

BAB 2

LANDASAN TEORI

Pada bagian ini dijabarkan teori-teori yang mendasari penelitian secara lengkap dan menyeluruh.

2.1 Kantin

Kantin merupakan aspek integral dalam lingkungan makan di sekolah maupun kampus [13]. Kantin adalah tempat yang menyediakan makanan dan minuman. Fasilitas ini penting untuk meningkatkan kualitas makan di sekolah dan juga memberikan suasana yang nyaman bagi pengunjungnya. Dalam fasilitas kantin, selain menyediakan berbagai makanan dan minuman, hal terkait kehygienisan di kantin juga disebutkan di Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1098/Menkes/SK/VII/2003 [4]. Dalam menyediakan fasilitas kantin, terdapat berbagai hal yang perlu diperhatikan, seperti lokasi, bangunan, tata ruang, konstruksi, ventilasi, pencahayaan, atap, langit-langit, dan pintu [14].

2.2 Eight Golden Rules

Eight Golden Rules merupakan pedoman desain antarmuka oleh Shneiderman [15]. Pedoman ini merupakan kumpulan dari prinsip-prinsip desain yang diturunkan berdasarkan pengalaman banyak pengembang dan dapat diterapkan ke dalam sebuah program. Berikut merupakan aturan yang terdapat di dalam prinsip Eight Golden Rules:

1. Strive for consistency

Secara kasar aturan ini dapat diartikan sebagai tindakan untuk tetap konsisten dalam mencapai tujuan dari sebuah objek. Dalam terminologi ilmu komputer, ini berarti mencapai atau bertujuan untuk tetap konsisten dalam membuat antarmuka suatu program, dari tampilan hingga detailnya. Misalnya, pada sebuah halaman harus menggunakan jenis ukuran, warna, dan bentuk yang sama dengan halaman yang lainnya untuk menghindari kebingungan.

2. Enable Frequent Users to Use Shortcut

Pintasan merupakan cara untuk menghemat waktu atau untuk meningkatkan kinerja suatu alat. Biasanya pintasan akan berbentuk tombol ataupun perintah tersembunyi untuk mempercepat kinerja suatu tindakan. Fitur ini diperlukan namun tidak wajib untuk digunakan dikarenakan pengguna pemula mungkin tidak terbiasa dengan fungsi yang tersedia. Ketika pengguna sudah terbiasa dalam menggunakan suatu program, akan ada saat dimana pengguna akan membutuhkan pintasan atas tindakan yang biasa mereka lakukan.

3. Offer Informative Feedback

Umpan balik sangat penting karena mereka akan menjadi pesan dari sistem yang perlu diinformasikan kepada pengguna. Untuk semua tindakan yang dilakukan oleh pengguna, sistem harus memberikan umpan balik untuk memberi tahu pengguna di mana mereka berada. Dengan adanya umpan balik, tampilan dan format sangat penting agar pengguna dapat melihat umpan balik dengan mudah. Umpan balik informatif seperti ketika pengguna tidak memasukkan format yang benar, mereka akan menjadi kotak pesan yang memandu mereka apa yang harus dilakukan.

4. Design Dialogs to Yield Closure

Serangkaian tugas perlu dikelompokkan dalam kelompok, sehingga pengguna dapat terus menyelesaikan semua tugas yang diperlukan dengan melakukan suatu tindakan. Untuk setiap tahapan fase tugas yang dikelompokkan, umpan balik ditampilkan untuk memberi tahu atau menunjukkan proses apa yang telah selesai dan proses baru akan datang kepada pengguna. Umpan balik langsung memungkinkan pengguna untuk menilai apakah hasilnya sesuai dengan yang diharapkan pengguna.

5. Offer Error Prevention and Simple Error Handling

Tujuan dari aturan ini adalah untuk mencegah kesalahan terjadi dan menyediakan penanganan kesalahan sederhana atau pemulihan ketika kesalahan terjadi. Sistem atau program harus dikembangkan sehingga meminimalkan atau mengurangi sebanyak mungkin kesalahan oleh pengguna dan ketika terjadi kesalahan. Sistem menawarkan instruksi sederhana untuk pemulihan dan kemajuan tindakan dibatalkan ke keadaan sebelumnya.

6. Permit Easy Reversal of Action

Dalam aturan ini, pengguna diberikan fitur tindakan kembali dimana mereka dapat membatalkan semua tindakan yang mereka lakukan sehingga pengguna dapat pulih dengan cepat dari kesalahan. Fitur ini mengurangi kecemasan, karena pengguna tahu bahwa kesalahan dapat diurungkan sehingga mendorong eksplorasi opsi yang tidak biasa.

7. Support Internal Locus of Control

Aturan ini untuk memberikan kebebasan kepada pengguna atas sistem sehingga sistem tidak sepenuhnya mengendalikan. Hal ini penting karena pengguna akan diberikan kenyamanan untuk dapat melakukan apa saja sesuai keinginan mereka tanpa dikontrol oleh sistem. Fungsionalitas sistem yang tidak dapat diprediksi, kesulitan dalam pemrosesan data, penundaan waktu yang lama untuk menyelesaikan tindakan, dan lain-lain menyebabkan ketidakpuasan pengguna.

8. Reduce Short-Term Memory Load

Dalam terminologi memori, manusia normal hanya mampu mengingat sekitar 7 hal dalam waktu singkat. Informasi yang dibutuhkan sistem untuk pemrosesan data harus disimpan secara sederhana dan lurus ke depan. Dengan demikian, semua sistem yang dikembangkan harus mempertimbangkan untuk semua jenis pengguna.

2.3 Expert Validation

Expert Validation merupakan testing yang dilakukan pada sebuah sistem atau program dengan melakukan *survey* kepada seorang ahli [10]. Tindakan *survey* dapat dilakukan secara langsung dengan melakukan wawancara ataupun secara tidak langsung dengan memberikan daftar penilaian kepada ahli. Validasi dari ahli berperan penting dalam meningkatkan nilai dari kelayakan sebuah sistem. Analisis yang diberikan dapat sepenuhnya dipercaya karena sumber dari ahli yang sudah lama menekuni suatu bidang. Ahli dapat memberikan analisis dan pendapat yang tidak banyak orang berikan sehingga perbaikan yang diberikan dapat meningkatkan nilai dari sistem. Ahli akan memberikan umpan balik yang berkaitan dengan konten, sensitivitas, dan standar aturan.

2.4 User Experience Questionnaire

User Experience Questionnaire merupakan instrumen pengujian yang dilakukan untuk menilai *user experience* dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner [16]. Terdapat aspek-aspek yang dinilai saat menggunakan metode ini, antara lain (1) *attractiveness*; (2) *perspicuity*; (3) *efficiency*; (4) *dependability*; (5) *stimulation*; dan (6) *novelty*. *User Experience Questionnaire* memiliki 26 komponen pertanyaan yang setiap pertanyaannya akan menilai salah satu aspek dari *user experience* [17]. Namun ada saat dimana enam aspek UEQ tidak mencakup keseluruhan faktor dari *user experience*, misal pada sebuah sistem pengelolaan barang, pengguna tidak akan keberatan untuk mempelajari bagaimana cara menggunakan sistem yang ada, sehingga salah satu nilai "mudah dipahami" tidak akan terlalu berarti pada sistem ini. Pada saat melakukan pengumpulan data dengan kuesioner, responden akan diberikan 26 komponen pertanyaan yang dapat dilihat pada Gambar 2.1.

