

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Survei Asosiasi Penyelenggara jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya, hal ini dapat dilihat dari peningkatan 2,67% pengguna internet pada rentang tahun 2022-2023 dibandingkan dengan periode tahun sebelumnya (Sadya, 2023). Penggunaan internet dalam mengakses media digital berdasarkan survei yang dilakukan oleh Gramedia Digital pada tahun 2019 mengungkapkan bahwa 85% responden pengguna media digital memilih *ebook* sebagai media digital yang paling digandrungi dibandingkan media sejenis yang lainnya (Rifda, 2019). Menurut survey (jakpat.net, 2015), dibandingkan dengan jenis perangkat lain, akses *ebook* yang paling sering digunakan adalah melalui *smartphone* dengan persentase 58,03%.

Pada berbagai *appstore* yang tersedia, *ebook* ini seringkali dimuat dalam kategori Buku dan Referensi. Berdasarkan data dari Google Play Store, 9 dari 10 aplikasi dengan tema Buku dan referensi dan sub-tema terpopuler merupakan aplikasi berjenis *webnovel*, sedangkan pada sub-tema gratis 5 dari 10 aplikasinya berjenis *webnovel* dengan aplikasi Fizzo sebagai peringkat pertamanya, dan aplikasi Wattpad sebagai peringkat ketiganya. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *webnovel* merupakan aplikasi yang populer dari kategori *ebook*.

Pada aplikasi Wattpad dan Fizzo novel di Google Play Store, masih terdapat ulasan negatif yaitu banyaknya iklan yang seringkali mengganggu hingga menyebabkan *error* pada sistem, aplikasi yang lambat merespon, aplikasi yang menutup paksa, sulit terhubung dengan akun ketika *login*, tombol yang tidak merespon, serta masalah *error* dengan jaringan. Ulasan-ulasan yang berisi kendala dari pengalaman pengguna tersebut merupakan permasalahan pada *usability* aplikasi. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengujian untuk mengetahui sudah sejauh mana tingkat *usability* dan kendala apa yang timbul pada aplikasi Wattpad dan Fizzo novel dari perspektif penggunaannya sehingga dapat dilakukan perbaikan aplikasi.

Pengukuran tingkat usability aplikasi dapat dilakukan dengan menggunakan *usability testing* karena melibatkan pengamatan terhadap pengguna dalam menginteraksi dengan sebuah produk sehingga dapat mengetahui permasalahan pada aplikasi dengan lebih akurat (Anshori, 2018). Untuk mengukur tingkat *usability* tersebut, perlu dilakukan pengukuran terhadap tingkat kemudahan penggunaan, kecepatan akses, tingkat kesalahan yang terjadi, dan juga tingkat kepuasan pengguna (Nielsen, 2012).

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dilakukan penelitian untuk mengukur dan membandingkan tingkat usability pada aplikasi Wattpad dan Fizzo Novel yang sama-sama merupakan aplikasi berjenis *webnovel*, kemudian akan dilakukan rekomendasi perbaikan aplikasi berdasarkan kendala yang ditemukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana analisis tingkat pengujian *usability* pada aplikasi Wattpad dan Fizzo Novel menggunakan *usability testing*?
2. Bagaimana perbandingan tingkat *usability* pada aplikasi Wattpad dan Fizzo Novel menggunakan *usability testing*?
3. Apa saja rekomendasi perbaikan terkait *usability* pada aplikasi Wattpad dan Fizzo Novel?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *webnovel* yang dijadikan objek penelitian adalah aplikasi Wattpad dan Fizzo novel
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada tingkat usabilitas *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error* dan *satisfaction* pada fitur-fitur yang sama di aplikasi Wattpad dan Fizzo Novel. Yaitu fitur halaman *login* akun, *search*, halaman profil penulis, halaman cerita, *like/vote* cerita, komentar, perpustakaan, dan *logout* akun pada aplikasi Wattpad dan Fizzo Novel.
3. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data survei yang didapatkan melalui penyebaran kuesioner kepada sejumlah responden yang dipilih dengan teknik *simple random sampling* serta pengujian aplikasi menggunakan *usability testing task scenario*.

4. Pengumpulan data dilakukan pada rentang waktu 26 Mei 2023 sampai 10 Juni 2023.
5. Penelitian hanya sampai pada analisis dan rekomendasi solusi terhadap masalah yang ditemukan, penelitian ini tidak sampai masuk ke dalam tahapan pengembangan sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis nilai *usability* pengguna aplikasi Wattpad dan Fizzo Novel
2. Membandingkan tingkat *usability* pengguna aplikasi Wattpad dan Fizzo Novel
3. Merekomendasikan perbaikan terkait *usability* pada aplikasi Wattpad dan Fizzo Novel

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, diperoleh manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi atau gambaran perbandingan bagi pihak Wattpad dan Fizzo Novel terkait dengan tingkat *usability* aplikasi yang merupakan jenis aplikasi novel *online* dalam kategori yang sama untuk dapat bersaing dalam perbaikan maupun peningkatan kualitas aplikasi.
2. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi arsip dokumen akademik yang bisa bermanfaat sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya