

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Media penyimpanan data digital telah memasuki era baru. Jika dulu hanya mengenal tentang media penyimpanan data seperti *harddisk*, *flashdrive* dan *Compact Disc (CD)*, perkembangan teknologi saat ini menawarkan media penyimpanan data secara *online*, yang disebut *cloud storage*. *Cloud storage* adalah sebuah layanan penyimpanan data berbasis *online* yang terintegrasi dan tersinkronisasi melalui internet dan dapat diakses dengan menggunakan berbagai *platform*. Data yang disimpan pada *cloud storage* dapat diakses dimana saja dan kapanpun. *Cloud storage* akan diintegrasikan ke berbagai perangkat tertentu untuk mendapatkan kemudahan pengaksesan seperti ke perangkat *smartphone*, tablet serta komputer personal. [1]. Salah satu layanan *cloud storage* yang tersedia yaitu aplikasi OneDrive. Aplikasi OneDrive dibuat oleh Microsoft dan merupakan bagian dari Microsoft Office 365. Layanan ini memungkinkan pengguna menyimpan berkas-berkasnya secara pribadi, membagikannya dengan orang-orang dalam kontak, atau menjadikan berkas-berkas bersifat umum. Berkas-berkas yang dibagikan untuk umum tidak memerlukan akun Microsoft untuk mengaksesnya [2].

Agar layanan *cloud storage* dapat digunakan dan diterima oleh pengguna, maka harus memiliki pengalaman pengguna yang baik. Pengalaman pengguna adalah persepsi dan respon seseorang ketika menggunakan produk, sistem, atau layanan. Persepsi dan respon ini meliputi emosi, kepercayaan, preferensi, persepsi, respon fisik dan psikologis, serta perilaku dan penyesuaian sebelum, selama, dan setelah menggunakan [3]. Untuk mengetahui pengalaman pengguna, harus dilakukan evaluasi terhadap aplikasi. Pelaksanaan evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari aplikasi tersebut. Hasil dari evaluasi dapat digunakan untuk melakukan perbaikan-perbaikan dengan tujuan menghasilkan aplikasi yang lebih baik [4].

Mengidentifikasi masalah pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi OneDrive, perlu dilakukan pendistribusian kuesioner secara *online* dengan minimal responden sebanyak 96. Hasil minimal 96 responden didapat melalui perhitungan rumus Slovin dengan populasi mahasiswa angkatan 2018, 2019 dan 2020 sebesar 2189. Perhitungan rumus Slovin menggunakan nilai *margin of error* sebesar 10% atau 0,1%. Pendistribusian kuesioner dilakukan dari tanggal 25 Oktober 2021 hingga 30 Oktober 2021 dan mendapatkan responden

sebanyak 109 mahasiswa Universitas Mikroskil. Dari hasil pendistribusian kuesioner, 44.9% (49 responden) mahasiswa Mikroskil menyatakan bahwasannya aplikasi OneDrive memiliki menu yang membingungkan serta fitur *uploading* data yang lambat. Tak hanya itu, terkadang *error* terjadi ketika melakukan proses *uploading* dan menyinkronkan berkas ke *server* serta penyimpanan yang disediakan secara gratis hanya 5GB. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan oleh responden, evaluasi pengalaman pengguna perlu dilakukan dengan metode tertentu.

Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap sebuah aplikasi yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *USE Questionnaire*. Penelitian ini akan dilakukan menggunakan metode UEQ untuk mengukur pengalaman pengguna dengan enam skala pengukuran, Enam skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu aspek *attractiveness*, aspek *pragmatic quality*, dan aspek *hedonic quality*. Aspek *pragmatic quality* berkaitan dengan manfaat yang dirasakan, efisiensi dan kemudahan digunakan. Kejelasan, efisiensi dan ketepatan termasuk kedalam *pragmatic quality aspect*. Aspek *hedonic quality* berkaitan dengan stimulasi dan kebaruan. UEQ sendiri memiliki tujuan utama yaitu melakukan pengukuran pengalaman pengguna dengan cepat dan secara langsung [5]. UEQ merupakan salah satu metode pengujian atau evaluasi pengalaman pengguna yang dipahami sebagai kesan keseluruhan dari pengguna ketika pengguna berinteraksi dengan produk yang mencakup aspek pragmatis dan hedonis. Dibanding dengan metode *USE Questionnaire* untuk pengukuran kebergunaan sistem hanya berdasarkan tiga dimensi yaitu *Usefulness* (kegunaan), *Satisfaction* (kepuasan), dan *Ease of Use* (kemudahan penggunaan) [6]. Evaluasi pengalaman pengguna menggunakan UEQ pada aplikasi OneDrive dilakukan melalui didistribusikan kuesioner secara *online*. Kuesioner akan didistribusikan berdasarkan jumlah sampel minimum yang didapat melalui perhitungan rumus Slovin. Alasan menggunakan rumus Slovin karena mahasiswa aktif Universitas Mikroskil angkatan 2018, 2019 dan 2020 memiliki jumlah populasi yang besar. Hal ini dapat diketahui melalui permohonan dalam bentuk *E-Mail* yang dikirimkan ke Badan Administrasi Akademik (BAA) Universitas Mikroskil. Proses pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dimana responden dipilih sesuai dengan karakteristik sampel yang diperlukan [7].

