

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Metode pustaka ini adalah beberapa media artikel tentang aplikasi untuk moda transportasi telah hadir di beberapa ibu kota / kota besar dan bertujuan untuk perancang mencoba apa pengalaman untuk pengguna tersebut, namun terdapat merancang kondisi pola pada produk yang telah diidentifikasi dari pengalaman yang pengguna inginkan. Penulis untuk menemukan empat aplikasi tentang moda transportasi yang dikutip oleh media artikel start-up.

Trafi sebagai aplikasi dengan layanan melacak angkutan umum seperti Transjakarta, Commuter Line atau KRL, dan bus kota lainnya secara *real-time* (Dimas Dwilasetio – Country Manager Trafi, Tech In Asia). Trafi salah satu meningkatkan sistem transportasi umum, termasuk menyediakan informasi sistem transportasi yang paling akurat bagi pengguna. Selain itu, pengguna juga dapat menggunakan aplikasi Trafi dapat mencakup informasi angkutan umum yang lebih luas seperti metro mini, angkot, dan jalur bis lainnya di beberapa kota tersebut, bila ingin untuk fitur dari bis Transjakarta baru tersedia pilihan jalur dari tiap rute secara live, sedangkan angkutan umum lain kemampuan untuk melacak lokasi dari tiap rute belum tersedia.

Citymapper Transit Navigation merupakan aplikasi yang berisi informasi moda transportasi dan perjalanan yang akan membantu Anda sampai ke setiap sudut kota yang tercakup di dalam basis datanya (Azmat Yusuf – Citymapper CEO and Founder, The Verge). Rahasia Citymapper adalah adanya data beragam transportasi umum, seperti kereta bawah tanah, bus, kereta api, dan sepeda. Namun ada kalanya Anda lebih baik sedikit berjalan kaki daripada naik bus. Tak hanya itu, membuat Anda lebih mudah bergerak ke sekitar kota, aplikasi ini menyajikannya dari antarmuka yang dirancang dengan baik sehingga Anda mudah memilih destinasi Anda. Tersedia pula fitur yang memberi tahu Anda berapa banyak kalori yang Anda

bakar menggunakan masing – masing layanan untuk gaya hidup sehat, dan terutama Citymapper Pass yang memberikan layanan untuk kartu pembayaran transportasi tersebut, seperti bus lokal, taksi, penyewaan sepeda elektrik, kereta bawah tanah, kapal ferry, monorel, dan trem.

Transit Bus and Subway Times sebuah aplikasi sistem navigasi untuk menjelajahi moda transportasi secara *real-time*. Salah satu kegembiraan terbesar di antara *transit pass*, *GO's data feed*, scooter, docked bikes, pemberitahuan gangguan layanan, pengingat keberangkatan, maupun pengingat berhenti di halte, dan masih banyak lagi. Namun, saat saya mencari moda transportasi yang tepat di lokasi tersebut, bahkan ada yang beberapa di kota secara real-time. Terkadang adanya fitur linimasa dalam jadwal keberangkatan dari sudut kota manapun, bahkan anda berada di area yang tidak dikenal dan tidak yakin dengan rute yang tersedia. Aplikasi ini hanya untuk bertanya – tanya apakah ini sedikit terlambat atau jika Anda harus menunggu yang berikutnya, mungkin Anda sedang menunggu bus reguler di dekat lokasi Anda dan memberi tahu Anda kapan kendaraan berikutnya diharapkan telah tiba. Kami telah menemukan bahwa ini adalah aplikasi paling komprehensif untuk mengetahui jalur angkutan umum di sekita Anda di kota – kota yang didukung dan banyak kota yang didukung.

