# Pendahuluan

1. **Latar Belakang**

Usability Testing adalah salah satu cara untuk mengetahui apakah User dapat dengan mudah menggunakan aplikasi, seberapa efisien dan efektif sebuah aplikasi dapat membantu user mencapai tujuannya dan apakah user puas dengan aplikasi yang digunakan. Usability berkaitan dengan kualitas dari pengalaman yang dirasakan user pada saat menggunakan aplikasi baik berupa peralatan ataupun aplikasi berbasis website, desktop, atau mobile. Usability meliputi beberapa faktor yaitu desain yang intuitif, kemudahan untuk dipelajari, penggunaan yang efektif, tingkat kemudahan untuk diingat, tingkat kesalahan yang terjadi, serta tingkat kepuasaan yang sifatnya subyektif.

Usability testing penting dilakukan karena alasan sebagai berikut. Membantu menyelesaikan masalah internal perusahaan karena dapat menghasilkan data yang akurat dan tidak bias. Menghemat waktu dan tenaga, mengetahui kendala pada aplikasi yang dirancang, dll. Ada beberapa macam metode usability testing. In-House usability testing, melakukan testing dengan jarak jauh melalui koneksi internet maupun telepon. Moderated remote usability testing, metode yang dilakukan bersama oleh pihak penguji agar user dapat bertanya secara langsung. Unmoderated remote usability testing, proses testing tanpa pengawasan langsung dari penguji.

Karena latar belakang tersebut maka dilakukan kegiatan usability testing untuk aplikasi berbasis mobile Farmagym. Aplikasi tersebut terfokus oleh kalangan mahasiswa yang suka atau sering berolahraga, atau sedang menjalankan diet.

1. **Tujuan**
2. Mengetahui tingkat kemudahan dari perancangan desain aplikasi Farmagym
3. Mengetahui masukan dari pengguna terkait perancangan desain aplikasi Farmagy

# Rancangan Penelitian

1. **Kriteria Partisipan**

* Kriteria user berusia 18 - 30 tahun
* Pernah menggunakan aplikasi *fitness or healthy food* berbasis *mobile*
* Pernah atau sering melakukan *checkout* barang di aplikasi belanja *online* berbasis *mobile*
* Memiliki smartphone Android/Iphone
* Domisili di seluruh dunia.

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 | Sangat Sulit |
| 2 | Sulit |
| 3 | Cukup Sulit |
| 4 | Cukup Mudah |
| 5 | Mudah |
| 6 | Sangat Mudah |

SEQ Metric

1. **Rencana Penelitian**

Rencana penelitian yang akan dilakukan adalah dengan wawancara kepada user. Berikut adalah petunjuk atau arahan untuk wawancara user:

* + - 1. **Perkenalan**

Halo, nama saya Diva, dan saya akan memandu Anda melalui sesi hari ini. Seperti yang saya sebutkan melalui email, saya saat ini salah satu siswa kampus merdeka dengan Alterra Academy untuk melakukan usability testing produk yang sudah saya buat. Pertama saya ingin berterima kasih kepada Anda karena telah meluangkan waktu untuk berbicara dengan saya. Feedback Anda sangat berharga, dan akan membantu saya menentukan apakah aplikasi saya berfungsi sebagaimana dimaksud. Sekadar informasi sesi ini akan berlangsung kurang lebih 20 menit.

Selama sesi ini, saya akan mulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan seputar pekerjaan Anda. Selanjutnya, saya akan meminta Anda untuk membagikan layar Anda dan menyelesaikan beberapa tugas menggunakan aplikasi yang akan saya evaluasi.

* + - 1. **Pembukaan**

Researcher melakukan pertanyaan awal untuk mencari tahu kebiasaan user saat memakai sebuah aplikasi fitness. Berikut adalah beberapa pertanyaan awal yang akan diajukan.

Apakah Anda pernah atau sering menggunakan aplikasi kebugaran seperti fitness app atau healthy food? Jika iya, bagaimana pengalaman Anda saat menggunakan aplikasi tersebut?

Sejak kapan Anda menggunakan aplikasi tersebut?

Mengapa Anda menggunakan aplikasi tersebut?

Saat menggunakan aplikasi tersebut, fitur seperti apa yang Anda cari?

Menurut Anda apakah aplikasi tersebut efektif untuk meningkatkan kesehatan Anda?

Dari aplikasi yang sudah Anda gunakan sebelumnya, apakah ada kekurangan dari aplikasi tersebut?

Menurut Anda fitur apa yang perlu ditingkatkan dari aplikasi tersebut?

Selama proses perekaman ini, saya memohon agar Anda dapat melakukan *share screen* selama pengujian aplikasi dilakukan. Berikut saya akan kirimkan *link prototype* aplikasi yang akan diuji, Anda bisa membukanya. Mohon tunggu instruksi saya selanjutnya sebelum mengoperasikan *prototype* aplikasi tersebut. Dalam pelaksanaan tes ini tidak ada benar dan salah.

**Inti (Skenario)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User goal** | **Task** | **Skenario** |
| Masuk akun | Silahkan melakukan pendaftaran akun dengan identitas asli anda | * **Peneliti** memberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |
| Video Player | User melihat tampilan video penggunaan alat-alat fitness. | * **Peneliti** memberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |
| Food Reciepe | User ke menu tab bar selanjutnya yaitu menu resep makanan. Mencari resep berdasarkan informasi menggunakan button search | * **Peneliti** memberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |
| Pembelian Produk | User melakukan checkout pada salah satu offering farmagym | * **Peneliti** memberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |
| Pembayaran | User melakukan Pembayaran | * **Peneliti** memberikan task secara verbal * Partisipan menjalankan *prototype* sesuai *task* * Peneliti menginputkan *severity level* pada tabel * Partisipan memberikan nilai SEQ * Partisipan memaparkan pengalamannya |

**Akhir**

* Terima kasih (Nama Partisipan). 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 Misi tersebut antara 1-5?

**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.

# Hasil Pembahasan dan Iterasi

**Iterasi**

Deskripsikan permasalahan yang dialami pengguna bersama dengan desain sebelum diiterasi. Setelah itu, deskripsikan apa saja yang sudah diiterasi bersama dengan desain yang sudah diiterasi.

# Kesimpulan

Perlu dilakukan iterasi etiam a feugiat nunc. Maecenas vel quam enim. Quisque et mi vel dui viverra malesuada. Nullam fringilla accumsan nisl, et sodales magna tincidunt sed. Nulla dapibus feugiat ex ac porttitor. id sollicitudin tellus purus et nisi. Aenean finibus feugiat urna, et rhoncus mi bibendum sed.