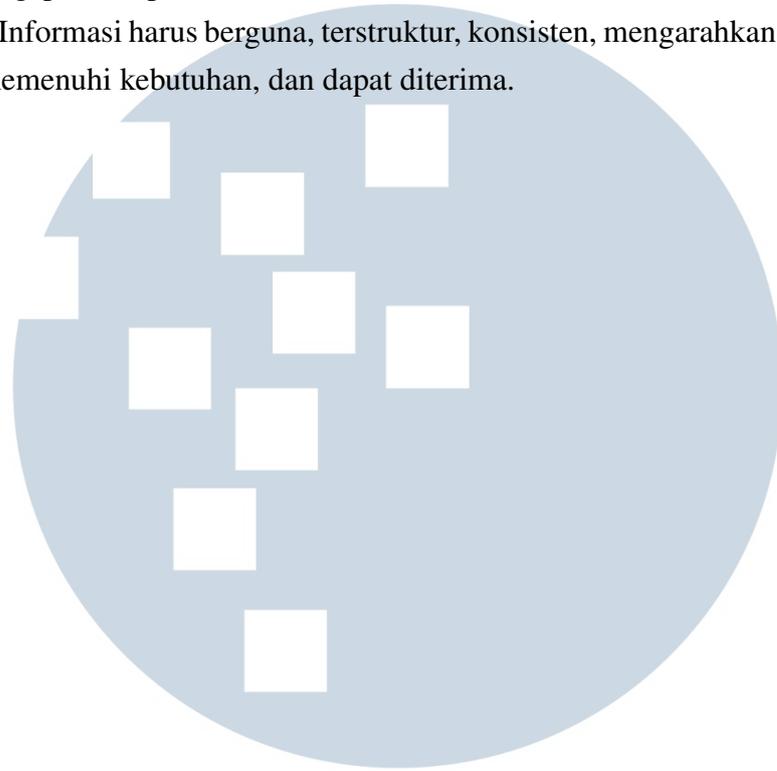
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | |
|----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------|----|
| menyusahkan | <input type="radio"/> | menyenangkan | 1 |
| tak dapat dipahami | <input type="radio"/> | dapat dipahami | 2 |
| kreatif | <input type="radio"/> | monoton | 3 |
| mudah dipelajari | <input type="radio"/> | sulit dipelajari | 4 |
| bermanfaat | <input type="radio"/> | kurang bermanfaat | 5 |
| membosankan | <input type="radio"/> | mengasyikkan | 6 |
| tidak menarik | <input type="radio"/> | menarik | 7 |
| tak dapat diprediksi | <input type="radio"/> | dapat diprediksi | 8 |
| cepat | <input type="radio"/> | lambat | 9 |
| berdaya cipta | <input type="radio"/> | konvensional | 10 |
| menghalangi | <input type="radio"/> | memudahkan | 11 |
| baik | <input type="radio"/> | buruk | 12 |
| rumit | <input type="radio"/> | sederhana | 13 |
| tidak disukai | <input type="radio"/> | menggembarakan | 14 |
| lazim | <input type="radio"/> | terdepan | 15 |
| tidak nyaman | <input type="radio"/> | nyaman | 16 |
| aman | <input type="radio"/> | tidak aman | 17 |
| memotivasi | <input type="radio"/> | tidak memotivasi | 18 |
| memenuhi ekspektasi | <input type="radio"/> | tidak memenuhi ekspektasi | 19 |
| tidak efisien | <input type="radio"/> | efisien | 20 |
| tidak jelas | <input type="radio"/> | menyimpulkan | 21 |
| tidak praktis | <input type="radio"/> | praktis | 22 |
| terorganisasi | <input type="radio"/> | berantakan | 23 |
| atraktif | <input type="radio"/> | tidak atraktif | 24 |
| ramah pengguna | <input type="radio"/> | tidak ramah pengguna | 25 |
| konservatif | <input type="radio"/> | inovatif | 26 |

Gambar 2.1. Daftar pertanyaan UEQ

2.5 Information Architecture

Saat ini, informasi dapat berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan mudah. Internet menjadi salah satu penghubung informasi dapat tersampaikan. Namun karena banyaknya informasi yang dikeluarkan dan diterima, banyak orang sulit untuk mengelolah informasi dengan benar. *Information Architecture* merupakan bidang studi dan praktik yang menggabungkan antara desain dengan sturktural ruang informasi [18]. Arsitektur informasi yang baik harus disusun dengan konsep yang baik, yang dimana perlu diperhatikan kepada siapa informasi

ditunjukkan, serta memperhatikan ekosistem dari produk atau layanan yang dibuat. Hal-hal yang perlu diperhatikan untuk membuat arsitektur informasi yang baik, antara lain Informasi harus berguna, terstruktur, konsisten, mengarahkan, kompleks, lengkap, memenuhi kebutuhan, dan dapat diterima.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA