

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transportasi memang peran penting dalam mendukung perkembangan sosial dan ekonomi suatu wilayah. Di tengah era perkembangan teknologi informasi, pengguna aplikasi mobile telah menjadi bagian integral dalam mengatasi berbagai tantangan mobilitas. Di Indonesia, khususnya Kei Maluku Tenggara yang memiliki beragam tempat wisata yang tersebar di dua pulau yaitu Pulau Kei Kecil atau dalam bahasa setempat dikenal sebagai Nuhu Roa, dan Pulau Kei Besar atau dikenal sebagai Nuhu Yuut (Rahmayanti, n.d.). Kawasan ini memiliki banyak potensi wisata alam, namun transportasi dan infrastruktur masih belum merata.

Aplikasi DRAIV adalah aplikasi teknologi transportasi berbasis online yang memiliki manfaat dan kegunaan yang hampir mirip dengan aplikasi GOJEK dan GRAB. Munculnya aplikasi DRAIV sebagai hasil dari kemajuan teknologi dan digitalisasi dapat menjadi sarana bagi masyarakat Kei Maluku Tenggara untuk mendapatkan akses ke berbagai layanan termasuk layanan transportasi, belanja, makanan, dan keuangan, hal ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dan para pembisnis yang pada akhirnya meningkatkan kemajuan teknologi dan kualitas mobilitas.

Namun keberhasilan suatu aplikasi tidak hanya bergantung pada fitur-fitur yang ditawarkan, tetapi juga sejauh mana pengguna merasa nyaman dan mudah dalam menggunakannya. Oleh karena itu, penilaian efektivitas terhadap aplikasi DRAIV perlu dilakukan secara sistematis. Analisis efektivitas dengan metode *Usability Scale* telah dilakukan pada aplikasi Gojek dan Grab Akan tetapi belum ada penelitian yang meneliti tentang efektivitas dari aplikasi DRAIV. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengukur faktor faktor ini adalah System Usability Scale (SUS). Kurniawan et al., (2022) menyatakan bahwa *System Usability Scale* adalah evaluasi global aspek kegunaan yang dirasakan pengguna (Efektivitas, Efisiensi, dan Kepuasan). metode ini telah terbukti efektif dalam mengukur tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap antar muka pengguna

suatu aplikasi.

Dengan mempertimbangkan konteks tersebut, skripsi ini bertujuan untuk **MENGANALISIS EFEKTIVITAS APLIKASI DRAIV DI KEI MALUKU TENGGARA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)**. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga terkait sejauh mana aplikasi DRAIV telah berhasil dalam meningkatkan mobilitas dan kepuasan pengguna di Kei Maluku Tenggara. Selain itu temuan dari skripsi ini juga dapat memberikan masukan bagi pengembang lebih lanjut pada aplikasi serupa serta solusi mobilitas di daerah-daerah dengan tantangan serupa.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana *System Usability Scale* digunakan untuk menganalisis aplikasi DRAIV ?
2. Bagaimana hasil penilaian Efektivitas dan Efisiensi aplikasi DRAIV oleh masyarakat Kei Maluku Tenggara?

1.3 Tujuan

1. Menggunakan Metode *System Usability Scale* sebagai proses analisis aplikasi DRAIV
2. Mengetahui hasil penilaian efektivitas aplikasi DRAIV pada masyarakat Kei Maluku Tenggara.

1.4 Manfaat

1. Bagi peneliti
Peningkatan kemampuan analisis dalam melakukan penelitian, peneliti akan mempelajari proses analisis data yang sistematis dan teliti Hal ini akan meningkatkan kemampuan analisis peneliti di masa depan
2. Bagi masyarakat
Dengan adanya penelitian ini, masyarakat dapat berkontribusi bagi perkembangan industri teknologi dan bisnis *online* di Indonesia. Selain itu masyarakat akan memiliki persepsi yang lebih positif terhadap teknologi dan inovasi yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi pengembang

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pihak DRAIV untuk memperbaiki kualitas layanan mereka agar lebih mudah digunakan dan efektif bagi masyarakat.

1.5 Batasan Penelitian

Ada beberapa batasan penelitian yang perlu dipertimbangkan dalam menganalisis efektivitas dan efisiensi aplikasi DRAIV di Kei Maluku Tenggara menggunakan metode *system usability scale*, antara lain :

1. Objek penelitian penulis adalah Aplikasi DRAIV Kei Maluku Tenggara.
2. Metode yang digunakan yaitu metode SUS dengan menggunakan kuisisioner yang dapat mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap Aplikasi DRAIV Kei Maluku Tenggara.
3. Hasil penelitian berupa pengukuran analisa kuisisioner SUS dengan 5 poin skala Likert dengan 10 butir pernyataan yang diuji berdasarkan subyektif dari pengguna Aplikasi DRAIV Kei Maluku Tenggara.
4. Penelitian ini mengevaluasi aspek-aspek tertentu dari pengalaman pengguna, seperti efisiensi dan efektivitas, tanpa mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti kepuasan pengguna.