

KEVYTYRITTÄJÄPALVELUN VERKKOSIVUJEN KÄYTTÖLIITTYMÄSUUNNITTELU

Case: Souvi Group Osuuskunta

Tiivistelmä

Tekijä(t) Valonen, Matilda	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK Sivumäärä 32	Valmistumisaika Syksy 2019
Työn nimi Kevytyrittäjäpalvelun verkkosivujen käyttöliittymäsuunnittelu Case: Souvi Group Osuuskunta		
Tutkinto Insinööri (AMK), Tieto- ja viestintäteknikan koulutus, Mediatekniikka		
Tiivistelmä <p>Työn tavoitteena oli luoda tuleville Souvi Group Osuuskunnalle kirjautumissivuille kevytyrittäjäpalvelun käyttöliittymän prototyyppi, jota voidaan tulevaisuudessa vapaasti muokata Souvin työtiimin toimesta. Ohjelmoina toimivat Adobe Illustrator ja Adobe XD.</p> <p>Opinnäytetyössä tutkittiin kevytyrittäjäpalvelun syntyä ja sitä, millaiseksi se on kehittynyt vuosien varrella. Kevytyrittäjäyys on uusi konsepti yrittäjyyden kentässä eikä vaadi yrityksen perustamisen vaativia paperitöitä, vaan kaikki arkistointi ja palkanlaskenta hoituvat laskutuspalvelun piirissä.</p> <p>Teoriaosuudessa käydään läpi käyttäjäkokemusta ja käyttöliittymän suunnittelua. Verkkosivut vaativat nykypäivänä yhä laadukkaampaa käyttöliittymäsuunnittelua, jotta verkkosivujen käyttäjät kokisivat sivut miellyttävinä ja helppokäyttöisinä. Työssä käydään myös läpi kevyesti vektorigrafiikkaa ja vektorigrafiikan yleisimpiä tiedostomuotoja.</p> <p>Case-osuudessa kerrotaan vaihe vaiheelta, miten luodaan käyttöliittymän prototyyppi tuleville Souvi Group Oskin verkkosivuille. Prototyyppi on valmis, ja tulevaisuudessa Souvi Group Oskilla on mahdollisuus muokata käyttöliittymää haluamallaan tavalla, kun tarvittavat ohjelmoijat ovat työtiimissä mukana, joko palkattuina, työharjoittelijoina tai projektin tekijöinä.</p>		
Asiasanat kevytyrittäjäpalvelu, käyttöliittymä, käyttäjäkokemus, vektorigrafiikka, Souvi Group Osuuskunta		

Abstract

Author(s) Valonen, Matilda	Type of publication Bachelor's thesis	Published Autumn 2019
	Number of pages 32	
Title of publication Designing a user interface for the website of a light-entrepreneurship service Case: Souvi Group cooperative		
Name of Degree Information and Communications Technology, Media Technology		
<p>This thesis was commissioned by the Souvi Group cooperative. The main objective was to create a prototype user interface for Souvi's upcoming light-entrepreneurship service, which can be further modified by Souvi's team in the future. The interface was executed with Adobe Illustrator and Adobe XD.</p> <p>The thesis focuses on the beginning of the light-entrepreneurship service and how it has developed over the years. Light entrepreneurship is a relatively new concept in the entrepreneurial world, and it does not require all the paperwork of establishing a new company. All archiving and calculation of wages is handled by a third-party billing service.</p> <p>The theory part deals with user experience and the designing of a user interface. Today websites require even greater quality design of their user interfaces for users to feel them as pleasant and easy-to-use. The theory part also deals with vector graphics and the most common file forms used there.</p> <p>The case part of this thesis goes through phase by phase on how to create a user interface for the upcoming Souvi Group's websites. The prototype is ready and in the future Souvi Group has the ability to further modify it to their liking when all the necessary programmers are on the team as hired workers, interns or project workers.</p>		
Keywords light entrepreneurship, user interface, user experience, vector Graphics, Souvi Group cooperative		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	KEVYTYRITTÄJYYS	2
2.1	Kevytyrittäjäpalveluiden kehitys	2
2.2	Hyödyt ja haasteet	3
2.3	YEL-vakuutus ja työttömyysturva	5
2.4	Kevytyrittäjäksi ryhtyminen	6
2.5	Palkka, sen maksu ja nosto	7
2.6	Eri laskutuspalveluiden kirjautumisprofiilien eroja	7
3	UX- JA UI-DESIGN	11
3.1	UX:n ja UI:n ero	11
3.2	UX-Design	11
3.2.1	Käyttäjäkokemus	12
3.2.2	Hyvä käyttäjäkokemus	13
3.3	UI-Design	14
4	VEKTORIGRAFIIKKA	16
4.1	Esittely	16
4.2	Tiedostomuotoja	18
4.2.1	SVG	19
4.2.2	EPS	20
4.2.3	PDF	20
4.2.4	AI	21
5	CASE: SOUVI GROUP OSUUSKUNTA	22
5.1	Esittely	22
5.2	Eri laskutuspalveluiden tutkiminen	22
5.3	Sivun toteutus	24
5.3.1	Muotoilu Illustrator-ohjelmalla	24
5.3.2	Toteutus XD-ohjelmalla	26
5.4	Valmiin käyttöliittymän prototyyppi	32
6	YHTEENVETO	33
	LÄHTEET	34

1 JOHDANTO

Nykypäivänä ei tarvitse enää perustaa omaa yritystä, jos haluaa saada palkkaa toteuttamastaan palvelustaan tai liiketoiminnastaan asiakkaalta ja toimia muutenkin laillisesti. Nyt on mahdollista valita itselleen sopiva laskutuspalvelu eli kevytyrittäjäpalvelu, jonka kautta palkan maksu hoituu kätevästi. Sen kautta työnteko on riskitöntä ja mahdollistaa oman liiketoiminnan testauksen.

Opinnäytetyössä on tavoitteena toteuttaa Souvi Group Osuuskunnan verkkosivuille kevytyrittäjäpalvelun käyttöliittymä. Souvin jäsenenä (souvari) pääsee kirjautumaan tulevaisuudessa sisään palveluun ja palvelu näyttää kevytyrittäjän tarvitsemat työkalut, joilla kevytyrittäjä pystyy esimerkiksi laskuttamaan asiakkaitaan, saamaan palkkaa ja hoitamaan kulukorvaukset kätevästi. Tavoitteena on luoda käyttäjälle helppo ja houkutteleva kokemus kevytyrittäjyydestä. Valmiiseen Souvin brändin näköiseen pohjaan lisätään Adobe Illustrator -ohjelmalla luotuja kuvakkeita ja hahmoja, joilla Souvi on helposti tunnistettavissa tulevaisuudessa. Tulevaisuudessa myös pohjien muokkaaminen on mahdollista.

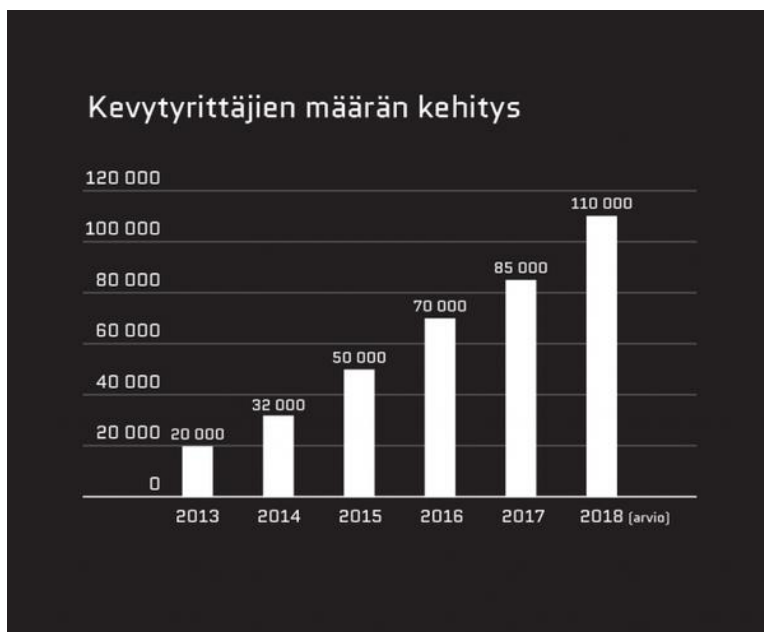
Työn teoriaosuudessa pohditaan kevytyrittäjyyden lisäksi käyttäjäkokemusta ja käyttöliittymän suunnittelua eli miten verkkosivu olisi kaikin puolin mahdollisimman käyttäjäystävällinen. Vektorigrafiikkaan ja sen tiedostomuotoihin myös syvennytään kevyesti. Kaikkia opinnäytetyössä käsiteltyjä teoriaosuuksia käytetään hyväkseen verkkosivujen luomisessa.

2 KEVYTYRITTÄJYYS

2.1 Kevytyrittäjäpalveluiden kehitys

Kevytyrittäjäpalvelua ja siitä tullutta kevytyrittäjä-termiä on ensimmäisen kerran käytetty vuonna 2013. Se on laskutuspalvelu UKKO.fi-sivuston esittelemä termi ja palvelu, joka mahdollistaa itsensä yrittäjämäisen työllistämisen ilman omaa yritystä ja y-tunnusta. Kevytyrittäjän ei tarvitse huolehtia asiakkaan laskuttamisesta itse, vaan paperityöt, laskutuksen ja palkansaannin hoitaa ulkopuolinen laskutuspalvelu (palvelu, joka hoitaa asiakkaan laskutuksen kevytyrittäjän puolesta), jonka alaisuudessa kevytyrittäjä toimii. Kauppätieteiden tohtori Tapio Laakso loi termin opastaessaan UKKO.fi-yritystä, kun sitä oltiin perustamassa. Laakson mukaan sivuston käyttäjät toimivat yrittäjämäisesti kevyemmällä byrokraatialla. (Kopakkala 2019b.)

Kevytyrittäjyyden uutuuden takia se ei ole lain määrittelemä termi, mikä aiheuttaa eri näkemyksiä kevytyrittäjän asemasta; työvoimaviranomaiset katsovat kevytyrittäjän useimmiten yrittäjäksi ja verottaja kohtelee kevytyrittäjää palkansaajana. Vuodesta 2013 lähtien kevytyrittäjien määrä on kasvanut vuosittain, ja vuonna 2018 laskutuspalvelun käyttäjiä oli arvioltaan noin 110 000, kuten kuviossa 1 näkyy, ja laskutuspalvelun kautta laskutettiin 140 miljoonaa euroa. Nouseva käyttäjämäärä tekee kevytyrittäjyydestä merkittävän työllistymisen tavan. (Kopakkala 2019b.)



Kuvio 1. Kevytyrittäjien määrän kehitys (Kopakkala 2019a)

2.2 Hyödyt ja haasteet

Kevytyrittäjyys takaa turvallisen tavan kokeilla potentiaalista liiketoimintaa. Jos liikeidea tuottaa tarpeeksi ja on kevytyrittäjälle mieleistä, on helppo perustaa oma toiminimi tai osakeyhtiö. Kevytyrittäjyys kannustaa myös ottamaan selvää yrittäjyyteen liittyvistä asioista, koska perusasioiden esimerkiksi verotuksesta ja kirjanpidosta pitää olla selvillä. Paperityöt, kuten kirjanpito, verotus ja viranomaisilmoitukset, laskutuspalvelu hoitaa kevytyrittäjän puolesta ja kevytyrittäjä voi keskittyä työntekoon. (Yrityksen perustaminen 2019a.)

Työn aloituskustannuksien hinta on 0 euroa, ja laskutuspalvelun käytöstä maksetaan vasta silloin, kun laskutetaan asiakasta. Laskutuspalvelun voi lopettaa milloin tahansa ilman lisäkuluja, jos esimerkiksi liiketoiminta tuottaa enemmänkin tuloja. Kevytyrittäjyys toimii myös esimerkiksi opiskelun ohella tai palkkatöissä. Laskutuspalvelua käytetään myös aina silloin, kun sitä tarvitaan. Ei esimerkiksi haittaa laskutuspalvelun käyttöä, vaikka kevytyrittäjä ei tekisi yrittäjän töitä vuoteen. (Yrityksen perustaminen 2019a.)

Laskutuspalvelun käyttö ei ole kuitenkaan ilmaista. Jokaisesta asiakkaalta maksatetusta laskusta jää vähemmän käteen, mitä on bruttopalkaksi pyydetty. Palvelu ottaa pienen prosenttiosuuden itselleen palkkiosta. Eri laskutuspalveluiden palveluprosentti näkyy taulukossa 1. Monilla laskutuspalveluilla on kuitenkin minimisummana 15 - 20 euroa, jolloin

pienimmiltä laskutettavilta summilta palvelumaksun prosenttiosuus on paljon suurempi. Haittapuolena on myös se, että kaikkia luvanvaraisia palveluja ei voida toteuttaa laskutuspalvelun kautta, esimerkiksi tällaisesta luvanvaraisesta palvelusta on muun muassa taksiliikennöinti. Kevytyrittäjyys ei myöskään toimi tavaranmyynnissä, ja on olemassa liiketoiminnan kuluja, joita ei voida täysimääräisesti korvata. Kaikki laskutuspalvelut eivät hyväksy asiakkaakseen luottotietojensa menettänyttä eikä usein myönnä starttirahaa. (Yrityksen perustaminen 2019a.)

Työttömyysetuisuudet saattavat aiheuttaa vaivaa kevytyrittäjälle. Jos kevytyritystoiminta katsotaan kokopäiväiseksi ja kevytyrittäjä ei pysty ottamaan muuta kokopäiväistä työtä, hän ei ole oikeutettu työttömyysetuisuuksiin. Arvolisävelvollisuus on kevytyrittäjälle automaattista, eikä yrittäjä pysty ottamaan alarajahuojennusta. Pitkät hankinnat ovat vähennykelvottomia ja edellisiä tilikausien tappioita ei pysty lyhentämään verotuksesta. (Kevytyrittäjyys 2019.)

Taulukko 1. Laskutuspalvelut vertailussa (Yrityksen perustaminen 2019b)

Laskutuspalvelu	Palvelumaksu	Minimiveloitus	Oma Y-tunnus	Käteen jäävä raha 6200 € laskutuksella
Ukko.fi	5 %	Ei	Ei	Noin 3500-3800 euroa
Odeal	5 % (kun laskutus alle 60 000 euroa)	15 euroa	Ei	Noin 3500-3800 euroa
Eezy	5 % (kun laskutus alle 75 000 euroa)	Ei	Ei	Noin 3500-3800 euroa
FinJob	4 %	Ei	Ei	Noin 3500-3800 euroa
OP Kevytyrittäjä	5 % (max 1500€/v +alv)	Ei	Kyllä	Noin 4700-4800 euroa

2.3 YEL-vakuutus ja työttömyysturva

YEL eli yrittäjän eläkevakuutus määrittää henkilön yrittäjäksi, jolla on tuloja ilman työsuhdetta ja joka ei toimi esimerkiksi virkaoikeudellisessa toimisuhteessa. YEL on lakisääteinen vakuutus ja on pakollinen kaikille kevytyrittäjille, joiden vuositulo ylittää 7 645,25 euroa ja jotka ovat toimineet vähintään 4 kuukautta vuodessa (Paavola 2017). Kevytyrittäjän tunnuksia ovat esimerkiksi seuraavat:

- yrittäjän työt itse päätettävissä
- itsenäisyys, valta päättää näin työajoista ja hinnoista
- työsuoritus omalla vastuulla, yrittäjän riski
- työsuhdelainsäädäntö ei säätele oikeuksia ja velvollisuuksia. (Paavola 2017.)

Ennen vuotta 2017 kevytyrittäjät toimivat työeläkevakuuden (TyEL) piirissä, kunnes monet laskutuspalvelut vaihtoivat TyEL-vakuutuksen yrittäjän eläkevakuutukseen eli YEL-vakuutukseen (Paavola 2017), esimerkiksi UKKO.fi otti YEL-vakuutuksen käyttöön 1.5.2017 (Peiponen 2017b).

Vakuutuksen hinta vaihtelee ikäluokittain ja hinta perustuu YEL-työtuloon. Alle 53-vuotiaille maksu on 24,1 prosenttia, 53 - 62-vuotiaille 25,6 prosenttia ja yli 62-vuotiaille 24,1 prosenttia. Joka vuosi sosiaali- ja terveysministeriö tarkistaa maksun prosenttimäärän, ja YEL-maksut voi vähentää verotuksessa (Paavola 2017). Uusi kevytyrittäjä saa automaattisesti alennuksen YEL-vakuutuksesta ensimmäiseltä neljältä vuodelta, joka on 22 prosenttia ja tästä vertailua on taulukossa 2. Vakuutuksen on mahdollista ottaa myös jälkikäteen, mutta kuuden kuukauden sisään edellytysten täytyessä. Jos YEL-vakuutusta ei tee ajoissa, maksuun lisätään laiminlyöntikorotus. (Peiponen 2017b).

Taulukko 2. Maksujen vertailu (Peiponen 2017a)

	TyEL-maksu 2017	YEL-maksu 2017	Eläkemaksu, jos työtulo alle 7645,25 €/vuosi
Alle 17-vuotias	0 %	0 %	0 %
17-vuotias	25,10 %	0 %	0 %
18–52-vuotias	25,10 %	24,10 % / 18,80 %*	0 %
53–62-vuotias	25,10 %	25,60 % / 19,97 %*	0 %
Yli 63-vuotias	25,10 %	24,10 % / 18,80 %*	0 %

*Aloittavan yrittäjän alennus YEL-maksusta ensimmäiseltä 48 kuukaudelta on 22 %.

Jos vuosittainen työtulot (bruttopalkka), jää alle YEL-vakuutuksen rajan alle eli 7645,25 euron tai ei muutenkaan täytä vakuutuksen vaatimuksia, vakuutusta ei tarvitse ottaa. Tällöin kevytyrittäjän nettopalkka on 24 prosenttia enemmän, koska hänen ei tarvitse maksaa YEL-maksuja. Kevytyrittäjän ei myöskään tarvitse maksaa työeläkemaksuja. (Peiponen 2017b.)

Työttömyysturvalaissa kevytyrittäjät ovat vuodesta 2016 lähtien koettu yrittäjinä (Peiponen 2017b). Yrittäjän työttömyyskassaan voi liittyä, kun työtulot ylittävät 12 564 euroa. Tämä voi olla ongelmallista niille työttömille, jotka tekevät kevytyrittäjänä väliaikaisia töitä työttömyyden aikana (Paavola 2017). Kevytyrittäjän on mahdollista kuulua 18 kuukautta sekä yrittäjän ja työntekijän kassaan (Peiponen 2017b).

2.4 Kevytyrittäjäksi ryhtyminen

On useita laskutuspalveluita, joista kevytyrittäjän on helppo valita mieleisensä. Palveluun rekisteröinti vaaditaan, jos haluaa toimia kevytyrittäjänä. Kevytyrittäjän ei tarvitse tehdä perustamisilmoitusta eikä miettiä toiminimeä tai välittää yhtiösopimuksista (Kevytyrittäjyys 2019). Esimerkiksi Souvi Group Osuuskunnassa on mahdollista rekisteröityä ajoissa Souvariksi ennen työntekoa ja eikä rekisteröinti sido henkilöä mihinkään. Kevytyrittäjyydestä ja laskutuspalveluilla ei ole erillisiä menoja.

Souvi Group Osk laskutuspalvelussa on ennen työntekoa tehtävä työilmoitus, joka sisältää työajan, työkuvausten ja toimeksiantajan ja paikan, jossa työ tehdään. Työn aikana aiheutuneet kulut ilmoitetaan niille tarkoitetuilla sivuilla. Jos sama työ, esimerkiksi ripsipidennysten laitto samalle asiakkaalle, tehdään uudestaan ja laskutetaan kahden kuukauden sisällä edellisestä, työilmoitusta ei tarvitse tehdä. Uusi työ pitää aina ilmoittaa

laskutuspalveluun. Souvi Group Osuuskunta vähentää asiakkaan maksamasta laskusta palkan sivukulut, joita ovat tapaturmavakuutus ja sosiaaliturvamaksut ja YEL-vakuutus.

2.5 Palkka, sen maksu ja nosto

Kevytyrittäjyydessä haasteita saattaa tuottaa oman työn hinnoittelu, koska oman työn hintaa ei voi laskea samalla tavalla kuin palkkatyössä. Tämän takia monella eri laskutuspalvelun sivuilla on oma palkkalaskurinsa, jolla voi laskea asiakkaalta laskutettavan hinnan ja kevytyrittäjälle jää tietty määrä haluamaansa palkkaa laskutuksen jälkeen. Palkkalaskurin laskelmat ovat arvioita, mutta näiden avulla voi muodostaa työn hinnasta jonkinlaisen käsityksen. (Kevytyrittäjyys 2019.)

Yksi laskutuspalvelun käytön etuja on se, että kevytyrittäjä pystyy milloin vain nostamaan laskutuspalvelusta palkan. Kaikki laskut hoidetaan palvelun kautta. Kun asiakas maksaa laskun, rahat menevät laskutuspalvelulle ja kevytyrittäjällä on mahdollisuus valita, haluaako nostaa palkan välittömästi vai yhdistää eri laskut yhdeksi palkaksi. Monen laskun yhdistäminen on järkevää, jos laskutuspalvelun palkkiolla on minimiveloitus. (Kevytyrittäjyys 2019.)

Kevytyrittäjä laittaa pyynnön palkan maksusta sähköisessä laskutuspalvelussa, jolloin palkka maksetaan yleensä muutamassa arkipäivässä kevytyrittäjälle. Laskutuspalvelussa pitää olla tällöin tiedossa verokortti, koska palkasta vähennetään ennakkopidätys ja työnantajamaksut sekä palvelun oma maksu ja tarvittaessa YEL-vakuutuksen hinta. (Kevytyrittäjyys 2019.)

2.6 Eri laskutuspalveluiden kirjautumisprofiilien eroja

Eri laskutuspalveluihin, kuten UKKO:n, Eezy:n ja ODEAL:n palveluihin, rekisteröityminen onnistuu helposti täyttämällä rekisteröintilomakkeen. Useimmissa kysytään vain kevytyrittäjän nimi, puhelinnumero ja sähköpostiosoite, kuten kuvassa 1 on nähtävissä. Rekisteröityminen on ilmaista eikä vaadi tunnistautumista.

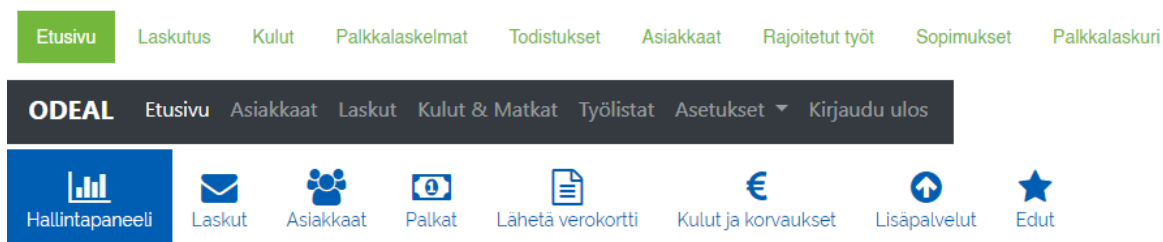
Rekisteröidy käyttäjäksi

Etunimi	<input type="text"/>
Sukunimi	<input type="text"/>
Sähköpostiosoite	<input type="text"/>
Puhelinnumero	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Hyväksyn UKKO.fi:n tietosuojaperiaatteet	
<input type="button" value="Rekisteröidy palveluun"/>	

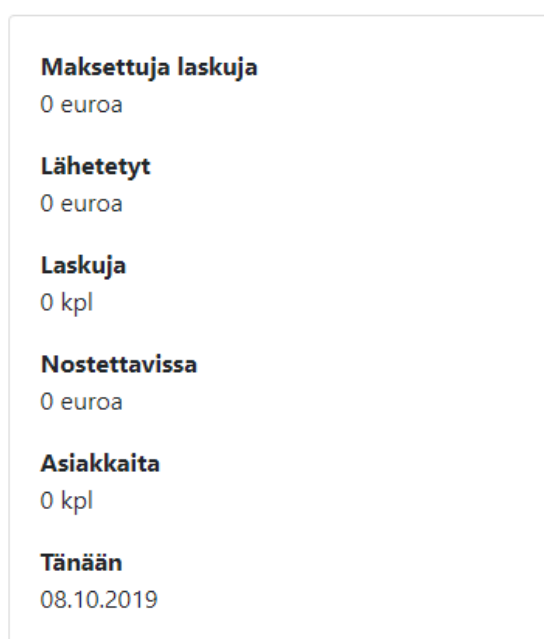
Kuva 1. Rekisteröidy käyttäjäksi (UKKO.fi 2019c)

Kun laskutuspalveluun on kirjautettu, etusivuilla on yhteenveto eri linkeistä, joita kevytyrittäjän tarvitsee täyttää saadakseen tehdystään palvelustaan palkkaa, kuten kuvassa 2 on esitelty. Kuvassa 3 puolestaan nähdään, kuinka etusivuilla on yleensä pieni yhteenveto kevytyrittäjän töistä, jossa näkyy esimerkiksi asiakkaan maksetut laskut, nostamaton palkka ja kevytyrittäjän asiakkaat. Erikseen sivuilta löytyy Asetukset-kohta, jossa kevytyrittäjä voi hallita esimerkiksi omia tietojaan, verokorttia tai maksutietojaan.

Jokaisen laskutuspalvelun etusivulla on kevytyrittäjille tietoa, kuinka päästä alkuun, kuten esimerkiksi onko tarvetta YEL-vakuutukselle ja mistä sen saa, missä tehdä työilmoitus ja miten tehdään lasku. YEL-vakuutus on helposti esillä ja saatavilla kaikilla sivuilla.



Kuva 2. Eezyn, Odealin, ja UKKO.fi:n linkit 2019 (Eezy 2019a; Odeal 2019a; UKKO.fi 2019a)



Kuva 3. Odeal:n yhteenveto (Odeal 2019c)

UKKO.fi -sivuilla on panostettu eniten laskutuspalvelun ulkonäköön. Värit ovat selkeät, ja sivuille on luotu oma maskotti, joka on helppo tunnistaa mainoksista. Tästä maskotista on esimerkki kuvassa 4. Myös UKKO.fi on markkinoinut yritystään näkyvästi ja laskutuspalvelua haettaessa esimerkiksi Googlesta, UKKO.fi on ensimmäisiä vaihtoehtoja, joita tulee hakutuloksissa näkyviin.



Kuva 4. UKKO.fi maskotti 2019 (UKKO.fi 2019b)

3 UX- JA UI-DESIGN

3.1 UX:n ja UI:n ero

Verkkosivuja luodessa käyttäjän rooli on hyvin keskeisessä asemassa, jolloin niiden suunnittelussa on otettava huomioon käyttäjäkokemus ja käyttöliittymäsuunnittelu. Käyttäjäkokemus eli User Experience (UX) ja käyttöliittymä eli User Interface (UI) usein sekoitetaan samaksi asiaksi, mutta ne ovat täysin eri asioita. UX on käyttökokemuksen suunnittelua, ja kyse on ensisijaisesti siitä, miltä henkilöstä tuntuu käyttäessään palvelua. Käyttäjäkokemus on ongelmanratkaisua palvelun suunnittelussa eli miten saadaan palvelu käyttäjälle mahdollisimman vaivattomaksi ja luontevaksi käyttää. (Virtanen 2019b.)

UX:ssä kyse on siis mielihyvästä, jota käyttäjä kokee palvelua ja verkkosivua käyttäessään. Mielihyvää luo käyttökokemuksen helppous ja selkeys, visuaalisuus, palvelun käytön oivallus (intuitiivisuus) ja palvelun vaivattomuutta käyttää. UX-suunnittelijan työhön kuuluu ottaa huomioon edelliset mainitut käyttäjäkokemukset, kun suunnittelee esimerkiksi palvelukonsepteja. UX-suunnittelija luo myös esimerkiksi erilaisia käyttäjäprofiileja (personas), jotka täyttävät palvelun verkkosivujen vaatimukset sekä keskittyvät sivun ihan-teelliseen käyttäjäkokemukseen ja tiedonsiirron optimoimiseen tutkimuksen ja testauksen (UX research and testing) avulla. (Virtanen 2019b.)

UI:ssa eli käyttöliittymän suunnittelussa puolestaan tarkoitetaan sitä, mitä henkilö näkee käyttäessään palvelua näytöltään eli miltä esimerkiksi tuote tai verkkosivu visuaalisesti näyttää. Käyttöliittymä tarkoittaa palvelun kohtaa, jonka kautta henkilö on vuorovaikutuksessa palvelun kanssa. Verkkosivun värit, fontit, kuvat ja efektit ovat tarkkaan suunniteltua palvelun UI:ta. (Virtanen 2019b.)

3.2 UX-Design

Käyttäjäkokemuksen käytettävyys (usability) -termi otettiin käyttöön noin 30 vuotta sitten, kun ISO (International Organization for Standardization) standardoi termin. Julkaisun mukaan käytettävyys tarkoittaa sitä, että ”miten tehokkaasti, tarkoituksenmukaisesti ja tyytyväisyyttä tuottaen tunnetut käyttäjät saavat suoritettua määritellyt tehtävät tunnetussa kontekstissa” (Palviainen 2017c). Sanallinen määritelmä on paremmin muistettavissa kuvion 2 käytettävyyskukkasessa. (Palviainen 2017c.)



Kuvio 2. Käytettävyyssukkanen (Palviainen 2017a)

3.2.1 Käyttäjäkokemus

Kuvion 2 käytettävyyssukkanesta täydentämällä saadaan luotua se, mistä käyttäjäkokemus muodostuu ja syntyy uusi kukkanen, kuten kuviossa 3 on nähtävissä. Patrick W. Jordanin (2003) mukaan on kolme eri mekanismia, jotka tuottavat käyttäjälleen mielihyvää. Nämä ovat fyysinen tai henkinen stimulaatio tai toimiminen palvelun käyttäjän arvojen mukaan, jotka ovat ideo-mielihyvä ja identifikaatio. (Palviainen 2017c.)

Yhteys muihin ihmisiin ja palvelun kyky edistää henkilön haluttua mielikuvaa itsestään kutsutaan sosio-mielihyväksi. Fysio-mielihyvä taas on sitä, että palvelun käyttäjä kokee sopivaa fyysistä stimulaatiota, kuten esimerkiksi kosketusta ja ääntä. Lopuksi evokaatio mahdollistaa käyttäjän kytkeytyä historiaansa ja herättää positiivisia muistoja (Hassenzahl 2003; Palviainen 2017c.)



Kuvio 3. Käyttäjäkokemuksen osatekijät (Palviainen 2017b)

3.2.2 Hyvä käyttäjäkokemus

Millainen on sitten hyvä UX-suunnittelija? Esimerkiksi verkkosivujen yksinkertaistaminen ja omien hyväksi todettujen metodien käyttäminen parantaa huomattavasti käyttäjäkokemusta. Suunnittelussa pitää ottaa asiakaskunta huomioon, miten he esimerkiksi havaitsevat eri asiat tai millainen on heidän oletettu kokemuspohja. (Juvonen 2019.)