Berdasarkan dari uraian di atas, maka diajukan tugas akhir proyek dengan judul **"Evaluasi Pengalaman Mahasiswa Mikroskil pada Aplikasi OneDrive Menggunakan UEQ"**.

1.2 Permasalahan Proyek

Berdasarkan hasil pendistribusian kuesioner tentang pengalaman mahasiswa Mikroskil dalam menggunakan aplikasi OneDrive, ditemukan beberapa permasalahan yang dapat mempengaruhi tingkat kepuasan, seperti:

1. Menu yang membingungkan serta fitur *uploading* data yang lambat.
2. *Error* terjadi ketika melakukan proses *uploading* dan menyinkronkan berkas ke *server*.
3. Penyimpanan yang disediakan secara gratis hanya 5GB.

Oleh karena itu perlu dilakukan evaluasi pengalaman pengguna lebih komprehensif menggunakan metode yang telah teruji.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup proyek terhadap evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi OneDrive dijabarkan sebagai berikut:

1. Kriteria evaluasi dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), dengan skala penilaian: daya tarik, kejelasan, efisien, ketepatan, stimulasi dan kebaruan.
2. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Mikroskil angkatan 2018, 2019 dan 2020. Data ini diperoleh melalui Badan Administrasi Akademik (BAA) Universitas Mikroskil yang pernah menggunakan aplikasi OneDrive.
3. Metode *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling* karena responden dipilih sesuai dengan karakteristik sampel yang ditetapkan yaitu pengguna mahasiswa Mikroskil yang pernah menggunakan aplikasi OneDrive.
4. Pendistribusian kuesioner dilakukan menggunakan aplikasi Microsoft Form yang dibagikan secara *online*.
5. Mengolah data kuesioner menggunakan SPSS versi 25 dan UEQ Data Analysis Tool.

1.4 Tujuan Proyek

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi OneDrive dengan 6 skala pengukuran UEQ yaitu daya tarik, kejelasan, efisien, ketepatan, stimulasi dan kebaruan.

1.5 Rencana Pelaksanaan Proyek

1. Identifikasi masalah

Dalam melakukan identifikasi permasalahan, perlu dilakukan distribusi kuesioner secara *online* untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh pengguna. Permasalahan yang ditemukan akan dirumuskan dalam bentuk permasalahan proyek. Permasalahan proyek pada penelitian ini mengenai evaluasi pengalaman mahasiswa Mikroskil pada aplikasi OneDrive.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari berbagai sumber untuk mendapatkan gambaran umum tentang topik pengguna aplikasi OneDrive. Sumber yang digunakan adalah jurnal, *e-book*, artikel dan pendistribusian kuesioner.

3. Tinjauan Pustaka

Mencari referensi topik, masalah dan solusi dengan menggunakan jurnal atau artikel terkait, buku dan sumber internet lainnya.

4. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada objek penelitian yaitu aplikasi OneDrive. Pengamatan dilakukan didalam aplikasi OneDrive yang berfokus pada pengalaman pengguna.

5. Pendistribusian Kuesioner

Kuesioner didistribusikan untuk menerima respon dari pengguna OneDrive yaitu mahasiswa aktif Universitas Mikroskil. Kuesioner dirancang menggunakan metode UEQ yang terbagi menjadi 6 parameter utama yaitu daya tarik, kejelasan, efisien, ketepatan, stimulasi dan kebaruan. Setiap parameter dideskripsikan dalam sekumpulan pernyataan yang dibagikan kepada responden dalam bentuk kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup memiliki arti dimana kuesioner akan diberikan pertanyaan beserta beberapa poin jawaban yang akan dipilih satu jawaban oleh tiap pertanyaannya melalui responden.

6. Pengolahan Data

Setelah data kuesioner didapat maka data akan memasuki tahap uji validasi dan realibilitas menggunakan SPSS. Setelah lolos uji, maka akan dilanjutkan mengolah data menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* untuk mendapatkan hasil evaluasi pengalaman pengguna.

7. Dokumentasi

Pada tahap terakhir, hasil dari langkah sebelumnya didokumentasikan dalam sebuah laporan.

1.5.1 Personil Proyek

Tabel 1./ Personil Proyek

NIM	NAMA	TUGAS
17111276 3	Calvin Ceasar	a. Mengidentifikasi masalah b. Tinjauan Pustaka c. Mengumpulkan data d. Membagikan kuesioner e. Menyusun laporan proyek
17111376 9	Jevon Sihombing	a. Mengidentifikasi masalah b. Tinjauan Pustaka c. Mengumpulkan data d. Membagikan kuesioner e. Menyusun laporan proyek
17111247 0	M Aditya Pebrialdy Arswanda	a. Observasi pada aplikasi OneDrive b. Membagikan kuesioner c. Menyusun kuesioner d. Mengolah data kuesioner e. Manarik kesimpulan f. Menyusun laporan proyek

1.5.2 Jadwal Pelaksanaan proyek

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No	Kegiatan	Okt 2021				Nov 2021				Des 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah												
2	Mengumpulkan data												
3	Tinjauan Pustaka												
4	Observasi aplikasi OneDrive												

