

Penerapan 8 golden rules of interface design pada rancangan antarmuka sistem penggajian (Hartika Rahayu)

PENERAPAN 8 GOLDEN RULES OF INTERFACE DESIGN PADA RANCANGAN ANTARMUKA SISTEM PENGGAJIAN

IMPLEMENTATION OF 8 GOLDEN RULES OF DESIGN ON PAYROLL WEBSITE

Oleh: Hartika Rahayu, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Email: hartika.rahayu.2013@ft.umy.ac.id

Abstrak

Pengembangan sebuah sistem dilakukan untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia dikarenakan daya efektivitas dan lebih efisien. Di prodi teknik informatika univerristas muhammadiyah Yogyakarta sudah menggunakan sistem terintergrasi dalam mengolah datanya. Namun untuk merekap data presensi dan penggajian masih dilakukan secara manual. Dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu pengguna dalam merekap data presensi dan penggajian. Rancangan desain dibuat untuk pengenmbangan sistem. Dalam merancang tampilan sistem terdapat 3 langkah yang sebelumnya dilakukan yaitu : pengumpulan data (*Requirement Analysis*), perancangan website dan pengujian. Dalam merancang tampilan website digunakan aturan *8 golden rules* sebagai pedoman dalam mendesain tampilan yang mudah dipelajari oleh pengguna.

Kata kunci : Sistem Penggajian, website, *8 golden rules*, rancangan antarmuka.

Abstract

A system is develop to help human job because using a system make a job easier. In department of information of technology Universitas Muhammadiyah Yogyakarta has implement a integrate system to manage data but when it comes to manage the payroll data, the data still manage manually by admin. Need a system to help admin in monitoring and manage the payroll data. When develop a system, a design is need to help the user understand and to develop the system itself. During designing the website, 3 steps in designing was done, there are: Requirement Analysis, designing the website and testing. The rules that used for designing is 8 golden rules.

Keywords: payroll system web base, 8 golden rules, user interface design.

PENDAHULUAN

Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta memiliki empat program studi diantaranya Adalah Teknik Sipil, Teknik Mesin, Teknik Elektro, dan Teknik Informatika, dimana pada setiap fakultas memiliki sistem yang berbeda dalam pengelolaan penggajianya. Prodi teknik informatika memiliki 19 dosen, tenaga kependidikan dan instruktur. Proses penggajian di prodi teknik informatika dihitung berdasarkan presensi kehadiran dosen, instruktur dan asisten, dengan melihat jumlah sesi disetiap matakuliah yang diampu oleh masing-masing dosen, instruktur dan asisten. Perekapan data presensi di prodi teknik informatika sudah terkomputerisasi menggunakan *Microsoft office excel* dimana setiap kehadiran yang diambil dari berita acara perkuliahan di-*record* menggunakan *Microsoft office excel* dengan penghitungan satu disetiap dua sesi perkuliahan. Pengolahan data dan perhitungan gajinya secara manual. Oleh karena itu dibuatkan sebuah sistem informasi penggajian staf TI berbasis web untuk membantu pekerjaan admin dalam merekap data pengguna. sebelum sebuah sistem dibuat sebuah rancangan untuk memberikan gambaran kepada pengguna tentang bagaimana alur sistemnya dan bagaimana sistemnya akan berjalan. Dalam merancang penulis menggunakan metode 8 *golden rules* yang merupakan dasar dalam merancang tampilan yang bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari tampilan sistem yang dibuat.

Prinsip 8 Golden Rules Of Interface Design

Prinsip ini pertama kali dikenalkan oleh Ben Shneiderman (1986), yang berjudul *Designing the*

User Interface. Banyak yang menjadikan prinsip ben sebagai landasan untuk mendesain sebuah tampilan yang mudah diahami oleh user atau calon pengguna. aturan yang dikumpulkan oleh ben terdapat 8 aturan diantaranya.

1. ***Strive for consistency.***

Tampilan yang didesain harus konsisten disetiap pages yang ditampilkan agar tidak membuat pengguna bingung saat menggunakan sistem.

2. ***Cater Universal Usability.***

Saat mendesain sebuah tampilan website sebaiknya memiliki opsi untuk menengahi antara pengguna yang telah terbiasa menggunakan website dan untuk pengguna yang masih awam menggunakan website.

3. ***Offer Informative Feedback.***

Tampilan website yang baik perlu memiliki respon yang baik saat pengguna melakukan aksi pada rancangan website yang sudah dirancang. Seperti adanya *feedback* yang muncul saat pengguna menekan tombol simpan.

4. ***Design Dialogs to Yield Closure.***

Tampilan yang baik perlu memiliki alur yang ditampilkan oleh sistem, alur itu harus berurutan, seperti saat pengguna akan menginput data, ada beberapa proses yang harus dilakukan.

5. ***Prevent Errors.***

Untuk mendesain tampilan yang baik, sebisa mungkin membuat tampilan antarmuka yang dapat menghindarkan pengguna dari kesalahan saat melakukan proses pada aplikasi atau website. seperti adanya

pemberitahuan jika pengguna salah mengisi data.

6. **Permit Easy Reversal of Action.**

Tampilan yang baik pada website memberikan pilihan untuk pengguna dalam memanipulasi datanya. Seperti adanya fitur edit atau hapus atau perbarui data.

