



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Gambaran Umum Objek Penelitian

Berikut ini adalah gambar dari objek yang terlihat secara luas yang menjadi subjek peneliti.

3.1.1 Sejarah Sekolah Citra Berkat Tangerang

Gambaran umum objek penelitian merupakan gambaran yang akan menerangkan tentang keberadaan situasi dan kondisi objek yang berkaitan dengan proses penelitian. Dalam menentukan objek penelitian, peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu untuk menentukan objek yang akan digunakan dalam penelitian.



Gambar 5 Sekolah Citra Berkat Tangerang

Objek penelitian yang digunakan peneliti adalah Sekolah Citra Berkat Tangerang. Pendiri Sekolah Citra Berkat yaitu Dr (HC) Ir. Ciputra, dan beliau mengatakan: “ Pengalaman hidup saya telah membuktikan bahwa pendidikan berkualitas adalah cara paling efektif

untuk meningkatkan harkat dan martabat seseorang, keluarga dan sekelompok orang atau suatu bangsa. Menurutnya pendidikan kewirausahaan merupakan solusi penting bagi generasi muda Indonesia abad ini. Jika ada suatu hal yang ingin beliau sampaikan kepada generasi muda bangsa ini adalah semangat *entrepreneurship*”.

Hal inilah yang menjadi dasar dibangunnya sekolah Citra Berkat pada tahun 2004 di Kawasan perumahan Citra Raya Tangerang. Dari *Playgroup*, TK dan SD di kelas 1, SCB Citra Berkat terus berkembang hingga ke tingkat SMA dan sekarang semua jenjang KB – TK – SD – SMP – SMA telah diakui dengan nilai A. pembelajaran ke sekolah Citra Berkat menggunakan program pendidikan kewirausahaan nasional K12 Ciputra *Way* untuk mendidik siswa tidak hanya pengetahuan tetapi juga kecakapan hidup dan karakter.

Integritas, *profesionalisme* dan *entrepreneurship* menjadi ciri khas budaya akademik di Citra Berkat. Pengalaman belajar di sekolah Citra Berkat tidak hanya memungkinkan siswa untuk mengetahui dan memahami apa yang mereka pelajari, tetapi juga menekankan kemampuan siswa untuk berkreasi dan inovatif untuk menciptakan sesuatu yang berdampak pada diri mereka sendiri, keluarga mereka, dan keluarga mereka. atau lingkungan sekitar. Percaya diri, komunikasi yang baik dan keberanian untuk menciptakan hal-hal baru merupakan ciri khas seorang wirausaha. Dan inilah yang dilatih untuk dilakukan setiap siswa sejak usia dini melalui proyek pembelajaran yang mempersiapkan mereka untuk sukses di masa depan.

