



Analisis User interface Software Corel Draw X7 Menggunakan Metode 8 Golden Rules of Interface Design

Bangga Alansyah^{1*}, Diana Khuntari²

^{1,2}Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Magelang Km. 6, Yogyakarta

*Korespondensi penulis: dian@mmtc.ac.id

Abstract. *The advancement of science and technology in society has become an important need, impacting the improvement of human resource quality and the emergence of new fields such as Visual Communication Design (DKV). One form of DKV development is User interface (UI), which helps users get information and interact with products. In supporting design processing, software assistance is needed, one of which is CorelDraw X7. To determine the quality of the CorelDraw X7 UI, an analysis was carried out using the theory of 8 Golden Rules of Interface Design which has indicators: Strive For Consistency, Seek Universal Usability, Offer Informative Feedback, Design Dialogs to Yield Closure, prevent errors, Permit Easy Reversal of Actions, Keep Users in Control, and minimize short-term memory load. The results of this study using the descriptive qualitative method show that the CorelDraw X7 UI is in the good category. Three indicators, namely Strive For Consistency, Seek Universal Usability, and Permit Easy Reversal of Actions, are applied optimally. Four indicators are applied well but not optimally, namely Offer Informative Feedback, prevent errors, Keep Users in Control, and minimize short-term memory load. The Design Dialogs to Yield Closure indicator is in the less than good category. Suggestions for improvement include reducing feedback delay, updating the status bar icon, adding languages other than English-US, and updating the toolbox icon to reduce errors in selecting tools.*

Keywords: *DKV, UI, CorelDraw X7.*

Abstrak. Kemajuan IPTEK dalam masyarakat menjadi kebutuhan penting, berdampak pada peningkatan kualitas sumber daya manusia dan munculnya bidang baru seperti Desain Komunikasi Visual (DKV). Salah satu bentuk perkembangan DKV adalah *User interface* (UI), yang membantu pengguna mendapatkan informasi dan berinteraksi dengan produk. Dalam menunjang pengolahan desain dibutuhkan bantuan perangkat lunak (*software*), salah satunya adalah CorelDraw X7. Untuk mengetahui kualitas UI CorelDraw X7 maka dilakukan analisis menggunakan teori 8 *Golden Rules of Interface Design* yang memiliki indikator: *Strive For Consistency, Seek Universal Usability, Offer Informative Feedback, Design Dialogs to Yield Closure, prevent errors, Permit Easy Reversal of Actions, Keep Users in Control, dan minimize short-term memory load.* Hasil penelitian dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif ini menunjukkan bahwa UI CorelDraw X7 berada dalam kategori baik. Tiga indikator, yaitu *Strive For Consistency, Seek Universal Usability, dan Permit Easy Reversal of Actions,* diterapkan secara maksimal. Empat indikator diterapkan baik namun belum maksimal, yaitu *Offer Informative Feedback, prevent errors, Keep Users in Control, dan minimize short-term memory load.* Indikator *Design Dialogs to Yield Closure* berada dalam kategori kurang baik.. Saran perbaikan mencakup pengurangan *delay* umpan balik, pembaruan ikon status bar, penambahan bahasa selain English-US, serta pembaruan ikon *toolbox* untuk mengurangi kesalahan dalam memilih *tools.*

Kata kunci: *DKV, UI, CorelDraw X7.*

1. LATAR BELAKANG

Peradaban manusia terus mengalami perubahan signifikan seiring dengan masuknya era globalisasi yang berperan dalam mendorong perkembangan serta kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Hadi, 2022). Salah satu bentuk nyata dari kemajuan IPTEK adalah komputer, yang kini dimanfaatkan sebagai teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung manusia untuk bekerja lebih efisien dan efektif. Penggunaan teknologi ini pada akhirnya berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta menjaga keberlangsungan hidup di masa depan (Hadi, 2022). Perkembangan IPTEK juga melahirkan berbagai bidang baru dalam masyarakat, salah satunya adalah bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). DKV bertujuan menyampaikan ide kreatif sang pembuat melalui penggabungan antara seni dan teknologi (Putra, 2021:6), dan cabang-cabang DKV mencakup animasi, ilustrasi, 3D, media elektronik, computer graphic, desain identitas, fotografi, multimedia, periklanan, tipografi, dan banyak lainnya (Putra, 2021:6).