Moovit sebagai aplikasi menawarkan jaringan angkutan umum dengan navigasi GPS yang melintasi mode transit secara tidak langsung dan beberapa sub-terminal rencana perjalanan waktu secara nyata, termasuk bus, angkutan cepat (metro / kereta bawah tanah / rapid transit, dll). Kereta api, sepeda listrik, car rental, skuter, dan naik ojek online. Pengguna dapat diakses peta secara langsung, dan melihat pemberhentian bus dan stasiun terdekat berdasarkan lokasi GPS mereka saat ini, serta merencanakan perjalanan lalu lintas moda transportasi tidak ada bergerak secara langsung berdasarkan data waktu secara nyata. Menurut aplikasi ini berbeda dari aplikasi angkutan umum tradisional karena digerakkan oleh masyarakat umum dan komunitas di kota kecil, serta mengintegrasikan data angkutan umum resmi dari operator transit dengan data waktu secara nyata yang dikumpulkan oleh pengguna sebagian di kota besar melalui fintech. Selain berbagi

data secara pasif, pengguna dapat secara aktif akan mengirim laporan termasuk alasan keterlambatan, kepadatan, kepuasan dengan sopir bus, dan ketersediaan wifi.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Human Transit

Perbincangan transit juga menderita dari kenyataan bahwa hari ini, di sebagian besar kota-kota kita, sebagian besar pembuat keputusan kita adalah pengendara. Tidak peduli seberapa besar Anda mendukung transit, mengendarai mobil setiap hari dapat membentuk pemikiran Anda dengan cara yang kuat dan tidak disadari. Misalnya, dalam sebagian besar perbincangan tentang jalur transit cepat yang diusulkan, kecepatan layanan yang diusulkan mendapat lebih banyak perhatian politis daripada seberapa sering ia beroperasi, meskipun frekuensi yang menentukan waktu tunggu, seringkali lebih penting daripada kecepatan dalam menentukan berapa lama perjalanan Anda akan berlangsung. Sistem kereta komuter Anda bisa mengiklankan bahwa ia dapat membawa Anda ke kota dalam 29 menit, tetapi jika kereta datang hanya sekali setiap 2 jam dan Anda baru saja melewati satu, waktu perjalanan Anda akan menjadi 159 menit, sehingga mungkin lebih cepat untuk mengemudi, atau bahkan berjalan. Seorang warga lanjut usia mengalami kesulitan berjalan ke halte bus, jadi ingin halte ditempatkan lebih dekat bersama. Yang lain ingin bus berhenti lebih jauh, sehingga bus berjalan lebih cepat. Seorang pedagang ingin bus menyimpang ke pusat perbelanjaan, untuk membawa pelanggan. Pedagang lain ingin bus keluar dari pusat perbelanjaan, karena membawa orang-orang yang “tidak diinginkan”. Bagian pinggiran kota A menginginkan jalur transit yang diusulkan untuk beroperasi di bawah tanah melalui komunitas mereka, untuk menjaga suasana mereka. Lebih jauh dari jalur yang diusulkan, Bagian pinggiran kota B ingin seluruh jalur ditinggikan, sehingga jalur tersebut cukup murah untuk sampai ke bagian pinggiran kota B di fase pertama. Baik bus dan kereta bisa cepat dan andal

jika mereka memiliki jalur atau jalur eksklusif. Keduanya juga bisa lambat dan tidak dapat diandalkan jika Anda menempatkan di jalur yang macet dengan lalu lintas lainnya. Khususnya lokasi di kota, dan sifat pengembangan dan pola jalan akan mengatur kualitas transit yang dapat Anda harapkan. Keputusan ini, dikumpulkan di seluruh populasi dan lebih bertahun-tahun, dapat mengubah bentuk kota Anda menjadi lebih baik atau lebih buruk. Pada akhirnya, kota-kota kita tumbuh dan berubah karena keputusan individu tentang di mana untuk menemukan sesuatu. Hampir setiap pengendara transit juga merupakan pejalan kaki, jadi penumpang transit sangat bergantung pada kualitas lingkungan pejalan kaki di suatu tempat transit berhenti. Kemampuan dan kesediaan orang untuk berjalan kaki jarak pendek ke halte atau stasiun adalah apa memungkinkan untuk mengumpulkan banyak orang dengan banyak niat pada suatu kendaraan, yang merupakan inti dari sebuah proyek transit. Layanan bus lokal memiliki peran yang agak kecil di sana karena sepeda mengambil begitu banyak pasar berjarak pendek, tetapi di pasar berjarak yang lebih jauh, perjalanan lebih dari 3 mil (5 km) atau lebih, bersepeda dan transit saling memperkuat.