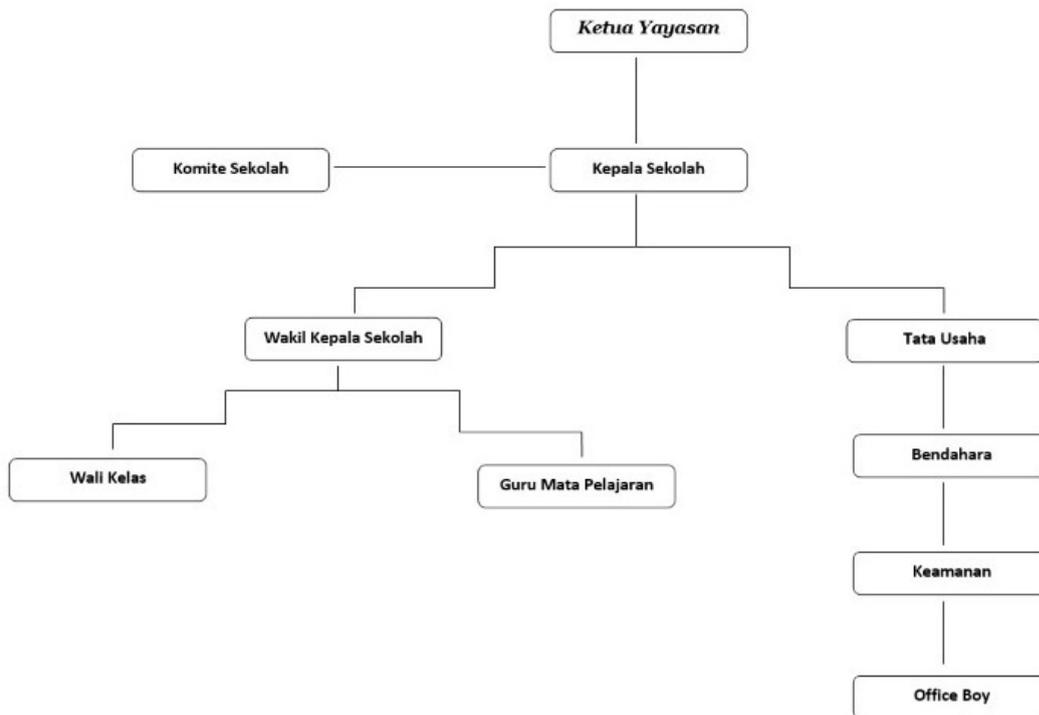
3.1.2 Visi dan Misi Sekolah Citra Berkat Tangerang

Visi dan misi sekolah citra berkat Tangerang, yaitu:

1. Visi. “Memelihara semangat *entrepreneurship* dalam pendidikan.”

2. Misi. “Mendidik dan memelihara anak-anak untuk memiliki karakter Ilahi dan memiliki keunggulan akademik, membekali mereka untuk menjadi *entrepreneur* dan mengubah bangsa.”

3.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 6 Struktur Organisasi

Gambar 6 menunjukkan struktur organisasi Sekolah Citra Berkata, yang dipimpin oleh Ketua Yayasan, kemudian kepala sekolah yang memimpin seluruh kegiatan di sekolah dengan didampingi oleh komite sekolah (wakil orang tua siswa di sekolah). Kemudian ada wakil kepala sekolah, yang mengawasi kinerja wali kelas dan guru mata pelajaran. Kepala sekolah juga memimpin Tata usaha, bendahara, keamanan, dan *cleaning service*.

3.1.4 Daftar Nama-Nama Guru di SD Citra Berkat Tangerang

Berikut ini adalah nama-nama guru di SD Citra Berkat Tangerang

:

