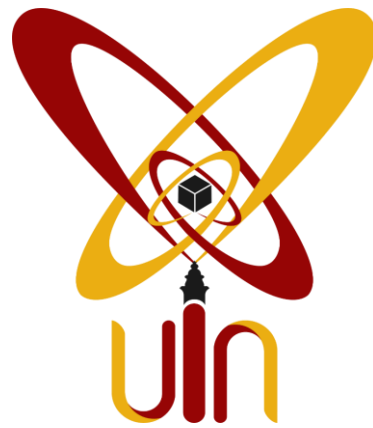


STUDI UI/UX BERBASIS *HUMAN COMPUTER INTERACTION* SEBAGAI PENDUKUNG PENINGKATAN *USABILITY* SISTEM DIGITAL

PROPOSAL PENELITIAN

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah metode penelitian
Dosen Pengampu :



Disusun Oleh :

BAYU ENDRU SUBIYAKTO
231730029

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN MAULANA
HASANUDDIN BANTEN
2026**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
F. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
G. Kerangka Pemikiran	13
H. Metode Penelitian	14
1. Jenis Penelitian	14
2. Waktu dan Lokasi Penelitian	15
3. Sumber Data	15
4. Instrumen Data	16
5. Teknik Pengumpulan Data.....	17
6. Teknik Analisis Data	18
I. Sistematika Penulisan	18
DAFTAR PUSTAKA	19

STUDI UI/UX BERBASIS *HUMAN COMPUTER INTERACTION* SEBAGAI PENDUKUNG PENINGKATAN *USABILITY* SISTEM DIGITAL

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan sistem digital mengalami peningkatan yang sangat signifikan seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem digital kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aktivitas organisasi, mulai dari pengelolaan data, penyediaan layanan, hingga pengambilan keputusan berbasis informasi. Implementasi sistem digital dilakukan sebagai respons terhadap tuntutan efisiensi kerja, kecepatan akses informasi, serta kebutuhan akan layanan yang dapat diakses secara luas oleh pengguna. Kondisi ini menunjukkan bahwa sistem digital memiliki peran strategis dalam mendukung transformasi organisasi menuju lingkungan kerja yang lebih adaptif dan berbasis teknologi (Sugiyono, 2021).

Pemanfaatan sistem digital dalam praktiknya melibatkan interaksi langsung antara pengguna dan sistem yang digunakan. Pengguna tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pihak yang secara aktif berinteraksi dengan fitur dan fungsi sistem digital. Interaksi tersebut mencakup proses memahami tampilan antarmuka, menavigasi menu, serta menggunakan fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kualitas interaksi ini sangat menentukan apakah sistem digital dapat digunakan secara efektif atau justru menimbulkan hambatan dalam pelaksanaan aktivitas pengguna (Arikunto, 2020).

Keberhasilan sistem digital tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh sejauh mana sistem tersebut dapat dipahami dan digunakan oleh pengguna. Sistem digital yang memiliki fitur lengkap belum tentu mampu memberikan kemudahan penggunaan apabila tidak dirancang sesuai dengan karakteristik pengguna. Pengguna sering kali mengalami kesulitan dalam memahami alur penggunaan sistem yang terlalu kompleks atau tidak sesuai dengan pola pikir pengguna. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberadaan teknologi canggih tidak selalu sejalan dengan kemudahan penggunaan dalam praktik (Moleong, 2021).

Perkembangan sistem digital yang semakin kompleks menuntut adanya pendekatan perancangan yang berorientasi pada pengguna. Sistem digital seharusnya mampu menyesuaikan diri dengan kemampuan, kebutuhan, serta kebiasaan pengguna dalam berinteraksi dengan teknologi. Ketidaksesuaian antara rancangan sistem dan karakteristik pengguna berpotensi menurunkan tingkat pemanfaatan sistem, meningkatkan kesalahan penggunaan, serta menghambat pencapaian tujuan sistem.

digital itu sendiri. Keadaan ini menunjukkan pentingnya perhatian terhadap aspek pengguna dalam pengembangan sistem digital (Sugiyono, 2021).

Kondisi tersebut menegaskan bahwa pengembangan sistem digital tidak dapat dilepaskan dari pemahaman terhadap pengguna sebagai pihak utama yang berinteraksi dengan sistem. Pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian menjadi kunci dalam memastikan bahwa sistem digital benar-benar memberikan manfaat sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Pemahaman terhadap interaksi pengguna menjadi landasan awal dalam mengidentifikasi permasalahan dan peluang perbaikan sistem digital secara berkelanjutan (Herdiansyah, 2020).

