

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media sosial saat ini menjadi alat komunikasi yang sangat populer. Banyak orang menggunakannya untuk berinteraksi secara online, untuk mencari hiburan, dan mencari informasi. Tiktok, salah satu platform media sosial yang terus berkembang, memberikan wadah bagi penggunanya untuk menunjukkan kemampuannya melalui konten video.

TikTok merupakan aplikasi media sosial yang memungkinkan pengguna untuk membuat, membagikan, dan menonton video pendek, biasanya berkisar antara 15 hingga 60 detik. Platform ini diluncurkan oleh perusahaan asal Tiongkok yang disebut ByteDance pada bulan September 2016. Di Tiongkok, aplikasi TikTok dikenal dengan nama Douyin, sementara di luar Tiongkok, ia dikenal sebagai TikTok.

Usability adalah tingkat pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem berdasarkan berdasarkan efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna. *Usability* berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi antarmuka sebuah sistem dan menilai tingkat kemudahan penggunaan sistem tersebut. Untuk melakukan evaluasi sistem, penting untuk melakukan pengukuran yang dapat memberikan pemahaman mendalam tentang kondisi sistem. Salah satu cara untuk mengevaluasi sistem adalah dengan menggunakan metode Heuristic Evaluation.

Metode Heuristik Evaluation adalah sebuah pendekatan evaluasi usability yang digunakan untuk memperbaiki desain dengan efektif, dengan memanfaatkan serangkaian prinsip heuristik yang relevan (Ahsyar, 2019). Metode Heuristik Evaluation digunakan untuk mengidentifikasi masalah usability dalam aplikasi TikTok dengan menggunakan sepuluh prinsip heuristik yang membantu dalam mengoptimalkan tingkat usability. Namun, dalam konteks penelitian ini, fokusnya hanya menganalisis tingkat usability pada aplikasi Tiktok.

Dari penjelasan latar belakang diatas maka penulis melakukan penelitian tugas akhir yang berjudul “Analisis Usability pada Aplikasi TikTok Menggunakan Metode Heuristik Evaluation”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana menganalisis tingkat *usability* pada Aplikasi TikTok Menggunakan sepuluh prinsip *Heuristik Evaluation*.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu :

- a. Pengujian menggunakan metode *Heuristik Evaluation*.
- b. pengujian ini dilakukan pada aplikasi TikTok Mobile.
- c. Data collection menggunakan Google form berupa kuesioner, untuk responden penelitian ini hanya dilakukan digrub *Facebook* TikTok Indonesia.
- d. Penguji menyebarkan kuesioner pada tanggal 23 November 2023

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat *usabilty* pada aplikasi TikTok berdasarkan sepuluh prinsip *Heuristik Evaluation*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap hasil penelitiannya dapat memberikan manfaat, yang antara lain:

- a. Dapat memberikan masukan untuk aplikasi Tiktok agar menjadi bahan evaluasi terhadap sistem yang digunakan.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.