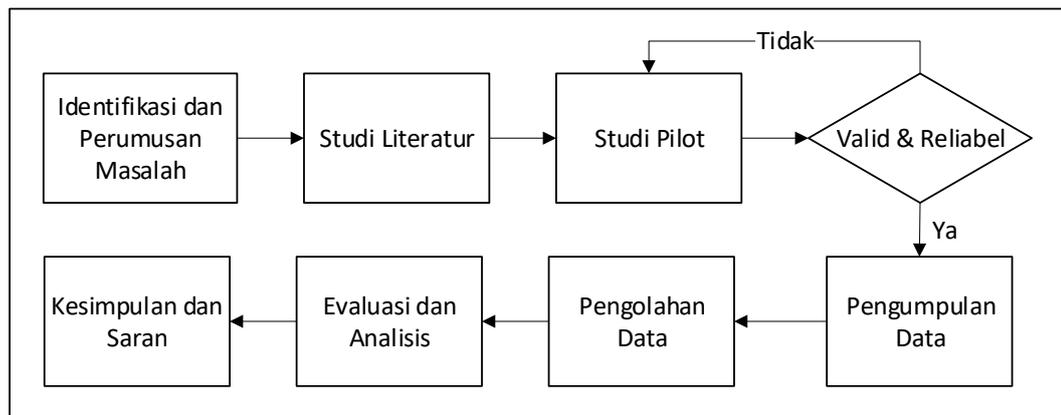


## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Tahapan Penelitian

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahapan seperti yang terdapat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan penelitian

#### 1. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Pada tahapan awal penelitian, penulis mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan dan kemudian merumuskannya sebagaimana yang tertuang pada Bab 1.

#### 2. Studi Literatur

Tahapan studi literatur merupakan tahapan kajian pustaka berdasarkan penelitian terkait sesuai dengan rumusan masalah. Selain itu, pada tahap ini dilakukan eksplorasi mengenai teori yang terkait dengan metode yang digunakan pada penelitian ini.

#### 3. Studi Pilot<sup>1</sup>

Tahap ini merupakan tahapan pengujian rancangan kuesioner sebelum digunakan untuk mengumpulkan data.

---

<sup>1</sup> Studi pilot atau *pilot study* adalah sebuah pengujian awal atas protokol penelitian, instrumen pengumpulan data, strategi perekrutan sampel, dan teknik penelitian lainnya dalam persiapan untuk studi yang lebih besar [28].

#### 4. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

#### 5. Pengolahan Data

Tahapan ini merupakan tahapan pengolahan data yang telah dikumpulkan dari tahapan sebelumnya dengan menggunakan pengolahan statistik.

#### 6. Evaluasi dan Analisis

Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi dan analisis berdasarkan data dan hasil pengolahan data yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

#### 7. Kesimpulan dan Saran

Tahap ini merupakan tahapan pengambilan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang berkaitan dengan penelitian.

### 3.2 Studi Pilot

Sebelum melakukan penyebaran kuesioner, peneliti akan melakukan studi pilot terlebih dahulu. Pelaksanaan studi pilot dibagi ke dalam dua tahap, sebagai berikut.

Tabel 3.1 Tabel rancangan kuesioner *UX Honeycomb*

Aspek	Indikator	Kode
<i>Useful</i>	Saya menggunakan aplikasi ini sehari-hari	UE1
	Aplikasi ini memudahkan saya memesan makanan	UE2
<i>Usable</i>	Aplikasi ini mudah digunakan	UA1
	Langkah-langkah yang diperlukan dalam memesan makanan jelas dan tidak membingungkan	UA2
	Terdapat beberapa pilihan metode pembayaran	UA3
	Dapat menggunakan dua atau lebih metode pembayaran dalam satu transaksi	UA4
<i>Desirable</i>	Terdapat nama dan logo restoran yang terlihat dengan jelas	DS1
	Foto dan deskripsi menu/produk sesuai	DS2
	Terdapat ilustrasi atau animasi yang menarik (tidak membosankan)	DS3
	Terdapat informasi mengenai promo	DS4
	Tampilan aplikasi ini memiliki ciri khas tertentu	DS5
<i>Findable</i>	Tombol navigasi ( <i>back, close, next</i> ) pada Aplikasi ini mudah ditemukan	FN1
	Ikon dan tombol pada aplikasi ini terlihat jelas dan <i>clickable</i>	FN2
	Terdapat kotak pencarian ( <i>search bar</i> )	FN3
	Terdapat fitur <i>sort</i> atau <i>filter</i>	FN4
<i>Accessible</i>	Aplikasi ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja	AC1

