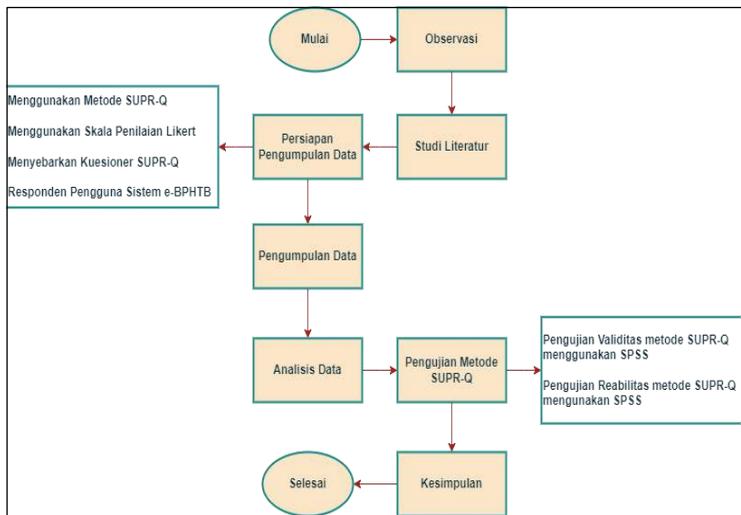


BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian

Alur penelitian merupakan gambaran sistematis langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian. Alur ini membantu peneliti untuk tetap terarah dan memastikan semua aspek penelitian tercakup dengan baik.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Alur penelitian dimulai dari observasi untuk mengamati sistem yang sudah berjalan, kemudian dilanjutkan dengan studi literatur yang membahas informasi dan data yang relevan untuk membangun landasan teori yang kuat

serta memperkuat argumen peneliti. Dengan adanya landasan teori dan informasi yang akurat dapat diidentifikasi terkait persiapan pengumpulan data yang terdiri dari menggunakan metode *Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q)*, penilaian menggunakan *skala likert*, menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan sampel data terkait pengalaman pengguna saat menggunakan sistem e-BPHTB, kemudian data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis untuk dilakukan pengujian menggunakan metode *SUPR-Q*. Setelah mendapat hasil dari pengujian metode *SUPR-Q* akan dilakukan pengujian validitas dan reabilitas untuk mengukur tingkat keakuratan data tersebut.

3.2 Objek penelitian

Objek penelitian ini merupakan pengalaman pengguna pada sistem e-BPHTB. Penelitian ini menggunakan metode *SUPR-Q* untuk mengukur kemudahan dan efektivitas penggunaan sistem informasi e-BPHTB. Pengalaman pengguna yang diukur meliputi aspek kemudahan, efektivitas, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem informasi e-BPHTB.

3.3 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan yang disertai dengan pencatatan. Peneliti melakukan observasi dengan berbagai



cara, seperti pengamatan langsung terhadap peristiwa atau objek, pengamatan dan pencatatan secara sistematis, dan pengamatan dan pencatatan yang disertai dengan pedoman pengamatan.

3.4 Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mencari informasi dan data yang relevan dari berbagai sumber, seperti buku, majalah, atau literatur lainnya yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Studi literatur merupakan kegiatan mencari dan mengumpulkan informasi yang bertujuan untuk mencari berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dijelaskan dalam penelitian. Dalam melakukan studi pustaka, peneliti akan membaca dan mencatat informasi dari berbagai sumber, kemudian mengumpulkan data yang relevan dan menganalisisnya untuk menghasilkan penemuan atau kesimpulan yang relevan.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan salah satu elemen penting dalam penelitian, karena kualitas data yang dikumpulkan akan sangat mempengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, penulis berusaha untuk memilih dan menggunakan metode pengumpulan data yang tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian.



3.5.1 Kuesioner

Kuesioner adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari responden. Biasanya berbentuk daftar pertanyaan yang dirancang untuk mendapatkan informasi tertentu yang dibutuhkan oleh peneliti. Kuesioner merupakan metode yang sering digunakan karena pengerjaannya tidak memerlukan waktu lama dan peneliti juga tidak perlu hadir secara langsung. Selain itu, kuesioner dapat disebar melalui media sosial, mempermudah pengolahan data dan membandingkan hasil. Dalam membuat kuesioner, peneliti menggunakan *Google Form* sebagai media pembuatan kuesioner.

3.5.2 Penyusunan Kuesioner

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis kuesioner *Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q)*. Dari 4 variabel dalam tabel 3.4, telah ditentukan 13 pertanyaan kuesioner seperti pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kuesioner SUPR-Q

Variabel	Kode	Pertanyaan
<i>Usability</i>	PU1	Apakah mudah bagi pengguna untuk memahami dan menggunakan e-BPHTB?
	PU2	Apakah mudah bagi pengguna dalam menemukan informasi yang dicari di e-BPHTB?

