

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Indonesia merupakan negara yang sedang merasakan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat. Sebagian masyarakatnya sudah banyak merasakan dampak positif dari perkembangan teknologi di zaman sekarang ini, seperti terhubung dengan satu ke satu orang lainnya, mudah dalam mengakses suatu informasi, sebagai sarana hiburan, dan juga sebagai sarana interaksi sosial. Selain itu, perkembangan penjualan *online* di Indonesia ikut juga mengalami dampak baik karena mengalami pertumbuhan yang begitu signifikan, peran internet terhadap kemajuan bisnis sangatlah tidak diragukan lagi. Dengan adanya aplikasi *mobile* penjualan, terutama generasi milenial, dapat dengan mudah mengunduh dan mencari barang sesuai dengan gaya atau *fashion* yang diinginkan.

Ada beberapa aplikasi *mobile* penjualan yang tersedia seperti H&M dan Uniqlo id. Aplikasi tersebut memungkinkan para pengguna untuk berbelanja pakaian secara *online*. H&M adalah jenis organisasi pengecer pakaian yang didirikan pada tahun 1947, H&M memiliki gerai di 62 negara. Dengan lebih dari 4000 toko, H&M selalu mengedepankan keinginan dan gaya hidup pembeli yang cenderung berubah dengan cepat. Dalam hal pembuatan item pakaian yang bagus[1]. Aplikasi H&M sudah didownload oleh 500 ribu pengguna. Sama seperti H&M, Uniqlo id juga menjual kebutuhan pakaian dari segi model, *range* usia, elegan dan kaya inovasi. Salah satu perbedaan penggunaan merek Uniqlo id dibandingkan dengan merek *fashion* lain adalah sifat bahan HeatTech yang digunakan. Bahan ini biasa digunakan dalam pakaian musim dingin yang didalamnya ada AIRism bersifat ringan, mudah beradaptasi dengan suhu tinggi, dan rasa nyaman. Keunikan bahan AIRism adalah bahan pengikat yang terkandung untuk membunuh bau. Karena itu, produsen item Uniqlo adalah salah satu pengecer pakaian yang dikenal mengedepankan tentang kualitas barang dan kenyamanan klien [2]. Aplikasi Uniqlo id sudah didownload oleh 1 juta pengguna.

Dibalik banyaknya pengguna aplikasi tersebut terdapat berbagai ulasan yang berisi *positive review* dan *critical review*. Terdapat ulasan kekecewaan dan ada juga yang menyatakan bahwasanya aplikasi H&M dan Uniqlo id sudah baik dari segi tampilan dan cara menggunakan aplikasi yang mudah dipahami. Pada sebuah aplikasi, antarmuka adalah hal yang utama untuk memikat pengguna. *Usability* memainkan peran keseluruhan dalam membantu aplikasi agar menonjol, *usability* tidak hanya membantu bisnis untuk menarik lebih banyak pengguna tetapi juga meningkatkan kepuasan pelanggan.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan pengukuran standar *Usability* yang baik untuk mengetahui seberapa efektif, efisien, dan kepuasan *user* dalam penggunaan aplikasi *Mobile* H&M dan Uniqlo id. Penilaian *Usability* sangat penting dalam proses pengembangan produk dan layanan dasar dalam penggunaan teknologi informasi. Efektivitas berhubungan dengan keberhasilan pengguna mencapai tujuan dalam menggunakan suatu perangkat lunak. Efisiensi berkenaan dengan kelancaran pengguna untuk mencapai tujuan tersebut. Kepuasan *User* berkaitan dengan sikap penerimaan *User* terhadap perangkat lunak. Pengujian *Usability* dilakukan untuk mengevaluasi apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum [3]. Dalam pengukuran *Usability*, penulis menggunakan serangkaian kuesioner. Salah satu metode kuesioner untuk mengukur *Usability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ).

