

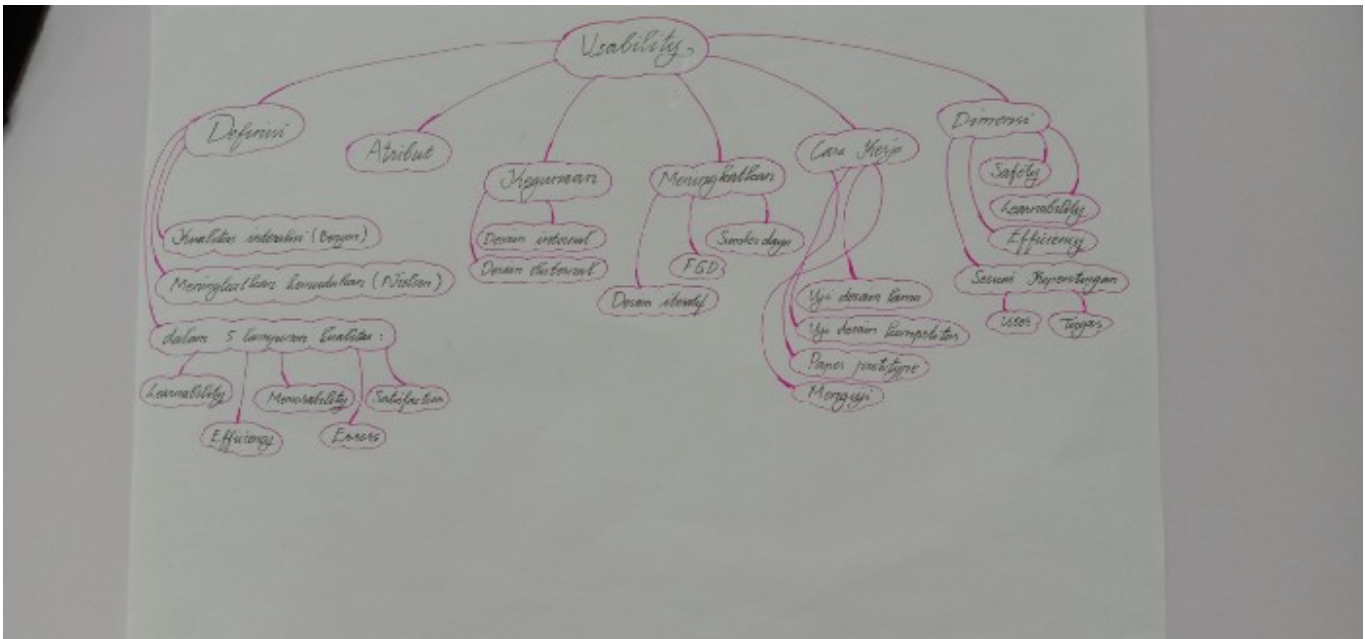
Giovanni Situmorang

1 Follower · About [Follow](#)

USABILITY (Interaksi Manusia — Komputer [IMK])



Giovanni Situmorang Feb 13 · 3 min read



Usability merupakan suatu metode yang digunakan dalam mengamati atau menilai tingkat kemudahan dan banyaknya kesalahan dalam penggunaan suatu sistem atau aplikasi. Usability didefinisikan melalui lima komponen berkualitas, diantaranya :

1. **Learnability** : menjelaskan tingkat kemudahan bagi pengguna dalam memenuhi tugas-tugas dasar ketika pertama kali pengguna berinteraksi dengan hasil desain atau aplikasi.
2. **Efficiency** : menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas setelah pengguna mempelajari hasil desain atau aplikasi.

3. **Memorability** : menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.
4. **Errors** : menjelaskan jumlah error/kesalahan yang dilakukan pengguna, tingkat kesulitan terhadap error dan cara memperbaiki error.
5. **Satisfaction** : menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Mengapa Usability itu Penting?

1. Memudahkan Pengguna : Sebuah program atau aplikasi harus mempunyai usability yang baik. Jika tidak, aplikasi atau program tersebut tidak akan digunakan.
2. Mudah Dipelajari : Usability memastikan sistem atau aplikasi mudah untuk dipelajari.
3. Berjalan Sesuai Fungsinya : Usability memastikan fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan tujuannya. Apabila suatu aplikasi tidak berjalan sesuai dengan fungsinya, maka aplikasi tidak akan digunakan.
4. Menarik Minat Pengguna : Untuk menarik minat pengguna, suatu sistem atau aplikasi harus memiliki usability yang baik.

Usability dan utilitas sama-sama penting dan bersama-sama menentukan apakah sesuatu menjadi berguna, tidak penting bahwa jika sesuatu mudah digunakan tetapi bukan apa yang pengguna inginkan. Tidak baik jika sistem dapat melakukan apa yang pengguna inginkan, tetapi pengguna tidak dapat membuat hal itu terjadi karena user interface tidak mudah. Kita dapat menggunakan metode penelitian pengguna yang sama yang meningkatkan kegunaan untuk mempelajari utilitas desain.

Bagaimana Meningkatkan Usability?

Ada banyak cara/metode untuk mempelajari usability, namun hal yang paling mendasar adalah usability testing yang memiliki 3 komponen :

1. Berkomunikasi dengan pengguna representatif.
2. Minta pengguna untuk melakukan tugas-tugas yang representatif dengan desain.
3. Amati apa yang dilakukan pengguna, di saat pengguna berhasil melakukannya dan di mana pengguna mengalami kesulitan. Tetaplah diam dan biarkan user yang

berbicara.

Penting dalam pengujian pengguna secara individual dan biarkan pengguna memecahkan masalah mereka sendiri. Jika kita membantu atau mengarahkan perhatian para pengguna ke bagian tertentu pada layar, kita tidak akan mendapatkan hasil pengujian yang efisien.

User testing berbeda dengan Focus Group Discussion (FGD). FGD adalah diskusi terfokus dari suatu grup untuk membahas suatu masalah tertentu, dalam suasana santai dan informal. Metode ini sangat buruk dalam mengevaluasi usability. FGD sangat cocok saat riset pemasaran.

Kapan Bekerja pada Usability?

Usability berperan dalam setiap proses desain. Kebutuhan yang dihasilkan dalam beberapa studi merupakan salah satu alasan merekomendasikan pembuatan studi individu yang murah dan cepat. Berikut langkah-langkah nya:

- Sebelum memulai desain baru, terlebih dahulu lakukan pengujian terhadap desain lama untuk menemukan bagian-bagian yang baik yang harus dipertahankan dan bagian yang kurang baik yang memberikan kesulitan bagi pengguna.
- Melakukan studi lapangan untuk melihat bagaimana pengguna berinteraksi dalam habitat alami mereka.
- Membuat prototype design dan mengujinya.
- Memperbaiki ide-ide desain yang telah diuji dengan baik melalui beberapa iterasi. Menguji setiap iterasi.
- Periksa desain relatif terhadap pedoman kegunaan yang ada dari studi sebelumnya.
- Setelah memutuskan dan menerapkan desain yang terakhir, lakukan pengujian kembali. Masalah kegunaan selalu meyelinap masuk selama pelaksanaan.