

Laporan Usability Testing dengan Maze
Interaksi Manusia dan Komputer



Kelompok 12:

- Qurratu Farrasah Siregar 2024071017
- Nicky Brilliant Suryadi Langit 2024071024

Pereview: Kelompok 11

1. Persiapan Proyek yang Akan Diuji

Sebelum memulai *usability test*, proyek aplikasi *Alumni Connect* telah dipersiapkan. Aplikasi ini merupakan platform yang menghubungkan alumni dan mahasiswa aktif, menyediakan fitur pencarian alumni berdasarkan bidang, pengiriman pesan, dan karir.

Tujuan dari *usability test* ini adalah untuk mengevaluasi antarmuka pengguna (UI), menguji fungsionalitas aplikasi, dan menilai kemudahan navigasi bagi pengguna baru.

2. Buat Akun dan Login ke Maze

Membuat akun dan login ke platform Maze melalui halaman resmi. Setelah berhasil masuk, menyiapkan proyek untuk dilakukan pengujian secara unmoderated.

3. Buat Proyek Usability Testing

Pada dashboard Maze, tim memilih opsi '*Create New Project*' untuk membuat proyek *usability testing*. Prototipe aplikasi *Alumni Connect* yang telah dirancang melalui Figma dihubungkan ke dalam platform Maze agar dapat diuji oleh pengguna.

4. Penentuan Task dan Skenario Pengujian

Tiga *task* utama yang dirancang untuk menguji fungsi inti aplikasi, yaitu:

1. *Login* ke aplikasi.
2. Mencari alumni berdasarkan minat karir.
3. Mengirim pesan ke salah satu alumni.

Skenario disusun agar pengguna memahami konteks tugas dan dapat menavigasi aplikasi secara alami.

5. Pembuatan Pertanyaan dan Evaluasi

Beberapa pertanyaan yang digunakan sebagai acuan evaluasi *usability test* adalah:

- Apakah pengguna dapat menyelesaikan setiap tugas dengan mudah dan lancar?
- Apakah pengguna merasa antarmuka aplikasi mudah digunakan dan dipahami?
- Seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tiap tugas?

6. Pelaksanaan Uji dan Pengambilan Feedback

Setelah proyek disiapkan, sesuai dengan arahan dosen pengampu yaitu link Maze dibagikan kepada 2 partisipan: dua orang dari kelompok *reviewer*. Mereka menyelesaikan *task* yang tersedia, dan Maze merekam seluruh interaksi yang dilakukan selama proses pengujian.

Maze menyediakan waktu penyelesaian tugas, jumlah klik, dan jalur navigasi pengguna, yang semuanya digunakan untuk mengevaluasi performa antarmuka aplikasi.

7. Analisis Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian, diketahui bahwa sebagian besar pengguna berhasil menyelesaikan task dengan baik. Namun terdapat catatan minor terkait penempatan tombol yang kurang mencolok.

Data dari Maze menunjukkan bahwa rata-rata waktu penyelesaian berada dalam batas wajar, dan tidak ada hambatan besar dalam navigasi.

Pertanyaan yang dijawab melalui *usability test* pertama:

Pertanyaan	Partisipan 1	Partisipan 2
Seberapa mudah kamu melakukan pendaftaran akun <i>Alumni Connect</i> ?	5	5
Seberapa mudah kamu melengkapi <i>profile</i> ?	5	5
Apakah navigasi dalam menemukan alumni mudah dipahami dan digunakan?	4	4
Seberapa jelas menurutmu posisi dan tampilan fitur kirim pesan?	4	5

Keterangan:



1: Sangat Sulit

2: Sulit

3. Netral/Biasa saja

4. Mudah

5. Sangat Mudah

PARTICIPANT	OUTCOME	DURATION	PARTICIPANT'S PATH	RESPONDED AT
404296363	Indirect	21.06s		18 Jun 2025, 08:37 am
404591201	Direct	23.28s		18 Jun 2025, 07:58 pm