Permasalahan pada sistem digital masih menjadi isu yang sering ditemukan dalam praktik penggunaan sehari-hari, meskipun teknologi yang digunakan terus mengalami perkembangan. Berbagai sistem digital yang telah diterapkan pada organisasi maupun institusi sering kali belum sepenuhnya mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menjalankan aktivitasnya. Permasalahan tersebut umumnya berkaitan dengan tampilan antarmuka yang kurang intuitif, struktur navigasi yang tidak jelas, serta penyajian informasi yang sulit dipahami oleh pengguna. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberadaan sistem digital tidak selalu berbanding lurus dengan kualitas penggunaan yang dirasakan oleh pengguna (Herdiansyah, 2020).

Penggunaan sistem digital yang tidak optimal dapat menimbulkan berbagai kendala bagi pengguna dalam menyelesaikan tugasnya. Pengguna sering mengalami kebingungan saat mencari fitur tertentu, melakukan kesalahan dalam pengoperasian sistem, atau membutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami alur penggunaan sistem. Keadaan ini tidak hanya menghambat efektivitas kerja pengguna, tetapi juga dapat menurunkan tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem digital yang digunakan. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa aspek kemudahan penggunaan masih menjadi tantangan dalam pengembangan sistem digital (Sugiyono, 2021).

Permasalahan sistem digital juga sering disebabkan oleh proses perancangan yang lebih menitikberatkan pada aspek teknis dibandingkan dengan kebutuhan pengguna. Pengembang sistem cenderung fokus pada penambahan fitur dan fungsi tanpa mempertimbangkan bagaimana fitur tersebut akan digunakan oleh

pengguna. Akibatnya, sistem digital menjadi kompleks dan sulit dipahami oleh pengguna awam. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara rancangan sistem dan pengalaman nyata pengguna dalam berinteraksi dengan sistem digital (Arikunto, 2020).

Dampak dari permasalahan tersebut tidak hanya dirasakan oleh pengguna secara individual, tetapi juga memengaruhi efektivitas organisasi secara keseluruhan. Sistem digital yang sulit digunakan dapat menyebabkan rendahnya tingkat pemanfaatan sistem, meningkatnya ketergantungan pada bantuan teknis, serta terhambatnya proses kerja yang seharusnya menjadi lebih efisien. Keadaan ini menunjukkan bahwa permasalahan sistem digital memiliki implikasi yang luas terhadap kinerja dan produktivitas pengguna (Moleong, 2021).

Kondisi tersebut menegaskan bahwa permasalahan pada sistem digital tidak dapat dipandang sebagai persoalan teknis semata. Evaluasi terhadap sistem digital perlu dilakukan dengan mempertimbangkan pengalaman dan persepsi pengguna sebagai pihak yang berinteraksi langsung dengan sistem. Pemahaman terhadap permasalahan penggunaan menjadi langkah awal yang penting dalam upaya perbaikan sistem digital agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan (Herdiansyah, 2020).

User interface dan user experience merupakan dua komponen utama yang sangat menentukan kualitas interaksi antara pengguna dan sistem digital. *User interface* berfungsi sebagai media visual yang menjadi penghubung langsung antara pengguna dan sistem, mencakup tampilan layar, tata letak menu, ikon, warna, serta elemen visual lainnya. *User experience* mencerminkan keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna selama berinteraksi dengan sistem, termasuk kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta kepuasan dalam menyelesaikan tugas. Keterpaduan antara *user interface* dan *user experience* menjadi faktor penting dalam menciptakan sistem digital yang tidak hanya dapat berfungsi dengan baik, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang positif bagi pengguna (Moleong, 2021).

Peran UI/UX dalam sistem digital tidak dapat dipisahkan dari konsep *usability* sebagai indikator kualitas penggunaan sistem. *Usability* mencakup

sejauh mana sistem digital dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan oleh pengguna dalam mencapai tujuan tertentu. Sistem digital dengan tingkat *usability* yang rendah cenderung menimbulkan kebingungan, meningkatkan kesalahan penggunaan, serta menghambat penyelesaian tugas pengguna. Kondisi ini menunjukkan bahwa kualitas UI/UX memiliki pengaruh langsung terhadap tingkat *usability* sistem digital dan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Sugiyono, 2021).

Penerapan prinsip UI/UX yang baik berperan penting dalam membantu pengguna memahami alur penggunaan sistem digital. Antarmuka yang dirancang secara intuitif memungkinkan pengguna mengenali fungsi fitur tanpa harus membaca panduan yang panjang. Struktur navigasi yang jelas dan konsisten membantu pengguna berpindah antarfitur dengan mudah dan mengurangi beban kognitif selama proses interaksi. Dengan demikian, UI/UX yang baik tidak hanya meningkatkan kemudahan penggunaan, tetapi juga mendukung efektivitas dan efisiensi aktivitas pengguna dalam menggunakan sistem digital (Herdiansyah, 2020).

