

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1.Desain Penelitian

Salah satu desain penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang menggunakan metode pengumpulan data berupa angka atau statistik untuk menggambarkan keadaan, karakteristik, atau distribusi dari variabel-variabel yang diteliti (Creswell, 2014). Penelitian kuantitatif deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi yang jelas dan akurat tentang suatu fenomena yang diteliti untuk menganalisis aplikasi koperasi karyawan di PT. Surya Toto Indonesia pada objek utama yaitu pengguna aplikasi koperasi karyawan tersebut.

Penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian ilmiah yang mengumpulkan data dalam bentuk angka dan menerapkan metode statistik untuk menganalisis data tersebut dan menguji hipotesis penelitian (Creswell, 2014). Penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang dikumpulkan melalui pengukuran dan analisis statistik dasar untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang karakteristik dan keadaan populasi atau fenomena yang sedang diteliti. Desain penelitian ini menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Kuesioner SUS sendiri digunakan mengukur tingkat kepuasan pengguna sedangkan kuesioner UEQ digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna secara menyeluruh terhadap suatu produk atau layanan. Skala pengukuran menggunakan *scale likert* dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif.

3.2.Lokasi Dan Waktu

Penelitian ini dilakukan dengan turun ke lapangan dalam mengamati objek atau sasaran penelitian, untuk memastikan data yang relevan dan berkualitas tinggi sehingga mencapai tujuan penelitian dengan baik. Adapun tempat pelaksanaan penelitian berada di PT. Surya Toto Indonesia pada cabang Serpong yang beralamat di Jl. MH. Thamrin No. KM 7, RT.004/RW.002, Pakulonan, Kecamatan Pinang,

Kota Tangerang, Banten. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan yang berawal pada tanggal 6 Maret 2023 sampai dengan 31 Maret 2023.

3.3. Populasi dan Sampel

Pada tahap ini, proses dimana peneliti untuk memilih sampel yang ditentukan berdasarkan populasi yang ada dari tujuan penelitian. Sebagai subjek yang akan memberikan sumber informasi untuk memberikan data dan fakta yang mereka ketahui mengenai penggunaan dari aplikasi Koperasi Karyawan PT. Surya Toto Indonesia ini.

3.3.1. Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan subjek yang ada di wilayah penelitian dan menjadi subjek utama dalam sebuah penelitian (Hamid Darmadi, 2011:46). Adapun populasi yang menjadi target adalah seluruh karyawan dari PT. Surya Toto Indonesia cabang Serpong yang merupakan anggota koperasi karyawan dengan jumlah karyawan yang menjadi anggota koperasi karyawan tersebut sebanyak 781 anggota.

3.3.2. Sampel

Sampel dari penelitian ini yaitu seluruh karyawan dari PT. Surya Toto Indonesia cabang Serpong yang merupakan anggota koperasi karyawan yang telah mengunduh dan menggunakan aplikasi Koperasi Karyawan PT. Surya Toto Indonesia. Sampel penelitian ini dikumpulkan melalui metode sampel acak sederhana (*simple random sampling*), responden dipilih secara acak dari populasi yang memiliki pengalaman menggunakan aplikasi koperasi karyawan PT. Surya Toto Indonesia.

Selain itu, untuk pengujian skenario yang dilanjutkan dengan penyebaran kuesioner SUS diambil sampel yang akan diuji menggunakan aplikasi koperasi karyawan tersebut. Peneliti memberikan tugas skenario pada responden yang dilanjut dengan responden memberikan penilaian dari tugas yang telah diselesaikan dengan kuesioner SUS. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu metode undian (*lottery method*), dimana setiap karyawan mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilah menjadi responden.

Selanjutnya, peneliti menentukan sampel penelitian yang dibagikan kepada pengguna untuk mengisi kuesioner UEQ sesuai dengan pengalaman saat memakai

aplikasi koperasi karyawan PT. Surya Toto Indonesia. Untuk menentukan sampel kuesioner UEQ ini dibutuhkan dengan memakai Rumus dari Slovin yaitu dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang dicari

N = Jumlah populasi

e = Margin error yang di toleransi

Peneliti menetapkan *margin error* yaitu 10% dan diketahui jumlah populasi yang terdaftar sebagai anggota Koperasi Karyawan PT. Surya Toto Indonesia yaitu sekitar 781 orang, sehingga jumlah sampel yang akan diambil adalah.

$$n = \frac{781}{1+781(0,1)^2}$$

$$n = \frac{781}{1+7,81}$$

$$n = 88,6$$

Jadi, berdasarkan hasil perhitungan sampel yang telah dihitung dengan menggunakan rumus Slovin tersebut berjumlah 88,6 yang dibulatkan menjadi 90 orang. Sehingga untuk penelitian ini, sampel yang dapat diambil peneliti dalam mengambil data dari sampel sekurang-kurangnya sejumlah 90 orang dari sampel untuk pengisian kuesioner tersebut. Untuk pengujian terhadap kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ).

