

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan digitalisasi saat ini telah membawa Indonesia ke era teknologi yang lebih modern lagi. Diperkuat dengan semakin maraknya penggunaan *smartphone* di Indonesia, yang membuat teknologi perangkat lunak atau aplikasi untuk *smartphone* saat ini menjadi fokus para pengusaha digital di Indonesia ini. Namun, untuk menghasilkan produk yang baik, tentu diperlukan adanya pengujian sebelum produk tersebut disebar ke masyarakat luas. Hal ini setara dalam ranah teknologi, untuk pengembangan sistem yang berguna dan tepat sasaran serta memiliki pengalaman pengguna yang baik, perlu diadakan pengujian terlebih dahulu, yang dapat disebut Pengujian *Usability* atau *Usability Testing*. Pengujian *Usability* adalah sebuah metode untuk mengukur kemudahan atau kesulitan suatu produk dengan mengujinya dengan tahap tertentu. Metode ini digunakan untuk mengevaluasi seberapa sulit atau mudah sebuah aplikasi untuk digunakan sehari-hari atau dalam jangka waktu yang ditentukan, dan menentukan apakah aplikasi tersebut layak atau tidak diterapkan di masyarakat. Pengujian ini dilakukan secara langsung dengan sasaran pengguna untuk mengukur seberapa intuitif sebuah perangkat lunak dan betapa mudahnya bagi mereka untuk mencapai tujuan penggunaan aplikasi tersebut. Teknologi yang digunakan untuk pengujian *Usability* ini tentu membantu suatu pengembang sistem untuk pengujian penggunaan sistem yang sedang dibangun, dan tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan teknologi pengujian ini untuk menguji sistem-sistem yang sudah terdigitalisasi di Indonesia ini.

Indonesia adalah suatu negara maritim, dimana secara geografis merupakan negara kepulauan dengan dua per tiga luas lautan di Indonesia lebih besar dari pada luas daratannya. Tentunya, sumber daya kelautan yang negara punya sangat terlihat sebagai kekayaan negara, dan kekuatan ini lah yang dapat membuat potensi besar untuk memajukan perekonomian di Indonesia dalam bidang kelautan dan perikanan. Salah satu usaha memajukan

perekonomian Indonesia dibidang kelautan dan perikanan adalah usaha perikanan, dan untuk mewujudkan harga yang wajar bagi konsumen dan menguntungkan bagi nelayan dalam rangka meningkatkan kesejahteraan dan usahanya sekaligus memperpendek mata rantai pemasaran, Pemerintah memberi bimbingan dan dorongan agar hasil tangkap para nelayan dijual melalui pelelangan (Peraturan Pemerintah Tahun 2002), karena itu pemerintah memberikan pelayanan masyarakat berupa Tempat 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, masyarakat di Indonesia ini kurang mengetahui adanya pelelangan ikan, membuat penawar dan peminat pelelangan yang ada tergolong sedikit. Karena itu, mereka memilih menjual ikan-ikan segar yang mereka dapatkan ke cold storage perusahaan besar. Hal yang telah disebutkan diatas bertolak belakang dengan peraturan pemerintah yang ada.

Pelelangan ikan perlu diperkenalkan kepada masyarakat Indonesia, selaras dengan perkembangan teknologi saat ini, dibuatlah suatu sistem pelelangan *online* berbasis android bernama "BidFish". BidFish adalah suatu aplikasi pelelangan ikan *online* yang dapat membantu Tempat Pelelangan Ikan mengadakan lelang ikan. Begitu banyaknya masyarakat Indonesia yang menggunakan *smartphone*, lelang ikan dapat diperkenalkan dengan mudah, peraturan pemerintah dapat dijalankan dengan benar. Stabilitas harga ikan di pasar Indonesia dapat dijaga dengan baik, kesejahteraan nelayan juga dapat terjamin. 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 penggunanya yang pengetahuan tentang teknologinya tergolong minim. Untuk itu, harus dilakukan penelitian melalui pengujian ulang pada aplikasi Bidfish untuk mengetahui kesulitan pengguna dalam menggunakan sistem pelelangan ikan *online* sehingga dapat dibangun sistem

sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan mengetahui kelayakan aplikasi Bidfish untuk diterapkan di sistem pelelangan ikan yang ada di Indonesia ini.

