

**LAPORAN USER TESTING – TAHAP 1 INTERNAL
APLIKASI SiRAMA DI ASRAMA UNIVERSITAS MA’SOEM**

JANUARI 2026

Disusun oleh:

Amalia Faroha Sutardi – 222511002 – Bisnis Digital 7 Reguler

Tim Tester:

- 1. Putri Amelia Rachman – 222511025**
- 2. Siti Habibah Lidinilah – 224506014**
- 3. Bayu Pratama – 222505026**

Program Studi Bisnis Digital

Universitas Masoem

2025/2026

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
1 Deskripsi Singkat Prototype	2
2 Metode User Testing.....	3
2.1 Jumlah Tester	3
2.2 Skenario Task.....	3
2.3 Alat Yang Digunakan.....	3
3 Temuan Utama.....	3
3.1 Poin-Poin Masalah Usability.....	3
3.2 Kesulitan Navigasi.....	4
3.3 Insight Dari Komentar Tester.....	4
4 Rencana Perbaikan (Actionable)	5
4.1 Perbaikan UI	5
4.2 Perbaikan Alur	6
4.3 Elemen Yang Harus Diperjelas.....	6
5 Dokumentasi Testing.....	7
5.1 Screenshot Testing	7
5.2 Link Prototype	7
5.3 Dokumentasi Foto saat Testing	8
5.4 Dokumentasi Video saat Testing	8

1 Deskripsi Singkat Prototype

Prototype 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.



Contoh ilustrasi Aplikasi SiRAMA

2 Metode User Testing

2.1 Jumlah Tester

User testing dilakukan oleh 3 tester internal yang merupakan mahasiswa Universitas Ma'soem Program Studi Bisnis Digital, Agribisnis, dan Sistem Informasi.

2.2 Skenario Task

Tester diminta melakukan beberapa task, antara lain:

1. Login ke aplikasi
2. Jika belum memiliki akun, daftar terlebih dahulu
3. Pendaftaran menjadi penghuni asrama
4. Melihat Profil
5. Melakukan Pembayaran asrama
6. Melihat Layanan Surat Mahasiswa
7. Melihat riwayat aktivitas dan pembayaran
8. Melihat notifikasi informasi
9. Melihat riwayat presensi
10. Melihat Kalender Kegiatan
11. Melihat Kalender Direktori Kontak
12. Mengisi Keluh & Saran, dan lain-lain

2.3 Alat Yang Digunakan

Pengujian dilakukan menggunakan prototype Figma (Online Test) di laptop.

3 Temuan Utama

3.1 Poin-Poin Masalah Usability

Berdasarkan hasil usability testing yang dilakukan kepada tiga tester, yaitu Bibah, Putri, dan Bayu ditemukan beberapa poin masalah usability yang berkaitan dengan kejelasan informasi, tampilan visual, serta alur proses pendaftaran. Meskipun secara umum aplikasi SIRAMA sudah mudah digunakan, beberapa bagian masih perlu ditingkatkan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

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.	Status Administrasi& info asrama

2	Beberapa teks berwarna abu-abu pada background gelap kurang memiliki kontras sehingga sedikit sulit dibaca oleh pengguna.	Tampilan visual
3	Proses pendaftaran penghuni terasa cukup panjang karena terdiri dari beberapa langkah, meskipun sudah dibantu dengan penanda langkah 1–4.	Pendaftaran Penghuni
4	Akses atau navigasi menuju halaman informasi asrama belum terlihat cukup menonjol bagi sebagian pengguna.	Navigasi Informasi Asrama

3.2 Kesulitan Navigasi

Selama proses pengujian, beberapa tester mengalami kendala navigasi ringan pada fitur tertentu. Namun, kendala ini tidak menghambat penggunaan secara keseluruhan.

No	Bagian Fitur	Nama Tester	Kesulitan yang Dialami
1	Status Administrasi	Putri	Informasi yang ditampilkan terlalu singkat sehingga perlu masuk ke halaman detail untuk memahami status secara menyeluruh.
2	Pendaftaran Penghuni	Putri	Alur pendaftaran terasa cukup panjang karena terdiri dari beberapa langkah.
3	Tampilan teks	Bibah	beberapa teks berwarna abu-abu pada background gelap kurang kontras dan sedikit sulit dibaca
4	Informasi Asrama	Bayu	Navigasi menuju informasi asrama kurang terlihat jelas sehingga perlu mencari terlebih dahulu.

3.3 Insight Dari Komentar Tester

Komentar dari para tester memberikan gambaran bahwa secara umum aplikasi SIRAMA sudah cukup mudah digunakan. Namun, masih terdapat beberapa masukan penting terkait kejelasan informasi, tampilan visual, dan efisiensi alur proses yang dapat dijadikan bahan evaluasi untuk pengembangan selanjutnya.

No	Perihal Fitur	Nama Tester	Insight / Komentar / Penilaian / Saran
1	Login	Bayu Pratama	Bagian Login mudah digunakan dan langsung dipahami
2	Warna, Ikon, Teks	Bayu Pratama	Warna ikon dan teks sudah jelas dan mudah dibaca
3	Bagian Informasi Asrama	Bayu Pratama	Membingungkan informasinya

4	Pendaftaran Penghuni Asrama	Bayu Pratama	Langkah pendaftarannya terlalu panjang
5	Informasi Asrama	Bayu Pratama	Perlu ditambahkan fitur menuju ke informasi asrama
6	Landing Page & Navigasi Utama	Siti Habibah	Landing page dan navigasi utama sudah rapi dan mudah dipahami sehingga pengguna langsung mengerti alur penggunaan aplikasi.
7	Status Administrasi	Putri	Informasi status administrasi cukup membingungkan di awal karena penjelasannya singkat, sehingga perlu masuk ke detail terlebih dahulu.
8	Warna, Ikon, dan Teks	Siti habibah	Pemilihan warna dan ikon sudah jelas dan nyaman dilihat, namun kontras teks pada background gelap perlu ditingkatkan.
9	Pendaftaran Penghuni Asrama	Putri	Proses pendaftaran terasa cukup panjang karena terdiri dari beberapa langkah, meskipun penanda langkah sudah membantu.
10	Fitur Tambahan	Bibah & Putri	Perlu ditambahkan fitur notifikasi, ringkasan data di langkah akhir, serta tombol utama yang lebih ditegaskan agar pengguna lebih yakin sebelum melanjutkan proses.

4 Rencana Perbaikan (Actionable)

[kalimat pembuka]

4.1 Perbaikan UI

[kalimat pembuka paragraph/table]

No	UI Lama	Revisi Pada	UI Baru
1	User mengisi banyak form sekaligus	Alur Pendaftaran	Pendaftaran dibagi menjadi beberapa tahap singkat
2			
3			
...			

)* boleh menambahkan kolom atau info lainnya

4.2 Perbaikan Alur

[kalimat pembuka paragraph/table]

No	Alur Lama	Revisi Pada	Alur Baru
1	<ul style="list-style-type: none">User mengisi banyak form sekaligus	Alur Pendaftaran	<ul style="list-style-type: none">Pendaftaran dibagi menjadi beberapa tahap singkat
2	...		
3			
...			

)* boleh menambahkan kolom atau info lainnya

4.3 Elemen Yang Harus Diperjelas

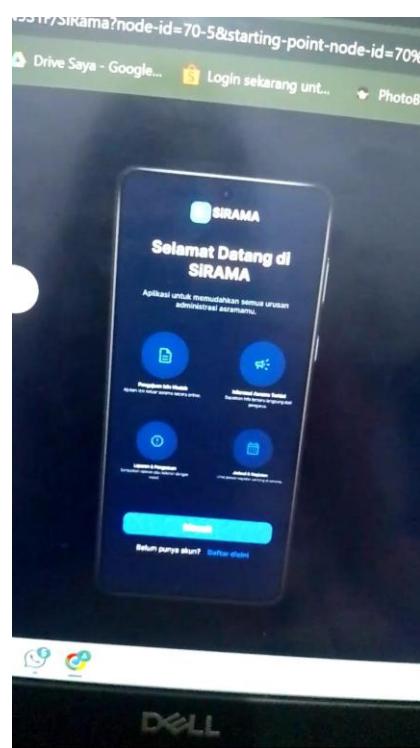
[kalimat pembuka paragraph/table]

No	Elemen UI/UX	Gambar UI / alur UX / Insight dari Tester
1	...	<ul style="list-style-type: none">...
2		
3		
...		

)* boleh menambahkan kolom atau info lainnya

5 Dokumentasi Testing

5.1 Screenshot Testing



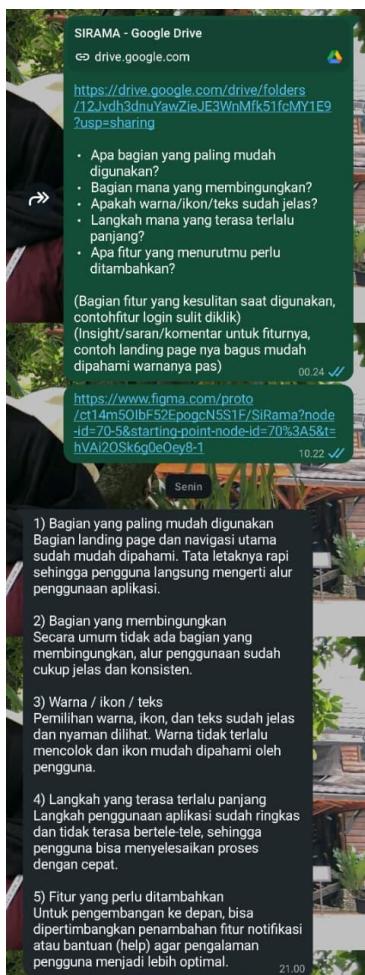
5.2 Link Prototype

Link Figma: <https://www.figma.com/proto/ct14m5OlbF52EpogcN5S1F/SiRama?node-id=70-5&starting-point-node-id=70%3A5&t=hVAi2OSk6g0eOey8-1>

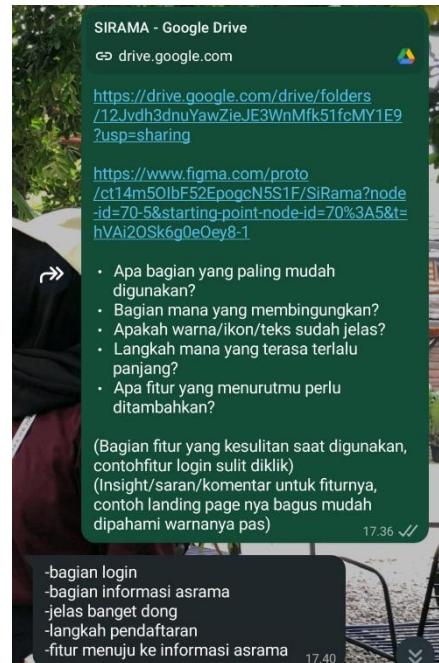
Link Deploy: test3-nine-beta.vercel.app/

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

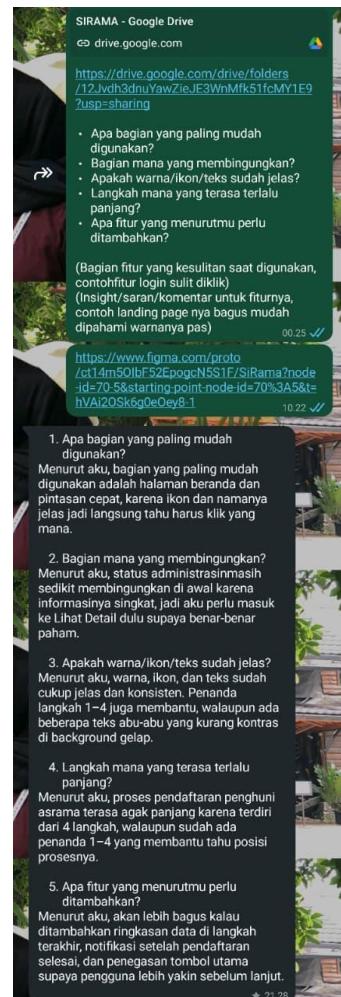
5.3 Dokumentasi Foto saat Testing



SITI HABIBAH



BAYU PRATAMA



PUTRI AMELLIA RACHMAN

5.4 Dokumentasi Video saat Testing

Durasi antara 3 s.d 15 menit

Link Youtube: ...