Jadi transit memiliki potensi untuk hubungan yang saling menguntungkan sebagian besar alternatif lain dari mobil pribadi tersebut, diantara lain :

- Berjalan adalah fitur intrinsik dari hampir semua perjalanan transit, sehingga semua advokat transit harus menjadi pejalan kaki. Hasil transit sangat bergantung pada sifat berjalan yang dibutuhkan, termasuk berapa lama berjalan itu dan seberapa menyenangkannya.
- Bersepeda dapat bersaing dengan transit lokal tetapi cenderung melingkupi transit cepat berjarak jauh, terutama ketika investasi dilakukan dalam penyimpangan sepeda yang aman di stasiun.
- Carpooling adalah alat terpenting untuk perjalanan yang dijadwalkan secara rutin, terutama ke pusat-pusat pekerjaan

dengan kepadatan rendah, seperti taman bisnis dan industri, yang tidak cukup padat untuk menarik transit berkualitas tinggi.

- Carsharing, suatu bentuk sewa mobil jangka pendek, sangat penting di kota-kota yang ingin mendorong tingkat kepemilikan mobil yang lebih padat di mana persyaratan ruang mobil pribadi paling sulit dipenuhi. Carsharing menghilangkan godaan untuk memiliki mobil yang hanya Anda butuhkan sekali atau dua kali seminggu, dengan memberikan pilihan mobil bersama yang lebih murah untuk keperluan ini.

Jadi, bahkan ketika moda transportasi berkelanjutan lainnya ini tumbuh, kita akan membutuhkan angkutan umum. Di antara alternatif transportasi berkelanjutan, angkutan umum memiliki keunikan dalam dua hal penting. Pertama, hanya angkutan umum yang dapat mengangkut orang dalam jumlah besar dalam satu kendaraan dengan satu pengemudi, bahkan ketika orang-orang ini bepergian dari asal yang berbeda ke tujuan yang berbeda untuk tujuan yang berbeda pula. Pada tingkat permintaan yang tinggi yang ditemukan di kota-kota dengan kepadatan tinggi, angkutan umum adalah penggunaan energi yang efisien dan tata ruang kota yang langka dan seringkali merupakan pilihan paling menarik untuk perjalanan yang terlalu lama untuk berjalan atau bersepeda.

Kedua, angkutan umum mengantarkan orang dari satu bagian kota ke bagian lain sebagai pejalan kaki, menghilangkan semua tantangan dalam menyimpan kendaraan pribadi. Pejalan kaki adalah dasar dari desain perkotaan kontemporer, karena berjalan adalah satu-satunya bentuk transportasi yang tidak terasa seperti transportasi sama sekali. Berjalan juga merupakan mode ideal untuk kesehatan dan keberlanjutan. Jika Anda ingin mendorong kehidupan pejalan kaki, Anda harus menghubungkan tempat-tempat padat pejalan kaki satu sama lain dengan cara yang dapat digunakan pejalan kaki.

2.2.2 Factors that Influence UX

User Experience (UX) sangat penting untuk keberhasilan atau kegagalan suatu produk di pasar, tetapi apa yang kita maksud dengan UX? Terlalu sering, UX bingung dengan kegunaan, yang menggambarkan betapa mudahnya sebuah produk menggunakan. Meskipun benar bahwa UX sebagai suatu disiplin dimulai dengan kegunaan, UX telah berkembang untuk mengakomodasi lebih dari sekadar kegunaan, dan memperhatikan semua aspek UX untuk mengantarkan produk yang sukses ke pasar sangat penting.