Kualitas UI/UX yang optimal memberikan dampak positif terhadap penerimaan dan keberlanjutan penggunaan sistem digital. Pengguna cenderung lebih menerima dan menggunakan sistem secara berkelanjutan apabila sistem tersebut mudah dipahami dan nyaman digunakan. Sebaliknya, sistem digital dengan UI/UX yang kurang baik berpotensi menimbulkan rasa frustrasi dan ketidakpuasan pengguna, yang pada akhirnya dapat menyebabkan penolakan terhadap sistem. Kondisi ini menunjukkan bahwa UI/UX memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan implementasi sistem digital dalam jangka panjang (Arikunto, 2020).

Perhatian terhadap UI/UX dalam pengembangan sistem digital menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. UI/UX tidak hanya berfungsi sebagai aspek estetika, tetapi juga sebagai elemen fungsional yang memengaruhi kualitas interaksi pengguna dengan sistem. Pendekatan yang berorientasi pada UI/UX memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan dan harapan pengguna secara lebih mendalam. Oleh karena itu, peningkatan UI/UX menjadi langkah

penting dalam mendukung terciptanya sistem digital yang memiliki tingkat *usability* tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan (Moleong, 2021).

Human Computer Interaction merupakan bidang kajian interdisipliner yang mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan sistem berbasis komputer dalam konteks penggunaan nyata. Pendekatan *Human Computer Interaction* tidak hanya berfokus pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada manusia sebagai pengguna yang memiliki kemampuan, keterbatasan, kebiasaan, serta latar belakang yang berbeda-beda. Sistem digital dipandang sebagai media interaksi yang harus mampu menyesuaikan diri dengan cara berpikir dan perilaku pengguna. Oleh karena itu, HCI menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam proses perancangan, evaluasi, dan pengembangan sistem digital agar sistem yang dihasilkan tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga dapat digunakan secara efektif dan nyaman oleh pengguna (Sugiyono, 2021).

Human Computer Interaction memandang interaksi antara pengguna dan sistem sebagai proses yang kompleks dan berkelanjutan. Proses interaksi tersebut mencakup bagaimana pengguna memahami informasi yang ditampilkan, menafsirkan simbol dan ikon, mempelajari alur navigasi, serta merespons umpan balik yang diberikan oleh sistem. Setiap elemen antarmuka memiliki potensi untuk memengaruhi cara pengguna berperilaku dan mengambil keputusan saat menggunakan sistem digital. Sistem yang tidak dirancang berdasarkan prinsip interaksi manusia dan komputer berpotensi menimbulkan kesalahan penggunaan, kebingungan, serta ketidaknyamanan yang berdampak pada rendahnya tingkat *usability*. Kondisi ini menunjukkan bahwa interaksi pengguna bukanlah aspek tambahan, melainkan bagian inti dalam keberhasilan sistem digital (Moleong, 2021).

Human Computer Interaction menyediakan kerangka konseptual yang sistematis untuk menganalisis permasalahan UI/UX dalam sistem digital. Prinsip-prinsip HCI digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian desain antarmuka dengan kebutuhan pengguna, menilai efektivitas navigasi, serta mengidentifikasi hambatan yang dialami pengguna selama proses penggunaan sistem. Melalui

pendekatan ini, permasalahan sistem digital dapat dianalisis secara lebih mendalam dari sudut pandang pengguna, bukan hanya dari sisi teknis pengembang. Pendekatan HCI memungkinkan peneliti memahami hubungan antara desain sistem dan perilaku pengguna secara komprehensif, sehingga hasil analisis dapat digunakan sebagai dasar perbaikan sistem yang lebih tepat sasaran (Herdiansyah, 2020).

Human Computer Interaction menekankan pentingnya evaluasi sistem digital berdasarkan pengalaman pengguna secara langsung. Evaluasi berbasis HCI dilakukan dengan mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dalam situasi nyata, mengidentifikasi kesulitan yang dialami, serta memahami persepsi pengguna terhadap kemudahan dan kenyamanan penggunaan sistem. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih kaya dan kontekstual dibandingkan dengan evaluasi teknis semata. Pengalaman pengguna sering kali mengungkap permasalahan tersembunyi yang tidak terlihat pada tahap perancangan atau pengujian sistem. Oleh karena itu, evaluasi berbasis HCI menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas UI/UX dan *usability* sistem digital (Sugiyono, 2021).

