



# USABILITY

Perancangan Antarmuka Pengguna

**Riyanthi Angrainy Sianturi, S.Sos, M.Ds (RIS)**

riyanthi@del.ac.id

# OUTLINE

- Pengantar
- Definisi Usability
- Mengapa Usability Penting
- Cara Meningkatkan Usability
- Kapan Bekerja pada Usability

IF I WERE OUR TEENAGE  
GIRL TARGET, I WOULD  
LOVE OUR NEW PRODUCT.

HAVE YOU ACTUALLY  
TALKED TO ANYTO  
MAKE SURE?

WHAT? AND  
LEAVE THIS  
ROOM?



TOM  
FISH  
BURNE

“One reason so many large, important systems are not being used, or that users have to work around the system to get the work done, is **that the programmers didn't understand what the users were doing**. They develop the application according to their own interpretation.”

Finn Kensing, Roskilde University, Denmark (CIO, 10/15/96)



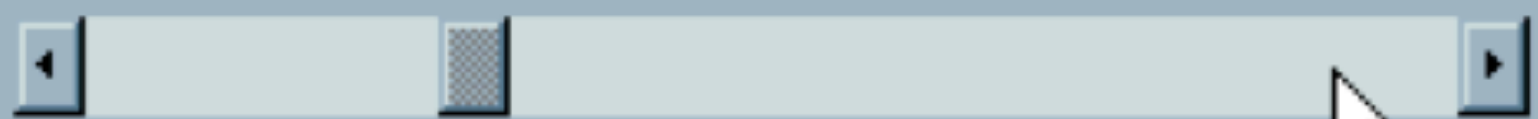






## Select an award style...

Select an award style using the scroll bar. When you've found a style that suits you, press OKAY to create that award and open the editor.



