

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan dua metode untuk menguji website ATR/BPN, kedua metode tersebut adalah *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* dan *Heuristic Evaluation*. Metode *WEBUSE* dapat mengukur kepuasan subjektif pengguna dan mengevaluasi situs web menggunakan alat yang terstruktur dan akurat. Pengujian menggunakan *WEBUSE* adalah untuk mendapatkan titik kegunaan dan tingkat kegunaan dari website yang akan diteliti. Sehingga penelitian akan menghasilkan sistem informasi evaluasi kegunaan berbasis website disediakan dengan cara kuesioner evaluasi secara online, dan analisis ini untuk memberikan terkait informasi yang berkualitas tinggi sehingga pengguna dapat mendapatkan kepuasan saat menggunakan website ATR/BPN.

Heuristic Evaluation merupakan metode yang memiliki aturan dapat mengartikan dasar-dasar user *interface* secara efektif dan dapat menganalisis permasalahan dalam *interface* suatu website sehingga keduanya saling terhubung untuk menentukan seberapa bagus dan *user friendly* tampilan *interface* suatu website. *Heuristic Evaluation* dapat menentukan panduan, prinsip umum, atau aturan yang dapat menuntun keputusan rancangan atau digunakan untuk mengkritik ataupun memberi saran pada suatu keputusan yang diambil. Perbedaan antara *WEBUSE* dan *Heuristic Evaluation* adalah pada prinsipnya, *WEBUSE* fokus kepada lima prinsip yang dikembangkan oleh Chiew dan Salim (2003) sedangkan *Heuristic Evaluation* fokus kepada 10 kategori yang dikembangkan oleh Nielsen & Mack, 1994. Kedua metode ini saling berkaitan karena sama-sama mengevaluasi tampilan suatu website atau aplikasi dengan menggunakan Teknik evaluasi desain yang dapat mempermudah menemukan atau menentukan masalah usability yang muncul. Pengujian ini sangat penting karena dapat menemukan permasalahan-permasalahan dalam website yang lolos dalam pengujian awal sebelum di publikasi ke pengguna.

Dalam penelitian ini akan difokuskan pada website resmi ATR/BPN yang digunakan sebagai layanan legalitas pertanahan secara online. Pada tahapan

evaluasi responden akan menjawab kuesioner evaluasi website *usability* akan menentukan nilai dari masing-masing aspek yang akan dihitung point *usability* nya. Setelah point sudah menghasilkan nilai akan ditentukan level *usability* website berdasarkan point yang didapatkan dan interpretasi.

3.2 Studi Pendahuluan

Sebelum melakukan survei, dilakukan pencarian biografi pada topik yang relevan untuk menilai kegunaan web berbasis online dari buku, jurnal, dan website. Selain itu, dilakukan wawancara dengan karyawan Notaris/PPAT maupun masyarakat untuk mengkonfirmasi proses kerja web ATR/BPN.

3.3 Objek Penelitian

Pada penelitian ini objek yang akan dijadikan sebagai objek penelitian disini website resmi Kementerian Agraria Tata Ruang/Badan Pertanahan Nasional (ATR/BPN) yang mengurus layanan legalitas pertanahan.

3.4 Penetapan Metode Evaluasi

Pada tahap ini penulis merancang evaluasi yang dilakukan terhadap website online Pelayanan Pertanahan ATR/BPN untuk mengetahui tingkat *usability* dari aplikasi tersebut apakah skenario dapat diselesaikan dengan menganalisis menggunakan dua metode. Pengujian dilakukan dengan dua metode yaitu *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* dan *Evaluasi Heuristik*.

3.5 Tahapan Penelitian

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang secara garis besar dapat dilihat pada **Gambar 3.1**



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini dibagi pada beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan Data dan Referensi dari Website ATR/BPN, proses ini bertujuan untuk mencari latar belakang dari tingkat usability dari website ATR/BPN
2. Mengobservasi Objek Penelitian dilakukan secara langsung terhadap website ATR/BPN agar dapat memahami bagian-bagian yang ada pada website ATR/BPN
3. Pada penyusunan tahapan kuesioner berupa pertanyaan dengan kriteria *WEBUSE* dan *Heuristic Evaluation* yang telah ditentukan sebagai evaluasi website ATR/BPN
4. Menyebarkan kuesioner kepada responden dengan menggunakan media digital atau pesan Whatsapp
5. Setelah kuesioner diisi data akan di kumpulkan menjadi data yang akan digunakan untuk menganalisis hasil dari kuesioner.
6. Pada tahan analisis data kuesioner akan menghasilkan data positif dan data negatif dari responden yang akan menjadi informasi baru sehingga karakteristik data dapat lebih mudah dimengerti untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan penelitian