Ada tujuh faktor yang menggambarkan pengalaman pengguna, menurut Peter Morville, seorang pelopor di bidang UX yang telah menulis beberapa buku terlaris dan menasihati banyak perusahaan Fortune 500 di UX. Morville mengatur tujuh faktor ke dalam 'Pengalaman Pengguna Honeycomb', yang menjadi alat yang terkenal untuk memahami desain UX. Yang dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Honeycomb UX

Mari kita lihat masing-masing faktor pada gilirannya dan apa artinya bagi pengalaman pengguna secara keseluruhan:

- **Useful**

Jika suatu produk tidak berguna bagi seseorang, mengapa Anda ingin membawanya ke pasar? Jika tidak memiliki tujuan, tidak mungkin dapat bersaing untuk mendapatkan perhatian di samping pasar yang penuh dengan produk yang bermanfaat dan bermanfaat. Perlu dicatat bahwa 'berguna' ada di mata yang melihatnya, dan hal-hal dapat dianggap 'berguna' jika mereka memberikan manfaat non-praktis seperti kesenangan atau daya tarik estetika.

- **Usable**

Kegunaan berkaitan dengan memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan akhir mereka dengan produk secara efektif dan efisien. Sebuah permainan komputer yang membutuhkan tiga set bantalan kontrol tidak mungkin dapat digunakan sebagai orang, untuk saat ini setidaknya, hanya cenderung memiliki dua tangan.

- **Findable**

Dapat ditemukan merujuk pada gagasan bahwa produk harus mudah ditemukan, dan dalam hal produk digital dan informasi, konten di dalamnya harus mudah ditemukan juga. Alasannya cukup sederhana: jika Anda tidak dapat menemukan konten yang Anda inginkan di situs web, Anda akan berhenti menjelajahnya.

- **Credible**

Pengguna abad kedua puluh satu tidak akan memberi Anda kesempatan kedua untuk mengelabui mereka — ada banyak alternatif di hampir setiap bidang bagi mereka untuk memilih penyedia produk yang kredibel. Mereka bisa dan akan pergi dalam hitungan detik dan klik kecuali Anda memberi mereka alasan untuk tetap.

Kredibilitas berkaitan dengan kemampuan pengguna untuk memercayai produk yang Anda berikan — tidak hanya karena ia melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, tetapi juga bahwa ia akan bertahan untuk jangka waktu yang wajar dan bahwa informasi yang diberikan bersama itu akurat dan cocok untuk tujuan.

- **Desirable**

Keinginan disampaikan dalam desain melalui branding, gambar, identitas, estetika, dan desain emosional. Semakin diinginkan suatu produk, semakin besar kemungkinan pengguna yang memilikinya akan menyombongkan diri dan menciptakan keinginan pada pengguna lain. Ya, kami berbicara tentang iri di sini; sementara kita dapat memberi hormat kepada semangat Skoda yang tak tergoyahkan — paling tidak karena telah membuat langkah yang sangat inovatif dan memanfaatkan sumber daya di balik Tirai Besi — kita akan cenderung mendambakan mobil lain di sini, yang meneriakkan 'Lihat aku!' dan adalah kekuatan murni dan kemakmuran pada empat roda.

- **Accessible**

Sayangnya, aksesibilitas sering hilang dalam campuran saat membuat pengalaman pengguna. Aksesibilitas adalah tentang memberikan pengalaman yang dapat diakses oleh pengguna dengan berbagai kemampuan — ini termasuk mereka yang kekurangan fisik dalam beberapa hal, seperti pendengaran, penglihatan, gerakan, atau orang-orang dengan keterbatasan belajar dan orang tua.

Perlu juga diingat bahwa ketika Anda mendesain aksesibilitas, Anda akan sering menemukan bahwa Anda membuat produk yang lebih mudah digunakan semua orang, bukan hanya mereka yang cacat. Jangan abaikan aksesibilitas dalam pengalaman pengguna;

ini bukan hanya tentang menunjukkan kesopanan dan kesopanan — ini juga tentang mengindahkan akal sehat!

- **Valuable**

Akhirnya, produk harus memberikan nilai. Itu harus memberikan nilai kepada bisnis yang menciptakannya dan kepada pengguna yang membeli atau menggunakannya. Tanpa nilai, kemungkinan keberhasilan awal suatu produk pada akhirnya akan terkerosi ketika realitas ekonomi alam mulai merusaknya.

