

# **Pertemuan 12**

# **User Testing**

# Definisi

- User Testing adalah pengujian kelayakan (ide) suatu produk terhadap user. Pengujian Pengguna lebih seperti menguji utilitas ide atau aplikasi

## Tujuan:

- Memvalidasi permintaan (demand) produk.

## Manfaat

- Memberikan hasil pengujian lebih awal sebelum produksi dan mengerucutkan
- segmen pengguna (persona)

# Kegunaan User Testing

1. Lebih cepat menemukan masalah
2. Dapat menghindari cost produksi yang tidak perlu
3. Dapat menghemat waktu
4. Dapat menentukan user persona / segmen
5. Membantu menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan user

# Metode User Testing

## Qualitative

- Focus Group
- Interviews
- Observation
- User Diaries

## Quantitative

- A/B Testing
- Card Sorting
- Eye Tracking
- Surveys

# Teknik User Testing

1. Traditional
2. Moderated
3. Unmoderated
4. Guerrilla Testing

# Basic



Test Plan



Scenario & Tasks



User Recruitment



Results



Findings

Sumber:2020 PRODUCTZILLA

# Pengukuran

Pengukuran yang menjadi parameter terhadap penilaian hasil UT suatu produk disebut sebagai metrik. Ada 3 pengukuran utama dalam usability:

- Effectiveness
- Efficiency
- Satisfaction

# Jumlah User

- Untuk **Quantitative Usability Test**, rencanakan peserta dengan jumlah yang lebih tinggi: **20 peserta per putaran penelitian**.
- Untuk **Qualitative Usability Test**, **5-8 user per grup untuk setiap putaran penelitian** biasanya cukup. Idealnya, penelitian dilakukan lebih dari satu putaran, tujuannya untuk mengungkap masalah yang mungkin tersembunyi di bawah masalah lain atau secara tidak sengaja, masalah tersebut baru ada dalam desain yang baru.