Desain grafis memiliki peran penting dalam mendukung industri kreatif, di mana kebutuhan pelaku usaha berkaitan erat dengan tampilan, branding, dan desain katalog yang memikat. Desain yang menarik memberikan kesan pertama yang signifikan terhadap sebuah produk dan berperan besar dalam menarik minat konsumen (Indrastudianto, R., dalam Nurcahyadi, 2019). Dalam konteks desain grafis, *User interface* (UI) memegang peranan penting sebagai representasi visual dari suatu produk. UI dapat ditemukan dalam berbagai aspek kehidupan, baik di rumah, toko serba ada, maupun lingkungan kerja. UI membantu pengguna untuk memperoleh informasi serta berinteraksi secara efektif dengan produk, sehingga interaksi yang dilakukan dengan baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mempertahankan loyalitas mereka. Pengguna yang puas tidak hanya meningkatkan penjualan produk, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan branding perusahaan (Malewicz & Malewicz, 2020:29).

Malewicz & Malewicz (2020:45) juga menjelaskan bahwa desain UI yang nyaman dan mudah dioperasikan mampu membangun rasa kepercayaan dan menjaga keterlibatan pengguna untuk terus menggunakan produk atau *software*. Oleh karena itu, memiliki UI yang terintegrasi dan harmonis menjadi sangat penting, tidak hanya untuk menarik lebih banyak pengguna tetapi juga untuk memaksimalkan kinerja pengolahan berbagai komponen dari suatu *software*, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pengguna dalam menggunakan teknologi tersebut.

Walaupun berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi UI pada platform digital, seperti yang dilakukan Silalahi dan Sfenrianto (2022) dalam menganalisis kualitas informasi dan UI terhadap loyalitas pelanggan pada aplikasi OVO, atau penelitian Rochmawati

(2019) yang mengevaluasi UI situs web Iwearup.com, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda. Subhan dan Indrayanti (2021) serta Geasela (2018) menggunakan evaluasi heuristik untuk menganalisis UI dan UX pada aplikasi BCA Mobile dan situs e-learning, sementara Syaputra (2021) mengombinasikan teori *Eight Golden Rules*, WebQual 4.0, dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk menilai kepuasan pengguna pada situs web detik.com.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas *user interface* dari *software* CorelDraw X7 menggunakan metode *Eight Golden Rules of Interface Design* yang dirumuskan oleh Shneiderman (2018). Prinsip ini dipilih karena mencakup panduan universal dalam desain antarmuka yang telah terbukti efektif selama lebih dari tiga dekade. Delapan prinsip ini diterima luas oleh para desainer sebagai panduan dalam menciptakan desain interaktif yang optimal. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi konkret untuk meningkatkan kualitas UI *software* CorelDraw X7 agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta mendukung pengembang dan desainer dalam menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik.

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam pengembangan perangkat lunak, pemahaman yang mendalam tentang User Interface (UI) dan kualitas desainnya sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. UI yang efektif tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga dapat meningkatkan produktivitas dan keterlibatan (Shneiderman, 2018; Malewicz & Malewicz, 2020). Menurut Nielsen (2020), desain UI yang baik dapat mengurangi waktu yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan tugas, sehingga mempercepat alur kerja dan meningkatkan efisiensi. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi berbagai aspek dari UI, termasuk fitur-fitur yang ditawarkan oleh perangkat lunak seperti CorelDraw X7, serta prinsip-prinsip desain yang dapat diterapkan untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan (Putra, 2021). Desain yang mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan mengintegrasikan umpan balik dari pengguna juga dapat berkontribusi pada peningkatan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Hadi, 2022).

CorelDraw X7

Corel Corporation (2022) meluncurkan CorelDraw Graphics Suite X7 pada Maret 2014, yang dirancang untuk menjangkau berbagai kalangan di era digital dengan menyediakan akses layanan dan konten premium berbasis cloud. Versi ini bertujuan untuk menghilangkan batasan dalam alur kerja dan kreativitas pengguna, sehingga User Interface (UI) dirancang

ulang agar elemen seperti teks, warna, dan navigasi dapat sepenuhnya dikendalikan oleh pengguna (Smith & Jones, 2021). Selain itu, Corel PHOTO-PAINT disertakan untuk mendukung pengolahan dan editing foto, serta pemrosesan file RAW dari 300 jenis kamera yang berbeda (Corel Corporation, 2022). Menurut Lee (2023), desain yang responsif dan intuitif sangat penting dalam perangkat lunak desain grafis modern, dan hal ini menjadi fokus utama dalam pengembangan CorelDraw X7. Dengan demikian, CorelDraw X7 tidak hanya menjadi alat untuk desain grafis, tetapi juga sebagai platform yang mendukung kolaborasi dan inovasi dalam proses kreatif (Williams, 2022).

