

**USER EXPERIENCE PADA DESAIN APLIKASI BOOKING  
PERSONAL PHOTOGRAPHER DENGAN PENERAPAN UX  
HEURISTIC PRINCIPLES**



Disusun Oleh:

N a m a : Galuh Noor Akbar Pamungkas

NIM : 14523247

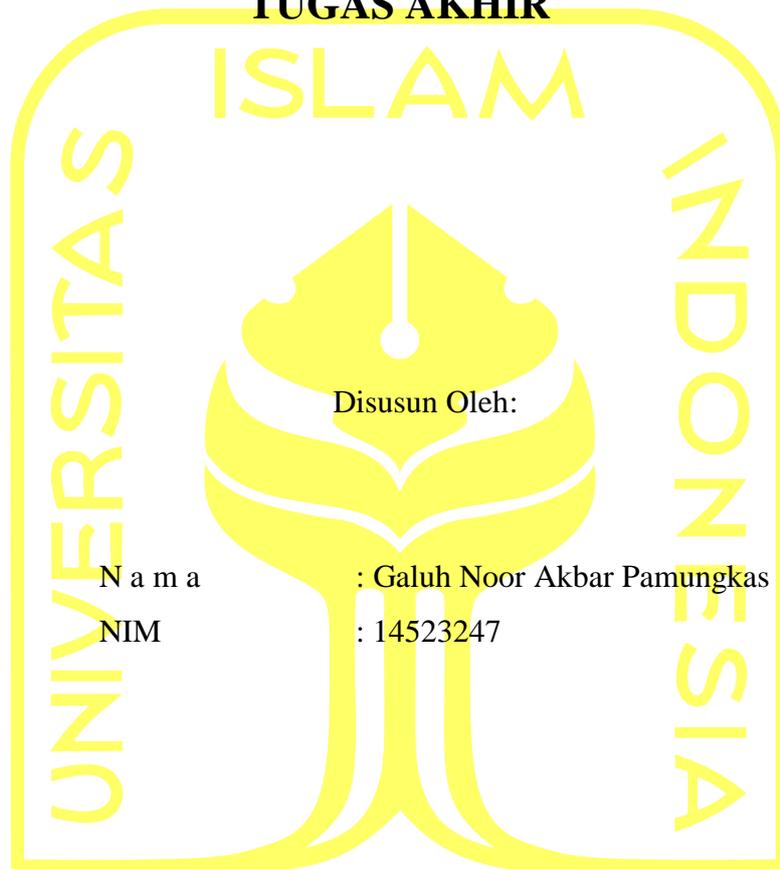
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2018**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**USER EXPERIENCE PADA DESAIN APLIKASI BOOKING  
PERSONAL PHOTOGRAPHER DENGAN PENERAPAN UX  
HEURISTIC PRINCIPLES**

**TUGAS AKHIR**



Nama : Galuh Noor Akbar Pamungkas

NIM : 14523247

Yogyakarta, 6 Agustus 2018  
Pembimbing,

( Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng. )

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**USER EXPERIENCE PADA DESAIN APLIKASI BOOKING  
PERSONAL PHOTOGRAPHER DENGAN PENERAPAN UX  
HEURISTIC PRINCIPLES  
TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 6 Agustus 2018

Tim Penguji

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng. \_\_\_\_\_

**Anggota 1**

Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., P.hd. \_\_\_\_\_

**Anggota 2**

Novi Setiani, S.T., M.T. \_\_\_\_\_

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

( Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. )

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galuh Noor Akbar Pamungkas

NIM : 14523247

Tugas akhir dengan judul:

### **USER EXPERIENCE PADA DESAIN APLIKASI BOOKING PERSONAL PHOTOGRAPHER DENGAN DENGAN PENERAPAN UX HEURISTIC PRINCIPLES**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 6 Agustus 2018

( Galuh Noor Akbar Pamungkas )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah*, akhirnya setelah perjuangan dari semester satu hingga saat ini saya bisa menyelesaikan tugas akhir dengan penuh kebanggan. Saya persembahkan karya ini untuk orang-orang yang saya sayangi dan selalu ada untuk memberikan semangat :

Kedua orang tua tercinta

**Moch Rochman Nur Akbar dan Ida Rosida,**

Kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi, doa, semangat dan juga segalanya demi bisa membuat saya menjadi orang yang lebih baik, memberikan nasehat dan masukan tanpa lelah demi membuat anaknya menjadi orang yang lebih berguna.

Kakak dan adik tercinta

**Gilang Noor Akbar dan Ganis Sekarwangi,**

Saudara yang menjadi motivasi saya untuk menjadi orang yang lebih baik dan penyemangat sehingga saya dapat berusaha lebih keras untuk dapat membahagiakan mereka di masa depan kelak.

My mega bestfriend

**Intan Anisa**

Sahabat terbaik dalam hidup saya yang selalu memberikan semangat, doa dan juga rasa percaya diri dalam mengasah skill yang saya punya serta membuat saya lebih bersemangat dalam mengerjakan karya ini, yang selalu menemani setiap saat.

## HALAMAN MOTO

*“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”*

**(Q.S Ar-Rum: 60)**

*“Dan tidak ada taufik bagiku melainkan dengan (pertolongan) Allah”*

**(Q.S Huud: 88)**

*“Dan Dia mendapatimu sebagai orang yang bingung,  
lalu Dia memberikan petunjuk”*

**(Q.S Ad-Duha: 7)**

*“Tiada kesusahan yang kekal, tiada kegembiraan yang abadi, Tiada  
kefakiran yang lama, tiada kemakmuran yang lestari”*

**(Imam Syafi’i)**

*“If we want users to like our software we should design it to behave  
like a likeable person : respectful, generous and helpful”*

**(Alan Cooper)**

*“Everything you can imagine is real”*

**(Pablo Picasso)**

*“Stay hungry, stay foolish”*

**(Steve Jobs)**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'allaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

*Alhamdulillah*, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah pada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta para sahabatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir ini yang berjudul “User Experience Pada Desain Aplikasi Booking Personal Photographer Dengan Penerapan UX Heuristic Principles”.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta doa-doa yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua yaitu Bapak Moch Rochman Nur Akbar dan juga Ibu Ida Rosida yang selalu memberikan dukungan moral maupun materil, memberikan doa dan juga semangat sehingga penulis termotivasi untuk segera menyelesaikan tugas ini.
2. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
3. Bapak Dr. Imam Djati Widodo, M.Eng.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Hendrik, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan pada saat pembuatan laporan Tugas Akhir ini dari awal hingga selesai.
6. Bapak dan Ibu dosen Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Indonesia yang telah mengajarkan banyak ilmu dan membagikan banyak pengalaman yang menginspirasi penulis.
7. Saudara seperantauan Teknik Informatika 2014 “Magnifico” yang telah berjuang bersama dan saling memberikan ilmu pada saat kuliah.
8. Intan Anisa yang selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir dan memberi motivasi agar penulis segera wisuda.
9. Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu penulis saat mengalami kesusahan selama kuliah dan selama merantau Ali Imron, Damei Dwi, Novreza Ridwansyah, Pujiarto Triatmaja, Muhammad Nur Syauqi, Acep Agrianto dan Ahmad Hanif.

10. Semua orang yang penulis sayang dan cintai yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terima kasih atas dukungan kalian semua.

Penulis sadar masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini karena kekurangan dan keterbatasan ilmu dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis berharap mendapatkan masukan dan kritikan yang membangun sehingga penulis dapat menjadi orang yang lebih baik lagi dan dapat menjadi manusia yang lebih bermanfaat nantinya. Semoga karya ini juga dapat berguna bagi orang-orang yang menggunakan dan membacanya nanti. Aamiin.

*Wassalamu'allaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, 6 Agustus 2018

(Galuh Noor Akbar Pamungkas)

## SARI

Perkembangan era digital yang begitu cepat telah mempengaruhi kebiasaan dalam melakukan segala jenis kegiatan secara digital mulai dari komunikasi, jual beli, bahkan pemesanan jasa secara online. Pencarian layanan jasa dan juga pemesanan jasa dalam hal ini adalah pemesanan fotografer pribadi masih cukup sulit dan kurang efektif karena belum adanya aplikasi yang khusus untuk melakukan pencarian dan pemesanan fotografer secara mudah. Selain itu juga banyak fotografer yang kesulitan dalam memasarkan diri mereka dan menganggap negosiasi secara manual kurang efektif. Untuk menangani masalah tersebut, dilakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk memudahkan para calon pemesan fotografer untuk memesan fotografer serta memudahkan para fotografer dalam memasarkan diri mereka dalam sebuah rancangan aplikasi yang memiliki *user experience* yang baik.

Penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan. Dimulai dari tahapan analisis pengguna, yang dilakukan dengan mewawancarai target pengguna aplikasi nantinya. Perancangan sistem yaitu mengolah data yang didapat dari pengguna yang telah diwawancarai menjadi sebuah rancangan *hierarchical task analysis* serta rancangan penentuan tampilan aplikasi dan menggunakan data yang didapat supaya pengguna lebih nyaman menggunakan aplikasi. Implementasi dengan pembuatan purwarupa berdasarkan hasil analisis serta perancangan dengan menerapkan *UX heuristic principles*. Dan tahap terakhir adalah pengujian purwarupa yang dilakukan dengan cara mengujikan purwarupa kepada para partisipan dengan menggunakan skenario dan merekam hasil pengujian untuk dianalisis.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah telah dihasilkan rancangan *user experience* pada aplikasi pemesanan personal fotografer dengan menerapkan *UX heuristic principles* yang memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan fotografer dari mulai alur sampai pengalaman pengguna yang diberikan. Dengan menerapkan *UX heuristic principles* juga pengguna jadi lebih nyaman serta mengalami kemudahan dalam menggunakan purwarupa yang telah diujikan. Hal tersebut terbukti dari seluruh partisipan dapat menyelesaikan skenario yang diberikan dalam pengujian.

Kata kunci: *User Experience, UX Heuristic Principles, Scenario, Fotografer, Pemesanan, Task*

## GLOSARIUM

<i>Wireframe</i>	Struktur grafis atau gambaran dari suatu aplikasi yang berisi konten dan elemen.
Purwarupa	Bentuk awal (contoh) atau standar ukuran dari sebuah aplikasi.
Skenario	Alur atau sebuah cerita yang akan dilakukan oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi untuk menyelesaikan tujuan.
<i>User Experience</i>	Pengalaman yang pengguna rasakan ketika berinteraksi dengan sebuah aplikasi.
<i>Personas</i>	karakter fiktif yang dibuat berdasarkan hasil interview untuk menggambarkan calon pengguna dari sistem yang dibuat.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 10 <i>UX Heuristics Principles</i> .....	5
2.2 Review Aplikasi Yang Hanya Menerapkan Sebagian <i>UX Heuristic Principles</i> .....	6
2.3 Review Aplikasi Yang Menerapkan Semua <i>UX Heuristic Principles</i> .....	9
2.4 User Experience.....	15
2.4.1 Definisi User Experience Design.....	15
2.5 Riset Pengguna .....	15
2.5.1 <i>Semi-structured Qualitative Interview</i> .....	15
2.5.2 Langkah Dalam Melakukan <i>Semi-structured Qualitative Interview</i> .....	16
2.5.3 <i>User Personas</i> .....	16
2.6 <i>User Centered Design</i> .....	16
2.7 <i>UX Process Lifecycle</i> .....	17

2.8	<i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i> .....	17
2.9	Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i> .....	17
BAB III METODOLOGI.....		18
3.1	Analisis Masalah .....	18
3.2	Analisis Pengguna .....	19
3.3	Riset Pengguna .....	19
3.3.1	Wawancara Pengguna .....	20
3.3.2	<i>Personas</i> .....	21
3.4	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	22
3.4.1	Kebutuhan Fotografer .....	22
3.4.2	Kebutuhan Pemesan Fotografer .....	22
3.5	Alur Pemesanan Fotografer Dari Hasil Wawancara .....	23
BAB IV PERANCANGAN.....		24
4.1	<i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i> .....	24
4.1.1	<i>HTA</i> Melakukan Pendaftaran Pengguna .....	24
4.1.2	<i>HTA</i> Masuk Kedalam Aplikasi .....	24
4.1.3	<i>HTA</i> Melakukan Pemesanan Fotografer .....	25
4.1.4	<i>HTA</i> Mengatur profil fotografer.....	26
4.2	Skenario.....	26
4.2.1	Skenario Pencarian Fotografer .....	26
4.2.2	Skenario Melakukan Pendaftaran pengguna.....	27
4.2.3	Skenario Melakukan Pemesanan Fotografer.....	27
4.2.4	Skenario Mengatur Profil Fotografer .....	27
4.3	<i>Wireframe</i> .....	28
4.3.1	<i>Wireframe</i> halaman awal .....	29
4.3.2	<i>Wireframe</i> halaman pendaftaran pengguna.....	29
4.3.3	<i>Wireframe</i> halaman mengisi data pengguna .....	30
4.3.4	<i>Wireframe</i> halaman selesai melakukan pendaftaran.....	30
4.3.5	<i>Wireframe</i> alur pendaftaran pengguna .....	31
4.3.6	<i>Wireframe</i> halaman jenis pengguna .....	31
4.3.7	<i>Wireframe</i> halaman <i>login</i> .....	32
4.3.8	<i>Wireframe</i> alur <i>login</i> pengguna.....	32
4.3.9	<i>Wireframe</i> halaman mencari fotografer .....	33
4.3.10	<i>Wireframe</i> halaman riwayat pesanan <i>no order</i> .....	33

4.3.11	<i>Wireframe</i> halaman riwayat pesanan <i>order status</i> .....	34
4.3.12	<i>Wireframe</i> halaman rincian fotografer .....	34
4.3.13	<i>Wireframe</i> halaman pilih tanggal .....	35
4.3.14	<i>Wireframe</i> halaman memilih paket fotografer .....	36
4.3.15	<i>Wireframe</i> halaman <i>review</i> pesanan .....	36
4.3.16	<i>Wireframe</i> halaman pembayaran .....	37
4.3.17	<i>Wireframe</i> halaman selesai bayar .....	38
4.3.18	<i>Wireframe</i> alur pemesanan fotografer.....	38
4.3.19	<i>Wireframe</i> alur pembayaran pesanan .....	39
4.3.20	<i>Wireframe</i> halaman pengaturan profil fotografer .....	39
4.3.21	<i>Wireframe</i> halaman tambah tentang fotografer .....	40
4.3.22	<i>Wireframe</i> halaman unggah <i>portfolio</i> fotografer .....	40
4.3.23	<i>Wireframe</i> halaman pengaturan paket fotografer.....	41
4.3.24	<i>Wireframe</i> alur pengaturan profil fotografer.....	41
<b>BAB V PEMBUATAN PURWARUPA DAN PENGUJIAN.....</b>		<b>43</b>
5.1	Pembuatan Purwarupa .....	43
5.2	Pembuatan Purwarupa Pendaftaran Pengguna dan <i>Login</i> Pengguna .....	43
5.2.1	Purwarupa Halaman Awal .....	43
5.2.2	Purwarupa Halaman Pendaftaran pengguna .....	44
5.2.3	Purwarupa Mengisi Data Pengguna .....	44
5.2.4	Purwarupa <i>Login</i> Pengguna .....	45
5.3	Pembuatan Purwarupa Untuk Pencari Fotografer .....	46
5.3.1	Purwarupa Halaman Mencari Fotografer.....	46
5.3.2	Purwarupa Halaman Rincian Fotografer.....	46
5.3.3	Purwarupa Halaman Pilih Tanggal .....	48
5.3.4	Purwarupa Halaman Memilih Paket Fotografer .....	49
5.3.5	Purwarupa <i>Review</i> Pesanan.....	50
5.3.6	Purwarupa Halaman Pembayaran .....	50
5.3.7	Purwarupa Halaman Selesai Bayar .....	51
5.3.8	Purwarupa Halaman Riwayat Pesanan .....	52
5.3.9	Purwarupa Halaman Riwayat Pesanan <i>no order</i> .....	52
5.4	Pembuatan Purwarupa Untuk Fotografer .....	53
5.4.1	Purwarupa Pengaturan Profil Fotografer .....	53
5.4.2	Purwarupa Halaman Tambah Tentang Fotografer.....	54

5.4.3	Purwarupa Halaman Unggah <i>Portfolio</i> Fotografer .....	54
5.4.4	Purwarupa Halaman Pengaturan Paket Fotografer .....	55
5.5	Penerapan <i>UX Heuristic Principles</i> .....	56
5.5.1	<i>Visibility of System Status</i> .....	56
5.5.2	<i>Match Between System and The Real World</i> .....	57
5.5.3	<i>User Control and Freedom</i> .....	58
5.5.4	<i>Consistency and Standard</i> .....	58
5.5.5	<i>Error Prevention</i> .....	59
5.5.6	<i>Recognition Rather Than Recall</i> .....	59
5.5.7	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i> .....	60
5.5.8	<i>Aesthetic and Minimalistic Design</i> .....	60
5.5.9	<i>Help User Recognize, Diagnose, and Recover From Errors</i> .....	61
5.5.10	<i>Help and Documentation</i> .....	61
5.6	Pengujian Sistem Dengan Metode <i>Cognitive Walkthrough</i> Iterasi Pertama .....	62
5.7	Pengujian Sistem Dengan <i>Cognitive Walkthrough</i> Iterasi Kedua .....	64
5.7.1	Revisi Purwarupa Pemilihan Paket Fotografer .....	64
5.7.2	Pengujian iterasi kedua .....	65
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....		66
6.1	Kesimpulan .....	66
6.2	Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....		67
LAMPIRAN .....		68

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4. 1 Skenario melakukan pencarian fotografer .....	26
Tabel 4. 2 Skenario melakukan pendaftaran pengguna .....	27
Tabel 4. 3 Skenario melakukan pemesanan fotografer .....	27
Tabel 4. 4 Skenario mengatur profil fotografer .....	27
Tabel 4. 5 <i>Summary</i> penggunaan <i>UX heuristic principles</i> .....	42
Tabel 5. 1 Hasil pengujian skenario pendaftaran pengguna .....	62
Tabel 5. 2 Hasil pengujian skenario memesan fotografer.....	63
Tabel 5. 3 Hasil pengujian skenario mengatur profil fotografer.....	63
Tabel 5. 4 Hasil pengujian iterasi kedua pemesanan fotografer .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman home <i>SweetEscape</i> .....	7
Gambar 2. 2 Halaman <i>booking SweetEscape</i> .....	7
Gambar 2. 3 Halaman pilih paket <i>SweetEscape</i> .....	8
Gambar 2. 4 Halaman pilih tanggal <i>SweetEscape</i> .....	8
Gambar 2. 5 Halaman konfirmasi pesanan <i>SweetEscape</i> .....	9
Gambar 2.6 Airbnb Visibility of system status.....	10
Gambar 2.7 Airbnb Match between system and the real world.....	10
Gambar 2.8 Airbnb User control and freedom .....	11
Gambar 2.9 Airbnb Consistency and standards.....	11
Gambar 2.10 Airbnb Error Prevention.....	12
Gambar 2.11 Recognition rather than recall .....	12
Gambar 2.12 Airbnb Flexibility and efficiency of use .....	13
Gambar 2.13 Airbnb Aesthetic and minimalist design .....	13
Gambar 2.14 Airbnb Help user recognize, diagnose, and recover from error.....	14
Gambar 2.15 Airbnb Help and documentation .....	14
Gambar 2. 16 <i>UX process lifecycle</i> .....	17
Gambar 3.1 <i>Personas</i> Fotografer.....	21
Gambar 3. 2 <i>Personas</i> pemesan.....	21
Gambar 3. 3 Alur pemesanan fotografer secara manual.....	23
Gambar 4. 1 <i>HTA</i> melakukan pendaftaran pengguna .....	24
Gambar 4. 2 <i>HTA</i> Masuk kedalam aplikasi .....	25
Gambar 4. 3 <i>HTA</i> pemesanan fotografer .....	25
Gambar 4. 4 <i>HTA</i> Mengatur profil fotografer.....	26
Gambar 4. 5 <i>Wireframe</i> halaman awal .....	29
Gambar 4. 6 <i>Wireframe</i> halaman pendaftaran pengguna.....	30
Gambar 4. 7 <i>Wireframe</i> halaman mengisi data pengguna .....	30
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> halaman selesai melakukan pendaftaran .....	31
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> alur pendaftaran pengguna .....	31
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> halaman jenis pengguna .....	32

Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> halaman <i>login</i> .....	32
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> alur <i>login</i> pengguna.....	33
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> halaman mencari fotografer .....	33
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> halaman riwayat pesanan <i>no order</i> .....	34
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> halaman riwayat pesanan <i>order status</i> .....	34
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> halaman rincian fotografer .....	35
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> halaman pilih tanggal .....	35
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> halaman memilih paket fotografer .....	36
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> halaman <i>review</i> pesanan .....	37
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> halaman pembayaran .....	37
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> halaman selesai bayar .....	38
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> alur pemesanan fotografer.....	38
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> alur pembayaran pesanan.....	39
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> halaman pengaturan profil fotografer .....	39
Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> halaman tambah tentang fotografer .....	40
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> halaman unggah <i>portfolio</i> fotografer .....	40
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> halaman pengaturan paket fotografer.....	41
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> alur pengaturan profil fotografer.....	41
Gambar 5. 1 Purwarupa Halaman Awal .....	43
Gambar 5. 2 Purwarupa halaman daftar sebagai .....	44
Gambar 5. 3 Purwarupa halaman mengisi data pengguna .....	45
Gambar 5. 4 Purwarupa <i>login</i> pengguna.....	45
Gambar 5. 5 Purwarupa halaman mencari fotografer .....	46
Gambar 5. 6 Purwarupa Halaman rincian fotografer .....	47
Gambar 5. 7 Purwarupa halaman pilih tanggal.....	48
Gambar 5. 8 Purwarupa halaman memilih paket fotografer .....	49
Gambar 5. 9 Purwarupa <i>review</i> pesanan.....	50
Gambar 5. 10 Purwarupa halaman pembayaran .....	51
Gambar 5. 11 Purwarupa halaman selesai bayar .....	51
Gambar 5. 12 Purwarupa halaman riwayat pesanan .....	52
Gambar 5. 13 Purwarupa halaman riwayat pesanan <i>no order</i> .....	52
Gambar 5. 14 Purwarupa pengaturan profil fotografer.....	53
Gambar 5. 15 Purwarupa halaman tambah tentang fotografer .....	54

Gambar 5. 16 Purwarupa halaman unggah <i>portfolio</i> fotografer .....	55
Gambar 5. 17 Purwarupa halaman pengaturan paket fotografer .....	56
Gambar 5. 18 Penerapan prinsip <i>visibility of system status</i> .....	57
Gambar 5. 19 Penerapan prinsip <i>match between system and the real world</i> .....	57
Gambar 5. 20 Penerapan prinsip <i>user control and freedom</i> .....	58
Gambar 5. 21 Penerapan prinsip <i>consistency and standard</i> .....	58
Gambar 5. 22 Penerapan prinsip <i>error prevention</i> .....	59
Gambar 5. 23 Penerapan prinsip <i>recognition rather than recall</i> .....	59
Gambar 5. 24 Penerapan prinsip <i>flexibility and efficiency of use</i> .....	60
Gambar 5. 25 Penerapan prinsip <i>aesthetic and minimalistic design</i> .....	60
Gambar 5. 26 Penerapan prinsip <i>help user recognize, diagnose, and recover from errors</i> .....	61
Gambar 5. 27 Penerapan prinsip <i>help and documentation</i> .....	61
Gambar 5. 28 Revisi purwarupa pemilihan paket fotografer .....	65

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan era digital yang begitu cepat telah mempengaruhi kebiasaan dalam melakukan segala jenis kegiatan secara digital mulai dari komunikasi, jual beli, bahkan pemesanan jasa secara online. Pencarian layanan jasa dan juga pemesanan jasa dalam hal ini adalah pemesanan fotografer pribadi masih cukup sulit karena untuk dapat memesan fotografer pribadi, calon pemesan harus melakukannya melalui media sosial. Dengan hanya menggunakan media sosial sebagai alat untuk melakukan pemesanan, calon pemesan harus menghubungi fotografer terlebih dahulu untuk mengetahui harga dan paket yang fotografer tawarkan karena ketika fotografer memasarkan diri mereka melalui media sosial, fotografer tidak mencantumkan harga jasa mereka. Hal tersebut membuat pemesanan menjadi kurang efektif karena ketika harga dan paket yang ditawarkan fotografer tidak sesuai dengan keinginan calon pemesan, pemesan harus bertanya mengenai harga dan paket terhadap fotografer lain sampai calon pemesan menemukan fotografer yang cocok untuk mereka.

Hasil riset yang dilakukan oleh penulis dengan metode wawancara menunjukkan bahwa semua fotografer yang diwawancarai hanya menggunakan media sosial sebagai wadah untuk pemasaran yang mereka lakukan mulai dari menampilkan hasil pekerjaan, penghubung antara fotografer dan calon pemesan hingga proses negosiasi. Selain itu dari hasil wawancara terhadap orang-orang yang pernah menggunakan jasa fotografer menyatakan bahwa untuk mencari fotografer yang sesuai dengan keinginan dan membandingkan harga masih terasa sulit karena fotografer hanya menggunakan media sosial sehingga untuk mencari informasi fotografer tidak terlalu lengkap dan para pemesan harus melalui proses yang panjang seperti melihat *portfolio* fotografer yang cocok untuk calon pemesan, bertanya tentang harga fotografer, bertanya mengenai paket yang tersedia hingga melakukan negosiasi dengan fotografer yang telah dipilih.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, perlu dilakukan perancangan *user experience* dengan pendekatan *cognitive walkthrough* serta penerapan *UX heuristic principles* yang bertujuan untuk membuat alur pemesanan fotografer menjadi lebih mudah dan lebih cepat. Serta memberikan pengalaman baru yang akan dirasakan oleh para calon pemesan fotografer dalam melakukan pencarian dan pemesanan fotografer. Selain itu juga dengan dilakukan perancangan *user experience* dalam alur pemesanan dan rancangan konsep aplikasi pemesanan

fotografer akan lebih memudahkan para fotografer dalam menunjukkan hasil karya mereka kepada para calon pemesan sehingga dapat memangkas alur yang cukup panjang berdasarkan hasil riset yang dilakukan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berikut akan dijawab oleh penulis:

- a. Bagaimana cara menghubungkan antara calon pemesan dengan para fotografer?
- b. Bagaimana membuat proses pemesanan fotografer lebih mudah dan cepat tanpa harus membuat calon pemesan bertanya kepada fotografer?
- c. Bagaimana metode *UX heuristic principles* dapat membuat aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna?
- d. Bagaimana pendekatan *cognitive walkthrough* dan *UX heuristic principles* diterapkan dalam perancangan aplikasi?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Pengguna yang akan dilibatkan adalah para fotografer dan juga orang yang memiliki kemungkinan menggunakan jasa para fotografer.
- b. Metode yang digunakan adalah metode *User Experience* dengan *User Centered Design* dan menerapkan *UX heuristic principles*.
- c. Fokus dari TA ini adalah melakukan analisis proses pemesanan fotografer dan bagaimana fotografer memasarkan diri mereka.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah rancangan *user experience* pada desain aplikasi booking personal photographer dengan *UX heuristic principles* yang bertujuan untuk memudahkan proses pemesanan fotografer bagi para calon pemesan fotografer.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

- a. Memudahkan untuk menghubungkan calon pemesan dan fotografer dalam satu aplikasi.

- b. Membantu para fotografer dalam memasarkan diri mereka secara lebih mudah dengan menggunakan satu aplikasi yang dapat memberikan informasi fotografer kepada calon pemesan.
- c. Menghasilkan rancangan aplikasi yang memudahkan pengguna dalam menyelesaikan *goals* yang mereka tuju dan membuat usability yang baik dalam rancangan aplikasi ini.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dilakukan agar proses perancangan aplikasi dapat dilakukan sesuai dengan rencana dan mendapatkan hasil yang diharapkan. Adapun metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

### a. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis dan riset untuk dapat membuat *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna proses riset dilakukan menggunakan metode *semi-structured qualitative analysis* atau dalam katalain adalah metode wawancara. Data dari hasil wawancara akan digunakan sebagai dasar pembuatan *personas* dari data tersebut juga nantinya akan diketahui apa saja kebutuhan pengguna yang dapat diterapkan pada sistem.

### b. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem dilakukan untuk dapat membuat struktur konten dan alur yang nantinya akan membuat pengguna lebih mudah dalam menyelesaikan *goals* yang mereka tuju. Dalam tahap ini akan dilakukan perancangan *Hierarchical Task Analysis (HTA)* dan juga dilakukan *wireframing*.

### c. Pembuatan Purwarupa Dengan Menerapkan *UX Heuristic*

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan dari tahapan sebelumnya yaitu membuat antar muka yang lebih interaktif dan dilakukan penerapan *UX heuristic principles*.

### d. Pengujian Purwarupa

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap rancangan yang telah dibuat kepada pengguna sehingga penulis bisa mengetahui perasaan dan bagaimana pengguna dalam menggunakan rancangan yang telah dibuat dengan metode *Cognitive Walkthrough*. Dari hasil *Cognitive Walkthrough* akan diketahui apa saja yang masih membuat pengguna bingung dan kesulitan sehingga dapat dilakukan evaluasi untuk melakukan improvisasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan dalam melakukan pembahasan tugas akhir ini. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab yang akan diuraikan, yaitu sebagai berikut :

**Bab I Pendahuluan**, berisi latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang akan menjadi acuan dalam penelitian yang dilakukan.

**Bab II Landasan Teori**, berisi teori-teori yang berkaitan dan menjadi dasar dalam penelitian ini. Adapun teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu, penerapan *user experience design*, *user research*, penerapan *UX heuristic principles* dan juga *cognitive walktrough testing*.

**Bab III Metodologi**, berisi tentang *user research* dan pembuatan *user personas* yang nantinya akan menjadi dasar pembuatan rancangan *user experience* pada sistem yang dibuat.

**Bab IV Perancangan Sistem**, berisi hasil dari *user research* yang selanjutnya akan dibuat *Hierarchical Task Analysis*, *scenario* dan *wireframe* untuk dapat di validasi terhadap pengguna.

**Bab V Pembuatan Purwarupa dan Pengujian**, berisi pembuatan interaksi dan antar muka dari *Hierarchical Task Analysis* yang telah dibuat dan juga melakukan penerapan *UX heuristic principles* serta akan membahas tentang testing dan validasi terhadap pengguna dengan *cognitive walktrough* dari purwarupa menggunakan *scenario* yang telah dibuat.

**Bab VI Kesimpulan dan Saran**, berisi kesimpulan yang merupakan rangkuman dari keseluruhan hasil penelitian dan memberikan saran untuk perbaikan kekurangan yang ditemukan selama penelitian dilakukan untuk dikembangkan lebih lanjut agar menjadi lebih sempurna.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 10 *UX Heuristics Principles*

*UX heuristic principles* merupakan prinsip yang digunakan untuk meningkatkan usability pada suatu aplikasi sehingga aplikasi yang menerapkan *UX heuristic principles* menjadi lebih mudah digunakan oleh pengguna dalam menyelesaikan tujuan mereka serta membuat pengguna menjadi lebih nyaman dalam menggunakan suatu aplikasi. *UX heuristic principles* memiliki 10 prinsip yang dapat diterapkan. Berikut ini adalah 10 *heuristic principles* yang diuraikan oleh (Nielsen, 1995) yang dijadikan acuan untuk diimplementasikan pada aplikasi yang akan penulis buat:

1. *Visibility of system status*

Sistem harus selalu memberi informasi kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi, melalui umpan balik yang sesuai dalam waktu yang wajar.

2. *Match between system and the real world*

Sistem harus berbicara Bahasa pengguna, dengan kata-kata, frasa dan konsep yang akrab bagi pengguna, daripada menggunakan Bahasa sistem. Mengikuti konvensi dunia nyata, membuat informasi muncul secara alami dan logis.

3. *User control and freedom*

Pengguna sering memilih fungsi dalam sistem Karena kesalahan dan akan membutuhkan “pintu keluar darurat” yang ditandai dengan jelas untuk meninggalkan keadaan yang tidak diinginkan tanpa harus melalui dialog yang diperpanjang. Berikan pengguna pilihan untuk *undo* dan *redo*.

4. *Consistency and standards*

Pengguna tidak perlu bertanya-tanya ketika ada perbedaan kata-kata, situasi atau aksi yang memiliki arti yang sama. Ikuti konvensi platform.

5. *Error Prevention*

Pencegah kesalahan bahkan lebih baik daripada pesan error yang didesain secara bagus dan hati-hati yang mencegah masalah terjadi yang dialami pengguna.

6. *Recognition rather than recall*

Meminimalisir beban memori pengguna dengan membuat objek, tindakan, dan opsi yang terlihat. Pengguna tidak perlu mengingat informasi dari satu bagian dialog ke yang lain.

7. *Flexibility and efficiency of use*

Akselerator – tidak terlihat oleh pengguna pemula – dapat mempercepat interaksi untuk pengguna yang ahli sehingga membuat sistem dapat melayani pengguna yang tidak berpengalaman dan berpengalaman. Izinkan pengguna untuk menyesuaikan tindakan yang sering dilakukan.

8. *Aesthetic and minimalist design*

Dialog tidak boleh berisi informasi yang tidak relevan atau jarang diperlukan. Setiap unit informasi tambahan dalam dialog bersaing dengan unit informasi yang relevan dan mengurangi jarak pandang relative mereka.

9. *Help user recognize, diagnose, and recover from errors*

Pesan error harus di eksrpesikan dalam Bahasa manusia (bukan Bahasa program), tepat menunjukkan masalah, dan menyarankan solusi secara konstruktif.

10. *Help and documentation*

Bahkan lebih baik jika sistem dapat digunakan tanpa dokumentasi, mungkin perlu juga untuk menyediakan bantuan dan dokumentasi. Informasi semacam itu harus mudah dicari, focus kepada tugas pengguna, daftar langkah-langkah konkret yang harus dilakukan, dan tidak terlalu besar.

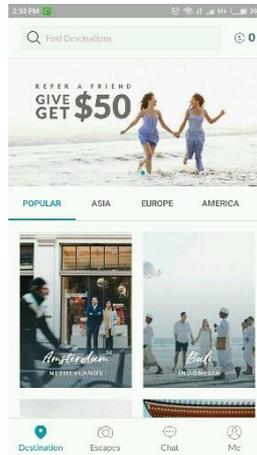
## 2.2 Review Aplikasi Yang Hanya Menerapkan Sebagian *UX Heuristic Principles*

Pada tahap ini penulis akan melakukan *review* terhadap aplikasi sejenis yang mempunyai fungsi yang hampir sama dengan konsep yang berbeda namun belum menerapkan seluruh *UX heuristic principles*. *SweetEscape* hanya menerapkan 5 dari 10 *UX heuristic principles*. Tujuan dari melakukan *review* ini adalah untuk melakukan perbandingan pada aplikasi yang sudah ada supaya dapat dipelajari sehingga aplikasi yang akan penulis buat akan jauh lebih baik dari segi interaksi, alur dan juga *user experience* bagi para pengguna.

Aplikasi yang akan penulis *review* adalah *SweetEscape*, yaitu adalah layanan fotografi liburan yang didirikan oleh David Soong. *SweetEscape* mengabadikan momen bagi para pelancong, menghubungkan mereka dengan fotografer profesional dari seluruh dunia (About Us: *SweetEscape*, 2017). Berikut ini adalah hasil *review* yang akan penulis lakukan :

1. Pada halaman utama pengguna akan langsung ditunjukkan pada tempat yang paling populer. Pada halaman awal sebetulnya *experience* yang diberikan sudah cukup baik mengingat ini adalah aplikasi untuk pemesanan fotografer liburan maka langsung ditunjukkan pada tempat yang paling populer, selain itu juga pengguna dapat memilih tempat

berdasarkan benua itu juga cukup memudahkan pengguna. Pada halaman ini *SweetEscape* menerapkan prinsip ke-8 yaitu membuat desain yang minimalis. Halaman dapat dilihat pada Gambar 2. 1 Halaman home *SweetEscape*



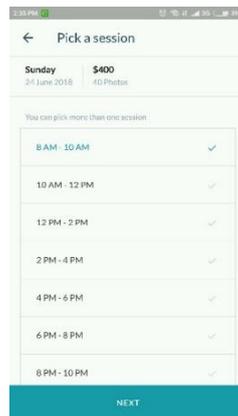
Gambar 2. 1 Halaman home *SweetEscape*

2. Lalu ketika pengguna memilih tempat yang ingin dituju, maka pengguna langsung diarahkan pada menu *book* atau pesan dari segi alur memang bagus karena pengguna akan langsung diajak untuk langsung melakukan pemesanan tetapi dari segi *experience* kurang bagus karena pengguna tidak dapat memilih fotografer yang sesuai dengan keinginan serta anggaran yang mereka miliki. Pada halaman ini diterapkan prinsip ke-4 yaitu membuat desain yang konsisten. Tampilan halaman *booking* dapat dilihat pada Gambar 2. 2 Halaman *booking SweetEscape*



Gambar 2. 2 Halaman *booking SweetEscape*

3. Fleksibilitas dalam pemilihan waktu juga kurang fleksibel karena pengguna tidak dapat menentukan waktunya sendiri. Hal tersebut akan berpengaruh ketika pengguna membutuhkan waktu yang spesifik saat ingin memesan fotografer. Pada halaman ini diterapkan prinsip ke-1 yaitu pengguna dapat melihat status sistem dengan diberi penanda ketika memilih sesi. Tampilah pemilihan waktu dapat dilihat pada Gambar 2. 3 Halaman pilih paket *SweetEscape*



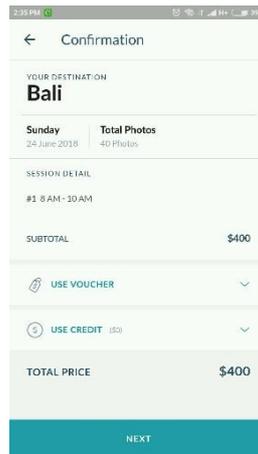
Gambar 2. 3 Halaman pilih paket *SweetEscape*

4. *Experience* pada pemilihan tanggal untuk melakukan pemesanan sudah cukup baik karena menunjukkan tanggal mana saja yang tersedia dengan warna hitam dan warna abu-abu untuk tanggal yang tidak tersedia. Selain itu juga ketika pengguna memilih tanggal akan diberi penanda sehingga pengguna dapat memastikan tanggal yang dipilih sesuai. Pada halaman ini diterapkan prinsip ke-3 yaitu pengguna dapat kebebasan dalam menggunakan sistem karena diberi pilihan untuk memilih tanggal. Tampilan pemilihan tanggal dapat dilihat pada Gambar 2. 4 Halaman pilih tanggal *SweetEscape*



Gambar 2. 4 Halaman pilih tanggal *SweetEscape*

5. Ketika melakukan sebuah pesanan, halaman konfirmasi sangat penting karena bertujuan agar pengguna dapat memastikan apa yang pengguna pesan sudah sesuai. Tapi pemilihan kata untuk tombol cukup berpengaruh untuk menghindari kesalahan pengguna. Pada halaman ini diterapkan prinsip ke-9 yaitu pengguna dapat melihat konfirmasi pemesanan dan dapat menambahkan *voucher*. Tampilan halaman konfirmasi pesanan dapat dilihat pada Gambar 2. 5 Halaman konfirmasi pesanan *SweetEscape*.



Gambar 2. 5 Halaman konfirmasi pesanan *SweetEscape*

### 2.3 Review Aplikasi Yang Menerapkan Semua *UX Heuristic Principles*

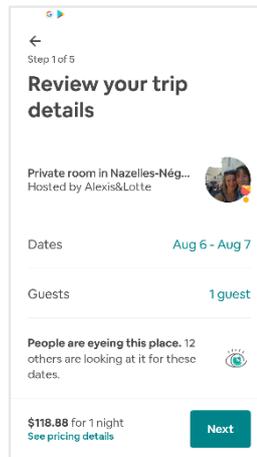
Pada tahap ini penulis akan melakukan analisis pada aplikasi yang telah menerapkan *UX Heuristic* untuk dijadikan acuan dalam pengerjaan desain yang akan penulis buat. Aplikasi yang akan penulis analisis adalah aplikasi Airbnb, karena Airbnb telah menerapkan *UX Heuristic* dalam aplikasinya.

Airbnb adalah sebuah aplikasi marketplace untuk orang-orang yang ingin menyewa dan menyewakan kamar pribadi, rumah, maupun apartemen miliknya. Airbnb merupakan aplikasi marketplace sharing ekonomi terbesar (Dogru & Pekin, 2017). Airbnb juga menerapkan *UX Heuristic* sehingga aplikasi Airbnb mudah untuk digunakan oleh pengguna. Berikut ini adalah analisis *UX Heuristic* dari aplikasi Airbnb :

#### 1. *Visibility of system status*

Airbnb menggunakan prinsip ini pada saat pengguna melakukan *review* pesanan mereka, prinsip ini diterapkan dengan cara membuat pengguna tahu bahwa ada orang lain yang sedang melihat trip yang serupa sehingga pengguna akan menyadari bahwa

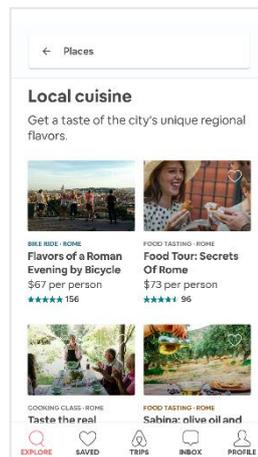
banyak yang ingin memesan trip tersebut dan membuat pengguna memesan supaya tidak kehabisan spot. Dapat dilihat pada Gambar 2.6 Airbnb Visibility of system status



Gambar 2.6 Airbnb Visibility of system status

## 2. Match between system and the real world

Prinsip ini digunakan untuk penamaan pada aplikasi yang seperti dunia nyata seperti penamaan kategori, seperti kategori *local cuisine* penamaan tersebut akan membuat pengguna lebih mudah dalam mengidentifikasi kategori yang mereka inginkan. Seperti terlihat pada Gambar 2.7 Airbnb Match between system and the real world



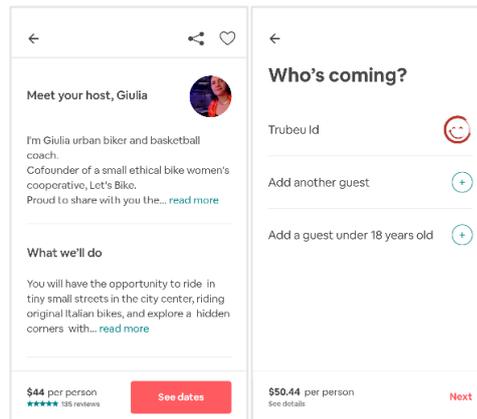
Gambar 2.7 Airbnb Match between system and the real world

## 3. User control and freedom

Seperti yang dikatakan (Nielsen, 1995), “Pengguna sering memilih fungsi dalam sistem Karena kesalahan dan akan membutuhkan (pintu keluar darurat) yang ditandai dengan jelas untuk meninggalkan keadaan yang tidak diinginkan tanpa

harus melalui dialog yang diperpanjang. Berikan pengguna pilihan untuk undo dan redo.”

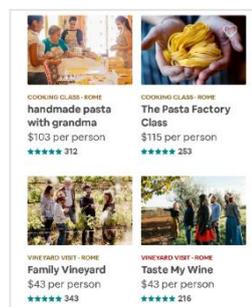
Dari hal tersebut Airbnb selalu memberikan *back button* untuk memudahkan pengguna keluar dari halaman yang tidak mereka inginkan sehingga mereka dapat melanjutkan mencari sesuatu yang mereka inginkan. Seperti terlihat pada Gambar 2.8 Airbnb User control and freedom



Gambar 2.8 Airbnb User control and freedom

#### 4. Consistency and standards

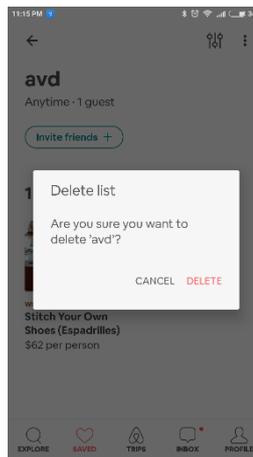
Airbnb selalu menggunakan pola yang sama disetiap jenis layanan yaitu meletakkan penamaan tepat dibawah foto seperti penamaan “*cooking class*” dan “*vineyard visit*” sehingga akan memudahkan pengguna untuk mengetahui jenis layanan yang mereka lihat meskipun pengguna mencari pada halaman kategori lain. Seperti terlihat pada Gambar 2.9 Airbnb Consistency and standards



Gambar 2.9 Airbnb Consistency and standards

### 5. *Error prevention*

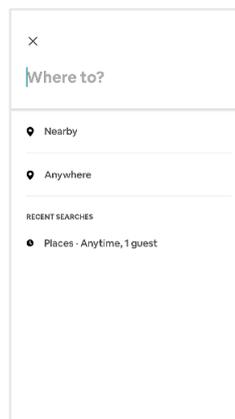
Pada saat kita ingin menghapus list yang telah dibuat pada aplikasi Airbnb maka akan muncul *pop-up* konfirmasi. Ini bertujuan untuk meyakinkan pengguna apakah benar-benar ingin menghapus list tersebut karena jika pengguna hanya salah tekan dan tidak ada konfirmasi terlebih dahulu maka list akan hilang begitu saja. *Error prevention* dapat dilihat pada Gambar 2.10 Airbnb Error Prevention.



Gambar 2.10 Airbnb Error Prevention

### 6. *Recognition rather than recall*

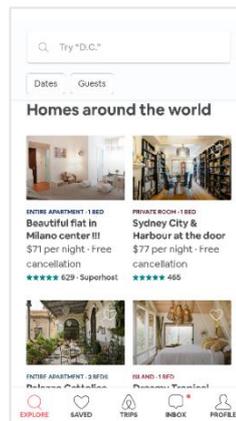
Prinsip ini digunakan pada fitur pencarian, dimana ketika pengguna pernah melakukan pencarian maka akan muncul jenis pencarian yang pengguna pernah lakukan, selain itu juga Airbnb memberikan saran untuk jenis pencarian seperti *nearby* atau *anywhere*. Hal ini tentu memudahkan pengguna ketika ingin melakukan pencarian yang sama di lain waktu. Gambar dapat dilihat pada Gambar 2.11 Recognition rather than recall



Gambar 2.11 Recognition rather than recall

### 7. *Flexibility and efficiency of use*

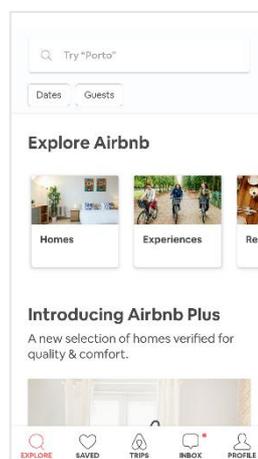
Airbnb juga menyajikan antarmuka yang simple dan mudah digunakan sehingga pengguna baru ataupun pengguna lama dapat mengoperasikan dan melakukan pencarian hingga melakukan pembelian dengan mudah. Selain itu juga Airbnb menyediakan fitur save yang digunakan untuk menyimpan layanan yang pengguna sukai, tentunya fitur itu akan dapat digunakan untuk efektifitas. Seperti pada Gambar 2.12 Airbnb Flexibility and efficiency of use



Gambar 2.12 Airbnb Flexibility and efficiency of use

### 8. *Aesthetic and minimalist design*

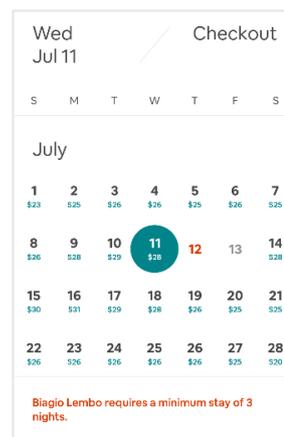
Airbnb memang terkenal akan antarmuka yang *clean* dan desain yang minimalis, hal itu tentunya dapat meningkatkan *experience* pengguna dalam menggunakan aplikasi Airbnb. Labeling yang minimalis juga akan memudahkan pengguna dalam mengidentifikasi konten-konten yang ada pada aplikasi tersebut. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 2.13 Airbnb Aesthetic and minimalist design.



Gambar 2.13 Airbnb Aesthetic and minimalist design

### 9. *Help user recognize, diagnose, and recover from errors*

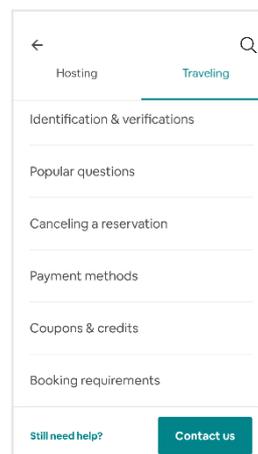
Dalam hal ini Airbnb menerapkan prinsip *error prevention* pada saat pengguna memilih tanggal pada saat ingin menyewa kamar tetapi pemilik memberikan syarat bahwa minimal sewa adalah 3 hari, maka ketika pengguna memilih 2 hari maka akan muncul peringatan. Seperti pada Gambar 2.14 Airbnb Help user recognize, diagnose, and recover from error



Gambar 2.14 Airbnb Help user recognize, diagnose, and recover from error

### 10. *Help and documentation*

Airbnb menyediakan fitur *help* dimana ketika pengguna merasa kebingungan dalam menggunakan aplikasi maka pengguna dapat langsung membuka fitur tersebut seperti pada Gambar 2.15 Airbnb Help and documentation.



Gambar 2.15 Airbnb Help and documentation

## 2.4 User Experience

### 2.4.1 Definisi User Experience Design

Berikut ini adalah beberapa definisi *user experience* menurut para ahli :

- a. Menurut (Garrett, 2011), User Experience adalah pengalaman yang diciptakan oleh produk untuk orang-orang yang menggunakan produk tersebut dalam dunia nyata.
- b. Menurut (Allanwood & Beare, 2014), *User Experience Design* adalah kumpulan metode yang diterapkan pada proses desain untuk pengalaman yang interaktif.
- c. Dan menurut (Unger & Chandler, 2009), berpendapat bahwa *User Experience Design* merupakan kreasi dan sinkronisasi elemen yang mempengaruhi pengalaman pengguna dengan perusahaan tertentu, dengan maksud untuk mempengaruhi persepsi dan tingkah laku.

Dari beberapa definisi menurut para ahli mengenai *User Experience Design* dapat diambil definisi secara umum bahwa *User Experience Design* merupakan sebuah proses pembuatan produk yang memberikan pengalaman yang berarti dan relevan bagi pengguna serta memberikan desain, kegunaan dan juga fungsi yang baik pada produk tersebut.

## 2.5 Riset Pengguna

Untuk mengerti apa yang pengguna butuhkan, hal pertama yang harus dilakukan adalah mengetahui siapa mereka. Riset pengguna adalah cara untuk melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk mengembangkan pemahaman tersebut (Hassenzahl & Tractinsky, 2006).

### 2.5.1 *Semi-structured Qualitative Interview*

Menurut (Blandford, Furniss, & Makri, 2016), wawancara dapat lebih atau kurang terstruktur, wawancara yang benar-benar terstruktur seperti kuisioner karena semua pertanyaan sudah ditentukan, meskipun berbagai jawaban sudah dapat dibayangkan, wawancara yang benar-benar tidak terstruktur lebih seperti percakapan biasa, dan juga memiliki fokus dan tujuan. *Semi-structured interviews* berada pada pertengahan kedua jenis wawancara tersebut, pada beberapa pertanyaan (atau setidaknya tema) akan direncanakan sebelumnya, tetapi pertanyaan akan mengikuti jalannya wawancara untuk dapat menindaklanjuti sesuatu yang menarik dan tidak terduga yang muncul.

### 2.5.2 Langkah Dalam Melakukan *Semi-structured Qualitative Interview*

Menurut (Blandford, Furniss, & Makri, 2016), Dalam pelaksanaan wawancara semi terstruktur, partisipan dapat memberikan banyak informasi baru, sehingga terkadang muncul pertanyaan-pertanyaan baru untuk mendapatkan informasi lebih banyak dari partisipan.. Keseluruhan *plan* wawancara biasanya memiliki struktur sebagai berikut:

1. **Percakapan pembuka:** Percakapan pembuka cukup penting untuk membuat partisipan merasa nyaman dan memastikan bahwa mereka memahami tujuan dari wawancara.
2. **Memberikan pemahaman tujuan penelitian:** Hal ini bertujuan agar partisipan memahami tujuan dari penelitian, dan memberikan informasi yang akurat.
3. **Memulai wawancara:** Pada tahap awal berfokus pada pengumpulan informasi seputar latar belakang partisipan.
4. **Wawancara:** Ketika wawancara berlangsung maka akan terlihat perilaku para partisipan apakah mereka merasa nyaman atau tidak. Wawancara tentang *HCI* cenderung berfokus kepada isu-isu usability, kegunaan dan penggunaan teknologi.
5. **Menutup wawancara:** Partisipan harus diberi kesempatan untuk menambahkan apapun yang ingin mereka katakan, contohnya: sesuatu yang mereka lupa katakan diawal wawancara. Setelah itu kita harus berterima kasih dan menceritakan apa yang akan dilakukan selanjutnya.

### 2.5.3 *User Personas*

*Personas* merupakan karakter fiktik yang dibuat untuk menggambarkan calon pengguna dari sistem dari sistem yang dibuat. *Personas* didapatkan berdasarkan observasi sebelumnya. *Personas* digunakan untuk memberikan gambaran bagi desainer untuk mengembangkan sistem. *Personas* bisa didapatkan pada wawancara, kegiatan sehari-hari, dan sifat dan karakter (Persada, 2017).

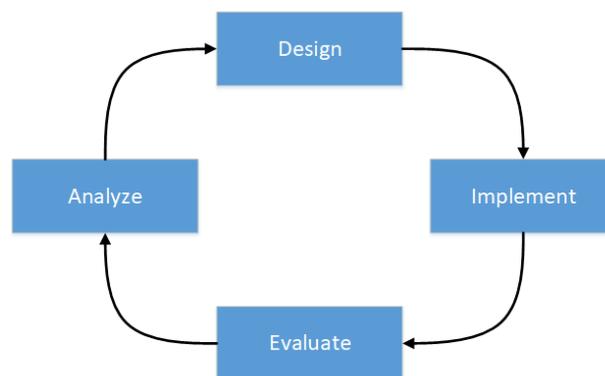
## 2.6 *User Centered Design*

Menurut (Norman, 2013) *User centered design* adalah pendekatan yang menempatkan kebutuhan, kapabilitas, dan perilaku, kemudian desain untuk mengakomodasi kebutuhan, kapabilitas, dan cara berperilaku. Desain yang baik dimulai dengan pemahaman psikologi dan teknologi. Desain yang baik membutuhkan komunikasi yang baik khususnya dari mesin ke orang, menunjukkan tindakan apa yang memungkinkan, apa yang sedang terjadi, dan apa yang

akan terjadi. Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat penting ketika ada sesuatu yang salah.

## 2.7 UX Process Lifecycle

Pada Gambar 2. 16 *UX process lifecycle* menurut (Hartson & Pyla, 2012) digambarkan gambaran dasar untuk hampir semua jenis proses desain. Siklus dari empat elemental *UX* proses, *analyze*, *design*, *implement* dan *evaluate*. Keempat kegiatan ini berlaku ketika bekerja dengan desain arsitektur, desain perangkat keras, atau konsep mobil baru. *UX process lifecycle* dapat dilihat pada Gambar 2. 16 *UX process lifecycle*.



Gambar 2. 16 *UX process lifecycle*

## 2.8 Hierarchical Task Analysis (HTA)

Menurut (Promann & Zhang, 2015) *Hierarchical Task Analysis* merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengevaluasi temuan dari perspektif *task-oriented*. *HTA* telah menjadi metode utama untuk mempelajari hirarki *sub-goal* untuk menemukan kemungkinan kesalahan-kesalahan alur utama pada sistem.

## 2.9 Pengujian Cognitive Walkthrough

*Cognitive walkthrough* menekankan kemudahan pembelajaran antarmuka selama kontak awal dengan sistem (Laskowski, 2012). Metode ini mendefinisikan beberapa tugas yang biasanya dilakukan pengguna pada saat menggunakan suatu aplikasi (seperti melakukan pembelian). Hal tersebut dapat dilakukan oleh *end-user*. Setiap tugas dibagi menjadi komponen individu atau langkah-langkah (Plechawska-Wojcik, 2014).

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

Pada Bab ini akan dilakukan pembahasan mengenai analisis terhadap sistem yang akan dibuat mulai dari melakukan analisis masalah yaitu melakukan penelitian apa saja masalah yang ada, lalu dilanjutkan dengan melakukan analisis pengguna dan riset pengguna yang dilakukan untuk mengumpulkan lebih banyak data sehingga masalah yang akan diselesaikan menjadi sesuai dengan kebutuhan pengguna, dari hasil riset pengguna dilakukan pembuatan *personas* untuk memudahkan proses perancangan aplikasi dan terakhir adalah melakukan analisis kebutuhan pengguna. Proses analisis menggunakan pendekatan *cognitive walkthrough* yaitu membantu penulis mengetahui pandangan partisipan terhadap sebuah aplikasi sehingga penulis dapat berinteraksi dengan partisipan dan mengetahui kebiasaan mereka dalam menggunakan aplikasi.

#### **3.1 Analisis Masalah**

Sebelum melakukan perancangan penulis mencari tahu terlebih dahulu masalah yang benar-benar dialami oleh para calon pemesan fotografer dan fotografer. Berikut adalah proses analisis masalah yang dilakukan:

- a. Penulis membaca dalam beberapa grup fotografi yang ada di media sosial dan menemukan beberapa postingan orang-orang yang mengeluhkan sulitnya memesan fotografer pribadi karena harus mencari melalui sosial media dan tidak tahu harga fotografer tersebut.
- b. Melihat komentar di *play store* pada aplikasi pemesanan fotografer. Dan hasilnya ternyata banyak pengguna yang merasa kecewa karena aplikasi sulit untuk digunakan.
- c. Menemukan keluhan para fotografer amatir sampai beberapa fotografer yang memiliki pengalaman dalam sebuah forum fotografi yang mengatakan bahwa mereka cukup sulit untuk memasarkan dirinya hanya melalui media sosial karena terlalu banyak saingan.

Dari hasil analisis dan riset terhadap forum dan grup fotografi, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal yang menjadi masalah untuk fotografer dan calon pemesan fotografer adalah sebagai berikut:

1. Sulitnya para fotografer untuk memasarkan dirinya hingga dapat menemukan pemesan tanpa harus menggunakan banyak aplikasi, karena dari hasil observasi yang penulis lakukan

saat ini banyak fotografer yang menggunakan aplikasi sosial media seperti *Instagram* untuk menunjukkan karya mereka dan mencari pemesan.

2. Sulitnya orang-orang mencari fotografer yang sesuai dengan kebutuhan mereka karena hanya melakukan pencarian di sosial media, banyak dari fotografer tidak mencantumkan harga dan informasi sehingga calon pemesan harus bertanya terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi tambahan

### 3.2 Analisis Pengguna

Selanjutnya hal yang harus dilakukan adalah menemukan siapa yang sering mengalami masalah tersebut. Dari masalah yang sudah ada dilanjutkan dengan berasumsi kira-kira siapa yang mengalami masalah tersebut dan bagaimana untuk melakukan validasi bahwa mereka benar-benar mengalami masalah tersebut. Berikut ini adalah orang-orang yang diperkirakan menghadapi masalah yang ada :

#### a. Fotografer

Ada beberapa jenis fotografer yang lebih spesifik lagi diantaranya adalah fotografer pemula dan juga profesional yang kemungkinan mengalami masalah tersebut. Setiap fotografer dengan pengalaman berbeda tentu akan memiliki kebiasaan dan alur pengerjaan proyek yang berbeda hal tersebut juga nantinya akan dijadikan acuan untuk melakukan proses riset lebih lanjut.

#### b. Orang yang pernah menggunakan jasa fotografer

Orang yang pernah menggunakan jasa fotografer tentu pernah mengalami masalah yang telah dijabarkan. Alasan penulis mengambil orang yang pernah menggunakan jasa fotografer juga untuk mengetahui kebiasaan dan alur mereka dalam melakukan pemesanan fotografer seperti apa. Orang yang pernah menggunakan jasa fotografer juga memiliki kriteria yang berbeda, diantaranya : Mahasiswa, pekerja kantoran dan juga traveler. Diharapkan dari kriteria tersebut dapat mewakili segmentasi pengguna dalam aplikasi yang akan dibuat.

### 3.3 Riset Pengguna

Untuk mengetahui masalah yang benar-benar dihadapi oleh para pengguna maka penting dilakukan riset pengguna dan untuk mendapatkan jawaban yang akurat dari pertanyaan diatas maka penting untuk melakukan riset mendalam terhadap calon pengguna produk yang akan dibuat, penulis menggunakan metode *Semi-structured Qualitative Interview* untuk

mendapatkan data pengguna dan mengetahui kebiasaan pengguna. Dari data pengguna yang didapatkan dari riset dan wawancara, maka akan dihasilkan *user personas*.

### 3.3.1 Wawancara Pengguna

Dalam proses wawancara, penulis merancang sebuah *research project plan*. Tujuan dalam pembuatan *research project plan* sendiri adalah supaya tujuan dalam wawancara jelas dan juga hasil dari wawancara lebih berguna dalam proses perancangan desain aplikasi, berikut ini adalah rancangan dalam *research project plan* yang penulis gunakan dalam proses wawancara:

a. Tujuan wawancara

Tujuan wawancara pada calon pengguna adalah untuk mengetahui bagaimana cara fotografer memasarkan diri mereka sampai menyelesaikan proyek bersama pemesan. Serta bagaimana seseorang dalam melakukan proses pemesanan fotografer dari pencarian hingga menerima hasil foto.

b. Metode

Melakukan 3-5 wawancara secara kontekstual dengan fotografer serta 3-5 wawancara bersama orang yang pernah menggunakan jasa fotografer, meminta para fotografer untuk menceritakan bagaimana mereka memasarkan diri mereka dan bisa mendapatkan pemesan. Serta meminta orang-orang yang pernah menggunakan jasa fotografer menceritakan pengalaman mereka selama proses pencarian hingga selesai menggunakan jasa fotografer.

c. Partisipan

Partisipan adalah fotografer dan orang yang pernah menggunakan jasa fotografer dengan range umur 20-35 tahun.

d. Lokasi wawancara

Lokasi tempat melakukan wawancara adalah di café, rumah atau di kantor para narasumber tergantung keinginan narasumber. Membebaskan narasumber hak untuk menentukan lokasi bertujuan untuk tetap menjaga *mood* para narasumber sehingga dengan memilih sendiri lokasi wawancara, mereka akan lebih nyaman dalam menyampaikan informasi yang dibutuhkan.

e. Waktu wawancara

Waktu wawancara disesuaikan dengan waktu luang yang dimiliki oleh setiap narasumber dan berdasarkan perjanjian yang telah dibuat. Penulis membebaskan setiap narasumber menentukan waktu untuk melakukan wawancara karena setiap narasumber memiliki kesibukan masing-masing sehingga mereka dapat menentukan waktu yang dirasa nyaman

untuk melakukan wawancara dan jika waktu ditentukan oleh penulis maka narasumber akan merasa terpaksa sehingga informasi yang diberikan nantinya tidak akan sesuai.

### 3.3.2 *Personas*

Data yang diolah dari hasil wawancara akan dibuat sebagai *Personas*. Dari hasil *personas* nantinya penulis dapat mengetahui masalah apa saja yang dihadapi oleh para pengguna dan apa saja yang mereka butuhkan sehingga fitur yang disediakan pada konsep aplikasi nantinya akan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan lebih memudahkan mereka dalam menyelesaikan *goals* yang mereka tuju. Berikut ini adalah *personas* yang dibuat berdasarkan hasil wawancara dan juga observasi yang penulis lakukan :

a. *Personas* Fotografer dapat dilihat pada Gambar 3.1 *Personas* Fotografer

	JONAS	ADAM	JEZZ
Umur	22	23	28
Pekerjaan	Mahasiswa / fotografer pemula	Mahasiswa / Fotografer cukup berpengalaman	Fotografer profesional
Aktivitas	Kegiatan sehari-hari saat ini adalah kuliah dan juga sedang sibuk mengerjakan laporan magang	Kuliah dan juga sedang sibuk mengerjakan proposal skripsi saat tidak ada project	Sibuk dalam bidang fotografi jam 10 sampai jam 4 di studio untuk menyelesaikan dan mengurus project
Hobi	Fotografi	Fotografi dan melakukan peridotretan untuk menambah relasi	Traveling kadang saat traveling juga sambil menjadi personal fotografer traveling
Goals	- Menjadi fotografer profesional - Memiliki karya yang dilihat oleh banyak orang	- Ingin negosiasi dengan klien menjadi semakin mudah - Memastikan jasa fotografer lebih mudah	- Menjadi traveling fotografer - Komunikasi yang lebih intens bersama para calon klien
Frustration	- Ketika ada calon klien yang sudah deal tapi malah melakukan pembatalan secara mendadak - Klien yang rewel dan tidak mau mengikuti aturan yang dibuat	- Pembayaran yang bermasalah ketika selesai mengerjakan project - Negosiasi yang sulit dilakukan	- Menjadi fotografer traveling masih cukup sulit mencari pasarnya - Klien yang permintaannya aneh-aneh

Gambar 3.1 *Personas* Fotografer

b. *Personas* pemesan dapat dilihat pada Gambar 3. 2 *Personas* pemesan

	DEA	BOBBY	INDAH
Umur	22	25	27
Pekerjaan	Mahasiswa	Desainer	Pekerja Kantoran
Aktivitas	Saat ini sedang sibuk mengurus wisudaan	Bekerja dari pagi hingga sore biasanya melakukan traveling pada saat weekend	Sedang mengurus pernikahan yang akan dilakukan sebentar lagi
Hobi	Membaca buku	Traveling	Shopping dan jalan-jalan
Goals	- Menemukan fotografer untuk wisuda secara mudah - Mencari fotografer yang murah	- Bisa memiliki fotografer pribadi saat melakukan traveling - Memesan fotografer tidak menghabiskan banyak waktu	- Ingin fotografer pre-wedding yang profesional - Menemukan fotografer berpengalaman dengan portofolio yang bagus
Frustration	- Sulit mencari fotografer yang memiliki harga mahasiswa - Tidak tau harus mencari fotografer dimana	- Ketika traveling sendiri atau bersama pasangan sulit ketika memotret sendiri - Tidak tau apakah ada jasa fotografer seperti itu	- Banyak fotografer di Instagram tapi tidak tau kualitasnya bagaimana - Tidak bisa melakukan komparasi harga fotografer secara langsung tanpa bertanya

Gambar 3. 2 *Personas* pemesan

Dari contoh *personas* diatas, penulis mendapatkan gambaran rancangan konsep aplikasi booking personal fotografer seperti apa yang akan dirancang, dari latar belakang beberapa calon pengguna dapat dijadikan pertimbangan dalam pembuatan purwarupa nantinya sehingga purwarupa akan lebih sesuai dengan latar belakang para pengguna.

### **3.4 Analisis Kebutuhan Pengguna**

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan dapat dilihat kebutuhan dan masalah yang dialami oleh pengguna dari beberapa segmen, berikut adalah data yang didapat:

#### **3.4.1 Kebutuhan Fotografer**

- a. Tujuan atau *goals* fotografer
  1. Menyederhanakan proses pemesanan dan negosiasi
  2. Memudahkan dalam menunjukan portfolio atau hasil karya
  3. Dapat berkomunikasi secara intens dengan calon pemesan sehingga pada saat pengerjaan projek akan lebih mudah
- b. Kesulitan yang dialami fotografer
  1. Komunikasi yang dilakukan dengan calon pemesan tidak terlalu efektif ketika ingin melakukan pemesanan karena calon pemesan menemukan fotografer dari sosial media
  2. Pemesan yang tidak mau mengikuti aturan sehingga dibutuhkan adanya kejelasan paket dalam setiap layanan
  3. Pembayaran yang bermasalah, ketika proyek selesai dilakukan pembayaran belum diselesaikan
  4. Pengkategorian jenis atau tipe pelayanan setiap fotografer

#### **3.4.2 Kebutuhan Pemesan Fotografer**

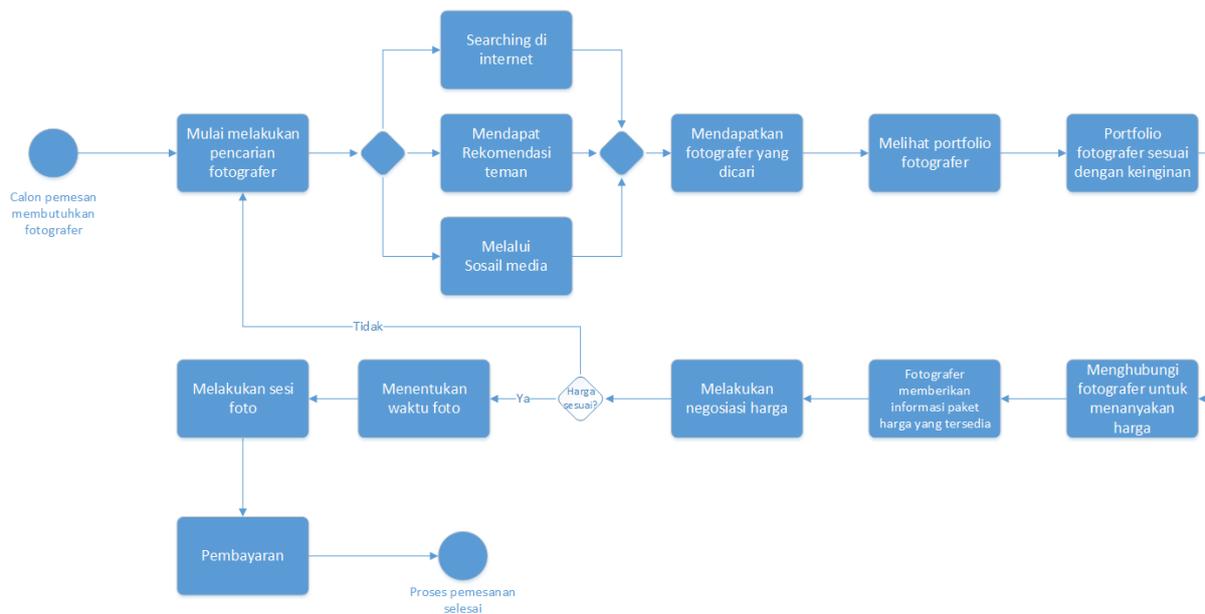
- a. Tujuan atau *goals* pemesan fotografer
  1. Menemukan fotografer secara lebih mudah
  2. Dapat melihat harga pada fotografer sehingga bisa langsung melakukan komparasi
  3. Bisa menggunakan servis fotografer pribadi
  4. Proses pemesanan fotografer yang mudah
  5. Dapat langsung melihat hasil karya fotografer secara langsung

b. Kesulitan yang dialami pemesan fotografer

1. Sulitnya memesan fotografer yang diinginkan secara cepat karena harus melalui proses melihat *portfolio* fotografer, bertanya harga pada fotografer dan menghubungi fotografer melalui media sosial.
2. Tidak mengetahui kualitas fotografer yang ada di media sosial
3. Tidak bisa melakukankomparasi harga pasaran fotografer

### 3.5 Alur Pemesanan Fotografer Dari Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara yang dilakukan, penulis mendapatkan fakta bahwa pemesanan fotografer secara manual melalui sosial media memiliki alur yang sangat panjang dan juga kurang efektif. Berikut ini adalah gambaran alur pemesanan fotografer saat ini dapat dilihat pada Gambar 3. 3 Alur pemesanan fotografer secara manual.



Gambar 3. 3 Alur pemesanan fotografer secara manual

Hasil riset yang dilakukan menunjukkan bahwa proses dari mulai pencarian hingga pemesanan selesai dilakukan cukup panjang, dari hal tersebut dalam perancangan *user experience* juga harus dapat meringkas alur tersebut sehingga baik pemesan maupun fotografer akan mendapatkan kemudahan dibandingkan dengan pemesanan secara manual. Alur akan dianalisis untuk dapat dibuat lebih ringkas dengan menggunakan *Hierarchical Task Analysis (HTA)* yang akan dibahas pada bab selanjutnya.

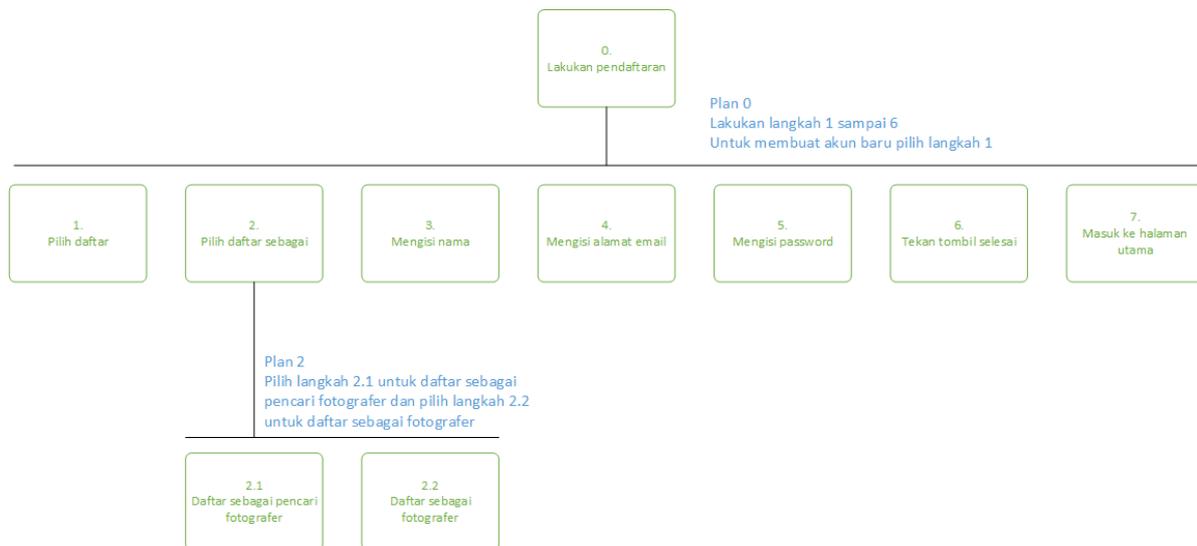
## BAB IV PERANCANGAN

### 4.1 Hierarchical Task Analysis (HTA)

*Hierarchical task analysis* digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah yang digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan mereka, langkah-langkah untuk melihat apa saja yang pengguna lakukan sebelum mereka mencapai tujuan mereka dan juga gambaran kebiasaan yang dilakukan oleh pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi.

#### 4.1.1 HTA Melakukan Pendaftaran Pengguna

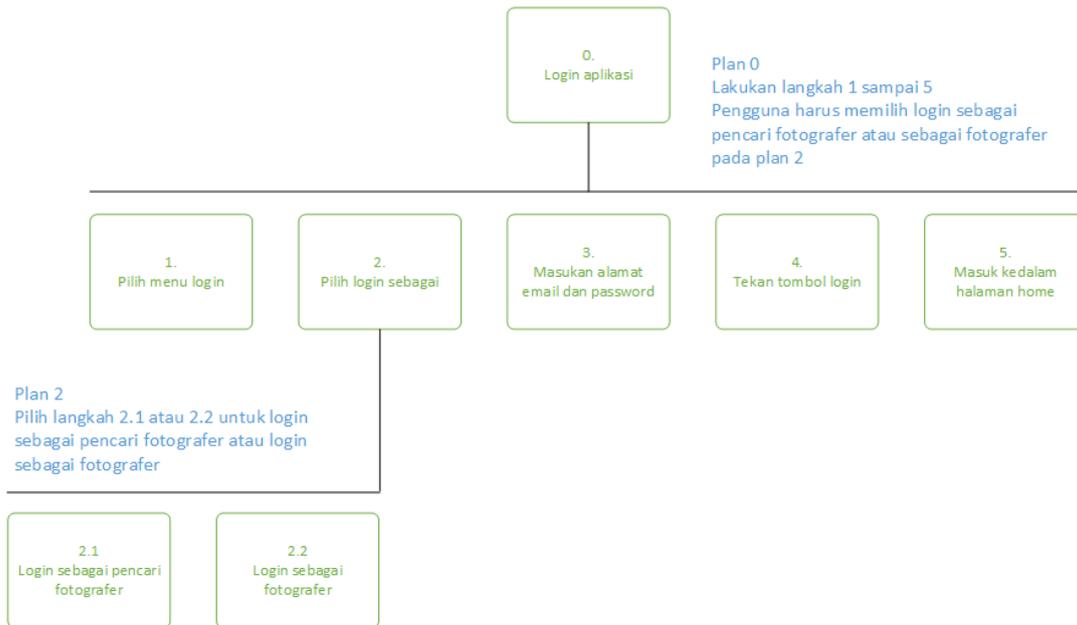
*HTA* ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna melakukan pendaftaran pada sistem. Pengguna dapat memilih dua jenis pendaftaran yaitu daftar sebagai pencari fotografer dan daftar sebagai fotografer. *HTA* pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 1 *HTA* melakukan pendaftaran pengguna.



Gambar 4. 1 *HTA* melakukan pendaftaran pengguna

#### 4.1.2 HTA Masuk Kedalam Aplikasi

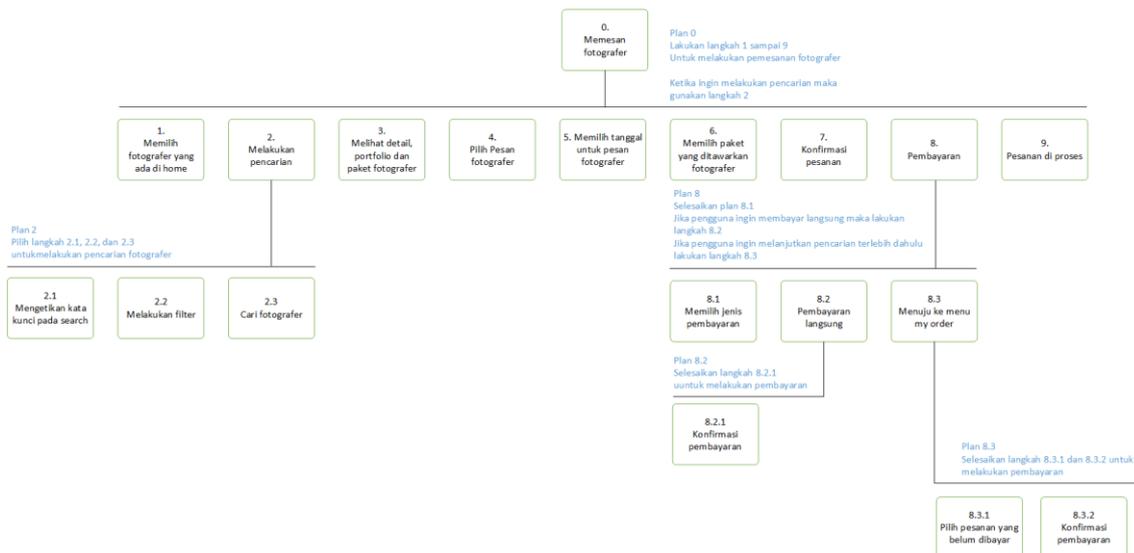
*HTA* ini menggambarkan langkah-langkah pengguna saat melakukan *login*, pengguna dapat *login* sebagai pencari fotografer atau *login* sebagai fotografer kedalam aplikasi sehingga pengguna dapat menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi lebih mudah. *HTA* dapat dilihat pada Gambar 4. 2 *HTA* Masuk kedalam aplikasi.



Gambar 4. 2 HTA Masuk kedalam aplikasi

### 4.1.3 HTA Melakukan Pemesanan Fotografer

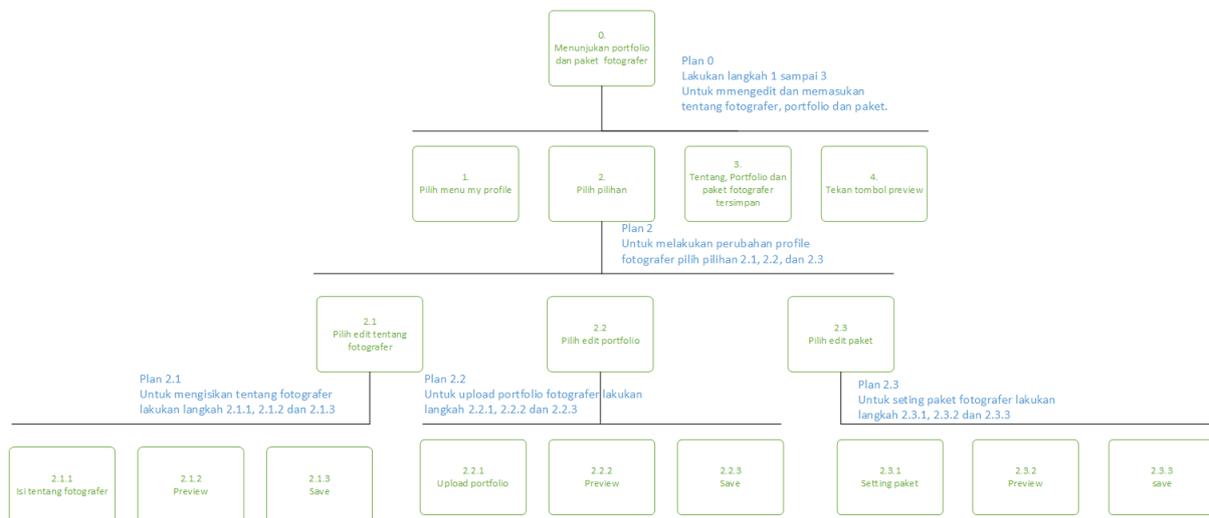
HTA ini menggambarkan langkah-langkah pengguna dalam melakukan pemesanan fotografer dari memilih fotografer hingga melakukan pembayaran. Dengan adanya gambaran pada langkah pemesanan fotografer nantinya akan lebih mudah dalam membuat alur yang ada sehingga pembuatan purwarupa juga akan memiliki dasar dari HTA ini, selain itu HTA ini juga berfungsi untuk melakukan observasi pada pengguna nantinya. Langkah-langkah dapat dilihat pada Gambar 4. 3 HTA pemesanan fotografer.



Gambar 4. 3 HTA pemesanan fotografer

#### 4.1.4 HTA Mengatur profil fotografer

*HTA* ini menggambarkan langkah-langkah ketika fotografer ingin menceritakan tentang dirinya, menunjukkan portfolio dan mengatur paket yang mereka tawarkan, sehingga profil fotografer lebih jelas dan jadi lebih menarik sehingga dapat membuat para calon pemesan lebih tertarik menggunakan jasa mereka. *HTA* dapat dilihat pada Gambar 4. 4 *HTA* Mengatur profil fotografer



Gambar 4. 4 *HTA* Mengatur profil fotografer

## 4.2 Skenario

Skenario digunakan untuk melakukan analisis dan observasi terhadap pengguna, skenario akan menjadi dasar pengguna dalam melakukan pengujian sehingga penulis akan mengetahui seperti apa pengguna dalam menggunakan aplikasi dan langkah-langkah yang pengguna lakukan. Dari hasil pengujian nantinya akan diketahui interaksi pada langkah mana yang menyulitkan pengguna dalam menyelesaikan tujuan mereka.

### 4.2.1 Skenario Pencarian Fotografer

Pada Tabel 4. 1 Skenario melakukan pencarian fotografer berisi skenario yang berbentuk cerita yang nantinya akan diberikan kepada pengguna untuk dapat mencari fotografer yang diinginkan.

Tabel 4. 1 Skenario melakukan pencarian fotografer

Goals	Pencarian Fotografer
Skenario	Kamu ingin mencari fotografer dengan tipe fotografer traveling dengan harga tidak lebih dari 500.000/sesi dengan paket perhari dan fotografer yang tersedia pada tanggal 10 september. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari fotografer yang sesuai dengan kebutuhan kamu.

#### 4.2.2 Skenario Melakukan Pendaftaran pengguna

Pada Tabel 4. 2 Skenario melakukan pendaftaran pengguna berisi skenario yang berbentuk cerita yang nantinya akan diberikan kepada pengguna untuk melakukan pendaftaran pengguna berdasarkan skenario yang dibuat

Tabel 4. 2 Skenario melakukan pendaftaran pengguna

Goals	Melakukan pendaftaran pengguna
Skenario	Kamu ingin memesan fotografer untuk melakukan foto traveling dan ingin menggunakan aplikasi pemesanan personal fotografer tapi kamu belum mempunyai akun. Kamu akan membuat akun baru untuk melakukan pemesanan. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk membuat akun baru

#### 4.2.3 Skenario Melakukan Pemesanan Fotografer

Pada Tabel 4. 3 Skenario melakukan pemesanan fotografer berisi skenario yang berbentuk cerita yang nantinya akan diberikan kepada pengguna untuk melakukan pemesanan fotografer berdasarkan skenario yang dibuat.

Tabel 4. 3 Skenario melakukan pemesanan fotografer

Goals	Melakukan pemesanan fotografer
Skenario	Kamu akan traveling pada bulan september tanggal 10. Kamu ingin memesan fotografer traveling dengan tipe paket hourly pada tanggal 10 jam 8 pagi selama 2 jam saat kamu traveling untuk mengabadikan momen kamu saat traveling. Setelah menemukan fotografer selanjutnya kamu melakukan pembayaran menggunakan metode bank transfer. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk memesan fotografer kamu.

#### 4.2.4 Skenario Mengatur Profil Fotografer

Pada Tabel 4. 4 Skenario mengatur profil fotografer berisi skenario yang berbentuk cerita yang nantinya akan diberikan kepada fotografer untuk mengatur profil para fotografer supaya calon pemesan lebih tertarik dan mengerti lebih rinci terhadap fotografer yang dipilih.

Tabel 4. 4 Skenario mengatur profil fotografer

Goals	Mengatur tentang, portfolio dan paket fotografer
-------	--

Skenario	Kamu adalah seorang fotografer traveling yang sudah terdaftar dalam aplikasi. Kamu ingin menceritakan diri kamu lebih rinci, menunjukkan portfolio dan mengatur paket yang kamu tawarkan. Paket yang kamu tawarkan adalah hourly, kamu tersedia dari jam 8 pagi dan harga untuk paket kamu adalah 500.000/sesi, silahkan gunakan aplikasi ini untuk membuat paket fotografi kamu.
----------	---

### 4.3 Wireframe

*Wireframe* dibuat berdasarkan hasil dari *personas* dan juga *HTA* sebagai acuan dari *personas* dan hasil riset yang dilakukan menyatakan bahwa segmentasi pengguna berada pada rentang umur 20 sampai dengan 30 tahun maka dari itu rancangan antar muka harus dibuat elegan dan juga menarik sehingga pengguna dengan segmentasi tersebut dapat lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi yang dibuat. Selain dari *personas*, *wireframe* juga dirancang berdasarkan *HTA* yang telah dibuat. Dengan *HTA* yang ada maka antar muka juga harus dapat mengakomodasi berbagai fitur-fitur yang ada pada *HTA* sehingga pengguna dapat menyelesaikan tujuan mereka secara lebih mudah. *Wireframe* terdiri dari rancangan antarmuka untuk fotografer dan pencari fotografer. *Wireframe* ini juga nantinya akan digunakan sebagai dasar dari pembuatan purwarupa dengan penyempurnaan berbagai interaksi yang lebih nyata.

Pada tahap ini juga akan dilakukan penerapan *UX heuristic principles* pada setiap halaman, sehingga nantinya aplikasi akan lebih mudah digunakan oleh pengguna karena aplikasi memiliki *UX heuristic principles*. Berikut ini adalah *UX heuristic principles* yang akan diterapkan pada setiap halaman :

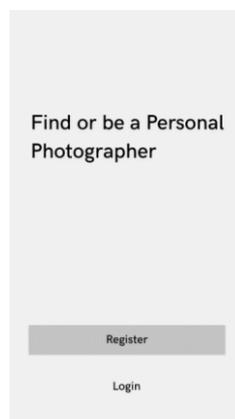
1. *Visibility of system status* (P1).
2. *Match between system and the real world* (P2).
3. *User control and freedom* (P3).
4. *Consistency and standard* (P4).
5. *Error prevention* (P5).
6. *Recognition rather than recall* (P6).
7. *Flexibility and efficiency of use* (P7).
8. *Aesthetic and minimalistic design* (P8).
9. *Help user recognize, diagnose, and recover from errors* (P9).
10. *Help and documentation* (P10).

Pada penjelasan dalam pembuatan *wireframe* yang mengacu kepada 10 *UX heuristic principles* akan digunakan kode yang telah dibuat pada setiap prinsip seperti contohnya ketika

suatu halaman menerapkan prinsip *visibility of system status* maka akan dituliskan kode P1 h akan memudahkan dalam membaca prinsip yang diterapkan. Berikut ini adalah penjelasan dalam pembuatan *wireframe* :

#### 4.3.1 *Wireframe* halaman awal

Disini pengguna dapat melakukan pendaftaran jika tidak memiliki akun dan dapat melakukan login jika sudah memiliki akun. Pada halaman ini juga diterapkan prinsip P8, yaitu membuat desain estetik dan minimalis agar mudah digunakan oleh pengguna. *Wireframe* halaman awal dapat dilihat pada Gambar 4. 5 *Wireframe* halaman awal



Gambar 4. 5 *Wireframe* halaman awal

#### 4.3.2 *Wireframe* halaman pendaftaran pengguna

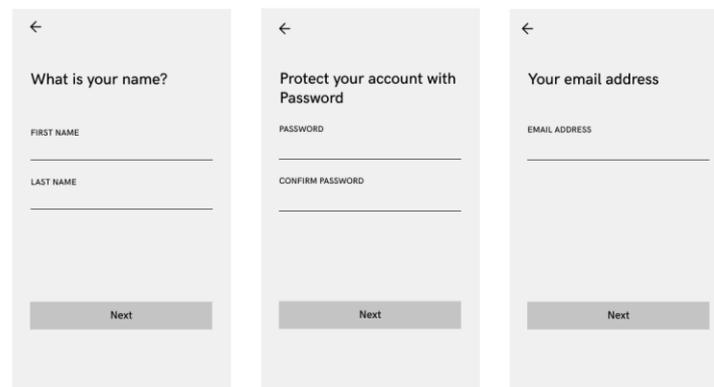
Rancangan halaman daftar sebagai dapat dilihat pada Gambar 4. 6 *Wireframe* halaman pendaftaran pengguna. Pada halaman ini pengguna yang ingin melakukan pendaftaran akan diminta untuk memilih melakukan pendaftaran sebagai pencari fotografer atau sebagai fotografer. Hal ini nantinya akan berpengaruh ketika pengguna selesai melakukan pendaftaran karena antar muka untuk pencari fotografer dan fotografer berbeda tetapi pengguna dapat juga melakukan perubahan tipe pengguna ketika sudah masuk kedalam aplikasi. Pada halaman ini diterapkan prinsip P5 dengan memberikan pilihan pemilihan jenis pendaftar dengan gambar untuk mencegah *error* yang dilakukan pengguna.



Gambar 4. 6 *Wireframe* halaman pendaftaran pengguna

#### 4.3.3 *Wireframe* halaman mengisi data pengguna

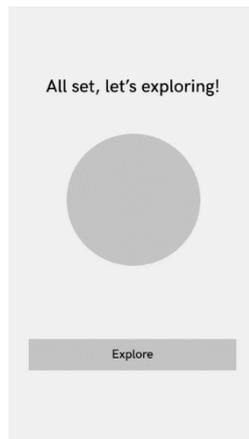
Rancangan halaman mengisi data pengguna dapat dilihat pada Gambar 4. 7 *Wireframe* halaman mengisi data pengguna. Pada halaman ini pengguna harus mengisi data seperti nama, kata sandi dan juga alamat email untuk melakukan pendaftaran. Pada halaman ini juga diterapkan prinsip P4, dengan membuat tombol dan *form* konsisten akan membuat pengguna mengetahui apa yang harus dilakukan selanjutnya tanpa merasa kebingungan.



Gambar 4. 7 *Wireframe* halaman mengisi data pengguna

#### 4.3.4 *Wireframe* halaman selesai melakukan pendaftaran

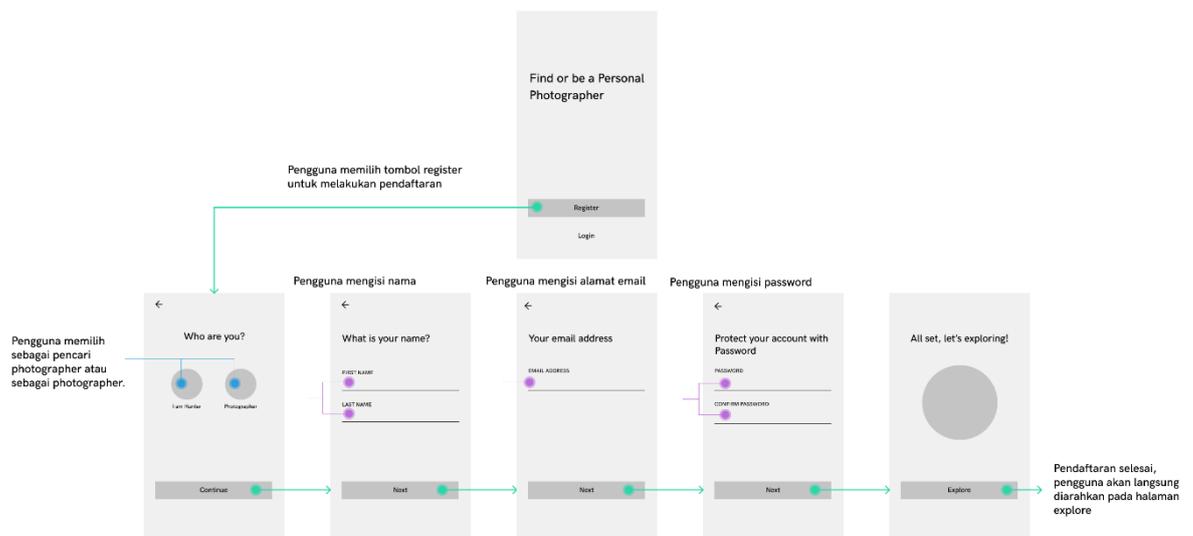
Ketika pengguna selesai melakukan seluruh alur pendaftaran, maka pengguna akan ditujukan pada halaman selesai melakukan pendaftaran. Pada halaman ini diterapkan prinsip P2, ketika pengguna selesai melakukan pendaftaran maka akan ditujukan ilustrasi yang mengajak pengguna untuk mengeksplorasi aplikasi yang bisa dilihat pada Gambar 4. 8 *Wireframe* halaman selesai melakukan pendaftaran.



