

Sistem Interaksi Semester Gasal 2022/2023

Dosen Pengajar:

Harry Budi Santoso, Ph.D., Dadan Hardianto, M.Kom., Lintang Matahari Hasani, M.Kom.,
Bintang Annisa Bagustari, M.Kom., Suci Fadhilah, M.A.

Nama Mhs 1 (2106752180): Alvaro Austin

Nama Mhs 2 (2106750351): Feru Pratama Kartajaya

Kelas: C

Lembar Kerja 5

Proses Desain Interaksi

PETUNJUK: Anda diminta untuk mengevaluasi salah satu situs berikut (pilih salah satu):

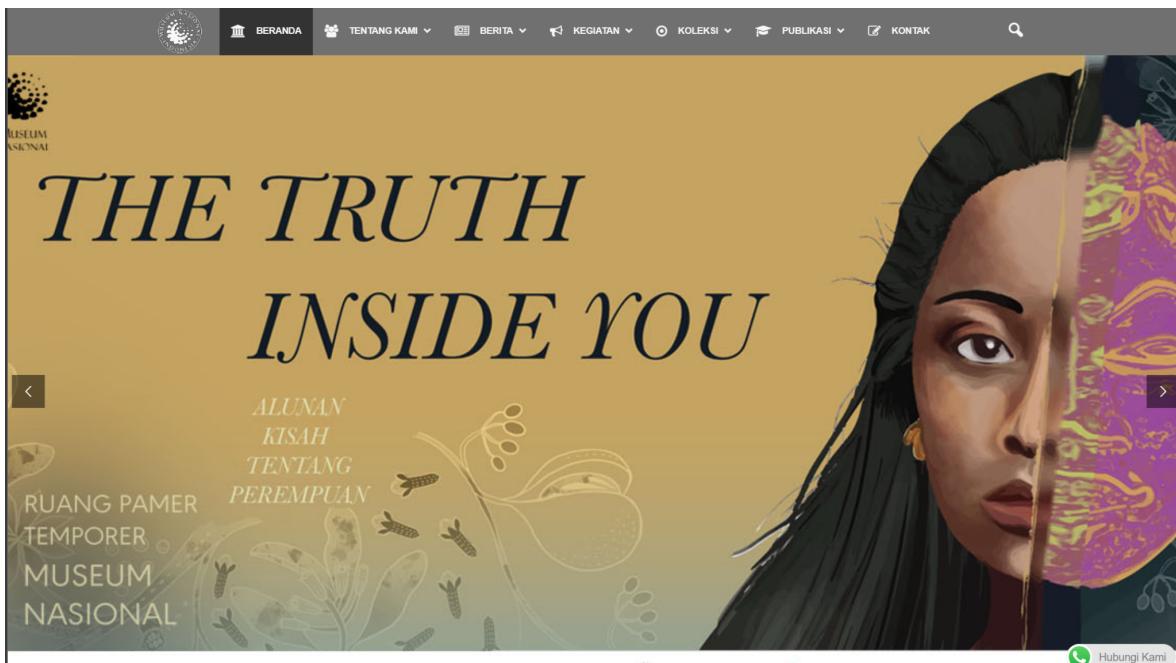
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia <https://www.perpusnas.go.id/>
- Arsip Nasional Republik Indonesia <https://www.anri.go.id/>
- Museum Nasional Indonesia <https://www.museumnasional.or.id/>

1. Silakan pelajari situs yang Anda pilih bersama mitra Anda.

Jawaban:

Nama situs yang dipilih: Museum Nasional Indonesia (<https://www.museumnasional.or.id/>)

Screenshot beranda:



Sistem Interaksi Semester Gasal 2022/2023

Dosen Pengajar:

Harry Budi Santoso, Ph.D., Dadan Hardianto, M.Kom., Lintang Matahari Hasani, M.Kom.,
Bintang Annisa Bagustari, M.Kom., Suci Fadhilah, M.A.

Nama Mhs 1 (2106752180): Alvaro Austin

Nama Mhs 2 (2106750351): Feru Pratama Kartajaya

Kelas: C

The screenshot shows a grid of news items and logos. The news items include: 'Usai Taklukan Timnas Indonesia U20, Timnas Guatemala U20 berkunjung ke Museum...', 'Kunjungan Menteri Luar Negeri RRT ke Museum Nasional', 'Siaran Pers Pameran The Truth Inside You: Alunan Kisah tentang Perempuan', 'Pameran Kopi Togetherness Resmi Dibuka', and 'Siaran Pers Pameran Kopi Togetherness'. Logos at the top include GALERI NASIONAL INDONESIA, REPUBLIKANASIONAL, TWC, MASJID KATEDRAL, OSCAR LAMALERA CULTURE, and EI EXCE.

This section features a large image of the museum's exterior with a 'VIRTUAL TOUR' button. To the right is a grid of artifacts with the text 'ONLINE EXHIBITION' and a 'Hubungi Kami' button.

The agenda section lists events: '15/12/2022 – 15/01/2023: THE TRUTH INSIDE YOU : Alunan Kisah Tentang...', '17/12/2022 : Latte Art Underground Competition – Goes to Qatar', '18/12/2022 : Ngeronda di Museum – Nonton Bareng Final Piala Dunia...', 'Signature Beverage 101 by Muhammad Aga', and 'Laporan Hasil Survei Kepuasan Layanan 2022'. The photo gallery shows a large image of the museum's exterior.

Contact information includes the Badan Layanan Umum Museum Nasional Indonesia, address (Jl. Medan Merdeka Barat No 12, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia), phone number (+62 21 3868172), and social media links for Facebook, Instagram, and Twitter. A 'Hubungi Kami' button is also present.

2. Tim Anda diminta untuk memperbaiki atau meningkatkan usability atau user experience situs di atas. Tentukan metode yang akan digunakan dan tuliskan tahapan-tahapan proses desain

Sistem Interaksi Semester Gasal 2022/2023

Dosen Pengajar:

Harry Budi Santoso, Ph.D., Dadan Hardianto, M.Kom., Lintang Matahari Hasani, M.Kom.,
Bintang Annisa Bagustari, M.Kom., Suci Fadhilah, M.A.

Nama Mhs 1 (2106752180): Alvaro Austin

Nama Mhs 2 (2106750351): Feru Pratama Kartajaya

Kelas: C

interaksi yang akan dilakukan! Beri penjelasan untuk masing-masing tahapannya (aktivitas yang akan dilakukan, pihak yang terlibat, dll.).

Jawaban:

Dalam meningkatkan usability dari situs Museum Nasional Indonesia, kami akan melakukan proses desain interaksi menggunakan metode User-Centered Design. Dari evaluasi yang kami lakukan, dapat disimpulkan bahwa situs tersebut berperan sebagai rumah informasi untuk Museum Nasional serta arsip untuk artefak dan literasi sejarah Indonesia. Untuk memenuhi peran tersebut, situs perlu mengakomodasi banyak kebutuhan untuk berbagai macam pengguna. Dengan menggunakan UCD, kami dapat merancang desain interaksi yang menemui ekspektasi segala pengguna.

Untuk proses desain interaksi menggunakan UCD, kami akan melakukan beberapa iterasi yang menerapkan 4 macam tahapan, yakni:

1. Establishing Requirements (Menentukan kebutuhan pengguna)

Pada tahap ini kami merasa bahwa kami memerlukan informasi mengenai kebutuhan-kebutuhan pengguna pada situs museum ini. Kami akan lebih memfokuskan observasi kami melalui kuesioner dan survei kepada pengguna-pengguna. Target pengguna kami adalah arkeolog, murid dan wisatawan. Setelah mengenai target pengguna, kami kemudian akan membuat sebuah survei yang berkaitan dengan situs tersebut. Menurut kami cara yang terbaik adalah dengan menggunakan skala likert yang berguna untuk membuat close ended question sehingga jawaban dari para pengisi berada pada harapan yang kita inginkan.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat mengacu pada pengujian SUS (System Usability Scale) preferensi user dalam penggunaan situs museum tersebut. Pertanyaan tersebut seperti:

- Saya menyukai fitur ini dan merasa bahwa akan menggunakan fitur ini secara rutin
- Saya rasa fitur ini tidak diperlukan dan redundan

Pertanyaan seperti itu akan ditanyakan pada survei untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Dengan begitu, kita akan dapat menggambarkan kebutuhan pengguna pada situs ini sehingga fitur-fitur yang dirasa perlu dapat dikembangkan sedangkan fitur yang tidak diperlukan dapat dihilangkan.

