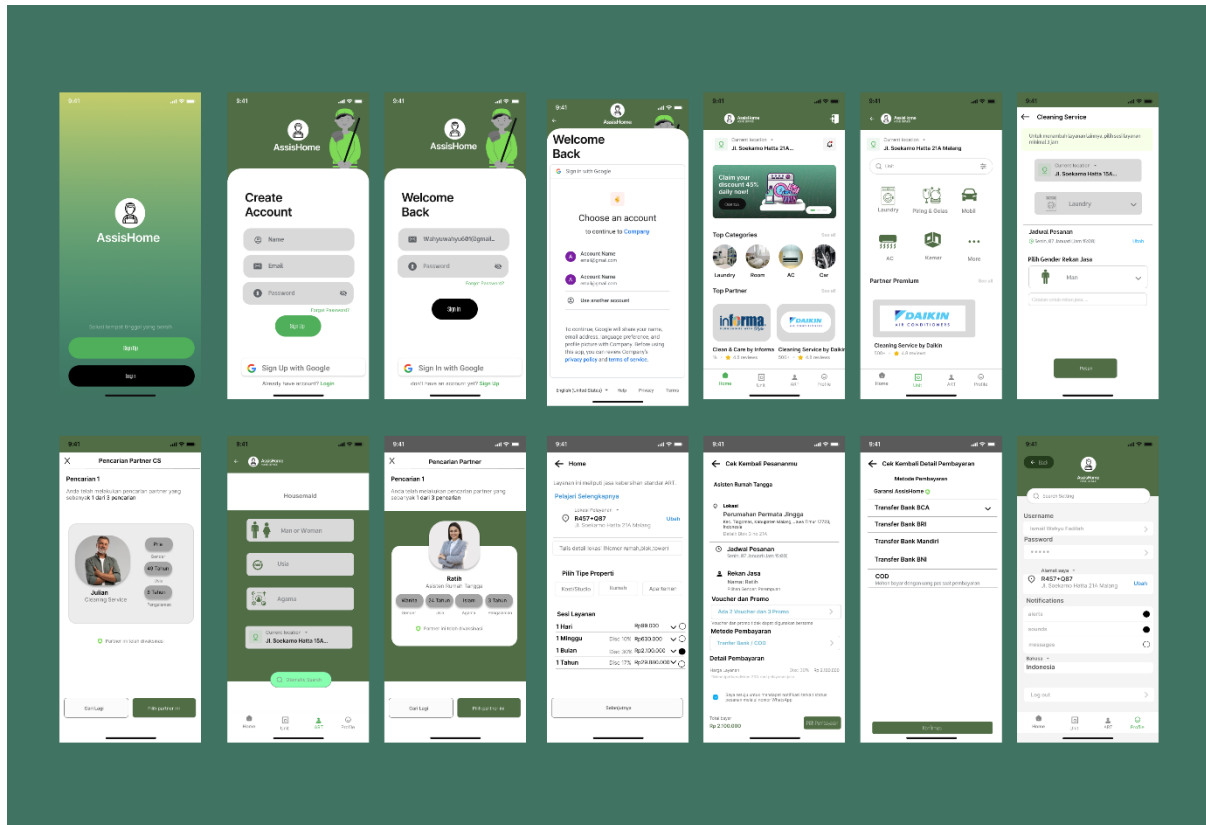


Nama : Ismail Wahyu Fadilah

NIM : 202010370311339

UX Metric Project A – AssisHome Pemesanan Jasa Asisten Rumah Tangga

## UX Metric Project A – Eye Tracking



### Link Prototype Figma:

<https://www.figma.com/proto/YGs02fkWGrop9rQDZEjqXI/AssisHome-App?page-id=0%3A1&type=design&node-id=113-291&viewport=722%2C436%2C0.09&t=I2FPaw04BgJz2cJc-1&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=113%3A291&mode=design>

### Link Maze

<https://t.maze.co/209545176>

### Description

Pekembangan teknologi sangat pesat dan berkembang, sehingga perlunya sebuah pencarian jasa yang dimana ART untuk mendapatkan informasi dengan cepat salah satu

menggunakan perancangan aplikasi, Adapun tujuan dari penelitian merancang aplikasi ini yaitu masih ada beberapa orang yang kesulitan dalam mencari Asisten Rumah Tangga dengan mudah serta yang terverifikasi oleh penanggung jawab aplikasi, oleh karena itu dengan adanya Perancangan sistem pencarian jasa ini dibuat agar bisa membantu mempermudah dalam pencarian jasa ART dan proses transaksi atau pemesanan jasa ART serta melihat berbagai kategori yang tersedia.

## **Goals**

Terdapat metric yang akan diukur pada aplikasi AssisHome sebagai berikut.