Tabel 3.1 Tabel rancangan kuesioner *UX Honeycomb* (lanjutan)

Aspek	Indikator	Kode
Credible	Terdapat informasi mengenai restoran	CR1
	Pesanan pada aplikasi ini dapat dipantau statusnya	CR2
	Dapat memantau lokasi <i>driver</i>	CR3
	Terdapat fitur untuk menghubungi <i>driver</i> ( <i>chat/call</i> )	CR4
	Terdapat tingkat penilaian ( <i>rating</i> ) restoran	CR5
	Terdapat rekomendasi makanan	CR6
	Dapat memberikan penilaian terhadap restoran	CR7
	Dapat memberikan penilaian terhadap <i>driver</i>	CR8
Valuable	Secara keseluruhan, aplikasi ini memberikan kepuasan kepada saya	VL1

### 1. Perancangan kuesioner.

Kuesioner *UX Honeycomb* dirancang sesuai dengan aspek-aspek yang terdapat pada *UX Honeycomb* yang telah dijabarkan pada subbab 2.1.2. Rancangan kuesioner *UX Honeycomb* dapat dilihat pada Tabel 3.1 dan akan diukur menggunakan skala likert<sup>2</sup> dengan rentang nilai 1-5. Rancangan kuesioner *UX Honeycomb* kemudian dinilai oleh ahli terlebih dahulu (*expert judgment*) sebelum diuji validitasnya. Sedangkan kuesioner UEQ disusun berdasarkan 26 item yang terkandung dalam 6 skala dan diukur menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1 sampai dengan 7 UEQ seperti pada Gambar 3.2. Penyusunan kuesioner UEQ mengacu pada pedoman yang ditulis oleh Martin Schrepp [11].

### 2. Uji validitas dan reliabilitas.

Kuesioner yang telah dirancang akan disebar terlebih dahulu guna melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner. Pengujian validitas dilakukan dengan metode korelasi Pearson menggunakan rumus pada persamaan 2.2 dan reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menggunakan rumus pada persamaan 2.1. Jika kuesioner tidak valid dan tidak reliabel, maka akan dilakukan perancangan kuesioner dan uji validitas serta reliabilitas kembali. Tahap ini melibatkan 20-30 responden [18].

<sup>2</sup> Skala likert merupakan teknik pengukuran skala interval untuk memberikan ukuran kuantitatif dari sebuah karakter atau ciri kepribadian [29].

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

Gambar 3.2 Kuesioner UEQ berdasarkan 26 item pada 6 skala UEQ [11]

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data primer dengan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah *online* kuesioner. Kuesioner akan dibagi ke dalam lima bagian, yaitu:

1. data diri,
2. kuesioner *UX Honeycomb* untuk layanan pesan antar GoFood,
3. kuesioner UEQ untuk layanan pesan antar GoFood,

4. kuesioner *UX Honeycomb* untuk layanan pesan antar GrabFood, dan
5. kuesioner UEQ untuk layanan pesan antar GrabFood,

Setelah kuesioner valid dan reliabel, maka kuesioner *UX Honeycomb* dan UEQ akan disebarakan secara *online* kepada responden. Dalam penelitian ini, jumlah responden yang diharapkan sebanyak 30 responden atau lebih [11]. Adapun kriteria responden adalah sebagai berikut.

1. Berusia 19-54 tahun (berdasarkan usia produktif pengguna internet menurut APJII [25]).
2. Sudah terbiasa menggunakan telepon pintar android atau iOS.
3. Pengguna layanan GoFood atau GrabFood.

