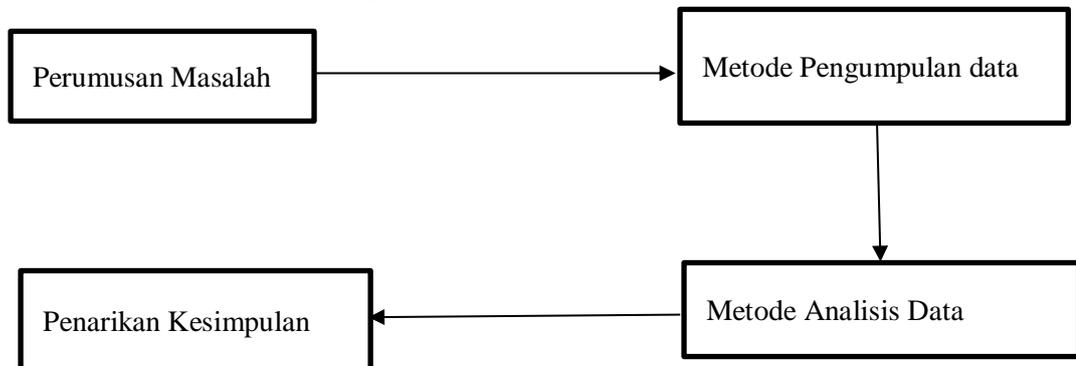


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian

Tahapan Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna (*user experince*), dan menentukan aspek-aspek pengalaman pengguna yang berperan meningkatkan kualitas dompet digital pada Go-pay dan Dana. Penelitian ini menggunakan data penelitian angka-angka ekpresi yang sudah disediakan oleh metode *User Experience Questionnaire* serta analisis statistik sebagai bagian dari pendekatan kuantitatif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deksriptif. Berikut tahapan pada penelitian ini :



Gambar 3.1 Alur Skema Penelitian

3.2. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data dilakukan dengan menyebar kuesioner berbentuk online berupa google form yang disebar kepada pengguna dompet digital Go-Pay dan Dana, dengan target populasi sekala kecil yaitu 130 populasi, dengan jumlah akhir setelah dilakukan penyebaran kuesioner didapat 112

responden yang notabene pengguna kedua aplikasi dompet digital Go-Pay dan Dana.

3.2.1 Observasi

Observasi dilakukan peneliti sebagai bagian dari studi pendahuluan. Peneliti melihat secara langsung dengan mengamati aplikasi dompet digital Go-Pay dan Dana dengan melihat ulasan pada aplikasi Google Play Store, memasang aplikasi dan menjadi pengguna dompet digital Go-Pay dan Dana.

3.2.2 Survei

Survei pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan menyebarkan Kuesioner berupa *google form* dan di sebar ke media sosial seperti *Whatsapp, Instagram, Twitter* dan lain-lain

3.2.3 Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari berbagai teori, buku, penelitian sejenis, serta aplikasi penyedia layanan yang berhubungan dengan objek sebagai dasar dalam melakukan penelitian ini.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini yaitu pengguna atau yang pernah menggunakan aplikasi dompet digital Go-Pay dan Dana. Target populasi untuk penelitian ini berjumlah 130 populasi, Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*, dimana pengambilan sampel dilakukan secara acak setiap anggota populasi.

Dengan menggunakan metode ini setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dimasukkan sebagai sampel. Metode *simple random*

sampling dapat memberikan sampel dengan reliabilitas yang maksimum dan error dapat diminimalisir dengan menggunakan jumlah sampel yang mencukupi.

Selanjutnya, peneliti menggunakan metode slovin untuk menentukan jumlah sampel dengan error 5%.

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

n = besaran sampel

N = besaran populasi

e = nilai batas ketelitian yang diinginkan (persentase batas ketidaktelitian yang dapat ditolerir karena kesalahan pengambilan sampel)

$$n = 130 / (1 + (130 \times 5\%^2))$$

$$n = 130 / (1 + (130 \times 0,05^2))$$

$$n = 130 / (1 + (130 \times 0,0025))$$

$$n = 130 / (1 + 0,325)$$

$$n = 130 / 1,255$$

$$n = 98,113$$

Berdasarkan perhitungan diatas dibulatkan maka dapat disimpulkan minimal sampel yang di ambil adalah sebanyak 99 sampel.

