

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengalaman pengguna dapat menjadi tolak ukur apakah sistem yang dibuat itu dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Apabila pengguna memiliki rasa ketidaknyamanan dalam menggunakan sebuah *website*, atau pengguna merasa sulit untuk menggunakan *website* tersebut maka layanan memiliki potensi kegagalan. Aspek *usability* dapat digunakan untuk mengukur, dan menganalisa *user experience* pada *website*.

Usability berperan penting terhadap interaksi manusia dan komputer yang harus dipenuhi dalam perancangan sebuah sistem. Misalnya *website*. Prinsip *usability* harus dimiliki pengembang sebelum mengimplementasikannya. Dalam melakukan evaluasi *usability testing* atau uji ketergunaan cara pengukuran *website* menggunakan metode *usability testing* menggunakan kuisioner yang diberikan kepada pengguna *website*.

Website sendiri untuk saat ini sudah menjadi hal yang lumrah untuk semua kalangan, dengan kemajuan zaman yang sangat cepat ini, semua dapat diakses 24 (duapuluh empat) jam, 365 hari. Ini memberikan kenyamanan bagi pengguna untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan mengenai produk atau jasa. Dengan adanya *website* juga dapat meningkatkan kredibilitas bisnis, terlebih dibidang keuangan, seperti simpan pinjam. Simpan pinjam sendiri untuk saat ini tidak melulu harus ke bank, karena bisa dikatakan hampir semua desa di Indonesia

sekarang ini memiliki badan usaha milik desa (BUMdes) yang melayani simpan pinjam bagi warga desa.

Perumahan Kepuh Permai juga memiliki badan usaha milik desa yang berkaitan dengan simpan pinjam. Dimana setiap anggota bisa melakukan simpan, dan pinjam. Simpan pinjam di Perumahan Kepuh Permai sendiri untuk saat sudah menggunakan sebuah sistem untuk lebih memudahkan dalam pencatatan, pencarian, dan mengetahui saldo para anggotanya. Tetapi masih menggunakan Microsoft Office Excel sehingga belum bisa digunakan oleh anggota untuk melihat saldo, rincian transaksi secara langsung. Selain simpan pinjam, terdapat juga pengolahan sampah yang masih menggunakan sistem konvensional sehingga sulit untuk mencari anggota yang belum membayar. Sehingga dibutuhkan sebuah sistem informasi manajemen perumahan untuk memudahkan anggota, dan juga pengurus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini :

1. Bagaimana pengujian *usability* SIMPERUM menggunakan metode UMUX?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan skripsi ini, Batasan masalah yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

1. Pengujian dilakukan pada bagian *user interface* saja tidak termasuk pengujian fungsional.
2. Untuk pengujian dengan metode kuisioner UMUX, dilakukan penilaian berdasarkan pendapat dari pengguna pada *website* secara menyeluruh.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada pengolahan sampah, simpan pinjam, dan kas yang ada di Perumahan Kepuh Permai

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendapatkan hasil evaluasi *usability* pada sistem SIMPERUM menggunakan metode UMUX.
2. Memberikan saran dan rekomendasi untuk pengembang berdasarkan hasil pengujian tersebut agar lebih baik lagi dari segi *usability*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam pengerjaan skripsi ini, sebagai berikut :

1. **Bagi Penulis**, penelitian ini memberikan pengetahuan yang bagi penulis khususnya di bidang *usability* testing pada sebuah *website*.

2. **Bagi Pengembang**, dari hasil penelitian ini bisa dijadikan sebuah referensi dalam meningkatkan kualitas sebuah *website*.
3. **Bagi Perumahan Kepuh Permat**, dari hasil penelitian ini dapat dimudahkan dalam pencatatan, dan pencarian data nasabah.
4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**, penelitian ini bisa menjadi tambahan referensi untuk *usability testing* menggunakan metode UMUX.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu mengumpulkan data sesuai dengan keadaan secara langsung yang menjadi objek penelitian untuk mendapatkan data yang akurat.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Kuisisioner

Metode pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuisisioner melalui media survei untuk mendapatkan data. Kuisisioner sendiri nantinya berupa tanggapan dari pengguna apakah sistem informasi manajemen simpan pinjam sudah memuaskan, efisien, dan efektif.

1.6.2 Metode Analisis

Data diambil dari buku, jurnal, ataupun internet, yang memuat informasi tentang metode UMUX yang berkaitan dengan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan pada laporan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan susunan sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan, pembahasan terkait latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitan, hingga sistematika penulisan, yang menjadi pengantar permasalahan yang akan dibahas pada laporan skripsi ini.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori yang menunjukkan penulisan laporan skripsi ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Berisi sekilas gambaran umum mengenai objek yang dijadikan penelitian skripsi, analisis terhadap kasus yang diteliti.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas penerapan rencana implementasi, hasil dari perancangan yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya.

BAB V: PENUTUP

Berisi gambaran umum terkait analisis yang telah dibuat, kesimpulan dari penelitian dan saran guna memperbaiki kekurangan yang ada pada penelitian ini.