Human Computer Interaction menjadi landasan yang sangat relevan dalam penelitian yang berfokus pada peningkatan *usability* sistem digital. Pendekatan ini mendorong peneliti dan pengembang untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam sebelum merumuskan solusi perbaikan sistem. Integrasi prinsip HCI dalam evaluasi UI/UX memungkinkan sistem digital dirancang dan dikembangkan secara lebih humanis, adaptif, dan berorientasi pada pengguna. Dengan demikian, penerapan *Human Computer Interaction* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas sistem digital, tetapi juga mendukung terciptanya sistem yang berkelanjutan, mudah digunakan, dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam jangka panjang (Moleong, 2021).

Fakta lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan sistem digital dalam berbagai konteks masih menghadapi sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan. Pengamatan awal terhadap penggunaan sistem digital memperlihatkan bahwa pengguna sering mengalami kesulitan dalam

memahami alur navigasi, mengenali fungsi fitur, serta menyesuaikan diri dengan struktur tampilan antarmuka yang tersedia. Kondisi tersebut terjadi meskipun sistem digital telah dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pengembangan sistem digital dan pengalaman nyata pengguna dalam mengoperasikan sistem tersebut (Sugiyono, 2021).

Pengalaman pengguna yang kurang optimal tercermin dari berbagai bentuk hambatan penggunaan yang muncul selama interaksi dengan sistem digital. Pengguna sering membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mempelajari cara penggunaan sistem, melakukan kesalahan dalam mengakses fitur, serta merasa ragu dalam menjalankan fungsi tertentu. Hambatan tersebut tidak hanya memengaruhi kenyamanan pengguna, tetapi juga berdampak pada efektivitas penyelesaian tugas yang dilakukan melalui sistem digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan *usability* masih menjadi isu yang nyata dan perlu mendapatkan perhatian khusus dalam evaluasi sistem digital (Arikunto, 2020).

Fakta lapangan juga menunjukkan bahwa permasalahan sistem digital sering kali bersumber dari ketidaksesuaian antara desain sistem dan kebutuhan pengguna. Proses perancangan sistem yang kurang melibatkan pengguna menyebabkan sistem digital tidak sepenuhnya mencerminkan pola pikir dan kebiasaan pengguna dalam berinteraksi dengan teknologi. Akibatnya, sistem yang secara teknis berfungsi dengan baik justru sulit digunakan dalam praktik. Kondisi ini memperlihatkan pentingnya pendekatan evaluatif yang berfokus pada pengalaman pengguna untuk mengidentifikasi permasalahan yang tidak tampak secara teknis (Moleong, 2021).

Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian sistem digital masih menitikberatkan pada aspek teknis dan fungsional sistem. Evaluasi terhadap UI/UX sering kali dilakukan secara terbatas dan belum sepenuhnya menggali pengalaman pengguna secara mendalam. Selain itu, penelitian yang secara khusus menerapkan pendekatan *Human Computer Interaction* dalam mengevaluasi *usability* sistem digital tertentu masih relatif

terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi melalui kajian yang lebih komprehensif dan berorientasi pada pengguna (Herdiansyah, 2020).

Kesenjangan antara kondisi empiris di lapangan dan fokus penelitian sebelumnya memperkuat urgensi dilakukannya penelitian ini. Penelitian yang mengintegrasikan evaluasi UI/UX berbasis *Human Computer Interaction* diperlukan untuk memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai permasalahan *usability* sistem digital. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap fakta lapangan dan celah penelitian yang ada, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas sistem digital yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Sugiyono, 2021).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sistem digital yang semakin pesat menuntut perhatian yang lebih besar terhadap kualitas interaksi antara pengguna dan sistem. Permasalahan yang masih sering ditemukan pada penggunaan sistem digital, khususnya yang berkaitan dengan tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna, menunjukkan bahwa keberhasilan sistem tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis, tetapi juga oleh tingkat *usability* yang dirasakan pengguna. Peran UI/UX menjadi sangat penting dalam mendukung kemudahan, kenyamanan, dan efektivitas penggunaan sistem digital, terutama ketika dikaji melalui pendekatan *Human Computer Interaction* yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian. Fakta lapangan serta keterbatasan penelitian terdahulu yang masih minim mengeksplorasi evaluasi UI/UX berbasis HCI memperlihatkan adanya kesenjangan penelitian yang relevan untuk dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian mengenai studi UI/UX berbasis *Human Computer Interaction* sebagai pendukung peningkatan *usability* sistem digital menjadi penting dan memiliki urgensi yang kuat untuk dilakukan.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan pada kajian *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) sistem digital dengan menggunakan pendekatan *Human Computer Interaction*

(HCI). Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan antarmuka sistem digital serta bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi tingkat *usability* sistem.

