

**EVALUASI *USABILITY* PADA APLIKASI “GOJEK”
MENGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING***

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

Fajar Ramadhani

8020190147

Untuk Memenuhi Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir

Sebagai Akhir Proses Studi Strata I

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA

2022

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : "EVALUASI *USABILITY* PADA APLIKASI
"GOJEK" MENGGUNAKAN METODE *USABILITY*
TESTING"

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Fajar Ramadhani
- b. NIM : 8020190147
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki
- d. Tempat/Tgl Lahir : Jambi, 12 Desember 2000
- e. Alamat : Jl. Serma Hoesin Efendi
- f. No. Telepon : 085382278336
- g. Email : ramadhanifajar362@gmail.com

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di Era globalisasi, perkembangan kecanggihan jaringan komunikasi yang semakin pesat merupakan aspek yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai kemudahan. Dimana Informasi tersebut terlihat semakin marak dengan penggunaan komputer yang memang sudah sangat luas diberbagai bidang kehidupan, dengan perkembangan teknologi mobile terutama android yang banyak digunakan, layanan informasi yang sudah berjalan saat ini harus bisa mengikuti perkembangan teknologi mobile tersebut[1].

PT. Gojek Indonesia (GO-JEK) merupakan salah satu perusahaan yang menciptakan aplikasi ojek online di Indonesia. GO-JEK telah menjadi alternatif transportasi yang menjanjikan untuk masyarakat. Aplikasi GO-JEK memiliki banyak layanan seperti jasa layanan ojek (GO-RIDE), layanan antar makanan (GO-FOOD), layanan antar kurir (GO-SEND) dan lain-lain. GO-JEK telah berkembang pesat sehingga semakin banyak pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut dengan telah diunduh sebanyak lebih dari 10 juta kali (Google, 2017). [2].

Terlepas dari kepopuleran sebuah aplikasi, kepuasan dari pengguna sangatlah penting agar pengguna tidak mudah bosan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Salah satu hal penting dari aplikasi adalah user interface dan user experience. Desain aplikasi yang menarik (interface) belum tentu dapat mencapai tujuan pembuatan aplikasi tersebut apabila pengguna kurang memahami cara penggunaan aplikasi yang baik dan benar (experience). Oleh karena itu, user experience harus menjadi patokan dari desain user interface[2].

Dari evaluasi ini, dapat diidentifikasi faktor-faktor apa saja pada desain aplikasi yang harus diperbaiki untuk mengoptimalkan kepuasan pengguna. Maka dari itu berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“EVALUASI USABILITY PADA**

APLIKASI “GOJEK” MENGGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING*”

2.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji penulis dalam penelitian ini adalah bagaimana evaluasi aspek usability pada aplikasi Gojek menggunakan metode *usability testing*.

2.1 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar judul penelitian, maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada aplikasi GOJEK
2. Evaluasi aplikasi GOJEK menggunakan metode *Usability Testing*.
3. Pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner *Usability Testing*.

2.1 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk melakukan evaluasi faktor-faktor apa saja pada desain aplikasi yang harus diperbaiki untuk mengoptimalkan kepuasan pengguna.

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi penelitian berkualitas sehingga peneliti mampu mendapatkan nilai yang memuaskan.
- b. Penelitian ini dapat menerapkan ilmu yang didapat saat perkuliahan dengan metode yang sudah diajarkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 EVALUASI USABILITY

Evaluasi usability adalah suatu teknik untuk mengevaluasi apakah pengguna mampu memahami cara menggunakan suatu produk atau sistem. Dengan melakukan evaluasi ini, dapat diketahui apakah produk atau sistem tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat diterima oleh pengguna. Evaluasi ini sangatlah penting khususnya untuk aplikasi mobile, karena suatu aplikasi yang sulit dipahami akan mudah untuk ditinggalkan oleh pengguna. Atribut penting yang dievaluasi dalam usability antara lain kemudahan dipahami pengguna (learnability), efisiensi (efficiency), mudah diingat (memorability), kesalahan dalam penggunaan (errors), dan kepuasan pengguna (satisfaction)[2].

Nama Metode	Penggunaan Responden	Peran Evaluator Usability
<i>Model/Metrics-based</i>	Tidak	Menggunakan model atau <i>tool</i> untuk menghasilkan pengukuran Usability
<i>Inspection</i>	Tidak	Meninjau user interface dan mencobanya untuk menemukan masalah
<i>Testing</i>	Ya	Mengobservasi Pengguna saat berinteraksi dengan sistem : Mengumpulkan dan menganalisa data untuk mengidentifikasi masalah
<i>Inquiry</i>	Ya	Berkomunikasi dengan pengguna untuk mendapatkan wawasan

Tabel 2.1 Kategori Metode Evaluasi Usability

2.2 APLIKASI

Menurut Jogiyanto HM (dalam suhartini (2017)), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user[3].

