

Nama : Demitries Baskhara Rivaldo Tolla
NIM : 123180137
Kelas : A

Usability 101: Introduction to Usability

Usability adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka pengguna digunakan. Kata "Usability" juga mengacu pada metode untuk meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses desain. Usability ditentukan oleh 5 komponen kualitas yaitu Learnability, Efisiensi, Memorability, Errors, dan Satisfaction. Learnability adalah Seberapa mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas dasar saat pertama kali mereka menemukan desain? Efisiensi adalah Setelah pengguna mempelajari desain, seberapa cepat mereka dapat melakukan tugas? Memorability adalah Saat pengguna kembali ke desain setelah beberapa saat tidak menggunakannya, seberapa mudah mereka dapat membangun kembali kemahirannya? Errors adalah Berapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, seberapa parah kesalahan ini, dan seberapa mudah mereka dapat memulihkan kesalahan? Satisfaction adalah seberapa menyenangkan menggunakan desain itu?

Banyak atribut usability yang penting lainnya. Kuncinya adalah utilitas, yang mengacu pada fungsionalitas desain: Apakah bisa melakukan apa yang dibutuhkan pengguna? Usability dan utilitas sama pentingnya dan bersama-sama menentukan apakah sesuatu itu berguna. Tidak baik jika sistem secara hipotesis dapat melakukan apa yang diinginkan, tetapi tidak dapat mewujudkannya karena antarmuka pengguna terlalu sulit. Untuk mempelajari kegunaan desain dapat menggunakan metode penelitian pengguna yang sama yang meningkatkan kegunaan.

Usability adalah kondisi yang diperlukan untuk bertahan. Jika sebuah situs web sulit digunakan, orang-orang pergi. Jika beranda gagal menyatakan dengan jelas apa yang ditawarkan perusahaan dan apa yang dapat dilakukan pengguna di situs, orang-orang akan keluar. Jika pengguna tersesat di situs web, mereka pergi. Jika informasi situs web sulit dibaca atau tidak menjawab pertanyaan kunci pengguna, mereka pergi. Tidak ada yang namanya pengguna membaca manual situs web atau menghabiskan banyak waktu untuk mencoba mencari tahu antarmuka. Ada banyak situs web lain yang tersedia.

Ada banyak metode untuk mempelajari usability, tetapi yang paling dasar dan berguna adalah pengujian pengguna yang memiliki komponen seperti hubungan beberapa perwakilan pengguna, seperti pelanggan untuk situs e-niaga atau karyawan untuk intranet. Pengguna diminta untuk melakukan tugas representatif dengan desain. Amati apa yang dilakukan pengguna, di mana mereka berhasil, dan di mana mereka mengalami kesulitan dengan antarmuka pengguna.

10 Usability Heuristics for User Interface Design

1.Visibility of system status	2.Match between system and the real world
Desain harus selalu memberitahu pengguna tentang apa yang sedang terjadi, melalui umpan balik yang sesuai dalam waktu yang wajar.	Desain harus berbicara bahasa pengguna. Gunakan kata, frasa, dan konsep yang akrab bagi pengguna, bukan jargon internal. Ikuti konvensi dunia nyata, buat informasi muncul dalam urutan yang wajar dan logis.

3.User control and freedom Pengguna sering melakukan tindakan secara tidak sengaja. Mereka membutuhkan "Emergency Exit" yang ditandai dengan jelas untuk meninggalkan tindakan yang tidak diinginkan tanpa harus melalui proses yang diperpanjang.	4.Consistency and standards Pengguna tidak perlu bertanya-tanya apakah kata, situasi, atau tindakan yang berbeda memiliki arti yang sama.
5.Error prevention Pesan kesalahan yang baik itu penting, tetapi desain terbaik dengan hati-hati mencegah terjadinya masalah. Hilangkan kondisi rawan kesalahan, atau periksa dan berikan pengguna opsi konfirmasi sebelum mereka berkomitmen untuk melakukan tindakan.	6.Recognition rather than recall Meminimalkan beban memori pengguna dengan membuat elemen, tindakan, dan opsi terlihat. Pengguna tidak harus mengingat informasi dari satu bagian antarmuka ke bagian lain. Informasi yang diperlukan untuk menggunakan desain harus terlihat atau dapat diambil dengan mudah saat diperlukan.
7.Flexibility and efficiency of use Shortcut dapat mempercepat interaksi untuk pengguna ahli sehingga desain dapat melayani pengguna yang tidak berpengalaman dan berpengalaman. Izinkan pengguna untuk menyesuaikan tindakan yang sering dilakukan.	8.Aesthetic and minimalist design Antarmuka tidak boleh berisi informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan. Setiap unit informasi tambahan dalam sebuah antarmuka bersaing dengan unit informasi yang relevan dan mengurangi visibilitas relatifnya.
9.Help users recognize, diagnose, and recover from errors Pesan kesalahan harus dinyatakan dalam bahasa sederhana, secara tepat menunjukkan masalah, dan secara konstruktif menyarankan solusi.	10.Help and documentation Sebaiknya sistem tidak membutuhkan penjelasan tambahan. Namun, mungkin perlu untuk menyediakan dokumentasi untuk membantu pengguna memahami cara menyelesaikan tugas mereka.

10 Examples of Great Usability on Airbnb

1.Visibility of system status Dalam kasus Airbnb, umpan balik waktu nyata ini diberikan di seluruh situs, terutama pada momen-momen penting dalam proses pengambilan keputusan pengguna.	2.Match between system and the real world Airbnb berada dalam posisi unik, menggunakan bahasa dan terminologi yang familiar yang identik dengan pemesanan perjalanan.
3.User control and freedom Airbnb akan membuka jendela baru untuk setiap produk yang diklik pengunjung, memungkinkan mereka untuk melanjutkan penelusuran sementara jendela yang dipilih sebelumnya menunggu dengan sabar di tab terpisah.	4.Consistency and standards Fleksibilitasnya dalam menangkap fitur yang akan datang untuk kategori "Places" saat ini belum sepenuhnya terhubung dengan penawaran produk berkaitan.

<p>5.Error prevention</p> <p>Airbnb melakukan hal ini secara besar-besaran di seluruh situs, dengan secara otomatis mengkurasi hasil pencarian berdasarkan rincian pencarian pengguna.</p>	<p>6.Recognition rather than recall</p> <p>Airbnb memudahkan pengguna untuk beralih di antara rencana perjalanan potensial dengan menyimpan semua pencarian di bilah pencarian, bersama dengan jumlah tamu dan tanggal yang dipilih.</p>
<p>7.Flexibility and efficiency of use</p> <p>Saat membuka situs web Airbnb, pengguna baru dan pengguna lama akan disambut oleh pengalaman beranda yang sama sekali berbeda.</p>	<p>8.Aesthetic and minimalist design</p> <p>Airbnb terkenal dengan antarmuka yang bersih dan desain minimalis, estetika yang semakin berhasil dengan penambahan "experiences" dan "guides" untuk penawaran produk mereka.</p>
<p>9.Help users recognize, diagnose, and recover from errors</p> <p>Sangat sulit untuk membuat kesalahan di situs web, sebagian besar disebabkan oleh hasil pencarian yang difilter dan batasan UI.</p>	<p>10.Help and documentation</p> <p>Penggunaan microcopy Airbnb pada halaman pembuatan profil memberikan info pendukung untuk menjelaskan tujuan dan penggunaan informasi pengguna tertentu.</p>