

BAB II

LANDASAN TEORI

II.1 Profil Perusahaan

Secrecreative adalah sebuah perusahaan yang aktif bergerak di bidang event organizer sebuah event – event musik dan kedepanya secrecreative tidak hanya akan berkecimpung di sebuah event musik tetapi akan merambah ke berbagai event selain musik, awalnya secrecreative di bentuk oleh sekelompok mahasiswa yang ingin menuangkan berbagai ide kreatif dan dengan perlahan sebuah ide tersebut dapat tercapa, secrecrative berdomisili di jogjakarta dengan alamat Jl. Bias No.3c, Gadingan, Sinduharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581

Secrecreative pun memiliki beberapa bidang usaha selain dalam bidang event organizer antara lain dalam bidang multimedia yaitu secrestudio yang mendukung usaha di bidang audio visual adapun di bidang konveksi yakni the kids form yesterday merupakan nama usaha secrecreative di bidang fashion clothing yang semakin berkembang untuk pasar tren anak muda di Indonesia khususnya di wilayah jogjakarta

II.1.1 Logo Perusahaan

Logo perusahaan dapat dilihat pada Gambar II.1.1



SECRE.

Gambar II.1.1 Logo secrecreative

II.1.2 Visi dan Misi

a. Visi

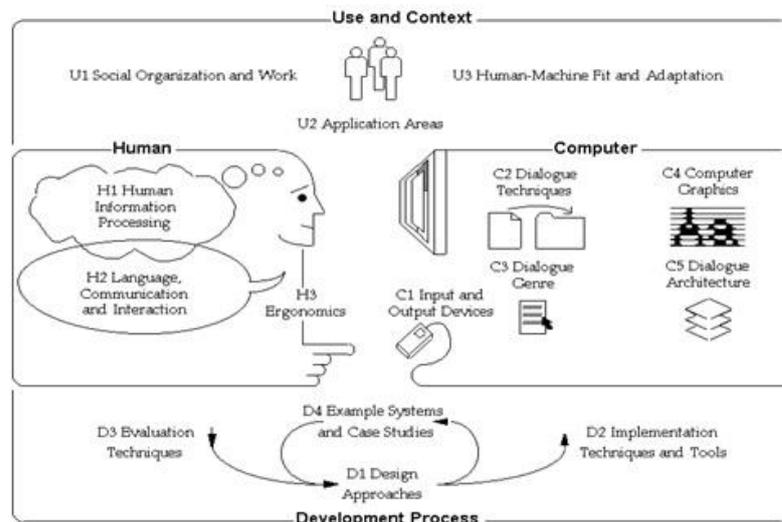
6. Menjadi perusahaan pelopor dalam industri kreatif yang inovatif, edukatif dan menginspirasi.
7. Menjadi perusahaan kreatif yang independen, mendunia dengan memegang teguh identitas bangsa.
8. Menjadi perusahaan kreatif yang independen, mendunia dengan memegang teguh identitas bangsa.

b. Misi

1. Menciptakan dan mengembangkan event-event musik yang menghibur dan menginspirasi.
2. Mengembangkan event-event yang berbasis edukasi dalam industri kreatif
3. Menciptakan produk kreatif yang memenuhi kebutuhan keseharian
4. Menciptakan produk berbasis audio visual

II.2 Interaksi manusia dan komputer

Interaksi manusia dan komputer adalah suatu bidang disiplin ilmu untuk mengkaji komunikasi atau interaksi antara pengguna dengan sistem yang meliputi implementasi antarmuka sehingga mendapatkan rancangan antar muka atau sistem yang mudah di gunakan oleh manusia. Sistem dalam interaksi manusia dan komputer tidak hanya di gunakan pada komputer saja tetapi sistem yang biasa di gunakan sehari – hari misalnya kendaraan dll. Peran penting dalam interaksi manusia komputer adalah untuk mendapatkan sebuah sistem yang dapat mudah di gunakan dengan aman efektif dan efisien.[5] proses Human computer interaction dapat di lihat pada Gambar II.2.1



Gambar II.2.1 Human Computer interaction

banyak prinsip human computer interaction untuk penggunaan desain antarmuka dengan berbagai prinsip - prinsip, hampir setiap sumberdaya dalam HCI dengan domain desain interaksi memiliki berbagai fokus kepada tugas pra-desain dan pasca-desain dengan berorientasi kepada pengguna sebagai tujuan untuk mencapai kebutuhan pengguna dengan pembuatan prototipe dan pengujian kegunaan desain tersebut. dalam prototyping dilakukan pembuatan model menurut perancangan yang telah di buat berdasarkan keinginan pengguna dengan skala lebih kecil dari pada produk perangkat lunak yang sebenarnya. sedangkan dalam pengujian dilakukan uji desain kepada pengguna untuk mendapat hasil dari uji antar muka yang akan di gunakan oleh user.[6]

