



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Universitas Multimedia Nusantara

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) berdiri pada tanggal 25 November 2005. UMN merupakan salah satu lembaga perguruan tinggi dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar dalam proses belajar pada setiap mengajar dalam mata kuliah yang diselenggarakan. Dengan didukung oleh keberadaan para tenaga pengajar yang profesional dan sudah berpengalaman baik di bidang pendidikan atau dunia bidang tersebut. Penyelenggaraan program mata kuliah yang searah dengan para pengajarnya dan terintegrasi diharapkan dapat membuat UMN menjadi salah satu universitas unggulan pada tingkat nasional maupun internasional. UMN juga diharapkan dapat menghasilkan lulusan berkompotensi dan berjiwa wirausaha sesuai dengan visi dan misi dari UMN sendiri.

Universitas Multimedia Nusantara berdiri atas prakarsa Dr. (HC) Jakob Oetama ,yang merupakan perintis Kompas Gramedia. Prakarsa tersebut selanjutnya berhasil direalisasikan oleh para jajaran pimpinan Kompas Gramedia, yaitu Agung Adiprasetyo (CEO Kompas Gramedia), Teddy Suriyanto (*Business Development*), jajaran *Board of Directors* Kompas Gramedia dan panitia pendiri yang dipimpin oleh Dr. Ir. P.M. Winarno (Ketua) dan Ir. Budi Susanto, M.M (Wakil Ketua). Selanjutnya

pada tanggal 25 November 2005, izin operasional Universitas Multimedia Nusantara diterbitkan oleh Menteri Pendidikan Nasional RI dan pada tanggal 20 November 2006, UMN secara resmi diluncurkan dalam sebuah acara di Hotel Santika Jakarta dan diresmikan oleh Dr. Ir. Dodi Namdika Sekretaris Jendral Kementerian Pendidikan Nasional Rektor UMN dijabat oleh Prof. Yohanes Surya, Ph.D (2006-2011), seorang fisikawan yang terkenal dengan kiprahnya membawa Tim Olimpiade Fisika Indonesia (TOPI) ke ajang Olimpiade Fisika Internasional.

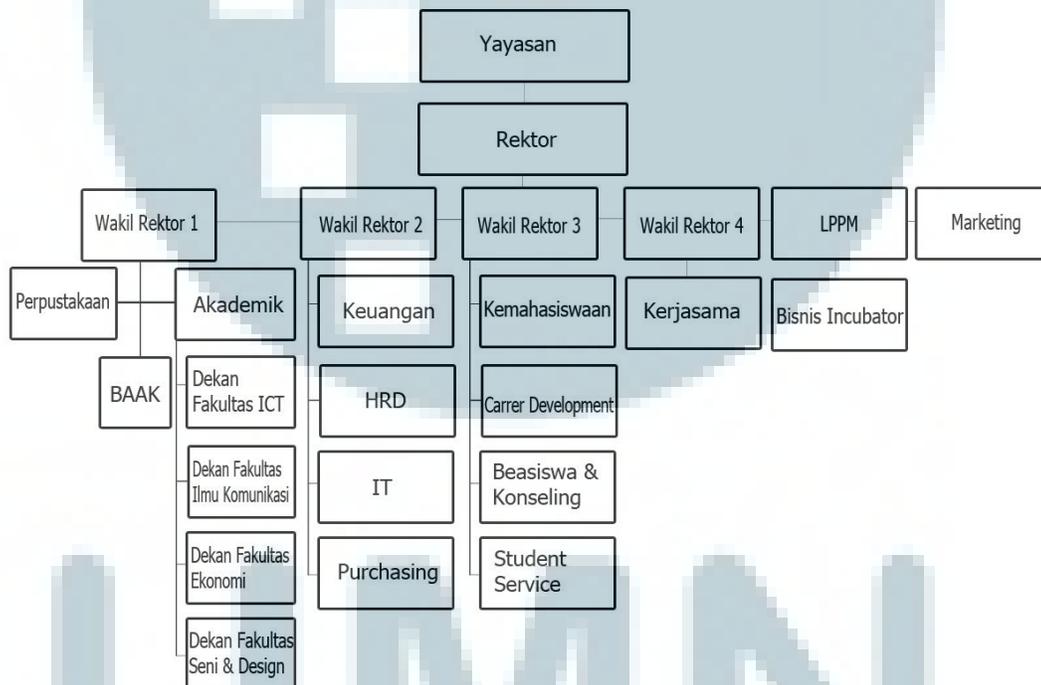
Pada tanggal 25 Maret 2011, Dr. Ninok Leksono menggantikan Prof. Yohanes Surya, Ph.D sebagai rektor Universitas Multimedia Nusantara sampai saat ini. Dr. Ninok Leksono adalah wartawan senior Harian Kompas dan anggota Dewan Riset Nasional (DRN).