2. Designing (Merancang desain alternatif)

Sistem Interaksi Semester Gasal 2022/2023

Dosen Pengajar:

Harry Budi Santoso, Ph.D., Dadan Hardianto, M.Kom., Lintang Matahari Hasani, M.Kom.,
Bintang Annisa Bagustari, M.Kom., Suci Fadhilah, M.A.

Nama Mhs 1 (2106752180): Alvaro Austin

Nama Mhs 2 (2106750351): Feru Pratama Kartajaya

Kelas: C

Selanjutnya ketika kita menemukan preferensi dan kebutuhan pengguna, kita dapat mulai melakukan penggambaran flow kerja dari situs kita. Flow kerja ini dapat dibuat seperti diagram (*wireframe*) yang menjelaskan bagaimana setiap fitur harusnya berinteraksi. Tentu saja, setiap fitur tersebut harus dibuat secara koheren dan bermakna. Tidak hanya itu, kita juga harus memastikan bahwa flow dari *wireframe* tersebut logis sesuai dengan yang diinginkan berdasarkan kebutuhan pengguna tadi.

3. Prototyping (Membuat prototipe dari desain)

Setelah kami merasa bahwa rancangan desain dapat memenuhi *usability goals* yang ditetapkan, kami akan membuat sebuah prototipe. Dengan melakukan prototyping, kami akan memperoleh sebuah representasi dari desain interaksi yang kemudian dapat diuji coba dan dievaluasi. Untuk sebuah aplikasi web, prototipe akan berupa *mockup* interaktif yang menggambarkan antarmuka dan berbagai interaksi yang terkandung dalam situs. Proses ini didukung oleh *prototyping tools* seperti Figma dan Marvel app. Mereka merupakan situs desain antarmuka yang memberikan kemampuan untuk merancang prototipe aplikasi tanpa perlu memprogramnya dari awal.

4. Evaluating (Evaluasi desain interaksi)

Setelah prototipe aplikasi telah diciptakan, kami perlu menguji efektivitas dari desain yang telah dirancang. Untuk tahap ini, kami akan melibatkan beberapa calon pengguna dalam *usability testing*. Dalam *usability testing*, calon pengguna akan diarahkan oleh kami untuk berinteraksi dengan prototipe aplikasi. Untuk setiap arahan, kami akan memonitor keberhasilan calon pengguna dalam mencapai *usability goals*, serta berbagai isu dan keluhan calon pengguna dalam menggunakan aplikasi. Kami juga akan memberikan pertanyaan mengenai pengalaman calon pengguna dan menerima *feedback* yang diberikan.

Dari data yang diperoleh dari para calon pengguna, kami dapat menganalisis kelebihan dan kekurangan dari rancangan desain aplikasi. Analisis data yang kami lakukan tiga aspek: efektivitas solusi dalam mencapai kebutuhan pengguna, efisiensi proses pengguna untuk mencapai kebutuhannya, dan kepuasan pengguna dalam mencapai kebutuhannya. Ide desain yang telah dinilai positif oleh calon pengguna dapat dipertahankan untuk aplikasi akhir, sedangkan keluhan yang dilaporkan perlu dievaluasi lebih lanjut. Dari sejumlah isu yang diangkat, kami dapat menentukan aspek-aspek tertentu dari rancangan desain yang perlu direvisi. *Feedback* dari calon pengguna juga dapat bermanfaat untuk menemukan kebutuhan pengguna yang belum terangkat pada tahap *Establishing Requirements*.

Sistem Interaksi Semester Gasal 2022/2023

Dosen Pengajar:

Harry Budi Santoso, Ph.D., Dadan Hardianto, M.Kom., Lintang Matahari Hasani, M.Kom.,
Bintang Annisa Bagustari, M.Kom., Suci Fadhilah, M.A.

Nama Mhs 1 (2106752180): Alvaro Austin

Nama Mhs 2 (2106750351): Feru Pratama Kartajaya

Kelas: C

Poin-poin revisi yang diperoleh dari tahap evaluasi akan kami manfaatkan untuk iterasi perancangan desain berikutnya. Pengulangan proses desain interaksi dilakukan hingga prototipe aplikasi diterima oleh calon pengguna dengan jumlah isu yang minim. Target kami adalah untuk menemukan solusi yang ideal dalam 4-5 iterasi.