2.2.3 Time Management

Manajemen waktu harus dilihat sebagai sinonim dengan manajemen diri; ia menuntut disiplin, tetapi disiplin diperkuat oleh kebiasaan. Dengan kata lain, kabar baiknya adalah semakin mudah saat Anda mengerjakannya. Kebiasaan baik membantu memastikan pendekatan yang terorganisir dengan baik dalam cara Anda merencanakan dan melaksanakan pekerjaan Anda. Di sisi lain, kebiasaan buruk - seperti yang kita ketahui - sulit diubah. Karena cara manajemen waktu bekerja, dipengaruhi oleh banyak hal, apa yang bekerja dalam jenis pekerjaan tertentu atau untuk individu tertentu akan bervariasi. Beberapa ide yang akan Anda temukan disajikan di sini, atau di tempat lain, Anda akan dapat menambah menguntungkan kebiasaan kerja Anda sendiri.

Jika fakta ini diakui, dan waktu serta kegiatan direncanakan sesuai, maka dimungkinkan untuk membebaskan sejumlah besar waktu. Terlebih lagi, ini sering dapat dilakukan dengan biaya minimal. Ini patut dicatat, karena banyak potensi peningkatan efisiensi memang ada biaya. Jika Anda menginginkan peralatan baru, lebih banyak dalam anggaran Anda, atau orang tambahan, maka di banyak organisasi ini membutuhkan pembenaran yang cukup besar dan mungkin masih ditolak. Katakan kepada seseorang telepon Anda meminta informasi tertentu, bayangkan juga bahwa Anda harus mencari dan mencari sesuatu, membuat catatan penjelasan singkat

dan mengirimkan informasi itu kepada orang lain. Ini masalah kecil dan akan memakan waktu tiga atau empat menit.

Ini adalah faktor dasar dalam menciptakan disiplin manajemen waktu, dan memberikan banyak informasi dari mana Anda harus membuat pilihan - apa yang Anda lakukan, mendelegasikan, menunda atau mengabaikan, dalam urutan apa Anda menangani hal-hal dan sebagainya. Manajemen waktu yang baik tidak menghilangkan kebutuhan untuk membuat keputusan seperti ini, tetapi harus membuat mereka lebih mudah dan lebih cepat untuk membuat dan harus memungkinkan Anda untuk membuat keputusan yang benar-benar membantu dengan cara yang positif, sehingga Anda mendapatkan lebih banyak dilakukan dan dalam cara terbaik untuk mencapai tujuan Anda.

Berikan waktu yang cukup; satu janji bertemu dengan yang lain selalu menyebabkan masalah. Dan selalu jadwalkan periode waktu, dengan kata lain, waktu penyelesaian serta waktu mulai. Tidak mungkin melakukan ini dengan akurasi 100 persen, tetapi ini membantu. Memikirkan tentang:

- Potensi gangguan (pertemuan awal, sebelum papan kantor dibuka, mungkin memerlukan waktu lebih sedikit karena jumlah interupsi yang lebih sedikit).
- Lokasi (di mana letak geografisnya membuat perbedaan). Ruang rapat mungkin lebih baik daripada kantor Anda, terutama jika Anda perlu memindahkan apa yang sedang Anda kerjakan sebelum dimulai.
- Waktu yang membuatnya tak terhindarkan terus berlanjut menjadi makan siang atau minum di penghujung hari.
- Pengaturan waktu yang membatasi kemampuan Anda untuk menjadwalkan janji temu lainnya, dalam arti bahwa sesuatu di pagi hari bisa berarti tidak ada waktu yang cukup untuk masuk ke pertemuan lain sebelum, atau sesudahnya dan sebelum makan siang.

Sambil mempertimbangkan kapan untuk menjadwalkan janji, mungkin ada sedikit penyimpangan untuk membuat poin tentang tingkat penjadwalan yang paling mendasar: yang dipengaruhi oleh jam waktu pribadi Anda. Ada hal yang serius, dan bermanfaat, yang harus disampaikan di sini. Saya adalah orang pagi dan mencoba untuk mengizinkan ini dalam cara saya beroperasi. Mengakui sifat Anda dalam hal ini adalah salah satu dari banyak area di mana Anda tidak akan pernah mencapai kesempurnaan, tetapi itu bukan alasan untuk mengabaikannya; selesaikan semuanya dengan benar dan Anda akan lebih produktif dan buang waktu lebih sedikit.

2.2.4 *Design Thinking*

Tidak ada kesepakatan umum tentang definisi yang tepat *design thinking*, ada variasi lintas budaya disiplin, dan makna yang berbeda tergantung pada konteksnya. Misalnya, *design thinking* dalam arsitektur berbeda dari *design thinking* dalam konteks manajemen. Proses desain bersifat dinamis, dan dapat menjadi rumit, berantakan, dan bernuansa sebagai fungsi dari ranah dan aplikasi tertentu. Selain itu, ada lapisan tambahan misteri yang terkait dengan kreativitas itu sendiri, karenanya tantangan yang melekat dalam upaya untuk mendefinisikannya. Terlepas dari kualifikasi yang menakutkan yang disebutkan di atas, sangat penting untuk mengembangkan rasa *design thinking* pandangan umum dari ketinggian 35.000 kaki untuk menetapkan tahapan untuk penggambaran eksplisit komponen spesifik dari proses desain. Pertama, berikut adalah beberapa pemikiran umum *design thinking* adalah:

- Proses yang menghasilkan rencana tindakan untuk memperbaiki situasi.
- Keterampilan yang menggabungkan kesadaran situasional dan empati ke dalam pembentukan ide.
- Alat yang memunculkan pemikiran analitis dan juga kreatif untuk dipecahkan masalah yang mempertimbangkan konteks,

persyaratan dan preferensi pemangku kepentingan, masalah logistik, dan biaya.

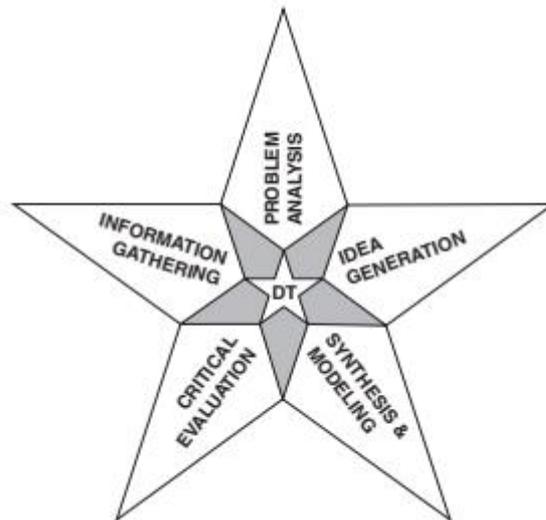
- Pola pikir di mana ide-ide dipicu dari beragam, bahkan berbeda, sumber, dan kemudian dibangun di atas untuk menginformasikan secara progresif solusi yang lebih baik untuk tantangan.
- Serangkaian tindakan dan akumulasi input sementara yang disusun oleh lingkaran di mana masalah didefinisikan, penelitian dan analisis dilakukan, dan ide-ide diusulkan dan kemudian mengalami umpan balik kritis dan modifikasi, yang pada gilirannya menyebabkan pengulangan bagian dari perulangan untuk lebih mempertajam ide.

Secara pribadi, saya akan mengkarakterisasi pemikiran desain sebagai proses kreatif fundamental yang didorong oleh masalah dan individu tertentu, namun melampaui solusi konvensional atau nyata. Meskipun tidak ada formula ajaib, saya akan menegaskan bahwa komponen pemikiran desain dapat dipelajari, ditandai secara sistematis, dan secara rasional dikaitkan dengan proses yang menghasilkan solusi yang efektif dan inovatif. Fokus dan mulai mengoperasionalkan, itu termasuk bangunan berikut blok:

- Pengumpulan informasi. Teliti konteksnya dan pemangku kepentingan untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang semua yang relevan masalah, konflik, dan kendala di sekitar masalah. Periksa perspektif historis, dan berbagai preseden itu mungkin berlaku untuk masalah tersebut. Melakukan wawancara yang efektif, melakukan mini-etnografi, dan berkonsultasi dengan orang-orang berpengalaman utama untuk mempercepat pemahaman. Semua data ini mungkin memberikan latar belakang yang lebih kaya yang menginformasikan penyelidikan desain dan dapat memicu gagasan.

