

Apa Itu Usability?

Seberapa mudah dan nyaman suatu sistem atau produk digunakan oleh pengguna.

 **Semakin tinggi usability, semakin cepat dan efisien pengguna bisa menyelesaikan tugas tanpa kebingungan atau frustrasi.**

 Aplikasi perbankan digital.
Jika pengguna bisa dengan mudah menemukan tombol transfer uang, memahami saldo, dan tidak bingung dengan navigasinya, maka aplikasi tersebut memiliki **usability yang baik**.

Focuses on Usefulness

Ketika merancang produk yang usability, perlu untuk mengingat profil psikologis dan fisiologi pengguna

If your product is not usable, its UX will be bad, and users will leave you for your competitors.

Usability

- Usability dan UX **berbeda**
- Usability bagian terpenting dari UX
- Ketika merancang produk, maka **focuses on usefulness**


The extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals, with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use (**ISO 9421-11 standard on usability**).


Pentingnya Usability

1. Meningkatkan Kepuasan Pengguna
2. Meningkatkan Produktivitas
3. Mengurangi Biaya Pelatihan
4. Meningkatkan Reputasi Produk atau Layanan
5. Mengurangi Kesalahan Pengguna

Mengapa Usability Penting?

Usability penting karena mempengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan produk digital.


 **Produk yang sulit digunakan bisa membuat pengguna frustrasi dan bahkan meninggalkannya.**

 Jika sebuah aplikasi e-commerce membuat pengguna kesulitan saat checkout, mereka mungkin akan beralih ke aplikasi lain yang lebih mudah digunakan.

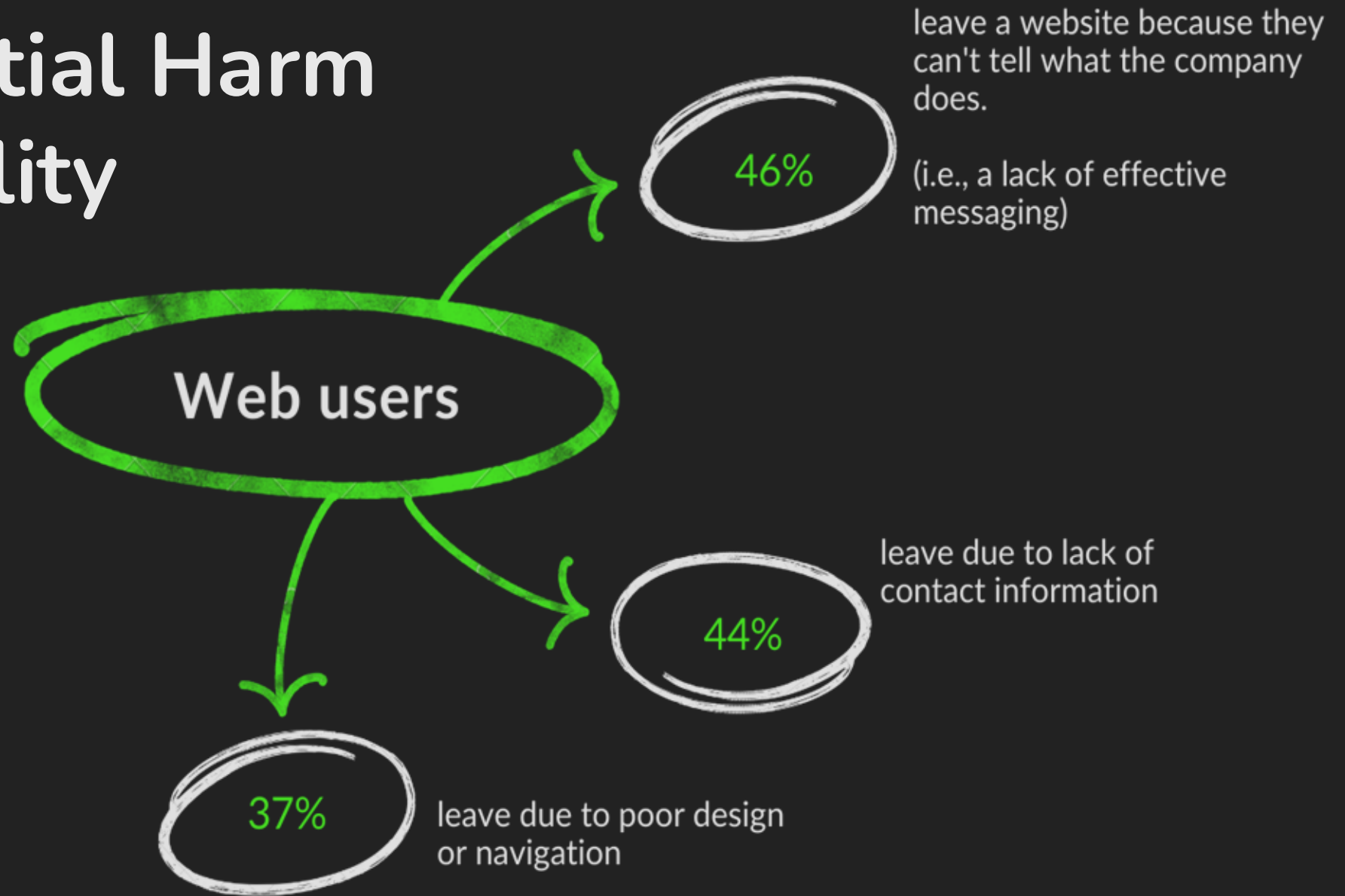
Kapan Usability Harus Diperhatikan?

