

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian sebelumnya[3] menyebutkan bahwa cara setiap pengguna menggenggam Handphone itu berbeda secara umum dan tidak biasa dan tidak mudah dalam melakukan pelatihan sebagai bagian dari dataset yang ada di dalam penulisan ini sehingga menyebabkan rotasi yang salah dalam pengoperasiannya. Satu wawasan untuk mengaktifkan fungsi pengguna secara normal pada jaman dulu hanya ada pada IOS dan tidak dimiliki oleh Android pada saat itu, orientasi tegak dalam kasus penelitian sebelumnya [10] menyebutkan dengan cara menambahkan fitur Auto Rotate pada setiap Smartphone dan dapat memaksimalkan kemampuan pengguna dengan mudah dipelajari. Dalam penelitian juga disebutkan bahwa pendekatan dengan cara ini adalah cara yang efektif dengan meyakini bahwa akurasi mereka mencapai 78,8% hingga 80,9% tampaknya secara signifikan lebih tinggi daripada akurasi sebelumnya yang mencapai 11% dengan menggunakan pendekatan berbasis visi komputer sebelumnya satu perbedaan utama dengan menggunakan deteksi wajah untuk menentukan posisi layar. Suatu perbedaan utama adalah deteksi wajah biasanya gagal dan selalu membingungkan sistem sehingga pengoperasian sistem tidak dapat maksimal penulis berasumsi bahwa pengguna akan tidak mau menggunakan perangkat mereka jika pendekatannya tidak tepat sasaran dengan menunjukkan hasil utama adalah rotasi layar yang dapat mengikuti kontur gerak dan posisi handphone, maka dengan perkembangan zaman yang terjadi hingga saat ini penulis berupaya meminimalisir

sudut pandang pengguna terhadap apa yang terjadi belakangan ini karena semakin hari teknologi berkembang dan memanjakan pengguna dengan memanfaatkan teknologi ONE UI dengan memanfaatkan satu gerakan atau one click untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi menggunakan perangkat seluler yang sudah ada.

Perangkat elektronik portabel atau smartphone menampilkan ikon dan mendeteksi masukan antarmuka pengguna layar dengan cara sentuhan, dan mendeteksi masukan pengguna yang menentukan pertukaran bentuk atau gambar pada ikon antarmuka pengguna. Dalam beberapa aspek, posisi masing-masing dari dua ikon dalam satu antarmuka pengguna dapat memiliki keluwesan antarmuka dengan contohnya berpindah posisi ikon berubah gambar pada ikon dan menunjukkan respon ikon ketika disentuh atau di klik dan beberapa kawasan antar muka pengguna, dan satu atau kedua ikon data mengubah tampilannya secara visual untuk menunjukkan status pemilihannya[11].

Penggolongan dengan situasi yang penulis golongan ini sebagai penjelasan antara ikon aplikasi dan penampilannya. Menyeimbangkan design pada ikon serta fungsionalitasnya untuk tampilan yang konsisten saat ini menempatkan tanggung jawab agar tidak membingungkan user seperti elemen mana yang penting untuk dimasukkan dalam ikon dan mana yang tidak perlu, ikon aplikasi harus mengikuti perubahan pedoman apapun untuk memastikan ujung dari informasi yang benar sehingga hasil dari ikon tersebut dapat mendeskripsikan maksud tujuan dari tool tersebut.

User Interface merupakan bentuk tampilan dari grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. UI berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi sehingga komputer tersebut bisa digunakan. UI atau antarmuka pengguna merupakan tampilan berupa tulisan, gambar dan petunjuk, dan tombol yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat lunak tersebut.

Usability berkaitan dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap suatu aplikasi. Utility mengenai kebergunaan objek atau aplikasi. Kemudian context dalam proses pengembangan aplikasi yang berkaitan dengan konsep, teknik dan pengujian. UI berkaitan dengan aktor atau class pengguna sistem sehingga menjadi penting untuk melibatkan mereka dalam proses evaluasi dan sekaligus menjadi sumber pengumpulan data untuk evaluasi. Kemudian juga perlu dipahami bahwa dalam proses evaluasi perlu memahami bagaimana peran technology yang digunakan, bagaimana pengguna belajar berinteraksi dengan teknologi, dan bagaimana teknologi dapat memfasilitasi kebutuhan pengguna. Karena proses evaluasi salah satunya mementingkan user maka pada tahap awal persiapan hingga pembangunan user interface juga dipandang perlu untuk keterlibatan user secara aktif.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu [12] membangun user interface website yang berfokus pada device desktop menghasilkan bentuk branding dengan pemberian skema warna pada tampilan.

Faktor pendukung dari perancangan User Interface dalam mensukseskan hasil adalah:

- Design dari sebuah system, tampilan tersebut memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan suatu produk.
- User Interface mengutamakan tampilan sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna, selain penampilan User Interface juga harus mudah digunakan.
- Komponennya harus diperhatikan mulai dari tombol, ikon tipografi, tema, layout, animasi yang tampil pada produk serta visual lainnya.

Penggunaan User Interface memang sangat dibutuhkan karena tanpa User Interface mungkin pengguna akan kebingungan mengoperasikan Smartphone mereka, penggunaan User Experience juga penting untuk mendukung User Interface untuk dapat sama-sama dalam pengembangan produk dikarenakan focus desain UI adalah keindahan tampilan sedangkan UX adalah kepuasan penggunaan produk, dengan begini desain UI akan mempengaruhi kesan pertama pengguna melihat produk, sementara itu pada UX mempengaruhi bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan produk.

Pemilihan flat design sebagai ilustrasi yang sesuai di setiap elemen dan juga konsistensi layout. Kemudian dalam penelitian [13] membangun user interface berdasarkan elemen, ilustrasi, typografi, audio, dan tombol navigasi. Pada tiap elemen memiliki proporsi tampilan yang berbeda. ukuran elemen navigasi antara 10-20% dari

ukuran layar, ukuran tampilan materi 60 – 70%. Sedangkan untuk proporsi navigasi dibuat lebih besar yaitu 15 – 25 % dari ukuran layar. Dengan demikian terdapat perbedaan yang harus diperhatikan dalam membangun user interface berbasis android, untuk menangani hal tersebut maka dalam penelitian ini membutuhkan tampilan grafis yang dapat menampilkan secara detail mengenai user interface yang dibangun yaitu dengan menggunakan HRCMS.

HRCMS (Human Resource Cloud Management Software) merupakan bentuk tampilan grafis yang digunakan sebagai penghubung antara Aplikasi “HRCMS” dengan pengguna. Penelitian ini pembangunan User interface untuk memantau data pegawai menggunakan Android HRCMS. Hasil penelitian berupa rancangan User Interface yang sederhana berdasarkan prinsip User Interface Design sebagai acuan untuk memudahkan para pegawai dalam penggunaan aplikasi[14].