

0 0 0 0

STATUTO

BRYAN MULIA - 2602054764

MADELINE EMILY - 2602083575

JESELYN TANIA - 2602061763

YOSSY FRENLIE LO - 2602061776



TABLE OF CONTENTS

- Latar Belakang Masalah
- Solusi
- Tampilan UI
- Tahap Persiapan
- Tahap Pengujian
- Evaluasi Kuantitatif
- Evaluasi Kualitatif
- Kesimpulan
- Panduan



LATAR BELAKANG

Manajemen Waktu
yang Buruk

Tantangan
Mengingat

Sulit Menentukan
Skala Prioritas

Menginginkan
Pengaturan Jadwal
yang Lebih Efektif

Aplikasi dengan fitur
yang terpisah-pisah dan
sulit untuk dipahami

Fleksibilitas



SOLUSI

STATUTO hadir untuk membantu pengguna mengatur dan mengelola tugas-tugas mereka dengan lebih efektif.

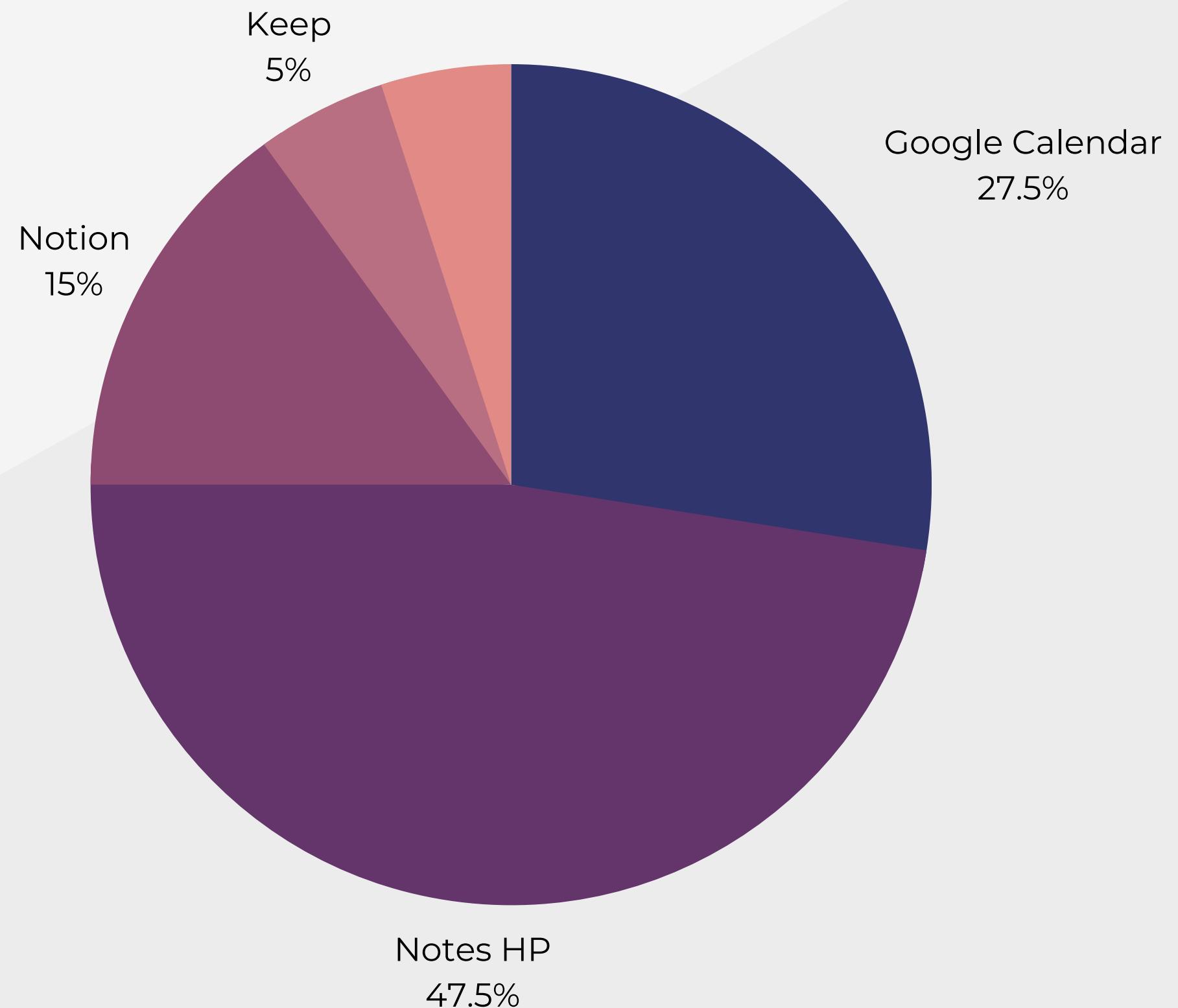
- *Reminder*
- *Scheduling*
- *Priority*
- *Progress*