3.4. Analisis Data

Pada studi teori dan temuan penelitian serupa, peneliti membuat keputusan untuk menggunakan model *User Experience Questionnaires* (UEQ) sebagai model dasar penelitian ini. Keputusan ini dibuat karena UEQ telah memenuhi standart untuk melakukan pengujian *User Experience* dengan baik.

3.5. Indikator Penelitian

Dibawah ini adalah indikator variabel yang dinilai dalam metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Tabel. 3.1 Indikator dari Variabel Penelitian

Variabel	Indikator		Kode
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	Menyusahkan	Menyenangkan	ATT1
	Baik	Buruk	ATT2
	Tidak disukai	Menggembirakan	ATT3
	Tidak nyaman	Nyaman	ATT4
	Atraktif	Tidak atraktif	ATT5
	Ramah pengguna	Tidak ramah pengguna	ATT6
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	PER1
	Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	PER2
	Rumit	Sederhana	PER3
	Jelas	Membingungkan	PER4
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Cepat	Lambat	EFF1
	Tidak efisien	Efisien	EFF2
	Tidak praktis	Praktis	EFF3
	Terorganisasi	Berantakan	EFF4
Keandalan (<i>Dependability</i>)	Tidak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	DEP1
	Menghalangi	Mendukung	DEP2
	Aman	Tidak aman	DEP3
	Memenuhi ekspektasi	Tidak memenuhi Ekspektasi	DEP4
Simulasi (<i>Simulation</i>)	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	STI1
	Membosankan	Mengasyikkan	STI2
	Tidak menarik	Menarik	STI3
	Memotivasi	Tidak memotivasi	STI4
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	Kreatif	Monoton	NOV1
	Berdaya cipta	Konvensional	NOV2
	Lazim	Terdepan	NOV3
	Konservatif	Inovatif	NOV4

3.6. Pembuatan Kuesioner

Pada penelitian ini terdapat sejumlah pertanyaan yang dibuat berdasarkan UEQ. Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap dompet digital Go-Pay dan Dana, silakan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada di antara atribut merepresentasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner UEQ

1 ^a	Menyusahkan	O O O O O O O O	Menyenangkan
2 ^p	Tidak dapat dipahami	O O O O O O O O	Dapat dipahami
3 ⁿ	Kreatif	O O O O O O O O	Monoton
4 ^p	Mudah dipelajari	O O O O O O O O	Sulit dipelajari
5 ^s	Bermanfaat	O O O O O O O O	Kurang bermanfaat
6 ^s	Membosankan	O O O O O O O O	Mengasyikkan
7 ^s	Tidak menarik	O O O O O O O O	Menarik
8 ^d	Tidak dapat diprediksi	O O O O O O O O	Dapat diprediksi
9 ^e	Cepat	O O O O O O O O	Lambat
10 ⁿ	Berdaya Cipta	O O O O O O O O	Konvensional
11 ^d	Menghalangi	O O O O O O O O	Mendukung
12 ^a	Baik	O O O O O O O O	Buruk
13 ^p	Rumit	O O O O O O O O	Sederhana
14 ^a	Tidak disukai	O O O O O O O O	Menggembirakan
15 ⁿ	Lazim	O O O O O O O O	Terdepan
16 ^a	Tidak Nyaman	O O O O O O O O	Nyaman
17 ^d	Aman	O O O O O O O O	Tidak aman
18 ^s	Memotivasi	O O O O O O O O	Tidak memotivasi
19 ^d	Memenuhi ekspektasi	O O O O O O O O	Tidak memenuhi ekspektasi
20 ^e	Tidak efisien	O O O O O O O O	Efisien
21 ^p	Jelas	O O O O O O O O	Membingungkan
22 ^e	Tidak Praktis	O O O O O O O O	Praktis
23 ^e	Terorganisasi	O O O O O O O O	Berantakan
24 ^a	Atraktif	O O O O O O O O	Tidak atraktif
25 ^a	Ramah pengguna	O O O O O O O O	Tidak ramah pengguna
26 ⁿ	Konservatif	O O O O O O O O	Inovatif

Keterangan:

a = Aspek *Attractiveness*

p = Aspek *Perspicuity*

e = Aspek *Efficiency*

d = Aspek *Dependability*

s = Aspek *Stimulation*

n = Aspek *Novelty*