**I. Pendahuluan**

1. **Latar Belakang**

Diera digital sekarang ini banyak masyarakat terutama anak remaja yang milenial, mayoritas jarang menerapkan kebiasaan pola hidup sehat. Banyak para remaja terutama mahasiswa contohnya jarang menerapkan pola hidup sehat seperti begadang, makan makanan cepat saji, jarang berolahraga dan sering menghabiskan waktunya untuk mengerjakan tugas hingga melupakan pola gizi untuk dirinya sendiri. Dengan pola hidup seperti itu tak jarang banyak mahasiswa mengalami komplikasi penyakit seperti obestias, osteoporosis, epilepsi, penyakit jantung, dan lain lain.

Olahraga fitnes merupakan olahraga yang bisa dilakukan oleh berbagai macam orang dan berbagai macam latar belakang untuk kepentingan pola hidup sehat. PT Farmagym Tech merupakan sebuah perusahaan yang berbisnis dibidang kesehatan terutama bergerak pada bidang pola hidup sehat. PT Farmagym Tech memiliki sebuah produk aplikasi yang menawarkan berbagai macam kebutuhan pola hidup sehat mahasiswa seperti mulai dari makana organik yang mengontrol nilai gizi dari tiap konsumen, Menyediakan tempat untuk konsumen berolahraga terutama fitnes, memberikan sebuah fitur olahraga/*workout* dirumah atau dimana saja dengan menggunakan smarthphone dan tentu nya menawarkan tips-tips mengenai olahraga dan makanan yang sehat sesuai dengan kebutuhan konsumen. Tak hanya itu PT Farmagym Tech menyediakan berbagai trainer/mentor untuk melatih tiap konsumen yang ingin menggunakan jasa mentor Farmagym Tech, dengan begitu olahraga konsumen menjadi lebih tertata dan maksimal.

Dengan produk berbasis aplikasi ini, perusahaan PT Farmagym Tech berharap bisa membantu masyarakat milenial terutama mahasiswa untuk bisa menerapkan pola hidup sehat sesuai dengan kebutuhannya dengan menggunakan fitur-fitur yang ada pada produk aplikasi kami seperti menjual makana organik, olahraga dimana saja kapan saja, dan tentunya bisa melihat tips-tips mengenai olahraga dan makanan melalui artikel yang telah disediakan.

1. **Tujuan**
2. Mengetahui kemudahan penggunaan dari perancangan desain aplikasi My Healthy
3. Mengetahui kritik dan saran dari pengguna terkait perancangan desain aplikasi My Healthy
4. Memaksimalkan flow yang ada pada desain aplikasi My Healthy
5. Mengatahui bug, error, dan ketidak sesuaian dalam desain aplikasi My Healthy
6. Memberikan Insight baru terhadap aplikasi My Helathy

**II. Rancangan Penelitian**

1. **Kriteria Partisipan**

* Kriteria peserta berusia 19 - 30 tahun
* Merupakan remaja milenial umumnya mahasiswa
* Mengalami kendala dalam melakukan pola hidup sehat
* Merupakan remaja yang ingin berolahraga
* Memiliki smarthphone berbasis Android/Iphone
* Domisili diseluruh wilayah Semarang dan sekitarnya
* Orang dengan permasalahan susah tidur, obesitas , tidak tahu nilai gizi, dan sebagainya.

1. **Usability Metric**

|  |  |
| --- | --- |
| **Variabel** | **Interpretasi** |
| 1 | **Usability catastrophe**: Sangat penting untuk diperbaiki, jadi harus diberikan prioritas paling tinggi |
| 2 | **Major usability problem**: Penting untuk diperbaiki, jadi harus diberikan prioritas tinggi |
| 3 | **Minor usability problem**: Memperbaiki ini harus diberikan prioritas rendah |
| 4 | **No need to solve** kecuali waktu tambahan tersedia di proyek |

Severity Level Metric

|  |  |
| --- | --- |
| **Variabel** | **Interpretasi** |
| 1 | Berhasil |
| 0 | Belum Berhasil |

SEQ Metric

**III. Rencana Penelitian**

1. **Petunjuk Wawancara**

**Perkenalan**

Haloo Selamat (Siang/Sore/Malam) (nama user), bagaimana kabarnya? Seblumnya terima kasih sudah menyempatkan waktunya, perkenalkan nama saya Andre Setyo Nugroho Mahasiswa Universitas Negeri Semarang semester 5. Di sini saya sedang mengikuti program Studi Independen dari Kampus Merdeka mitra Alterra Academy. Saya mendapatkan tugas untuk melakukan suatu research terhadap produk desian aplikasi saya sesuai dengan study case yang saya dapatkan dari mitra tersebut untuk mengetahui tingkat pemahaman konsumen dalam rancangan desain apliaksi My Healthy. Sebelumnya terima kasih kepada (nama partisipan) yang telah menyempatkan waktunya untuk menjadi tester dari prototype yang sedang saya buat. Sebelumnya saya minta izin untuk recording sebagai dokumentasi dalam research ini.

