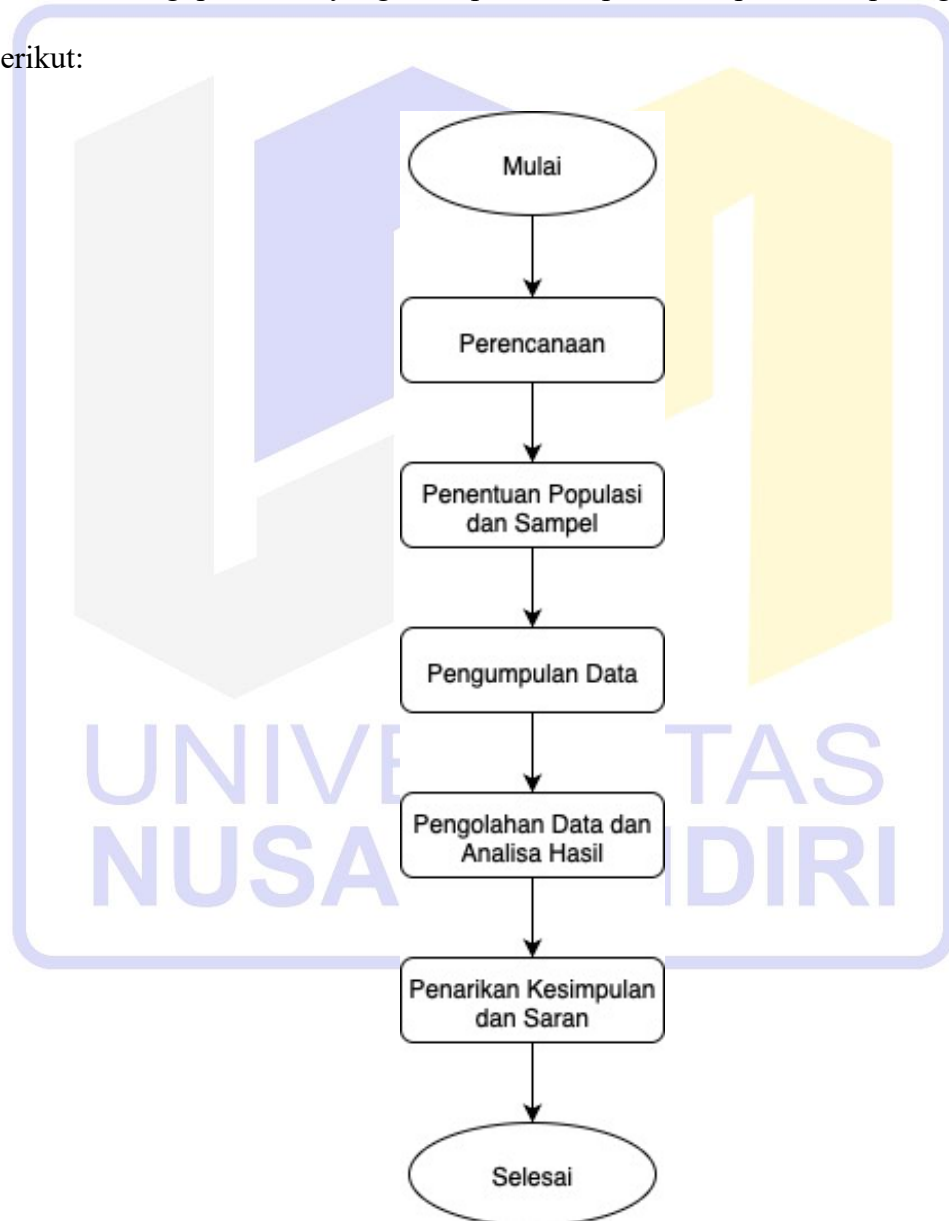


## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti. Adapun metodologi penelitian yang diterapkan oleh peneliti dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2025

Gambar III. 1 Diagram Alir Penelitian

### 3.1.1 Tahapan Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahapan perencanaan adalah meliputi hal-hal berikut:

#### 1. Studi Pustaka

Pada tahapan ini, aktivitas yang dilakukan adalah melakukan studi pustaka dengan membaca dan mempelajari karya tulis ilmiah sebagai referensi yang berupa: (1) Buku, (2) E-Jurnal Ilmiah, (3) Tugas akhir yang Relevan, dan (5) Internet.

#### 2. Tempat dan Waktu Penelitian

Pada tahapan ini, aktivitas yang dilakukan adalah menentukan tempat dan waktu dilakukannya penelitian. Adapun tempat dan waktu penelitian adalah sebagai berikut:

Tempat Penelitian : PT Anugerah Pharmindo Lestari

Waktu Penelitian : 15 April 2025 - 14 Juli 2025

#### 3. Tujuan Penelitian

Tahapan ini berfungsi untuk memperjelas kerangka tentang apa saja sasaran yang ingin dicapai pada penelitian ini. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisa aplikasi ARIBA *Procure to Pay* pada PT Anugerah Pharmindo Lestari dari aspek *usability* dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan membuat rekomendasi solusi dari permasalahan *usability* tersebut.

