



Durasi

- Satu sesi dilakukan dalam waktu 2-3 menit
- Lakukan repetisi tiap pertanyaan



Ukuran

- Ideanya melibatkan 5 tim desain
- Melibatkan stakeholder (opsional)



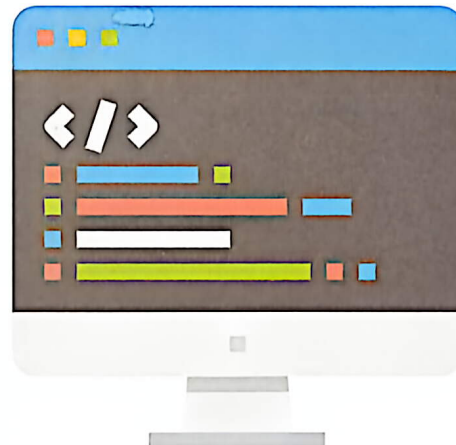
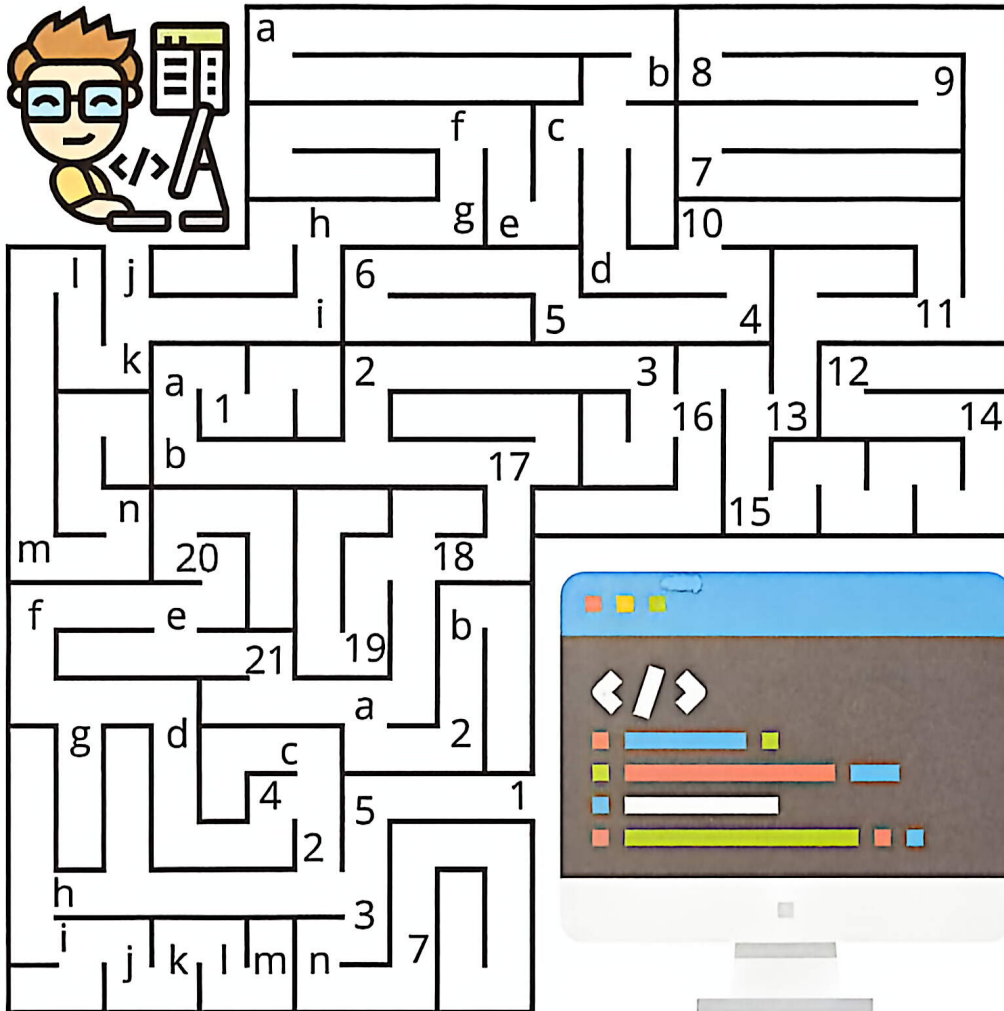
Pertanyaan

- Mahasiswa memilih jalur yang diinginkan
- Mahasiswa menjelaskan metode sesuai nomor yang keluar



Alat Baku

- Alat tulis
- Penghitung waktu



HMW: 1

Prinsip desain:

Metode:

- Stratified sampling
- Slovin

HMW: 2

Prinsip desain:

Metode:

- Simple random sampling
- Cochran

HMW: 3

Prinsip desain:

Metode:

- Stratified sampling
- Kombinasi Huisman

HMW: 4

Prinsip desain:

Metode:

- Purposive sampling
- Expert judgement + saturation point

HMW: 5

Prinsip desain:

Metode:

- Multi-stage cluster sampling
- Cochran / Yamane

Keterangan: a). metode sampling

b). metode penentuan jumlah responden

6 Kusuma, Wahyu; Wahyu, Evi; Wiyono, Briansyah (2024), "NoviceDev Canvas", Mendeley Data, V1, doi: 10.17632/4xcyrkm4ff.1



Beberapa metode sampling

	Metode	Deskripsi	Cara Menentukan Responden	V
Sampling Probabilitas (Memberikan setiap individu peluang yang sama untuk dipilih)	a. Simple Random Sampling	Semua individu dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih secara acak.	Memberi nomor pada setiap individu dalam populasi, kemudian memilih secara acak.	
	b. Stratified Sampling	Populasi dibagi menjadi strata (kelompok) berdasarkan karakteristik tertentu, lalu sampel diambil secara acak dari setiap strata.	Membagi populasi ke dalam strata, kemudian mengambil sampel acak dari setiap strata.	
	c. Cluster Sampling	Populasi dibagi ke dalam kluster (misalnya wilayah geografis), kemudian beberapa kluster dipilih secara acak untuk dijadikan sampel.	Memilih kluster secara acak, kemudian mengambil seluruh anggota dalam kluster terpilih.	
	d. Systematic Sampling	Responden dipilih berdasarkan interval tertentu dari daftar populasi.	Memilih setiap orang ke-10 atau interval lainnya dari daftar populasi.	
	e. Multi-Stage Sampling	Gabungan dari beberapa metode sampling probabilitas. Digunakan dalam penelitian besar dan kompleks.	Memilih kluster atau strata, kemudian melakukan sampling acak atau stratifikasi dalam tahap berikutnya.	
Sampling Non-Probabilitas (Tidak memberikan setiap individu peluang yang sama untuk dipilih)	f. Convenience Sampling	Responden dipilih berdasarkan kemudahan akses.	Mengambil sampel dari individu yang mudah diakses atau bersedia berpartisipasi.	
	g. Purposive Sampling	Responden dipilih berdasarkan kriteria atau tujuan spesifik penelitian.	Memilih responden yang memiliki karakteristik atau pengalaman tertentu yang relevan dengan penelitian.	
	h. Snowball Sampling	Responden awal direkrut, kemudian mereka merekomendasikan individu lain.	Meminta responden awal untuk merekomendasikan orang lain yang memenuhi kriteria penelitian.	
	i. Quota Sampling	Peneliti menetapkan kuota untuk setiap subkelompok dalam populasi.	Mengambil sampel hingga kuota dari setiap subkelompok terpenuhi.	
	j. Judgmental Sampling	Responden dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti karena dianggap paling relevan atau informatif.	Peneliti memilih responden yang dianggap paling representatif atau relevan untuk penelitian.	
Metode Khusus (Digunakan untuk penelitian dengan tujuan atau struktur khusus)	k. Census (Sensus)	Semua individu dalam populasi diikuti sertakan.	Meneliti seluruh populasi tanpa melakukan sampling.	
	l. Panel Sampling	Penelitian dilakukan pada kelompok individu yang sama secara berulang dalam jangka waktu tertentu.	Responden yang sama diikuti secara periodik untuk melihat perubahan.	
	m. Matched Sampling	Responden dipilih untuk dicocokkan dengan variabel tertentu sehingga dua kelompok yang dibandingkan seimbang.	Menemukan pasangan individu yang memiliki karakteristik yang sama pada variabel tertentu.	
	n. Event-Based Sampling	Responden dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam peristiwa atau aktivitas tertentu.	Mengidentifikasi responden yang berpartisipasi dalam kegiatan atau acara tertentu.	