1. Task Time: Pengukuran durasi yang dibutuhkan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu dalam prototipe.
2. Task Success Rate: Umlah pengguna yang berhasil menyelesaikan tugas yang mereka usahakan.
3. Heatmaps: Representasi visual yang menunjukkan area-area yang sering dikunjungi atau diinteraksi oleh pengguna dalam prototipe.
4. Error Rate: Frekuensi dan jenis kesalahan yang terjadi selama pengujian.
5. User Satisfaction: Pengumpulan skor yang mencerminkan sejauh mana pengguna merasa puas dengan pengalaman yang mereka alami.

## **Method**

Pada tahap pengujian menggunakan Eye Tracking dengan lima responden untuk mengevaluasi UX Metric dalam aplikasi Ibadah, prosesnya melibatkan serangkaian langkah. Awalnya, kelompok peserta diminta untuk memilih 3 Menu utama. Selanjutnya, mereka diminta untuk menggunakan beberapa fitur setting dan keluar. Sepanjang proses pengujian, data dikumpulkan berdasarkan gerakan mata responden, fokus pandangan, waktu yang mereka habiskan untuk setiap tugas, serta peta panas yang menyoroti area-area yang mungkin menjadi titik kesulitan atau kebingungan.

Hasil dari pengujian Eye Tracking ini akan dianalisis untuk mengidentifikasi potensi perbaikan pada pengalaman pengguna jika terdapat masalah pada UX. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Ibadah dan membantu orang dalam menunaikan ibadahnya. Dengan fokus pada data gerakan mata, evaluasi ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana pengguna berinteraksi

dengan antarmuka, memungkinkan identifikasi area-area yang memerlukan perbaikan untuk mencapai pengalaman pengguna yang lebih baik.

### Process

- Membuat struktur task pengujian pada Maze.
- Mengundang 5 responden sebagai tester untuk menyelesaikan task.
- Mengumpulkan data seperti *Task Time*, *Task Success Rate*, *Error Rate*, dan *Heatmaps* setelah pengujian.
- Menganalisis hasil data yang sudah dikumpulkan

### Result

#### Task 1 – Login/Sign Up

Responden	Completion	Duration	Misclick
1	Direct	3.65s	0
2	Direct	2.03s	0
3	Indirect	4.65s	0
4	Direct	1.82s	0
5	Direct	2.83s	0
Average	80%	3s	0.0%

- *Heatmaps*

Berdasarkan data heatmap, responden telah berhasil dalam menavigasi dan mengklik Login dan Sign Up yang sesuai dengan yang dimaksud dan arahan.

### Screen 1

Open

Average duration

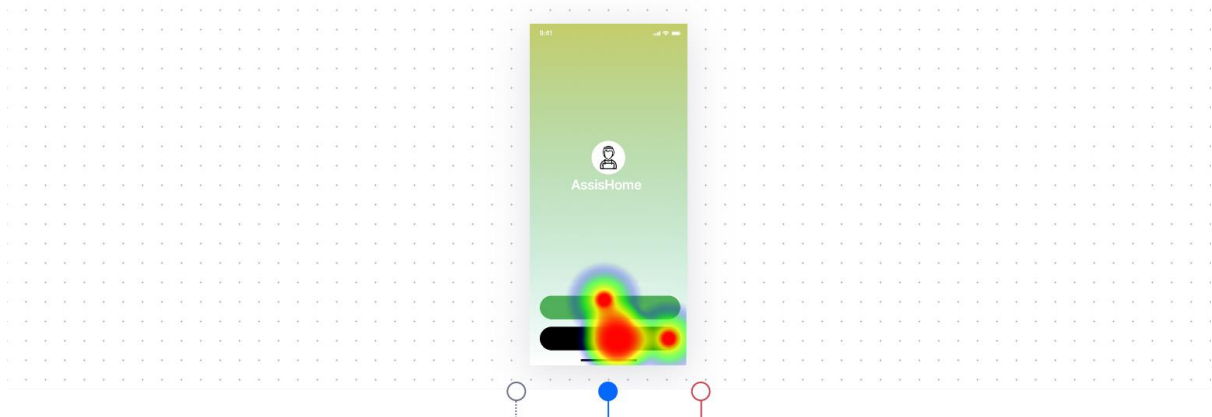
1.7s

Users who misclicked

0.0%

100

...



### Screen 2

Sign in

Average duration

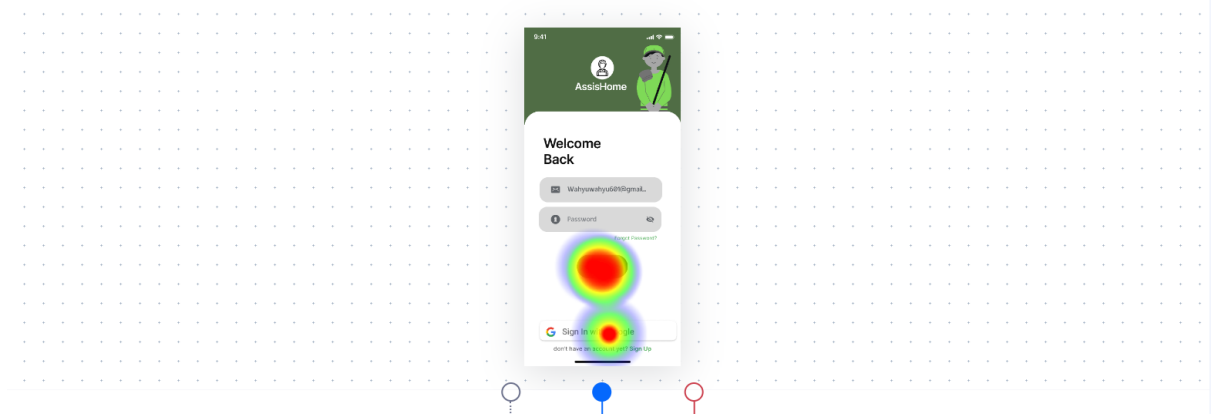
1.0s

Users who misclicked

0.0%

75

...



## Task 2 – Menu Home

Responden	Completion	Duration	msclsk	Mscslk Page
1	Direct	3.47s	0	0
2	Direct	4.64s	1	1
3	Direct	4.57s	0	0
4	Direct	7.26s	0	0
5	Direct	20.89s	4	2
Average	80%	3s	33.3%	

- *Heatmaps*

Dari data heatmap yang tersedia, responden berhasil dalam menemukan serta memilih ikon atau fitur Informasi terbaru kategori terbaik unit dan partner yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan mereka namun ada beberapa miss dalam mengklik fitur.

## Screen 1

Home

Average duration

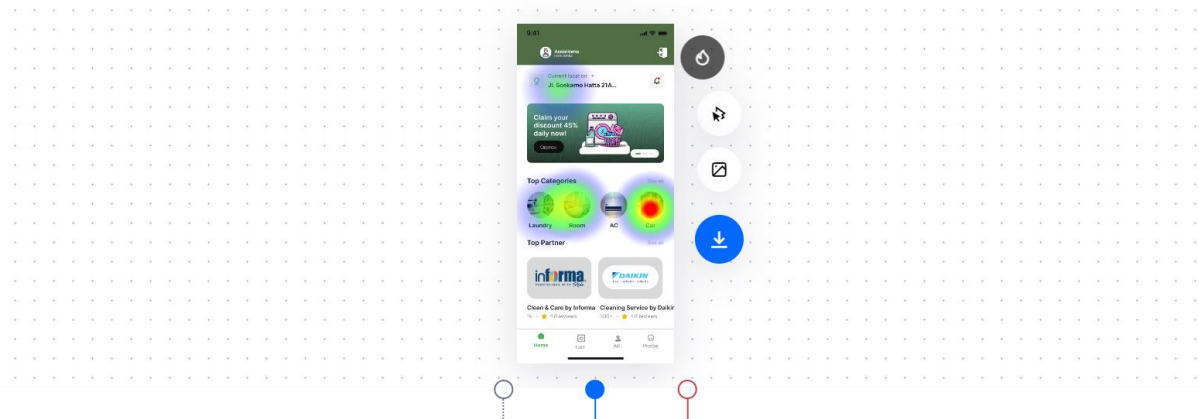
5.3s

Users who misclicked

20.0%

90

...



## Screen 2

Search Unit

Average duration

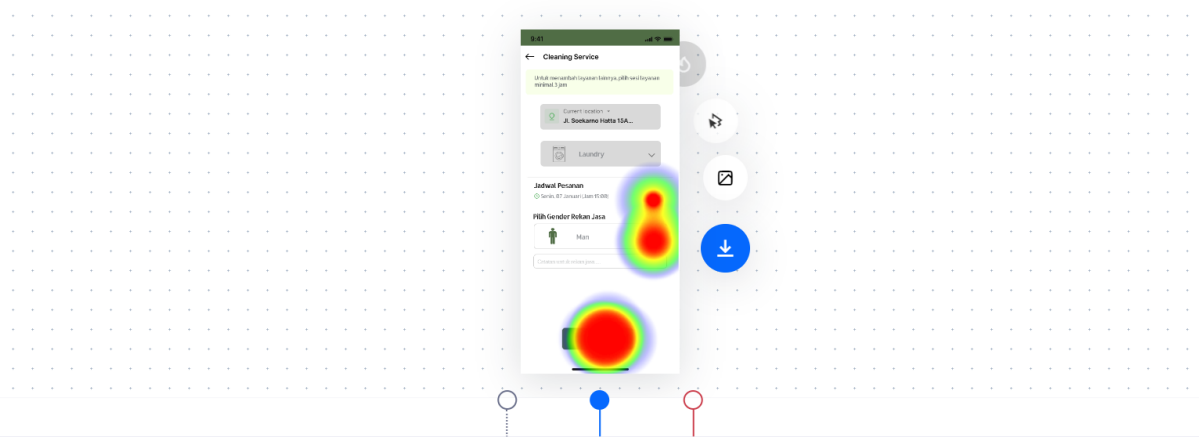
2.9s

Users who misclicked

40.0%

80

...



## Task 3 – Menu Unit

Responden	Completion	Duration	msclsk	Msclsk Page
1	Direct	4.08s	0	0
2	Direct	4.39s	1	1
3	Direct	4.36s	0	0
4	Direct	14.75s	1	1
5	Direct	4.32s	1	1
Average	100%	6.4s	16.7%	

- Heatmaps

Dari data heatmap yang tersedia, responden berhasil dalam menemukan menu Unit serta memilih ikon atau fitur yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan mereka namun terdapat beberapa kali mis dibagian menu unit.

Screen 1

Home

Average duration

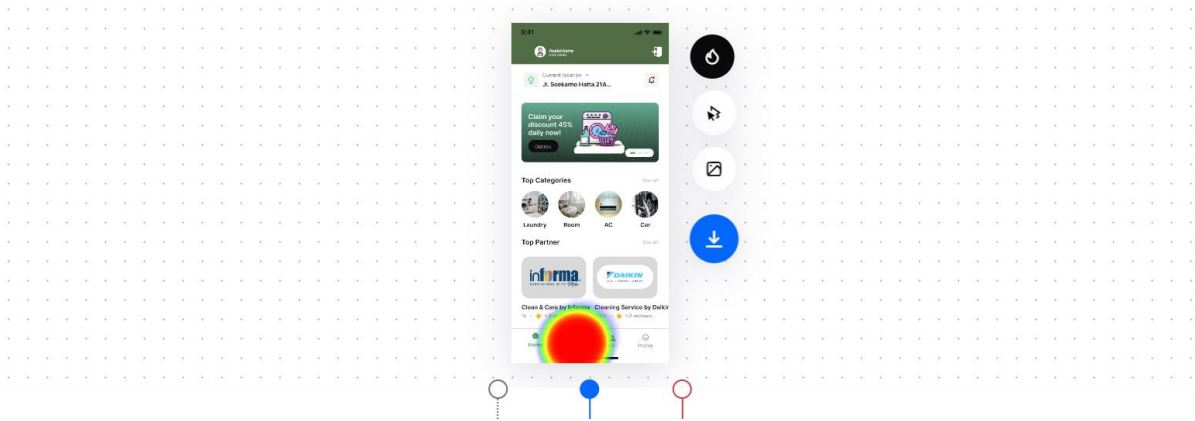
1.8s

Users who mislicked

40.0%

80

...



Screen 2

Unit

Average duration

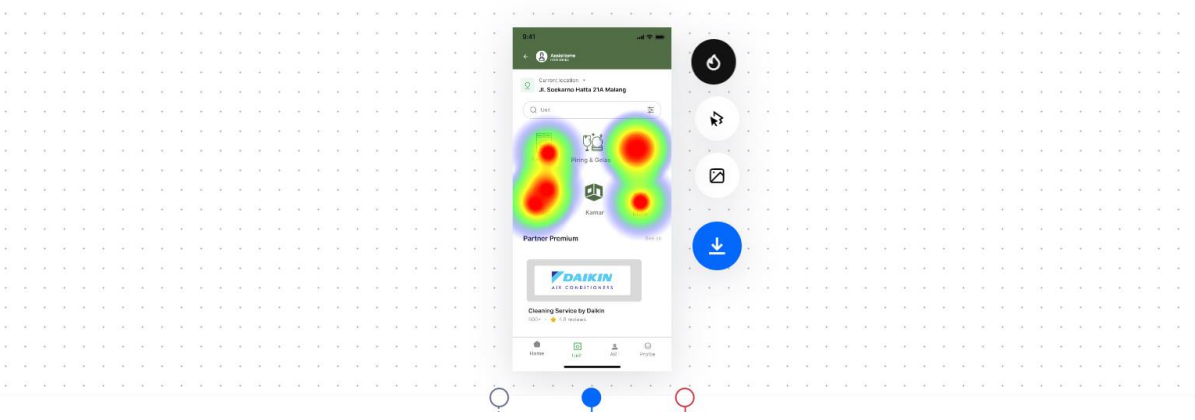
2.5s

Users who mislicked

20.0%

90

...



### Screen 3

Search Unit

Average duration

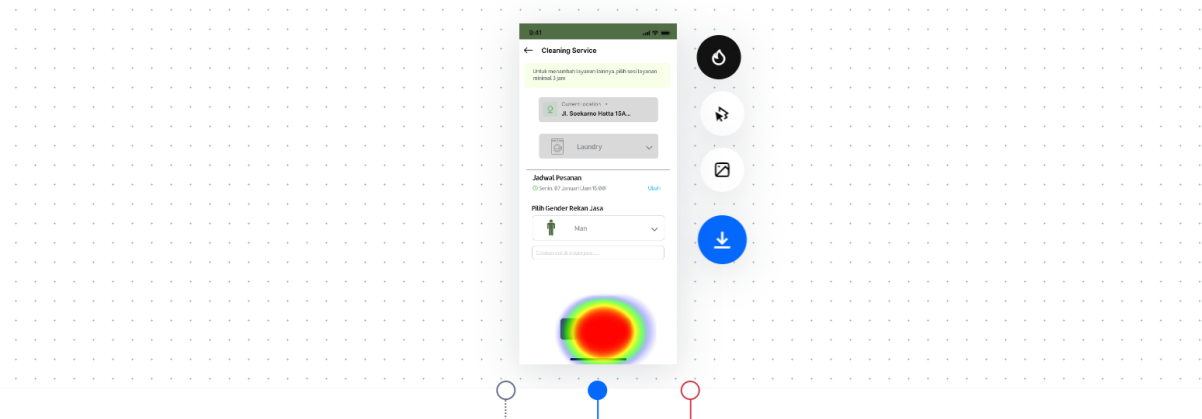
2.1s

Users who mislicked

0.0%

100

...



### Task 4 – Menu ART

Responden	Completion	Duration	msclk	Mscclk Page
1	Direct	16.65s	0	0
2	Direct	10.37s	0	0
3	Direct	10.37s	0	0
4	Direct	19.75s	0	0
5	Indirect	5.95s	1	1
<b>Average</b>	<b>80%</b>	<b>12.6s</b>	<b>2.9%</b>	

- Heatmaps

Dari informasi heatmap yang tersedia, responden berhasil dalam mengarahkan dan memilih fitur menu Pemesanan ART yang relevan dengan yang diinginkan namun terdapat 1 kali miss di bagian pemilihan kriteria partner ART.

### Screen 1

Unit

Average duration

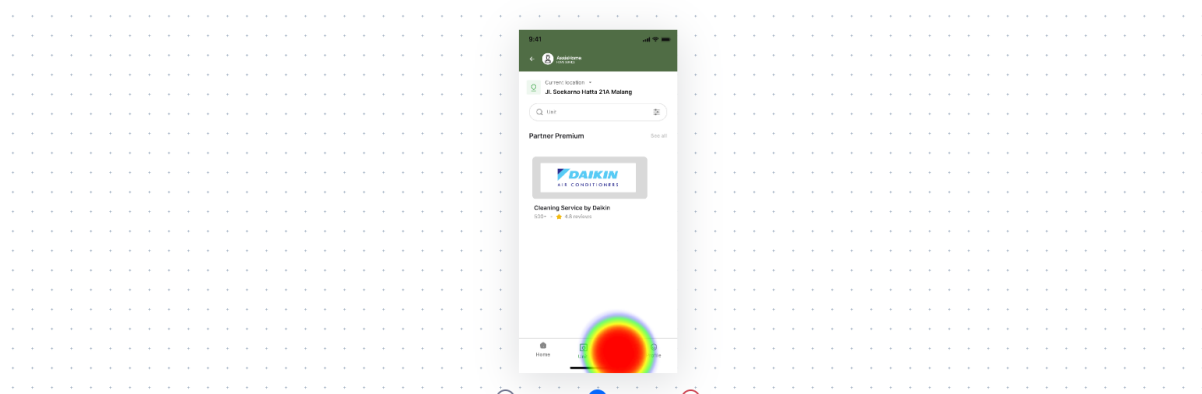
1.8s

Users who mislicked

0.0%

100

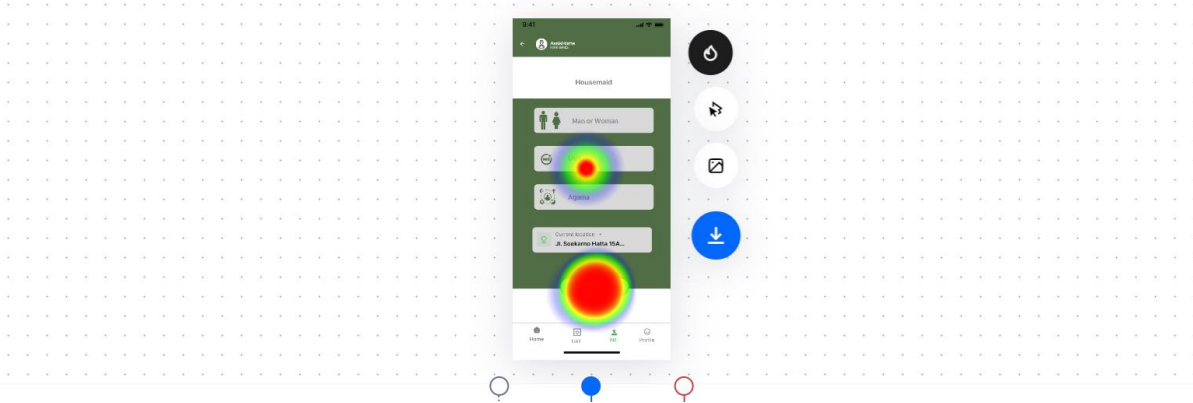
...



