

TINJAUAN MODEL GOMS APLIKASI MEGA DALAM INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Pratama Syahdan Nabil¹, Iedam Fardian Anshori²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika
ARS University

¹pratamasyahdannabil@gmail.com, ²iedam@ars.ac.id

Abstract

Human Computer Interaction (Human Computer Interaction) is a discipline that teaches and studies communication or interaction between users and systems. In human computer interaction, there are several models, one of which is the GOMS model. The GOMS model itself is an original approach to evaluation-based model in the field of computer user interfaces. In this study we conducted a review of an application called Mega. Mega application is a cloud storage application and file hosting service offered by Mega company. Our review aims to see and find out what the GoMS model is and see what impact it has on applications that use it. From this research, we know that the GOMS model provides convenience and effectiveness in the application

Keywords : Human Computer Interaction; GOMS Model; Mega application;

1. Pendahuluan

Dalam sistem informasi berbasis komputer harus mengandung unsur-unsur yang melibatkan banyak entitas, yang merupakan jaringan komunikasi antar entitas tersebut. Dengan cara ini, entitas ini merupakan hubungan interaktif atau timbal balik dari entitas yang terlibat, dan entitas yang terlibat termasuk manusia dan komputer itu sendiri. Atau biasa disebut sebagai Human Computer Interaction. (Yulianto, 2018)

Menurut Prihati, Mustafid dan Suhartono dalam penelitiannya tentang Human Computer bahwa Ketika membangun sistem informasi, seorang desainer atau pengembang sistem harus memperhatikan faktor interaksi manusia dan komputer atau human computer interaction (HCI) merupakan suatu disiplin ilmu yang mengkaji komunikasi atau interaksi diantara pengguna dengan system. (Prihati, 2011)

Interaksi Hubungan antara pengguna dan komputer dijumpai oleh antar muka pengguna (user interface). Antar muka pengguna merupakan satu bahasan yang

sangat penting dalam interaksi manusia dan komputer karena antar muka pengguna merupakan bagian dari sistem yang langsung dikendalikan oleh pengguna untuk mencapai dan melaksanakan fungsi-fungsi suatu sistem. Antar muka juga dianggap sebagai jumlah keseluruhan keputusan rekayasa bentuk. Antar muka secara tidak langsung juga menunjukkan fungsi sistem kepada pengguna. Dengan kata lain, antar muka merupakan gabungan dari elemen-elemen suatu sistem, elemen-elemen dari pengguna dan juga komunikasi atau interaksi diantara keduanya. Suatu antar muka memiliki peranti masukan, peranti keluaran, masukan dari pengguna dan hasil yang dikeluarkan oleh komputer. (Prihati, 2011)

dalam interaksi manusia dan komputer memiliki beberapa model atau jenis salah satunya adalah model GOMS. Model GOMS adalah pendekatan asli untuk evaluasi berbasis model dibidang antarmuka pengguna komputer. Disajikan sebagai model evaluasi untuk desain antarmuka pengguna sebagai teori pemecahan masalah dan keterampilan

manusia dan sebagai penggambaran pengetahuan tentang prosedur yang dijalankan oleh pengguna agar dapat mengoperasikan sistem Moran, (Bonnie E. John, 1996)

Oleh karena itu kami akan menguji Model GOMS pada sebuah aplikasi yang bernama Mega. Mega adalah penyimpanan awan dan layanan file hosting yang ditawarkan oleh perusahaan Mega, perusahaan yang berbasis di Selandia baru. Layanan ini ditawarkan terutama melalui aplikasi berbasis web. Aplikasi Mega berbasis telepon juga tersedia untuk Windows Phone, Android, BlackBerry 10 dan iOS. Dengan menggunakan Pendekatan Model GOMS kita bisa mengetahui kekurangan dan kelebihan User interface aplikasi Mega sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini akan meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi .

2. Metode Penelitian

A. Metode

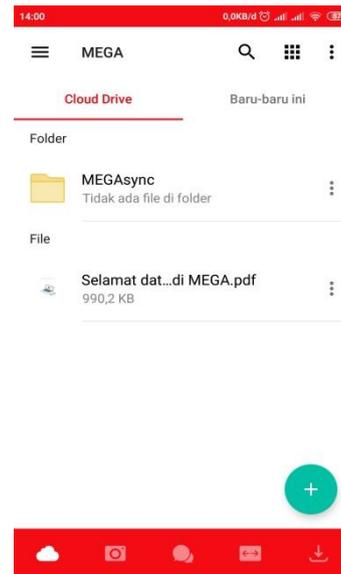
Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif karena dalam pelaksanaannya meliputi data, analisis dan interpretasi tentang arti dan data yang diperoleh. Penelitian ini disusun sebagai penelitian induktif yakni mencari dan mengumpulkan data yang ada di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui faktor-faktor, unsur-unsur bentuk, dan suatu sifat dari fenomena di masyarakat (M.Nazir, 1988)

