

## **BAB 3**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Material Penelitian**

##### **3.1.1 Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini ialah pengalaman pengguna dalam menggunakan SIMRS Khanza. Kemudian, subjek penelitian ialah pegawai RSUD Banyuasin yang merupakan pengguna SIMRS Khanza.

##### **3.1.2 Pengumpulan Data**

###### **1.1.2.1 Jenis Data**

Data primer dan data sekunder merupakan jenis data yang digunakan dalam penelitian ini. Data primer ialah data langsung yang berasal dari objek penelitian. Sedangkan data sekunder ialah pengumpulan data dari pihak atau berupa jurnal, buku, website, dan lain-lain.

###### **1.1.2.2 Sumber Data**

Sumber data primer yang terdapat dalam penelitian ini berupa data hasil wawancara pegawai RSUD Banyuasin. Kemudian, untuk sumber data sekunder dikumpulkan melalui referensi jurnal maupun buku yang bersangkutan paut dengan permasalahan dan topik yang diteliti.

###### **1.1.2.3 Teknik Pengumpulan Data**

###### **1. Kuesioner**

Teknik pengumpulan data dengan mengajukan pernyataan kepada responden adalah definisi kuesioner. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini

yaitu *System Usability Scale*. Kuesioner berupa kuesioner daring dengan pernyataan dalam kuesioner diukur dengan skala likert.

## 2. Wawancara

Dilakukannya wawancara kepada pegawai RSUD Banyuasin dengan tanya jawab melalui Zoom Meeting secara perorangan. Peserta wawancara yang dipilih merupakan pengguna dari SIMRS Khanza yang cukup berpengalaman dalam menggunakan SIMRS Khanza dan berdasarkan kesediaan waktu. Berikut merupakan karakteristik peserta wawancara:

**Tabel 3.1** Karakteristik Peserta Wawancara

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	4	75%
	Perempuan	1	25%
Usia	< 30	3	25%
	30 - 40	2	75%
Lama Bekerja	< 5 tahun	3	50%
	> 5 tahun	2	50%

Pertanyaan yang diajukan kepada narasumber saat wawancara didasarkan pada kebutuhan peneliti untuk mengetahui pengalaman peserta wawancara dalam mengoperasikan aplikasi SIMRS Khanza, kendala yang dihadapi, dan peneliti berusaha memberikan kesempatan peserta wawancara dalam mengemukakan solusi yang diinginkan terkait permasalahan yang dihadapi. Berikut susunan pertanyaan yang dikemukakan kepada narasumber.

**Tabel 3.2** Instrumen Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	<p>Deskripsikan secara singkat mengenai rutinitas pekerjaan Bapak/Ibu sehari-hari.</p> <p>a. Bagaimana kondisi lingkungan kerja Bapak/Ibu?</p> <p>b. Berapa lama frekuensi penggunaan gadget yang Bapak/Ibu gunakan?</p> <p>c. Apakah ibu memiliki kebutuhan khusus?</p> <p>d. Apa peralatan kerja yang Bapak/Ibu gunakan?</p>
2.	Bagaimana mekanisme pengelolaan rekam medis di RSUD Banyuasin?
3.	Apa saja kendala yang dihadapi dari awal hingga akhir proses pengelolaan rekammedis?
4.	Apa yang Bapak/Ibu rasakan dan lakukan ketika mengalami kendala tersebut?
5.	Menurut Bapak/Ibu, sistem rekam medis yang ideal sesuai kebutuhan dan harapan Bapak/Ibu itu seperti apa?

### 3. Studi Pustaka

Data relevan yang dikumpulkan dari buku, artikel ilmiah, berita, dan sumber terpercaya lainnya untuk mendapatkan landasan teoritis terkait topik penelitian disebut dengan studi pustaka.

### 4. Dokumentasi

Dokumen yang dianalisis dan dihimpun, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik merupakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Dokumen yang digunakan oleh peneliti berupa lembaran internal yaitu Standar Prosedur Operasional (SPO).

### 1.1.3 Populasi dan Sampel

#### 3.1.3.1 Populasi

Wilayah yang diteliti oleh peneliti yang merupakan kumpulan individu atau objek yang disebut populasi. Populasi memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Adapun populasi yang termasuk kedalam penelitian ini yaitu RSUD Banyuasin. Responden pada penelitian ini yaitu Pegawai RSUD Banyuasin berjenis kelamin laki-laki atau perempuan dengan rentang usia 25 hingga 45 tahun, pegawai RSUD Banyuasin, dan pengguna SIMRS Khanza.

