

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Pada Saat ini, dunia memasuki era globalisasi yang mendorong yang namanya teknologi canggih berbasis mobil, mulai dari usia yang muda hingga yang tua. Kelengkapan dan ketersediaan informasi sudah menjadi kebutuhan utama bagi setiap aktivitas sehari-hari salah satunya kebutuhan kesehatan yang dapat diperoleh melalui aplikasi mobil. Kesehatan merupakan salah satu sektor yang banyak dilirik para pebisnis rintisan (*startup*) berbasis digital di Indonesia. Tak mengherankan di bidang kesehatan banyak bermunculan *startup* dengan lini konsultasi dokter secara *online* [1].

Awalnya, kebanyakan konsumen langsung menginginkan berkonsultasi ke dokter yang berkaitan dengan penyakit yang dialami ketimbang datang ke rumah sakit, proses yang berbelit ketika datang ke rumah sakit kerap menjadi penghalang untuk menemukan solusi penyakit yang dialami. Namun semakin berkembangnya teknologi semua bisa dilakukan dengan cara mengunjungi situs web atau layanan aplikasi kesehatan yang fokus di bidang farmasi dan kesehatan [2]. HaloDoc merupakan sebuah aplikasi *platform* komunikasi yang memfasilitasi interaksi antara dokter dengan pengguna memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk menemui dokter mereka kapan saja [1]. Halodoc fokus untuk memudahkan pengguna melalui aplikasi di *platform* Android dan iOS. Halodoc memiliki rating mencapai 88,000 ulasan, 4,8 bintang dan 1,000,000 jumlah download (30/09/2019) dalam aplikasi Play Store.

Keberhasilan dari sebuah aplikasi mobil dapat diukur dari kualitas sistem yang akan diketahui setelah melakukan pengukuran perangkat lunak, apakah kualitas sistem dari perangkat lunak tersebut termasuk kedalam kategori baik atau buruk. Untuk melakukan pengukuran kualitas aplikasi mobil Holodoc, penelitian ini akan menggunakan metode *UEQ* karena metode *UEQ* merupakan suatu alat bantu pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid, yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjek. *UEQ* memungkinkan penilaian yang cepat atas pengalaman pengguna produk interaktif. Skala kuesioner dirancang untuk menangani impresi pengalaman pengguna yang komprehensif. Format kuesioner mendukung respon user untuk segera mengungkapkan perasaan, kesan, dan sikap yang muncul ketika memakai suatu produk [3]. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul **“Pengukuran User Experience Aplikasi Mobil layanan medis “Halodoc” dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”**.

1.2 Tujuan Proyek

Adapun tujuan proyek ini adalah untuk mengukur *User Experience* Aplikasi Mobil “HalloDoc” dengan menggunakan metode *UEQ*.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup dari proyek ini adalah :

1. Menggunakan metode *UEQ* dengan 6 skala penilaian, yaitu: *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty*.
2. *Tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Data Analysis Tools*.
3. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas proyek di STMIK Mikroskil yang berjumlah 46 Mahasiswa
4. Pengukuran dari kualitas aplikasi mobile hanya pada *operating system Android*

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini menjelaskan tugas dari masing-masing personil proyek.

Tabel 1. 1 Personil Proyek

NIM	Nama	Tugas
152113476	Dedek Ferdianta Nainggolan	1.Perencanaan proyek 2.Perancangan metode penelitian 3.Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4.Mengolah data kuesioner 5.Menyusun laporan proyek
152112306	Joshua Lois Fernando	1.Perencanaan proyek 2.Perancangan metode penelitian 3.Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4.Mengolah data kuesioner 5.Menyusun laporan proyek
152114391	Raymond Marpaung	1.Perencanaan proyek 2.Perancangan metode penelitian 3.Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4.Mengolah data kuesioner 5.Menyusun laporan proyek

1.4.1 Jadwal Perencanaan Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek.

Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No	Tahapan	Sep				Okt				Nov				Des			
		2019				2019				2019				2019			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perencanaan proyek																
2	Perancangan metode penelitian																
3	Menyusun dan menyebarkan kuesioner																
4	Mengolah data kuesioner																
5	Menyusun laporan proyek																

UNIVERSITAS
MIKROSKIL