

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penulisan penelitian ini, peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya, buku, ataupun jurnal. Tujuannya untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan topik.

Pada penelitian yang dilakukan pada tahun 2019, di mana penelitian tersebut mengenai teknik baru untuk pengujian A/B Testing menggunakan prototype statis. Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan yakni website perpustakaan yang diteliti belum berhasil menyediakan layanan yang efektif dan mengumpulkan data dari seluruh penggunanya. Berdasarkan permasalahan tersebut, hasil penelitian yang dihasilkan adalah dengan menggunakan metode A/B Testing dapat memberikan pilihan desain website untuk perpustakaan yang efektif dan dapat diimplementasikan dengan mudah. [12].

Selain itu pada penelitian lainnya, penelitian yang dilakukan pada tahun 2017. Penelitian tersebut mengenai eksperimen online pada penerapannya ke baris iklan di search engine Bing dengan menggunakan A/B Testing. Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan yakni baris iklan di search engine tidak memberikan opsi untuk pengguna untuk mengakses iklan (website) tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, hasil penelitian yang dihasilkan adalah dengan menggunakan Online-Controlled Experiment (OEC) dan metode A/B Testing mampu menghasilkan data grafik dari jumlah pengguna pada setiap variasi yang membantu researcher menemukan masalah yang tidak terduga [13].

Selain itu pada penelitian selanjutnya yang dilakukan pada tahun 2014. Penelitian tersebut mengenai eksperimen untuk meningkatkan user experience website perpustakaan dengan metode A/B Testing. Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan yakni kurangnya engagement pada website perpustakaan dan perlunya insight baru dari penggunanya. Berdasarkan permasalahan tersebut, hasil penelitian yang dihasilkan adalah insight baru berupa data kuantitatif dari pengguna dengan menguji 5 (lima) variasi berbeda dari halaman beranda website secara bersamaan [14].

Pada penelitian yang lain, yang dilakukan pada tahun 2018. Penelitian

tersebut mengenai pengujian usabilitas aplikasi sistem pembelajaran Bahasa Jepang berbasis android bernama Hanasu. Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan yakni belum adanya insight dan solusi yang tepat yang cocok untuk kebutuhan pengguna aplikasi tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut hasil penelitian yang dihasilkan adalah dengan metode A/B Testing dapat menghasilkan solusi yang cocok untuk kebutuhan usabilitas pengguna aplikasi tersebut [15].

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode A/B Testing memiliki peran penting untuk menghasilkan solusi desain antarmuka yang dapat digunakan untuk mempermudah pembangunan suatu aplikasi dan aplikasi jadi mudah digunakan lebih banyak orang. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis akan melakukan pengujian antarmuka website dengan mengimplementasikan proses UX Research menggunakan metode A/B Testing pada studi kasus website CGV. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada pengukuran terhadap antarmuka yang diuji dengan System Usability Scale dan hasil pengukuran atau skor SUS tadi dibandingkan antara dua antarmuka yang diuji sesuai dengan metode A/B Testing.

Perbandingan pengujian dengan metode A/B Testing yang pernah dilakukan sebelumnya dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut :

Tabel 2.1. Metode A/B Testing untuk Analisa Kebutuhan Pengguna

Unsur Pembandingan	Literasi				
	Goldstein [12]	Kohavi & Longbotham [13]	Young [14]	Hakim, Brata, Brata [15]	Ega (2020) *)
Judul Penelitian	A Novel Technique for <i>A/B Testing</i> Using Static Prototypes	Online Controlled Experiments and <i>A/B Testing</i>	Improving Library User Experience with <i>A/B Testing</i> : Principles and Process	Pembangunan Sistem Aplikasi Hanasu : Pembelajaran Bahasa Jepang Android Mobile Memanfaatkan Google Speech Recognition Library	Pengujian Antarmuka Website CGV Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode <i>A/B Testing</i>
Tujuan	Memperoleh data analisis dan penerapannya pada website perpustakaan	Eksperimen pada baris iklan online untuk mengevaluasi efektivitas pemberian <i>site link</i> pada iklan	Evaluasi desain antarmuka untuk menjadi website yang <i>user centered</i> sehingga dapat meningkatkan <i>user experience</i>	Evaluasi desain antarmuka aplikasi untuk mengetahui versi desain terbaik dengan parameter kecepatan dan kesesuaian	Mendapatkan solusi desain antarmuka yang terbaik berdasarkan aspek-aspek IMK dengan menerapkan metode <i>A/B Testing</i>
Metode	<i>A/B Testing</i>	<i>A/B Testing, Usability Testing</i>	<i>A/B Testing</i>	<i>A/B Testing, Usability Testing</i>	<i>A/B Testing</i>

Hasil	<i>A/B Testing</i> dapat menghasilkan solusi desain untuk website perpustakaan.	<i>A/B Testing</i> mampu menghasilkan data grafik dari jumlah pengguna pada setiap variasi yang membantu <i>researcher</i> menemukan masalah yang tidak diduga.	<i>A/B Testing</i> dapat menghasilkan data kuantitatif dari pengguna dengan menguji 5 variasi berbeda dari halaman beranda secara bersamaan	<i>A/B Testing</i> mampu menghasilkan solusi yang cocok untuk kebutuhan pengguna aplikasi	<i>A/B Testing</i> dapat menghasilkan solusi desain yang cocok dengan pengguna berdasarkan aspek IMK
--------------	---	---	---	---	--