GOMS adalah metode untuk menganalisis cara pengguna menyelesaikan tugas dalam sistem, berdasarkan empat elemen:

* Goals (Tujuan)

Adalah apa yang ingin dicapai oleh pengguna, seperti membuka file atau mencetak dokumen.

* Operators (Langkah)

Merupakan tindakan dasar yang dilakukan pengguna, seperti menekan tombol, menggerakkan mouse, atau memilih menu.

* Methods (Metode)

Adalah cara-cara yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan, biasanya terdiri dari beberapa operator.

* Selection Rules (Aturan Pemilihan)

Digunakan untuk memilih metode yang paling sesuai ketika ada lebih dari satu cara untuk mencapai tujuan.

Manfaat GOMS

* Memprediksi kinerja pengguna

Mengestimasi waktu dan langkah yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas.

* Mengevaluasi desain antarmuka

Membantu menilai efisiensi dan efektivitas alur kerja pengguna.

* Mengidentifikasi masalah usability

Menemukan bagian antarmuka yang kurang efisien atau membingungkan.

* Membantu perancangan sistem

Menyusun desain interaksi yang lebih terstruktur dan mudah dipahami.

* Hemat biaya dan waktu

Bisa digunakan tanpa pengujian langsung, efisien untuk evaluasi awal.

* Berguna untuk pelatihan dan dokumentasi

Menjadi dasar pembuatan panduan penggunaan dan pelatihan pengguna.

Apa itu SUS?

SUS (System Usability Scale) adalah metode cepat untuk menilai kegunaan (usability) suatu sistem melalui kuesioner yang hanya berisi 10 pernyataan.

Bagaimana SUS Bekerja?

Pengguna menjawab 10 pertanyaan dengan skala 1–5. Jawaban diolah menjadi skor total, lalu dikalikan 2.5 sehingga menghasilkan nilai akhir antara 0–100.

Kenapa SUS Digunakan?

Karena mudah, cepat, dan akurat untuk mengukur kepuasan dan kemudahan penggunaan sistem, cocok untuk berbagai jenis produk.

Keunggulan SUS

* Hasil dari Skor SUS adalah angka yang memiliki rentang 0-100, sehingga dapat dipahami dengan mudah.
* Perhitungan skor SUS tidak rumit karena sudah disediakan rumus untuk menghitungnya jadi sangat mudah untuk digunakan.
* Untuk menggunakan SUS tidak diperlukan biaya karena SUS bersifat gratis.
* Meski ukuran sampel penelitian yang kecil, SUS terbukti valid dan reliable.

Daftar Pertanyaan SUS

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini.
2. Saya merasa sistem ini terlalu rumit.
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4. Saya pikir saya akan memerlukan bantuan dari orang yang ahli untuk dapat menggunakan sistem ini.
5. Fitur-fitur dalam sistem ini terasa terintegrasi dengan baik.
6. Saya merasa ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini.
7. Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat.
8. Saya merasa sistem ini sangat membingungkan untuk digunakan.
9. Saya merasa percaya diri saat menggunakan sistem ini.
10. Saya harus banyak belajar sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.

Cara Hitung SUS

1. Hitung Skor per Pertanyaan

Pertanyaan ganjil (1, 3, 5, 7, 9) = positif  
➜ Rumus: jawaban - 1

Pertanyaan genap (2, 4, 6, 8, 10) = negatif  
➜ Rumus: 5 - jawaban

1. Tambahkan semua skor
2. Kalikan total dengan 2.5

Anthropomorphic adalah pendekatan desain yang membuat sistem tampak atau berperilaku seperti manusia. Sehingga membuat interaksi terasa lebih alami dan mudah dipahami oleh pengguna.

Contoh Anthropomorphic

* Asisten virtual yang berbicara seperti manusia (contoh: Siri, Alexa)
* Emoji atau ekspresi wajah pada robot atau chatbot
* Sistem yang menggunakan bahasa emosional, seperti:

"Ups! Sepertinya ada yang salah. Coba lagi, ya!"

* Avatar atau karakter animasi yang memberi petunjuk pada pengguna
* Robot dengan mata, wajah, atau suara seperti manusia

Tujuan penggunaan Anthropomorphic

* Meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pengguna
* Membuat interaksi terasa lebih alami dan menyenangkan
* Mempermudah pemahaman fungsi sistem (terutama untuk pengguna awam)

Bahasa komputer dalam konteks IMK merujuk pada cara manusia dan komputer berkomunikasi satu sama lain, baik melalui teks, simbol, suara, maupun gerakan.

Tingkatan Bahasa Komputer

* Leksikal (Lexical)

Berkaitan dengan simbol atau kata-kata dasar dalam bahasa komputer.

Contoh: kata kunci seperti if, for, print dalam bahasa pemrograman.

* Sintaksis (Syntax)

Mengatur struktur atau aturan penulisan agar program dapat dipahami oleh komputer.

Contoh: penulisan if (x > 0) { ... } harus sesuai aturan bahasa.

* Semantik (Semantic)

Berkaitan dengan makna atau arti dari perintah yang ditulis.

Contoh: x = x + 1 berarti menaikkan nilai x satu angka.

Jenis Bahasa Komputer

* Bahasa Perintah (Command Language)

Pengguna mengetikkan perintah ke sistem (contoh: terminal, CLI).

* Bahasa Menu (Menu-Based Language)

Pengguna memilih dari daftar menu yang disediakan (contoh: klik menu File > Save).

* Bahasa Ikon (Iconic Language)

Menggunakan ikon atau gambar untuk merepresentasikan fungsi (contoh: ikon tempat sampah untuk hapus).

* Bahasa Alamiah (Natural Language)

Komunikasi menggunakan bahasa manusia (contoh: chatbot, voice assistant).

* Bahasa Gestur (Gesture Language)

Interaksi menggunakan gerakan tangan atau tubuh (contoh: swipe, pinch pada layar sentuh).