

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wabah Covid-19 yang terjadi di beberapa negara di dunia termasuk Indonesia, nampaknya masih belum juga berakhir. Merebaknya virus corona atau covid-19 di Indonesia menyebabkan dampak yang besar, baik dari segi perekonomian, industri, maupun pendidikan. Wabah virus corona penularannya sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. World Health Organization (WHO), menyatakan wabah covid-19 sebagai pandemi dunia saat ini. Virus corona yang setiap hari semakin menyebar menjadikan pemerintah untuk memutuskan beberapa peraturan dan kebijakan baru kepada masyarakat dengan pembentukan aturan terkait dengan pencegahan Covid-19 ini dibentuk dalam Peraturan Pemerintah dan Peraturan Menteri Kesehatan karena kedua peraturan tersebut merupakan peraturan pelaksanaan daripada Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang Keekarantinaan Kesehatan. Covid-19 juga membawa perubahan terjadi penurunan pembelian pada beberapa pasar di wilayah kota Palembang akibatnya banyak warga sekitar yang khawatir dengan penularan Covid-19.

Untuk itu demi memberikan kemudahan kepada para pelanggan agar dapat melakukan transaksi pembelian sembako dalam memenuhi kebutuhan rumah tangga mereka melalui media perangkat bergerak sehingga lebih efektif dan efisien yaitu dengan adanya aplikasi mobile E-commerce berbasis Android untuk penjualan sembako berbasis online. Aplikasi dalam bentuk smartphone ini mempunyai beberapa kelebihan dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan waktu. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelanggan untuk memilih atau memesan sebuah barang kebutuhan rumah tangga melalui aplikasi android berbasis online yaitu Aplikasi Bibik Sayur.

Aplikasi Bibik Sayur ini merupakan belanja sembako online berbasis aplikasi milik wong Palembang, yang sudah sangat akrab dengan teknologi telekomunikasi. Salah satunya dengan penggunaan aplikasi ini, mengajak

masyarakat agar bisa belanja dari rumah dengan barang berkualitas dan harga yang murah. ide lahirnya belanja sembako online Aplikasi Bibik Sayur ini berawal dari keinginan untuk mensejahterakan petani dan pedagang kecil di pasar. Di mana para petani sering kali merasa dirugikan dengan permainan harga. Selain itu, keinginan untuk membantu ibu rumah tangga yang kesulitan belanja sembako ke pasar. Apalagi, di tengah penyebaran Covid-19 ini mereka harus menghadapi kerumunan untuk mencari barang-barang berkualitas yang diinginkan.

Dalam pengembangan suatu software atau perangkat lunak, salah satu faktor penentu keberhasilan suatu sistem adalah faktor usability. Faktor usability ini menentukan manfaat dari sistem, penerimaan user dan lama waktu penggunaan sistem. Pengukuran usability sistem sangat penting untuk mengetahui tinggi atau rendahnya tingkat usability. Sistem yang memiliki usability yang tinggi akan digunakan dalam jangka waktu yang lama karena banyak orang merasakan manfaat dari sistem. Sedangkan sistem yang memiliki usability yang rendah pada akhirnya akan diabaikan oleh pengguna.

Pada pengembangan Aplikasi Bibik Sayur ini jarang dilakukan pengujian terhadap sistem dari segi usability. Hal ini dikarenakan banyak yang menganggap bahwa faktor usability bukan masalah utama dalam manajemen pengembangan aplikasi. Melihat permasalahan dan kondisi tersebut, pada penelitian ini dilakukan analisis pengukuran usability sistem Aplikasi Pasar dengan menggunakan lima aspek yaitu *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan), dengan Responden dalam penelitian ini yaitu merupakan customer pengguna Aplikasi Bibik Sayur untuk wilayah kecamatan Sako Kelurahan Sialang. Hasil pengukuran diharapkan dapat memberikan masukan kepada instansi maupun pihak pengembang untuk pemeliharaan sistem saat ini serta pengembangan sistem pada yang akan datang.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis merumuskan permasalahan yaitu.

1. Seberapa baik Aplikasi bibik sayur mudah dipelajari (*Learnability*) agar user bisa mendapatkan Informasi dengan mudah, akurat, dan lengkap.
2. Seberapa efficiency Aplikasi bibik sayur, dimana user dapat mengenali fitur yang dibutuhkannya dan menyelesaikan pekerjaannya secara cepat dan user dapat dengan mudah mengoperasikan.
3. Seberapa baik Aplikasi bibik sayur mudah diingat (*Memorability*), dimana user seharusnya dapat dengan mudah memahami dan mengingat bagaimana cara menggunakan Aplikasi tersebut.
4. Seberapa baik Aplikasi bibik sayur memberikan perlindungan dan keamanan (*Errors*), dimana user tidak akan membuat kesalahan pada saat menggunakan sistem sehingga mengganggu task yang dikerjakan.
5. Seberapa baik Aplikasi bibik sayur dalam memberikan kepuasan penggunaannya.