#### 4. Rumusan Permasalahan

Pada tahapan ini, dilakukan pengamatan pada aplikasi ARIBA *Procure to Pay* yang kemudian akan dijadikan sebagai rumusan masalah. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah analisa *usability* pada aplikasi

ARIBA *Procure to Pay* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

### 3.1.2 Tahapan Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh individu yang menggunakan aplikasi ARIBA *Procure to Pay* dalam lingkungan PT Anugerah Pharmindo Lestari. Populasi meliputi berbagai departemen yang terlibat secara aktif dalam proses pengadaan, seperti:

1. Divisi *Procurement*
2. Divisi *Finance*
3. Divisi *Logistic/ Supply Chain Management*
4. *Operation*

Adapun kriteria dalam penentuan populasi adalah sebagai berikut:

1. Pengguna aktif aplikasi ARIBA *Procure to Pay* setidaknya dalam periode tiga bulan terakhir.
2. Memiliki peran langsung dalam proses pengadaan, pembuatan, dan persetujuan dokumen pada sistem.
3. Berasal dari berbagai jabatan, mulai dari staff hingga supervisor maupun manager.

Penetapan populasi ini bertujuan agar data yang dihimpun benar telah merepresentasikan beragam pengalaman nyata pengguna aplikasi dalam proses bisnis organisasi. Adapun proses pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana teknik ini dipilih karena peneliti ingin memastikan hanya responden yang benar – benar relevan yang dilibatkan dalam penelitian sehingga hasil analisis *usability* menjadi lebih akurat.

Langkah – langkah penentuan sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi unit kerja/divisi yang rutin menggunakan aplikasi *ARIBA Procure to Pay*.
2. Mendata seluruh user yang memenuhi kriteria penggunaan aplikasi dalam jangka waktu tertentu.
3. Melakukan seleksi berdasarkan kriteria keterlibatan langsung (misal: intensitas penggunaan, akses ke seluruh modul aplikasi, pengalaman minimal tiga bulan).
4. Mengundang seluruh responden terpilih untuk berpartisipasi dalam survei *System Usability Scale (SUS)*.

Jumlah sampel tetap memperhatikan keterwakilan setiap divisi dan jabatan agar hasil penelitian tidak bias dan mampu mencerminkan persepsi populasi secara umum.

### **3.1.3 Tahapan Pengumpulan Data**

Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan data baik dari aplikasi *ARIBA Procure to Pay* maupun dari para pengguna aplikasi yang menghasilkan data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari tempat penelitian. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari kepustakaan.

1. Observasi

Observasi dilakukan langsung pada lokasi penelitian dengan melakukan pengamatan langsung terhadap penggunaan aplikasi *ARIBA Procure to Pay* untuk mendapatkan permasalahan apa saja yang terdapat pada aplikasi.

## 2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan guna menambah dan memperkaya referensi teori serta memperkuat solusi yang akan digunakan pada penelitian ini. Adapun data-data diperoleh dari sumber buku, e-jurnal ilmiah, tugas akhir atau tugas akhir yang relevan dan berbagai informasi dari internet.

## 3. Penyebaran Kuesioner

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyebaran kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan yang mengacu pada penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) melalui aplikasi *Google Form* yang ditujukan kepada pengguna aplikasi ARIBA *Procure to Pay* pada PT Anugerah Pharmindo Lestari. Kuesioner diisi oleh responden dengan cara memberikan jawaban pada pertanyaan yang telah disusun dan dilengkapi dengan pilihan jawaban yang telah disediakan. Adapun kuesioner yang disebarkan kepada para responden dapat dilihat pada tabel III.1 berikut:

Tabel III. 1 Daftar Kuesioner

No.	Pertanyaan
1	Aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> sangat mudah digunakan untuk membuat permintaan pembelian ( <i>purchase requisition</i> ).
2	Saya merasa sulit untuk memahami cara menggunakan aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> saat pertama kali mencoba.
3	Saya dapat dengan cepat mengingat langkah-langkah dalam aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> ketika ingin melakukan tugas pengadaan.
4	Saya sering lupa bagaimana cara melakukan proses pembuatan permintaan pembelian maupun proses persetujuan pada ARIBA <i>Procure to Pay</i> setelah tidak menggunakannya beberapa waktu.
5	Proses penerbitan PO ( <i>Purchase Order</i> ) dapat dilakukan dengan cepat dan tanpa hambatan.

6	Proses pengadaan dan pembayaran dalam aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> sering terasa lambat dan kurang efisien.
7	Aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> memberikan pemberitahuan/informasi yang jelas untuk setiap tahapan proses.
8	Saya sering mengalami kesulitan atau kesalahan dalam input data vendor dan item di aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> .
9	Saya puas dengan performa dan fungsionalitas aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> secara keseluruhan.
10	Saya merasa frustrasi dengan fitur atau fungsi tertentu dalam aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> yang tidak berjalan sesuai harapan.

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2025

Skala pengukuran variabel dalam penelitian ini mengacu pada penggunaan metode skala likert yang dapat dilihat pada tabel III.2 berikut:

Tabel III. 2 Skala Likert

Jawaban	Skala/Bobot
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber: [14]

Setelah dilakukan penyebaran kuesioner berikut dan didapatkan tanggapan dari responden melalui *Google Form*, hasil kuesioner akan dikumpulkan dalam bentuk *excel*.

### 3.1.4 Tahapan Pengolahan Data dan Analisa Hasil

Pada tahapan ini, peneliti melakukan proses pengolahan dan analisa dari data yang telah diperoleh selama proses pengumpulan data. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini meliputi hal-hal berikut:

## 1. Pengolahan Data Kuesioner

Peneliti melakukan proses rekapitulasi data, uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan SPSS, dan menghitung jawaban responden.

### a. Uji Validitas

Uji validitas [14] adalah proses yang dilakukan untuk menentukan apakah instrumen pengukuran, seperti pertanyaan yang ada dalam kuesioner, sudah benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas kuesioner menunjukkan sejauh mana setiap pertanyaan mencerminkan aspek yang hendak diukur dalam kuesioner tersebut. Dalam pengujian ini, validitas diuji dengan mengukur korelasi antara skor masing-masing item indikator dengan total skor seluruh konstruk.

Instrumen dikatakan valid jika nilai validitasnya tinggi, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya. Sebaliknya, apabila nilai validitas rendah, maka instrumen tersebut dianggap kurang valid dan datanya sulit dipercaya. Pada penelitian ini, pengujian validitas menggunakan korelasi Pearson yang menghubungkan skor tiap item dengan total skor item pada masing-masing variabel. [14] Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai korelasi dengan nilai  $r$  tabel pada tingkat signifikansi 0,05. Bila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka item pertanyaan dianggap valid. Namun, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses pengujian yang bertujuan untuk menilai konsistensi jawaban responden terhadap item-item dalam

kuesioner. Pengujian ini penting untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat dipercaya dan memberikan hasil yang konsisten dalam pengukuran. Salah satu metode yang umum digunakan untuk menguji reliabilitas adalah teknik *Cronbach's Alpha* melalui program SPSS. Jika nilai *Cronbach's Alpha* di bawah 0,6, reliabilitas dianggap kurang baik; nilai 0,7 menunjukkan reliabilitas yang dapat diterima; dan nilai di atas 0,8 menandakan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik[14].

Tabel III. 3 Kriteria Penilaian *Cronbach's Alpha*

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
$\geq 0,900$	Sempurna
0,800 – 0,899	Baik
0,700 – 0,799	Diterima
0,600 – 0,699	Dipertanyakan
0,500 – 0,599	Kurang Baik
$<0,500$	Tidak Diterima

Sumber: [14]

c. Analisa Data Menggunakan Skala Likert

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert. Indikator yang digunakan berfokus pada aspek *usability*, yang terdiri dari *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Errors*, dan *Satisfaction*. Sebelum kuesioner diterapkan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Skala Likert dirancang agar responden dapat memberikan jawaban dengan tingkat kesetujuan yang berbeda pada masing-masing pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner. Data mengenai berbagai dimensi variabel dalam penelitian ini dikumpulkan dari responden dengan menggunakan skala nilai 1 sampai 5. Dalam



kuesioner, tersedia lima pilihan untuk menilai aplikasi, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Skor yang diperoleh kemudian diubah menjadi data kualitatif dengan skala 5. Data hasil kuesioner ini digunakan untuk menilai tingkat *usability* aplikasi, yang selanjutnya dapat dijadikan acuan atau bahan pertimbangan dalam pengembangan aplikasi tersebut.

## 2. Perhitungan Skor *System Usability Scale* (SUS)

Peneliti melakukan perhitungan dari jawaban responden dari pertanyaan - pertanyaan dalam kuesioner dengan mencari nilai rata-rata skor SUS nya.

Perhitungan rata-rata skor SUS dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor SUS} = ((P1-1)+(5-P2)+(P3-1)+(5-P4)+(P5-1)+(5-P6)+(P7-1)+(5-P8)+(P9-1)+(5-P10))*2.5$$

## 3. Rekomendasi Solusi

Peneliti memberikan rekomendasi solusi dari permasalahan yang ditemukan berdasarkan analisa aplikasi ARIBA *Procure to Pay* yang telah dilakukan sebelumnya.

### 3.1.5 Tahapan Penarikan Kesimpulan dan Saran

Pada tahapan ini, berdasarkan hasil analisis dan pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi ARIBA *Procure to Pay*, peneliti menarik kesimpulan dengan melihat nilai rata-rata dari setiap aspek *usability*, seperti aspek *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *error* dan *satisfaction*. Hasil dari analisis ini memberikan wawasan tentang faktor-faktor mana yang memiliki dampak signifikan terhadap faktor usabilitas aplikasi ARIBA *Procure to Pay*. Penulis kemudian melakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan akurat

dan konsisten. Kombinasi dari hasil analisa dan pengujian serta umpan balik inilah yang menjadi dasar penarikan kesimpulan dan saran perbaikan dalam penelitian ini.

