

Bab 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *mobile device* saat ini sangatlah pesat hal ini berdasarkan Penjualan *smartphone* di kawasan Asia Tenggara hingga September 2013 meningkat 61% atau mencapai US\$ 10,8 miliar atau setara Rp 128,3 triliun yang seluruhnya berasal dari 14,8 juta unit *smartphone* yang terjual [1]. Sedangkan perkembangan aplikasi untuk *mobile device* juga sangat berkembang hal ini dapat dilihat dari penelitian Nelsen yang menyatakan bahwa dalam 30 hari para pengguna aplikasi *mobile* telah mengunduh lebih dari 4000 aplikasi [2]. Dengan adanya aplikasi *mobile* pemilik *mobile device* akan lebih mudah dalam mendapatkan informasi *real time* dan memudahkan dalam navigasi *menu* [3]. Berdasarkan hasil wawancara, untuk mengikuti perkembangan tersebut Telkom University khususnya bagian SMB (Seleksi Mahasiswa Baru) Telkom University membuat sebuah aplikasi *mobile* yang bertujuan untuk mempermudah *user* (orang tua siswa, siswa dan masyarakat umum) dalam mendapatkan informasi mengenai pendaftaran, jalur masuk dan hasil dari seleksi mahasiswa baru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bagian SMB (Seleksi Mahasiswa Baru) diperoleh, bahwa dalam aplikasi SMB masih terdapat permasalahan yang menyulitkan *user* untuk mendapatkan informasi mengenai seleksi mahasiswa baru. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil kuisioner yang disebarakan kepada *user* mengenai aplikasi ini. Dari kuisioner tersebut didapatkan hasil bahwa nilai untuk masing-masing faktor *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM) yang dilakukan antara lain *effisiensi* 52%, *effective* 48%, *satisfaction* 46%, *productivity* 48%, *learnability* 48% *safety* 41%, *trushfulness* 53%, *accessibility* 43%, *universality* 53% dan *useful* 48% maka daripada itu perlu dilakukan perancangan *user interface* yang berdasarkan tujuan dari sisi *user* saat menggunakan aplikasi SMB Telkom University sebagai rekomendasi untuk *user interface* saat ini.

Goal Directed Design (GDD) ialah salah satu metode untuk perancangan *user interface* yang berdasarkan dari tujuan *user* dalam menggunakan suatu aplikasi, sehingga *user* akan lebih mudah dalam menggunakan aplikasi [4]. *User* juga dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk memudahkan dalam navigasi *menu* dan mendapatkan informasi secara *real time* untuk mencapai tujuannya [3]. *Usability testing* adalah pengujian untuk melihat kualitas suatu produk agar dapat membantu pengguna menyelesaikan *task* yang mereka inginkan [5]. Melihat hal tersebut maka perlu dilakukan *usability testing* untuk *user interface* yang menggunakan metode GDD agar nantinya dapat menghasilkan rekomendasi desain *interface* yang sesuai untuk desain *interface* saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mendefinisikan tujuan dari *user* dalam menggunakan aplikasi SMB Telkom sehingga dapat dirancang sebuah *prototype* dari desain *user interface* yang menunjang tujuan dari *user* ketika menggunakan aplikasi tersebut ?
2. Bagaimana rekomendasi perbaikan terhadap aplikasi *mobile* SMB Telkom saat ini berdasarkan hasil analisa dan penilaian *usability* dari penggunaan metode *goal directed design* ?

1.3 Tujuan

1. Mendapatkan tujuan *user* ketika menggunakan aplikasi *mobile* SMB Telkom sehingga dapat dirancang sebuah *prototype* dari desain *user interface* yang dapat menunjang tujuan dari *user* ketika menggunakan aplikasi tersebut.
2. Memberikan rekomendasi perbaikan terhadap aplikasi *mobile* SMB Telkom saat ini berdasarkan hasil analisa dan penilaian *usability* dari penggunaan metode *goal directed design*.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dikonsentrasikan pada perancangan *user interface* (UI) yang diimplementasikan pada aplikasi *mobile* SMB Telkom University menggunakan metode *Goal Directed Design* mencakup beberapa hal yaitu:

1. Penelitian berfokus pada aplikasi *mobile* SMB Telkom University yang berada di *google play*.
2. *Gadget* yang digunakan berbasis *android*.
3. Narasumber penelitian adalah pengguna aplikasi *mobile* SMB Telkom University yaitu orang tua siswa, siswa SMA dan masyarakat umum.
4. Hasil penelitian hanya berupa *prototype* desain yang dirancang menggunakan *Goal Directed Design*.
5. Pengujian aplikasi menggunakan *Usability Testing* dengan cara survei dengan kuisisioner.
6. *Usability Testing* menggunakan faktor *Quim* (*Quality in Use Integrated Measurement*).
7. Kuisisioner yang akan di bagikan akan diuji reliabilitas dan validitasnya terlebih dahulu.
8. Spesifikasi sistem yang digunakan ialah layar 4,7 *inches*, resolusi 960 x 540 *pixel*, *IPS LCD capacitive touchscreen*, 16M warna. *Os* *adroid* v4.2.2 (*jelly bean*).

1.5 Metodologi

Berikut metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pada penelitian ini:

1. Study Literatur
Pada tahap ini peneliti mempelajari konsep dan teori mengenai *User Interface* dan metode-metode untuk mengevaluasi *user interface* yang akan diterapkan pada penelitian ini. Studi literatur dilakukan meliputi penelitian yang terkait dengan masalah yang dikaji di penelitian ini.
2. Pengumpulan Data
Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada narasumber dan melakukan penyebaran kepada responden. Responden dan narasumber disini ialah siswa kelas 3 SMA, orang tua siswa dan masyarakat umum.
3. Perancangan dan Implementasi
Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pengimplementasian konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan sketsa *interface* yang telah diperoleh dari wawancara kepada *user* yang akan dijadikan sebagai bahan evaluasi.
4. Analisis dan Evaluasi
Merupakan tahap yang berisi beberapa analisis yang hasilnya akan menjadi acuan evaluasi pembuatan *user interface* baru yang terbaik berdasarkan metode yang digunakan. Pada tahap ini evaluasi yang dilakukan berupa *usability testing* untuk desain *interface* yang baru dan *interface* sebelumnya.

5. Penyusunan Laporan

Merupakan tahap terakhir dalam penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan penyusunan hasil analisis dan perancangan ke dalam buku tugas akhir.

1.6 Jadwal Kegiatan

Tabel 1- 1 Jadwal kegiatan

Kegiatan	Januari 2015	Pebruar i 2015	Maret 2015	April 2015	Mei 2015
Study Literatur					
Pengumpulan Data					
Perancangan dan Implementasi					
Analisa hasil dan Evaluasi					
Pembuatan laporan					