

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode webuse dan heuristic evaluation Metode Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE) atau alat penilaian kegunaan web adalah metode penelitian kegunaan yang dikembangkan oleh Chiew dan Salim (2003) [2]. WEBUSE dapat mengukur kepuasan subjektif pengguna dan kesan situs web menggunakan alat yang terstruktur dan akurat [3]. Metode evaluasi usability berupa kuisioner berbasis Web yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs web yang dievaluasi. Usability website bisa digunakan untuk memberikan penilaian kualitas dari suatu website. Usability website mengacu pada seberapa mudah penggunaan antar muka (interface) suatu website. Usability dapat diukur dengan menggunakan 5 kriteria yaitu Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, dan Satisfaction [4].

3.2 Studi Pendahuluan

Sebelum melakukan survei, dilakukan pencarian biografi pada topik yang relevan untuk menilai kegunaan web berbasis online dari buku, majalah, dan artikel Jerman dan internasional. Selain itu, dilakukan wawancara dengan staf Disdukcapil maupun masyarakat untuk mengkonfirmasi proses kerja web <https://pake-oli.lampungselatankab.go.id/main>

3.3 Populasi Penelitian

Populasi penelitian keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti 50 orang yang terdiri dari staf Disdukcapil Kabupaten Lampung Selatan yang mengoperasikan website Disdukcapil Kabupaten Lampung Selatan dan masyarakat yang menggunakan website Disdukcapil Kabupaten Lampung Selatan.

3.4 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Pengambilan sampel menggunakan penyebaran kuesioner kepada staf Disdukcapil Kabupaten Lampung Selatan dan masyarakat. Sehingga sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 50 responden

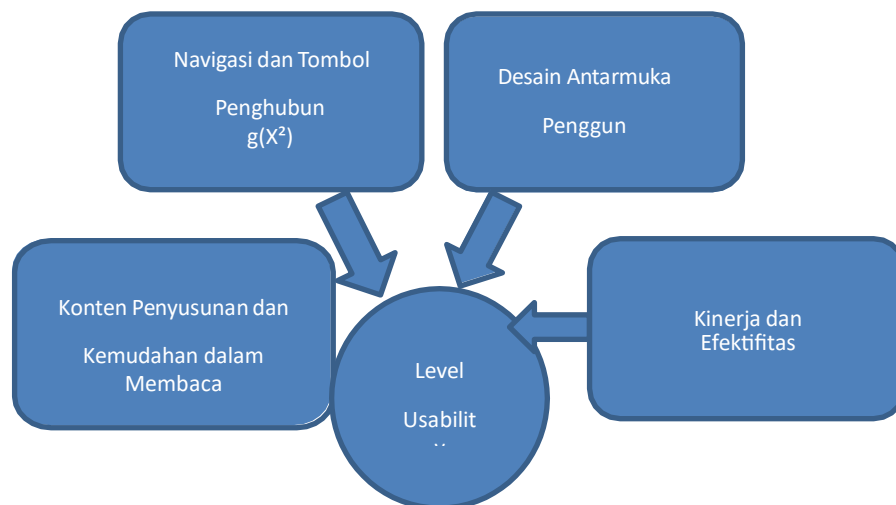
3.5 Penetapan Metode Evaluasi

Pada fase ini penulis merancang rating untuk web online <https://pake-oli.lampungselatankab.go.id/main> berbasis web untuk mengetahui tingkat usability dari aplikasi tersebut. Pengujian dilakukan dengan dua cara: *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* dan *Evaluasi Heuristik*.

3.6 Pengumpulan data

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 [21]



Gambar 3.4 Variabel Webuse

3.6.2 Pengumpulan data *Heuristic evaluation*

Survey ini menggunakan 4 evaluator Keahlian: Kegunaan, Pengalaman Pengguna, Antar muka Pengguna dan Antar muka Pengguna Seluler. 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 [22]

3.7 Pengolahan data menggunakan SPSS

Hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada 50 orang termasuk staf Disdukcapil dan masyarakat yang mengakses website Disdukcapil Kabupaten Lampung Selatan akan digabungkan menggunakan excel, setelah data di kumpulkan menjadi satu data akan dikelola menggunakan IBM SPSS Statistics 25.

3.8 Analisis Data

3.8.1 Analisa data evaluasi *WEBUSE*

Perhitungan dilakukan dengan mengkonversi ke manfaat sesuai dengan kriteria merit yang ditunjukkan pada Tabel 1. Setiap pernyataan dianalisis berdasarkan nilai manfaat yang diterima. Setiap responden kemudian dikonversikan dari hasil perhitungan pendapatan ke rata-rata setiap responden [23]. 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.

3.5.1 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 [24]. 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 3.5 Kode Heuristik

Kode	Poin Heuristik
H1	Visibilitas status system
H2	Kesesuaian antara sistem dengan kondisinya 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

3.9 Rekomendasi

Hasil penilaian masalah pengguna dan heuristik menimbulkan banyak masalah penting dengan kegunaan web untuk pengguna berdasarkan "Pedoman Kegunaan Menuju Seluler". Rekomendasi perbaikan diberikan oleh saran ahli pada website dan aplikasi, dan evaluasi heuristik [25]

3.10 Flowchart Penelitian