3.4. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, akan diidentifikasi instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman pengguna (*User Experience*) pada aplikasi Kopkar PT. Surya Toto Indonesia. Faktor evaluasi dan penilaian dalam penelitian ini didasarkan pada pengetahuan langsung tentang produk atau layanan yang sesuai dengan tujuan aplikasi koperasi karyawan tersebut. Parameter yang akan digunakan untuk analisis dalam pengumpulan data akan memperbandingkan

efektivitas dan efisiensi, menunjuk berdasarkan parameter yang dikemukakan Todd Zazelenchuk (2008), seperti yang terlihat dalam Tabel berikut:

Tabel 3.1 Instrumen Pengujian Skenario (*Usability Testing*)

No.	Parameter	Keterangan
1.	<i>Task Completed</i>	Menghitung jumlah tugas yang telah berhasil dilakukan responden saat pengujian terhadap aplikasi Koperasi Karyawan.
2.	<i>Time Per Complete Task</i>	Menghitung waktu yang digunakan terhadap aplikasi Koperasi Karyawan untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan kepada responden.
3.	<i>Number Of Clicks During Task Completion</i>	Menghitung jumlah “klik” yang dilakukan responden saat sudah mengerjakan tugas yang diberikan pada aplikasi Koperasi Karyawan.
4.	<i>Error During Task Performance</i>	Menghitung jumlah kesalahan yang terjadi pada aplikasi Koperasi Karyawan oleh responden saat pengujian berlangsung.

Dalam pengumpulan data secara objektif, analisis dilaksanakan dengan memakai angket dari *User Experience Questionnaire* (UEQ) secara kuantitatif untuk menguji pengalaman pengguna (*User Experience*) pada aplikasi *mobile* yang sedang diuji. Parameter analisis yang digunakan bersumber dari 6 skala yang telah disertakan dalam angket *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk lebih jelas bisa dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.2 Instrumen Kuesioner UEQ

No.	Indikator	Item		Kode Item
1.	Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	Menyusahkan	Menyenangkan	ATT 1
		Baik	Buruk	ATT 2
		Tidak disukai	Menggembirakan	ATT 3

		Tidak Nyaman	Nyaman	ATT 4
		Atraktif	Tidak Atraktif	ATT 5
		Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	ATT 6
2.	Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	PER 1
		Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	PER 2
		Rumit	Sederhana	PER 3
		Jelas	Membingungkan	PER 4
3.	Efisien (<i>Efficiency</i>)	Cepat	Lambat	EFF 1
		Tidak Efisien	Efisien	EFF 2
		Tidak Praktis	Praktis	EFF 3
		Terorganisasi	Berantakan	EFF 4
4.	Keandalan (<i>Dependability</i>)	Tidak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	DEP 1
		Menghalangi	Mendukung	DEP 2
		Aman	Tidak Aman	DEP 3
		Memenuhi ekspektasi	Tidak memenuhi ekspektasi	DEP 4
5.	Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	STI 1
		Membosankan	Mengasyikan	STI 2
		Tidak menarik	Menarik	STI 3
		Memotivasi	Tidak Memotivasi	STI 4
6.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	Kreatif	Monoton	NOV 1
		Berdaya cipta	Konvensional	NOV 2
		Lazim	Terdepan	NOV 3
		Konservatif	Inovatif	NOV 4

Keterangan:

ATT = Aspek *Attractiveness*

PER = Aspek *Perspicuity*

EFF = Aspek *Efficiency*

DEP = Aspek *Dependability*

Hilalia Nur Agustin, 2023

ANALISIS APLIKASI KOPERASI KARYAWAN (KOPKAR) MENGGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) STUDI KASUS PT. SURYA TOTO INDONESIA TBK.

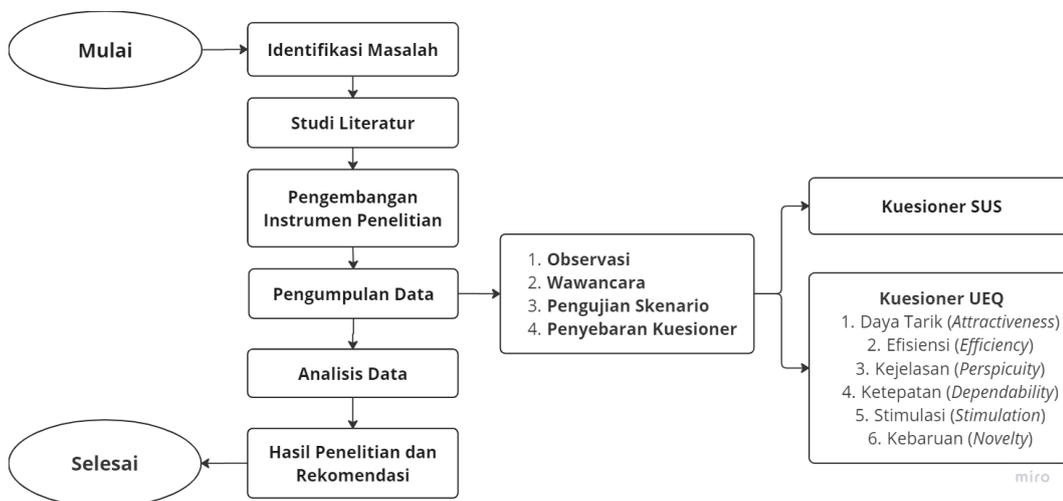
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

STI = Aspek *Stimulation*

NOV = Aspek *Novelty*

3.5. Prosedur Penelitian

Pada subbab ini akan membahas prosedur penelitian yang digunakan dalam analisis aplikasi menggunakan *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Dalam penelitian ini, akan diuraikan langkah-langkah yang diambil dalam mengumpulkan data serta analisis data yang dilakukan mengenai aplikasi yang diteliti. Prosedur penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

(Sumber: Data Peneliti, 2023)

Berdasarkan alur prosedur penelitian dari gambar diatas, berikut merupakan penjelasan dari prosedur penelitian ini:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu tahap awal dalam prosedur penelitian. Langkah ini melibatkan penentuan permasalahan atau isu yang akan menjadi fokus utama dari penelitian. Identifikasi masalah yang tepat sangat penting karena akan membentuk landasan atau dasar untuk seluruh proses penelitian dan menentukan arah penelitian selanjutnya.

2. Studi Literatur

Studi literatur pada penelitian ini melibatkan pencarian, pengumpulan, dan peninjauan berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Studi literatur bertujuan untuk memahami penelitian terdahulu yang telah dilakukan

dalam bidang yang sama atau terkait dengan topik penelitian. Langkah ini penting karena akan membantu mengidentifikasi apa yang sudah diketahui, apa yang belum diketahui, dan apa yang perlu diteliti lebih lanjut.

3. Pengembangan Instrumen Penelitian

Pengembangan instrumen penelitian adalah salah satu tahap yang melibatkan perancangan instrumen untuk mengumpulkan data yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Instrumen penelitian ini berupa kuesioner SUS dan kuesioner UEQ. Tujuan dari pengembangan instrumen penelitian adalah untuk memastikan bahwa alat yang digunakan dapat menghasilkan data dari kepuasan pengguna dan pengalaman pengguna yang akurat, valid, dan dapat diandalkan.

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data melibatkan pengambilan informasi atau data dari sampel yang telah ditentukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Tujuan dari pengumpulan data adalah untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan valid yang nantinya akan digunakan untuk menganalisis dan memberikan jawaban terhadap data dari kepuasan pengguna dan pengalaman pengguna.