II.3 Desain Interaksi

Desain interaksi merupakan proses merancang suatu produk atau pun layanan yang interaktif untuk Memudahkan orang – orang dalam melakukan pekerjaan dan juga kehidupan nya sehari – hari, dengan mendeskripsikan desain interaksi sebagai “ ruang desain merupakan bentuk untuk berkomunikasi dan interaksi manusia”. Hal tersebut berarti dapat menemukan cara untuk mendukung orang- orang dalam melakukan pekerjaan nya juga dalam kehidupan sehari – hari. Pada proses desain interaksi terdapat tahapan – tahapan dasar adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan juga menetapkan kebutuhan pengguna
2. Dapat mengembangkan desain alternatif yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut
3. Membangun versi interaktif melalui desain sehingga produk dapat berkomunikasi dan di nilai
4. Mengevaluasi pengembangan desain selama proses berlangsung

Tujuan dalam desain interaksi di bagi menjadi dua bagian, dalam buku *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* menyebutkan bahwa prioritas utama yaitu usability goals dan user experience goals. Usability goals bertujuan dengan produk atau layanan mudah di pelajari, efektif untuk digunakan dari point of view pengguna. Sedangkan dalam user experience goals menyangkut hal – hal yang berkaitan dengan pengalaman pengguna yang di dapat ketika pengguna menggunakan suatu produk yang berkaitan dengan pengalaman pengguna tersebut.[7]

II.4 User Experience (UX)

User experience merupakan suatu pengalaman pengguna yang berfokus kepada perasaan seseorang dalam menggunakan produk atau layanan. Dalam sebuah aplikasi entah itu website ataupun mobile apps UX lebih berfokus kepada interaksi manusia dengan komputer dengan pengalaman pengguna.

Dalam sebuah produk biasanya User Experience seringkali di abaikan, padahal dengan menerapkan UX pada produk yang di buat akan mendapatkan perbedaan antara produk yang sukses dan gagal. User Experience bukanlah cara kerja dari bagian suatu produk akan tetapi tentang cara kerja dimana seorang dapat melakukan kontak denganya.

Elemen dalam User Experience terdiri dari:

- a. Bidang strategi(The Strategi Plane)

Dalam bidang strategi di perlukan orientasi antara fungsi dan sumber daya yang saling berorientasi kepada informasi. Kita harus dapat memahami dengan apa yang di inginkan pengguna sehingga terdapat semua sasaran user dengan tujuan yang mereka miliki.

- b. Bidang Lingkup(The Scope Plan)

Dalam bidang ruang lingkup sisi fungsionalitas dapat menciptakan spesifikasi yang memiliki fungsional misalnya, detail dalam deskripsi “set fitur” dari suatu produk. Pada sisi informasi ruang lingkup dapat mengambil bentuk persyaratan berupa konten misalnya, deskripsi dari berbagai elemen dalam konten yang akan diperlukan.

c. Bidang struktur(The Struktur Plane)

Pada Ruang lingkup di dahulukan struktur pada sisi fungsionalitas dapat melalui desain interaksi sehingga kita dapat mendefinisikan bagaimana sistem berperilaku sebagai tanggapan tentang pengguna. Untuk sumber informasi, struktur merupakan arsitektur informasi yang berfungsi untuk mengatur elemen pada konten dan untuk memfasilitasi pemahaman manusia.

d. Bidang Kerangka(The Skeleton Plane)

Bidang kerangka membahas tentang desain informasi yang merupakan penyajian informasi dengan cara yang memfasilitasi pemahaman. Untuk produk yang berorientasi fungsi, kerangka dapat mencakup desain antarmuka atau mengatur elemen antarmuka untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dengan fungsionalitas sistem. Antarmuka untuk sumber informasi adalah desain navigasi yang merupakan serangkaian elemen layar yang memungkinkan pengguna untuk bergerak melalui arsitektur informasi.

e. Bidang Permukaan

Bidang permukaan kita membahas tentang urusan dengan produk yang berorientasi fungsi atau sumber informasi. Perhatian kita pada pengalaman sensorik yang diciptakan oleh produk jadi.

II.5 User Interface

User interface (UI) biasa di sebut dengan visual antar muka merupakan bagian visual dari sebuah produk web, aplikasi, sistem operasi untuk saling berkomunikasi antara manusia dan mesin[2]. user interface merupakan sebuah visual informasi yang membutuhkan interaksi dengan pengguna untuk dapat menghasilkan sebuah input dan output, dimana user interface berinteraksi langsung

secara fisik, konsep dan perseptual. User interface pun memiliki beberapa aspek yang harus di perhatikan di antaranya :

1. Physical aspect merupakan semua jenis perangkat yang berinteraksi fisik secara langsung dengan pengguna, seperti keyboard, mouse, touchscreen,dll. aspek ini dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan tugasnya
2. Perceptual aspect merupakan semua aspek yang dapat di dengar , dilihat dan di sentuh oleh pengguna yang nantinya dapat menjadi informasi juga data untuk mendukung menyelesaikan tugasnya seperti: dialog box, button, icon dll.
3. Conceptual aspect bagaimana semua pengguna dapat mengetahui tentang sistem, termasuk konsep permasalahan pada sistem sebagai solusi[8]

II.6 Desain thinking

Design thinking merupakan salah satu metode dalam melakukan suatu proses desain. Dalam design thinking metode dalam menyelesaikan masalah dengan berfokus kepada pengguna atau user. Design thinking adalah sebuah disiplin ilmu dengan menggunakan sensibilitas desainer dan metode dalam mencocokkan kebutuhan user dengan teknologi yang layak dan dengan strategi bisnis yang dapat menjadi nilai pelanggan dengan peluang pasar.

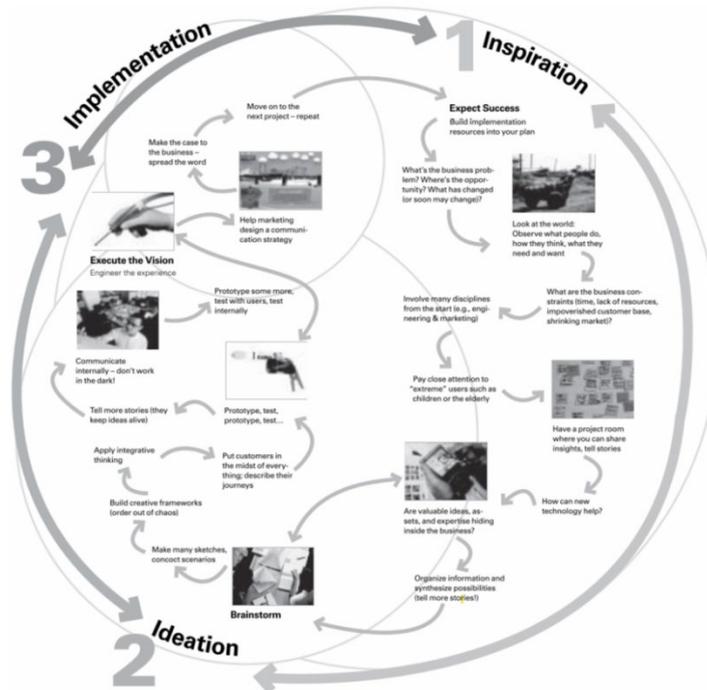
Design thinking menggunakan 3 ruang proses untuk dapat menghasilkan inovasi yang baik. Ketiga ruang proses tersebut adalah : inspiration, ideaton dan implementation. Design thinking berbeda dengan metodologi kebanyakan yang bersifat secara sequential. Ketiga ruang tersebut bisa saling berinteraksi satu dengan yang lainnya tanpa harus saling berurutan dalam pengerjaanya. Tiga proses dalam design thinking adalah sebagai berikut:

- a. **Inspiration** merupakan ruang yang dapat menimbulkan adanya suatu masalah atau sebuah peluang yang dapat memotivasi seseorang untuk mencari solusi. Langkah yang di lakukan dalam inspiration adalah dengan melihat suatu permasalahan dari hal – hal yang sudah berjalan maupun

belum berjalan. Dengan permasalahan tersebut maka akan mendapatkan peluang untuk bisa menjadi sumber inovasi. Permasalahan tersebut bisa berupa kenyamanan dalam penggunaan suatu produk atau jasa yang terkait dengan people desirability, harga produk yang berkaitan dengan bisnis viability ataupun masalah teknologi yang saat ini sedang di gunakan. Untuk dapat menghasilkan inspiration harus adanya pendekatan yang interdisiplin, untuk dapat melihat peluang dari permasalahan dengan berbagai prespektif. Seringkali dengan adanya pandangan berbeda dari berbagai prespektif orang dapat menghasilkan sebuah ide yang baru dari permasalahan tiap individu.