#### 3.1.3.2 Sampel

Sampel pada suatu penelitian adalah sebagian yang mewakili dari populasi untuk diteliti. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Kriteria pemilihan sampel terbagi menjadi kriteria inklusi dan eksklusi. Penelitian yang dilakukan mengenai pengukuran tingkat kegunaan SIMRS Khanza pada modul registrasi, maka kriteria inklusi yang digunakan antara lain:

1. Berjenis kelamin laki-laki atau perempuan.
2. Rentang usia 25-45 tahun.
3. Pegawai RSUD Banyuasin.
4. Pengguna SIMRS Khanza.

Sedangkan kriteria eksklusi atau kriteria dimana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian, yaitu pegawai RSUD Banyuasin yang memiliki gangguan kejiwaan.

### 3.1.4 Software yang digunakan

Software yang digunakan pada penelitian ini ialah Figma. Software ini digunakan untuk melakukan *brainstorming*, serta pembuatan wireframe, *mockup*, *high fidelity design*. Selain itu, peneliti juga menggunakan Lucidchart untuk membuat bagan yang diperlukan seperti *user flow*, *empathy map*, dan *user persona*. Kemudian, peneliti menggunakan Microsoft Excel untuk perhitungan hasil kuisisioner menggunakan metode SUS.

## 3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan tahap menjelaskan cara atau metode dalam melakukan penelitian yang menjadi landasan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode penelitian berisi skema penelitian yang tersusun secara terstruktur mulai dari tahap pertama hingga tahap terakhir. Metode dibuat bertujuan agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan awal dilakukannya penelitian.

### 3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara membaca dan menghimpun penelitian terdahulu melalui internet maupun perpustakaan yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian.

### 3.2.2 Evaluasi menggunakan metode SUS

Evaluasi pada tahapan ini menggunakan metode kuesioner yang disusun berdasarkan metode *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan metode SUS, kuesioner terdiri dari 10 pernyataan. Penyebaran kuisisioner menggunakan Google Form. Kemudian, hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden akan dihitung

skor akhirnya menggunakan rumus yang telah ditentukan didalam metode *System Usability Scale (SUS)* yang dilakukan pada *spreadsheet*.

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS Raw Score	SUS Final Score
4	5	2	5	3	4	1	5	2	5	8	20
3	4	2	5	3	4	2	5	2	5	9	22.5
2	5	2	5	4	3	2	4	1	4	10	25
2	4	2	5	4	3	2	4	2	4	12	30
2	5	2	4	4	2	2	4	2	4	13	32.5

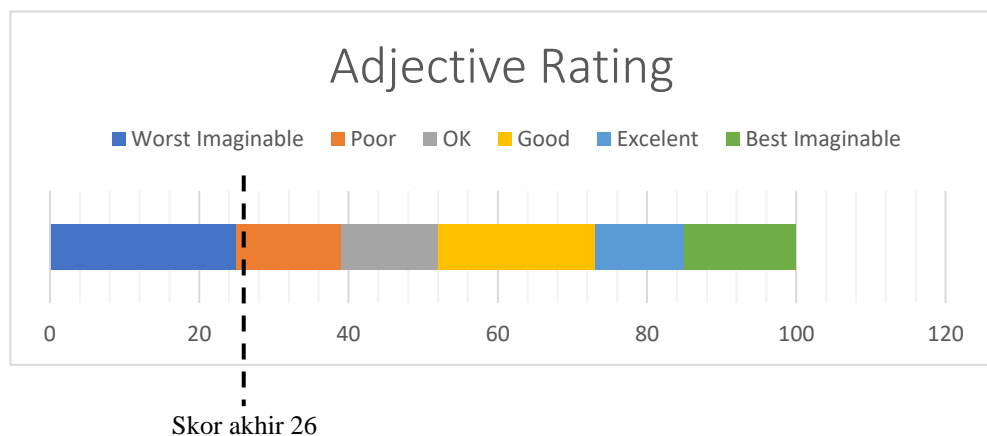
**Gambar 3.1** Hasil Perhitungan Kuisisioner

Kemudian, untuk mendapatkan skor akhir SUS yaitu mencari rata-rata nilai maka nilai pada kolom total tabel 3.2.2 dijumlahkan lalu dibagi total responden yaitu 5 orang.

