

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Antarmuka atau *User Interface* merupakan komponen penting dari setiap sistem komputer. *User Interface* (UI) juga bagian yang tidak dapat dikesampingkan dalam pengembangan aplikasi. Sebagian besar pengguna, lebih memilih aplikasi yang memudahkan dan tidak membingungkan. Jika pengguna senang dengan tampilan UI pada aplikasi, pengguna akan menggunakan kembali aplikasi tersebut. Karena hal tersebut UI penting bagi sebuah aplikasi, sebab memberikan pengaruh langsung terhadap kepuasan pengguna. UI juga memiliki dampak yang signifikan pada waktu penyelesaian tugas, serta kegunaan dan daya tarik yang dirasakan tampilan UI pada aplikasi [1].

Setiap aplikasi memiliki UI yang berfungsi untuk menjembatani antara pengguna dengan aplikasi itu sendiri [2]. Dalam penelitian ini aplikasi yang digunakan yaitu Amikom One. Amikom One adalah aplikasi untuk mahasiswa Amikom yang dapat digunakan untuk melakukan presensi, melihat Kartu Hasil Studi (KHS), transkrip, serta jadwal perkuliahan. Beberapa masalah yang ada dari hasil wawancara singkat dengan beberapa mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta adalah pada tampilan Amikom One tidak terlihatnya semua menu dalam satu waktu, pemilihan kata untuk salah satu fitur yang membuat ambigu, tidak adanya fitur edit profil seperti pada *website* mhs.amikom.ac.id, dan menampilkan informasi yang tidak diperlukan. Untuk analisis *usability* yang dilakukan menggunakan *International Organization for Standardization* (ISO) 9241 sebagai pedoman.

*Usability* sendiri ialah sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* dalam konteks penggunaan tertentu [3]. Itulah mengapa ISO 9241 ini digunakan, karena ISO 9241-11 merupakan standar yang digunakan untuk melakukan pengukuran *usability* [4] berdasarkan *efficiency*, *effectiveness*, dan *satisfaction*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hasil analisis *usability* desain *user interface* pada aplikasi Amikom One sesuai dengan ISO 9241?

## 1.3 Batasan Masalah

- Penelitian ini hanya sampai pada tahap pembuatan *prototype* sistem (*prototype* tidak sampai penilaian).
- Metode testing pada penelitian ini menggunakan standar ISO 9241 dengan aspek *efficiency*, *effectiveness*, dan *satisfaction*.
- Skenario Tugas dan Kuesioner digunakan untuk mencapai aspek standar ISO 9241. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini *System Usability Scale (SUS)*.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Melakukan analisis *usability* desain *user interface* pada aplikasi Amikom One sesuai dengan ISO 9241.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Amikom One dan dapat dijadikan sebagai masukan terhadap aplikasi Amikom One untuk proses *update* selanjutnya.

## **1.6 Metode Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode dalam mengetahui tingkat kepuasan pengguna. Peneliti menggunakan metode-metode berikut:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan analisis pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan dengan beberapa cara. Antara lain studi pustaka, kuesioner, dan observasi.

#### **1.6.1.1 Metode Studi Pustaka**

Melakukan pencarian referensi jurnal dan berbagai sumber lainnya, baik di internet ataupun perpustakaan untuk digunakan sebagai acuan dalam proses penelitian ini.

#### **1.6.1.2 Metode Kuesioner**

Mengukur aspek *satisfaction* menurut penilaian subjektif pengguna pada penelitian ini.

### 1.6.1.3 Metode Observasi

Mengamati kegiatan pengguna sesuai dengan skenario tugas sesuai dengan fitur yang ada pada aplikasi Amikom One.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan berdasarkan hasil kuesioner yang diberi pembobotan nilai dan hasil perhitungan berdasarkan observasi, kemudian hasil akan direkap untuk menghasilkan kesimpulan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum mengenai sistematika penulisan pada penelitian ini seperti berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi Tinjauan Pustaka, *User Interface*, ISO 9241, *Usability*, Skenario Tugas, *System Usability Scale*, Populasi dan Sampel, *Wireframe*, *Mockup*, dan *Prototype*.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi Gambaran Objek Penelitian, Jenis Penelitian, Alur Penelitian, dan Populasi dan Sampel Penelitian.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi Identifikasi Masalah, Gambaran Penelitian, Analisis Data, *Wireframe*, dan *Mockup*.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi Kesimpulan dan Saran.

## DAFTAR PUSTAKA