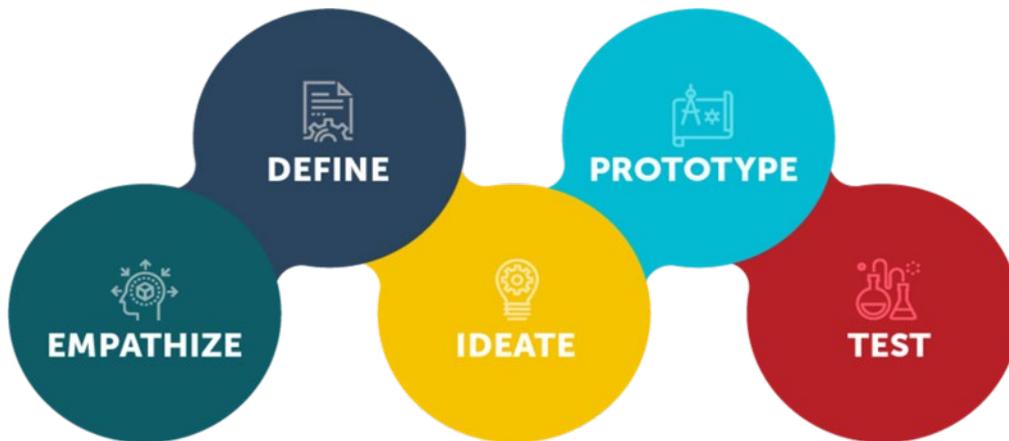
- b. Ideation** merupakan proses yang dapat di lakukan, setelah mempunyai data dengan melakukan riset maupun observasi, pada tahap ini di lakukan sebuah proses sintesis, dilakukan sebuah proses design dari hasil inputan yang di peroleh dari proses inspiration. Design yang telah di dihasilkan akan melalui tahap pengujian untuk dapat dilakukan perbaikan atau persiapan untuk peluncuran produk jika design tersebut telah sesuai apa yang di harapkan. Dalam kenyataannya seringkali tidak terdapat solusi yang tunggal di perlukan banyak ide untuk bisa menghasilkan suatu solusi sebagai alternatif. Dalam proses pengujian ide dapat di lakukan secara terus menerus dengan proses pengulangan ke tiga ruang tersebut sampai proses tersebut mendapatkan solusi yang sesuai dengan yang di inginkan oleh user.
- c. Implementation** merupakan proses yang dijalankan pada saat proses ideation menghasilkan solusi sehingga siap untuk dilakukan pengujian secara lebih lanjut. Dalam proses pengujian dapat di lakukan dengan menggunakan prototyping. Dalam prototyping proses tidak harus berupa fisik, akan tetapi prototyping harus bersifat tangible, untuk memudahkan evaluasi yang di butuhkan. Prototyping disini dapat berupa bentuk yang sederhana seperti sketsa dari produk yang akan di kembangkan atau prototype yang lebih kompleks sehingga bisa mendapatkan feedback dari pengguna.

Dengan di lakukanya proses yang berulang ulang di ketiga ruang dalam design thinking sehingga mendapatkan hasil yang akan lebih baik dari proses sebelumnya akan tetapi di perlukan adanya batasan dalam proses tersebut sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam biaya dan lamanya proses iterasi.[9] Ketiga ruang proses tersebut dapat dapat di lihat pada Gambar II.4.1



Gambar II.6.1 Proses Design Thinking

Dalam Membuat suatu produk dengan menggunakan design thinking, dilakukan tahapan – tahapan design thinking secara berulang sampai menghasilkan solusi yang di butuhkan sesuai dengan produk yang di inginkan. Tahapan design thinking dapat di lihat pada gambar II.4.2



Gambar II.6.2 Tahapan Design Thinking

Terdapat 5 tahapan pada metode Design Thinking Menurut Brown (2013), yaitu :

a. Empathize

Ketika sudah mengetahui pengguna yang akan dituju, maka seorang desainer perlu untuk dapat mengetahui pengalaman, emosi, dan situasi dari sisi pengguna. Mencoba menempatkan diri sebagai pengguna sehingga dapat benar-benar memahami kebutuhan pengguna. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi kehidupan pengguna, dan cara lainnya.