Kualitas User interface

Kualitas UI yang baik melibatkan berbagai komponen yang saling terintegrasi, termasuk warna, tipografi, interaksi, tata letak, dan gaya, yang memerlukan pengalaman dan imajinasi (Malewicz & Malewicz, 2020). Proses pembuatan UI yang hebat tidak instan, melainkan melalui perubahan dan pembaruan yang berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna serta inovasi dari pengembang. Dalam konteks ini, Shneiderman (2018) mengembangkan metode *8 Golden Rules of Interface Design* yang menjadi pedoman dalam desain UI. Delapan indikator tersebut mencakup:

- 1) *Strive For Consistency*: Konsistensi dalam layout dan estetika penting untuk memudahkan pengguna memahami hubungan antar halaman. Dengan adanya konsistensi, pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan mengeksplorasi perangkat lunak tanpa kebingungan.
- 2) *Seek Universal Usability*: UI harus dapat diakses oleh pengguna dari berbagai bahasa dan budaya. Hal ini menekankan pentingnya inklusivitas dalam desain, sehingga berbagai kalangan dapat memanfaatkan perangkat lunak dengan optimal.
- 3) *Offer Informative Feedback*: Sistem harus memberikan umpan balik yang cepat dan jelas terhadap tindakan pengguna. Feedback yang efektif membantu pengguna memahami hasil dari interaksi mereka dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan perangkat lunak.
- 4) *Design Dialogs to Yield Closure*: UI harus menunjukkan proses yang dilalui pengguna untuk menyelesaikan tugas. Contohnya, setelah memilih barang di situs web, sistem harus mengarahkan pengguna ke halaman checkout, sehingga mereka merasa bahwa proses telah selesai dengan baik.

- 5) *Prevent Errors*: Desain UI harus mencegah kesalahan fatal dan memberikan langkah-langkah penanganan jika kesalahan terjadi. Dengan demikian, pengguna merasa aman dan didukung dalam menggunakan perangkat lunak.
- 6) *Permit Easy Reversal of Actions*: Pengguna harus dapat mengembalikan tindakan yang dilakukan sebelumnya untuk memberikan rasa aman. Fitur ini sangat penting agar pengguna tidak merasa terjebak dalam keputusan yang salah.
- 7) *Keep Users in Control*: UI harus memberikan pilihan kepada pengguna untuk mengatur *workspace* mereka. Hal ini meningkatkan keterlibatan pengguna dan memberikan mereka rasa memiliki terhadap lingkungan kerja mereka.
- 8) *Reduce Short-term Memory Load*: Desain UI harus memudahkan pengguna tanpa membebani ingatan jangka pendek mereka. Pengurangan beban memori membantu pengguna untuk lebih fokus pada tugas yang sedang dikerjakan tanpa merasa kewalahan.

Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ini, pengembang dapat menciptakan UI yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan ramah pengguna.

Dalam upaya untuk memahami dan meningkatkan desain antarmuka pengguna (UI) dalam konteks perangkat lunak desain grafis, beberapa penelitian sebelumnya memberikan wawasan yang berharga. Penelitian oleh Silalahi dan Sfenrianto (2022) menemukan bahwa kualitas informasi dan desain antarmuka pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap loyalitas pelanggan e-commerce. Penelitian ini menekankan pentingnya elemen-elemen UI yang baik dalam membangun kepercayaan dan keterikatan pengguna. Sementara itu, Rochmawati (2019) dalam penelitiannya mengkaji aspek-aspek desain UI dari sebuah situs web fashion, dan menemukan bahwa navigasi yang intuitif serta estetika yang menarik dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini berfokus pada analisis UI dari perspektif pengguna yang lebih spesifik, berbeda dengan penelitian ini yang akan mengeksplorasi UI dalam konteks perangkat lunak desain grafis, yaitu CorelDraw X7. Selanjutnya, Subhan dan Indrayanti (2021) menggunakan metode evaluasi heuristik untuk menilai UI dan UX aplikasi mobile, menunjukkan bahwa penerapan metode ini dapat mengidentifikasi masalah usability yang ada. Penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya metode evaluasi dalam meningkatkan kualitas UI, tetapi berbeda dengan penelitian ini yang lebih fokus pada penerapan prinsip-prinsip desain UI dalam konteks aplikasi desain grafis. Terakhir, Geasela (2018) juga menggunakan pendekatan evaluasi heuristik untuk menilai UI dari platform e-learning, menekankan pada kebutuhan pengguna yang beragam. Penelitian ini menunjukkan

