

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yaitu penelitian yang terdapat lima tahapan, meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Model ADDIE ini diperkenalkan pertama kali pada tahun 1975 oleh pusat teknologi pendidikan universitas negeri Florida dan diperuntukkan angkatan darat kemudian berkembang pesat dan diadaptasi oleh semua angkatan bersenjata. Model ini mengadaptasi *instructional system design* yang dikembangkan oleh angkatan udara Amerika pada tahun 1970 yang lebih dikenal sebagai lima langkah pendekatan atau *five step approach*.

Model ini dipilih karena model addie sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model addie merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. ADDIE sering disebut pendekatan model proses. Cara yang lebih baik untuk menggunakan ADDIE adalah untuk menganggapnya sebagai panduan dalam mendapatkan wawasan intuitif langsung ke masalah (DeSimone, Werner, Harris: 2002).



Gambar 3.1 Desain Model ADDIE

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

Tahapan pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi permasalahan yang dihadapi oleh para pelaku UMKM berkaitan dengan sistem penjualan yang sedang digunakan selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan sistem penjualan tersebut.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan sistem penjualan yang diperlukan oleh para pelaku UMKM dalam melakukan promosi produk untuk meningkatkan penjualan.

2. *Design* (Desain)

Proses perancangan *platform* sesuai dengan kebutuhan, perlu adanya sketsa rancangan yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Sketsa tersebut dibentuk dalam *flowchart*. *Flowchart* adalah rancangan untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan. Selanjutnya pembuatan desain aplikasi dibuat sesuai dengan *user interface* yang akan digunakan pada aplikasi. Dengan memperhatikan aspek keindahan serta kegunaan *platform* yang sesuai dengan kebutuhan pelaku UMKM.

3. *Development* (Pengembangan)

Terdapat tiga tahap pengembangan. Pertama merupakan tahap realisasi produk, pada tahap ini pembuatan *platform* dilakukan sesuai dengan rancangan. Produk yang dibuat berupa *Platform Warung Online* berbasis Prestashop untuk pelaku UMKM Kuningan. Tahap kedua yang dilakukan setelah pengembangan produk selesai adalah melakukan pengujian kelayakan produk oleh ahli, yaitu ahli bidang IT dalam pengembangan perangkat lunak berbasis web. Selanjutnya, tahap ketiga peneliti melakukan perbaikan aplikasi sesuai dengan saran dan

masukan dari para ahli di bidang IT dalam pengembangan perangkat lunak berbasis web, sehingga terdapat perbandingan media awal dengan media setelah direvisi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi dilakukan secara terbatas pada pelaku UMKM yang ditunjuk sebagai tempat penelitian. Pelaku UMKM menggunakan *Platform Warung Online* yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti bertugas sebagai *observer* untuk mengetahui penilaian masyarakat sebagai pengguna *platform*, dengan melakukan penyebaran angket respon yang berisi butir-butir pertanyaan tentang *Platform Warung Online*. Setelah melakukan penyebaran angket, peneliti melakukan analisis data berdasarkan hasil angket respon. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan dan keefektifan *platform* warung *online* yaitu dengan cara analisis *usability* sehingga menghasilkan persentase kelayakan dari pengguna.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap *Platform Warung Online* yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon. Hal ini bertujuan agar *Platform Warung Online* yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh masyarakat.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku UMKM Kabupaten Kuningan yang berjumlah 11.793 pada tahun 2020 dilihat dari website resmi Dinas Koperasi, Usaha Kecil Dan Menengah, Perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten Kuningan. Pada penelitian kali ini peneliti hanya mengambil sampel 5 orang pelaku UMKM/penjual dan 5 orang pembeli.

