

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Dimasa perkembangan teknologi, Indonesia sudah mulai memasuki era digital, dimana setiap aktivitas menjadi lebih mudah, efektif, dan efisien. Banyak perusahaan *e-commerce* yang bermunculan dengan berbagai latar belakang dan berbagai bidang penjualan dengan menggunakan sistem pembayaran secara digital. Pembayaran digital merupakan sistem pembayaran yang efisien dapat diukur dari kemampuan dalam menciptakan biaya yang minimal untuk mendapatkan manfaat dari suatu kegiatan transaksi. Pengguna jasa alat pembayaran akan menggunakan jasa alat pembayaran yang memiliki harga yang relatif lebih rendah sehingga biaya transaksi yang harus dikeluarkan juga rendah. Melalui penurunan biaya transaksi dan peningkatan kecepatan transaksi, inovasi pembayaran elektronik membuat sistem pembayaran non tunai lebih efektif. Banyak yang menjual jasa dan banyak pula yang menjual produk. Digital *mobile based* dengan aplikasi *mobile banking* dan *mobile payment*. Hal ini terbukti dengan berkembangnya sistem informasi yang mampu memberikan hal positif terutama di area bisnis *Financial*. Adapun fungsi aplikasi *Financial* berbasis *smartphone* untuk kebutuhan membayar dan membeli dengan sistem digital, untuk bertujuan membantu pengguna dalam melakukan proses pembelian pulsa, token PLN, *voucher game*, tiket pesawat, kereta api serta pembayaran listrik, PDAM dan pembayaran leasing, tv berlangganan. Ada beberapa aplikasi *financial* berbasis *smartphone* yang banyak digunakan oleh masyarakat, salah satunya adalah aplikasi *financial* berbasis *smartphone* bernama *paytren*. *Paytren* didirikan tepat pada tanggal 10 juli 2013, dengan akta pendirian perseroan terbatas (PT) No 47. *Paytren* memberikan berbagai macam fitur guna untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi penggunanya dalam melakukan proses pembayaran secara digital. Sampai saat ini pada aplikasi *playstore paytren* memiliki *rating* 3.7 dari keseluruhan *rating* 5. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *paytren* kurang bagus, ulasan buruk diantaranya adalah *server error*, keamanan kurang baik, fitur kurang bagus, dan aplikasi kurang stabil. Untuk menarik lebih banyak konsumen perlu dilakukan kualitas terhadap aplikasi *mobile Paytren* untuk mengetahui tingkat kualitas perangkat lunak sehingga bisa didapatkan saran dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sistem selanjutnya.

Ada banyak metode untuk mengukur *User Experience* aplikasi *mobile paytren*. Salah satu cara untuk melakukan pengukuran kualitas perangkat lunak dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. *UEQ* merupakan alat ukur atau kuesioner yang mudah dan efisien karena telah tersedia *framework* nya, kuesioner yang disediakan oleh *UEQ* juga sangat sederhana, mudah dimengerti sehingga tidak membuat calon pengisi kuesioner bingung. Selain itu *UEQ* dapat diakses secara gratis melalui *website* resmi nya. Juga dapat diwakili beberapa aspek yang akan diteliti dengan pengukuran *User Experience (UX)*. *UX* merupakan persepsi atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem atau jasa. *UX* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. *UEQ* juga memudahkan mengukur *UX* pada sebuah desain aplikasi. Terdapat 6 skala pengukuran yang terbagi menjadi 26 pertanyaan di dalam *UEQ*, yaitu *Attractife* (daya tarik), *Perpicuity* (kejelasan), *Efficiency* (efisiensi), *Dependability* (ketepatan), *Stimulation* (stimulasi), *Novelty* (kebaruan).

Dari beberapa faktor tersebut, dapat diketahui dan diuji menggunakan metode *UEQ* pada aplikasi *paytren*. Se jauh mana *software* telah memenuhi tingkat kualitas pada *spesifikasi* pengukuran kualitas perangkat lunak agar mampu lebih mudah dipahami oleh pengguna aplikasi *paytren*. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat tugas akhir proyek dengan judul: **“PENGUKURAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE FINANCIAL PAYTREN DENGAN MENGGUNAKAN METODE EXPERIENCE QUESTIONER (UEQ)”**

1.2 Ruang lingkup

Adapun ruang lingkup pembahasan pada proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Pengukuran kualitas aplikasi *mobile paytren* hanya pada *operating system android*.
2. Faktor penguji yang akan digunakan meliputi 6 faktor yaitu: *Attractife*, *Perpicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, *Novelty*.
3. Responden yang dibutuhkan untuk pengisian adalah semua mahasiswa/i yang melaksanakan tugas akhir Proyek TA 2019/2020 yang berjumlah 46 orang.
4. *Tools* yang digunakan pada proyek ini adalah *Data Analysis Tools*.

1.3 Tujuan proyek

Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengukur kualitas perangkat lunak versi *mobile paytren* dengan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.4 Rencana pelaksanaan proyek

1.4.1 Personil proyek

Adapun personil proyek pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Personil proyek

NO	NIM	NAMA	TUGAS
1.	162113139	Nico Satria Nababan	<ol style="list-style-type: none">1. Perencanaan proyek.2. Mencari/mengumpulkan refrensi.3. Menyusun dan membagi kuesioner4. Mengelola data kuesioner5. Evaluasi hasil dan pembahasan6. Menyusun laporan proyek
2.	132112638	David ridho tua aruan	<ol style="list-style-type: none">1. Perencanaan proyek.2. Mencari/mengumpulkan refrensi3. Menyusun dan membagi kuesioner4. Mengelola data kuesioner5. Evaluasi hasil dan pembahasan6. Menyusun laporan proyek

1.4.2 Jadwal pelaksanaan proyek

Tabel berikut ini menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek:

Tabel 1. 1 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember			
		2019				2019				2019				2019			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Perencanaan proyek																
2.	Mencari/mengumpulkan referensi																
3.	Menyusun dan membagi kuesioner																
4.	Mengolah data kuesioner																
5.	Evaluasi hasil dan pembahasan																
6.	Menyusun laporan proyek																