Hyvän käyttäjäkokemuksen luo heti palvelun ymmärrettävyys ja käytön helppous. Palvelua ensimmäistä kertaa käyttävänkin pitäisi helposti ymmärtää ja oppia palvelun käytön. Ihanteellinen, mahdollisesti monimutkainenkin, palvelu on sellainen, että käyttäjä ei

tarvitse muita ohjeita ymmärtääkseen palvelun toiminnan. Apuna voi tällöin käyttää suunnittelussa esimerkiksi visuaalisia vihjeitä ja nappeja, jotka kertovat selkeästi palvelun toiminnallisuudesta. Verkkosivut, jotka näyttävät kauniilta ja niiden käyttöliittymä minimiltä, eivät välttämättä ole käyttäjäkokemukseltaan hyviä, jos elementtien toiminnallisuudet ovat vaikeasti tehtyjä ja vaativat käyttäjää tutkimaan perusasioitakin enemmän. (Virtanen 2019a.)

Sulavaan käyttäjäkokemukseen liittyy vahvasti palvelun selkeys ja mahdollisimman miellyttävä ulkoasu. Visuaalinen ulkoasu houkuttelee ja kourauttaa. Sen takia se on tavoiteltu ominaisuus palvelulle, joten se on myös vaikea tiivistää vain yhteen palvelun toimenkuvaan. Aina pyritään brändin ja visuaalisen puolen lisäksi parantamaan ja nostamaan palvelukokemusta uudelle tasolle ja näin yllättää käyttäjä ja luoda hänelle uusia arvoja. (Virtanen 2019a.)

3.3 UI-Design

User Interface (käyttöliittymä) on mikä tahansa palvelun osa, jonka palvelun käyttäjä näkee edessään ruudulla ja tapa, jolla henkilö pystyy käyttämään ohjelmaa (kosketusnäytölliset puhelimet sekä hiiri ja näppäimistö). Se on laitteen, ohjelmiston tai palvelun osa, jonka kautta käyttäjä pystyy vuorovaikuttamaan. Käyttöliittymä on siis yhteys tai linkki, joka toimii käyttäjän ja palvelun toiminnallisuuksien välillä. (Pasanen 2018.)

Käyttöliittymäsuunnittelu on eri palveluille, ohjelmistoille ja laitteille käyttöliittymän suunnittelua, joka olisi mahdollisimman helppo ja miellyttävä kokemus käyttäjälle. Se on usein graafisen käyttöliittymän (GUI) suunnittelua, mutta se voi sisältää muita hallittavia käyttöliittymiä (ääniohjatut käyttöliittymät). (Pasanen 2018.)

Usein käyttöliittymät pyritään suunnittelemaan mahdollisimman tehokkaiksi ja helpoksi käyttää, jotta käyttäjä pystyy mahdollisimman pätevästi saavuttamaan palvelun luoman ja toivotun päämäärän. Tällöin käyttöliittymäsuunnittelu on hyvin toteutettu. Vaikka käytettävyyden ja tehokkuuden ovat tärkeitä käyttöliittymän kannalta, myös suunnittelussa voidaan kohdentaa esimerkiksi käyttäjän hauskanpitoon ja miellyttävien kokemusten luomiseen. (Pasanen 2018.)

Käyttöliittymä voidaan myös suunnitella käyttäjien kiusaamiseksi ja epäeettiseksi, jolloin toiminta pyrkii tarkoituksellisesti hännäämään käyttäjää esimerkiksi rekisteröitymään eri palveluihin vastentahtoisesti. Käyttöliittymä esimerkiksi on voitu suunnitella sellaiseksi, että palvelun käyttäjätilin poistaminen on tehty tarpeettoman hankalaksi. (Pasanen 2018.)

Ihmiset tunnistavat erilaisia malleja sekä tapoja ja hyvä käyttöliittymäsuunnittelu toimii tämän mallin mukaan. Esimerkkinä ihmiset ymmärtävät, miten verkkosivujen linkit toimivat. Jos palvelu tai tuote ei toimi käyttäjän odottamalla tavalla, aiheutetaan käyttäjälle hämmennystä ja luodaan kehua käyttäjäkokemusta. Vahvassa ja hyvin tehdyssä käyttäjäliittymäsuunnittelussa on tärkeää hyödyntää näitä ihmisten oppimia malleja ja tapoja, jolloin luodaan vakaa rakenne käyttäjäkokemuksille. Mallien ja tapojen lisäksi suunnittelussa on todettu hyväksi käyttöliittymämallit (englanniksi pattern). (Pasanen 2018.)

Hyvin tehty käyttöliittymäsuunnittelu on lopputulos, kun käyttäjä ei huomaa palvelun tai tuotteen käytön aikana helppoutta edetä alkupisteestä loppupisteeseen. Epäonnistuneet käyttöliittymät kuluttavat käyttäjän aikaa palvelun tai tuotteen toiminnallisuuksien ja ominaisuuksien oppimiseen. 10 hyvää perussääntöä käyttöliittymäsuunnittelulle ovat:

- Käyttäjien lähtökohdat on hyvä tuntea ja tietää keitä he ovat.
- Oikein käytetyt mallit ovat pitkien tutkimustöiden tuloksia ja toimivat todistetusti.
- Työn yhtenäisyys helpottaa oppimista ja helpottaa muistamista.
- Visuaalisen hierarkiaa pitää hyödyntää, jolloin voi varata enemmän tilaa käyttäjän tärkeille asioille.
- Palautteen anto auttaa ja kannustaa, kun käyttäjä tekee virheen tai saavuttaa päämääränsä.
- Anteeksiantavuus auttaa käyttäjän virheiden korjaamisessa ja mahdollistaa selkeiden ohjeiden luomisen.
- Käyttäjän voimaannuttaminen onnistuu esimerkiksi antaen tehokkaaseen käyttöliittymän käsittelyyn tarkoitettuja työkaluja (esimerkiksi pikanäppäinten anto).
- Käyttäjän kielen puhuminen parantaa käyttäjäkokemusta, ellei käyttäjä itse ole perehtynyt kyseiseen ammattikieleen.
- Asioita on hyvä pitää yksinkertaisena eikä hankaloittaa tahallisesti käyttäjien tavoitteiden saavuttamista.
- Aina oppii uutta ja aina pitää siirtyä eteenpäin. Käyttöliittymäsuunnittelu on interaktiivista ja suunnittelussa tapahtuneiden virheiden oppiminen ja niiden välttäminen on välttämätöntä. (Pasanen 2018.)

4 VEKTORIGRAFIikka

4.1 Esittely

Bittikarttagrafiikka (pikseligrafiikka) ja vektorigrafiikka ovat kuvatiedostojen kaksi eri pääryhmää. Suurin ero näiden välillä huomataan silloin, kun kuvan kokoa aletaan käyttäjän toimesta muuttamaan. Bittikarttagrafiikassa alkuperäisen kuvan kokoa ei saisi lähteä muuttamaan isommaksi, kun taas vektorigrafiikassa voidaan kuvan kokoa muuttella lähes rajattomasti eikä kuvan tarkkuus kärsi. Ongelmia ilmenee ainoastaan silloin, kun kuvaa pienentää liikaa ja vektorigrafiikan viivanpaksuus ohentuu sen verran, ettei viivan erotus onnistu enää käyttäjän silmällä. (Timonen 2013, 1.)

Vektori- eli viivagrafiikan kuva muodostuu viivoista ja muodoista, joiden sisällä voi olla täyteväri. Tästä esimerkkinä kuva 5, jossa bittikarttagrafiikan kuva on vektoroituna vektorigrafiikkakuvaksi Image Trace -komennolla ja kuvassa on havaittavissa alueita, jotka ovat täytetty yhdellä värillä. Tiedostoilla on oma matemaattinen muoto ja suurennussuhde, jolloin kuvan suurentaminen ja pienentäminen onnistuu. Kuvan suurennussuhde muuttuu ja kertolasku lasketaan uudelleen. Vektorigrafiikkaa käyttäviä ohjelmia ovat esimerkiksi Microsoft ClipArt, Corel draw ja Illustrator. Kaksi edellistä (Corel draw ja Illustrator) ovat piirto-ohjelmia ja tallentavat tiedostot oletuksena vektorigrafiikkamuotoon. Myös esimerkiksi Excel-kaaviot ja PowerPoint-esitykset ovat vektorigrafiikkaa. Tiedostomuotoja, joita vektoriohjelmat käyttävät, on muun muassa WMF (Windows Meta File) ja edellisestä laajennettu EMF (Enhanced) muoto, EPS (Encapsulated Post Script), AI (Adobe Illustrator) ja CDR (CorelDraw) sekä FH alkuiset tiedostomuodot, jotka ovat FreeHand ohjelman muotoja. Lisäksi vielä web-ympäristössä käytetään SVG-grafiikan (Scalable Vector Graphics) muotoa. SVG on avoimen standardin tiedostomuoto. (Timonen 2013, 1.)



Kuva 5. Bittikarttagrafiikasta vektorigrafiikaksi Image Trace -komennolla

Bittikarttagrafiikan kuva muodostuu pienistä kuvapisteistä, jotka ovat nimeltään pikseleitä. Jokainen pikseli on tavallisesti neliön muotoinen ja on yksivärinen. Kuvassa 6 nähdään, kuinka bittikarttagrafiikan suurentaminen ei onnistu, koska pikselit suurenevät eikä niitä tule lisää. Tällöin ihmisen silmä erottaa pikselit, kun kuvaa on kasvatettu tarpeeksi ja pikselit ovat kasvaneet samalla. Digikameralla otetut tai kuvista skannaamalla hankitut kuvat ovat kaikki bittikarttagrafiikkaa ja niiden käsittelyyn tarvitaan esimerkiksi Photoshop-ohjelmaa tai PhotoShop prota. (Timonen 2013, 1.)

Yleisimpiä bittigrafiikkamuotoja ovat esimerkiksi TIF (Tagged Image File Format, TIFF), JPG (Joint Photographic Experts Group, JPEG), PNG (Portable Network Graphics) ja PSD, joka on Photoshopin oma tiedostomuoto. PSD voi myös sisältää vektoriosia.



Kuva 6. Bittikarttagrafiikan suurennus

4.2 Tiedostomuotoja

Tiedostomuoto eli tiedostoformaatti määrittelee tavan, jolla sovelluksen tuottamat tiedot saadaan koodattua biteiksi ja tallennettua levyille. Kun sovellus avaa tiedoston, se purkaa koodauksen ja rakentaa tiedoston (numerot, teksti, kuva, ääni ja video) muistiin eri käsitteilyjä varten. (Järvinen 2009, 189.)

Multimediatiedostoissa kaksi erillistä osaa, jotka ovat pakkausmenetelmä ja säiliöformaatti. Pakkausmenetelmä on tapa, jolla ääni- tai kuvadata puristetaan pienempään

tilaan. Säiliöformaatti (container) taas puolestaan määrittelee, millaiseksi tiedoston data tallennetaan sekä muut tiedot (kuvan ja äänen toistaminen yhdessä). Usein pakkausmenetelmä ja säiliöformaatti toimivatkin yhdessä ja niitä voidaan yhdistellä eri tavoin. (Järvinen 2009, 189.)

Standardoitu tiedostoformaatti on kannattava arkistoinnissa, koska se on turvallinen vaihtoehto. Tämä tarkoittaa sitä, että jokin kansainvälinen standardointijärjestö esimerkiksi ISO (International Organization for Standardization) ja W3C (World Wide Web Consortium) on hyväksynyt tiedostoformaatin ja formaatti on liitetty numeroitujen standardien kokoelmaan. Standardointi varmistaa myös sen, että tiedostojen sisältö on julkista tietoa ja kaikkien saatavilla. Tiedon pohjalta voidaan tehdä muunto-ohjelmia, joilla pystytään avaamaan tiedostoformaatin ja tarvittaessa kääntää oman aikansa formaatteihin. (Järvinen 2009, 190.)

4.2.1 SVG

Scalable Vector Graphics eli SVG on World Wide Web Consortium (W3C) kehittämä standardi, jolla esitetään kaksiulotteista vektorigrafiikkaa ja se määrittelee XML-pohjaisen (Extensible Markup Language) tekstiformaatin. Pakatun tiedoston tiedostopääte on .svg tai .svgx (Järvinen 2009, 204). W3C on kehittänyt web-standardit ja muita aktiviteetteja ovat esimerkiksi web-sivustojen kuvauskieli HTML, tyylikieli CSS ja tekstiformaattien metakieli XML. W3C asettamien web-standardien ja suositusten kehittämisestä vastaa laaja merkittävä joukko kansainvälisiä liikeyrityksiä ja tutkimuslaitoksia. W3C:n hallittu standardien kehitysprosessi ja laaja jäsenkunta tarjoavat hyvän pohjan laadukkaiden web-standardien kehittämiseen. (Nykänen 2007, 12-13.)

SVG kuvaa koodataan HTML-kielestä merkkaukieliopin XML varassa. XML mahdollistaa CSS-tyylin liittämisen esimerkiksi SVG-kuvaan ja dynaamisten sovellusten ohjelmoinnin DOM-rajapinnan avulla. Koska SVG on tekstipohjainen, se mahdollistaa kuvien luonnin suoraan tekstieditorilla tai ohjelmallisesti. Tämä mahdollistaa tekniikan mekaanisen käytön laajemmissa sovelluksissa ilman, että tarvitsee sitoutua tiettyyn editoriin. (Nykänen 2007, 12.)

SVG:n kehitys alkoi vuonna 1999 W3C toimesta ja ensimmäinen SVG web-standardisuositus 1.0 on peräisin vuodelta 2001 ja W3C:n määrittelemä standardisuositus on SVG 1.1, joka julkaistiin vuonna 2003 (Wikipedia 2019). Kehitteillä on kuitenkin SVG 2.0, jonka uusin luonnos julkaistiin 2019 (Wikipedia 2019). SVG:stä on määritelty myös kaksi erityistä mobiiliprofiilia, jotka ovat SVG Basic ja SVG Tiny. Ne ovat kevennettyjä versioita, jotka

helpottavat SVG:n soveltamista mobiililaitteisiin. Wikipedian (2019) mukaan SVG Tiny on saanut 1.2 standardisuositukset vuonna 2008. (Nykänen 2007, 13.)

4.2.2 EPS

EPS (Encapsulated Postscript) arkistoi kuvan käyttäen PostScript-kielen mukaisia komentoja. John Warnock ja Charles Geschke (Adoben perustajat) kehittivät kielen, koska he halusivat ratkaisun monimutkaisten dokumenttien tulostamisongelmiin. Tiedostoja pystyttiin tallentamaan 1990-luvun loppupuoliskolla PDF-muotoon ja näin tulostaa millä tahansa kirjoittimella, joten PostScript-kielen suosio alkoi vähentymään. (Järvinen 2009, 205.)

EPS toimii yleensä standardina, kun siirretään grafiikkaa ohjelmista toiseen (logoja ja karttoja). Se pystyy sisältämään formaattiinsa bittikartta- ja vektorigrafiikkaa ja tiedostopääte on .eps tai .epsf. EPS-tiedosto voi sisältää tekstiä, grafiikkaa, kuvia tai kaikkia näitä.

Koska formaatti käyttää PostScript-kieltä, se on yksi monipuolisimmista tiedostomuodoista ja käy esimerkiksi Microsoft Officen ohjelmiin. Tästä esimerkkinä Word-sovellus kykenee näyttämään EPS-tiedostolle ominaisen esikatselukuvan, johon ei tarvitse PostScript-tulkkia. (Leurs 2017a.)

Tiedostomuotoa kutsutaan nimellä eps (kehystetty PostScript), koska tiedostoon tallennettu PostScript-koodi tarvitsee kehyksen, josta taitto-ohjelma kykenee tunnistamaan kuvan mitat. Kieli on ASCII-tekstiä (American Standard Code for Information Interchange) ja sitä pystyy tutkimaan millä tahansa tekstieditorilla. Eps-tiedostoon tallennetaan myös rasteriversio kuvasta, josta taitto-ohjelma pystyy näkemään, millainen kuva on kyseessä. Jos kuvaa ei ole, näkyy pelkästään kehys ja tiedostonimi. Tämä johtaa helposti virheisiin. (Järvinen 2009, 205.)

4.2.3 PDF

PDF (Portable Document Format) on Adoben vuonna 1993 esittelemä laajassa käytössä oleva dokumenttiformaatti, joka toi muutosta ASCII-tekstin siirrolle ja arkistoinnille. Se pyrkii näyttämään dokumentin näytöllä alustasta riippumatta (Leurs 2017b). Ennen PDF-muotoa teksti piti tallentaa puhtaana ASCII-tekstinä, koska sen koodaustavan kaikki tietokoneet ymmärsivät. Fontit, tekstimuotoilut, kuvat jne. säilyivät sovellusten omissa formaateissaan ja tarvittavia sovelluksia ei ollut edes saatavilla jokaiseen käyttöjärjestelmään. (Järvinen 2009, 207.)

PDF-tiedostoon tallennetaan ulkoasun tieto, jolla pystytään näyttämään sivu ja tulostamaan se. Tiedoston muokkaaminen on jälkikäteen hankalaa eikä siinä ole myöskään esimerkiksi taulukkolaskentasivun kaavoja. Jo pelkän tekstiä sisältävän tiedoston avaaminen

tekstinkäsittelyohjelmassa vaatii erityistä prosessointia. PDF-tiedoston muokkaaminen kuitenkin onnistuu esimerkiksi avaamalla tiedoston Adobe Illustrator-ohjelmassa. (Järvinen 2009, 207.)

PDF-tiedoston versio 1.4 hyväksyttiin standardiksi vuonna 2005. Ensimmäinen standardi ei ollut täysin sama kuin Adoben 1.4, sillä siitä on jätetty pois turhia ominaisuuksia arkistoinnin kannalta. Se oli aluksi Adoben oma tekniikka. Uusin standardi on PDF 2.0, joka julkaistiin vuonna 2017 (Leurs 2017b). Standardoinnin ansiosta PDF:ää voi luoda ja lukea eri ohjelmilla. Esimerkiksi OpenOffice kaikki versiot pystyvät käsittelemään PDF-tiedostoa. (Järvinen 2009, 207.)

4.2.4 AI

Adobe Illustrator Artwork eli AI on muunneltu versio vanhemmasta EPS-tiedostosta ja se on laajasti tuettu tiedosto mahdollistaen käytön monessa eri ohjelmassa. AI-tiedosto on harvinaisempi kuin EPS-tiedosto ja useimmat ohjelmat, jotka pystyvät lukemaan AI-tiedostoa, pystyvät myös avaamaan EPS-tiedoston koodia. (Vector magic 2019.)

AI on Adobe Illustratorin oma tiedostomuoto ja sopii parhaiten käytettäväksi, kun työskennellään muiden Adoben ohjelmien kanssa tai työstä tarvitaan työversio. Tiedosto avautuu oletuksena suoraan Illustratoriin, kun se avataan käyttöjärjestelmässä tai käytetään esimerkiksi Photoshopin Edit Original -komentoa. Muut vektoritiedostot, kuten esimerkiksi EPS ja PDF, eivät välttämättä samalla tavalla avaudu suoraan Illustratoriin, vaan ne saattavat mahdollisesti avautua toiseen ohjelmaan. (Korkeila 2013, 130.)

5 CASE: SOUVI GROUP OSUUSKUNTA

5.1 Esittely

Souvi Group Osuuskuntaa luonnehditaan näin:

Souvi on kaikkien yrittäjähenkisten ihmisten osuuskunta, joka tarjoaa Souvarit -palvelun kautta mahdollisuuden toimia kuin yrittäjä, mutta ilman omaa yritystä. Opiskelijoille Souvi mahdollistaa opintojen suorittamisen yrittäjämäisesti, sekä antaa loistavan tavan verkostoitua muiden yrittäjähenkisten ihmisten kanssa. (Souvi.fi 2019.)

Työharjoitteluni alkaessa Souvi Group Osuuskunnassa oli selvää (paikan kiinnostavuuden takia), että opinnäytetyö tehdään kyseiselle yritykselle. Yritys perustettiin vuonna 2018, ja uutuutensa takia Souvilla ei ole laskutuspalvelun käyttöliittymää suunniteltu Souvi.fi verkkosivuille. Souvi Group Osk tarjoaa paljon muutakin kuin pelkän laskutuspalvelun, kuten esimerkiksi erilaisten projektien tekoa, työharjoituksen suorittamista tai Souvin kehityksen työryhmään liittymistä. Asiakaskuntakin on pääasiassa opiskelijoita, mutta Souviin pääsee mukaan kuka tahansa.

Tässä case-osiossa käsitellään käyttöliittymäsuunnittelun kulkua, miltä käyttöliittymä voisi tulla tulevaisuudessa näyttämään Souvin verkkosivuilla. Verkkosivuilla on oma ilmeensä, jota on tavoitteena soveltaa käyttöliittymään, mutta samalla luoda myös jotain uutta sivuille. Tarkoituksena on käyttää työtiimin ottamia valokuvia, värimaailmaa ja selkeää asetelua, jotta ihmiset ja tuleva asiakaskunta tulevaisuudessa tunnistaisi Souville ominaiset värit ja ilmeen.