bahwa analisis UI dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan, namun penelitian ini akan berupaya untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip desain yang lebih luas dan aplikatif dalam konteks CorelDraw X7, sehingga dapat memberikan kontribusi yang berbeda dan lebih spesifik dalam pengembangan UI perangkat lunak desain grafis.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif untuk mengevaluasi kualitas UI *Software* CorelDraw X7. Pemilihan CorelDraw X7 sebagai objek penelitian didasarkan pada banyaknya pengguna yang setia hingga Mei 2022, yang menunjukkan relevansi *software* ini dalam industri desain grafis. Temuan ini menjadi dasar untuk menganalisis seberapa baik kualitas UI dan untuk menguji pernyataan Malewicz & Malewicz (2020:45) mengenai pentingnya desain UI yang nyaman dalam membangun kepercayaan dan loyalitas pengguna.

Metode penelitian ini bersifat kualitatif dan mengadopsi paradigma postpositivisme, yang berfokus pada fenomena nyata dalam kehidupan sehari-hari (Abdussamad, 2021:1). Sumber data penelitian berasal dari followers akun Instagram @sekolahdesain_id, dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling, di mana informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu untuk memastikan relevansi informasi yang diberikan. Data yang dikumpulkan mencakup data primer dan sekunder, dengan metode pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian ini melibatkan empat informan yang memiliki pengalaman beragam dalam bidang desain grafis, sehingga dapat memberikan perspektif yang komprehensif. Informan pertama adalah seorang desainer grafis dengan pengalaman 7-8 tahun, yang memiliki pemahaman mendalam tentang industri dan praktik terbaik. Informan kedua memiliki pengalaman 4 tahun sebagai desainer grafis, dengan 2 tahun di antaranya bekerja secara profesional, sehingga dapat memberikan wawasan tentang transisi dari pendidikan ke dunia kerja. Informan ketiga memiliki pengalaman 6-7 tahun dalam desain grafis dan telah bekerja sebagai freelancer selama 1-2 tahun, yang memungkinkan dia untuk berbagi pandangan tentang tantangan dan peluang dalam pekerjaan lepas. Informan keempat adalah desainer grafis dengan pengalaman 6 tahun, yang dapat memberikan insight berharga mengenai perkembangan industri dan tren terkini. Dengan variasi pengalaman ini, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data yang kaya dan relevan, sesuai dengan rekomendasi bahwa keberagaman latar belakang informan dapat meningkatkan validitas dan kedalaman analisis dalam penelitian kualitatif (Flick, 2018; Creswell & Poth, 2018).

Observasi dilakukan untuk memahami interaksi pengguna dengan *software*, sementara wawancara memberikan kesempatan untuk menggali pengalaman dan pandangan informan secara mendalam. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat keabsahan data yang diperoleh, mencakup foto, teks narasi, dan tangkapan layar dari antarmuka pengguna. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang kualitas UI CorelDraw X7 serta dampaknya terhadap pengalaman pengguna, sehingga dapat memberikan wawasan yang berguna bagi pengembangan *software* di masa depan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini difokuskan pada akun Instagram @sekolahdesain_id, yang dipilih karena adanya keterkaitan yang erat antara akun tersebut dan penggunaan *Software* CorelDraw X7. Akun @sekolahdesain_id berfungsi sebagai platform edukasi yang menyebarkan konten pembelajaran di bidang desain grafis, dengan berbagai *software* pengolah desain, termasuk CorelDraw X7. Pemilihan akun ini sangat relevan, mengingat audiens yang mengikuti @sekolahdesain_id kemungkinan besar terdiri dari individu yang tertarik untuk belajar dan menggunakan CorelDraw X7 dalam praktik desain mereka.

Proses penelitian dimulai pada tanggal 28 Agustus 2022 dan berlangsung hingga 24 Oktober 2022. Selama periode tersebut, peneliti melakukan observasi mendalam terhadap *User interface* (UI) *Software* CorelDraw X7. Observasi ini bertujuan untuk menyusun rangkaian pertanyaan wawancara yang akan digunakan dalam penelitian, sebagai langkah awal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai pengalaman pengguna dan efektivitas UI CorelDraw X7, serta bagaimana hal tersebut berhubungan dengan konten yang disajikan di akun Instagram tersebut.

