



Workshop Kualitas Perangkat Lunak

Usability Test



Evaluasi \neq Mencari kekurangan





Filosofi Evaluation

Suatu proses untuk melakukan
penilaian atau pengukuran

Evaluation pada STQA

Mengukur kualitas software yang akan menghasilkan suatu objektif





Bagaimana cara menilai atau mengukur?

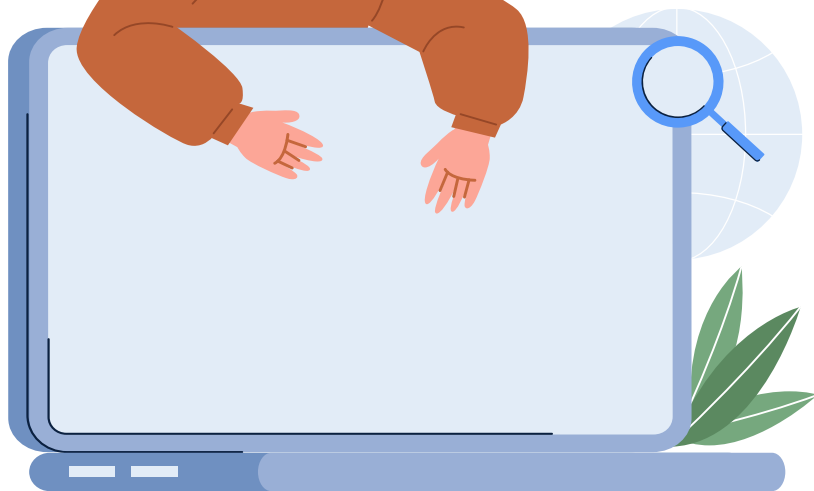
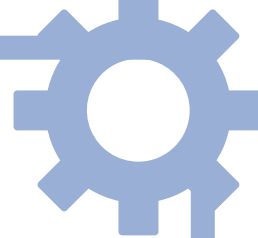
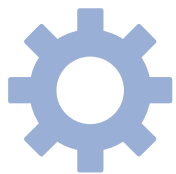


Poin menilai atau mengukur

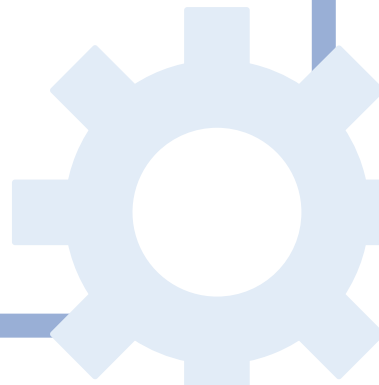


- Why?
- What?
- How?

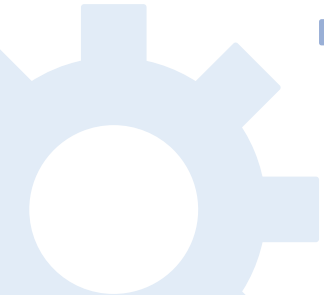
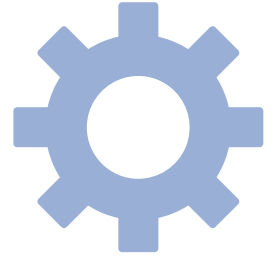
- 
- I -> Intention → Why
 - M -> Metric } What
 - P -> People/Participant } What
 - A -> Activity } How
 - C -> Context } How
 - T -> Tool/ Teknologi } How
- 



User Evaluation



Kenapa user evaluation?





Apa itu user evaluation?

User evaluation adalah suatu proses evaluasi **tetapi** yang dievaluasi bukan user, **namun** mengevaluasi system Bersama user



Bagaimana cara melakukan user evaluation?

- Why, What, How
- IMPACT

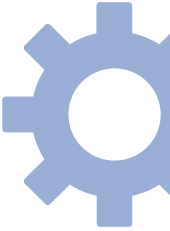
User evaluation selalu dimulai dengan menentukan terlebih dahulu apa yang mau di evaluasi.

Semakin spesifik maka akan semakin mudah dalam melakukan evaluasi.





Aspek yang dapat di evaluasi



01

Attitude

Sikap, pandangan, pendapat
Attitude sifatnya internal

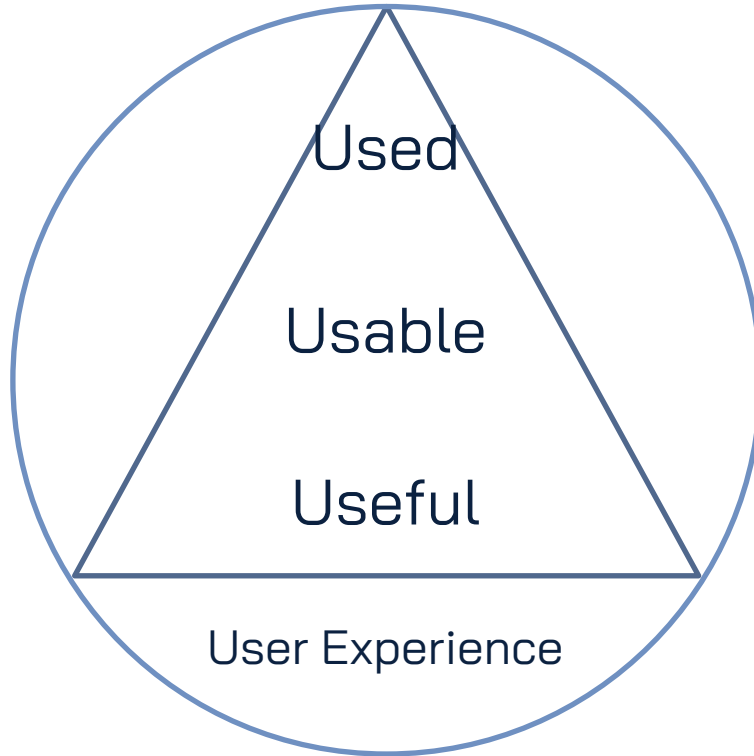
02

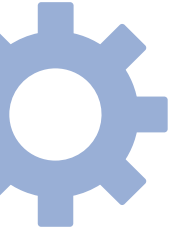
Behaviour

Tingkah laku

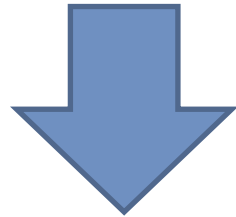


Aspek lain





Different goal
Different aspect
Different phase



Different type of evaluation





Tipe User Evaluation



USABILITY TESTING

Menilai usability sebuah aplikasi

USER ACCEPTANCE TESTING



Menguji apakah user sudah puas dengan aplikasi yang ada

A/B TESTING

Evaluasi membandingkan tampilan yang mirip

5 SECOND TESTING

Menilai tampilan suatu aplikasi dengan participant diberi waktu 5 menit untuk melihat, dan kemudian participant akan menyampaikan tanggapannya





Type User Evaluation



EXPERIENCE TESTING

Berfokus pada pengalaman pengguna

GUERILLA TESTING

Bersifat mendadak dengan melakukan testing secara gerillia

CONTEXTUAL INQUIRY

Melakukan testing secara langsung dengan user bersangkutan

EXPERT JUDGEMENT

Menguji dengan expert

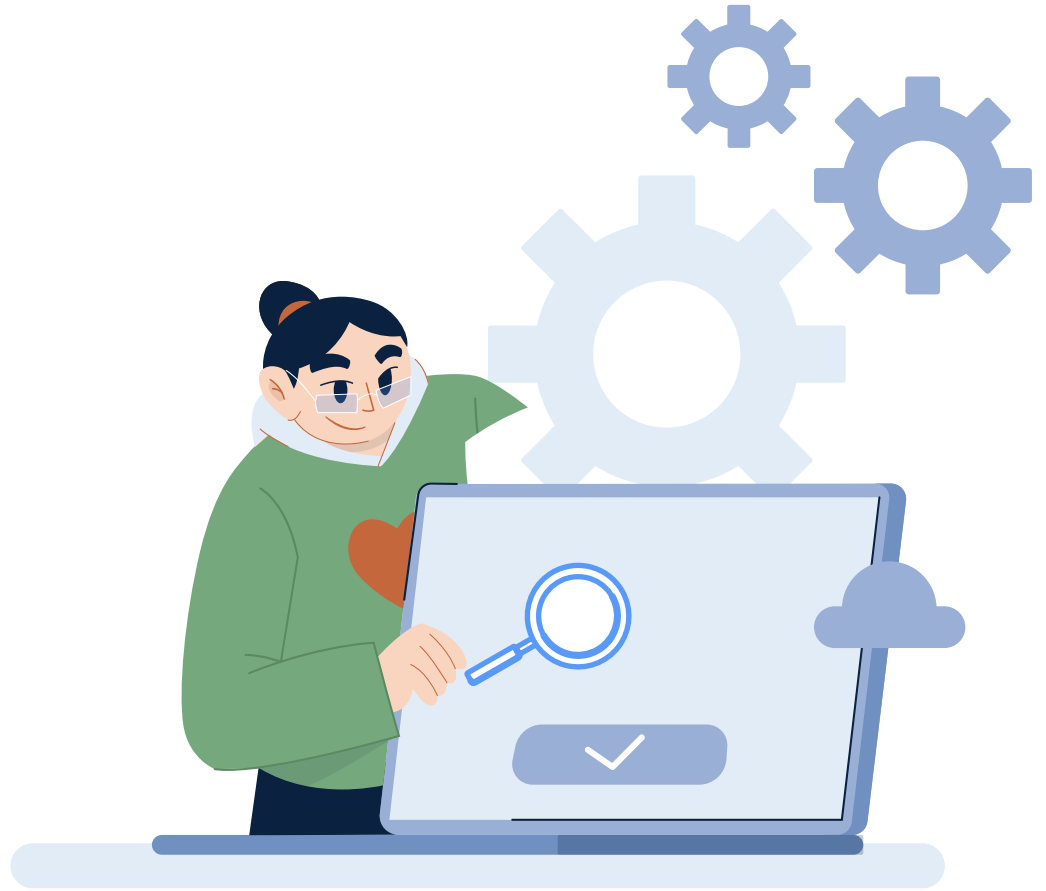




Usability Testing

Dilakukan ketika ingin
menilai/mengukur usability
aplikasi

Usability → Ease of use



Evaluasi Usability

Evaluasi: Why + What + How

Why



Evaluasi Usability



Evaluasi: Why + What + How

What Usability Metrics



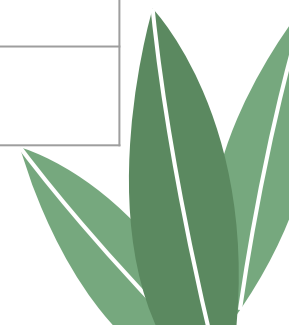



Usability Metrics



Jacob Nielsen

LEARNABILITY	Mudah dipelajari
EFFICIENCY	Cepat menyelesaikan pekerjaan
MEMORABILITY	Mudah diingat/tidak
EROR TOLERANCE & PREVENTION	Apakah aplikasi toleran terhadap error atau dapat preventif
SATISFACTION	Kepuasan penggunaan



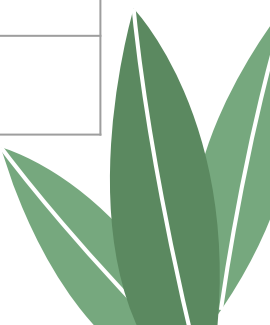



Usability Metrics



Whitney questionbergy

EFFECTIVE	Bagaimana menggunakan aplikasi tanpa kesalahan dan mencapai tujuan
EFFICIENT	Bisa digunakan dengan cepat
ENGANGING	Kepuasan penfunaan
EROR TOLERANCE	
EASY TO LEARN	







Usability Metrics



Tullis dkk

PERORMANCE METRIC	Mengukur performa aplikasi
USABILITY-ISSUE METRIC	Issue apa yang akan muncul pada aplikasi
SATISFACTION METRIC	Kepuasan pengguna
BEHAVIORAL METRIC	Fokus ke tindakan/tingkah laku user
PHYSIOLOGICAL METRIC	Aspek fisiologis

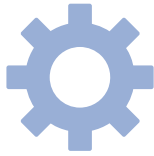
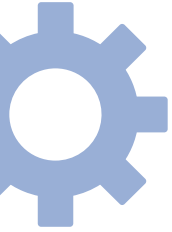


Evaluasi Usability

Evaluasi: Why + What + How

How





Common Procedure

Secara umum dalam melakukan usability testing terdapat beberapa prosedur yang dapat dilakukan

1. Memberikan participant task tanpa memberi tahu petunjuknya
2. Mengobservasi yang dilakukan participant
3. Interview pada akhir task atau pada setiap task

Observasi dan pertanyaan disesuaikan dengan matrik

Think Aloud

Step yang dapat dilakukan menggunakan think aloud

- Memberi task pada participant
- Participant menceritakan seluruh yang participant lakukan/lihat/rasakan

Teknik think aloud lebih baik dari interview/questionare



Thank You

Any Question?