Pengujian *Usability* di aplikasi Bidfish dibutuhkan untuk mengukur kelayakan aplikasi ini dari segi pengalaman penggunanya. Pengujian *Usability* akan menunjukkan masalah-masalah yang dihadapi dalam penggunaan sistem pelelangan ikan *online* dengan tahapan-tahapan tertentu. Pengujian *Usability* ini juga dapat menunjukkan hasil akurat apakah aplikasi ini layak untuk digunakan atau tidak. Karena aplikasi Bidfish ini dibuat untuk memperkenalkan pelelangan ikan Indonesia melalui teknologi, serta pelelangan ikan di Indonesia dapat dikenal masyarakat, dan akan muncul potensi bertambahnya peserta lelang. Berdasarkan gambaran latar belakang diatas, penulis melakukan suatu kegiatan penelitian ilmiah dalam bentuk skripsi dengan judul “ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN PENGUJIAN *USABILITY* PADA APLIKASI PELELANGAN IKAN *ONLINE* MENGGUNAKAN *MIXED-METHOD APPROACH*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka ditemukan identifikasi masalah yang menjadi titik fokus penelitian ini yaitu,

1. Teknologi informasi *online* tentang perikanan dan juga pelelangan ikan online sebelumnya tidak pernah berjalan dengan baik dan pelaksanaannya hanya menjadi wacana.
2. Belum ada pengujian aplikasi Bidfish sebelumnya, langsung di Tempat Pelelangan Ikan Muara Angke.
3. Sumber daya manusia di TPI Muara Angke menolak menggunakan aplikasi Bidfish karena sebab-sebab yang masih belum diketahui.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penulisan ini yaitu, bagaimana cara menguji tingkat usability dalam rangkaian aplikasi BidFish menggunakan pendekatan Mixed-Methods?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Target pengguna adalah TPI Muara Angke dan Peserta Lelang.
2. Fitur aplikasi ini hanya meliputi kegiatan menurut standar operasional yang berjalan di TPI Muara Angke.
3. Penelitian ini menggunakan Mixed-Methods Approach dengan metode analisis data menggunakan *Principal Component Analysis* dan analisis hipotesis menggunakan *Analysis of Variance*.
4. Validitas dan reliabilitas data pada penelitian ini menggunakan *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy*, *Bartlett's Test of Sphericity* dan *Cronbach's Alpha*.
5. Penelian ini hanya cukup menguji kegunaan (*Usability*) dari aplikasi Bidfish sesuai dengan pengujian *User Engagement Scale*, *Cognitive Absorption Scale*, *System Usability Scale*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini yaitu:

1. Melakukan pengujian *Usability* untuk menemukan pemecahan masalah dalam penelitian ini.
2. Mengetahui tingkat kebergunaan aplikasi Bidfish dalam tiga aspek, yaitu, *Engagement*, penyerapan kognitif dan *Usability*.
3. Menerapkan sistem pelelangan ikan *online* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, diukur dari hasil pengujian *Usability*.
4. Melakukan tindakan dengan cara mengubah *user experience* atau pengalaman pengguna sesuai dengan hasil pengujian *Usability*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Bagi Peneliti

Untuk mendapatkan pengetahuan serta pengalaman dalam melakukan penelitian, baik secara teori maupun praktek dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh terutama dalam mata kuliah “Interaksi Manusia dan Komputer” dan “Testing dan Implementasi” di bidang *Usability Testing* dan *User Experience Research*.

1.6.2 Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sebidang dengan topik ini.

1.6.3 Bagi Tempat Pelelangan Ikan Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat membantu Tempat Pelelangan Ikan untuk melaksanakan pelelangan ikan secara efektif dan efisien. Dengan adanya sistem ini, pelelangan ikan dapat lebih diperkenalkan lagi kepada masyarakat melalui *software* berbasis android *mobile application*, dan peserta lelang berpotensi mengalami penambahan. Dengan begitu, pelelangan ikan di Indonesia ini dapat berjalan dengan baik sesuai dengan Peraturan Pemerintah tahun 2002, dan nelayan tidak perlu menjual ikannya ke *cold storage*.

1.7 Luaran Penelitian

Aplikasi BidFish adalah aplikasi pelelangan ikan *online* yang bertujuan untuk membantu Tempat Pelelangan Ikan mengadakan pelelangan ikan. Dengan begitu banyaknya penggunaan *smartphone* pada masyarakat Indonesia, pelelangan ikan dapat diperkenalkan dengan mudah dan peraturan pemerintah dapat dijalankan dengan benar. Tujuan stabilitas harga ikan di

pasar Indonesia dapat terjaga dengan baik, kesejahteraan nelayan juga dapat terjamin.

Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini ialah suatu konklusi yang menjawab masalah yang telah dirumuskan di atas. Dari konklusi tersebut diharapkan dapat mengeluarkan saran berupa rekomendasi pengembangan sistem (dalam segi *Usability*) dan jika diperlukan, saran tersebut akan menjadi evaluasi dan peningkatan *user experience* aplikasi BidFish.

1.8 Sistematika Penelitian

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara singkat dan jelas mengenai latar belakang permasalahan, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang berkaitan dengan pembuatan tugas akhir ini.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan desain eksperimen, sumber data, teknik analisis, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data guna untuk mencapai tujuan penulisan penelitian ini.

BAB IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan seluruh proses pengujian, hasil pengujian dan rekomendasi dari hasil pengujian.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA