

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah meluas keseluruh lapisan masyarakat. Bukti nyatanya adalah penggunaan *gadget* salah satunya kita kenal adalah *smartphone*. Mengikuti perkembangan *gadget* saat ini, perkembangan aplikasi *mobile* pun mulai merambah mengikutinya. Berbagai aplikasi *mobile* pun kini sudah dapat diperoleh dari setiap *platform* (*Android*, *IOS*, *Windows Phone*, dan lainnya) yang ada. Perkembangannya yang signifikan ini yang membuat aplikasi *mobile* menjadi pemegang peran kunci di setiap industri, mulai dari belanja *online*, perbankan, jasa perjalanan, pendidikan, pemerintahan, industri media dan hiburan [1]. Pemanfaatan aplikasi *mobile* untuk berjualan dan belanja sangat di minati oleh pengguna aplikasi *mobile*, karena dengan adanya fitur jual-beli membuat seseorang menjadi mudah jual-beli kapan saja dan dimanapun. Aplikasi *mobile* sangat mudah untuk di dapatkan melalui *play store* dan berbagai *platform*.

Zara adalah salah satu merek yang berasal dari Spanyol dan bemarkas di Arteixo, Galicia. Zara didirikan pada tahun 1975 oleh Armancio Ortega dan Rosalia Mera yang menjual berbagai produk *fashion* pria, wanita, maupun anak-anak (*Zara Kids*). Zara selalu mempersiapkan rancangan produknya hanya 15-20 persen pada enam bulan sebelum musim panas tiba. Saat musim yang ditunggu tiba, mereka akan menerapkan konsep "*fats fashion*" yakni memproduksi baju secara cepat sesuai dengan *tren* yang sedang diminati oleh pasar. Zara juga memiliki jaringan distribusi yang kuat dan bisa diandalkan [2]. Dalam mengembangkan bisnisnya Zara menggunakan *e-commerce* berjenis *customer to business* (C2B). Jenis C2B adalah bisnis antara konsumen dan produsen. Konsumen akan memberitahukan detail produk atau jasa yang diinginkan secara *online* kepada para produsen yang nantinya permintaan tersebut akan di produksi sesuai dengan keinginan konsumen [3]. Aplikasi *mobile* Zara dapat diunduh dari

*Google Playstore* maupun *Apple Store*. Aplikasi *mobile* Zara diluncurkan pada tahun 2012 dan sudah diunduh lebih dari 10 juta orang dengan 4,3 *rating* dan ulasan lebih dari 111 ribu orang responden. Sejak aplikasi Zara diluncurkan dan mendapat respon positif, Zara mulai membuka berbagai cabang tokonya dan mengembangkan aplikasi mobil nya dibanyak negara.

Kualitas perangkat lunak atau *Software quality* adalah pemenuhan terhadap kebutuhan fungsional dan kinerja yang didokumentasikan secara eksplisit, pengembangan standar yang didokumentasikan secara eksplisit, dan sifat-sifat implisit yang diharapkan dari sebuah *software* yang dibangun secara profesional. Kualitas aplikasi mobil sangat penting untuk di ukur dan perlu di perhatikan karena bagus dan buruknya suatu aplikasi dapat diketahui setelah dilakukannya pengujian sistem tersebut [4]. Melihat hasil *rating users* aplikasi mobil Zara di *playstore* peneliti tertarik untuk mengukur kualitas aplikasi mobil Zara untuk menilai aplikasi mobil Zara 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. Dalam membuat aplikasi *mobile* yang memiliki performa yang baik maka akan diperlukan penggalan kebutuhan dari pengguna secara tepat. Salah satu metode pengujian adalah pengujian berdasarkan teori kualitas *McCall*. *McCall* merupakan metode pengujian perangkat lunak yang memiliki kriteria paling lengkap dan mendalam (*Produk Operation*) dengan lima faktor kualitas *correctness, usability, reliability, integrity dan efficiency* [5]. Oleh karena itu maka peneliti ingin meneliti tingkat kualitas perangkat lunak tersebut berdasarkan teori kualitas *McCall*, pengujian yang akan dilakukan dapat menjadi masukan bagi pengembang untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas sistem selanjutnya.

Berdasarkan latar di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat topik proyek dengan judul “**Pengujian Kualitas Sistem Aplikasi Mobile Belanja Fashion Online ZARA Dengan Metode McCall**”

## 1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan diteliti pada aplikasi mobil *marketplace* Zara adalah:

1. Pengukuran Kuliatas *correctness, usability, reliability, integrity* dan *efficiency*
2. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan Microsoft Excel.
3. Adapun responden penelitian yang akan dilakukan pada kelas proyek jurusan sistem informasi tahun 2019 sebanyak 21 orang.

## 1.3 Tujuan Proyek

Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk mengukur kualitas sistem *mobile* belanja *online* Zara dengan menggunakan metode *McCall*.

## 1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

### 1.4.1. Personil Proyek

Tabel berikut menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek yang akan dikerjakan :

Table 1.1 Personil Proyek

No	NIM	Nama	Tugas
1.	152113123	Syakhira Vebrycha Malau	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengumpulkan bahan dan referensi</li> <li>2. Mengamati aplikasi yang akan diuji</li> <li>3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner</li> <li>4. Pengolahan data dan kuesioner</li> <li>5. Menyusun kesimpulan</li> <li>6. Menyusun laporan proyek</li> </ol>
2.	152113671	Anugrah Nainggolan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengumpulkan bahan dan referensi</li> <li>2. Mengamati aplikasi yang akan diuji</li> <li>3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner</li> <li>4. Pengolahan data dan kuesioner</li> <li>5. Menyusun kesimpulan</li> <li>6. Menyusun laporan proyek</li> </ol>
3.	152113506	Ario Tarnama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati aplikasi yang akan diuji</li> <li>2. Menyusun dan menyebarkan kuesioner</li> <li>3. Pengolahan data dan kuesioner</li> <li>4. Menyusun kesimpulan</li> <li>5. Menyusun laporan proyek</li> </ol>

### 1.4.2. Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek yang akan dikerjakan :

Table 2.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No	Keterangan	Maret 2019				April 2019				Mei 2019				Juni 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																	
4.	Pengolahan data dan kuesioner																	
5.	Menyusun kesimpulan																	
6.	Menyusun laporan proyek																	