

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 User Interface

User Interface adalah tampilan dari suatu aplikasi *mobile*, web, ataupun perangkat keras seperti telepon seluler. *User Interface* adalah media komunikasi antara pengguna dengan sistem yang menentukan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem. Dari penjelasan tersebut bisa kita ketahui bahwa *User Interface* berperan penting dalam efektifitas dan kenyamanan pengguna pada suatu sistem informasi [8]. Adapun Komponen Pembentuk *User Interface* yang disebutkan dalam [9] yaitu :

1. Tata Letak

Tata letak atau penempatan elemen grafis yang baik adalah yang bersifat sederhana. Elemen grafis seperti navigasi dan tombol harus tertata dengan baik sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan dan juga memahami fungsi yang ada.

2. Warna

Pemilihan warna memiliki pengaruh yang cukup besar dalam mendesain sebuah *User Interface*. Pada umumnya, *palette* warna yang digunakan ditentukan dari jenis aplikasi atau logo perusahaan. Pemilihan warna dapat berpengaruh pada pengalaman pengguna. Pemilihan warna yang tepat dapat mempermudah pengguna, contohnya adalah penggunaan warna yang berbeda pada ikon akan membantu pengguna menemukan ikon yang dicarinya.

3. Tipografi

Penggunaan atau pemilihan huruf yang tepat juga penting untuk menentukan hirarki keterbacaan pada sebuah halaman atau tulisan. Tulisan sebaiknya selain mudah dibaca juga harus enak dilihat.

4. Grafik

Elemen visual seperti gambar dan ikon bisa menjadi poin utama. Pemilihan gambar dan ikon dapat memperindah sebuah *User Interface*. Hal itu secara tidak langsung dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan memanjakan mata mereka.

3.2 User Experience

User Experience adalah bagaimana interaksi antara manusia dengan sesuatu dan melihat pendapat, perasaan, persepsi yang dihasilkan dari interaksi tersebut. *User Experience* memiliki tiga karakteristik utama yaitu:

1. Pengguna terlibat
2. Interaksi antar pengguna dengan produk, sistem, atau apapun yang memiliki antarmuka.
3. Pengalaman pengguna adalah mengenai ketertarikan / minat, dan dapat diamati maupun diukur.

Pasti terdapat perilaku, atau setidaknya potensi perilaku, yang dapat diartikan sebagai *User Experience*. Contohnya, kita bisa memperlihatkan *screenshot* dari sebuah halaman web lalu menanyakan pada partisipan apa yang akan mereka klik jika *screenshot* tersebut interaktif [10]. Dapat diartikan bahwa perancangan *User Experience* adalah upaya meningkatkan kemudahan dan efisiensi pada sebuah sistem dan juga meningkatkan kepuasan pengguna.

3.3 Usability Testing

Usability Testing adalah cara untuk melihat seberapa mudah sesuatu dapat digunakan dengan cara melakukan tes ke pengguna secara langsung. Jika banyak pengguna mendapat masalah yang sama maka akan dianjurkan untuk memperbaiki masalah penggunaan tersebut [11].

Jakob Nielsen, seorang tokoh terkemuka dalam bidang usability sejak 1980an mengatakan bahwa sebuah sistem yang baik harus mempertimbangkan minimal 5 komponen, yaitu learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction.

Learnability : Sebuah sistem seharusnya mudah dipelajari sehingga pengguna bisa menyelesaikan pekerjaan dengan cepat ketika menggunakan sistem tersebut.

Efficiency : Sebuah sistem harus efisien sehingga ketika pengguna sudah mempelajari sistem tersebut, dapat meningkatkan tingkat produktifitas pengguna.

Memorability : Sebuah sistem harus mudah diingat sehingga pengguna casual dapat menggunakan sistem lagi setelah beberapa saat dan tanpa perlu mempelajari sistem tersebut dari awal lagi.

Errors: Sistem seharusnya mempunyai tingkat error yang rendah sehingga pengguna tidak banyak melakukan kesalahan, walaupun pengguna melakukan kesalahan, mereka dapat keluar dari masalah tersebut dengan mudah.

Satisfaction : Sebuah sistem seharusnya menyenangkan ketika digunakan sehingga pengguna merasa senang dan puas ketika menggunakannya [12].

Usability Testing dilakukan pada *prototype* ataupun pada aplikasi dan web yang sudah jadi. Testing yang dilakukan pada *prototype* sebelum dibangun aplikasi yang sebenarnya berguna untuk meminimalisir kerugian yang mungkin terjadi akibat masalah yang tidak disadari sebelum dilakukannya testing. Sehingga sebelum dibangun aplikasi, masalah tersebut bisa diselesaikan terlebih dahulu. *Usability Testing* juga dapat dilakukan setelah perilisan web atau aplikasi. Gunanya adalah untuk mendeteksi masalah baru dan mengembangkan fitur-fitur baru yang akan berguna bagi pengguna.