

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Tahapan Penelitian

Metodologi penelitian yang penulis gunakan untuk menganalisis aspek *UI/UX* absensi *website* akan dijelaskan pada bagian ini. Dengan menerapkan metode *design thinking*, penelitian ini mengikuti serangkaian prosedur yang sudah terstruktur, mulai dari identifikasi masalah hingga tahap pengujian akhir.



Sumber : Peneliti (2026)

Gambar III. 1 Tahapan Penelitian

Pada gambar III.1 menunjukkan alur tahapan-tahapan yang akan dilalui pada penelitian ini, bermula dari tahap memulai, identifikasi masalah, studi Pustaka, pengumpulan data, analisis dan perancangan *prototype*, pengujian *prototype*, hingga selesai. Adapun alur ini terdiri dari 5 tahapan utama yang dilakukan secara berurutan.

##### 1.1.1 Identifikasi Masalah

Penelitian ini diawali dengan adanya tahap penting berupa penelusuran masalah pada tampilan antarmuka serta pengalaman pengguna (*UI/UX*) di fitur absensi pada *Website Absensi HRIS* di PT. Gading Semesta Utama. Melalui pengamatan yang mendalam, setiap elemen desain dan pola interaksi pengguna

diperiksa secara teliti untuk menemukan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kenyamanan serta efektivitas penggunaan *Website*.

### **1.1.2 Studi Pustaka**

Pada tahap kedua, penelitian ini berlanjut ke eksplorasi literatur yang bersifat menyeluruh. Dalam fase ini, berbagai referensi yang membahas *UI/UX* dan metode *Design Thinking* dikaji secara mendalam sebagai dasar teori. Kajian pustaka tersebut tidak hanya berperan sebagai landasan konseptual, tetapi juga sebagai panduan dalam mengarahkan proses evaluasi dan analisis pada tahap-tahap berikutnya.

### **1.1.3 Observasi dan Perancangan *Prototype***

Observasi dilaksanakan pada periode 16 Desember 2025 hingga 28 Januari 2026 dengan melakukan pengamatan langsung terhadap penggunaan *website* absensi *HRIS PT. Gading Semesta Utama*. Kegiatan observasi ini meliputi analisis alur operasional *website*, fitur-fitur yang disediakan, serta cara pengguna berinteraksi dengan sistem. Melalui proses ini, peneliti dapat mengenali berbagai permasalahan yang berkaitan dengan desain antarmuka maupun pengalaman pengguna dalam memanfaatkan *website* tersebut.

### **1.1.4 Pengujian *Prototype***

Setelah perancangan *prototype* selesai dibuat, langkah berikutnya adalah uji coba untuk memastikan keefektifan solusi yang dirancang. Pengujian dilakukan dengan melibatkan langsung pengguna *website* absensi *HRIS PT. Gading Semesta Utama* sehingga peneliti memperoleh umpan balik nyata mengenai perbaikan desain *UI/UX* yang telah diterapkan. Melalui proses ini dapat diketahui apakah rancangan baru sudah mampu menjawab permasalahan yang ada dan memenuhi

kebutuhan pengguna, sekaligus menjadi dasar untuk penyempurnaan lebih lanjut sebelum desain diimplementasikan secara penuh.

Setelah melakukan pengujian pada *prototype*, selanjutnya melakukan penyebaran kuesioner untuk mengukur tingkat *usability website* absensi HRIS PT. Gading Semesta Utama dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Kuesioner ini diberikan kepada 110 pegawai PT. Gading Semesta Utama sebagai responden.

### **1.1.5 Perbaikan Sistem**

Tahap perbaikan sistem merupakan tahap akhir dalam rangkaian metodologi penelitian ini. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil pengujian *prototype* serta analisis data kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang telah diolah menggunakan *SPSS*. Umpan balik yang diberikan oleh pengguna menjadi dasar utama dalam mengidentifikasi kekurangan pada aspek antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX website* absensi HRIS PT. Gading Semesta Utama).

Perbaikan sistem difokuskan pada peningkatan kemudahan penggunaan (*usability*), kejelasan tampilan antarmuka, konsistensi desain, serta efisiensi alur penggunaan fitur absensi. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan *prototype* agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. Dengan adanya tahap perbaikan ini, diharapkan desain *UI/UX* yang dihasilkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih optimal sebelum sistem diimplementasikan secara menyeluruh.

### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bantuan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)*. Analisis dilakukan untuk mengolah data hasil kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang diperoleh dari responden pengguna *website* absensi *HRIS* PT. Gading Semesta Utama. Tahapan analisis data dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur aspek *usability* yang diteliti. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* melalui *SPSS*.

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

a. Jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka item pertanyaan dinyatakan *valid*

b. Jika nilai  $r$  hitung  $\leq$   $r$  tabel, maka item pertanyaan dinyatakan tidak *valid*

Nilai  $r$  tabel ditentukan berdasarkan jumlah responden dengan Tingkat signifikansi 0,05.

#### 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji Reliabilitas bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi jawaban responden terhadap kuesioner. Uji Reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* pada *SPSS*.

Kriteria Reliabilitas:

a.  $\text{Cronbach's Alpha} \geq 0,60 \rightarrow$  instrumen reliabel

b.  $\text{Cronbach's Alpha} < 0,60 \rightarrow$  instrumen tidak reliabel

Instrumen yang reliabel menunjukkan bahwa kuesioner dapat digunakan secara konsisten dalam penelitian.

### 3. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data responden secara umum. Analisis ini meliputi nilai:

- a. Rata-rata (*mean*)
- b. Nilai minimum dan maksimum
- c. Distribusi jawaban responden pada setiap pertanyaan

Analisis deskriptif dilakukan menggunakan menu *Descriptive Statistics* pada *SPSS*.

### 4. Perhitungan Skor System Usability Scale (SUS)

Perhitungan skor *SUS* dilakukan berdasarkan ketentuan standar, yaitu:

- a. Untuk pertanyaan ganjil (P1, P3, P5, P7, P9):

$$\text{Skor} = \text{nilai jawaban} - 1$$

- b. Untuk pertanyaan genap (P2, P4, P6, P8, P10):

$$\text{Skor} = 5 - \text{nilai jawaban}$$

Seluruh skor kontribusi dijumlahkan, kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk memperoleh skor *SUS* akhir. Perhitungan ini dapat dibantu menggunakan transformasi data di *SPSS*.

**Tabel III.I Pernyataan Kuesioner *SUS***

No.	Pernyataan	Skala
1.	Saya berpikir akan menggunakan fitur absensi ini secara rutin	1 – 5
2.	Saya merasa fitur ini terlalu kompleks	1 – 5
3.	Saya merasa fitur ini mudah digunakan	1 – 5
4.	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan fitur ini	1 – 5
5.	Berbagai fungsi dalam fitur ini terintegrasi dengan baik	1 – 5
6.	Saya merasa ada banyak inkonsistensi dalam fitur ini	1 – 5

7.	Saya rasa kebanyakan orang akan mudah mempelajari fitur ini dengan cepat	1 – 5
8.	Saya merasa fitur ini sangat rumit untuk digunakan	1 – 5
9.	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan fitur ini	1 – 5
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan fitur ini	1 - 5