

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 User Interface

User Interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, atau dipahami atau diarahkan (Galitz, 2002). Desain antarmuka yang tepat harus menyediakan kombinasi mekanisme input dan output dirancang dengan baik untuk memenuhi kebutuhan, kemampuan, dan keterbatasan pengguna dengan cara yang seefisien mungkin. Antarmuka terbaik adalah yang tidak memerhatikan, memungkinkan pengguna untuk fokus pada informasi dan tugas yang ada, dan bukan pada mekanisme yang digunakan untuk menyajikan informasi dan melakukan tugas (Galitz, 2002). Sebuah aplikasi sangat penting menggunakan desain antarmuka pengguna yang baik. Karena pada umumnya masyarakat telah terbiasa menggunakan perangkat smartphone dalam kehidupan sehari-harinya. Persyaratan desain dan mengembangkan antarmuka pengguna yang mendukung tugas manusia dan dapat mudah digunakan oleh banyak jenis kalangan telah menjadi masalah yang penting. Dalam hal branding, antarmuka pengguna yang baik dapat menghasilkan hasil positif seperti peningkatan jumlah pengguna, pertumbuhan kepercayaan pada aplikasi dan kepuasan pengguna secara tidak langsung dipromosikan dari mulut ke mulut. Yang terpenting, sistem tampilannya mudah dimengerti dan membutuhkan lebih sedikit waktu bagi pengguna untuk belajar aplikasi dan menghindari stres saat pengguna menggunakannya. (Stone dkk, 2005).

3.2 User Experience

User experience adalah pengalaman yang dibuat dalam suatu produk untuk orang yang menggunakannya di dunia nyata. Ketika suatu produk dibangun, orang menaruh banyak perhatian pada apa yang mereka lakukan. Pengalaman pengguna adalah aspek lain yang sering diabaikan tentang cara kerjanya. Waktu dapat membuat perbedaan antara produk yang sukses dan produk yang gagal. Pengalaman pengguna bukan tentang cara kerja bagian dalam produk atau Melayani. Pengalaman pengguna adalah tentang cara kerjanya di luar, di mana seseorang bersentuhan dengannya. Ketika seseorang bertanya bagaimana rasanya menggunakan produk atau layanan, mereka bertanya tentang pengalaman pengguna (Garrett, 2011).

3.3 User Flow

User flow merupakan serangkaian Langkah yang dilalui pengguna pada saat mereka menggunakan aplikasi dari awal sampai akhir. User flow umumnya berbentuk flowchart yang berguna agar proses yang dilalui pengguna mudah ketika berinteraksi dengan aplikasinya. User flow merupakan bagian terpenting dari perancangan user experience yang baik dalam system. Analisis user flow dapat memudahkan para designer untuk melakukan evaluasi dan membuat system yang telah didesain menjadi lebih baik. Ada beberapa jenis user flow pertama task flow, task flow berfokus bagaimana pengguna melakukan spesifik aktivitas pada sistem. Saat menggunakan task flow, diasumsikan pengguna akan memulai dari titik yang sama (Browne, 2021). Kedua wire flow merupakan kombinasi wire frame dan flow chart. Wire flow menggunakan tata letak layar individu sebagai elemen dalam diagram. Wire flow membantu menambahkan konteks halaman ke alur UX, karena apa yang dilihat pengguna di setiap layar sangat memengaruhi pengalaman mereka melalui aplikasi atau website. Ukuran layar ponsel yang relatif kecil mudah digunakan untuk menggantikan bentuk diagram alur yang lebih abstrak (Browne, 2021). Ketiga merupakan user flow. User flow berfokus pada cara audiens akan berinteraksi dengan produk. Mereka menekankan bahwa semua pengguna mungkin tidak melakukan tugas yang sama dan dapat melakukan perjalanan pada alur yang berbeda. Mereka biasanya melekat pada persona dan titik masuk tertentu (Browne, 2021)

3.4 Wireframe

Wireframe merupakan kerangka gambaran kasar sebuah aplikasi atau website yang fungsinya untuk mengatur letak elemen-elemen dari sebuah website atau aplikasi. Wireframe biasanya dibuat sebelum membuat produk. Elemen pada wireframe seperti text, layouting, gambar dan sebagainya. Seorang UI/UX designer biasanya membuat wireframe menggunakan kertas coretan atau software khusus untuk wireframing. Wireframe menampilkan lembaran yang terdiri dari kotak-kotak dan garis-garis untuk mengatur tata letak berbagai elemen dari aplikasi atau website. Dengan wireframe seorang developer dapat mudah mengerjakan pengembangan struktur dari aplikasi atau website yang akan dibangun. Wireframe merupakan Langkah penting dalam proses mendesain sebuah aplikasi atau website. Terutama memungkinkan untuk menentukan hierarki informasi desain. Dengan adanya wireframe memudahkan rencana letak dengan cara pengguna memproses informasi.

3.5 Usability Testing

Usability testing merupakan sebuah cara untuk mengevaluasi user experience tentang aplikasi atau website yang telah dibuat. Usability testing dilakukan oleh UX Developer yang melibatkan pengguna tertentu dan menyelidiki bagaimana proses pengguna saat menggunakan aplikasi atau website. Seorang UI/UX designer penting untuk melakukan usability testing mengingat user experience dari sebuah aplikasi atau website merupakan factor terpenting untuk merilis sebuah aplikasi atau website. Beberapa manfaat dari usability testing seperti mengatasi masalah internal pada tim, mengetahui aktivitas pengguna selama di aplikasi atau website, mengecek kekurangan dari aplikasi atau website dan bermanfaat untuk mendukung pengembangan strategi bisnis untuk membuat produk laku di pasaran. Langkah – Langkah yang dilakukan ketika usability testing yaitu pertama menentukan bagian fitur atau desain yang akan diuji dan siapkan pertanyaan yang masih menjadi kendala pada aplikasi atau website. Kedua siapkan prototype, sebelum melakukan developing bentuk awal dari aplikasi atau website yaitu prototype. Ketiga buat parameter keberhasilan, tujuan dibuatnya parameter keberhasilan untuk menilai elemen yang perlu diperbaiki dan mengetahui seberapa baik fitur memenuhi kebutuhan pengguna. Keempat buat scenario pengujian, scenario dibuat menggunakan situasi sehari-hari. Kelima menentukan calon pengguna kemudian memulai tahapan pengujian, saat melaksanakan pengujian dapat mempersiapkan alat perekam sebagai alat dokumentasi dan memberi arahan kepada user untuk bersikap “Thinking Out Loud” alias berpikir keras. Setelah selesai tahapan pengujian user diminta memberi feedback pendapat tentang aplikasi atau website. Tahapan terakhir analisis data pengujian, data dapat dikumpulkan dan dibuat laporan secara rinci untuk dibahas dengan tim.