

Pemodelan user experience sistem operasi komputer personal pada masa orientasi = User experience modeling in personal computer operating system at orientation state / Tito Agistha Nanda Pratama

Tito Agistha Nanda Pratama, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20414196&lokasi=lokal>

Abstrak

[Pengetahuan tentang elemen-elemen yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna (user experience/UX) ketika menggunakan sistem operasi merupakan hal yang penting. Hal ini dibutuhkan bagi pengembang sistem operasi untuk membangun sistem operasi yang baik dari segi fungsi atau kegunaan (usability), dan juga dari segi pengaruh tampilannya (affect). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan elemen atau indikator tersebut adalah dengan melakukan pemodelan (PLS-SEM). Dimana hingga saat ini pendekatan UX secara kuantitatif, khususnya pemodelan, masih sedikit. Penelitian dilakukan dengan memberi tugas-tugas tertentu terkait dengan aplikasi Windows 10 Technical Preview (sebagai representasi) kepada subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada masa orientasi, pengaruh tampilan (affect) secara subjektif merupakan hal yang lebih penting dari kegunaan (usability) objektif untuk meningkatkan penilaian pengguna (user value) dan pengalaman pengguna secara keseluruhan (overall UX). Lalu, dari masing-masing elemen UX yang terdiri dari usability, affect, dan user value tersebut, didapatkan indikator-indikator yang dapat menjadi prioritas dalam membangun sebuah sistem operasi. Sebagai tambahan, dilakukan retrospective think aloud untuk mendapatkan umpan balik pengguna, Knowledge about elements that can improve user experience when using an operating system is important. It is needed by operating system developer to build the operating system that is good from its usability, and also from its display affect. Approach that is used in this research to get the element or indicator is by doing the modeling (PLS-SEM). Whereas until this day quantitative UX approach, especially modeling, is little. The research is done by giving particular tasks about Windows 10 Technical Preview applications (as representation) to research subject. Research result shows that in orientation state, subjective affect from display is more important than objective usability to increase user value and overall user experience. Then, from each UX elements that are usability, affect, and user value, it is obtained each indicators that can become priority when building up operating system. As an addition, retrospective think aloud is conducted to get feedback from user.]