6 Kusuma, Wahyu; Wahyuni, Evi; Wiyono, Briansyah (2024), "NoviceDev Canvas", Mendeley Data, V1, doi: 10.17632/4xycrkm4ff.1



rapa metode penentuan jumlah responden

	Metode	Deskripsi	Cara/Formula	V
1	Rumus Nielsen	Menggunakan sampel kecil untuk pengujian kegunaan. Nielsen menyarankan bahwa pengujian dengan 5 pengguna akan mengungkapkan 85% masalah kegunaan.	Sampel = 5 responden untuk usability testing.	
2	Rumus Slovin	Digunakan ketika populasi diketahui untuk menghitung ukuran sampel yang sesuai.	$n = N / (1 + Ne^2)$, di mana N = ukuran populasi, e = margin of error.	
3	Rumus Cochran	Digunakan untuk populasi besar atau tidak diketahui.	$n_0 = \frac{Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}{e^2}$, untuk populasi terbatas: $n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0-1}{N}}$.	
4	Rumus Yamane	Digunakan untuk populasi yang diketahui.	$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$, di mana N = ukuran populasi, e = margin of error.	
5	Guideline Berdasarkan Jenis Penelitian	Pedoman umum berdasarkan jenis penelitian.	Penelitian kualitatif (20-30 responden), Grounded Theory (20-30), Phenomenological (5-10).	
6	Saturation Point	Digunakan dalam penelitian kualitatif hingga tidak ada informasi baru yang muncul.	Pengumpulan data sampai tidak ada informasi baru yang muncul (biasanya antara 10-30 responden).	
7	Nomogram Sampling	Alat visual untuk menentukan ukuran sampel berdasarkan power, ukuran efek, dan tingkat signifikansi.	Menggunakan nomogram atau tabel statistik untuk memperkirakan ukuran sampel.	
8	Historical Guidelines	Mengacu pada studi atau literatur sebelumnya untuk menentukan ukuran sampel.	Berdasarkan studi sebelumnya dalam topik yang sama.	
9	Bootstrap Sampling	Menggunakan resampling untuk memperkirakan variasi dalam populasi tanpa pengambilan sampel tambahan.	Penggunaan data sampel yang ada untuk estimasi variasi populasi.	
10	Expert Judgment	Menggunakan penilaian ahli untuk menentukan ukuran sampel.	Ahli menilai jumlah responden yang cukup berdasarkan pengalaman.	
11	Sequential Sampling	Pengambilan sampel berurutan hingga titik stabil tercapai.	Mulai dengan sampel kecil, tambahkan hingga data cukup untuk analisis.	
12	Adaptive Sampling	Sampling adaptif sesuai dengan hasil awal.	Penambahan sampel di daerah dengan lebih banyak informasi atau variasi besar.	
13	Time-Based Sampling	Penentuan jumlah responden berdasarkan waktu, bukan populasi.	Data dikumpulkan selama jangka waktu tertentu, bukan jumlah tetap.	
14	Balanced Sampling	Sampel diambil agar semua variasi dalam populasi terwakili dengan seimbang.	Populasi dibagi menjadi subkelompok, kemudian sampel diambil secara proporsional.	
15	Disproportionate Stratified Sampling	Subkelompok kecil diberi bobot lebih besar dalam sampel.	Penentuan subkelompok yang membutuhkan perhatian lebih, kemudian mengambil lebih banyak sampel dari subkelompok tersebut.	
16	Latent Class Sampling	Membagi populasi berdasarkan variabel laten, lalu mengambil sampel dari setiap kelas.	Menggunakan Latent Class Analysis (LCA) untuk mengidentifikasi kelas laten, lalu ambil sampel dari setiap kelas.	
17	Berdasarkan Ukuran Efek (Effect Size)	Jumlah sampel ditentukan berdasarkan ukuran efek yang diharapkan.	Menggunakan power analysis untuk menentukan ukuran efek, dan menghitung jumlah responden yang dibutuhkan.	
18	Model Bayesian	Menggunakan prinsip Bayesian untuk memperbarui estimasi populasi berdasarkan sampel yang diambil.	Mulai dengan prior, dan memperbarui ukuran sampel seiring bertambahnya data baru.	
19	Minimization Method (Uji Klinis)	Digunakan dalam uji klinis untuk menjaga keseimbangan distribusi responden.	Alokasi dinamis responden untuk menjaga keseimbangan antar kelompok.	
20	Fixed vs. Flexible Sample Size	Ukuran sampel bisa tetap atau fleksibel tergantung kebutuhan penelitian.	Mulai dengan ukuran tetap, tambahkan responden jika data awal menunjukkan variasi signifikan.	
21	Respondent-Driven Sampling (RDS)	Digunakan untuk populasi yang sulit dijangkau, dengan insentif bagi responden untuk merekrut responden lain.	Menggunakan metode snowball dengan insentif, kemudian menyesuaikan bias melalui model statistik.	

“Kusuma, Wahyu; Wahyuni, Evi; Wiyono, Briansyah (2024), "NoviceDev Canvas", Mendeley Data, V1, doi: 10.17632/4xcyrkm4ff.1



PROGRAM STUDI
INFORMATIKA



SOFTWARE
ENGINEER