

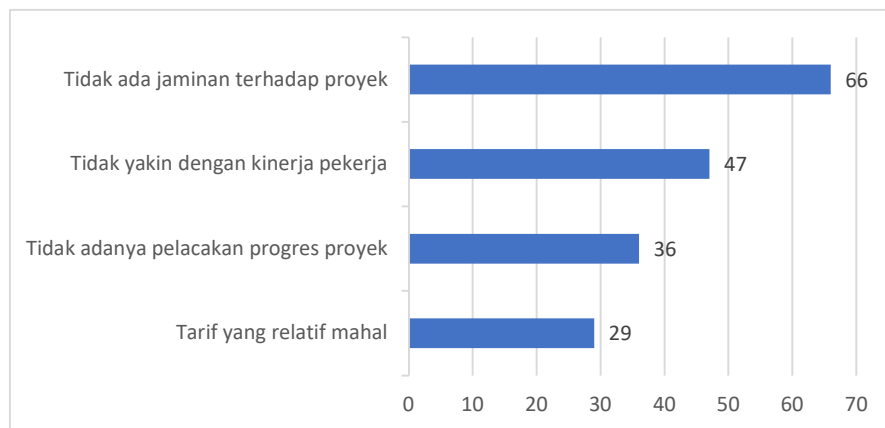
## DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

SINGKATAN	Nama	Pemakaian pertama kali pada halaman
UI	<i>User Interface</i>	4
UX	<i>User Experience</i>	4
UCD	<i>User Centered Design</i>	7
MIUS	<i>Mission Usability Score</i>	7
DSR	<i>Direct Success Rate</i>	8
IDSR	<i>Indirect Success Rate</i>	8
MCR	<i>Misclick Rate</i>	8
AVGD	<i>Average Duration</i>	8
MAUS	<i>Maze Usability Score</i>	8
LAMBANG		
USD	<i>United States Dollar</i>	16
Rp	Rupiah	16

# Bab I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Menurut (Tempo, 2020) Pekerjaan lepas atau tidak terikat dengan satu perusahaan semakin diminati oleh generasi saat ini. Hal ini disebabkan oleh fleksibilitas waktu dan lokasi kerja serta memberikan kesempatan untuk menyalurkan minat dan bakat. Para pekerja lepas tidak memiliki keharusan untuk bekerja di lokasi tertentu. Selain itu dengan adanya sistem kerja lepas dapat menciptakan peluang bagi pemerataan dan kesetaraan kesempatan kerja bagi para pekerja lepas dari seluruh wilayah Indonesia. Kesempatan kerja yang cenderung masih terpusat di kota-kota besar kini dapat diakses oleh pekerja yang berasal dari kota-kota kecil dan pedesaan, tanpa dibatasi oleh lokasi dan ruang kerja.

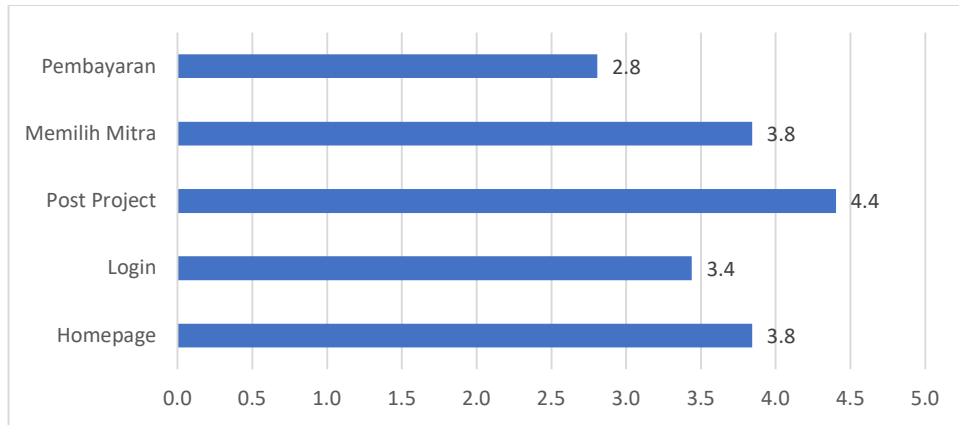


Gambar I.1 Survei kendala dalam jasa pekerja lepas

Menurut hasil survei yang telah dilakukan, terdapat beberapa kendala dalam menggunakan jasa pekerja lepas, diantaranya yaitu tidak adanya jaminan terhadap proyek yang sedang berjalan dan tidak yakin dengan kinerja dari pekerja lepas. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya kepercayaan pemilik proyek terhadap kualitas kinerja dari pekerja lepas yang sedang mereka rekrut.

