

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

User Interface (UI) merupakan sistem dan bagian yang paling penting dari setiap program, karena dapat menentukan seberapa mudah program tersebut memberikan respons atau timbal balik dari yang diperintahkan oleh pengguna, studi dalam interaksi manusia dan komputer memberi rekomendasi terkait interaktivitas [1]. User interface sangat penting untuk cara orang memandang dan memiliki pengalaman dan desain yang membuat penggunaannya menjadi terbiasa [2]. User Interface (UI) dirancang dengan desain beberapa aspek, mulai dari layout, gambar logo, pemilihan warna yang sesuai, *typography* yang mudah dibaca dan yang lainnya untuk mempermudah penggunaannya, tampilan yang menarik juga harus menyesuaikan dengan berbagai perangkat agar pengguna nyaman dalam menggunakannya.

User Interface menghubungkan desain dengan kehidupan nyata yang bisa disinkronkan ke dalam desain logo atau bentuk ikon pada sebuah tool, sehingga hasilnya dapat mencapai keseimbangan antara faktor manusia dan teknis tujuan [3]. Saat mendesain antarmuka pengguna untuk meningkatkan kepercayaan, penting bahwa perangkat lunak menyeimbangkan antarmuka secara nyata.

User Interface menghubungkan desain dengan kehidupan nyata yang bisa disinkronkan ke dalam desain logo atau bentuk ikon pada sebuah tool, sehingga hasilnya dapat mencapai keseimbangan antara faktor manusia dan teknis tujuan [3].

Saat mendesain antarmuka pengguna untuk meningkatkan kepercayaan, penting bahwa perangkat lunak menyeimbangkan antarmuka secara nyata. Dengan adanya pemahaman akan pentingnya User Interface di dalam sistem, maka diperlukan pula adanya desain yang baik untuk pengoperasian system User Interface, dengan memanfaatkan material desain yang mengusung unsur-unsur dasar dari desain cetak yang nyata mulai dari desain tipografi, ruang, skala, warna dan penggunaan visual.

Pada Samsung menggunakan ONE UI, dengan adanya ONE UI tersebut menghadirkan kenyamanan bagi pengguna smartphone buatan Samsung yang tidak dimiliki oleh Smartphone lain. Berikut merupakan fitur yang dihadirkan pada ONE UI yaitu mode gelap (*Night Mode*), gestur navigasi (*Gesture Navigation*), Ergonomis, tampilan animasi yang lebih halus, menu setting yang lebih simple. ONE UI sendiri dibangun dengan melihat ergonomis penggunaan yang lebih nyaman digunakan dengan satu tangan hal kecil yang diperhatikan juga saat smartphone dalam posisi landscape pop up akan mengecil sehingga tidak akan mengganggu pengguna ketika beraktifitas, selain itu ONE UI menyajikan layanan multitasking diantaranya split screen view, pop up view, split screen view itu mirip seperti multi windows biasa sedangkan pop up view itu hampir mirip dengan fitur picture in picture jadi tidak hanya dapat mengoperasikan 2 aplikasi tetapi bisa lebih banyak aplikasi yang bisa di jalankan bersamaan, bedanya dengan Smartphone lain Dalam menu setting terdapat menu tampilan yang didalamnya terdapat rotasi layar. Kita tahu bahwa rotasi layar

(*auto rotate*) sangat mempengaruhi kenyamanan pengguna smartphone dalam segala kegiatan.

Auto Rotate merupakan salah satu fitur pada hampir semua smartphone, auto rotate juga cukup membantu ketika diaktifkan dan digunakan untuk kebutuhan hiburan seperti menonton video hingga bermain game, berbagai jenis sensor telah digunakan berbasis gravitasi [3], Auto Rotate pada Samsung merupakan hal yang cukup penting karena dengan menggunakan smartphone kita dapat melakukan kegiatan yang menarik contohnya menonton video atau membaca berita melalui smartphone. Pada smartphone Samsung fitur *auto rotate* dapat berubah seiring dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna, *auto rotate* tidak lagi muncul pada bilah opsi bagian atas sejak adanya versi Android 9.0 PIE. Pada versi Android 8.0 *Auto rotate* terdapat pada bila setting bagian atas sedangkan pada versi Android 9.0 ikon *auto rotate* akan muncul secara otomatis bila gestur smartphone menjadi landscape, ini adalah cara yang jauh lebih cepat untuk membuat layar smartphone tetap dalam posisi horizontal meskipun bergerak sedikit, sedangkan pada android 8.0 jika fitur *auto rotate* dinyalakan gambar pada smartphone akan berputar-putar jika adanya gerakan.

Metode HE biasa dengan metode evaluasi kegunaan lainnya seperti pengujian pengguna jejak kognitif[4], berpikir keras dan pengujian kinerja [5]. Studi telah menunjukkan bahwa evaluasi kemampuan formatif dapat mencegah hasil buruk dari sistem yang dirancang [6]. yang akhirnya [7] meningkatkan hasil metode [8]. metode

dapat digunakan untuk merancang antarmuka yang rinci dibandingkan dengan metode pengujian pengguna yang menemukan kebutuhan pengguna [9].