DATA GATHERING

Media yang biasa digunakan dalam melakukan pencatatan dan penjadwalan



KENDALA USER

Tampilan yang kurang tertata

Kurang fleksibel

Tidak praktis

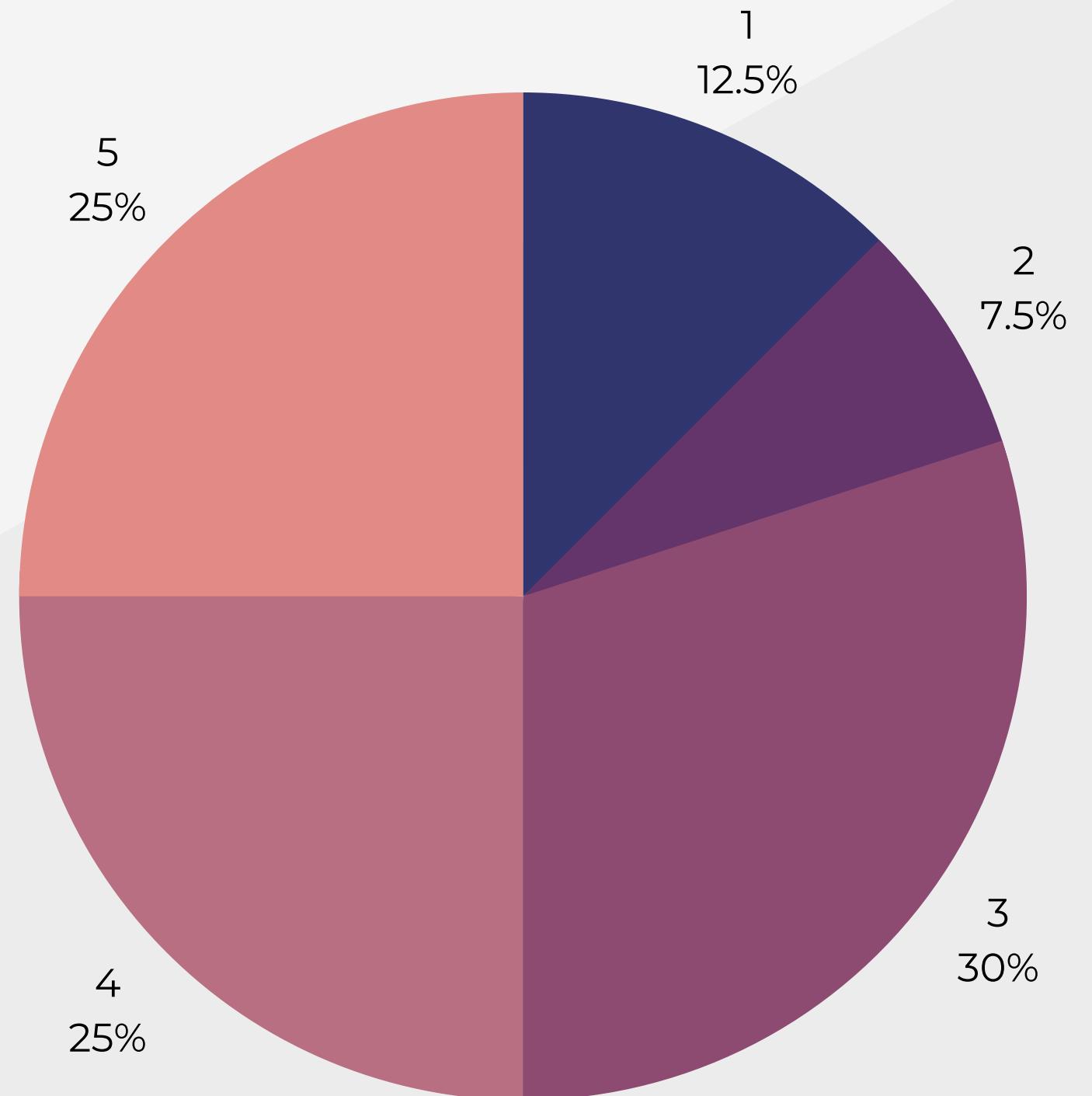
Tampilan yang monoton

Aplikasi dengan fitur yang terpisah-pisah dan sulit untuk dipahami



DATA GATHERING

Pentingnya fitur voice commands
dengan menggunakan AI

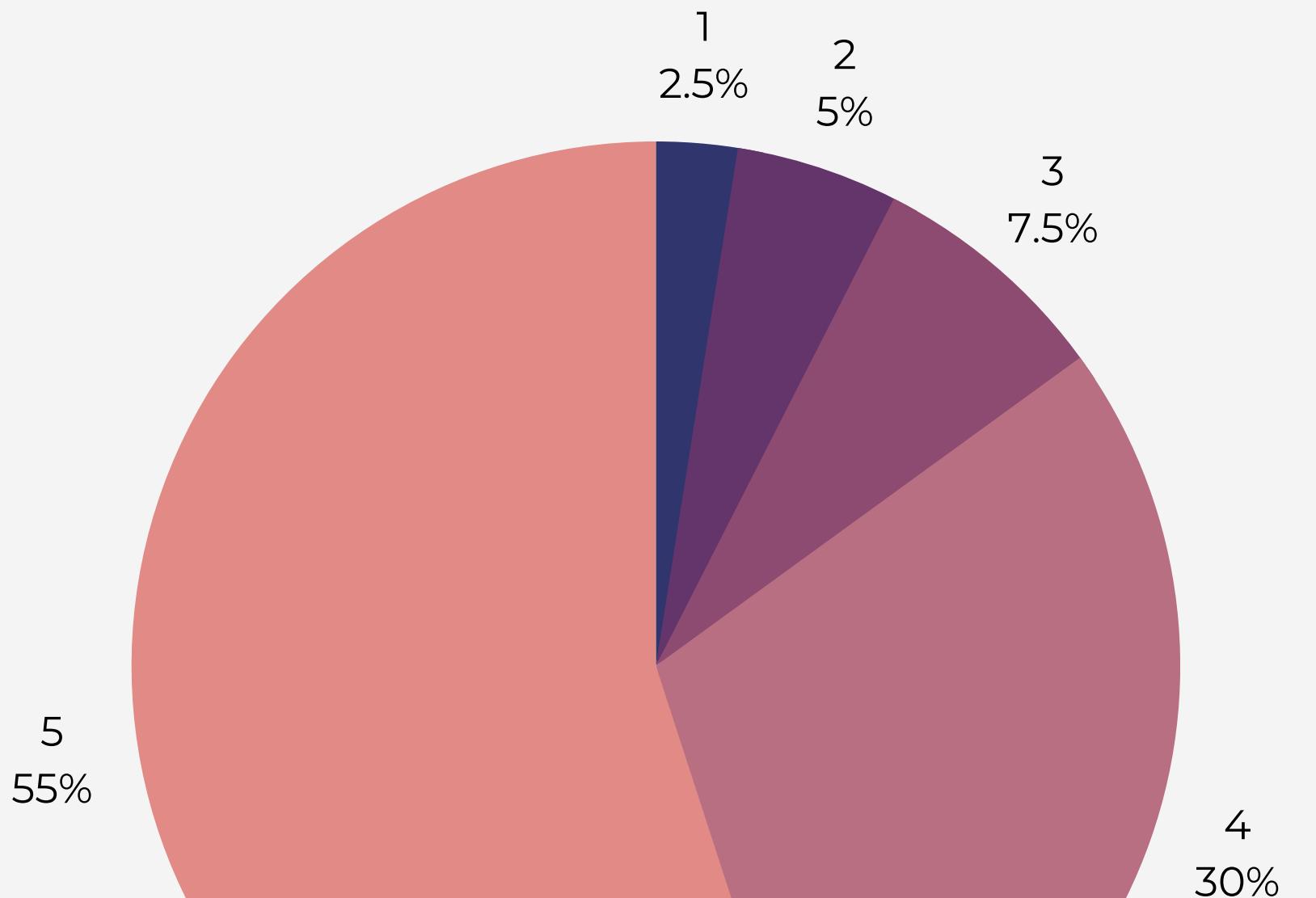


o o o o

DATA GATHERING

Pentingnya fitur progres

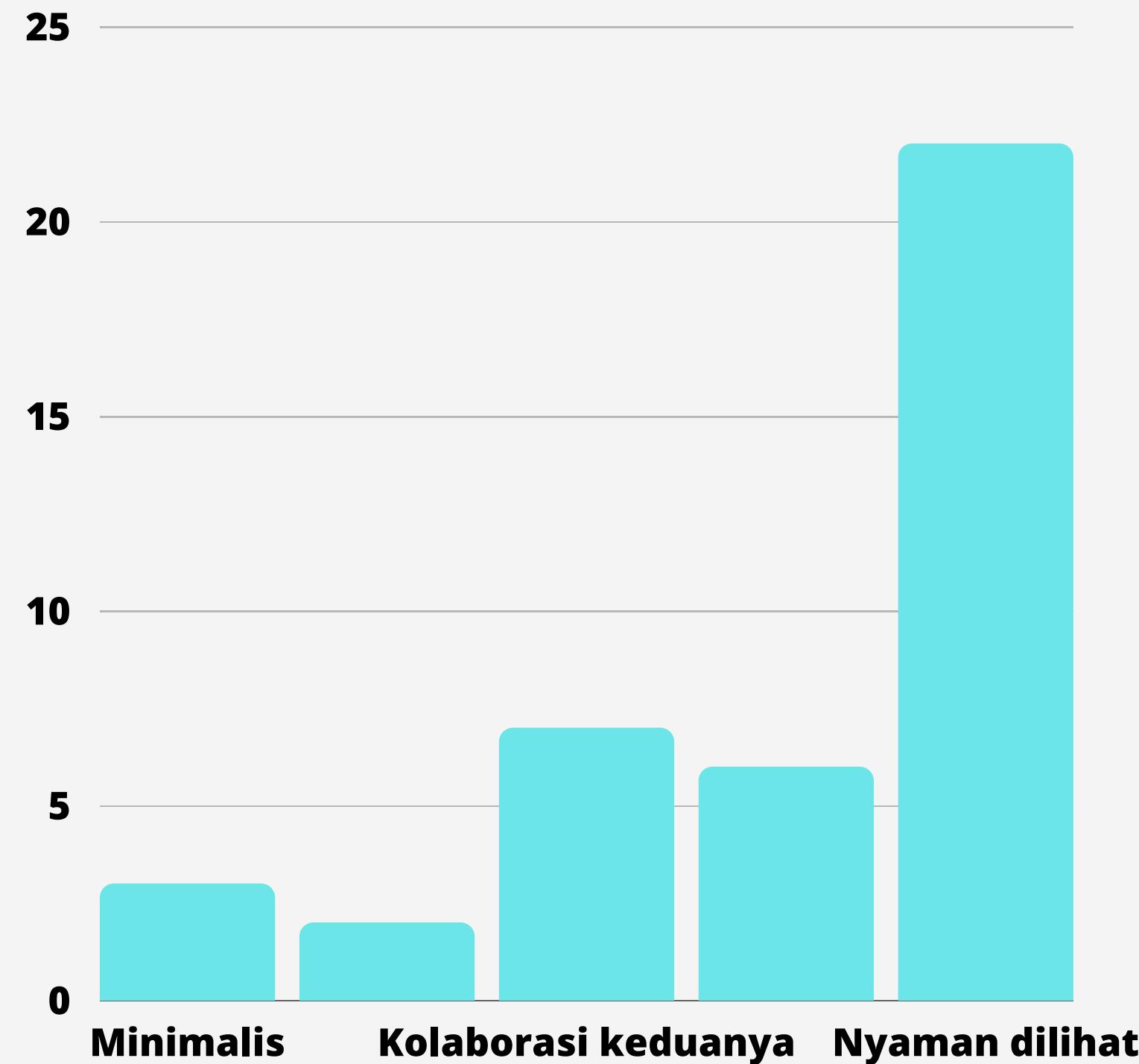
o o o o



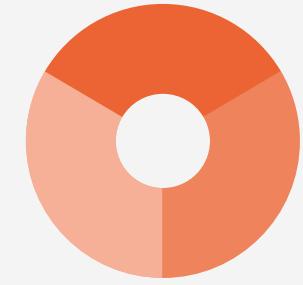


DATA GATHERING

Preferensi desain



SUGGESTION



Menyediakan pembagian section sesuai dengan kemauan user.

Connect langsung ke Binusmaya.



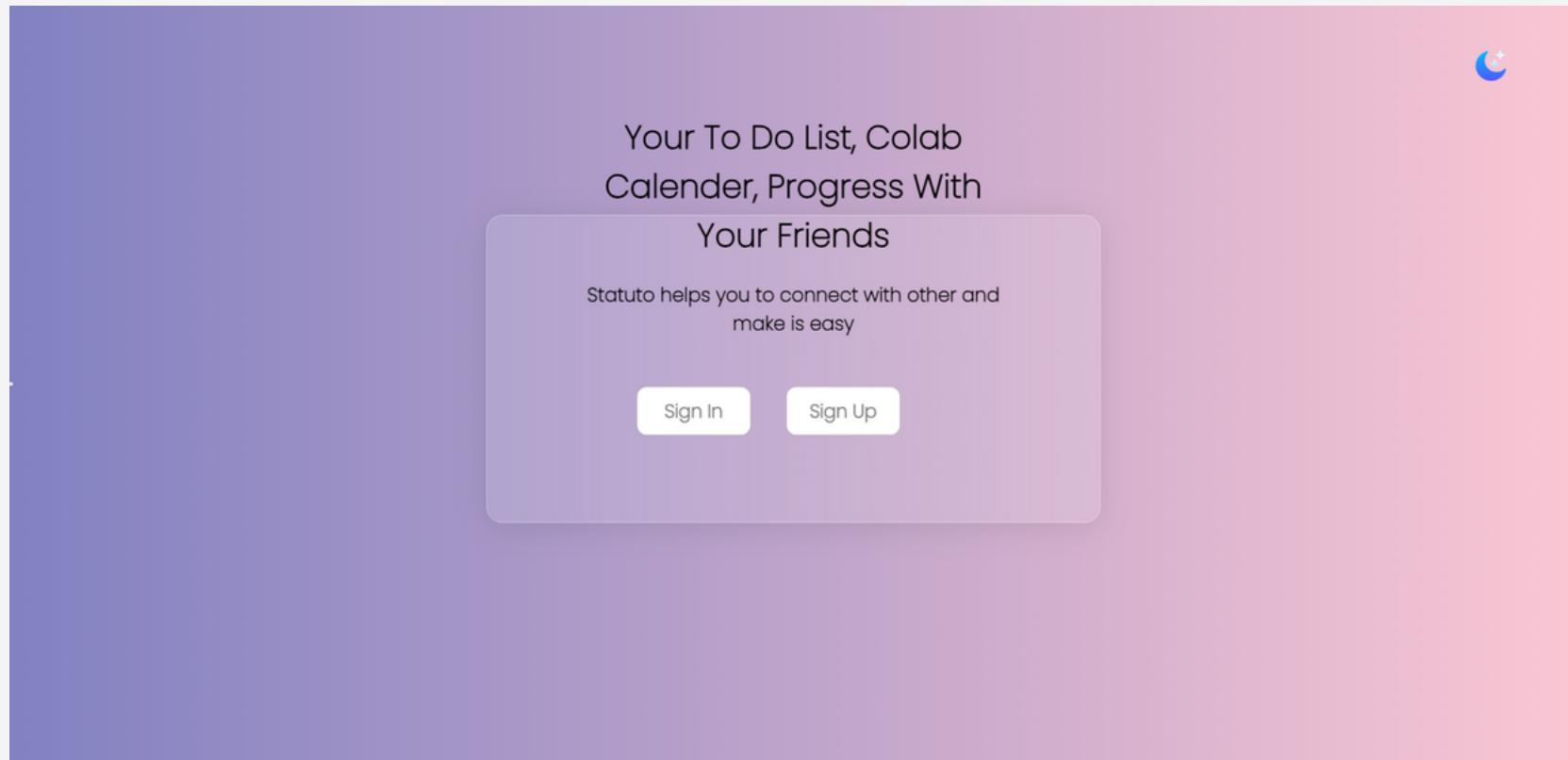
Dark mode atau light mode.



