

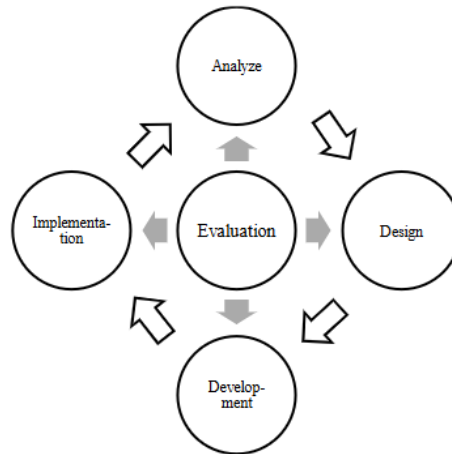
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Pengembangan Media Promosi Digital Berbasis Media Sosial Untuk Penjualan Barang Pada Umkm Bolu Tape Ketan Desa Cibeureum termasuk penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono 1967) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multy years). Sedangkan menurut Borg and Gall (1983) dalam Waruwu (2024), penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi suatu produk. Dalam prosesnya, tidak hanya dilakukan pengembangan terhadap produk yang sudah ada, tetapi juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru atau solusi atas permasalahan praktis.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian dengan menggabungkan dan menghubungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji suatu produk atau mengembangkan produk yang sudah ada. Adapun pengembangan dalam penelitian ini yaitu media promosi digital berbasis media sosial untuk penjualan barang pada umkm bolu tape ketan desa cibeureum.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Adapun Tahapan model ini meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain. Tahapan evaluasi berada di bagian terakhir, namun evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi (Waruwu, 2024).



Gambar. 3.1. Alur Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Tahapan dalam pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut :

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap yang pertama yaitu analisis bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh pelaku UMKM dalam pemasaran yang masih menggunakan metode konvensional dan keterbatasan dalam menjangkau konsumen lebih luas lagi,identifikasi terhadap platform media sosial yang paling sesuai berdasarkan karakteristik produk dan target pasar yang ingin di capai,terakhir yaitu analisis sumber daya yang bersedia menjadi bagian penting dalam mengelola media sosial yang akan di kembangkan oleh peneliti.

Pada tahap ini dilakukannya penentuan kebutuhan untuk menjawab masalah yang ditemukan yaitu metode penjualan yang masih menggunakan metode manual. Maka dari itu dibutuhkannya sebuah media promosi secara online untuk mempermudah UMKM untuk mempromosikan barang yang akan dijual dan mempermudah bertransaksi secara online dengan pasar yang lebih luas.

2. *Design* (Desain)

Tahapan kedua yaitu desain, yang berfokus kepada strategi pemasaran produk secara digital, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan dari pelaku usaha (UMKM). Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam Desain pembuatan

system penjualan online berbasis media social.

Proses Pengembangan Media Promosi Digital Berbasis Media Sosial harus sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan yang diperlukan dalam mempermudah penjualan produk online. Model desain digunakan untuk menggambarkan pembuatan desain untuk media sosial yang akan dibuat, model desain yang akan digunakan dalam tahap ini adalah Model Desain Komunikasi Visual.

Model Desain Komunikasi Visual adalah proses menciptakan dan menyampaikan pesan melalui penggunaan elemen visual seperti gambar, simbol, warna, tipografi, dan layout. Tujuan dari Model Desain Komunikasi Visual adalah untuk menciptakan komunikasi yang efektif, menggugah perasaan, dan mempengaruhi audiens secara visual (Sorongan, Kilis, dan Waworuntu 2023). Dalam Model Desain Komunikasi Visual ini mencakup 3 Media Sosial yang akan di kembangkan yaitu Facebook, Instagram dan TikTok. Berikut Gambaran desain rancangan yang akan dibuat :

- a. **Instagram & Facebook** : Desain feed dan story dengan tampilan visual yang konsisten dan menarik.
- b. **TikTok & Reels** : Video pendek yang memadukan teks, musik, dan animasi untuk menarik perhatian.

