

BAB II

TINAJUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Profil Klinik Lelaki Indonesia

Pada tahap tinjauan perusahaan ini merupakan tahap peninjauan terhadap tempat penelitian yaitu pada studi kasus yang dilakukan di Klinik Lelaki Indonesia. Tinjauan ini meliputi sejarah perusahaan, logo dan visi misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan dan tentunya deskripsi tugas yang ada Klinik Lelaki Indonesia itu sendiri.

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Logo adalah suatu identitas visual yang mempunyai kriteria khusus tertentu, seperti bentuk, filosofi, dan warna sehingga membuat masyarakat dapat mengenal dan mengingat identitas perusahaan melalui sebuah logo [4]. Berikut ini adalah logo dari perusahaan Klinik Lelaki Indonesia dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar II.1 Logo Klinik Lelaki Indonesia

2.1.2 Visi Dan Misi Perusahaan

Visi merupakan tujuan utama atau main idea dari didirikannya suatu organisasi atau lembaga dan perusahaan, sehingga tidak mungkin sebuah organisasi didirikan tanpa adanya visi. sedangkan misi secara umum adalah serangkaian hal yang dilakukan untuk mencapai sebuah visi.

Berikut ini adalah visi dan misi dari Klinik Lelaki Indonesia dapat dijabarkan dalam poin-poin berikut ini.

1. Visi Klinik Lelaki Indonesia

Menjadi klinik kesehatan khusus pria bertaraf nasional dan asia yang dipercaya, dengan memberikan pelayanan prima untuk membantu mengembalikan kepercayaan diri, kebahagiaan, dan keharmonisan kehidupan berkeluarga dengan ilmu kedokteran dan holistik.

2. Misi Klinik Lelaki Indonesia

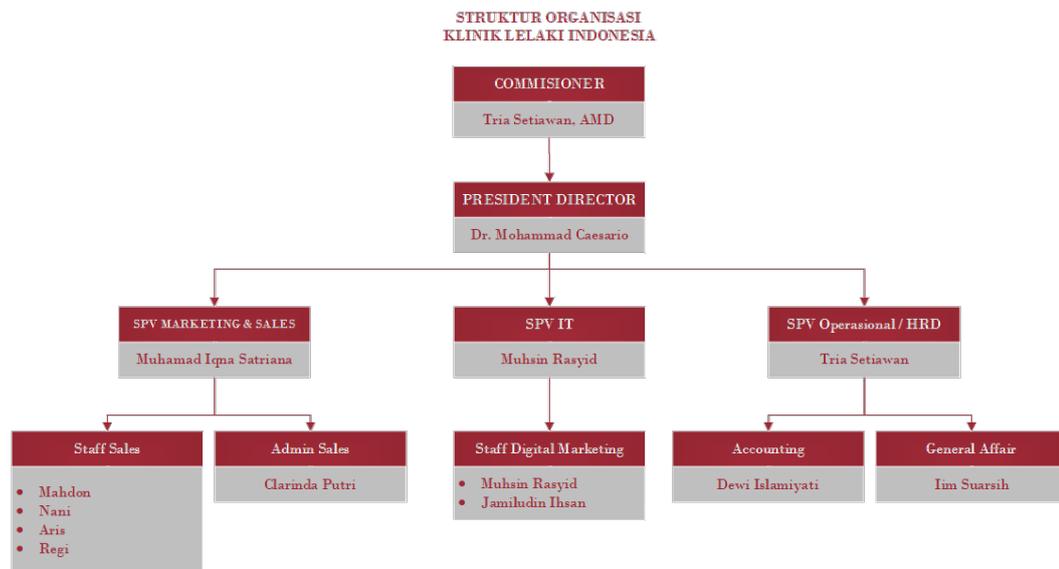
Berikut ini adalah misi dari Klinik Lelaki Indonesia untuk mencapai visi diatas antara lain sebagai berikut :

1. Memberikan pelayanan prima kepada pasien pria dengan disfungsi seksual yaitu ejakulasi dini dan impoten.
2. Memberikan pelayanan dengan target 10.000 pasien pria dengan disfungsi seksual pada tahun 2020 di Indonesia dan Asia.
3. Membantu mengembalikan kevitallitasan dan kepercayaan diri pria secara holistik dengan metoda kedokteran barat yang dicampurkan dengan olahraga dan teraphi psikis (spiritualisme menurut agama dan kepercayaan masing masing pasien).
4. Berkomitmen dalam memberikan dukungan semangat dan memantau perkembangan seluruh pasien sehingga mencapai kepuasan pelanggan.
5. Menciptakan klinik yang bermanfaat dan berkah bagi intern karyawan sendiri dan juga bagi ekstern masyarakat sekitar klinik.
6. Mencetak dan menciptakan sumber daya manusia yang profesional dan jujur yang berorientasi pada etos kerja tinggi, ikhlas, dan berfikiran maju.
7. Berkomitmen untuk membagikan sebagian keuntungan perusahaan kepada pihak yang membutuhkan seperti kepada anak yatim piatu, fakir atau miskin, pendidikan agama dan reboisasi.

2.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi merupakan sesuatu yang sangat penting bagi suatu perusahaan atau organisasi, suatu organisasi sendiri berfungsi untuk mendeskripsikan suatu komponen yang menyusun suatu perusahaan, dimana

setiap individu atau sumber daya manusia pada lingkup perusahaan tersebut kemudian memiliki posisi dan fungsinya masing-masing. Adapun struktur organisasi dari Klinik Lelaki Indonesia dapat dilihat pada gambar 2.2



Gambar II.2 Struktur Organisasi Klinik Lelaki Indonesia

2.2 Landasan Teori

Landasan teori yang akan digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir dan pembangunan dari Sistem Informasi Manajemen Keuangan di Klinik Lelaki Indonesia antara lain sebagai berikut :

2.2.1 Analisis

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya. [5]

Pengertian analisis yaitu penjabaran dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam berbagai macam bagian komponennya dengan maksud agar dapat mengidentifikasi atau mengevaluasi berbagai macam masalah yang akan timbul pada sistem, sehingga masalah tersebut dapat ditanggulangi, diperbaiki atau juga dilakukan pengembangan. Kata Analisis sendiri berasal dari kata analisa, dimana penggunaan pada kata ini mempunyai arti kata yang berbeda tergantung

bagaimana kita meletakkan kata ini. [5]

2.2.2 User Interface

UI adalah bagian dari UX yang berupa tampilan visual design sebuah sistem. Tampilan tersebut memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan suatu produk. Selain berfungsi sebagai penghubung, UI juga berfungsi untuk memperindah tampilan sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Namun, tak hanya harus indah, UI juga harus mudah digunakan. [6]

Beberapa komponen UI diantaranya adalah komponen tombol, ikon tipografi, tema, layout, animasi yang tampil pada produk, dan visual interaktif lainnya. Semua komponen UI tersebut didesain dengan berfokus pada keindahan dan kemudahan pengguna. Jadi, pengguna dapat menikmati produk. Berikut adalah beberapa kegunaan *User Interface* antara lain : [6]

1. Memudahkan Interaksi pengguna dengan produk.

Desain UI merupakan elemen visual sistem produk. Hal itu termasuk desain layar, tombol, ikon, gambar, teks, dan semua elemen visual lainnya berperan sebagai jembatan produk dengan pengguna.

UI pada sebuah produk baik aplikasi maupun *website* menjadi sangat penting karena dengan UI pengguna bisa berinteraksi dengan produk tersebut. Tampilan UI yang baik pastinya akan memudahkan interaksi pengguna dengan produk. Jika interaksi pengguna berjalan baik, kebutuhan dan tujuan pengguna menggunakan produk dapat terpenuhi.

Tidak sampai di situ, jika pengguna merasa puas, hal itu akan meningkatkan loyalitas pengguna. Itulah mengapa produk dengan UI yang baik akan unggul dari produk yang lain. Oleh karena itu, banyak perusahaan digital mulai menciptakan solusi fitur yang elegan mudah digunakan.

2. Meningkatkan Penjualan dan Pertumbuhan Bisnis.

Tujuan utama setiap bisnis tentu meningkatkan penjualan dan pertumbuhan bisnis. Salah satu cara meningkatkan pertumbuhan tersebut adalah dengan mengembangkan UI/UX. Desain UI dapat meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna hingga pada akhirnya bisa meningkatkan jumlah pengguna.

Karena UI berfokus pada kepuasan dan kesenangan pengguna, maka UI berperan penting dalam kesuksesan bisnis suatu perusahaan. UI yang baik juga akan membangun reputasi produk lebih baik. Itulah mengapa UI menjadi sangat penting pada setiap produk untuk menyukseskan bisnis.

