

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan jaringan internet yang kini semakin luas jangkauannya, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencari dan menemukan semua informasi serta melakukan interaksi atau komunikasi dengan orang lain secara cepat. Dengan demikian sudah pasti kebanyakan dari pengguna menggunakan sebuah perangkat *mobile* seperti *smartphone* untuk mengakses informasi dan komunikasi tersebut. Maka *mobile web* dan *mobile* aplikasi tidak bisa dihindarkan dari pengguna lagi dalam penggunaan *smartphone* untuk mengakses informasi dan komunikasi tersebut. Aplikasi *mobile* untuk pembelajaran biasanya memiliki tampilan antarmuka yang sangat kompleks dengan berbagai lapisan menu, sehingga aplikasi *mobile* perlu didesain dan dikembangkan agar menjadi lebih atraktif dan *user friendly* supaya dapat diterima oleh penggunanya. Masih banyak aplikasi *mobile* dipasaran yang susah untuk digunakan dan dipelajari dikarenakan tingkat *usability* yang rendah. Aspek *usability* merupakan kunci keberhasilan aplikasi dan syarat penerimaan pengguna terhadap aplikasi *mobile*.

Elemen *user experience* (UX) dalam pengembangan aplikasi *mobile* memegang peranan penting dengan melibatkan pengalaman pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan. *User experience* setidaknya memiliki tiga karakteristik yaitu adanya *user* yang terlibat, *user* berinteraksi dengan produk, sistem, atau hal-hal yang berhubungan dengan *interface*, dan *user experience* suatu nilai yang dapat diamati juga diukur.[1]

User Interface merupakan bagian dari *visual* dari *website* dan juga *mobile* aplikasi yang memastikan bagaimana seorang *user* berinteraksi dengan *mobile* aplikasi atau *website* tersebut. Setiap teknologi informasi memiliki *interface* atau antarmuka yang berfungsi untuk menjembatani antara pengguna dengan teknologi itu sendiri. Teknologi informasi yang satu dengan yang lain memiliki desain *interface* yang berbeda-beda sesuai dengan fungsi dan kebutuhan penggunanya. *User interface* dapat mengubah hidup banyak orang, misalnya *user interface* yang efektif untuk para profesional. Dari penjelasan tersebut *user interface* mempunyai peran yang penting dalam *efektivitas* suatu sistem informasi. Pembuatan *user interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna atau disebut dengan istilah *user friendly*. Istilah *user friendly* digunakan untuk menunjuk kepada kemampuan yang

dimiliki oleh perangkat lunak atau program aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut. Namun terkadang masih ada teknologi informasi yang memiliki *user interface* terlalu rumit sehingga sulit dipahami oleh pengguna.[2]

Untuk melakukan pengujian yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS) merupakan bagian dari pengujian *usability*. *System Usability Scale* juga merupakan pengujian antar muka yang dilakukan langsung oleh pengguna akhir (*End User*). Untuk melakukan pengujian penggunaan *System Usability Scale* (SUS) melakukan pengujian dengan melakukan perspektif pengguna akhir sehingga hasil evaluasi akan sesuai dengan keadaan nyata. *System Usability Scale* tidak memerlukan jumlah sample yang banyak, sehingga dapat meminimalisir biaya pengujian.[3]

Oleh karena itu penulis melakukan penulisan proyek untuk menguji Aplikasi berbasis *mobile*. Dengan pertimbangan bahwa sistem yang digunakan adalah sistem *mobile*, sehingga dapat digunakan sebagai bahan penerapan, berdasarkan uraian diatas, maka penulisan proyek dengan judul **“Pengujian Usability User Interface dan User Experience pada Aplikasi Mobile Layanan Keuangan dengan Pendekatan System Usability Scale (Studi Kasus: OVO dan Paprika)”**

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Pengujian *Usability User Interface* dan *User Experience* yang akan dilakukan pada aplikasi OVO dan Paprika dengan cakupan ruang lingkup yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Proses *Top Up*

Pengguna atau *user* dapat melihat sisa saldo pemilik akun dan dapat mengisi saldo dengan beberapa metode yang ada di dalamnya.

2. Proses *History*

Pengguna atau *user* dapat melihat rekam transaksi yang dilakukan pemilik akun selama menggunakan aplikasi tersebut.

3. Proses Pembayaran

Setelah pengguna atau *user* tersebut memilih dan membeli layanan yang ditawarkan oleh aplikasi OVO dan Paprika, maka pengguna atau *user* tersebut dapat membayarnya melalui saldo atau *point* yang ada di dalam aplikasi OVO dan Paprika.

1.3 Tujuan Proyek

Tujuan dari penelitian proyek ini adalah untuk menguji layanan keuangan pada aplikasi OVO dan Paprika dengan tujuan aplikasi tersebut dapat digunakan disemua kalangan. Pengujian aplikasi OVO dan Paprika menggunakan sebuah pendekatan SUS (*System Usability Scale*).

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

Berikut ini adalah tabel uraian tugas personil proyek:

Tabel 1. 1 Uraian Tugas Personil

NIM	Nama	Tugas
142114024	Silva Peronika Lumbantobing	Membuat Bab 1 Pendahuluan
		Membuat Bab II Tinjauan Pustaka
		Membuat Bab III Pelaksanaan
		Membuat Bab IV Hasil
		Bab V Penutup
		Daftar Pustaka
		Lampiran
		Daftar Riwayat Hidup
142114261	Retno Ayu Shanty	Membuat Bab 1
		Membuat Bab II Tinjauan Pustaka
		Membuat Bab III Pelaksanaan
		Membuat Bab IV Hasil
		Bab V Penutup
		Daftar Pustaka
		Lampiran
		Daftar Riwayat Hidup

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Berikut ini adalah tabel jadwal pelaksanaan proyek:

Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Kegiatan	September 2018					Oktober 2018				Nopember 2018				Desember 2018			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Menentukan judul																	
Mengobservasi aplikasi																	
Mendefinisi dan memverifikasi ruang lingkup																	
Membuat rencana pelaksanaan proyek																	
Mencari referensi pustaka dari berbagai sumber																	
Mengumpulkan pustaka dari sumber lain yang berkaitan dengan proyek penelitian yang dikerjakan																	
Mempelajari metode penelitian yang telah digunakan, metode pengambilan sampel, metode pengumpulan data, sumber data, satuan-satuan ukuran dan kriteria-kriteria																	
Mencari dan mempelajari sumber pustaka																	
Mengamati dan menganalisa aplikasi																	
Mengumpulkan data dengan mengamati proses pembelian dan pembayaran																	
Mendefinisikan pengumpulan daya berdasarkan <i>System Usability Scale (SUS)</i>																	
Merancang proses yang																	