Untuk mengumpulkan data kami menggunakan metode Kuesioner, kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti . Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioer. Terdapat 4 pertanyaan yang harus dijawab oleh responden yang mana pertanyaan tersebut meliputi unsur-unsur yang terdapat pada Model GOMS. Untuk memudahkan penelitian para responden menjawab pertanyaan dengan

memberikan nilai dari 1-5 sehingga kami bisa mengambil nilai rata-rata sebagai acuan hasil penelitian kami.

B. Tampilan Aplikasi Mega

Dalam aplikasi Mega terdapat beberapa menu yang mereka tawarkan berikut user interface yang ditampilkan.



Gambar 1. Menu Home

1. Menu Home

Cloud Drive : Untuk mengetahui file apasaja yang kita simpan di penyimpanan cloud

Baru-baru ini : untuk mengecek file yang baru kita upload ke penyimpanan cloud



Gambar 2. Menu upload kamera

2. Menu Upload Kamera

Pada menu ini kita bisa menggunakan kamera yang mana hasilnya akan langsung di upload ke mpenyimpanan cloud



Gambar 3. Menu chat

3. Menu Chat:

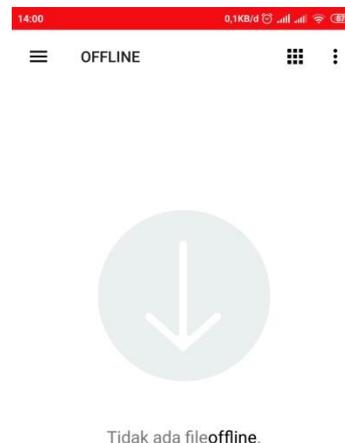
pada menu ini ita dapat mengobrol dengan sesama pengguna Mega layaknya aplikasi chat biasa



Gambar 4. Menu berbagi

4. Menu Berbagi

Dibagikan (tempat file-file yang masuk)
membagikan (tempat file-file yang dibagikan)



Gambar 5. Menu offline

5. Menu Offline

Tempat bagi file file yang kita download

Setelah melihat tampilan dari aplikasi Mega sekarang kita akan masuk ke hasil dari quisioner yang telah terkumpul.

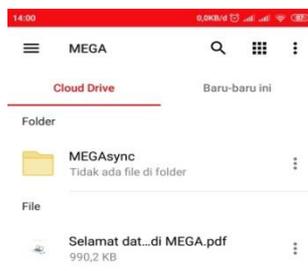
3. Hasil Dan Pembahasan

A. Model GOMS

GOMS adalah singkatan dari tujuan (goal), operator (operator), metode (metode) dan pilihan (seleksi). Kinerja GOMS saling terkait dan sistematis, yang saling berkelanjutan. Hal pertama yang dilakukan adalah menentukan tujuan, kemudian melakukan tindakan (operator) setelah tujuan ditentukan melalui sub-tujuan dan tujuan utama. Akan menggunakan metode untuk mengeksekusi, dan akhirnya pilihan, yang akan mencerminkan apakah Anda telah mencapai tujuan yang ditetapkan pada langkah awal untuk lebih jelasnya akan dijelaskan secara terperinci dibawah sini.

a. Goals

Tujuan adalah hasil yang ingin dicapai pengguna atau keadaan akhir yang ingin dia capai, dalam aplikasi Mega kita sudah disuguhkan user interface yang mudah untuk kita gunakan, hal ini menjadi salah satu aspek yang memudahkan kita untuk mencapai tujuan yang kita inginkan



Seperti dalam gambar tampilan home di aplikasi mega, user interface yang ditawarkan cukup simple. hal ini sangat memudahkan pengguna untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan karena tidak ribet dan tidak berbelit-belit.

b. Operator

Operator adalah operasi level terendah (melakukan suatu aktivitas), seperti: menekan sebuah tombol, menyeret mouse, menggerakkan pointer, atau merupakan level analisis terendah, termasuk operasi dasar yang harus dilakukan pengguna saat menggunakan sistem. dalam sebuah aplikasi wajib hukumnya memberikan tools yang bisa pengguna gunakan untuk mengoperasikan aplikasi tersebut. Seperti adanya tombol untuk masuk ke menu pengaturan atau geser layar untuk masuk ke bagian lain dari aplikasi.



