Nama : Ismail Wahyu Fadilah

NIM : 202010370311339

UX Metric Project A – AssisHome Pemesanan Jasa Asisten Rumah Tangga

**UX Metric Project A – Eye Tracking**

Screens screenshots of a mobile phone

Description automatically generated

**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 terverif ikasikan 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.

**A screenshot of a cell phone

Description automatically generated**

**A screenshot of a cell phone

Description automatically generated**

**Task 2 – Menu Home**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Responden** | **Completion** | **Duration** | **msclsk** | **Msclsk**  **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.

**A screenshot of a phone

Description automatically generated**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**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.

**A screenshot of a phone

Description automatically generated**

**A screenshot of a cell phone

Description automatically generated**

**A screenshot of a phone

Description automatically generated**

**Task 4 – Menu ART**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Responden** | **Completion** | **Duration** | **msclsk** | **Msclsk**  **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 |
| **Average** | 80% | 12.6s | 2.9% | |

* *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.

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**A screenshot of a cell phone

Description automatically generated A screenshot of a phone

Description automatically generated**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**Task 5 – Menu Profile**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Responden** | **Completion** | **Duration** | **msclsk** | **Msclsk**  **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.

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**A screenshot of a cell phone

Description automatically generated**

**User Satisfaction**

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

**A white background with text

Description automatically generated**

**A white background with text

Description automatically generated**

**A white background with red and blue text

Description automatically generated**

**A close-up of a computer screen

Description automatically generated**

**A white background with text and numbers

Description automatically generated**

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>