Fokus penelitian juga mencakup identifikasi permasalahan UI/UX yang dialami pengguna, meliputi aspek kemudahan penggunaan (*learnability*), efisiensi (*efficiency*), kejelasan tampilan, konsistensi antarmuka, serta kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan sistem digital. Fokus tersebut menjadi dasar dalam penyusunan rekomendasi perbaikan UI/UX sebagai pendukung peningkatan *usability* sistem digital.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat *usability* sistem digital ditinjau dari pendekatan *Human Computer Interaction*?
2. Bagaimana permasalahan UI/UX yang dihadapi pengguna dalam berinteraksi dengan sistem digital?
3. Bagaimana pengalaman pengguna (*user experience*) dalam menggunakan sistem digital berdasarkan prinsip-prinsip HCI?
4. Bagaimana rekomendasi perbaikan UI/UX yang dapat mendukung peningkatan *usability* sistem digital?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis tingkat *usability* sistem digital berdasarkan pendekatan *Human Computer Interaction*.
2. Mengidentifikasi permasalahan UI/UX yang muncul dalam proses interaksi pengguna dengan sistem digital.
3. Mendeskripsikan pengalaman pengguna (*user experience*) dalam menggunakan sistem digital.
4. Menyusun rekomendasi perbaikan UI/UX sebagai upaya peningkatan

usability sistem digital.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pengembangan kajian keilmuan di bidang Human Computer Interaction, khususnya terkait analisis user interface, user experience, dan *usability* pada sistem digital.
- b. Menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji evaluasi UI/UX berbasis pendekatan HCI dalam konteks sistem digital.
- c. Memperkaya literatur ilmiah mengenai penerapan prinsip-prinsip HCI dalam meningkatkan kualitas interaksi antara pengguna dan sistem digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pengembang

Sistem digital, penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dalam memperbaiki desain antarmuka dan alur interaksi sistem agar lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Bagi perancang UI/UX

hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar perancangan dan pengembangan UI/UX yang berorientasi pada peningkatan *usability* dan pengalaman pengguna.

c. Bagi pengelola Sistem Digital

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan strategis dalam meningkatkan kualitas layanan digital yang disediakan kepada pengguna.

d. Bagi pengguna Sistem Digital

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan, kemudahan, dan efektivitas dalam menggunakan sistem digital.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan diperlukan untuk memperkuat landasan teoretis serta menunjukkan posisi penelitian yang dilakukan dalam peta kajian

ilmiah. Kajian terhadap penelitian sebelumnya juga bertujuan untuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan, serta celah penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini, khususnya yang berkaitan dengan kajian UI/UX, *Human Computer Interaction*, dan *usability* sistem digital.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nielsen (2020) mengkaji evaluasi *usability* sistem digital melalui pendekatan *Human Computer Interaction* dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*. Penelitian ini dilakukan pada sistem digital berbasis web dengan fokus pada aspek *usability* dan kualitas user interface. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan pendekatan HCI dan fokus kajian pada evaluasi UI/UX. Perbedaannya terdapat pada lokasi penelitian yang berada pada lingkungan industri serta metode analisis yang menitikberatkan pada prinsip heuristik, sedangkan penelitian ini menekankan pada pengalaman pengguna secara langsung. Celah penelitian yang teridentifikasi adalah belum optimalnya eksplorasi pengalaman pengguna sebagai dasar perumusan rekomendasi peningkatan *usability* sistem digital.
2. Penelitian selanjutnya oleh Tullis dan Albert (2021) menganalisis user experience dan *usability* sistem digital melalui metode *usability testing* dengan instrumen *System Usability Scale*. Penelitian ini dilaksanakan pada aplikasi digital dengan melibatkan pengguna aktif dan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian *usability* dan penerapan prinsip HCI dalam analisis interaksi pengguna. Perbedaannya terdapat pada pendekatan penelitian yang lebih menekankan pengukuran kuantitatif, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif evaluatif. Celah penelitian yang muncul adalah keterbatasan analisis terhadap persepsi dan pengalaman subjektif pengguna dalam memahami permasalahan UI/UX.
3. Penelitian oleh Alben (2021) membahas peran desain user interface yang berorientasi pada pengguna dalam meningkatkan efektivitas penggunaan sistem digital. Penelitian ini dilakukan pada berbagai sistem digital interaktif dengan fokus pada kualitas desain antarmuka dan pengalaman penggunaan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada objek kajian UI/UX dan permasalahan interaksi pengguna. Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian yang bersifat konseptual dan deskriptif tanpa melibatkan evaluasi langsung terhadap pengguna. Celah penelitian yang diidentifikasi adalah belum adanya pengukuran usability secara empiris berbasis pengalaman pengguna.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Preece, Rogers, dan Sharp (2022) mengkaji penerapan Human Computer Interaction dalam perancangan dan evaluasi sistem digital dengan menekankan pentingnya pemahaman terhadap kebutuhan dan karakteristik pengguna. Penelitian ini dilakukan dalam konteks pengembangan sistem digital secara umum dengan pendekatan kualitatif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan pendekatan HCI dan fokus pada interaksi pengguna. Perbedaannya terdapat pada objek penelitian yang bersifat umum dan tidak terfokus pada satu sistem digital tertentu. Celah penelitian yang muncul adalah perlunya penelitian yang lebih spesifik pada evaluasi UI/UX sistem digital tertentu sebagai dasar peningkatan usability.
5. Penelitian terbaru oleh Fitriani dan Nugroho (2023) menganalisis evaluasi UI/UX pada sistem digital layanan publik menggunakan pendekatan kualitatif berbasis Human Computer Interaction. Penelitian ini dilakukan pada sistem layanan publik dengan objek pengguna masyarakat umum dan fokus pada permasalahan usability. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada pendekatan kualitatif, penggunaan HCI, serta tujuan peningkatan usability sistem digital. Perbedaannya terdapat pada lokasi penelitian, waktu penelitian, serta jenis sistem digital yang dikaji. Celah penelitian yang teridentifikasi adalah perlunya kajian UI/UX berbasis HCI pada konteks sistem digital yang berbeda guna memperluas pemahaman dan penguatan temuan penelitian sebelumnya.

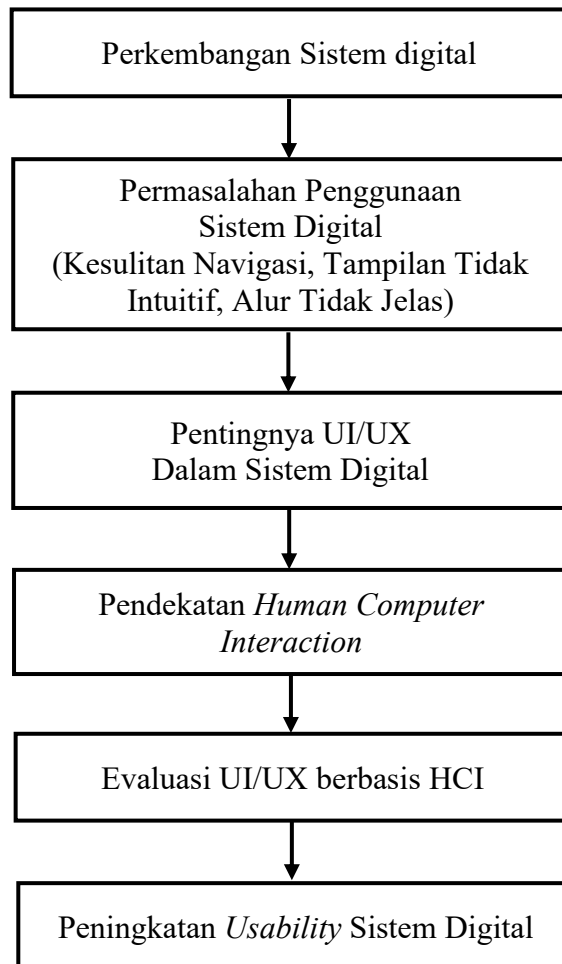
G. Kerangka Pemikiran

Perkembangan sistem digital yang semakin pesat menempatkan sistem berbasis teknologi sebagai sarana utama dalam mendukung berbagai aktivitas pengguna. Pemanfaatan sistem digital tidak hanya menuntut kecanggihan teknologi, tetapi juga menuntut kualitas interaksi yang mampu mendukung kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien. Permasalahan yang masih sering ditemukan dalam penggunaan sistem digital, seperti kesulitan navigasi, tampilan antarmuka yang kurang intuitif, serta alur penggunaan yang membingungkan, menunjukkan bahwa aspek pengalaman pengguna masih menjadi tantangan utama dalam pengembangan sistem digital. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan sistem digital sangat bergantung pada kualitas UI/UX dan tingkat *usability* yang dirasakan oleh pengguna (Sugiyono, 2021).