Dalam aplikasi Mega terdapat beberapa menu operator yang bisa pengguna gunakan, seperti pada gambar 2 diatas terdapat beberapa tombol yang dapat mengarahkan pengguna ke menu lain dalam aplikasi.

c. Metode

Metode adalah rangkaian operator (proses) yang digunakan untuk menyelesaikan tujuan (satu atau lebih), misalnya: memilih kalimat, menggerakkan mouse ke awal kata, menekan mouse, menyeret ke akhir kata, dan lepaskan mouse. Dalam hal ini setiap aplikasi pasti memberikan beberapa metode untuk mencapai tujuan salah satu contohnya adalah ketika pengguna ingin masuk ke menu pengaturan dalam sebuah aplikasi maka

Unsur GOMS	Responden					Rata
	1	2	3	4	5	
GOALS(Kemudahan untuk mencapai tujuan)	4	5	4	4	5	4,4
OPERATOR(Kemudahan pengoprasian aplikasi)	4	4	5	4	3	4
METODE(Kemudahan untuk menggunakan tools yang tersedia)	5	4	4	4	3	4
SELEKSI(Kemudahan dan keefektifan penggunaan aplikasi)	4	5	5	4	5	4,6

biasanya pengguna harus membuka menu lain terlebih dahulu lalu berakhir di menu pengaturan.

d.Seleksi

Pengguna berharap untuk menggunakan sistem yang mudah dipelajari, dan penggunaannya seefektif, efisien, aman, dan memuaskan mungkin. Selain itu, semenarik, atraktif, menantang, dan sebagainya. Pilihannya juga pilihan metode yang ada. GOMS tidak mengizinkan pemilihan menjadi acak, tetapi dapat diprediksi. Tetapi secara umum, itu tergantung pada pengguna, kondisi sistem, dan tujuan terperinci. Atau, jika ada opsi metode pengujian GOMS untuk memperkirakan metode yang akan digunakan, metode tersebut dapat digunakan. Misalnya: Anda dapat menghapus kata melalui ctrl-X atau melalui menu. (Yulianto, 2018)

B. Hasil Kuisisioner

Setelah mengetahui apa itu model GOMS lebih jauh sekarang kita akan masuk ke hasil dari kuisisioner yang telah terkumpul. Orang-orang yang menjadi responden merupakan mahasiswa Teknik Informatika di Universitas ARS.kuisisioner menjadi salah satu alat dari

peneliti untuk menentukan hasil dari penelitian ini. maka dari itu kami memberikan beberapa pertanyaan yang mana jawaban dari pertanyaan tersebut point penting dari penelitian. berikut adalah jawaban dari para responden

Tabel 1. Tabel hasil kuisisioner

Dari tabel hasil kuisisioner diatas kita bisa mengetahui bahwa aplikasi Mega sudah cukup memperhatikan unsur-unsur GOMS pada aplikasinya dengan mendapatkan nilai rata-rata lebih dari 4. Kemudahan-kemudahan yang diberikan aplikasi Mega sangat membantu para penggunanya. selain itu ini membuktikan bahwa unsur-unsur GOMS hal yang harus ada dalam sebuah antarmuka sesuatu aplikasi. dengan adanya unsur-unsur GOMS sebuah antarmuka aplikasi menjadi lebih terarah dan mudah untuk digunakan oleh pengguna.

4. Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan pada tab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu:

1. Model GOMS merupakan sebuah model dalam interaksi manusia yang memudahkan pengguna dalam menjalankan aplikasi.Pengguna seperti di tuntun untuk menuju ke tujuan yang mereka inginkan hal ini sangat berpengaruh terhadap kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menjalankan aplikasi sehingga para pengguna betah dan enggan memakai aplikasi lain.
2. Aplikasi Mega yang kita ujikan menerapkan Model GOMS yang membuat aplikasi tersebut sangat nyaman dan mudah untuk digunakan. Kemudahan pengguna sangat diperhatikan pihak pengembang aplikasi sehingga membuat para pengguna nyaman dan enggan berpindah ke aplikasi lain.

DAFTAR PUSTAKA

Bonnie E. John, D. E. (1996). The GOMS family of user interface analysis techniques: comparison and contrast. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 320-351.

M.Nazir. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Prihati, M. M. (2011). Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) Dalam Analisis Sistem Informasi. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8.

Yulianto, D. (2018). MODEL GOMS APLIKASI MOBILE INDIHOME PADA TINJAUAN. *Jurnal Interaksi Manusia dan Komputer STIKOM Yos Sudarso Purwokerto*, 14.