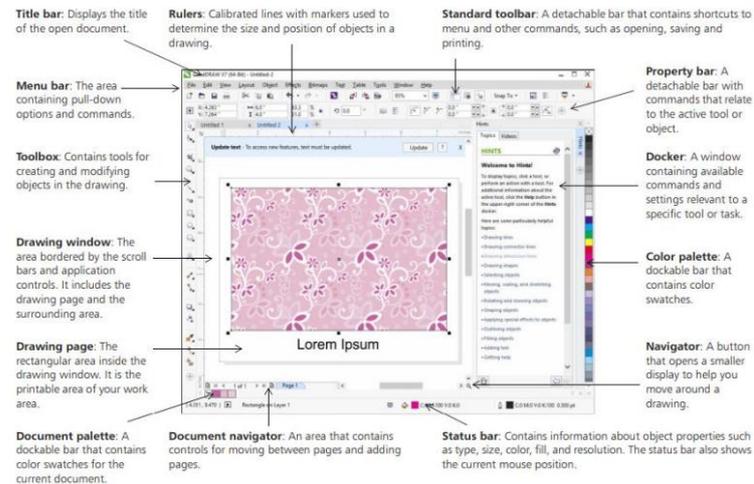
Dalam sub-bab ini, data yang terkumpul dari wawancara dengan informan akan dianalisis dan disajikan berdasarkan indikator yang diteliti, dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017:147). Dari hasil wawancara dengan empat informan, ditemukan bahwa dari delapan indikator yang dievaluasi, tiga indikator diterapkan dengan baik, empat indikator diterapkan dengan baik tetapi belum mencapai optimalitas, dan satu indikator menunjukkan hasil yang kurang memuaskan berdasarkan respon negatif dari beberapa informan.

Analisis ini dilakukan dengan mengacu pada 8 *Golden Rules of Interface Design* sebagai pedoman untuk mengevaluasi kualitas *User interface* (UI). Selanjutnya, hasil analisis

untuk masing-masing indikator akan dipaparkan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas UI CorelDraw X7.

a) *Strive For Consistency:*

Indikator ini diterapkan dengan baik dalam UI CorelDraw X7. Semua informan tidak mengeluhkan konsistensi tampilan, baik dari segi font maupun warna. Konsistensi ini sangat penting karena membantu pengguna mengenali hubungan antar halaman dan komponen, sehingga meminimalkan kebingungan saat menggunakan *software*.



Gambar 1. Hasil observasi Strive For Consistency

Setiap elemen *workspace* (Gambar 1), seperti *title bar*, *menu bar*, dan *toolbox*, menunjukkan keseragaman dalam desain, yang memungkinkan pengguna untuk fokus pada proyek mereka tanpa terganggu oleh perubahan yang tidak perlu.

b) *Seek Universal Usability:*

UI CorelDraw X7 telah memenuhi kriteria ini dengan baik. Fitur *pop-up information* yang disediakan untuk setiap *tools* membantu pengguna memahami fungsi masing-masing dengan lebih baik. Namun, meskipun seluruh informan merasa fitur ini berguna, ada saran untuk menambah pilihan bahasa selain English-US agar lebih inklusif bagi pengguna dari latar belakang bahasa yang berbeda seperti yang disampaikan oleh salah satu informan

“Iya kalau menurutku dari segi bahasa ada plus minus ya, dari segi plusnya bahasa inggris itu memudahkan karena kalau kita melihat tutorial-tutorial di youtube dengan bahasa yang sama jadi kalau mentornya nagasih tau tools apa akan sangat mudah dipahami dengan tools yang ditunjukkan gitu. Cuman untuk kekurangannya mungkin sedikit ya, karena ya kita tau lah pasti ada language

barrier beberapa bahasa kita yang kurang faham karena mungkin kosa katanya yang tidak terbiasa, tapi cukup terbantu dengan adanya tools fitur tersebut yang menampilkan dengan jelas ikonnya walaupun kita tidak tau arti dari kosa katanya. So far fitur yang hanya menampilkan bahasa inggris tersebut menurut saya sudah termasuk kategori yang berguna”

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun UI sudah baik, masih ada ruang untuk perbaikan agar lebih dapat diakses oleh semua pengguna.

c) Offer Informative Feedback:

Meskipun feedback dalam bentuk *pop-up information* diterima dengan baik, informan mengeluhkan adanya *delay* dalam menampilkan informasi tersebut. *Delay* ini dapat mengganggu alur kerja pengguna, karena mereka harus menunggu informasi yang seharusnya segera muncul. Informan 1 dan 4 menyarankan agar waktu *delay* tersebut dipersingkat untuk meningkatkan responsivitas UI.