3. Meningkatkan Kualitas Branding.

Selain penting untuk interaksi dan pertumbuhan bisnis, tampilan UI juga bisa menjadi ciri khas sebuah produk. Sederhananya kita bisa menyebutnya sebagai branding. Misalnya *website* produk fashion, kuliner, dan teknologi. Contoh lainnya, yaitu tampilan sistem operasi iOS dan Android. Elemen tampilan UI yang sesuai dengan konsep produk tentu akan lebih mudah dikenal oleh pengguna.

Desain UI seharusnya lebih dari sekadar visual yang cantik dan enak dipandang. Desain UI secara langsung akan mencerminkan nilai dan kualitas produk. Persaingan dagang yang semakin ketat membuat setiap perusahaan harus berlomba-lomba menciptakan tampilan yang menarik dan menyenangkan ketika digunakan.

Ada teknik-teknik tertentu dalam *user interface* (UI) untuk meningkatkan kualitas sebuah *website*. Menurut (Schlatter & Devinson, 2013) memberikan sebuah panduan untuk menyusun sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan dengan membaginya ke dalam beberapa komponen yang berpengaruh sebagai berikut : [7]

1. *Consistency* : Konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna
2. *Hierarchy* : Penyusunan hirarki kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat di dalam aplikasi
3. *Personality* : kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
4. *Layout* : Tata letak dari elemen-elemen di dalam sebuah aplikasi.
5. *Type* : Tipografi yang digunakan di dalam sebuah aplikasi
6. *Color* : Penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi.
7. *Imagery* : Penggunaan gambar, icon, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam aplikasi.

8. *Control and Affordances* : Elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar.

2.2.3 User Experience

User Experience (UX) merupakan proses mendesain suatu produk melalui pendekatan pengguna. Dengan pendekatan ini, sehingga jadi bisa menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Produk dengan desain UX yang baik akan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna saat menggunakan produk. Pengguna jadi mudah dan nyaman saat menggunakan produk. [6]

Adapun, komponen UX ini meliputi bagaimana fitur-fitur yang disediakan pada produk, struktur desain, navigasi penggunaan produk, aspek visual *design*, dan seluruh aspek interaksi dengan pengguna. UX juga meliputi bagaimana suatu perusahaan menentukan branding, konten, dan *copywriting* yang sesuai dengan target pengguna. Selain itu *user experience* berperan penting bagi produksi aplikasi. Berikut adalah beberapa alasannya : [6]

1. Memudahkan pengguna

User experience tidak hanya sekedar dalam memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi. Namun, kemudahan yang dimaksud disini adalah mampu untuk memberikan pemahaman kepada pengguna untuk menggunakan berbagai fitur, tombol, dan CTA sesuai dengan yang diharapkan oleh sistem.

2. Memahami kebutuhan pengguna

Mampu memahami setiap kebutuhan dari pengguna. Pengalaman yang baik juga dapat menentukan arah kebutuhan dari pengguna. Misalnya saja, ketika *user* masuk pada menu *services*, maka *user* ingin mencari sebuah jasa atau layanan yang disediakan pada *website* tersebut. Sehingga, pada akhirnya, *user* akan diarahkan pada *form* kontak untuk berkomunikasi dengan tim admin dari perusahaan tersebut.

3. Dapat bersaing dengan competitor dalam bidang yang sama

Di era ini, persaingan dalam teknologi digital sangat ketat. Sehingga, perlu adanya beberapa ide dan pembaharuan terhadap beberapa sistem atau fitur yang dianggap sudah tidak relevan saat ini. Maka dari itu, UX memberikan

kemudahan agar dapat bersaing dengan kompetitor lain yang memiliki desain UI yang sama menariknya. Yang menjadi perbedaan adalah dari sisi pengalaman penggunanya.

4. Mengoptimalkan performa produk digital

Mengoptimalkan disini dapat berupa meningkatkan kecepatan *load* dari aplikasi. Semakin cepat aplikasi suatu perusahaan, maka semakin *user* ingin mengunjungi *website* perusahaan tersebut. Kemudian, perbanyak konten dalam setiap page atau laman yang perusahaan buat. Hal tersebut dapat meningkatkan posisi atau ranking *website* perusahaan dalam mesin pencarian (SEO).

5. Meningkatkan kredibilitas dan *traffic* produk aplikasi

Dan yang terakhir, fungsi utama dari *user experience* adalah meningkatkan keuntungan dan kredibilitas dari produk aplikasi. Semakin kredibilitas meningkat, maka akan berbanding lurus dengan *traffic* yang akan dicapai. Dan akan berpengaruh juga pada peningkatan keuntungan perusahaan.

