

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Teknologi informasi memiliki peran besar dalam perubahan kultur dan kebiasaan masyarakat dalam beraktivitas, termasuk salah satunya dalam bidang usaha. Kini banyak pemanfaatan teknologi informasi digunakan dalam bentuk *e-commerce* dalam segala aktivitas jual beli. *e-commerce* bisa dilakukan melalui media elektronik dan melibatkan sarana televisi dan telepon namun lebih sering dilakukan melalui media internet. Perkembangan bisnis internet melalui penggunaan *website* lebih marak digunakan oleh kelompok masyarakat. Dengan menggunakan *smartphone*, masyarakat lebih mudah mengakses internet untuk melakukan transaksi jual-beli barang secara *Online*[1].

Klik Indomaret.com dan *Alfamart.co.id* mampu memberikan penjualan yang memiliki jangkauan bisnis secara global dimana *website e-commerce Klik Indomaret.com* dan *Alfamart.co.id* ini mampu membuat penjual dan pembeli bertransaksi didunia maya tanpa terhalang lokasi. *Klik Indomaret.com* dan *Alfamart.co.id* merupakan Toko Belanja *Online* yang dikembangkan oleh PT. Indomarco Primatama sebagai pemilik jaringan toko Indomaret dan PT. Sumber Alfaria Trijaya,Tbk sebagai pemilik jaringan toko Alfamart.*Klik Indomaret.com* merupakan perusahaan retail yang sudah melayani selama lebih dari 27 tahun dengan jumlah gerai mencapai 15.200 yang tersebar di Indonesia. *Alfamart.co.id* bergerak dalam distribusi eceran produk konsumen dengan mengoperasikan jaringan mini market dengan nama Alfamart.Total jumlah gerai perseroan dan entitas anak perusahaan yang membawahi Alfamart, tumbuh menjadi 17.129 gerai hingga kuartal III/2020. Jumlah itu terdiri dari 15.102 gerai perseroan dan 2.027 gerai entitas anak[2].

Usability merupakan salah satu hal yang paling penting dari setiap *interface* dan mengukur seberapa mudah *interface* dapat digunakan. Banyaknya masukan respon yang baik dan tidak baik oleh pengguna dari *playstore*. Adapun beberapa masalah *usability* pada aplikasi *Klikindomaret.com* dan *Alfamart.co.id* yang dapat diukur dikaitkan dengan hal-hal tampilan, seperti tanggapan pengguna, kecepatan respon dalam memroses pesanan *customer*, beberapa stok barang kosong yang tidak disesuaikan dengan menu yang tersedia dan beberapa fitur yang kurang mendukung lainnya. Oleh karena itu, kami melakukan evaluasi *usability* terhadap *website Klikindomaret.com* dan *Alfamart.co.id* untuk mengukur sejauh mana kedua *website* ini berjalan dengan baik atau tidak baik dan tampilan *user interface* dari kedua *website* tersebut. Adapun metode pengukuran *usability* yang menggunakan metode *PSSUQ*

(*Post Study System Usability Questionnaire*) sehingga peneliti dapat menilai dan mengukur tingkat kepuasan pengguna dari aplikasi *Klikindomaret.com* dan *Alfamart.co.id* berdasarkan analisis dari kuesioner yang disediakan. Adapun alasan penulis untuk memilih PSSUQ adalah karena PSSUQ secara signifikan lebih panjang dari SUS, dengan total 16 pertanyaan. Skala jawaban juga lebih lengkap, mulai dari 1 hingga 7, bukan 1 hingga 5. Hal ini memungkinkan para responden untuk memberikan tanggapan yang lebih bervariasi untuk setiap jawaban dari pertanyaan kuesioner. PSSUQ juga memiliki 3 sub-skor yang diturunkan dari 16 pertanyaan keseluruhan, berbeda dengan SUS yang hanya memiliki 2 sub-skor.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk menganalisis sebuah *website* perbelanjaan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna *website*. Oleh karena itu, penulis mengambil Tugas Akhir dengan judul **“Analisis Usability Website Perbelanjaan *Klikindomaret.com* dan *Alfamart.co.id* Menggunakan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)”**