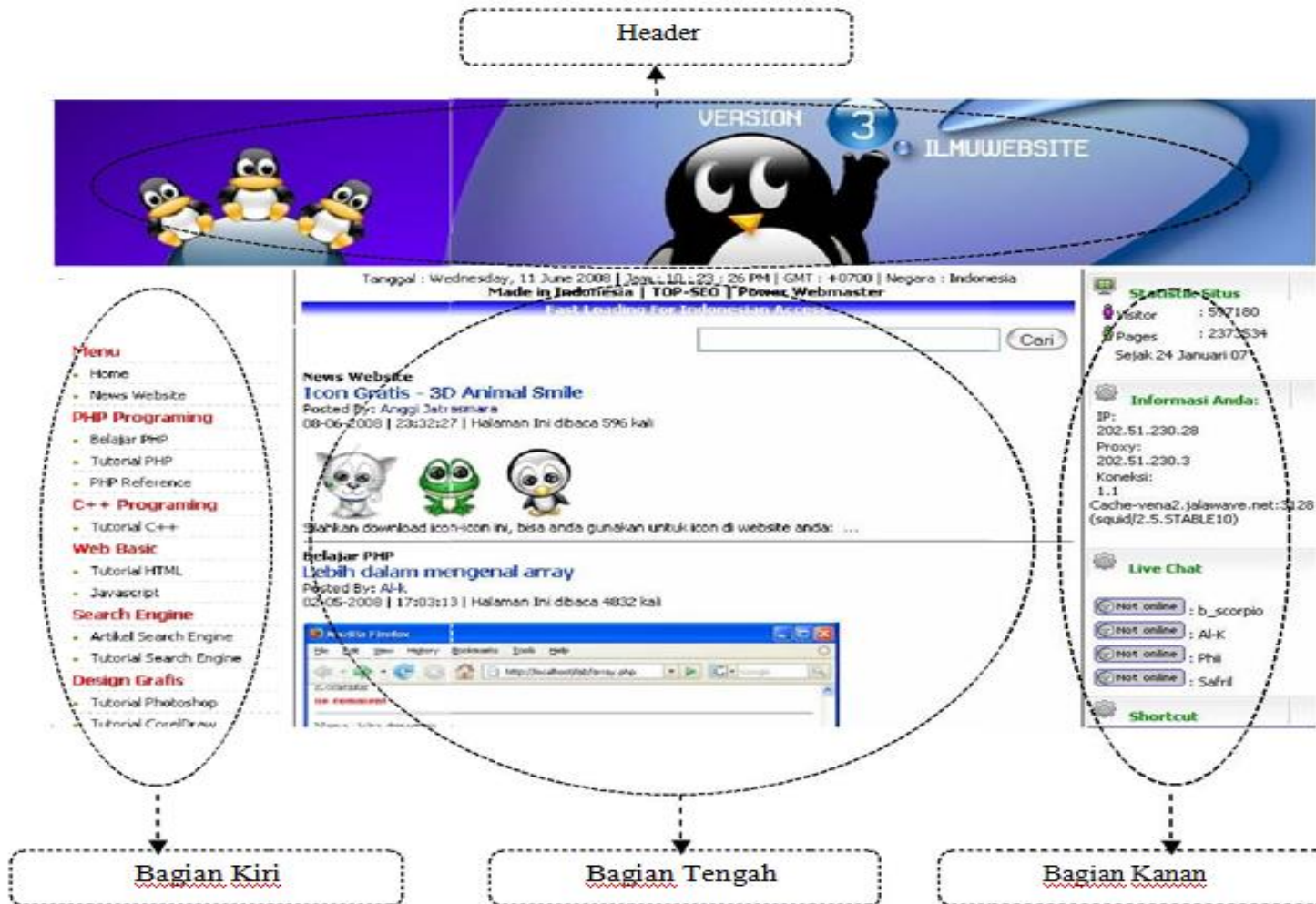
# Latihan Analisa

Bertujuan untuk melihat sejauh mana tingkat *usabilitas* dari fungsi-fungsi pada website ini, serta melihat desain antar mukanya, dan juga beberapa saran perbaikan fungsi-fungsi dan antar muka yang baik untuk meningkatkan usabilitas dari website tersebut.

Diharapkan disiplin ilmu Dalam pembelajaran Interaksi Manusia dan komputer , dapat mempelajari Perancangan, Implementasi dan Evaluasi.

**Dosen Memberikan Penjelasan Bentuk dan contoh Paper Analisa**

# Contoh Analisa dan hasil analisa



# Bagian Kiri

- Navigasi yang Membingungkan dan Tidak Efisien
- Menu-menu Tidak Tersusun Rapi



## Bagian Tengah

- Kontrol yang Kurang Lengkap
- Inkonsistensi Penggunaan Bahasa
- Inkonsistensi Desain Link
- Inkonsistensi Desain Penulisan (dalam penggunaan *font*)
- Tampilan tidak tersusun rapi
- *Grouping* tanpa dasar pengelompokan yang jelas
- Inkonsistensi Desain Link
- Tampilan yang tidak tersusun dan kurang rapi
- Ketidakkonsistenan Desain Penulisan dan Ketidakjelasan Informasi

