

BAB III

PERMASALAHAN UI/UX DESIGN ADONARA

PT. PRIVY IDENTITAS DIGITAL YOGYAKARTA

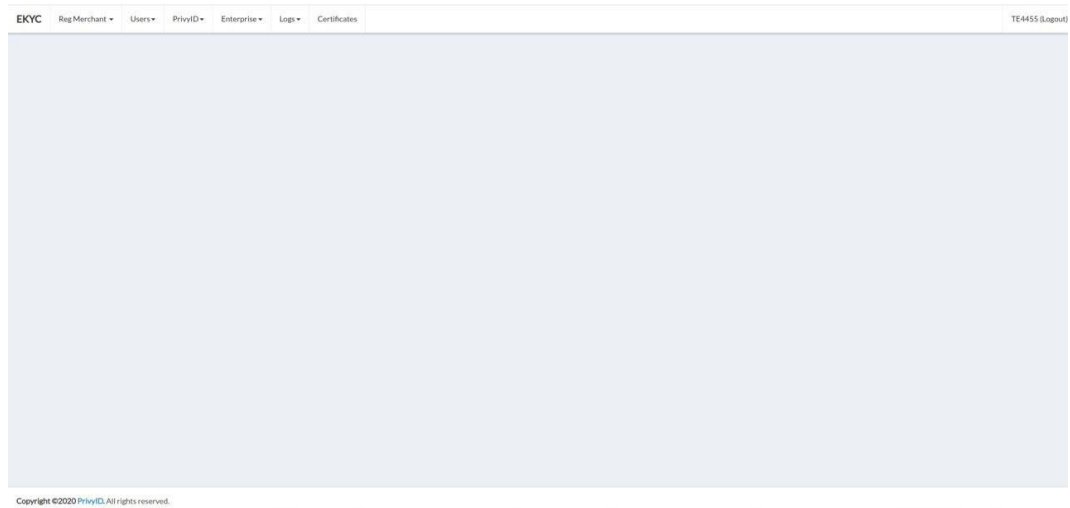
3.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan

Di PT PrivyID terdapat beberapa divisi, diantaranya yaitu *Business Development, Human Resource, Technology, Finance, Product, Consumer Experience, dan Infrastructur*. Diantara beberapa divisi yang ada di PT PrivyID, saya tertarik untuk melakukan penelitian pada divisi *Consumer Experience* yaitu pada sistem yang digunakan untuk memverifikasi pengguna tanda tangan digital.

3.1.1 Temuan Masalah

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti kepada divisi *Consumer Experience*, bahwasannya pada sistem yang digunakan untuk memverifikasi pengguna tanda tangan digital saat ini, memerlukan pembaharuan, sehingga pengguna (verifikator) lebih mudah dalam melakukan proses verifikasi data pengguna tanda tangan digital, khususnya pada bagian *User Interface* dan *User Experience*. Adapun kekurangan dari *User Interface* dan *User Experience* pada sistem verifikasi yang sedang berjalan di PT. PrivyID adalah sebagai berikut :

1. Dari segi interface, sistem verifikasi yang sedang berjalan ini masih belum efektif.
2. Belum adanya tampilan yang memudahkan user (verifikator), untuk melihat data calon pengguna layanan tanda tangan digital PrivyID yang pernah gagal di verifikasi.
3. Banyak menu dan fitur yang akhirnya tidak terpakai oleh pengguna (verifikator).



3.1 Gambar Dashboard sistem verifikasi PT PrivyID saat ini.

The screenshot displays the 'Manage' section of the PT PrivyID system, specifically for verifying a user with NIK 2683. The interface includes a search bar at the top with filters for 'NIK', 'NIK/UserId/Email/Phone', and a 'Search' button. Below the search bar, there are tabs for 'Rotate' and 'OCR'. The main content area is divided into two columns. The left column shows a simulated image of a blue Indonesian National Identity Card (NIK) with the following details:

NIK	: 3173334212960003
Nama	: THORJIMAN ODINSON
Tempat/Tgl Lahir	: ASLI GARUD, 03-12-1974
Jenis Kelamin	: LAKI-LAKI Gol. Darah: O
Alamat	: JL. ASGARDUS TENGAH NO.43
RT/RW	: 002/008
Kel/Desa	: SEKEJETE
Kecamatan	: BUAH PALU
Agama	: ASGARDISM
Status Perkawinan	: BELUM KAWIN
Pekerjaan	: WIRUSAHA
Kewarganegaraan	: ASGARDIAN
Berlaku Hingga	: SEUMUR HIDUP

The right column contains a form for entering user details. It includes a dropdown menu for 'KTP' with the value 'No Telp telah terdaftar : Test, 1234444566904808.rctktdy5+136651902@gmail.com'. Below this is a 'Verified NIK' field. A section titled 'Email belum terdaftar' contains a list of email addresses. The bottom part of the form consists of several input fields for personal information:

NIK	1234444566904808
Nama Lengkap	Test
Provinsi	- Pilih Provinsi -
Kabupaten / Kota	- Pilih Provinsi Dulu -
Kecamatan	- Pilih Kota Dulu -
Desa / Kelurahan	- Pilih Kecamatan Dulu -
Kode Pos	
Alamat	
RT/RW	
Tempat Lahir	
Tanggal Lahir	12
Bulan Lahir	10

3.2 Gambar manage verifikasi sistem verifikasi PT PrivyID saat ini.

3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan temuan masalah yang telah disinggung diatas, maka yang menjadi permasalahan ialah sebagai berikut :

Bagaimana cara merancang *User Interface* dan *User Experience* Adonara pada PT. PrivyID, agar dapat menjadi efektif, sehingga dapat membantu admin pada divisi Product, dan membuat tampilan *User Interface* dan *User Experience* yang simple untuk memverifikasi pengguna tanda tangan digital.

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk mencapai tujuan yang telah ditunjukan seperti tujuan penulisan dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

1. Melakukan Observasi kepada pengguna (verifikator).
2. Melakukan wawancara terhadap pengguna (verifikator), untuk mengetahui kendala UI/UX dari sistem yang lama.
3. Membuat rancangan UI/UX Adonara.
4. Membuat Prototype, lalu di uji coba ke pengguna (verifikator).
5. Merelease UI/UX Adonara ke tim Developer.

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Pengertian User Interface / UI

User Interface merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (user), tujuan dari desain antarmuka pengguna adalah untuk membuat interaksi pengguna sesederhana dan seefisien mungkin, dalam hal mencapai tujuan pengguna (desain yang berpusat pada pengguna). Kegagalan suatu sistem salah satunya karena kesalahan *user interface* yang terlalu rumit. User interface yang rumit justru membuat pengguna menjadi bingung untuk menggunakan sistem[3].

Pembuatan *user interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna atau disebut dengan istilah *user friendly*. Istilah *user friendly* digunakan untuk menunjuk kepada kemampuan yang dimiliki oleh perangkat lunak atau program aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut[4]. Namun terkadang masih ada teknologi informasi yang memiliki user interface terlalu rumit sehingga sulit dipahami oleh pengguna.

3.2.2 Pengertian User Experience/UX

User Experience adalah bagaimana cara seseorang merasakan ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa. Pembangunan *user experience (UX)* telah mendapatkan perhatian yang amat penting dalam dunia masa kini. Dimana user experience dapat mendukung keberhasilan dalam membangun suatu website, karena masih berkaitan dengan satu hal, yaitu bagaimana pengguna merasakannya[5]. Tidak peduli produknya apa, aspek *User Experience (UX)* sangat penting untuk diperhatikan, termasuk dalam pengembangan aplikasi mobile[6].

User experience merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendukung keberhasilan dalam membangun suatu website. Website yang baik adalah website yang mempertimbangkan dan memperhatikan kemudahan

pengguna, sehingga tidak menyebabkan kesulitan bagi pengguna ketika mengakses website tersebut[7].

3.3 Metode yang digunakan

3.3.1 User Research

User Research adalah tahapan untuk mengetahui kebutuhan user atau calon user. Salah satu cara untuk mengetahui kebutuhan user adalah dengan wawancara[8].

3.3.2 Prototyping

Sebuah prototipe dalam hal ini, adalah tata letak semi-fungsional yang dapat memberikan pratinjau kesetiaan yang tinggi dari fungsi antarmuka pengguna aplikasi atau situs web (*front-end*) yang sebenarnya. Sementara prototipe mungkin tidak memiliki fungsionalitas penuh, itu umumnya memberikan pelanggan dan / atau pengguna akhir kemampuan untuk mengklik di sekitar elemen antarmuka dan menyimulasikan cara aplikasi benar-benar akan berfungsi[9]. Prototipe mungkin atau mungkin tidak termasuk elemen desain yang lengkap. Pada tahap ini, kita dapat mendemonstrasikan dan mendiskusikan setelah demonstrasi tidak hanya elemen apa yang menampilkan fitur produk, tetapi bagaimana mereka dapat bekerja. Ini membantu untuk menguji ide dan membuat beberapa perubahan pada tahap awal proyek. Prototipe dapat dengan mudah direvisi, lebih rumit dari pada wireframes tetapi jauh lebih mudah dari pada produk akhir. Jadi, membuat prototipe juga dapat meningkatkan efisiensi proses pengembangan perangkat lunak.

3.3.3.Evaluation

Seperti yang bisa kita lihat, evaluasi harus dimasukkan dalam semua tahap proses desain. Tujuan utama dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas suatu desain, tidak dalam abstrak, tetapi bagaimana hal itu sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menampilkan semua fitur produk.

3.4 Rancangan Program yang akan dibuat

Dalam melaksanakan kerja praktek ini, penulis menggunakan beberapa macam metode, yaitu metode pengamatan, analisis, pengumpulan data, wawancara serta perancangan UI/UX sistem Adonara yang bersangkutan yaitu :

1. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian mengenai Infrastruktur Sistem Adonara yang sedang berjalan.

2. Analisis

Pengumpulan kebutuhan untuk menspesifikasikan kebutuhan user (verifikator) terhadap sistem Adonara.

3. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pewawancara (pengumpul data) dengan responden (sumber data) dengan cara menemui responden. Penulis melakukan wawancara dengan Tim Verifikator di PT PrivyID.

4. Prototype

Mensimulasikan bagaimana user berinteraksi dengan *user interface* secara nyata, meningkatkan komunikasi yang efektif sehingga memungkinkan desainer untuk menguji *user journey* dan menemukan masalah potensial pada tahap awal.