

LAPORAN TUGAS WEEK 13



Kelompok Techno Park
Nama Anggota:

Muhammad Abdillah Hafizh (103012300369)

Adam Atha Al Hashif (103012330298)

Ghanif Hadiyana Akbar (103012300018)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS TELKOM
2025

Daftar isi

| | |
|--|----------|
| A. Introduction and Executive Summary..... | 3 |
| 1. Introduction..... | 3 |
| 2. Executive Summary..... | 3 |
| B. Methods..... | 4 |
| 1. Prosedur..... | 4 |
| 2. Partisipan..... | 4 |
| 3. Task/Scenario..... | 4 |
| a) Task 1: membeli gitar..... | 4 |
| b) Task 2: Menjual barang..... | 5 |
| C. Findings/Results..... | 5 |
| 1. Hipotesis..... | 5 |
| 2. Parameter yang diukur..... | 5 |
| D. Rekomendasi..... | 6 |
| 1. Task-Level Severity..... | 6 |
| a. Task 1: membeli gitar..... | 6 |
| b. Task 2: Menambah Barang..... | 7 |
| 2. Next Steps..... | 7 |
| E. Lampiran..... | 8 |
| 1. Foto Partisipan Beserta Data Pengisian – Dokumentasi ini menunjukkan bahwa partisipan benar-benar mengikuti pengujian secara langsung..... | 8 |
| 2. Tangkapan Layar Percakapan WhatsApp – Berisi bukti ajakan kepada partisipan serta pengiriman tautan prototipe aplikasi melalui WhatsApp sebagai sarana komunikasi utama.... | 10 |

A. Introduction and Executive Summary

1. Introduction

Aplikasi FJB (Forum Jual Beli) Mobile, yang dimaksudkan untuk membantu mahasiswa Universitas Telkom menjalankan transaksi jual beli yang aman dan mudah, diuji usabilitasnya. Salah satu fitur utama adalah penelusuran produk, pembelian, penjualan, dan obrolan. Pengujian menggunakan metode think-aloud untuk mengevaluasi usability prototype, dengan fokus pada efisiensi, kemudahan penggunaan, dan pencegahan kesalahan. Prosedur ini diikuti sesuai dengan prosedur yang diuraikan dalam laporan minggu ketiga belas. Pengujian dilakukan secara daring (secara jarak jauh), dan tujuan darinya adalah untuk mengevaluasi fungsionalitas dan kemudahan penggunaan antarmuka.

2. Executive Summary

Tujuan dari pengujian usability adalah untuk memvalidasi hipotesis yang diuraikan dalam laporan minggu sebelumnya bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas pembelian dan penjualan dengan tingkat keberhasilan 90 persen tanpa kesalahan. 4 peserta dipilih, masing-masing dengan satu anggota kelompok, untuk mewakili pengguna mahasiswa Universitas Telkom. Menurut pengujian, antarmuka mudah digunakan, dan sebagian peserta menyelesaikan tugas dengan baik. Hasil utama termasuk masalah kecil terkait visibilitas tombol dan kejelasan navigasi, yang sedikit mempengaruhi waktu penyelesaian tugas bagi beberapa pengguna. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, rekomendasi fokus pada petunjuk visual yang lebih baik dan penyederhanaan navigasi.

B. Methods

1. Prosedur

Kami melakukan pengujian tampilan aplikasi dengan metode *usability testing* secara daring. Partisipan diminta untuk mencoba aplikasi demo melalui tautan yang disediakan menggunakan platform Maze. Tautan tersebut dibagikan kepada partisipan melalui aplikasi WhatsApp, sehingga mereka dapat langsung mengakses dan menggunakan aplikasi untuk memberikan umpan balik terkait pengalaman pengguna.

2. Partisipan

| No | Nama partisipan | Deskripsi Persona | Metode Perekrutan |
|----|-----------------|--|---|
| 1 | Vishia afiath | Mahasiswa Universitas Telkom, sering berbelanja daring | Pesan langsung oleh Adam Atha Al Hashif |
| 2 | Gisela sesaria | Mahasiswa Universitas Telkom, penjual sesekali | Pesan langsung oleh Adam Atha Al Hashif |
| 3 | | | |

3. Task/Scenario

a) Task 1: membeli gitar

Pada skenario tugas ini, partisipan diminta untuk menjalankan langkah-langkah berikut secara berurutan: pertama, klik Sign Up untuk mendaftar; setelah itu, klik Log In untuk masuk ke dalam aplikasi; kemudian klik Next pada skenario tutorial; selanjutnya pilih produk yang menampilkan gambar gitar; berikutnya klik Pay Now, lalu pilih opsi Bayar Sekarang; dan, setelah proses pembayaran selesai, skenario dinyatakan selesai.

b) Task 2: Menjual barang

Pada skenario tugas ini, partisipan diminta untuk mengikuti langkah-langkah berikut secara berurutan: pertama, klik Sign Up untuk melakukan pendaftaran; kemudian klik Log In untuk masuk ke dalam aplikasi; setelah itu, klik Next untuk melanjutkan skenario tutorial; selanjutnya, klik logo profil yang terletak di pojok kanan bawah; kemudian klik ikon + dan pilih opsi Add Item; setelah itu, partisipan dapat mengisi data item secara bebas sesuai keinginan; setelah langkah-langkah tersebut selesai dilakukan, maka skenario dinyatakan selesai.

C. Findings/Results

1. Hipotesis

Hipotesis yang kami simpulkan adalah bahwa partisipan dapat mengikuti alur penggunaan aplikasi (*user flow*) dengan benar dan tanpa hambatan yang berarti. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan dan navigasi aplikasi sudah cukup intuitif dan mudah dipahami oleh pengguna.

2. Parameter yang diukur

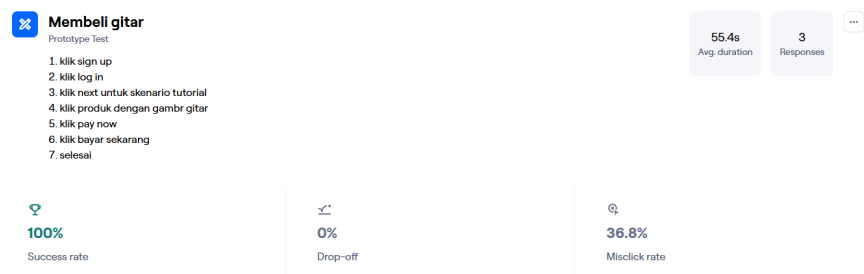
| tugas | Parameter | Vishia afiath | Tegar Narendra | Dzaky Fazli | rata- rata |
|------------------|-------------------------------|------------------|-------------------|-------------|---------------|
| Membeli Gitar | Waktu Penyelesaian (detik) | 35s | 40s | 55s | 43s |
| | Tingkat Keberhasilan (%) | 100% | 100% | 100% | 100 % |
| | Kesalahan(misclick) | 50% | 0% | 83% | 44% |

| | | | | | |
|----------------|----------------------------|-------------------|------|------|-----|
| Menjual Barang | Waktu Penyelesaian (detik) | 34s | 32s | 32s | 33s |
| | Tingkat Keberhasilan (%) | 0%(tidak selesai) | 100% | 100% | 67% |
| | Kesalahan(misclick) | 0% | 0% | 50% | 17% |

D. Rekomendasi

1. Task-Level Severity

a. Task 1: membeli gitar



Berdasarkan hasil pengujian prototipe dengan skenario “Membeli gitar”, didapatkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan tingkat keberhasilan (*success rate*) sebesar 100%. Tidak terdapat partisipan yang menghentikan proses di tengah jalan, sehingga tingkat *drop-off* tercatat sebesar 0%. Waktu rata-rata yang dibutuhkan untuk menyelesaikan seluruh skenario adalah 55,4 detik. Meskipun demikian, tercatat adanya tingkat kesalahan klik (*misclick rate*) sebesar 36,8%, yang mengindikasikan bahwa masih terdapat beberapa elemen antarmuka yang mungkin kurang jelas atau membingungkan bagi pengguna. Pengujian ini melibatkan tiga partisipan dan menunjukkan bahwa secara umum alur penggunaan aplikasi dapat

diikuti dengan baik, namun tetap diperlukan evaluasi lebih lanjut terhadap elemen yang menyebabkan kesalahan klik.

b. Task 2: Menambah Barang



Berdasarkan hasil pengujian prototipe dengan skenario “Menambah barang”, diketahui bahwa tingkat keberhasilan partisipan dalam menyelesaikan tugas mencapai 66,7%. Artinya, dua dari tiga partisipan berhasil menyelesaikan seluruh langkah dalam skenario ini, sementara satu partisipan tercatat mengalami *drop-off* atau tidak menyelesaikan tugas, dengan persentase sebesar 33,3%. Waktu rata-rata yang dibutuhkan untuk menyelesaikan skenario ini adalah 31,9 detik. Tingkat kesalahan klik (*misclick rate*) relatif rendah, yaitu sebesar 9,9%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar elemen antarmuka cukup mudah dipahami. Namun demikian, tingkat keberhasilan yang belum mencapai 100% menunjukkan perlunya evaluasi lebih lanjut, khususnya pada langkah-langkah yang mungkin menyebabkan kebingungan atau kesulitan bagi pengguna.

2. Next Steps

Berdasarkan hasil pengujian dua skenario prototipe, yaitu "Membeli gitar" dan "Menambah barang", dapat disimpulkan bahwa alur penggunaan aplikasi secara umum sudah dapat dipahami oleh partisipan, terutama pada skenario pembelian produk yang menunjukkan *success rate* sebesar 100% tanpa adanya *drop-off*. Namun, pada skenario penambahan barang, tingkat keberhasilan menurun menjadi 66,7% dengan *drop-off* sebesar 33,3%, yang mengindikasikan adanya bagian dari alur tersebut yang kurang intuitif atau membingungkan bagi pengguna. Selain itu, tingkat *misclick* yang tinggi pada skenario "Membeli gitar" (36,8%) menunjukkan bahwa beberapa elemen antarmuka masih perlu

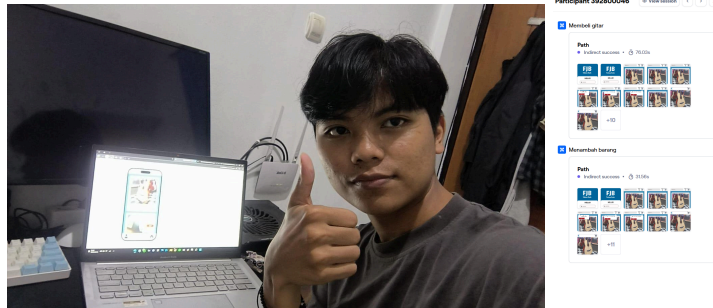
disempurnakan untuk mengurangi kesalahan interaksi. Oleh karena itu, meskipun aplikasi secara keseluruhan sudah cukup mudah digunakan, diperlukan perbaikan pada elemen navigasi dan penambahan item untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

E. Lampiran

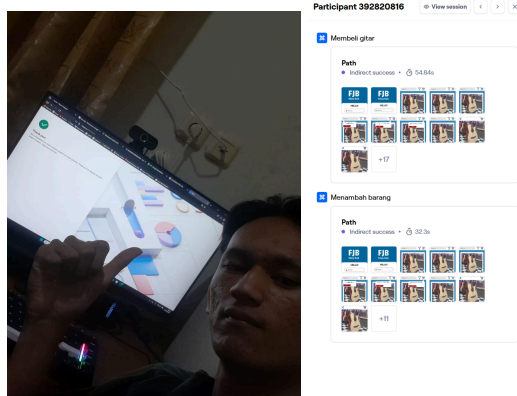
Untuk mendukung validitas proses *usability testing* yang telah kami lakukan, berikut kami lampirkan dua jenis dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan:

1. **Foto Partisipan Beserta Data Pengisian** – Dokumentasi ini menunjukkan bahwa partisipan benar-benar mengikuti pengujian secara langsung.