Sistem interaktif biasanya dirancang melalui interaktif proses evaluasi desain awal (prototipe) dan desain ulang. Inspeksi kegunaan dan pengujian fokus pada sistem prototype kelemahan sistem yang perlu diperbaiki sebelum desain akhir akan dilepaskan. Metode yang berbeda dapat digunakan untuk mengevaluasi yang pertama desain sistem pada kegunaannya dan berbagai berbasis ahli inspeksi dan metode pengujian berbasis pengguna telah berkembang menjadi memfasilitasi proses ini. Metode inspeksi berbasis ahli termasuk tinjauan pedoman, evaluasi heuristik, inspeksi konsistensi, inspeksi kegunaan dan panduan.

Dengan penjelasan serta pengenalan tentang beberapa referensi yang sudah ada, penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat kenyamanan fungsi *Auto Rotate* bagi pengguna smartphone Samsung. Penelitian ini dikhususkan pada efektifitas tool *Auto Rotate* terhadap User Interface dengan melihat kebiasaan pengguna menjadi kebudayaan. Metode yang digunakan adalah metode Heuristic Evaluation dengan cara pendekatan untuk penyelesaiannya dan mencoba mencari informasi sebuah masalah dengan beberapa arahan dimana metode ini lebih mengedepankan sisi kreatifitas dan ketelitian.

Berdasarkan pada latar belakang dari segi permasalahan tersebut, maka penulis mencoba mengimplikasikan dengan judul peneliti “ANALISIS USER INTERFACE

AUTO ROTATE PADA SAMSUNG UNTUK AKSESIBILITAS”. Dari judul yang sudah dipilih dengan cara melihat kenyamanan pengguna Smartphone Samsung.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar Belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah, yaitu:

- a. Bagaimana korelasi antara User Interface dan User Experience terhadap Aksesibilitas pengguna.
- b. Apa pengaruh aksesibilitas terhadap pengalaman pengguna.

C. Batasan Masalah

Dalam Penelitian Permasalahan masih terbuka luas dan dapat melebar, maka untuk menjadi fokus dalam penelitian adalah:

- a. Untuk melihat bagaimana respon terhadap pengguna melalui pemanfaatan Usability.
- b. Pengaruh Desain terhadap *User Interface* dapat merubah *User Experience* untuk berinteraksi secara fisik dan pengoperasiannya.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan judul “ANALISIS USER INTERFACE AUTO ROTATE PADA SAMSUNG UNTUK AKSESIBILITAS” adalah benar dan belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan karya tulis yang pernah ada menjadikan penulis untuk acuan dalam suatu referensi serta pengembangan dalam kasus yang penulis lakukan.

E. Manfaat Penelitian

Bagi ilmu pengetahuan:

1. Dapat dijadikan referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dalam bidang Teknologi dan sains.
2. Menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan langsung dengan *Design* dalam *User Interface* serta pemahaman dalam perubahan yang dapat mempengaruhi semua pengguna.

Bagi masyarakat umum:

1. Dapat dijadikan sebagai pengetahuan umum terhadap perubahan yang terjadi sebelumnya dan memahami proses kerja dalam pemanfaatan *Auto Rotate* dalam sudut pandang pengguna.

F. Tujuan Penelitian

Dapat mengetahui secara pasti dengan pendekatan dan penelitian tentang User Interface dari sebuah fitur *Auto Rotate* pada *SmartPhone* Samsung. Dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* serta melihat *User Interface* serta desain yang dapat merubah sudut pandang pengguna. diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang memuaskan bagi peneliti selanjutnya dan pengguna.

G. Sistematika Penulisan

Pada laporan ini secara sistematis berdasarkan tata cara penulisan laporan yang telah ditetapkan oleh pihak Pasca Sarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan urutan penyajiannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis memaparkan masalah umum tentang penyusunan laporan tesis meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan laporan tesis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka terkait dengan penelitian tesis yang dilakukan

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dimuat metodologi yang digunakan dalam penelitian tesis, mencakup pengumpulan data, langkah penelitian serta alur metode yang digunakan.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini yang dibahas adalah analisa proses dalam penelitian tersebut. Dilanjutkan dengan pengujian dan evaluasi hasil penelitian yang didapatkan. Selanjutnya, pada bagian ini juga akan diperlihatkan pembeda dalam segi *Desain* dan dampak terhadap pengguna ketika mengetahui perubahan *User Interface* pada *Samsung*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini adalah bab akhir dari seluruh rangkaian pelaporan tesis yang didalamnya berisi suatu kesimpulan atas penelitian yang dilakukan. Selain itu, pada bagian ini juga akan memuat saran-saran dari peneliti baik berupa kritik dan saran serta gagasan untuk penelitian selanjutnya.

