

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini *aplikasi mobile* berkembang dengan pesat, dan semakin beragam. Pada laporan marketing aplikasi Indonesia edisi 2020, menganalisis 813 juta *install* yang tercatat di Indonesia pada Januari - September 2020[1]. Dengan banyaknya aplikasi yang beredar, maka pengembang *aplikasi mobile* semakin berlomba-lomba untuk membuat *aplikasi* yang menarik, salah satunya dari sisi tampilan atau *user interface* dan juga dari sisi pengalaman pengguna atau *user experience*[2].

Analisis terhadap *aplikasi* merupakan langkah untuk mengetahui keberhasilan implementasi sebuah *aplikasi*. Analisis pada sebuah aplikasi bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai cara, analisis *usability* merupakan salah satu cara yang ada. Analisis *usability* aplikasi dilangsungkan agar tingkat kegunaan aplikasi dapat diketahui. Prosedur dalam melakukan analisis meliputi menyemukkan pandangan yang diperoleh dari banyak pihak tentang kegunaan dari aplikasi[3].

Untuk itu analisis terhadap tampilan *user interface* perlu dilakukan agar skor *usability* sebuah *aplikasi* dapat diketahui. Menurut Nielsen, analisis *aplikasi* bisa dilangsungkan dengan cara uji *usability* atau *Usability Metrics*. *Usability* adalah suatu kualitas atribut yang dapat mengukur seberapa mudah *user interface* tersebut digunakan. Analisis *usability* pada umumnya memiliki lima materi yang biasa, yaitu: 1) *learnability*, 2) *efficiency*, 3) *memorability*, 4) *errors*, dan 5) *satisfaction* [4].

IGracias ITTP adalah *aplikasi android mobile* yang digunakan oleh para akademisi Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Aplikasi IGracias ITTP ini hanya dapat dioperasikan oleh para pengguna yang memiliki *user* untuk *login*. Sejak diperkenalkan pertama kali *aplikasi* IGracias ITTP belum pernah mengalami pengujian *ui/ux*. Penulis melakukan survei terhadap

pengguna dari aplikasi IGracias ITTP tentang perlu atau tidak dilakukan sebuah analisis *user experience* pada aplikasi IGracias ITTP, dengan hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas pengguna setuju perlu dilakukannya analisis tingkat *user experience* terhadap aplikasi IGracias ITTP. Penulis bermaksud melakukan analisis tingkat *user experience* pada aplikasi IGracias ITTP menggunakan *Usability Testing* dan mengangkat topik ini menjadi penelitian.

Kuesioner *System Usability Scale (SUS)* dan *Usability Metrics(UT)* merupakan dua metode yang penulis pilih untuk digunakan pada penelitian ini, penulis memilih menggunakan metode *SUS* dan *UT* karena pada penelitian sebelumnya yang berjudul “*Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi KaSUS: Website UNRIYO)*” oleh Ajie Wibowo Soejono, Arief Setyanto, Amir Fatah Sofyan menjelaskan bahwa metode *System Usability Scale* merupakan metode yang dapat diandalkan [2]. Alasan peneliti menggunakan metode Kuesioner *System Usability Scale (SUS)* dan *Usability Metrics(UT)* karena kedua metode dapat digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, mengukur kemudahan, mengukur efisiensi dan menentukan kepuasan pengguna terhadap aplikasi IGracias ITTP[5]. Keunggulan dari metode *System Usability Scale (SUS)* dan *Usability Metrics* adalah mudah dalam proses analisis dan juga cepat. Menakar seberapa jauh masalah *usability* dalam perangkat lunak berkenaan dengan *user interface design* merupakan fungsi dari metode *System Usability Scale (SUS)* dan *Usability*[6]. Pada metode *System Usability Scale (SUS)* penulis juga melakukan uji realibilitas dan validitas untuk menguji instrumen yang digunakan dalam metode *System Usability Scale (SUS)*. Metode yang digunakan untuk uji realibilitas dari instrumen adalah *α Cronbach*, sedangkan untuk uji validitas menggunakan metode korelasi *Product Moment Pearson*. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis membuat penelitian yang berjudul “**Analisis User Experience Menggunakan Metode Usability Metrics Dan System Usability Scale (SUS) Pada Aplikasi Android Igracias ITTP**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sejak diperkenalkan pertama kali *aplikasi* IGracias ITTP belum pernah mengalami pengujian *ui/ux* , sehingga tingkat *user experience* dari aplikasi IGracias ITTP masih belum diketahui.

1.3 Pertanyaan penelitian

Pertanyaan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana menerapkan pengukuran *usability metrics* pada aplikasi IGracias ITTP
2. Bagaimana hasil pengujian *system usability scale (SUS)* pada aplikasi mobile IGracias ITTP
3. Apakah skor *system usability scale (SUS)* dan *usability metrics* aplikasi *mobile* IGracias ITTP telah memenuhi standar

1.4 Batasan masalah

Dalam penulisan tugas akhir ini, maka penulis membatasi permasalahan agar permasalahan yang timbul dapat diatasi dengan sebaik mungkin dan tidak menyimpang dari masalah yang ada, yakni :

1. Aplikasi yang digunakan sebagai objek analisis adalah aplikasi IGracias ITTP.
2. Analisis yang digunakan adalah metode *Usability Metrics* dan *System Usability Scale (SUS)* pada aplikasi IGracias ITTP.

1.5 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Implementasi *System Usability Scale (SUS)* sebagai metode analisis *usability* IGracias ITTP .
2. Implementasi *Usability Metrics* metode sebagai analisis *usability* IGracias ITTP.
3. Mengetahui tingkat *user experience* pada aplikasi IGracias ITTP sudah memenuhi standar atau belum .

1.6 Manfaat

1.6.1 Bagi Penulis

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi penulis adalah :

1. Memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan eksplorasi implementasi teori *Usability Metrics (UM)* dan Kuesioner *System Usability Scale (SUS)*.

1.6.2 Bagi Pengembang

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi pihak pengembang adalah :

1. Memberikan informasi kepada pihak pengembang mengenai tingkat *user experience* pada aplikasi android IGracias ITTP menggunakan metode *system usability scale (SUS)*.
2. Memberikan informasi kepada pihak pengembang mengenai tingkat *user experience* pada aplikasi android IGracias ITTP menggunakan metode *Usability Metrics*.
3. Menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai pertimbangan bagi pihak pengembang dalam meningkatkan *usability* dari aplikasi *mobile IGracias ITTP*.