

# User Profile





**Nur Achmad Maulana**

**A11.2015.08955**

**Ade Saputra**

**A11.2015.08942**

**Vandra Banisetyawan**


**A11.2015.08802**

**Fu'adika Nur Maulana**

**A11.2015.09250**

**Bondhan Jantri Ramadhan**

**A11.2015.09254**

- 
1. Pengertian
  2. Usability
  3. Design (UI)
  4. Sistem Proses Informasi
  5. Kesimpulan
  6. Daftar pustaka



## Pengertian

Suatu bentuk karakteristik user dalam. Hal ini sumber daya manusia yang akan mengoperasikan personal komputer dimana dalam sebuah interaksi sangat dibutuhkan sebuah karakteristik manusianya agar antara komputer dan manusia bisa saling memahami apa yang dimaksud.



# *Usability*

Suatu sistem yang dapat bekerja dengan baik apabila dipergunakan secara maksimal oleh pengguna, sehingga semua kemampuan sistem dapat dapat bermanfaat secara maksimal. *Usability* memiliki lima komponen yaitu :

1. *Learnability*
2. *Efficiency*
3. *Memorability*
4. *Errors*
5. *Satisfaction*



## ***Design (UI)***

*User Interface (UI)* suatu sistem yang merupakan bagian terpenting dari setiap program, karena menentukan seberapa mudah program tersebut memberikan *respon* atau timbal balik dari yang diperintahkan pengguna.



Selain itu, desain dalam suatu tampilan user juga mempengaruhi suatu kinerja pemrosesan dalam informasi seperti :

1. *Short command* mengoptimalkan *Response phase*, tetapi menyebabkan *Read-scan phase* dan *Think phase* menjadi kurang optimal.
2. Menu *hierarchy* dengan sedikit level dan banyak pilihan pada setiap layar akan mengoptimalkan *Response phase*, tetapi menyebabkan *Read-scan phase* dan *Think phase* menjadi kurang optimal.



## 1. Perceptual system (Read-scan)

*Sensory buffer* : Immediate memory, very short term memory.

- Tempat menyimpan apa saja yang ditangkap indera.
- Periode retensi informasi dalam orde 1/10 detik, kemudian hilang atau ke STM.

The human pattern recognition adalah proses yang sangat hebat dan kompleks.

1. Manusia mampu mengenali suara manusia lain yang sangat bervariasi.
2. Manusia mampu mengenali informasi yang ambigu dan tidak lengkap.





## 2. The Cognitive System (Think)

1. **Short-Term Memory (STM):** Menyimpan hasil interpretasi sensory buffer “sementara”.
  - Kapasitas dan durasi memori rendah/terbatas.
  - Kata-kata yang berakhiran atau pengucapannya sama (rhyme) sulit dibedakan.
  - Informasi yang kecil dan manageable (mudah) akan hilang dari STM hanya dalam beberapa detik jika kurang konsentrasi atau ada aktivitas lain.
2. **Long-Term Memory (LTM):** Menyimpan makna dan informasi secara “permanen”.
  - Retrive informasi dari LTM semakin mudah jika kesesuaian antara cues/isyarat dan konteks pada saat penyimpanan serta *cues* dan konteks pada saat *recall* semakin besar.
  - Keberhasilan recall semakin besar jika informasi di LTM semakin berbeda dan unik.
  - *Recall* gambar lebih baik daripada kata dan *recall visualizable words* lebih baik daripada *nonvisualizable words*.



### 3. Motor System (Response)

→ *Motor movements* yang relevan dengan perancangan antarmuka meliputi gerakan :

1. Kepala : Sebagai pusat pengolahan data yang di transfer melalui pergerakan yang dilakukan user.
2. Mata : Digunakan untuk menghasilkan persepsi yang terorganisir akan gerakan, ukuran, bentuk, jarak, posisi relatif, tekstur dan warna.
3. Tangan : Mengoperasikan seluruh kegiatan yang dilakukan user.
4. Jari-Jari : Melakukan kegiatan *typing*.