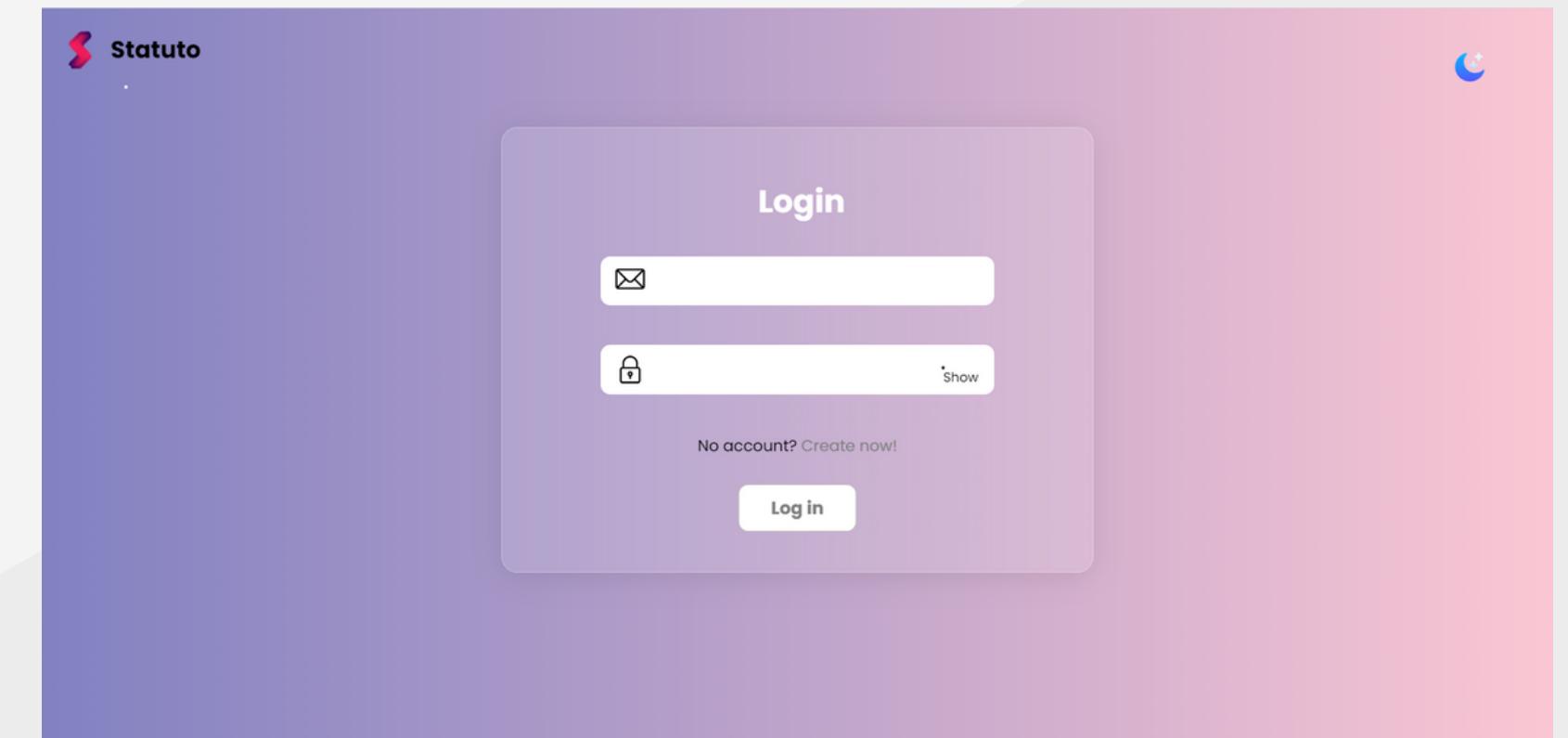
Fitur paint.