Tabel 3.1 Nama-nama Guru SD Citra Berkat

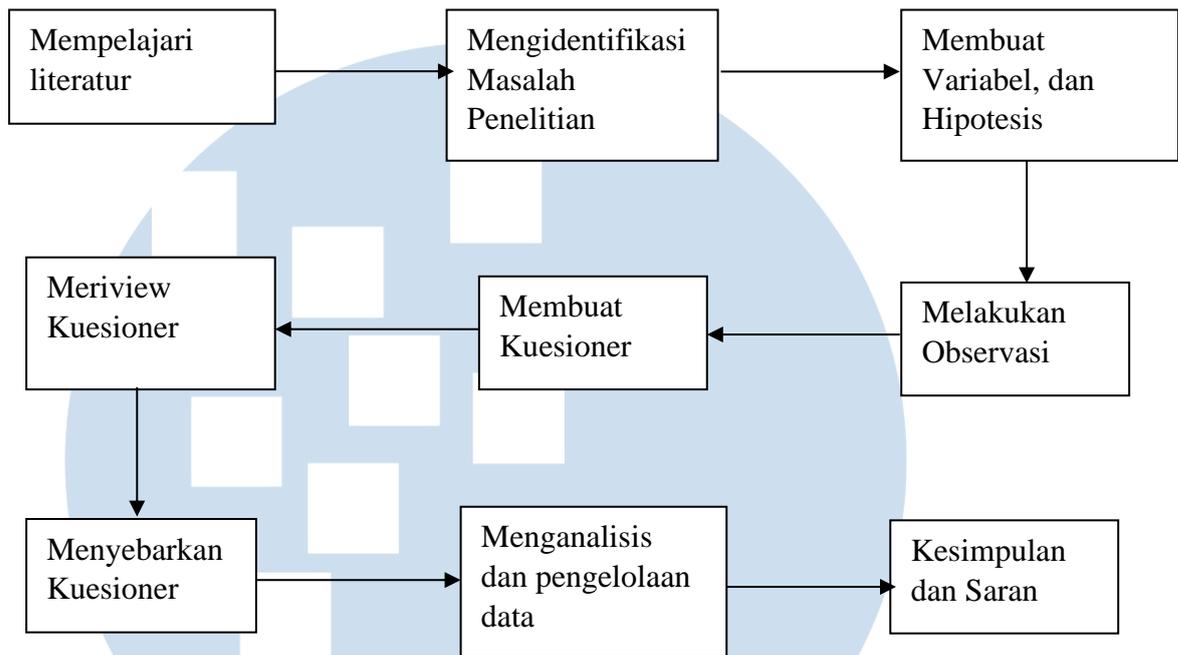
No	Nama	Jabatan
1	Citrasari Purnawengrum	Kepala Sekolah
2	Agnes Tri Retno Wulansari	Guru
3	Anastasia Desy Hizmiati	Guru
4	Anjar Paulina	Guru
5	Ardan Purinasmoro	Guru
6	Arintyas Tectona Putri	Guru
7	Baringin Parlaungan Marbun	Guru
8	Bergitta Redawati	Guru
9	Bernadeta Setia Febriyanti	Guru
10	Christina Dwi Lestari	Guru
11	Dermawati Panjaitan	Guru
12	Dionisia Detiningtyas	Guru
13	El Dwi Kurniawati	Guru
14	Emilia Dora Zebua	Guru
15	Fransiska Daruwati	Guru
16	Fx. Andhy Saputro	Guru
17	Heni Worowidiyati	Guru
18	Henrica KarttikaYudhitasari	Guru
19	Ignatius Teguh Sugiantoro	Guru
20	Kartika Dhiny Murwati	Guru
21	Kartinah Wulandari	Guru
22	Lisbet Ernauli Sinaga	Guru
23	Lucia Aning Suryaningrum	Guru

24	Magdalena Sulistyanningtyas	Guru
25	Masruroh	Guru
26	Mikha Naully Simanjuntak	Guru
27	Mindouli Rajagukguk	Guru
28	Parinda Winda Simanjuntak	Guru
29	Ria Indrasari	Guru
30	Robenna Sihotang	Guru
31	Rosalina Anik Setyorini	Guru
32	Samuel Sammy Kristian .M	Guru
33	Sondang Tiurma Siregar	Guru
34	Sri Yuliyantiningsih	Guru
35	Suprapti	Guru
36	Terry Yuliani Baritowati	Guru
37	Theresia Retno Kristanti	Guru
38	Togi Tua Hutabarat	Guru
39	Triyati	Guru

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Alur Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode IS Success Model (ISS) yang merupakan model yang digunakan untuk mengukur tingkat kesuksesan system waktu pengimplementasian system tersebut. Alur penelitian yang digunakan yaitu Borg *and* Gall yang memberikan panduan yang sistematis tentang langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki bukti konsep [27]. Gambar 7 berikut ini menunjukkan tahapan penelitian dengan model pengembangan Borg *and* Gill.



Gambar 7 Tahapan Penelitian

Berikut ini adalah penjabaran dari masing-masing tahapan penelitian yang dilakukan :

1. Mempelajari literatur

Tahap pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan dan mempelajari literatur yang membahas tentang kesuksesan penerapan aplikasi *MOODLE* sebagai *e-learning* untuk mendukung pembelajaran daring.

