

BAB III

METODOLOGI

3.1. Objek Penelitian

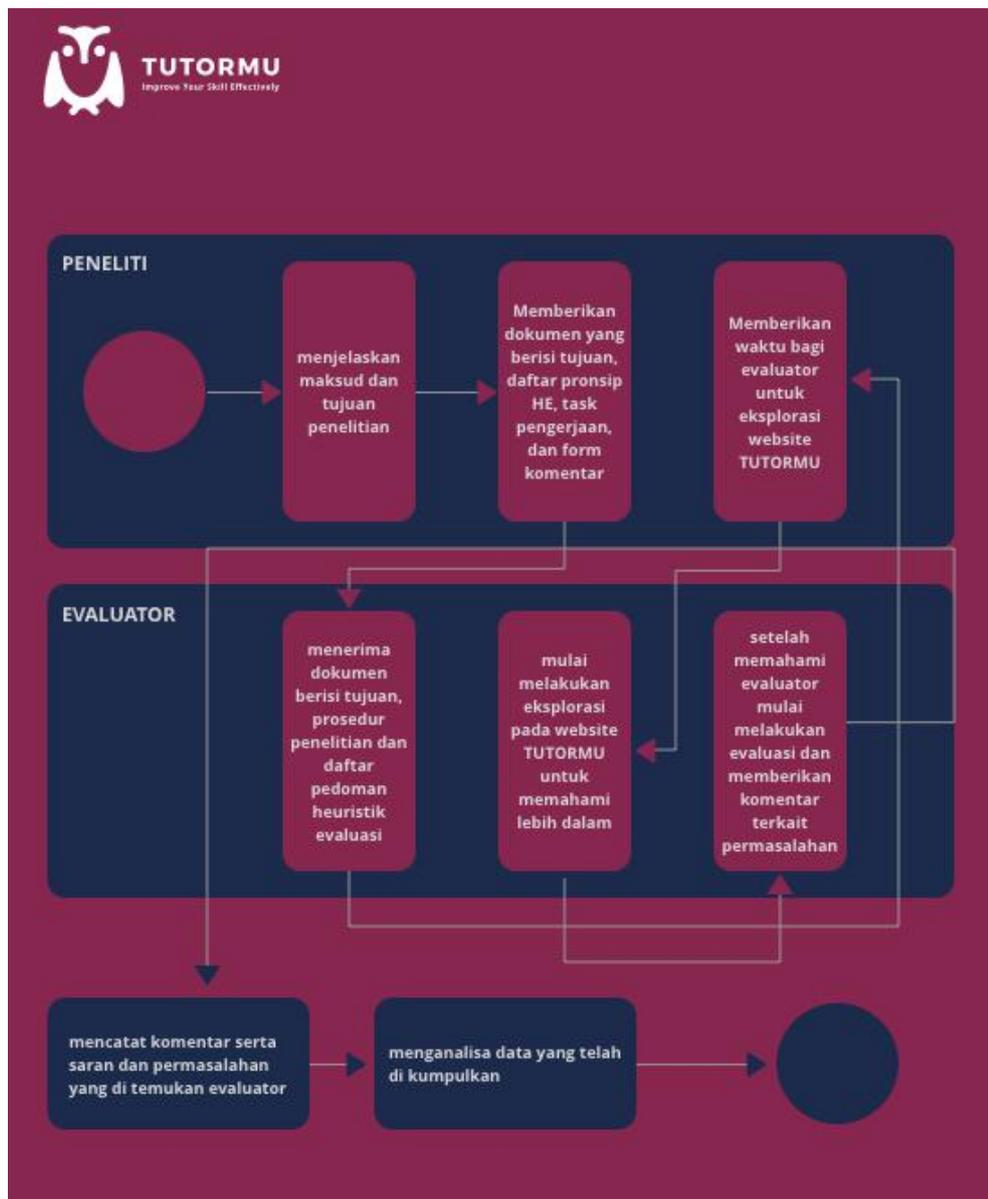
Evaluasi pada *website* Tutormu merupakan objek penelitian yang dilakukan pada penelitian ini dan dianggap masih memiliki kekurangan dari sisi *usability* pada halaman utama *website* Tutormu. Melihat permasalahan yang terpapar di atas, maka pemilihan *website* Tutormu sebagai objek penelitian relevan terhadap fokus penelitian yang akan dilakukan.