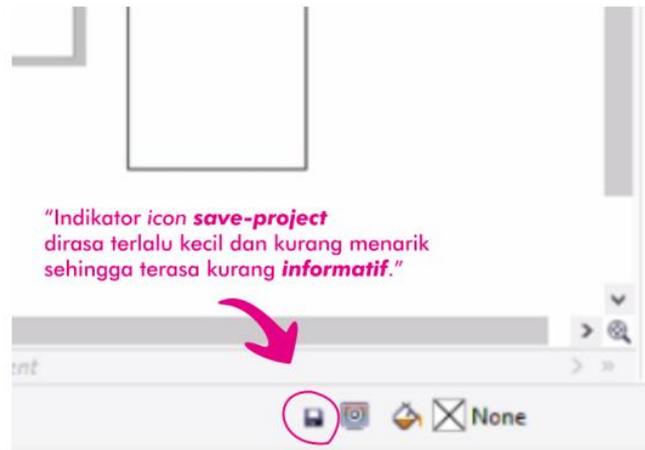
“Sebelumnya seingatku ketika mengalami delay pada tampilan informasi shortcut tersebut, delay-nya mungkin kerasa cukup lama, karena awalnya kukira mungkin itu karena laptopku yang belum memenuhi untuk kebutuhan desain, tapi ternyata kalau memang ada delay tersebut seharusnya ya mungkin bisa lebih dipercepat karena tentu adanya delay akan mempengaruhi performa atau kinerja dari desainer grafis dan membutuhkan waktu yang lebih lama tentunya, jadi alangkah baiknya jika lebih responsive lagi terhadap pointer kita dan apa yang kita klik” (narasumber 1)

“Kalau masalah kecepatan muncul, ini menurutku kurang ya mas kayak menurutku tuh harusnya sedikit lebih dipercepat lagi delaynya, karena menurutku beberapa detik waktu desainer buat nunggu informasi shortcut-nya muncul itu lumayan pengaruh e ke kualitas kinerja penggunanya mas, gitu” (narasumber 4)

Ini menunjukkan bahwa meskipun indikator ini diterapkan, masih ada aspek yang perlu diperbaiki untuk mencapai efektivitas maksimal.

d) Design Dialogs to Yield Closure:

Temuan terkait ikon penyimpanan proyek menunjukkan bahwa indikator ini diterapkan, tetapi beberapa informan merasa bahwa ikon tersebut kurang informatif. Ikon *floppy disk* yang digunakan sebagai representasi penyimpanan tidak cukup jelas bagi semua pengguna, terutama bagi mereka yang mungkin tidak familiar dengan simbol tersebut seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.

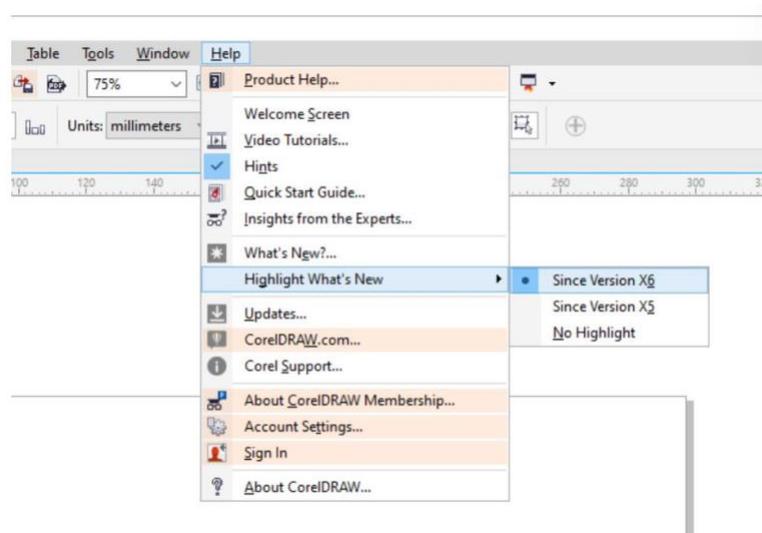


Gambar 2. Hasil observasi Design Dialogs To Yield Closure

Hasil wawancara menunjukkan bahwa informan menginginkan adanya penjelasan tambahan atau desain yang lebih intuitif agar pengguna dapat lebih mudah memahami fungsi ikon ini.

e) **Prevent Errors:**

Indikator ini diterapkan dengan baik dalam UI CorelDraw X7. Penelitian menemukan bahwa fitur help yang disediakan memberikan informasi penting bagi pengguna tentang cara menggunakan berbagai *tools* seperti pada Gambar 3. Selain itu, notification box yang muncul saat pengguna mencoba menutup aplikasi tanpa menyimpan proyek juga membantu mengurangi kemungkinan kehilangan data. Namun, beberapa informan mencatat bahwa ikon pada toolbar masih kurang jelas, yang dapat menyebabkan kesalahan dalam pemilihan *tools*.