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan agar lebih terarah sesuai dengan yang direncanakan peneliti membatasi permasalahannya adalah sebagai berikut ::

1. Pengukuran usability testing menggunakan lima aspek yaitu *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan Satisfaction (kepuasan).
2. Responden dari penelitian ini merupakan customer pengguna Aplikasi Bibik Sayur untuk wilayah kecamatan Sako Kelurahan Sialang.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan Aplikasi Bibik Sayur Palembang menggunakan useability testing.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian ini, akan memberikan manfaat, yaitu :

- a. Dapat digunakan sebagai masukan dan pertimbangan bagi pihak Bibik Sayur untuk menentukan langkah-langkah pengembangan dan perbaikan dari kualitas sistem Aplikasi Bibik Sayur.
- b. Manfaat yang didapat oleh penulis yaitu mengetahui tingkat daya guna (usability) dari Aplikasi Bibik Sayur.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Bibik Sayur Palembang yang beralamatkan di Komplek Kencana Damai, Talang Buluh, kecamatan talang kelapa. Kota Palembang, Sumatera Selatan 30164. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Juli 2021 dan berakhir sampai dengan selesai penelitian.

1.5.2 Metode Penelitian

Penelitian ini mengetahui kemanfaatan (*usability*) dilakukan pengujian (*testing*) menggunakan kuesioner (*questionnaire*) yang diberikan kepada pengguna aplikasi. Penelitian ini merupakan penelitian jenis survei yaitu dengan mengambil sampel secara langsung dari populasi pengguna aplikasi tersebut dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Dalam penelitian survei menggunakan kuesioner agar validitas bisa dicapai dengan baik maka diperlukan responden dalam jumlah yang cukup agar objek yang diteliti dapat dijelaskan (Siyoto,S., & Sodik,M.A., 2015). Data yang diperoleh dari hasil kuesioner selanjutnya akan dioalah untuk

mendapatkan hasil evaluasi aplikasi untuk mengetahui keterhubungan dan saling mempengaruhi antar aspek usability.

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk membantu dalam pembuatan laporan penelitian, Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan

Penulis melakukan penelitian dengan cara mengadakan pengamatan pada kantor Bibik Sayur tentang pelaksanaan dari kegiatan operasional, mengutip catatan, laporan serta dokumen yang dipakai oleh Bibik Sayur dan merupakan data penunjang dalam proses analisa masalah yang akan dibahas.

2. Wawancara

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau berdialog secara langsung dengan beberapa customer pengguna Aplikasi Bibik Sayur dilingkungan kecamatan Sako kelurahan Sialang, dan karyawan pengelola Aplikasi Bibik Sayur yang berisikan pertanyaan yang berhubungan dengan data-data yang dibutuhkan.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka diperoleh dengan cara browsing melalui internet, mempelajari buku dan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian untuk dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian.

4. Kuesioner

Kuisisioner dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden yang akan memberikan respon atas pertanyaan yang diajukan. Responden dalam penelitian ini adalah customer pengguna Aplikasi Bibik Sayur dilingkungan kecamatan Sako kelurahan Sialang, dan karyawan pengelola Aplikasi Bibik Sayur

1.6. Sistematika Penulisan

Pada Penulisan skripsi ini penulis memakai sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini penulis memasukan latar belakang, perumusan masalah, batasan Masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian yang meliputi lokasi dan waktu penelitian, metode Penelitian, Metode pengumpulan dan sistematika penulis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini penulis memasukkan isi dari landasan teori dalam skripsi ini tentu saja yang berkaitan dengan judul meliputi *Perancangan, Smart System, Penyewaan, Rumah Kost, Responsive Web Desain, Bootstrap, Cascading Style Sheet (CSS), PHP (Hypertext Preprocessor), MySQL, Black Box, Unified Modelling Language (UML)*, penelitian sebelumnya.

BAB III ANALIS DATA

Pada Bab ini penulis menganalisis dengan tahapan-tahapan analisa terhadap Aplikasi Bibik Sayur, meliputi Metode *Usability Testing*, Populasi dan sampel, Skala Likert, variabel penelitian, teknik analisis data yaitu Uji Instrument Penelitian terdiri dari Uji Validitas dan uji Reliabilitas dan Pengukuran Usability Testing.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang hasil dari pengujian data yaitu uji validitas, uji reabilitas dan hasil Pengukuran Usability Testing.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan dari pembahasan yang telah diuraikan dan saran dari hasil penelitian ini.