5. Analisis Data

Analisis data adalah tahap yang melibatkan pengolahan, interpretasi, dan pengambilan kesimpulan dari data yang telah didapatkan melalui responden. Dengan menggunakan rumus dari nilai rata-rata yang didapat dari data kepuasan pengguna dan pengalaman pengguna. Berdasarkan masing-masing variabel yang telah ditentukan dari *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

6. Hasil Penelitian dan Rekomendasi

Hasil penelitian dan rekomendasi merupakan tahap akhir dari penelitian untuk menyajikan temuan dan implikasi dari penelitian yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti menyajikan hasil analisis data, menjawab pertanyaan penelitian, dan menyusun rekomendasi berdasarkan temuan penelitian dari *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Selain itu, hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan terhadap sistem dari variabel manakah yang perlu diperbaiki.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini, data penelitian dikumpulkan melalui 3 tahapan yaitu observasi, pengujian skenario dan penyebaran kuesioner. Tahap observasi digunakan untuk mendapatkan gambaran awal tentang aplikasi tersebut melalui pengamatan di lingkungan yang relevan. Setelah itu, dilakukan pengujian skenario dengan melibatkan pengguna untuk menguji aplikasi tersebut. Selanjutnya, pengguna diarahkan untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan sebagai bagian dari pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dan dilihat secara lengkap sebagai berikut:

1. Observasi

Ditahap pengumpulan data ini yaitu bertujuan untuk mengamati dan mencatat apa yang terjadi di lingkungan PT. Surya Toto Indonesia cabang serpong. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan secara observasi struktur. Observasi yang dilakukan dengan berdasarkan struktur yang telah memiliki daftar item atau indikator yang akan diamati dan ditentukan sebelumnya. Tahapan dari observasi ini penelitian dilakukan selama 7 hari yang dinilai cukup selama proses observasi untuk mendapatkan gangguan yang dijumpai pengguna dan memahami dengan jelas layanan seperti apa yang terdapat pada aplikasi Koperasi Karyawan PT. Surya Toto Indonesia. Dari hasil observasi tersebut dapat dijadikan landasan pada penelitian terhadap aplikasi koperasi karyawan yang dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan aplikasi tersebut. Dengan hasil observasi yang diperoleh, peneliti dapat menganalisis temuan-temuan dan mengidentifikasi area perbaikan atau pengembangan lebih lanjut dalam aplikasi Koperasi Karyawan.

2. Wawancara

Ditahap pengumpulan data ini, dilakukan wawancara yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pandangan, pengalaman dan persepsi terkait dengan penggunaan aplikasi Kopkar PT. Surya Toto Indonesia. Peneliti melibatkan responden atau pengguna untuk diberikan kesempatan untuk menjelaskan secara rinci dari perspektif mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut. Wawancara ini dilaksanakan dengan memakai pedoman wawancara yang sudah disediakan sebelumnya setara dengan aspek-aspek yang relevan secara mendalam mengenai aplikasi Koperasi Karyawan tersebut. Selama wawancara,

peneliti berperan sebagai pendengar yang aktif dan mengajukan beberapa pertanyaan terbuka mengenai penggunaan aplikasi Koperasi Karyawan PT. Surya Toto Indonesia, sehingga dapat menghasilkan data yang mendalam tentang penggunaan aplikasi tersebut. Pada wawancara ini juga memberikan kesempatan kepada pengguna dalam menyampaikan umpan balik secara langsung tentang aplikasi Koperasi Karyawan ini.

Hasil data yang didapat memberikan pengetahuan atau wawasan yang berharga bagi peneliti untuk memahami pengalaman dan persepsi pengguna serta dapat mendapatkan pemahaman yang lebih mengenai penggunaan aplikasi koperasi karyawan. Setelah mendapatkan data, peneliti membaca transkrip secara cermat untuk memahami persepsi, pengalaman, dan masalah yang diungkapkan oleh si responden. Selanjutnya data tersebut, akan dibuktikan dengan data yang berupa teknik statistik untuk menghasilkan hasil penelitian yang lebih objektif.

3. Pengujian Skenario

Pada tahap pengumpulan data ini, dilakukan pengujian skenario dengan melibatkan pengguna dalam menggunakan aplikasi Kopkar PT. Surya Toto Indonesia. Peneliti mengamati pengguna saat memberikan tugas atau *task* kepada pengguna dalam memakai aplikasi tersebut. Tujuan yang didapat dengan pengujian skenario untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi tersebut dapat mengidentifikasi potensi masalah atau kesalahan yang mungkin terjadi. Peneliti tidak membagikan batasan waktu kepada responden dalam menjalankan tugas pengujian dengan baik. *Task* skenario yang diujikan didapatkan dari tindakan yang wajib dilaksanakan sesuai dengan menjalankan sistem informasi atau akses yang biasanya digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi atau data yang terkait sebagai anggota koperasi karyawan PT. Surya Toto Indonesia. Daftar *task* skenario dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 3.3 Daftar Tugas Dan Penjelasannya

