

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi selalu melakukan perkembangan untuk menyesuaikan kebutuhan manusia. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah aplikasi hiburan *online* yang dapat diakses melalui *mobile phone* sehingga mempermudah penggunaannya karena mudah dibawa kemana saja. Aplikasi hiburan *online* yang tersedia juga memiliki fungsi dan tujuan yang bervariasi yaitu tersedianya *platform* untuk membaca dan menulis cerita secara *online*. Adapun kelebihan dari aplikasi untuk membaca dan menulis cerita *online* ini ialah mempermudah penulis/ pengarang untuk mempublikasikan cerita karangannya, dimana adanya cerita yang bersifat *online* mempermudah penyebaran cerita tersebut sehingga pembaca juga memiliki kemudahan memperoleh dan mengakses cerita tanpa mengeluarkan tenaga dan biaya yang berlebihan. Hal ini dapat membantu menaikkan minat seseorang untuk membaca tanpa harus membawa bahan bacaan seperti buku yang memberatkan barang bawaan seseorang. Selain itu, *platform* aplikasi cerita ini membuat penulis baru untuk mencoba mempublikasikan cerita karangannya tanpa harus menjalani proses yang sulit ketika mempublikasikan sebuah cerita karangan. Adapun beberapa aplikasi hiburan *online* yang mendukung kegiatan membaca dan menulis *online* ialah *LINE Webtoon* dan *Wattpad*.

Webtoon adalah perpaduan kata dari *web* dan *cartoon*, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati *online* dalam berbentuk *website* [1]. *Wattpad* adalah platform dimana penulis dapat mempublikasikan karyanya, dan pembaca dapat membaca karya yang ditulis oleh para penulis lainnya tanpa harus membayar lebih. Aplikasi *LINE Webtoon* dan *Wattpad* dapat diunduh secara gratis menggunakan *mobile* melalui penyedia aplikasi seperti *play store* dimana aplikasi *LINE Webtoon* memiliki sekitar 50 miliar pengguna dan *Wattpad* dengan sekitar 100 miliar pengguna yang men-*download* dan menggunakan aplikasi ini. Dikarenakan banyaknya pengguna kedua aplikasi ini, aplikasi ini memiliki dampak yang cukup besar terhadap perkembangan minat membaca dan mengarang pengguna, oleh karena itu kami penulis ingin mengetahui apakah aplikasi ini memiliki *usability* yang baik.

Adapun beberapa masalah *usability* aplikasi *Mobile Entertainment Webtoon* dan *Wattpad* yang dapat diukur berdasarkan tanggapan pengguna yang ada di *Play Store* seperti kecepatan *response* aplikasi dalam memproses yang cukup lama, iklan yang terlalu berlebihan

dan jenis iklan yang tidak cocok untuk dilihat oleh segala usia, fitur-fitur yang tidak sebanding dengan biaya yang dibayarkan untuk mengakses fiturnya, dan beberapa fitur yang tidak dapat digunakan dengan baik.

Usability merupakan salah satu karakteristik yang paling penting dari setiap *interface* dan mengukur seberapa mudah *interface* dapat digunakan [2]. Ketika *usability* bernilai buruk, maka aplikasi tersebut dapat dinilai buruk dan aplikasi tersebut dapat ditinggalkan pengguna secara perlahan-lahan jika tidak dilakukan pembaharuan. Jika *usability* bernilai baik, maka aplikasi tersebut dapat bertahan untuk waktu yang lama dengan *support* dari pengguna yang menilai aplikasi tersebut. Oleh karena itu, kami ingin melakukan evaluasi *usability* terhadap aplikasi *Webtoon* dan *Wattpad* untuk mengetahui apakah *usability* kedua aplikasi tersebut bernilai baik atau buruk. Adapun salah satu metode yang dapat membantu mengukur *usability* dari aplikasi *Webtoon* dan *Wattpad* adalah metode *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)*. Dengan adanya *PSSUQ*, peneliti dapat menilai dan mengukur tingkat kepuasan pengguna dari segi kegunaan aplikasi berdasarkan hasil analisis dari kuesioner yang telah disediakan. Kami memilih metode *PSSUQ*, karena metode ini dapat memberikan nilai *usability* aplikasi berdasarkan aspek-aspek yang ada, serta kemudahan dalam menggunakannya, dan penggunaan *PSSUQ* yang tidak memerlukan biaya lebih.

Berdasarkan latar belakang yang telah kami uraikan, kami tertarik untuk meneliti *usability* dari aplikasi *Webtoon* dan *Wattpad* dimana kedua aplikasi tersebut memiliki tujuan aplikasinya yang sama, yaitu untuk aplikasi yang dapat dijadikan sebagai bahan hiburan pengguna *mobile* untuk kalangan penulis dan pembaca. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Usability Aplikasi Mobile Entertainment Webtoon dan Wattpad Menggunakan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)**”.

