

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi telah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Hampir disetiap aspek sudah menerapkan teknologi informasi. Sektor pemerintahan, perekonomian, pendidikan sampai industri kreatif sudah mulai menerapkan teknologi informasi untuk memudahkan pekerjaan manusia. Salah satu contoh penerapan teknologi informasi di sektor industri kreatif dengan dirancangnya aplikasi Rudaya~*Connect The Art*. Rudaya~*Connect The Art* merupakan aplikasi berbasis *android*. Tujuan diciptakannya aplikasi Rudaya~*Connect The Art* yaitu sebagai penghubung (fasilitator) antara para pencari jasa seni tradisional dengan para seniman tradisional di seluruh Indonesia. Rudaya~*Connect The Art* juga dirancang untuk melakukan digitalisasi pada sektor industri kreatif. Dalam konteks ini, pencari jasa seni yaitu orang atau lembaga yang akan mengadakan acara baik formal maupun non formal. Sedangkan seniman yaitu orang atau pelaku yang kreatif, inovatif, dan mahir dalam bidang seni khususnya seni pertunjukkan misalnya penari, pemain wayang, bondres, teater, akrobat, opera dan lain-lain.

Aplikasi Rudaya~*Connect The Art* telah dirilis di *google playstore* sejak tanggal 19 Mei 2021. Aplikasi ini memberikan dampak positif pada perkembangan seni pertunjukkan di Indonesia secara khusus. Ini terlihat sejak perilisan aplikasi hingga bulan september 2021, pengunduh aplikasi ini mencapai lebih dari 150 pengguna. Semakin bertambahnya pengguna aplikasi Rudaya~*Connect The Art*, maka semakin banyak pula komentar-komentar yang diberikan dari pihak pengguna. Komentar-komentar tersebut disampaikan baik secara langsung maupun melalui *chat* di *Whatsapp*. Penulis juga sudah melakukan wawancara dengan 5 *user* seniman dan 5 *user* pencari jasa seni. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan penulis maka dapat disimpulkan terdapat beberapa permasalahan yaitu : 1. Masih terdapatnya *user* (pencari jasa seni dan seniman) yang bingung dan merasa kesulitan untuk melakukan *register* ke aplikasi. 2. Masih terdapatnya *user* (pencari

jasa seni) yang masih bingung dan merasa kesulitan dalam mencari seniman berdasarkan kategori. 3. Ada beberapa fitur menu yang dirasa masih kurang seperti belum terdapatnya fitur lupa kata sandi dan mengubah kata sandi di aplikasi Rudaya~Connect The Art. 4. Masih bingungnya pencari jasa seni dalam hal melakukan pembayaran melalui aplikasi 5. Seniman merasa kesulitan dan kebingungan dalam memanfaatkan fitur akomodasi. 6. masih bingungnya seniman dalam melakukan validasi terhadap pencari jasa seni yang melakukan *booking*.

Permasalahan yang telah dijabarkan diatas termasuk pada permasalahan *usability*. Aplikasi atau sistem yang memiliki performa *usability* yang buruk maka lambat laun akan ditinggalkan oleh para *user* nya (Aelani & Falahah, 2012) . Oleh sebab itu penting untuk dilakukannya evaluasi *usability* terhadap *user interface* Aplikasi Rudaya~Connect The Art. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui dan menyelesaikan permasalahan *usability* aplikasi Rudaya~Connect The Art. Kemudian *usability* dilakukan agar dapat memudahkan serta memberikan rasa nyaman untuk digunakan oleh *user* nya. *Usability* menjadi salah satu aspek yang sangat peting dalam membangun aplikasi. Menurut (Nielsen, 2012) *usability* adalah ukuran kualitas untuk melakukan penilaian sejauh mana kemudahan antarmuka pengguna untuk digunakan. Pengujian *usability* bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* aplikasi dengan mengukur sejauh mana tingkat kemudahan pengguna menyelesaikan tugas dan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, untuk melakukan penggalan masalah pada aplikasi. Oleh karena itu, evaluasi *usability* pada penelitian aplikasi Rudaya~Connect The Art ini, menggunakan metode *Usability Testing*. *Usability testing* merupakan sebuah teknik yang dibuat untuk mengevaluasi sebuah produk atau sistem dimana proses untuk melakukan pengujian langsung terhadap perwakilan penggunanya (Rubin & Chisnell, 2008). Metode *usability testing* dengan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut : studi literatur, pengumpulan data pengguna aplikasi Rudaya~Connect The Art, kemudian melakukan pengujian tahap awal, pengujian *usability* , membuat dan menyebarkan kuesioner USE, wawancara dengan *user* pengguna aplikasi Rudaya~Connect The Art, Pengujian Akhir dan perbandingan hasil pengujian dan yang terakhir kesimpulan dan saran. Penelitian ini akan

mendapatkan hasil pengujian yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pengujian awal untuk menganalisis tingkat *usability* dan permasalahan sebelum diberikan rekomendasi. Lalu pengujian akhir dilakukan rekomendasi perbaikan berupa *prototype* menggunakan *tools Figma* yang berpedoman pada 8 *golden rules* Serta 10 prinsip *user interface* aplikasi *mobile* dan akan diuji kembali untuk mendapatkan nilai *usability* akhir.