Pada desain yang akan dibuatkan untuk media social,peneliti akan membuat desain yang berupa konten promosi baik berbentuk gambar ataupun video sebagai berikut :

1) Contoh Desain Pamflet



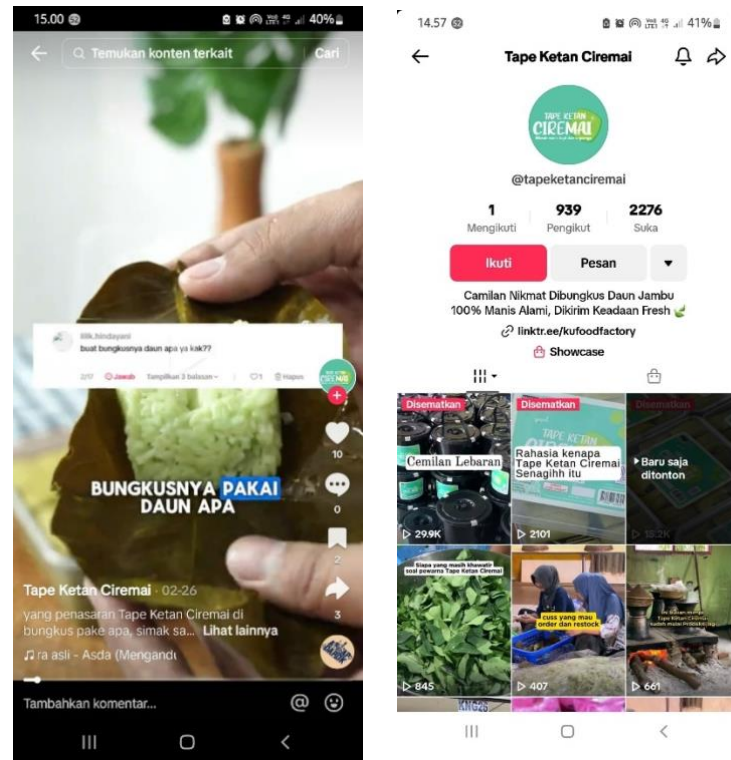
Gambar. 3.2. Contoh pamflet sosmed

Desain yang akan di upload sebagai konten di facebook dan Instagram yang nantinya akan di upload di postingan untuk menjabarkan daftar harga dan produk yang tersedia

Pemilihan warna pada desain yang akan digunakan umkm yaitu identic dengan warna hijau dikarenakan berkaitan dengan tape ketan, begitupun video akan di buat menjadi bentuk promosi seperti pada desain-desain pamflet.

2). Konsep Konten Vidio

Konsep video akan dibuat seperti proses pembuatan,review produk dan berinteraksi dengan audience seperti pada contoh di bawah ini :



Gambar. 3.3. Referensi Konten

Sumber: https://www.tiktok.com/@tapeketanciremai? t=ZS-8viGoHOuHZq&_r=1

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan media sosial sebagai media promosi untuk penjualan produk Olahan Bolu dari Tape ketan untuk mempermudah transaksi jual beli produk , peneliti akan membuat berbagai cara agar calon pembeli bisa mudah mengakses atau berbelanja di sosial media contoh berikut ini :

- a. TikTok : Akan dibuatkan desain konten beserta keranjang kuning sekaligus Akun TikTok Shop dan akses menuju Whatsaap dan Instagram agar pelaku usaha dan calon pembeli bisa mudah mengaksesnya

- b. Instagram : akan Membuat shortlink tentang produk dan membuat link penjualan. Serta pembuatan desain instagram yang disesuaikan dengan hasil analisis yang sudah disebutkan.
- c. Facebook : Membuat Facebook Marketplace dan penyesuaian desain untuk facebook

4. *Implementation* (Implementasi/penerapan)

Setelah proses pembuatan media promosi online berbasis media sosial selanjutnya akan dilakukan tahapan validasi produk untuk memperoleh masukan dan saran tentang ketepatan dan kesesuaian sistem penjualan yang dikembangkan dengan kebutuhan para pelaku usaha. Validasi produk tersebut di validasi oleh 1 orang ahli media yang expert di bidang Content Creator sekaligus Affiliator TikTok Muda Sdr.Yayat (5 years experience).

Setelah melakukan Uji Validitas oleh Ahli Media lalu peneliti melakukan uji lapangan yang dilakukan secara terbatas yaitu Ibu-ibu PKK Desa Cibeurem yang menjadi pelaku usaha. Para pelaku usaha menggunakan sistem penjualan online berbasis media sosial yang sudah dikembangkan dimana nanti setelah menggunakan produk tersebut akan dilakukan uji validasi terlebih dahulu,selanjutnya akan dilakukan pengujian kelayakan produk pada skala terbatas dengan diberikan angket yang berisikan pertanyaan tentang tanggapan setelah melakukan uji produk pada pengguna media sosial. Kegiatan ini dilakukan untuk pengumpulan data tentang kelayakan sistem penjualan online berbasis media sosial.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti akan melakukan revisi yang sudah didapatkan dari hasil uji kelayakan pihak pelaku usaha dan dari ahli media. Hal ini bertujuan agar Pengembangan Media Promosi Digital Berbasis Media Sosial ini bisa dikembangkan dan bisa digunakan secara keberlanjutan oleh pelaku usaha Bolu Tape Ketan di Desa Cibeurem ini.

Tahap selanjutnya yaitu perbaikan produk berdasarkan saran-saran dan masukan yang diperoleh dari respon para pelaku usaha setelah melakukan

uji coba pemakaian dan mengukur kelayakan dari Pengembangan Media Promosi Digital Berbasis Media Sosial serta menyimpulkan hasil penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian (Purwanza et al. 2022). Menurut (Asrulla et al. 2023) populasi merujuk pada seluruh kelompok atau elemen yang memiliki karakteristik tertentu yang ingin diteliti. Populasi bisa terdiri dari individu, objek, kejadian, atau apapun yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota Ibu-ibu PKK dan Ketua Bumdes yang terlibat dalam pelaku usaha produksi dan pemasaran Bolu dari Olahan Tape Ketan di Desa Cibeureum. Berdasarkan data dan observasi yang peneliti peroleh dari lapangan, bahwa jumlah pelaku usaha berjumlah 41 orang.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pemanfaatan sampel memungkinkan peneliti membuat generalisasi yang lebih efisien dan hemat biaya dari sampel ke populasi (Candra Susanto et al. 2024). Adapun sampel penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* yang teknik pelaksanaannya dilakukan dengan pengambilan sampel dari setiap elemen dalam populasi yang memiliki peluang agar sampel yang di pilih dapat mewakili populasi secara objektif sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

Peneliti menggunakan teknik sampel tersebut berdasarkan atas ketersediaan jumlah pelaku usaha Bolu dari Olahan Tape Ketan di desa cibeureum. Pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, yakni pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi. Karena pengambilan

sampel dilakukan secara acak atau menggunakan teknik *simple random sampling* maka diperoleh perwakilan dari anggota UMKM Bolu Tape Ketan Pinunjul yang berjumlah 10 orang yang merupakan anggota aktif.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang di gunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data primer dari pelaku UMKM Bolu Tape Ketan Pinunjul Desa Cibeureum. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 3 teknik pengambilan data, diantaranya :

a. Observasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, observasi adalah peninjauan secara cermat. Observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap keadaan, objek, atau peristiwa yang akan diteliti. Hasil dari observasi atau pengamatan ditulis dengan lengkap mengenai perincian objek pengamatan. hasil observasi ditulis dalam bentuk teks laporan hasil observasi. Dalam kata lain pengamatan atau observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

Menurut (Hasibuan et al. 2023) metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Johnson (1975: 21) metode observasi yang digunakan untuk setiap kegiatan penelitian berbeda-beda tergantung pada setting, kebutuhan, dan tujuan penelitian (Pratiwi et al. 2024). Menurut (Sarita dan Imawati 2022) Sedangkan definisi observasi adalah suatu alat yang dipakai sebagai pengukur tingkah laku individu, atau suatu proses kegiatan yang sedang diamati. Observasi artinya pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap gejala yang ada di objek penelitian. Catatan tersebut berisi fakta-fakta

yang bisa dilihat dan didengar oleh pengamat. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap suatu objek, fenomena, atau perilaku individu dengan tujuan memperoleh informasi yang akurat untuk penelitian. Observasi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, tergantung pada kebutuhan dan tujuan penelitian, salah satu dari tujuan observasi ini yaitu untuk mengetahui respon pelaku UMKM Bolu Tape Ketan Pinunjul Desa Cibeureum mengenai media sosial sebagai media promosi digital, serta mengetahui pengaruh terhadap media sosial yang telah dibuat.

