BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV Filomena IT Media merupakan perusahaan pengembang website, *software* dan aplikasi mobile. Dan dalam lingkup kerjanya CV Filomena IT Media mengampu beberapa proyek dan menjual produk IT [1]. Salah satu aplikasi yang sedang dikembangkan adalah *Digicourse.* sebuah *platform* yang mempertemukan antara murid dengan pemberi materi dengan materi yang dapat dipahami melalui video tutorial interaktif, dimana pada web memberikan fitur – fitur kursus online yang memberikan materi – materi mengenai pembelajaran tentang dunia teknologi. Wawancara telah dilakukan kepada penggunaan web *digicourse.id* ini terdapat beberapa masalah dalam penggunaan yang mencakup tentang UX.

Wawancara dengan Bapak Muhamad Riyan sebagai staf IT menyatakan kendala pada fitur yang tidak sesuai dengan *experience user* yaitu website *digicourse.id* kurang baik dari segi desain, page layout, navigation, dan konten website. Masalah berupa fungsional pada website masih mengalami error, waktu akses konten website masih sangat lama data yang didapatkan adalah 10 menit, isi konten yang masih kurang diketah oleh user, Menu pendaftaran user baru masih susah untuk dipahami, pengambilan materi kursus masih kurang dipahami oleh user cara penggunaannya dan Halaman utama saat website masih kurang informasi yang menyajikan seputar kursus pada web digicouerse .

Kualitas website tergantung pada kualitas perangkat lunak. Jika kualitas website biasa saja, maka pengguna akan dengan mudah meninggalkan website tersebut. Permasalahan di atas mempengaruhi perangkat lunak interaktif dengan penerapan antarmuka yang signifikan, menurut Palmer ada enam poin yang mengurangi nilai *usability*, selang waktu penerimaan data, pengelolaan navigasi halaman, *interaktivitas*, *responsivitas*, informasi materi website dan *user satisfaction*[2].

Pada hasil wawancara didapatkan beberapa fitur yang menyulitkan untuk *user* melakukan pendaftaran dan mengikuti kelas, dari segi tampilan website pengunjung kurang mengetah fitur pada halaman kursus yang sangat esensi sebagai informasi utama, isi konten tidak didapatkan saat pertama kali membuka website, navigasi menu yang menyulitkan, desain dan warna kurang memberi daya pikat terhadap pengguna . Peneliti membuat kusioner data diperkuat setelah melakukan kuesioner kepada *users* yang menghasilkan persentase evaluasi sebesar 40,15% yang menunjukan tingkat kurang puasnya pengguna terhadap aplikasi tersebut pada kuesioner mula-mula yang dilampirkan pada lampiran penelitian [3]. Dari segi tampilan website, pengunjung kurang mengetahui fitur kelas yang sangat berpengaruh untuk memberikan pemahaman dan kemudahan penggunaan dan sebagai fitur utama aplikasi. Informasi ini ditujukan untuk masyarakat umum terutama *user* yang pernah mengikuti kursus online.

Dari permasalah yang dijelaskan perlu dilakukan analisis yang digunakan untuk menilai pentingnya *User Experience* aplikasi digicourse.id. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persentase *User experience* dengan melakukan penilaian menggunakan pengujian yang dilakukan setelah user menyelesaikan semua task yang diberikan. Untuk itu pada penelitian ini menggunakan pendekatan *usability* yang bertujuan untuk menghasilkan desain, page layout, navigasi dan isi konten yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Nilai *usability* yang dihasilkan dari pemanfaatan metode *Human-Centered Design* ini akan meningkatkan pada tiga hal yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna [4].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dikemukakan, maka permasalahan yang terjadi pada digicourse.web.id adalah pentingnya membuat user experience yang baik dengan pendekatan *Usability*

1.3. Maksud

Adapun yang menjadi maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membantu pihak digicourse.id dari segi analisis UX dengan menggunakan pendekatan *usability*

1.4. Tujuan

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat usability dari website digicourse.id
2. Menghasilkan analisa UX dari *website digicourse.web.id* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

1.5. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini, perangkat lunak yang menjadi objek pengujian adalah perangkat lunak berbasis *website digicourse.id*.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi user experience *website digicourse.id*
3. Menggunakan metode HCD (*Human Centered Design*) pada penelitian faktor *memorability*.
4. Target pengguna adalah masyarakat umum.

1.6. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, untuk pengumpulan data yang dibutuhkan, digunakan metode survei. Survei dilakukan untuk mendapatkan umpan balik atas persepsi pengguna terhadap aplikasi saat ini, seperti tersedianya fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengelolaan proyek yang dilakukannya serta kemudahan dalam penggunaan aplikasi. Parameter yang akan diukur adalah kemudahan dalam menggunakan aplikasi, seberapa mudah pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan, seberapa baik pengguna memahami konten yang ada

dan seberapa nyaman pengguna menggunakan aplikasi. Adapun metodologi penelitian dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

   Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan, diantaranya :

   A. Studi literatur

      Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari hal yang UX menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap aplikasi. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kepuasan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri. Dan hal tersebut dapat dicapai dengan studi literatur buku, jurnal dan penelitian yang membahas mengenai UX.

   B. Kuesioner

      Pengumpulan data diperoleh dari kuesioner yang disebar pada para pengguna pengguna yang pernah mengikuti *online course*.

   C. Wawancara

      Pengumpulan data melal metode ini dilakukan terhadap para pengguna untuk mendapatkan informasi lebih lanjut untuk pengembangan penelitian ini. Wawancara dilakukan kepada staf IT Bpk. Muhamad Riyan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.7.1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

1.7.2. BAB 2 LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

1.7.3. BAB 3 ANALISIS FAKTOR KUALITAS

Membahas tentang hasil analisis faktor kualitas perangkat lunak yang digunakan sebagai objek penelitian

1.7.4. BAB 4 PENGAJUAN KUESIONER DAN EVALUASI

Membahas tentang pengujian perangkat lunak dengan cara pengolahan kuesioner dan pembuatan metrik kualitas serta eveluasi terhadap keunggulan dan kekurangan.

1.7.5. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Desain Interface ini sudah dapat diterima oleh pengguna dengan melihat dari hasil wawancara dan kuesioner yang ada, dan mendapatkan hasil respon positif sehingga bisa di kembangkan menjadi sebuah aplikasi yang real. Saran pengembangan menjadi sebuah aplikasi yang real sehingga dapat di gunakan oleh pengguna yang mengakses informasi web digicourse.id.