

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pada era modern saat ini, teknologi dan komunikasi tidak bisa lepas di semua instansi. Membuat semuanya bergantung dalam kemajuan teknologi baik untuk mengakses informasi atau mengelolah informasi secara cepat. Cepatnya mengakses informasi memudahkan instansi atau organisasi dalam bertindak mengambil keputusan. Apalagi di situasi pandemi virus korona pada saat ini yang membuat semua masyarakat membatasi pergerakan di luar rumah atau stay home, kecepatan mengakses informasi sangat-sangat berguna bagi setiap orang melakukan komunikasi ke instansi maupun organisasi.

Virus korona atau COVID-19 menjadi perhatian serius bagi pemerintah maupun dunia, upaya-upaya dalam penanganan covid-19 telah banyak dilakukan, dimulai dari vaksin massal, PPKM, memperketat protokol Kesehatan, bahkan *lockdown* di suatu wilayah yang telah berada di zona merah .Karena situasi yang menjepit pada masa pandemi, mau tidak mau masyarakat dunia harus menjalani hidup dan hidup berdampingan dengan virus ini. Baik pemerintah maupun instansi swasta selalu berupaya mencari terobosan terbaru dalam memperbaiki keadaan yang sulit seperti sekarang. Banyak instansi-instansi yang membangun dan merancang sebuah aplikasi ataupun situs guna mempermudah masyarakat dalam menjalankan kesehariannya, seperti contoh PT. PATRIA PERDANA

PUTRA yang meluncurkan sebuah aplikasi pelayanan transaksi belanja online yaitu ANGSO DUO ONLINE(ADO)

Aplikasi ANGSO DUO ONLINE(ADO) adalah aplikasi yang tergolong baru bagi masyarakat,khususnya masyarakat kota jambi, aplikasi ini dirancang untuk mempermudah masyarakat kota jambi dalam mengakses pasar secara online tanpa harus keluar dari rumah.

Aplikasi ANGSO DUO ONLINE (ADO) adalah aplikasi yang dikembangkan oleh PT.PATRIA PERDANA PUTRA yang di luncurkan pada tanggal 18 mei 2020. Aplikasi ini juga sudah terhubung dengan Pasar Tradisional Jambi yang menawarkan pelayanan transaksi barang, promosi barang, dan antar barang. Aplikasi ini juga sudah di unduh melebihi 1000 pengunduh.

Aplikasi ANGSO DUO ONLINE (ADO) memiliki peran penting bagi masyarakat kota jambi dalam mempermudah masyarakat untuk bertransaksi. Oleh karena itu peneliti akan menguji aplikasi tersebut guna mengukur kebergunaan aplikasi tersebut dalam masyarakat, dengan masyarakat kota jambi sebagai respondennya.

[3]Usability adalah atribut kualitas user interface yang seberapa mudah user interface tersebut digunakan.pada usability memiliki metode yang merujuk untuk meningkatkan kemudahan pengguna dalam proses desain.pengertian lainnya dari usability ialah kemampuan yang dimiliki sebuah aplikasi dengan mudah digunakan dan tujuan penggunaannya sesuai diinginkan oleh pengguna. Usability penting bagi UI/UX karena kondisi paling penting untuk bertahan,Jika

web sulit digunakan maka akan ditinggalkan, jika homepage gagal menyatakan dengan jelas apa yang ditawarkan perusahaan dan apa yang dapat dilakukan user di web maka akan ditinggalkan.

Aplikasi ADO menjadi alternatif belanja bagi masyarakat kota jambi, karena aplikasi ini secara langsung bekerjasama dengan para pedagang di pasar angso duo kota jambi . maka karena itu penggunaan dan kebergunaan dari aplikasi ini harus di teliti lebih lanjut, agar aplikasi ini bisa ditingkatkan sesuai kebutuhan masyarakat kota jambi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul

“ANALISIS USABILITY APLIKASI ANGSO DUO ONLINE(ADO) SEBAGAI MEDIA BELANJA ONLINE MASYARAKAT KOTA JAMBI MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING”.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latarbelakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana menganalisis tingkat kebergunaan pada aplikasi Angso Duo Online menggunakan *Usability Testing* ?

1.3. PEMBATAAN MASALAH

Ada beberapa hal yang membatasi sistem ini dalam pembuatannya, yaitu :

1. Analisis *usability* Aplikasi Angso Duo Online yang dilakukan menggunakan metode *usability testing*.

2. Responden penelitian ini adalah masyarakat kota jambi yang telah mengunduh dan menggunakan aplikasi ADO dengan jumlah responden dihitung menggunakan rumus slovin.
3. Menggunakan model usability umum yang terdiri dari 6 atribut atau variable (learnbility,efficiency,memorability,error,satisfaction, dan usability).

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENULIS

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian analisis ini adalah :

1. Untuk menganalisa usability aplikasi Angso Duo Online berdasarkan responden masyarakat kota jambi, dan dilakukan perbaikan berdasarkan hasil responden, serta meningkatkan kualitas aplikasi Angso Duo Online.
2. Mengetahui tingkat kebergunaan aplikasi Angso Duo Online dari hasil analisis *usability testing*.
3. Mengidentifikasi kesalahan-kesalahan pada sistem aplikasi angso duo *online*.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Dari Penelitian yang akan dilakukan ,diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan informasi bagi developer aplikasi Angso Duo Online, apa saja yang menjadi masalah user dalam menjalankan aplikasi Angso Duo Online. dan dapat diperbaiki berdasarkan hasil akhir penelitian analisa ini yang berupa prototype.
2. Setelah dilakukan Analisa nantinya pengguna aplikasi Angso Duo Online akan bertambah pesat guna mencegah aktifitas diluar rumah agar terhindar dari virus covid-19.
3. Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan Aplikasi Angso Duo Online

4. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang akan dibahas dalam setiap bab dari laporan penelitian ilmiah ini. Adapun isi pokok bahasan masing-masing sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bab pertama yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini merupakan bab kedua yang menjelaskan teori-teori yang mendasari pembahasan laporan secara khusus berisi definisi - definisi yang di dapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan Analisa.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data serta alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum metode yang digunakan , pengembangan questioner yang digunakan, pengembangan scenario yang digunakan.

BAB V HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

Pada bab ini membahas tentang penjelasan mengenai hasil dari analisis yang digunakan sebagai rekomendasi perbaikan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang berguna bagi pembaca maupun penelitian selanjutnya.