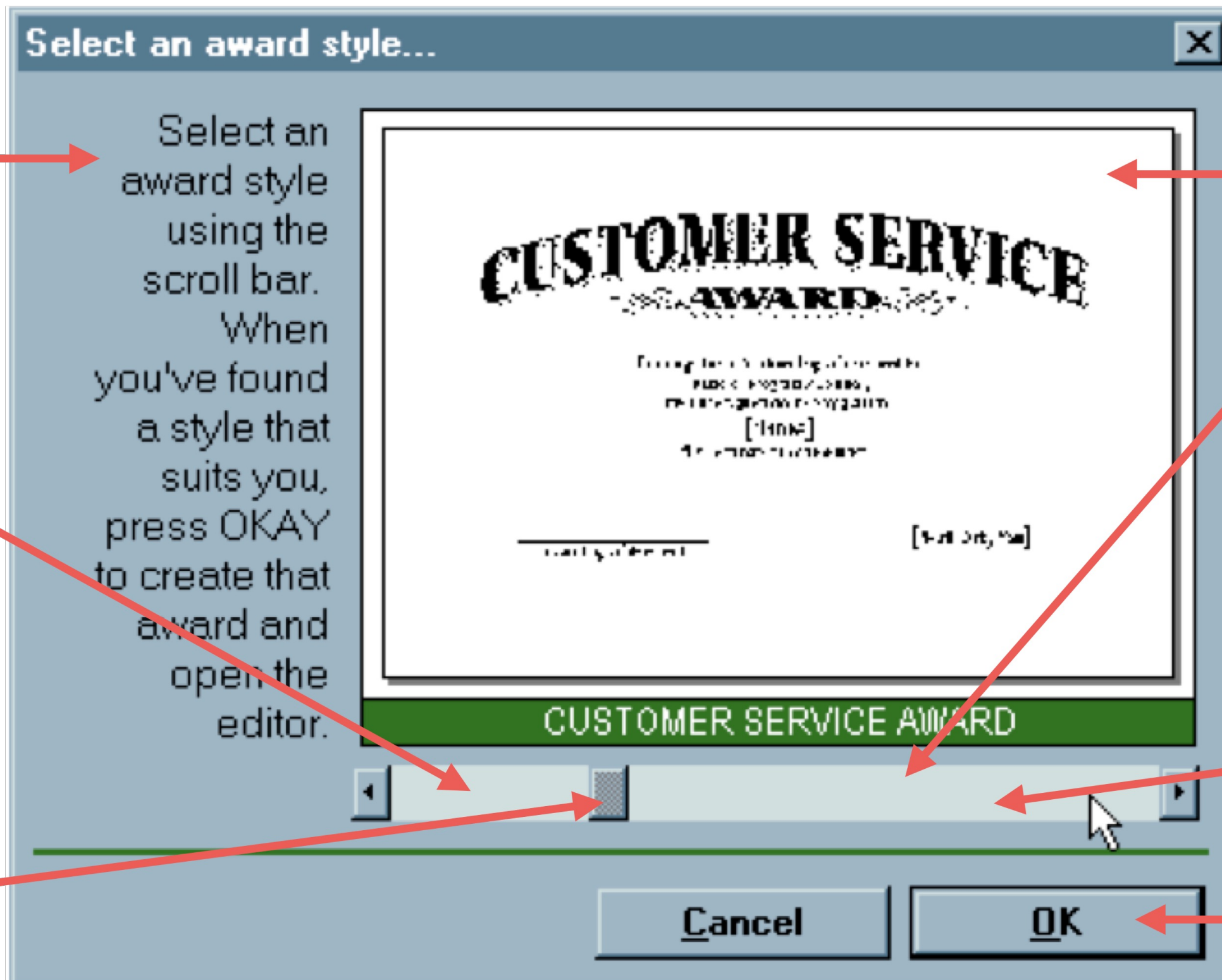
Cancel

OK

Teks panjang untuk bantuan

Scrollbar untuk memilih sertifikat

Tiap posisi memiliki satu template



Dialog box

Tidak ada tanda:  
jumlah template  
pengelompokan/  
kategori  
template  
Seberapa jauh  
menggeser  
scrollbar sampai  
memilih satu

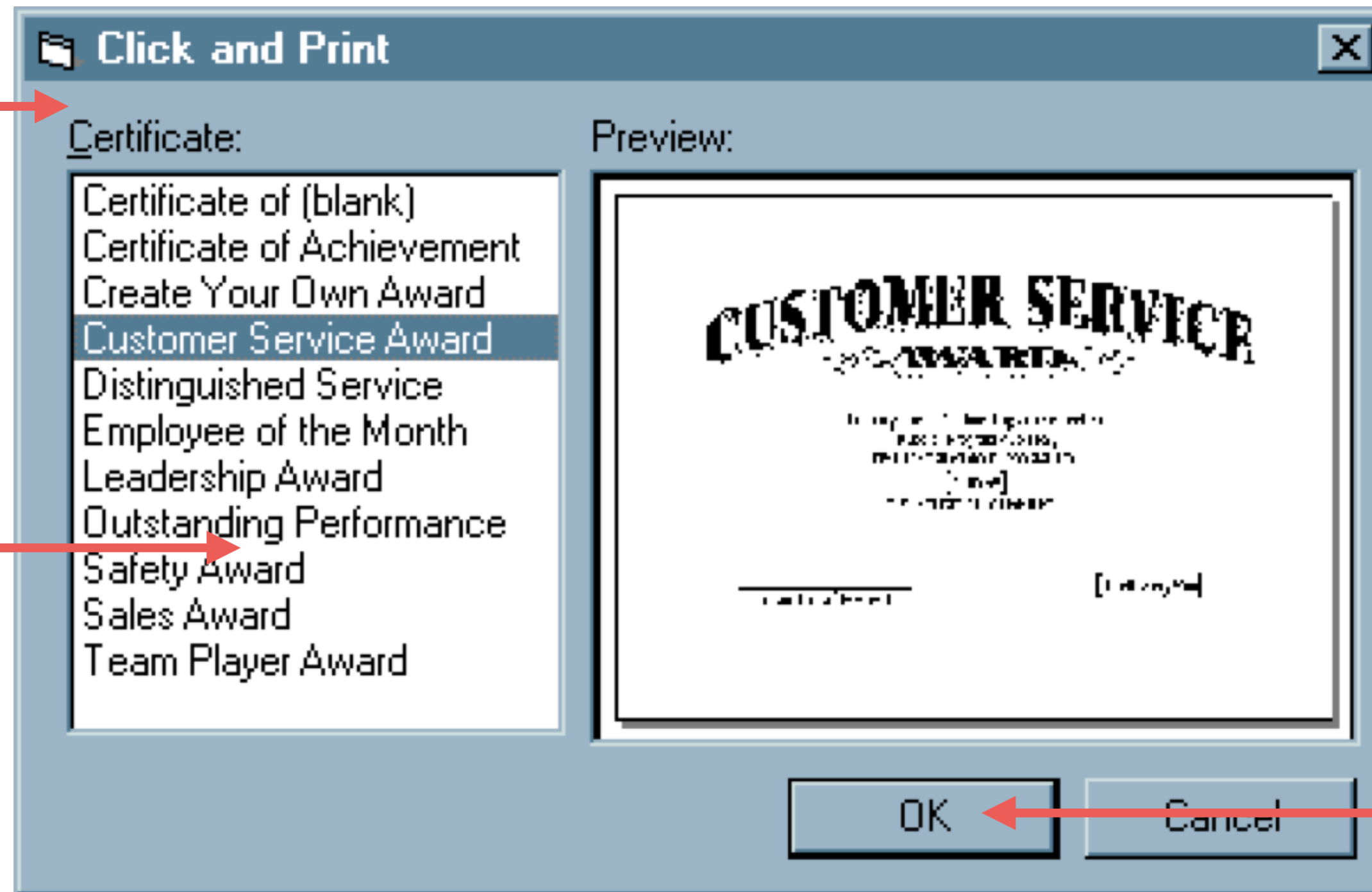
Scrollbar untuk  
scrolling isi,  
bukan memilih

Letak tombol



Tidak perlu  
teks untuk  
bantuan

Scrollbar  
diganti  
dengan  
daftar  
pilihan



Letak  
tombol OK  
di kiri

# MENDESAIN UI TIDAK MUDAH

- User interface TIDAK mudah untuk didesain
- UI adalah tentang BERKOMUNIKASI DENGAN USER

# MENDESAIN UI TIDAK MUDAH

- Pada penggunaan interface, user SELALU benar
- Pada proses desain, user tidak selalu benar



# MENDESAIN UI TIDAK MUDAH

- Contoh:
- Survey Google kepada user tentang seberapa banyak hasil pencarian yang mereka inginkan dalam 1 halaman (10, 20, 30).



# DEFINISI USABILITY

---



# DEFINISI USABILITY

- Usability mengacu pada kualitas interaksi dalam hal parameter seperti waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas, jumlah kesalahan yang dibuat dan waktu yang dibutuhkan untuk menjadi user yang kompeten (David Benyon).



# DEFINISI USABILITY

- Usability adalah sebuah **atribut kualitas yang menilai seberapa mudah UI digunakan**.
- Kata “usability” juga merujuk pada **metode-metode yang digunakan untuk meningkatkan kemudahan pengguna selama proses desain** (Nielsen 2003) .

# DEFINISI USABILITY

- Menurut Nielsen, usability didefinisikan ke dalam 5 komponen kualitas, yaitu:
  - Learnability
  - Efficiency
  - Memorability
  - Errors (Safety)
  - Satisfaction

# DEFINISI USABILITY

- Usability hanya satu atribut dari sistem. Software designer memiliki banyak aspek untuk diperhatikan:
  - Functionality
  - Performance
  - Cost
  - Security
  - Maintainability
  - Usability
  - Size
  - Reliability
  - Standards
  - Marketability
- Usability tidak berada dalam isolasi
- Dapat melihat pada banyak atribut yang berbeda



# DEFINISI USABILITY

- Salah satu atribut yang penting adalah UTILITY
- Definisi Utility = menyediakan fitur-fitur yang dibutuhkan
- Definisi Usability = kemudahan dan menyenangkan saat digunakan
- Definisi Useful = usability + utility



# **MENGAPA USABILITY PENTING**

---



# MENGAPA USABILITY PENTING

- Pada Web, usability adalah kondisi penting untuk bertahan.
- Tidak ada user yang membaca manual Web
- Ada banyak situ lain yang tersedia
- Pada e-commerce, jika user tidak menemukan produk yang dicari, mereka tidak dapat membelinya.





# **BAGAIMANA MENINGKATKAN USABILITY**

---



# BAGAIMANA MENINGKATKAN USABILITY

- Usability Testing
  - Hubungi beberapa representative user
  - Minta user untuk melakukan tugas-tugas yang representatif dengan desain
  - Amati apa yang dilakukan user

# BAGAIMANA MENINGKATKAN USABILITY

- Untuk mengantisipasi masalah usability paling penting dari sebuah desain, tes terhadap 5 user biasanya cukup
- Lebih baik menggunakan sumberdaya untuk melakukan banyak tes-tes kecil
- Desain iteratif



# **KAPAN BEKERJA DENGAN USABILITY**

---





# KAPAN BEKERJA DENGAN USABILITY

- Sebelum memulai desain baru, uji desain yang lama untuk mengidentifikasi bagian-bagian baik yang harus dipertahankan atau ditekankan, dan bagian-bagian buruk yang membuat masalah bagi user.
- Lakukan field study untuk melihat bagaimana user berperilaku di habitat alami mereka.
- Buatlah paper prototype dari satu atau lebih ide-ide desain baru dan mengujinya.
- Jangan menunda user testing sampai Anda memiliki desain yang sepenuhnya diimplementasikan.

# KAPAN BEKERJA DENGAN USABILITY

- Memulai user testing di awal proses desain dan terus menguji setiap langkah.
- Anda menghubungi real user dan duduk bersama mereka saat mereka menggunakan desain.
- Sempurnakan ide desain yang paling baik melalui beberapa iterasi.
- Setelah Anda memutuskan dan mengimplementasikan desain final, uji kembali.

# REFERENSI

- Usability, MIT Open Courseware, User Interface Design and Implementation, [http://ocw.mit.edu/courses/electrical-engineering-and-computer-science/6-831-user-interface-design-and-implementation-spring-2011/lecture-notes/MIT6\\_831S11\\_lec01.pdf](http://ocw.mit.edu/courses/electrical-engineering-and-computer-science/6-831-user-interface-design-and-implementation-spring-2011/lecture-notes/MIT6_831S11_lec01.pdf)
- Introduction to Usability. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability>
- Usability and Human-Computer Interaction, Springer.
- Designing The User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction (Sixth Edition), Ben Shneiderman.

# REFERENSI

- [https://ittybittyusability.files.wordpress.com/2015/11/normandoor\\_703.jpg](https://ittybittyusability.files.wordpress.com/2015/11/normandoor_703.jpg)
- <https://www.flickr.com/photos/cennydd/3191424928>
- <https://mrjoe.uk/assets/door-affordance.jpg>
- <http://impossibleobjects.com/catalogue/coffeepot-for-masochists.html>
- <http://unsplash.com>



**The mind is just like a muscle — the more you exercise it, the stronger it gets and the more it can expand. - Idowu Koyenikan**

---





# **MARTUHAN, MARROHA, MARBISUK**