	PU3	Apakah jelas informasi yang diberikan oleh e-BPHTB?
	PU4	Apakah saat menjalankan sistem e-BPHTB sering mengalami kesulitan?
<i>Trust</i>	PT1	Apakah sistem e-BPHTB memberikan informasi yang akurat?
	PT2	Apakah sistem e-BPHTB aman saat digunakan?
	PT3	Apakah e-BPHTB sering mengalami gangguan?
<i>Appearance</i>	PA1	Apakah desain sistem e-BPHTB menarik?
	PA2	Apakah sistem e-BPHTB berjalan cepat dan responsif?
	PA3	Apakah tampilan e-BPHTB berpengaruh bagi pengguna sistem e-BPHTB?
<i>Loyalty</i>	PL1	Apakah anda ingin merekomendasikan sistem e-BPHTB kepada orang lain?
	PL2	Apakah anda puas dengan keseluruhan sistem e-BPHTB?
	PL3	Apakah anda akan terus menggunakan sistem e-BPHTB untuk keperluan BPHTB?

Pada penelitian ini kuesioner tersebut akan diberikan kepada responden secara langsung sebagai hasil dan



kesimpulan dari penelitian ini kemudian jawaban dari setiap variabel akan dihitung menggunakan *skala likert*.

3.6 Skala Likert

Penelitian ini menggunakan *skala Likert* yang merupakan alat ukur dalam memberikan fleksibilitas pada responden untuk menyatakan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Responden akan diminta untuk memilih salah satu opsi pada *skala Likert* untuk setiap pernyataan berdasarkan tingkat persetujuannya.

Tabel 1.2 *Skala Likert*

No.	<i>Skala Likert</i>	<i>Point</i>
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Netral (N)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

3.7 Sampel

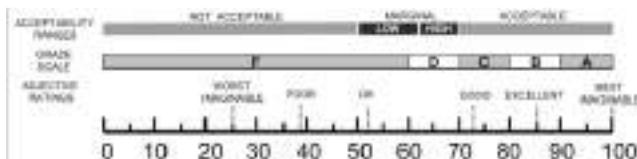
Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili seluruh populasi. Dalam mengidentifikasi responden, penelitian ini mengumpulkan data sampel sebanyak 40 responden yang terdiri dari pengguna e-BPHTB yang sedang atau pernah menggunakan sistem *website* e-BPHTB Jombang.



3.8 Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q)

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode SUPR-Q dalam mengukur pengalaman pengguna. SUPR-Q menggunakan survei singkat dan sederhana yang terdiri dari 13 pertanyaan yang mudah dipahami oleh pengguna dari berbagai latar belakang. SUPR-Q dapat digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna di berbagai platform seperti situs *web*, aplikasi *mobile*, dan perangkat lunak *desktop*. Pengukuran SUPR-Q dapat digunakan untuk mengidentifikasi area *UX* yang memerlukan perbaikan. Hal ini memungkinkan tim *UX* untuk fokus pada peningkatan aspek *UX* yang paling penting bagi pengguna.

SUPR-Q terdiri dari beberapa pertanyaan yang dirancang untuk mengukur berbagai dimensi pengalaman pengguna, seperti kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, kepercayaan pengguna, dan keseluruhan kepuasan. Responden diminta untuk memberikan penilaian mereka terhadap setiap pertanyaan menggunakan *skala Likert*.



Gambar 3.2 Rating dan skala uji variabel SUPR-Q

Nilai *SUPR-Q* yang didapat akan dikonversikan ke dalam rating dan skala konversi uji variabel *SUPR-Q*. Hasil koversi tersebut kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna dari sistem tersebut. (MZ dan Rahayu, 2023).

Tabel 3.3 Rating dan skala variabel *SUPR-Q*

<i>Grade Scale</i>	<i>Score</i>	<i>Adjective Raitngs</i>	<i>Acceptable Ranges</i>
A	86 - 100	<i>Best Imaginable</i>	<i>Acceptable</i>
B	74 - 85	<i>Excellent</i>	<i>Acceptable</i>
C	52 - 73	<i>Good</i>	<i>Marginal</i>
D	40 - 51	<i>Ok</i>	<i>Not Acceptable</i>
E	26 - 39	<i>Poor</i>	<i>Not Acceptable</i>
F	0 - 25	<i>Worst Imaginable</i>	<i>Not Acceptable</i>

Dalam perhitungan metode *SUPR-Q* menggunakan nilai rating dan skala variabel *SUPR-Q*. Setiap variabel yang dihitung akan menentukan skor dan grade tingkat pengalaman pengguna sistem.

3.8.1. Metode *SUPR-Q*

Pengumpulan data sampel terdiri dari 13 pertanyaan dengan jenis kuesioner yang membentuk 4 variabel dalam metode *SUPR-Q*.

Tabel 3.4 Variabel Metode SUPR-Q

Variabel	Penjelasan
<i>Usability</i>	Sejauh mana laman <i>web</i> e-BPHTB mudah digunakan
<i>Trust</i>	Sejauh mana pengguna merasa yakin dan percaya terkait <i>web</i> e-BPHTB
<i>Appearance</i>	Berkaitan dengan desain tampilan dari <i>web</i> e-BPHTB
<i>Loyalty</i>	Sejauh mana kecenderungan pengguna tetap menggunakan <i>web</i> e-BPHTB

3.8.2. Metode Pengujian SUPR-Q

Pengujian dalam metode SUPR-Q adalah dengan menghitung setiap variabel SUPR-Q score dan hasil akhirnya akan ditinjau dalam persentase indeks *skala likert*. (Prasetyo, Nugroho, & Hadiono, 2023).