2. Proses identifikasi masalah

Tahap selanjutnya yaitu mengidentifikasikan masalah yang ada dan menentukan topik yang akan dibahas. Kemudian masalah akan diidentifikasi dan akan diteliti lebih lanjut dengan melakukan pengukuran terhadap variable-variabel penentu yang mempengaruhi kesuksesan penerapan aplikasi *MOODLE*.

3. Membuat variable dan hipotesis

Pada tahap ini, dibuatlah model penelitian yang didapatkan dari literatur sebelumnya. Model yang terdiri dari beberapa variabel

pendukung kesuksesan implementasi *e-learning*. Tujuannya adalah untuk mengukur faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan implementasi *e-learning*.

4. Melakukan observasi

Pada tahap ini, dengan cara mengamati penggunaan aplikasi *MOODLE* dari sudut pandang pengguna (guru dan siswa), pada tahap observasi dapat diketahui apa saja yang menjadi kendala.

5. Membuat kuesioner

Tahap selanjutnya yaitu membuat kuesioner berdasarkan variabel-variabel yang sudah ditentukan. Tujuan penyebaran kuesioner adalah untuk mengumpulkan data dari para responden yang kemudian akan diuji untuk membuktikan hipotesis.

6. Meriview kuesioner

Sebelum kuesioner disebar, maka harus di review kembali, dengan tujuan memastikan bahwa semua pertanyaan yang telah dibuat dapat dimengerti oleh responden dan dapat diisi sesuai yang diharapkan.

7. Menyebarkan kuesioner

Jumlah sampel responden harus ditentukan dahulu seberapa banyaknya dengan rumus slovin, maka setelah itu kuesioner yang sudah dibuat bisa disebar pada responden yang telah ditargetkan sebelumnya. Jika jumlah responden sudah sesuai dengan jumlah sampel yang sudah ditentukan maka penyebaran kuesioner bisa dihentikan dan dapat memulai untuk menganalisa data.

8. Menganalisis dan pengelolaan data

Proses menganalisa data yang telah dikumpulkan dari penyebaran kuesioner. Pengelolaan data menggunakan rumus slovin untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk pengolahan data.

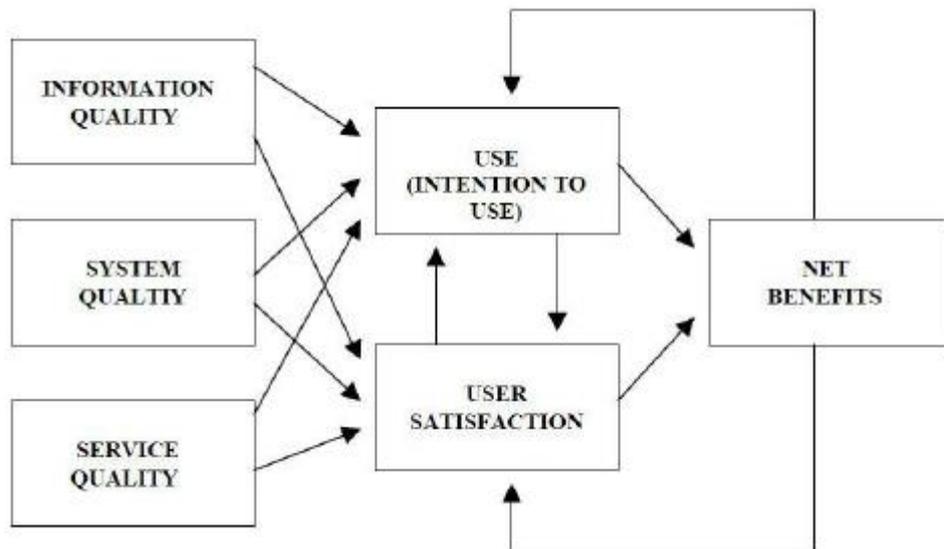
9. Kesimpulan dan saran

Setelah data berhasil dianalisis, maka didapatkan kesimpulan dan dapat memberikan saran yang dapat membantu SD Citra Berkas dalam pelaksanaan belajar *online*.

