

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website adalah sebuah kumpulan halaman yang berisikan informasi, video, audio, gambar, maupun sejenisnya yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan dapat diakses dari halaman utama dengan menggunakan browser yang terhubung dengan internet [1]. *Usability* adalah kemampuan suatu aplikasi atau *Website* yang dapat digunakan dengan mudah untuk mencapai tujuan dari *user* itu sendiri [1]. *Usability* itu penting karena jika suatu aplikasi atau *Website* mempunyai *Usability* yang baik maka *user* akan dapat dengan mudah menggunakannya. Selain mudah digunakan, *usability* adalah mudah dipelajari oleh *user* barunya dan tentunya aplikasi atau *website* tersebut harus berjalan sesuai dengan fungsinya dan tidak terjadi *error* pada saat *user* menggunakannya. Setiap *Website* memiliki tingkat *Usability*-nya masing-masing, semakin tinggi nilai *Usability*-nya maka semakin bagus nilai *Usability* tersebut yang berarti aplikasi atau *Website* tersebut mudah dipahami oleh *user*-nya dan *user*-nya dapat menemukan apa yang dicari dalam waktu cepat.

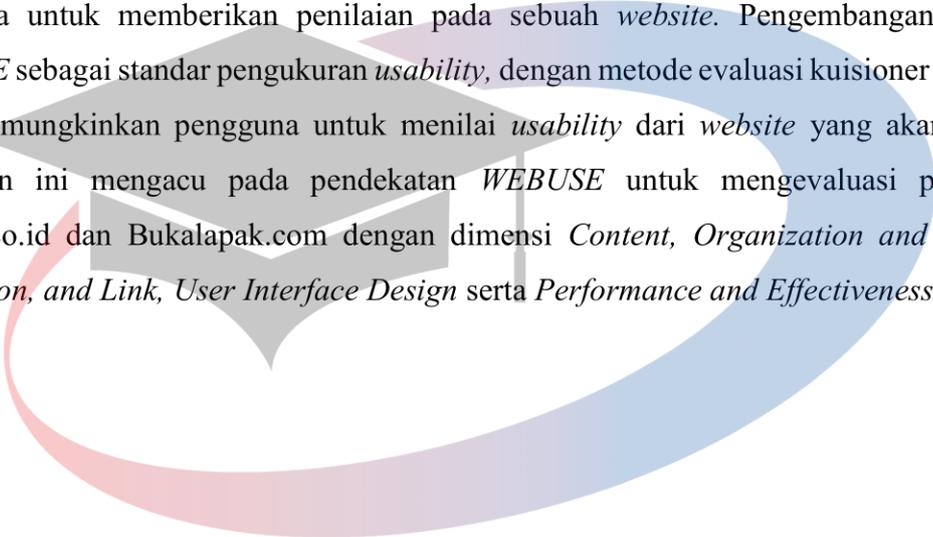
Shopee.co.id adalah perusahaan yang bergerak dibidang *website* dan aplikasi *e-commerce* secara *online*. Shopee merupakan *e-commerce* yang menawarkan berbagai produk barang yang ditawarkan seperti pakaian wanita, pakaian pria, barang elektronik, alat rumah tangga, dan kebutuhan rumah tangga. Shopee ingin mendukung pertumbuhan *e-commerce* Indonesia, diluncurkan pada awal 2016 dan memiliki kantor pusat berada di Jakarta [2].

Bukalapak.com merupakan salah satu pasar daring (*online marketplace*) terkemuka di Indonesia (biasa dikenal juga dengan jaringan toko daring) yang dimiliki dan dijalankan oleh PT. Bukalapak. Seperti halnya situs layanan jual beli daring (*online*) dengan model bisnis *Customer to Customer (C2C)*, Bukalapak menyediakan sarana penjualan dari konsumen ke konsumen di mana pun. Siapapun bisa membuka toko daring untuk kemudian melayani calon pembeli dari seluruh Indonesia baik satuan ataupun dalam jumlah banyak [3].

Dari kedua *Marketplace* tersebut Shopee.co.id merupakan *E-Commerce* yang paling banyak diminati oleh pengguna. Berdasarkan jumlah unduhan di *Play Store* tahun 2021, Shopee memiliki jumlah unduhan sebanyak 100 juta unduhan sedangkan Bukalapak memiliki jumlah unduhan sebanyak 50 juta unduhan dan Bukalapak masuk dalam jajaran *Start Up Unicorn* di dunia dengan memperoleh banyak penghargaan di Indonesia. Kedua *Marketplace* tersebut memiliki penilaian yang cukup bagus untuk kategori *E-commerce* yang ada di Indonesia.

Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengukur *usability website*, diantaranya metode *Importance Performance Analys* atau IPA, metode *webqual*, metode *Usability Testing* dan lain sebagainya. Adapun alasan sehingga peneliti memilih untuk menggunakan metode WEBUSE yaitu karena WEBUSE berfokus pada pengembangan sistem evaluasi berbasis *web* yang melibatkan partisipasi dari pengguna yang memberikan penilaian pada sebuah *website*.

Website Usability Evaluation (WEBUSE) berfokus pada pengembangan sistem evaluasi *usability* berbasis *web* dengan pendekatan tindakan subyektif yang melibatkan partisipasi dari pengguna untuk memberikan penilaian pada sebuah *website*. Pengembangan pendekatan *WEBUSE* sebagai standar pengukuran *usability*, dengan metode evaluasi kuisioner berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk menilai *usability* dari *website* yang akan dievaluasi. Penelitian ini mengacu pada pendekatan *WEBUSE* untuk mengevaluasi pada *website* *Shopee.co.id* dan *Bukalapak.com* dengan dimensi *Content, Organization and Readability, Navigation, and Link, User Interface Design* serta *Performance and Effectiveness* [4].



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat topik proyek dengan judul “Evaluasi *Usability Website* Shopee.co.id dan Bukalapak.com dengan menggunakan metode *WEBUSE*”.

1.2 Tujuan Proyek

Tujuan proyek dilakukan untuk mengevaluasi tingkat *usability* yang dapat digunakan untuk proses peningkatan *usability E-Commerce* Shopee.co.id dan Bukalapak.com dengan metode *WEBUSE*.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Proses pada *website* Shopee.co.id dan Bukalapak.com yang akan diuji *usability*-nya yaitu:

1. Pengukuran pada dimensi *Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, Design User Interface, Performance and Effectiveness*.
2. Membandingkan *usability* pada situs *web* Shopee.co.id dan Bukalapak.com menggunakan *WEBUSE*.
3. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan *Microsoft Excel*.
4. Target Responden penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebanyak 289 responden dari Mahasiswa/i Universitas Mikroskil jurusan Sistem Informasi Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022 dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Simple Random Sampling*.

1.4 Rencana Pelaksanaan proyek

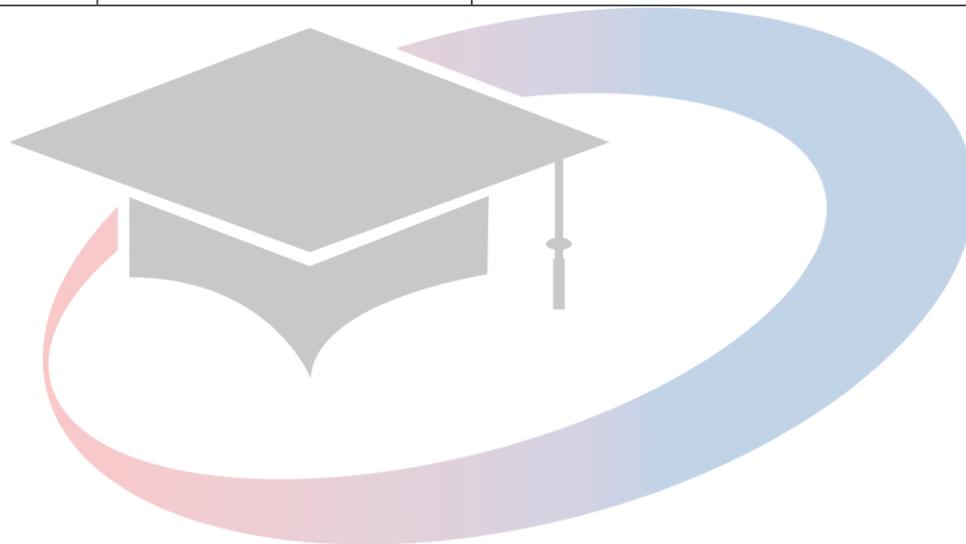
1.4.1 Personil Proyek

Tabel ini menjelaskan tugas dari masing-masing personil proyek dalam mengerjakan Tugas Akhir ini :

Tabel 1. 1 Personil Proyek

NIM	Nama	Tugas
172113969	Atika Fani Azzahra	Mengumpulkan bahan referensi Mengamati <i>website</i> Shopee.co.id Menyusun dan menyebarkan kuisisioner Pengolahan data menggunakan <i>Microsoft Excel</i>

		<p>Menganalisis data kuisisioner</p> <p>Menarik kesimpulan</p> <p>Menyusun Laporan Proyek</p>
172113888	Agi Satriya Sembiring	<p>Mengumpulkan bahan referensi</p> <p>Mengamati <i>website</i> Bukalapak.com</p> <p>Menyusun dan menyebarkan kuisisioner</p> <p>Mengolah dan menganalisis data kuisisioner</p> <p>Menyusun Laporan Proyek</p>



UNIVERSITAS MIKROSKIL