

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modernisasi ini, teknologi informasi semakin hari semakin berkembang pesat. Hal itu menimbulkan kemudahan bagi para pengguna dalam menjalankan segala aktivitas. Perusahaan dan badan usaha saling berlomba untuk menciptakan bisnis yang dijalankan mendapat nilai tambah bagi pihak konsumen. *E-Commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis [1].

Salah satu *e-commerce* karya anak Indonesia adalah Tokopedia. Tokopedia menggunakan sistem Rekening Bersama, yaitu ketika uang dari pembeli ditahan terlebih dahulu di rekening milik Tokopedia, dan saat barangnya telah sampai di tangan pembeli barulah uang yang ditahan tersebut diteruskan ke rekening penjual [2]. Tokopedia juga memiliki banyak produk digital yang membuat para penggunanya semakin nyaman menggunakan Tokopedia untuk keperluannya seperti: TokoCash, Tiket Kereta Api, Air PDAM, media pembelian pelatihan Prakerja, dan lain-lain. Contoh *e-commerce* lain buatan Indonesia yang juga memiliki perkembangan pesat adalah Blibli.com. Blibli.com merupakan salah satu pelopor online shopping mall, Blibli.com yang berkomitmen memberikan pengalaman berbelanja online kepada pengguna yang aman, nyaman, mudah, menyenangkan. Blibli.com berfokus pada model bisnis B2B (*Business to Business*), B2C (*Business to Customer*), dan B2B2C (*Business to Business to Consumer*) [3].

Untuk memperhitungkan seberapa efektif dan efisiennya suatu *e-commerce* diperlukan adanya pengukuran *Usability*. *Usability* adalah sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna dalam konteks tertentu [4]. Untuk dapat mengetahui tingkat *usability* pengguna dalam evaluasi produk maka dapat diuji melalui *usability testing*. *Usability testing* bertujuan untuk mencari permasalahan kegunaan, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, serta menentukan kepuasan pengguna dengan produk tersebut. Evaluasi *usability*

testing ini bertujuan untuk mengetahui tingkat interaksi pengguna *E-commerce* Tokopedia dan Blibi.com dengan kriteria efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna.

Dalam teknik pengukuran *Usability* terdapat beberapa metode didalamnya. Penelitian ini akan menggunakan metode *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* dimana salah satu metode evaluasi *usability* berupa kuesioner berbasis web yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs web yang dievaluasi. Metode WEBUSE dipilih karena berfokus pada pengembangan sistem evaluasi *usability* berbasis web untuk mengukur *website* dari aspek *usability*. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“Evaluasi Usability Website Tokopedia.com dan BliBli.com menggunakan Metode Webuse”**.

1.2 Tujuan Proyek

Tujuan proyek dilakukan untuk mengevaluasi tingkat *usability* yang dapat digunakan untuk proses peningkatan *usability E-Commerce* Tokopedia.com dan Blibi.com menggunakan metode WEBUSE.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup dari tugas akhir ini mengacu pada penggunaan metode *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* dengan 4 kriteria evaluasi sebagai dasar untuk proses pengujian evaluasi :

1. *Content Organization and Readability*
2. *Navigation and Links*
3. *Desain User Interface*
4. *Performance and Effectiveness*

Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Simple Random Sampling*. Responden dalam penelitian ini berjumlah 201 mahasiswa/i STMIK Mikroskil Jurusan Sistem Informasi [9].

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

Tabel ini menjelaskan tugas dari masing masing personil proyek dalam pengerjaan tugas akhir ini:

Tabel 1.1 Personil proyek

NO	Nim	Nama	Tugas
1	162112796	Sion Anggelo Sinaga	Mengumpulkan bahan referensi Penyusunan kuisisioner Mengobservasi <i>e-commerce</i> Blibli.com Menyebarkan kuisisioner Menyusun laporan tugas akhir
2	162112281	Henri Pratama Purba	Mengumpulkan bahan referensi Mengobservasi <i>e-commerce</i> Tokopedia Menyebarkan kuisisioner Penyusunan Kuisisioner Menyusun laporan tugas akhir
3.	162114223	Leonardo Saputra Sianturi	Mengumpulkan bahan referensi Pengolahan data menggunakan <i>Microsoft Excel</i> Menyebarkan kuisisioner Menyusun laporan tugas akhir

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini akan menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek untuk pembuatan tugas akhir ini

Tabel 1.2 Jadwal pelaksanaan

Tahapan	September 2020					Oktober 2020				November 2020					Desember 2020				Januari 2021				
	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	
	Mengumpulkan bahan dan referensi																						
Mengobservasi Tokopedia.com dan Blibli.com																							
Penyusunan kuisisioner																							

