

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Aplikasi Traveloka Xperience merupakan sub aplikasi yang tersedia pada *superapp* Traveloka yang menyediakan layanan hiburan dan gaya hidup seperti atraksi, kecantikan, bioskop, tur, konser, dan lain sebagainya. Aplikasi ini diluncurkan pada tahun 2019 menggantikan produk terdahulu yang tersedia pada aplikasi, yaitu *Attractions & Activities* atau Aktivitas dan Rekreasi. Aplikasi ini terus berkembang dengan menambahkan produk baru yang tersedia pada aplikasi. Dengan adanya perkembangan produk yang masif pada aplikasi, perlu adanya masukan dari pengguna agar aplikasi dapat menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan kebutuhan pengguna. Selain itu, perlu dilakukan adanya observasi untuk menentukan bagian tertentu yang perlu dilakukan pengembangan dan penyesuaian dengan kebutuhan pengguna agar aplikasi dapat digunakan dengan nyaman. Oleh karena itu, pengukuran kualitas aplikasi dengan standar ISO 25010 perlu dilakukan agar dapat mengetahui perkembangan kebutuhan pengguna dan kekurangan yang terdapat pada aplikasi.

Pengukuran kualitas yang dilakukan dengan menggunakan standar ISO 25010 melalui dua dimensi kualitas, yaitu kualitas aplikasi dan kualitas penggunaan. Untuk mengukur kualitas penggunaan, peneliti menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi. Sedangkan untuk mengukur kualitas aplikasi, peneliti menguji dengan *blackbox* testing, *load* dan *stress test* untuk setiap karakteristik. Pengukuran kualitas aplikasi dilakukan pada aplikasi *mobile* dan desktop web. Untuk aplikasi *mobile*, menggunakan versi aplikasi 3.58.0 dengan menggunakan masing-masing 2 perangkat untuk Android dan iOS. Hal ini bertujuan agar dapat mengukur kualitas aplikasi pada versi sistem operasi yang berbeda. Untuk pengukuran kualitas pada desktop web, peneliti melakukan pengujian pada browser Google Chrome dengan sistem operasi Windows pada bulan Juli hingga Agustus 2022.

Pengukuran kualitas aplikasi pemesanan tiket Traveloka Xperience menggunakan model kualitas ISO 25010 telah berhasil dilakukan. Berdasarkan hasil pengukuran kualitas pada aplikasi Traveloka Xperience secara keseluruhan adalah baik, dengan kualitas penggunaan aplikasi mendapatkan nilai 92,95% dengan nilai pada setiap sub karakteristik berada di level 4 dan 5. Hal tersebut menunjukkan aplikasi Traveloka Xperience memiliki tingkat efisiensi dan keefektifan serta kenyamanan, kepercayaan, kesenangan, dan

kelengkapan konteks yang baik untuk digunakan. Sedangkan untuk aspek kualitas aplikasi, mendapatkan nilai 89,56% dengan selisih 3,02% dari standar kualitas aplikasi yaitu 92,58%. Hal tersebut menunjukkan aplikasi Traveloka Xperience memiliki kualitas aplikasi yang baik pada karakteristik kinerja, keandalan, kompatibilitas, kegunaan, kelengkapan fungsional, keamanan dan portabilitas

Aplikasi ini dapat digunakan dengan baik oleh para penggunanya, meskipun terdapat celah pada pengguna iOS 15.0 ke atas dimana pengguna tidak dapat menggunakan fitur berbagi *e-voucher* melalui *screenshot*. Namun celah tersebut tidak mengganggu aktivitas pengguna, karena pengguna masih dapat berbagi *e-voucher* melalui email. Selain celah tersebut, ada pula perbedaan tampilan pada aplikasi *mobile* dan desktop web dimana pengguna desktop web dapat melihat list tiket yang tersedia pada halaman detail produk di bagian bawah halaman setelah *FAQ*. Berbeda dengan aplikasi *mobile* yang menyediakan rekomendasi tiket pada bagian atas halaman sebelum produk *highlights*. Pengembang aplikasi dapat mempertimbangkan untuk mengubah tampilan dengan memberikan rekomendasi tiket di halaman detail produk pada tampilan desktop web.

5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya, dapat dilakukan dengan memperluas lingkup pengujian pada aplikasi Traveloka dengan berbagai macam produk secara keseluruhan. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil pengukuran kualitas yang lebih komprehensif dengan menggunakan standarisasi ISO terbaru untuk pengukuran model kualitas aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mega Putra Ratya, “Traveloka Xperience, Layanan Baru untuk Lebih dari Sekedar Traveling”, detikInet, 20 June 2019. [Online]. Available: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4593083/traveloka-xperience-layanan-baru-untuk-lebih-dari-sekedar-traveling>. [Accessed: 12-Nov-2021].
- [2] L. Ricardo CORRAL VELAZQUEZ, G. Succi, and A. Luigi Frisiani, “A Software Assurance Model for Mobile Applications.”
- [3] ISO/IEC 25010 (2012) ‘System and Software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) – System and Software Quality Models’, Canadian Standards Association.
- [4] M. D. Mulyawan, I. N. S. Kumara, I. B. A. Swamardika, and K. O. Saputra, “Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature Review,” *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, vol. 20, no. 1, p. 15, Mar. 2021, doi: 10.24843/mite.2021.v20i01.p02.
- [5] R. C. Wibawa, S. Rochimah, and R. Anggoro, “A Development of Quality Model for Online Games Based on ISO/IEC 25010,” in *12th International Conference on Information & Communication Technology and System (ICTS)*, 2019, pp. 215–218.
- [6] I. G. Andika and C. P. Yanti, “ANALISIS EVALUASI APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK INFORMASI KEBUDAYAAN BALI BERDASARKAN STANDAR ISO 25010,” *JURNAL RESISTOR*, vol. 1, no. 1, pp. 34–40, Apr. 2018.
- [7] F. H. Wattiheluw, S. Rochimah, and C. Fatichah, “KLASIFIKASI KUALITAS PERANGKAT LUNAK BERDASARKAN ISO/IEC 25010 MENGGUNAKAN AHP DAN FUZZY MAMDANI UNTUK SITUS WEB E-COMMERCE,” *JUTI Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, vol. 17, no. 1, pp. 73–83, 2019.
- [8] M. Izzatillah, “QUALITY MEASUREMENT OF TRANSPORTATION SERVICE APPLICATION GO-JEK USING ISO 25010 QUALITY MODEL,” *Jurnal SIMETRIS*, vol. 10, no. 1, 2019.
- [9] Galin, D. (2004). *Software Quality Assurance from Theory to Implementation*, 5th ed. England: Pearson Education Limited.
- [10] Milicic, D. (2005). *Software quality models and philosophies*. In *Software Quality Attributes and Trade-Offs*, volume pp. 3-13. Blekinge Institute of Technology.
- [11] M. Izzatillah, M. Hermawati, and N. Rismawati, “PENGUKURAN KUALITAS

PENGGUNAAN APLIKASI E-COMMERCE SHOPEE MENGGUNAKAN ISO 25010 QUALITY MODEL,” *Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan*, vol. 01, no. 02, pp. 2776–5873.

- [12] J. Nielsen, “How Many Test Users in a Usability Study?,” *Nielsen Norman Group*, 2012. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>. [Accessed: 29-Nov-2021].
- [13] “Portability Testing Guide With Practical Examples,” *Software Testing Help*, 2021. [Online]. Available: <https://www.softwaretestinghelp.com/what-is-portability-testing/>. [Accessed: 16-Dec-2021].
- [14] J. Nielsen, “Quantitative Studies: How Many Users to Test?,” *Nielsen Norman Group*, 2006. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/quantitative-studies-how-many-users/>. [Accessed: 19-Des-2021].
- [15] Harun, M., “Evaluasi Kualitas Perangkat Lunak Pada Aplikasi Android KMS Balita dan Bunda”, *Jurnal Akrab Juara*, vol. 05, no. 01, pp. 250-260, Feb. 2020.
- [16] Aen, M. S. and Finandhita, A. (2017). “Penilaian Kualitas Perangkat Lunak Pada Aplikasi Akta Notaris Fidusia Di CV. Fredavelop”, Digital library - Perpustakaan Pusat Unikom - Knowledge Center.
- [17] Traveloka, “*Traveloka Epic Sale 2022*”, LinkedIn, June 2022. [Online]. Available: https://www.linkedin.com/posts/traveloka_traveloka-epic-sale-2022-activity-6944944313965379584-WIhG. [Accessed: 24-Aug-2022].
- [18] Ida Nurcahyani, “*Transformasi Traveloka dalam satu dekade*”, Antara, 13 March 2022. [Online]. Available: <https://www.antaraneews.com/berita/2756569/transformasi-traveloka-dalam-satu-dekade?page=all>. [Accessed: 25-Aug-2022].
- [19] S. Nidhra and J. Dondeti, “BLACK BOX AND WHITE BOX TESTING TECHNIQUES –A LITERATURE REVIEW,” *International Journal of Embedded Systems and Applications (IJESA)*, vol.2, no.2, pp. 29-50, June 2012.
- [20] A. J. Maâlej, M. Krichen and M. Jmaïel, “A comparative evaluation of state-of-the-art load and stress testing approaches” *Int. J. Computer Applications in Technology*, vol. 51, no. 4, pp. 283-293, 2015.

- [21] T. Snadhika Jaya, “Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung),” *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 03, no. 02, 2018.