Gambar 4. 8 *Wireframe* halaman selesai melakukan pendaftaran

#### 4.3.5 *Wireframe* alur pendaftaran pengguna

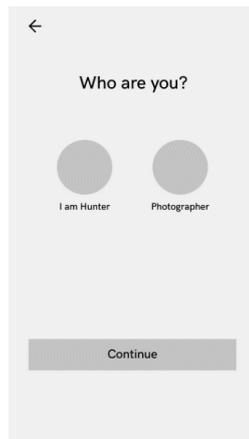
Berikut ini adalah gambaran alur pendaftaran pengguna yang dirancang sesuai dengan hasil *HTA* yang telah dibuat menjadi *wireframe* dapat dilihat pada Gambar 4. 9 *Wireframe* alur pendaftaran pengguna.



Gambar 4. 9 *Wireframe* alur pendaftaran pengguna

#### 4.3.6 *Wireframe* halaman jenis pengguna

Ketika pengguna sudah memiliki akun dan memilih *login* pada halaman awal, maka pengguna akan ditujukan pada halaman masuk sebagai pencari fotografer atau masuk sebagai fotografer. Sama seperti halaman pendaftaran pengguna, pada halaman ini juga diterapkan prinsip P5. Rancangan halaman dapat dilihat pada Gambar 4. 10 *Wireframe* halaman jenis pengguna.



Gambar 4. 10 *Wireframe* halaman jenis pengguna

#### 4.3.7 *Wireframe* halaman *login*

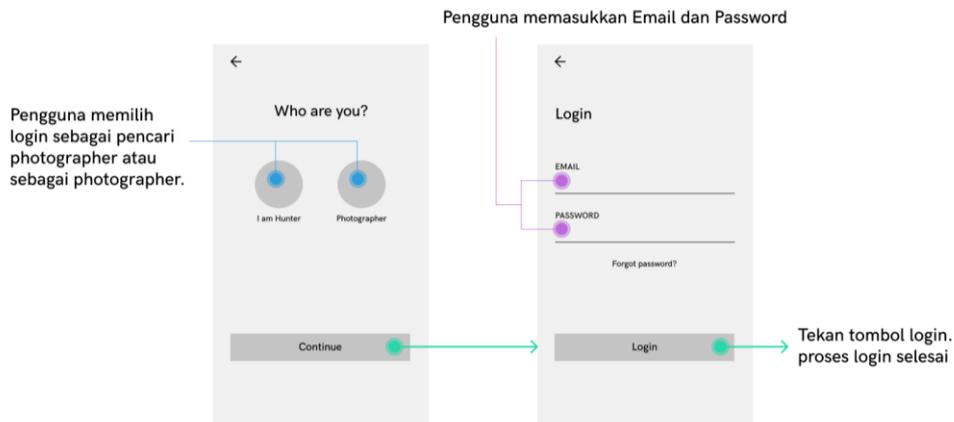
Setelah memilih *login* sebagai pemesan atau sebagai fotografer maka selanjutnya pengguna akan diminta untuk memasukkan alamat *email* dan kata sandi yang sudah dibuat pada saat melakukan pendaftaran. Pada halaman ini diterapkan prinsip P8 yang bertujuan untuk membuat tampilan tetap estetik dan minimalis. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4. 11 *Wireframe* halaman *login*.



Gambar 4. 11 *Wireframe* halaman *login*

#### 4.3.8 *Wireframe* alur *login* pengguna

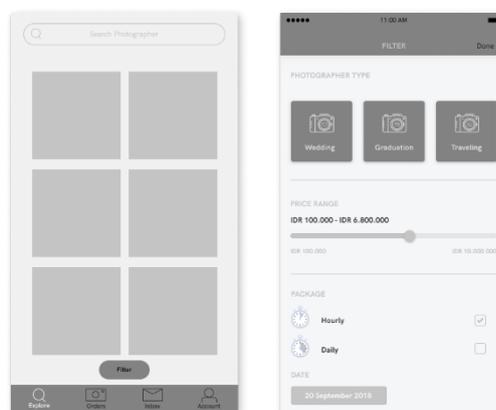
Berikut ini adalah gambaran alur *login* pengguna yang dirancang berdasarkan hasil dari *HTA* yang dibuat menjadi *wireframe*, *wireframe* alur *login* pengguna dapat dilihat pada Gambar 4. 12 *Wireframe* alur *login* pengguna.



Gambar 4. 12 *Wireframe* alur *login* pengguna

#### 4.3.9 *Wireframe* halaman mencari fotografer

Berikut ini adalah rancangan tampilan antarmuka untuk pencari fotografer. Pada halaman ini pencari fotografer dapat melihat dan memilih fotografer yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, pengguna juga dapat melakukan *fitler* fotografer yang sesuai dengan keinginan mereka. Pada halaman ini diterapkn prinsip P8 dengan membuat tampilan fotografer lebih minimalis dan prinsip P6 membuat *icon* yang mudah dikenali oleh pengguna. Rancangan halaman mencari fotografer dapat dilihat pada Gambar 4. 13 *Wireframe* halaman mencari fotografer.

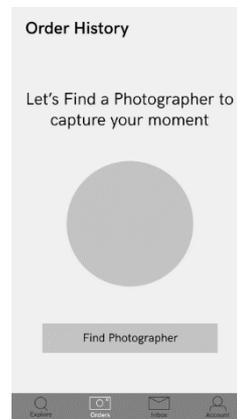


Gambar 4. 13 *Wireframe* halaman mencari fotografer

#### 4.3.10 *Wireframe* halaman riwayat pesanan *no order*

Pengguna dapat melihat riwayat pesanan pada halaman *order*, pengguna akan ditunjukkan pada halaman seperti pada Gambar 4. 14 *Wireframe* halaman riwayat pesanan *no order*. Tujuan dari ditnujukkannya halaman ini adalah untuk memberi tahu bahwa pengguna belum melakukan transaksi dan untuk memancing agar pengguna melakukan transaksi. Pada halaman

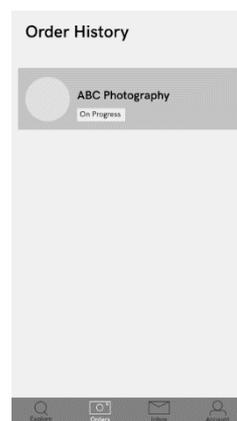
ini diterapkan prinsip P2 dengan membuat ilustrasi ketika pengguna belum melakukan transaksi maka akan diajak untuk memesan fotografer dan juga prinsip P6 dengan membuat *icon* mudah dikenali pengguna.



Gambar 4. 14 *Wireframe* halaman riwayat pesanan *no order*

#### 4.3.11 *Wireframe* halaman riwayat pesanan *order status*

Ketika pengguna melakukan transaksi maka ringkasan transaksi akan muncul pada halaman ini untuk memberi tahu pengguna status pesanan seperti sedang di proses, selesai atau pesanan dibatalkan. Pada halaman ini diterapkan prinsip P1, yaitu ketika pengguna memiliki pesanan yang sedang diproses maka sistem akan memberitahukannya serta diterapkan prinsip P6 dengan membuat *icon* yang mudah dikenali pengguna. Rancangan antar muka dapat dilihat pada Gambar 4. 15 *Wireframe* halaman riwayat pesanan *order status*.

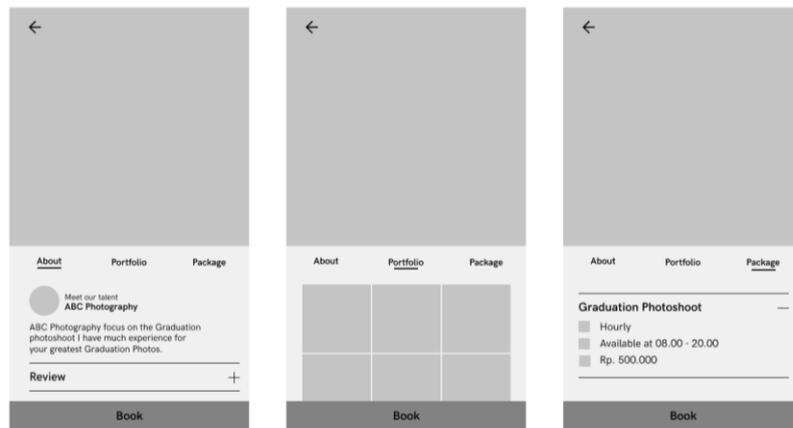


Gambar 4. 15 *Wireframe* halaman riwayat pesanan *order status*

#### 4.3.12 *Wireframe* halaman rincian fotografer

Pada halaman ini pengguna dapat melihat fotografer lebih rinci mulai dari tentang fotografer, *portfolio* sampai dengan paket-paket yang ditawarkan oleh fotografer. Halaman ini dibuat untuk mempermudah pengguna untuk dapat menentukan pilihan dan mengetahui lebih

dalam fotografer yang ada. Pada halaman ini diterapkan prinsip P4 dengan membuat desain yang konsisten sehingga pengguna mudah untuk berpindah halaman tanpa merasakan kesulitan. Rancangan halaman perincian fotografer dapat dilihat pada Gambar 4. 16 *Wireframe* halaman rincian fotografer.



Gambar 4. 16 *Wireframe* halaman rincian fotografer

#### 4.3.13 *Wireframe* halaman pilih tanggal

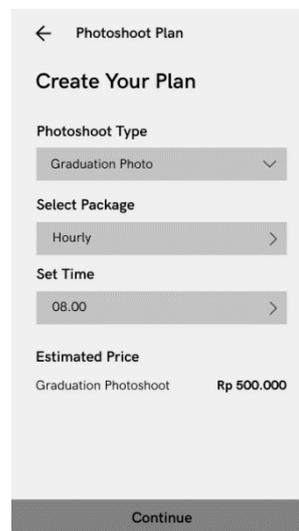
Ketika pengguna menekan tombol *book*, maka pengguna akan ditunjukkan kepada halaman pilih tanggal untuk menentukan tanggal memesan fotografer. Pada halaman ini diterapkan prinsip P1 ketika pengguna memilih tanggal maka akan muncul penanda pada tanggal yang dipilih. Rancangan halaman pilih tanggal dapat dilihat pada Gambar 4. 17 *Wireframe* halaman pilih tanggal.



Gambar 4. 17 *Wireframe* halaman pilih tanggal

#### 4.3.14 Wireframe halaman memilih paket fotografer

Halaman ini akan muncul ketika pengguna telah memilih fotografer dan menentukan tanggal memesan fotografer. Pada halaman ini pengguna dapat memilih paket-paket yang disediakan oleh fotografer seperti jenis foto, paket foto, dan jam untuk menggunakan jasa fotografer. Pada halaman ini diterapkan prinsip P8 untuk membuat pengguna mudah memilih paket karena dengan desain yang minimalis pengguna akan lebih fokus pada pemilihan paket yang dilakukan dan juga dilakukan penerapan prinsip P4 dengan membuat tombol yang konsisten sehingga pada saat pengguna selesai memilih paket, mereka akan tahu bahwa mereka harus menekan tombol tersebut. Halaman memilih paket fotografer dapat dilihat pada Gambar 4. 18 Wireframe halaman memilih paket fotografer



Gambar 4. 18 Wireframe halaman memilih paket fotografer

#### 4.3.15 Wireframe halaman review pesanan

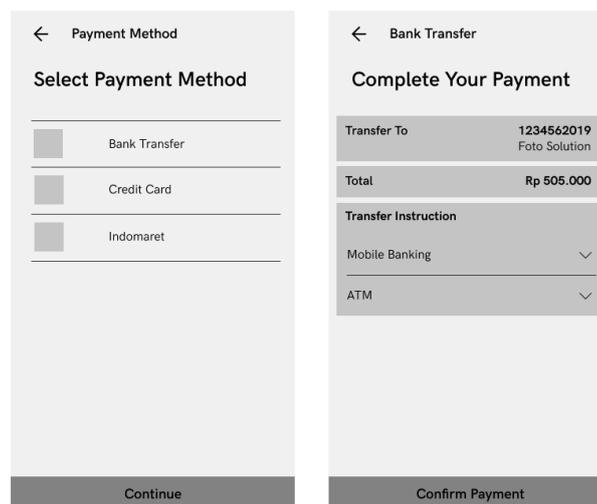
Setelah melakukan rangkaian pemesanan fotografer selanjutnya pengguna akan diminta untuk melihat rincian dari pesanan yang dilakukan, hal ini bertujuan agar pengguna dapat memastikan bahwa pesanan mereka sesuai. Pada halaman ini diterapkan prinsip P4 dengan membuat tombol yang konsisten seperti pada halaman sebelumnya dan juga diterapkan prinsip P7 dengan membuat informasi pemesanan lebih jelas terlihat dan mudah terbaca. Rancangan halaman *review* pesanan dapat dilihat pada Gambar 4. 19 Wireframe halaman *review* pesanan.



Gambar 4. 19 *Wireframe* halaman *review* pesanan

#### 4.3.16 *Wireframe* halaman pembayaran

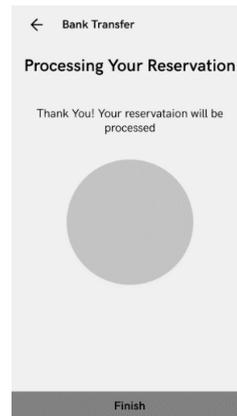
Setelah melakukan seluruh pemesanan dan melakukan konfirmasi pesanan selanjutnya pengguna akan ditujukan kepada halaman pembayaran. Pengguna dapat memilih metode pembayaran dan akan diminta untuk melakukan pembayaran untuk selanjutnya dikonfirmasi. Pada halaman ini diterapkan prinsip P2 dimana pengguna dapat memilih metode pembayaran seperti pada dunia nyata dan juga dilakukan penerapan prinsip P10 dengan memberikan dokumentasi instruksi pembayaran untuk pengguna. Rancangan halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4. 20 *Wireframe* halaman pembayaran.



Gambar 4. 20 *Wireframe* halaman pembayaran

#### 4.3.17 Wireframe halaman selesai bayar

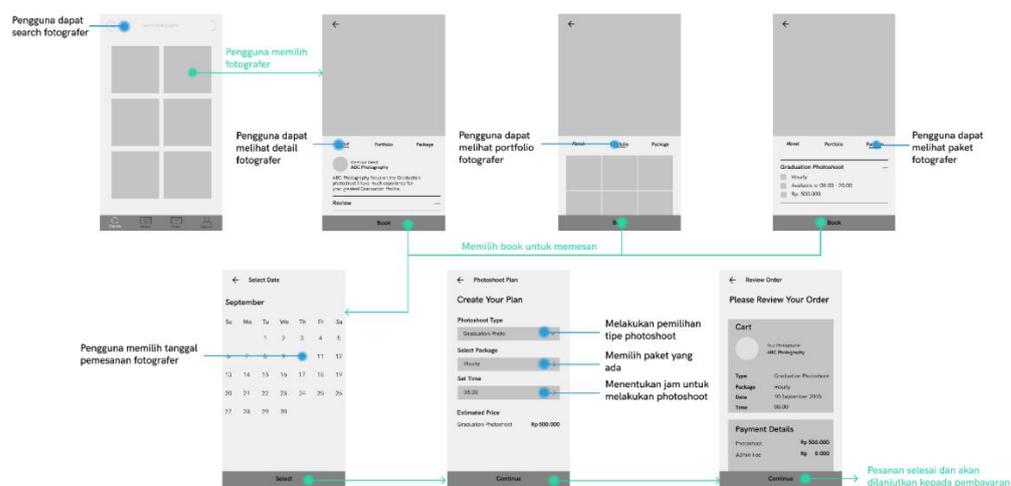
Ketika pengguna sudah melakukan pembayaran dan mengkonfirmasi, maka pengguna akan ditunjukkan pada halaman selesai bayar. Jika pengguna menekan tombol finish maka pengguna akan ditunjukkan pada halaman riwayat pesanan. Pada halaman ini diterapkan prinsip P2 ketika pengguna selesai melakukan pemesanan maka mereka akan menerima ucapan terima kasih dari sistem. Wireframe dapat dilihat pada Gambar 4. 21 *Wireframe* halaman selesai bayar.



Gambar 4. 21 *Wireframe* halaman selesai bayar

#### 4.3.18 Wireframe alur pemesanan fotografer

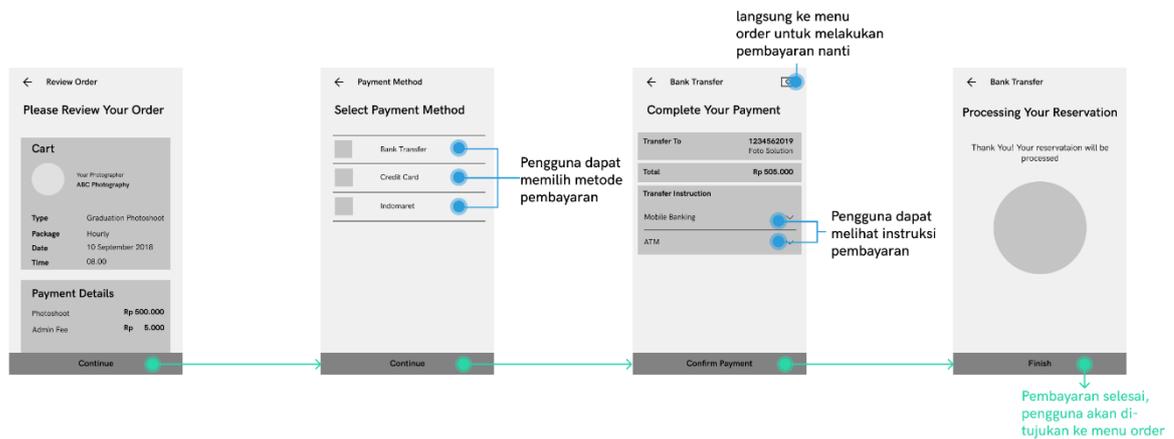
Berikut ini adalah gambaran alur pemesanan fotografer yang dirancang berdasarkan hasil dari *HTA* yang dibuat menjadi *wireframe*, *wireframe* alur pemesanan fotografer dapat dilihat pada Gambar 4. 22 *Wireframe* alur pemesanan fotografer.



Gambar 4. 22 *Wireframe* alur pemesanan fotografer

#### 4.3.19 Wireframe alur pembayaran pesanan

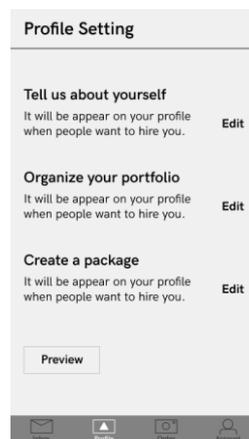
Berikut ini adalah gambaran alur pemesanan fotografer yang dirancang berdasarkan hasil dari *HTA* yang dibuat menjadi *wireframe*, *wireframe* alur pemesanan fotografer dapat dilihat pada Gambar 4. 23 *Wireframe* alur pembayaran pesanan



Gambar 4. 23 *Wireframe* alur pembayaran pesanan

#### 4.3.20 Wireframe halaman pengaturan profil fotografer

Pada halaman ini fotografer dapat melakukan pengaturan profil sesuai dengan keinginan fotografer, fotografer dapat menambahkan cerita tentang dirinya, mengunggah *portfolio* dan juga mengatur paket foto yang diinginkan. Pada halaman ini diterapkan prinsip P3 pengguna diberi kebebasan dalam menyunting data diri. Rancangan pengaturan profil fotografer dapat dilihat pada Gambar 4. 24 *Wireframe* halaman pengaturan profil fotografer.



Gambar 4. 24 *Wireframe* halaman pengaturan profil fotografer

#### 4.3.21 Wireframe halaman tambah tentang fotografer

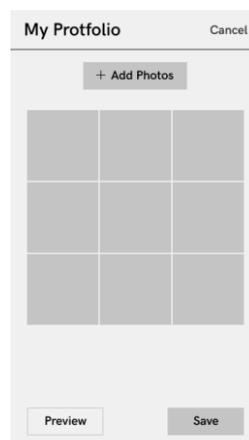
Pada halaman ini fotografer dapat menambahkan cerita tentang dirinya untuk dapat dimuat pada halaman *about* di halaman rincian fotografer pada Gambar 4. 16 Wireframe halaman rincian fotografer. Dalam halaman ini diterapkan prinsip P9 pengguna akan diberi instruksi oleh sistem untuk mengisi deskripsi tentang diri mereka. Rancangan halaman tambah tentang fotografer dapat dilihat pada Gambar 4. 25 Wireframe halaman tambah tentang fotografer.



Gambar 4. 25 Wireframe halaman tambah tentang fotografer

#### 4.3.22 Wireframe halaman unggah *portfolio* fotografer

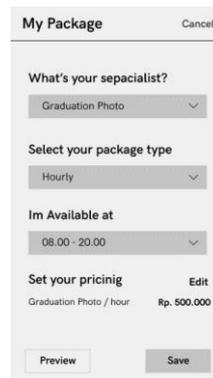
Pada halaman ini fotografer dapat mengunggah *portfolio* yang telah mereka buat untuk ditunjukkan kepada pengguna dan agar pengguna dapat melihat hasil karya para fotografer untuk dijadikan referensi sebelum para pengguna memesan jasa mereka. Pada halaman ini diterapkan prinsip P8 sehingga pengguna akan mudah dalam mengunggah *portfolio* tanpa merasa kesulitan. Rancangan halaman unggah *portfolio* dapat dilihat pada Gambar 4. 26 Wireframe halaman unggah *portfolio* fotografer.



Gambar 4. 26 Wireframe halaman unggah *portfolio* fotografer

#### 4.3.23 Wireframe halaman pengaturan paket fotografer

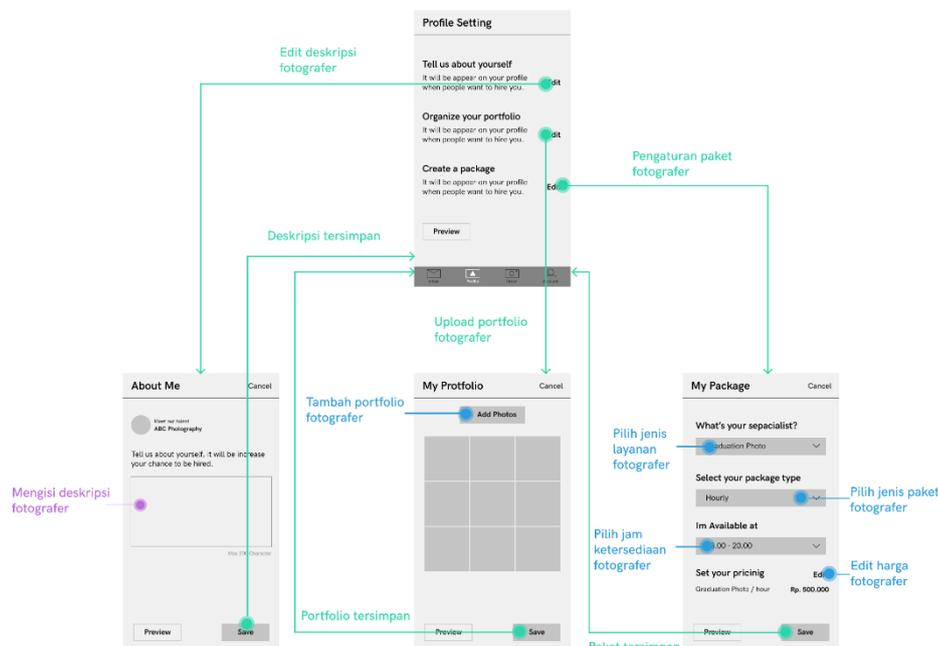
Pada halaman ini fotografer dapat melakukan pengaturan paket seperti tipe foto apa yang mereka sediakan, apa spesialis mereka, dan jam ketersediaan mereka. Pada halaman ini diterapkan prinsip P4 sehingga pilihan yang ada konsisten untuk membuat pengguna lebih cepat dalam menyelesaikan pilihan yang ada. Rancangan halaman pengaturan paket fotografer dapat dilihat pada Gambar 4. 27 Wireframe halaman pengaturan paket fotografer



Gambar 4. 27 Wireframe halaman pengaturan paket fotografer

#### 4.3.24 Wireframe alur pengaturan profil fotografer

Berikut ini adalah gambaran alur pengaturan profil fotografer yang dirancang berdasarkan hasil dari HTA yang dibuat menjadi wireframe, wireframe alur pengaturan profil fotografer dapat dilihat pada Gambar 4. 28 Wireframe alur pengaturan profil fotografer.



Gambar 4. 28 Wireframe alur pengaturan profil fotografer

#### 4.4 Tabel Summary Penggunaan UX Heuristic Principles

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan *UX heuristic principles* yang digunakan pada setiap halaman. Dengan pembuatan tabel ini maka akan lebih mudah mengetahui halaman-halaman yang menggunakan prinsip-prinsip yang ada. Tabel dapat dilihat pada Tabel 4. 5 *Summary penggunaan UX heuristic principles*.

Tabel 4. 5 *Summary penggunaan UX heuristic principles*

Halaman	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Halaman Awal								✓		
Pendaftaran pengguna					✓					
Mengisi data pengguna				✓						
Selesai melakukan pendaftaran		✓								
Jenis pengguna					✓					
Mencari fotografer								✓		
Riwayat pesanan		✓				✓				
Halaman Order status	✓					✓				
Rincian fotografer				✓						
Pilih tanggal	✓									
Memilih paket fotografer				✓				✓		
<i>Review</i> pesanan				✓			✓			
Pembayaran		✓								✓
Selesai bayar		✓								
Pengaturan profil fotografer			✓							
Tambah tentang fotografer									✓	
Unggah <i>portfolio</i> fotografer								✓		
Pengaturan paket fotografer				✓						

Setiap prinsip digunakan berdasarkan kebutuhan pada setiap halaman sehingga ada beberapa halaman yang menggunakan lebih dari satu prinsip yang ada.

## BAB V

### PEMBUATAN PURWARUPA DAN PENGUJIAN

#### 5.1 Pembuatan Purwarupa

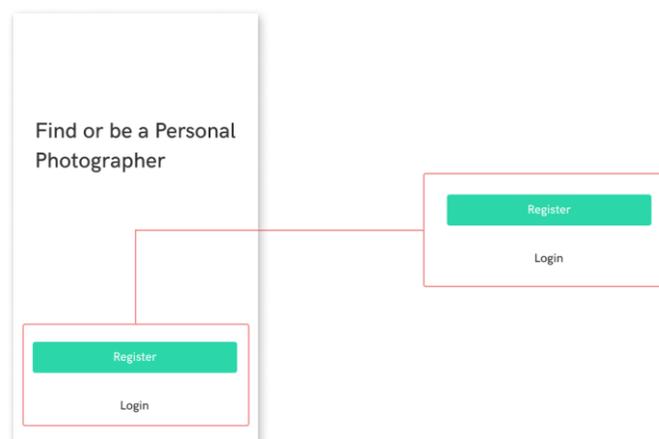
Pada bab ini akan dijelaskan tentang pembuatan purwarupa yang dibuat berdasarkan *wireframe* pada bab sebelumnya. Selain membuat purwarupa berdasarkan *wireframe*, penerapan data hasil wawancara dan penerapan *UX heuristic principles* juga akan dibahas bersamaan dengan pembuatan purwarupa.

#### 5.2 Pembuatan Purwarupa Pendaftaran Pengguna dan *Login* Pengguna

Berikut ini adalah pembuatan purwarupa untuk pendaftaran pengguna berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan, dimana pengguna nantinya akan dapat melakukan pendaftaran sebagai pencari fotografer ataupun sebagai fotografer. Pembuatan purwarupa pendaftaran pengguna juga tidak terlepas dari hasil perancangan *wireframe* pada bab sebelumnya.

##### 5.2.1 Purwarupa Halaman Awal

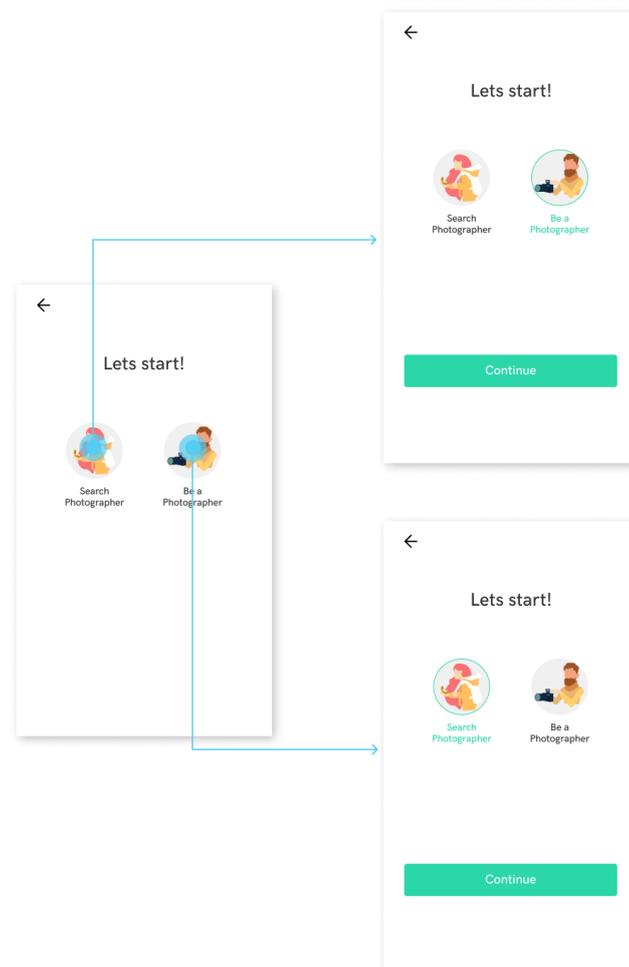
Berikut ini adalah purwarupa halaman awal dimana pengguna akan dapat melakukan pendaftaran atau login. Tombol *register* dibuat lebih mencolok karena tombol tersebut merupakan tombol primer maka ketika ada pengguna yang belum terdaftar mereka akan cenderung untuk mendaftar sehingga tombol *register* dibuat lebih jelas, sedangkan tombol *login* dibuat tidak mencolok karena merupakan tombol sekunder. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 1 Purwarupa Halaman Awal.



Gambar 5. 1 Purwarupa Halaman Awal

### 5.2.2 Purwarupa Halaman Pendaftaran pengguna

Pada halaman daftar sebagai, pengguna akan memilih daftar sebagai fotografer ataupun sebagai pencari fotografer. Tombol *continue* akan keluar disaat pengguna sudah memilih salah satu pilihan dan juga akan terlihat pilihan mana yang aktif atau yang dipilih oleh pengguna seperti terlihat pada Gambar 5. 2 Purwarupa halaman pendaftaran pengguna. Dengan seperti itu nantinya pengguna dapat memastikan kembali apakah sudah benar memilih daftar sebagai fotografer atau sebagai pencari fotografer sesuai dengan apa yang pengguna butuhkan.

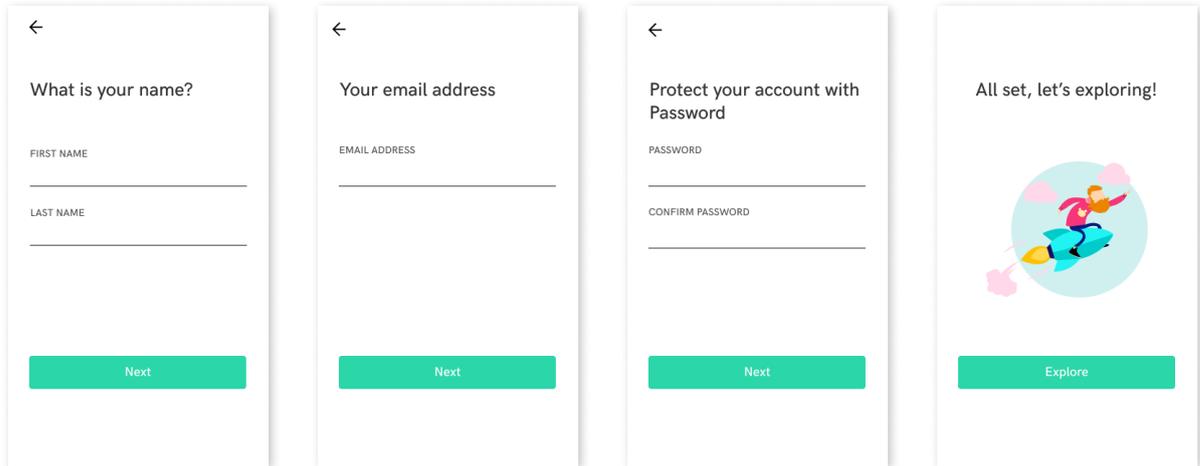


Gambar 5. 2 Purwarupa halaman pendaftaran pengguna

### 5.2.3 Purwarupa Mengisi Data Pengguna

Pada halaman ini pengguna akan mengisi nama, *email*, dan kata sandi. Tujuan dari mengisi data-data ini nantinya akan memudahkan pengguna untuk terhubung, baik ketika mendaftar sebagai fotografer atau mendaftar sebagai pencari fotografer. Setelah semua data diisi selanjutnya pengguna akan ditunjukkan kepada halaman *onboarding* atau bisa dikatakan

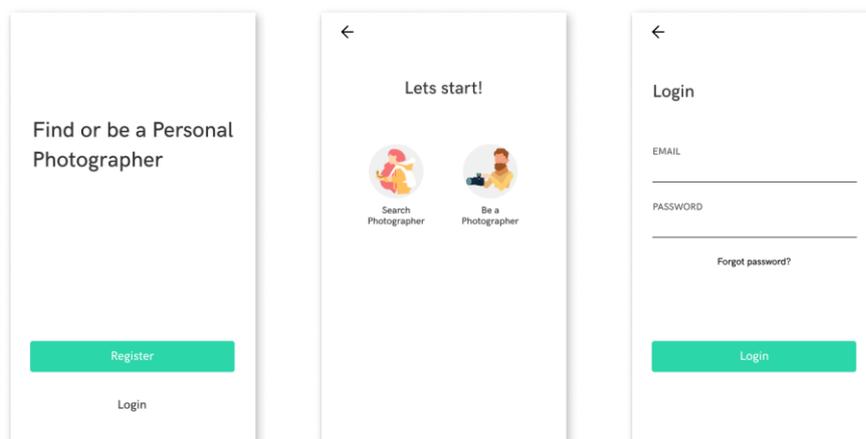
sebagai halaman yang menyambut pengguna baru. Tujuan penggunaan halaman *onboarding* adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna dibandingkan ketika pengguna selesai mendaftar mereka langsung dibawa pada halaman utama, halaman ini akan mengajak pengguna baru untuk mengeksplorasi aplikasi dengan menekan tombol *explore* maka pengguna akan langsung ditunjukkan kepada fotografer yang ada. Purwarupa dapat dilihat pada



Gambar 5. 3 Purwarupa halaman mengisi data pengguna

#### 5.2.4 Purwarupa *Login* Pengguna

Pada halaman *login* hampir sama dengan pendaftaran tetapi yang membedakan disini adalah pengguna telah mendaftar dan akan masuk sebagai pengguna lama yang memiliki akun. Sebelum mengisi data *login*, pengguna akan diminta untuk memilih apakah ingin *login* sebagai pencari fotografer atau sebagai fotografer nantinya akan terlihat pilihan mana yang aktif dan akan muncul tombol *continue* untuk melanjutkan ke halaman mengisi data *login*. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 4 Purwarupa *login* pengguna



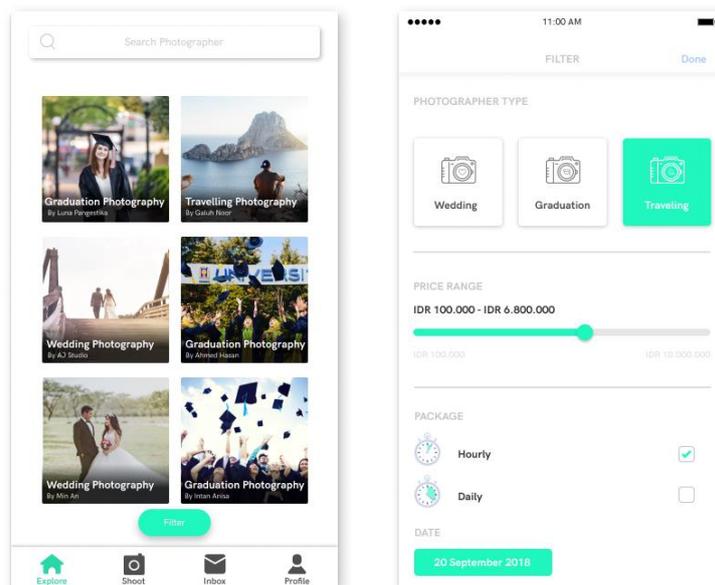
Gambar 5. 4 Purwarupa *login* pengguna

### 5.3 Pembuatan Purwarupa Untuk Pencari Fotografer

Berikut ini adalah pembuatan purwarupa untuk pencari fotografer berdasarkan hasil riset pengguna serta hasil perancangan *wireframe*. Pada bagian ini akan ditampilkan purwarupa halaman *home*, halaman *order* dan alur pencarian, pemesanan fotografer hingga pembayaran.

#### 5.3.1 Purwarupa Halaman Mencari Fotografer

Pada halaman ini akan muncul fotografer-fotografer yang tersedia. Fotografer akan ditampilkan dengan tata letak seperti pada Gambar 5. 5 Purwarupa halaman mencari fotografer. dengan menunjukkan foto utama fotografer dan juga memberikan keterangan tipe fotografer diharapkan pengguna akan lebih mudah dalam mencari fotografer yang dibutuhkan, selain itu pengguna dapat melakukan *filter* agar lebih mudah menemukan fotografer yang sesuai dengan kebutuhan mereka. karena tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah bagaimana pengguna dapat mencari fotografer secara lebih efisien. Selain itu pengguna dapat melihat fotografer secara lebih rinci ketika pengguna memilih fotografer yang tersedia.

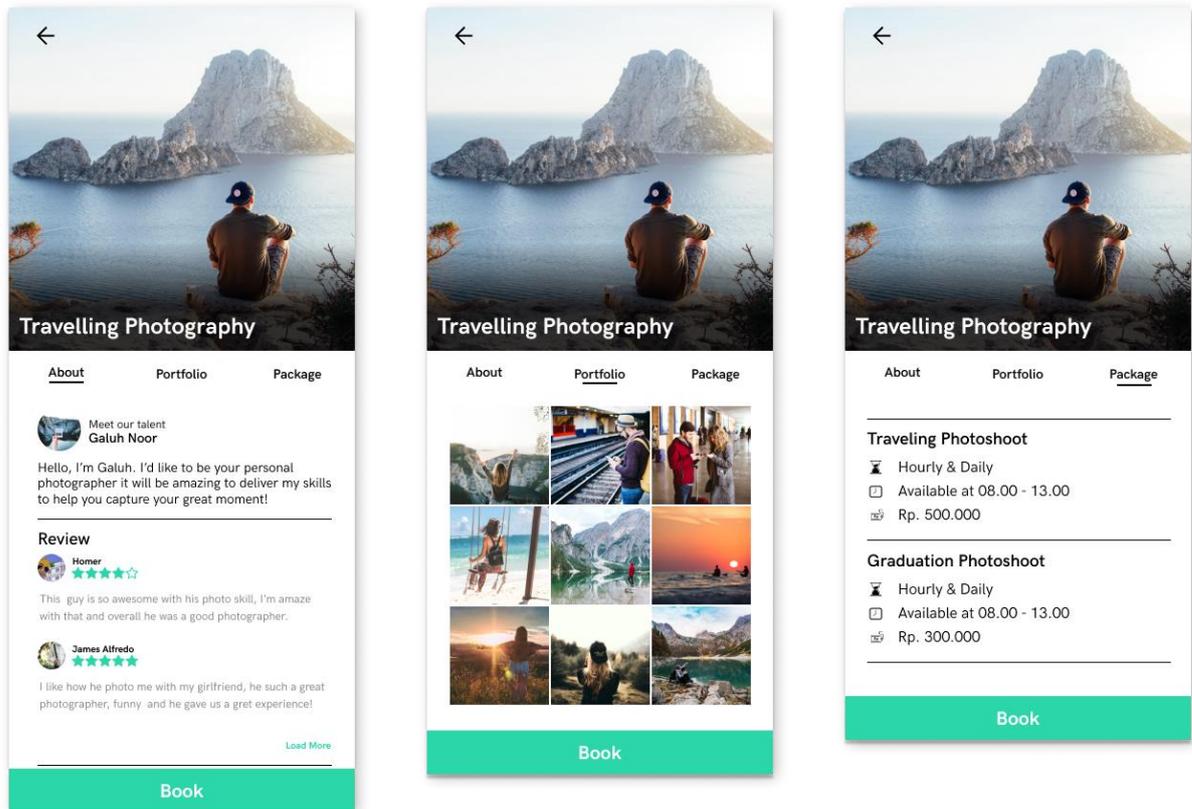


Gambar 5. 5 Purwarupa halaman mencari fotografer

#### 5.3.2 Purwarupa Halaman Rincian Fotografer

Ketika pengguna ingin melihat fotografer secara lebih rinci maka pengguna dapat memilih fotografer dengan cara menekan gambar dari fotografer yang ingin dilihat. Pada halaman rincian fotografer akan terlihat tentang fotografer, portfolio fotografer dan juga paket yang disediakan oleh fotografer. dengan adanya halaman rincian fotografer maka pengguna akan

dapat mempertimbangkan apakah fotografer yang dipilih sesuai dengan apa yang pengguna inginkan dan apakah harga paket fotografer sesuai dengan kemampuan pengguna. Berikut ini adalah Gambar 5. 6 Purwarupa Halaman rincian fotografer.



Gambar 5. 6 Purwarupa Halaman rincian fotografer

Pada halaman ini akan ada pilihan untuk melihat *about*, *portfolio* dan *package* yang dapat dilihat oleh pengguna untuk menjadi gambaran seperti apa fotografer yang akan pengguna pilih nantinya. Berikut adalah penjelasan mengapa pilihan tersebut ada pada halaman rincian fotografer:

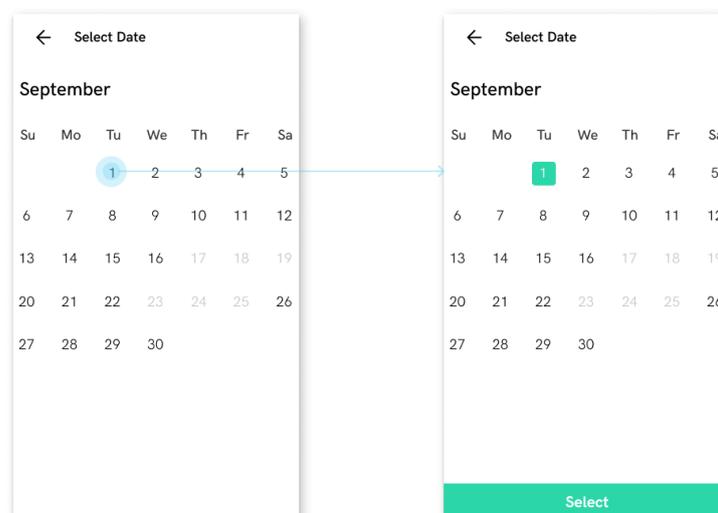
- a. *About*, berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa biasanya calon pengguna jasa fotografer akan lebih cenderung melihat seperti apa fotografer yang akan disewa dari media sosialnya. Dari data tersebut penulis membuat adanya suatu halaman yang digunakan oleh fotografer untuk memperkenalkan diri mereka untuk dapat meyakinkan calon pengguna jasa mereka supaya lebih tertarik pada menu *about* di halaman rincian fotografer.
- b. *Portfolio*, setelah melakukan wawancara dengan tiga orang yang pernah menggunakan jasa fotografer, penulis mendapatkan data bahwa semua orang atau calon pengguna jasa

fotografer akan melihat seperti apa *portfolio* fotografer yang akan mereka sewa untuk dijadikan gambaran bahwa hasil dari foto mereka kurang lebih akan seperti apa yang mereka tunjukkan pada *portfolio* mereka di media sosial. Maka dari itu penulis membuat menu untuk melihat *portfolio* fotografer untuk dijadikan gambaran oleh calon pemesan.

- c. *Package*, hasil riset yang penulis lakukan juga mendapatkan data dimana pada saat fotografer dengan pengguna akan bekerja sama biasanya mereka akan melakukan negosiasi harga yang cukup panjang dan dengan banyaknya permintaan dari pemesan akan membuat proses penentuan harga akan lama. Dari hal tersebut penulis menyediakan menu *package* untuk memangkas proses tersebut dan paket juga dapat dilihat oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengetahui harga fotografer yang dipilih secara langsung tanpa harus menghubungi dan negosiasi terlebih dahulu.

