

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Proyek

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia tahun ke tahun diperkirakan semakin lama semakin meningkat. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat sekarang ini dan jaringan internet yang semakin luas jangkauannya, maka dapat memberikan kemudahan untuk mencari dan menemukan semua informasi. Selain itu, dengan adanya perkembangan ini, juga memungkinkan untuk melakukan interaksi atau komunikasi dengan orang lain secara cepat, tepat, dan akurat, serta dapat mengefisienkan waktu.

Perangkat mobil seperti *smartphone* banyak digunakan untuk mengakses informasi dan melakukan komunikasi. Bahkan juga digunakan untuk membuka peluang bisnis dengan cara membuat atau menyediakan toko *online* sebagai bagian dari *e-commerce*. Salah satu jenis *e-commerce* yang saat ini berkembang pesat di Indonesia adalah *e-commerce* jenis *marketplace*. Tokopedia dan Bukalapak merupakan *mall online* Indonesia yang mengusung model bisnis *marketplace*. Tokopedia dan Bukalapak memiliki program untuk mendukung para pelaku usaha kecil dan menengah untuk mengembangkan usaha mereka dengan memasarkan produk secara *online*, meliputi penjualan pakaian, peralatan olahraga, elektronik, dan lain-lain. Penjualan pada Tokopedia dan Bukalapak bersifat grosir dan eceran. Tokopedia dan Bukalapak memiliki sistem dimana toko dapat memperoleh poin ketika mampu menjual produk. Poin ini kemudian dapat ditukarkan kembali menjadi kupon yang tersedia pada halaman penukaran poin. Aplikasi Tokopedia dan Bukalapak mulai dapat diakses melalui aplikasi mobil pada tahun 2014.

Selain kelengkapan fitur-fitur yang disediakan pada aplikasi, *usability* juga merupakan salah satu faktor yang harus diperhitungkan pada saat mengembangkan sebuah aplikasi, dimana pengguna akan merasa mudah untuk mempelajari dan menggunakan aplikasi. Kepuasan pengguna dalam memakai aplikasi perlu diperhatikan, baik dari segi tampilan (*User Interface* atau UI) maupun dari pengalaman pengguna (*User Experience* atau UX) untuk mengetahui apakah proses yang disediakan pada aplikasi sudah dianggap *usability*. *System Usability Scale* (SUS) merupakan salah satu metode pengujian *usability* suatu sistem secara sederhana dengan sepuluh pertanyaan yang memberikan pandangan secara menyeluruh dari evaluasi tujuan kebergunaan. SUS berupa skala Likert yang sederhana dengan responden diharuskan menjawab tingkat kesetujuan dan ketidaksetujuan dengan skala lima poin. SUS

dapat dipercaya, skala *usability* dengan biaya rendah yang dapat digunakan untuk pengujian sistem *usability* secara global.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat topik proyek dengan judul “**Pengujian *Usability User Interface* dan *User Experience* pada Aplikasi Mobil *Marketplace* dengan Pendekatan *System Usability Scale* (Studi Kasus: Tokopedia dan Bukalapak)**”.

## 1.2 Ruang Lingkup Proyek

Proses pada aplikasi mobil *marketplace* Tokopedia dan Bukalapak yang akan diuji *usability*-nya adalah:

1. Pembelian produk dan pembayaran
2. Pembelian pulsa
3. Pembayaran listrik

## 1.3 Tujuan Proyek

Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk menguji *usability user interface* dan *user experience* pada aplikasi mobil *marketplace* Tokopedia dan Bukalapak dengan pendekatan *System Usability Scale* (SUS) serta memberikan rekomendasi terkait hasil pengujian.

## 1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

### 1.4.1 Personil Proyek

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

Tabel 1.1 Personil Proyek

NIM	Nama	Tugas
142113991	David Saragih	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mencari dan mengumpulkan bahan dan referensi yang dibutuhkan</li><li>2. Mengamati aplikasi yang akan diuji</li><li>3. Menggambarkan alur proses bisnis dari aplikasi yang akan diuji</li><li>4. Menyusun dan menyebarkan kuesioner</li><li>5. Mengolah data kuesioner</li><li>6. Manarik kesimpulan</li><li>7. Menyusun laporan proyek</li></ol>
142112945	Lusiana Pratiwi Sitohang	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mencari dan mengumpulkan bahan dan referensi yang dibutuhkan</li><li>2. Mengamati aplikasi yang akan diuji</li></ol>

		3. Menggambarkan alur proses bisnis dari aplikasi yang akan diuji 4. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 5. Mengolah data kuesioner 6. Menarik kesimpulan 7. Menyusun laporan proyek
--	--	---

### 1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek.

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Kegiatan	Sep 2018				Okt 2018				Nop 2018				Des 2018			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mencari dan mengumpulkan bahan dan referensi																
Mengamati aplikasi yang akan diuji																
Menggambarkan alur proses bisnis dari aplikasi yang akan diuji																
Menyusun dan menyebarkan kuesioner																
Mengolah data kuesioner																
Menarik kesimpulan																
Menyusun laporan proyek																

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL