***Usability Test***

1. Buat prototip *high-fidelity* dari desain awal yang sudah diperbaiki dan lakukan *usability test* dengan minimal lima partisipan.
2. Buat deskripsi berlangsungnya *usability test* dan masalah-masalah dihadapi saat melakukannya. Untuk setiap partisipan buat satu-dua kalimat yang memberikan deskripsi siapa mereka, diikuti dengan setengah halaman deskripsi bagaimana mereka menjalani *usability test* (misal, apakah mereka terlihat kesulitan) dan apa saja yang mereka katakan.
3. Untuk setiap konsep & *usability*/*experience goal*, buat laporan hasil ujicoba dalam format tabel berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Konsep | : |  |
| *Usability/Experience goal* | : |  |
| Desain Interface | : | (jika melibatkan lebih dari satu desain layar, tampilkan semua beserta urutan tampilan seperti diagram transisi) |
|  | | |
| Hasil Ujicoba:  Tampilkan rangkuman hasil jawaban partisipan terkait dengan konsep & *usability*/*experience goal* di atas. Misal, untuk pertanyaan X, berapa orang dari Y partisipan yang menjawab point a (deskripsikan isi poin-nya), dst. Rangkuman dapat pula ditampilkan dalam bentuk grafik.  Deskripsikan juga apabila ada komentar/saran menarik diluar kuesioner yang diberikan oleh partisipan. | | |
| Kesimpulan Hasil Ujicoba:  Simpulkan (dengan memilih salah satu di bawah) apakah *usability*/*experience goal* di atas:   * Telah tercapai dan tidak perlu diperbaiki. * Hampir tercapai dan perbaikannya tidak banyak (perbaikan minor) * Belum tercapai dan perbaikannya agak banyak (perbaikan major): * Belum tercapai dan perbaikannya perlu merombak desain dari awal (desain ulang)   Deskripsikan juga apa yang menjadi persoalan desain jika *usability/experience goal* belum tercapai (masih perlu perbaikan). | | |
| Prioritas Perbaikan Jika ada (pilih salah satu): sangat tinggi/tinggi/sedang/rendah/sangat rendah | | |

1. Buat rangkuman dari keseluruhan hasil *usability test* dengan format berikut:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Konsep | *Usability*/ *Experience goal* | Kesimpulan Hasil Ujicoba\* | | | | Prioritas Perbaikan | Upaya Perbaikan\*\* |
| Tercapai | Perbaikan minor | Perbaikan Major | Desain Ulang |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

\*Gunakan *tick* (√) untuk kolom kesimpulan yang sesuai.

\*\* Bernilai (1-10), menyatakan besarnya usaha yang diperlukan untuk memperbaiki persoalan *usability*/*user experience* (nilai 10 jika membutuhkan upaya paling banyak).

**Tanggal-Tanggal Penting:**

1. Deadline pengiriman laporan: 7 April Pukul 23.55
2. Diskusi Hasil Usability Test: 8 April (IF3099)