

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara agraris karena sebagian besar penduduk Indonesia mempunyai pencaharian di bidang pertanian atau bercocok tanam [1]. Sebagai negara agraris, kesejahteraan petani di Indonesia masih sangat kurang. Hal ini bisa mengancam keberlangsungan pasokan pangan dan meningkatkan ketergantungan Indonesia pada produk pangan impor. Selain itu, Indonesia termasuk salah satu negara dengan pertumbuhan pengguna *smartphone* yang sangat pesat [2]. Pertumbuhan ini menjadikan aplikasi mobil salah satu kunci kesuksesan di berbagai jenis bisnis. Dalam kegiatan jual-beli, aplikasi mobil sangat membantu pihak – pihak yang bertransaksi karena bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun dengan biaya yang sangat murah.

Pak Tani Digital adalah sebuah *marketplace* berbentuk aplikasi mobil yang mempertemukan petani dengan pembeli akhir serta pemangku kepentingan lainnya di bidang pertanian, yakni penjual alat – alat pertanian, pemilik angkutan, investor dan pemerintah. Melalui Pak Tani Digital, seluruh petani dapat memasarkan produknya secara gratis dan menjual hasil pertaniannya secara *online* dengan harga yang lebih pantas tanpa tengkulak yang biasa membeli dengan harga yang murah [3]. Didirikan oleh Mahendra Sitepu pada tahun 2017. Saat ini Pak Tani Digital hanya tersedia di *platform Android* yang dapat diunduh melalui *Google Play Store*.

Selain memfasilitasi kegiatan jual-beli melalui aplikasi mobil, Pak Tani Digital juga membagikan info – info edukatif mengenai dunia pertanian di *website* maupun sosial medianya. Dari awal pembuatannya, Pak Tani Digital dikembangkan berbasis mobil agar dapat digunakan secara luas dan mudah khususnya bagi petani dan pemangku kepentingan di bidang pertanian. Karena semakin berkembangnya aplikasi mobil Pak Tani Digital sejak beberapa tahun terakhir yang telah mencapai 10 ribu lebih unduhan (per tanggal 19 September 2019 di *Google Playstore*), sangat penting untuk melakukan pengukuran *User Experience* terhadap aplikasi mobil Pak Tani Digital. *User Experience* adalah persepsi dan respon dari seseorang ketika

menggunakan produk, sistem atau layanan. *User Experience* sangat penting untuk diukur dan diperhatikan untuk dapat mengetahui bagaimana pengalaman pengguna selama menggunakan produk yang diukur [4]. Metode yang digunakan peneliti dalam pengukuran *User Experience* adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

*UEQ* merupakan salah satu kerangka kerja pengukuran pengalaman pengguna berupa alat bantu pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjektif [5]. Peneliti menggunakan *UEQ* karena memiliki kelebihan dibanding kerangka kerja lain yaitu menyediakan impresi pengalaman pengguna yang mudah dimengerti, mulai dari aspek *usability* sampai aspek *User Experience*. *UEQ* juga menggunakan *tool* analitis yang mudah digunakan dan menampilkan hasil yang akurat [6]. Skala yang diukur dalam *UEQ* adalah ketertarikan (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspiciuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*) dan Kebaruan (*Novelty*). Oleh karena itu, maka peneliti ingin meneliti tingkat *User Experience* aplikasi mobil tersebut berdasarkan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*, pengukuran yang dilakukan dapat menjadi masukan bagi pengembang untuk memperbaiki atau meningkatkan *User Experience* sistem selanjutnya.

Berdasarkan latar di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat topik proyek dengan judul “**Pengukuran *User Experience* Aplikasi Mobil Layanan Pertanian “Pak Tani Digital” Menggunakan Metode *UEQ*”**”.

## 1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan diteliti pada aplikasi mobil Pak Tani Digital adalah:

1. Pengukuran kualitas *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation* dan *novelty*
2. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan *Data Analysis Tool*.
3. Adapun responden penelitian yang akan dilakukan pada kelas proyek jurusan sistem informasi T.A. 2019/2020 sebanyak 46 orang.

### 1.3 Tujuan Proyek

Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk mengukur *user experience* pada aplikasi *mobile* Pak Tani Digital dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

### 1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

#### 1.4.1. Personil Proyek

Tabel berikut menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek yang akan dikerjakan :

Tabel 1. 1 Personil Proyek

No	NIM	Nama	Tugas
1.	152111726	Benyamin Kelaudius Sembiring	<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. Analisis hasil pengolahan data</li> <li>6. Menyusun laporan proyek</li> </ol>
2.	152110101	Derrick Taner	<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. Analisis hasil pengolahan data</li> <li>6. Menyusun laporan proyek</li> </ol>
3.	152110640	Sherwin Joneri Burhan	<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. Analisis hasil pengolahan data</li> <li>6. Menyusun laporan proyek</li> </ol>

### 1.4.2. Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek yang akan dikerjakan :

Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No	Keterangan	September 2019				Oktober 2019				November 2019				Desember 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.	Analisis hasil pengolahan data																
6.	Menyusun laporan proyek																