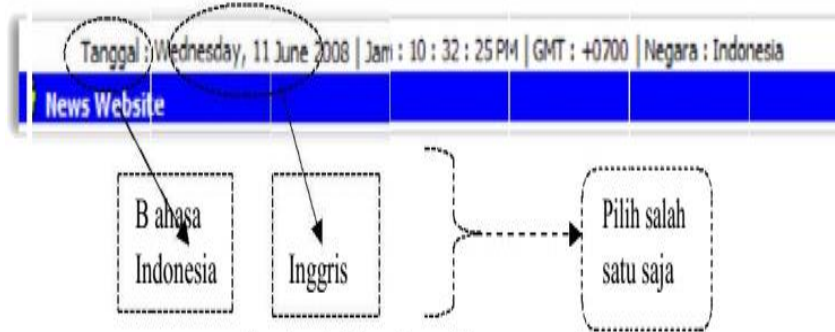
# Analisa WEB Bagian Tengah



tidak terdapat link ke halaman utama

- Contributor:
1. Fadli - Aceh
  2. Minang media - Medan
  3. Majalah-palmare
  4. Majalah-linux
  5. Vanfuri@gmail.com
  6. Metroman@metrhosting.info
  7. Areya@plasa.com
  8. Ryuzaki (mygrafis.com)

Informasi yang sama ditulis dengan cara yang berbeda



Gambar 5: Inkonsistensi Penggunaan Bahasa

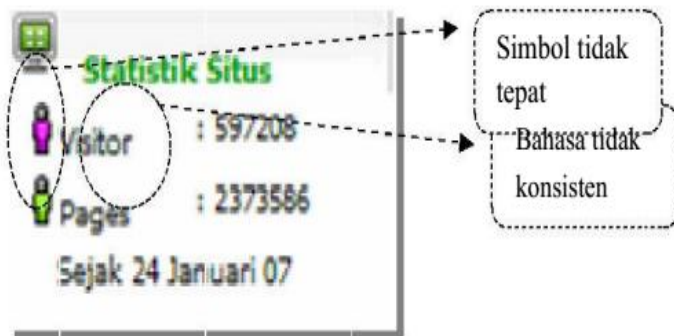
Gambar 7: Inkonsistensi Desain Penulisan (dalam penggunaan font)



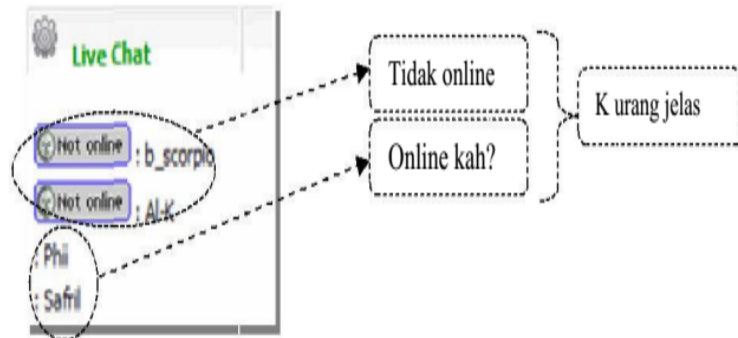
# Bagian Kanan

- ***Page scroling*** yang tidak efisien
- **Desain** yang kurang rapi dan tidak konsisten
- **Ketidak jelasan** dalam penggunaan fungsi sebagai pemenuhan kebutuhan pengguna.
- **Tampilan** tidak tersusun rapi dan fungsi serta control yang membingungkan
- **Derajat Kepentingan** dalam Desain Tampilan Informasi

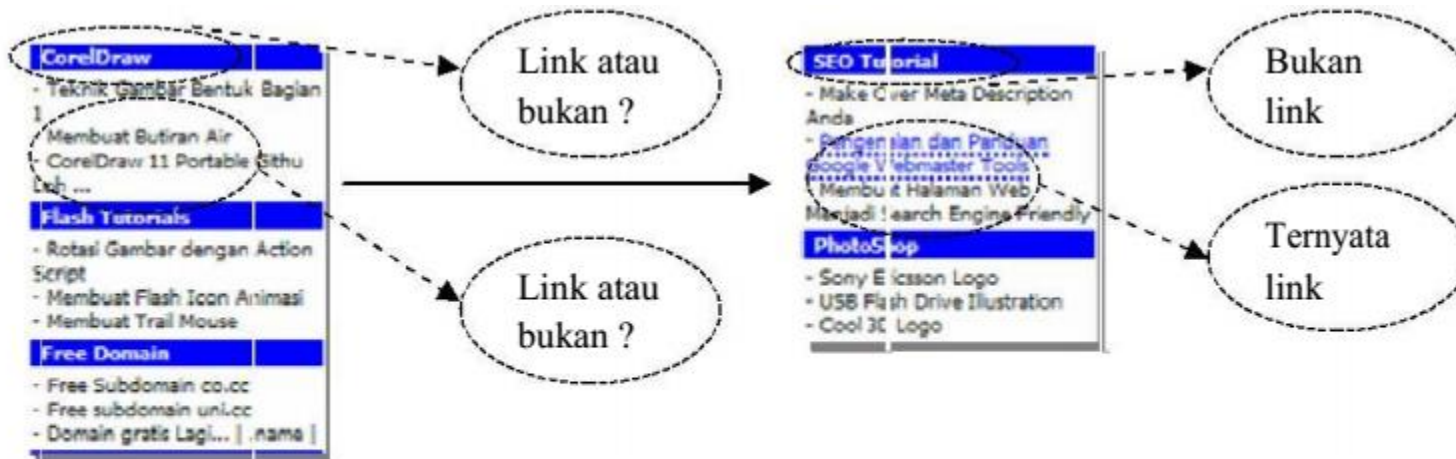
# Analisa WEB Bagian Kanan



Gambar 14: Desain yang kurang rapi dan tidak konsisten



Gambar 15: Ketidakjelasan dalam penggunaan fungsi sebagai pemenuhan kebutuhan pengguna



Gambar 16: Tampilan tidak tersusun rapi dan fungsi serta Kontrol yang membingungkan

# Latihan Kasus Pembuatan Analisa IMK

- Buatlah analisa terhadap suatu web, lakukan analisa dengan menyertakan tampilan web tersebut .



# Latihan Pertemuan 12

1. Pengujian kelayakan (ide) suatu produk terhadap user ...
  - a. User Desain
  - b. User Testing
  - c. Prototipe
  - d. Analisa
  - e. Rekomendasi
  
2. Pengukuran utama dalam usability ...
  - a. Satisfaction
  - b. Traditional
  - c. Moderated
  - d. Unmoderated
  - e. Guerrilla Testing

## Latihan Pertemuan 12

2. Pengukuran utama dalam usability ...
  - a. Satisfaction
  - b. Traditional
  - c. Moderated
  - d. Unmoderated
  - e. Guerrilla Testing
  
3. Memvalidasi permintaan (demand) produk adalah ...
  - a. Manfaat User Testing
  - b. Moderated
  - c. Tujuan User Testing
  - d. Flexibility
  - e. Guerilla Testing

# Latihan Pertemuan 12

3. Memvalidasi permintaan (demand) produk adalah ...
  - a. Manfaat User Testing
  - b. Moderated
  - c. Tujuan User Testing
  - d. Flexibility
  - e. Guerilla Testing
  
4. Yang termasuk metode user testing qualitative ...
  - a. Focus Group
  - b. Surveys
  - c. A/B Testing
  - d. Card Sorting
  - e. Eye Tracking

# Latihan Pertemuan 12

4. Yang termasuk metode user testing qualitative ...
  - a. Focus Group
  - b. Surveys
  - c. A/B Testing
  - d. Card Sorting
  - e. Eye Tracking
  
5. Yang termasuk metode user testing quantitative ...
  - a. Focus Group
  - b. Interviews
  - c. Card Sorting
  - d. Observation
  - e. User Diaries

## Latihan Pertemuan 12

5. Yang termasuk metode user testing quantitative ...
  - a. Focus Group
  - b. Interviews
  - c. Card Sorting
  - d. Observation
  - e. User Diaries
  
1. Pengujian kelayakan (ide) suatu produk terhadap user ...
  - a. User Desain
  - b. User Testing
  - c. Prototipe
  - d. Analisa
  - e. Rekomendasi