

Visual Design

Usability Testing



Outline

1

**What is
Usability Testing**

2

**Types of
Usability Testing**

3

**Usability Testing
Reporting**



Usability Testing

Mengevaluasi sebuah produk dengan melakukan testing terhadap user.

- Masalah kegunaan
- Mengumpulkan data
- Kepuasan pengguna

- **Test Plan**
- **Recruit Participant**
- **Analyze Report**

Benefit of Usability Testing

Mengidentifikasi masalah sebelum di kembangkan lebih lanjut oleh programmer.

Semakin cepat sebuah masalah ditemukan dan diselesaikan, maka semakin kecil biaya yang kita keluarkan baik dalam segi waktu dan biaya

Hal yang dilakukan selama Usability Testing:

- Mempelajari kemampuan partisipan untuk menyelesaikan sebuah task
- Mengidentifikasi berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah tugas
- Menemukan apa yang membuat user merasa puas
- Mengidentifikasi perubahan apa yang perlu ditingkatkan
- Menganalisa performa usability testing apakah memenuhi objektif yang ingin kita capai

You do not need A Formal Lab

Berhasil tidaknya sebuah usability testing tidak dipengaruhi oleh dimana kita melakukannya

Kondisi yang dibutuhkan untuk melakukan usability testing

- Ruang yang dilengkapi alat audio visual
- Ruangan dengan alat perekam
- Ruangan tanpa alat perekam dengan seorang observer dan note taker
- Online dengan orang-orang di berbagai tempat (moderated atau unmoderated)

Factor Affecting Cost

- Jenis tes yang dilakukan
- Besarnya tim yang dibutuhkan untuk Usability testing
- Banyaknya peserta testing
- Lamanya waktu yang dibutuhkan untuk testing

Consideration

- **Waktu**

Lakukan planning untuk waktu tambahan. Usability specialist dan team lain butuh waktu untuk terbiasa dengan scenario yang ada

- **Recruiting cost**

Pertimbangan tentang bagaimana dan dimana kita akan mengundang partisipan

- **Participant compensation**

Pengeluaran yang dibutuhkan untuk mengundang partisipan

- **Rental cost**

Biaya untuk menyewa peralatan apabila kita tidak memiliki alat yang lengkap

Outline

1

**What is
Usability Testing**



2

**Types of
Usability Testing**



3

**Usability Testing
Reporting**

Guerilla Testing



Man performing guerilla testing. Image by [Johnferriagan](#)

- Pergi ke tempat umum untuk mengajak orang untuk berdiskusi mengenai prototype yang kita buat.
- Biasa diajak untuk melakukan usability test singkat dan dihadaahi hal sederhana seperti kopi gratis.
- Biaya yang dibutuhkan cukup rendah, simpel, dan mendapatkan feedback dari real user.

When to use?

- Early stage sebuah produk
- Sudah ada wireframe / lo-fi prototype
- Mencari personal opinion dan emotional impression
- Tidak cocok untuk produk niche yang membutuhkan kemampuan khusus

What to remember

- Task yang ingin kita ujikan menjadi bagian penting untuk mendapatkan insight yang sesuai
- Prioritaskan skenario tertentu dan tentukan user flow utama yang ingin diujikan
- Keterbatasan waktu 5 - 10 menit

Lab

Usability Testing

- Dilakukan pada kondisi dan keadaan khusus
- Diawasi oleh moderator
- Moderator akan memfasilitasi user mengerjakan task yang diberikan, menjawab pertanyaan dan membalas feedback yang mereka berikan secara langsung

When to use?