PSSUQ adalah salah satu metode kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *Usability*. PSSUQ merupakan instrumen penelitian yang dikembangkan untuk melakukan Evaluasi *Usability* di IBM. PSSUQ digunakan untuk menilai kepuasan pengguna berdasarkan aspek *Usability* dengan mengelompokkan menjadi empat kategori yaitu *Overall Satisfaction*, *System Usefulness*, *Information Quality*, *Interface Quality* [4]. PSSUQ memiliki beberapa kelebihan yaitu indikator penilaian kuesionernya yang lebih spesifik dibandingkan dengan kuesioner lain digunakan untuk menilai kepuasan pengguna sehingga beberapa pertanyaan lebih tepat sasaran dalam mengukur *usability* dalam sebuah sistem. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian untuk perbandingan seberapa mudah *user* menggunakan

antarmuka suatu aplikasi dari sisi *usability* pada dua aplikasi *mobile fashion* yaitu H&M dan Uniqlo ID.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis melakukan penelitian terhadap Usability aplikasi *mobile* H&M dan Uniqlo id dengan judul: **“Analisis Usability pada Aplikasi Mobile penjualan H&M dan Uniqlo ID menggunakan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)”**.

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Dalam penelitian ini adapun ruang lingkup yang akan dibahas adalah:

1. Penelitian menggunakan metode kuesioner *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* meliputi *System Usefulness, Information Quality, Interface Quality, Overall Satisfaction*.
2. Pengujian antarmuka dilakukan terhadap aplikasi H&M dan Uniqlo ID.
3. *Tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Microsoft Excel, Microsoft Form* dan *PSSUQ Online*.
4. Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat umum dengan jumlah 114 responden.

1.3 Tujuan Proyek

Adapun tujuan proyek ini adalah untuk melakukan evaluasi *usability* pada Aplikasi *Mobile* penjualan H&M dan Uniqlo id menggunakan *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* dalam aspek *System Usefulness, Information Quality, Interface Quality*, dan *Overall Satisfaction*.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan Proyek ini melibatkan personil proyek dimana masing-masing anggota proyek memiliki peran dan tugas masing-masing dan jadwal pengerjaan proyek ini dimulai dari oktober sampai januari.

1.4.1 Personil Proyek

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

Tabel 1. 1 Personil Proyek

NIM	Nama	Tugas
172113748	Kelvin Thomas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi masalah <i>usability</i> dan ruang lingkup 2. Mengobservasi Aplikasi H&M dan Uniqlo ID 3. Menyusun daftar pertanyaan kuesioner PSSUQ 4. Menyebarkan kuesioner kepada responden 5. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner. 6. Menyusun Kesimpulan dan saran 7. Menyusun Laporan Proyek
172111437	Roy Martin Siregar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi masalah <i>usability</i> dan ruang lingkup 2. Mengobservasi Aplikasi H&M dan Uniqlo ID 3. Menyusun daftar pertanyaan kuesioner PSSUQ 4. Menyebarkan kuesioner kepada responden 5. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner. 6. Menyusun Kesimpulan dan saran 7. Menyusun Laporan Proyek
172111411	Riris Nurhayati Manurung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi masalah <i>usability</i> dan ruang lingkup 2. Mengobservasi Aplikasi H&M dan Uniqlo ID 3. Menyusun daftar pertanyaan

		kuesioner PSSUQ 4. Menyebarkan kuesioner kepada responden 5. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner. 6. Menyusun Kesimpulan dan saran 7. Menyusun Laporan Proyek
--	--	--

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek.

Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No	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	Identifikasi masalah <i>usability</i> dan ruang lingkup																
2	Mengobservasi Aplikasi H&M dan Uniqlo ID																
3	Menyusun daftar pertanyaan kuesioner PSSUQ																
4	Menyebarkan kuesioner kepada responden																
5	Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner.																
6	Menyusun Kesimpulan dan saran																
7	Menyusun Laporan Proyek																