### 5.3.3 Purwarupa Halaman Pilih Tanggal

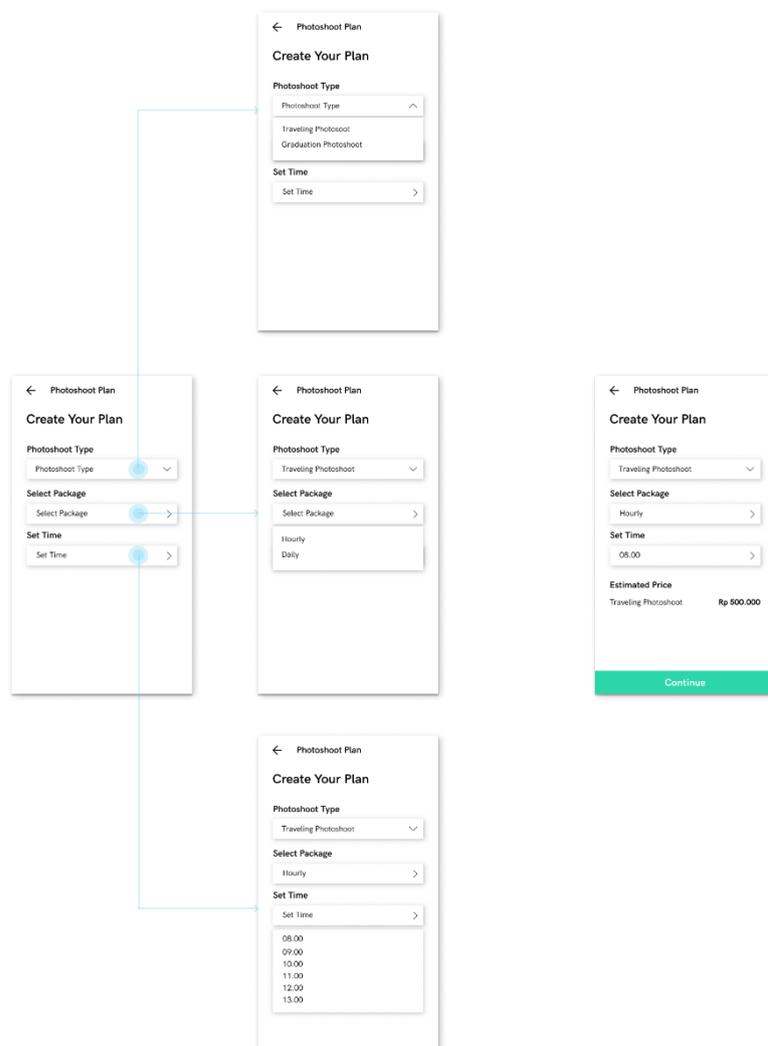
Setelah pengguna menentukan pilihan fotografer yang akan disewa, selanjutnya pengguna akan ditunjukkan pada halaman pilih tanggal untuk menggunakan jasa fotografer. Pemilihan tanggal ini berfungsi supaya fotografer dan pemesan akan mengetahui kapan mereka akan melakukan sesi foto. Dan pada saat pemilihan tanggal, pengguna akan diberitahu tanggal dimana fotografer tersedia dengan warna hitam dan ketika fotografer tidak tersedia dengan warna abu-abu. Setelah pemesan memilih tanggal maka akan muncul tombol untuk melanjutkan proses pemesanan seperti terlihat pada Gambar 5. 7 Purwarupa halaman pilih tanggal.



Gambar 5. 7 Purwarupa halaman pilih tanggal

### 5.3.4 Purwarupa Halaman Memilih Paket Fotografer

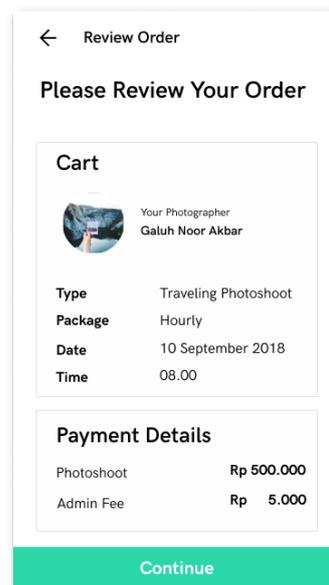
Setelah menentukan tanggal untuk menyewa fotografer, selanjutnya adalah memilih paket yang disediakan oleh fotografer seperti tipe foto, paket foto perjam atau harian, dan menentukan waktu untuk melakukan sesi foto. Dengan memilih paket yang disediakan oleh fotografer maka pengguna akan langsung mengetahui harga dan juga paket yang disediakan oleh fotografer sehingga pengguna dapat menentukan paket sendiri tanpa harus bertanya terlebih dahulu kepada fotografer, dengan adanya fitur ini tentunya akan memangkas proses dimana pengguna harus melakukan negosiasi hingga menentukan paket dengan fotografer secara manual yang prosesnya sangat panjang. Purwarupa memilih paket dapat dilihat pada Gambar 5. 8 Purwarupa halaman memilih paket fotografer.



Gambar 5. 8 Purwarupa halaman memilih paket fotografer

### 5.3.5 Purwarupa *Review* Pesanan

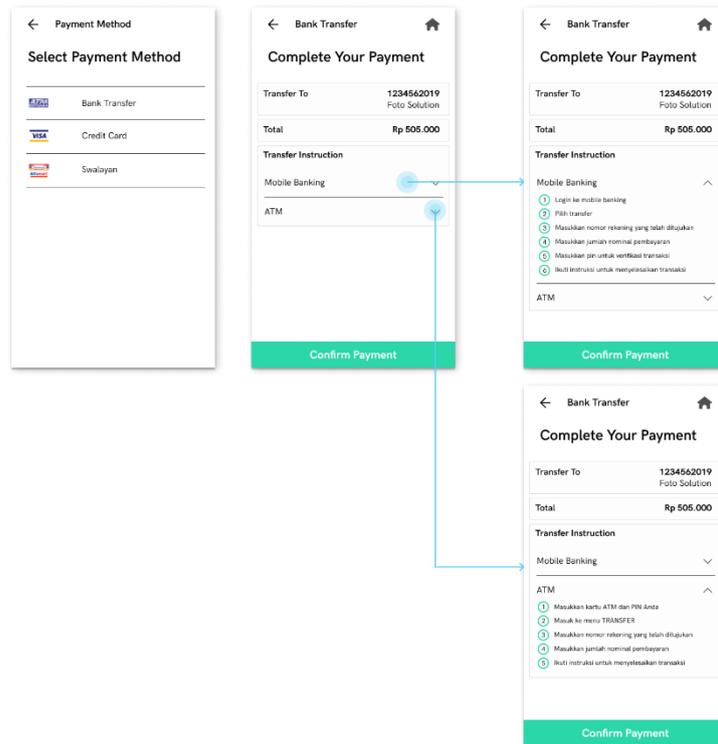
Setelah pemesan memilih fotografer, menentukan tanggal foto dan juga menentukan paket, maka selanjutnya pemesan akan ditunjukkan pada halaman *review* pesanan. Halaman *review* pesanan dibuat untuk kembali mengingatkan pemesan terhadap pesanan yang dilakukan apakah sudah sesuai atau belum. Dengan adanya halaman ini maka pengguna dapat melihat rincian pesanan yang dilakukan sehingga menghindari adanya kesalahan dalam pemesanan. Purwarupa *review* pesanan dapat dilihat pada Gambar 5. 9 Purwarupa *review* pesanan. Setelah pesanan sesuai selanjutnya pemesan akan melanjutkan pada proses pembayaran.



Gambar 5. 9 Purwarupa *review* pesanan

### 5.3.6 Purwarupa Halaman Pembayaran

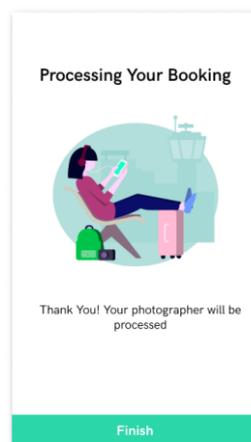
Pada halaman ini pengguna dapat memilih metode pembayaran pada Gambar 5. 10 Purwarupa halaman pembayaran penulis mengambil contoh pengguna memilih pembayaran dengan metode transfer bank, transfer juga dibagi menjadi dua yaitu transfer melalui *ATM* atau melalui *mobile banking*. Setelah pengguna memilih metode pembayaran selanjutnya pengguna akan diberi tahu harus membayarkan ke mana dan total pembayaran berapa. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna yang lebih baik juga dibuat petunjuk untuk pengguna yang ingin melakukan pembayaran supaya memudahkan pengguna dan membuat pengguna lebih terbantu dalam transaksi yang dilakukan nantinya.



Gambar 5. 10 Purwarupa halaman pembayaran

### 5.3.7 Purwarupa Halaman Selesai Bayar

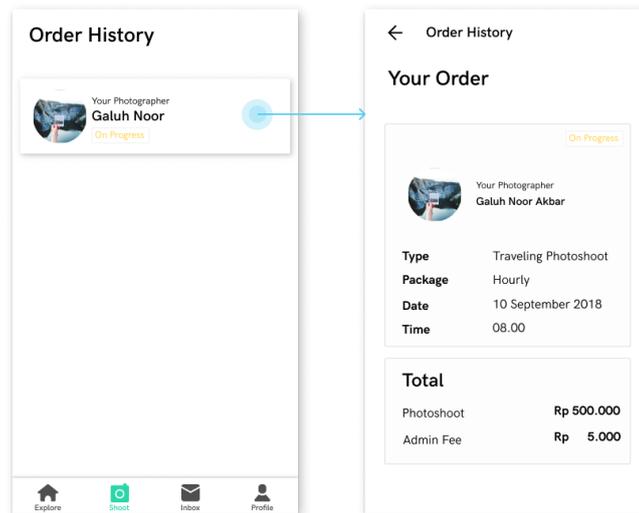
Pengguna akan dibawa kepada halaman *on boarding* pemrosesan pemesanan, ketika pengguna menekan tombol *finish* Pengguna akan ditujukan pada halaman riwayat pesanan berarti pembayaran telah selesai dan pesanan akan diproses. Dengan adanya halaman *on boarding* setelah pengguna melakukan transaksi akan membuat pengguna tahu bahwa pesanan yang dilakukan sedang diproses. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 11 Purwarupa halaman selesai bayar.



Gambar 5. 11 Purwarupa halaman selesai bayar

### 5.3.8 Purwarupa Halaman Riwayat Pesanan

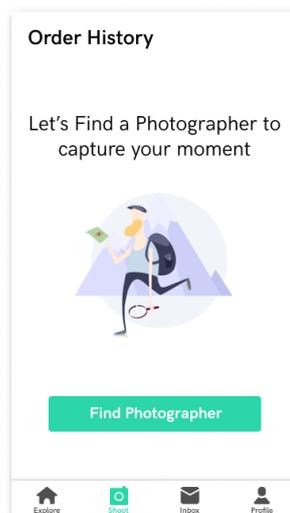
Pada halaman ini pengguna dapat melihat riwayat pesanan yang dilakukan, pengguna juga dapat melihat status pesanan. Dengan adanya riwayat pesanan maka pengguna akan mengetahui status pesanan yang dilakukan seperti contoh pada Gambar 5. 12 Purwarupa halaman riwayat pesanan. Selain bisa melihat riwayat dan status, pengguna juga dapat melihat pesanan secara lebih rinci dengan menekan pesanan yang sudah ada.



Gambar 5. 12 Purwarupa halaman riwayat pesanan

### 5.3.9 Purwarupa Halaman Riwayat Pesanan *no order*

Ketika pengguna belum melakukan pesanan maka akan ada *on boarding* yang menuntun pengguna untuk segera melakukan pesanan seperti pada Gambar 5. 13 Purwarupa halaman riwayat pesanan *no order*.



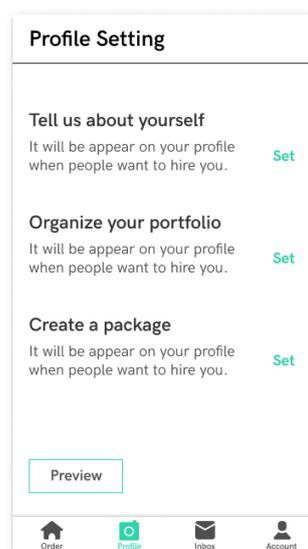
Gambar 5. 13 Purwarupa halaman riwayat pesanan *no order*

## 5.4 Pembuatan Purwarupa Untuk Fotografer

Berikut ini adalah pembuatan purwarupa untuk fotografer berdasarkan hasil riset terhadap fotografer serta hasil perancangan *wireframe*. Pada bagian ini akan ditampilkan purwarupa untuk membuat profil fotografer yang akan digunakan untuk menarik calon pemesan agar lebih tertarik saat melihat rincian fotografer hingga akhirnya menyewa fotografer. purwarupa fotografer akan dibuat sesuai batasan masalah, yaitu berfokus pada bagaimana fotografer memasarkan diri mereka dengan membuat profil, menunjukkan portfolio yang bagus dan membuat paket beserta harga..

### 5.4.1 Purwarupa Pengaturan Profil Fotografer

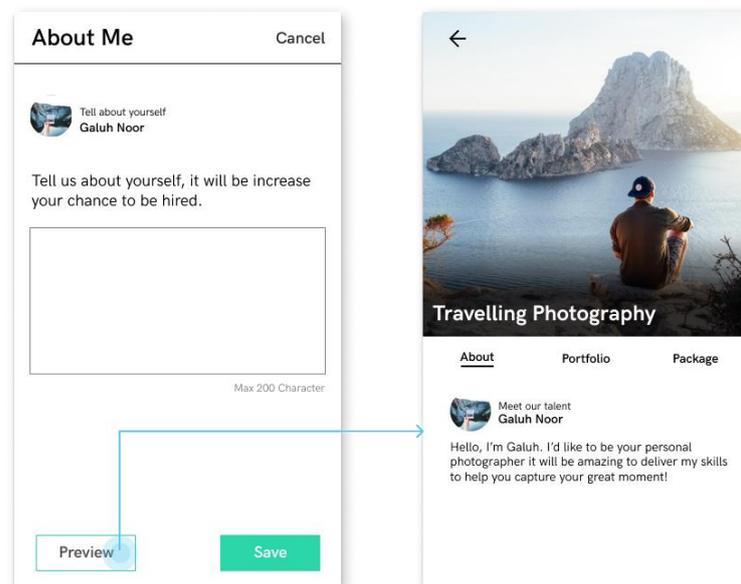
Berdasarkan hasil riset yang dilakukan penulis dengan mewawancarai tiga orang fotografer serta beberapa orang yang pernah menggunakan jasa fotografer, didapatkan data bahwa ada beberapa elemen penting yang dapat membuat seorang fotografer dilirik oleh calon pemesan, diantaranya adalah *portfolio* seorang fotografer, profil dan juga paket yang ditawarkan. Calon pemesan fotografer akan menjadikan beberapa hal tersebut sebagai referensi ketika seorang fotografer memiliki *portfolio* yang bagus dimedia sosial atau media lainnya, calon pemesan akan lebih tertarik dan langsung menghubungi fotografer tersebut untuk menanyakan paket dan harga, ketika paket dan harga sesuai biasanya antara fotografer dan pemesan akan langsung melakukan perjanjian untuk melaksanakan proses foto. Maka dari itu penulis menjadikan beberapa hal diatas sebagai fitur untuk digunakan fotografer pada rancangan aplikasi. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 14 Purwarupa pengaturan profil fotografer.



Gambar 5. 14 Purwarupa pengaturan profil fotografer

### 5.4.2 Purwarupa Halaman Tambah Tentang Fotografer

Seperti yang dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa penting untuk seorang fotografer membuat calon pemesan jasanya untuk mengetahui tentang diri fotografer tersebut. Maka dari itu dibuat fitur untuk fotografer memperkenalkan diri mereka sehingga calon pemesan akan lebih mengetahui fotografer yang akan disewa. Pada halaman ini fotografer dapat menambahkan profil tentang dirinya yang nantinya akan muncul di bagian rincian fotografer saat pengguna memilih fotografer. Pada halaman ini juga fotografer dapat melakukan *preview* yang akan menampilkan seperti apa tampilan yang akan terlihat oleh calon pemesan nantinya. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 15 Purwarupa halaman tambah tentang fotografer.



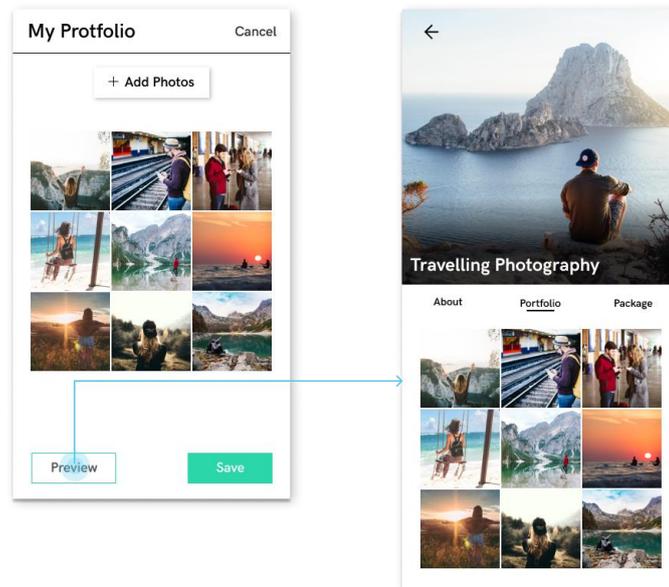
Gambar 5. 15 Purwarupa halaman tambah tentang fotografer

### 5.4.3 Purwarupa Halaman Unggah *Portfolio* Fotografer

Adanya fitur unggah *portfolio* fotografer bertujuan untuk memudahkan calon pemesan dalam menentukan pilihan fotografer karena semua yang akan menggunakan jasa fotografer akan tertarik ketika dapat melihat *portfolio* fotografer sebelum menggunakan jasa mereka. fitur ini juga dibuat berdasarkan riset yang telah dilakukan bersama beberapa responden dan sudah dipastikan data yang didapat adalah valid, yaitu ketika akan menggunakan jasa fotografer, maka calon pemesan akan melihat *portfolio* fotografer terlebih dahulu.

Dalam fitur ini juga hanya disediakan Sembilan foto yang dapat fotografer tunjukkan hal ini bertujuan untuk membuat fotografer hanya memilih hasil foto terbaik mereka sehingga para

calon pemesan jasa fotografer akan lebih tertarik. Ketika memberikan banyak foto yang dapat fotografer tunjukkan atau unggah, hal itu hanya akan membuat para fotografer menunjukkan hasil karyanya tanpa difikir terlebih dahulu. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 16 Purwarupa halaman unggah *portfolio* fotografer.

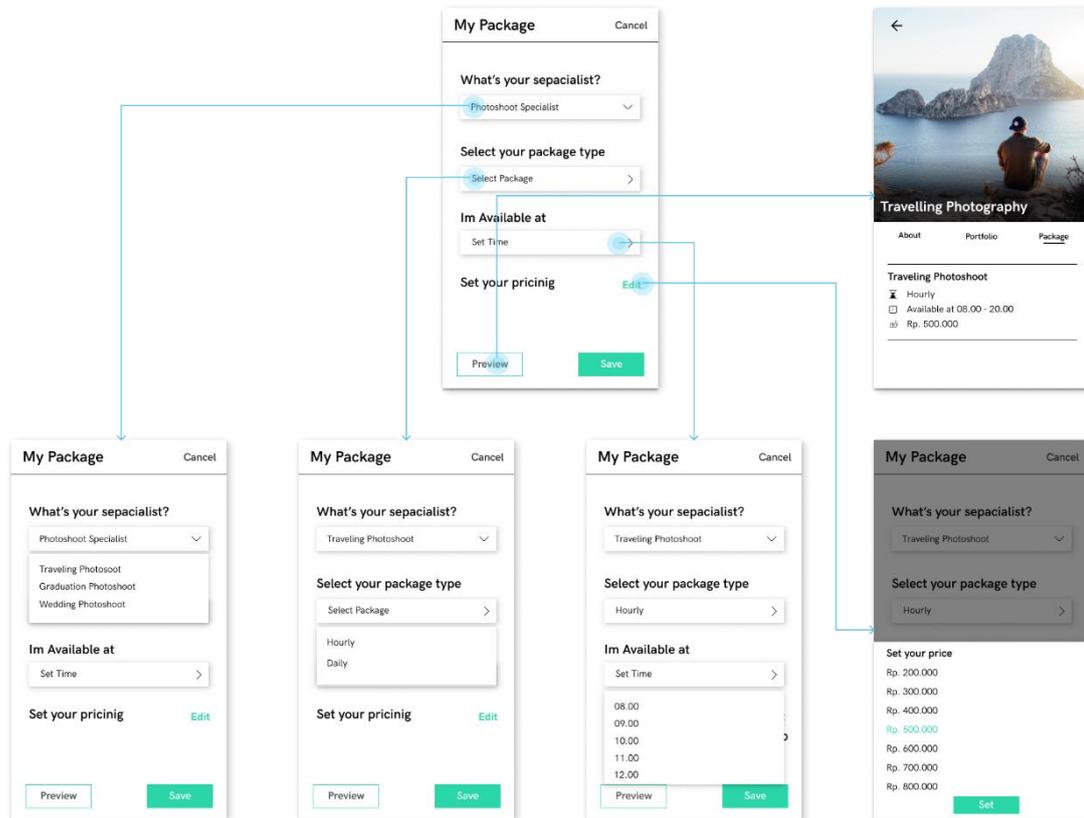


Gambar 5. 16 Purwarupa halaman unggah *portfolio* fotografer

#### 5.4.4 Purwarupa Halaman Pengaturan Paket Fotografer

Salah satu hal yang penting ketika fotografer memasarkan dirinya secara *online* adalah paket dan harga yang ditawarkan. Biasanya selain melihat *portfolio* fotografer, pemesan juga akan menanyakan paket dan harga pada fotografer yang bersangkutan. Hal itu bertujuan agar calon pemesan dapat membandingkan dan memperkirakan apakah fotografer tersebut sesuai dengan kebutuhan mereka dan harganya sesuai dengan kemampuan mereka.

Dari hal tersebut penulis membuat fitur untuk fotografer membuat paket yang akan memudahkan pengguna mengetahui paket fotografer tanpa harus bertanya-tanya terlebih dahulu. Fitur tersebut terdiri dari spesialis, paket foto (perjam atau perhari), waktu ketersediaan fotografer dan harga yang ditawarkan oleh fotografer. Ketika fotografer selesai membuat paket, maka rincian paket yang dibuat akan muncul pada halaman rincian fotografer pada saat calon pemesan membuka profil fotografer. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 17 Purwarupa halaman pengaturan paket fotografer.



Gambar 5. 17 Purwarupa halaman pengaturan paket fotografer

## 5.5 Penerapan *UX Heuristic Principles*

Dengan menerapkan *UX heuristic principles* maka pengalaman pengguna akan lebih maksimal. Selain memaksimalkan pengalaman pengguna, prinsip ini juga akan membuat pengguna lebih mudah menggunakan aplikasi dan menyelesaikan tujuan mereka tanpa harus mengalami kebingungan ataupun kesulitan. Berikut ini adalah penerapan *UX heuristic principles* pada rancangan aplikasi pemesanan fotografer yang penulis buat :

### 5.5.1 *Visibility of System Status*

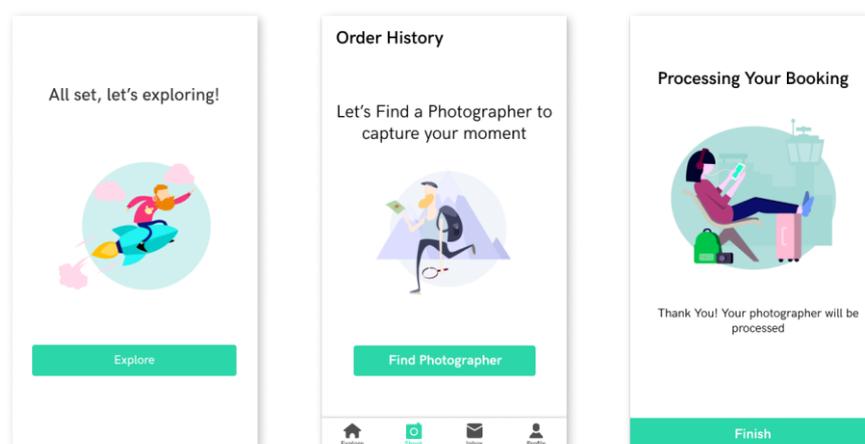
Sistem harus memberikan umpan balik atas apa yang terjadi pada saat pengguna menggunakan sebuah aplikasi. Umpan balik dapat berupa perubahan warna, *loader*, grafik waktu, dll. Penulis menggunakan prinsip ini pada saat pengguna melakukan pemilihan tanggal pemesanan. Pada saat pengguna ingin menentukan tanggal pemesanan, dapat terlihat tanggal ketika fotografer tersedia dan tidak tersedia. Untuk memberitahukan pengguna pada suatu tanggal fotografer tidak tersedia, maka warna tanggal dimana fotografer sedang tidak tersedia akan ditandai dengan warna abu-abu. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 18 Penerapan prinsip *visibility of system status*.