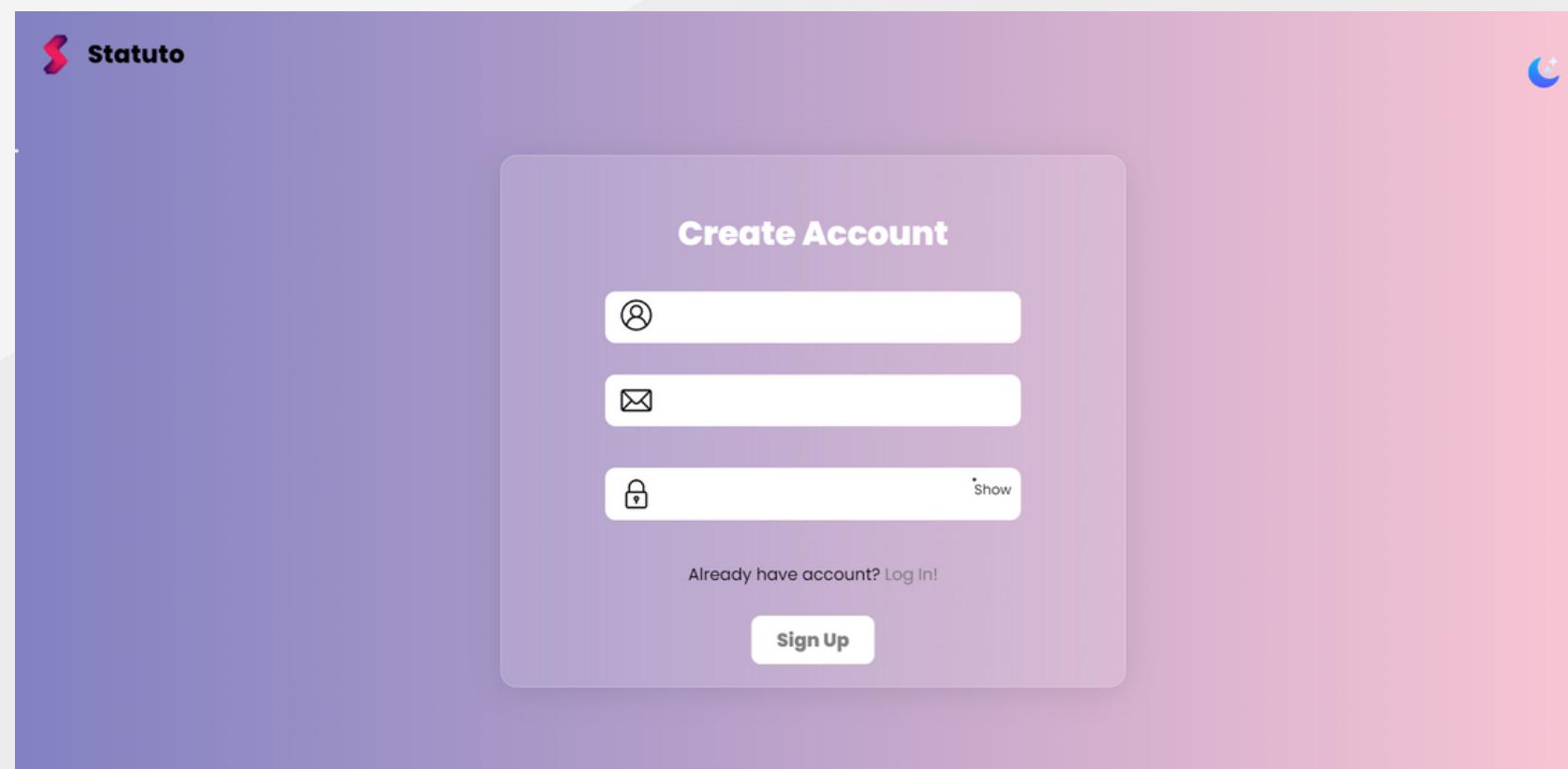
TAMPILAN UI



Main Page



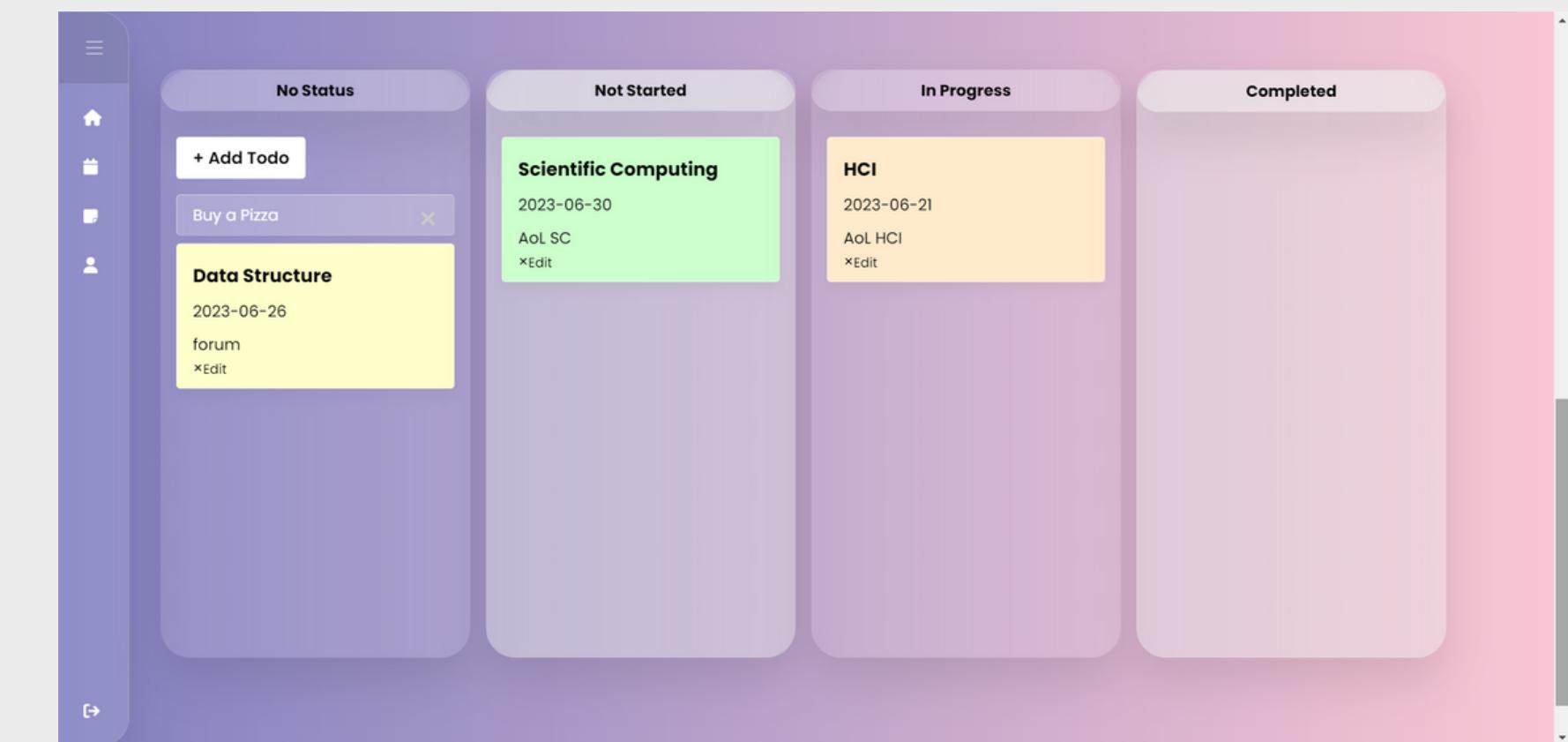
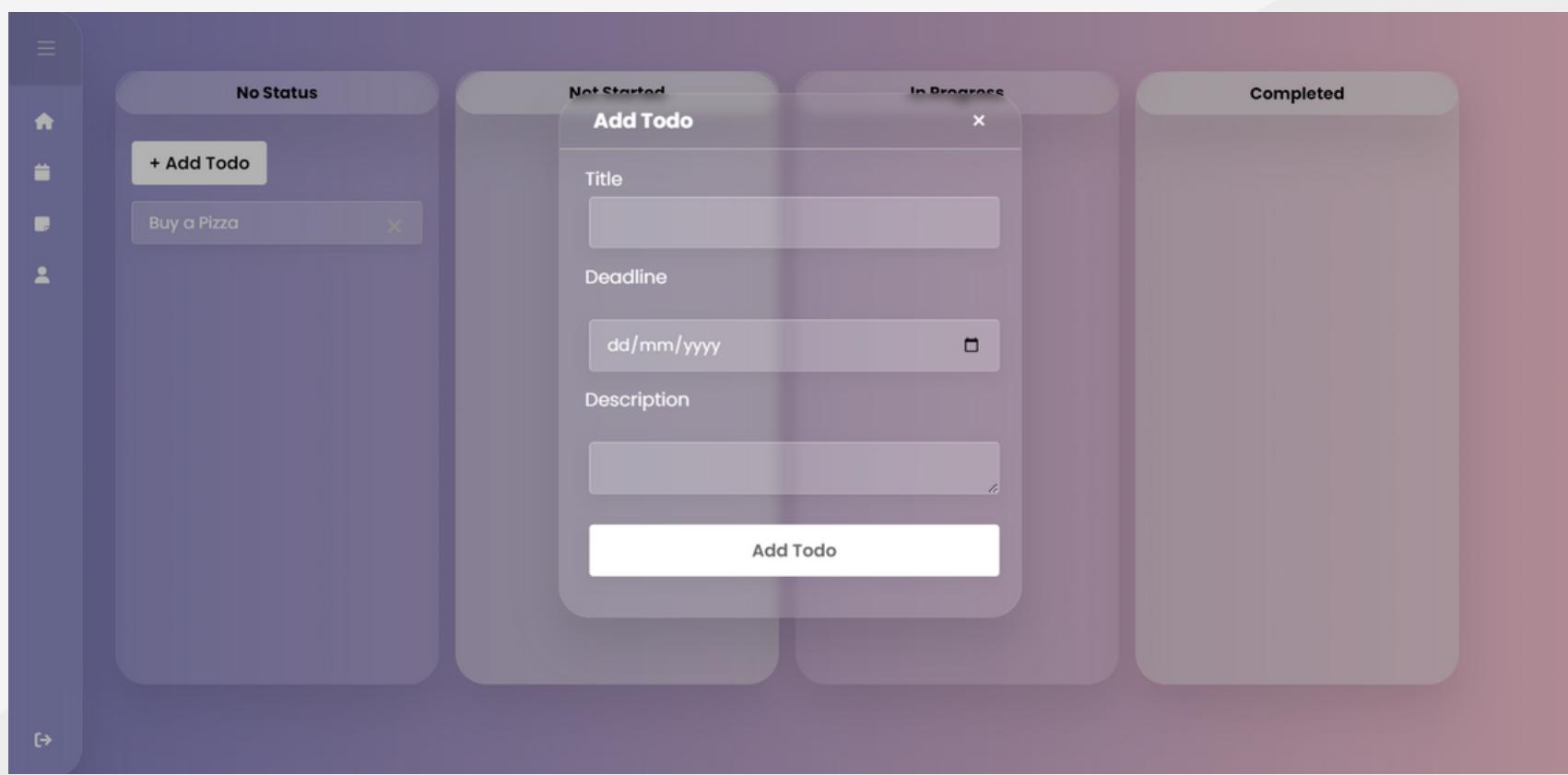
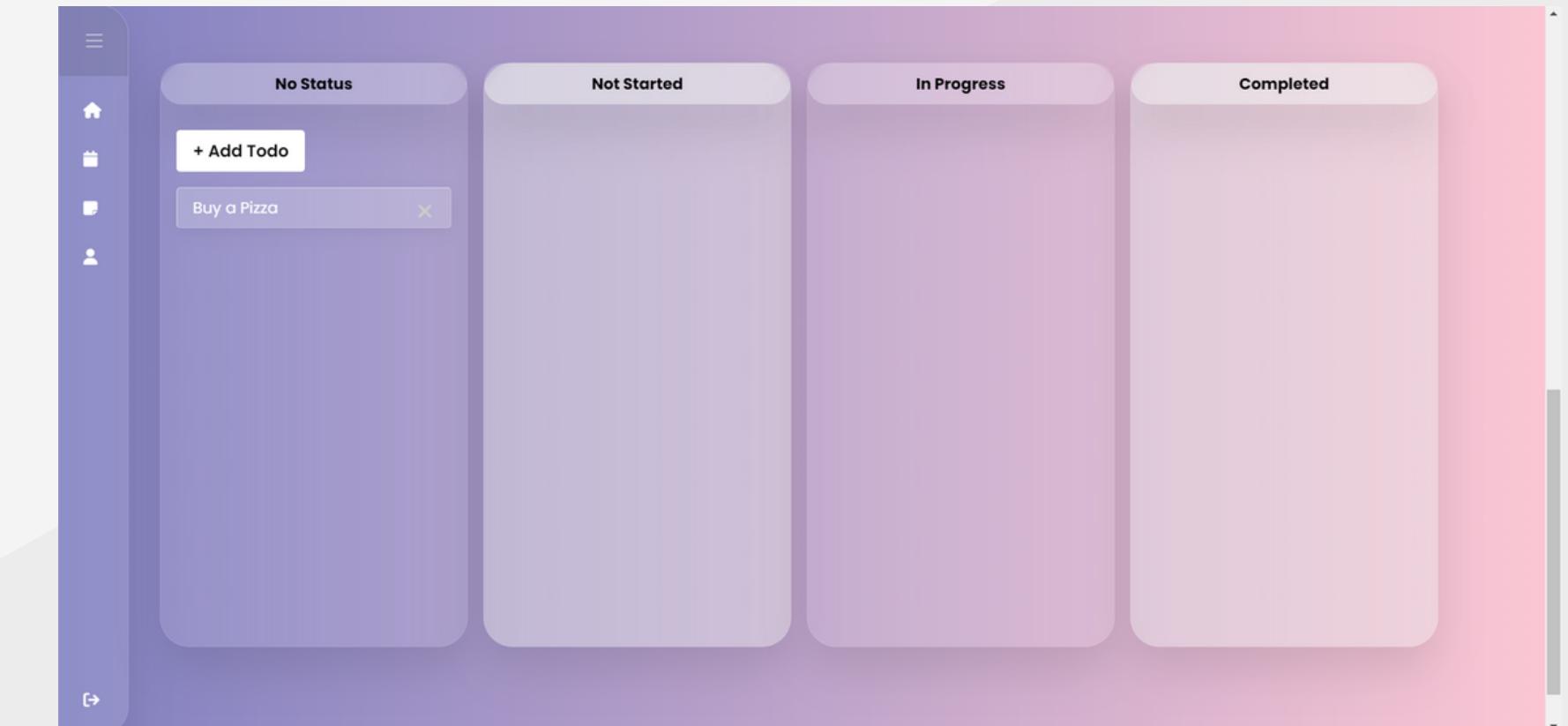
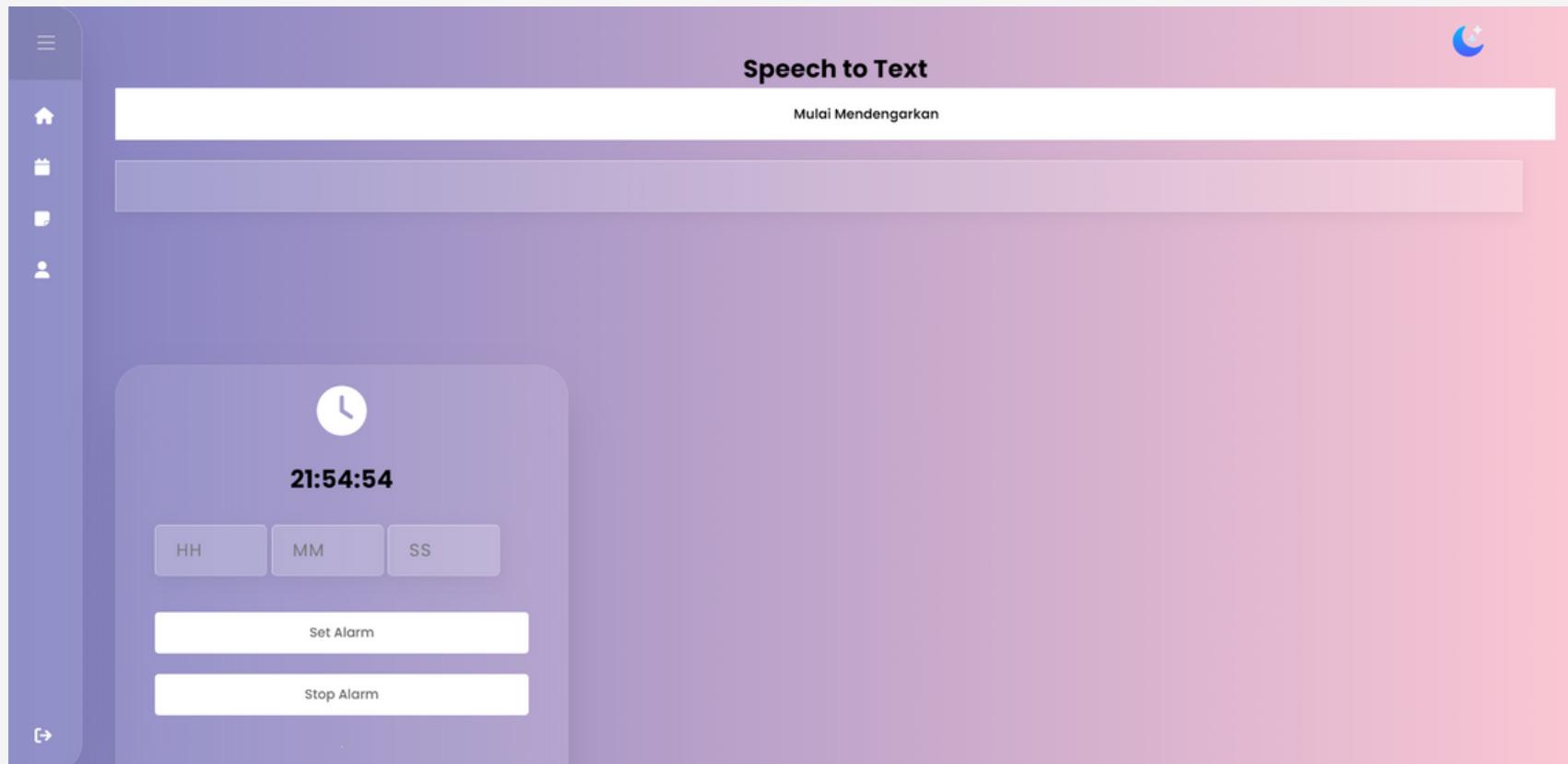
Login Page



