

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Teknologi informasi telah menjadi bagian kehidupan sehari-hari. Hampir semua kalangan usia memanfaatkan kemajuan teknologi, seperti aplikasi mobil yang digunakan sebagai alat untuk mempermudah dalam melakukan transaksi. Bisnis *online* juga telah merambah ke berbagai kalangan. Selain memanfaatkan *website*, bisnis *online* juga dapat didukung dengan sebuah aplikasi mobil.

Bridestory merupakan aplikasi mobil yang memiliki fitur *booking* yang memberikan pelayanan pernikahan. Bridestory bekerja sama dengan vendor yang menyediakan sistem dan fasilitas pemesanan secara *online*. Kategori yang ditawarkan bervariasi, seperti *decoration* (dekorasi), *dress and attire* (pakaian), *flowers* (bunga), *jewelry* (cincin dan gelang) serta rekomendasi lainnya.

Penulis telah melihat *review* dari beberapa pengguna aplikasi Bridestory melalui *Play Store* yang memaparkan bahwa masih sering terjadinya *force close* (sistem telah berhenti), *crash* (tidak berfungsi secara normal), *bug* (cacat desain pada perangkat keras yang mengakibatkan terjadinya *error* pada peralatan dan program sehingga tidak berfungsi sebagai mana mestinya), pada aplikasi Bridestory, sehingga pengguna menunggu terlalu lama untuk melakukan pemesanan. Pengukuran kualitas perangkat lunak menjadi penting atas dasar hal tersebut, karena kualitas aplikasi akan diketahui setelah dilakukannya pengukuran, apakah kualitas aplikasi tersebut termasuk baik atau buruk. Pengukuran kualitas perangkat lunak merupakan suatu kegiatan yang ditujukan kepada sistem atau aplikasi untuk mengetahui kualitas dari sistem atau aplikasi tersebut. Untuk melakukan pengukuran kualitas aplikasi mobil Bridestory, penelitian ini akan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang merupakan salah satu metode alat ukur atau kuesioner yang mudah dan efisien untuk mengukur *User Experience*. Metode ini memiliki 6 skala penilaian, yaitu *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan) [1]. Metode ini menggunakan *data analysis tools*, maka dapat digunakan untuk kesimpulan masing-masing skala penilaian.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat Tugas Akhir dengan judul **“Pengukuran User Experience Aplikasi Mobil Layanan Pernikahan “Bridestory” Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”**.

1.2 Tujuan Proyek

Adapun tujuan proyek ini adalah untuk mengukur *User Experience* Aplikasi Mobil “Bridestory” dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup dari proyek ini adalah :

1. Menggunakan metode UEQ dengan 6 skala penilaian, yaitu : *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation dan Novelty*.
2. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang sedang melakukan kelas Proyek pada Program Studi S-1 Sistem Informasi yang berjumlah 46 mahasiswa/i.
3. Objek yang diteliti adalah aplikasi mobil Bridestory.
4. *Tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Data Analysis Tools*.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

Tabel berikut ini menjelaskan tugas dari masing-masing personil proyek.

Tabel 1. 1

UNIVERSITAS
MIKROSKIL