3.1.1. Prosedur Evaluasi *Website*

Proses evaluasi dengan *Heuristic Evaluation* pada *website* Tutormu dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

1. Pada evaluasi tahap pertama dilakukan oleh 2 *evaluator* untuk mengevaluasi *website* Tutormu dan menemukan sejumlah permasalahan dari *website* tersebut.
2. Pada evaluasi tahap kedua dilakukan oleh 1 *evaluator* berikutnya dalam mengevaluasi perbaikan yang diberikan berdasarkan sejumlah permasalahan yang ditemukan pada evaluasi tahap pertama.

Berikut adalah prosedur evaluasi tahap 1 dan tahap 2 pada *website* Tutormu dengan *Heuristic Evaluation* yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan penelitian. Diagram alur prosedur evaluasi dapat dilihat pada Gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Diagram Alur Prosedur

Gambar 3.1 di atas menjelaskan prosedur evaluasi *usability* terhadap *website* Tutormu dengan *Heuristic Evaluation* sebagai berikut:

1. Maksud dan tujuan penelitian yang dilakukan *evaluator*, adalah Pada tahap pertama ini *evaluator* akan diberikan dokumen yang berisi tujuan penelitian, permasalahan, *task* pengerjaan, daftar prinsip *HE* dan penjelasan terkait nilai *severity ratings*.
2. *Evaluator* diberikan waktu sesuai kebutuhan ditujukan untuk mengeksplorasi *website* Tutormu.
3. *Evaluator* diberikan waktu sekitar 40 menit untuk melakukan eksplorasi pada *website* Tutormu dan memberitahu masalah yang ditemukan dengan menggunakan penilaian *saverity ratings*.
4. Hasil masalah yang ditemukan didiskusikan antara peneliti dan *evaluator* setelah sesi eksplorasi oleh *evaluator* selesai.
5. Pertanyaan *evaluator* yang berisi komentar dari permasalahan yang ditemukan dan nilai *saverity ratings* yang diberikan *evaluator* di catat peneliti dengan berdasarkan tingkat permasalahan yang ditemukan.
6. Selanjutnya data yang sudah didapatkan akan diolah guna mendapatkan kesimpulan.

3.1.2. *Evaluator*

Dalam melakukan pengujian dan evaluasi ini dibantu oleh *evaluator* yang merupakan spesialis di bidangnya. Seperti yang terlihat pada Tabel 3.1 merupakan karakter dan syarat yang harus terpenuhi oleh *evaluator* yang terlibat dalam proses evaluasi *website* Tutormu.

Tabel 3.1 Karakter dan Syarat *Evaluator*

Karakter	Syarat
<i>Usability Knowledge</i>	Memiliki pengetahuan dalam membuat <i>user</i> nyaman dan mudah berinteraksi dengan sistem
<i>Working Experience</i>	Memiliki pengalaman kerja di bidang <i>UI/UX</i>

Pada penelitian ini pemilihan *evaluator* bukan hanya didasarkan pada pemahaman terkait *usability* tetapi juga pada pengalaman kerja yang dimiliki.

3.2. Perbandingan Metode

Dalam menentukan metode yang digunakan, maka dilakukan perbandingan pada beberapa metode. Pada Tabel 3.2 di bawah ini dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan dari masing-masing metode yang akan dipilih.

