BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia teknologi semakin berkembang pesat dan teknologi merupakan sebuah cara dalam memudahkan banyak orang untuk mengakses informasi dan berbagai keperluan lainnya seperti bisnis *online*. Dengan teknologi yang semakin berkembang ini orang-orang tidak perlu lagi pergi dari rumah untuk belanja kebutuhan lainnya. Dengan adanya internet tidak heran kita bisa membeli hewan secara *online*.

Dengan adanya JLF dapat membantu para pedagang hewan dalam jual beli dan lelang di dalam dunia hewan dimana pedagang tidak perlu bingung unuk menjual hewannya dan juga untuk pembeli sendiri tidak perlu bingung untuk mencari informasi mengenai penjualan hewan. Disetiap situs web atau aplikasi, sangat diperlukannya suatu rancangan antar muka (*interface*) yang menarik dan *user friendly*, agar dapat digunakan dengan baik dan memudahkan responden dalam mencari informasi. *Usability* adalah faktor ketergunaan yang menjadi salah satu hal yang harus ada dalam sebuah aplikasi atau situs web. Antar muka situs web atau aplikasi sangat penting dalam menghubungka kebutuhan suatu informasi yang mana dapat membantu responden dalam mengetahui ketersedian sumber daya dan informasi yang ada pada situs web atau aplikasi. Oleh karena itu antar muka harus berorientasi kepada penguna agar responden dapat dengan mudah

memahami situs web atau aplikasi yang digunakan. Menurut para ahli adalah sebagai berikut :

Nielsen (2003): Ukuran kualitas pengalaman responden ketika berinteraksi dengan produk atau sistem apakah situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan – peralatan lain yang dioperasikan oleh responden.

ISO (1998): (*International Organization of Standardization*) tingkat dimana produk bisa digunakan oleh responden tertentu untuk mencapai tujuannya dengan lebih efektif, efisien dan memuaskan dalam ruang lingkup respondennya.

Dari 2 pendapat diatas bisa disimpulakan bahwa *usability* adalah suatu tolak ukur dari para pembuat sistem atas apa yang dibuatnya apakah sistem tersebut dapat membatu dan mempermudah para responden. Tentu saja jika suatu situs web atau aplikasi yang dibuat sulit untuk diguakan maka para responden akan malas menggunaka situs web atau aplikasi tersebut dan akan meninggalkannya. Evaluasi Heuristik adalah suatu hal yang peting dalam melihat kegunaan dan fungsi yang akan dibuat dimana tujuan dari evaluasi sendiri adalah untuk mengetahui nilai tingkat fungsional kemudahan dalam mempelajari, efisien, mengidentifikasi masalah-masalah dan kepuasan responden.

Dari uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judaul "Evaluasi *Usability* Dengan Menggunakan Metode *Heuristic* Di Aplikasi JLF (Jual Lelang Fauna).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan suatu masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat *usability* pada aplikasi JLF (Jual Lelang Fauna) dengan menggunakan metode *Heuristic* ?
2. Apakah sistem pada aplikasi JLF memiliki kualitas perangkat lunak yang baik berdasarkan metode *Heuristic* ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun rincian batasan masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi kasus yang akan dianalisis hanya aplikasi jual beli *online* JLF (Jual Lelang Fauna) berdasarkan dari survey yang mengacu pada Metode *Evaluasi Heuristik*.
2. Survey yang dilakukan hanya orang-orang yang menggunakan atau memiliki akun JLF.
3. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka Penelitian ini membahas tentang *Usability* aplikasi JLF dengan menggunakan metode heuristik yang meliputi 10 kriteria, yaitu: (1) visibilitas status sistem (*visibility of system status*), (2) kecocokan antara sistem dan pada kenyataannya (*match between system and the real world*), (3) kontrol dan kebebasan responden (*user control and freedom*), (4) konsistensi dan standar (*consistency and standards*), (5) pencegahan kesalahan (*error prevention*), (6) penemuan kembali (*recognition rather than recall*), (7)

fleksibilitas dan efisiensi respondenan (*flexibility and efficiency of use*), (8) desain estetika dan minimalis (aesthetic and minimalist design), (9) bantuan responden mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan (*help users recognize, diagnose, and recover from errors*), (10) bantuan dan dokumentasi (*help and documentation*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat *Usability* aplikasi JLF apakah sudah termasuk kedalam 10 prinsip penilaian heuristik.
2. Mengukur kualitas sistem aplikasi JLF berdasarkan metode *Heuristic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa masukan bagi pengembang aplikasi JLF untuk dapat digunakan sebagai evaluasi terhadap sistem yang berjalan.
2. Bagi peneliti dapat membantu menambah wawasa dan ilmu pengetahuan yang berkaitan tentang *Evaluasi Usability.*
3. Bagi peneliti selanjutnya, kemungkinan terdapat kekurangan dalam penelitian ini yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini memiliki tiga bagian yaitu bagian awal berisi sampul luar, halam judul, halaman pengesahan, halam pernyataan, halaman moto dan persembahan, daftar isi, kata pengantar, intisari, abstrak. Bagian kedua adalah bagian utama yang berisikan tentang pendahuluan, tinjauan pustaka dan dasar teori, metode penelitian, implementasi dan pembahasan, penutup. Yang ketiga adalah bagian akhir yang berisikan daftar pustaka dan lampiran.

Bab I merupakan bagian yang berisikan latar belakang masalah yaitu sebagai dasar dilakukannya penelitian pada skripsi. Kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah yaitu berupa pertanyaan singkat berdasarkan kerangka pikir mengenai masalah yang akan diteliti. Ruang lingkup mebuat penjelasan pekerjaan yang akan diteliti. Tujuan penelitian berisikan penjelasan tentang tujuan yang akan dicapai sebagai pemecah permasalah yang akan dihadapi. Selanjutnya manfaat penelitian yang akan didapatkan pada penelitian ini. Terakhir dijelaskan mengenai sistematika penulisan laporan skripsi.

Bab II merupakan bagian yang memuat tentang uaraian tinjauan pustaka dan dasar tori. Tinjauan pustaka berisikan tentang paparan pustaka yang diacu dalam penelitian yang bersumber dari karya ilmiah. Dasar teori sebagai landasan pengertian dasar atau ulasan yang didapat dari berbagai sumber yang berkaitan dengan skripsi yang dibuat.

Bab III berisikan tentang penjelasan metode penelitian yang digunakan. Penjelasan pada bagian bab ini mengenai langkah penelitian secara lengkap.

Penjelasan berisikan tentang data, peralatan, prosedur pengumpulan data, dan analisis.

Bab IV berisikan tentang implementasi dan pembahasan dari penelitian yang akan dilakukan. Dalam bagian ini memuat penjelasan implementasi dan dilanjutkan dengan pembahasan hasil pengujian yang dikaitkan dengan penelitian lain atau tinjauan pustaka yang sudah ada.

Bab V merupakan bagian penutup dari semua bagian skripsi. Bab V berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang menjawab masalah dan tujuan penelitian. Selain itu memiliki beberapa saran penelitian untuk pengembangan selanjutnya.