Puolen vuoden työharjoitus Souvin työtiimissä on mahdollistanut esimerkiksi erilaisia kevytyrittäjäpalvelun piiriin kuuluvien liittymislomakkeiden luonnin, joita pystyy soveltamaan tulevaan käyttöliittymään. Souvin työtiimi on ollut aktiivisesti osallisena ja aina saatavilla käyttöliittymää luodessa, vaikka kevytyrittäjäyyspalvelun käyttöliittymän prototyyppi tehtiin yksin. Tulevaisuudessa käyttöliittymä on vapaasti ohjelmoijien ja Souvin työpiirin muunneltavissa, eikä se ole sidottu mihinkään ohjelmaan.

5.2 Eri laskutuspalveluiden tutkiminen

Pohjatyöksi vaaditaan erilaisten laskutuspalveluiden sivujen vertailua ja tutkimista. Vertailun kohteeksi otettiin sivut UKKO.fi, Odeal.fi ja Eezy.fi. Näiden sivujen ulkoasua tutkittiin ja selvitettiin, miten käyttäjäystävällisesti kevytyrittäjäyyspalvelu on toteutettu. UKKO.fi:n kevytyrittäjäpalvelu on näistä kolmesta laskutuspalvelusta suosituin ja se näkyy UKKO.fi:n sivuilta; ohjauspaneeli on selkeä, hyvin suunniteltu ja kevytyrittäjän palkkojen ja laskujen

yhteenveto löytyy heti ensimmäiseltä sivulta. Sivu antaa heti ammattimaisen kuvan. Kevytyrittäjän on helppo navigoida linkkien välillä ja ohjeita tarjotaan jokaiseen palvelun osaan. UKKO.fi:llä on myös brändilleen luonteenomainen maskotti, jota näkee useissa mainoksissa. UKKO.fi:n linkit inspiroivat mielekkyydellään Souvin käyttöliittymää.

Odeal ja Eezy tarjosivat mallia käyttöliittymälle yksinkertaisuudellaan. Eezyllä on paljon kuvakkeita jokaisessa käyttöliittymän osassa, kuten kuvassa 7 nähdään, ja jokainen kuvake tarjoaa helpon linkin kyseiselle sivulle. Eezy:n verkkosivu on toiminut eniten inspiraationa Souvin käyttöliittymään; sivu on eniten silmää miellyttävin ja yksinkertaisempi käyttää, kuin esimerkiksi Ukko.fi verkkosivu. Odeal sivujen pelkistetty ja yksinkertaisesti aseteltu ulkoasu on kuitenkin helpoin käyttää. Etusivulla osiot selitetään lyhyesti ja mukana on linkki, joka johdattaa käyttäjää haluamassaan palvelun osassa eteenpäin, kuten kuvassa 8 näytetään. Yksinkertaiset linkit ja sivut tarjoavat inspiraatiota helppokäyttöiseen palveluun, johon Souvin asiakaskunta on helppo käyttää.



Kuva 7. Eezy.fi yhteenveto (Eezy 2019b)

ODEAL Etusivu Asiakkaat Laskut Kulut & Matkat Työlistat Asetukset Kirjaudu ulos

Hei Valonen Matilda
Kirjaudu ulos

Maksettuja laskuja
0 euroa

Lähetetyt
0 euroa

Laskuja
0 kpl

Nostettavissa
0 euroa

Asiakkaita
0 kpl

Tänään
04.11.2019

[Palkkalaskuri](#)

Ajankohtaista

- Uusi työ ry:n kysely: Kevytyrittäjyys vuonna 2019
- Palvelemme 3.7.2019 poikkeuksellisesti klo 16.30 saakka
- Tietosuoja ja tietoturvasuus
- Palvelemme nykyisin klo 18 asti

YEL-vakuutus
Ota YEL-vakuutus viimeistään kuuden kuukauden kuluttua aloituksesta. YEL-vakuutuksen saat käyttöösi kätevästi suoraan Ilmarisen palvelun kautta.
[Ota YEL-vakuutus](#)

Pidä tietosi ajantasalla
Onko tietosi ajantasalla? Meillä tulee olla aina ajantasaiset tiedot käytettävissä. Tarkista omat tietosi ja päivitä niitä säännöllisesti.
[Mene asetuksiin](#)

Haluatko markkinointiapua?
Lisää markkinointisivu odeal.fi pääsivustolle. Esittelyjä julkaistaan maaliskuussa 2018.
[Lue lisää](#)

Palvelun kehitys
Puuttuuko mielestäsi nettipalvelusta jotain? Haluatko parantaa käyttökokemusta?
[Kerro se meille](#)

Kuva 8. Odeal.fi sivu (Odeal 2019b)

5.3 Sivun toteutus

Sivujen vertailua hyväksi käyttäen alkoi kevytyrittäjäpalvelun käyttöliittymäsuunnittelu. Souvin työtiimi oli jo luonut valmiin pohjan Adobe XD -ohjelmalla, jota käytettiin pohjana ja loi inspiraatiota sommittelulle. Valmiilta sivulta on helppo lähteä kopioimaan elementtejä ja muokkaamaan niitä tarvitsemansa mukaan.

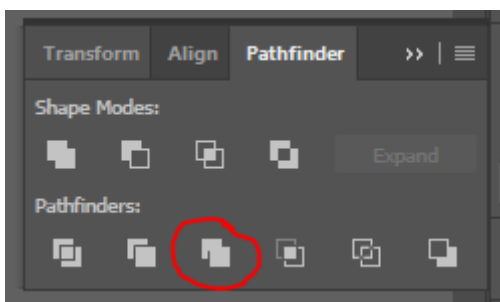
Käyttöliittymä on toteutettu Adoben Illustratorin ja XD-ohjelman avulla. Illustratorissa luodaan linkkien kuvakkeet verkkosivuille ja XD-ohjelmalla toteutetaan prototyyppi eli miltä palvelu tulisi näyttämään, mutta prototyyppiä tehdessä ohjelmoijat tulevat muuttamaan ehkä jopa radikaalisti ulkonäköä.

5.3.1 Muotoilu Illustrator-ohjelmalla

Käyttöliittymän teko alkoi laskutuspalveluiden verkkosivujen ja Googlen kuvahaun selaamisella, joista saatiin inspiraatiota käyttöliittymän tulevien linkkien kuvakkeisiin. Kuvakkeista tehtiin yksinkertaisia ja kaikille selkeästi näkyviä, joten suurimmaksi osaksi

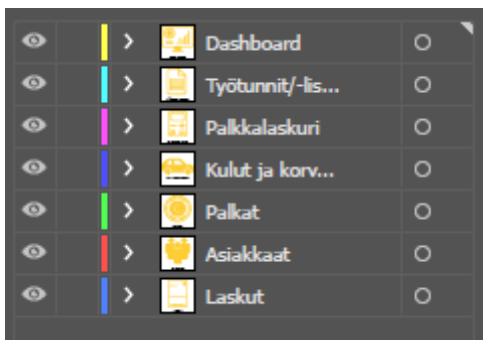
käytettiin Rectangle- ja Line Segment -työkaluja. Vektorikuvien luontiin tarvittiin myös Ellipse-työkalua.

Työkaluissa on saatavilla Stroke-komento, jolla saatiin vektorin reunoja paksummiksi ja sopiviksi tulevalle kuvalle. Vektorit täytettiin tarvittaessa Suvulle ominaisilla väreillä. Jotta vektorikuvia voisi suurentaa ja pienentää haluamallaan tavalla, on tärkeää suorittaa kuvalle Outline Stroke -komento, jolloin alkuperäinen Stroke katoaa ja reuna saa ympärilleen uudet reunat. Tällöin on hyvä myös suorittaa Pathfinder nimisestä ikkunasta Merge-komento, joka näkyy kuvassa 9. Komento yhdistää ylimääräiset reunat samaksi vektorikuvaksi.



Kuva 9. Illustratorin Merge-komento

Kuvassa 10 nähdään, että jokainen vektorikuva on omalla tasollaan Layer-paneelissa. Näin on helppo muokata ja työstää eri kuvia, vaikka kaikki ovat samalla piirtoalustalla (Artboard), kuten kuvassa 11 on nähtävissä. Tasot saa halutessaan lukittua, jolloin eri tasolla olevaa kuvaa ei saa valittua ja muokattua. Paneelit saa myös nimettyä haluamallaan tavalla ja näin helpottaa työskentelyä oikean vektorikuvan parissa.