Tabel 3.2 Perbandingan Metode

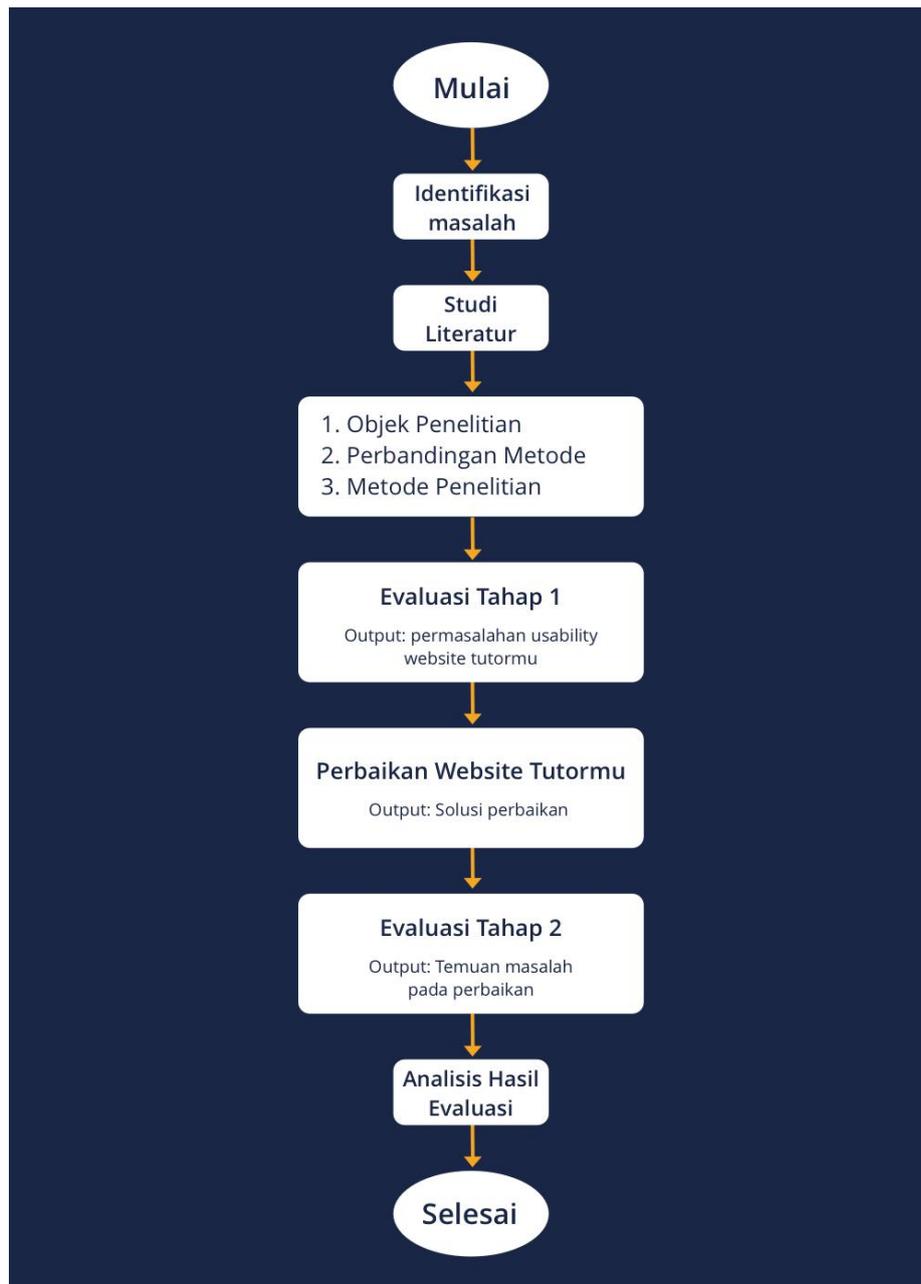
Nama Metode	Kelebihan	Kekurangan
<i>Interview and Focus Group Research</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Mudah diolah dalam pengaturan <i>b2c</i>.2. Keragaman profil dan tanggapan orang yang diwawancarai.	<ol style="list-style-type: none">1. Waktu bicara yang tidak proporsional.2. Waktu bicara rata-rata yang lebih rendah.3. Susah diolah dalam

Nama Metode	Kelebihan	Kekurangan
	3. Analisis termurah untuk mendapat jawaban.	pengaturan <i>b2b</i> .
<i>Surveys</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat lebih dalam untuk melakukan analisa. 2. Potensial terbesar mendapatkan gambaran. 3. Lebih tidak bias dari <i>focus group</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih sulit untuk dikelola. 2. Lebih sulit untuk ditafsirkan.
<i>Cognitive Walkthrough</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih murah dibandingkan menggunakan <i>usability</i>. 2. Mengungkapkan kesalahan global lebih mudah dari <i>usability</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak mudah melihat kesalahan yang kita lakukan dengan mudah. 2. Ahlinyapun membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengerti task mereka.
<i>Usability Testing</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Biaya rendah. 2. Sangat ideal untuk yang memiliki anggaran yang rendah dan dikejar deadline. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak bisa secara langsung. 2. Hanya menggunakan unsur yang pasti. 3. Tidak bisa menggunakan <i>prototype</i>.
<i>Heuristic Evaluation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih cepat mendapat umpan balik dan relatif lebih murah. 2. Dapat mengetahui potensi masalah secara dini. 3. Membantu perbaikan perancangan lebih cepat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membutuhkan pengetahuan dan pengalaman bagi penguji. 2. Pakar yang berpengalaman terkadang sulit di temukan dan mahal.

Dengan melihat kelebihan dan kekurangan pada setiap metode di atas, maka diputuskan metode *Heuristic Evaluation* lebih sesuai untuk penelitian kali ini karena dapat mengetahui potensi masalah di awal dan membantu perbaikan perancangan lebih cepat.

3.3. Alur Penelitian

Dalam mempermudah penjelasan, dapat dilihat pada Gambar 3.2 alur dari penelitian ini.