7. Pada tahapan ini peneliti akan memberikan kesimpulan dan saran selama melakukan penelitian dari ATR/PBN

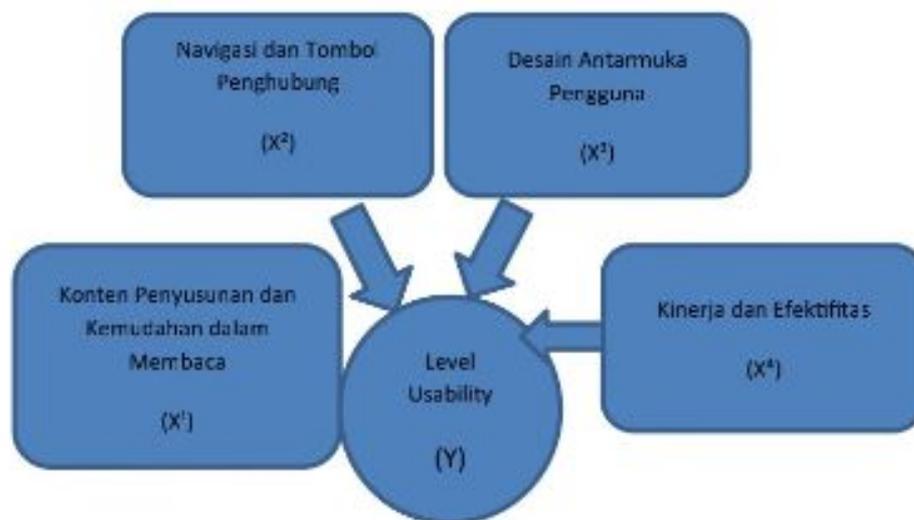
3.6 Pengumpulan data

Sebelum melakukan penelitian ada beberapa tahap implementasi yang harus dilakukan agar saat melakukan pengujian *usability* dapat berjalan dengan baik, maka dalam melakukan pengujian dibutuhkan sebuah skenario pengujian yang akan menghasilkan penelitian dengan baik, skenario pengujian tersebut untuk evaluasi menggunakan WEBUSE dan *Heuristic Evaluation* dapat dilihat pada data sebagai berikut:

1. Memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan dari penelitian ini kepada responden kuesioner
2. Memberikan data kuesioner menggunakan *google form* melalui aplikasi Whatsapp
3. Waktu yang diberikan untuk mengisi dan mengevaluasi sekitar lima belas menit sampai enam puluh menit
4. Evaluasi dimulai saat responden membuka jendela halaman website ATR/BPN dan melakukan evaluasi dengan pendapatnya
5. Apabila responden sudah melakukan evaluasi, responden diminta untuk dapat mengisi kuesioner yang sudah diberikan sesuai dengan metode WEBUSE dan *Heuristic Evaluation*
6. Evaluasi Selesai

3.6.1 Pengumpulan data evaluasi WEBUSE

Pada fase ini, responden akan diberikan tes skenario dan survei. Responden dipilih menurut prosedur yang ditargetkan dan acak, dan ukuran sampel ditentukan dengan rumus Slovin. Jumlah maksimum responden adalah 50 untuk evaluasi web pengguna dibuat menggunakan metode standar WEBUSE dengan empat variabel. Itu seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3 [28].



Gambar 3.2 Variabel Webuse

Berdasarkan **Gambar 3.2** Variabel WEBUSE diatas maka dihasilkan hipotesa dari pengujian terhadap tingkat *usability website* Layanan Pertanahan ATR/BPN:

H₀ : Tidak terdapat hubungan antara variabel X₁, X₂, X₃, dan X₄ dengan variabel Y.

H₁ : Terdapat hubungan antara variabel X₁, X₂, X₃, dan X₄ dengan variabel Y.

Pengujian hipotesa dilakukan dengan cara Uji-t (Regresi Parsial). Dalam pengujian *Uji-t* terdapat beberapa kriteria dalam pengujiannya adalah sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Sehingga hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel X₁, X₂, X₃, dan X₄ terhadap variabel Y.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak. Sehingga hal ini menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan dari variabel X₁, X₂, X₃, dan X₄ terhadap variabel Y.