Kode Tugas	Task Scenario	Keterangan
Tugas 1 (T1)	Masuk atau Login pada aplikasi	Responden akan diberi tugas untuk melakukan masuk atau login pada

		aplikasi dengan memasukkan nomor anggota dan password
Tugas 2 (T2)	Melihat data tagihan simpanan	Responden diminta untuk melihat data tagihan simpanan karyawan yang sudah dibayarkan secara detail.
Tugas 3 (T3)	Melihat data tagihan pembiayaan	Responden diminta untuk melihat data tagihan pembiayaan karyawan yang sudah dibayarkan secara detail.
Tugas 4 (T4)	Melihat produk atau barang yang tersedia di waserda dan masukan barang ke keranjang	Responden diminta untuk melihat produk yang tersedia dan memasukan barang ke keranjang belanja.
Tugas 5 (T5)	Melihat data tagihan belanja	Responden diminta untuk melihat data tagihan belanja karyawan yang ada dalam pembelian di waserda secara detail.

Pada tugas skenario yang tercantum dalam tabel diatas, dilakukan pencatatan terhadap tugas-tugas yang berhasil atau sudah beres dilakukan responden dalam parameter *Task Success Rate*. Selanjutnya, dilakukan perhitungan nilai rata-ratanya berdasarakan hasil pengujian. Pada *Error During Task Performance* atau *Error Rate*, dilakukan perhitungan terhadap keseluruhan kesalahan yang telah dibuat oleh responden dalam setiap tugasnya. Hasil pengujian tersebut kemudian dihitung untuk memperoleh nilai *global error rate* dari aplikasi koperasi karyawan tersebut. Kemungkinan terjadinya kesalahan dapat dilihat dari jumlah klik responden pada saat menyelesaikan tugas.

Parameter *Time Per Completed Task*, diaplikasikan untuk memperoleh berapa banyak waktu yang dibutuhkan responden untuk menyelesaikan setiap tugas dengan tepat yang akan diukur dalam satuan detik. Rata-rata *Time Per Completed Task*, terdapat pada rumus *geometric mean* untuk menghitung hasil dari nilai-nilai yang diperoleh. Pada parameter *Number Of Clicks During Task Completion*,

checklist diisi dengan jumlah “klik” yang dilaksanakan oleh responden pada setiap tugas. Selanjutnya jumlah “klik” yang dilaksanakan oleh responden ketika mengerjakan tugas yang akan dihitung rata-ratanya.

2. Penyebaran Kuesioner

Pada tahap pengumpulan data yang digunakan selanjutnya yaitu menggunakan penyebaran kuesioner. Tahap kuesioner dengan pengumpulan data memakai daftar item pertanyaan (angket) kepada objek yang hendak diteliti (populasi atau sampel). Penyebaran kuesioner dilaksanakan pada pengguna aplikasi Kopkar PT. Surya Toto Indonesia dengan item kuesioner dari *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

a) Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

Pada kuesioner SUS, akan dilakukan pengujian dengan jumlah responden sebanyak 10 orang. Penyebaran kuesioner SUS ini dilakukan setelah pengguna selesai melakukan *Usability Testing* (pengujian skenario). Responden diharapkan untuk mengisi pertanyaan yang terkait dengan aplikasi yang telah menjalani *Usability Testing* (pengujian skenario) sebelumnya. Perhitungan pada kuesioner SUS melibatkan beberapa pertanyaan dengan tanggapan dalam bentuk berupa skala Likert yang terdiri dari 5 skor jawaban. Skala jawaban tersebut dimulai dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju” untuk tiap pertanyaannya. Rincian mengenai kelima skor jawabannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Daftar Skor Jawaban Kuesioner SUS.

