

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Dimulai pada bulan Agustus 2023, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa karyawan tempat penelitian untuk mengobservasi lokasi penelitian. Peneliti kemudian mengajukan judul untuk proyek penelitian yang terkait dengan informasi yang dipelajari dari hasil observasi. Berikut ini table detail waktu penelitian,

Tabel 3. 1 Waktu pelaksanaan penelitian

Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian					
	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari
Pengajuan Judul Penelitian						
Penyusunan Proposal						
Pengumpulan dan pengolahan data						
Penyusunan hasil akhir penelitian						

Sumber: Data diolah peneliti (2024)

Penelitian ini mengambil tempat di Koperasi Wanita Sejahtera. Koperasi Wanita Sejahtera merupakan koperasi simpan pinjam dengan kantor pusat yang beralamat di Perumahan Taman Cikunir Indah, Blok E5, No. 18, RT.003/RW.011, Jaka Mulya, Bekasi Selatan, Kota Bekasi, 17146.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Heale & Twycross (2015) penelitian kuantitatif adalah pendekatan empiris sistematis terhadap penelitian yang terutama berkaitan dengan pengumpulan dan interpretasi data numerik secara sistematis. Jenis penelitian ini sering digunakan untuk menyelidiki

fenomena, menetapkan pola dan hubungan, serta membuat generalisasi atau prediksi berdasarkan analisis statistik. Penelitian kuantitatif dicirikan oleh penggunaan data yang terukur dan dapat dikuantifikasi, berbeda dengan penelitian kualitatif, yang berfokus pada data non-numerik seperti observasi, deskripsi, dan narasi.

Untuk mendapatkan data numerik, peneliti akan menggunakan metode survei. Metode survei adalah teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mengumpulkan informasi dari sampel individu atau suatu populasi. Ini melibatkan mengajukan pertanyaan, baik dalam bentuk tertulis, lisan, atau elektronik, untuk mendapatkan tanggapan dari peserta (Groves et al., 2009). Survei umumnya digunakan di berbagai bidang, termasuk ilmu sosial, riset pasar, dan analisis opini publik, untuk mempelajari dan memahami opini, sikap, perilaku, dan preferensi masyarakat.

Survei dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, termasuk kuesioner, wawancara, formulir online, dan wawancara telepon (Groves et al., 2009). Peneliti menggunakan metode User Experience Questionnaire sebagai metode survei. User Experience Questionnaire telah dirancang untuk mengambil informasi mengenai *user experience* sebuah layanan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Memahami konsep populasi merupakan hal mendasar dalam sebuah penelitian karena populasi memberikan dasar untuk membuat generalisasi dan menarik kesimpulan yang berarti dari data yang dikumpulkan sembari mengenali

keterbatasan dan ketidakpastian yang terkait dengan pengambilan sampel. Menurut Lohr (2021), populasi adalah keseluruhan kelompok yang memerlukan informasi tertentu untuk dipastikan. Menurut mereka pada penelitian deskriptif peneliti perlu untuk menjabarkan populasi berdasarkan lokasi geografi, umur, dan jenis kelamin.

Pada penelitian ini, populasi yang diambil adalah anggota aktif Koperasi Wanita Sejahtera yang menggunakan aplikasi Coop Access. Populasi yang diteliti berada di daerah kota Bekasi, Jawa Barat. Rentang umur populasi yang diteliti adalah umur 19-75, selain itu anggota Koperasi Wanita Sejahtera sebagian besar adalah perempuan dan sebagian kecil lainnya adalah laki laki

3.3.2 Sampel

Mengumpulkan data dari seluruh populasi dianggap sulit, mahal, dan memakan waktu lama, oleh karena itu data umumnya diambil dari sampel. Sampel merupakan bagian dari populasi yang telah terdefinisi secara menyeluruh (Lohr., 2021). Total pengguna aplikasi Coop Access berjumlah 166 pengguna. Peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel dengan *confidence rate* sebesar 95% dan *margin of error* sebesar 5%. Berikut ini adalah rumus Slovin:

$$n = N / (1 + (N-1) e^2)$$

di mana:

n = jumlah sampel yang diperlukan

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan yang diterima (biasanya berkisar antara 0,05 atau 0,1)

Apabila peneliti masukkan angka yang digunakan oleh peneliti maka:

$$n = 166 / (1 + (166-1) 0,05^2)$$

$$n = 117$$

Dari penghitungan menggunakan rumus Slovin maka, sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini sebanyak 117 pengguna.

3.4 Pengembangan Instrumen

A. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah jenis definisi yang menjelaskan makna suatu istilah atau konsep dengan mendeskripsikan karakteristik dan atribut fundamentalnya (Bailey et al., 2010). Definisi konseptual umumnya digunakan untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang suatu konsep, ide, atau istilah, terutama ketika konsep tersebut terdapat ketidakjelasan maupun perdebatan. Hal tersebut penting untuk memudahkan pembaca memahami maksud peneliti akan konsep yang dibahas.

Definisi konseptual dari *user experience* dapat dijabarkan sebagai keseluruhan pengalaman dan kepuasan individu (biasanya pengguna atau pelanggan) saat berinteraksi dengan produk, layanan, sistem, atau lingkungan (Schrepp et al., 2008). Hal tersebut mencakup berbagai faktor dan atribut yang memengaruhi cara seseorang memandang interaksi dan keterlibatannya dengan layanan yang bersangkutan.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah jenis definisi yang menjelaskan makna sebuah variable dengan menspesifikasi kegiatan atau operasi yang dibutuhkan untuk mengukur variable tersebut (Kerlinger, 1973). Dengan kata lain definisi

operasional memberikan definisi dengan menjabarkan apa saja yang harus dilakukan untuk mengukur variable yang dimaksud. Definisi operasional bertujuan untuk memberikan indikator mengenai variable tersebut supaya pembaca dapat memahami secara praktikal hal yang mendefinisikan variable tersebut.

Dalam konteks operasionalisasi *user experience* (Schrepp et al., 2008) memaparkan bahwa User Experience memiliki 6 dimensi, yaitu:

- a. *Attractiveness*: Impresi secara keseluruhan pengguna terhadap layanan
- b. *Perspiciuity*: Kemudahan pengguna untuk memahami layanan
- c. *Efficiency*: Kemudahan pengguna untuk menggunakan layanan tanpa usaha yang sia-sia
- d. *Dependability*: Seberapa besar pengguna dapat mengandalkan layanan. Apakah pengguna merasa dalam kontrol terhadap interaksi mereka dengan layanan? Mampukah pengguna memprediksi perilaku sistem? Dan seberapa percaya pengguna terhadap keamanan layanan tersebut
- e. *Stimulation*: Mengukur seberapa menyenangkan dan memotivasi layanan tersebut untuk dipakai
- f. *Novelty*: Mengukur seberapa inovatif dan kreatif layanan tersebut

Untuk mengukur 6 dimensi *user experience* peneliti menggunakan User Experience Questionnaire. Metode tersebut menjabarkan ukuran dari tiap dimensi menggunakan kuisisioner yang terdiri dari 26 butir pertanyaan. Berikut ini adalah detail dari User Experience Questionnaire

Tabel 3. 2 Butir pertanyaan User Experience Questionnaire

Dimensi	Respon Negatif	Respon Positif
<i>Attractiveness</i>	Menyusahkan	Menyenangkan
	Buruk	Baik
	Tidak disukai	Menggembirakan
	Tidak Nyaman	Nyaman
	Tidak Atraktif	Atraktif
	Tidak Ramah Pengguna	Ramah Pengguna
<i>Perspiciuity</i>	Tak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami
	Sulit Dipelajari	Mudah Dipelajari
	Rumit	Sederhana
	Membingungkan	Jelas
<i>Efficiency</i>	Lambat	Cepat
	Tidak Efisien	Efisien
	Tidak Praktis	Praktis
	Berantakan	Terorganisasi
<i>Dependability</i>	Tak Dapat Diprediksi	Dapat Diprediksi
	Menghalangi	Mendukung
	Tidak Aman	Aman
	Tidak Memenuhi Ekspektasi	Memenuhi Ekspektasi
<i>Stimulation</i>	Kurang Bermanfaat	Bermanfaat
	Membosankan	Mengasyikkan

	Tidak Menarik	Menarik
	Tidak Memotivasi	Memotivasi
<i>Novelty</i>	Monoton	Kreatif
	Konvensional	Berdaya Cipta
	Lazim	Terdepan
	Konservatif	Inovatif

Sumber: Schrepp et al. (2008).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini berbentuk survei dengan pendekatan *cross-sectional*. Pendekatan *cross-sectional* merupakan pengumpulan data dari banyak individu berbeda pada waktu yang sama (Thomas, 2020). Metode *sampling* yang akan digunakan oleh peneliti adalah metode *convenience sampling*. Proses pengumpulan data dari populasi penelitian yang terjangkau oleh peneliti secara mudah merupakan salah satu definisi *convenience sampling* (Golzar et al., 2022). Teknik ini dilakukan dengan membuat kriteria sampel lalu mengambil sampel berdasarkan target populasi yang memenuhi kriteria yang telah dibuat. Google Form akan digunakan sebagai media untuk menyebarkan survei kepada responden

3.6 Uji Instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Dalam konteks penelitian kuantitatif, validitas didefinisikan sebagai perpanjangan dimana sebuah konsep diukur secara akurat (Heale & Twycross, 2015). Untuk menguji validitas dari instrumen penelitian, peneliti menggunakan uji Pearson Product Moment Correlation. Dengan signifikansi sebesar 5%

Instrumen penelitian akan dikatakan valid apabila nilai korelasi r hitung lebih besar daripada r tabel (Pangestu et al., 2023).