b. Define

Setelah desainer mengerti kebutuhan pengguna, maka desainer perlu menggambarkan sebuah ide atau pandangan *user* yang akan menjadi dasar dari produk atau aplikasi yang akan dibuat. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat *list* kebutuhan *user* dan menggunakan pengetahuan mengenai kondisi yang sedang terjadi.

c. Ideate

Dengan kebutuhan yang ada, maka desainer perlu menggambarkan solusi yang dibutuhkan. Hal ini dapat dilakukan melakukan evaluasi bersama tim desain dengan menggabungkan kreativitas dari masing-masing desainer.

d. Prototype

Ide yang sudah ada sebelumnya maka perlu langsung diimplementasikan dalam sebuah aplikasi atau produk uji coba. Perlu dihasilkan sebuah produk nyata dan kemungkinan skenario penggunaan.

e. Test

Dari produk atau aplikasi uji coba yang sudah dibuat, maka akan dilakukan sebuah percobaan dengan pengguna. Dari pengalaman pengguna dalam menggunakan produk uji coba, maka akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada.[10] [11]

II.7 Usability

Usability merupakan suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah aplikasi atau website sehingga pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Dengan usability, proses untuk optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut dengan lebih baik. Dalam ISO 9241 usability akan mencakup sejauh mana produk bisa digunakan oleh pengguna sehingga pengguna mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan efisien, efektif, juga untuk mencapai kepuasan pengguna dalam konteks tertentu.

Usability adalah suatu atribut yang dapat menilai dan mengukur kinerja suatu sistem ataupun website dalam membantu pengguna untuk dapat mengoptimalkan kinerja pengguna dalam menggunakan suatu sistem atau website yang bersangkutan. Sehingga Pengguna akan mampu mengoperasikan sistem dan hasilnya dapat membantu memudahkan pekerjaan pengguna. Dengan usability suatu sistem dapat diukur nilai usabilitynya. Parameter harus terpenuhi agar sistem mencapai tingkatan usability yang ideal, yaitu Easy to learn, Efficient to use, Easy to remember, Few Errors, Pleasant to use.[12]

1. Easy to learn, pengguna dapat dengan mudah dan cepat untuk menyelesaikan tugas dengan menggunakan sistem. Pengguna dapat dengan cepat dalam memahami perintah dasar pada pilihan navigasi dengan menggunakannya untuk mencari informasi yang ia inginkan. Artinya pengguna dapat

mengoperasikan suatu sistem dengan mudah hanya dengan memakai sistem tersebut pengguna dapat membiasakan dirinya untuk mengoperasikan sistem tersebut.

2. Efficient to use, pengguna dapat meningkatkan produktivitasnya hanya dengan memahami makna dari informasi yang di sampaikan. Sehingga pengguna dapat dengan cepat dan segera untuk menemukan informasi tertentu.
3. Easy to remember, pengguna dapat dengan mudah menggunakan kembali sistem setelah lama tidak menggunakan sistem tersebut tanpa harus mempelajari lagi keseluruhan bagian dari navigasi atau pun sistem tersebut.
4. Few Errors, pengguna tidak banyak melakukan kesalahan dalam penggunaan sistem meskipun melakukan kesalahan pengguna dapat mengatasinya dengan mudah
5. Pleasant to Use, Pengguna dapat dengan puas ketika dalam menggunakan sistem tersebut. Sehingga pengguna dapat dengan kembali lagi dalam menggunakan sistem tersebut dengan pengalaman yang memudahkan dan menghibur dalam pengoperasian sistem sehingga mendapatkan pengalaman yang baik dalam mengoperasikan sistem tersebut.

II.8 User Personas

Di dalam tahapan design thinking terdapat sebuah tahapan define yang merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengetahui siapa target pengguna dari sebuah produk yang di buat. Dengan mengetahui pengguna kita siapa maka dapat membuat produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna itu tersebut. Dan salah satu caranya adalah dengan user persona.

User Persona merupakan representasi karakter pengguna dari keseluruhan pengguna yang memungkinkan dapat berinteraksi dengan produk yang akan di kembangkan sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam user persona karakter yang di maksud merupakan sebuah dari karakter fiksi yang tercipta untuk mendekati kebutuhan pengguna yang sebenarnya. Tujuan dari user persona adalah untuk membantu menciptakan pemahaman sehingga dapat lebih memahami

pengguna itu sendiri (Cooper, 2003). Personas dapat di pakai berdasarkan observasi sehingga nantinya dapat di gunakan untuk memberikan gambaran kepada desainer untuk pengembangan sistem, userpersonas didapatkan bisa dengan wawancara, sifat dari karakter dan kegiatan sehari - hari[13][14]