

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk hiburan digital. Salah satu bentuk hiburan yang populer saat ini adalah komik digital, yang dikenal dengan sebutan Webtoon. Aplikasi yang saat ini banyak digunakan dalam menyediakan layanan aplikasi Webtoon adalah Line Webtoon, yang menawarkan berbagai macam komik dari berbagai genre. Aplikasi Line Webtoon dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan asal Korea Selatan bernama NAVER Corporation, melalui anak perusahaannya Webtoon Entertainment Inc pada tahun 2004. Line Webtoon mencatat sekitar 169 juta pengguna aktif bulanan secara global, dengan proyeksi mencapai 170 juta pengguna. Informasi ini dikonfirmasi oleh berbagai sumber, termasuk laporan resmi dari perusahaan induk Webtoon Entertainment Inc. Selain itu, laporan dari media seperti Indonesia *Move* dan Detik.com juga mengutip angka yang sama, menyoroti pertumbuhan pesat platform ini di lebih dari 150 negara. Sedangkan di *Google Play Store* aplikasi Line webtoon memperoleh rating 4,7 dari 5 bintang, berdasarkan lebih dari 3 juta ulasan pengguna dan telah diunduh lebih dari 100 juta kali. Pada *App Store* aplikasi Line Webtoon memiliki rating 4,8 dari 5 bintang, berdasarkan lebih dari 398.000 ulasan pengguna.

Dalam persaingan yang serba cepat ini, aplikasi Line Webtoon harus mampu memberikan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang optimal agar tetap menarik bagi penggunanya. Pengalaman yang buruk dalam menggunakan aplikasi

dapat menyebabkan pengurangan kepuasan pengguna dan berpotensi membuat mereka beralih ke platform lain. Dengan perbaikan yang tepat, aplikasi ini dapat semakin meningkatkan loyalitas pengguna dan memperluas jangkauan pasar digitalnya. Oleh karena itu, pengembang aplikasi perlu secara rutin mengevaluasi antarmuka aplikasi mereka untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan, nyaman dan efektif.

Salah satu metode yang umum digunakan untuk menilai kegunaan antarmuka aplikasi adalah *System Usability Scale (SUS)*. Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Ryandis Rahmatullah Firdausy [1], yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Evaluasi Belajar Untuk Persiapan Ujian Nasional Sesuai Standar Kompetensi Lulusan Berbasis Web. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi berbasis web yang digunakan sebagai media evaluasi belajar siswa dalam persiapan Ujian Nasional, dengan acuan pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall, meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, serta pengujian. Aplikasi dikembangkan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai basis data.

Dari uraian di atas peneliti akan merancang dan membangun aplikasi evaluasi antarmuka aplikasi Line Webtoon menggunakan metode *Waterfal*. Diharapkan, hasil dari perancangan aplikasi ini dapat memberikan wawasan yang berguna bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan kualitas antarmuka pengguna serta meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna. Melalui evaluasi yang mendalam, pengembang dapat membuat keputusan yang lebih tepat dalam pengembangan fitur

dan desain aplikasi, yang pada akhirnya akan menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi para penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi antarmuka aplikasi Line Webtoon?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang dan membangun aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam melakukan evaluasi antarmuka aplikasi Line Webtoon.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini yaitu :

- a. Penelitian ini berfokus pada rancang bangunan aplikasi evaluasi yang digunakan untuk menilai antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi LINE Webtoon pada versi mobile (Android/iOS).
- b. Aplikasi ini dibatasi pada sisi pengguna, yaitu pengguna yang telah menggunakan aplikasi Line Webtoon minimal selama satu bulan.
- c. Metode yang digunakan untuk pengukuran usabilitas adalah System Usability Scale (SUS), tanpa membandingkannya dengan metode lain.
- d. Aplikasi yang dibangun hanya berfungsi untuk mengumpulkan, menghitung, dan menampilkan hasil evaluasi SUS, bukan sebagai alat modifikasi atau pengedit antarmuka LINE Webtoon itu sendiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu :

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah literatur atau referensi ilmiah terkait evaluasi usability antarmuka aplikasi mobile menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Selain itu penelitian ini juga bisa menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji hubungan antara usability dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi mobile.

b. Manfaat Praktis

Memberikan masukan kepada pengembang aplikasi line webtoon tentang tingkat kegunaan dari antarmuka aplikasinya berdasarkan pengalaman pengguna langsung, sehingga dapat dijadikan bahan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut. Selain itu, bisa membantu pengguna dalam memahami sejauh mana aplikasi aplikasi line webtoon mudah digunakan dan nyaman dioperasikan dari sisi antarmuka.