Peneliti menguji 30 data responden sebagai uji awal. Berdasarkan penghitungan Critical Pearson Correlation, r tabel dari 30 responden adalah 0,361. Berikut ini merupakan hasil dari uji validitas:

Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas

Variabel	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
<i>Attractiveness</i>	0,865	0,361	Valid
<i>Perspiciuity</i>	0,684	0,361	Valid
<i>Efficiency</i>	0,9	0,361	Valid
<i>Dependability</i>	0,799	0,361	Valid
<i>Stimulation</i>	0,726	0,361	Valid
<i>Novelty</i>	0,887	0,361	Valid

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan aspek lain dalam menilai kualitas sebuah instrumen. Reliabilitas adalah akurasi sebuah instrumen, dalam kata lain reliabilitas merupakan kondisi dimana sebuah instrumen penelitian memiliki hasil yang sama secara konsisten apabila digunakan disituasi yang sama pada kesempatan yang diulang ulang (Heale & Twycross, 2015). Untuk menguji reliabilitas dari instrumen yang dipakai peneliti akan menggunakan uji *Cronbach's Alpha*. Instrumen penelitian akan dikatakan reliabel apabila koefisien Alpha bernilai lebih besar dari 0,6 (Pangestu et al., 2023)

Peneliti telah melakukan uji validitas dengan menggunakan 30 responden sebagai uji awal. Berikut ini merupakan hasil dari uji reliabilitas tersebut:

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas

Indikator	Nilai Cronbach's Alpha
<i>Attractiveness</i>	0,82
<i>Perspicuity</i>	0,68
<i>Efficiency</i>	0,74
<i>Dependability</i>	0,69
<i>Stimulation</i>	0,66
<i>Novelty</i>	0,72

Sumber: Data Diolah Peneliti (2023)

Dari data di atas dapat diinterpretasikan bahwa 6 indikator penelitian lulus uji reliabilitas karena memiliki nilai koefisien Alpha lebih besar dari 0,6.

3.7 Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan analisis deskriptif sebagai teknik analisis data pada penelitian ini. Analisis deskriptif adalah analisis data yang berfokus pada merangkum dan menyajikan data dengan cara yang bermakna dan mudah dipahami (Kemp et al., 2018). Tujuan utamanya adalah untuk memberikan gambaran umum tentang karakteristik penting dari suatu kumpulan data tanpa membuat kesimpulan atau menarik kesimpulan tentang populasi yang lebih besar. Analisis deskriptif membantu membuat data lebih mudah dikelola dan diakses untuk interpretasi dan pengambilan keputusan (Kemp et al., 2018). Hal ini

berfungsi sebagai landasan untuk analisis lebih lanjut dan dapat memberikan wawasan berharga mengenai sifat data sebelum pemodelan atau pengujian hipotesis yang lebih kompleks

Data yang didapat oleh peneliti akan diproses menggunakan Data Analysis Tool. Data Analysis Tool merupakan instrumen pengolahan data User Experience Questionnaire yang dikembangkan oleh Martin Schrepp. Instrumen ini menggunakan aplikasi *spreadsheet editor* sebagai aplikasi untuk memproses data yang telah dikumpulkan. Instrumen tersebut dipilih oleh peneliti karena Data Analysis Tool merupakan instrument yang digunakan oleh penelitian terdahulu mengenai *user experience* yang menggunakan metode User Experience Questionnaire.

User Experience Questionnaire memakai *semantic differential scale* 7 poin untuk menentukan nilai dari jawaban yang diberikan oleh responden. Data awal yang dikumpulkan berbentuk angka dengan jarak satu hingga tujuh. Data tersebut kemudian ditransformasi menjadi angka satu sampai tiga sebagai negatif tiga hingga negatif satu dan angka empat hingga tujuh sebagai positif satu hingga positif tiga. Angka empat akan ditransformasi menjadi angka nol.

User Experience Questionnaire mengelompokkan 26 butir pertanyaan menjadi 6 kategori. Setelah proses transformasi data, data tersebut dikelompokkan dengan mengambil rata rata dari butir pertanyaan yang merepresentasikan masing-masing kelompok. Hasil rerata dari data yang telah dikelompokkan akan disandingkan dengan tolok ukur User Experience Questionnaire untuk memberikan gambaran baik atau buruknya *user experience* aplikasi Coop Access.