

**Analisis Dan Pengujian *Usability* Pada Aplikasi Pelelangan Ikan *Online*
Menggunakan *Mixed-Methods Approach***

Amalia Nurul Balqis

ABSTRAK

Untuk memajukan perekonomian Indonesia dibidang kelautan dan perikanan adalah usaha perikanan, untuk mewujudkan harga yang wajar bagi konsumen dan menguntungkan bagi nelayan dalam rangka meningkatkan kesejahteraan dan usahanya sekaligus memperpendek mata rantai pemasaran, maka pemerintah mengadakan pelelangan ikan. Namun, masih banyak nelayan yang menolak melakukan lelang, dengan alasan bahwa penghasilan yang didapatkan dari pelelangan masih kurang cukup atau sedikit dan tidak sebanding dengan usaha mereka menjaring ikan, dan berakibat pada nelayan menjual ikan-ikan segar yang mereka dapatkan ke cold storage perusahaan besar. Hal yang telah disebutkan diatas bertolak belakang dengan peraturan pemerintah yang ada. Sistem pelelangan *online* berbasis android bernama “BidFish” dibuat untuk mengatasi permasalahan yang ada. Bidfish adalah suatu aplikasi pelelangan ikan *online* yang dapat membantu Tempat Pelelangan Ikan mengadakan lelang ikan. Namun, kesulitan dialami dalam pengenalan aplikasi BidFish ini. Aplikasi ini mendapat beberapa respon negatif, termasuk kurangnya minat dari pihak penyelenggara lelang untuk mengadakan lelang secara *online*, mereka berpendapat bahwa teknologi belum dapat diterapkan di pelelangan, dikarenakan *user* atau penggunaanya yang pengetahuan tentang teknologinya tergolong minim. Pengujian *Usability* akan menunjukkan masalah-masalah yang dihadapi dalam penggunaan sistem pelelangan ikan *online* dengan tahapan-tahapan tertentu. Pengujian *Usability* ini menggunakan *Mixed-Methods Approach*, yaitu penggabungan jenis penelitian secara kuantitatif dan kualitatif, menggunakan tiga skala pengukuran yaitu *User Engagement Scale*, *Cognitive Absorption Scale*, *System Usability Scale* dan wawancara untuk mengamati perilaku pengguna.

Kata kunci: Usability, pelelangan ikan, Mixed-Methods, user experience, Cognitive Absorption

**Analisis Dan Pengujian *Usability* Pada Aplikasi Pelelangan Ikan *Online*
Menggunakan *Mixed-Methods Approach***

Amalia Nurul Balqis

ABSTRACT

To advance the Indonesian marine economy and to realize reasonable prices for consumers and benefit fishermen in order to improve their welfare and business while shortening the marketing chain, the government holds a fish auction. However, there are still many fishermen who refuse to conduct the auction, arguing that the income earned from the auction is still insufficient and not comparable enough to their fishing efforts, and if they sell it to the large company or cold storage, they will get more income than the auction selling profits. The things mentioned above contradict existing government regulations, so an online Android-based auction system called "BidFish" was created to overcome existing problems. Bidfish is an online fish auction application that can hold fish auctions with real-time online system. However, difficulties were found in the acquaintanceship of these BidFish application. This application received several negative responses, including the lack of interest from the auction organizers to hold online auctions, they argued that technology could not be applied at the auction, because the user lacks of knowledge about modern technologies. Usability testing will show every problem exist in using the online fish auction system with certain stages. Usability testing uses Mixed-Methods Approach, which is a combination of quantitative and qualitative research types, using three measurement scales, namely User Engagement Scale, Cognitive Absorption Scale, System Usability Scale and several observation and interviews to observe user behavior.

Keyword: Usability, fish auction, mixed-methods, user experience, Cognitive Absorption,