skor 50 (Bangor, Kortum, & Miller, 2008; Sauro, 2018). Selain itu, SUS juga dapat

diperingkatkan dengan kata sifat untuk menerangkan sebuah pengalaman. Keterangan tersebut meliputi “*best imaginable*” pada nilai A+, “*excellent*” pada nilai B-sampai A, “*good*” pada rentang nilai C, “*okay*” atau “*fair*” pada nilai D, dan “*poor*” pada nilai F (Bangor, Kortum, & Miller, 2009; Sauro, 2018). Tabel 3.3 merupakan interpretasi penilaian SUS yang telah dirangkum oleh Sauro (Sauro, 2018).

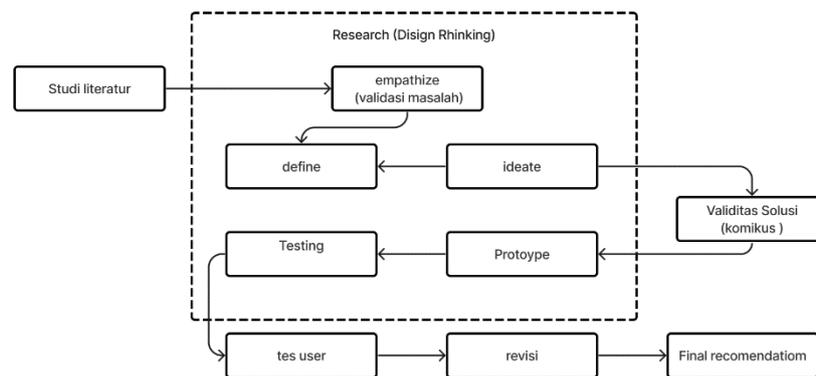
Tabel 3. 1 Interpretasi Penilaian SUS Sauro (2018)

Nilai Huruf	Rentang Skor	Keberterimaan	Keterangan
A+	84,1 - 100	<i>Acceptable</i>	<i>Best Imaginable</i>
A	80,8 - 84,0	<i>Acceptable</i>	<i>Excellent</i>
A-	78,9 - 80,7	<i>Acceptable</i>	<i>Excellent</i>
B+	77,2 - 78,8	<i>Acceptable</i>	<i>Excellent</i>
B	74,1 - 77,1	<i>Acceptable</i>	<i>Excellent</i>
B-	72,6 - 74,0	<i>Acceptable</i>	<i>Excellent</i>
C+	71,1 - 72,5	<i>Acceptable</i>	<i>Good</i>
C	65,0 - 71,0	<i>Marginal</i>	<i>Good</i>
C-	62,7 - 64,9	<i>Marginal</i>	<i>Good</i>
D	51,7 - 62,6	<i>Marginal</i>	<i>Okay / Fair</i>
F	0 - 51,6	<i>Not Acceptable</i>	<i>Poor</i>

Sumber : (Sauro 2018)

3.4 Prosedur Penelitian

Adapun tahapan yang digunakan merupakan alur yang terdapat pada *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan dari *design thinking* dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

3.4.1. *Empathize,*

Tahap *empathize* digunakan untuk mencari masalah yang sedang dihadapi komikus melalui pendekatan langsung berupa wawancara dan observasi. Tahap *empathize* ini disertai dengan pembuatan *empathy map* dan *user journey map* untuk membantu memahami keadaan, masalah, atau kesulitan dari perspektif calon pengguna.

3.4.2. *Define*

Berikutnya tahap *define* digunakan untuk mengerucutkan informasi dan merangkai masalah yang dihadapi oleh calon pengguna berdasarkan hasil dari *empathize*.

3.4.3. *Ideate*

Tahap ini adalah tahap untuk menghasilkan ide. Semua ide-ide akan ditampung guna penyelesain masalah yang telah ditetapkan pada tahap *define*. Penting untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin atau solusi masalah di awal fase ide yang kemudian dipilih cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang nantinya terjadi.

Setelah terpilih *how might we*, kemudian tim melakukan *brainstorming* ide yang akan yang sekiranya dapat memenuhi *how might we*.

3.4.4. Prototype

Pada tahap *prototype*, setiap prototipe dibuat berlandaskan pada hasil yang diperoleh pada tahap *ideate*. Prototipe yang akan dibuat adalah *low-fidelity prototype* dan *high-fidelity prototype*. Prototipe ini digunakan untuk mengidentifikasi solusi terbaik pada tahap *empathize*, *define*, dan *ideate*.

3.4.5. Test

Usability testing terhadap *high-fidelity prototype* dilakukan pada tahap ini dengan menggunakan instrumen SUS terhadap anggota dan pengurus perpustakaan. Uji coba dan pengamatan langsung dilakukan untuk mempelajari pengalaman pengguna terhadap prototipe Indotoon yang telah dibuat. Sesuai dengan Nielsen, sampel minimum yang akan diambil adalah sebanyak 20 orang (Nielsen, 2012).