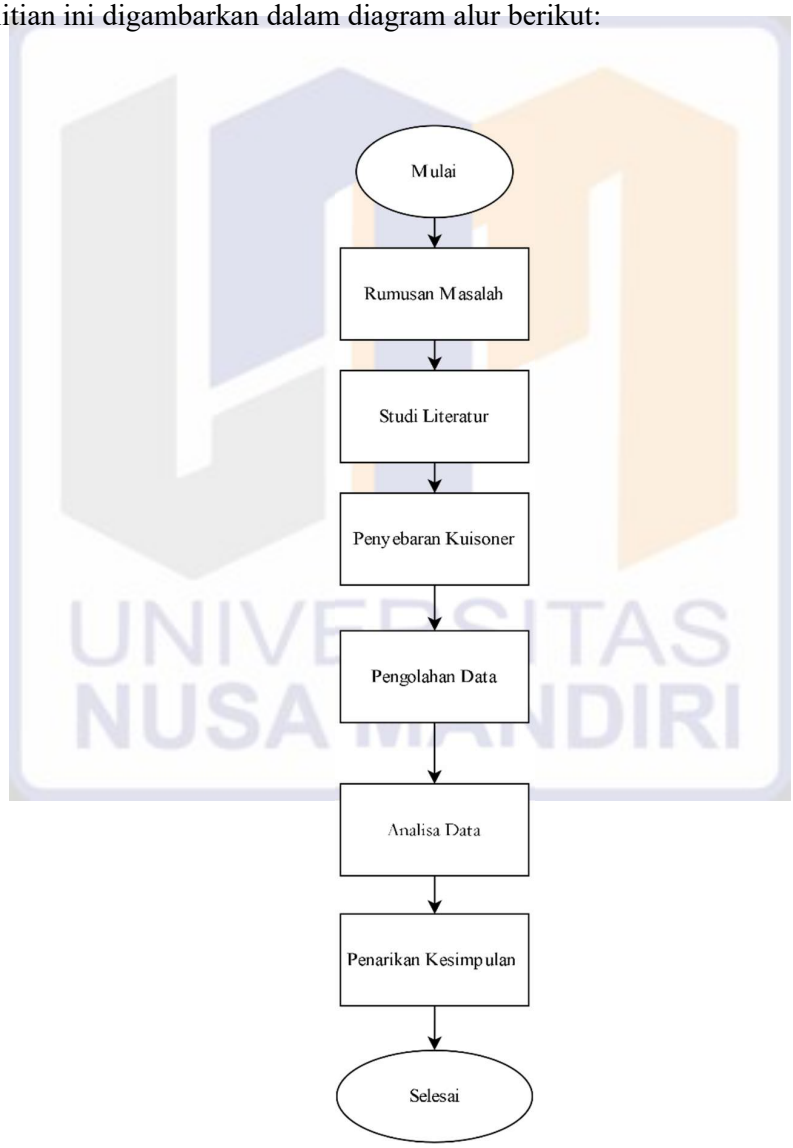
BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

3.2 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang sistematis agar hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Tahapan-tahapan penelitian ini digambarkan dalam diagram alur berikut:



Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Gambar III.2 Tahap Penelitian

Berikut adalah penjelasan dari tahapan penelitian sebagai berikut:

1. **Rumusan Masalah.**

Tahap ini merupakan titik awal penelitian, di mana peneliti mengidentifikasi permasalahan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi adanya kesenjangan antara tingginya penggunaan aplikasi *mobile* Glints di kalangan usia produktif 15-64 tahun sebagai sarana pencarian kerja dengan belum tersedianya data akademik yang mengukur tingkat *usability* aplikasi tersebut secara terstruktur.

2. **Studi Literatur.**

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian, mencakup buku, jurnal ilmiah nasional maupun internasional, serta artikel ilmiah yang membahas konsep *usability*, metode System Usability Scale (SUS), aplikasi *mobile*, dan platform rekrutmen digital. Studi literatur dilakukan untuk membangun landasan teori yang kuat, mengetahui penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, serta mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*) yang menjadi justifikasi dilakukannya penelitian ini.

3. **Penyebaran Kuesioner.**

Setelah instrumen penelitian disusun, kuesioner SUS yang telah dikontekstualisasikan pada aplikasi *mobile* Glints disebarkan secara *online* melalui Google Form kepada responden yang memenuhi kriteria sampel, yaitu usia produktif

15-64 tahun yang pernah menggunakan aplikasi Glints minimal satu kali dalam tiga bulan terakhir.

