**Stimulus User Research**

|  |  |
| --- | --- |
| **Application Name** | Motionary |
| **Research Method** | In-Depth Interview & Usability Testing |
| **Research Date** | 13 Maret 2022 |

## **Research Objective**

1. Mendapatkan penilaian pengguna dalam menjalankan aplikasi Motionary.
2. Mengetahui apakah tampilan aplikasi Motionary sudah user-friendly dan mudah digunakan.
3. Mengetahui apakah aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna.
4. Mengetahui kekurangan aplikasi sehingga dapat diperbaiki dan juga kelebihannya, sehingga dapat dioptimalkan.

## **Respondent Criteria**

1. Berusia 14-50 tahun
2. Masyarakat umum
3. Berkependudukan di Indonesia
4. Mempunyai kemampuan Bahasa Indonesia yang baik
5. Memiliki minat dalam mempelajari bahasa isyarat
6. Mempunyai laptop atau ponsel pintar untuk pengujian

## **List of Questions**

1. Silahkan perkenalkan diri anda? (nama, pekerjaan, usia, domisili)
2. Apakah Anda memiliki kerabat atau kenalan yang merupakan seorang tuli?
3. Apa yang membuat Anda pertama kali tertarik untuk mempelajari Bahasa isyarat?
4. Apa tujuan Anda kedepannya setelah mempelajari Bahasa isyarat?
5. Apa yang menjadi hambatan Anda untuk mempelajari Bahasa isyarat?
6. Sebelumnya apakah anda pernah menggunakan aplikasi kamus Bahasa isyarat? Jika sudah, bagaimana perasaan terhadap aplikasi tersebut ketika menggunakannya?
7. Fitur apa yang Anda perlukan untuk menunjang pembelajaran Bahasa isyarat?

## **Research Scenario**

1. Mengucapkan salam pembukaan dengan pengguna serta memberikan perkenalan dan tujuan dari pengujian yang akan dilaksanakan.
2. Memaparkan alur dari proses kegiatan yang akan dilakukan secara keseluruhan mengenai cara menggunakan Figma Prototype.
3. Meminta pengguna untuk memperkenalkan dirinya yakni nama, pekerjaan, usia, dan domisili.
4. Memaparkan mengenai aplikasi Motionary secara garis besar.
5. Melakukan wawancara berdasarkan daftar pertanyaan yang telah dibuat.
6. Memberikan tautan prototype kepada pengguna dan meminta mengguna untuk membukanya.
7. **[TASK 1]** Meminta pengguna untuk melakukan pendaftaran akun dan login ke aplikasi dan mengobservasi apa yang dilakukan pengguna.
8. Bertanya apakah ada masalah?
9. Bertanya apakah informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?
10. **[TASK 2]** Meminta pengguna untuk melihat halaman Tentang Kami/Panduan/FAQ dan mengobservasi apa yang dilakukan pengguna.
11. Bertanya apakah ada masalah?
12. Bertanya apakah informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?
13. **[TASK 3]** Meminta pengguna untuk melihat kamus dari kategori + Video dan mengobservasi apa yang dilakukan pengguna.
14. Bertanya apakah ada masalah?
15. Bertanya apakah informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?
16. **[TASK 4]** Meminta pengguna untuk mencari sebuah kata dalam bahasa isyarat dengan menggunakan *search bar* dan mengobservasi apa yang dilakukan pengguna.
17. Bertanya apakah ada masalah?
18. Bertanya apakah informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?
19. **[TASK 5]** Meminta pengguna untuk melakukan kuis dan mengobservasi apa yang dilakukan pengguna.
20. Bertanya apakah ada masalah?
21. Bertanya apakah informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?
22. Meminta penilaian mengenai keefektifan dan keefisienan saat pengujian pada setiap alur yang dilakuan dan memberikan kuisioner SUS (System Usability Scale) kepada pengguna.
23. Menutup kegiatan serta memberikan terima kasih kepada pengguna.