Dalam konsep pengembangan UX, terbagi lagi menjadi berbagai metode untuk pemecahan suatu permasalahan yang berhubungan dengan interaksi antara pengguna dengan sistem aplikasi. [8]

1. User Centered Design

Metode *user experience* yang pertama adalah *user centered design* atau desain yang berpusat pada pengguna. Jadi, UX yang akan dibuat berfokus pada pendekatan melalui proses diskusi dengan pengguna langsung. Biasanya akan dilakukan proses wawancara oleh UX *Researcher*.

Dimana dari proses dialog tersebut, diharapkan mampu memberikan informasi berupa data yang dapat dijadikan pedoman untuk pembuatan sebuah desain. Sehingga, desain produk awal yang akan dibuat lebih berfokus pada masukan atau saran yang diberikan oleh beberapa *user* yang telah diwawancarai.

2. Activity Entered Design

Metode yang selanjutnya adalah *activity centered design* atau desain yang berpusat pada aktivitas. Dimana, segala fokus untuk pembuatan desain

aplikasi tergantung dari aktivitas pada organisasi atau perusahaan yang ditempati.

Dimana setiap perusahaan, memiliki pondasi dan sistem kerja yang berbeda-beda. Aktivitas disini terbagi menjadi *task* (tugas), *actions* (tindakan), dan *operations* (operasi). Ketiga jenis aktivitas tersebut yang akan membantu dalam membuat struktur UX design yang baik dan sesuai dengan produk yang akan dibuat.

3. Keep It Simple Stupid

Metode yang ketiga adalah *keep it simple stupid* atau tetap sederhana, bodoh. Maksudnya disini adalah dalam pembuatan sebuah desain, hal yang terpenting adalah kesederhanaan dan tidak mengandung unsur kerumitan di setiap elemen. Jadi, metode ini lebih mengutamakan dalam pembuatan desain yang sesederhana mungkin, namun memiliki tampilan yang baik, serta mendukung pengalaman pengguna yang efektif.

4. Goal Directed Design

Metode terakhir yang dapat diterapkan pada pembuatan *user experience* adalah *goal directed design* atau desain sebagai fokus utama. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, pada metode ini dapat memulai mewawancarai beberapa *user* yang nantinya, data tersebut diolah langsung ke dalam sebuah desain aplikasi.

5. Task Centered System Design

Merupakan metode dalam *Human Computer Interaction* (HCI) yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan *user* dan kebutuhan task. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar *user interface* yang didukung dengan observasi serta wawancara langsung pada *user*. Metode *Task-Centered System Design* meliputi 4 tahapan. [9]

2.2.4 Website

Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah *website* umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk

berbagai macam kepentingan. [9]

Biasanya untuk tampilan awal sebuah *website* dapat diakses melalui halaman utama (homepage) menggunakan browser dengan menuliskan URL yang tepat. Di dalam sebuah homepage, juga memuat beberapa halaman *website* turunan yang saling terhubung satu dengan yang lain. [9]

Fungsi pada *website* sendiri memiliki beberapa keunggulan dan kualitas yang berbeda sesuai dengan target pemasaran maupun bisnis. Berikut ini merupakan beberapa fungsi yang dikategorikan sesuai dengan tujuan bisnis. [9]

1. Sarana informasi

Pertama, fungsi *website* adalah sebagai sarana untuk menyampaikan informasi terbaru dan menarik untuk dibaca oleh *customer* atau pelanggan. Pada dasarnya, *website* juga dapat dijadikan sebagai sarana edukasi, pembelajaran, tutorial, tips & trik, dan masih banyak lagi.

Contoh *website* sebagai sarana informasi adalah situs pencarian berita, *website company profile*, dan lainnya. Untuk jenis kontennya, dapat berupa video, teks, dan gambar.

2. Sebagai blog

Orang yang sering membuat *blog* disebut dengan *blogger*. Jadi fungsi *website* yang kedua ini untuk membuat *blog*, sehingga tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan trafik pengunjung. Serta, mengoptimalkan *blog* yang telah terpublikasi. Selain itu juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan brand perusahaan agar mendatangkan *customer* lebih banyak lagi.

3. Sarana transaksi jual beli toko online / *ecommerce*

Dan fungsi terakhir sebagai media untuk menampung proses transaksi jual beli online atau sering disebut dengan *e-commerce*. Dengan menggunakan *website ecommerce*, mampu untuk mendatangkan lebih banyak konsumen untuk membeli produk barang atau jasa melalui *website* yang telah disediakan.