(Sumber : www.umn.ac.id)

UMN

3.1.2 Struktur Organisasi

Gambar 3.1 menunjukkan struktur organisasi dari Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara

(sumber: www.umn.ac.id)

Berikut adalah tugas dan wewenang dari struktur organisasi Universitas Multimedia Nusantara

1. Rektor : Merupakan jabatan struktural tertinggi pada lembaga pendidikan formal di tingkat universitas. Pada struktur organisasi Universitas Multimedia Nusantara Rektor membawahi Wakil Rektor 1, Wakil Rektor 2, Wakil Rektor 3, Wakil Rektor 4, LPPM, dan Marketing.
2. Wakil Rektor 1: merupakan sebuah jabatan struktural pada universitas yang bertanggung jawab untuk berjalannya operasional pada bidang akademik, BAAK (administrasi), dan perpustakaan.
3. Wakil rektor 2: merupakan sebuah jabatan struktural pada universitas yang bertanggung jawab untuk berjalannya operasional pada bidang keuangan, HRD (*Human Resource Development*), IT, dan pembelian.
4. Wakil rektor 3: merupakan sebuah jabatan struktural pada universitas yang bertanggung jawab pada operasional bidang kemahasiswaan, beasiswa dan konseling, *carrer development*, dan *student service*.

5. Wakil rektor 4: merupakan sebuah jabatan struktural pada universitas yang bertanggung jawab untuk bidang kerjasama dengan universitas lain atau perusahaan.
6. Direktur LPPM: merupakan sebuah jabatan struktural pada universitas yang bertanggung jawab dalam bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni, yang berfokus pada bidang *New Media, Bisnis Incubator* serta penerapannya dalam pengabdian kepada masyarakat.
7. Marketing: Merupakan divisi atau bagian pada sebuah universitas yang bertanggung jawab untuk pemasaran dan penyaringan calon mahasiswa.

3.1.3 Visi dan Misi

1. Visi Universitas Multimedia Nusantara

"Universitas Multimedia Nusantara menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompetensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur."

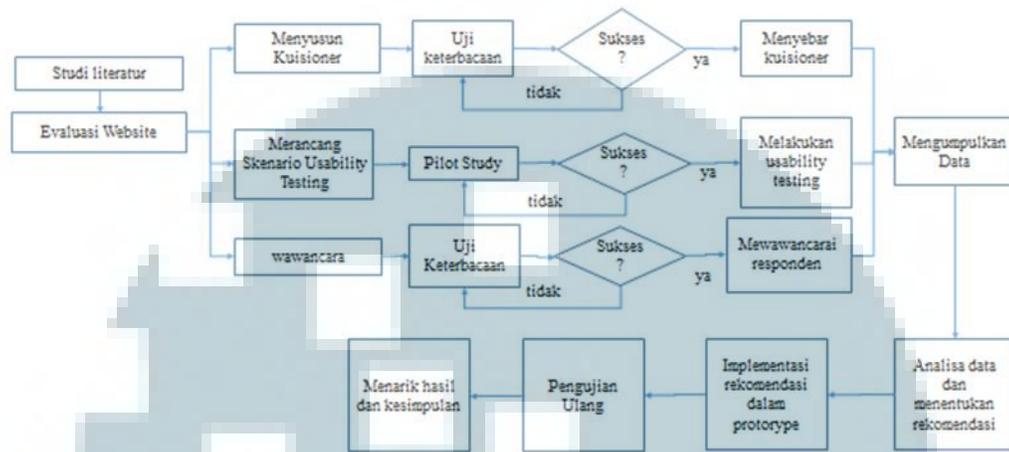
2. Misi Universitas Multimedia Nusantara

“Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.”

3.2 Alur Penelitian

Penelitian dimulai dengan mengumpulkan data pendukung guna merumuskan permasalahan yang lebih rinci dan jelas. Kemudian dilanjutkan dengan studi literatur dan evaluasi *website*. Di akhir evaluasi, pada *usability testing* akan disebarakan kuesioner SUS. Sebelum disebarakan kepada responden, dilakukan uji keterbacaan kuesioner dan wawancara serta *pilot study* untuk *usability testing*. Hal ini berguna untuk mendapatkan hasil yang sesuai.

Data-data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis yang sesuai. Selanjutnya data-data tersebut dirangkum dan kemudian diolah menjadi bahan rekomendasi untuk diterapkan pada *prototype* sebelum diujikan kembali *prototype* hasil rekomendasi tersebut. Gambar 3.2 memperlihatkan secara detail tahapan pelaksanaan penelitian.



Gambar 3.2 Alur penelitian

3.3 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian kali ini adalah *usability testing*. Metode ini merupakan metode pengujian *usability* yang digunakan untuk menentukan apakah website atau aplikasi yang dibangun sudah sesuai kebutuhan pengguna atau belum.

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga cara, yaitu wawancara, kuesioner, dan *usability testing*.

