

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa pandemi *covid-19* ini, semua orang dituntut untuk melakukan pembatasan fisik (*Physical distancing*) agar rantai penyebaran *covid-19* bisa ditekan dan tidak meluas. Dalam hal ini pemerintah juga menerapkan pembatasan fisik berskala nasional. Dampak pembatasan fisik tersebut mengubah pola hidup sebagian masyarakat yang sebelumnya melakukan aktivitas tatap muka kini menjadi aktivitas jarak jauh. Tentunya penggunaan media *online* berperan penting pada situasi saat ini, sehingga aplikasi dan *website* bisa digunakan sebagai media untuk menunjang aktivitas jarak jauh masyarakat. Banyak *website* yang bisa dijadikan sebagai pilihan media online sesuai kebutuhan masing-masing, seperti *website* Ruangguru sebagai media bimbingan dan materi pembelajaran *online*, Zoom sebagai media komunikasi online, Detik.com sebagai media penyedia berita, dan lain-lain. Selain itu, *website-website* kuliner juga menyediakan pilihan makanan dan pemesanan secara online yang langsung dapat dilakukan oleh pelanggan.

Qraved.com merupakan sebuah *website* yang bergerak dibidang makanan dan wisata kuliner. Didalamnya terdapat berbagai penawaran promo makanan yang disajikan. Informasi mengenai menu makanan dari berbagai wilayah yang ada di Indonesia, lokasi *restaurant* serta ulasan pembeli juga dapat kita ketahui dari *website* tersebut. Pemesanan makanan juga bisa dilakukan dengan menghubungi kontak yang tertera pada keterangan. Pengaksesan *website* sudah dapat dilakukan namun *website* Qraved.com belum pernah melakukan analisis *usability* sebelumnya sehingga untuk mengetahui kemudahan penggunaan sistem tersebut diperlukan analisis *usability*. *Usability* adalah ukuran sebuah karakteristik yang mendeskripsikan seberapa efektif pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk. Secara umum, *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya. Pengukuran *usability* dilakukan menggunakan serangkaian kuesioner. Terdapat beberapa jenis kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* seperti: *System Usability Scale* (SUS), *System Usability Measurement Inventory* (SUMI), *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS), *Post-study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) dan *Standardized Universal*

Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q). Pengukuran *usability* pada penelitian ini menggunakan metode PSSUQ yang melakukan uji signifikansi penilaian untuk mengetahui adanya signifikansi perbedaan tingkat kesulitan responden. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk perkembangan sistem di masa mendatang.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka penulis ingin melakukan penelitian analisis *usability* pada *website* Qraved.com dan menjadikan penelitian ini sebagai tugas akhir yang berjudul “**Analisis Usability Website Kuliner Qraved.com Menggunakan PSSUQ**”.

1.2. Ruang lingkup

Adapun ruang lingkup penelitian menggunakan metode PSSUQ dengan aspek – aspek yang diteliti meliputi 4 variabel, yaitu: *system quality*, *information quality*, *interface quality* dan *overall satisfaction* pada *website* Qraved.com yang akan dilakukan dalam STMIK MIKROSKIL. Untuk teknik penentuan responden penelitian menggunakan teknik sampling jenuh dimana keseluruhan populasi akan digunakan sebagai sampel.

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis *usability* pada *website* Qraved.com menggunakan metode pengukuran PSSUQ sehingga dapat diidentifikasi hasil kepuasan pengguna terhadap *website* tersebut.

1.4. Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1. Personil Tugas Akhir Proyek

Berikut merupakan rincian tugas dari masing – masing penulis dalam penyelesaian tugas akhir:

Tabel 1.1 Personil Proyek

No	NIM	Nama	Tugas
1	162111685	Antonius	1. Mengumpulkan bahan referensi 2. Mengamati <i>website</i> Qraved.com 3. Mengidentifikasi masalah-

			<p>masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Mengumpulkan data kuesioner 5. Mengolah dan menganalisis data kuesioner 6. Menyusun kesimpulan dan saran 7. Menyusun laporan akhir
2	162112478	Freddi Gultom	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan bahan referensi 2. Mengamati website Qraved.com 3. Mengidentifikasi masalah-masalah 4. Mengumpulkan data kuesioner 5. Mengolah dan menganalisis data kuesioner 6. Menyusun kesimpulan dan saran 7. Menyusun laporan akhir

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

3	162114088	Juanda	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan bahan referensi 2. Mengamati website Qraved.com 3. Mengidentifikasi masalah-masalah 4. Mengumpulkan data kuesioner 5. Mengolah dan menganalisis data kuesioner 6. Menyusun kesimpulan dan saran 7. Menyusun laporan akhir
---	-----------	--------	---

1.4.2. Jadwal Pengerjaan Proyek

Berikut merupakan rincian jadwal kegiatan yang dilaksanakan dalam penyelesaian tugas akhir:

Tabel 1.2 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Proyek

No	Kegiatan	September 2020				Oktober 2020				November 2020				Desember 2020				Januari 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		1	Mengumpulkan Sumber-sumber Referensi / Tinjauan Pustaka																		
2	Mengobservasi / Mengamati Website Qraved.com																				
3	Mengidentifikasi masalah-masalah dalam latar																				

