

UNIVERSITAS GUNADARMA



PRAKTIKUM INTERAKSI MANUSIA & KOMPUTER

MANUAL BOOK

“Letterboxd”

Nama : Eka Sari Tiara Wahyuni
NPM : 50421417
Kelas : 3IA06
Fakultas : Teknologi Industri
Jurusan : Teknik Informatika
PJ : Risa Aulia Safika

Ditulis Guna Melengkapi Sebagian Syarat

Praktikum Kecerdasan Artificial

Universitas Gunadarma

2023

DAFTAR ISI

BAB I ANALYSIS	3
1.1 Penjelasan Umum Aplikasi.....	3
1.2 Model & Metode	3
1.3 Sitemap Keseluruhan Aplikasi	3-4
1.4 Tampilan Keseluruhan Aplikasi	5
BAB II USER REQUIREMENTS	6
2.1 FGD (Focus Group Discussion)	6
2.2 Persona	6
2.3 Card Sorting.....	7
2.4 User Journey	8
BAB III USER FLOW	9
3.1 User Flow	9
BAB IV WIREFRAME	10
4.1 Wireframe.....	10
BAB V MOCKUP	11
5.1 Mockup.....	11
BAB VI PROTOTYPE.....	12
6.1 Prototype	12
BAB VII USABILITY TESTING	13
7.1 Usability Testing	13-18
BAB VIII PENUTUP.....	19
8.1 Kesimpulan	19
8.2 Saran.....	19

BAB I ANALYSIS

1.1 Penjelasan Umum Aplikasi

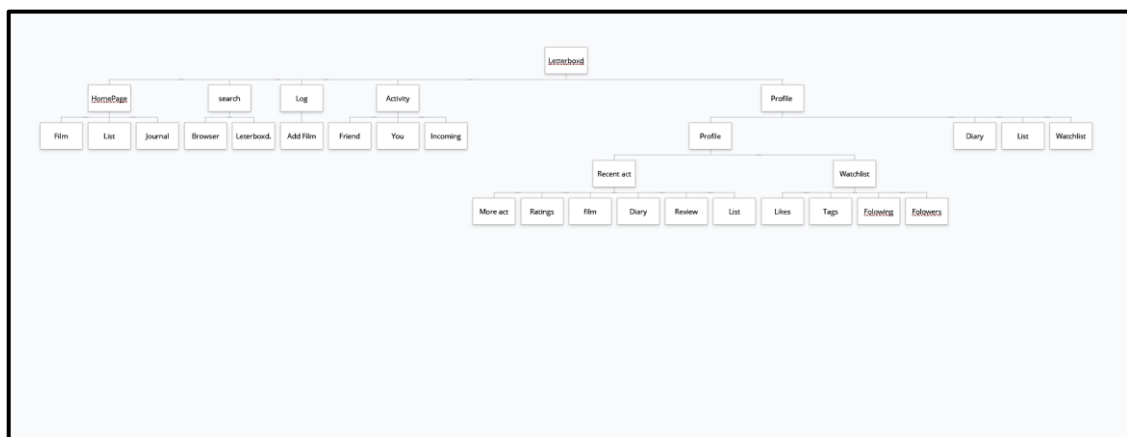
Letterboxd adalah platform online yang dirancang khusus untuk pecinta film. Aplikasi ini memberikan layanan bagi pengguna untuk mencatat, menilai, dan berbagi pendapat tentang film yang telah mereka tonton. Dengan fitur-fitur tersebut, pengguna dapat lebih memahami apa yang mereka inginkan, menemukan film baru, dan berbagi pengalaman dengan teman di komunitas besar. Perangkat ini dapat digunakan baik IOS maupun Android.

1.2 Model & Metode

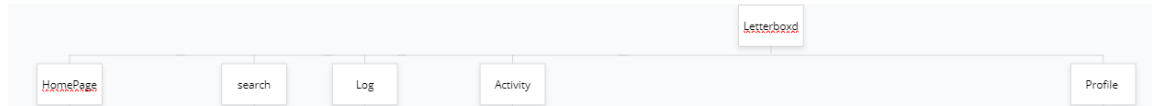
Model user experience (UX) dalam *manual book* ini menggunakan design thinking by IDEO yang berfokus kepada pemecahan masalah dan membuat sesuatu hal berdasarkan user. Dalam design thinking by IDEO ada 6 fase yaitu : *Empathy* atau observasi, Define, Ideate, Prototype, Test, dan Iterate atau melakukan perbaikan berdasarkan *feedback*

Metode user experience (UX) penelitian dilakukan menggunakan metode user centered design (UCD) memfokuskan perhatian pada pengguna akhir dalam proses pengembangan produk atau sistem. Metode UCD bertujuan untuk memastikan bahwa produk atau sistem yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan, keinginan dan keterampilan user.

1.3 Sitemap Keseluruhan Aplikasi



Level 1 \rightarrow Level 2:



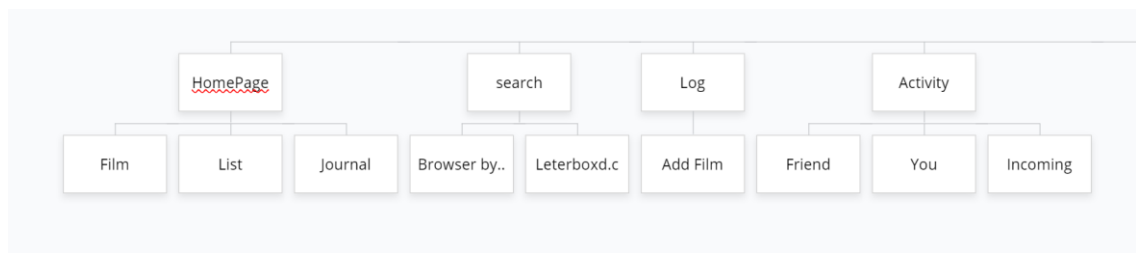
Bagian kiri level 2:

- Home Page
- Search
- Log
- Activity

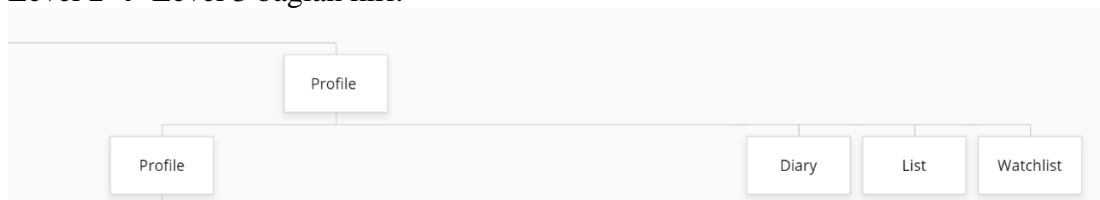
Bagian kanan level 2:

- Profile

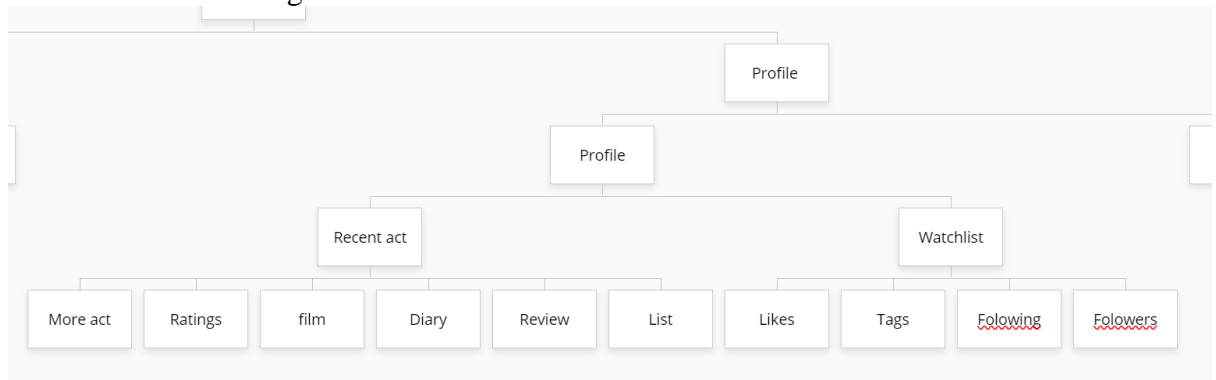
Level 2 \rightarrow Level 3 bagian kanan:



Level 2 → Level 3 bagian kiri:



Level 3 → Level 4 bagian kiri:



1.4 Tampilan Keseluruhan Aplikasi



BAB II

USER REQUIREMENTS

2.1 FGD (*Focus Group Discussion*)

FGD (*Focus Group Discussion*) ini merupakan metode penelitian kualitatif yang melibatkan sekelompok kecil peserta dalam berdiskusi terstruktur tentang topik atau masalah tertentu yang ingin mereka eksplorasi. FGD biasa digunakan dalam berbagai konteks, misal dalam riset pemasaran, pengembangan produk, evaluasi program, dan riset sosial.

2.2. Persona

Berikut hasil FGD dalam pertemuan ke 2 Praktikum IMK mengenai aplikasi Letterboxd:

[Risa Aulia Safika] Usia : 23 tahun Profesi / Status Pekerjaan : Karyawan Swasta	Photo
Behaviors (Tingkah laku / Kebiasaan)	
Letterboxd merupakan, media sosial yng berfokus kepada review film. Dapat saling berteman dan berbagi pendapat mengenai film. Memudahkan pengguna jika ingin melihat review film. Letterboxd biasanya digunakan sebelum menonton film dengan melihat aplikasi terlebih dahulu mengenai film yang akan ditonton. Banyak film lama dan baru 1937 baru 2023 barbie.	
Paintpoint (Kesulitan)	
Bentuk landingpage berantakan, tidak ada kategori/pembagian poster film pada landingpage, tidak adanya pembagian film berdasarkan popularitas, dan baru diliris. Jika membuka salah satu movie dapat disederhakan pada details menjadi satu. Pada tab review seharusnya diberikan pengkategorian berdasarkan film yang di review, review ini di kelompokkan menjadi 1 tempat sehingga tidak tercampur dengan film lainnya. Penulisan paragrafnya terlalu kecil sehingga sulit dibaca dan terlalu banyak gambar postingan	
Needs & Goals (Kebutuhan & Harapan)	
Tampilan dalam jurnal harus lebih rapih dibanding landingpage, tulisannya jelas terbaca ada alurnya judul, sub judul harus jelas. Informasi yang ditulis pada page sebuah film bisa disampaikan dengan rinci, namun masi dapat diperbaiki.	

FGD diatas membahas mengenai Risa Aulia Safika dengan usia 23 tahun dan berkerja sebagai karyawan swasta memiliki kebiasaan untuk menggunakan aplikasi Letterboxd untuk melihat review film sebelum menonton film. Selain melihat review film biasanya letterboxd digunakan sebagai sarana berteman. Pada aplikasi Letterboxd terdapat banyak referensi film, mulai dari film lawas hingga terbaru.

Namun dalam aplikasi Letterboxd Risa mendapatkan kesulitan dalam mencari film berdasarkan popularitas. Menurut Risa Letterboxd memiliki landingpage yang berantakan dan penulisan paragraf dianggap terlalu kecil. Selain itu Risa menganggap adanya tampilan yang lebih ringkas atau lebih padat.

Dengan kesulitan itu semua Risa berharap aplikasi Letterboxd ini nantinya akan memiliki tampilan landingpage yang lebih rapih dan memiliki tulisan yang lebih mudah terbaca. Harapan ini disampaikan agar kedepanya Letterboxd menjadi aplikasi yang lebih baik lagi.

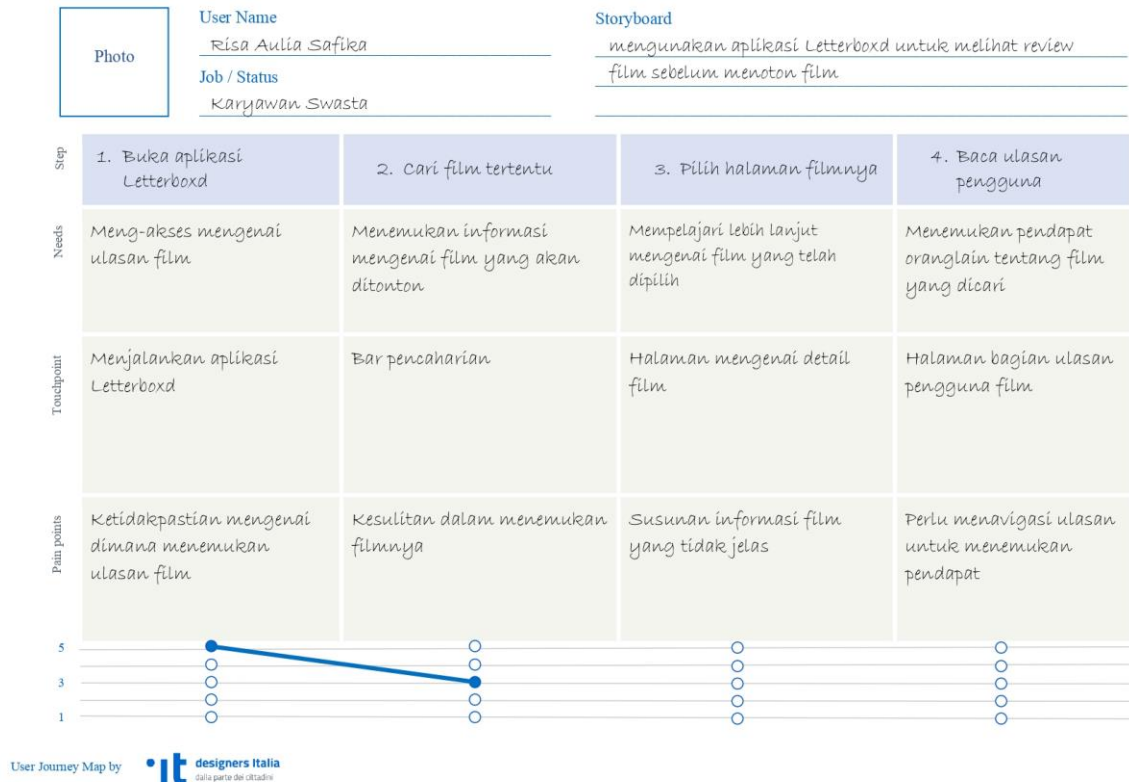
2.3 Card Sorting

Card sorting merupakan teknik penelitian yang biasa digunakan untuk menggali informasi dan memahami bagaimana pengguna mengelompokkan atau mengklasifikasikan item tertentu. Biasanya dalam pembuatan card sorting user diminta untuk mengelompokkan item berdasarkan kategori yang sesuai. Hal ini dapat membantu para desainer untuk memahami pola pikir dari user agar nantinya aplikasi sesuai dengan sasaran.

1. Kategori Film		3. Penulisan Ulasan
Film Terbaru		Judul Ulasan
Film Populer		Isi Ulasan
Film Berdasarkan Genre		Penilaian Bintang
Film Berdasarkan Tahun Rilis		Tagging Genre Film
Film Berdasarkan Sutradara		Tagging Sutradara
Film Berdasarkan Aktor/Aktris		Tagging Aktor/Aktris
Film Terbaru		Privasi Ulasan (Publik atau Pribadi)
Film Populer		
		4. Jurnal Film
		Daftar Film yang Telah Ditonton
		Ulasan Pribadi
		Ulasan Publik
2. Halaman Detail Film		Kategori Jurnal (Misal: Komedi, Drama, Horor)
Poster Film		Tahun Rilis Film
Trailer		Genre Film
Sinopsis		Daftar Film yang Telah Ditonton
Ulasan Pengguna		Ulasan Pribadi
Peringkat Film		
Informasi Sutradara		
Informasi Pemain		5. Navigasi
Tanggal Rilis		Menu Navigasi (Misal: Beranda, Jurnal, Teman, Profil)
Durasi Film		Tombol Pencarian
Genre		Tombol Beranda
Tagline		Tombol Profil Pengguna

2.4. User Journey

User Journey merupakan sebuah metode yang menggambarkan perjalanan pengguna dari awal hingga akhir saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan. Diketahui bahwa Risa Aulia Safika yang bekerja karyawan swasta menggunakan aplikasi Letterboxd untuk melihat review sebelum menonton film yang diinginkannya. Maka berdasarkan storyboard tersebut, dihasilkan user journey seperti dibawah ini :

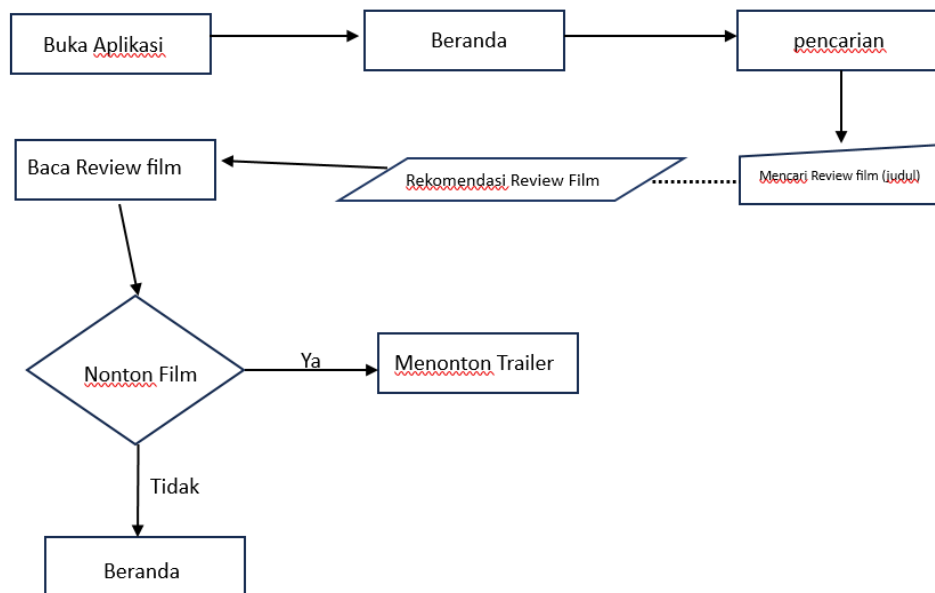


BAB III

USER FLOW

3.1 User Flow

Userflow merupakan serangkaian langkah atau tindakan yang dilakukan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. Biasanya tindakan user berupa mengeklik tombol, memilih opsi dan lainnya. User flow seringkali divisualkan secara grafis menggunakan diagram atau bagan alir. Dalam user flow berikut terdapat perbedaan kasus dari bab 2 userjourney. Disini user flow memiliki kasus berupa menggunakan aplikasi Letterboxd untuk melihat atau membaca review film sebelum menonton film dengan kondisi tanpa sign in. Maka dihasilkan user flow seperti dibawah ini:

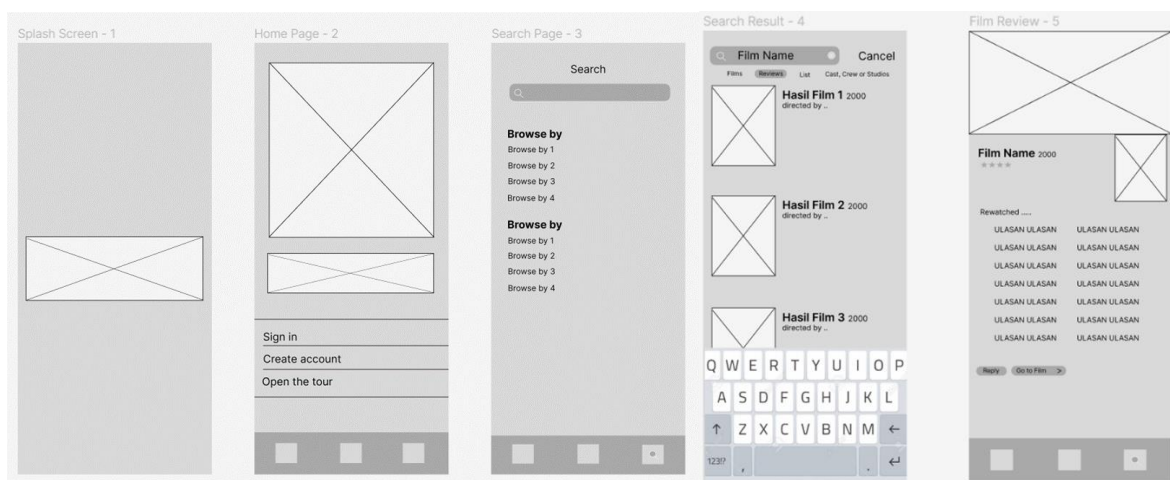


Dalam user flow diatas dapat diartikan bahwa seorang user untuk melihat review sebuah film tanpa sign in mengharuskan dirinya membuka aplikasi Letterboxd terlebih dahulu. Setelah itu user akan ke beranda dan mulai mencari film yang akan dibaca reviewnya. Dalam pencarian Letterboxd menyarankan rekomendasi film. Setelah berhasil menemukan film yang dicari user akan membaca review film dan nantinya akan kembali menyarankan suatu tawaran untuk melihat trailer dari film tersebut atau tidak. Misal tidak user akan kembali ke beranda.

BAB IV WIREFRAME

4.1 Wireframe

Representasi visual sederhana dari halaman atau antarmuka pengguna yang digunakan dalam desain produk digital, seperti situs web atau aplikasi. Wireframe dimaksudkan untuk menekankan struktur dan penempatan elemen dasar tanpa terlalu memperhatikan desain grafis atau elemen ekologi. Wireframe biasa disebut juga sebagai langkah pertama dalam proses desain dimana tim desain dan pengembangan membantu merancang dan membangun kerangka dasar produk.



Wireframe ini dibuat dari kasus menggunakan aplikasi Letterboxd untuk melihat atau membaca review film sebelum menonton film dengan kondisi tanpa Sign in. Gambar pertama merupakan Splash Screen dari Letterboxd yang akan menampilkan logo dari Letterboxd. Gambar ke dua sudah masuk dalam home page aplikasi Letterboxd, dalam home page terdapat sign in, pembuatan akun, open the tour, dibagian bawah home page terdapat tiga button. Dalam home page juga akan diberikan gambar dari sebuah film dan bagian tengah akan diberikan logo dari Letterboxd. Gambar ke tiga yaitu search page yang isinya berupa rekomendasi pencarian. Dalam gambar ke empat search result yaitu jika user telah menemukan hasil film yang dicari. Gambar kelima yaitu film review dimana akan ditampilkan review film yang dipilih user.

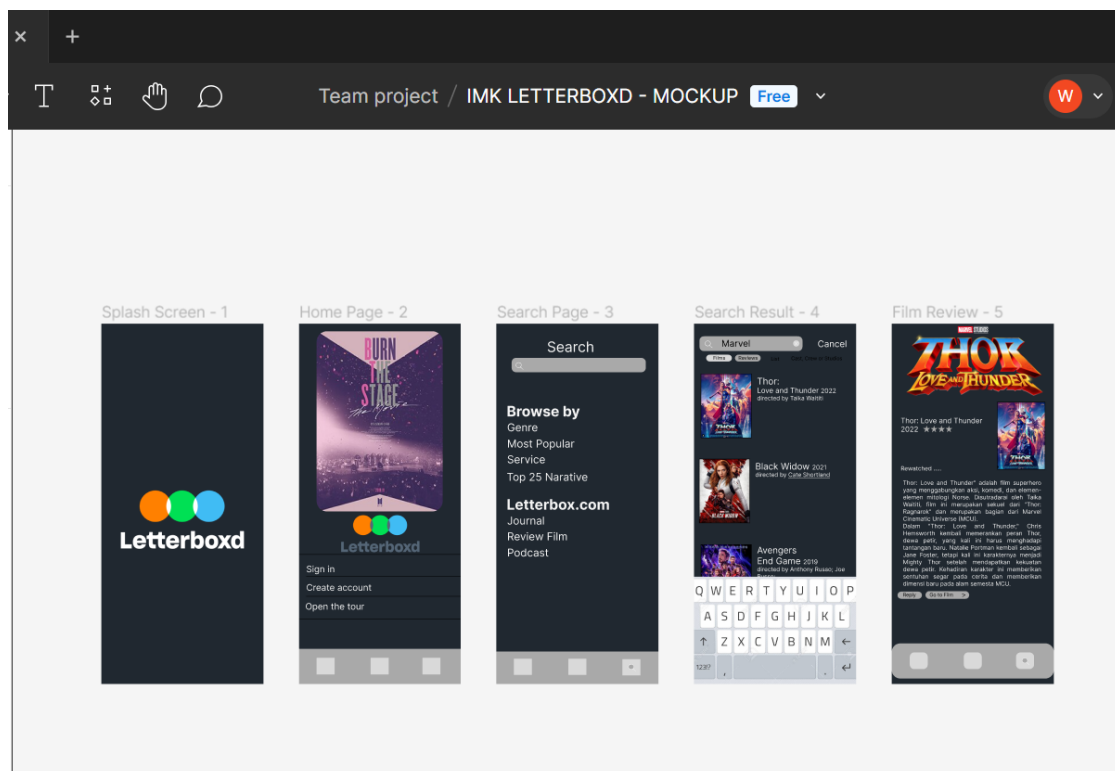
Link Wireframe:

- <https://www.figma.com/file/JAMdXjuyEAbLzW5dcFJiwc/IMK-LETTERBOXD?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=AncqfXzmD6P7Tfbq-1>

BAB V MOCKUP

5.1 Mockup

Mockup adalah representasi visual statis dari desain produk digital yang lebih canggih daripada wireframe. Mockup lebih banyak detail tentang elemen desain seperti warna, tipografi, dan elemen visual lainnya. Dalam mockup inilah akan memberikan representasi yang lebih akurat tentang tampilan dan nuansa estetika produk yang diinginkan.



Gambar pertama splash screen Dimana logo Letterbox akan muncul saat membuka aplikasi. Gambar kedua home page setelah splash screen telah selesai loading, maka munculah home page. Gambar ketiga search page, dimana letterboxd akan menyuguhkan rekomendasi pencaharian dari genre, most popular dan lainnya. Gambar keempat search result, user menginput dalam search box "Marvel" maka akan muncul hasil dari film-film marvel dari urutan yang terbaru. Gambar kelima film review, user memilih film thor love and thunder untuk melihat review nya. Dalam film review terdapat gambar dari poster film thor love and thunder.

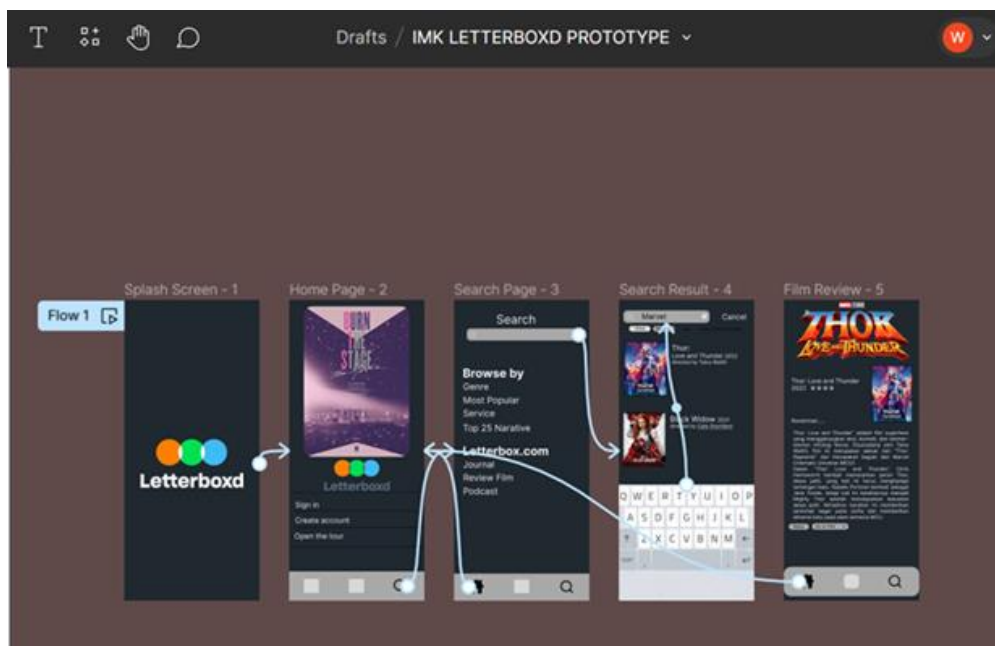
Link Mockup:

- <https://www.figma.com/file/7MltCeQIf1ir8WdNB8gbdx/IMK-LETTERBOXD---MOCKUP?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=Vd6InyCeq6lveSAC-1>

BAB VI PROTOTYPE

6.1 Prototype

Prototype model pertama dari suatu produk yang dibuat untuk menguji dan memvalidasi desain sebelum pengembangan produk akhir. Prototipe dapat berisi fungsionalitas dan interaksi yang lebih tinggi daripada wireframe atau mockup, dan sering kali digunakan untuk mendapatkan umpan balik pengguna, melakukan pengujian fungsional, dan memvalidasi konsep desain.



Prototype diatas memiliki alur splash screen lalu ke home page. Dalam home page tekan button search maka akan dibawa ke search page. Selanjutnya ketuk search box dan input nama film. Setelah itu ketuk film yang dicari dan akan dibawa ke film review. Dalam film review jika tekan button home, akan dibawa kembali ke home page.

Link Portotype:

- <https://www.figma.com/file/gtL7CPQedjaZiuSRPhB2aE/IMK-LETTERBOXD-PROTOTYPE?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=YhukkkI62JznDgMV-1>
- <https://www.figma.com/proto/gtL7CPQedjaZiuSRPhB2aE/IMK-LETTERBOXD-PROTOTYPE?page-id=0%3A1&node-id=1-4&starting-point-node-id=1%3A4&mode=design&t=0sGOeph6KwbCcM7p-1>

BAB VII USABILITY TESTING

7.1 Usability Testing

Usability testing merupakan suatu metode evaluasi yang digunakan dalam user experience design untuk mengukur kemampuan suatu produk atau sistem yang akan digunakan secara efektif dan memuaskan oleh pengguna. Tujuan utama dari pengujian kegunaan adalah untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin dihadapi pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem, dan untuk mengumpulkan umpan balik yang dapat digunakan untuk menyempurnakan desain.

System Usability Scale-Cahaya

© Digital Equipment Corporation, 1986.

No	Questionnaires	Scale (s)					Deviation	SUS
		1	2	3	4	5		
1	I think that I would like to use this system frequently (Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini)				X		s – 1	3
2	I found the system unnecessarily complex (Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini)				X		5 – s	1
3	I thought the system was easy to use (Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan)					X	s – 1	4
4	I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system (Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini)			X			5 – s	2
5	I found the various functions in this system were well integrated (Saya menemukan berbagai fungsi di					X	s – 1	4

	aplikasi ini diintegrasikan dengan baik)							
6	I thought there was too much inconsistency in this system (Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini)		X				5 – s	3
7	I would imagine that most people would learn to use this system very quickly (Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat)					X	s – 1	4
8	I found the system very cumbersome to use (Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan)	X					5 – s	4
9	I felt very confident using the system (Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini)			X			s – 1	2
10	I needed to learn a lot of things before I could get going with this system (Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi)		X				5 – s	3
SUS Total								30

Nilai Akhir SUS = SUS Total * 2.5

Grade	
A	>81
B	68 – 80
C	68
D	51 – 67
E	<50

$$\begin{aligned}\text{Nilai Akhir SUS} &= 30 * 2,5 \\ &= 75\end{aligned}$$

Grade = B

System Usability Scale-Risa Aulia

© Digital Equipment Corporation, 1986.

No	Questionnaires	Scale (s)					Deviation	SUS
		1	2	3	4	5		
1	I think that I would like to use this system frequently (Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini)					X	$s - 1$	4
2	I found the system unnecessarily complex (Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini)		X				$5 - s$	3
3	I thought the system was easy to use (Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan)				X		$s - 1$	3
4	I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system (Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini)	X					$5 - s$	4
5	I found the various functions in this system were well integrated (Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik)					X	$s - 1$	4
6	I thought there was too much inconsistency in this system (Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini)	X					$5 - s$	4
7	I would imagine that most people would learn to use this system very quickly (Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat)				X		$s - 1$	4

8	I found the system very cumbersome to use (Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan)	X					5 – s	4
9	I felt very confident using the system (Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini)					X	s – 1	4
10	I needed to learn a lot of things before I could get going with this system (Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi)	X					5 – s	4
SUS Total								38

Nilai Akhir SUS = SUS Total * 2.5

Grade	
A	>81
B	68 – 80
C	68
D	51 – 67
E	<50

**Nilai Akhir SUS = 38 * 2,5
= 95**

Grade = A

System Usability Scale- Putri Almadea

© Digital Equipment Corporation, 1986.

No	Questionnaires	Scale (s)					Deviation	SUS
		1	2	3	4	5		
1	I think that I would like to use this system frequently (Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini)				X		s – 1	3
2	I found the system unnecessarily complex (Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini)			X			5 – s	2
3	I thought the system was easy to use (Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan)					X	s – 1	4
4	I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system (Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini)				X		5 – s	2
5	I found the various functions in this system were well integrated (Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik)				X		s – 1	3
6	I thought there was too much inconsistency in this system (Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini)			X			5 – s	2
7	I would imagine that most people would learn to use this system very quickly (Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat)				X		s – 1	3

8	I found the system very cumbersome to use (Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan)	X					5 – s	4
9	I felt very confident using the system (Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini)			X			s – 1	2
10	I needed to learn a lot of things before I could get going with this system (Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi)		X				5 – s	3
SUS Total								28

Nilai Akhir SUS = SUS Total * 2.5

Grade	
A	>81
B	68 – 80
C	68
D	51 – 67
E	<50

$$\begin{aligned}\text{Nilai Akhir SUS} &= 28 * 2,5 \\ &= 70\end{aligned}$$

Grade = B

Berikut usability testing yang dilakukan terhadap tiga responden, yaitu :

1. Narasumber Pertama (Cahya)
2. Narasumber Kedua (Risa Aulia)
3. Narasumber Ketiga (Putri Almadea)

Berdasarkan lampiran didapat hasil sebagai berikut:

1. Cahya = 75 / B
2. Risa Aulia = 95 / A
3. Putri Almadea = 70 / B

Maka didapat rata-rata = 240 : 3
= **80 / B**

BAB VIII PENUTUP

8.1 Kesimpulan

Letterboxd merupakan platform online yang dirancang khusus untuk pecinta film. Aplikasi ini memberikan layanan bagi pengguna untuk mencatat, menilai, dan berbagi pendapat tentang film yang telah mereka tonton. Berdasarkan hasil usability testing terhadap tiga responden dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata nilai usability yang didapatkan adalah 80 dengan grade B. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum sistem yang diuji sudah baik, meskipun masih perlu perbaikan agar lebih optimal.

8.2 Saran

Dalam pengembangan atau perbaikan, feedback dari setiap responden sangat penting untuk mengetahui lebih spesifik bagian-bagian yang perlu ditingkatkan. Evaluasi usability ini juga menjadi landasan untuk mengetahui kekuatan dari system atau produk yang telah dibuat.