

INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER (IMK)

Yoyon Efendi, M.Kom

Tim Pengampu Matakuliah IMK



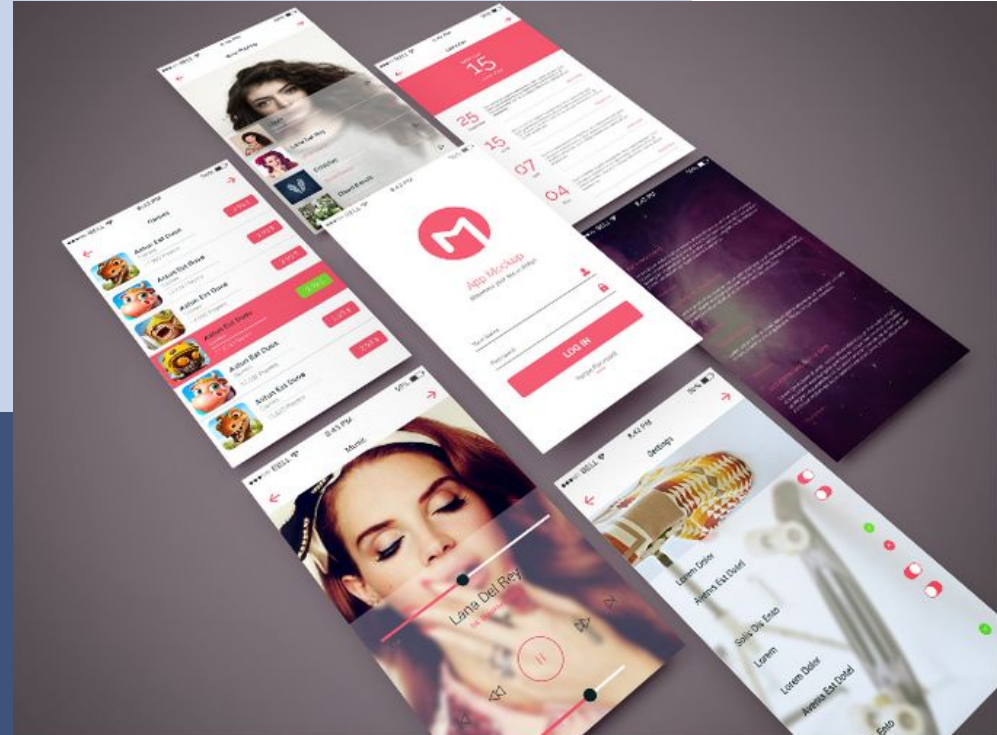
Visi Misi Program Studi

Menjadi Program Studi dalam Bidang
Teknik Informatika Berbasis Mobile Computing
di Sumatera Tahun 2030

#11

User Research

MOBILE-WEB



User Research

- Penelitian UX (pengalaman pengguna) adalah studi sistematis tentang pengguna target dan persyaratan, untuk menambahkan konteks dan wawasan yang realistis ke proses desain

User Research,
untuk
mengumpulkan
data apa yang
menjadi
kesukaan

UX
RESEARCH

UX
DESIGN

Jenis user research

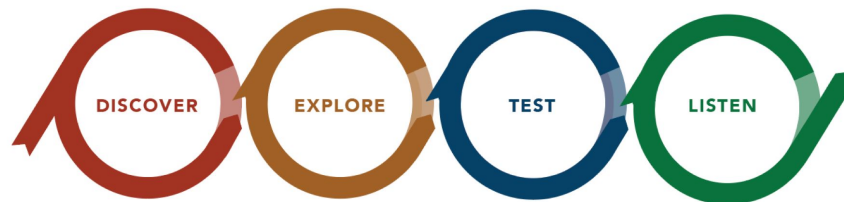
- Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dapat diukur secara numerik. Ini menjawab pertanyaan seperti "berapa banyak orang yang mengklik di sini" atau "berapa persentase pengguna yang dapat menemukan ajakan bertindak?" Ini berguna dalam memahami kemungkinan statistik dan apa yang terjadi di situs atau aplikasi.
- Riset kualitatif, Ini menjawab pertanyaan seperti "apa lagi yang dilihat orang di halaman?" dan seringkali dalam bentuk wawancara atau percakapan. Penelitian kualitatif membantu kita memahami mengapa orang melakukan hal-hal yang mereka lakukan.

Pendekatan User Research

- Sikap - Anda mendengarkan apa yang dikatakan pengguna – mis., Dalam wawancara.
- Perilaku - Anda melihat apa yang dilakukan pengguna melalui studi observasi.

4 stage user research

- Discover-Tentukan apa yang relevan bagi pengguna.
- Explore-Periksa cara menangani semua kebutuhan pengguna.
- Test-Evaluasi desain Anda
- Listen-Tempatkan masalah dalam perspektif, temukan masalah baru, dan perhatikan tren.



Listen- stage

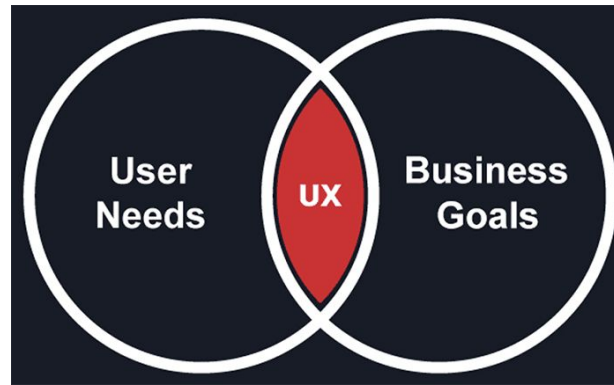
- Survei / Kuesioner - Gunakan ini untuk melacak bagaimana perasaan pengguna tentang produk Anda.
- Analytics - Kumpulkan analitik / metrik untuk membuat grafik (mis.) Lalu lintas situs web dan membuat laporan.

WA Grup

**Google
Form**

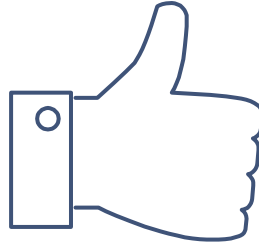
FASE UX Research

- Kebutuhan Bisnis
- Goal (tujuan) aplikasi
- Strategi profit / keuntungan
- Pola masyarakat—(UX Research)



Contoh: Tema: Covid 19

- Kebutuhan Bisnis:
- Goal (tujuan) aplikasi:
- Strategi profit / keuntungan:
- Pola masyarakat—(UX Research):



THANKS!

Ada Pertanyaan?
Boleh juga ke
yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id