

**Tugas Praktikum**  
**Interaksi manusia dan computer**  
**User Centered Design Jd.Id**



**Nama : Reza Ayuningtias**

**Nim: 20090130**

**Kelas: 2A**

**Dosen pengapuh:**

**Sharfina Febbi Handayani,  
M,Kom.**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

**JD.ID X** atau adalah sebuah fitur dari JD.ID yang memberikan pengalaman baru bagi customer dalam berbelanja. Sistem belanja dengan penerapan teknologi *artificial intelligence* (kecerdasan buatan) ini adalah yang pertama di Indonesia sebagai inovasi terbaru khusus untuk pelanggan setia JD.id. **JD.ID X** menawarkan pengalaman berbelanja yang sepenuhnya bersifat futuristik sekaligus memaksimalkan fitur teknologi kekinian, seperti pemindai wajah, *radio-frequency identification* (RFID), serta metode pembayaran non tunai.

Saat ini untuk aktivasi fitur **JD.ID X** hanya tersedia untuk aplikasi/*mobile site*. Pastikan Anda sudah memiliki akun JD.ID, jika belum, Anda harus melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu. Produk- produk yang ditawarkan di **JD.ID X** tersedia secara eksklusif dengan harga khusus. Ada banyak produk populer yang bisa Anda beli, mulai dari kebutuhan sehari-hari, produk rumah tangga non- elektronik, hingga kategori fashion, kosmetik, serta aksesoris kecantikan.

## DASAR TEORI

### Definisi *E-commerce*

Menurut Shelly Cashman (2007) *E-commerce* atau kependekan dari *electronic commerce* (perdagangan secara elektronik), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce*.

Menurut Taufik (2008), *E-commerce* dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan karakteristiknya yaitu :

#### *Business to Business* (B2B)

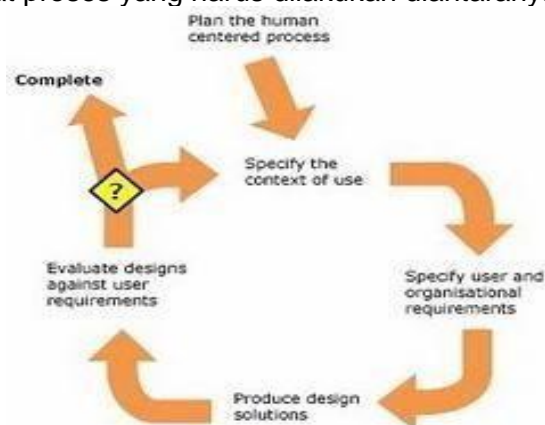
- *Business to Consumer* (B2C)
- *Consumer to Consumer* (C2C)
- *Customer to Business* (C2B)

Manfaat dalam menggunakan *E-commerce* dalam suatu proses bisnis adalah

- Dapat meningkatkan *market exposure* (jangkauan pasar)
- Menurunkan biaya operasional (*operating cost*)
- Melebarkan jangkauan (*global reach*)
- Meningkatkan *customer loyalty*

Meningkatkan *supply management*

Berdasarkan ISO 13407:1999, secara garis besar proses perancangan UCD terdapat empat proses yang harus dilakukan diantaranya:



**Gambar 3 Proses Perancangan UCD**

Pada gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa alur perancangan UCD sebagai berikut:

1. Memahami dan menentukan konteks pengguna
2. Menentukan kebutuhan pengguna
3. Solusi perancangan yang dihasilkan
4. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna. Alur secara spesifik dapat dilihat pada gambar

**Prinsip-prinsip Dalam Desain Website** Menurut Utomo (2013), untuk membangun *website* yang baik, perancang harus memperlihatkan prinsip-prinsip yang ada. Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan antara lain :

- Keseimbangan  
Keseimbangan adalah hasil susunan satu atau lebih elemen dari desain yang sama antara satu dengan yang lainnya.
- Kontras  
Kontras mudah dipahami yaitu dengan melihat dari dua objek yang berlainan, sehingga membuat kesan tampilan desain yang menonjol dan menarik perhatian.
- Konsistensi  
Konsistensi dalam membuat pengunjung merasa nyaman, karena menjelajah situs lebih mudah dan tidak membingungkan. Ketika pengunjung membuka suatu halaman situs yang konsisten, dia langsung tahu kemana harus pergi dan dia tahu berada dimana. Konsistensi dapat diterapkan pada margin, tata letak, lurus, warna dan terutama navigasi.
- Ruang kosong  
Ruang kosong biasanya disebut ruang negatif, suatu istilah yang menggambarkan suatu ruang kosong terbuka diantara elemen-elemen desain.

#### Usability Testing

Menurut Dumas & Redish (1999), *usability* dapat digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk sistem. Secara umum, *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas pengguna tersebut terhadap penggunaannya. *Usability* adalah salah satu faktor kualitas yang mewakili suatu jawaban dari sistem interaksi manusia dengan teknologi yang digunakan (Matera, Rizzo dan Carughi, 2006).

#### Berdasarkan definisi tersebut *usability* diukur berdasarkan komponen :

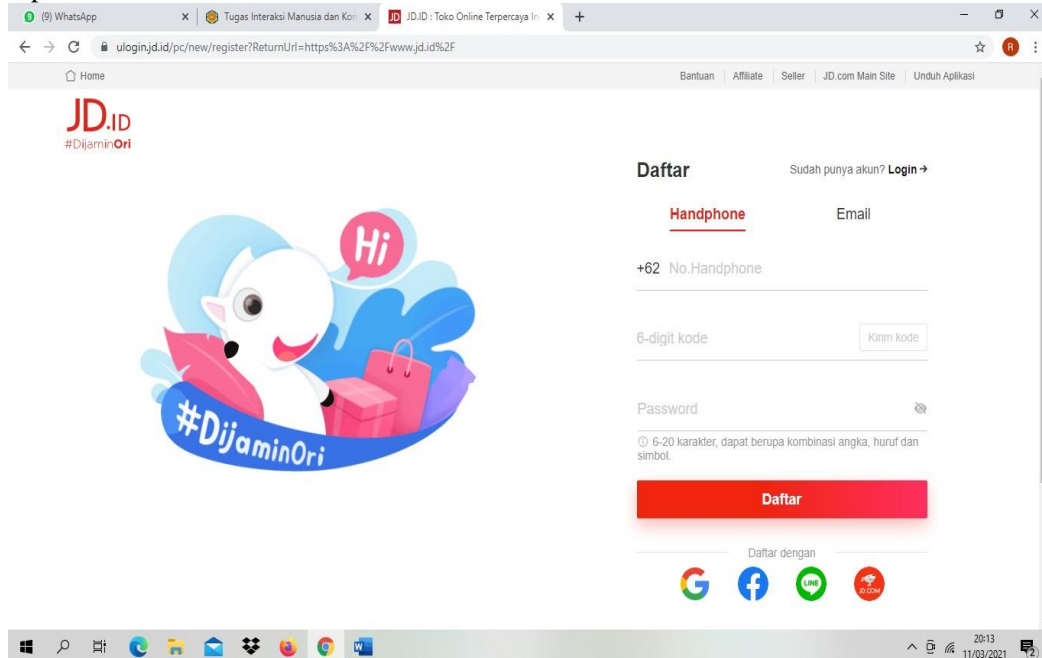
1. Kemudahan (*Learnability*) didefinisikan seberapa cepat pengguna mahir dalam menggunakan sistem serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan.
2. Efisiensi (*Efficiency*) didefinisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
3. Mudah diingat (*Memorability*) didefinisikan bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengingat didapatkan dari peletakan menu yang selalu tetap.
4. Kesalahan dan keamanan (*errors*) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna. kesalahan yang dibuat pengguna mencakup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.

Kepuasan (*satisfaction*) didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem.

## Implementasi Interface

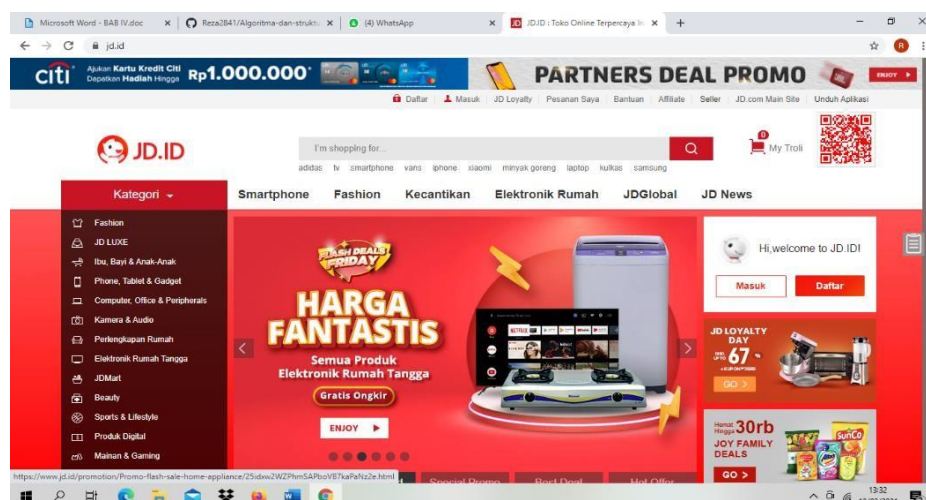
### a. Implementasi halaman login user

Tampilan pada halaman login JD.ID didominasi dengan warna putih membuat tulisan pada konten sangat jelas. Pada konten login penempatan kolom juga sangat memudahkan untuk dipahami oleh user.



### b. Implementasi halaman Home

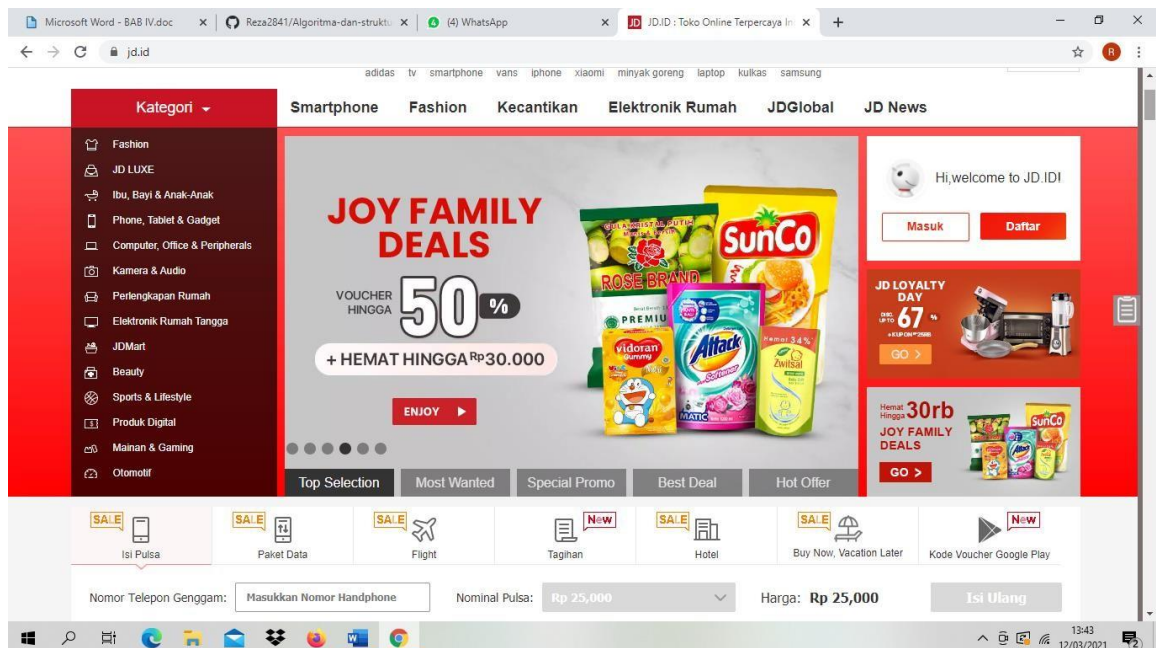
Pada implementasi halaman home, warna background yang dominan pada interface secara keseluruhan adalah putih dan merah. Background konten warna putih karena warna putih adalah warna netral sehingga memperjelas tulisan atau gambar visual dari isi konten dari JD.ID tersebut. Tulisan yang ditampilkan pada interface sangat jelas dan setiap bagian tulisan ada batasannya sehingga memudahkan customer dalam membedakan setiap bagian dari konten tersebut. Implementasi halaman home dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar Tampilan halaman home**

### c. Implementasi halaman utama JD.ID

pada halaman utama telah di sediakan form untuk mencari sebuah produk yang terdiri dari nama produk,kategori produk seperti :smartphone, fasion, kecantikan, elektronik, yang memudahkan user dalam menggunakan aplikasi dan menemukan barang yang di cari.



**Gambar Halaman utama**

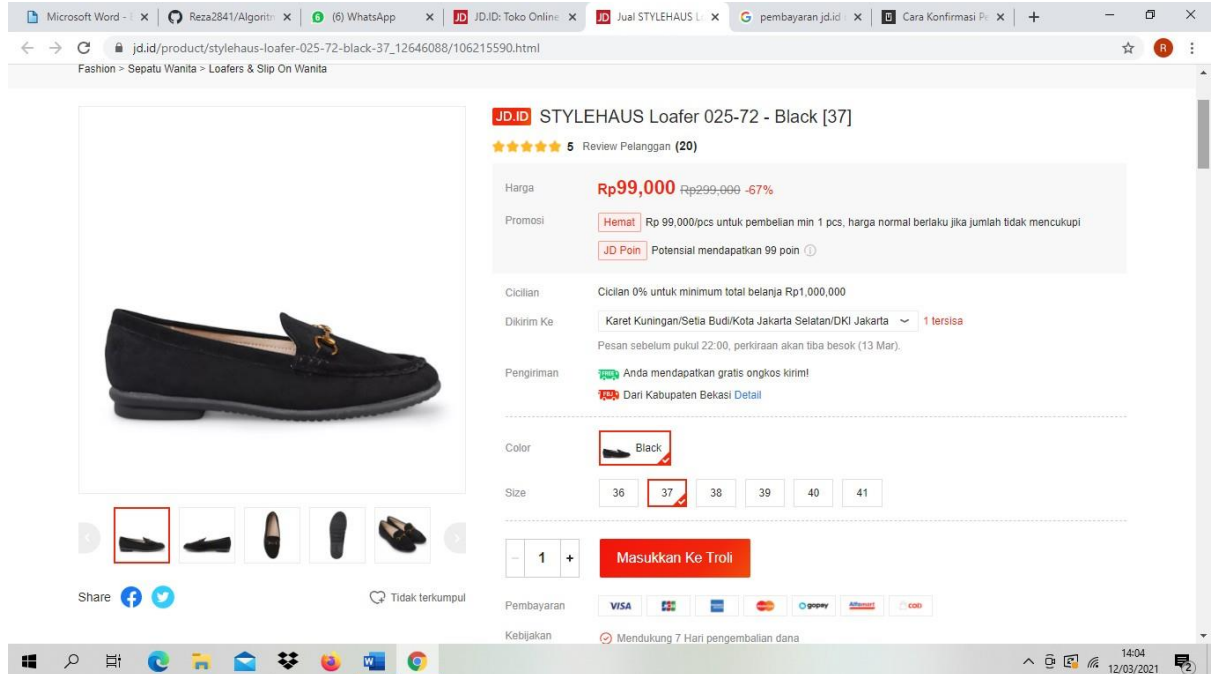
### d. Halaman payment



**Gambar halaman payment**

### e. Implementasi halaman produk

Tampilan dari halaman sangat menarik dan mudah di pahami oleh user. Pada tampilan konten produk dapat memilih tampilan barang yang dapat memudahkan user melihat secara jelas bentuk fisik barang. Pada halam form ini juga terdiri dari nama produk, rating produk, harga produk, dan masukan keranjang.



**Gambar Halaman produk**