Metode pengukuran *usability* yang digunakan pada penelitian ini yaitu Metode pengukuran *Use Questionnaire*. Metode pengukuran ini dirasa sangat relevan dan efektif untuk menuntaskan beberapa permasalahan yang ada pada aplikasi *Rudaya~Connect The Art*. Metode *Use Questionnaire* juga memiliki beberapa keunggulan dibanding dengan metode lainnya yaitu : 1. Bentuk atau pola pertanyaan yang di suguhkan oleh metode *Use Questionnaire* lebih lengkap dibandingkan bentuk atau metode kuesioner lainnya. 2. *Use Questionnaire* terdapat 30 paket pertanyaan yang diklasifikasikan ke dalam 4 parameter (*Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction*). 3. Pertanyaan-pertanyaan pada *Use Questionnaire* dapat digunakan oleh seluruh kalangan pengguna aplikasi baik pengguna awam maupun tidak dapat mengisi kuesioner dengan baik. 3. Pertanyaan pada *Use Questionnaire* merupakan pertanyaan-pertanyaan umum yang digolongkan dalam parameter yang reliabel dalam menilai *usability* (Aelani & Falahah, 2012) .

Berdasarkan metode yang digunakan yaitu *metode usability testing* dan *Use Questionnaire* diharapkan nantinya penelitian ini mampu meningkatkan nilai *usability* pada Aplikasi *Rudaya~Connect The Art* sehingga mampu bersaing dengan kompetitor serupa. Selain itu juga dapat memberikan rekomendasi perbaikan antarmuka pengguna agar bisa meningkatkan kualitas serta layanan dari sisi *usability*-nya.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil *usability* “Aplikasi *Rudaya~Connect The Art* ” menggunakan metode *usability testing* dan *use questionnaire*?

2. Bagaimana rekomendasi yang bisa diberikan untuk melakukan perbaikan pada “Aplikasi Rudaya ~ *Connect The Art* “berdasarkan hasil *usability*?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari Penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil *usability* pada aplikasi Rudaya~*Connect The Art* menggunakan metode *usability testing* dan *use questionnaire*.
2. Untuk memberikan rekomendasi perbaikan pada aplikasi Rudaya~*Connect The Art* berdasarkan hasil analisa *usability testing* dan *use questionnaire*.

### 1.4 RUANG LINGKUP PENELITIAN

Berikut merupakan ruang lingkup penelitian:

1. Responden yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *user* dari Aplikasi Rudaya~*Connect The Art*, Baik dari sisi pencari jasa seni berjumlah 5 orang dan seniman tradisional 5 orang.
2. Evaluasi *usability* yang dilakukan yaitu dengan mengukur beberapa aspek : *learnability* menggunakan *succes rate*, *time of working*, *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan yang terakhir *satisfaction* .
3. Evaluasi dilakukan hanya 2 siklus saja. Terdiri dari pengujian awal dan pengujian akhir.
4. Hasil rekomendasi perbaikan antarmuka yang dilakukan berupa *design prototype* menggunakan *tools figma* yang berpedoman pada 8 *golden rules* Serta 10 prinsip *user interface* aplikasi *mobile*.

### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Setelah berakhirnya penelitian ini maka diharapkan mampu memberikan suatu manfaat. Adapun manfaat yang dapat di peroleh adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian tentang evaluasi *usability* “aplikasi Rudaya ~ *Connect The Art* ” menggunakan metode *usability testing* dan *use questionnaire*, peneliti memperoleh wawasan baru mengenai teori dan metode *usability*.

2. Bagi Pengembang Aplikasi Rudaya~*Connect The Art*

Dengan dilakukannya evaluasi dan rekomendasi perbaikan pada aplikasi Rudaya~*Connect The Art* ini, maka dapat membantu pengembang dalam membangun aplikasi yang efektif, efisiensi, serta dapat meningkatkan kepuasan pengguna ditinjau dari sisi *usability*- nya. Penelitian ini juga dilakukan untuk memberikan rekomendasi perbaikan pada pengembang Aplikasi Rudaya~*Connect The Art* berdasarkan hasil evaluasi *usability*, sehingga nanti kedepannya hasil rekomendasi dari peneliti dapat diimplementasikan oleh pengembang. Sehingga aplikasi Rudaya~*Connect The Art* dapat memberikan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam mengakses aplikasi ini.

