

INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER (IMK)

Yoyon Efendi, M.Kom

Tim Pengampu Matakuliah IMK



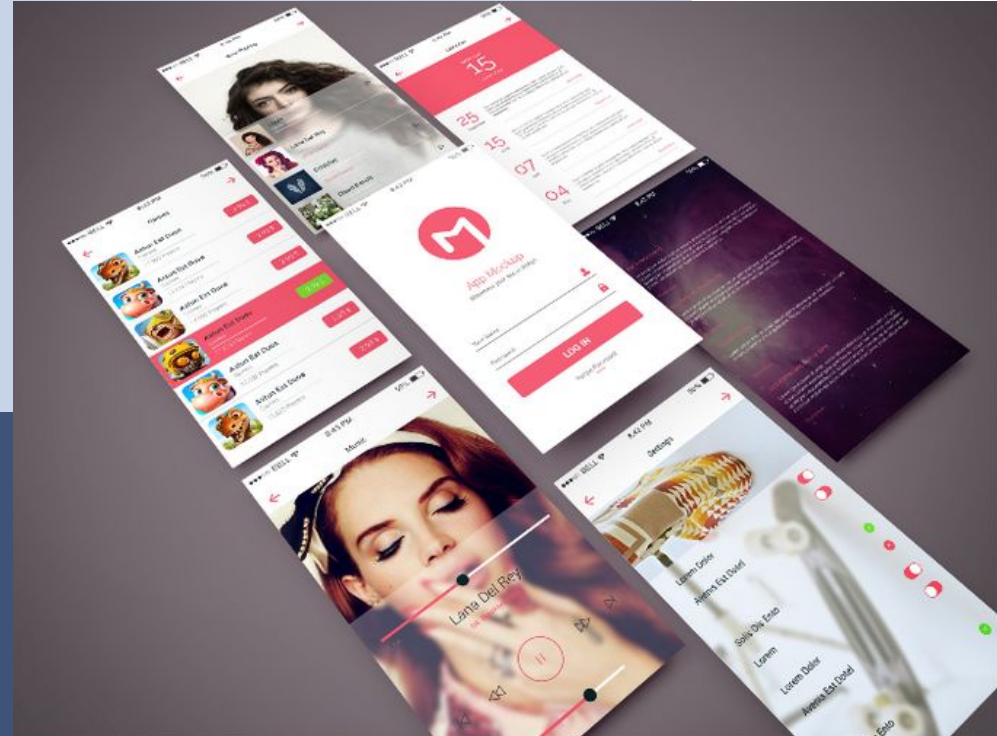
Visi Misi Program Studi

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

#15

UX Techniques

Web-Mobile



UX Research Techniques

- User Experience (UX)=pengalaman pengguna
- Research= penelitian
- Techniques: Teknik
- UX Research Techniques, menawarkan masukan yang berharga ke dalam proyek UX

7 Teknik UX Research

- Card Sorting
- The Expert Review
- Eye Movement Tracking
- Field Studies
- Usability Testing
- Remote Usability Testing
- User Personas

1. Card Sorting (penyortiran kartu)

- Penelitian psikologis
- Anda menulis kata atau frasa di kartu, lalu Anda meminta pengguna untuk mengelompokkannya. bentuk penelitian yang sangat murah - terutama tatap muka, alat online mungkin lebih mahal.
- metode yang sangat mudah untuk mendapatkan masukan pengguna (atau bahkan untuk mendapatkan validasi pengguna) untuk ide-ide di awal proyek UX.

2. The Expert Review (review Ahli)

- Ulasan ahli melibatkan satu "ahli" yang berjalan melalui produk melalui Antarmuka Pengguna (UI) dan mencari masalah dengan desain, aksesibilitas, dan kegunaan produk.
- Semakin banyak keahlian yang dimiliki reviewer dalam kegunaan dan desain UX - semakin berharga masukan mereka (dalam banyak kasus).

3. Eye Movement Tracking/ Pelacakan Gerakan Mata

- Teknik ini dikembangkan untuk penelitian akademis dan telah digunakan secara luas dalam penelitian medis
- Sekarang teknologi sudah cukup maju, sistem pelacakan gerakan mata tidak lagi besar dan invasif dan tidak mengganggu hasil tes kegunaan.
- membantu desain UI dan mengetahui bagaimana memprioritaskan jenis konten tertentu.

4. Field Studies/ Studi Lapangan

- perilaku dapat diukur dalam konteks di mana suatu produk benar-benar akan digunakan. Itu termasuk; penelitian etnografi, wawancara dan observasi, ditambah penyelidikan kontekstual.
- Peneliti menyukai teknik ini dan sering kali bersemangat membujuk klien mereka untuk menerapkannya.
- Jika dilakukan dengan baik, keluaran studi lapangan memberikan wawasan terdalam tentang masalah pengguna dan bagaimana pemecahannya.

5. Usability Testing/ Pengujian Kegunaan

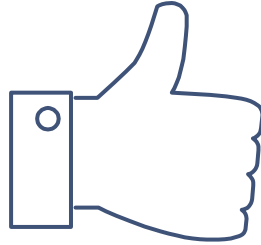
- Pengujian kegunaan adalah pengamatan pengguna yang mencoba melakukan tugas dengan suatu produk.
- Mereka dapat fokus pada satu proses atau lebih luas cakupannya.
- Uji kegunaan menghasilkan hasil spesifik yang mengarah pada tindakan tertentu.

6. Remote Usability Testing/ Pengujian Kegunaan Jarak Jauh

- pengujian kegunaan tetapi tanpa perlu menyeret pengguna ke lingkungan laboratorium Anda.
- menghemat waktu dan uang jika dibandingkan dengan pengujian lab dan memungkinkan untuk lebih banyak peserta saat Anda tidak perlu memasukkan mereka ke lab.

7. User Personas/Persona Pengguna

- Persona pengguna adalah representasi fiksi dari pengguna ideal.
- Mereka fokus pada tujuan pengguna, karakteristik yang mereka miliki, dan sikap yang mereka tunjukkan. Mereka juga memeriksa apa yang diharapkan pengguna dari produk.



THANKS!

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