Register Page

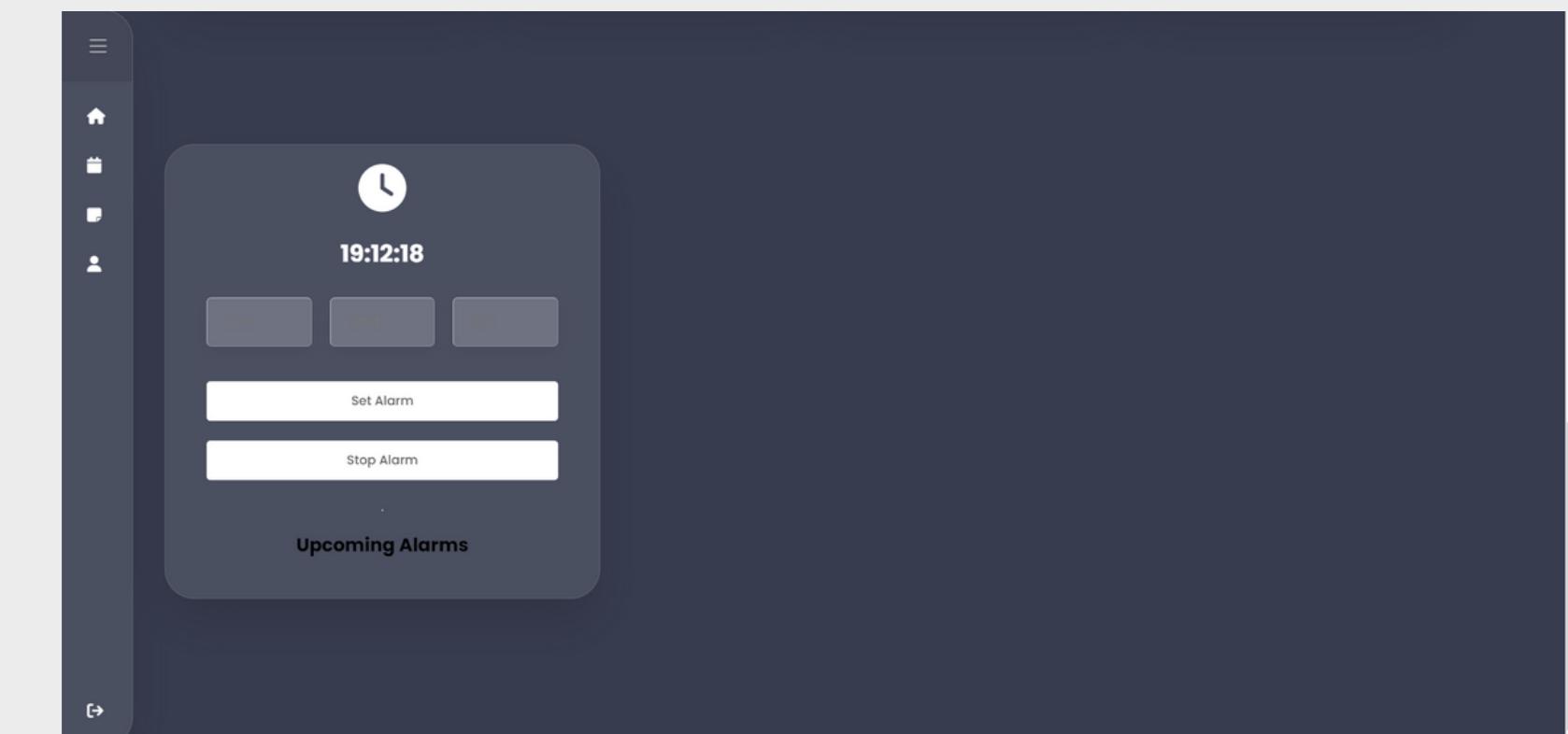
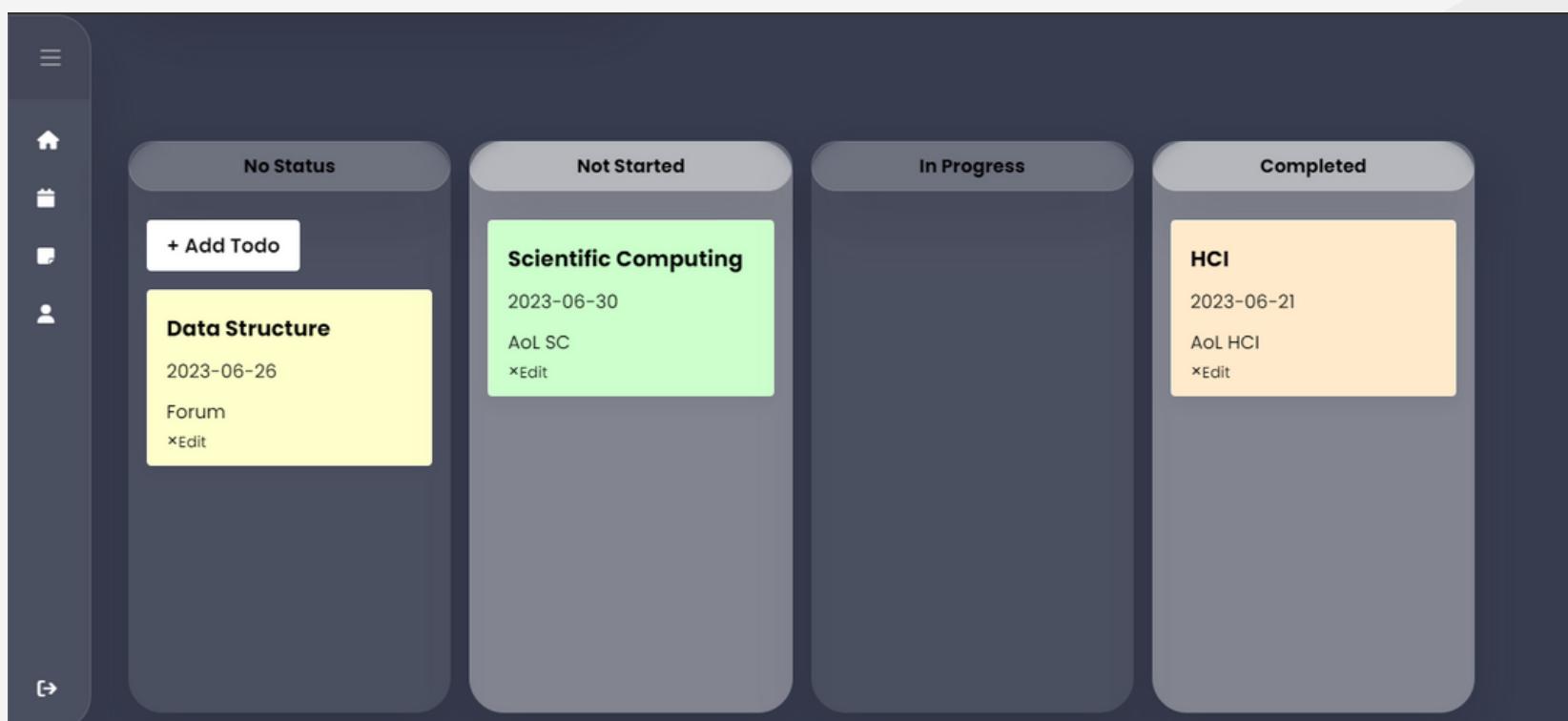
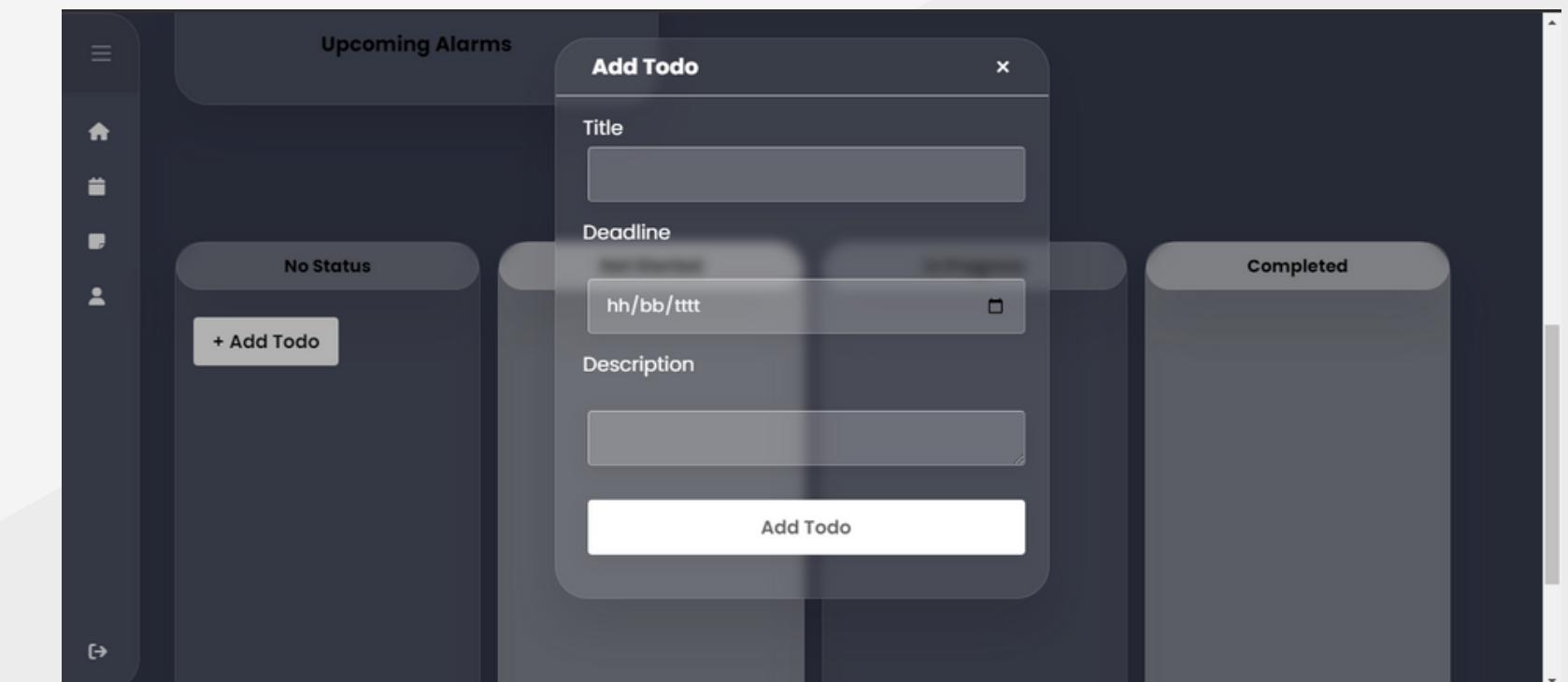
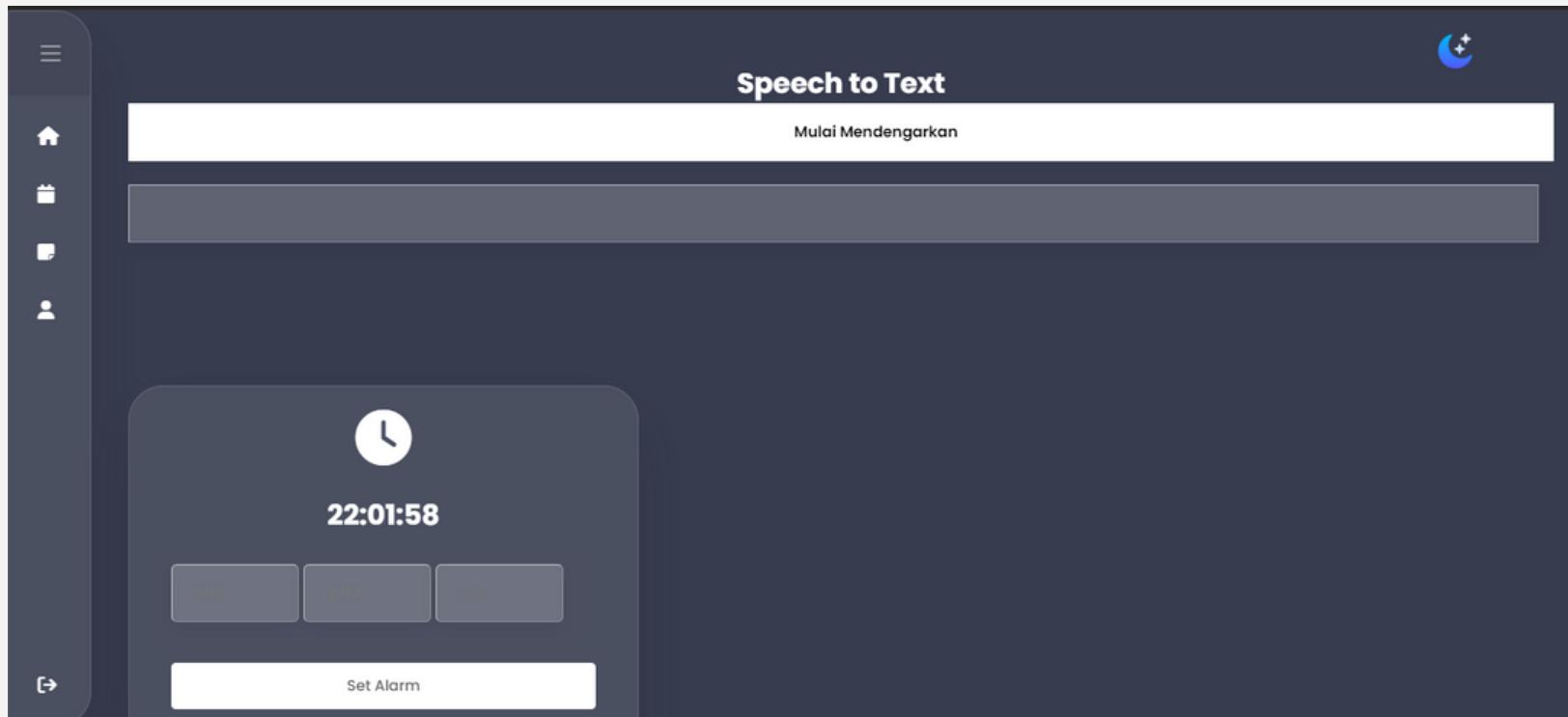
TAMPILAN UI

