

1 BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Teknologi dan internet berkembang sangat pesat dan berbagai layanan kuliner setiap hari terus diluncurkan untuk menunjang efisiensi dalam berbisnis. Setiap perusahaan memiliki sistem informasi yang dapat mendukung seluruh kegiatan operasinya agar dapat berjalan secara maksimal serta mampu bersaing dalam dunia bisnis untuk mencapai tujuan dan sasaran yang diinginkan. Kecepatan dalam mengakses informasi telah menjadi hal yang wajib bagi setiap individu, terutama pada perkembangan internet yang menyebabkan terbentuknya sebuah dunia baru yang biasa disebut dunia maya. Di dunia maya ini setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lain tanpa adanya batasan tertentu, dimana globalisasi yang sempurna sebenarnya telah berjalan di dunia maya tersebut.

Zomato adalah situs pencarian restoran yang menyediakan informasi untuk makan diluar, pesan bawa pulang, kafe, dan *nightlife* untuk kota-kota di Indonesia, India, Turki, Selandia Baru, Filipina, Afrika Selatan, Sri Lanka, Qatar, Uni Emirat Arab, dan Inggris. Zomato di dirikan pada Juli 2008 di kota New Delhi, NCT, India yang berawal dengan nama *Foodiebay.com*, Zomato didirikan oleh Deepinder Goyal dan Pankaj Chaddah yang merupakan sarjana IT Delhi di New Delhi, India. Zomato dapat diunduh dari *Google Playstore* dan *App Store*. Melihat hasil *rating users* dan ulasan pada aplikasi mobil Zomato di *playstore* dan *App Store* peneliti tertarik untuk mengukur kualitas aplikasi mobil Zomato untuk menilai aplikasi mobil Zomato apakah berjalan sudah sesuai dengan kebutuhan *users* dan menentukan aplikasi tergolong buruk atau baik. Hasil dari penelitian ini nantinya dapat digunakan pengembang aplikasi sebagai acuan untuk mengembangkan aplikasi lebih lanjut [1].

Zomato mendapat antusiasme yang cukup banyak, namun dari wawancara dan observasi *feedback* yang telah dilakukan peneliti terdapat masalah yang terjadi pada saat penggunaan dan adanya persepsi negatif pengguna Aplikasi “Zomato” yang merupakan fitur lokasi belum tersebar luas di Indonesia dan sering terjadi kesalahan pada lokasi yang ingin ditentukan .

User Experience adalah bagaimana seseorang pengguna internet mengakses aplikasi, suatu pengalaman yang mereka dapatkan dari Aplikasi “Zomato” tersebut dengan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*) yang merupakan sebuah alat atau kuesioner yang mudah dan efisien

dalam mengukur *User Experience* (UX). UEQ ini memudahkan pengguna untuk mengukur UX pada sebuah desain aplikasi. UEQ berisi 6 skala penilaian, yaitu: Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspiciuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), Kebaruan (*Novelty*).

Dalam membuat aplikasi mobil, *User Experience* perlu dijadikan pertimbangan untuk membuat aplikasi mobil yang memiliki performa yang baik maka akan diperlukan penggalan kebutuhan dari pengguna secara tepat. Maka dari itu berdasarkan pengamatan ini, penulis mengambil judul Tugas Akhir **“Pengukuran User Experience Aplikasi Mobil Layanan Kuliner Zomato Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”**.

1.2 Tujuan Proyek

Tujuan dari proyek ini yaitu mengukur kepuasan pengguna Aplikasi Mobil Zomato dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup pada proyek ini meliputi:

1. Tools dalam Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) ini menggunakan *Data Analysis Tools*.
2. Mengukur 6 Skala penilaian *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.
3. Mengukur kepuasan pengguna melalui pengisian kuesioner menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).
4. Responden terhadap mahasiswa/i Mikroskil Program Studi S-1 Sistem Informasi kelas proyek berjumlah 47 mahasiswa/i.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Adapun tugas dari masing – masing personil proyek dan jadwal kegiatan proyek dapat dilihat pada tabel 1.1 dan 1.2 berikut ini.

1.4.1 Personil Proyek

Tabel berikut menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek yang akan dikerjakan:

Tabel 1.1 Personil Proyek

| NO | NIM | Nama | Tugas |
|----|-----------|------------------|--|
| 1. | 152113549 | Viki Alvin Navia | 1. Mengumpulkan bahan referensi 2. Kuesioner dan pengolahan data 3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. Menyusun kesimpulan 5. Menyusun laporan proyek |
| 2. | 152114323 | Ulfa Cahyati | 1. Mengumpulkan bahan referensi 2. Mengamati aplikasi yang akan di uji 3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. Menyusun kesimpulan 5. Menyusun laporan proyek |

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek yang akan dikerjakan:

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

| No. | Keterangan | September 2019 | | | | Oktober 2019 | | | | November 2019 | | | | Desember 2019 | | | |
|-----|------------------------------------|----------------|---|---|---|--------------|---|---|---|---------------|---|---|---|---------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Mengumpulkan bahan dan referensi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Mengamati aplikasi yang akan diuji | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Menyusun dan menyebarkan kuesioner | | | | | | | | | | | | | | | | |