Jadi pada dasarnya, *e-commerce* disini hanya sebatas perantara saja. Contoh dari *website* yang menerapkan fungsi ini adalah Tokopedia, Bukalapak,

Amazon, Shopee, dan *website* yang lainnya. Menurut sejarah, *website* memiliki tiga teknologi dasar antara lain:

1. HTML (*HyperText Markup Language*)

Merupakan bahasa markup atau format untuk halaman web.

2. URI (*Uniform Resource Identifier*)

Merupakan sebuah alamat unik untuk membuka halaman situs. Fungsinya adalah mengidentifikasi setiap sumber daya yang ada pada web. Saat ini sering disebut dengan URL (*Uniform Resource Locator*).

3. HTTP (*HyperText Transfer Protocol*)

Teknologi ini memungkinkan seseorang untuk mengambil kembali sumber daya yang terkoneksi dengan semua situs web.

2.2.5 *Prototype*

Prototype atau prototipe adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk. *Prototype* sendiri bukanlah produk final yang nantinya akan diedarkan. *Prototype* dibuat untuk kebutuhan awal development software dan untuk mengetahui apakah fitur dan fungsi dalam program berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah direncanakan. Sehingga

pengembang produk dapat mengetahui kekurangan dan kesalahan lebih awal sebelum mengimplementasikan fitur lain ke dalam produk dan merilis produk. [10] Tujuan utama dari *prototype* adalah mengembangkan model atau rancangan produk menjadi produk final yang dapat memenuhi permintaan pengguna. Dalam proses pengembangan produk, pengguna dapat ikut andil dalam proses pengembangan produk dengan cara mengevaluasi dan memberikan umpan balik. Umpan balik yang diberikan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk. Selain itu, penggunaan prototipe dapat memunculkan ide- ide baru yang bisa dikembangkan menjadi sebuah fitur untuk melengkapi produk. [10]

A. Manfaat *prototype*

1. Ada banyak manfaat dan keuntungan yang bisa kamu dapatkan saat menggunakan sistem *prototyping* ini. Berikut adalah manfaatnya. Dapat

menghemat waktu dan biaya pengembangan produk. Yang pertama adalah kamu dapat menekan biaya dan menghemat waktu dalam proses pengembangan produk. Dengan begitu, sumber daya yang tersisa dapat dialokasikan untuk kebutuhan yang lain.

2. Dapat mengetahui kebutuhan pengguna terlebih dahulu

Manfaat yang kedua yaitu dengan memanfaatkan sistem *prototyping* kamu dapat mengetahui kebutuhan pengguna terlebih dahulu. Sehingga kamu dan tim-mu dapat mengetahui apa saja prioritas dan kebutuhan pengguna. Dengan begitu proses pengembangan produk akan berlangsung lebih cepat.

3. Menjadi acuan untuk mengembangkan produk Selanjutnya, model *prototype* .

Model *prototyping* adalah suatu teknik untuk mengumpulkan informasi spesifik tentang kebutuhan informasi pengguna secara cepat. Berfokus pada penyajian aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh pelanggan atau pengguna. [11] dapat menjadi acuan atau patokan untuk kamu dalam mengembangkan sebuah produk. Kamu juga dapat menggunakan *prototype* untuk menemukan kekurangan dan mencari solusi untuk membuat produk kamu menjadi semakin baik lagi.

4. Dapat menjadi bahan presentasi

Terakhir, kamu dapat menggunakan *prototype* untuk mempresentasikan produk yang akan kamu luncurkan. Dengan adanya *prototype* akan memudahkan audiens mendapatkan gambaran tentang produk yang akan diluncurkan.

B. Contoh *prototype*

Sistem *prototype* ini memiliki beberapa contoh yang perlu kamu ketahui detailnya. Berikut adalah beberapa contoh *prototype*.

1. *Paper prototype*

Yang pertama adalah *paper prototype*. Sesuai dengan namanya, *prototype* ini menggunakan kertas sebagai media untuk menyampaikan rancangan produk. *Paper prototype* ini sangat sederhana, tapi mampu memberikan beberapa opsi terkait kekurangan dari sisi tampilan maupun fungsionalitas produk.

