

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi Pulau Indah Jaya ini hadir untuk memberikan kemudahan reservasi tiket bus secara online, sehingga aplikasi ini dituntut untuk bisa berinteraksi dengan banyak para penggunanya. Namun kenyataannya keberadaan aplikasi ini masih susah untuk digunakan dikarenakan beberapa pengguna masih ada yang mengeluhkan aplikasi tersebut diantaranya : waktu untuk mengisi data diri yang hanya 3 menit, dan interaksi yang masih membingungkan bagi usernya.

Permasalahan tersebut merupakan bagian dari masalah usability yang ada pada aplikasi PO Pulau Indah Jaya. *Usability* mengacu kepada bagaimana pengguna yang menggunakan produk tersebut dapat menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan mudah (Dumas & Redish,1999). Dengan permasalahan *usability* yang masih ada pada aplikasi PO Pulau Indah Jaya maka perlu diketahui juga sudah sejauh mana tingkat usability pada aplikasi PO Pulau Indah Jaya. Untuk mengetahui tingkat kemudahan dan tingkat kecepatan pengguna, maka perlu pengujian *usability user interface* lama, setelah mengetahui permasalahannya maka selanjutnya dilakukan suatu pemodelan *user experience* baru dengan menggunakan metode *Hierarchical Task Analysis dan Usability Testing* yang baik yang dapat digunakan sebagai landasan dalam merancang ulang *user interface*.

Metode *Hierarchical Task Analysis* (HTA) merupakan proses untuk menguraikan (memecah) suatu *task* menjadi *sub-task* tertentu ke dalam beberapa level *task* secara detail. Setiap *sub-task* (atau dalam hal ini disebut operasi) dapat

dispesifikan lagi lebih detail untuk mencapai suatu tujuan (*goal*) tertentu, yang bergantung pada *input* kondisi yang akan mempengaruhi tujuan yang ingin dicapai. *Action* menjadi parameter untuk mencapai *goal* (tujuan), sedangkan *feedback* mengindikasikan pencapaian tujuan (*goal*) yang berhasil dicapai. Metode ini dapat membantu untuk memecahkan task yang ada pada aplikasi pemesanan tiket Pulau Indah Jaya.

Kemudian *Usability* adalah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah user menggunakan antarmuka suatu aplikasi. Suatu aplikasi disebut usable jika fungsi-fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan. Efektivitas berhubungan dengan keberhasilan pengguna mencapai tujuan dalam menggunakan suatu perangkat lunak. Efisiensi berkenaan dengan kelancaran pengguna untuk mencapai tujuan tersebut. Kepuasan berkaitan dengan sikap penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak. Pengujian *usability* dilakukan untuk mengevaluasi apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dilakukanlah penelitian dengan menggunakan metode *Hierarchical Task Analysis* untuk mendefinisikan task dan dilakukan pengujian dengan menggunakan *Usability Testing* untuk mengetahui tingkat kemudahan atau *usability* dari model *user experience*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara merancang *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi PO Pulau Indah Jaya dengan menggunakan metode *Hierarchical Task Analysis* dan *Usability Testing*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun adalah pemesanan tiket bus dengan menggunakan prototyping berbasis aplikasi menggunakan Invisionapp.
2. Dengan membangun prototyping aplikasi ini , menggunakan beberapa software aplikasi seperti Sketchapp dan Invisionapp.
3. Konten yang berada dalam aplikasi ini adalah pemesanan tiket dan profile pengguna.

Uji coba dilakukan terhadap 15 user.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat dituliskan tujuannya adalah sebagai berikut :

Menghasilkan rancangan *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi PO Pulau Indah Jaya dengan menggunakan metode *Hierarchical Task Analysis* dan *Usability Testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memperbaiki tampilan aplikasi PO Pulau Indah Jaya dengan adanya *Visual Interface* yang menarik dan sesuai.
2. Syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Memaksimalkan interaksi pengguna terhadap aplikasi PO Pulau Indah Jaya agar dapat digunakan dengan memberikan *User Experience* yang lebih mudah dipahami secara interaktif.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan wawancara menggunakan metode *Focuss Discuss Group* dengan kualifikasi persona yang sesuai untuk mewakili user dari target pengguna.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Analisis Desain

Desain yang sudah ada belum mampu memberikan kemudahan dan kenyamanan penggunaan aplikasi secara maksimal. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan melakukan *Usability Testing* agar mengetahui kesusahan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Peneliti melakukan tahap pengembangan *prototyping system* menggunakan pendekatan metode kualitatif dan kuantitatif.

1.6.2.3 Analisis Perancangan

Pada tahap ini perancangan yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *Hierarchical Task Analysis* untuk menentukan dan melengkapi task secara lengkap dan benar.

1.6.3 Pengembangan Desain

Melakukan analisa desain terhadap perancangan yang telah dibuat sehingga dapat menyediakan *user interface* dan *user experience* yang tepat dan mudah bagi pengguna.

1.6.4 Pengujian dan Implementasi

Prototyping akan menjalani proses *Usability Testing* sebelum di desain ulang. Jika sudah, maka informasi yang dihasilkan akan di analisa menggunakan metode penerapan yang ada di *usability testing* dengan digabungkan memakai *Forum discuss Group* agar mendapatkan *insight driven* yang maksimal dan *user interface* yang semakin mudah digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat

penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci, dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Landasan teori dalam bab ini dikelompokkan menjadi empat,

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum dari analisa desain dan solusi user interface, misalnya mengenai analisa desain, usability testing, serta metode yang akan digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkaitan dengan kegiatan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, yaitu tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing, dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh, dan

akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini memuat tentang pustaka yang dijadikan acuan oleh penulis dalam pembuatan sistem dan penyusunan laporan.

