

BAB I

PENDAHULUAN

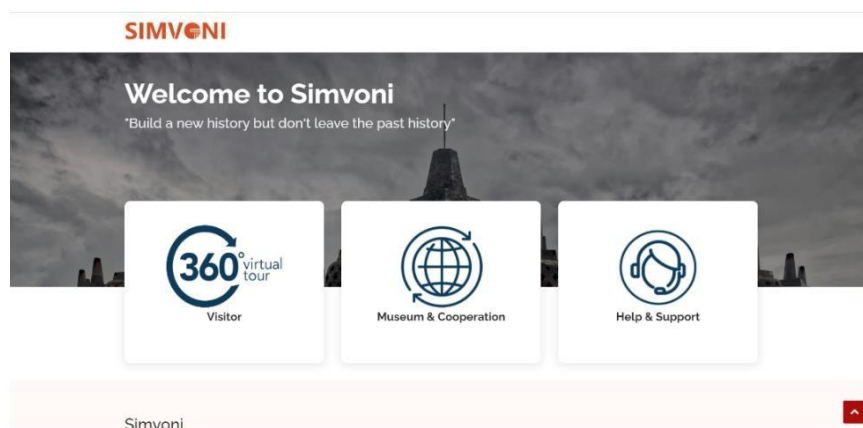
1.1 Latar Belakang

Museum merupakan sebuah bukti dari adanya sebuah sejarah. Sejak pandemi Covid-19 semua kegiatan pameran tidak dapat diselenggarakan dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan jumlah kunjungan dan produktifitas museum menjadi menurun sehingga ini menjadi perhatian khusus. Pada saat ini bisa dikatakan jarang sekali ada anak yang berminat untuk mengunjungi suatu tempat ataupun bangunan bersejarah yang didalamnya terdapat banyak informasi yang dapat kita ketahui dan pelajari. Selain itu, pandemi yang sedang kita alami menciptakan sebuah keterbatasan yang tentunya membatasi kita untuk melakukan aktifitas di luar rumah ataupun dari kegiatan yang sudah biasa kita lakukan menjadi tabu untuk kita lakukan.

Kurangnya minat pengunjung mengakibatkan kurang pengawasan dan pemeliharaan yang cukup baik dari pihak pengelola. *Virtual tour* merupakan simulasi dari suatu lokasi berdasarkan realita dengan menggunakan foto panorama 360° (*reality photography*). *Virtual reality photography* pada dasarnya memberikan simulasi pandangan seakan user berada di dalam gambar atau lokasi yang diabadikan oleh fotografer. *Virtual reality photography* diolah sedemikian rupa sehingga memungkinkan *user* untuk berinteraksi langsung dengan tempat *virtual* tersebut. Karakteristik *Virtual Reality Photography* juga disebut *Immersive Photography* atau foto panorama 360° adalah menampilkan suatu lokasi secara berkelanjutan (*continously*), tidak terpotong (*seamless*) dan tanpa tepi (*borderless*)

dalam sudut pandang 360° ke arah horizontal dan atau vertikal (Ma, 2011). *Virtual tour* memberikan gambaran sebuah lokasi berdasarkan kondisi nyata yang ada (Navrotska, 2013).

Sehingga pemanfaatan *virtual tour* sebagai media informasi dapat memberikan informasi yang jelas bagi pengguna. Penggunaan konsep *VirtualTour* ini mulai merambah dan digunakan pada beberapa bidang di antaranya bidang arsitektur. Pemodelan 3D dengan konsep *Virtual Tour* dalam bidang arsitektur ini digunakan untuk membuat model eksterior dan interior ISSN 2541-1179 Volume 1.Nomor 1. Oktober .2016 untuk objek wisata, tempat bersejarah, museum maupun lainnya. *Virtual Tour* ini telah dipergunakan secara luas sebagai alat promosi yang efektif khususnya dibidang pariwisata melalui media interaktif. Untuk menarik minat pengunjung, maka perlu diadakan usaha-usaha penyampaian informasi dan dokumentasi yang dikemas dengan menarik mengenai informasi tentang Monumen ataupun Museum berupa aplikasi *Virtual Tour*. Studi kasus yang penulis pilih adalah Aplikasi SIMVONI. SIMVONI adalah sebuah *platform* digital yang berfungsi untuk memvisualisasikan bangunan museum kedalam virtualisasi digital yang dapat diakses oleh semua *end user* yang terhubung dengan internet.



Gambar 1. 1 Tampilan Aplikasi SIMVONI.

Pada Gambar 1.1 Menampilkan tampilan dari Aplikasi SIMVONI. Untuk mengakses ke Aplikasi SIMVONI yaitu melalui www.museumindonesia.org . Elemen *user experience* (UX) dalam pengembangan sebuah aplikasi memegang peranan penting dengan melibatkan pengalaman pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan. *User experience* setidaknya memiliki tiga karakteristik yaitu adanya user yang terlibat, user berinteraksi dengan sistem, atau hal-hal yang berhubungan dengan interface, dan *user experience* suatu nilai yang dapat diamati juga diukur.

