A white ball with a hand gesture on it

Description automatically generatedTugas 3: Lapor Riset Empirik IMK

Perbandingan Design UI: Personality Traits

Tri Yulianto Nugroho– 6025222015

# Peta Pikir Makalah

https://drive.google.com/file/d/1Nip3lff2hxzpI2xSfzMpPg1sgtU92uKK/view?usp=sharing

# Manuskrip Bahasa Indonesia

## Pendahuluan

kepribadian mendefinisikan ciri-ciri pikiran, perasaan dan perilaku seseorang yang membedakannya dengan orang lain ia dapat memprediksi reaksi seseorang terhadap berbagai Tindakan yang distimulasi dengan konteks waktu dan waktu yang tidak menentuAda beberapa teori kepribadian dan model klasifikasi untuk

mengkategorikan orang berdasarkan kepribadiannya, Model ciri kepribadian lima besar adalah instrumen yang paling banyak diterima yang digunakan oleh peneliti dan praktisi untuk mengukur atribut kepribadian manusia, Model kepribadian lima besar didasarkan pada lima ciri besar yaitu keterbukaan, kesadaran, ekstraversi, keramahan, dan neurotisme

Big Five Personality Traits adalah sebuah model psikologis yang mendalam dan sering kali diukur menggunakan kuesioner atau tes yang dirancang secara khusus. Dalam aspek pengalaman pengguna pada saat melakukan, banyak sekali kelemahan-kelemahan yang di temukan, antara lain.

1. **Kesulitan dalam Representasi Visual:** Mengubah konsep-konsep kompleks dari Big Five ke dalam antarmuka pengguna yang mudah dipahami dapat menjadi tantangan. Representasi visual yang sederhana mungkin tidak mampu menangkap kompleksitas lima dimensi kepribadian secara efektif.
2. **Keterbatasan dalam Pengukuran:** Pengukuran Big Five memerlukan pertanyaan atau pernyataan yang kadang-kadang sulit dipahami oleh pengguna. Kuesioner yang panjang atau istilah-istilah psikologis yang rumit dapat membingungkan pengguna dan mempengaruhi keakuratan hasil.
3. **Tingkat Kepuasan Pengguna yang Rendah:** Proses pengukuran Big Five memerlukan kesabaran dan konsentrasi yang tinggi. Jika antarmuka pengguna tidak ramah atau menghasilkan kebingungan, hal ini dapat menyebabkan tingkat kepuasan pengguna yang rendah.
4. **Kesulitan dalam Menyampaikan Informasi yang Kompleks:** Mengkomunikasikan hasil pengukuran Big Five secara jelas dan mudah dipahami bisa menjadi sulit. Mewakili profil kepribadian yang kompleks dalam sebuah antarmuka pengguna dapat menghasilkan informasi yang terlalu umum atau tidak cukup mendalam.
5. **Resiko Kesalahan Interpretasi:** Kesalahan interpretasi terhadap hasil pengukuran bisa terjadi jika antarmuka pengguna tidak memberikan penjelasan yang cukup atau tidak memberikan konteks yang sesuai terkait dengan setiap dimensi kepribadian.

## Tinjauan Pustaka

Menurut penelitian terdahulu[1] , menyatakan bahwa antarmuka pengguna merupakan elemen penting dari suatu system informasi dari sudut pandang pengguna, desain antarmuka yang berbentuk full text merupakan suatu tantangan bagi Sebagian pengguna, terutama pada pengguna yang buta huruf, lanjut usia, pengguna yang asing dengan text Bahasa, dll, sejumlah penelitian telah mengusulkan antarmuka pengguna bebas teks berdasarkan bantuan non-tekstual seperti, audio, audio, video, gambar, warna atau perangkat non-tekstual lainnya.

Dari media non-tekstual di atas terdapat media warna, Warna sebagai komponen yang bertanggung jawab pada estetika dan identitas sebuah sistem, menjadikan warna sebagai salah satu komponen yang sangat penting dalam sebuah sistem. Warna pada dasarnya adalah suatu peristiwa sensorik, sebuah respon fisiologis dari sebuah rangsangan cahaya. Namun tidak hanya itu saja, warna juga dapat digunakan untuk mengekspresikan emosi sehingga dapat menjadi sebuah bahasa non verbal yang dapat mengkominukasikan ide tanpa kata‐kata[2].

## Metodologi

## Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan data‐data yang didapat dari studi pustaka yang berkaitan dengan teori warna dan teori psikologi warna. Tahapan yang dilakukan adalah mengetahui terlebih dahulu psikologi warna dari teori yang dikemukakan oleh Johann Wolfgang Von Goethe, Johannes Itten, kemudian analisa dilakukan dengan cara membandingkan psikologi warna yang ada dengan teori kombinasi warna pada lingkaran warna yang ada pada color wheel pro.

Metode yang digunakan dalam perbandingan dua interface menggunakan System Usability Scale (SUS) adalah metode evaluasi pengalaman pengguna yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap sistem, aplikasi, atau produk tertentu dalam hal usability-nya. Metode ini dapat memberikan wawasan yang berharga tentang seberapa mudah sistem tersebut digunakan oleh pengguna.

Pertanyaan yang digunakan :

* + Saya merasa user interface ini rumit untuk digunakan
  + Saya merasa bahwa interface ini sangat mudah untuk digunakan.
  + Saya berpikir akan menggunakan interface ini lagi
  + Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan user interface ini
  + Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
  + Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
  + Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan user interface ini dengan cepat
  + Saya merasa user interface ini membingungkan
  + Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan user interface ini
  + Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan user interface ini

Aturan dalam menggunakan SUS

* + Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
  + Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
  + Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Metode pengumpulan data

* Responden yang terdiri dari 8 responden yang sedang belajar di software engineering
* Kuesioner test dengan tampilan desain 1 di berikan
* Setelah respondent mengisi test, respondent di minta mengisi feedback form yang berisi 10 pertanyaan
* Kuesioner test dengan tampilan desain 2 di berikan
* Setelah respondent mengisi test, respondent di minta mengisi feedback form yang berisi 10 pertanyaan

## Hasil dan Diskusi

Hasil desain 1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Skor Hasil Hitung (Data Contoh)** | | | | | | | | | | **Jumlah** | **Nilai** |
| **Q1** | **Q2** | **Q3** | **Q4** | **Q5** | **Q6** | **Q7** | **Q8** | **Q9** | **Q10** | **(Jumlah x 2.5)** |
| **2** | **0** | **3** | **2** | **3** | **3** | **3** | **3** | **2** | **3** | **24** | **60** |
| **1** | **1** | **4** | **2** | **4** | **3** | **4** | **3** | **2** | **3** | **27** | **68** |
| **0** | **1** | **4** | **3** | **2** | **4** | **4** | **4** | **3** | **4** | **29** | **73** |
| **1** | **2** | **3** | **3** | **3** | **4** | **3** | **3** | **3** | **4** | **29** | **73** |
| **2** | **2** | **2** | **2** | **3** | **2** | **3** | **2** | **4** | **3** | **25** | **63** |
| **3** | **0** | **2** | **3** | **4** | **3** | **2** | **3** | **3** | **4** | **27** | **68** |
| **2** | **0** | **3** | **2** | **2** | **2** | **2** | **3** | **4** | **2** | **22** | **55** |
| **2** | **1** | **4** | **3** | **2** | **3** | **3** | **4** | **2** | **3** | **27** | **68** |
| **Skor Rata-rata (Hasil Akhir)** | | | | | | | | | | | **66** |

Dari hasil desain 1 yang hanya konvensional masih di bawah standard rata-rata 68, dan membutuhkan perbaikan Kembali dalam desain user interface

Hasil desain 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Skor Hasil Hitung (Data Contoh)** | | | | | | | | | | **Jumlah** | **Nilai** |
| **Q1** | **Q2** | **Q3** | **Q4** | **Q5** | **Q6** | **Q7** | **Q8** | **Q9** | **Q10** | **(Jumlah x 2.5)** |
| **2** | **1** | **4** | **3** | **3** | **3** | **3** | **3** | **2** | **3** | **27** | **68** |
| **1** | **1** | **4** | **2** | **4** | **3** | **4** | **3** | **2** | **3** | **27** | **68** |
| **3** | **1** | **4** | **3** | **2** | **3** | **4** | **4** | **3** | **4** | **31** | **78** |
| **2** | **2** | **4** | **2** | **3** | **4** | **4** | **3** | **3** | **4** | **31** | **78** |
| **3** | **2** | **4** | **2** | **3** | **2** | **2** | **2** | **4** | **3** | **27** | **68** |
| **3** | **0** | **2** | **3** | **4** | **2** | **2** | **3** | **3** | **4** | **26** | **65** |
| **2** | **1** | **3** | **2** | **2** | **3** | **2** | **3** | **4** | **2** | **24** | **60** |
| **2** | **1** | **4** | **3** | **2** | **3** | **3** | **4** | **2** | **3** | **27** | **68** |
| **Skor Rata-rata (Hasil Akhir)** | | | | | | | | | | | **69** |

Dari 2 hasil desain ke-2 terdapat peningkatan score namun masih membutuhkan perbaikan di karenakan masih dalam grade D

## Kesimpulan dan Saran

* Dapat di simpulkan bahwa dari hasil perhitungan SUS dari desain pertama yang konvensional dengan desain usulan yang menambahkan tampilan berbagai warna dan image, bahwa skor tidak memiliki perbedaan yang terlalu jauh yang dimana masih dalam grade D (desain 1=66 , desain 2=69)
* dan masih membutuhkan banyak pengembangan dalam desain user interface

**Daftar Pustaka**

[1] Q. M. Ilyas, M. Ahmad, N. Zaman, M. A. Alshamari, and I. Ahmed, “Localized Text-Free User Interfaces,” *IEEE Access*, vol. 10, pp. 2357–2371, 2022, doi: 10.1109/ACCESS.2021.3139525.

[2] Hico, “10 Arti Warna dalam Psikologi Warna, Terpopuler menurut Para Ahli,” *Goodminds.Id*. p. 1, 2016.