

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Proyek

*Usability* menjadi aspek penting dalam keberhasilan sebuah *website*. *Usability* sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau *website* sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat [1]. *Usability* akan berdampak pada pengalaman pengunjung yang paling mendasar, mengacu pada bagaimana seseorang menggunakan *website* tersebut secara mudah, khususnya bagi seseorang yang pertama kali mengunjungi atau menggunakan *website* [2].

Saat ini, *website* yang banyak digunakan untuk mencari referensi buku adalah *website* Gramedia.com dan Grobmart.com. Kedua *website* ini diambil dikarenakan familiar di kalangan manapun dan sudah dikenal cukup lama serta akan dibandingkan apa saja perbedaan diantara kedua *website* ini. Gramedia adalah salah satu perusahaan dalam Grup Kompas Gramedia yang menyediakan jaringan toko buku dengan nama Toko Buku Gramedia di beberapa kota di Indonesia [3]. *Website* Gramedia.com berisi tentang fitur penjualan buku, *eticket*, *ebook*, majalah dan lain – lain. Sedangkan Grobmart merupakan sebuah toko buku berbasis *online* yang memudahkan pengguna mencari buku yang mereka mau dari smartphone/laptop mereka [4]. *Website* Grobmart.com berisi tentang fitur penjualan buku, alat tulis kantor, dan alat rumah tangga. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan dari *website usability* Gramedia.com dan Grobmart.com dilakukan evaluasi *usability* untuk memastikan kepuasan pengguna dengan layanan yang diberikan oleh kedua *website* tersebut. Dengan mengevaluasi *usability* dapat meningkatkan kinerja sistem dan kepuasan pengguna.

Pengguna akan merasa terpuaskan jika persepsi tentang kualitas layanan *website* yang dirasakan saat ini sesuai dengan tingkat harapan pengguna. Salah satu metode yang digunakan untuk mengukur kualitas layanan *website* Gramedia.com dan Grobmart.com adalah metode *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)*. Untuk melakukan pengukuran evaluasi *usability* pada layanan *website* Gramedia.com dan Grobmart.com, penulis akan menggunakan metode *WEBUSE*. *WEBUSE (Website Usability Evaluation)* merupakan suatu kuesioner yang dikembangkan dari empat buah *usability evaluation tool*, yaitu WAMMI, WebSAT, Bobby, dan *Protocol*

*Analysis* untuk mengevaluasi *usability* dari sebuah *website* [5]. Dengan demikian hasil pengukuran dapat dipertanggungjawabkan. Untuk itu sebagai langkah pemastian nilai kebergunaan terhadap *website* Gramedia.com dan Grobmart.com yang dihasilkan maka digunakan *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* sebagai metode evaluasi *website*. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat tugas akhir proyek dengan judul “**Evaluasi Usability Website Gramedia.com dan Grobmart.com dengan menggunakan metode Webuse**”.

### 1.2 Tujuan Proyek

Adapun tujuan proyek ini adalah untuk mengukur dan mengetahui tingkat kemudahan penggunaan (*Usability*) serta menganalisis desain dan sistem *website* Gramedia.com dan Grobmart.com dengan menggunakan metode *WEBUSE*.

### 1.3 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup pembahasan dari Tugas Akhir Proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Pengukuran *Content, Organisation and Readability, Navigation and Links, User Interface Design* dan *Performance and Effectiveness* pada *usability website* Gramedia.com dan Grobmart.com
2. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *Simple Random Sampling* dan responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa/mahasiswi yang ada di STMIK MIKROSKIL jurusan sistem informasi dengan sampel berjumlah 218 responden yang menggunakan *website* Gramedia.com dan Grobmart.com.
3. Pengolahan data hasil kuesioner menggunakan *Microsoft Excel*.

### 1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Adapun tugas dari masing-masing personil proyek dan jadwal pelaksanaan proyek dapat dilihat pada tabel 1.1 dan tabel 1.2 berikut ini:

Tabel 1.1 Tugas Personil Proyek

No	NIM	NAMA	Tugas
1.	152110933	Alvin Taniadi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengumpulkan bahan dan referensi.</li> <li>2. Mengamati <i>website</i> 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.	152111971	Steven Wijaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengumpulkan bahan dan referensi.</li> <li>2. Mengamati dan menyusun hasil pengamatan <i>website</i>.</li> <li>3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner.</li> <li>4. Pengolahan data dan kuesioner</li> <li>5. Menganalisis data hasil pengujian</li> <li>6. Menyusun kesimpulan.</li> <li>7. Menyusun laporan proyek.</li> </ol>
3.	162110272	Steven	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengobservasi bahan dan membuat sitasi.</li> <li>2. Mengamati <i>website</i> yang akan diuji.</li> <li>3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner.</li> <li>4. Pengolahan data dan kuesioner.</li> <li>5. Menarik kesimpulan.</li> <li>6. Menyusun laporan proyek.</li> </ol>