b. Dokumentasi

Untuk mendukung kelengkapan data penelitian yang dibutuhkan maka peneliti menggunakan metode dokumentasi yang berkaitan dengan rancangan. Metode dokumentasi digunakan untuk melengkapi data laporan yang dapat diperoleh peneliti adalah data-data ruangan (RimahDani, Shaleh, dan Nurlaeli 2023). Untuk mendukung kelengkapan data penelitian yang dibutuhkan maka peneliti menggunakan metode dokumentasi yang berkaitan dengan rancangan. Metode dokumentasi digunakan untuk melengkapi data laporan yang dapat diperoleh peneliti adalah data-data ruangan.

c. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono 2020) Prinsip dalam penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu prinsip penulisan, pengukuran.

1) Prinsip Penulisan Angket

Dalam penyusunan angket, bahasa yang digunakan harus jelas, sederhana, dan tidak membingungkan responden. Pertanyaan harus sesuai dengan tujuan penelitian, bersifat netral, serta dirancang secara spesifik agar tidak bertele-tele. Konsistensi angket agar data yang diperoleh dapat dianalisis dengan baik. Selain itu, angket disarankan tidak terlalu panjang agar

responden tetap fokus dan nyaman dalam menjawab. Penyusunan pertanyaan harus mengikuti urutan yang logis, dimulai dari hal umum ke yang lebih spesifik, serta menghindari pertanyaan ganda agar tidak membingungkan responden.

2) Prinsip Pengukuran Angket

Pengukuran angket harus memperhatikan beberapa prinsip utama agar data yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya. Pertama, angket harus memiliki validitas, yaitu mampu mengukur sesuai dengan tujuan penelitian. Kedua, diperlukan reliabilitas, sehingga hasil pengukuran tetap konsisten dalam kondisi yang sama. Ketiga, skala yang digunakan harus jelas dan terstandarisasi, seperti skala Likert untuk mengukur sikap atau persepsi. Keempat, pertanyaan dalam angket harus objektif, agar tidak memengaruhi jawaban responden. Terakhir, angket harus mudah dipahami, sehingga responden dapat menjawab tanpa kesalahan interpretasi.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono 2020). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur subjek dari suatu variabel penelitian (Muslihin, Loita, dan Nurjanah 2022). Dari penjelasan diatas instrument penelitian merupakan suatu alat yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi mudah. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut :

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang menjadi sejumlah data berupa dokumen seperti foto-foto kegiatan penelitian dan dokumentasi saat uji coba media sosial. Pada penelitian kali ini dokumentasi akan digunakan sebagai bentuk pemenuhan data dalam setiap kegiatannya.

b. Instrumen Functionality Suitability (angket)

Selain itu dalam pembuatan angket serta penghitungannya, peneliti akan menggunakan skala guttman untuk menghitung instrumen angket Functionality Suitability. Skala Guttman adalah Skala Guttman merupakan skala kumulatif. Skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk menjawab yang bersifat konsisten, misalnya yakin-tidak yakin; ya-tidak; benar-salah dan sebagainya. Penelitian menggunakan skala Guttman apabila ingin mendapatkan jawaban tegas dan konsisten terhadap permasalahan yang ditanyakan (Safitri et al. 2022). Lembar validasi yang digunakan pada skala Guttman disajikan pada tabel :