- Analisis dan definisi masalah. Analisis yang ketat diperlukan untuk memastikan identifikasi masalah yang paling menonjol, yang dapat ditutup karena penerimaan langsung dari masalah pada nilai nominal. Mempertanyakan status quo; pertanyaan awal asumsi dan membingkai ulang masalah. Analisis juga merupakan prasyarat yang bermakna untuk brainstorming; itu menghasilkan yang jelas, tertib, dan pandangan yang jelas tentang masalah dari berbagai perspektif.
- Generasi ide. Sesi brainstorming dan visioning untuk dibuat sebanyak mungkin ide baik, buruk, dan konyol sebanyak mungkin, diinformasikan oleh informasi yang dikumpulkan hingga saat ini bersama dengan masalahnya analisis. Pertimbangkan dan kombinasikan berbagai pengaruh untuk diciptakan konsep diagram inovatif atau garis besar gagasan.
- Sintesis melalui pemodelan. Bawa ide terbaik ke yang lebih tinggi tingkat resolusi dan detail, menghasilkan beberapa alternatif prototipe, model, atau konsep solusi. Kendaraan ini tidak hanya berfungsi sebagai simulasi yang baik dari solusi awal yang diusulkan tetapi, yang paling penting, dapat dan harus memfasilitasi manipulasi, eksperimen, dan bahkan bermain. Dalam semua kasus, terlepas dari kesuksesan atau kegagalan, pembelajaran dan penemuan adalah yang terpenting.
- Evaluasi kritis. Dengan langkah penting pengujian model ini, ada peluang untuk membuat solusi atau proyek lebih baik; untuk memvalidasi (atau tidak) konsep dan solusi relatif terhadap definisi masalah dengan menjadikannya penilaian kritis dari pemangku kepentingan, kolega, dan orang luar yang objektif. Umpan balik dari para pemangku kepentingan sangat berharga untuk membuat revisi yang berarti. Terima kritik konstruktif dari sumber apa pun, buat perubahan tanpa melemahkan ide yang kuat, dan uji lagi.

Solusi harus melewati loop komponen di atas sebanyak yang sesuai dengan masalah (lihat pada Gambar 2.2).



Gambar 2.2 Star Loop Idea

Dengan kata lain, dapatkan umpan balik, evaluasi hasil, sesuaikan komponen, dan ulangi loop dengan data baru. Kemudian implementasikan. Klise berlaku: tidak ada yang berhasil seperti percobaan, dan tidak ada yang berhasil seperti respons terhadap kegagalan terbaru.

2.2.5 Gestalt Principles

Meskipun ada pembatasan pada penelitian psikologi arus utama, beberapa psikolog mulai menyadari bahwa pemahaman yang tepat kognisi manusia hanya bisa dicapai dengan menyelidiki mental proses yang oleh para behavioris ditentukan untuk dihilangkan dari studi mereka. Di antara yang pertama dari para pelopor ini adalah psikolog Gestalt di Jerman, dan psikolog Inggris Frederick Bartlett. Pekerjaan mereka kembali ke studi proses kognitif dan itu membantu meletakkan dasar psikologi kognitif modern. Sangat mudah untuk menunjukkan pentingnya mental batin proses dalam kognisi manusia. Gagasan bahwa kita menyumbangkan sesuatu pada masukan perseptual kita dari pengetahuan dan pengalaman kita sendiri sebenarnya diajukan oleh sejumlah ahli teori awal, terutama

kelompok Gestalt. Saat menarik, pendekatan Gestalt hanya mencakup sebagian kecil dari proses persepsi visual. Misalnya, dengan menggunakan hukum Gestalt kita dapat menentukan bagian mana dari pemandangan visual yang merupakan objek yang mungkin menarik bagi kita, dan membandingkannya dengan templat untuk memutuskan apa itu. Prinsip-prinsip tersebut dipilih dari berbagai disiplin ilmu desain berdasarkan beberapa faktor, termasuk utilitas, tingkat penyalahgunaan atau kesalahpahaman, dan kekuatan bukti pendukung. Ini bukan daftar yang lengkap, tetapi Anda akan segera mulai memperhatikan bahwa ada tumpang tindih antara banyak prinsip dan bahwa semuanya bekerja dengan lancar. Hanya dimiliki 6 desain prinsip, sebagai berikut :