Setiap variabel mempunyai definisi dan indikator masing – masing. Pada variabel konten, penyusunan dan kemudahan dalam membaca (X₁) mempunyai definisi yaitu suatu website mempunyai konten yang jelas dan

mempunyai penyusunan website yang baik sehingga pengguna mudah dalam membaca website. Pada variabel X1 memiliki indikator sebagai berikut :

1. Ketersediaan informasi
2. Kemudahan menemukan informasi
3. Konten terorganisir dengan baik
4. Kemudahan membaca isi konten
5. Kemudahan Bahasa yang digunakan
6. Penggunaan scroll pada website

Pada variabel navigasi dan tombol penghubung (X2) mempunyai definisi yaitu suatu website mempunyai navigasi untuk mencari informasi dan mengakses di situs website serta mempunyai tombol penghubung yang digunakan untuk memilih dan membuka halaman baru. Pada variabel X2 memiliki indikator sebagai berikut :

1. Kemudahan mengetahui posisi halaman
2. Adanya keterangan pada tampilan icon
3. Kemudahan menjelajah website
4. terpelihara dan diperbarui tautan dalam website
5. Banyaknya jendela baru yang terbuka
6. Pencampuran menu dan tautan (link)

Pada variabel desain antarmuka pengguna (X3) mempunyai definisi yaitu saat perancangan dan pengembangan suatu website mempunyai desain antarmuka yang memiliki pertimbangan dengan baik dan matang. Pada variabel X3 memiliki indikator sebagai berikut :

1. Desain antarmuka menarik
2. Kenyamanan dengan warna dalam website
3. Adanya fitur yang mengganggu
4. Tampilan yang konsisten
5. Banyaknya iklan dalam website
6. Kemudahan pemahaman dan dipelajari oleh pengguna

Pada variabel kinerja dan efektivitas (X4) mempunyai definisi yaitu

suatu website mempunyai kecepatan website pada saat melakukan proses dan ketepatan dalam pemberian informasi dari website untuk penggunanya. Pada variabel X4 memiliki indikator sebagai berikut [29]:

1. Waktu menunggu saat membuka halaman.
2. Kemudahan membedakan tautan.
3. Akses website sepanjang waktu.
4. Pemberian respon yang sesuai.
5. Penggunaan website tanpa membuang waktu, tenaga maupun biaya.
6. Ketersediaan informasi yang jelas.

3.6.2 Pengumpulan data *Heuristic evaluation*

Survey ini menggunakan 4 evaluator Keahlian: Kegunaan, Pengalaman Pengguna, Antar muka Pengguna dan Antar muka Pengguna web. Isi formulir penilaian. Formulir ini berisi skenario heuristik untuk fitur web pengguna dan masyarakat. Evaluator harus mengisi skenario sebelum menganalisis heuristik. Aplikasi masalah. Pengujian dalam skenario ini berjalan hingga 60 menit [30].

3.7 Analisis Data

3.7.1 Analisa data evaluasi *WEBUSE*

Perhitungan dilakukan dengan mengkonversi ke manfaat sesuai dengan kriteria merit. Setiap pernyataan dianalisis berdasarkan nilai manfaat yang diterima. Setiap responden kemudian dikonversikan dari hasil perhitungan pendapatan ke rata-rata setiap responden [31]. Kemudian rata-ratakan semua responden untuk mendapatkan rata-rata variabel. Nilai rata-rata yang diperoleh merupakan variabel usability point yang digunakan untuk memperoleh tingkat *usability* sesuai Tabel 2.

3.7.2 Analisa data Evaluasi *Heuristic*

Analisis data dilakukan dengan metode pengelompokan data. Masalah/kesalahan hasil evaluasi yang ditemukan oleh evaluator dikelompokkan menurut masalah heuristik yang dikodekan sesuai dengan masalah/kesalahan tersebut, seperti terlihat pada Tabel 3 [32]. Hasil dikelola menggunakan

pendekatan analisis statistik persentase, sehingga Anda dapat menemukan representasi titik heuristik dari masalah terbesar/terbesar. Kami juga melakukan analisis lebih lanjut pada poin-poin ini dengan tujuan menyelidiki penyebab masalah dan mengangkat masalah yang ada.

Tabel 3.3 Kode Heuristik

Kode	Poin Heuristik
H1	Visibilitas status system
H2	Kesesuaian antara sistem dengan kondisi nyata
H3	Kebebasan dan kendali yang dimiliki oleh pengguna
H4	Standar dan konsistensi
H5	Dukungan bagi pengguna untuk melakukan pengenalan, diagnosa, dan pembenahan terhadap <i>error</i>
H6	Pencegahan <i>error</i>
H7	Mengenali alih-alih mengingat
H8	Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan
H9	Estetika desain dan minimalis
H10	Bantuan dan dokumentasi

3.8 Rekomendasi

Hasil penilaian masalah pengguna dan heuristik menimbulkan banyak masalah penting dan akan didapatkan sejumlah permasalahan major pada *Usability* Website ATP/BPN bagi karyawan Notaris/PPAT maupun masyarakat yang akan diberikan rekomendasi perbaikan saran ahli pada website, menggunakan *WEBUSE* dan *Heuristic Evaluation*[33].