Screen 2  
ART

Average duration  
2.7s

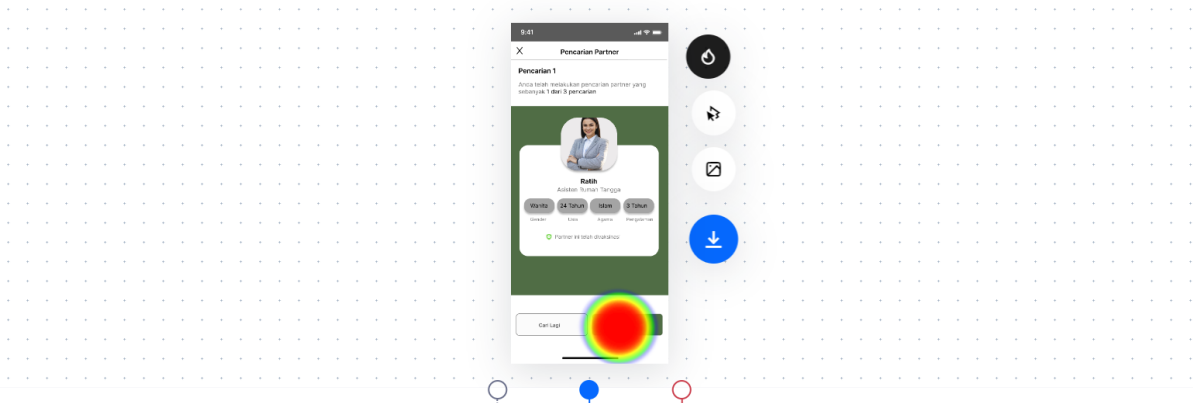
Users who mislicked  
20.0%



Screen 3  
Search ART

Average duration  
1.5s

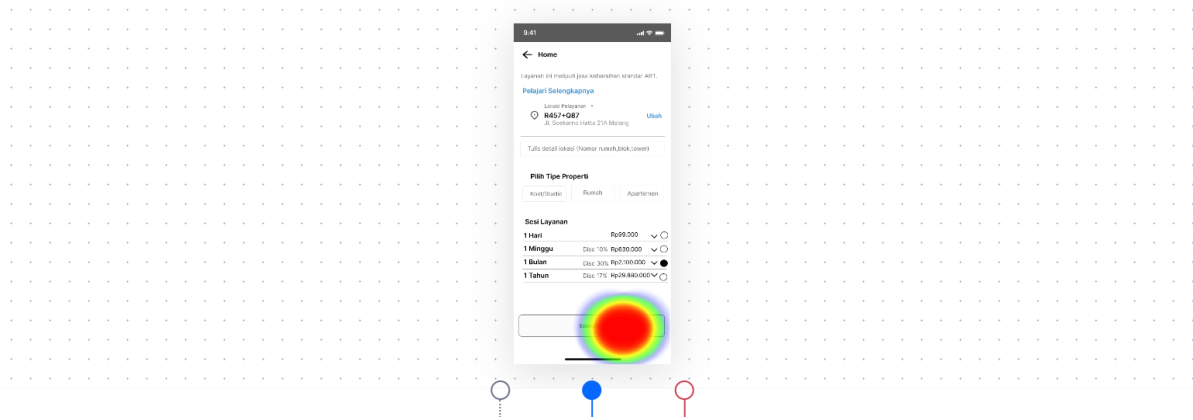
Users who mislicked  
0.0%



Screen 4  
Detail Kesepakatan ART

Average duration  
1.8s

Users who mislicked  
0.0%





## Screen 5

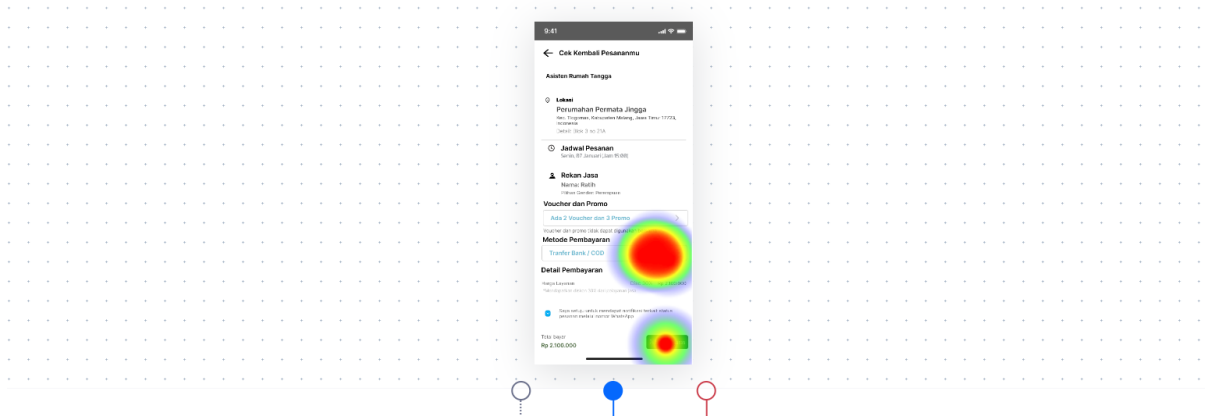
Pembayaran pelayanan ART

Average duration  
1.6s

Users who misclicked  
0.0%



...



## Task 5 – Menu Profile

Responden	Completion	Duration	msclk	Mscclk Page
1	Direct	4.14s	0	0
2	Direct	6.10s	1	1
3	Direct	2.29s	0	0
4	Direct	3.02s	0	0
5	Direct	2.10s	0	0
Average	100%	3.5s	9.1%	

- Heatmaps

Dari data heatmap yang tersedia, responden berhasil dalam menemukan fitur Menu Profil dan melakukan logout namun ada beberapa miss dalam mengklik fitur ubah lokasi.

### Screen 1

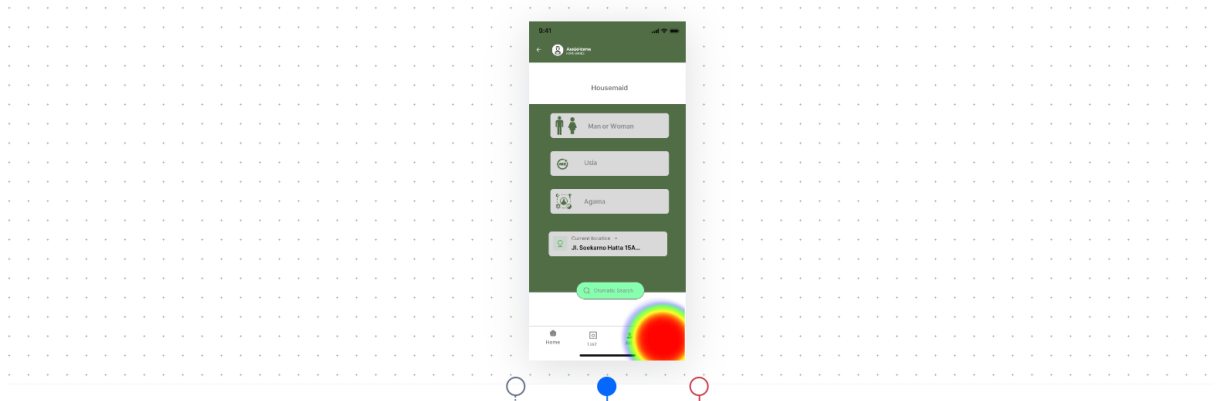
ART

Average duration  
**1.1s**

Users who mislicked  
**0.0%**

100

...



### Screen 2

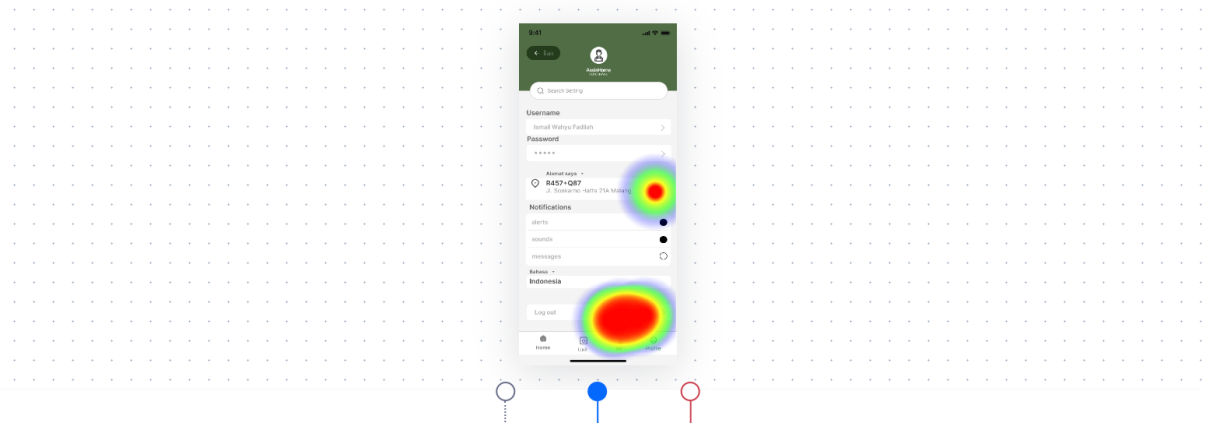
Profile

Average duration  
**2.4s**

Users who mislicked  
**20.0%**

90

...



## User Satisfaction

Dari task yang sudah dikerjakan, rata-rata dari responden merasa sangat mudah dalam pengalaman mereka saat dengan fitur yang ada

### Login/Sign Up Ke menu Utama

Prototype Test

Klik Login atau Sign Up lalu pilih Sign/ Sign Up

90



**80.0%**

Direct success



**0.0%**

Mission unfinished



**5**

Total testers



**0.0%**

Misclick rate



**3.0s**

Avg duration

### Menu Home menampilkan top kategori terlaris jasa

Prototype Test

Klik Top kategori apa saja lalu melakukan pencarian partner

85



100.0%

Direct success



0.0%

Mission unfinished



5

Total testers



33.3%

Misclick rate



8.2s

Avg duration

### Menu Unit

Prototype Test

Klik menu unit lalu pilih apa saja unit yang mau di clean and service lalu melakukan pencarian partner

90



100.0%

Direct success



0.0%

Mission unfinished



5

Total testers



16.7%

Misclick rate



6.4s

Avg duration

### Menu ART

Prototype Test

Pilih menu ART, lalu melakukan pencarian otomatis, lalu klik pilih partner ini. setelah masuk ke menu pembayaran klik selanjutnya setelah masuk ke detail pembayaran klik Metode pembayaran untuk mengubah metode pembayaran lalu klik konfirmasi setelah itu klik pilih pembayaran.

88



80.0%

Direct success



0.0%

Mission unfinished



5

Total testers



2.9%

Misclick rate



12.6s

Avg duration

### Menu Profile

Prototype Test

Klik Menu Profile lalu klik Logout untuk keluar dari aplikasi

95



100.0%

Direct success



0.0%

Mission unfinished



5

Total testers



9.1%

Misclick rate



3.5s

Avg duration

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran membaca memiliki kinerja yang baik dalam hal usabilitas dan memberikan pengalaman pengguna yang mudah. Ini menunjukkan bahwa tidak ada kebutuhan mendesak untuk melakukan perbaikan tambahan. Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi secara efektif, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap fitur-fitur yang disajikan, dan tidak mengalami hambatan signifikan dalam navigasi atau penggunaan.

Berdasarkan hasil tersebut, tingkat keberhasilan rata-rata mencapai 100%, memenuhi dan bahkan melebihi target minimal 70% keberhasilan. Namun Rata-rata waktu penyelesaian kurang memenuhi target dengan melebihi maksimal 15 detik. Namun

Persentase kesalahan sesuai dengan target, tidak melebihi maksimal 50% persentase kesalahan.

Meskipun hasil pengujian menunjukkan performa yang memuaskan, penting untuk terus melakukan evaluasi kontinu terhadap umpan balik pengguna. Meskipun tidak ada perbaikan mendesak, menerima saran dan masukan dari pengguna dapat membantu dalam peningkatan jangka panjang aplikasi. Dengan tetap terbuka terhadap masukan dan terus memantau pengalaman pengguna, aplikasi dapat terus ditingkatkan untuk menjaga standar kualitas yang tinggi.

Link hasil report: <https://app.maze.co/report/Project-A/ccjrtlqblbtu2/intro>