

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi sekarang, penggunaan internet sangat dibutuhkan oleh semua umat manusia tanpa terkecuali. Berdasarkan data dari Kominfo, pertumbuhan pengguna internet tahun 2021 meningkat sekitar 11% dari tahun 2020, yaitu dari 175 juta pengguna menjadi 202 juta pengguna [1]. Hal ini berbanding lurus dengan tingkat kejahatan dunia maya di Indonesia. Salah satu kejahatan yang paling sering terjadi adalah pembobolan rekening bank dan akun media sosial. Hal tersebut terjadi karena kata sandi yang digunakan terlalu mudah, menggunakan kata sandi yang sama di setiap akun media sosial maupun perbankan, dan ketidaksadaran *user* terhadap keamanan data pribadi.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kaspersky pada konsumen dari Asia Pasifik (APAC) menyatakan 40% dari konsumen Asia Pasifik mengalami kebocoran informasi pribadi yang dapat diakses orang lain tanpa persetujuan orang tersebut. Pada studi lain yang dilakukan oleh Kaspersky dengan judul *Kaspersky Global Privacy Report 2020* mengenai sikap konsumen terhadap privasi *online* menyatakan bahwa ada beberapa pelanggaran yaitu 40% pengaksesan akun tanpa izin, 39% pengambilan *device* secara ilegal, 31% pencurian data rahasia, dan 20% mengakses data pribadi orang lain, kemudian menyebarkan informasi tersebut ke publik [2].

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh perusahaan HYPR dengan jumlah responden 500 orang, terdapat 78% dari responden harus melakukan *reset*

password dalam 90 hari untuk satu akun pribadi mereka. Sedangkan 57% dari responden harus melakukan *reset password* akun kerja mereka dalam 90 hari. Dalam survei tersebut juga menyebutkan 30% dari responden menggunakan aplikasi *password management* untuk akun pribadi mereka, dan 26% dari responden menggunakan aplikasi *password management* untuk kebutuhan kerja mereka [3].

CV. Media Inovasi Berkarya adalah sebuah *software house* yang bergerak di bidang pembuatan *website*, aplikasi *mobile*, *social media management*, dan aplikasi sistem informasi untuk instansi pemerintahan. Penelitian ini bertujuan sebagai bahan CV. Media Inovasi berkarya dalam mengembangkan sebuah aplikasi pengelola kata sandi yang berbasis kepada kebutuhan *user* untuk memudahkan dalam pengelolaan kata sandi.

Salah satu permasalahan yang muncul ketika aplikasi telah diluncurkan adalah soal kepercayaan. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membangun kepercayaan kepada calon *user* melalui cara membuat *website* resmi mengenai aplikasi tersebut dan menampilkan kebijakan privasi di *website* resmi maupun di aplikasi saat pendaftaran akun. Di dalam *website* nanti akan dijelaskan bagaimana tentang kelebihan dari aplikasi, masalah privasi seperti keamanan data, *open source code*, dan akan ada *free trial* akun premium selama satu bulan untuk *user* yang telah membuat akun. Sehingga tujuan dari CV akan terwujud dari segi bisnis.

Dalam penelitian ini, pendekatan yang akan dipakai adalah *User Centered Design (UCD)*. Hal ini dikarenakan pendekatan UCD melibatkan *user* secara

langsung dalam hal perancangan atas pengembangan sistem. Keterlibatan *user* secara langsung dapat menjadi penentu dalam pengembangan aplikasi.

Dalam penelitian ini, metode *usability* yang akan digunakan adalah *Cognitive Walkthrough (CW)* dan *USE questionnaire*. *Cognitive Walkthrough* adalah metode evaluasi *usability* di mana satu atau lebih *evaluator* bekerja melalui serangkaian skenario tugas dan meminta sejumlah pertanyaan dari sudut pandang *user*. Metode ini digunakan karena mudah diimplementasikan dan tidak membutuhkan waktu yang banyak dan juga berkonsentrasi pada kemudahan pemahaman *user* dengan eksplorasi. *User* akan melakukan tugas dengan teknik "*trial and error*". Metode ini menstimulasikan proses kognitif pengguna. Ketika dia melakukan tugas yang diberikan secara berurutan [4], [5]. Metode ini juga dapat digunakan pada sistem yang baru saja dirilis karena dapat menggali proses kognitif *user* saat pertama kali menggunakan sistem [5]. Sedangkan *USE questionnaire* adalah metode pengukuran *usability* dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen untuk mengukur seberapa besar kegunaan, kepuasan dan kemudahan dalam penggunaan sistem [6]. Pemilihan *USE questionnaire* dikarenakan sudah sesuai dengan aspek *usability*, beberapa penelitian menunjukkan beberapa evaluasi produk dengan mengacu tiga aspek yaitu *learnability*, *efficiency* dan *satisfaction* [7]. Maka dari itu, peneliti berniat membuat penelitian dengan judul **"Perancangan User Experience Aplikasi Pengelola Kata Sandi dengan Menggunakan Metode User Centered Design"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang purwarupa aplikasi pengelola kata sandi yang berfokus terhadap kebutuhan *user* dan sesuai dengan pendekatan *user centered design*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus kepada perancangan yang meliputi aspek kebutuhan *user*.
2. Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Cognitive Walkthrough (CW)* dan *USE questionnaire*.
3. Penelitian ini akan melibatkan dua puluh tiga orang dalam pengujian purwarupa aplikasi pengelola kata sandi.
4. Dalam penelitian ini bahasa yang digunakan dalam perancangan *design user interface* adalah Bahasa Inggris.
5. Hasil penelitian ini berupa purwarupa *user interface* dan dokumen *handoff* dari aplikasi pengelola kata sandi yang akan diserahkan untuk pengembangan pada CV. Media Inovasi Berkarya.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan purwarupa aplikasi pengelola kata sandi

yang berfokus terhadap kebutuhan *user* melalui hasil penelitian yang telah dilakukan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak yaitu:

1. Diharapkan mampu membantu *user* dalam mengingat dan mengelola data akun.
2. Menjadi bahan pengembangan aplikasi di CV. Media Inovasi Berkarya.
3. Mampu menyadarkan masyarakat Indonesia dalam menjaga keamanan data pribadi dan akun media sosial di Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Tujuan dari sistematika penulisan adalah memudahkan pembaca dalam memahami laporan skripsi. Sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, dijabarkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dijelaskan mengenai teori dari penelitian sebelumnya yang mendukung penulisan judul baru, dan mendasari dalam melakukan penelitian selanjutnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Selanjutnya dalam bab ini akan menjabarkan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemudian pada bab ini dijelaskan mengenai hasil dan pembahasan dari hasil analisis dan perancangan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil dan pembahasan bab sebelumnya, serta berisi saran yang akan menjadi masukan pada penelitian dan pengembangan selanjutnya.