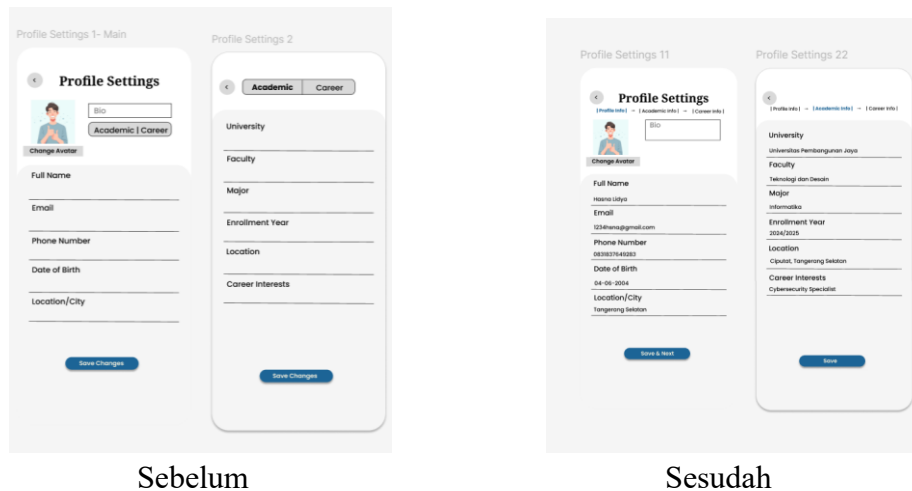
8. Pengujian Ulang Setelah Perbaikan Desain

8.1 Berdasarkan Hasil Pengujian Pertama

Berdasarkan hasil *usability test* pertama menggunakan Maze, ditemukan bahwa ada partisipan tidak menyelesaikan *task* hingga tahap pengisian informasi akademik. Hal ini disebabkan oleh keterlihatan elemen navigasi yang kurang jelas serta penggunaan tab horizontal yang menyerupai label biasa.

Untuk itu, dilakukan iterasi desain dengan mengganti sistem tab menjadi struktur langkah (*step-by-step*) yang menggunakan *stepper progress bar* serta tombol navigasi 'Save & Next'.

Desain baru ini diharapkan dapat meningkatkan *awareness* pengguna terhadap proses *multi step* dan mengurangi kemungkinan pengguna melewati bagian penting seperti informasi akademik dan karir.





8.2 Pengujian Ulang Usability Test Versi 2

Setelah iterasi dilakukan, *usability test* ulang dilakukan dengan menggunakan link baru. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi efektivitas dari perubahan desain yang telah dilakukan.

Hasil Pengujian Ulang:

- Seluruh partisipan berhasil menyelesaikan *task* hingga tahap akhir.
- Perubahan tombol navigasi membantu partisipan memahami bahwa proses terdiri dari beberapa langkah.
- Tidak ditemukan lagi partisipan yang melewati bagian pengisian akademik.

- Waktu penyelesaian meningkat sedikit namun dengan pemahaman alur yang jauh lebih baik.
- Partisipan merasa lebih diarahkan dan lebih yakin ketika menavigasi antarmuka.

PARTICIPANT	OUTCOME	DURATION	PARTICIPANT'S PATH	RESPONDED AT
406295655	Direct	21.19s		22 Jun 2025, 03:29 am
406297298	Direct	27.74s		22 Jun 2025, 03:37 am

Kesimpulan

Perubahan desain dari tab horizontal menjadi struktur *step-by-step* berhasil meningkatkan efektivitas dan kelengkapan pengisian profil oleh pengguna. *Usability test* versi 2 menunjukkan peningkatan dalam hal penyelesaian tugas, pemahaman alur, dan kenyamanan pengguna. Hasil ini membuktikan bahwa iterasi desain berbasis *feedback* pengguna memberikan dampak signifikan terhadap kualitas antarmuka aplikasi.