

BAB III

METODE PENELITIAN

Untuk melakukan sebuah penelitian diperlukan suatu metode yang tersusun secara sistematis dengan tujuan agar data yang dihasilkan *valid*. Sehingga sebuah penelitian menjadi layak untuk diuji kebenarannya. Penentuan suatu metode penelitian harus sesuai dengan masalah yang diteliti agar dapat menemukan jawaban yang dicari. Adapun metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.1. Menentukan Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Profil AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.
2. Denah Bangunan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta
3. Data Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru.
4. Kendala-kendala yang dihadapi.
5. Solusi-solusi yang akan diusahakan oleh penulis.

3.2. Menentukan Sumber Data

Adapun sumber data pada penelitian ini adalah terpusat pada dosen dan karyawan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta, mahasiswa AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta dan siswa SMA di Surakarta.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang *relevan*, teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

3.3.1. Observasi (pengamatan)

Penulis mengamati secara langsung kegiatan yang terjadi di AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta. Mengamati struktur bangunan, tata ruang dan perangkat yang ada dalam gedung sebagai bahan untuk membuat denah digital.

3.3.2. Interview (wawancara)

Penulis mengajukan pertanyaan kepada beberapa dosen dan karyawan mengenai sejarah berdiri, profil, dan struktur organisasi AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta. Penulis juga mengajukan pertanyaan mengenai sarana promosi yang ada sekarang.

3.3.3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi serta pengetahuan yang didapatkan dari buku-buku tentang teori yang bersangkutan dalam pembuatan dan analisis keefektifan aplikasi yang dibuat.

3.3.4. Angket

Penulis membuat sejumlah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh beberapa mahasiswa, murid SMA, dan masyarakat umum. Metode angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang efektifitas sarana alternatif promosi yang baru.

Angket menggunakan format tiga poin dari skala Likert, dimana alternative respon adalah setuju (S), ragu-ragu (RG), dan tidak setuju (TS). Penentuan skor dilakukan dengan cara mengaitkan jawaban dengan angka. Bagi skala yang berarah positif akan mempunyai kemungkinan skor 3 (tiga) untuk respon setuju (S), 2 untuk respon ragu-ragu (RG), dan 1 untuk respon tidak setuju (TS). Untuk skala yang berarah negatif, kemungkinan skor akan menjadi sebaliknya.

Tabel 3.1 Penilaian Skala Likert

Alternative	Bobot
S= Setuju	3
RG= Ragu-ragu	2
TS= Tidak Setuju	1

3.4. Menentukan Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulanya (Sugiyono, 2008). Jadi dapat disederhanakan bahwa yang dimaksud variabel adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti sebagai sesuatu yang akan diteliti dan akan menghasilkan informasi dari penelitian tersebut. Sesuai penelitian ini yang meneliti keefektifan sistem informasi multimedia sebagai alternatif sarana promosi. Variabel-variabel dalam penelitian ini didefinisikan secara jelas sehingga tidak menimbulkan pengertian ganda. Dalam penelitian ini

terdapat dua variabel yang terdiri dari satu variabel independen (variabel bebas) dan satu variabel dependen (variabel terikat).

1.5. Variabel *Independen* (*X*)

Variabel *Independen* atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya. Pengertian variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab atau timbulnya dependen (Sugiyono, 2008).

2.5. Variabel *Dependen* (*Y*)

Variabel *dependen* atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi variabel lainnya. Pengertian variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2008)

Operasional variabel penelitian diuraikan sebagai berikut:

- a. Dependen: Efektifitas dari aplikasi informasi multimedia
- b. Independen:
 - Kelengkapan informasi, yang berarti informasi tidak menghilangkan data penting yang dibutuhkan oleh para pemakai
 - Kejelasan informasi, yang mempunyai arti informasi tidak terkesan berbelit-belit, sehingga memudahkan pemakai dalam memahami isi aplikasi

- Kemudahan akses yang mempunyai arti tampilan aplikasi yang dibuat sederhana, sehingga memudahkan pemakai dalam mengakses aplikasi
- Estetika, yang mempunyai arti dirancang dengan multimedia interaktif, sehingga membuat pemakai akan tertarik untuk mengakses aplikasi ini.
- Tepat waktu, yang berarti informasi disajikan pada saat yang tepat.

3.5. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dari pengumpulan data masih berupa data mentah. Untuk mendapatkan kesimpulan dalam penelitian ini, data tersebut harus dianalisis terlebih dahulu. Analisis data diperlukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian sesuai tujuan yang ditetapkan peneliti. Ada tiga langkah yang dilakukan penulis untuk menganalisis hasil penelitian, yaitu:

3.4.1. Tahap persiapan

1. Mengecek kelengkapan identitas responden.
2. Mengecek kelengkapan instrument.
3. Mengecek kelengkapan isian.

3.4.2. Tahap tabulasi

1. Memberi skor pada item-item angket.
2. Mengubah data dari kualitatif ke kuantitatif.
3. Menghitung keseluruhan skor.

3.4.3. Tahap penerapan data teknik

Pada tahap ini analisis yang dipakai adalah teknik analisis *deskriptif prosentase*. Teknik ini digunakan untuk mengetahui keefektifan sistem yang baru. Langkah-langkah yang diambil adalah:

1. Meneliti isian angket sudah lengkap atau belum.
2. Melakukan pengkodean data angket.
3. Memberi skor masing-masing jawaban.
4. Memasukkan skor pada data tabulasi.
5. Melakukan penjumlahan skor berdasarkan kolom dan baris.
6. Menetapkan kriteria ideal.
7. Memasukkan jumlah skor ke dalam rumus prosentasi.

$$\text{Prosentasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Responden}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Penentuan kriteria dilakukan per *sub variable* dengan patokan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \% \text{ tertinggi} &= (3:3) \times 100\% &&= 100\% \\ \% \text{ terendah} &= (1:3) \times 100\% &&= 33,33\% \\ \text{Rentang skor} &= 100\% - 33,33\% &&= 66,67\% \\ \text{Interval} &= 66,67\% : 3 &&= 33,33\% \end{aligned}$$

Tabel 3.2 Tabel Prosentase Skor Nilai

Prosentase	Kategori
66,68% < skor < 100%	Efektif
33,34% < skor < 66,67%	Kurang Efektif
0% < skor < 33,33%	Tidak Efektif