2. *Low-fidelity prototype*

Selanjutnya adalah *low-fidelity prototype*. *Low-fidelity prototype* adalah *prototype* yang biasanya berbentuk *sketsa-sketsa* dari produk. Biasanya *prototype* ini menunjukkan alur atau flow dalam menggunakan produk tersebut dan juga menampilkan tampilannya.

Kekurangan dari *prototype* ini adalah tampilannya yang masih berupa sketsa dengan warna dominan abu-abu atau hitam saja.

3. *High-fidelity prototype*

Contoh terakhir adalah *high-fidelity prototype*. *High-fidelity prototype* adalah *prototype* yang memiliki tampilan yang mendekati produk aslinya. Jadi, pengguna dapat merasakan sensasi menggunakan produk aslinya ketika menggunakan *high-fidelity prototype* ini.

Prototype jenis ini sering digunakan dalam bidang pengembangan *website* atau aplikasi, dalam pembuatannya kamu dapat menggunakan beberapa *tools* yang banyak tersebar di internet. Kekurangan dari *prototype* ini adalah pembuatan *prototype* yang cukup memakan waktu.

2.2.6 Uji Heuristik

Heuristik adalah *guideline*, prinsip umum dan peraturan, serta pengalaman yang bisa membantu suatu keputusan atau kritik atas suatu keputusan dan beberapa penilaian yang telah diambil terhadap suatu desain supaya dapat memajukan potensi usability (Sudarmawan, 2007). Sepuluh aspek yang dinilai dalam metode Heuristics Evaluations menurut Jakob Nielsen (Jakob Nielsen, 1990) dan yang penulis masukkan dalam kuisisionernya dapat dilihat pada tabel 2.1. [12]

Tabel II.1 10 Aspek yang dinilai dalam metode Heuristics

no	Komponen	Penilaian
1	Visibilitas status sistem	Berisi pertanyaan tentang navigasi halaman tempat <i>user</i> berada, notifikasi, keunikan tombol.
2	Kecocokan antara sistem dan dunia nyata	Berisi keunikan dan kejelasan ikon perintah, opsi menu, judul menu menggunakan tata bahasa dan gaya yang konsisten, penggunaan istilah

		yang sesuai.
3	Kontrol dan kebebasan pengguna	Berisi dialog konfirmasi ketika akan melakukan perintah yang tidak bisa dibatalkan, fitur membatalkan setiap tindakan (undo), membatalkan tindakan yang sedang berlangsung dan kontrol yang sederhana.
4	Standarisasi dan konsistensi	Berisi konsistensi ikon, bahasa dan istilah pada <i>website</i> , kontrol, nama-nama opsi menu, dan kode warna.
5	Pemahaman daripada ingatan	Berisi pertanyaan tentang perbedaan pilihan menu antara yang aktif dan tidak aktif, penempatan tombol menu yang konsisten, dan peletakan elemen grafis yang muncul ketika dibutuhkan.
6	Fleksibilitas dan efisiensi pengguna	Berisi pertanyaan tentang ketersediaan opsi lanjutan, pintasan ketika akan menjalankan perintah dan kemudahan mengakses informasi yang diinginkan.
7	Pencegahan kesalahan	Berisi pertanyaan tentang notifikasi / dialog ketika akan membuat kesalahan yang serius, <i>website</i> dapat mencegah kesalahan yang dilakukan oleh pengguna, dapat memberikan petunjuk mengisi data untuk mencegah kesalahan serta menu pilihan logis, unik dan dapat dibedakan.
8	Estetika dan desain minimalis	Berisi pertanyaan tentang kejelasan informasi dari sebuah perintah, ikon yang mewakili perintah saling terkait, layar entri data menyertakan judul yang sederhana pendek dan jelas, serta tindakan / perintah utama dapat dibedakan secara visual dari alur alternatif.
9	Membantu pengguna untuk mengenali, mendiagnosa dan memulihkan dari error	Berisi pertanyaan tentang ketersediaan informasi ketika terjadi kesalahan, dengan bahasa yang mudah dimengerti, jelas dan ringkas, serta menyarankan jalan keluar dari kesalahan atau masalah

		tersebut.
10	Bantuan dan dokumentasi	Berisi pertanyaan tentang keakuratan bantuan dan dokumentasi, lokasi terorganisir, dokumentasi memungkinkan pengguna untuk memahami dan dapat melanjutkan langkah perintahnya dengan benar, dapat diakses dengan mudah tanpa mengganggu pekerjaan serta dapat melanjutkan pekerjaan tersebut.