2.3 TRANSPORTASI

Menurut (Azis dan Asrul, 2016) transportasi merupakan kebutuhan turunan atau kebutuhan kedua, dalam kegiatan ekonomi masyarakat. Dalam pembangunan wilayah secara menyeluruh, peranan transportasi telah memberikan dampak yang amat baik, khususnya pada hubungan antar kemudahan. Transportasi juga dijadikan salah satu variabel yang memiliki pengaruh terhadap roda perekonomian. Sebagai penunjang, pendorong, serta sebagai penggerak perekonomian yang merupakan beberapa fungsi dari transportasi (Haryono, 2017). [4].

2.4 USABILITY TESTING

Usability testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi usability yang mengobservasi pengguna sebuah desain kemudian diambil data dan menganalisisnya. Biasanya, selama tes, peserta akan mencoba menyelesaikan tugas, sementara pengamat melihat, mendengar dan membuat catatan. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah kegunaan, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dan menentukan kepuasan pengguna dengan produk[5]

Untuk melakukan pengujian usability dibutuhkan beberapa tahapan sebelum diujikan kepada user dengan melakukan persiapan pengujian untuk

mempersiapkan apa saja yang akan peneliti butuhkan dalam melakukan evaluasi. Setelah mempersiapkan pengujian, dilakukan pengujian skenario tugas kepada user/participant untuk mencapai tujuan dari evaluasi. Selain itu, dalam tahapan pengujian dilakukan penyebaran kuesioner kepada user/participant[1].

Dalam kaitannya dengan tahapan pengembangan suatu aplikasi, usability testing merupakan kegiatan yang dilakukan secara iteratif untuk mendapatkan respon yang komprehensif dari pemakai. Teknik ini dapat digunakan dengan cara menentukan user, melakukan pemilihan fungsi, membuat tugas usability testing, menentukan waktu usability testing, melaksanakan usability testing, melakukan analisa data dengan cara merekam atau mencatat hasil dari usability testing, melakukan pengukuran usability dengan menggunakan kuesioner, dan terakhir melakukan analisis untuk rekomendasi perbaikan sistem ke depannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 ALAT DAN BAHAN PENELITIAN

3.1.1 Alat

Alat bantu (tools) yang dapat digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Perangkat Keras (Hardware)

Dalam perancangan sistem ini, dibutuhkan perangkat keras (hardware) yang berfungsi untuk menjalankan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan sistem. Perangkat keras(hardware) pendukung yang digunakan adalah spesifikasinya sebagai berikut:

1. Asus TUF
2. Ram 16GB serta alat pendukung lainnya

b. Perangkat Lunak (Software)

Dibawah ini adalah perangkat lunak (software) pendukung dalam penelitian ini, antara lain :

1. Sistem Operasi : Windows 10
2. Browser (google chrome)
3. Microsoft Office dan perangkat lainnya.

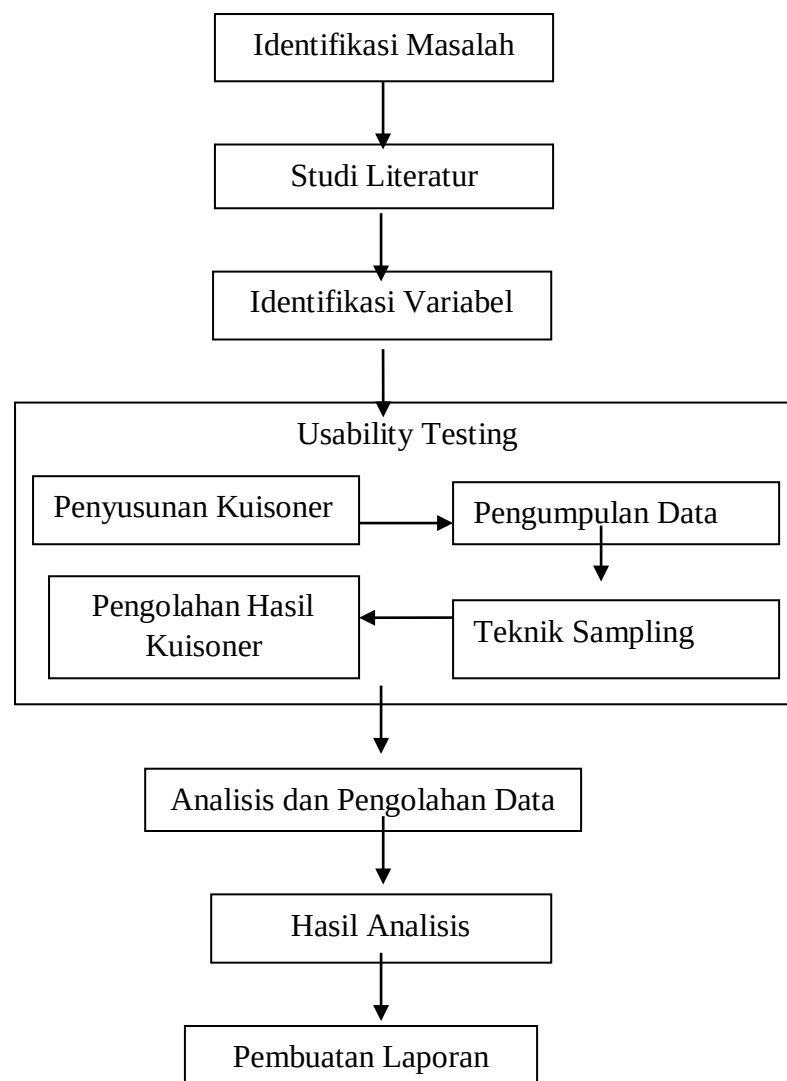
3.1.2 Bahan

Dalam penelitian ini dibutuhkan bahan yang dapat digunakan sebagai landasan, dimana bahan tersebut berupa data-data yang didapat dari tempat penelitian.

3.2 METODE PENELITIAN

3.2.1 Kerangka Penelitian

Kerangka kerja penelitian merupakan urutan langkah-langkah yang harus dilakukan sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Adapun langkah-langkah yg digunakan penulis untuk melakukan penelitian dapat dilihat pada gambar:



Gambar 3.2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja pada gambar 3.2.1 maka dapat diuraikan langkah-langkah kerja penelitian sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi masalah yang terjadi dan merumuskan permasalahan, apa saja kelebihan dan kekurangan dari aplikasi gojek, dan informasi lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis memahami teori dan jurnal mengenai pengolahan data yang mendasari penelitian, penulis menggunakan karya tulis serta pedoman buku ilmiah sebagai dasar pengetahuan dalam melakukan penelitian dan landasan teori penelitian ini.

3. Identifikasi Variabel

- a. Variabel Bebas

Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Learnability, Memorability, Efficiency, Errors, User's Satisfaction*.

- b. Variabel Terikat

Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel independent. Variabel terikat pada penelitian ini adalah usability aplikasi gojek.

4. Pengolahan Data

Metode Kuisioner adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seprangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya. Tahapan penyebaran kuisioner dilakukan dengan menyebarkan kuisioner pada responden dengan hasil mengetahui data yang telah diisi dari penyebarang kuisioner tersebut. Penelitian ini menggunakan kuisioner.

5. Hasil Analisis

Berdasarkan pada tahap analisis, tahap terakhir setelah melakukan pengolahan data yaitu analisis hasil yang akan menunjukkan hasil dari

hipotesis dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Pengolahan data akan menunjukkan dan mampu menjelaskan variable-variabel yang memberikan pengaruh positif antar variable lainnya.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahap pembuatan laporan akhir penelitian, dilakukan berdasarkan kerangka yang telah dirancang.

3.3 JADWAL PENELITIAN

Berikut jadwal waktu penelitian yang direncanakan berdasarkan kerangka kerja (Frame Work) yang telah disusun yaitu dilaksanakan pada bulan April 2022 sampai dengan Juli 2022. Penelitian dilakukan selama 4 bulan dengan perincian seperti pada tabel berikut ini :

No	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Proposal																
2	Identifikasi Masalah																
3	Studi Literatur																
4	Pengumpulan Data																
5	Analisis dan Pengolahan Data																
6	Penyusunan Laporan																

Tabel 7.1 Jadwal Penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. A. Pramono, H. M. Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi MyTelkomsel Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 2235–2242, 2019.
- [2] N. R. Nurwulan, C. D. Sara, R. A. Putri, Taufiqurrahman, and W. M. Putri, "Evaluasi Usability Aplikasi Game 'Among Us,'" *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 10, no. 1, 2022, doi: 10.26418/justin.v10i1.45492.
- [3] M. (2018) Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. JurTI (Jurnal Teknologi Informasi), 2(2), 113-121.," *JurTI (Jurnal Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 2, pp. 113–121, 2018, [Online]. Available: <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>
- [4] Azis, R., & Asrul. (2016). Pengantar Sistem dan Perencanaan Transportasi. Yogyakarta: Deepublish.
- [5] A. Sriwulandari *et al.*, "Sriwulandari, Aisyah, Hetti Hidayati, and Bambang Pudjoatmojo." Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing." *eProceedings of Engineering 1.1* (2014).," vol. 1, no. 1, pp. 537–542, 2014.