



## INTISARI

Telepon selular merupakan teknologi komunikasi yang memiliki perkembangan pesat saat ini. Seiring dengan perkembangannya, telepon selular dilengkapi dengan *operating system* yang menunjang performa produknya. Selain itu, produk *smartphone* atau telepon selular pintar pada saat ini umumnya memiliki teknologi layar sentuh. Penggunaan *smartphone* layar sentuh menjadikan aspek usabilitas pada *smartphone* ini penting untuk diperhatikan. Oleh karena itu penelitian mengenai usabilitas pada *smartphone* layar sentuh tersebut menjadi hal yang menarik untuk dilakukan agar produsen dapat mengetahui produk yang diinginkan oleh pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat usabilitas pada *smartphone layar sentuh* pada tiga merk *smartphone* yang berbeda. Metode analisis yang digunakan adalah metode *usability testing* dengan mengukur performansi pengguna secara langsung dalam bentuk eksperimen berbasis laboratorium. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode *thinking aloud* dimana para responden dapat menyuarakan segala hal yang ada di dalam pikiran selama proses penelitian berlangsung. Atribut usabilitas yang dianalisis mencakup aspek efisiensi penggunaan, tingkat kesalahan, kemudahan pembelajaran, dan kepuasan penggunaan. Sebanyak total 26 orang responden terlibat dalam penelitian ini. Kemudian diambil data waktu penyelesaian pekerjaan, jumlah kesalahan, serta penilaian subjektif pengguna.

Analisis usabilitas pada *smartphone* layar sentuh yang ditinjau dari efisiensi penggunaan, menunjukkan bahwa Pada *Task 1*, yaitu mengetik SMS 160 karakter, tidak terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Novice* dan *Expert*. Pada *Task 2*, yaitu mengetik SMS 250 karakter, tidak terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Novice*. Namun terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Expert*. Pada *Task 3*, yaitu memasukan *contact* ke dalam *phonebook*, tidak terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Novice*, namun terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Expert*. Pada *Task 4*, yaitu mencari *contact* di dalam *phonebook*, tidak terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Expert*, namun terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Novice*. Pada *Task 5*, yaitu *setting alarm*, tidak terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Novice*, namun terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Expert*. Pada *Task 6*, yaitu menghitung dengan kalkulator, tidak terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Novice*, namun terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Expert*. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan untuk pengguna *Novice* dan *Expert* ditinjau dari aspek tingkat kesalahan.

Kata Kunci: usabilitas, *smartphone*, layar sentuh, *usability testing*, *thinking aloud*.