Tabel. 3.1. Kriteria Skala Guttman

Kriteria	Nilai/Skor
Sukses	1
Gagal	0

Sedangkan pada aspek functionality, pengujian menggunakan instrumen penelitian berupa test case dengan skala Guttman. Skala Guttman digunakan pada penelitian apabila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ingin ditanyakan (Sugiyono 2020). Pengujian functionality suitability dilakukan dengan mengisi checklist pada instrument observasi yang berupa test case. Tase case dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kemudian Media Promosi Digital Berbasis Media Sosial yang meliputi TikTok, Instagram dan Facebook diujikan kepada bidang IT dalam pengembangan Media Promosi Digital Berbasis Media Sosial, menggunakan instrument yang telah dibuat. Setiap jawaban pada instrument akan diberi skor agar dapat diukur berdasarkan pengukuran dengan skor yang memanfaatkan pendekatan skala guttman. Adapun angket validasi ahli untuk aplikasi marketplace terdapat pada table:

Tabel. 3.2. Angket untuk ahli media (Skala Guttman)

No	Fungsi	Hasil	
		Berhasil	Gagal
1.	Pencarian		
2.	Kategori All Product		
3.	Slide Promosi		
4.	Daftar Product		
5.	Buy Product		
6.	Add To Chart (TikTok Shop)		
9.	Kontak		
10.	Sosial Media		
11.	Alamat Kantor (UMKM)		
12.	Catatan (TikTok Shop)		
13.	Transfer Bank		
14.	COD (cash on delivery)		
15.	Buat Konten		
16.	Memberikan like,komen,share dan follow		
17.	Link tambahan untuk mengakses ke sosial media lain		

(Sumber : Safitri et al. 2022)

c. Instrumen Usability (angket)

Usability merupakan teknik analisa untuk mengukur kemudahan perangkat lunak dimana pengujiannya melibatkan pengguna akhir. Untuk mengukur suatu perangkat lunak dapat diterima oleh pengguna maka dilakukan pengujian Usability. Instrumen usability adalah alat atau metode yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu sistem, produk, atau layanan dapat digunakan dengan efektif, efisien, dan memuaskan oleh pengguna. Beberapa skala yang umum digunakan untuk mengukur usability antara lain System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ), dan NASA-TLX (Usman dan Gustalika 2022) Instrumen usability

membantu dalam menilai pengalaman pengguna, mengidentifikasi hambatan dalam penggunaan, serta memberikan wawasan untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas suatu sistem atau produk. Dalam penelitian kali ini peneliti akan menggunakan pendekatan skala likert dalam proses pembuatan soal dan penghitungan instrumen usability.

Pada penelitian kali ini, angket akan digunakan untuk : a) Mengukur hasil sosial media yang sudah dibuat dan akan divalidasi oleh ahli menggunakan angket. b) angket selanjutnya akan digunakan untuk mengukur sejauh mana sosial media ini akan berfungsi dan memberikan solusi serta manfaat nyata untuk UMKM.

Dalam hal penyusunan angket, peneliti menggunakan Pendekatan Skala Likert untuk membuat angket tersebut. Pendekatan Skala Likert adalah Skala Likert adalah suatu skala yang digunakan dalam kuesioner dan merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam salah satu evaluasi suatu program atau perencanaan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang (Safitri et al. 2022). Kriteria lembar validasi yang digunakan yaitu dari skala Likert dengan modifikasi yang disajikan pada table dibawah:

Tabel. 3.3. Kriteria Tingkat Validitas

Kriteria	Tingkat Validitas
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Dengan menggunakannya pendekatan skala likert maka Untuk mempermudah dalam penyusunan instrument peneliti, maka perlu digunakannya kisi-kisi instrument yang berguna untuk memudahkan pembuatan soal yang didasarkan pada pendekatan skala likert yaitu sebagai berikut :

Tabel. 3.4. Indikator untuk Skala Likert

No	Variabel	Indikator	Diskriptor
1.	Kemudahan penggunaan	Media Sosial mudah diakses	Penggunaan dimana saja dan kapan saja
		Media Sosial mudah dipelajari	Fitur yang tersedia mudah dipahami
		Media Sosial mudah digunakan	Mampu menggunakan Media Sosial
2.	Kegunaan	Media Sosial membantu pelaku UMKM	Memahami teori dan praktek dalam penggunaan Media Promosi Digital
		Menghemat waktu	Menghemat waktu Dalam mencari produk
3.	Kepuasan pengguna	Keberfungsian sistem	1. Fitur berjalan dengan baik 2. System nyaman digunakan
		Kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi marketplace	1. Puas dengan sistemnya 2. Mudah dipahami

