

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia sudah mulai memasuki era industri 4.0. Industri 4.0 adalah sebuah konsep revolusi industri yang mengedepankan konsep *smart factory*, dimana pekerjaan yang dulunya dilakukan secara konvensional kini mulai dilakukan dengan menggunakan robot atau komputer. Hal ini tentunya juga didukung dengan adanya proses digitalisasi yang mendukung kemudahan dan kecepatan dalam sebuah interaksi. Dengan adanya proses digitalisasi dan bonus demografi yang dimiliki Indonesia akan membuka peluang bagi banyak generasi muda untuk menjajaki dunia industri kreatif baik sebagai *talent* atau pelaku usaha.

Demi mencapai visi Indonesia yaitu “SDM Unggul Indonesia Maju”, maka AMIKOM *Business Park (ABP) Incubator* hadir dengan komitmen untuk berkontribusi dalam industri kreatif untuk membuat pertumbuhan ekosistem *startup* sesegera mungkin. Untuk itu ABP *Incubator* memiliki beberapa peran pembinaan *startup* diantaranya *Ecosystem Builder* dengan adanya program *Startup Clinic* dan *Startup Talk*, *Startup Mentoring*, *Funding*. Selain pembinaan *startup*, ABP *Incubator* juga berperan sebagai *Talent Pool* yang menyediakan sumber daya manusia berbakat yang mampu bersaing di dunia *startup*. Semua program di atas dapat diakses melalui *website* ABP *Incubator* sebagai salah satu media publikasi.

Sebagai salah satu media publikasi *website* ABP *Incubator* tentunya tampilan pengguna pada *website* ABP *Incubator* harus memiliki tingkat *usability* yang tinggi. Menurut Pressman (2012) *usability* merupakan tingkatan kemampuan

antarmuka aplikasi dapat digunakan untuk mempermudah hidup pengguna [1]. Menurut Jacob Nielsen dalam Harrison (2015), usability didefinisikan sebagai kemampuan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan 5 atribut penilaian, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* [2]. Menurut data dari pro.similarweb.com analisis pengunjung pada *website* ABP *Incubator* dibandingkan dengan *website* Indigo Creative Nation yang merupakan inkubator dari Telkom Indonesia, pada bulan Agustus adalah seperti di tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Hasil analisa pengunjung**

<b>Kategori</b>	<b>ABP Incubator</b>	<b>Indigo Creative Nation</b>
Pengunjung Bulanan	390	2700
Rata-rata durasi kunjungan	00:01:35	00:04:35
Halaman per kunjungan	1.58	4.40
Rasio Pentalan	53.17%	57.81%

Umumnya rasio pental sebuah web dapat dikatakan ideal apabila adalah 15% - 45% [3]. Jika dibandingkan dengan data pada tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa *website* ABP *Incubator* memiliki statistik yang masih belum optimal. Pengalaman pengguna tentunya menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi statistik tersebut. Maka untuk memperbaiki hal ini dibutuhkan sebuah pengujian untuk memastikan pengalaman pengguna pada *website* ABP *Incubator*. Melihat hal ini peneliti memiliki sebuah usulan untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Metode *Usability Testing* pada *Website* ABP *Incubator*".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penilaian pengguna pada *website ABP Incubator* dengan menggunakan metode *usability*?
2. Rekomendasi apa yang dapat diberikan untuk pengembangan pada *website ABP Incubator* berdasarkan pengalaman pengguna?
3. Bagaimana tampilan *prototype website ABP Incubator* yang dihasilkan berdasarkan rekomendasi?
4. Bagaimana penilaian pengguna pada tampilan *prototype website ABP Incubator* menggunakan metode *usability*?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi akan dilakukan pada *website ABP Incubator* yaitu <http://www.abpincubator.com/>.
2. Halaman yang akan dievaluasi adalah halaman yang dapat diakses secara umum.
3. Metode yang digunakan adalah *usability testing*.
4. Sampel yang digunakan sesuai dengan *user persona website ABP Incubator*.
5. Kasus yang digunakan sesuai dengan *test case* yang akan dibuat.
6. Hasil dari penelitian ini berupa saran tampilan pengguna untuk pengembangan *website ABP Incubator*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka maksud dan tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penilaian pengguna pada *website ABP Incubator* menggunakan metode *usability*.
2. Memberikan rekomendasi untuk pengembangan pada *website ABP Incubator* berdasarkan pengalaman pengguna.
3. Membuat tampilan *prototype website ABP Incubator* berdasarkan rekomendasi.
4. Mengetahui penilaian pengguna pada tampilan *prototype website ABP Incubator* menggunakan metode *usability*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk beberapa pihak, antara lain sebagai berikut:

##### 1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menambah ilmu yang berkaitan dengan evaluasi terhadap sebuah *website*.
2. Meningkatkan pemahaman tentang penerapan metode *usability testing* pada sebuah sistem.
3. Menambah *portfolio* evaluasi sistem yang pernah dibuat oleh peneliti.

##### 1.5.2 Bagi Pihak ABP Incubator

1. Mengetahui pengalaman pengguna pada *website*.

2. Menjadi bahan untuk pengembangan tampilan *website*.

### **1.5.3 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta**

1. Menambah karya ilmiah tentang evaluasi sebuah sistem khususnya *website*.
2. Sebagai referensi untuk mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta tentang evaluasi sebuah sistem khususnya *website*.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian evaluasi tampilan pengguna dengan metode *usability testing* pada *website ABP Incubator* adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

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

Metode studi pustaka adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui literatur yang berkaitan dengan pengevaluasian sebuah sistem.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Metode wawancara adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menanyakan secara langsung kepada sampel yang sesuai dengan persona pengguna.

#### **1.6.1.3 Metode Observasi**



Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan pada objek dan sampel.

## **1.6.2 Metode Analisis**

### **1.6.2.1 Persona Pengguna**

Persona pengguna adalah representasi karakteristik pengguna yang berisi tujuan, kebutuhan dan ketertarikan yang menjadi target pengguna yang didapatkan dari hasil penelitian tentang pengguna sistem.

### **1.6.2.2 Skenario Pengujian**

Skenario pengujian adalah sebuah proses yang dirancang untuk mengetahui alur penggunaan sistem yang diuji oleh pengguna.

## **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode Perancangan adalah tahapan dimana sebuah sistem dirancang dengan membuat *wireframe* dan *low-fidelity prototype*.

## **1.6.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan adalah tahapan dimana sebuah sistem mulai didesain tampilan *high-fidelity prototype* berdasarkan proses perancangan, sehingga dapat diuji lebih lanjut tingkat *usability* sistemnya.

## **1.6.5 Metode Evaluasi**

Metode evaluasi adalah tahap pengujian pada tampilan pengguna dan atau *high-fidelity prototype* sebuah sistem sehingga mendapatkan data untuk proses pengembangan selanjutnya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini memiliki sistematika penelitian sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB II akan berisi teori-teori dan konsep dasar yang berkaitan dengan jalannya penelitian.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada BAB III akan berisi analisis data dan perancangan dari penelitian yang dilakukan mulai dari pembuatan persona pengguna sampai dengan skenario pengujian sistem.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV akan berisi hasil penelitian mulai dari analisis hasil evaluasi *website ABP Incubator*, perancangan *prototype* hingga pembahasan evaluasi *prototype*.

### BAB V PENUTUP

Pada BAB V akan berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta rekomendasi rancangan tampilan pengguna untuk pengembangan *website ABP Incubator*.