Sehingga dari beberapa masalah tersebut, diharapkan adanya suatu aplikasi yang mampu menjadi platform untuk menghubungkan orang yang membutuhkan jasa pekerja lepas dengan para pekerja lepas dengan tetap menjaga kualitas kinerja para pekerja serta adanya pelacakan progres yang telah dikerjakan oleh para pekerja

lepas. Dengan begitu perusahaan atau orang yang menggunakan jasa pekerja lepas dapat memberikan pekerjaan atau proyek tanpa harus khawatir dengan kinerja dari para pekerja lepas.



**Gambar I.2** Survei Penilaian Desain Aplikasi Nganggur.id

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada 57 responden mengenai pendapat tampilan desain dari beberapa halaman aplikasi Nganggur.id memiliki nilai rata-rata 3,7 dari 5 poin yang berarti tampilan dari aplikasi tersebut netral. Sehingga perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan tampilan antarmuka pengguna dari aplikasi Nganggur,id. Dalam membuat tampilan antarmuka pengguna, ada beberapa metode yang dapat digunakan, salah satu metodenya tersebut adalah dengan menggunakan metode *User-Centered Design*. Dimana seorang desainer harus menempatkan dirinya sebagai seorang pengguna, sehingga aplikasi yang dirancang akan disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan menggunakan metode *User-Centered Design* dapat meningkatkan nilai dari permasalahan seperti *efficiency*, *effectiveness*, *satisfaction*, *safety* yang sebelumnya berkualifikasi kurang dan cukup menjadi berkualifikasi baik (Zulkarnaen, 2017). Selain itu mengimplementasikan metode *User Centered Design* mampu meningkatkan nilai *usability* sebesar 13.10% dari nilai *usability* sebelumnya yaitu sebesar 59.5% menjadi 67.3% (Prasetyo, 2017).

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengambil judul “Perbaikan Tampilan *User Interface* untuk Meningkatkan *User Experience* pada Aplikasi Nganggur.Id Menggunakan Metode *User-Centered Design*”.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan beberapa masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka beberapa masalah perlu dijawab dalam penelitian ini. Adapun permasalahan tersebut adalah

1. Bagaimana mengevaluasi desain *user interface* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana solusi desain yang mampu meningkatkan *user experience* pada aplikasi *nganggur.id*?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini penulis mengharapkan dapat mencapai tujuan berikut:

1. Mampu mengevaluasi desain *user interface* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Membuat solusi desain yang mampu meningkatkan *user experience* pada aplikasi *Nganggur.id*.

## **I.4 Batasan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang timbul di atas maka perlu adanya batasan yang jelas dalam penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian berfokus pada aplikasi *Nganggur.id* sisi pengguna.
2. Penelitian yang dilakukan hanya mengukur tingkat kenyamanan pengguna dan tingkat kesalahan klik dalam menggunakan aplikasi.
3. Desain yang dirancang berfokus pada aplikasi *mobile*.

## **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi *UI/UX Designer*, sebagai bahan panduan dalam melakukan perancangan *user interface* dengan menggunakan metode *user-centered design*.
2. Bagi pihak lain, sebagai bahan referensi dan tambahan informasi dalam mengkaji topik yang berkaitan dengan masalah yang sama dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

### **BAB II KAJIAN TEORI**

Bab ini berisi uraian tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang mendasari dan mendukung pembuatan seperti prinsip *user interface design*, *persona*, dan *state of the art*.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi model konseptual, sistematika penelitian, teknik pengumpulan data, dan penjelasan secara rinci mengenai tahapan-tahapan dari penelitian ini.

