

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Penerapan sistem informasi banyak dilakukan oleh pelaku usaha pada saat ini baik secara individu ataupun organisasi bisnis dan nonbisnis. Penggunaan sistem informasi dalam perusahaan didorong karena keunggulan yang didapatkan, di antaranya efektifitas dan efisiensi. Keunggulan tersebut menjadi pendukung yang sangat signifikan terhadap sistem kerja dan aktifitas bisnis. Sistem informasi memiliki jalan panjang dalam perkembangannya hingga sekarang ini dan menjadi sangat kompleks yang terbagi menjadi berbagai jenis dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan bisnis. Beberapa bentuk sistem informasi tersedia untuk diterapkan dalam berbagai bidang usaha. Teknologi sistem informasi saat ini mampu menghubungkan berbagai bidang usaha sehingga bisa saling terintegrasi. Salah satu penerapan sistem informasi adalah aplikasi mobil. Berbagai aplikasi mobil pun kini sudah dapat diperoleh dari setiap *platform* (Android, iOS, Windows Phone, dan lainnya) yang tersedia. Perkembangan yang signifikan ini membuat aplikasi mobil menjadi memegang peran yang cukup dominan di dunia bisnis, mulai dari belanja *online*, perbankan, jasa perjalanan, pendidikan, pemerintahan, serta industri media dan hiburan. Salah satu pemanfaatan aplikasi mobil adalah untuk berjualan dan belanja yang sudah sangat diminati oleh pengguna aplikasi mobil, karena dengan adanya fitur jual-beli membuat seseorang menjadi mudah melakukan jual-beli kapan saja dan di manapun.

SIMBAH adalah salah satu aplikasi mobil karya anak bangsa yang bergerak di bidang pertanian. SIMBAH memiliki fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan petani di Indonesia. Penjualan-pembelian dapat secara langsung dilakukan dengan aplikasi ini sehingga mampu memangkas panjangnya rantai distribusi bisnis. SIMBAH juga sangat mendukung sebagai aplikasi pertanian modern untuk komoditas-komoditas pertanian organik. Aplikasi mobil SIMBAH tentu saja dapat diunduh dan tanpa membayar. Aplikasi mobil SIMBAH diluncurkan pada tahun 2016 oleh Second Vision Corp sebagai pengembang dan sudah diunduh lebih dari 1000 kali pada tanggal 16 September 2019. Akan tetapi, SIMBAH bukanlah satu-satunya aplikasi bidang pertanian yang ada di Indonesia, artinya SIMBAH memiliki aplikasi pesaing dalam bidang yang sama, seperti aplikasi mobil PakTani Digital, Petani, TaniHub, dan Sayurbaba.

Sebagai calon pengguna, tentu penilaian atau ulasan adalah penting, karena membuktikan aplikasi tersebut bagus ataupun tidak bila dilihat dari sudut pandang pengalaman

pengguna. Penilaian pengguna merupakan *feedback* yang diberikan setelah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi. Ketika pengguna menggunakan aplikasi dan menerima sesuai yang diharapkan, maka akan memberikan penilaian yang bagus, akan tetapi sebaliknya bila tidak sesuai harapan, maka akan memberikan penilaian yang negatif atau sebuah kritik. Artinya setiap *user* memberikan penilaian yang berbeda-beda. Agar dapat mengetahui secara konkrit *user experience* yang dirancang oleh pengembang pada aplikasi mobil SIMBAH sudah cukup baik ataupun masih memiliki kekurangan, maka peneliti melakukan pengukuran *user experience* terhadap aplikasi mobil SIMBAH.

Hasil dari sebuah pengukuran harus berdasarkan data, sehingga untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu sistem informasi dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah model pengukuran. Model pengukuran yang akan digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna aplikasi SIMBAH adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Indikator-indikator yang terdapat pada UEQ mewakili *user* untuk memberikan penilaian. Beberapa indikator yang terdapat dalam format kuesioner UEQ menunjukkan korelasi yang baik untuk keefisienan dalam penilaian *user experience* sehingga responden tidak memerlukan banyak waktu untuk mengisi kuesioner ini. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil evaluasi menyeluruh terhadap suatu produk atau sistem.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka topik pada tugas akhir ini adalah **“Pengukuran *User Experience* Aplikasi Mobil Layanan Pertanian “Simbah” dengan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*”**.

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Pengukuran *user experience* pada tugas akhir ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan skala penilaian *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation*, dan *Novelty*.

1.3 Tujuan Proyek

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengukur *user experience* aplikasi mobil layanan pertanian “Simbah” 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.

Tabel 1.1 Personil Proyek

NIM	Nama	TUGAS
15.211.4111	BOBBY CHANDRA	1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diukur 3. Menarik kesimpulan 4. Menyusun laporan tugas akhir
15.211.3310	GIFVI N. P. SIHOMBING	1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diukur 3. Mengolah data kuesioner 4. Menyusun laporan tugas akhir
15.211.0348	JESLYN	1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diukur 3. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 4. 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																