Pada pengujian metode SUPR-Q menggunakan *Google Form* sebagai media untuk menentukan total score dalam setiap nilai *skala likert*. Untuk merubah *skala likert* menjadi angka skor, peneliti menggunakan *Microsoft Excel* sebagai media perubahannya. Rumus Metode SUPR-Q (Prasetyo, Nugroho, & Hadiono, 2023).

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\% \quad 2$$

Berdasarkan rumus tersebut, diketahui bahwa: Nilai total yang dihasilkan merupakan hasil penjumlahan *skala*

likert terhadap nilai total. Misal $(1 \times n) + \dots \dots \dots (5 \times n)$ dibagi nilai maksimalnya adalah 1000. Setelah mendapatkan hasilnya, kalikan dengan 100%.

$$\frac{(1 \times n) + (2 \times n) + (3 \times n) + (4 \times n) + (5 \times n)}{1000} \times 100\% \quad 3$$

Variabel yang digunakan untuk menghitung metode *SUPR-Q* ialah *Usability*, *Trust*, *Appereance*, dan *Loyalty*. Untuk angka 1 sampai dengan 5 menunjukkan *skala likert*, sedangkan n menunjukkan total *score* dari per *skala likert*. Berikut contoh perhitungannya.

Tabel 3.5 Tanggapan responden dalam variabel *usability*

Variabel	Kode	1	2	3	4	5
<i>Usability</i>	PU1	0	2	20	12	6
	PU2	0	3	16	17	4
	PU3	0	3	13	19	5
Jumlah		0	8	49	48	15

Skor Variabel *Usability*:

$$\frac{(1 \times 0) + (2 \times 8) + (3 \times 49) + (4 \times 48) + (5 \times 15)}{1000} \times 100\% \quad 4$$

$$\frac{430}{1000} \times 100\% = 43\% \quad 5$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai variabel *usability* sebesar 43%. Dari hasil perhitungan tersebut, nilai *rating* dan skala variabel *SUPR-Q* tabel *usability*

mendapatkan *grade C*. *Adjective rating* mendapat *Ok*, dan *acceptable ranges* mendapat *Not Acceptable*.

3.9 Metode Pengujian Penelitian Validitas dan Reliabilitas

Validitas dan reliabilitas merupakan dua konsep penting dalam penelitian ilmiah. Validitas mengacu pada sejauh mana hasil penelitian dapat mencerminkan realitas yang sebenarnya, sedangkan reliabilitas mengacu pada konsistensi dan stabilitas hasil penelitian. Kedua konsep ini sangat penting untuk memastikan bahwa penelitian menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya. Metode pengujian yang digunakan adalah metode *correlation* dan metode *alpha cronbach*

3.9.1 Metode Uji Validitas dengan Metode *Correlation*

Menurut Sugiharto dan Sitinjak (2006), validitas berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. (Sanaky, Saleh, & Titaley, 2021). Untuk melakukan uji validitas penulis menggunakan bantuan program SPSS. Teknik uji yang sering peneliti gunakan untuk menguji validitas adalah dengan menggunakan korelasi *bivariat Pearson (Pearson product of moment)*. Analisis ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor setiap

item dengan skor total. Skor total adalah jumlah seluruh item. Item pertanyaan yang memiliki korelasi signifikan dengan skor total menunjukkan bahwa item tersebut berguna dalam mengungkap hasil yang valid. Jika r hitung $\geq r$ tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). (Sanaky, Saleh, & Titaley, 2021).

3.9.2 Metode Uji Reabilitas dengan Metode *Cronbach Alpha*

Dalam penelitian, reliabilitas mengacu pada sejauh mana pengukuran dari suatu tes dapat tetap konsisten setelah diulang berkali-kali pada subjek yang sama, dalam situasi yang serupa. Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Cronbach Alpha* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*). *Cronbach Alpha* merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menggambarkan korelasi atau hubungan antara suatu skala yang dibuat dengan seluruh skala variabel yang ada. Instrumen yang digunakan pada variabel dikatakan reliabel apabila mempunyai *Cronbach Alpha* lebih dari 0,60.

Rumus yang digunakan untuk menghitung reabilitas dengan metode *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right] \quad 6$$

Keterangan:

r_{ac} = Koefisien reliabilitas *alpha cronbach*

k = Banyak item pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah/total item pertanyaan

σt^2 = Jumlah/total varian

Jika $\alpha > 0.90$ maka reliabilitas sempurna. Jika α antara 0.70 – 0.90 maka reliabilitas tinggi. Jika α 0.50 – 0.70 maka reliabilitas moderat. Jika $\alpha < 0.50$ maka reliabilitas rendah. Jika α rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel. (Sanaky, Saleh, & Titaley, 2021).





Hak Cipta Milik Unipdu Jombang

@www.unipdu.ac.id