Sejak awal desain hingga setelah produk diluncurkan.

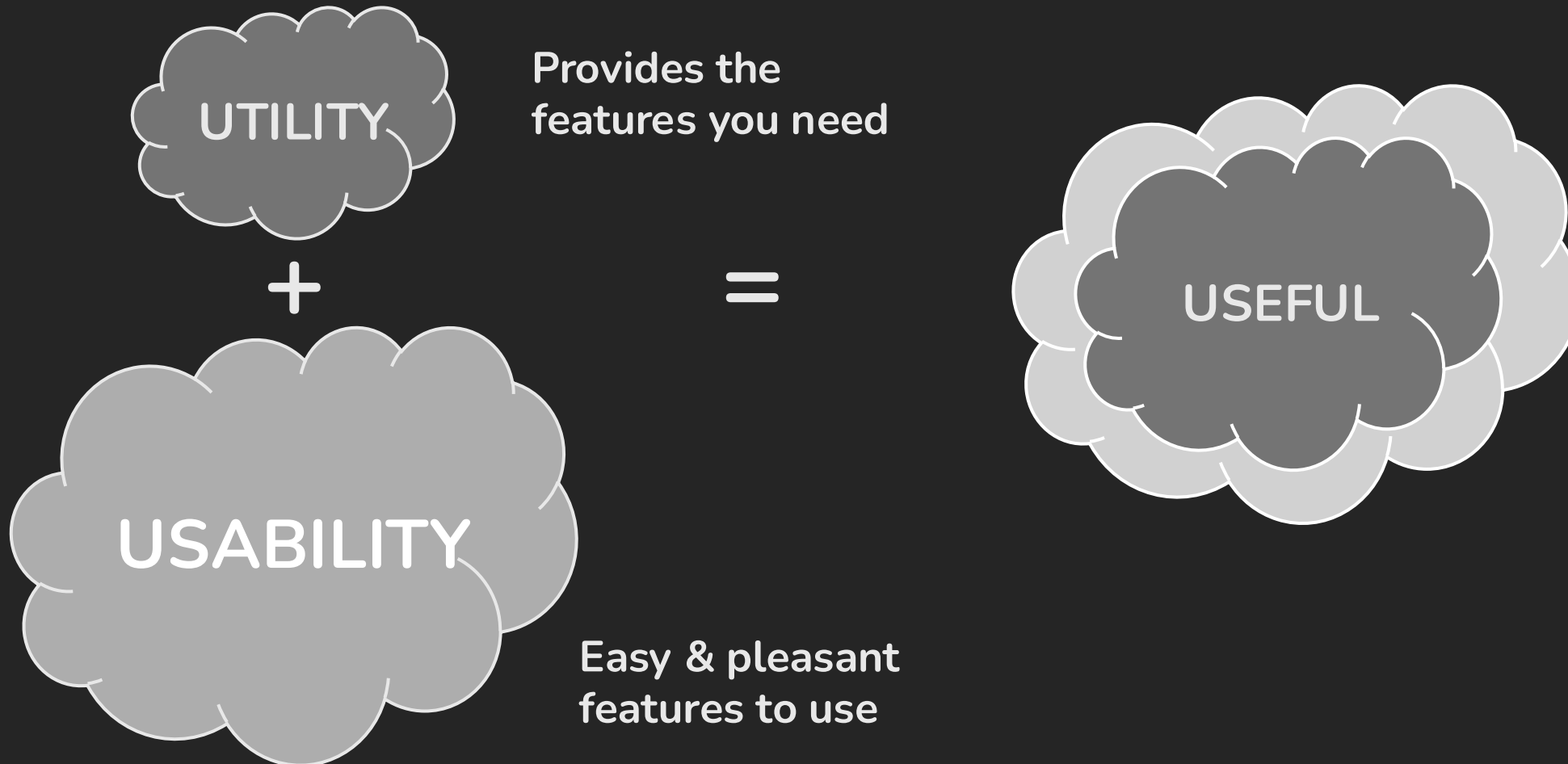
 Pengujian usability dilakukan sebelum produk dirilis dan terus diperbaiki berdasarkan feedback pengguna.