1. **Pembukaan**
   1. Sebelumnya, apakah (nama partisipan) mengalami masalah dalam melakukan pola hidup sehat?
   2. Permasalahan seperti apa yang (nama partisipan) alami?
   3. Apakah (nama partisipan) sudah mencoba untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami?
   4. Sudah mencoba cara seperti apa kalau boleh tahu?
   5. Apakah cara yang sudah dicoba efektif?
   6. Apakah (nama partisipan) pernah mencoba membeli makanan organik melalui e-commerce?
   7. Jika pernah makanan organik jenis apa yang biasa dibeli?
   8. Apakah (nama partisipan) sudah mencoba cara berolahraga melalui smartphone?
   9. Apa saja kemudahan atau keuntungan yang didapatkan ketika berolahraga melalui smartphone?
   10. Selama proses perekaman, saya memohon agar Anda dapat melakukan share screen selama pengujian aplikasi dilakukan. Saya akan kirimkan link prototype aplikasi yang akan diuji, Anda bisa membukanya. Mohon tunggu instruksi saya sebelum mengoperasikan prototype aplikasi tersebut. Dalam pelaksanaan tes ini tidak ada benar dan salah
2. **Inti (Skenario)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User goal** | **Task** | **Skenario** |
| Daftar akun | Silahkan melakukan pendaftaran akun dengan identitas asli anda | * Penelitimemberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |
| Masuk akun | Silahkan login kedalam aplikasi dengan akun yang sudah didaftarakan tadi | * Peneliti memberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |
| Checkout Makanan Organik | Silahkan melakukan checkout makanan pada aplikasi | * Peneliti memberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |
| Memasukan physical | Silahkan input data fisik anda sebelum melakukan olahraga | * Peneliti memberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |
| Melakukan Olahraga Mandiri | Silahkan cari olahraga, lakukan olahraga sesuai tutorial dan selesai | * Peneliti memberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |
| Membaca informasi Artikel | Silahkan membaca artikel mengenai resep makanan yang baik | * Peneliti memberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Pertanyaan** | **Jawaban** |
| 1 | Bisa minta tolong dijelaskan mengenai nama lengkap Anda, usia Anda, serta saat ini mahasiswa/i atau bekerja? |  |
| 2 | Domisili tempat tinggal saat ini? |  |
| 3 | Bagaimana pendapat anda mengenai User Interface aplikasi My Healthy? |  |
| 4 | Apakah ada saran terhadap desain aplikasi My Healthy? |  |
| 5 | Bisa jelaskan kemudahan atau kesulitan dalam menggunakan desain aplikasi My Healthy? |  |
| 6 | Untuk keseluruhan desain My Healthy bisa jelaskan apa yang membuat anda tertarik atau tidak tertarik? |  |

1. **Akhir**

* Terima kasih kepada (Nama Partisipan) telah menyelesaikan task pada maze tadu. Menurut Anda, bagaimana tanggapan Anda setelah Anda menyelesaikan Misi yang baru saja Anda lakukan?
* Ketika Anda mengerjakan Misi tersebut, saya melihat Anda melakukan …, mengapa Anda melakukan hal tersebut?
* Berapa nilai rating yang Anda berikan untuk tugas tersebut antara 1-5?

1. **Penutup**

* Terima kasih (Nama Partisipan) telah bersedia mengikuti kegiatan Usability Testing ini mulai dari awal sampai kegiatan ini berakhir. Serta terima kasih atas saran yang telah diberikan pada kami.

**IV. Hasil, Pembahasan, dan Iterasi**

Untuk Hasil dan Pembahasan Bisa di cek pada link berikut :

Conclusion :

Dalam iterasi desain aplikasi ini saya melakukan dengan tahapan sesuai dengan apa yang user keluhkan paling banyak dan saya telah akan melakukan redesain baik dari user interface maupun dari sisi prototype akan saya rubah sesuai dengan kebutuhan user. Fokus utama saya dalam melakukan research ini adalah ingin memberikan user sistem dan alur yang baik , simple dan menarik agar user bisa lebih fokus terhadap pola hidup sehatnya

Recommendation :

Seperti hasil research terhadap produk desain aplikasi ini , user memiliki kebinggungan terhadap fitur masukkan dsata fisik dimana hal tersebut biasa dilakukan oleh user pada laman profile. Kemudian untuk button pada finish workout bisa lebih dibesarkan agar ternotice itu adalah button dan bukan informasi biasa. Selain iuser menyarankan agar ada tutorial (modal) dahulu terhadap setiap page/task agar user awam bisa tau fungsi fungsi dari tiap button atau text