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi analisis bisnis, identifikasi kebutuhan dan perancangan *persona*

### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisi perancangan solusi *wireframe* dan desain serta pengujian yang akan dilakukan pada penelitian ini.

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi pernyataan singkat mengenai hasil kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini.

## **Bab II KAJIAN TEORI**

### **II.1 *User Interface***

*User Interface* (UI) adalah bagian dari sistem yang bertindak sebagai perantara antara pengguna dan sistem memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem secara efisien. UI adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan sistem secara fisik, perseptual, dan konseptual. Bagi pengguna, UI adalah sistem itu sendiri. Oleh karena itu, kegunaan suatu sistem tetap menjadi salah satu atribut kualitas yang paling penting dalam menentukan kualitas total sistem perangkat lunak apa pun. (Saha & Mandal, 2015). Dalam membuat sebuah desain UI perlu memperhatikan beberapa prinsip dasar. Nick Babich (Babich, 2018) menjelaskan dalam artikelnya bahwa 4 prinsip yang perlu diperhatikan dalam membuat desain UI tersebut adalah :

#### **II.1.1 Menempatkan Pengguna dalam Kendali**

Desain yang efektif harus menanamkan rasa kontrol atau kendali pada penggunaannya. Aturan ini juga menjelaskan bahwa pengguna harus selalu dapat membatalkan apa pun yang telah mereka lakukan. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi aplikasi tanpa harus takut gagal. Sehingga hal ini akan mendorong pengguna untuk eksplorasi opsi yang belum mereka kenal.

#### **II.1.2 Kenyamanan**

Kenyamanan dalam hal ini berupa menghilangkan opsi yang tidak membantu pengguna seperti menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna. Hal ini dikarenakan ketika pengguna merasa tidak familiar dengan penggunaan kata yang digunakan, maka pengguna akan bingung merasa cepat bosan dalam menggunakan aplikasi tersebut sehingga jumlah pengguna aplikasi tersebut tidak dapat maksimal.

#### **II.1.3 Mengurangi Beban Kognitif**

Beban kognitif adalah jumlah daya pemrosesan mental yang diperlukan pengguna untuk menggunakan suatu produk. Lebih baik untuk menghindari membuat pengguna berpikir terlalu keras untuk menggunakan suatu produk. Sebagai contoh,

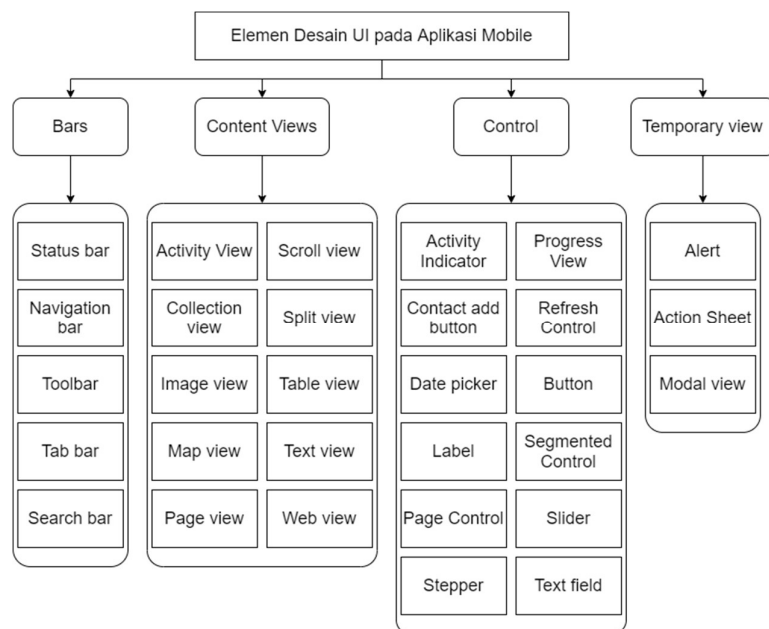
pengguna akan lebih mudah untuk membaca teks “1 (650) 238-89-15” dibandingkan dengan teks “16502388915”.