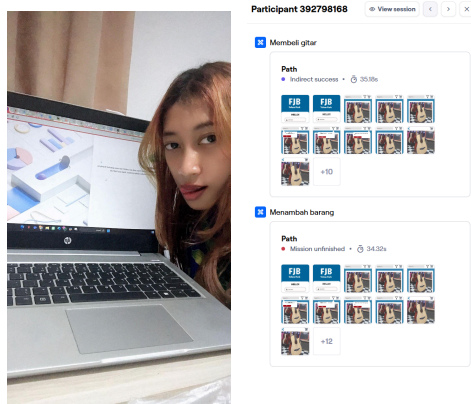
1) Tegar Narendra



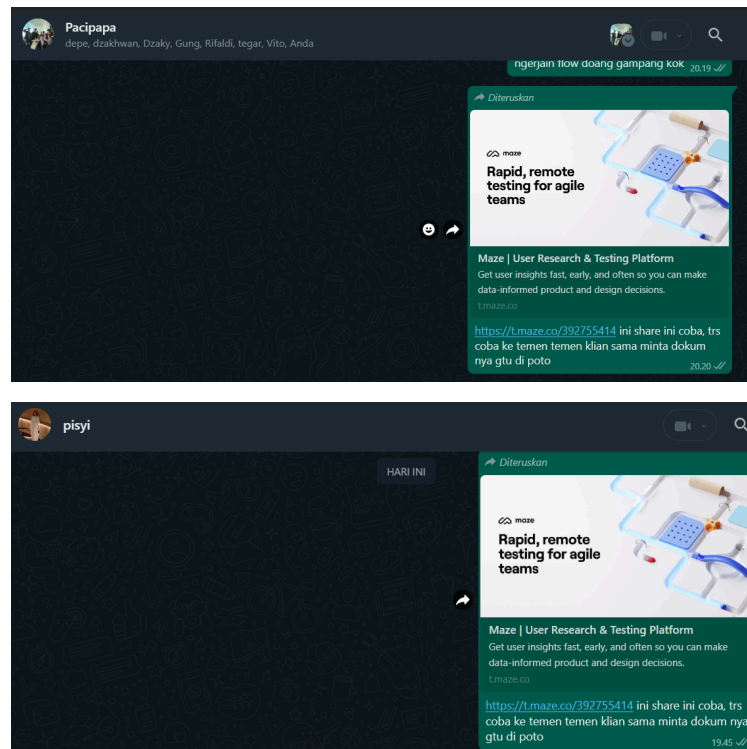
2) Dzaky Fazli



3) Vishia Afiath



2. Tangkapan Layar Percakapan WhatsApp – Berisi bukti ajakan kepada partisipan serta pengiriman tautan prototipe aplikasi melalui WhatsApp sebagai sarana komunikasi utama.



Lampiran dokumentasi tersebut ditampilkan di bawah ini sebagai bukti bahwa pengujian dilakukan secara nyata dan partisipan terlibat aktif dalam prosesnya.

Link prototype: [Prototype FJB Mobile](https://t.maze.co/392755414)

II. Information Report & Group Contribution

Link Drive

 Techno Park

| | | |
|----------------|---|--|
| Jumlah Peserta | : | 3 |
| Agenda | : | Membuat laporan Pengujian Usability & Analisis Pengujian |

| No . | Nama | Topik | Rencana Tindakan | Lokasi | Target Selesai | Status | Hasil |
|------|--------------------------|---|---|--------|----------------|---------|---|
| 1 | Ghanif hadiyana akbar | Prototype testing UI dan kerangka laporan | Membuat Prototype testing UI dan kerangka laporan | Remote | 1 minggu | selesai | Prototype testing yang sudah bisa dikerjakan oleh responden dan kerangka laporan yang sudah selesai |
| 2 | Muhammad Abdillah Hafizh | prototype testing UI | Membuat prototype testing UI n | Remote | 1 minggu | selesai | Prototype testing yang sudah bisa dikerjakan |

| | | | | | | | |
|---|---------------------|--|--|--------|----------|---------|---|
| | | | | | | | oleh responden |
| 3 | Adam Atha Al Hashif | Membuat Rekomendasi dan Lampiran,Mencari artisipan | Membuat Rekomend asi dan Lampiran, dan Mengajak teman untuk menjadi partisipan | Remote | 1 minggu | selesai | Laporan yang sterstruktur dan mendapat partisipan |