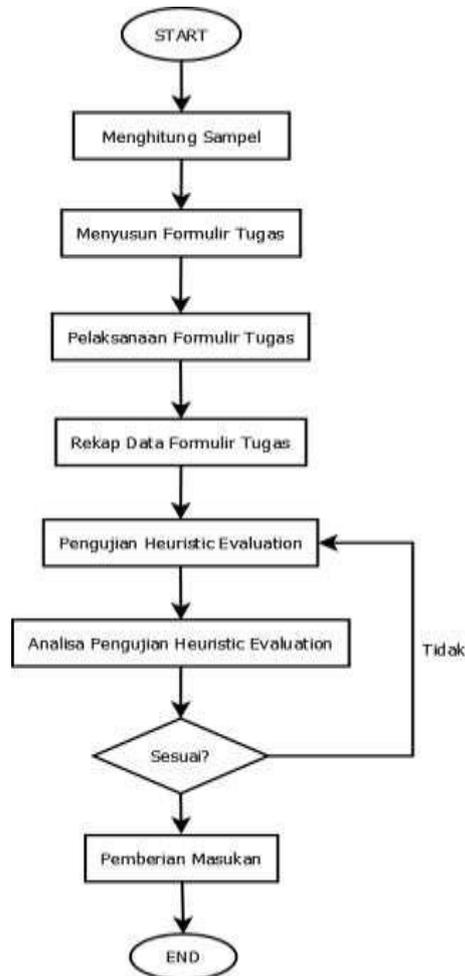


PROSES ALUR PENELITIAN

Menurut Arikunto (2013) proses alur penelitian adalah kronologi procedural yang dilakukan seorang peneliti dalam karya penelitiannya dan bukan sekedar urutan apa yang mesti dilalui. Gambar proses alur penelitian dapat dilihat seperti gambar di bawah.



1. Menghitung Sampel

Penelitian melakukan perhitungan sampel yang diambil dari data kuesioner masyarakat Kabupaten Lampungengah. Perhitungan rumus yang digunakan oleh peneliti menggunakan Rumus Slovin menggunakan rumus pada persamaan 2.1 adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Saat melakukan penelitian dengan populasi orang sebanyak 2.000 orang. Jika margin eror yang ditetapkan yaitu 5%, Jika rumus mencari sampel $n = N / (1 + (N \times e^2))$, maka berikut adalah cara mencari sampel penelitian.

$$\text{Sampel} = 2.000 / (1 + (2.000 \times 5\%^2))$$

rubah, 5% menjadi angka desimal. dengan membagikan dengan bilangan 100. Maka 5% margin eror sama dengan dengan 0,05.

$$\text{Sampel} = 2.000 / (1 + (2.000 \times 0,05^2))$$

$$\text{Sampel} = 2.000 / (1 + (2.000 \times 0,0025))$$

$$\text{Sampel} = 2.000 / (1 + 5)$$

$$\text{Sampel} = 2.000 / 6$$

$$\text{Sampel} = 333,3333$$

Jika dibulatkan, maka jumlah sampel minimal dari 2.000 populasi dengan margin error 5% adalah 333 orang.

2. Penyusunan Skenario Tugas

Penyusunan skenario tugas berdasarkan prinsip heuristic evaluation yang berkaitan dengan *usability* dari *website* Lampungtengah.go.id.

3. Pelaksanaan Skenario Tugas

Pengerjaan skenario tugas menggunakan formulir dengan pengisian melalui google form.

4. Rekap Data Skenario Tugas

Skenario tugas yang telah diisi dikumpulkan menjadi satu untuk direkap.

5. Pengujian Heuristic Evaluation

Dari hasil rekapitulasi data yang ada, selanjutnya diuji menggunakan metode *heuristic evaluation* untuk mendapatkan nilai persentase dari kualitas *usability* pada *website* Lampungtengah.go.id.

6. Analisis Data Heuristic Evaluation

Selanjutnya hasil dari pengujian menggunakan metode *heuristic evaluation* diolah dan di analisis apakah data yang digunakan valid untuk mengetahui kualitas *usability* dari situs *website* Lampungtengah.go.id, jika valid maka akan masuk kelangkah selanjutnya pada bagian pemberian masukan, apabila data yang diinputkan tidak valid maka akan dilakukan pengujian ulang.

7. Pemberian Masukan

Dari hasil yang telah diperoleh dari perhitungan tingkat *usability* dari *website* Lampungtengah.go.id, maka masukan yang diberikan dapat menjadi suatu pengembangan terhadap *website* Lampungtengah.go.id.

Rancangan Formulir Skenario Tugas

Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuesioner melalui link google form kepada responden, untuk menjawab pertanyaan mengenai tingkat *usability* pada *website* Lampungengah.go.id.

Digunakan *skala likert* dalam mengukur baik tanggapan positif maupun negative terhadap suatu pertanyaan dari kuesioner. *Skala likert* dimulai dari poin 1 yang menyatakan sangat setuju sampai poin 5 yang menyatakan sangat tidak setuju. Responden diminta untuk memilih poin yang telah disediakan mulai dari poin skala 1-5 untuk menjawab masing-masing pertanyaan.

Keterangan Skala :

1 = STS = Sangat

Tidak Setuju 2 = TS

= Tidak Setuju

3 = R = Ragu-

ragu

4 = S = Setuju

5 = SS = Sangat Setuju

Angka diatas merupakan point nilai dari setiap jawaban yang ada pada kuesioner responden.