UI/UX berperan sebagai elemen penting yang menjembatani interaksi antara pengguna dan sistem digital. Kualitas UI/UX yang baik akan mendukung peningkatan *usability* melalui kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, serta kenyamanan dalam berinteraksi dengan sistem. Pendekatan *Human Computer Interaction* digunakan sebagai landasan konseptual untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem digital serta mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama proses penggunaan. Melalui pendekatan ini, evaluasi sistem digital tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pengalaman dan persepsi pengguna sebagai pihak yang berinteraksi langsung dengan sistem (Moleong, 2021).

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini mengarah pada hubungan antara UI/UX berbasis *Human Computer Interaction* dan peningkatan *usability* sistem digital. Evaluasi UI/UX dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan interaksi pengguna, yang selanjutnya menjadi dasar dalam merumuskan rekomendasi perbaikan sistem. Hasil evaluasi diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan sistem digital yang berorientasi pada pengguna serta mendukung terciptanya sistem yang mudah digunakan dan berkelanjutan. Dengan demikian, penelitian ini diposisikan sebagai upaya untuk menjembatani kesenjangan antara pengembangan sistem digital dan kebutuhan nyata pengguna di lapangan (Herdiansyah, 2020).

Tabel 1.1
Kerangka Pemikiran



H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penentuan jenis penelitian merupakan tahapan awal yang penting untuk memastikan kesesuaian antara tujuan penelitian dan pendekatan yang digunakan. Penelitian UI/UX yang berorientasi pada pengalaman pengguna membutuhkan metode yang mampu menggali makna, persepsi, serta pola interaksi pengguna secara mendalam dalam konteks penggunaan sistem digital.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan evaluatif. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena secara holistik

melalui pengumpulan data deskriptif dari subjek penelitian. Pendekatan evaluatif digunakan untuk menilai kualitas *usability* dan UI/UX sistem digital berdasarkan prinsip *Human Computer Interaction*. Metode ini relevan karena penelitian tidak bertujuan menguji hipotesis atau perlakuan tertentu, melainkan mengevaluasi kondisi sistem yang sudah ada. Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif evaluatif merupakan pendekatan yang paling sesuai untuk mengkaji UI/UX sebagai pendukung peningkatan *usability* sistem digital (Sugiyono, 2021).

2. Waktu Dan Lokasi Penelitian

Waktu dan lokasi penelitian ditetapkan untuk memberikan batasan konteks penelitian sehingga data yang diperoleh sesuai dengan kondisi nyata penggunaan sistem digital. Penentuan waktu dan lokasi juga berfungsi untuk memastikan keterjangkauan penelitian serta efektivitas proses pengumpulan data.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun berjalan dengan waktu penelitian disesuaikan dengan tahapan pelaksanaan penelitian. Lokasi penelitian dilakukan pada lingkungan pengguna sistem digital yang menjadi objek penelitian, baik secara langsung maupun melalui media daring. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada relevansi sistem digital dengan fokus penelitian serta kemudahan akses terhadap pengguna. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa penetapan waktu dan lokasi penelitian telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian kualitatif agar data yang diperoleh bersifat aktual dan kontekstual (Arikunto, 2020).

3. Sumber Data

Sumber data merupakan elemen penting dalam penelitian kualitatif karena menentukan kedalaman dan kelengkapan informasi yang diperoleh. Penelitian UI/UX membutuhkan data yang berasal langsung dari pengguna agar dapat menggambarkan pengalaman dan permasalahan *usability* secara nyata.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari pengguna sistem digital melalui interaksi penelitian untuk menggali pengalaman, persepsi, serta kendala yang dialami selama menggunakan sistem. Data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung, laporan sistem, serta literatur ilmiah yang relevan

dengan UI/UX dan *Human Computer Interaction*. Dengan mengombinasikan kedua sumber data tersebut, penulis menyimpulkan bahwa penelitian ini memiliki landasan data yang kuat untuk mendukung analisis evaluatif secara komprehensif (Moleong, 2021).

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terarah. Dalam penelitian kualitatif, instrumen tidak hanya berupa alat ukur, tetapi juga melibatkan peran aktif peneliti dalam memahami konteks dan makna data.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri yang berperan sebagai pengamat, pewawancara, dan analis data. Instrumen pendukung berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan panduan evaluasi *usability* digunakan untuk membantu proses pengumpulan data agar sesuai dengan fokus penelitian. Penggunaan instrumen tersebut relevan dengan pendekatan kualitatif evaluatif karena memungkinkan fleksibilitas dan kedalaman penggalan data. Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan telah sesuai untuk mengkaji UI/UX berbasis pengalaman pengguna (Sugiyono, 2021).