4. **Pengolahan Data**

   Data yang terkumpul dari kuesioner kemudian diolah menggunakan rumus perhitungan skor SUS yang telah dijelaskan pada Bab II. Skor kontribusi dihitung untuk setiap pernyataan dari masing-masing responden, kemudian dijumlahkan dan dikalikan 2,5 untuk menghasilkan skor SUS per responden. Selanjutnya skor seluruh responden dirata-ratakan untuk memperoleh skor SUS akhir yang merepresentasikan tingkat *usability* aplikasi *mobile* Glints secara keseluruhan.

5. **Analisis Data**

   Skor SUS rata-rata yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan tabel kategorisasi yang telah disajikan pada Tabel II.1 di Bab II untuk menentukan tingkat *usability* aplikasi Glints

6. **Penarikan Kesimpulan**

   Pada tahap akhir ini, peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, menjawab setiap rumusan masalah yang telah ditetapkan pada tahap pertama

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah usia produktif 15-64 tahun yang pernah menggunakan aplikasi *mobile* Glints minimal satu kali dalam tiga bulan terakhir.

Kelompok ini dipilih sebagai populasi penelitian karena merupakan segmen pengguna utama aplikasi Glints sekaligus kelompok yang paling terdampak oleh permasalahan pengangguran terdidik khususnya di wilayah JABODETABEK

2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah:

1. usia produktif 15-64 tahun
2. pernah menggunakan aplikasi *mobile* Glints minimal satu kali dalam tiga bulan terakhir
3. bersedia mengisi kuesioner secara lengkap dan jujur.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner SUS versi Bahasa Indonesia yang mana dalam penelitian ini dikontekstualisasikan pada penggunaan aplikasi mobile Glints. Daftar pernyataan kuesioner disajikan pada tabel berikut:

Tabel III.5 Kuesioner System Usability Scale (SUS) Konteks Aplikasi Glints

No.	Pernyataan	Skala (1–5)
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi Glints untuk mencari dan melamar pekerjaan.	1 2 3 4 5
2	Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi Glints terlalu rumit sehingga sulit untuk digunakan.	1 2 3 4 5

No.	Pernyataan	Skala (1–5)
3	Seberapa mudah Anda menemukan informasi lowongan kerja yang Anda cari menggunakan aplikasi Glints?	1 2 3 4 5
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau panduan khusus untuk dapat menggunakan aplikasi Glints dengan lancar.	1 2 3 4 5
5	Saya merasa berbagai fitur pada aplikasi Glints, seperti pencarian lowongan, pelamaran, dan notifikasi, sudah terintegrasi dengan baik.	1 2 3 4 5
6	Saya menemukan banyak ketidakkonsistenan tampilan dan fungsi di dalam aplikasi Glints.	1 2 3 4 5
7	Saya yakin sebagian besar pencari kerja dapat mempelajari cara menggunakan aplikasi Glints dengan sangat cepat.	1 2 3 4 5
8	Saya merasa proses melamar pekerjaan melalui aplikasi Glints membingungkan dan sulit diselesaikan.	1 2 3 4 5
9	Saya merasa tidak ada hambatan berarti saat menggunakan fitur-fitur utama aplikasi Glints.	1 2 3 4 5

No.	Pernyataan	Skala (1–5)
10	Saya perlu memahami banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan aplikasi Glints secara optimal.	1 2 3 4 5

Sumber : [22]

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahapan. Pertama, perhitungan skor SUS dilakukan menggunakan rumus standar. Untuk setiap responden, skor kontribusi dihitung sebagai berikut:

1. Pernyataan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9): Skor kontribusi didapatkan dari nilai jawaban responden dikurangi satu (Nilai Jawaban − 1).
2. Pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10): Skor kontribusi didapatkan dari lima dikurangi nilai jawaban responden (5 − Nilai Jawaban).
3. Perhitungan Skor SUS: Total keseluruhan skor kontribusi dari 10 pernyataan tersebut kemudian dikalikan dengan 2,5.

Kedua, interpretasi skor SUS rata-rata dilakukan dengan mengacu pada tabel kategorisasi sebagaimana telah disajikan pada Tabel II.1 [5]. Berdasarkan kategori tersebut, skor yang diperoleh akan diinterpretasikan ke dalam tingkatan *Excellent*, *Good*, *OK*, atau *Poor/Awful*, disertai dengan analisis deskriptif terhadap pernyataan-pernyataan SUS yang memiliki skor kontribusi rendah untuk mengidentifikasi aspek *usability* yang paling memerlukan perbaikan.