

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Sumber Data

3.1.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer diambil dari kuesioner yang ditujukan pada pengguna website (admin dan product owner PT. Emporia Digital Raya)

3.1.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder diambil dari jurnal-jurnal ataupun referensi wikipedia dengan topik yang berhubungan dengan perancangan website.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Kuesioner

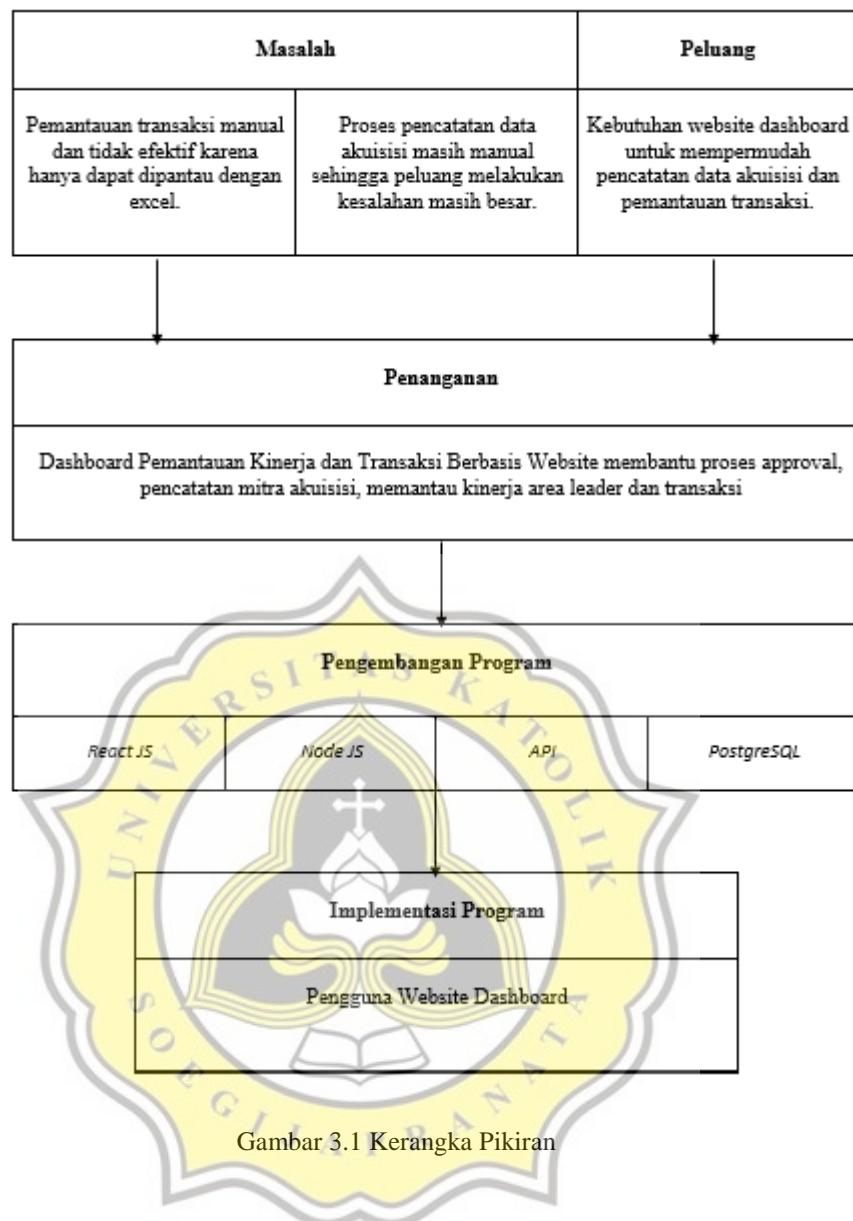
Teknik kuesioner ini ditujukan pada pengguna website. Target sampel yaitu admin dan product owner PT. Emporia Digital Raya.

3.2.2 Studi Kepustakaan

Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui sumber - sumber informasi tertulis, seperti karya tulis, dan jurnal online.