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Berdasarkan latar belakang permasalahan, adapun ruang lingkup dari *Klikindomaret.com* dan *Alfamart.co.id* ialah :

1. Menganalisis dan mengevaluasi *usability* penggunaan *website* perbelanjaan *Klikindomaret* dan *Alfamart.co.id* dengan menggunakan *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* yang mengukur berdasarkan 4 kategori aspek yaitu, *System Usefulness, Information Quality, dan Overall Satisfaction*.
2. Target responden yang dipilih adalah Mahasiswa/i Universitas Mikroskil dan para pengguna aplikasi *Klikindomaret* dan *Alfamart.co.id*
3. Pengumpulan dan Pengolahan data pada penelitian ini dengan menggunakan *Google Form, Microsoft Excel, PSSUQ Online*.

1.3 Tujuan Proyek

Tujuan dari penyusunan tugas akhir proyek ini adalah diharapkan untuk dapat menghasilkan dan mengetahui evaluasi *Usability* kepuasan pengguna *website* *Klikindomaret.com* dan *Alfamart.co.id*.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

Tabel Berikut ini menjelaskan tugas dari masing-masing anggota proyek.

Tabel 1. 1 Personil Proyek

NIM	NAMA	TUGAS
162112435	Male Juliyan Zebua	<ul style="list-style-type: none">a. Menentukan permasalahan dan ruang lingkup mengenai <i>usability</i>b. Menggumpulkan referensi terkait dengan <i>usability</i> dan PSSUQc. Mengobservasi dan mengidentifikasi website <i>KlikIndomaret.com</i> dan <i>Alfamart.co.id</i>d. Menyusun daftar pertanyaan kuisisionere. Penyebaran kuisisionerf. Mengumpulkan data dan menganalisis hasil kuisisionerg. Melengkapi hasil dan kesimpulanh. Penyusunan laporan proyek
162111944	Melly Sridayanti Sinaga	<ul style="list-style-type: none">a. Menentukan permasalahan dan ruang lingkup mengenai <i>usability</i>b. Menggumpulkan referensi terkait dengan <i>usability</i> dan PSSUQc. Mengobservasi dan mengidentifikasi website <i>KlikIndomaret.com</i> dan <i>Alfamart.co.id</i>d. Menyusun daftar pertanyaan kuisisionere. Penyebaran kuisisionerf. Mengumpulkan data dan menganalisis hasil kuisisionerg. Melengkapi hasil dan kesimpulanh. Penyusunan laporan proyek
142113860	Poltak Miswan Hasibuan	<ul style="list-style-type: none">a. Menentukan permasalahan dan ruang lingkup mengenai <i>usability</i>b. Menggumpulkan referensi terkait dengan <i>usability</i> dan PSSUQc. Mengobservasi dan mengidentifikasi website

		<p><i>KlikIndomaret.com dan Alfamart.co.id</i></p> <ul style="list-style-type: none">d. Menyusun daftar pertanyaan kuisisionere. Penyebaran kuisisionerf. Mengumpulkan data dan menganalisis hasil kuisisionerg. Melengkapi hasil dan kesimpulanh. Penyusunan laporan proyek
--	--	--



UNIVERSITAS MIKROSKIL

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Adapun jadwal pelaksanaan proyek yang telah direncanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

KEGIATAN	Oktober 2021				November 2021				Desember 2021				Januari 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Menentukan permasalahan dan ruang lingkup mengenai usability																
Mengumpulkan referensi terkait dengan usability dan PSSUQ																
Mengobservasi dan mengidentifikasi <i>websiteKlik Indomaret.com dan Alfamart.co.id</i>																
Menyusun daftar pertanyaan kuisisioner																
Penyebaran kuisisioner																
Mengumpulkan data dan menganalisis Kuisisioner																
Melengkapi hasil dan kesimpulan																
Penyusunan laporan Proyek																