Gambar 3.2 *Flowchat* Alur Penelitian

Pada Gambar 3.2 di atas dapat dilihat bahwa alur penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah untuk mengetahui permasalahan agar dapat diberikan solusi pada penelitian yang akan dilakukan.
2. Melakukan studi literatur guna mencari sumber-sumber penelitian terdahulu yang mengkaji permasalahan yang sama.
3. Mengevaluasi *website* Tutormu, kemudian melakukan perbandingan pada beberapa metode guna melihat kelebihan dan kekurangan dari setiap metode, lalu menentukan metode yang cocok untuk digunakan .
4. Melakukan evaluasi tahap awal untuk melihat permasalahan-permasalahan yang ada pada *website* Tutormu.
5. Melakukan perbaikan pada *website* Tutormu dari evaluasi yang dilakukan pada tahap awal.
6. Melakukan evaluasi tahap akhir atau tahap dua untuk mencari adanya masalah pada tahap perbaikan.
7. Melakukan analisis pada hasil evaluasi yang dilakukan.

3.4. Metode Penelitian

Dalam melakukan Evaluasi pada *website* Tutormu metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini terbagi menjadi bagian-bagian, yaitu :

3.3.1. Evaluasi Tahap 1

Evaluasi tahap 1 merupakan tahap awal mengevaluasi *website* Tutormu. Evaluasi ini dilakukan oleh 2 *evaluator* untuk mengeksplorasi *website* Tutormu guna mencari permasalahan *usability* yang ada pada *website* Tutormu. Permasalahan yang telah ditemukan pada evaluasi tahap 1 akan dijadikan sebagai perbaikan. Table 3.3 di bawah ini akan menjelaskan tahapan evaluasi tahap 1.

Tabel 3.3 Evaluasi Tahap 1

Pemberian Tugas		
<i>Input</i>	<i>Process</i>	<i>Output</i>
<i>Deliverable Task</i>	Diberikanya tugas dengan memberi tau kepada <i>evaluator</i> untuk mengevaluasi <i>website</i> Tutormu	<i>Evaluator</i> mengetahui tugas yang diberikan dan bersiap untuk melakukan eksplorasi



Pengumpulan Data		
<i>Input</i>	<i>Process</i>	<i>Output</i>
<i>Evaluator Exploration</i>	Dilakukannya eksplorasi <i>website</i> Tutormu oleh 2 <i>evaluator</i>	Terdapat permasalahan <i>usability</i> yang dilanggar

3.3.2. Perbaikan *Website* Tutormu

Perbaikan pada *website* Tutormu merupakan saran perbaikan berdasarkan saran dan referensi dari sejumlah permasalahan yang ditemukan pada evaluasi tahap 1. Namun perbaikan hanya dilakukan berdasarkan

saverity ratings dengan nilai 2 sampai 4. Hal ini disebabkan *saverity ratings* dengan nilai yang tertinggi menjadi prioritas untuk diperbaiki.

3.3.3. Evaluasi Tahap 2

Pada tahap ini merupakan proses evaluasi selanjutnya terhadap perbaikan yang telah dilakukan pada *website* Tutormu berdasarkan analisis temuan masalah pada evaluasi tahap 1. Evaluasi tahap 2 melibatkan 1 *evaluator* yang berbeda dari evaluasi tahap 1. Tujuan evaluasi tahap 2 adalah guna menemukan masalah baru yang terlewatkan selama proses evaluasi tahap 1 yang dapat di lihat pada Tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.4 Evaluasi Tahap 2

Pemberian Tugas		
<i>Input</i>	<i>Process</i>	<i>Output</i>
<i>Deliverable Task</i>	Diberikanya tugas dengan memberi tau kepada <i>evaluator</i> tahap ke 2 untuk mengevaluasi <i>website</i> Tutormu	<i>Evaluator</i> mengetahui tugas yang diberikan dan bersiap untuk melakukan eksplorasi

Pengumpulan Data		
<i>Input</i>	<i>Process</i>	<i>Output</i>
<i>Evaluator Exploration</i>	Dilakukannya eksplorasi <i>website</i> Tutormu oleh 1 <i>evaluator</i>	Terdapat permasalahan <i>usability</i> yang dilanggar

3.3.4. Analisa Hasil Evaluasi

Merupakan pembahasan dari hasil proses evaluasi yang telah dilakukan dalam penelitian. Pembahasan hasil evaluasi berupa analisis terhadap temuan permasalahan *usability* yang ditemukan pada evaluasi tahap 1 dan tahap 2 serta perbandingan hasil antara evaluasi tahap 1 dan evaluasi tahap 2 terhadap *website* Tutormu menggunakan analisis *Heuristic Evaluation*.