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Pada perhitungan SUS, dilakukan penjumlahan hasil yang diperoleh dari setiap pertanyaan. Skor tiap pertanyaan mempunyai rentang nilai antara 0 hingga 4. Untuk pertanyaan-pertanyaan dengan nomor ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, dan Q9), skor akhir diperoleh dengan mengurangi skor pertanyaan tersebut dengan 1. Sedangkan untuk pertanyaan-pertanyaan dengan nomor genap (Q2, Q4, Q6, Q8, dan Q10), skor

akhir diperoleh dengan mengurangi 5 dengan skor pertanyaan tersebut. Total skor dari kesepuluh pertanyaan tersebut kemudian dikalikan dengan 2,5 kemudian menghasilkan skor akhir dalam rentang 0-100, sesuai dengan metode yang dijelaskan oleh Aprillia et al. (2015). Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dari rumus berikut:

- Skor Ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9) = Skor Pertanyaan - 1
- Skor Genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10) = 5 - Skor Pertanyaan

Selanjutnya untuk menghitung rata-rata dari nilai skor SUS, langkahnya adalah dengan membagi total skor akhir dari semua responden dengan jumlah responden yang terlibat dalam penelitian. (Miftah & Purnama, 2020).

$$\sum_{i=0}^n \frac{x_i}{n}$$

Dimana :

Xi = Nilai skor responden

N = Jumlah responden

b) Kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Pada kuesioner UEQ, dilakukan dengan penyebaran kuesioner untuk responden dengan menggunakan item pertanyaan dari *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk menggabungkan data objektif. Responden akan diberikan kuesioner yang berisi item pertanyaan yang bertujuan untuk menggali informasi terkait pengalaman pengguna. Penentuan responden dilakukan dengan menghitung sampel dari populasi yang merupakan karyawan PT. Surya Toto Indonesia dan telah menggunakan aplikasi Koperasi Karyawan PT. Surya Toto Indonesia tersebut. Kuesioner tersebut akan membantu dalam pengolahan data survey yang akan berkaitan dengan pengalaman pengguna.

3.7. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini akan mempergunakan variabel kategori penilaian untuk mengetahui dan mengukur kinerja pengguna dalam menggunakan aplikasi dari koperasi karyawan. Hal-hal yang akan dianalisis dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. *Task Success Rate*

Task Succes Rate merupakan jumlah keberhasilan dari tugas yang dilaksanakan oleh pengguna. Dalam penelitian ini, parameter dari keberhasilan pada tahap ini yaitu apabila responden dapat mengerjakan tugas skenario yang telah dibagikan sebelumnya. *Task Succes Rate* digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam mencapai kriteria kesuksesan tersebut. Rumus yang digunakan untuk menghitung *Task Succes Rate* dapat dilihat dari rumus berikut:

$$\text{Success Rate} = \frac{\text{Jumlah tugas yang diselesaikan dengan benar}}{\text{Total jumlah percobaan}}$$

Rumus berikut diaplikasikan untuk menghitung tingkat keberhasilan yang diperoleh ketika responden melaksanakan suatu tugas dengan cara membagi jumlah tugas yang telah diselesaikan dengan benar dengan jumlah percobaan. Semakin tinggi *Task Succes Rate*, pengalaman pengguna terhadap suatu produk akan menjadi lebih baik. Berikut tabel yang perlu diisi peneliti saat responden menjalankan tugas selama pelaksanaan pengujian dari parameter *Task Succes Rate*:

Tabel 3.5 Penilaian dari parameter *Task Succes Rate*

Responden	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5
1.					
2.					
<i>Task Succes</i>					
<i>Task Succes Rate</i>					

2. *User Error Rate*

Error Rate adalah metode yang diterapkan dalam *usability testing* untuk mengukur seberapa sering pengguna melakukan kesalahan yang saat mereka menjalankan tugas. Perhitungan *Error Rate* ini dapat dilakukan dengan beragam pendekatan, bergantung pada jumlah kemungkinan kesalahan yang mungkin terjadi dalam satu tugas serta jenis data yang diperlukan untuk mengukur kesalahan tersebut. Setelah mengumpulkan hasil dari nilai rata-rata, perbandingan dilakukan terhadap nilai *Error During Task Performance*. Semakin rendah nilai *Error During Task Performance*, semakin efektif pengujian tersebut dan menunjukkan tingkat kesalahan yang lebih rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung *Error During Task Performance* dapat dilihat dari rumus berikut:

$$\text{Error rate} = \frac{\text{Jumlah kesalahan}}{\text{Total jumlah percobaan}} \times 100\%$$

Berikut tabel yang perlu diisi peneliti saat responden menjalankan tugas selama pelaksanaan pengujian dari parameter *Error Rate*

Tabel 3.6 Penilaian dari parameter *Error Rate*

Responden	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5
1.					
2.					
<i>Error Rate</i>					
<i>Global Error Rate</i>					