2. Sampel

Sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *probability sampling* dan pengambilan sampelnya menggunakan *simple random sampling*. Karena *simple random sampling* ini memberikan kesempatan yang sama kepada setiap populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 3 teknik pengambilan data, diantaranya:

1. Metode Observasi

Menurut Sugiyono (2014:145) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Sedangkan Menurut Riyanto (2010:96) “observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Widoyoko (2014:46) pun berpendapat bahwa observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Observasi adalah pengumpulan data secara langsung maupun tidak langsung terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala pada objek penelitian yang disusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Tujuan digunakannya observasi sebagai metode pengumpulan data diantaranya untuk mengetahui respon masyarakat mengenai *platform* warung online, mengetahui pengaruh platform terhadap penjualan produk UMKM.

2. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen, baik

secara tertulis, gambar maupun elektronik. Dalam pengumpulan data ini peneliti mengumpulkan gambar produk yang akan dijual.

3. Metode Angket atau Kuesioner

Metode angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengisi angket secara langsung oleh masyarakat yang diambil sebagai sampel. Tujuannya adalah untuk memperoleh data primer faktor-faktor yang mempengaruhi minat beli menggunakan *platform* warung online ini.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi mudah. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data-datun yang menjadi sejumlah data berupa dokumen seperti foto-foto kegiatan penelitian dan dokumentasi saat uji coba fitur.

2. Angket dan Kuesioner

Untuk mempermudah dalam penyusunan instrumen peneliti, maka perlu dipergunakan kisi-kisi instrument, yang dapat dilihat pada tabel 3.1 dan 3.2 dibawah :

Tabel 3.1 Instrumen Angket Penjual

No	Variabel	Indikator	Diskriptor
1.	Kemudahan Penggunaan (X ₁)	Situs mudah diakses	Penggunaan dimana saja dan kapan saja.
		Situs mudah dipelajari	Fitur yang tersedia mudah dipahami
		Situs mudah digunakan	Mampu menggunakan situs.

2.	Kegunaan (X ₂)	Situs membantu promosi	Membantu menjual dan meminimalisir biaya promosi
		Menghemat waktu	Menghemat waktu dalam promosi produk.
3.	Kepuasan Pengguna (Y)	Keberfungsian sistem	1. Fitur berjalan dengan baik 2. Sistem nyaman digunakan
		Kepuasan pengguna dalam menjual produk	1. Puas dengan sistemnya. 2. Menyebarkan informasi kepada orang lain.

Tabel 3.2 Instrumen Angket Pembeli

No	Variabel	Indikator	Diskriptor
1.	Kemudahan Penggunaan (X ₁)	Situs mudah diakses	Penggunaan dimana saja dan kapan saja.
		Situs mudah dipelajari	Fitur yang tersedia mudah dipahami
		Situs mudah digunakan	Mampu menggunakan situs.
2.	Kegunaan (X ₂)	Situs membantu pembelian	1. Membantu dalam membeli dan meminimalisir biaya pembelian
		Menghemat waktu	1. Menghemat waktu dalam membeli produk.
3.	Kepuasan Pengguna (Y)	Keberfungsian sistem	1. Fitur berjalan dengan baik

			2. Sistem nyaman digunakan
		Kepuasan pengguna dalam membeli produk	1. Puas dengan sistemnya. 2. Menyebarkan informasi kepada orang lain.

3. Instrumen *Functionality Suitability*

Pengujian *functional suitability* dilakukan dengan mengisi checklist pada instrumen observasi yang berupa *test case*. *Test case* dibuat berdasarkan fungsi-fungsi yang dijalankan pada aplikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kemudian *platform* diujikan kepada ahli bidang IT dalam pengembangan perangkat lunak berbasis *website*, menggunakan instrumen yang telah dibuat. Setiap jawaban pada instrumen akan diberi skor agar dapat diukur. Adapun *test case* untuk *platform* ini terdapat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tes Case Pengujian *Functionality Suitability*

