

INTISARI

Interface menjadi salah satu faktor penting pada produk dan fleksibilitas dalam penggunaan sebuah *smartphone*. Dalam perancangan sebuah produk perlu mempertimbangkan beberapa faktor, termasuk interaksi dan pengalaman pengguna dengan produk tersebut. *Population stereotype* merupakan cara untuk mengetahui interaksi dan pengalaman suatu populasi dalam menggunakan sebuah produk. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui *population stereotype* pada *interface display* dan *control* pada *smartphone* dan melihat faktor demografi dan *operating systems* berhubungan dengan *population stereotype*.

Penelitian ini melibatkan 400 responden warga negara Indonesia yang memiliki rentang usia 18-49 tahun. Pada penelitian ini, responden direkrut melalui media sosial, khususnya dengan *instagram ads*. Pada kuesioner terdapat 21 objek stimulus yang dijadikan pertanyaan terkait *interface display* dan *control* pada *smartphone*. Responden diminta menjawab pertanyaan cara mereka melakukan kontrol dalam menerima telepon, mematikan alarm, dan sebagainya. Selain itu, responden diminta menjawab *stereotype* mereka terhadap *display* sebuah *menu mobile*, *search bar*, dan sebagainya. Kemudian data diolah menggunakan uji binomial dan multinomial untuk melihat *population stereotype* pada objek stimulus. Selain itu, dilakukan uji *Chi-Square* untuk melihat hubungan faktor-faktor demografi dan *operating systems* dengan *population stereotype*.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji binomial dan multinomial, didapatkan 19 objek stimulus yang memiliki *population stereotype* ($p < 0.05$). Namun, terdapat 2 objek stimulus yang tidak memiliki *population stereotype* ($p > 0.05$) yaitu pada objek stimulus *menu mobile* dan *screenshot iOS*. Masyarakat Indonesia memiliki kecenderungan untuk menekan tombol atau ikon pada objek stimulus yang terdapat tombol atau ikon, sedangkan pada objek stimulus tanpa tombol atau ikon berkecenderungan untuk menggeser atau mengusap layar. Selain itu, masyarakat Indonesia memiliki *stereotype display battery* dengan sisa daya, *search bar* berada pada bagian atas layar, *navigation bar* pada bagian bawah layar, dan *customer service* pada bagian pojok kanan bawah layar. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Chi-Square*, secara umum faktor demografi jenis kelamin, usia, domisili, dan pendidikan terakhir serta *operating systems* tidak memiliki hubungan dengan *population stereotype*. Namun, faktor demografi usia dan *operating systems* secara umum memiliki hubungan yang paling kuat dengan *population stereotype*.

Kata Kunci: *population stereotype, interface, smartphone, display, control*

ABSTRACT

The interface is one of the important factors in a product, and flexibility in using a smartphone is crucial. In designing a product, several factors need to be considered, including user interaction and experience with the product. Population stereotype is a way to understand the interaction and experience of a population in using a product. The aim of this research is to understand the population stereotype regarding interface display and control on smartphones and to examine how demographic factors and operating systems are related to the population stereotype.

This research involved 400 Indonesian respondents aged 18-49 years. This study involved 400 Indonesian respondents aged 18-49 years. Respondents were recruited through social media, particularly via Instagram ads. The questionnaire included 21 stimulus objects used to ask questions related to interface display and control on smartphones. Respondents were asked how they perform actions such as answering calls, turning off alarms, and so on. Additionally, respondents were asked their stereotypes regarding the display of a mobile menu, search bar, and so on. The data were then analysed using binomial and multinomial tests to observe the population stereotype for the stimulus objects. Furthermore, a Chi-Square test was conducted to examine the relationship between demographic factors and operating systems with the population stereotype.

Based on the analysis results using binomial and multinomial tests, 19 stimulus objects were found to have a population stereotype ($p < 0.05$). However, there were 2 stimulus objects that did not have a population stereotype ($p > 0.05$), namely the mobile menu and iOS screenshot stimulus objects. The Indonesian population tends to press buttons or icons on stimulus objects that have buttons or icons, whereas for stimulus objects without buttons or icons, there is a tendency to swipe or slide the screen. Additionally, the Indonesian population has stereotypes such as displaying the battery with the remaining power, the search bar at the top of the screen, the navigation bar at the bottom of the screen, and customer service at the bottom right corner of the screen. Based on the analysis results using the Chi-Square test, demographic factors such as gender, age, domicile, and last education level, as well as operating systems, generally do not have a relationship with the population stereotype. However, the demographic factor of age and operating systems generally have the strongest relationship with the population stereotype.

Keywords: population stereotype, interface, smartphone, display, control