# Sistem Proses Informasi

Pengolahan informasi sebagai suatu proses kognitif yang terdiri atas serangkaian proses, yakni :

- Penyimpanan (*Storage*)
- Retensi (*Pengambilan*)
- Pengumpulan informasi (*Information Gathering*).



# The User's Psychology characteristic

*Users Psychology* merupakan faktor pendukung utama dari cara berfikir, belajar, dan berkomunikasi dengan sistem. *User Psychology characteristic* dibedakan menjadi 3, yaitu :

- Cognitive Style
- Attitude
- Motivation
- Patience
- Expectations
- Stress Level



# The User's Knowledge & Experience

Karakteristik Pengguna	Rancangan yang harus dicapai
<ul style="list-style-type: none"><li>- Rendah motivasi, penggunaan bebas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mudah dipelajari (<i>easy of learning</i>)</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Rendah motivasi, berdasarkan perintah</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kontrol, memiliki kekuatan</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Motivasi tinggi, gugup, ada rasa takut</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mudah dipelajari, kokoh, kontrol, memiliki kekuatan</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Motivasi tinggi, perhatian</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Memiliki kekuatan, mudah digunakan</li></ul>



Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi *User Experience* :

- Bagaimana sebuah situs/sistem sesuai dengan tujuan awal
- Kemampuan dan keterbatasan sistem
- Isi dan tampilan sistem
- Fungsionalitas sistem



## The e

- *Handedness* dapat mempengaruhi kemudahan dalam menggunakan keyboard dan input devices yang lain.
- *Color-blindness* sudah pasti mempengaruhi performansi user saat menggunakan layar-layar berwarna yang erat berhubungan dengan tugas.
- *Gender* mempunyai dampak terhadap performansi *Motor* dan *cognitive*. Wanita memiliki *Motor* yang relatif lebih lemah dan lambat daripada pria. Wanita memberikan performansi lebih baik pada antarmuka berbasis warna.



# The User's Physical Environment

- *Noise level* mempengaruhi kemampuan user untuk berkonsentrasi.
- *Privacy* harus dipertimbangkan, untuk alasan keamanan dan psikologi. Kurangnya *privacy* dapat menyebabkan stress dalam situasi tertentu.
- *Lighting* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap user. Kurangnya cahaya menyebabkan user cepat merasa lelah saat membaca atau mencari tombol pada *keyboard*.
- *Workspace dimension* dan *layout* (tata ruang)
- *Furniture* dan *equipment* (peralatan)





# The User's Tools

Secara umum kita tidak dapat mengubah the user's information processing system atau physical characteristic. Sebagai system developer, satu-satunya determinan yang dapat kita gunakan untuk mempengaruhi performansi user adalah The user's tools.



# Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa dengan diketahui performansi dari profile pengguna membuat seorang perancang sistem menjadi mudah dalam menentukan rancangan antarmuka perangkat lunak yang harus dicapai. Namun dari profile pengguna ada 2 karakteristik pengguna yang tidak dapat diperbaiki performansinya oleh perancang adalah :

- Kapabilitas Pengolahan Informasi dari pengguna (*user's information processing capability*)
- Karakteristik Pengguna secara fisik (*user's physical characteristic*)

Perkembangan teknologi di dunia ini sudah sangat cepat bergerak. Sampai saat ini teknologi sudah sangat membantu manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Akan tetapi jangan sampai para pengguna terlalu bergantung pada teknologi, karena sebenarnya bukan sistem yang mengatur pengguna, tapi pengguna yang mengatur sistem.



Agung Kristanto A11.2015.09159

Kurang Paham Response Phase

Doni Octavian A11.2015.09162

Contoh sensoric buffer

Bugi Setiawan A11.2016.09358

Pengaplikasian LTM dan STM

Danang Anandya A11.2016.09355



# Daftar Pustaka

- <http://arif-imk.blogspot.co.id/2011/12/user-profile-interaksi-manusia-dan.html>
- <https://irfantuk.wordpress.com/2009/10/13/tugas-uid-ke-2-identifikasi-user-profile-dari-sistem-informasi-mall/>
- <http://poetrikahayan.blogspot.co.id/2012/01/makalah-user-profile.html>