Usability Study Plan

|  |  |
| --- | --- |
| **Latar Belakang** | * Sanggar Lukis ingin membuat sebuah aplikasi untuk belalajar menggambar secara online. Kita ingin mengetahui apakah sebuah aplikasi sudah memudahkan pengguna dalam membuat karakter yang disukainya, mulai dari memilih jenis-jenis karakter, membuat sketsa, sampai melakukan pembayaran untuk dapat menggunakan fitur pro |
| **Tujuan Riset** | * Mengetahui sebrapa efektif menggambar dengan menggunakan otomatis line art di setiap gambar |
| **Pertanyaan Utama** | * Seberapa mudah untuk berlatih menggambar dati awal sampai akhir pada aplikasi? * Hal apa sajakah yang bisa ditingkatkan pada setiap halaman? * Apakah fitur untuk penambahan line art pada setiap jenis gambar sudah cukup untuk memenuhi kebeutuhan pengguna dalam belajar menggambar? |
| **Key Performance Indicator**  **(KPI)** | * Waktu menyelesaikan tugas * Tingkat sukses * Tingkat Error * Tingkat drop-off |
| **Metodologi** | * Unmoderated Usability Study * Waktu : 17– 19 Juni 2024 * Tempat: Online |
| **Partisipan** | * Seluruh kalangan yang memiliki minat untuk menggambar |
| **Skrip** | * Pendahuluan : Sebagai seorang yang gemar menggambar, Anda ingin membuat berbagai jenis karakter yang anda sukai dengan mudah. Untuk mencapai tujuan itu, apa yang akan anda lakukan? * Pertanyaan 1: Secara keseluruhan, bagaimanakah tampilan dari sesain aplikasi ini? * Pertanyaan 2: Seberapa mudah anda melihat dan memilih menu pada halaman Home? * Pertanyaan 3: Apakah ada masukkan untuk tampilan halam Home? * Pertanyaan 4: Seberapa mudah anda membuat gambar di aplikasi ini? * Pertanyaan 5: Apakah fitur penambahan refrensi dan line art pada setiap jenis karakter sudah memenuhi kebutuhan anda? * Pertanyaan 6: Seberapa mudah anda menambah layer dan melakukan pembayaran fitur Pro? * Pertanyaan 7: Apakah ada masukkan untuk tampilan halaman fitur pro? * Pertanyaan 8: Apakah informasi pada halaman konfirmasi sudah cukup jelas? * Pertanyaan 9: Apakah ada masukan untuk tampilan halaman konfirmasi? |