3.3 Kerangka Pikiran

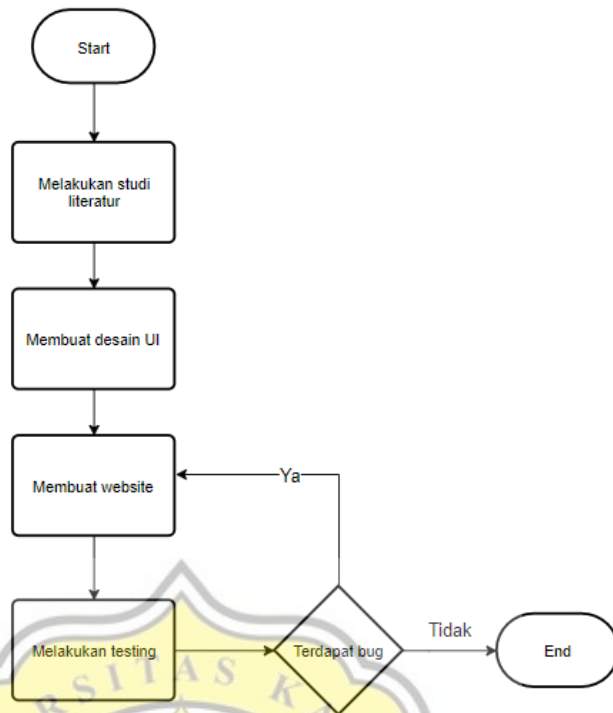
Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini mengenai pembuatan website dashboard guna memantau transaksi dan kinerja area leader. Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana website dashboard dapat mempermudah approval mitra usaha, memantau transaksi, melihat daftar data.”



Gambar 3.1 Kerangka Pikiran

3.4 Metodologi Penelitian

Proses penelitian dilakukan dengan membuat desain UI untuk menggambarkan tampilan dari website yang akan dikembangkan. Setelah selesai mendesain UI maka dilanjutkan dengan pengembangan website menggunakan reactJS dan Bahasa javascript, tahap terakhir yaitu melakukan *testing* untuk memastikan website yang telah dikembangkan sesuai. Berikut gambar 3.2 merupakan kerangka pengembangan website dashboard.

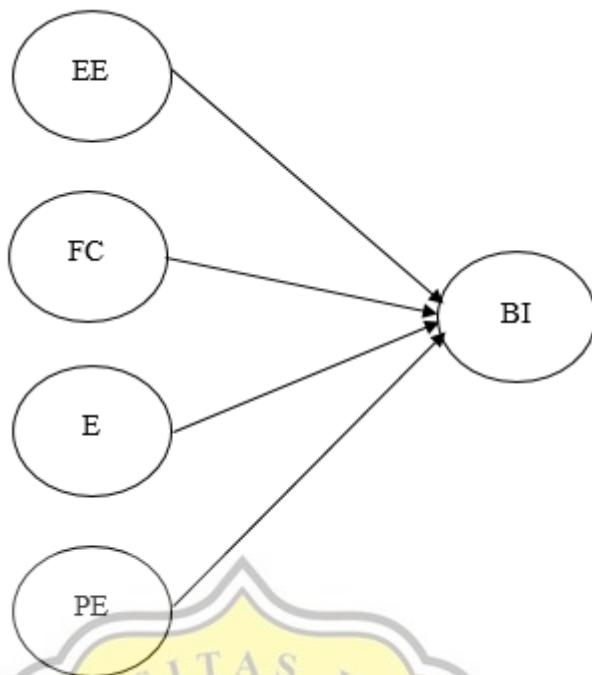


Gambar 3.2 Kerangka pengembangan wesbite

3.5 Pengujian Website

Untuk mendapatkan data yang valid, diperlukan pengujian website ini. Metode yang digunakan untuk melakukan pengujian website adalah dengan testing website serta pengisian kuesioner oleh pengguna website.

Variabel pengujian adalah Effort Expectancy (kemudahan penggunaan), Enjoyment (kesenangan), Performance Expectancy (kebergunaan), Facilitating Conditions (kenyamanan penggunaan), Behavioral Intention (intensitas penggunaan). Setiap variabel memiliki beberapa indikator yang akan diuji validitas nya apakah dapat dikatakan valid apabila digunakan untuk penelitian. Setiap indikator dalam variabel akan dilihat korelasi nya untuk mengetahui valid atau tidak nya sebuah indikator atau variabel. Dalam penelitian ini akan menguji korelasi variabel Effort Expectancy Social Influence, Performance Expectancy, Facilitating Conditions terhadap variabel Behavioral Intention. Berdasarkan hasil uji E tidak valid dikarenakan E atau kesenangan tidak seharusnya digunakan untuk uji sebuah aplikasi namun lebih tepat untuk game.



Gambar 3.3 Hubungan antar variabel

