BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Kemajuan teknologi di berbagai bidang seakan-akan tidak pernah ada matinya untuk dipelajari. Perkembangan teknologi informasi sudah sangat kompleks, maju, dan menjalar di semua bidang, baik di bidang industri, perusahaan, pendidikan, dan pemerintahan, dimana perkembangan ini tidak luput dari adanya keinginan dan kebutuhan seseorang untuk dapat melaksanakan aktivitas dan kerja lebih mudah, efektif, dan efisien melalui teknologi yang ada. Dengan zaman yang semakin maju diperlukan informasi yang akurat untuk mempercepat proses pengambilan keputusan yang benar-benar sesuai dengan efektivitas kegiatan usahanya yang dapat dihasilkan melalui pemanfaatan sistem informasi yang baik dan benar.

Legoas adalah sebuah *marketplace* penjualan mobil dengan menerapkan sistem lelang elektronik (*e-auction*) yang didirikan pada tahun 2018 di Bekasi. PT Digital Sarana Legoas diklaim sebagai yang pertama di Indonesia dengan mengandalkan teknologi digital di seluruh proses lelang, dimana konsumen bisa menghemat waktu, uang, dan tenaga. *Platform* Legoas memberikan informasi barang lelang dengan jelas dan dapat diakses di mana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu. Kegiatan jual beli tidak mengharuskan penjual dan pembeli harus bertemu langsung untuk melakukan sebuah transaksi. Penjual dapat menjual atau menawarkan produk melalui *mobile commerce*, forum-forum jual beli, maupun sarana jual beli *online* yang lainnya, sedangkan calon pembeli dapat melihat produk maupun jasa yang ditawarkan. Aplikasi mobil Legoas dapat diunduh dari Google Playstore ataupun Apple Store, dimana diluncurkan pada tahun 2018 dan masih minim yang mengunduhnya yaitu ±1000 orang dengan *rating* 4,3 dan ulasan juga masih minim. Aplikasi Legoas masih kurang terpublikasi ke masyarakat sehingga masih sedikit yang menggunakannya.

Untuk membuat aplikasi mobil yang memiliki performa yang baik diperlukan penelitian apa yang dibutuhkan dari pengguna secara tepat agar aplikasi tersebut dapat bersaing di pasaran dan dapat digunakan oleh pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Legoas. Pengalaman pengguna (*user experience*) merangkum semua aspek emosi pengguna, keyakinan,

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

keinginan, persepsi, responfisik, psikologi, perilaku, dan pencapaian yang terjadi setelah digunakan. Sebagai contoh, ketika pengguna menggunakan aplikasi Legoas, apakah fitur-fitur di dalam aplikasi tersebut mudah digunkan. Sebuah aplikasi seharusnya tidak hanya bisa digunakan dan juga berguna, namun seharusnya dapat membuat pengguna nyaman pada saat menggunakan aplikasi. Pengukuran *user experience* berfungsi untuk mengetahui apa yang dirasakan pengguna, apakah pengguna merasa senang, mendapatkan kemudahan, memiliki perasaan tertekan, atau merasa puas ketika menggunakan aplikasi. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah pengukuran berdasarkan teori *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan alat atau kuesioner yang mudah dan efisien untuk mengukur *user experience* (UX) dari sebuah aplikasi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka topik pada tugas akhir ini adalah **"Pengukuran *User Experience* Aplikasi Mobil Layanan Lelang Otomotif "Legoas" dengan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)"**.

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Pengukuran *user experience* pada tugas akhir ini mengacu pada metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang meliputi dimensi daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*).

1.3 Tujuan Proyek

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengukur *user experience* atau pengalaman pengguna dari aplikasi mobil layanan lelang otomotif "Legoas" dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan tugas dari masing-masing personil yang terlibat pada pengerjaan tugas akhir.

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

Tabel 1.1 Personil Proyek

No.	NIM	Nama	Tugas
1.	152113409	Wendy Pieter Manurung	1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diukur 3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. Mengolah data kuesioner 5. Menarik kesimpulan 6. Menyusun laporan tugas akhir
2.	152112764	Zenia Saradita Bakkara	1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diukur 3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. Mengolah data kuesioner 5. Menarik kesimpulan 6. Menyusun laporan tugas akhir
3.	152111505	Choirul Hanafi	1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diukur 3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. Mengolah data kuesioner 5. Menarik kesimpulan 6. Menyusun laporan tugas akhir

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan tugas akhir yang akan dikerjakan.

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No.	Kegiatan	Sep 2019				Okt 2019				Nop 2019				Des 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 diukur																
3.	Menyusun dan menyebarkan kuesioner																
4.	Mengolah data kuesioner																
5.	Menarik kesimpulan																
6.	Menyusun laporan tugas akhir																

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.