3.3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak *e-learning officer* untuk melakukan pengumpulan data yang diperlukan terkait website *e-learning*. Data-data yang diperlukan seperti jumlah pengguna *e-learning* aktif dan jumlah kelas aktif yang ada pada *website e-learning*. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan data jumlah laporan keluhan yang masuk ke dalam *website e-learning*. Selain itu, wawancara ini juga berguna untuk merumuskan permasalahan penelitian. Wawancara ini diolah secara manual dengan bantuan alat tulis dan kertas.

3.3.1.2 Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengukur nilai kepuasan pengguna terhadap website *e-learning*. Kuesioner yang digunakan mengacu pada *website e-learning.umn.ac.id* sebagai dasar utama untuk melakukan evaluasi. Kuesioner disebar oleh pihak *e-learning officer* melalui website *e-learning* pada akhir semester genap tahun 2015/2016. Setelah mendapatkan hasil kuesioner tersebut, akan diberikan kuesioner kedua yang disebar oleh peneliti kepada responden yaitu mahasiswa setelah melakukan *task scenario*. Kuesioner yang kedua ini mengacu pada *Standard Usability Questionnaires*, yaitu *Software Usability System (SUS)*. SUS merupakan sebuah standar kuesioner yang mengukur kepuasan pengguna dalam menggunakan sebuah

sistem. SUS juga dikenal sebagai pengukuran kepuasan pengguna yang “*quick and dirty*” artinya penggunaan kuesioner SUS sangat cepat dan data yang dihasilkan dapat dipercaya. Kuesioner pertama dibuat menggunakan *google forms* sedangkan pada kuesioner kedua dibuat menggunakan kertas.

3.3.1.3 Usability Testing

Pengambilan data *usability testing* ini direkam dengan menggunakan video dan bersifat *optional*. Laptop dan koneksi internet berupa ponsel genggam pintar juga menjadi alat bantu untuk melakukan *usability testing*. *Usability testing* dilakukan dengan menginstruksikan responden untuk melakukan beberapa *task scenario* yang sudah disiapkan dan diuji melalui tahapan *pilot study* sebelumnya. *Pilot study* berguna agar dapat memastikan semua alat, materi dan dokumen dipersiapkan dengan baik.

3.3.2 Teknik Evaluasi

Teknik yang digunakan dalam melakukan evaluasi memiliki beberapa tahapan yaitu :

3.3.2.1 Evaluate the usability

Evaluate the usability adalah proses evaluasi kegunaan *website* yang sedang berjalan sekarang ini yaitu *E-learning* Universitas Multimedia Nusantara. Pada tahap awal dilakukan identifikasi pada target responden

kemudian pengujian *website e-learning* dilakukan menggunakan pengujian *usability testing*. *Usability testing* yang dilakukan dengan menyuruh responden melakukan *task scenario* yang telah disusun menjadi beberapa aktivitas. *Task scenario* ini didapatkan berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang menjadi kebiasaan responden dalam mengakses *E-learning* Universitas Multimedia Nusantara. Hasil pengujian ini akan digunakan sebagai hasil rekomendasi nantinya. Setelah pengujian dari *task scenario* yang dilaksanakan maka responden akan mengisi kuesioner SUS. Kuesioner SUS merupakan sebuah standar kuesioner yang mengukur kepuasan pengguna dalam menggunakan sebuah sistem. Setelah semua data kuesioner telah terkumpul maka akan dilakukan penghitungan nilai skor setiap pernyataan untuk mendapatkan hasil skor SUS sebagai standar penilaian sebuah sistem.

3.3.2.2 *Recommend improvements*

Recommend improvements adalah penyusunan rekomendasi yang dibuat dengan mengelompokkan permasalahan yang terdapat dalam *website e-learning*. Pengelompokan permasalahan berdasarkan masalah yang menyinggung tampilan dan interaksi *website*. Kategori ini ditentukan dari banyaknya permasalahan yang diinfokan dari responden. Urutan pengkategorian dilakukan dengan melihat permasalahan yang ada di halaman setiap *website* dan fitur lain yang ada di *website*. Adapun pengkategorian dan perumusan rekomendasi ini dilakukan secara manual.

3.3.2.3 Implement the recommendations

Implement the recommendations adalah sebuah cara untuk menerapkan hasil rekomendasi yang telah kita buat ke dalam sistem/apikasi pada versi sebelumnya. Penerapan rekomendasi yang dilakukan pada *E-learning* Universitas Multimedia Nusantara dilakukan menggunakan *software* Axure. Axure yang merupakan sebuah *tools* dalam membuat *wireframes* dan desain profesional, maupun *prototypes* suatu produk dengan sangat interaktif, deskriptif dan berbasis *browser*.

3.3.2.4 Re-test the site to measure the effectiveness of your changes.

Re-test the site to measure the effectiveness of your changes adalah sebuah cara untuk mengevaluasi ulang sebuah sistem/aplikasi setelah terjadi perubahan. Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap *prototype* yang sudah dibuat. Evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

UMMN