### II.1.4 Konsistensi

Desain yang baik akan konsisten secara visual dalam suatu produk serta menggunakan pola yang sudah ada sebelumnya. Sebagai contoh sederhana, pengguna akan lebih familiar dengan tombol *back* yang berada di sisi kiri-atas dalam suatu aplikasi apabila dibandingkan dengan posisi di sisi kanan-bawah.

## II.2 User Interface pada Aplikasi *Mobile*

Pada 2007, banyak perusahaan, seperti LG, Apple, dan HTC, merilis model baru perangkat seluler. Dimana pada model baru ini tidak lagi dilengkapi dengan keypad; sebaliknya, mereka digantikan oleh layar sentuh. Ini menyebabkan perubahan besar dalam perkembangan desain UI (Punchoojit & Hongwarittorn, 2017). Hal ini disebabkan selain memiliki ukuran layar yang berbeda, aplikasi *mobile* juga memiliki ruang kontrol yang berbeda. Dengan demikian, desain pada aplikasi *desktop* tidak sepenuhnya sesuai dengan konteks aplikasi *mobile*. Sehingga elemen yang digunakan pada aplikasi *desktop* akan sedikit berbeda dengan aplikasi *mobile*. Berikut beberapa elemen desain UI pada aplikasi *mobile* menurut (Liu, 2016).



Gambar II.1 Elemen UI pada aplikasi mobile (Liu, 2016)

Pada Gambar II.1 diatas menunjukkan bahwa elemen UI untuk aplikasi mobile terbagi menjadi 4 jenis yaitu *Bars*, *Content view*, *Control* dan *Temporary view*. *Bars* dirancang untuk menggambarkan konteks pengguna yang dapat membantu pengguna untuk melakukan banyak tindakan. *Content view* mencakup beberapa konten aplikasi dan mendukung perilaku pengguna. *Control* dapat mengeksekusi tindakan dan mengirim informasi kepada pengguna. Dan *Temporary view* menampilkan informasi yang bersifat sementara. (Liu, 2016).

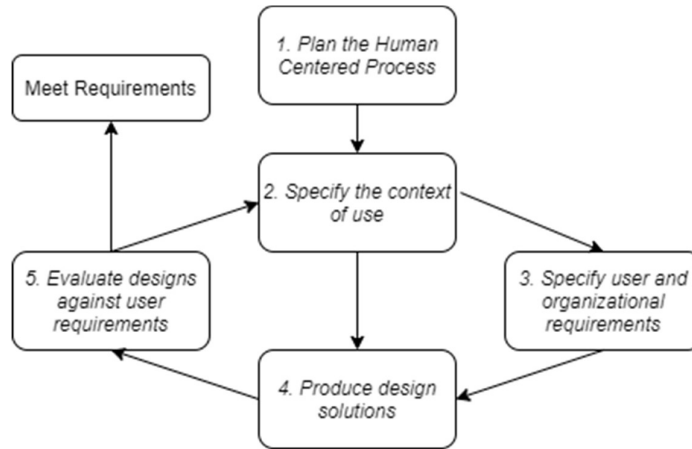
### **II.3 User Centered Design**

*User-Centered Design* (UCD) adalah metode kerja dalam setiap fase proses desain, seorang desainer memberikan perhatian terbesar pada "sudut pandang" dan "kebutuhan" pengguna akhir. UCD merupakan proses yang terdiri dari beberapa kegiatan yang didasarkan pada iterasi dari berbagai analisis, desain, dan alat verifikasi. UCD pertama kali diperkenalkan oleh Donald Norman pada tahun 1986 dalam buku yang berjudul "*User Centered System Design: New Perspectives on Human-computer Interaction*". Menurut Norman, buku manual yang menyertai banyak produk pada masa itu sering kali tebal dan sulit dipahami, Sehingga tidak membantu pengguna dalam memahami cara penggunaan suatu aplikasi. Dia menyarankan bahwa setiap paduan harus disertai oleh buku kecil, yang dapat dibaca dengan sangat cepat dan harus dirancang dengan mempertimbangkan pengetahuan dunia atau pengetahuan pengguna sehingga pengguna dapat lebih mudah dan cepat untuk memahami bagaimana cara menggunakan suatu aplikasi (Giardi, 2016).