3.3 Model

Penelitian ini menggunakan model ISS yang bertujuan mengukur tingkat kesuksesan aplikasi *MOODLE* sebagai *e-learning* pada SD Citra Berkas dan penelitian akan menggunakan variabel *independent* dan menambahkan variabel lainnya.

Pada gambar 3.4 menampilkan model penelitian yang diajukan merupakan adopsi dari model ISS.



Gambar 8 Model dan hipotesis

3.4 Variabel

DeLone dan McLean mengusulkan model ISS yang diperbaharui dan mengevaluasi kegunaannya mengingat adanya perubahan dalam praktik IS. Model ISS menambahkan langkah-langkah “kualitas layanan” sebagai dimensi baru dan dengan mengelompokkan semua langkah “dampak” ke dalam dampak tunggal [28]. Model tersebut memiliki 6 variabel, yaitu :

A. *User Satisfaction*

Kepuasan pengguna yang merupakan ukuran keberhasilan sistem informasi dan interaksi dengan penggunanya. Ini menunjukkan seberapa besar pengguna percaya bahwa sistem informasi memenuhi kebutuhannya pembelajaran *online*. Jika sistem informasi memenuhi standard pengguna, maka kepuasannya akan sistem informasi akan meningkat. Di sisi lain pengguna pengguna tidak puas jika sistem tidak memenuhi kriteria pengguna yaitu jika sistem tidak memberikan informasi yang diperlukan. Maka dari semua itu dapat disimpulkan bawah *user satisfaction* secara luas dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengukur sistem informasi.. sebagai contoh, hasil pendidikan, siswa dapat menunjukkan tingkat keberhasilan *e-learning* dengan cara nilai yang meningkat dari hasil belajarnya selama *online*. Jika siswa merasa terbantu dengan sistem dan kontribusinya maka *e-learning system* bisa dianggap berhasil. Oleh karena itu hipotesis yang didapatkan :

H1. *User Satisfaction* berpengaruh positif pada *System Success*.

B. *System Usage*

Penggunaan sistem menjadi pengukur pentingnya keberhasilan sistem. Kualitas dan kesesuaian penggunaan sistem merupakan konsekuensi dan tindakan pencegahan yang penting dan ukuran sederhana waktu yang dihabiskan untuk sistem yang tidak baik. Penggunaan sistem dianggap sebagai persyaratan kinerja individu dalam hal proses pembelajaran. Penelitian semacam ini ditekankan pada pentingnya sistem dari sudut pandang evaluasi keberhasilannya. Penggunaan sistem untuk penelitian ini didefinisikan sebagai cakupan dan jenis penggunaan *e-learning system*. Sistem dianggap menguntungkan dan merugikan Ketika penggunaan sistem memberikan keuntungan dan merugikan pengguna. Sebagai contoh siswa merasa dengan menggunakan *e-*

learning maka kemampuannya dalam belajar dan kualitas pembelajarannya meningkat, maka pengimplementasian sistem dapat dianggap berhasil. Hipotesis yang didapatkan :

H2. *System Usage* berpengaruh positif pada *System Success*.

C. Information Quality

Kualitas informasi secara umum telah dikaitkan dengan pengukuran *output* sistem. Kualitas informasi yang dihasilkan oleh sistem terutama akurasi, ketepatan waktu dan kehandalan. Indikator terpenting dari variabel kualitas informasi dalam sistem *e-learning* yaitu akurasi informasi, relevansi, ketepatan waktu. Aspek yang dikelola semua departemen, seperti IT dan organisasi pembelajaran. Dalam hal ini sistem *e-learning* sangat penting dalam memberikan informasi pembelajaran kepada siswa. Sebagai contoh, jika siswa melihat materi atau modul pembelajaran yang didapat tidak lengkap atau tidak relevan maka itu akan mempengaruhi kepuasan penggunaan sistem karena *e-learning* tidak mampu memberikan informasi yang dibutuhkan. *Information quality* sangat berhubungan dengan kepuasan pengguna. Hipotesis yang didapatkan :

H3. *Information quality* berdampak positif pada *system usage*.