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Berdasarkan dari latar belakang yang kami berikan, adapun ruang lingkup proyek ini adalah:

1. Analisis dan evaluasi *Usability* dari Aplikasi *Mobile Entertainment Webtoon* dan *Wattpad* menggunakan *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* yang mengukur berdasarkan empat kategori aspek yaitu, *System Usefulness*, *Information Quality*, *Interface Quality*, dan *Overall Satisfaction*.
2. Target Populasi dalam penelitian ini adalah Pengguna Aplikasi *Mobile Entertainment Webtoon* dan *Wattpad* yang ada di daerah Medan. Penulis akan menggunakan rumus

Lemeshow sebagai penentu jumlah sampel dalam populasi yang mana berdasarkan rumus tersebut didapatkan nilai sebesar 96,04 atau sekurang-kurangnya data sampel yang diperlukan adalah 100 sampel.

3. Hasil data sampel yang didapatkan akan dimasukkan dan dihitung menggunakan Kalkulator *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) Online*.

1.3 Tujuan Proyek

Adapun tujuan dari Proyek ini adalah untuk menganalisis *Usability* Aplikasi *Mobile Entertainment Webtoon* dan *Wattpad* menggunakan *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)*.

1.4 Rencana Pelaksanaan

Setiap proyek membutuhkan perencanaan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Adapun susunan perencanaan pelaksanaan proyek ini adalah yang tertera pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Tugas Anggota Proyek

NIM	Nama	Tugas
172110911	Albert	1. Observasi <i>Aplikasi Mobile Entertainment Webtoon</i> dan <i>Wattpad</i>
		2. Identifikasi Masalah <i>Usability</i> dan Ruang Lingkupnya
		3. Pengumpulan Referensi yang berkaitan dengan Tugas Akhir
		4. Latar Belakang, dan Ruang Lingkup, pada Bab Pendahuluan
		5. Interaksi Manusia dan Komputer, dan <i>Post-Study System Usability Questionnaire</i> , pada Bab Tinjau Pustaka
		6. Objek Penelitian, dan Metode Analisis Data, pada Bab Pelaksanaan
		7. Penyebaran Kuisisioner
		8. Gambaran Umum Responden, pada Bab Hasil
		9. Kesimpulan dan Saran

172110849	Daniel Ben Gurion Siahna	1. Observasi <i>Aplikasi Mobile Entertainment Webtoon dan Wattpad</i>
		2. Identifikasi Masalah <i>Usability</i> dan Ruang Lingkupnya
		3. Pengumpulan Referensi yang berkaitan dengan Tugas Akhir
		4. Ringkasan Eksekutif
		5. Kata Pengantar
		6. <i>User Interface</i> , pada Bab Tinjau Pustaka
		7. Rancangan Penelitian, pada Bab Pelaksanaan
		8. Penyebaran Kuisisioner
		9. Kesimpulan dan Saran
172110741	Stefhany Putri Sakinah	1. Observasi <i>Aplikasi Mobile Entertainment Webtoon dan Wattpad</i>
		2. Identifikasi Masalah <i>Usability</i> dan Ruang Lingkupnya
		3. Pengumpulan Referensi yang berkaitan dengan Tugas Akhir
		4. Penyusunan Sampul, Lembar Pengesahan, Ringkasan Eksekutif, Kata Pengantar, dan Daftar Isi
		5. Latar Belakang, Tujuan Proyek, dan Rencana Pelaksanaan, pada Bab Pendahuluan
		6. <i>User Interface, User Experience, Post-Study System Usability Questionnaire</i> , dan Penelitian Terdahulu, pada Bab Tinjau Pustaka
		7. Metode Pengumpulan Data, dan Metode Analisis Data, pada bab Pelaksanaan
		8. Pembuatan Kuisisioner
		9. Penyebaran Kuisisioner
		10. Gambaran Umum Responden, dan Analisis Hasil, pada Bab Hasil
		11. Kesimpulan dan Saran
		12. Penyusunan Laporan Tugas Akhir

Adapun jadwal pelaksanaan proyek yang telah direncanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek

Kegiatan	Oktober 2021				November 2021				Desember 2021				Januari 2022			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	1	Observasi <i>Aplikasi Mobile Entertainment Webtoon dan Wattpad</i>														
2	Identifikasi Masalah <i>Usability</i> dan Ruang Lingkupnya															
3	Pengumpulan Referensi yang berkaitan dengan Tugas Akhir															
4	Pembuatan Kuisisioner															
5	Penyebaran Kuisisioner															
6	Identifikasi Statistik Deskriptif															
7	Analisis Data Kuisisioner															
8	Identifikasi hasil terhadap Analisis <i>Usability</i> Aplikasi <i>Mobile Entertainment Webtoon dan Wattpad</i>															
9	Kesimpulan dan															