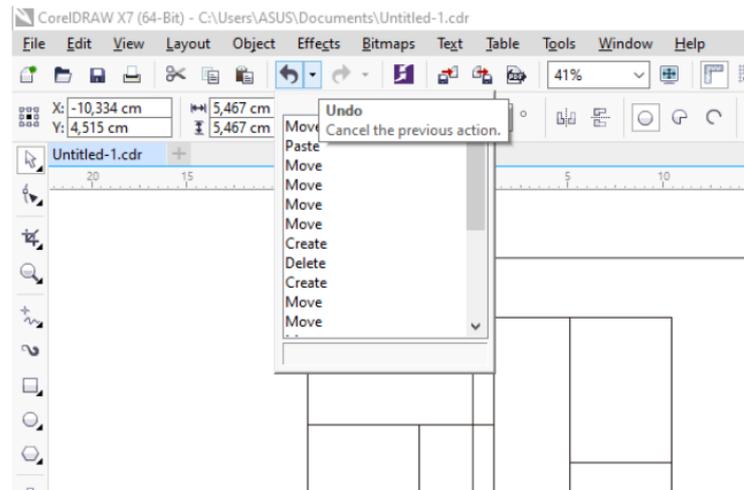


Gambar 3. Hasil observasi Prevent Errors

Oleh karena itu, meskipun indikator ini cukup baik, ada kebutuhan untuk memperjelas ikon agar lebih mudah dikenali.

f) *Permit Easy Reversal of Actions:*

Fitur undo di CorelDraw X7 diterapkan dengan baik, memberikan pengguna kemampuan untuk kembali ke langkah sebelumnya dengan mudah. Keunggulan fitur ini adalah pengguna dapat memilih langkah mana yang ingin mereka kembalikan, tanpa harus menekan tombol undo berulang kali seperti ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil observasi Permit Easy Reversal of Actions

Respon positif dari semua informan menunjukkan bahwa fitur ini sangat mendukung pengalaman pengguna dan memberikan rasa aman saat bekerja, karena pengguna tahu bahwa mereka dapat memperbaiki kesalahan dengan mudah.

g) *Keep Users in Control:*

Meskipun UI memberikan fleksibilitas dalam mengatur tampilan *workspace*, satu informan merasa bahwa UI CorelDraw X7 masih kurang fleksibel.

“Menurut saya masih kurang ya, karena itu tadi menurut saya ikon-ikon yang masih kurang helpful gitu, terus secara keseluruhan kayak warnanya juga nggak ada beda-bedanya gitu, jadi kayak nyaru dan kerasa kurang fleksibel buat nyari-nyari fungsinya. Terus tadi yang disebelah kanan ada hints, itu bisa dihilangkan ya, cuman karena saya masih belum terbiasa jadi, yang penting kan untuk toolstoolsnya ini buat ngerjain kerja’an gitu jadi menurut saya masih kurang fleksibel (informan 3).”

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun ada fitur untuk mengubah tampilan *workspace*, beberapa pengguna mungkin merasa terbatas dalam pilihan yang tersedia.

Namun, secara keseluruhan, indikator ini diterapkan dengan baik, dan fitur yang ada mendukung pengguna untuk menyesuaikan tampilan sesuai dengan preferensi mereka.

h) Reduce Short-term Memory Load:

Hasil observasi menunjukkan bahwa UI CorelDraw X7 memiliki tampilan minimalis yang mudah diingat. Komponen-komponen pada *workspace* mudah ditemukan dan diingat oleh pengguna. Namun, satu informan mengungkapkan bahwa tampilan yang terlalu minimalis membuatnya sulit untuk membedakan antara berbagai *tools*. Meskipun indikator ini diterapkan dengan baik, respons negatif dari informan tersebut menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk menemukan keseimbangan antara desain minimalis dan kejelasan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis *User interface* CorelDraw X7 yang dilakukan dengan metode 8 *Golden Rules of Interface Design* melalui wawancara dengan empat informan, dapat disimpulkan bahwa dari delapan indikator yang dievaluasi, tiga indikator diterapkan dengan baik dan maksimal, empat indikator diterapkan dengan baik tetapi belum maksimal, dan satu indikator berada pada kategori kurang baik. Indikator "*Strive For Consistency*" dan "*Seek Universal Usability*" menunjukkan hasil sangat baik, dengan konsistensi yang kuat dalam penggunaan font dan warna serta fitur yang bermanfaat bagi pengguna. Sementara itu, indikator "*Offer Informative Feedback*" dan "*Prevent errors*" berada dalam kategori baik namun masih memiliki kekurangan, seperti adanya *delay* dalam *pop-up information* dan ketidakjelasan beberapa *tools*. Indikator "*Design Dialogs to Yield Closure*" mendapat respon negatif terkait ikon penyimpanan, sedangkan "*Permit Easy Reversal of Actions*" dinilai sangat baik berkat fitur *undo* yang efektif. Indikator "*Keep Users in Control*" dan "*Reduce Short-term Memory Load*" juga menunjukkan hasil baik tetapi belum maksimal, dengan beberapa tanggapan negatif mengenai fleksibilitas dan minimalisme UI. Secara keseluruhan, meskipun CorelDraw X7 menunjukkan performa yang baik dalam desain antarmuka, masih ada beberapa area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Berdasarkan hasil analisis *User interface* CorelDraw X7 dengan metode 8 *Golden Rules of Interface Design*, peneliti memberikan beberapa saran untuk perbaikan. Pertama, perlu dilakukan peningkatan kecepatan penyampaian *feedback* atas tindakan pengguna, terutama untuk mengatasi keluhan mengenai jeda dalam *pop-up information*, sehingga *feedback* dapat muncul lebih cepat. Kedua, perbaikan pada ikon *save-project* di status bar sangat diperlukan, agar lebih terlihat dan jelas menunjukkan bahwa progres pengerjaan telah tersimpan,

mengingat respon negatif yang diterima dari beberapa informan. Ketiga, penambahan opsi bahasa selain English-US dalam pengaturan CorelDraw X7 juga disarankan untuk meningkatkan usability, sesuai dengan masukan dari informan. Terakhir, peremajaan atau pembaruan ikon-ikon pada *toolbox* diharapkan dapat membantu pengguna dalam memilih dan memahami *tools* dengan lebih baik, serta mengurangi kesan minimalis yang dapat menyulitkan pengguna dalam mengingat komponen UI. Implementasi saran-saran ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

DAFTAR REFERENSI

- Abdussamad, Zuchri. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. Penerbit: Syakir Media Press.
- Corel Corporation. (2022). Looking For CorelDRAW X7?. Diakses dari <https://www.coreldraw.com/en/pages/coreldraw-x7/> pada 19 Juli 2022
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Flick, U. (2018). An Introduction to Qualitative Research (6th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Geasela, Y. M., & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. Jurnal Informatika, 5(2), 270-277.
- Hadi, Abdul. 2022. Pengaruh Positif Kemajuan IPTEK dalam Bidang Ekonomi dan Politik. Diakses dari <https://tirto.id/pengaruh-positif-116kemajuan-iptek-dalam-bidang-ekonomi-dan-politik-go> pada 13 November 2024.
- Lee, A. (2023). Trends in Graphic Design Software: A Comprehensive Overview. Journal of Digital Design, 15(2), 45-60. doi:10.1234/jdd.2023.15.2.45
- Nielsen, J. (2020). Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders.
- Nurcahyadi, Ghani. 2019. Ekonomi Kreatif Terus Tumbuh, Peluang Desainer Grafis Makin Besar. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/ekonomi/235819/ekonomi-kreatif-terustumbuh-peluang-desainer-grafis-makin-besar> pada 13 November 2024.
- Malewicz, M., & Malewicz, J. (2020). User Interface Design: Principles and Practices. London: HYPE4.com.
- Putra, Ricky W. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. Penerbit: ANDI, Yogyakarta.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web iwearup. com. *COM. Visualita*, 7(2), 2655-2140.
- Shneiderman, Plaisant, Cohen, Jacobs, Elmqvist. (2018). Designing the User Interface Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Penerbit: Pearson.

- Silalahi, S. A. L., & Sfenrianto, S. (2022). Analisis Pengaruh Information dan User Interface Quality terhadap Loyalty of E-Customer dalam Menggunakan Dompot Digital “OVO”. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(7), 9104-9117. Google Scholar.
- Smith, J., & Jones, R. (2021). User Interface Design in Graphic Applications: Best Practices and Innovations. *International Journal of Graphic Design*, 12(3), 78-92. doi:10.5678/ijgd.2021.12.3.78
- Subhan, M., & Indriyanti, A. D. (2021). Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(3), 30–37.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaputra, M. A. (2021). Pengaruh Kegunaan, Informasi, Layanan Interaksi, User Interface Dan User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Website Detik. Com Metode Webqual 4.0, User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Eight Golden Rules. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(2), 274-293
- Williams, T. (2022). The Future of Graphic Design Software: Collaboration and Creativity. *Creative Software Review*, 8(1), 22-35. doi:10.9101/csr.2022.8.1.22