 Sebelum merilis aplikasi, tim UI/UX bisa melakukan **user testing** dengan calon pengguna untuk melihat apakah mereka mengalami kesulitan saat menggunakan fitur utama.

The Potential Harm Bad Usability



What Is Usability?



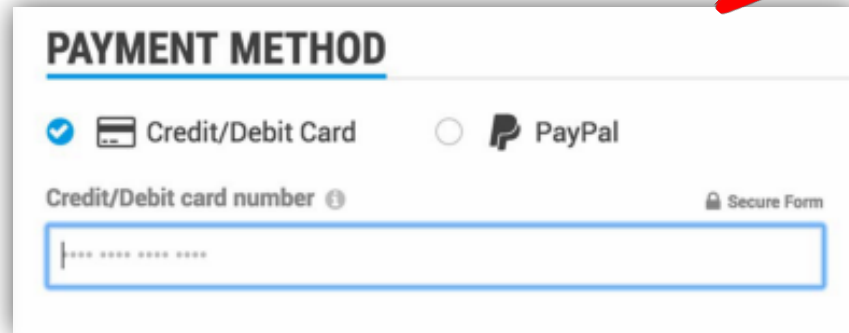
The Characteristics of Usable Products

5 criteria that a product must meet so as to be usable:

1. Effectiveness
2. Efficiency
3. Engagement
4. Error Tolerance
5. Ease of Learning

Effectiveness

About whether users can complete their goals with a high degree of accuracy.



The screenshot shows a 'PAYMENT METHOD' section. It has two radio button options: 'Credit/Debit Card' (which is selected with a blue checkmark) and 'PayPal'. Below the options is a text input field labeled 'Credit/Debit card number' with a 'Secure Form' lock icon to its right. The input field contains a masked number '**** *'. A red arrow points from the form to a callout box on the right.

Reduce data entry errors and help users perform their task correctly.

Efficiency

All about speed

- How fast can the user get the job done?
- So as to maximize efficiency, you need to examine how your users prefer to work

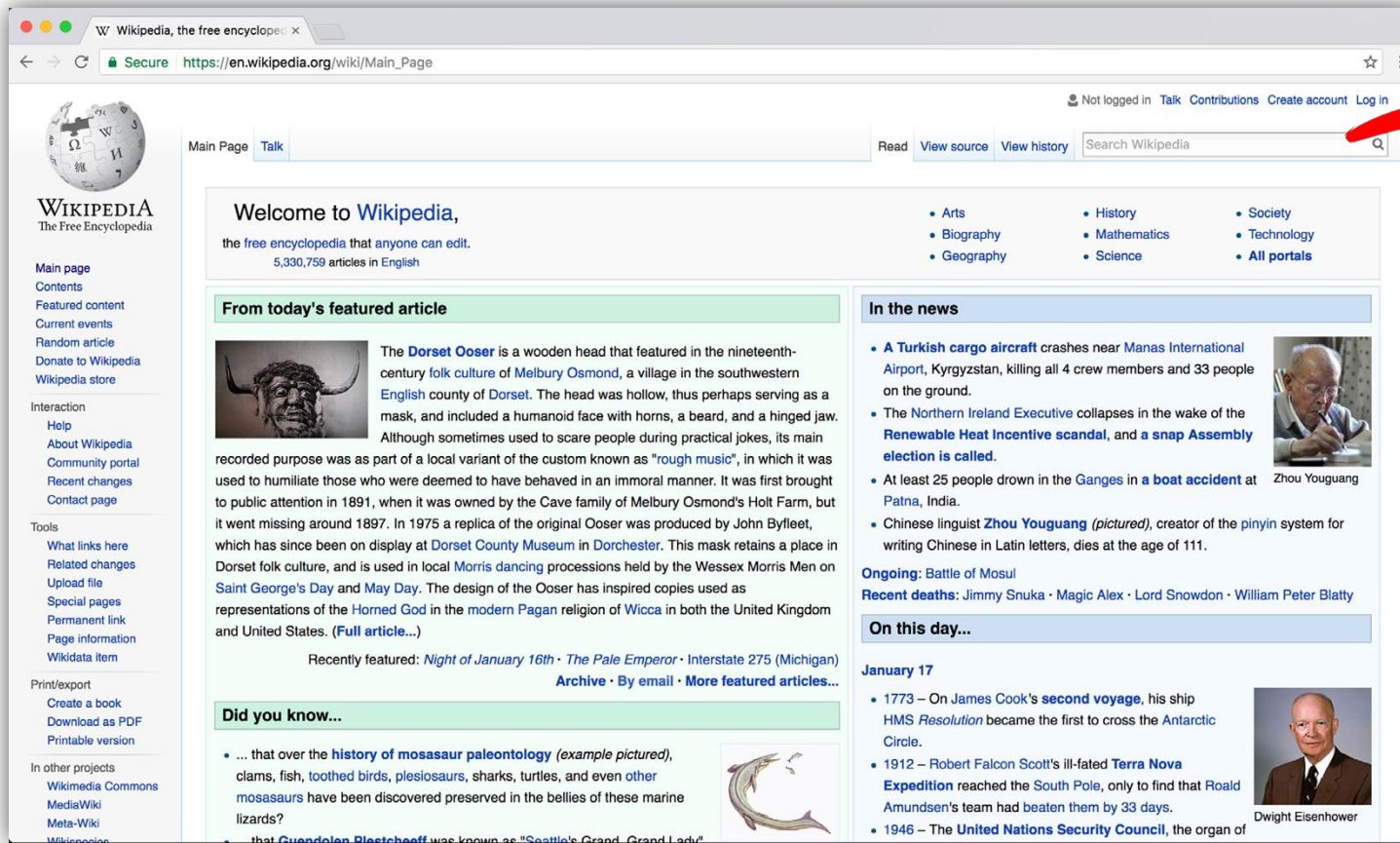
E.g. :

- ✓ Clearly labeled navigation buttons with obvious uses
- ✓ The development of meaningful shortcuts
 - Ctrl+C and Ctrl+V to copy and paste text

Engagement

- When the user finds the product pleasant and gratifying to use
- Aesthetics matter here
- Not only about looking nice but also about looking right
- Proper layouts, readable typography and ease of navigation all come together to deliver the right interaction for the user and make it engaging

