

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan internet sekarang ini semakin meningkat, suatu aplikasi multimedia menjadi sangat mudah dibutuhkan. Hal ini dapat dilihat dari semakin beragamnya penyampaian informasi yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga meliputi suara, data, gambar maupun video. Penerapan teknologi video streaming menjadi solusi baru dalam penyampaian multimedia berbasis jaringan [1]. Teknologi informasi yang berkembang saat ini sudah dapat dirasakan diberbagai kalangan masyarakat, khususnya dalam menonton video. Terdapat banyak aplikasi menonton video streaming salah satunya adalah Bstation. Bilibili, yang memasarkan produknya sebagai *platform* media online bagi para penggemar anime, komik, dan game, adalah salah satu situs berbagi video terbesar di china. Yang dikenal dengan nama pengguna sebagai Bstation [2]. Aplikasi Bstation dapat diunduh melalui layanan distribusi digital Google Playstore. Aplikasi Bstation telah diunduh lebih dari 10 juta pengguna dan memiliki rating 3.9.

Berdasarkan dari rating dan feedback pada Playstore yang diberikan oleh pengguna pada aplikasi Bstation yang menyatakan bahwa masih terdapat beberapa kendala pada fitur dan alur kerja aplikasi Bstation, seperti pengguna masih belum dapat memahami alur kerja pada aplikasi Bstation, seperti kurangnya pilihan untuk tidak menampilkan creator yang serupa, hanya bisa menggunakan fitur Backward dan Next pada mode layar penuh, dan ada juga beberapa pengguna yang mengeluh tentang terjemahan yang kurang sesuai dan terkadang terjemahan juga hilang saat video telah diunduh. Hal ini menjelaskan bahwa terdapat responden merasa kurang nyaman dengan fitur – fitur yang terdapat pada Bstation.

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode Usability Testing. Usability Testing adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna [3]. Menurut Zaphiris & Kurniawan, metode evaluasi usability dapat dikategorikan menjadi model/metrics based, inspection, inquiry, dan testing. Diantara keempat kategori metode tersebut yang saat ini paling banyak digunakan untuk menguji sebuah sistem karena lebih akurat adalah metode usability testing [4]. Sehingga dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah usability testing, dimana metode ini digunakan untuk mengobservasi pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi Bstation. Pentingnya melakukan usability testing pada aplikasi dibuktikan oleh penelitian sebelumnya

[5] yang menyatakan bahwa Setelah dilakukan usability testing pada pengguna, diperoleh aspek yang perlu ditingkatkan yaitu efektivitas dan mengurangi terjadinya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna, serta didapatkan hasil berupa nilai kepuasan pengguna yang diukur dengan kuesioner System Usability Scale yang nantinya dapat dijadikan acuan dalam aspek kepuasan pengguna

Berdasarkan uraian diatas, maka diajukan Tugas Akhir Proyek dengan judul **“Evaluasi Usability Pada Aplikasi Bstation Mobile Dengan Menggunakan Usability Testing”**

1.2 Permasalahan Proyek

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan Hingga saat ini belum pernah dilakukan uji dari tingkat usability terhadap aplikasi Bstation.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup proyek yang dibahas dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Mengevaluasi *usability testing* pada aplikasi Bstation versi 1.31.0 dan menggunakan Android versi OS 5.0
2. Model usability yang digunakan adalah Usability testing model ISO 9241-11 yang terdiri dari efektivitas (*Effectiveness*), efisiensi (*Efficiency*), dan kepuasan (*Satisfaction*)
3. Total responden yang dibutuhkan adalah untuk mengisi kuesioner adalah 20 orang
4. Aplikasi Bstation ditest oleh user dengan konektivitas 4G dengan minimal kecepatan adalah 100Kbps dan resolusi layar minimal yaitu 5.0 inch dengan dimensi minimal 540 x 960 pixel

1.4 Tujuan Proyek

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat *usability* dari segi efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dari aplikasi Bstation.

1.5 Rencana Pelaksanaan Proyek

Adapun rencana pelaksanaan proyek adalah deskripsi dari rencana yang akan dilakukan yaitu:

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini data yang dikumpulkan berasal dari review dan rating Google Playstore dan juga beberapa Sumber yang digunakan adalah *website* untuk membaca dan memperoleh informasi jurnal yang berkaitan dengan pelayanan aplikasi streaming video.

2. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi dari permasalahan yang diteliti. Identifikasi masalah yang diteliti adalah hasil dari pengumpulan data.

3. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada objek penelitian yaitu aplikasi Bstation. Pengamatan dilakukan di dalam aplikasi Bstation yang berfokus pada pengalaman pengguna.

4. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk memperoleh data survey pengalaman dari responden yang dilakukan menggunakan Google Form yang berisi seputar pertanyaan tentang aplikasi Bstation baik secara langsung maupun *online*.

5. Pengolahan Data

Setelah data kuesioner didapat maka data akan memasuki tahap uji validasi dan realibilitas menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)*

6. Dokumentasi

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

1.5.1 Personil Proyek

Pembagian tugas proyek dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1. 1. Uraian Tugas Personil Proyek

No.	NIM	Nama	Tugas
1	171113521	Rizky Haditama Harahap	1. Mengumpulkan data dan referensi 2. Melakukan observasi aplikasi Bstation 3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. Menyusun laporan tugas akhir
2	171112810	Aditya Pratama Pelawi	1. Mengumpulkan data dan referensi 2. Melakukan obeservasi aplikasi Bstation 3. Menyusun dan Menyebarkan kuesioner 4. Dokumentasi
3	171112780	Kristian Hadinata Karo Karo	1. Mengumpulkan data dan referensi 2. Tinjauan masalah 3. Identifikasi masalah 4. Menyusun laporan tugas akhir

1.5.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Jadwal pelaksanaan proyek dapat dilihat pada tabel 1.2 berikut ini :

Tabel 1. 2. Jadwal Pelaksanaan Proyek

No	Kegiatan	Mar 2022		Apr 2022				Mei 2022				Juni 2022				Juli 2022
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
1	Identifikasi Masalah															
2	Mengumpulkan data dan referensi															
3	Melakukan Observasi Aplikasi															
4	Menyusun Kuisisioner															
4	Penyebaran															