Dari penelitian yang dilakukan (Prasetyo, 2017), metode *User-Centered Design* memiliki pengaruh yang cukup signifikan, dimana metode tersebut dapat meningkatkan tingkat kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut sebesar 13,10%. Sehingga metode ini dapat berguna untuk merancang desain suatu tampilan antar muka aplikasi.

Menurut (Albani & Lombard, 2010) *User Centered Design* terdapat beberapa tahap yang dijelaskan pada gambar berikut :





**Gambar II.2** Proses *User Centered Design* (Albani & Lombard, 2010)

Pada tahap pertama, dilakukan diskusi terhadap orang-orang yang akan mengerjakan proyek, untuk mendapatkan komitmen bahwa proses pembangunan proyek adalah berpusat kepada pengguna atau *user*. Proyek akan memiliki waktu dan tugas untuk melibatkan pengguna atau *user* dalam awal dan akhir proses atau di mana mereka dibutuhkan. Pada tahap kedua, dilakukan identifikasi orang yang akan menggunakan produk. Pada tahap ketiga berfokus pada mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Pada tahap *produce design solutions*, dilakukan pembuatan desain sebagai solusi dari produk yang sedang dianalisis. Kemudian pada tahap terakhir dilakukan evaluasi terhadap solusi desain apakah tujuan pengguna telah tercapai.

#### **II.4 Persona**

Persona merupakan sebagai perwakilan dari sekelompok pengguna yang memiliki kesamaan mengenai kebutuhan dan keinginan tentang teknologi (Cabrerero, Nocera, & Kapuire, 2016). Persona biasanya sering dihubungkan dengan *User-Centered Design* (UCD) sebagai acuan dalam membuat desain antar muka yang menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik persona. Beberapa kelebihan persona menurut (Salminen, An, Jansen, & Kwak, 2018) adalah seperti berikut:

1. Meningkatkan fokus pada tujuan pengguna
2. Mengurangi perubahan pada akhir proses
3. Mengarah ke desain yang *user-friendly*
4. Membuat kebutuhan pengguna lebih jelas

Selain memiliki kelebihan, persona juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut beberapa kekurangan persona menurut (Matthews, Whittaker, & Judge, 2012):

1. Persona bersifat abstrak  
Sulit untuk memahami proses abstraksi dari data pengguna ke persona, sehingga persona dianggap kurang detail yang kritis.
2. Persona tidak personal  
Detail personifikasi dalam persona gagal memberikan rasa empati.
3. Detail Persona dapat menyesatkan  
Sulit untuk memilih detail pribadi yang tidak membuat kendala palsu pada masalah desain.
4. Detail personalisasi mengalihkan perhatian  
Detail personifikasi membuatnya sulit untuk fokus pada aspek persona yang sangat penting.

## **II.5 *User Experience dan Usability Testing***

*User experience* dapat diartikan sebagai bagaimana pengalaman pengguna terhadap suatu produk. Dalam konteks aplikasi, *user experience* merupakan bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi. Menurut (Indriana & Adzani, 2017), *User experience* adalah tentang apa yang dirasakan seseorang ketika dia berinteraksi dengan sistem. Sistem yang dimaksud dapat berupa situs web, perangkat lunak, atau aplikasi dan program komputer lainnya dalam konteks modern yang umumnya dilambangkan dengan beberapa bentuk interaksi manusia-komputer.

*Usability* sebagai cabang penelitian diartikan sebagai metode evaluasi kualitas UI, dan solusi untuk memverifikasi kesesuaian UI dengan seperangkat pedoman (Robal, Marenkov, & Kalja, 2017). Menurut (Dhamayanty, 2019), Selain dapat dilakukan secara langsung, *Usability testing* juga dapat dilakukan secara daring/*remote*. Ada beberapa tool yang dapat membantu *researcher* menjangkau pengguna untuk melakukan pengujian tanpa harus bertemu secara langsung atau dapat dilakukan dari jarak jauh. Berikut beberapa *usability tool* yang dapat dilakukan secara *online*.

