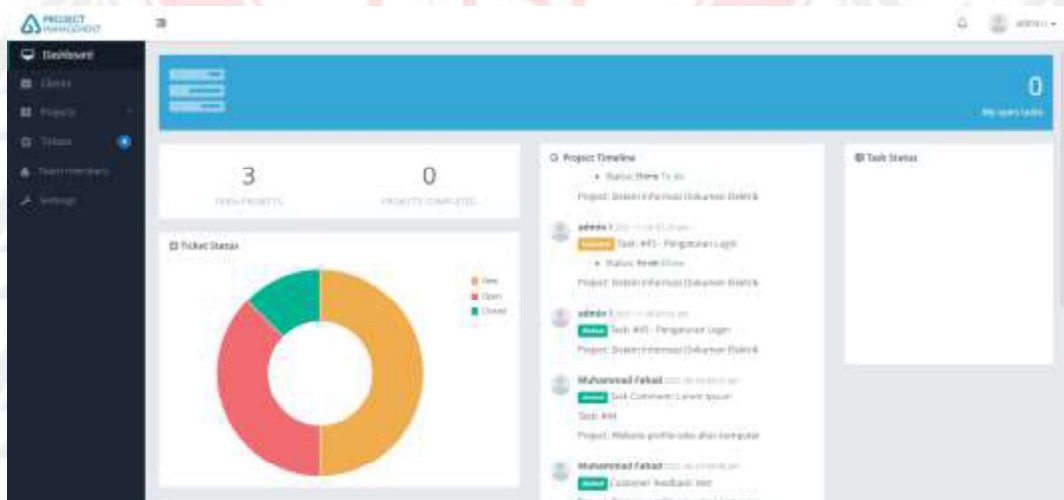


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Osaka adalah website yang berfungsi untuk memudahkan aktivitas dalam manajemen proyek, dalam hal ini Osaka membantu pihak *client* dan manajer dalam memantau dan mengelola semua aktivitas proyek dengan melakukan *report* secara *real-time*. Melalui osaka pihak yang berkepentingan dapat saling berkolaborasi untuk mendistribusikan dokumen. Website Osaka dibuat oleh Adrianto Zanuvar mahasiswa Jurusan Informatika angkatan 2015 di Universitas Internasional Semen Indonesia dalam rangka menyelesaikan tugas akhir. Osaka sudah selesai dibangun programnya dan belum dipublikasikan untuk digunakan sebagai sistem informasi manajemen proyek, namun dalam langkah pembuatan website, developer lebih berfokus kearah fungsionalitas website, sehingga dari segi *user experience* menjadi salah satu point yang kurang diperhatikan oleh pengembang. Diperlukan pengujian lebih lanjut mengenai *user experience* dari website osaka untuk membuktikan tingkat kepuasan pengguna ketika menggunakan website osaka. Gambar dibawah ini adalah tampilan halaman *dashboard* osaka.



Gambar 0.1 Website Osaka

(Sumber : www.osaka-app.my.id)

UX (*User Experience*) adalah suatu pengalaman pengguna saat menggunakan atau berinteraksi dengan produk dan hal itu bersifat subjektif karena berasal dari persepsi individu dari pengguna saat menggunakan produk tersebut (Binus, 2019). *User experience* pada sebuah produk sangatlah penting, karena penerapan *user experience* yang baik adalah salah satu pendukung dalam keberhasilan suatu produk, apabila nilai dari *user experience* suatu produk buruk maka tingkat kepuasan dari pengguna produk akan menurun. Tampilan dan konfigurasi *user interface* dan *user experience* menjadi salah satu faktor penentu apakah pengguna akan tetap menggunakan produk. Selain itu *user Interface* dan *user Experience* juga berperan penting dalam menentukan asumsi dan umpan balik pengguna terhadap produsen *brand*. Maka bisa dikatakan bahwa pengembangan UI dan UX menjadi hal yang harus mendapatkan perhatian lebih dari pengembang, agar pengguna tetap menggunakan dan memanfaatkan produk (integrasolusi.com). ISO usability menyatakan bahwa *effectiveness*, *efficiency* dan *satisfaction* adalah faktor yang menentukan pengguna dalam mencapai tujuan tertentu (ISO DIS 9241-11).

Pada ringkasan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk menyelesaikan permasalahan *user experience* dengan melakukan perbaikan menggunakan kombinasi metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Heuristic Evaluation*. *System Usability Scale* adalah alat yang digunakan untuk mengukur seberapa baik *usability* pada sebuah sistem yang diciptakan oleh Jhon Brooke pada tahun 1986, *system usability scale* biasa digunakan sebagai pengukur tingkat *usability* pada berbagai produk antara lain *software*, *hardware*, website maupun *mobile app* (sis.binus.ac.id). Sedangkan *Heuristic evaluation* adalah sebuah metode untuk menilai kegunaan dari produk digital dengan tujuan menyempurnakan desain *user experience*. Metode ini akan mengarah pada penilaian estetika, kontrol dan efisiensi penggunaan produk. Dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* para pengembang akan mendapatkan umpan balik dari para pengguna aplikasi, umpan balik yang diberikan akan memberikan jawaban atas desain antarmuka yang kompetibel dengan kebutuhan dan hal-hal apa yang disukai oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan diatas, rumusan masalah yang didapatkan oleh penulis yaitu :

1. Bagaimana melakukan evaluasi *usability* menggunakan metode *system usability scale* (SUS) dan *heuristic evaluation*
2. Bagaimana melakukan perancangan ulang desain berdasarkan hasil rekomendasi perbaikan yang didapatkan dari evaluasi

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang ingin dicapai untuk menyelesaikan rumusan masalah yang telah dirumuskan adalah :

1. Mendapatkan hasil yang maksimal dalam melakukan evaluasi dan mendapatkan rekomendasi perbaikan yang akan digunakan untuk memperbaiki *usability* website osaka.
2. Menghasilkan sebuah desain *User Interface* yang baik, sehingga pengguna lebih mudah untuk memanfaatkan fitur yang disediakan oleh website Osaka.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan penulis dalam penelitian yaitu:

1. Tidak ada *requirement* ulang dalam perancangan prototipe.
2. Iterasi perbaikan hanya dilakukan satu kali.
3. Perbaikan tidak sampai membangun ulang website.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memudahkan pengguna dalam memanfaatkan fitur yang telah disediakan oleh website Osaka.
2. Menyempurnakan desain *User Experience* sehingga lebih memudahkan pengguna dalam menggunakan website.
3. Memberikan informasi terkait efektifitas dan efisiensi dengan adanya sistem informasi manajemen proyek Osaka.

4. Menyempurnakan desain *User Experience* dari website, sehingga memuaskan pengguna dalam menggunakan website.

