

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Crowdfunding atau penggalangan dana telah menjadi fenomena dalam 1 dekade ini, di Indonesia sendiri pada tahun 2009-2011 diawali dengan munculnya fenomena penggalangan dana dengan Koin Keadilan Prita, di mana terkumpul sebanyak 800 juta rupiah uang receh seberat kurang lebih 2,5 ton (Tempo Interaktif, 2011). Setelah itu muncul beberapa gerakan penggalangan dana seperti Koin untuk Bilqis yang membutuhkan dana 1 milyar Rupiah untuk biaya cangkok hati, dan juga muncul platform-platform *Crowdfunding* buatan tanah air seperti Kitabisa.com, AyoPeduli.com, Wujudkan.com dan lainnya. Di tataran global ada IndieGoGo.com dan kickstarter.com yang telah menghasilkan ratusan juta dollar sejak tahun 2009. Timbul permasalahan *Usability* (daya guna) ketika muncul platform-platform *Crowdfunding*.

Menurut ISO (*International Standard Organization*) 9241-11, definisi *Usability* adalah tingkat di mana sebuah produk digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam lingkup penggunaannya (ISO, 1998).

Dalam proses pengembangan suatu aplikasi interaktif, *Usability* dan *User Experience* (UX) telah diakui sebagai faktor yang penting dan perlu diperhatikan pelaksanaannya. Namun pada kenyataannya, faktor tersebut belum tercermin dalam banyak proyek pengembangan aplikasi perangkat lunak (Seffah dkk, 2005). Beberapa studi menunjukkan bahwa 80% dari total biaya perawatan berhubungan dengan masalah pengguna dengan sistem bukan kecacatan teknis (*bugs*) pada sistem (Boehm, 1998). Dari hasil tersebut 64% di antaranya adalah masalah *Usability* (Landauer, 1995).

Menurut Seffah, Guliksen & Desmarais (2005), sebagian besar metodologi rekayasa perangkat lunak (*software engineering*) tidak mengusulkan mekanisme apapun untuk hal-hal berikut: (1) secara eksplisit dan secara empiris mengidentifikasi serta menentukan kebutuhan pengguna juga persyaratan

Usability, dan (2) menguji serta memvalidasi persyaratan dengan *end-user*

sebelum, selama, sampai setelah pengembangan. Sebagai konsekuensinya memang sistem yang dibangun umumnya memenuhi karena kurangnya metodologi yang memadai tersebut berdampak pada besarnya jumlah permintaan untuk memodifikasi setelah sistem disebarkan

Permasalahan di atas mempengaruhi perangkat lunak interaktif dengan penerapan antarmuka (*user interface*) yang signifikan, termasuk di dalamnya aplikasi berbasis *Graphical User Interface (GUI)*, *E-commerce Websites*, *mobile services*, dan juga aplikasi-aplikasi seperti platform *Crowdfunding*.

Crowdfunding memberikan alternatif sumber pendanaan baru. *Crowdfunding* bertindak sebagai kendaraan untuk mengakses sumber daya dengan pemanfaatan jejaring sosial dan media *online*. Meskipun demikian, hingga hari ini, faktor-faktor yang mempengaruhi para donatur menyumbang program *Crowdfunding* di Indonesia belum pernah dianalisis. Dari segi keuangan, kegiatan *Crowdfunding* melibatkan penggalangan dana dari masyarakat. Dengan demikian, menjadi penting bagi *Crowdfunding* untuk memperhatikan *Usability* dan *User Experience*.

Kerugian bukan hanya dialami oleh end-user tapi para pembuat *project* dan organisasi yang punya kepentingan dan kebutuhan terhadap output *Crowdfunding* mendapat dampaknya juga karena platform yang dibuat tidak dapat digunakan nantinya. Masalah tersebut dialami oleh salah satu organisasi alumni pesantren yaitu Ikadam (Ikatan Abiturien Darul Arqam Muhammadiyah Garut). Organisasi tersebut menyadari bahwa platform *Crowdfunding* yang mereka buat seharusnya digunakan oleh para pengguna bukan sibuk mempelajari aplikasi tersebut tetapi harus dititikberatkan pada efektivitas penggunaan dan *output* platform *Crowdfunding*. Pengguna platform ini merupakan alumni Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Daerah Garut yang tersebar di seluruh Indonesia dan mancanegara yang terdiri dari berbagai profesi dan jenjang usia. Alumni pondok pesantren tersebut menyadari pentingnya platform *Crowdfunding* untuk menunjang pembiayaan proyek-proyek sosial kemasyarakatan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis terdorong untuk mengembangkan sistem yang dapat membantu meningkatkan *User Experience (UX)* pada Platform *Crowdfunding* agar pengguna lebih efektif, efisien, dan mendapatkan kepuasan dalam menggunakan platform tersebut. Diperlukan pengembangan sistem yang

bukan hanya fokus pada sisi rekayasa perangkat lunak namun juga menekankan pada sisi pengguna. Oleh karena itu pendekatan dan metode *User-Centered Design* dengan metode-metode *User Experience Design Process* diharapkan bisa menjadi solusi efektif bagi penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menerapkan metode *User-Centered Design* (UCD) dalam mengembangkan sistem yang dapat meningkatkan *User Experience* (UX) pada platform *Crowdfunding*?
- b. Bagaimana mengukur *User Experience* (UX) pada platform *Crowdfunding* dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)?
- c. Berapa perbedaan hasil uji dan pengukuran pada platform *crowdfunding* yang dikembangkan dengan platform *crowdfunding* sebelum dikembangkan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya :

- a. *Crowdfunding* yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah aplikasi berbasis web dan hanya diakses melalui tampilan *mobile* dengan jaringan Internet
- b. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah UEQ (*User Experience Questionnaire*)
- c. Platform *Crowdfunding* yang dikembangkan adalah *Crowdfunding* model *Reward*

1.4 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menemukan tingkat *User Experience* (UX) pada platform *Crowdfunding* dengan metode *User-Centered Design* (UCD).
- b. Mengetahui hasil perbandingan dan peningkatan nilai *User Experience* (UX) pada platform *Crowdfunding* dengan sistem yang dikembangkan.
- c. Memperoleh pemahaman dan mengevaluasi penerapan prinsip-prinsip *User Experience* (UX) pada tahapan pembangunan platform *Crowdfunding*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam proposal ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan masalah secara umum, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun yang dibahas pada bab ini adalah teori yang berkaitan dengan pembangunan platform *Crowdfunding* dengan metode *User-Centered Design* dan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi uraian tentang hasil penelitian dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang dilakukan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan serta saran dari penulis untuk kegiatan penelitian selanjutnya terkait dengan topik yang sedang dibahas.