1. *Maze Design* (<https://maze.design>)

2. *Usability Hub* (<https://usabilityhub.com>)
3. *OptimalWorkshop* (<https://www.optimalworkshop.com>)

## II.6 *Maze Design*

*Maze design* merupakan *tools* untuk *usability testing* secara *online*, dimana *tools* ini menyediakan layanan gratis untuk satu proyek setiap akun. Serta memiliki layanan berbayar yang mampu menambahkan lebih dari satu *project*, *CSV Export*, *password protection* dan *customize* halaman pengujian seperti menyisipkan logo perusahaan. *Tools* ini memiliki 4 paket layanan yaitu *Free*, *Starter*, *Team*. dan *Enterprise*. Dibandingkan dengan beberapa *tools* sejenis, *Maze Design* memiliki layanan gratis yang cukup unggul yaitu tidak membatasi juga *tester* atau penguji. Selain itu layanan gratis *Maze* memiliki beberapa batasan yaitu salah satunya terbatas 10 *task* yang dapat diuji pada satu *project*. Sehingga untuk melakukan pengujian yang cukup banyak perlu menggunakan layanan berbayar (Maze Design, 2019).

## II.7 *Mission Usability Score*

*Mission Usability Score* (MIUS) merupakan salah satu metode *usability testing* yang digunakan oleh aplikasi *usability tool Maze Design*. Nilai yang dihasilkan mencerminkan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan suatu desain. Berikut istilah yang digunakan dalam aplikasi *Maze*.

1. *Direct Success Rate* merupakan persentase pengguna yang berhasil melakukan suatu *task* melalui jalur yang diinginkan.
2. *Indirect Success* merupakan persentase pengguna yang berhasil melakukan suatu *task* namun tidak melalui jalur yang diinginkan.
3. *Average Duration* merupakan rata rata durasi yang dibutuhkan pengguna dalam melihat suatu tampilan.
4. *Misclick Rate* merupakan persentase tingkat kesalahan klik pengguna pada suatu *task*. Semakin rendah tingkat *misclick rate* semakin baik.
5. *Bounce Rate* merupakan persentase pengguna yang menyerah dalam melakukan suatu *task* atau meninggalkan pengujian. *Bounce Rate* ini dapat diartikan sebagai persentase pengguna yang mengalami kesulitan dalam memahami tampilan UI yang ditawarkan.

Dalam menghitung skor MIUS dapat dilihat pada rumus berikut (Maze Design, 2019):

$$MIUS = DSR + (IDSR/2) - (MCR/2) - (\text{Min}(10, \text{Max}(0, (\text{AVGD}-5)/2)))$$

Keterangan :

- DSR = *Direct Success Rate*
- IDSR = *Indirect Success Rate*
- MCR = *Misclick Rate*
- AVGD = *Average Duration*

Fungsi :

- Max:  $\text{max}(\text{number\_1}, \text{number\_2}) \Rightarrow$  untuk mencari nilai maksimal antara parameter *number\_1* dan *number\_2*.
- Min:  $\text{min}(\text{number\_1}, \text{number\_2}) \Rightarrow$  untuk mencari nilai minimum antara parameter *number\_1* dan *number\_2*.

## II.8 Maze Usability Score

*Mission Usability Score* digunakan untuk menilai skor *tiap task*, sehingga tidak dapat digunakan untuk menilai seluruh *task* secara keseluruhan. Dengan demikian *Maze Usability Score (MAUS)* digunakan menilai skor pada seluruh *task*. Rumus yang digunakan untuk menghitung MAUS adalah dengan mencari rata-rata *MIUS* untuk setiap *task*. Seperti yang diuraikan pada rumus berikut (Maze Design, 2019):

$$MAUS = \text{avg}(MIUS)$$

Sehingga skor MAUS dapat dikatakan nilai akhir dari suatu *usability testing* dan dapat menjadi pertimbangan apakah desain yang diuji masuk kategori rendah, sedang, atau tinggi seperti yang dijelaskan pada tabel berikut (Maze Design, 2019).