Tabel. 3.5. Angket Usability (Skala Likert)

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Sosial Media ini membuat umkm mudah untuk berjualan					
2.	Saya merasa dengan adanya sistem ini membuat kemudahan dalam kegiatan penjualan.					
3.	Sosial Media ini akan bermanfaat					
4.	Sosial Media ini memberikan informasi yang jelas.					
5.	Sosial Media ini memberikan dampak yang signifikan sesuai dengan harapan saya					
6.	Sosial Media ini membantu saya saat mempromosikan produk					
7.	Saya dapat menggunakan social media ini tanpa bantuan orang lain					
8.	Sosial media ini sangat mudah dipahami					
9.	Sosial media ini sangat membantu dan praktis					
10.	Saya dapat menggunakannya tanpa dipelajari terlebih dahulu					
11.	Sosial media ini sangat mudah dipahami					
12.	Sosial media ini mudah di ingat, dan dipelajari					
13.	Saya puas karena pada social media ini sangat nyaman untuk digunakan					
14.	Sosial media ini bekerja seperti yang di inginkan oleh saya					

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
15.	Saya puas dengan social media yang dibuat					

Keterangan:

- SS :Sangat Setuju
- S :Setuju
- RG :Ragu – Ragu
- TS :Tidak Setuju
- STS :Sangat Tidak Setuju

E. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari observasi awal catatan lapangan, dan dokumentasi, dalam unit-unit, melakukan sketsa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh dari diri sendiri maupun orang lain (Jariah et al. 2023). Jadi, pada Teknik analisis data ini akan dilakukan proses mencari dan Menyusun secara sistematis dari hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun oranglain. Berikut ini adalah Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian

1. Analisis Instrumen Functionality Suitabilty (Fungsi)

Dari hasil pengujian functionality suitability didapat data skor yang dinilai dengan skala Guttman, yang mana pilihan berhasil bernilai 1 dan gagal bernilai 0, hal tersebut kemudian dihitung persentase kelayakan nya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{AB}{x} \times 100 = \dots\dots\dots \%$$

Keterangan:

- A : Jumlah jawaban berhasil = 1
- B : Jumlah total jika seluruh jawaban berhasil

Hasil dari persentase skor tersebut kemudian di konversikan ke dalam sebuah pernyataan. Kriteria interpretasi skor dapat dilihat pada table :

Tabel. 3.6. Persentase Kelayakan Skor

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 Instrumen Usability (Kegunaan)

Analisis kualitas untuk karakteristik usability dilakukan dengan menganalisis respon pengguna dengan menggunakan skala dengan 5 pilihan. Skala dengan pilihan tersebut merupakan skala likert. Skala likert merupakan jenis skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Jadi 5 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

Maka untuk menganalisis data hasil pengujian usability dengan menghitung jumlah rata-rata jawaban berdasarkan skor yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dihitung sebagai berikut:

- a. Jumlah skor dari responder yang menjawab :
SS = Total SS x 5 = A
- b. Jumlah skor dari responder yang menjawab:
S = Total S x 4 = B
- c. Jumlah skor dari responder yang menjawab:
RR = Total RR x 3 = C

d. Jumlah skor dari responder yang menjawab:

$$TS = \text{Total TS} \times 2 = D$$

e. Jumlah skor dari responder yang menjawab:

$$STS = \text{Total STS} \times 1 = E$$

$\text{Jumlah Skor Total} = A + B + C + D + E$
--

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

$$\text{Skor maksimal} = \text{jumlah responden} \times \text{jumlah item pertanyaan} \times 5$$

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

$$\text{jumlah skor maksimal} \times 100\%$$

Kemudian dihasilkan perbandingan dengan tingkatan persentase pada tabel berikut :

Tabel. 3.7. Kelayakan Usability

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

Tabel. 3.8. Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Penyusunan Proposal Skripsi	■	■				
2.	Penyusunan Instrumen			■	■		
3.	Pelaksanaan Penelitian					■	
4.	Pengolahan Data						■
5.	Penyusunan Skripsi						■