7. **Support Internal Locus of Control.**

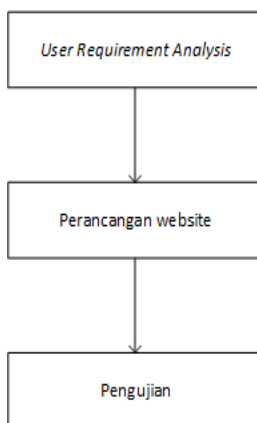
Untuk desain tampilan yang baik, sebuah sistem atau website perlu memberikan kemudahan dalam menavigasikan

8. **Reduce Short-Term Memory Load.**

Tampilan yang baik perlu menghindari tampilan yang membuat pengguna mengingat banyak data, karena manusia memiliki keterbatasan *short term memory*. Tampilan yang baik diperlukan untuk mempermudah pengguna yang memiliki ingatan jangka pendek.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini metode perancangan tampilan meliputi 3 tahapan yaitu, pengumpulan data



(*Requirement Analysis*), perancangan website dan pengujian.

Analisis Kebutuhan

analisis kebutuhan merupakan proses mengumpulkan informasi dan menganalisis informasi setelah informasi telah terkumpul. Setelah informasi terkumpul informasi tersebut digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibuat. Informasi yang dikumpulkan berupa dokumentasi hasil kuisioner yang telah dilaksanakan kepada pengguna.

Perancangan Website

merupakan tahap lanjutan setelah analisa kebutuhan, setelah informasi di analisis dari hasil kuisioner, kemudian dibuatkan rancangan berupa diagram, bertujuan untuk menggambarkan kegiatan pengguna dan alur sistem. Setelah merancang diagram yang digunakan untuk mengetahui alur dan siapa saja penggunanya, maka dibuatlah rancangan tampilan untuk sistem yang akan dibuat.

Pengujian

Pengujian merupakan tahapan akhir, setelah tampilan sudah di implementasikan pada tampilan sistem, maka pengujian pun dilaksanakan. Pengujian bertujuan untuk mengevaluasi apakah penelitian telah mendapatkan hasil yang sesuai. Pada penelitian ini, pengujian yang penulis gunakan untuk menguji apakah tampilan sudah sesuai dan memenuhi aturan 8 *golden rules* yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas bertujuan untuk menguji validnya suatu data. Uji reliabilitas berfungsi untuk menguji apakah data yang didapat dapat dipercaya. Sebelum melakukan uji validitas dan reliabilitas penulis

Cronbach's Alpha	N of Items
.791	10

Hasil uji reliabilitas untuk mengukur indicator dari variable, variable-nya akan dikatakan reliable jika nilai variabelnya memperoleh nilai dibawah 0,791. Hasil dai uji reliabilita dapat dilihat pada tabel .

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
per_1	38.9524	16.248	.314	.789
per_2	38.8571	16.129	.310	.790
per_3	39.0476	13.348	.800	.727
per_4	38.8571	15.029	.598	.758
per_5	38.7619	14.390	.555	.760
per_6	38.6667	15.133	.536	.764
per_7	38.9048	16.190	.202	.811
per_8	38.6667	16.233	.378	.782
per_9	38.7143	16.014	.362	.784
per_10	38.8571	14.029	.645	.748

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.791	10

Terdapat 10 butir pertanyaan mengenai penerapan poin 8 *golden rules* pada rancangan website penggajian, dari data yang ditunjukkan terdapat satu pernyataan yang nilai *crobnbach's alpha*-nya dinyatakan tidak reliable karena nilainya diatas 0,079.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah penelitian ini selesai, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan yaitu :

1. Penulis menggunakan metode 8 *golden rules of interface design* untuk merancang website penggajian.
2. Berdasarkan uji reliabilitas dan validitas, terdapat satu pernyataan yang tidak valid atau reliabel pada setiap butir ujinya yang menggunakan perangkat lunak SPSS untuk menghitung nilai valid dan reliable disetiap butir pernyataan.
3. Berdasarkan pengujian rancangan yang berupa draft pada perangkat lunak *Balsamic* pengguna sudah mendapat gambaran bagaimana sistem yang sebenarnya berjalan.
4. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas dapat disimpulkan, pernyataan setiap butir yang diuji dinyatakan sudah menerapkan aturan 8 *golden rules* pada rancangan sistem yang berupa draft pada perngkat lunak *Balsamic*.
5. Untuk pengembangan lebih lanjut, perlu ada rancangan untuk menspesifikan role untuk setiap dosen instruktur dan asisten, seperti ada pengelompokan matakuliah berkelompok role yang diampu oleh dosen, instruktur dan asisten, untuk mempermudah dalam *record* presensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyus, S. D. (2007). *Interaksi Manusia Dan Komputer*. Yogyakarta: Andy Offset.
- Ghozali, Imam. 2011. "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS". Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gushelmi, D. (2012). *Pemodelan UML Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis WAP (Studi Kasus: Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru UPI "YPTK" Padang)*.
- Hewett. http://old.sigchi.org/cdg/cdg2.html#2_1
Diakses Tanggal 6 November 2017 pada pukul 22:24 WIB
- Prihati, M. S. (2011). Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) dalam Analisis Sistem Informasi. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*
- Rumus reliabilitas.
<http://www.statsdata.my.id/2011/12/uji-validitas-dan-reliabilitas.html> (diakses pada 3 januari 11.08 WIB)
- Rumus validitas.
<https://www.konsistensi.com/2013/03/uji-validitas-data-dengan-rumus-pearson.html> (diakses pada 19 April 7.43 WIB)
- Rebekic.A., Loncaric.Z., Petrovic, S., Maric, S. (2015) *Pearson's or Spearman's Correlation Coefficient- Which One to Use ?*.
- Santi, I. H. (2015). *Tinjauan Human Computer Interaction (HCI) Terhadap Aplikasi Penjadwalan Sekolah*.
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Shneiderman, B. (1986). *Designing the User Interface: Strategies For Effective Human-Computer Interaction*. Maryland: Addison-Wesley.
- Yamani, H. Z. (2017). *Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Job Matching Profile Menggunakan Prinsip 8 Golden Rules Of Interface Design*.