Tabel 1.1

Pertanyaan Wawancara

- a. Bagaimana pengalaman awal Anda ketika pertama kali menggunakan sistem digital tersebut, khususnya terkait kemudahan dalam memahami tampilan dan fungsi yang tersedia?
- b. Menurut Anda, sejauh mana sistem digital ini mudah dipelajari dan digunakan tanpa memerlukan bantuan pihak lain?
- c. Bagaimana pendapat Anda mengenai kejelasan tampilan antarmuka sistem, termasuk tata letak menu, ikon, dan informasi yang disajikan?
- d. Apakah alur navigasi dalam sistem digital ini memudahkan Anda dalam menemukan fitur atau informasi yang dibutuhkan? Jelaskan pengalaman Anda.

- e. Bagaimana tingkat kenyamanan Anda saat berinteraksi dengan sistem digital ini dalam jangka waktu tertentu? Apakah terdapat bagian yang terasa membingungkan atau menyulitkan?
- f. Menurut Anda, apakah sistem digital ini telah bekerja secara efisien dalam mendukung aktivitas yang Anda lakukan? Jelaskan alasannya.
- g. Kendala atau kesulitan apa saja yang pernah Anda alami saat menggunakan sistem digital ini, khususnya yang berkaitan dengan tampilan dan cara penggunaan?
- h. Bagaimana respon sistem terhadap tindakan yang Anda lakukan, seperti kecepatan akses, notifikasi, atau umpan balik yang diberikan?
- i. Menurut pandangan Anda, bagian mana dari antarmuka sistem digital yang perlu diperbaiki agar lebih mudah dan nyaman digunakan?
- j. Apa saran atau harapan Anda terhadap pengembangan UI/UX sistem digital ini agar dapat meningkatkan usability dan pengalaman pengguna ke depannya?

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menentukan cara peneliti memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah. Dalam penelitian UI/UX, teknik pengumpulan data harus mampu menangkap perilaku pengguna serta pengalaman subjektif selama berinteraksi dengan sistem digital.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan evaluasi *usability*. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung interaksi pengguna dengan sistem digital, wawancara digunakan untuk menggali pengalaman dan persepsi pengguna, sedangkan evaluasi *usability* digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan UI/UX yang muncul. Teknik-teknik tersebut dipilih karena saling melengkapi dalam menghasilkan data yang mendalam dan kontekstual. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa teknik pengumpulan data ini relevan untuk mendukung penelitian evaluatif berbasis *Human Computer Interaction* (Herdiansyah, 2020).

6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penting dalam penelitian kualitatif untuk menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan. Analisis yang sistematis diperlukan agar temuan penelitian dapat dipahami secara logis dan ilmiah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan. Proses analisis meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan tema yang ditemukan. Analisis dilakukan dengan mengaitkan data empiris dengan prinsip *Human Computer Interaction* untuk menilai permasalahan UI/UX dan *usability* sistem digital. Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa teknik analisis data ini mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai kondisi UI/UX sebagai dasar rekomendasi perbaikan sistem (Miles et al., 2021).

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai alur pembahasan dalam setiap bab. Penyusunan sistematika penulisan bertujuan agar penelitian dapat dipahami secara sistematis serta memudahkan pembaca dalam mengikuti proses penelitian dari tahap perencanaan hingga penyusunan laporan.

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang menguraikan dasar pemikiran serta urgensi dilakukannya penelitian UI/UX berbasis *Human Computer Interaction*.

Bab II Tinjauan Pustaka memuat penelitian terdahulu yang relevan serta kerangka pemikiran yang menjadi landasan konseptual dalam menganalisis permasalahan UI/UX dan *usability* sistem digital.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian, waktu dan lokasi penelitian, sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengumpulan data serta pembahasan temuan penelitian berdasarkan

prinsip *Human Computer Interaction* dan *usability*.

Bab V Penutup berisi kesimpulan penelitian dan saran yang memuat rangkuman hasil penelitian serta rekomendasi perbaikan UI/UX sebagai pendukung peningkatan *usability* sistem digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alben, L. (2021). *Defining the criteria for effective interaction design*. Morgan Kaufmann.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Fitriani, R., & Nugroho, A. (2023). Evaluasi UI/UX sistem layanan publik berbasis *human computer interaction*. *Jurnal Sistem Informasi*, 19(2), 145–158.
- Herdiansyah, H. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial*. Salemba Humanika.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2021). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nielsen, J. (2020). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2022). *Interaction design: Beyond human–computer interaction* (5th ed.). Wiley.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tullis, T., & Albert, B. (2021). *Measuring the user experience: Collecting, analyzing, and presenting usability metrics* (3rd ed.). Morgan Kaufmann.