H4. *Information quality* berdampak positif pada *user satisfaction*

D. System Quality

Kualitas sistem adalah pandangan tiap individu kinerja sistem. Dalam pembelajaran, kualitas diukur dengan melihat *hardware* yang tersedia untuk pengguna dan *software* yang memang dirancang untuk digunakan. Sedangkan pengguna tidak memahami persyaratan jaringan *e-learning* seringkali membutuhkan hubungan antar jaringan ke jaringan yang diperluas dengan akses internet. Kualitas *e-learning* ditunjukkan dari

karakteristik berikut : kegunaan, implementasi harapan pengguna, kemudahan yang diberikan dalam belajar *online* waktu respon, dan juga ketersediaan informasi.

e-learning yang sukses umumnya ditandai dengan *e-learning* yang *userfriendly* dan efektif dalam memberikan *feedback* yang bermanfaat bagi siswa. Hal ini langsung memberikan dampak pada kepuasan pengguna. Maka hipotesis yang didapatkan :

H5. *System quality* berdampak positif pada *system usage*.

H6. *System quality* berdampak positif pada *user satisfaction*.

E. *Service Quality*

Kualitas layanan dapat dikatakan sangat penting bagi kepuasan pengguna. Sama halnya dengan kualitas sistem, kualitas layanan juga berpengaruh juga pada *system usage*. Karena pengguna akan menggunakan sistem bila layanan atau jasa yang ditawarkan dapat memenuhi kriteria pengguna. *Service quality* sebagai peran penting dalam memutuskan pengguna akan menggunakan teknologi informasi atau tidak. Yang kemudian mengarah pada dampak positif pada tingkat kepuasan pengguna. Hipotesis yang didapatkan :

H7. *Service quality* berdampak positif pada *system usage*.

3.5 Indikator Tiap Variabel

Tabel 3. 1 Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Penjelasan
<i>Information Quality</i>	<i>Undertandability</i> / kemudahan pemahaman	Apakah informasi yang diberikan di Aplikasi Moodle
	<i>Completeness</i> / kelengkapan	Kelengkapan dan keragaman informasi yang ada di Aplikasi Moodle
	<i>Accuracy</i> / keakuratan informasi	Informasi harus akurat agar tidak merusak informasi yang diterima guru dan siswa sebagai pengguna

/ Kualitas Informasi	<i>Conciseness / keringkasan yang padat dan jelas</i>	Penjelasan yang ada di Aplikasi Moodle dibuat secara singkat
	<i>Isi</i>	Konprehensif dalam lingkup, ringkas dan singkat
	<i>Format / penyajian informasi</i>	Informasi di Aplikasi Moodle tersusun sesuai format
<i>Service Quality</i>	<i>Assurance / jaminan</i>	Jaminan kepercayaan pengguna terhadap pelayanan yang diperbaiki oleh pengembang aplikasi Moodle
	<i>Flexibility / keluwesan</i>	Flexibilitas respond terhadap perubahan lingkungan yang sedang berlangsung
	<i>Responsiveness / daya tanggap</i>	Ketanggapan layanan dari pengembang Aplikasi Moodle terhadap guru dan siswa
/ Kualitas Pelayanan	<i>Reability / keandalan</i>	Kemampuan dari pengembang Aplikasi Moodle memberikan keandalan apa yang telah dijanjikan
	<i>Tangibles / tampilan</i>	Tampilan fisik dari Aplikasi Moodle yang diberikan pengembang
<i>System Quality</i>	<i>Access / akses</i>	Kemudahan untuk mengakses Aplikasi Moodle
	<i>Ease of use / kemudahan penggunaan</i>	Kemudahan untuk pengguna dalam menggunakan Aplikasi Moodle
/ Kualitas Pelayanan	<i>Efficiency / efisiensi</i>	Efisiensi dari penggunaan sistem Aplikasi Moodle oleh pengguna
	<i>Navigation / navigasi</i>	Kemudahan Aplikasi Moodle saat dinavigasi oleh guru dan siswa
	<i>Respond time / waktu respon</i>	Kecepatan waktu respon Aplikasi Moodle saat digunakan
<i>Use / Pemakaian</i>	<i>Navigation patterns / pola penggunaan</i>	Pola pengguna dalam mengakses Aplikasi Moodle
	<i>Nature of Use / sifat penggunaan</i>	Sifat dari penggunaan Aplikasi Moodle oleh pengguna dalam mengakses Aplikasi Moodle
<i>User Satisfaction</i>	<i>Effectiveness / efektifitas</i>	Keefektivitasan dari penggunaan sistem Aplikasi Moodle yang memberikan dampak bagi pengguna
	<i>Information satisfaction /</i>	Kepuasan pengguna dalam mendapatkan informasi yang didapatkan dari Aplikasi Moodle