3. *Time On Task*

Parameter *Time On Task* yaitu durasi yang diperlukan pengguna dalam mengerjakan suatu tugas, yang dihitung dengan satuan menit dan detik. Data yang diperoleh dari *Time On Task* dapat dianalisis dan disajikan dalam berbagai cara, namun salah satu cara yang paling banyak digunakan yaitu dengan menggambarkan rata-rata waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan disetiap tugasnya. Karena semakin rendah nilai *Time On Task*, menunjukkan penggunaan waktu yang lebih efisien dalam menyelesaikan tugas. Berikut ini adalah rumus untuk menghitung *Time On Task* dapat dilihat sebagai berikut.

$$G = \sqrt[n]{x_1 \times x_2 \times \dots \times x_n}$$

Keterangan:

G= rata-rata ukur (geometrik)

n = jumlah peserta uji (responden)

Xn = nilai peserta ke-n

Berikut tabel yang perlu diisi peneliti saat responden menjalankan tugas selama pelaksanaan pengujian dari parameter *Time on task*:

Tabel 3.7 Penilaian dari parameter *Time on task*

Responden	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5
1.					
2.					
<i>Geo Mean</i>					

<i>Global Geo Mean</i>					
------------------------	--	--	--	--	--

4. *Number Of Clicks During Task Completion*

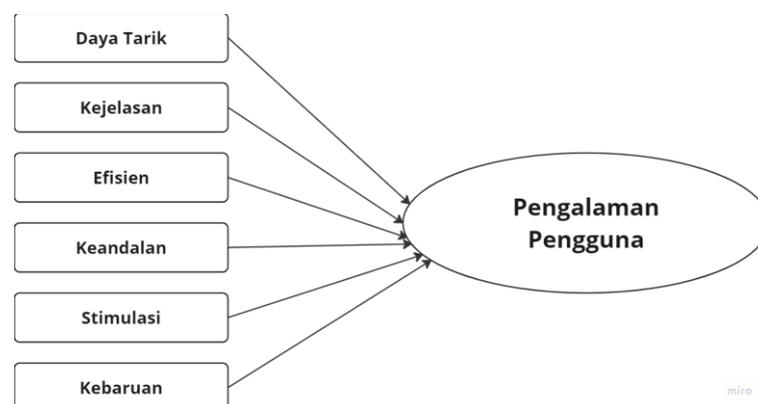
Parameter *Number Of Clicks During Task Completion* diaplikasikan untuk menghitung nilai rata-rata dari jumlah klik yang dilakukan oleh responden pada aplikasi saat menyelesaikan tugas. Jika nilai *Number Of Clicks During Task Completion* lebih rendah, itu menunjukkan efisiensi aplikasi karena responden hanya perlu melakukan sedikit “klik” ketika menyelesaikan tugas. Berikut tabel yang perlu diisi peneliti saat responden menjalankan tugas selama pelaksanaan pengujian dari parameter *Number Of Clicks*:

Tabel 3.8 Penilaian dari parameter *Number Of Clicks*

Responden	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5
1.					
2.					
<i>Mean Of Total Clicks</i>					
<i>Global Mean</i>					

3.8. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu masalah yang dihadapi dan perlu diuji kebenarannya dengan data yang lebih lengkap dan menjangkau. Berikut merupakan hipotesis dari penelitian ini:



Gambar 3.2 Hipotesis Penelitian

- H1 : Kualitas Daya Tarik berpengaruh secara signifikan terhadap pengalaman pengguna aplikasi Koperasi Karyawan.
- H2 : Kualitas Kejelasan berpengaruh secara signifikan terhadap pengalaman pengguna aplikasi Koperasi Karyawan..
- H3 : Kualitas Efisien berpengaruh secara signifikan terhadap pengalaman pengguna aplikasi Koperasi Karyawan.
- H4 : Kualitas Keandalan berpengaruh secara signifikan terhadap pengalaman pengguna aplikasi Koperasi Karyawan.
- H5 : Kualitas Stimulasi berpengaruh secara signifikan terhadap pengalaman pengguna aplikasi Koperasi Karyawan.
- H6 : Kualitas Kebaruan berpengaruh secara signifikan terhadap pengalaman pengguna aplikasi Koperasi Karyawan.
- H7 : Variabel UEQ secara Bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap pengalaman pengguna aplikasi Koperasi Karyawan.