

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

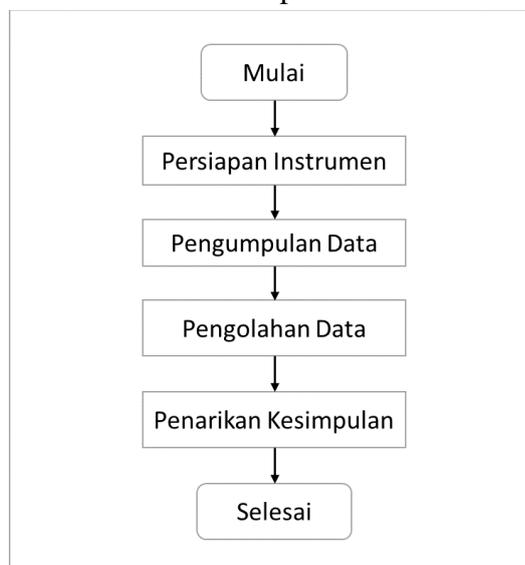
#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, metode kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Prof. Dr. Sugiyono, 2019).. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap informasi yang diberikan (Ulfa, 2021).

#### 3.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang dilakukan peneliti berkenaan dengan penelitian yang dilakukan. Tahapan penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

*Tabel 3.1 Tahapan Penelitian*



## 1. Persiapan Instrumen Penelitian

Tujuan penggunaan instrumen dalam penelitian ini yaitu untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang digunakan. Instrumen yang dipakai pada penelitian ini adalah kuesioner *system usability scale* yang mengadaptasi dari (brooke,1986). Bentuk kuesioner *system usability scale* selengkapnya dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 3.2 Kuesioner *System usability scale*

<i>System Usability Scale</i>	
Kode	Pertanyaan
Q1	Saya pikir bahwa saya akan sering menggunakan aplikasi <i>virtual geometry</i>
Q2	Saya merasa aplikasi <i>virtual geometry</i> rumit untuk digunakan.
Q3	Saya merasa aplikasi <i>virtual geometry</i> mudah digunakan.
Q4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi saat menggunakan aplikasi <i>virtual geometry</i>
Q5	Saya merasa fitur-fitur dari aplikasi <i>virtual geometry</i> berjalan dengan semestinya.
Q6	saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten/serasi pada aplikasi <i>virtual geometry</i>
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi <i>virtual geometry</i> dengan cepat.
Q8	Saya merasa aplikasi <i>virtual geometry</i> bingung untuk digunakan.
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi <i>virtual geometry</i>
Q10	Saya perlu membiasakan terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi <i>virtual geometry</i>

Untuk skor serta keterangan kuesioner ini menggunakan skala *likert* dengan 5 pilihan, jawaban setiap item mempunyai gradasi dari *cannot* sampai *hight*. Berikut ini pedoman penskoran menggunakan skala *likert*:

Tabel 3.3 Variabel skala likert

No.	Skala Likert	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Tidak Setuju	2
3.	Netral	3
4.	Setuju	4
5.	Sangat Setuju	5

Wawancara digunakan untuk mengetahui persepsi responden terhadap aplikasi *virtual geometry* dan untuk menggali masalah yang tidak dapat diungkapkan hanya dengan melihat hasil dari kuesioner. Wawancara dilakukan setelah responden melakukan pengujian kuesioner *system usability scale*.

## 2. Pengumpulan Data

Data pada penelitian dikumpulkan menggunakan penyebaran kuesioner *system usability scale*, yang selanjutnya data akan di proses menggunakan skala *likert* dengan 5 opsi pilihan jawaban, yang pertama sangat tidak setuju, kedua tidak setuju, ketiga netral, keempat setuju, dan kelima sangat setuju.

## 3. Pengolahan Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan setelah data tiap responden dikumpulkan, data tersebut dihitung menggunakan rumus *system usability scale*.

## 4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengetahui hasil akhir dari pengujian aplikasi *Virtual Geometry* sudah memenuhi kriteria dari segi *usability testing*.

