

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju membuat para pebisnis melakukan inovasi dalam menawarkan produk atau jasa. Salah satunya adalah berkembangnya teknologi yang memanfaatkan koneksi internet sebagai media transaksi dan komunikasi. Teknologi informasi didalam suatu bisnis yang berkembang dengan bantuan internet disebut dengan *e-commerce*. Perangkat *mobile* seperti *smartphone* sudah banyak digunakan untuk mengakses informasi dan melakukan komunikasi. Bahkan juga digunakan untuk membuka peluang bisnis dengan cara membuat atau menyediakan toko *online* sebagai bagian dari *e-commerce*. Salah satu jenis *e-commerce* yang saat ini berkembang pesat di Indonesia adalah *marketplace*. OTO adalah portal khusus bagi para penggemar otomotif dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan mempermudah untuk memilih mobil atau motor yang tepat, yang didirikan pada tahun 2015. OTO kini aktif di 27 negara, termasuk di Indonesia (OTO.com). Perusahaan ini merupakan anak perusahaan dari Ginnar Software Pvt. Ltd yang juga mengoperasikan CarDekho, Zigwheels dan Gaadi, portal mobil Terbesar di India. [1]

Dengan beberapa pakar industri yang telah bergabung, OTO akhirnya membentuk sebuah tim untuk mewujudkan tujuan. Seiring dengan berjalannya waktu, OTO telah menjadi semakin besar dan telah berhasil mewujudkan mimpi OTO sebagai portal otomotif yang berkembang di Indonesia, dengan menciptakan keseluruhan ekosistem yang berkaitan dengan Mobil. Aplikasi OTO ini akan membawa pengguna ke tingkat yang baru, di mana pengguna dapat meninjau mobil dan motor melalui ponsel. Aplikasi OTO dapat diunduh dari *Google Playstore* ataupun *Apple Store*. Aplikasi OTO diluncurkan pada tahun 2015 dan sudah banyak yang mengunduh yaitu 11000+ orang dengan rating 4,7. [1]

Karena semakin berkembangnya aplikasi *mobile* OTO sangat penting untuk melakukan pengujian aplikasi *mobile* saat ini. Kualitas aplikasi *mobile* sangat penting untuk di uji dan perlu diperhatikan karena baik dan buruknya suatu aplikasi dapat diketahui setelah dilakukan pengukuran pada aplikasi tersebut. Dalam membuat aplikasi *mobile* yang memiliki performa yang baik maka akan diperlukan penggalan kebutuhan dari pengguna secara tepat. Salah satu metode yang digunakan adalah pengujian berdasarkan teori kualitas *User Experience Questionnaire(UEQ)*. *User Experience Questionnaire(UEQ)* merupakan alat atau kuisioner yang mudah dan efisien untuk mengukur *User Experience(UX)* pada desain

aplikasi. *UEQ* berisi 6 skala yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*).

[2] Alasan kami memilih metode *UEQ* karena meliputi pengujian tentang bagaimana kebenaran data yang ada pada sistem, seberapa handal sistem menjalankan fungsinya, keefektifan sistem dalam membantu tugas pengguna, keamanan sistem dan kemudahan sistem bagi pengguna. Dalam hal ini *UEQ* menghitung kualitas dan menentukan bobot dari setiap kriteria, dan menentukan nilai rata-rata setiap kriteria kemudian menghitung nilai total dengan rumus yang telah ditentukan. Banyak metode yang mungkin dapat mengukur kualitas sistem tetapi metode *UEQ* sangat mudah di pahami dan segala faktor sudah ada dalam metode *UEQ* untuk menguji aplikasi dari OTO.com. Oleh karena itu maka penelitian ingin mengukur tingkat kualitas perangkat lunak tersebut berdasarkan teori kualitas *User Experience Questionnaire (UEQ)*, pengujian yang akan dilakukan dapat menjadi masukan bagi pengembangan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas sistem selanjutnya.

Berdasarkan latar diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat topik proyek dengan judul **“Pengujian User Experience Aplikasi Mobil Layanan Lelang Otomotif “OTO.Com” Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire(UEQ)”**

1.2 Tujuan Proyek

Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk mengukur kualitas sistem *mobile* OTO.com dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan di teliti pada aplikasi *mobile* OTO.com adalah:

1. Pengujian *User Experience* yang meliputi 6 skala yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*).
2. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan Microsoft Excel.
3. Adapun responden penelitian yang akan dilakukan pada seluruh mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil yang mengerjakan proyek pada semester ganjil T.A 2019/2020 sebanyak 46 orang.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

Tabel berikut menunjukkan pembagian tugas yang akan dikerjakan oleh masing-masing peneliti:

Tabel 1. 1 Personil Proyek

No	NIM	Nama	Tugas
1.	152113841	Decius P.Sianturi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diuji 3. Menyusun dan menyebarkan kuisisioner 4. Pengolahan data kuisisioner 5. Menyusun kesimpulan 6. Menyusun laporan proyek
2.	152112748	Elnes Suranta Barus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diuji 3. Menyusun dan menyebarkan kuisisioner 4. Pengolahan data kuisisioner 5. Menyusun kesimpulan 6. Menyusun laporan proyek
3.	152110861	Samuel Evafrans Benget Sigalingging	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati aplikasi yang akan diuji 3. Menyusun dan menyebarkan kuisisioner 4. Pengolahan data kuisisioner 5. Menyusun kesimpulan 6. Menyusun laporan proyek

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek yang akan dikerjakan: Tabel 1. 2 Jadwal Personil 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 kuisisioner																
4.	Pengolahan data dan kuisisioner																
5.	Menyusun Kesimpulan																
6.	Menyusun Laporan Proyek																