**Tabel II.1 Kategori Skor Maze Design**

No	Tingkatan Skor	Rentang Skor
1.	Rendah	0 – 50
2.	Menengah	50 – 80
3.	Tinggi	80 - 100

## II.9 State of the Art

Berikut merupakan *state of the art* yaitu kumpulan penelitian yang penulis gunakan untuk gambaran membuat penelitian ini.

No	Judul Paper	Nama Penulis	Tahun Terbit	Tujuan	Hasil
1	<i>User-Centered Design in a mobile learning course</i>	Antonio Giardi	2016	Mengetahui informasi tentang <i>User-centered design</i>	<i>User-centered design</i> merupakan model kerja dimana seorang desainer selalu memposisikan dirinya sebagai pengguna untuk menilai apakah desain tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak
2	<i>A Systematic Review of Human-Centered Design for Development in Academic Research</i>	Pierce Gordon, Julia Kramer, George Moore, Wendie Yeung, Alice Agogino	2017	Mengetahui informasi tentang <i>Human-centered design</i>	<i>Human-centered design</i> merupakan model kerja yang dimana seorang desainer perlu memperhatikan perilaku atau kebiasaan dari pengguna
3	<i>Human-centered Vs. User-centered Approaches to</i>	Susan Gasson	2003	Mencari perbedaan <i>user-centered</i> dan <i>human-centered</i>	<i>User-centered</i> merupakan bagian dari <i>Human-centered</i> dan perbedaannya terletak pada konsep akhir. <i>Human-centered design</i> berfokus pada cara produk

No	Judul <i>Paper</i>	Nama Penulis	Tahun Terbit	Tujuan	Hasil
	<i>Information System Design</i>				tersebut berinteraksi dengan keseluruhan indra pengguna sedangkan <i>user-centered design</i> berfokus pada timbal balik pengguna terhadap suatu produk
4	<i>Quantifying the User Experience</i>	Jeff Sauro, James R. Lewis	2012	Mengetahui informasi tentang <i>Usability testing</i>	<i>Usability testing</i> merupakan sebuah pengujian apakah aplikasi yang sedang diuji dapat berjalan dengan baik dan diterima oleh pengguna.
5	Rekomendasi Perancangan <i>User Interface</i> Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> Pada Website <i>EGovernment</i> Kota Sukabumi	Akbar Zulkarnaen	2017	Mengetahui rekomendasi desain <i>user interface</i> berdasarkan <i>user-centered design</i> dan konsep <i>usability</i> .	Desain menggunakan metode <i>user centered design</i> pada suatu website instansi pemerintah dapat meningkatkan nilai dari permasalahan seperti <i>efficiency, effectiveness, satisfaction, safety</i> yang sebelumnya berkualifikasi kurang dan cukup menjadi berkualifikasi baik.
6	Rekomendasi Perancangan <i>User</i>	Ardhian Agung Prasetyo	2017	Mengetahui perbandingan hasil nilai <i>usability</i> yang	<i>Usability</i> yang didapat setelah mengimplementasikan metode <i>User</i>

No	Judul <i>Paper</i>	Nama Penulis	Tahun Terbit	Tujuan	Hasil
	<i>Interface</i> Pada Website Pariwisata Indonesia Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> (Studi Kasus : Kementerian Pariwisata Republik Indonesia)			didapat pada sebelum dengan setelah mengimplementasikan metode <i>User Centered Design</i>	<i>Centered Design</i> sebesar 67.3% atau mengalami peningkatan sebesar 13.10% dari nilai usability sebelumnya yaitu sebesar 59.5%.
7	Penerapan Model <i>Design Thinking</i> pada Penerapan Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer	Aria Ar Razi, Intan Rizky Mutiaz, Pindi Setiawan	2018	Memahami metode <i>design thinking</i> pada aplikasi mobile	Metode <i>design thinking</i> yang diterapkan pada aplikasi <i>mobile</i> dianggap cukup memberi dampak yang positif karena dengan menggunakan metode tersebut <i>user</i> lebih mudah untuk menjalankan aplikasi Penangan Laporan Kehilangan dan Barang tececer.