Dashboard Page



TAMPILAN UI

Dashboard Page (Dark Mode Version)



TAMPILAN UI

The image displays four separate screenshots of a calendar application interface for the month of June 2023. Each screenshot shows a grid of days from Sunday to Saturday. A pink overlay highlights the date '21 June 2023' in the third column of the fourth row. The interface includes a sidebar with icons for home, calendar, and user, and a bottom navigation bar with buttons for 'mm/yyyy', 'Go', 'Today', and a plus sign for adding events.

June 2023

Wed 21 June 2023

Sun Mon Tue Wed Thu Fri Sat

28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1

mm/yyyy Go Today +

June 2023

Wed 21 June 2023

Sun Mon Tue Wed Thu Fri Sat

28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1

mm/yyyy Go Today +

June 2023

Wed 21 June 2023

Sun Mon Tue Wed Thu Fri Sat

28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1

mm/yyyy Go Today +

Add Event

Event Name

Event Time From

Event Time To

Add Event

Calender Page

This screenshot shows the same calendar interface as the others, but with a specific event highlighted. The date '21 June 2023' is shown in white text within a blue rounded rectangle, indicating it is selected. A tooltip above the date provides details: 'Freshman Day' and '1:20 AM - 3:00 AM'. The rest of the interface is identical to the other screenshots, including the sidebar, bottom buttons, and pink overlay.

June 2023

Wed 21 June 2023

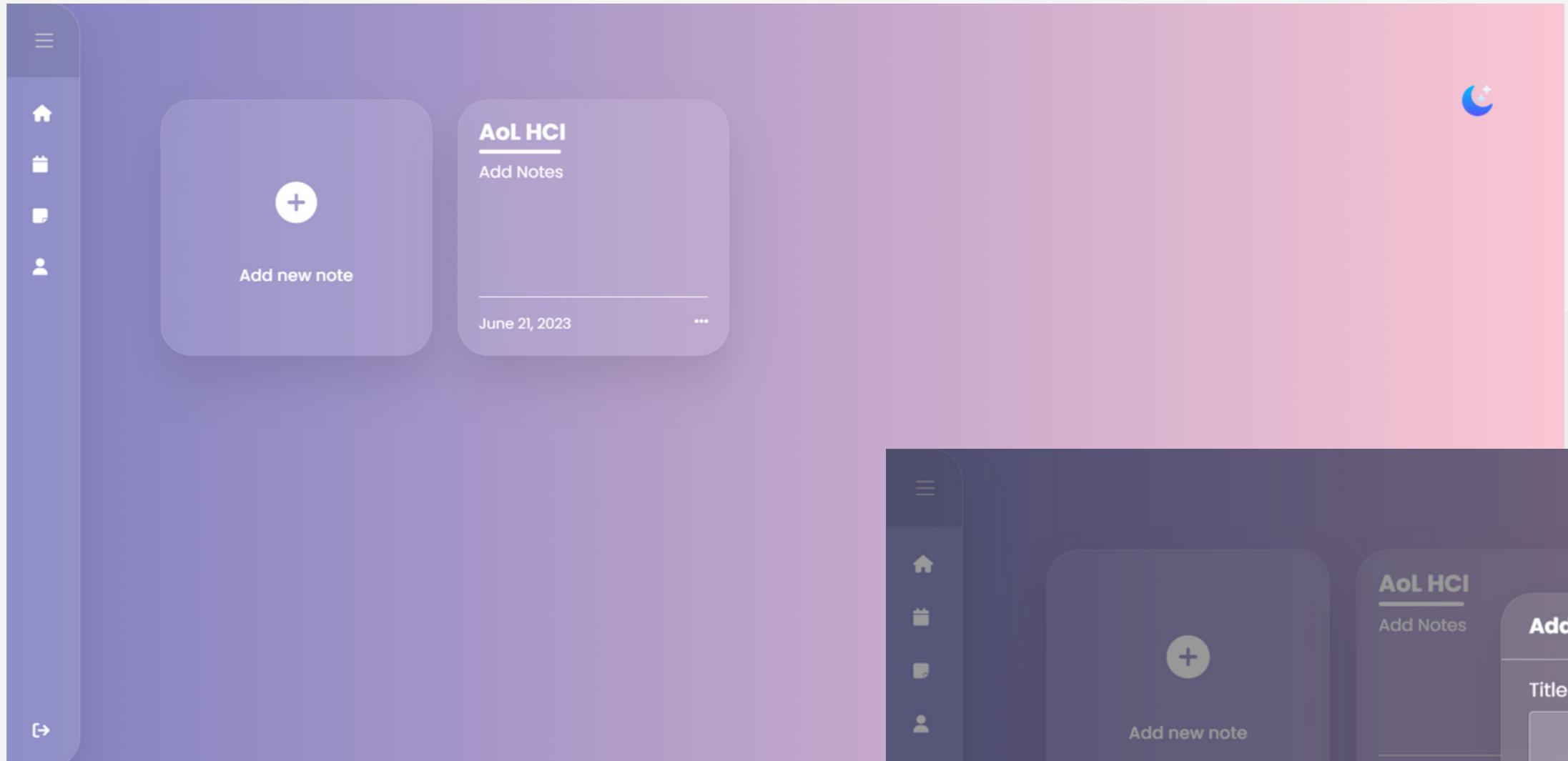
Freshman Day
1:20 AM - 3:00 AM

Sun Mon Tue Wed Thu Fri Sat

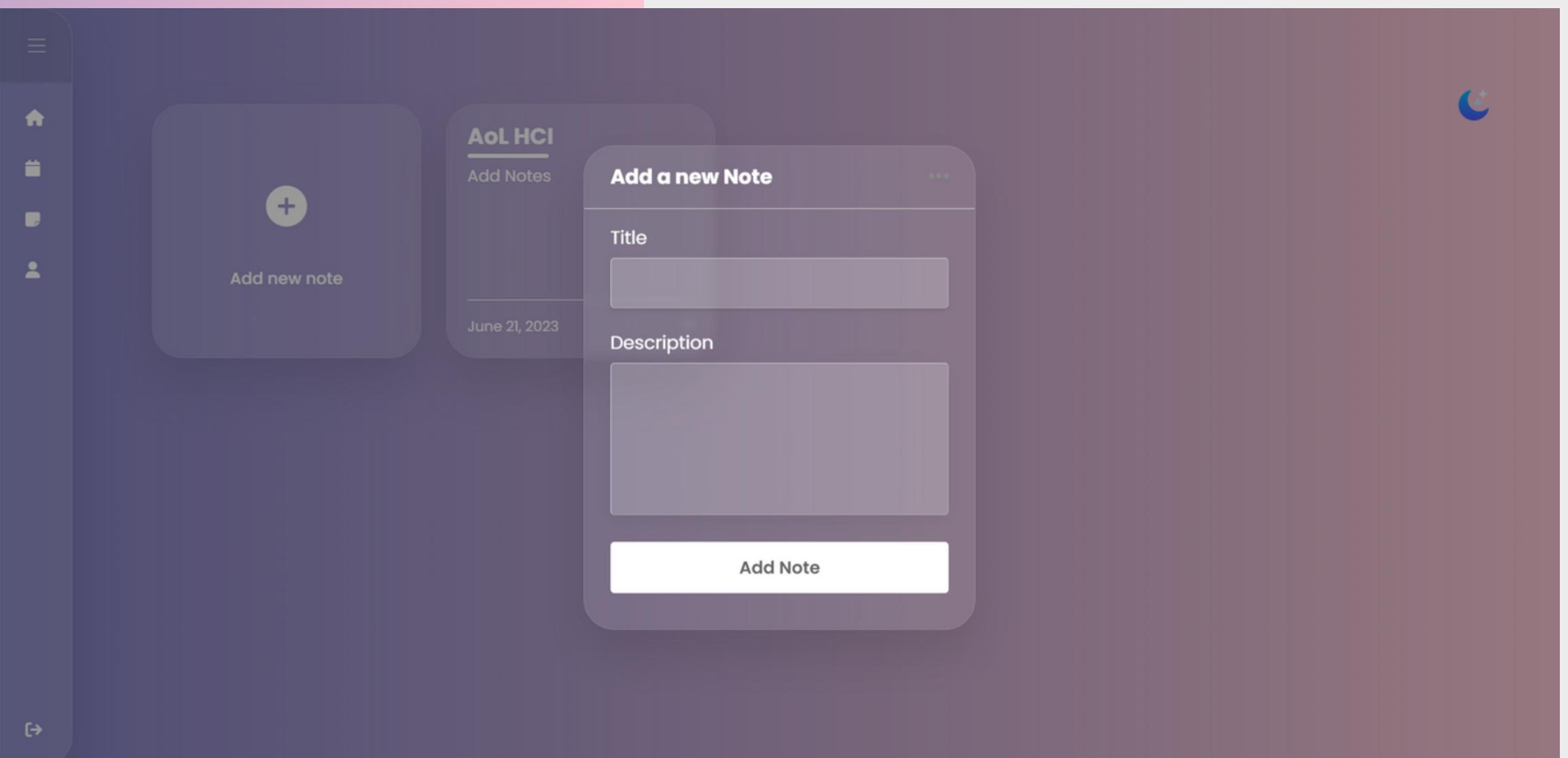
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1

mm/yyyy Go Today +

TAMPILAN UI



Notes Page



TAMPILAN UI

Accounts Page

The screenshot shows a user interface for managing account details. On the left, a vertical sidebar features a navigation menu with icons for Home, Profile, and other account-related functions. The main content area is titled "Edit Profile". It includes fields for Name (containing "User"), Email (containing "user@gmail.com"), Birth Date (containing "01/01/2023"), and Password (containing "....."). A "Show" button is available next to the password field. At the bottom, there is an "Edit" button. The background has a purple-to-pink gradient, and a small blue moon icon is visible in the top right corner.

Jenis Analisis

Kualitatif
&
Kuantitatif

Metode Pengumpulan Data

Think Aloud

Pada *Think Aloud*, pengguna didorong untuk mengungkapkan pengalaman, pikiran, tindakan, dan perasaan mereka secara verbal saat berinteraksi dengan antarmuka (Alhadreti et al., 2017)



Membuat Skenario

Task yang akan dilakukan responden terkait fitur yang diujikan.

Menentukan Jumlah Responden

5 Peserta.
lima peserta sudah mampu menemukan masalah dari *usability testing*
(Moniruzzaman et al., 2020)

TAHAP PERSIAPAN KUANTITATIF

Tabel Responden

Kode Responden	Nama Responden	Umur
R1		
R2		
R3		
R4		
R5		

Berikut ini adalah tabel dari hasil yang diharapkan, dimana responden melakukan testing berdasarkan *scenario* dan mengikuti deskripsi tugasnya dengan benar.

Hasil *Scenario* yang diharapkan

No Tugas	Berhasil	Gagal
T1	Pengguna berhasil melakukan <i>register</i> dari halaman utama.	Pengguna gagal melakukan <i>register</i> dari halaman utama
T2	Pengguna berhasil melakukan <i>login</i> dari halaman utama.	Pengguna gagal melakukan <i>login</i> dari halaman utama
T3	Pengguna berhasil membuat <i>task</i> di halaman kalender.	Pengguna gagal membuat <i>task</i> di halaman kalender.
T4	Pengguna berhasil membuat <i>task</i> di halaman dashboard.	Pengguna gagal membuat <i>task</i> di halaman dashboard.
T5	Pengguna berhasil menambahkan <i>note</i> pada tugas yang telah dibuat.	Pengguna gagal menambahkan <i>note</i> pada tugas yang telah dibuat.
T6	Pengguna berhasil mengedit <i>task</i> yang telah dibuat di dashboard.	Pengguna gagal mengedit <i>task</i> yang telah dibuat di dashboard.

Task Scenario

No Tugas	Nama Tugas	Deskripsi Tugas
T1	Melakukan <i>Register</i>	Anda diminta untuk melakukan <i>register</i> pada halaman utama.
T2	Melakukan <i>Login</i>	Anda diminta untuk melakukan <i>login</i> pada halaman utama.
T3	Membuat <i>Task</i> di Kalender	Anda diminta untuk membuat <i>task</i> di halaman kalender.
T4	Membuat <i>Task</i> di Dashboard	Anda diminta untuk membuat <i>task</i> di halaman dashboard.
T5	Menambahkan <i>Note</i>	Anda diminta untuk menambahkan <i>note</i> pada tugas yang telah dibuat.
T6	Mengedit <i>Task</i> di Dashboard	Anda diminta untuk mengedit <i>task</i> yang telah dibuat di <i>dashboard</i> .

Tabel Responden dan Task

Kode Responden	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1						
R2						
R3						
R4						
R5						

TAHAP PERSIAPAN KUANTITATIF

Estimasi Waktu

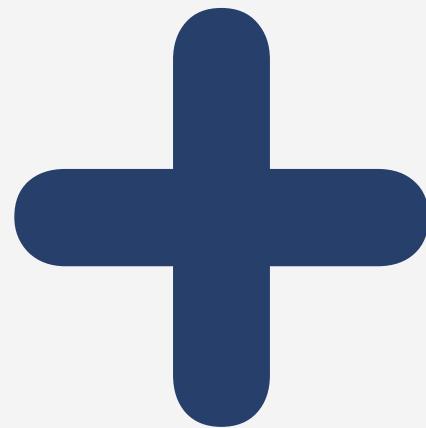
- T1 : Melakukan Register (35 detik)
- T2 : Melakukan Login (20 detik)
- T3 : Membuat task di calender (40 detik)
- T4 : Membuat task di dashboard (40 detik)
- T5 : Membuat note (35 detik)
- T6 : Mengedit task di dashboard (30 detik)

TAHAP PERSIAPAN KULITATIF

No.	Pertanyaan
1	Hal apa yang disenangi dari fitur tersebut secara tampilan dan experience yang dirasakan?
2	Hal apa yang kurang anda senangi dari fitur tersebut secara tampilan dan experience yang dirasakan?
3	Hal apa yang membuat anda bingung/kesulitan dari fitur tersebut secara tampilan dan experience yang dirasakan?
4	Apakah ada saran atau masukan untuk fitur tersebut secara tampilan dan experience yang dirasakan?
5	Untuk fitur-fitur utama yang ada pada pembuatan to-do-list, apakah menurut anda secara tampilan dan flow sudah mudah dan jelas?

TAHAP PENGUJIAN

Pengujian dilakukan secara online/offline



Menjelaskan tentang Statuto kepada responden.

Demo fitur-fitur yang diujikan.



Responden mencoba fitur-fitur yang telah didemokan.

Responden mengisi Google Form

Interview





EVALUASI KUANTITATIF

EFFECTIVENESS

Completion rate dihitung berdasarkan task yang berhasil (diberi nilai 1) dibanding *total task*.

Tabel Responden

Kode Responden	Nama Responden	Umur
R1	Verena Vynne Sentosa	19 tahun
R2	Yonathan Handoyo	19 tahun
R3	Steven	18 tahun
R4	Meyliana	19 tahun
R5	Arya Nathan Bara	18 tahun

Tabel Responden dan Task

Kode Responden	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1	B	B	B	B	B	B
R2	B	B	B	B	B	B
R3	B	B	G	G	G	G
R4	B	B	B	B	B	B
R5	B	B	B	B	B	B

Keterangan : B = Berhasil, G = Gagal

Untuk menghitung nilai *Effectiveness* yang didapatkan, Berikut adalah rumus yang digunakan:

$$\text{Effectiveness} = \frac{\text{Number of tasks completed successfully}}{\text{Total number of tasks undertaken}} \times 100\%$$

$$\text{Effectiveness} = \frac{26}{30} \times 100 = 86,6\%$$

Dengan hasil 86,6% pada aspek *Learnability* termasuk dalam kategori A (*Best Imaginable*).



EVALUASI KUANTITATIF

EFFICIENCY

Mengukur waktu yang diperlukan oleh user dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

$$Overall\ Relative\ Efficiency = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N n_{ij} t_{ij}}{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N t_{ij}} \times 100\%$$

Keterangan :

N = Total Tugas

R = Total User

n_{ij} = Hasil tugas i yang dilakukan oleh user j adalah apabila user berhasil menyelesaikan tugas, maka $n_{ij} = 1$, jika tidak, maka $n_{ij} = 0$.

t_{ij} = Waktu yang diperlukan pengguna j untuk menyelesaikan tugas i. Jika tugas tersebut tidak selesai, waktu akan diukur hingga saat pengguna menyerah dalam menyelesaikan tugas.





EVALUASI KUANTITATIF

EFFICIENCY

Task 1

Responden 1 : Berhasil dengan waktu 33 detik

Responden 2 : Berhasil dengan waktu 22 detik

Responden 3 : Berhasil dengan waktu 33 detik

Responden 4 : Berhasil dengan waktu 28 detik

Responden 5 : Berhasil dengan waktu 15 detik

$$\frac{33 + 22 + 33 + 28 + 15}{33 + 22 + 33 + 28 + 15} \times 100 = 100\%$$

Tabel Responden dan Task

Kode Responden	T1	T2	T3	T4	T5	T6
R1	33	10	15	8	12	7
R2	22	18	20	8	17	9
R3	27	15	120	180	60	60
R4	28	8	8	13	9	5
R5	15	5	24	13	10	10

Task 6

Responden 1 : Berhasil dengan waktu 7 detik

Responden 2 : Berhasil dengan waktu 9 detik

Responden 3 : Gagal dengan waktu 60 detik

Responden 4 : Berhasil dengan waktu 5 detik

Responden 5 : Berhasil dengan waktu 10 detik



$$\frac{7 + 9 + 0 + 5 + 10}{7 + 9 + 60 + 5 + 10} \times 100 = 37,5\%$$





EVALUASI KUANTITATIF

EFFICIENCY

$$\frac{100+100+35,8+18,9+44,4+37,5}{6} = 56,1\%$$

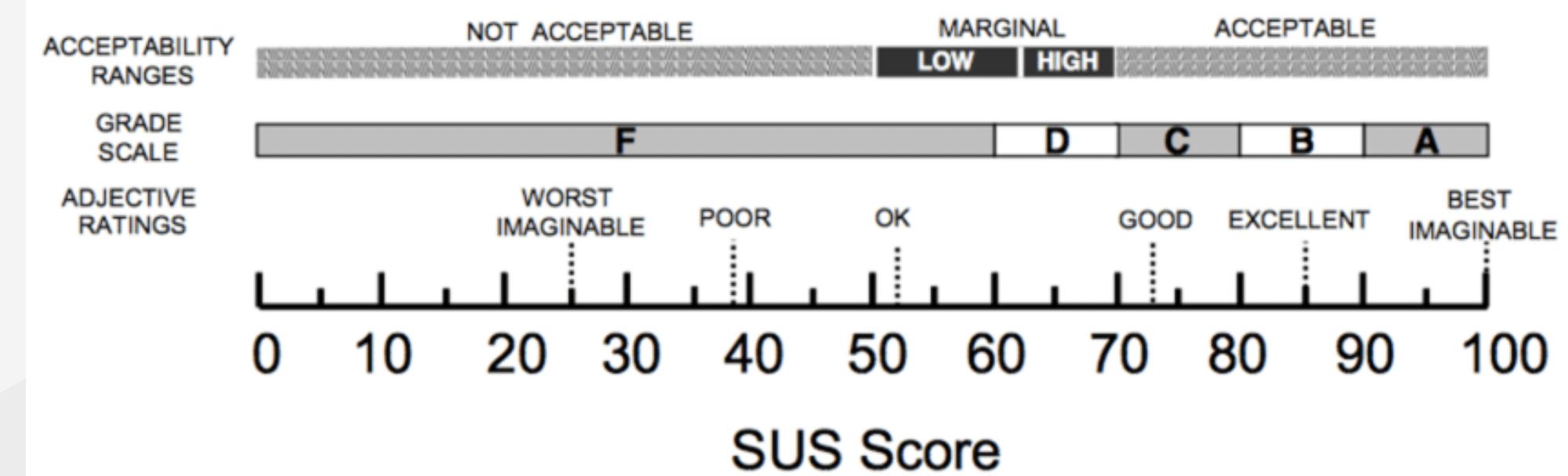
Nilai *overall relative efficiency* yang didapatkan yaitu sebesar 56,1%. Dengan hasil 56,1% pada aspek *efficiency* termasuk dalam kategori **C (Good)**.



EVALUASI KUANTITATIF

SATISFACTION

System Usability Scale (SUS) merupakan teknik pengujian untuk mengukur aspek kepuasan penggunaan aplikasi dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh target pengguna aplikasi.



$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\sum_{i=0}^n xi}{N}$$



EVALUASI KUANTITATIF

System Usability Scale (SUS)

Kuesioner SUS menggunakan skala *likert* 5 poi untuk menilai tingkat persetujuan terhadap sepuluh pertanyaan yang berhubungan dengan *usability* dan *effectiveness*.

No.	The System Usability Scale Standard Version	Strongly Disagree				Strong Agree	
		1	2	3	4	5	
1	I think that I would like to use this system frequently.						
2	I found the system unnecessarily complex.						
3	I thought the system was easy to use.						
4	I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.						
5	I found the various functions in this system were well integrated.						
6	I thought there was too much inconsistency in this system.						
7	I would imagine that most people would learn to use this system very quickly.						
8	I found the system very cumbersome to use.						
9	I felt very confident using the system.						
10	I needed to learn a lot of things before I could get going with this system.						



EVALUASI KUANTITATIF

System Usability Scale (SUS)

Kuesioner SUS menggunakan skala *likert* 5 point untuk menilai tingkat persetujuan terhadap sepuluh pertanyaan yang berhubungan dengan *usability* dan *effectiveness*.



•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•



EVALUASI KUANTITATIF

System Usability Scale (SUS)

Kuesioner SUS menggunakan skala *likert* 5 poin untuk menilai tingkat persetujuan terhadap sepuluh pertanyaan yang berhubungan dengan *usability* dan *effectiveness*.

No.	The System Usability Scale Standard Version	Strongly Disagree					Strongly Agree	
		1	2	3	4	5		
1	I think that I would like to use this system frequently.							
2	I found the system unnecessarily complex.							
3	I thought the system was easy to use.							
4	I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.							
5	I found the various functions in this system were well integrated.							
6	I thought there was too much inconsistency in this system.							
7	I would imagine that most people would learn to use this system very quickly.							
8	I found the system very cumbersome to use.							
9	I felt very confident using the system.							
10	I needed to learn a lot of things before I could get going with this system.							

Responden 5
SUS SCORE

Question	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Score	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4
Total SUS Score	85									

Responden 1: $35 \times 2,5 = 87,5$

Responden 2: $35 \times 2,5 = 87,5$

Responden 3: $22 \times 2,5 = 55$

Responden 4: $35 \times 2,5 = 87,5$

Responden 5: $34 \times 2,5 = 85$

Nilai akhir rata-rata dari skor SUS yang didapat:

$$\frac{87,5 + 87,5 + 55 + 87,5 + 85}{5} = 80,5 \text{ dari } 100$$

Dengan hasil 80,5% yang didapatkan pada aspek *satisfaction* termasuk dalam kategori **B (Excellent)**.



EVALUASI KUALITATIF

1. Tampilannya mudah dilihat dan menarik
2. Tata letak yang masih kurang rapi dan kurang tertata secara konsisten
3. Kurangnya icon untuk beberapa bagian elemen dalam membantu user menggunakan app.
4. Perlu adanya tool tips, tombol edit diperbesar dan perlunya tombol back
5. Beberapa user sudah cukup jelas, namun ada juga yang butuh membutuhkan tool tips

8 GOLDEN RULES



Strive for Consistency

Konsisten warna
dengan vibes
glassmorphism



Cater to Universal Usability

Bahasa yang mudah
dimengerti oleh
semua kalangan



Offer Informative Feedback

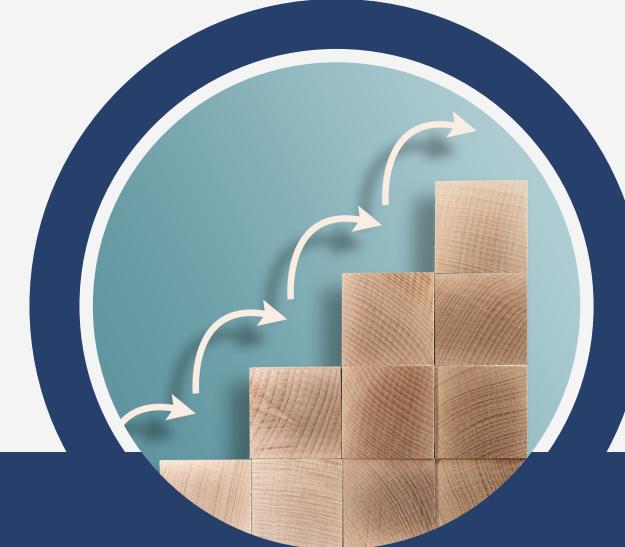
Perubahan
antarmuka setiap
user melakukan aksi



Design Dialogs to Yield Closure

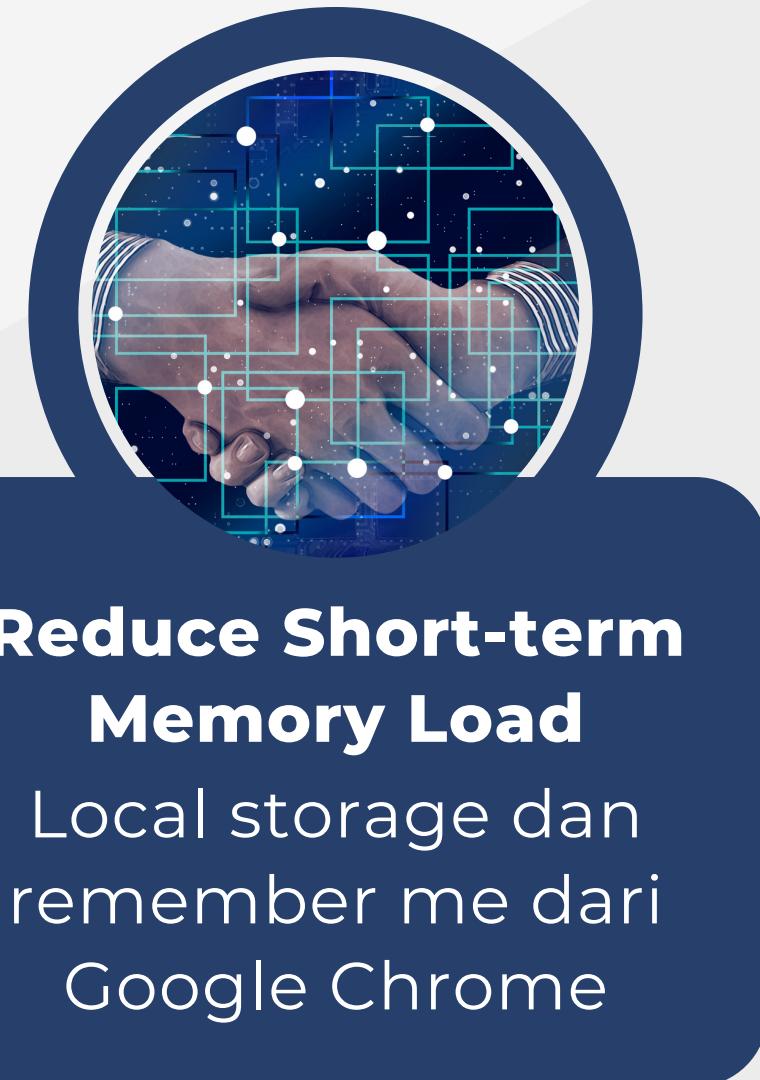
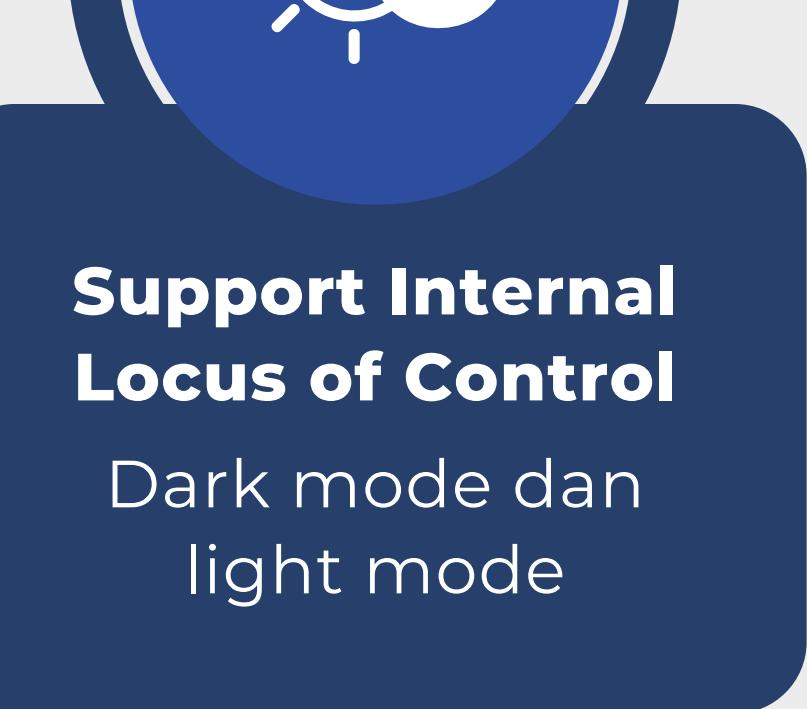
Penyampaian
secara tersirat

8 GOLDEN RULES



Prevents Error

Panduan penggunaan secara bertahap



oooo

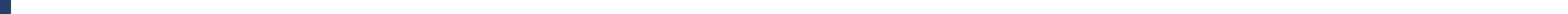
KESIMPULAN

Score	Grade
85 – 100	Best Imaginable
74 – 84	Excellent
53 – 74	Good
39 – 53	Ok
25 – 39	Poor
0 – 25	Worst Imaginable

$$\frac{\text{Effectiveness} + \text{Efficiency} + \text{Satisfaction}}{3}$$

$$\frac{86,6 + 56,1 + 80,5}{3} = 75,9$$

Masuk ke dalam kategori Excellent



THANK YOU