2.2.7 Skala *Likert*

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. Sangat setuju | 1. Setuju |
| 2. Setuju | 2. Sering |
| 3. Ragu-ragu | 3. Kadang-kadang |
| 4. Tidak setuju | 4. Hampir tidak pernah |
| 5. Sangat tidak setuju | 5. Tidak pernah |
| 1. Sangat positif | 1. Baik sekali |
| 2. Positif | 2. Cukup baik |
| 3. Netral | 3. Kurang baik |
| 4. Negatif | 4. Sangat tidak baik |
| 5. Sangat Positif | |

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya:

1. Setuju/selalu/sangat positif diberi skor 5
2. Setuju/sering/positif diberi skor 4
3. Ragu-ragu/kadang-kadang/netral diberi skor 3
4. Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif diberi skor 2
5. Sangat tidak setuju/tidak pernah/sangat positif diberi skor 1

Instrumen penelitian yang menggunakan skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk checklist maupun pilihan ganda.

1. Contoh Bentuk Checklist

Berilah jawaban pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1	Prosedur kerja yang baru itu akan segera diterapkan di perusahaan anda.		✓			
2					

Keterangan:

SS = Sangat setuju

ST = Setuju

RG = Ragu-ragu/netral

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

Bila:

SS	diberi skor	= 5
ST	diberi skor	= 4
RG	diberi skor	= 3
TS	diberi skor	= 2
STS	diberi skor	= 1

Kemudian dengan teknik pengumpulan data angket, maka instrumen tersebut

diberikan kepada 100 orang karyawan yang diambil secara ran dom. Dari 100 orang pegawai setelah dilakukan analisis misalnya:

25 Orang menjawab SS
 40 Orang menjawab ST
 5 Orang menjawab RG
 20 Orang menjawab TS
 10 Orang menjawab STS

Berdasarkan data tersebut 65 orang atau 65% karyawan menjawab setuju dan sangat setuju. Jadi kesimpulannya mayoritas karyawan setuju dengan adanya metode kerja baru.

Data tersebut juga dapat dianalisis berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan maka,

Jumlah skor untuk 25 orang yang menjawab SS	= 25 x 5 = 125
Jumlah skor untuk 40 orang yan menjawab ST	= 40 x 4 = 160
Jumlah skor untuk 5 orang yang menjawab RG	= 5 x 3 = 15
Jumlah skor untuk 20 orang yang menjawab TS	= 20 x 2 = 40
Jumlah skor untuk 10 orang yang menjawab STS	= 10 x 1 = 10
Jumlah	= 350

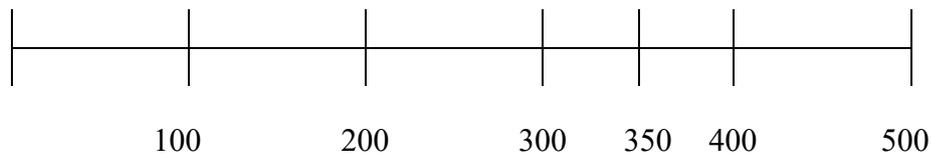
Jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item = 5 x 100 = 500 (SS) (skor tertinggi)

Jumlah skor rendah = 1 x 100 = 100 (STS)

Jadi berdasarkan data itu maka tingkat persetujuan terhadap metode kerja baru itu = $(350 : 500) \times 100\% = 70\%$

Secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut

STS TS RG ST SS



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari 100 responden maka data 350 terletak pada daerah setuju.

Bila didasarkan pada kelompok responden, maka dapat diketahui bahwa:

1. 25 persen menyatakan sangat setuju ($25/100 = 25\%$)
2. 40 persen menyatakan setuju ($40/100 = 40\%$)
3. 5 persen menyatakan ragu-ragu/netral
4. 20 persen menyatakan tidak setuju
5. 10 persen menyatakan sangat tidak setuju

2. Contoh Bentuk Pilihan Ganda

Berilah satu jawaban terhadap pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat anda, dengan cara memberi tanda lingkaran pada nomor jawaban yang tersedia.

1. Prosedur kerja yang baru itu akan segera diterapkan di lembaga anda?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Ragu-ragu/netral
 - d. Setuju
 - e. Sangat Setuju

Dengan bentuk pilihan ganda itu, maka jawaban dapat diletakkan pada tempat yang berbeda-beda. Untuk jawaban di atas "sangat tidak setuju" diletakkan pada jawaban nomor pertama. Untuk item selanjutnya jawaban "sangat tidak setuju" dapat diletakkan pada jawaban nomor terakhir.