### **3.4 Metode Pengolahan Data**

Setelah data dari kuesioner terkumpul maka data akan diolah berdasarkan metodenya masing-masing.

#### **3.3.1 Pengolahan Kuesioner UEQ**

Data yang telah terkumpul melalui kuesioner memiliki rentang nilai antara 1 sampai dengan 7 untuk setiap item. Nilai tersebut akan ditransformasi terlebih dahulu ke rentang nilai -3 sampai dengan 3 untuk mengurutkan nilai positif dan negatif item yang acak pada kuesioner. Kemudian, hasil transformasi nilai dihitung rata-rata skala per orangnya dan rata-rata skala keseluruhan kuesioner. Perhitungan rata-rata dirumuskan seperti pada persamaan 3.1.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (3.1)$$

Di mana  $\bar{x}$  adalah rata-rata,  $\sum x$  merupakan jumlah seluruh data, dan  $n$  adalah banyak data.

Dari hasil rata-rata yang didapatkan, item dan skala UEQ dikelompokkan ke dalam 3 kategori, yaitu negatif, netral, dan positif. Pengategorian nilai dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kategori nilai rata-rata item dan skala UEQ

<b>Rentang nilai rata-rata</b>	<b>Kategori</b>
< -0,80	Negatif
-0,80 – 0,80	Netral
> 0,80	Positif

Kemudian untuk menghitung *confidence interval* dari data kuesioner dapat dirumuskan seperti pada persamaan 3.2.

$$c = z_{\alpha/2} \times \frac{S_D}{\sqrt{n}} \quad (3.2)$$

Keterangan:

$c = confidence$

$S_D =$  standar deviasi

$z_{\alpha/2} =$  koefisien *confidence*

$n =$  banyak data

Perbandingan rata-rata skala UEQ antara GoFood dan GrabFood diuji menggunakan *T-test unequal variances* atau uji-t [11], yang rumusnya dapat ditulis seperti pada persamaan 3.3. Hal ini bertujuan untuk menguji signifikansi nilai rata-rata dari kumpulan data pengguna yang berbeda [19].

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad (3.3)$$

Keterangan:

$t = T\text{-test unequal variances} /$  uji-t

$s_1^2 =$  nilai varian terbesar

$\bar{x}_1 =$  rata-rata data 1

$s_2^2 =$  nilai varian terkecil

$\bar{x}_2 =$  rata-rata data 2

### 3.3.2 Pengolahan Kuesioner *UX Honeycomb*

Menurut Leni Masnidar Nasution [26], statistik deskriptif merupakan bagian dari statistika mengenai pengumpulan, penghitungan, penyajian data dengan menggunakan gambar, tabel, atau diagram agar lebih mudah dipahami atau dibaca. Oleh karena itu, dilakukan pemusatan data yang bertujuan untuk mewakili kumpulan dan karakteristik data. Pemusatan data pada penelitian ini diukur menggunakan rata-rata. Penghitungan rata-rata akan dilakukan berdasarkan

indikator yang telah disusun dan aspek-aspek pada *UX Honeycomb*. Kemudian, untuk menghitung penyebaran data yang memiliki faktor tidak tetap atau beragam dihitung menggunakan standar deviasi, yang dapat dirumuskan seperti pada persamaan 3.4.

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum(x - \bar{x})^2}{n - 1}} \quad (3.4)$$

Nilai yang didapatkan dari perhitungan standar deviasi kemudian digunakan untuk menghitung *confidence interval* atau tingkat kepercayaan dengan menggunakan persamaan 3.2. *Confidence interval* digunakan untuk menghitung tingkat akurasi dari suatu rata-rata.

Perbandingan rata-rata kuesioner *UX Honeycomb* dari GoFood dan GrabFood juga diuji tingkat signifikannya menggunakan uji-T dengan asumsi rata-rata berbeda. Persamaan uji T dapat dilihat pada persamaan 3.3.