**Tabel 3.3** Skor Akhir SUS

	Sum Final Score	Mean Final Score
<b>Total</b>	130	26

Perhitungan tersebut menghasilkan skor yang kemudian diinterpretasikan menggunakan *adjective rating*. Berikut merupakan hasil interpretasi SUS yang telah dilakukan.



**Gambar 3.2** Adjective Rating Skor SUS

Berdasarkan indikator di atas dapat dilihat apabila hasil dari evaluasi nantinya mendapatkan nilai 26 maka *usability* dari desain tampilan *interface* tersebut tergolong buruk atau poor.

### 3.2.3 *Empathy*

Setelah dilakukan penyebaran kuisioner kepada lima orang pegawai RSUD Banyuasin yang menggunakan SIMRS Khanza, maka untuk mengetahui lebih spesifik apa saja kesulitan dan kebutuhan pengguna dilakukan investigasi terhadap sistem. Langkah yang dikerjakan pada tahap *empathy* yaitu:

1. Membuat instrumen wawancara. Pada langkah ini, peneliti menyusun instrumen wawancara yang berisikan tujuan melakukan wawancara, tempat dan waktu wawancara, daftar pertanyaan dan menentukan karakteristik peserta wawancara.
2. Langkah selanjutnya ialah melakukan perekrutan peserta wawancara dengan cara mengidentifikasi peserta sebagai perwakilan yang terlibat dalam SIMRS Khanza dan memiliki kesediaan waktu untuk melakukan wawancara.
3. Melakukan wawancara secara perorangan yang bertujuan agar mencegah terjadinya bias.
4. Mengolah data wawancara. Hasil wawancara kemudian akan di olah menjadi *Empathy Map*.
5. Membuat *User Persona*. Tahapan selanjutnya ialah membuat *user persona* atau karakter fiktif yang mewakili target pengguna dari produk yang akan dibuat.

### 3.2.4 Define

Dalam tahap *define*, data yang didapat dalam proses *empathize* kemudian didefinisikan secara lebih rinci agar mendapatkan fokus inti dari permasalahan.

### 3.2.5 Ideate

*Ideate* (Ide), merupakan tahap ketiga. Penghasilan solusi sketsa atau ide sebagai landasan dalam pembuatan *prototype* disebut pula dengan *Ideate*. Seluruh tahapan yang dilakukan menggunakan alat Figma. Langkah-langkah *ideate* yang dilakukan, yaitu:

1. Melakukan *Brainstorming* bersama narasumber yang telah melalui wawancara. Sesi ini bertujuan untuk mengumpulkan ide sebanyak mungkin.
2. Setelah ide terkumpul maka akan dilakukan *voting* untuk menentukan ide terbaik yang paling cocok untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Hasil voting kemudian dimasukkan kedalam *Now-wow-how Matrix*.

### 3.2.6 Prototype

*Tools* yang digunakan pada tahap ini adalah Figma dalam proses pembuatan *prototype*. Berikut Langkah-langkah yang dilakukan pada fase *prototype*.

1. Langkah pertama yaitu membuat *user flow* agar peneliti memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi.
2. Kemudian membuat *wireframe* secara manual menggunakan kertas yang selanjutnya ditransformasikan menjadi digital *wireframe*.
3. Setelah membuat digital *wireframe* maka akan dibuat *mockup* sebagai implementasi rencana desain dengan lebih terperinci.



4. Langkah terakhir yaitu membuat *High-fidelity prototype* (Hi-fi) dengan cara mengintegrasikan antar halaman *mockup* sehingga memiliki kemampuan untuk berpindah halaman ketika ditekan button tertentu.

### **3.2.7 Test**

Pengujian dilangsungkan guna mendapatkan respon pengguna atau *feedback* yang sesuai dari hasil *prototype* yang telah dibuat untuk mengetahui apakah solusi yang dibuat telah mengatasi permasalahan yang ada dan menggali kebutuhan *user* lebih mendalam. Pengujian ini nantinya akan dilakukan dengan target pengguna yang telah di wawancara sebelumnya dengan menggunakan *Usability Testing*.