NO	FUNGSI	HASIL	
		BERHASIL	GAGAL
1.	<i>Log in</i>		
2.	<i>Log out</i>		
3.	Akun saya		
4.	Buat akun		
5.	Lupa <i>password</i>		
6.	Cari		
7.	<i>Quick view</i>		

8.	Beli		
9.	Belanja lagi		
10.	<i>Troli</i>		
11.	Proses pembayaran		
12.	Pengiriman		
13.	Pembayaran		
14.	<i>Place order</i>		
15.	Makanan		
16.	Minuman		
17.	<i>Fashion</i>		
18.	Hubungi kami		

Keterangan *test case*:

Kolom Fungsi : Berisi fitur yang terdapat dalam aplikasi

Kolom Pernyataan : Berisi penjelasan fungsi yang diharapkan

Kolom Berhasil : Berisi indikator berhasilnya suatu fungsi

Kolom Gagal : Berisi indikator gagalnya suatu fungsi

E. Teknik Analisis Data

Bogdan (Sugiyono, 2017: 334) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan pada penelitian :

1. Analisis Data Instrument *Functionality Suitability*

Dari hasil pengujian *functional suitability* didapat data skor yang dinilai dengan skala Guttman, yang mana pilihan berhasil bernilai 1 dan gagal

bernilai 0, hasil tersebut kemudian dihitung presentase kelayakannya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{A}{B} \times 100 = \dots\dots\%$$

Keterangan :

A : Jumlah jawaban Berhasil = 1

B : Jumlah total jika seluruh jawaban Berhasil

Hasil yang didapatkan selanjutnya dikonversikan ke dalam sebuah pernyataan berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor seperti yang tersaji dalam tabel 3.4 yang telah dilakukan penyesuaian (Sudaryono, 2011).

Tabel 3.4 Tingkatan Persentasi

NO	PRESENTASE	KATEGORI
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

2. Analisis Aspek Instrumen *Usability*

Instrumen pengujian aspek *usability* dengan kuesioner *Computer System Usability Questionnaires (CSUQ)* yang dikembangkan oleh IBM ini menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. Menurut Sugiyono (2009), jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negatif. Skala Likert yang digunakan pada instrumen CSUQ menggunakan skala 5.

Menurut Sugiyono (2009), jawaban pada skala Likert dapat diberi skor untuk keperluan analisis kuantitatif, sebagai berikut:

- a. Sangat setuju (SS) = 5
- b. Setuju (S) = 4
- c. Ragu-ragu (RR) = 3
- d. Tidak setuju (TS) = 2

e. Sangat tidak setuju (STS) = 1

Untuk menganalisis data hasil pengujian *Usability* dengan menghitung jumlah rata-rata jawaban berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut:

Jumlah skor dari responden yang menjawab SS	=Total SS x 5	= A
Jumlah skor dari responden yang menjawab S	=Total S x 4	= B
Jumlah skor dari responden yang menjawab RR	=Total RR x 3	= C
Jumlah skor dari responden yang menjawab TS	=Total TS x 2	= D
Jumlah skor dari responden yang menjawab STS	=Total STS x 1	= E
Jumlah Skor Total	= A + B + C + D + E	

Hasil dari jawaban responden kemudian dapat dihitung nilai tertinggi dan terendah sebagai berikut:

Skor Maksimal = Jumlah Responden x Jumlah Item Pertanyaan x 5

Setelah nilai tertinggi ditemukan kemudian acuan untuk menentukan presentase dengan rumus berikut :

$$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian dapat dihasilkannya dibandingkan dengan tingkatan persentase pada tabel 3.5 (Guritno et al., 2011).

Tabel 3.5 Tingkatan Persentase

NO	PRESENTASE	KATEGORI
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

F. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
1	Penyusunan Proposal	■	■	■	■				
2	Penyusunan Instrumen					■	■		
3	Uji Coba Instrumen						■	■	
4	Pelaksanaan Penelitian						■	■	
5	Pengolahan Data							■	
6	Penyusunan Laporan							■	■