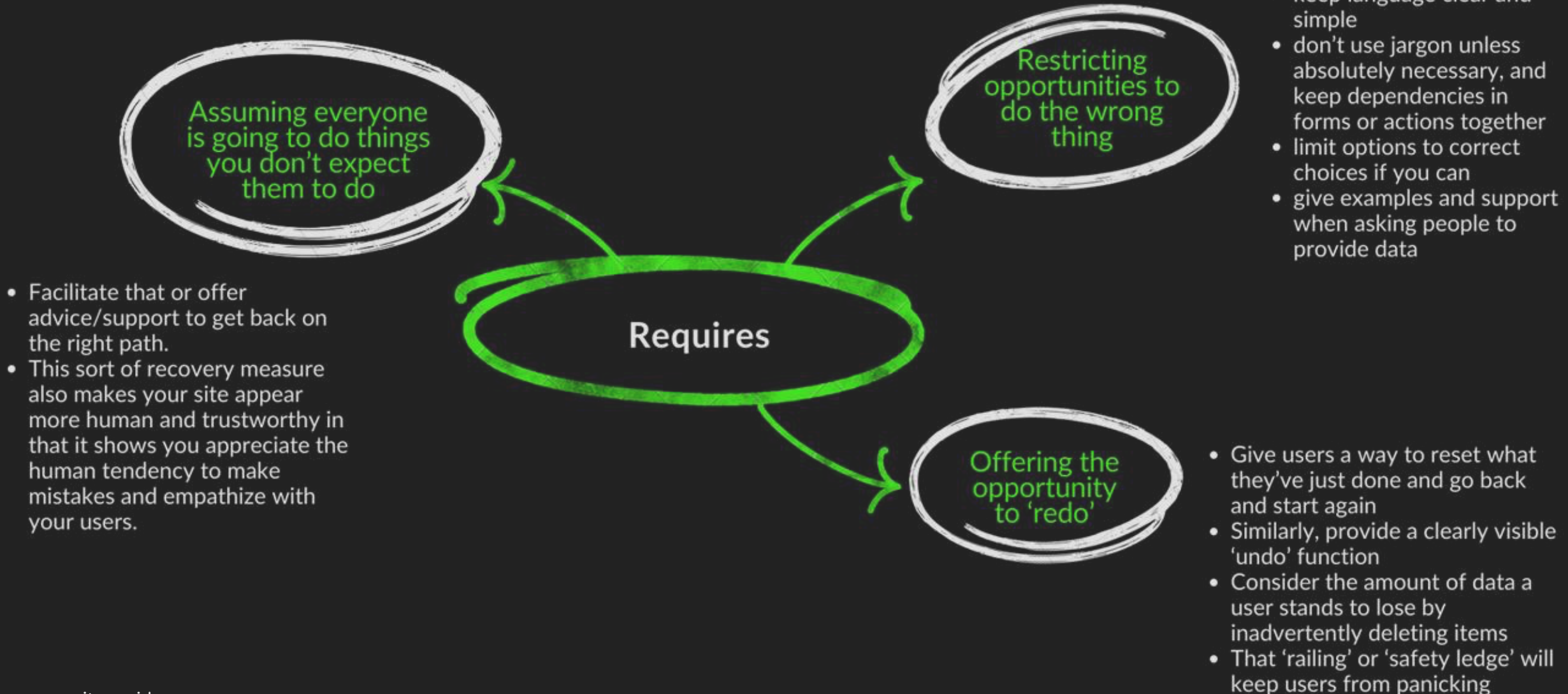
Engagement



- Looking nice isn't everything
- Readability

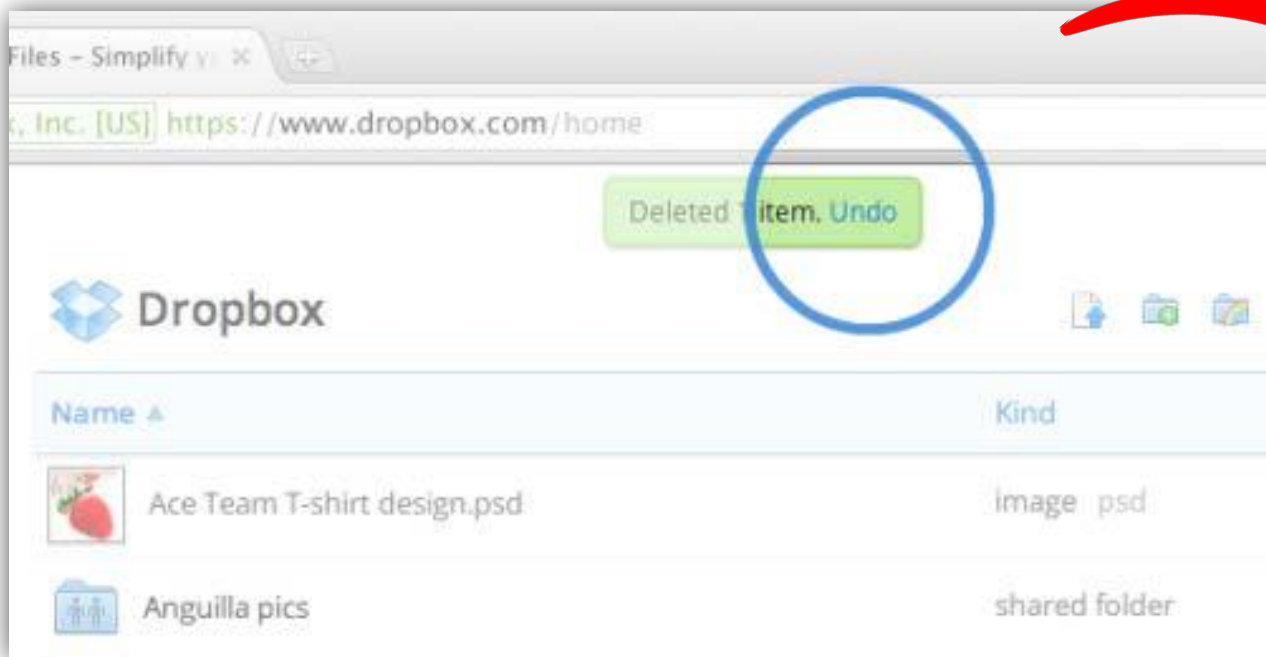
Sumber: Whitney Quesenberry (UXPA)

Error Tolerance



Error Tolerance

Minimize errors from occurring and to ensure that your users can.



Sumber: Whitney Quesenberry (UXPA)

- Dropbox has an undo function
- In case users accidentally delete items in their folders
- This is the sort of safety ledge that catches human nature just in time before users go into panic mode

Bagaimana Cara Meningkatkan Usability?

✓ Sederhana & intuitif

Desain yang mudah dipahami tanpa perlu banyak berpikir.

✓ Navigasi yang jelas

Pengguna bisa dengan cepat menemukan apa yang mereka butuhkan.


✓ Feedback yang informatif

Misalnya, pesan error yang memberi tahu pengguna apa yang salah dan bagaimana memperbaikinya.

✓ Pengujian dengan pengguna nyata

Melihat langsung bagaimana pengguna berinteraksi dengan desain.

Bagaimana Cara Meningkatkan Usability?

-  Jika ada tombol “Hapus Akun” di aplikasi media sosial, pastikan ada **konfirmasi terlebih dahulu** sebelum akun benar-benar terhapus, agar pengguna tidak melakukan kesalahan yang tidak bisa dibatalkan.

4 Pertanyaan yang Membantu Designer

1. Is my project quick and easy to learn
2. Is my project efficient to use?
3. Does my project allow for rapid recovery from errors?
4. Is my project easy to remember?

Jika Anda atau pengguna menjawab **YA** untuk keempat pertanyaan tersebut, Anda telah mulai mendesain produk dengan baik

Usability

- Task first, design later
- Apabila perilaku pengguna berubah, maka produk juga perlu diubah
- Libatkan pengguna sejak awal membuat produk
 - ✓ Identifikasi kebutuhan dan keinginannya
 - ✓ Gabungkan dalam desain
 - ✓ Lakukan pengujian, modifikasi desain sebagai feedback
- Semua masukan/saran dari pengguna tidak semuanya dapat diakomodasi designer. **It doesn't matter**
- **Pastikan selalu mendesain untuk pengguna**

Usability

- Usability adalah kunci utama dalam desain UI/UX yang baik.
 - ✓ produk mudah digunakan
 - ✓ kepuasan pengguna meningkat
 - ✓ menghindari frustrasi
 - ✓ memastikan pengguna tetap setia menggunakan produk.

Desain yang baik bukan hanya tentang keindahan visual, tetapi tentang bagaimana pengguna bisa menggunakan produk dengan mudah dan nyaman.