Kisi-Kisi

Konsep Dasar

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) / Human Computer Interaction (HCI) menjadi bagian penting pada Software Engineering karena bidang HCI menentukan interaksi antara pengguna dan software.

* Profesi: UX Designer.
* Menuntut kita lebih kuat pada sisi analisis dan riset
* Penting memiliki kemampuan berkomunikasi

Lapisan User Experince (5 lapisan)

* Surface ->Visual Design
* Skeleton -> Information Design (Interface dan navigasi)
* Structure -> Interaction Design dan Infromation Architecture
* Scope -> Functional Specifications dan Content Requirements
* Strategy -> User Needs dan Product Objectives

Strategi Pengembangan UX

* Harus dipahami terlebih dahulu tentang kaitan

Goals, penentuan business goals, user model, ar

Pembahasan UTS

Anda adalah bagian dari sebuah tim TI (terdiri dari peneliti UX dan Perancang UX) yang berada di awal fase mengembangkan aplikasi khusus untuk jual beli sepeda merk Federal dan sparepart-nya. Dua actor utama aplikasi ini adalah Penjual dan Pembeli yang hobby sepeda Federal dengan persona sebagai berikut:

Pengguna merupakan para pekerja kantoran atau eksekutif kelahiran tahun 80an dan 90an dengan referensi digital yang baik.

78% pengguna menyukai detail visual dibandingkan dengan teks.

Pengguna juga sangat beragam sehingga perlu beberapa alternatif atau pilihan dalam setiap hal yang dihadapi.

1. Apakah informasi persona pengguna yang ada sudah cukup untuk membuat analisis Task dan rancangan Ui/UX? Jika belum jelaskan informasi apa yang masih diperlukan dan bagaimana cara mencapatkannya?. [Poin 20]

Informasi persona belum cukup.

Informasi tambahan yang diperlukan:

Motivasi: Mengapa mereka membeli/menjual sepeda Federal & sparepart? (Investasi? Nostalgia? Hobi?)

Kebiasaan: Bagaimana mereka saat ini mencari/menjual sepeda Federal & sparepart? (Platform online? Forum? Offline?)

Pain point: Apa kesulitan mereka saat ini? (Mencari barang spesifik? Harga tidak transparan? Sulit menemukan penjual/pembeli terpercaya?)

Kebutuhan: Fitur apa yang mereka inginkan dalam aplikasi? (Sistem rating penjual? Fitur tawar menawar? Katalog lengkap?)

Cara mendapatkan informasi:

Survey online: Jangkau pengguna potensial melalui forum/grup online.

Wawancara: Lakukan wawancara mendalam dengan beberapa pengguna potensial.

Studi kompetitor: Analisis aplikasi jual beli serupa dan identifikasi fitur unggulan.

1. Buatlah rancangan minimal 2 halaman (selain login dan register) dalam bentuk wireframe. Jelaskan dengan singkat komponen apa saja yang ada dalam rancangan antarmuka tersebut!
2. Analisa rancangan antarmuka berikut kemudian jawab pertanyaan dengan memberikan penjelasan/alasan singkat!

3.1 Mana yang lebih Accessible?



Rancangan antarmuka B lebih accessible daripada A. Alasannya:

B menyediakan lirik lagu, memungkinkan pengguna dengan gangguan pendengaran atau kesulitan memproses audio untuk tetap menikmati musik dengan mengikuti liriknya.

Tombol "Hide" di B memberi pengguna kendali untuk menampilkan atau menyembunyikan lirik (transcript) sesuai kebutuhan dan preferensi mereka, meningkatkan fleksibilitas penggunaan.

Meskipun A memiliki tampilan yang lebih minimalis, B memberikan fungsi tambahan yang penting untuk aksesibilitas tanpa mengorbankan estetika.

* 1. Mana yang lebih Intuitive?



Dalam konteks gambar:

Gambar A lebih intuitif karena menampilkan tujuan terakhir pengguna di bagian bawah layar, membuatnya mudah diakses dan dikenali. Pengguna tidak perlu berpikir keras untuk mencari tahu tujuan mereka sebelumnya.

Gambar B kurang intuitif karena tujuan terakhir pengguna tidak ditampilkan secara jelas. Pengguna harus mengingat atau mencari tahu sendiri tujuan mereka sebelumnya.

* 1. Mana yang lebih Visible



Rancangan A lebih visible.

Alasan:

Tombol "Delete Account" pada A berwarna mencolok (pink ke merah), membuatnya lebih mudah dilihat dan menarik perhatian dibandingkan tombol "Delete Account" pada B yang berwarna abu-abu.

Perbedaan warna yang jelas antara tombol aksi utama ("Delete Account") dan tombol sekunder ("Cancel") pada A membantu pengguna membedakan kedua pilihan tersebut dengan cepat.

Pada B, perbedaan warna tombol tidak signifikan, sehingga mengurangi visibility tombol "Delete Account".

* 1. Mana penempatan info error yang lebih tepat?

Alasan utamanya adalah karena pengguna akan memasukkan password terlebih dahulu sebelum mendapatkan informasi error. Maka dari itu, logis jika pesan error muncul setelah kotak input password, memberikan umpan balik langsung setelah aksi yang dilakukan pengguna. Ini memungkinkan pengguna untuk segera memahami bahwa ada masalah dengan input yang mereka berikan dan mereka perlu memperbaikinya.

Pada opsi B, pesan error ditempatkan sebelum kotak input password, yang bisa membingungkan pengguna karena mereka mungkin belum mencoba memasukkan password saat melihat pesan error. Ini bisa mengganggu alur kerja pengguna dan membuat pengalaman pengguna menjadi kurang intuitif.

1. Anda akan melakukan pengisian KRS pada semester Genap melalui Portal. Asumsikan anda telah melakukan pembayaran Uang Kuliah untuk Registrasi dan aktivasi pada semester tersebut. Buatlah analisis task apa saja yang harus dilakukan dalam bentuk Hierarchical Task Analysis (HTA)! Lengkapi HTA dengan action plan yang rinci!

Hierarchical Task Analysis (HTA) adalah metode yang digunakan untuk memecah tugas menjadi sub-tugas yang lebih kecil dan mengidentifikasi langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan setiap sub-tugas tersebut. Berikut adalah HTA untuk melakukan pengisian KRS pada semester genap melalui portal:

1. **Mempersiapkan perangkat dan koneksi internet**  
   1.1. Menyalakan perangkat (komputer/laptop/smartphone)  
   1.2. Memastikan koneksi internet stabil
2. **Mengakses Portal Akademik**  
   2.1. Membuka browser internet  
   2.2. Mengetikkan alamat portal akademik di kolom URL (portal.uad.ac.id)  
   2.3. Menekan enter untuk mengakses portal
3. **Login ke Portal Akademik**  
   3.1. Memasukkan username dan password  
   3.2. Memasukkan captcha (opsional)

**3.3.** Menekan tombol "Login"

1. **Mengakses menu KRS**  
   4.1. Mencari dan menekan menu "KRS" pada halaman utama portal  
   4.2. Memilih semester genap pada opsi semester
2. **Mengisi KRS**  
   5.1. Memilih mata kuliah yang akan diambil  
   5.2. Memeriksa prasyarat mata kuliah (jika ada)
   1. Memeriksa apabila kuota kelas masih ada
   2. Memilih kelas berdasarkan mata kuliah yang akan diambil
   3. Menambahkan mata kuliah ke dalam daftar KRS
   4. Mengulangi langkah 5.1 hingga 5.5 sampai semua mata kuliah yang diinginkan telah ditambahkan
3. **Mengajukan KRS**  
   6.1. Mengecek kembali mata kuliah yang telah dipilih  
   6.2. Menekan tombol "Ajukan KRS"
4. **Logout dari Portal Akademik**  
   7.1. Mencari dan menekan tombol "Logout"  
   7.2. Menutup browser