Kuva 10. Jaottelu eri tasoihin Layers-paneelissa



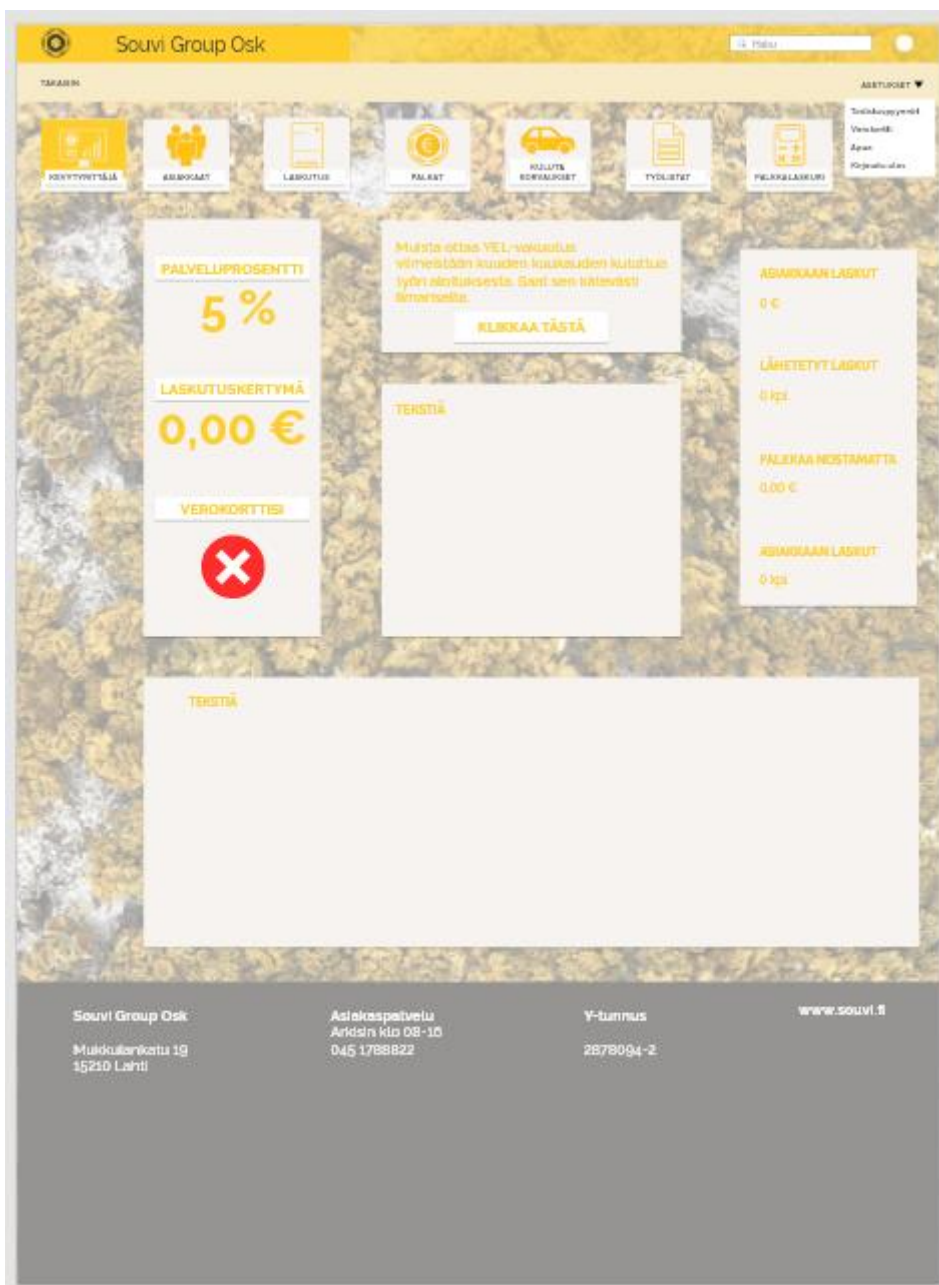
Kuva 11. Kaikki käytettävät vektorikuvat piirtoalustalla

5.3.2 Toteutus XD-ohjelmalla

Käyttöliittymän ensimmäisen paneelin luonti alkoi kopioimalla valmiin sivun prototyyppi mallipohjaksi ja tuomalla vektorikuvat Adobe XD-ohjelmaan. Piirtoalustana toimi Web 1920 -mallipohja, joka oli suunniteltu verkkosivuille ja mallipohjan koko oli 1920 x 1080 pikseliä. Ensimmäisenä osuutena oli luoda sivuille yleisilme, millaiselta kevytyrittäjäpalvelu

tulisi näyttämään ja tästä eteenpäin oli helppo luoda seuraavatkin sivut, koska ohjauspaneeli mahdollisti pelkistetyn pohjan muille sivuille.

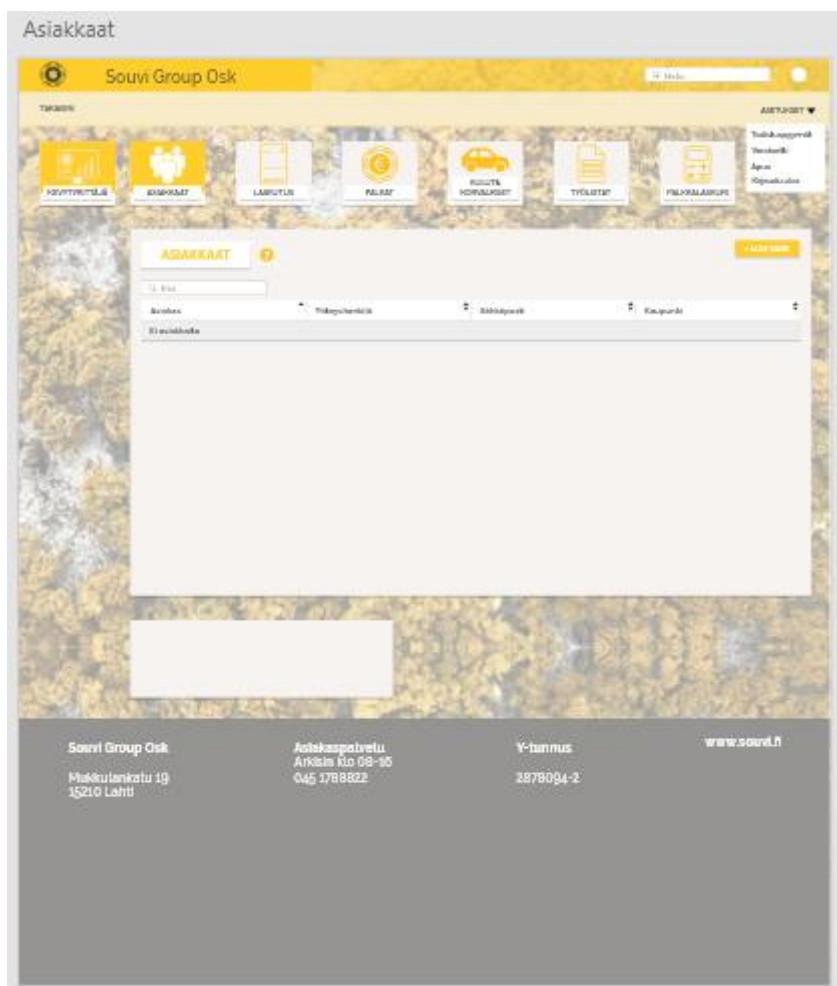
Ohjauspaneelin elementit seurasivat Souvin omaa keltaista värikoodia ja fonttina toimi Raleway (kuva 12). Tulevaisuudessa on tarkoituksena luoda toiminto, joka mahdollistaa linkin kuvakkeen värinvaihdon, kun käyttäjä siirtää kohdistimen eli kursorin linkin päälle. Sivun tekstien pohjina käytettiin vaalean harmaita laatikoita, jotka muuttuisivat tekstin lisäntyessä. Sivun alalaitaan luotiin harmaa palkki, joka sisältää Souvin omat yhteystiedot ja mahdollisesti tulevaisuudessa lisää tärkeitä tietoja yrityksestä.



Kuva 12. Ohjauspaneeli

Seuraava Asiakkaat -piirtoalusta, joka näkyy kuvassa 13, tehtiin samalla tavalla muuttaen ja muotoillen kuin ohjauspaneelikin, mutta sisältäen lisää uusia elementtejä. Asiakkaat -palvelun kohdalla on tulevaisuudessa mahdollista jaotella asiakkaitaan esimerkiksi sähköpostin ja kaupungin mukaan, joten tähän luotiin yksinkertaiset nuolet ohjaamaan tulevaisuudessa ohjelmoijia. Asiakkaat -piirtoalustan pohjalta luotiin vielä uusi pohja, johon vievä

”Luo uusi” -linkki löytyy ja käyttäjä pääsee täyttämään asiakaslomaketta, joka on nähtävissä kuvassa 14.



Kuva 13. Asiakkaat -piirtoalusta

Souvi Group Osk

ASIAKKAAN TIEDOT

Asiakkaan nimi

Asiakkaan sähköpostiosoite

Postinumero ja -toimipaikka

MUITTIEDOT

Yhtiö

Yhtymä

Yhteyshenkilö

Laskun toimittaja

Verkko

Maksutapa

Lisätiedot

TALLENNA

Souvi Group Osk
Mukkulankatu 19
15210 Lahti

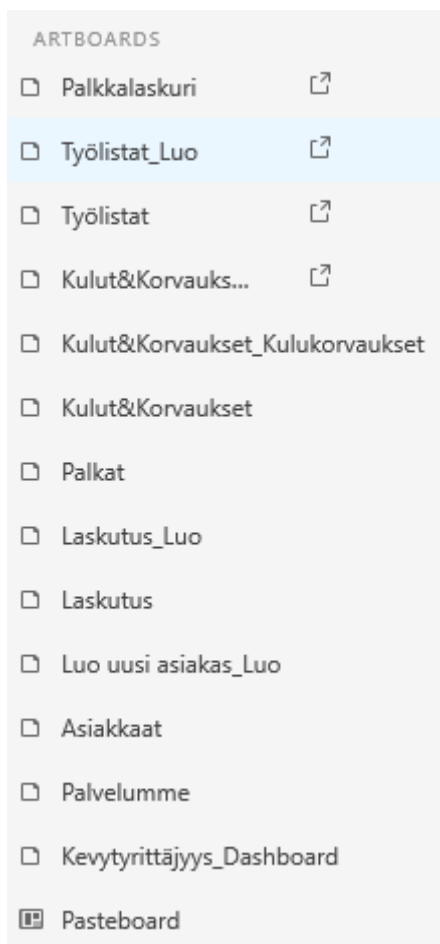
Asiakaspalvelu
Arkipäivä klo 08-16
045 1788822

Y-tunnus
2878084-2

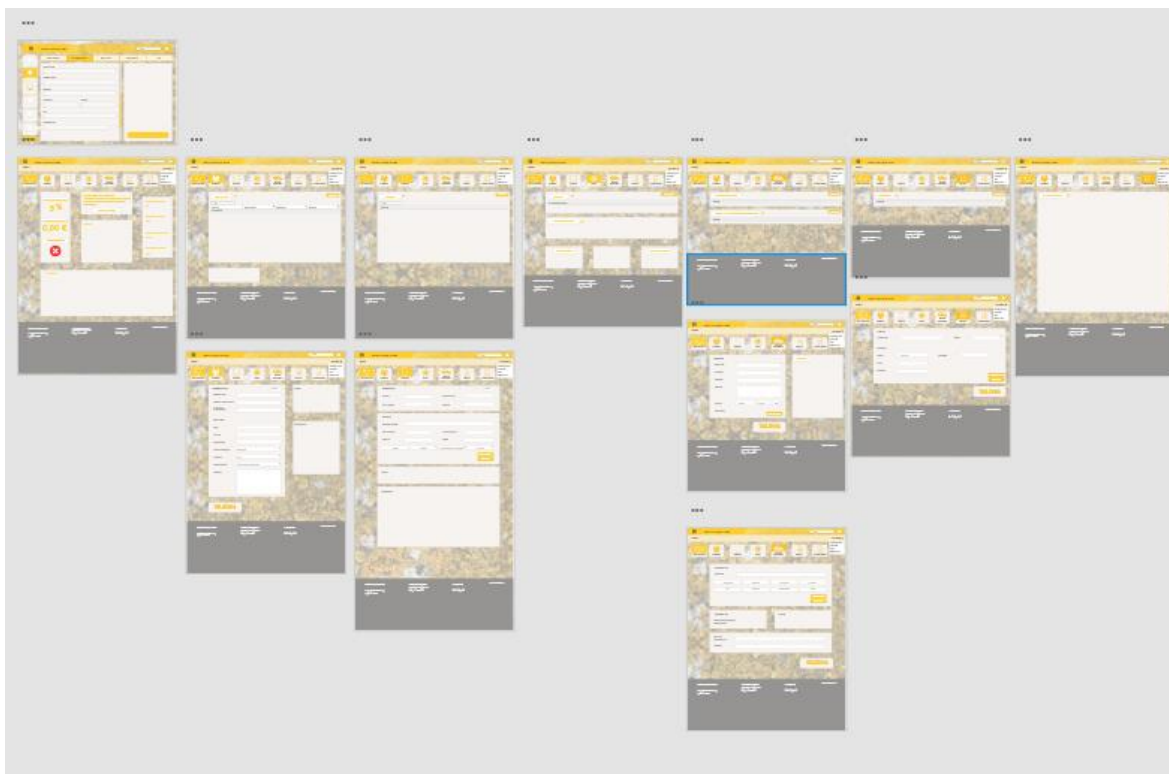
www.souvi.fi

Kuva 14. Asiakas-lomake

Jokaisen piirtoalustan teko toistui samalla kaavalla eri elementtejä muokkaamalla ja jokaisen piirtoalustan sai nimettyä haluamallaan tavalla kuvan 15 kaltaisesti. Jokainen alusta oli oma taso Layers-paneelilla ja tarvittavat elementit sekä komponentit saatiin ryhmitettyä tason sisällä tarvittaessa. Kuvassa 16 näkyy, kuinka Adoben XD-ohjelmassa on myös mahdollista siirrellä piirtoalustoja ja näin helpottaa alustojen järjestystä.



Kuva 15. Ryhmitetyt piirtoalustat



Kuva 16. Piirtoalustojen järjestys

5.4 Valmiin käyttöliittymän prototyyppi

Souvi Group Osuuskunnan verkkosivut ovat vielä kesken ja mahdollisuutta kirjautumiseen ei vielä ole. Souvilla on suunnitteilla ohjelmoijien saaminen työtiimiin mukaan esimerkiksi opiskelijalle mahdollisena projektina tai työharjoitteluna. Sivujen valmistumisaikaa ei ole vielä tiedossa, mutta aktiivisia jäseniä osallistuu jatkuvasti osuuskunnan toimintaan.

Käyttöliittymä tulee tulevaisuudessa muuttumaan moneen kertaan. Souvilla on Wordpress-sisällönhallintaohjelmisto, joka tulee muokkaamaan prototyyppiä omaan brändilleen tyypilliseen suuntaansa. Käyttöliittymä kuitenkin antaa tulevaisuudessa suuntaa sille, mitä kevytyrittäjäpalvelu sisältää.

6 YHTEENVETO

Kevytyrittäjäpalvelut ovat mahdollistaneet helpomman muodon yrittämisestä, josta voi edetä oman yrityksen luomiseen, jos palvelu osoittautuu kannattavaksi. Esimerkiksi opiskelijalle kevytyrittäjäyys on hyvä vaihtoehto ansaita sivutuloja opiskelun ohella tai pelkäänsään oman liiketoimintansa kokeilu on hyvä syy lähteä kokeilemaan kevytyrittäjäyttä. Jokaisella on mahdollisuus ryhtyä kevytyrittäjäksi ja valita mieleisensä laskutuspalvelun.

Laskutuspalveluja vertaillessa käyttäjä kokee verkkosivujen luoman käyttäjäkokemuksen. Se saa käyttäjän valitsemaan itselleen sopivimman palvelun. Verkkosivujen tulee olla käyttäjälle helpot ymmärtää ja noudattaa johdonmukaista kaavaa. Taustalla toimii hyvä käyttöliittymäsuunnittelu. Värien sekä fonttien muotoilu ja yleisilme pitää onnistua, jotta käyttäjä onnistuisi tavoitteessaan, joka voi olla esimerkiksi uuden asiakkaan luonti laskutuspalveluun.

Tavoitteena oli luoda kevytyrittäjäpalvelun käyttöliittymä Souvi Group Osuuskunnan verkkosivuille. Käyttöliittymä on prototyyppi, jota käytetään tulevaisuudessa, kun Souvin verkkosivuille tulee mahdollisuus rekisteröityä ja kirjautua sisään. Prototyyppi jää Souville ja sitä tullaan tulevaisuudessa muokkaamaan tarpeen mukaan.

LÄHTEET

Painetut lähteet

Järvinen, P. 2009. Digiarkistointi – säilytä muistot ja tiedostot. Jyväskylä: Docendo Oy

Korkeila, S. 2013. Illustrator CS6 – vektorigrafiikka. Jyväskylä: Docendo Oy

Nykänen, O. 2007. SVG – skaalautuva vektorigrafiikka. Helsinki: WSOY

Elektroniset lähteet

Bisnes 2019. Kevytyrittäjyys [viitattu 14.10.2019]. Saatavissa: <https://bisnes.fi/kevytyrittajyys/>

Eezy 2019a. Eezyn, Odealin, ja UKKO.fi:n linkit 2019 [viitattu 3.10.2019]. Saatavissa: <https://extra.eezy.fi/#dashboard>

Eezy 2019b. Eezy.fi yhteenveto [viitattu 8.10.2019]. Saatavissa: <https://extra.eezy.fi/#dashboard>

Kopakkala, O. 2019a. Kevytyrittäjien määrän kehitys [viitattu 2.10.2019]. Saatavissa: <https://fi.quora.com/Mit%C3%A4-on-kevytyritt%C3%A4jyys>

Kopakkala, O. 2019b. Mitä on kevytyrittäjyys? [viitattu 2.10.2019]. Saatavissa: <https://fi.quora.com/Mit%C3%A4-on-kevytyritt%C3%A4jyys>

Juvonen, V. 2019. Kuinka UI/UX-suunnittelu tekee verkkopalvelusta paremman? [viitattu 22.10.2019]. Saatavissa: <https://marketing.bang.fi/blogi/kuinka-ui-ux-suunnittelu-tekee-verkkopalvelusta-pareman>

Leurs, L. 2017a. The EPS file format [viitattu 25.10.2019]. Saatavissa: <https://www.prepressure.com/library/file-formats/eps>

Leurs, L. 2017b. The history of PDF [viitattu 25.10.2019]. Saatavissa: <https://www.prepressure.com/pdf/basics/history/6>

Odeal 2019a. Eezyn, Odealin, ja UKKO.fi:n linkit 2019 [viitattu 3.10.2019]. Saatavissa: <https://uusi.laskuta.com/?utm=odeal>

Odeal 2019b. Odeal.fi sivu [viitattu 8.10.2019]. Saatavissa: <https://uusi.laskuta.com/?utm=odeal>

- Odeal 2019c. Odeal.fi yhteenveto [viitattu 8.10.2019]. Saatavissa: <https://uusi.las-kuta.com/?utm=odeal>
- Paavola, T. 2017. Mitä YEL-vakuutus tarkoittaa kevytyrittäjille? [viitattu 14.10.2019]. Saatavissa: <https://www.ilmarinen.fi/uutishuone/arkisto/2017/mita-yel-vakuutus-tarκοittaa-kevytyrittajille/>
- Palviainen, J. 2017a. Käytettävyyssukkanen [viitattu 22.10.2019]. Saatavissa: <https://profitsoftware.com/miten-kayttajakokemus-eroaa-kayttavyydesta/?lang=fi>
- Palviainen, J. 2017b. Käyttäjäkokemuksen osatekijät [viitattu 22.10.2019]. Saatavissa: <https://profitsoftware.com/miten-kayttajakokemus-eroaa-kayttavyydesta/?lang=fi>
- Palviainen, J. 2017c. Miten käyttäjäkokemus eroaa käytettävyydestä? [viitattu 22.10.2019]. Saatavissa: <https://profitsoftware.com/miten-kayttajakokemus-eroaa-kayttavyydesta/?lang=fi>
- Pasanen, P. 2018. Mikä ihmeen käyttöliittymäsuunnittelu? [viitattu 23.10.2019]. Saatavissa: <https://fixui.fi/kayttavyyys/mika-ihmeen-kayttoliittymasuunnittelu/>
- Peiponen, P. 2017a. Maksujen vertailu [viitattu 3.10.2019]. Saatavissa: <https://www.ukko.fi/blogi/mika-ihmeen-yel/>
- Peiponen, P. 2017b. Mikä ihmeen YEL? [viitattu 3.10.2019]. Saatavissa: <https://www.ukko.fi/blogi/mika-ihmeen-yel/>
- Souvi 2019. Etusivu [viitattu 18.11.2019]. Saatavissa: <https://souvi.fi/>
- Timonen, J. 2013. Bitti- ja vektorigrafiikka [viitattu 25.10.2019]. Saatavissa: <http://jyti.net/grasu15/perusteet2013.pdf>
- UKKO.fi 2019a. Eezyn, Odealin, ja UKKO.fi:n linkit 2019 [viitattu 3.10.2019]. Saatavissa: <https://extra.ukko.fi/user/>
- UKKO.fi 2019b. UKKO.fi maskotti 2019 [viitattu 3.10.2019]: Saatavissa: <https://www.ukko.fi/>
- UKKO.fi 2019c. Rekisteröidy käyttäjäksi [viitattu 3.10.2019]. Saatavissa: <https://extra.ukko.fi/register>
- Vector Magic 2019. File Formats [viitattu 28.10.2019]. Saatavissa: https://vectormagic.com/support/file_formats

Virtanen, J. 2019a. Mistä muodostuu loistava käyttökokemus eli User Experience (UX)? [viitattu 16.10.2019]. Saatavissa: <https://contrast.fi/hyvan-kayttokokemuksen-ux-kolme-tarkeinta-elementtia/>

Virtanen, J.2019b. UX-design ja UI-design: Mitä eroa niillä on? [viitattu 14.10.2019]. Saatavissa: <https://contrast.fi/ux-design-ja-ui-design-mita-eroa-niilla-on/>

Wikipedia 2019. Scalable Vector Graphics [viitattu 25.10.2019]. Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Scalable_Vector_Graphics

Yrityksen perustaminen 2019a. Kevytyrittäjyys [viitattu 3.10.2019]. Saatavissa: <https://yrityksen-perustaminen.net/kevytyrittajyy/>

Yrityksen perustaminen 2019b. Laskutuspalvelut vertailussa [viitattu 3.10.2019]. Saatavissa: <https://yrityksen-perustaminen.net/kevytyrittajyy/>