

**LAPORAN USER TESTING – TAHAP 2 EKSTERNAL
APLIKASI SiRAMA DI ASRAMA MAHASISWI
MASOEM UNIVERSITY**

Diajukan untuk memenuhi tugas Mata Kuliah Design Thinking

Dosen Pengampu : Iin Solihin, M.Kom



Disusun Oleh :

Amalia Faroha Sutardi - 222511002

Klien Tester:

1. Ibu Nurlaela Rahman – Wali Santri Asrama
2. Tyas Septiani – Pengurus Mahasiswi Asrama
3. Siti Habibah – Mahasiswi Asrama

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
FAKULTAS KOMPUTER
MASOEM UNIVERSITY
2025/2026**

DAFTAR ISI

1	Deskripsi Singkat Prototype.....	3
1.1	Penjelasan Umum Aplikasi Administrasi Asramaku	3
1.2	Penjelasan Per Slide Aplikasi SiRAMA	3
2	Metode User Testing.....	7
2.1	Jumlah Tester	7
2.2	Skenario Task.....	7
2.3	Alat Yang Digunakan.....	8
3	Temuan Utama.....	8
3.1	Poin-Poin Masalah Usability	9
3.2	Kesulitan Navigasi	9
3.3	Insight Dari Komentar Tester	10
4	Rencana Perbaikan (Actionable).....	10
4.1	Perbaikan UI	10
4.2	Perbaikan Alur	10
4.3	Elemen Yang Harus Diperjelas.....	11
5	Kesimpulan dan Saran Testing	11
5.1	Kesimpulan Testing	11
5.2	Saran dari User.....	12
5.3	Saran dari Desainer	12

1 Deskripsi Singkat Prototype

1.1 Penjelasan Umum Aplikasi Administrasi Asramaku

Aplikasi SiRAMA (Sistem Informasi Asrama Masoem) dirancang sebagai solusi digital untuk mempermudah dan mempercepat proses administrasi asrama di Universitas Masoem. Aplikasi ini berfungsi sebagai sistem terintegrasi yang mengelola berbagai kebutuhan administrasi mahasiswa asrama, seperti pengajuan surat izin, surat masuk (pendaftaran asrama), surat keluar (pengunduran diri), pembayaran asrama, serta layanan administratif lainnya.

Melalui SiRAMA, proses administrasi yang sebelumnya dilakukan secara manual dapat dilakukan secara digital, sehingga lebih efisien, transparan, dan terstruktur. Prototype ini dikembangkan dengan fokus pada kemudahan penggunaan (user friendly), alur layanan yang jelas, serta tampilan antarmuka yang sederhana agar dapat digunakan dengan mudah oleh mahasiswa maupun pengelola asrama. Aplikasi SiRAMA diharapkan mampu meningkatkan kualitas pelayanan administrasi asrama serta mengurangi kesalahan dan keterlambatan dalam pengelolaan data dan dokumen.

1.2 Penjelasan Per Slide Aplikasi SiRAMA

1.2.1 Landing Page

- Halaman awal aplikasi SiRAMA
- Menampilkan **logo** dan **nama aplikasi**
- Pilihan menu utama:
 - **Login**
 - **Daftar**
- **Tujuan:** Memberikan kesan awal aplikasi dan mengarahkan pengguna untuk masuk atau mendaftar sebelum menggunakan layanan.

1.2.2 Login

- Digunakan oleh pengguna yang sudah memiliki akun
- Input:
 - Username / Email
 - Password
- Tombol **Masuk**
- Tautan ke halaman **Daftar** jika belum punya akun
- **Tujuan:** Menjamin keamanan akses serta memastikan hanya pengguna terdaftar yang dapat menggunakan layanan SiRAMA.

1.2.3 Daftar Akun

- Halaman pendaftaran pengguna baru
- Form berisi:
 - Nama lengkap
 - Email
 - Nomor HP
 - Password
 - Konfirmasi password
- Tombol **Daftar**
- **Tujuan:** Digunakan untuk pengguna baru agar dapat memiliki akun resmi dan terdaftar dalam sistem SiRAMA.

1.2.4 Dashboard

- Halaman utama setelah login
- Menampilkan ringkasan informasi pengguna
- Fitur utama:
 - Status akun
 - Informasi singkat layanan
 - Shortcut ke menu utama (Presensi, Kalender, Pengaduan, dll)
- **Tujuan:** Memberikan gambaran umum aktivitas dan memudahkan navigasi ke seluruh fitur aplikasi.

1.2.5 Pendaftaran Layanan (Step 1-3)

Beberapa slide menunjukkan tahapan pendaftaran:

a. Pendaftaran Awal

- Memilih jenis layanan atau keperluan
- Mengisi data dasar

b. Pendaftaran Detail

- Mengisi informasi lanjutan
- Upload dokumen pendukung (jika ada)

c. Konfirmasi Pendaftaran

- Review data yang telah diisi
- Tombol **Kirim / Submit**

Tujuan: Mempermudah pengguna dalam mengajukan layanan secara sistematis dan terstruktur

1.2.6 Profil Akun

- Menampilkan data diri pengguna
- Informasi:
 - Foto profil
 - Nama
 - Nomor identitas
 - Status akun
- Fitur:
 - Edit profil
 - Logout

- **Tujuan:** Memberikan kontrol kepada pengguna untuk melihat dan memperbarui data akun mereka.

1.2.7 Kalender

- Menampilkan jadwal kegiatan atau agenda
- Fitur:
 - Tanggal penting
 - Agenda layanan
 - Jadwal presensi atau kegiatan resmi
- **Tujuan:**
Membantu pengguna mengatur dan memantau jadwal kegiatan yang berkaitan dengan layanan SiRAMA.

1.2.8 Direktori Kontak

- Daftar kontak penting
- Berisi:
 - Nama instansi
 - Nomor telepon
 - Email
- **Tujuan:**
Memudahkan komunikasi antara pengguna dan pihak pengelola atau instansi terkait.

1.2.9 Keluhan/Pengaduan

- Digunakan untuk menyampaikan keluhan
- Fitur:
 - Form pengaduan
 - Pilih kategori masalah
 - Status pengaduan (diproses/selesai)
- **Tujuan:**
Menjadi sarana komunikasi dua arah agar permasalahan pengguna dapat ditangani secara cepat dan terdokumentasi.

1.2.10 Presensi

- Digunakan untuk absensi pengguna
- Menampilkan:
 - Waktu check-in / check-out
 - Status kehadiran
- Biasanya terhubung dengan waktu dan lokasi
- **Tujuan:** Meningkatkan efisiensi dan akurasi pencatatan kehadiran tanpa proses manual.

1.2.11 Informasi

- Berisi pengumuman atau berita terbaru
- Informasi resmi dari pengelola SiRAMA
- Ditampilkan dalam bentuk list artikel
- **Tujuan:** Menyampaikan informasi resmi dan terkini kepada seluruh pengguna.

1.2.12 Notifikasi

- Menampilkan pemberitahuan sistem
- Contoh:
 - Status pendaftaran
 - Balasan pengaduan
 - Informasi pembayaran
- **Tujuan:** Memastikan pengguna tidak melewatkkan informasi penting yang berkaitan dengan layanan.

1.2.13 Pembayaran

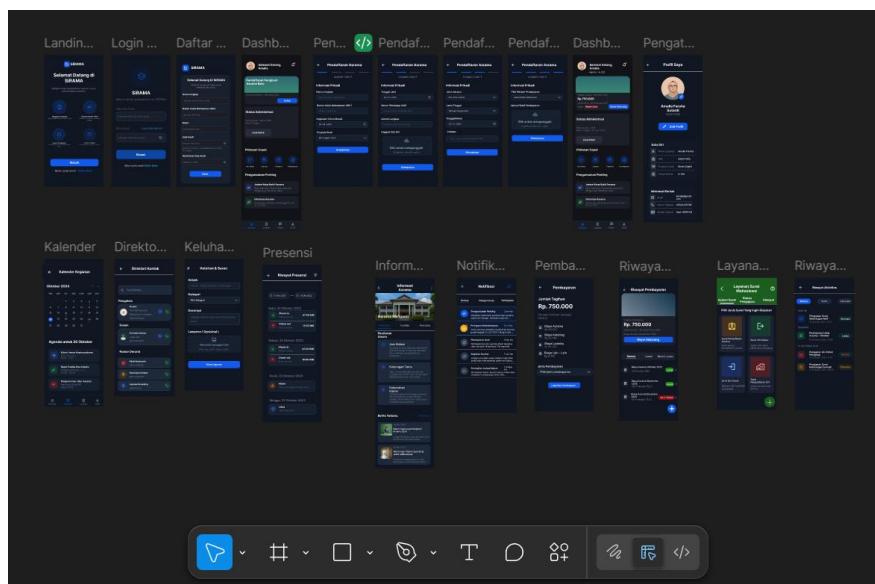
- Informasi tagihan layanan
- Menampilkan:
 - Jumlah pembayaran
 - Status (lunas/belum)
- Tombol **Bayar Sekarang**
- **Tujuan:** Memudahkan pengguna dalam melakukan dan memantau transaksi pembayaran secara transparan.

1.2.14 Riwayat

- Riwayat aktivitas pengguna
- Contoh:
 - Riwayat pendaftaran
 - Riwayat pembayaran
 - Riwayat pengaduan
- **Tujuan:** Memberikan dokumentasi aktivitas sebagai arsip dan bahan evaluasi pengguna.

1.2.15 Layanan

- Menu kumpulan layanan yang tersedia
- Ikon layanan ditampilkan secara visual
- **Tujuan:** Mempermudah pengguna mengakses berbagai layanan dalam satu aplikasi terpadu.



2 Metode User Testing

2.1 Jumlah Tester

Tim tester dari ekstrnal dalam pengujian prototipe ini terdiri dari tiga orang Pengurus Asrama mahasiswa yaitu Tyas Septiani, Siti Habibah, dan Ibu Nurlaela Rahman Rachman. Ketiga tester tersebut berperan dalam melakukan pengujian terhadap alur navigasi, kejelasan tampilan, serta kenyamanan penggunaan prototipe yang telah dirancang, sekaligus memberikan masukan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan desain.

2.2 Skenario Task

Skenario task pada tahap prototyping dirancang untuk menguji alur interaksi dan kejelasan antarmuka yang telah dibuat. Setiap tester diminta menjalankan task berikut, kemudian menjawab pertanyaan evaluasi yang disediakan.

1. Task 1: Membuka dan memahami halaman awal

Tester diminta membuka prototipe dan mengamati halaman utama untuk memahami fungsi dan informasi yang ditampilkan.

Pertanyaan evaluasi:

- Apa bagian yang paling mudah digunakan pada halaman ini?
- Apakah warna, ikon, dan teks sudah jelas?

2. Task 2: Navigasi antar halaman

Tester diminta menggunakan menu atau tombol navigasi untuk berpindah ke halaman lain pada prototipe.

Pertanyaan evaluasi:

- Apakah alur navigasi mudah dipahami?
- Bagian mana yang terasa membingungkan?

3. Task 3: Menjalankan alur utama pengguna

Tester diminta mengikuti alur utama penggunaan prototipe sesuai dengan fungsi yang dirancang (misalnya dari dashboard ke halaman data/informasi).

Pertanyaan evaluasi:

- Apakah langkah-langkah yang dilakukan sudah terasa efisien?
- Langkah mana yang menurutmu terasa terlalu panjang?

4. Task 4: Mengamati elemen interaktif

Tester diminta mengidentifikasi dan mencoba elemen interaktif seperti tombol, ikon, dan menu.

Pertanyaan evaluasi:

- Apakah fungsi ikon dan tombol mudah dipahami?
 - Apakah ada elemen yang membingungkan?
5. Task 5: Evaluasi keseluruhan prototipe
Tester diminta memberikan penilaian secara keseluruhan setelah mencoba prototipe.
Pertanyaan evaluasi:
- Apa bagian yang paling mudah digunakan secara keseluruhan?
 - Apa fitur yang menurutmu perlu ditambahkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna?

2.3 Alat Yang Digunakan

Alat yang digunakan dalam proses perancangan dan pengujian prototipe antarmuka adalah Figma. Figma digunakan untuk membuat desain antarmuka serta prototipe interaktif yang memudahkan simulasi alur navigasi dan pengalaman pengguna, khususnya pada tampilan mobile. Penggunaan Figma memungkinkan proses desain dan evaluasi dilakukan secara efisien sebelum tahap pengembangan lebih lanjut.

Link Figma: <https://www.figma.com/proto/ct14m5OlbF52Ep0gcN5S1F/SiRama?node-id=70-5&starting-point-node-id=70%3A5&t=hVAi2OSk6g0eOey8-1>

Link Deploy: test3-nine-beta.vercel.app/

Link Repository: <https://github.com/amaliafaro/mockup-sistem-sirama-amalia.git>

3 Temuan Utama

Temuan utama dari hasil pengujian prototype Aplikasi SiRAMA menunjukkan bahwa secara umum antarmuka aplikasi sudah mudah digunakan, alur navigasi cukup jelas, **serta** dapat dipahami oleh pengguna sejak pertama kali digunakan. Para tester tidak mengalami kendala besar dalam menyelesaikan tugas-tugas utama seperti login, pendaftaran penghuni asrama, melihat informasi, hingga melakukan pembayaran.

Namun demikian, hasil pengujian juga mengungkapkan adanya beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan. Beberapa elemen tombol dan menu dinilai kurang menonjol, sehingga sempat menimbulkan keraguan pengguna saat berpindah ke langkah berikutnya. Selain itu, meskipun pemilihan warna, ikon, dan teks secara umum sudah baik, terdapat beberapa bagian dengan kontras warna yang kurang optimal, khususnya pada teks berwarna abu-abu di latar belakang gelap, yang berdampak pada keterbacaan.

Proses pengisian data, terutama pada fitur pendaftaran penghuni asrama, juga dinilai cukup panjang karena terdiri dari beberapa tahapan. Meskipun telah dilengkapi dengan penanda langkah, pengguna masih merasa perlu adanya kejelasan tambahan mengenai progres dan ringkasan data sebelum melanjutkan proses. Oleh karena itu, berdasarkan temuan ini, penambahan indikator progres, penjelasan singkat pada ikon, serta notifikasi konfirmasi menjadi rekomendasi utama untuk meningkatkan kejelasan alur dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3.1 Poin-Poin Masalah Usability

Berdasarkan hasil usability testing yang dilakukan kepada para tester, ditemukan beberapa permasalahan usability yang bersifat minor dan tidak menghambat penggunaan aplikasi secara keseluruhan. Permasalahan yang muncul umumnya berkaitan dengan tampilan visual serta efisiensi alur pada beberapa fitur utama. Meskipun demikian, secara umum aplikasi SiRAMA dinilai sudah mudah digunakan dan dapat dipahami oleh pengguna sejak pertama kali digunakan.

No	Masalah Yang Paling sering Muncul saat Testing	Bagian Fitur
1	Informasi pada halaman status administrasi dan informasi asrama masih dirasa kurang detail sehingga pengguna perlu membuka halaman lanjutan untuk memahami isi informasi secara menyeluruh.	Status Administrasi & Informasi Asrama
2	Beberapa teks berwarna abu-abu pada latar belakang gelap memiliki kontras yang kurang optimal sehingga sedikit sulit dibaca.	Tampilan visual
3	Proses pendaftaran penghuni asrama terasa cukup panjang karena terdiri dari beberapa tahapan meskipun telah dilengkapi dengan penanda langkah.	Pendaftaran Penghuni Asrama

3.2 Kesulitan Navigasi

Berdasarkan hasil pengujian prototype, tidak ditemukan kesulitan navigasi yang signifikan. Secara umum, para tester dapat memahami alur penggunaan dan berpindah antar halaman dengan lancar. Tabel berikut menyajikan hasil pengamatan terkait kesulitan navigasi yang dialami oleh tester.

No	Bagian Fitur	Nama Tester	Kesulitan yang Dialami
1	Menu Navigasi Utama	Ibu Nurlaela Rahman	Tidak mengalami kesulitan, navigasi mudah dipahami
2	Menu Navigasi Utama	Tyas Septiani	Tidak mengalami kesulitan, navigasi mudah dipahami
3	Menu Navigasi Utama	Siti Habibah	Tidak mengalami kesulitan, navigasi mudah dipahami

3.3 Insight Dari Komentar Tester

Berdasarkan komentar dan penilaian yang diberikan oleh tester selama proses pengujian prototipe, diperoleh beberapa insight yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, serta saran pengembangan fitur sebagai upaya penyempurnaan prototipe.

No	Perihal Fitur	Nama Tester	Insight / Komentar / Penilaian / Saran
1	Navigasi dan Alur	Ibu Nurlaela Rahman	Alur penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami sejak awal.
2	Alur Pendaftaran	Tyas Septiani	Proses pendaftaran penghuni sudah terstruktur dengan baik, namun akan lebih efektif jika disertai ringkasan data sebelum konfirmasi akhir.
3	Navigasi Utama	Siti Habibah	Navigasi utama sudah rapi dan memudahkan pengguna memahami alur penggunaan aplikasi.

4 Rencana Perbaikan (Actionable)

Berdasarkan hasil pengujian prototype dan masukan dari para tester, dirumuskan beberapa rencana perbaikan yang bersifat actionable untuk meningkatkan kualitas antarmuka dan alur penggunaan aplikasi SiRAMA. Rencana perbaikan ini difokuskan pada peningkatan kejelasan informasi, penegasan elemen navigasi, serta penyederhanaan alur proses pada fitur tertentu agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

4.1 Perbaikan UI

Berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik dari klien, seluruh tampilan antarmuka (UI) yang telah dirancang dinyatakan telah sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan ekspektasi klien, sehingga tidak diperlukan adanya revisi atau perubahan lebih lanjut pada desain yang telah dibuat.

4.2 Perbaikan Alur

Berdasarkan hasil pengujian prototipe dan masukan dari tester, dilakukan perbaikan alur penggunaan untuk meningkatkan kejelasan langkah dan efisiensi interaksi pengguna. Perbaikan alur ini difokuskan pada pengurangan keraguan pengguna, penyederhanaan langkah, serta pemberian feedback yang lebih jelas pada setiap tahapan.

No	Alur Lama	Revisi Pada	Alur Baru
----	-----------	-------------	-----------

1	Pengguna mengisi data pendaftaran dalam beberapa langkah tanpa ringkasan	Alur Pendaftaran Penghuni	<ul style="list-style-type: none"> Penambahan halaman ringkasan data sebelum konfirmasi akhir
2	Tidak ada konfirmasi akhir setelah pendaftaran selesai	Konfirmasi Proses	<ul style="list-style-type: none"> Penambahan halaman konfirmasi bahwa proses telah berhasil dilakukan

4.3 Elemen Yang Harus Diperjelas

Berdasarkan temuan usability dan insight dari komentar tester, terdapat beberapa elemen UI/UX yang perlu diperjelas agar pengguna dapat memahami alur penggunaan lebih baik

No	Elemen UI/UX	Gambar UI / alur UX / Insight dari Tester
1	Tombol navigasi Utama	Beberapa tombol belum cukup menonjol sehingga pengguna sempat ragu melanjutkan proses
2	Informasi Status Administrasi	Informasi dirasa terlalu singkat dan perlu penjelasan tambahan
3	Alur Pendaftaran	Proses terasa cukup panjang dan membutuhkan ringkasan sebelum konfirmasi

5 Kesimpulan dan Saran Testing

5.1 Kesimpulan Testing

Berdasarkan hasil user testing internal yang telah dilakukan pada prototype Aplikasi SiRAMA, dapat disimpulkan bahwa secara umum aplikasi sudah berjalan dengan baik dan mampu memenuhi kebutuhan dasar pengguna dalam mengelola layanan administrasi asrama. Mayoritas fitur utama, seperti login, pendaftaran penghuni, akses informasi, pembayaran, serta navigasi antar halaman, dapat digunakan dengan cukup mudah dan dipahami oleh pengguna sejak pertama kali menggunakan aplikasi.

Hasil pengujian juga menunjukkan bahwa tidak ditemukan kendala besar yang menghambat proses penggunaan aplikasi. Permasalahan yang muncul bersifat minor dan lebih berkaitan dengan kejelasan informasi, penegasan elemen navigasi, serta efisiensi alur pada beberapa fitur tertentu. Dengan demikian, prototype Aplikasi SiRAMA dinilai layak untuk dilanjutkan ke

tahap pengembangan berikutnya dengan melakukan penyempurnaan berdasarkan hasil evaluasi dan masukan dari tester.

5.2 Saran dari User

Berdasarkan hasil pengujian, pengguna memberikan beberapa saran untuk meningkatkan kenyamanan dan efektivitas penggunaan aplikasi SiRAMA. Pengguna menyarankan agar informasi pada beberapa halaman, khususnya status administrasi dan informasi asrama, dibuat lebih jelas dan ringkas agar mudah dipahami tanpa harus membuka halaman lanjutan.

Selain itu, pengguna juga menyarankan adanya penegasan pada tombol navigasi utama serta penambahan indikator progres dan ringkasan data pada proses pendaftaran penghuni asrama. Hal ini diharapkan dapat membantu pengguna memahami tahapan yang sedang dijalani serta mengurangi keraguan sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya.

5.3 Saran dari Desainer

Sebagai desainer, disarankan agar pengembangan Aplikasi SiRAMA dilakukan secara berkelanjutan dengan memperhatikan hasil user testing dan masukan dari pengguna. Penyempurnaan desain antarmuka dan alur penggunaan perlu dilakukan secara bertahap agar aplikasi semakin mudah digunakan, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Selain itu, desainer juga disarankan untuk terus berkoordinasi dengan pengembang dan dosen pembimbing dalam proses pengembangan aplikasi, sehingga hasil akhir yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek fungsional, tetapi juga sesuai dengan standar metodologi dan tujuan akademik.