/ Kepuasan Pemakai	kepuasan dapa informasi	
	<i>Overall satisfaction /</i> kepuasan secara keseluruhan	Kepuasan pengguna dalam keseluruhan Aplikasi Moodle
	<i>System satisfaction /</i> kepuasan sistem	Kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem Aplikasi Moodle saat ini

3.6 Hipotesis

Didapatkan hipotesis berarah atau hipotesis alternatif yang merupakan prediksi hubungan dari pengukuran antar variabel. Hasil yang didapatkan bisa positif ataupun negatif.

Berikut ini beberapa hipotesis yang didapatkan berdasarkan variabel model DeLone dan McLean yang digunakan :

- H1. *User Satisfaction* berpengaruh positif pada *System Success*.
- H2. *System Usage* berpengaruh positif pada *System Success*.
- H3. *Information quality* berdampak positif pada *system usage*.
- H4. *Information quality* berdampak positif pada *user satisfaction*
- H5. *System quality* berdampak positif pada *system usage*.
- H6. *System quality* berdampak positif pada *user satisfaction*.
- H7. *Service quality* berdampak positif pada *system usage*.
- H8. *Service quality* berdampak positif pada *user satisfaction*.

Beberapa hipotesis yang diusulkan untuk bisa digunakan untuk mengukur tingkat kesuksesan dalam pengimplementasian pembelajaran *online* di SD Citra Berkat dengan menggunakan model DeLone dan McLean.

3.7 Populasi dan Sampel

3.7.1 Populasi

Populasi dari penelitian yang dilakukan ini adalah siswa dan guru SD Citra Berkat yang menggunakan aplikasi *MOODLE* sebagai

pendukung proses pembelajaran *online*. Tercatat bahwa jumlah seluruh populasi pengguna ada sebanyak 664.

3.7.2 Sampel

Sampel yang akan diambil dari siswa dan guru sebagai pengguna aplikasi *MOODLE* dengan menggunakan rumus slovin untuk menentukan seberapa banyak sampel dengan menerapkan *error tolerance* sebanyak 5% atau 0,05.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* yang merupakan teknik yang menetapkan sampel dengan cara memilih sampel dengan menyesuaikan kebutuhan peneliti atau berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dengan tujuan mendapatkan sampel yang *representative* (sesuai gambaran peneliti).

Metode *Purposive Sampling* mengharuskan peneliti melakukan observasi untuk memahami analisis yang sedang dikerjakan. Pada penelitian ini sampel yang akan digunakan adalah orang yang menggunakan aplikasi *MOODLE* yaitu siswa dan guru SD Citra Berkat Tangerang

Penelitian ini menggunakan rumus slovin untuk menentukan berapa banyak sampel. Asumsi tingkat keandalan 95%, sehingga $\alpha=0,05$.

$$S = \frac{N}{N.d^2+1}$$

Keterangan :

S = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

d = Taraf signifikansi yang dikehendaki

Responden pengguna aplikasi *MOODLE* yaitu siswa/siswi dan guru SD Citra Berkat Tangerang, dengan jumlah populasi sebanyak 664 orang. Dimana jumlah siswa yang menggunakan aplikasi

MOODLE sebanyak 626 orang dan jumlah guru sebanyak 38 orang.
 Besarnya populasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Siswa dan Guru SD Citra Berkat

No	Responden	Kelas	Jumlah
1	Siswa	I	98
		II	116
		III	107
		IV	105
		V	106
		VI	94
2	Guru	Laki-Laki	6
		Perempuan	32
		Jumlah Keseluruhan	664

Dengan menggunakan rumus Slovin, dari jumlah populasi sebanyak 626 dengan tingkat signifikansi 5% maka didapatkan jumlah sampel sebanyak 250 sampel. Berikut dijabarkan perhitungannya :

$$S = \frac{N}{N.d^2+1}$$

Diketahui :

$$N = 664$$

$$d = 0,05$$

$$S = \frac{664}{664 (0,05)^2+1}$$

$$= \frac{664}{2,66}$$

$$= 249,624$$

$$= 250 \text{ sampel}$$

Jadi jumlah sampelnya adalah $10 + 240 = 250$ sampel. Berdasarkan perhitungan jumlah sampel dengan rumus slovin dengan jumlah guru 38 orang maka di tentukan sampel minimum sebanyak 10 sampel, dan untuk siswa dengan jumlah siswa keseluruhan 626 maka dapat ditentukan jumlah sampel minimum sebanyak 240 siswa.

3.7.3 Skala Likert

Mengukur skala jawaban dengan tanggapan baik maupun tanggapan negative terhadap sebuah pertanyaan, skal ini digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat dari para responden [29]. Jawaban dari hasil kuesioner yang disebarkan akan diukur dengan skala 1-5, dengan definisi, sebagai berikut :

- 1 Sangat Setuju
- 2 Setuju
- 3 Ragu-ragu
- 4 Tidak Setuju
- 5 Sangat Tidak Setuju

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu pengambilan data primer dan pengambilan data sekunder. Pengumpulan data primer yang dilakukan adalah dari jawaban kuesioner yang dijawab oleh 250 sampel responden. Sedangkan pengumpulan data sekunder yang didapatkan dari literatur yang didapatkan dari jurnal, artikel, dan buku yang digunakan untuk mencari referensi yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan yaitu pengukuran tingkat kesuksesan aplikasi *MOODLE*.

3.8.1 Membuat Kuesioner

Dalam membuat kuesioner ada beberapa pertanyaan yang dibuat berdasarkan variabel yang sudah ditetapkan. Seperti yang ditunjukkan pada halaman lampiran.

3.9 Validitas dan Reliabilitas

Validitas dan reliabilitas digunakan untuk memverifikasi bahwa perangkat sedang digunakan. Yang merupakan perangkat yang baik dan konsisten, juga perangkat yang valid dan handal. Salah satu cara mengukur validitas adalah dengan cara menggunakan metode *pearson*. Sedangkan untuk mengukur reabilitas adalah dengan menggunakan *Cronchbach's Alpha*. Perangkat $> 0,70$ merupakan perangkat yang valid dan dengan kehandalan yang baik.

3.10 Metode Analisis

Dari hasil jawaban kuesioner dari responden maka akan dianalisa dengan metode statistic. Yang pertama-tama akan dijelaskan jumlah responden, pendeskripsian singkat tentang karakteristik responden dan juga tentang gambaran awal jawaban hasil kuesioner. Hal itu dilakukan untuk memastikan data yang didapat dari hasil kuesioner adalah data yang valid dan konsisten. Selain itu juga akan dianalisa dengan menggunakan analisis regresi linier untuk mengetahui tingkat keterkaitan antar variabel. Berdasarkan metode statistic yang digunakan, maka hipotesis dapat dianalisa untuk mengetahui hasil kuesioner dan signifikannya dan yang nantinya akan menghasilkan suatu kesimpulan.

