

# MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

---

## Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Natasya Titania Ramadhanti  
NIM : K3517044  
Nomor Handphone / WA : 085791474540  
IPK Terakhir : 3.6  
Jumlah SKS Kumulatif : 126

## Deskripsi Rencana Tugas Akhir

### Judul Rencana Tugas Akhir

PERANCANGAN UI/UX WEB-APP "THE BEAN'S ORIGIN" DAN ANALISIS HEURISTIC EVALUATION UNTUK Mendukung Pengguna dengan Less Technology Literacy

**Jenis Penelitian**     Kualitatif     Kuantitatif     PTK     Research and Development  
 Lain-Lain    (Sebutkan: .....)

# Latar Belakang

Dalam membangun sebuah website atau aplikasi, perlu adanya perancangan user interface (UI) dan user experience (UX). UI/UX dirancang dengan tujuan sebagai penghubung agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem untuk memenuhi tugasnya. Menurut Nielsen (2003), desain UI/UX yang baik harus mencoba untuk mengurangi kompleksitas *software* dan menghasilkan *environment* yang membuatnya efisien, mudah, dan menyenangkan untuk digunakan.

Human-Centered Design (HCD) merupakan pendekatan yang memiliki fokus terhadap aktivitas pengguna dan *stakeholder* berdasarkan karakteristik, psikologi, dan persepsi manusia (ISO9241-210, 2010). Pendekatan ini dianggap sesuai dengan tujuan dari web-app, karena sasaran pengguna tidak hanya dari para ahli atau orang-orang yang familiar dengan teknologi, tetapi juga dari kalangan *less technology literacy*.

Agar menjadi UI/UX yang baik dan dapat diterima oleh pengguna dari berbagai macam latar belakang, maka perlu diadakan sebuah evaluasi. Menurut Dix (2004), salah satu tujuan utama dari evaluasi adalah untuk mengidentifikasi *specific problem* yang ada pada sistem. Pada kasus ini, evaluasi digunakan untuk meningkatkan *usability* dari web-app dengan menerapkan metode Evaluasi Heuristik (Heuristic Evaluation).

Evaluasi Heuristik (Heuristic Evaluation) adalah metode informal dari analisis *usability*, dimana UI/UX ditunjukkan pada sejumlah evaluator dan diminta pendapat mereka mengenai UI/UX tersebut (Nielsen&Molich, 1990). Para evaluator merupakan orang-orang *expert* dan apabila ingin mendapatkan hasil evaluasi yang baik, maka hendaknya melibatkan lebih dari 1 (satu) orang evaluator. Hasil dari Evaluasi Heuristik ini nantinya akan digunakan sebagai bahan pengembangan UI/UX agar dapat meningkatkan *usability*-nya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian ini dengan judul Perancangan UI/UX Web-App “The Bean’s Origin” Menggunakan Human Centered Design (HCD) dan Analisis Heuristic Evaluation untuk Meningkatkan *Usability*.

## Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun sebuah web-app dengan UI dan UX yang dapat diterima oleh berbagai kalangan?
2. Apa sajakah problem yang ditemukan ketika melakukan Evaluasi Heuristik?
3. Apakah kualitas usability meningkat setelah dilakukan Evaluasi Heuristik?

## Tujuan Penelitian

1. Merancang UI/UX dari web-app agar memiliki interface yang user-friendly.
2. Mengetahui problem, khususnya pada sisi UX dan menganalisanya agar dapat meningkatkan usability dari web-app.