Analisis *User Experience* pengguna Aplikasi SIMVONI menggunakan metode *HEART Metrics* merupakan suatu bentuk evaluasi terhadap sistem informasi. Evaluasi menjadi penting agar pengguna semakin yakin bahwa Aplikasi SIMVONI mampu memenuhi kebutuhan individu dalam meningkatkan kinerjanya. Analisis penggunaan sistem ini juga penting agar diketahui bagaimana sebenarnya sikap pengguna terhadap Aplikasi SIMVONI yang digunakan untuk memberikan informasi dalam pengenalan situasi dan kondisi museum dan juga tempat bersejarah di Surabaya. Berdasarkan studi observasi kepada beberapa pengguna (Lampiran) ditemukan beberapa masalah dan kekurangan Aplikasi SIMVONI, yaitu beberapa pengguna masih kesulitan dalam menggunakan *virtual tour* ini, tidak ada tombol kembali saat mengakses *virtual tour* yang membuat *user* merasa bingung bagaimana caranya untuk bisa keluar dari aplikasi SIMVONI. Ada beberapa tombol dan lokasi yang perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan target pengguna dikarenakan pengguna masih merasakan kesulitan saat menggunakan Aplikasi SIMVONI. Tombol navigasi masih kurang sesuai, navigasi yang berupa titik-titik tidak memberitahukan ke arah mana *user* menuju yang membuat pengguna merasa

bingung dengan letak titiknya ada dimana dan alangkah lebih baik jika setiap ruas jalan bisa ditelusuri .Tempat yang disediakan juga masih tergolong sedikit dan perlu untuk ditambahkan tempat lain yang bisa dikunjungi karena pengguna merasa terbatas dalam memilih tempat karena tidak ada pilihan lain. Menurut saran dari para responden (Lampiran) perlunya untuk ditambahkan menu *Userguide* untuk menampilkan keterangan atau arahan apa saja yang diperlukan untuk membantu *user* dalam mengakses aplikasi SIMVONI dan fitur *audio guide* pengenalan setiap klik navigasi, sehingga lebih terasa seperti sedang melakukan *Virtual tour* secara nyata.

Dengan adanya permasalahan tersebut penulis ingin melakukan pengukuran dengan pendekatan UX yang berfungsi untuk mengetahui hal apa saja yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan berdasarkan *User Experience* dari pengguna Aplikasi SIMVONI. Berdasarkan paparan sebelumnya, maka akan dilakukan penelitian skripsi yang mengangkat judul Analisis *User Experience* pengguna Aplikasi SIMVONI menggunakan metode HEART *Metrics* .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang, didapatkan perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana metode HEART Metrics dalam mengukur *User Experience* dari Aplikasi SIMVONI.
2. Hal apa saja yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan berdasarkan User Experience dari pengguna Aplikasi SIMVONI?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian skripsi ini yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan yaitu pada Aplikasi SIMVONI.
2. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 5 Variabel dari HEART Metrics yaitu *Happiness, Engagement, Adoption, Retention, dan Task Success*.
3. Responden penelitian ini adalah pengguna yang mengakses Aplikasi SIMVONI dan berdomisili di Jawa Timur.
4. Memanfaatkan kuisisioner yang diisi oleh pengguna yang mengakses Aplikasi SIMVONI dan berdomisili di Jawa Timur.
5. Sampel penelitian ini menggunakan Tabel *Isaac Michael* (1981).
6. Teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah Teknik *Simple Random Sampling*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Melakukan pengukuran User Experience pada Aplikasi SIMVONI menggunakan variabel dari HEART Metrics.
2. Mengetahui hal apa saja yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan berdasarkan User Experience dari pengguna Aplikasi SIMVONI.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian skripsi sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil analisis User Experience dari pengguna Aplikasi SIMVONI.
2. Menjadi bahan masukan bagi pengembang SIMVONI dalam mengembangkan *User Experience* (UX) yang lebih baik lagi pada Aplikasi SIMVONI.
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang yang sama.

1.6 Relevansi SI

Menurut (Laudon, 2014), secara umum pembagian sistem informasi dibagi menjadi 2, yaitu *technical approaches* dan *behavioural approaches*. *Technical approaches* adalah cara teknis seperti ilmu komputer, ilmu manajemen, dan penelitian operasi untuk mempelajari sistem informasi, sedangkan *behavioral approaches* adalah cara yang dilakukan dengan pendekatan umumnya bukan pada solusi teknis. Sebaliknya, *behavioral approaches* berkonsentrasi pada perubahan sikap, manajemen dan kebijakan organisasi, dan perilaku pengguna terhadap suatu teknologi informasi. Penelitian ini termasuk pada *behavioural intention* dimana penelitian ini berfokus kepada perilaku pengguna terhadap sebuah aplikasi yaitu SIMVONI.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mengarahkan sekaligus menjadi acuan dalam penyusunan laporan skripsi agar sesuai dengan tujuan penulisan laporan skripsi yang diharapkan. Laporan skripsi terbagi menjadi 5 bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, relevansi SI dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan proposal ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas profil SIMVONI serta menjelaskan teori-teori yang mendukung penelitian. Teori yang dikemukakan meliputi penjelasan sistem informasi, *Virtual tour*, HEART Metrics, *User Experience (UX)*, *Intention to Reuse (IR)*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang urutan pengerjaan / langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian. Bab ini berisi metodologi yang digunakan dalam penelitian antara lain alur penelitian, studi observasi, studi literatur, identifikasi masalah, model penelitian, hipotesis penelitian, menentukan populasi dan sampel, instrumen pertanyaan, uji validitas dan reliabilitas, pengolahan dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan yang kita dapatkan mengenai analisis faktor-faktor dari HEART Metrics yang mempengaruhi *Intention to Reuse* dari Aplikasi SIMVONI melalui pengujian hipotesis serta implikasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan

BAB V PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai rangkuman yang terbagi menjadi dua bagian yaitu kesimpulan dan saran yang melampirkan penyelesaian dari hasil pembahasan, serta saran-saran yang berisikan berbagai penyempurnaan yang

mungkin dapat diterapkan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan sumber sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi beberapa dokumen yang sesuai dengan fakta dilapangan seperti hasil wawancara dengan beberapa responden.