- ***Law of Similarity***
Elemen-elemen yang memiliki penampilan visual yang mirip tampaknya lebih terkait.
- ***Law of Common Regions***
Elemen cenderung dirasakan dalam kelompok jika mereka berbagi area dengan batas yang jelas.
- ***Figure-Ground Relationship***
Prinsip ini mengacu pada kemampuan manusia untuk memisahkan objek secara visual pada berbagai lapisan fokus. Mata manusia dapat memisahkan objek pada rencana fokus yang berbeda: kita secara intuitif tahu elemen mana yang ditempatkan di latar depan dan dengan yang ada di latar belakang.
- ***Law of Proximity***
Objek yang berdekatan satu sama lain tampaknya dikelompokkan bersama.
- ***Law of Continuity***
Objek yang dihubungkan oleh garis lurus atau lengkung terlihat dengan cara yang mengikuti jalur paling halus.

- ***Law of Closure***

Otak kita cenderung mengisi kekosongan dalam informasi.

2.2.6 UX Laws

"Hukum UX" serupa — mereka adalah hubungan sebab dan akibat di mana satu peristiwa (sebab) membuat peristiwa lain terjadi (akibat). Apakah seorang desainer mengakui mereka atau tidak, “hukum” itu memerintah dan beroperasi — dan akan memengaruhi efektivitas desain.

Ada sumber daya luar biasa yang disebut Laws of UX yang dibuat oleh perancang produk (*product design*) Jon Yablonski yang mencakup banyak aturan UX lebih penting dan menciptakan dasar yang kuat untuk desainer UX. Dalam artikel ini, saya ingin memperpanjang daftar yang dibuat oleh Jon dengan beberapa undang-undang yang menurut saya penting untuk desainer, dan menunjukkan bagaimana menerapkannya dalam praktik. Ini adalah prinsip yang dapat diterapkan pada level makro dan mikro dari desain produk, sebagai berikut :

- **Tesler’s Law**

Hukum Tesler, juga dikenal sebagai Hukum Konservasi Kompleksitas, menyatakan bahwa untuk sistem apa pun ada sejumlah kompleksitas yang tidak dapat dikurangi.

- **Parkinson’s Law**

Tugas apa pun akan mengembang hingga semua waktu yang tersedia dihabiskan.

- **Miller’s Law**

Rata-rata orang hanya dapat menyimpan 7 (plus atau minus 2) item dalam memori kerja mereka.

Key takeaways for designers:

Chunking adalah metode yang efektif untuk menyajikan grup konten dengan cara yang dapat dikelola. Atur konten dalam grup yang terdiri dari 5-9 item sekaligus.

- **Jakob's Law**
Pegguna menghabiskan sebagian besar waktunya di situs lain. Ini berarti bahwa pengguna lebih suka situs Anda bekerja dengan cara yang sama seperti semua situs lain yang sudah mereka ketahui.
- **Hick's Law**
Waktu yang diperlukan untuk membuat keputusan meningkat dengan jumlah dan kompleksitas pilihan.
- **Fitt's Law**
Hukum Fitt menyatakan bahwa waktu yang diperlukan untuk mendapatkan target adalah fungsi jarak ke dan ukuran target. Semakin jauh jarak dan semakin kecil ukuran target, semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan target.
- **The Zeirganik Effect**
Orang-orang mengingat tugas yang tidak selesai atau terganggu lebih baik daripada tugas yang diselesaikan.
- **Von Restorff Effect**
Efek Von Restorff, juga dikenal sebagai The Isolation Effect, memprediksi bahwa ketika beberapa objek serupa hadir, salah satu yang berbeda dari yang lain kemungkinan besar akan diingat.
- **Serial Position Effect**
Pegguna memiliki kecenderungan untuk mengingat item pertama dan terakhir secara berurutan.