- In-depth information tentang bagaimana user berinteraksi dengan produk
- Mencari tahu masalah apa yang mereka hadapi saat menggunakan produk
- Mencari data kualitatif
- Biaya cukup mahal
- 1 sesi hanya 5-10 partisipan

What to remember

- Memilih moderator yang tepat
 - Membantu partisipan untuk memahami tujuan dari usability testing
 - Memastikan partisipan bisa mengikuti sesi dengan baik dan benar
 - Mampu memahami bahasa tubuh
 - Memberikan follow up question yang tepat kepada participant
- Kemungkinan memiliki behaviour berbeda dengan pada saat user di luar lab

Unmoderated Usability Testing

- Dilakukan secara remote tanpa moderator
- Cepat dan tidak mahal untuk mendapatkan insight
- Partisipan menggunakan alat pribadi dan dalam keadaan alami tanpa adanya moderator
- Hasil tes kurang detail

When to use?

- Mencari sampel jawaban yang banyak untuk membuktikan suatu temuan dari test sebelumnya
- Memvalidasi hipotesis
- Membantu menguji pertanyaan tertentu atau melihat pola interaksi user

What to remember

- Hasil jawaban tidak detail
- Tidak disarankan untuk dilakukan pertama

Contextual Inquiry

- Lebih mirip metode interview/observasi
- Mencari informasi tentang user experience dari real user
- Participant diberi beberapa pertanyaan tentang pengalaman mereka dengan sebuah produk

When to use?

- Mencari informasi mengenai user, ketertarikan, kecenderungan, dan kebiasaan mereka
- Informasi digunakan untuk designer dalam menciptakan pengalaman yang sesuai
- Bisa digunakan untuk testing produk yang sudah dirilis
- Mencari tahu kepuasan pengguna

What to remember

- Researcher tidak boleh memberi opini saat sesi berlangsung
- Mencatat observasi untuk menulis test report

Phone Interview

Moderator memberi instruksi secara verbal untuk menyelesaikan sebuah task dan mengumpulkan feedback secara langsung

When to use?

- Mencari informasi dari pengguna yang tersebar di seluruh dunia

What to remember

- Moderator harus terlatih dan memiliki skill komunikasi yang baik

Card Sorting

- Memprioritaskan konten dan fitur pada UI
- Membiarkan partisipan mengelompokkan kartu
- Moderator menanyakan partisipan proses pemikiran dibalik pengelompokkan yang mereka buat



Website card sorting on table. Image credit: [Flickr](#)

When to use?

- Mengoptimasi information architecture dari produk sebelum membuat lo-fi prototype
- Membuat pilihan yang lebih berlandaskan data

What to remember

- Membantu membuat hipotesis
- Merapikan konten dan fitur
- Meningkatkan pengalaman user dalam melakukan navigasi

Session Recording

- Merekam interaksi user secara anonimus ketika mereka berinteraksi dengan produk
- Rekaman membantu kita untuk memahami konten/fitur apa yang paling menarik
- Masalah apa yang terjadi pada interaksi user

When to use?

- Menemukan masalah saat user berinteraksi dengan produk

What to remember

- Membutuhkan tool khusus untuk melakukan sesi ini
- Paling baik dipasangkan dengan usability testing lain

Outline

1

**What is
Usability Testing**

2

**Types of
Usability Testing**

3

**Usability Testing
Reporting**

Reporting Usability Test Result

- Fokus terhadap penemuan dan rekomendasi
- Masukkan informasi yang bersangkutan dengan research plan
- Masukkan detail secukupnya sehingga metodenya mudah dipahami
- Gunakan tabel untuk menampilkan tolak ukur
- Gunakan visual untuk menunjukkan area permasalahan

Data Analysis

Setelah melakukan usability testing kita akan mendapatkan data tergantung research plan yang kita buat. Ketika menganalisa, baca catatan secara seksama dan temukan pattern. Cari kecenderungan tertentu dan permasalahan yang terus muncul dari seluruh partisipan

Quantitative Data

Masukkan data ke sebuah spreadsheet untuk merekam data atau membuat perhitungan seputar:

- Success rate
- Task time
- Error dates
- Satisfaction question ratings

Masukkan demografis dari user

Identifikasi task scenario dari masing masing metric

Qualitative Data

Rekam data yang berhubungan dengan:

- Observasi tentang alur yang dipilih partisipan
- Masalah yang dialami
- Komentar dan rekomendasi
- Jawaban dari open-ended question

Pastikan problem statement yang ditulis jelas:

- Contoh yang benar: Clicked on link to Research instead of Clinical Trials
- Contoh yang buruk: Clicked wrong link / was confused about the link

Reporting Severity Levels of Problems

Memahami seberapa besar sebuah masalah. Insight yang kita temui bisa jadi berhubungan dengan tampilan lain di dalam produk.

Untuk mempermudah membedakan, bisa mengelompokkan besarnya masalah ke skala 3-4 jenis:

- **Critical:** Kalau tidak diselesaikan, user tidak akan bisa menyelesaikan skenario
- **Serious:** Banyak user yang akan menyerah apabila tidak diperbaiki
- **Minor:** User merasa terganggu tetapi masih bisa menyelesaikan skenario

Writing Usability Testing Report

- **Background summary**

- Ringkasan singkat mengenai apa yang diujikan
- kapan dan dimana tes dilakukan
- Informasi alat yang digunakan
- Apa yang dilakukan saat testing
- Tim yang mempersiapkan tes
- Penjelasan singkat mengenai permasalahan yang ingin diselesaikan

Writing Usability Testing Report

- **Methodology**

- Tulis metoda penelitian sehingga bisa dilakukan kembali oleh orang lain
- Penjelasan mengenai bagaimana melakukan usability testing dengan memaparkan:
 - Sesi tes
 - Tampilan yang diujikan
 - Tolak ukur yang digunakan
 - Skenario dari task yang harus diselesaikan
- Penjelasan mengenai partisipan
 - Background / demografis (umur, pekerjaan, hobi, dll)

Writing Usability Testing Report

- **Test result**

- Cantumkan analisa dari data yang direkam oleh fasilitator
- Jelaskan data dengan completion rates dari tinggi ke rendah
- Rangkuman mengenai task yang berhasil diselesaikan oleh user:
 - Partisipan
 - Task
 - Rata rata task yang berhasil diselesaikan
 - Persentase keberhasilan user
 - Rata-rata waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan task
 - Hasil survey kepuasan
 - dll

Writing Usability Testing Report

- **Findings and Recommendation**

- Cantumkan semua temuan dan rekomendasi dari semua data yang tercatat
- Setiap data harus berdasarkan apa yang kita lihat dan dengar
- Yang perlu diperhatikan:
 - Tidak semua temuan tentang masalah, catat juga temuan yang bersifat positif. Apa yang baik dan perlu dipertahankan
 - Setiap temuan sebaiknya mencantumkan pernyataan spesifik dan situasinya
 - Setiap temuan sebaiknya diikuti rekomendasi apa yang harus dilakukan selanjutnya

Incorporating Visuals

To Illustrate Specific Points

- **Screen shots**

Cantumkan tampilan layar untuk menggambarkan area mana yang berfungsi atau menimbulkan masalah pada user

- **Video**

Mencantumkan cuplikan video saat sesi usability testing dapat membantu orang yang tidak hadir pada saat itu untuk memahami situasi yang sedang berlangsung

Implement And Retest

- Agar usability test menjadi bernilai, kita harus menggunakan apa yang kita tahu untuk memperbaiki produk kita
- Tidak apa apa apabila tidak mengimplementasikan semua rekomendasinya
- Prioritaskan mana permasalahan yang paling serius
- Biaya yang dikeluarkan untuk melakukan usability testing yang tidak matang akan lebih besar daripada biaya yang dikeluarkan untuk memperbaiki produk yang sedang di kembangkan

Outline

1

**What is
Usability Testing**

2

**Types of
Usability Testing**

3

**Usability Testing
Reporting**



Terimakasih