

Perancangan ulang user interface pada mobile application point rewards Pomona dengan metode usability testing = User interface redesign in a point rewards mobile application using usability testing method

Serdi Akbar Maulana, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20490100&lokasi=lokal>

Abstrak

Pasar *e-commerce* diproyeksikan akan terus bertumbuh hingga tahun 2020, pasar Indonesia termasuk didalamnya. Pertumbuhan tersebut dipicu oleh meningkatnya jumlah pengguna internet baik di dunia maupun di Indonesia. Namun seiring dengan meningkatnya pasar *e-commerce* di Indonesia, hal ini diikuti dengan menurunnya arus kunjungan ke toko ritel secara langsung. Pomona merupakan sebuah perusahaan *adtech* di Indonesia yang mencoba untuk mengembalikan arus kunjungan ke toko ritel tersebut. Pomona menggunakan *platform mobile application* sebagai alat untuk menjalankan bisnisnya. Akan tetapi menurut studi pendahuluan yang dilakukan pada penelitian ini, 75% responden mengatakan masih mengalami kendala ketika menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu diperlukan uji *usability* terhadap aplikasi ini untuk mengetahui seberapa mudah aplikasi *mobile* Pomona digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *usability testing* dengan menggunakan *think aloud*, *after scenario questionnaire* (ASQ), *system usability scale* (SUS), dan *questionnaire for user interface satisfaction* (QUIS) dalam mengolah data. Setelah mendapatkan hasil *usability* dari aplikasi Pomona, penelitian ini dilanjutkan dengan melakukan perbaikan rancangan *user interface* pada aplikasi tersebut dengan menggunakan pendekatan *user centered design* dan menggunakan *10 usability heuristics for user interface design* serta *Material Design* sebagai literatur dalam melakukan perbaikan.

.....The e-commerce market is projected to grow until 2020, including in Indonesian. This growth was triggered by the increasing number of internet users both in the world and in Indonesia. But along with the increasing e-commerce market in Indonesia, this was followed by a decline in the number of visits to the retail store. Pomona is an ad tech company in Indonesia that tries to increase the number of visits to the retail store. Pomona uses the mobile application platform to run its business. However, according to a preliminary study, 75% of respondents said they were still having problems when using the application. Therefore we need usability testing for this application to find out how easily the Pomona mobile application is used. This study uses the usability testing method with think aloud, after scenario questionnaire (ASQ), system usability scale (SUS), and questionnaire for user interface satisfaction (QUIS). After gathered the usability results from the Pomona application, this research was continued by making improvements to the user interface design of the application using the user-centered design approach and using 10 usability heuristics for user interface design and Material Design as literature in the making of usability improvements.