RESUME OFFLANE USABILITY SECTION 10

Usability testing adalah sebuah sesi dimana researcher ( fasiliator ) memberikan sebuah scenario kepada user untuk menyelesaikan satu atau lebih tugas terhadap suatu design tampilan atau prototype.

Lokasi usability testing : - geurilla

* Online
* Setup environment

Persiapan

1. Menentukan target
2. Memilih metric
3. Membuat scenario
4. Menyiapkan prototype
5. Menentukan team
6. Menyiapkan team

Usability testing

1. Metode thinking out loud
2. 3 level of why
3. Jangan mengarahkan user
4. Dengarkan dan perhatikan dengan seksama

Mengelola hasil usability testing

1. Tulis semua insight yang didapat
2. Cari pola
3. Tentukan skala prioritas