

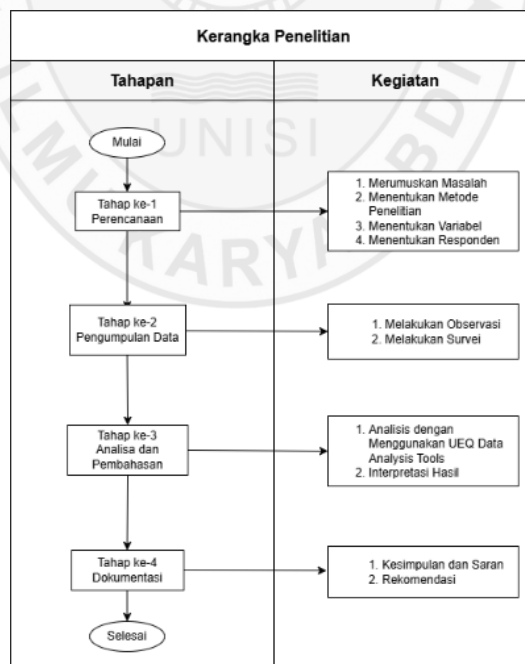
BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana metode atau cara yang dilakukan dalam melakukan perbandingan terhadap aplikasi yang telah ditentukan dan menjelaskan teknik pengolahan data yang dilakukan sehingga mampu disesuaikan dengan algoritma perbandingan yang digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk membandingkan beberapa aplikasi pembelajaran menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

3.1 Kerangka Penelitian

Ada beberapa tahapan kegiatan dalam proses perbandingan, dalam kerangka penelitian ini mengacu pada diagram yang menjelaskan tata cara dalam melakukan perbandingan. Tahapan tersebut disajikan pada Gambar 3.1:



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian



3.2 Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti melakukan sebuah perencanaan kegiatan apa saja yang akan dilakukan ketika penelitian. Kegiatan tersebut antara lain:

3.2.1 Merumuskan Masalah

Dengan melihat dari hasil studi literatur dan observasi langsung maka peneliti dapat merumuskan masalah.

3.2.2 Menentukan Metode Penelitian

Metode penelitian bertujuan untuk menyusun hal apa saja yang akan dilakukan dalam penelitian.

3.2.3 Menentukan Variabel

Selanjutnya untuk menentukan variabel berdasarkan metode yang dipilih yaitu metode UEQ, variabel yang digunakan adalah[3]: Variabel Dependen (Terikat) : Faktor-faktor yang ikut terpengaruh yang disebabkan karena terdapatnya variabel bebas. Variabel Dependen pada penelitian ini adalah 6 skala UEQ yaitu Attractiveness, Efficiency, Perspicuity, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Variabel Independen (Bebas) : Faktor-faktor yang dapat menyebabkan perubahan nilai pada variabel terikat. Variabel Independen pada penelitian ini adalah 26 item UEQ yang ada didalam 6 skala UEQ. Penelitian ini memanfaatkan kuesioner yang

dibuat berdasarkan User Experience Questionnaire (UEQ) yang dikembangkan oleh Laugwitz et al. Kuesioner ini terdiri dari 26 pertanyaan yang menggali enam hal pokok dalam pengalaman pengguna, seperti ketertarikan, efisiensi, kejelasan, akurasi, stimulasi, dan kebaruan. Anda dapat melihat tampilan Rancangan kuesioner tersebut di Gambar 3.2.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

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

Gambar 3.2 Rancangan Kuesioner UEQ

3.2.4 Menentukan Responden

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu 20-30 responden dengan yang pernah menggunakan aplikasi pembelajaran Ngaji.Ai, Qara'a, Quranic dan Tarteel. Pemilihan jumlah sampel tersebut mengacu berdasarkan petunjuk User Experience Questionnaire, yang merekomendasikan untuk mengukur user experience agar memberikan hasil yang stabil dan representatif biasanya menggunakan 20- 30 responden[11]. Responden terdiri dari santri maghrib mengaji Masjid Nurul Ikhlas dan Musholla Nurul Falah, Desa Sungai Undan.



3.3 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sudah dijelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian pada BAB I. selanjutnya dalam pengumpulan data penulis menggunakan beberapa cara yaitu:

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengambil data awal yang digunakan untuk merumuskan masalah. Peneliti melakukan observasi awal untuk memahami aplikasi Ngaji.Ai, Qara'a, Quranic dan Tarteel. Observasi dilakukan dengan meninjau ulasan pengguna di Google Play Store, mengunduh serta menginstal aplikasi, dan menggunakan Ngaji.Ai, Qara'a, Quranic dan Tarteel secara aktif. Hasil dari observasi tersebut mencakup: Memperoleh Informasi Mengenai Kendala Pengguna: Observasi memberikan peneliti wawasan tentang kendala yang dialami oleh pengguna aplikasi Ngaji.Ai, Qara'a, Quranic dan Tarteel. Informasi ini penting untuk memahami pengalaman pengguna sehari-hari dan mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin memengaruhi penerimaan aplikasi. Mengetahui Layanan yang Disediakan: Observasi juga membantu peneliti untuk mengetahui jenis layanan yang disediakan oleh aplikasi Ngaji.Ai, Qara'a, Quranic dan Tarteel. Ini mencakup pemahaman tentang fitur-fitur, kemudahan penggunaan, dan kinerja aplikasi secara keseluruhan.

3.3.2 Survei

Dilakukan untuk mengambil data yang nantinya akan diolah, teknik pengumpulannya adalah dengan cara Quesioner Online menggunakan Google Formulir. Penyebaran kuesioner diperluas dengan membagikannya keplatform WhatsApp grup yang telah dibentuk oleh santri dan guru ngaji, dalam bentuk



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

Google Form yang dapat memfasilitasi pengisian agar mendapatkan tanggapan dari pengguna.

3.4 Analisis dan Pembahasan

Pada tahapan ini melakukan proses analisis data yang telah diperoleh dari hasil penyebaran kuisioner untuk mendapatkan hasil dari analisis. Disini penulis menggunakan Metode Analisis UEQ data Analysis Tools yang di peroleh dari link resmi <https://www.ueq-online.org/>.

3.4.1 Analisi dengan menggunakan UEQ Data Analysis Tools

UEQ Data Analysis Tools adalah alat yang telah di siapkan oleh metode UEQ sendiri digunakan untuk menghitung statistik penting seperti: Rata-rata (mean) untuk setiap skala dan item, Varians dan interval kepercayaan, Konsistensi skala dan Perbandingan dengan data benchmark

3.4.2 Interpretasi Hasil

Pada tahapan ini peneliti memberikan rekomendasi dari hasil perhitungan dan perbandingan antar aplikasi menggunakan Grafik-grafik yang menarik dan mudah dipahami.

3.5 Dokumentasi

Dokumentasi penelitian tahap akhir yang melibatkan penulisan laporan yang merangkum seluruh proses penelitian yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mendokumentasikan metode, proses pengumpulan data, analisis data, pengolahan data dan menampilkan hasil dari pengolahan data. Dokumentasi ini merupakan laporan resmi dari hasil penelitian yang akan diserahkan atau