Dalam penyusunan instrumen untuk variabel tertentu, sebaiknya butir butir pertanyaan dibuat dalam bentuk kalimat positif, netral atau negatif, sehingga responden dapat menjawab dengan serius dan konsisten. Contoh:

1. Saya mencintai mobil Diesel karena hemat bahan bakar (positif).
2. Mobil Disesel banyak diproduksi di Jepang (netral).
3. Mobil Diesel sulit dihidupkan di tempat dingin (negatif).

Dengan cara demikian maka kecenderungan responden untuk menjawab

pada kolom tertentu dari bentuk checklist dapat dikurangi Dengan model ini juga responden akan selalu membaca pertanyaan setiap item instrumen dan juga jawabannya. Pada bentuk checklist, sering jawaban tidak dibaca, karena letak jawaban sudah menentu. Tetapi dengan bentuk checklist, maka akan didapat keuntungan dalam hal ini singkat dalam pembuatannya, hemat kertas, mudah mentabulasikan data, dan secara visual lebih menarik. Data yang diperoleh dari skala tersebut adalah berupa data interval. [13]

2.2.8 *Task Centered System Design*

Task Centered System Design adalah metode yang memfokuskan perancangan *user interface* berdasarkan kebutuhan task dari para pengguna dan merupakan metode dalam *Human Computer Interaction* (HCI) yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan *user* dan kebutuhan task. hasil identifikasi digunakan sebagai dasar *user interface* yang didukung dengan observasi serta wawancara langsung pada *user*. Metode *Task-Centered System Design* meliputi 4 tahap, yaitu sebagai berikut : [9]

1. *Identification*

Pada tahapan *identification* peneliti akan melakukan research kepada obyek terkait untuk mencari data yang dibutuhkan sebelum memulai tahap awal sebelum melakukan desain pada *website* Klinik Lelaki Indonesia. Tahap awal yang dilakukan yaitu mencari atau mengidentifikasi permasalahan pada perancangan desain web Klinik Lelaki Indonesia dan dilanjut pada identifikasi task dari calon *user*.

2. *Requirements*

Pada tahapan ini digunakan untuk mengidentifikasi tipe-tipe *user* yang ada. Analisis pada tahapan ini untuk memahami dan menentukan konteks *user* yang merepresentasikan pengelompokkan persona *user*. Dari hasil wawancara sebelumnya didapatkan 15 *user* dan menghasilkan *user flow* yang berisi langkah-langkah yang dilakukan *user* untuk mengakses *website* Klinik Lelaki Indonesia untuk melakukan konsultasi maupun membaca artikel.

3. *Design as Scenario*

A. *Sketching*

Pada tahapan ini peneliti berpacu pada hasil *user flow*, *user* pesona serta identifikasi task untuk menganalisis tampilan pada *website* Klinik Lelaki Indonesia. Pada tahap ini peneliti menggunakan *crazy 8s* untuk menggambarkan sketsa pada tiap proses yang ada.

B. *Wireframe*

Pada tahap ini peneliti akan menggambarkan sketsa menggunakan *tools* hasil dari *sketching* sehingga menghasilkan tata letak halaman atau pengaturan konten yang akan dibuat pada *website* Klinik Lelaki Indonesia.

C. *Testing Wireframe*

Pada tahap ini peneliti akan menguji semua halaman hasil desain untuk mengetahui apakah *user* sudah puas.

D. *Prototyping*

Langkah selanjutnya peneliti akan menggabungkan dari hasil *wireframe* tersebut untuk membentuk *native prototype* menggunakan *tools*. Adapun *tools* yang digunakan untuk merancang *prototype* tersebut adalah Figma. Sehingga hasilnya bisa diujicobakan lagi pada tahap selanjutnya

4. *Walkthrough Evaluation*

Evaluasi usability ini dilakukan dengan menggunakan indicator variable uji *heuristic* apakah tampilan pada *website* Klinik Lelaki Indonesia sudah sesuai dengan yang diharapkan.

2.3 Tool

Pada sub bab ini akan menjelaskan *tool* apa saja yang dibutuhkan untuk memodelkan, membangun perangkat lunak, dan pengujian perangkat lunaknya dalam penelitian ini.

2.3.1 Figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat *prototyping* dengan berbasis web serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat *prototype* Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata

(real- time). [14]

Sederhananya, Figma adalah salah satu design *tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebutlah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif. [15]