Gambar 5. 18 Penerapan prinsip *visibility of system status*

### 5.5.2 *Match Between System and The Real World*

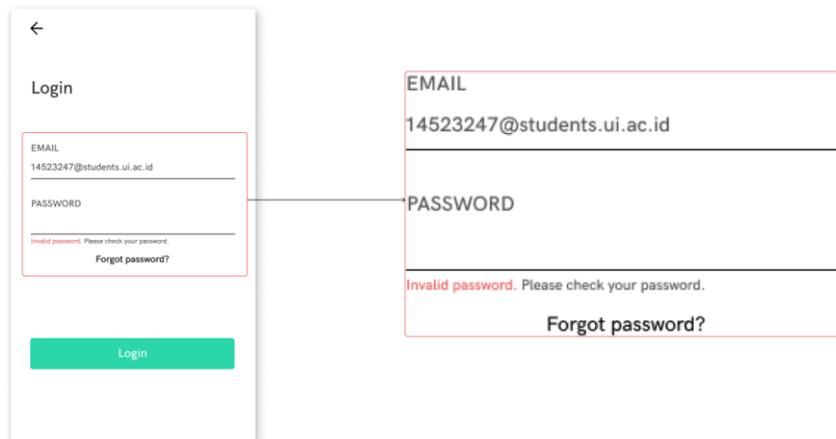
Sebuah sistem aplikasi biasanya menggunakan Bahasa yang tidak dimengerti oleh manusia atau pengguna. Untuk dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi seharusnya aplikasi tersebut dapat menyampaikan sesuatu dengan Bahasa seperti yang digunakan pengguna dalam kehidupan nyata, hal ini bertujuan untuk membantu pengguna lebih cepat dan paham dengan apa yang harus mereka lakukan dan rasakan ketika menggunakan suatu aplikasi. Penulis menggunakan prinsip ini di beberapa *on boarding* halaman aplikasi yang menuntun pengguna untuk melakukan aksi selanjutnya. Seperti terlihat pada Gambar 5. 19 Penerapan prinsip *match between system and the real world*.



Gambar 5. 19 Penerapan prinsip *match between system and the real world*

### 5.5.3 *User Control and Freedom*

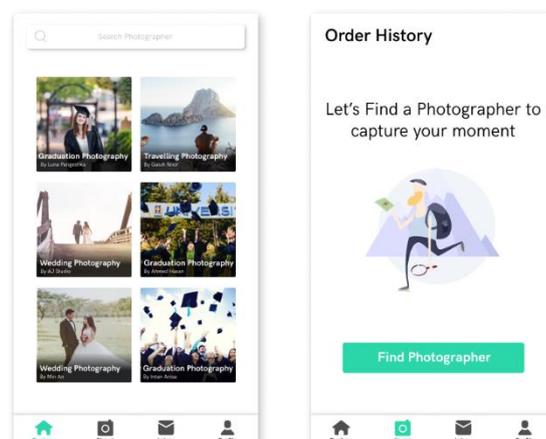
Prinsip ini memberikan pengguna kebebasan dalam memperbaiki kesalahan yang pengguna lakukan secara tidak sengaja dengan cara memberitahukan apa yang pengguna harus lakukan dan dapat mengontrol aksi tersebut. Prinsip ini digunakan pada saat pengguna melakukan *login* dan salah memasukkan password maka aplikasi akan memberitahu bahwa pengguna salah memasukan password seperti pada Gambar 5. 20 Penerapan prinsip *user control and freedom*.



Gambar 5. 20 Penerapan prinsip *user control and freedom*

### 5.5.4 *Consistency and Standard*

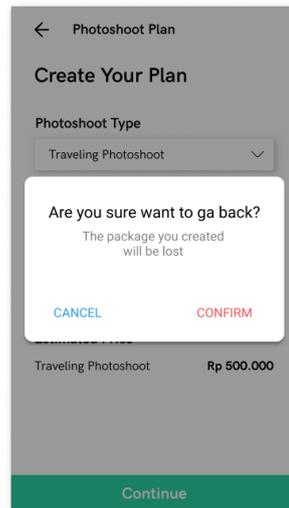
Konsistensi dalam tampilan sebuah aplikasi sangatlah penting, hal ini bertujuan agar pengguna tidak banyak mempelajari hal-hal baru dalam aplikasi sehingga pengguna akan lebih mudah menggunakannya. Prinsip ini digunakan pada menu yang tersedia di aplikasi, ketika pengguna memilih suatu menu maka tampilan menu akan selalu sama. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 5. 21 Penerapan prinsip *consistency and standard*.



Gambar 5. 21 Penerapan prinsip *consistency and standard*

### 5.5.5 Error Prevention

Prinsip ini berfungsi untuk mencegah pengguna dalam melakukan hal yang tidak diinginkan. Penulis menerapkan prinsip ini pada saat pengguna menekan tombol *back* ketika pengguna sedang mengisi paket pemesanan fotografer maka akan muncul pemberitahuan terlebih dahulu seperti terlihat pada Gambar 5. 22 Penerapan prinsip *error prevention*.



Gambar 5. 22 Penerapan prinsip *error prevention*

### 5.5.6 Recognition Rather Than Recall

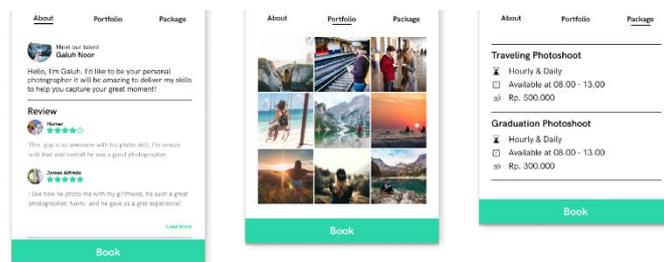
Akan lebih baik ketika pengguna langsung mengenali sesuatu yang ada pada aplikasi daripada pengguna harus mengingat-ingat, hal itu tentu akan membuat pengguna sulit dalam menggunakan aplikasi hal yang harusnya dilakukan adalah meminimalisir penggunaan memori pengguna. Prinsip ini digunakan pada menu yang tersedia berupa *icon* dan juga nama menu sehingga pengguna dapat langsung mengenali bahwa *icon* dengan gambar rumah adalah menu home begitu juga dengan *icon* lain. Gambar dapat dilihat pada Gambar 5. 23 Penerapan prinsip *recognition rather than recall*.



Gambar 5. 23 Penerapan prinsip *recognition rather than recall*

### 5.5.7 Flexibility and Efficiency of Use

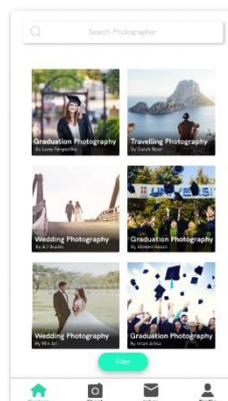
Prinsip ini bertujuan untuk membuat penggunaan aplikasi jadi lebih fleksibel dan efisien ketika digunakan oleh seluruh pengguna. Penulis menerapkan sistem ini pada saat pengguna dapat melihat detail fotografer ketika memilih fotografer, ketika pengguna melihat detail fotografer maka aplikasi akan menampilkan hal-hal yang perlu diketahui seperti tentang fotografer, *portfolio* hingga paket yang tersedia. Hal tersebut tentu akan membuat penggunaan aplikasi jauh lebih efisien karena pengguna hanya perlu memilih fotografer dan semua informasi dapat ditemukan. Gambar dapat dilihat pada Gambar 5. 24 Penerapan prinsip *flexibility and efficiency of use*.



Gambar 5. 24 Penerapan prinsip *flexibility and efficiency of use*

### 5.5.8 Aesthetic and Minimalistic Design

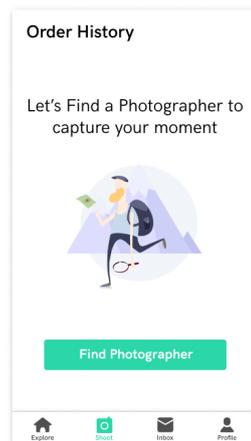
Aplikasi tidak perlu menampilkan informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan. Setiap informasi tambahan akan dapat diakses melalui dialog yang telah disediakan. Prinsip ini diterapkan pada semua desain halaman tetapi penulis lebih mengutamakan desain *home* karena tujuan pengguna adalah mencari fotografer maka pada halaman *home* hanya terdapat foto, tipe fotografer dan juga nama fotografer supaya pengguna tidak terlalu banyak menerima informasi. Gambar dapat dilihat pada Gambar 5. 25 Penerapan prinsip *aesthetic and minimalistic design*.



Gambar 5. 25 Penerapan prinsip *aesthetic and minimalistic design*

### 5.5.9 Help User Recognize, Diagnose, and Recover From Errors

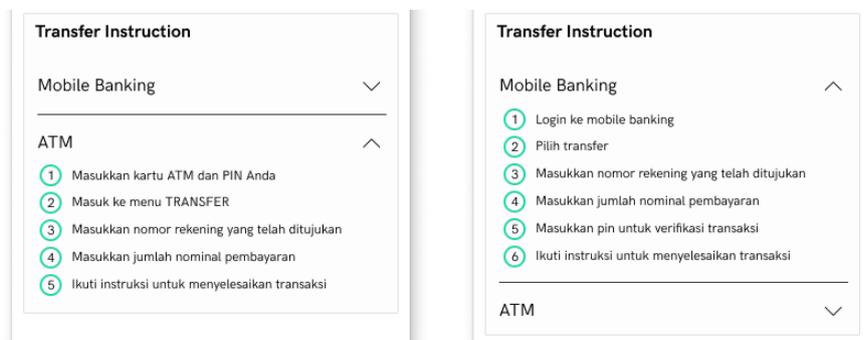
Pesan *error* seharusnya tidak membuat pengguna bingung dan diekspresikan dengan Bahasa yang baik sehingga pengguna dapat mendiagnosis kesalahan dan juga dapat mengatasinya dengan mudah. Prinsip ini digunakan pada halaman ketika pengguna belum melakukan pemesanan maka akan muncul pemberitahuan bahwa pengguna belum melakukan pesanan dan akan ada tombol yang mengajak pengguna untuk mulai memesan fotografer seperti pada Gambar 5. 26 Penerapan prinsip *help user recognize, diagnose, and recover from errors*.



Gambar 5. 26 Penerapan prinsip *help user recognize, diagnose, and recover from errors*

### 5.5.10 Help and Documentation

Sebuah sistem yang baik tentunya sistem yang dapat dimengerti dengan mudah oleh pengguna tetapi ketika pengguna mengalami kesulitan, maka pengguna berharap mendapatkan pertolongan. Prinsip ini digunakan pada saat pengguna melakukan pembayaran, pengguna akan diberikan pertolongan dan dokumentasi instruksi untuk membayar seperti pada Gambar 5. 27 Penerapan prinsip *help and documentation*.



Gambar 5. 27 Penerapan prinsip *help and documentation*

## 5.6 Pengujian Sistem Dengan Metode *Cognitive Walkthrough* Iterasi Pertama

Pengujian sistem adalah tahapan terakhir dalam perancangan aplikasi ini. Pengujian sistem menggunakan metode *cognitive walkthrough* yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu tampilan dapat memfasilitasi pengguna untuk menyelesaikan *routine task*. Pengujian melibatkan delapan orang partisipan, yaitu lima orang adalah pengguna yang bertugas sebagai pencari fotografer dan tiga orang adalah fotografer.

Penulis melakukan pemilihan partisipan yang sesuai dengan *personas*. Alasan pemilihan partisipan sesuai dengan *personas* adalah agar hasil dari pengujian akan lebih akurat dan masukan dari setiap partisipan akan lebih sesuai. Setiap sesi pengujian juga didokumentasikan dengan menggunakan *screen recording* agar pengujian dapat dianalisis lebih lanjut. Pengujian menggunakan skenario pada poin 4.2 Skenario agar seluruh hasil pengujian sesuai.

Tabel 5. 1 Hasil pengujian skenario pendaftaran pengguna

Partisipan	Pilih daftar	Pilih jenis pendaftaran	Mengisi nama	Mengisi email	Mengisi password	Masuk ke halaman utama
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sukses	8	8	8	8	8	8
Nilai kesuksesan	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Hasil pengujian pendaftaran pengguna semua langkah bisa diselesaikan oleh seluruh partisipan hal ini menjadi indicator bahwa halaman pendaftaran pengguna sudah sesuai dan mudah digunakan oleh partisipan.

Tabel 5. 2 Hasil pengujian skenario memesan fotografer

Partisipan	Memilih fotografer	Memesan fotografer	Memilih tanggal	Memilih paket	Konfirmasi pesanan
1	✓	✓	✓	-	✓
2	✓	✓	✓	-	✓
3	✓	✓	-	-	✓
4	✓	✓	✓	-	✓
5	✓	✓	-	-	✓
Sukses	5	5	3	0	5
Nilai kesuksesan	100%	100%	60%	0%	100%

Hasil pengujian memesan fotografer menunjukkan bahwa beberapa partisipan mengalami kesulitan. Dari hasil pengujian tersebut, penulis bertanya apa yang membuat mereka kesulitan. Berikut adalah penjelasannya:

- a. Tiga orang partisipan berhasil memilih tanggal dan dua orang mengalami kesulitan dalam memilih tanggal karena kedua partisipan tersebut berfikir bahwa tanggal yang berwarna hitam adalah tanggal dimana fotografer tidak tersedia.
- b. Sedangkan dari lima orang partisipan kebingungan pada saat memilih paket fotografer karena pada saat memilih paket, mereka tidak menemukan opsi dimana pengguna memilih berapa jam mereka akan menyewa fotografer.

Dari hasil pengujian tersebut maka pada langkah memilih tanggal dan memilih paket harus dilakukan perbaikan guna meningkatkan kemudahan pengguna.

Tabel 5. 3 Hasil pengujian skenario mengatur profil fotografer

Partisipan	Mengedit bio	Menunjukkan portfolio	Melakukan edit paket	Preview detail
1	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓
Sukses	3	3	3	3
Nilai kesuksesan	100%	100%	100%	100%

Pengujian pada purwarupa mengatur profil fotografer yang diujikan pada tiga orang fotografer menunjukkan hasil bahwa semua langkah dapat diselesaikan fotografer tanpa kesulitan. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam mengatur profil fotografer sudah sesuai, baik secara alur maupun secara tampilan.

Setelah melakukan pengujian, penulis juga meminta komentar dan umpan balik dari apa yang partisipan rasakan terhadap rancangan aplikasi. Berikut adalah komentar yang diberikan oleh para partisipan:

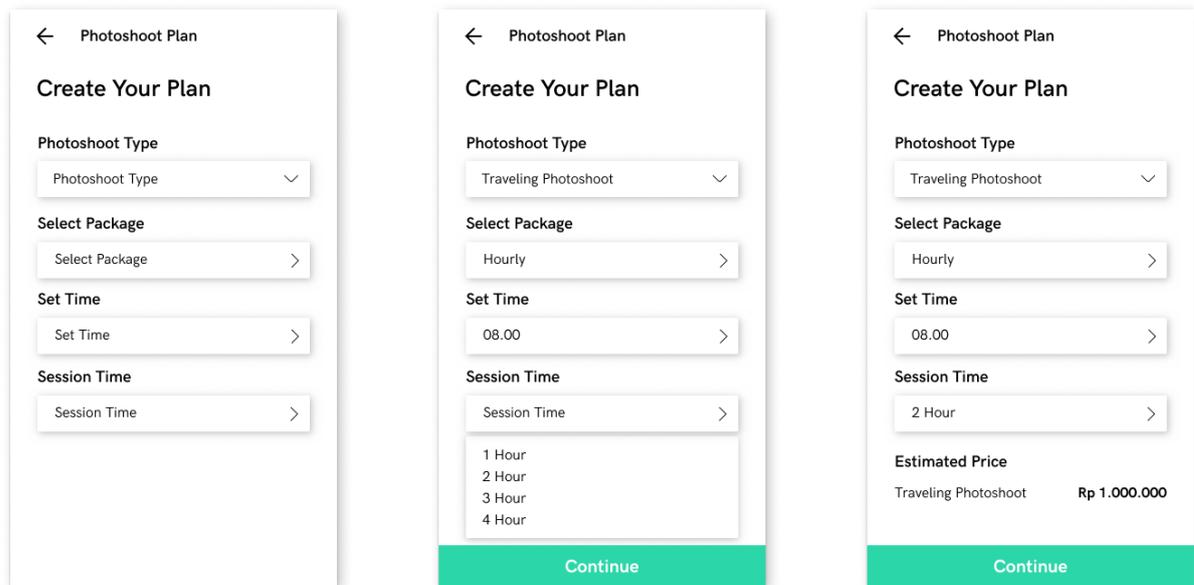
- a. Pengalaman yang diberikan membuat pemakaian aplikasi lebih nyaman.
- b. Pemilihan warna yang baik sehingga enak untuk dilihat.
- c. Tata letak konten mudah dipahami.
- d. Alur yang ada membuat pengguna mudah dalam menyelesaikan tujuan.
- e. Aplikasi mudah dipelajari.
- f. Pengguna dibuat untuk tidak berfikir terlalu banyak.

## **5.7 Pengujian Sistem Dengan *Cognitive Walkthrough* Iterasi Kedua**

Pengujian sistem pada iterasi pertama didapat kesalahan mayor dimana pada saat pengujian skenario pemesanan fotografer seluruh responden kebingungan pada langkah memilih paket fotografer. Hal tersebut terjadi karena ketika pengguna melakukan pemilihan paket mereka tidak menemukan pilihan paket yang tersedia seperti pada Tabel 4. 3 Skenario melakukan pemesanan fotografer dimana pengguna diminta untuk memesan fotografer selama 2 jam tetapi *field* untuk pemilihan paket 2 jam tidak tersedia. Dari hal itu penulis melakukan iterasi kedua dengan memperbaiki purwarupa pemesanan fotografer pada langkah pemilihan paket dan melakukan pengujian ulang terhadap tiga orang responden untuk mengetahui apakah hasil revisi berdasarkan masalah yang didapat sudah menyelesaikan masalah.

### **5.7.1 Revisi Purwarupa Pemilihan Paket Fotografer**

Berikut ini adalah tampilan revisi purwarupa berdasarkan masalah yang ditemukan pada saat pengujian. Diharapkan dengan revisi yang dilakukan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh partisipan pada iterasi pertama. Pada revisi purwarupa ini ditambahkan pilihan *session time* sehingga para partisipan dapat memilih sesi waktu fotografer yang akan disewa. Purwarupa hasil revisi dapat dilihat pada Gambar 5. 28 Revisi purwarupa pemilihan paket fotografer.



Gambar 5. 28 Revisi purwarupa pemilihan paket fotografer

### 5.7.2 Pengujian iterasi kedua

Setelah melakukan revisi pada purwarupa, selanjutnya penulis mengujikan kembali untuk mengetahui apakah masalah pada pengujian iterasi pertama dapat diselesaikan. Berikut ini adalah tabel hasil pengujian iterasi kedua dapat dilihat pada Tabel 5. 4 Hasil pengujian iterasi kedua pemesanan fotografer

Tabel 5. 4 Hasil pengujian iterasi kedua pemesanan fotografer

Partisipan	Memilih fotografer	Memesan fotografer	Memilih tanggal	Memilih paket	Konfirmasi pesanan
1	✓	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓	✓
Sukses	3	3	3	3	3
Nilai kesuksesan	100%	100%	100%	100%	100%

Dari hasil pengujian iterasi kedua, semua partisipan dapat menyelesaikan seluruh tugas pada skenario pemesanan fotografer hal tersebut berarti masalah pada iterasi pertama dapat diatasi dengan menambahkan pilihan *session time* pada pemilihan paket fotografer yang sebelumnya tidak ada sehingga membuat para partisipan kebingungan.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan. Berikut ini adalah hal yang dapat disimpulkan:

- a. Telah dihasilkan rancangan aplikasi *booking personal* fotografer untuk dapat menghubungkan antara calon pemesan dengan para fotografer.
- b. Pemesanan lebih mudah dan cepat karena pada rancangan aplikasi *booking personal* fotografer dapat menunjukkan *portfolio*, informasi fotografer serta harga fotografer. Sehingga pengguna hanya tinggal melakukan pemesanan tanpa harus bertanya kepada fotografer.
- c. Dengan penerapan metode *UX heuristic principles*, kebutuhan pengguna untuk menyelesaikan pemesanan fotografer menjadi lebih cepat karena pengguna tidak mengalami kebingungan saat menggunakan aplikasi
- d. Pendekatan *cognitive walkthrough* dan *UX heuristic principles* diterapkan dalam proses analisis hingga pembuatan purwarupa sehingga hasil dari rancangan aplikasi akan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### 6.2 Saran

Untuk perancangan *user experience* yang lebih baik, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sehingga akan meningkatkan kemudahan pengguna dan membuat rancangan yang lebih baik. Berikut ini merupakan saran yang diberikan:

- a. Penentuan *personas* yang lebih spesifik sehingga akan meningkatkan tingkat keberhasilan dalam perancangan *user experience*. Karena dengan *personas* yang lebih spesifik rancangan yang dibuat akan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b. Pengumpulan data seperti *semi-qualitative interview* harus dapat dimaksimalkan dan direncanakan dengan baik karena data yang didapat akan memudahkan proses perancangan sistem sampai pengujian.
- c. Pengujian yang dilakukan harus menggunakan tempat yang benar-benar membuat para partisipan nyaman sehingga hasil pengujian akan lebih akurat dan partisipan akan lebih nyaman dan lebih leluasa dalam memberikan pendapat mereka tentang sistem yang diuji.

## DAFTAR PUSTAKA

- About Us: SweetEscape.* (2017). Retrieved from SweetEscape: <https://www.sweetescape.com/id/about>
- Allanwood, G., & Beare, P. (2014). *User experience design : creating designs users really love.* Bedford Square: Bloomsbury.
- Blandford, A., Furniss, D., & Makri, S. (2016). *Qualitative HCI Research: Going Behind the Scenes.* Morgan & Claypool.
- Dogru, T., & Pekin, O. (2017). What do guests value most in Airbnb accommodations? An Application of the hedonic pricing in approach. 2.
- Ferreira, B., Silva, W., Oliveira, E., & Conte, T. (2015). Designing Personas with Empathy Map. *User Research Group, Instituto de Computacao, 2.*
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition.* Berkeley: New Riders.
- Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience.* Waltham: Elsevier.
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience – a research agenda. *Behaviour & Information Technology,*
- Laskowski, M. (2012). Proposals for application interface testing methods. *Informatyka Automatyka Pomiaru w Gospodarce i Ochronie Środowiska., 21-24.*
- Nielsen, J. (1995, January). *Nielsen Norman Group.* Retrieved from nngroup: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things.* Philadelphia: Basic Book.
- Persada, A. G. (2017). *Interaksi Manusia Dan Komputer.* Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Plechawska-Wojcik, M. (2014). HEURISTIC EVALUATION AND USER EXPERIENCE ASSESSMENT OF ONLINE SHOPPING PORTALS USING COGNITIVE WALKTHROUGH AND EXPERT METHOD. *International Conference 2014, 469.*
- Promann, M., & Zhang, T. (2015). Applying Hierarchical Task Analysis Method to Discovery Layer Evaluation. *Purdue University.*
- Unger, R., & Chandler, C. (2009). *A Project Guide to UX Design: For user experience designer in the field or in the making.* Berkeley: New Riders.

## LAMPIRAN

Lampiran hasil interview *personas* dan hasil *screen recording* pengujian.

[https://drive.google.com/drive/folders/1JX\\_DKwuTl51-WedH5QYKdoMqOGoDnpzI?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1JX_DKwuTl51-WedH5QYKdoMqOGoDnpzI?usp=sharing)