

****Laporan Usability Testing****

1. Penentuan dan Justifikasi Rencana Usability Testing

- Hipotesis: Tujuan dari usability testing ini adalah untuk menjawab beberapa hipotesis kunci terkait pengalaman pengguna (user experience) pada antarmuka pengguna (UI) yang telah dikembangkan. Hipotesis-hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

a. Apakah pengguna dapat dengan mudah menavigasi antarmuka pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas utama?

b. Apakah pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan fitur-fitur spesifik yang relevan dengan tujuan mereka?

c. Apakah pengguna merasa puas dengan tampilan dan tata letak antarmuka pengguna yang ada?

- Parameter yang Diukur: Untuk menjawab hipotesis-hipotesis tersebut, kami akan mengukur beberapa parameter utama, yaitu:

a. Waktu yang dibutuhkan oleh pengguna untuk menyelesaikan setiap tugas.

b. Jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna saat menggunakan antarmuka pengguna.

c. Skala kepuasan pengguna berdasarkan pertanyaan survei setelah pengujian.

2. Penentuan dan Justifikasi Task dan Skenario

- Kelengkapan Task: Task-task dalam usability testing ini mencakup task-task inti yang telah diidentifikasi dalam analisis tahap sebelumnya, ditambah dengan beberapa task yang mungkin jarang dilakukan oleh pengguna. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengujian mencakup situasi penggunaan yang beragam. Task-task yang akan diberikan kepada partisipan adalah sebagai berikut:

a. Menemukan dan mengubah pengaturan privasi dalam profil pengguna.

b. Mencari dan menambahkan produk ke keranjang belanja.

c. Menyelesaikan proses pembayaran untuk sebuah pesanan.

- Kejelasan Skenario: Skenario-skenario yang telah disiapkan memberikan konteks yang cukup bagi partisipan untuk menjalankan task-task dalam usability testing tanpa memberikan petunjuk yang bias atau menyebutkan istilah yang ada di antarmuka pengguna. Skenario yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a. Anda adalah pengguna baru yang ingin mengatur privasi di profil Anda.

b. Anda adalah pengguna yang sedang mencari produk untuk dibeli.

c. Anda adalah pengguna yang ingin menyelesaikan proses pembayaran untuk pesanan Anda.

3. Penentuan dan Justifikasi Logistik

- Prototype-Task-Skenario: Prototype yang telah disiapkan telah dioptimalkan untuk mendukung seluruh task dan skenario yang akan dilakukan dalam usability testing. Prototype ini mencakup fitur-fitur utama yang relevan dengan task-task yang diberikan kepada partisipan.

- Rundown Session: Sesi usability testing akan dilakukan dengan menjalankan rundown yang terstruktur. Rundown session ini akan mencakup tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Pengenalan: Partisipan akan diperkenalkan dengan tujuan dan prosedur pengujian.
- b. Pemberian Task: Setiap partisipan akan diberikan daftar task yang harus diselesaikan beserta instruksi yang jelas.
- c. Pelaksanaan Pengujian: Partisipan akan menjalankan task-task yang diberikan pada prototype yang disediakan.
- d. Penutupan Sesi: Setelah selesai melakukan task, partisipan akan diminta untuk mengisi survei kepuasan dan memberikan umpan balik terkait pengalaman mereka dalam menggunakan antarmuka pengguna.

Dengan rencana usability testing yang telah disusun seperti dijelaskan di atas, kami yakin bahwa pengujian akan dapat memberikan wawasan yang berharga mengenai pengalaman pengguna dan memberikan saran perbaikan yang relevan untuk meningkatkan kualitas antarmuka pengguna yang telah dikembangkan.

****Laporan Hasil Usability Testing****

Pada tanggal 21 Mei 2023, kami telah melakukan sesi usability testing untuk antarmuka pengguna (UI) yang dikembangkan. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang pengalaman pengguna, mengidentifikasi masalah atau kesulitan yang dihadapi pengguna, dan mendapatkan umpan balik terkait UI yang telah dibangun. Berikut adalah laporan hasil usability testing yang kami lakukan:

Metode Pengujian:

- Pengujian dilakukan secara individu dengan melibatkan 5 partisipan.
- Partisipan terdiri dari:
 1. Steven Christian Darmawan, S1 Informatika
 2. Benito Raymond, S1 Informatika
 3. Riza Aufa Yuwanata, S1 Informatika
 4. Fauzan Almas Saepura, S1 Informatika
 5. Indra Wahyu, S1 Informatika
- Setiap partisipan diberikan tugas dan skenario yang relevan dengan penggunaan UI yang diuji.
- Partisipan diminta untuk menjalankan tugas-tugas tersebut sambil berpikir keras dan memberikan umpan balik secara verbal.

Hasil Pengujian:

1. Efektivitas Tugas:

- Sebagian besar partisipan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan dalam waktu yang sesuai.
- Namun, beberapa partisipan mengalami kesulitan dalam menemukan beberapa fitur spesifik yang berkaitan dengan tugas yang diberikan.

2. Kesalahan Pengguna:

- Ditemukan beberapa kesalahan umum yang dilakukan oleh partisipan selama pengujian.
- Kesalahan-kesalahan ini terutama terjadi ketika partisipan mencoba menavigasi menu atau mengakses opsi yang lebih tersembunyi.
- Kesalahan ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kejelasan dan keterpahaman antarmuka pengguna.

3. Kepuasan Pengguna:

- Mayoritas partisipan mengungkapkan kepuasan mereka dengan antarmuka pengguna secara umum.
- Namun, beberapa partisipan mengungkapkan keinginan untuk memiliki beberapa perubahan dalam tampilan dan tata letak UI agar lebih intuitif dan mudah digunakan.

Rekomendasi Perbaikan:

1. Penyempurnaan Navigasi:

- Mengoptimalkan menu dan struktur navigasi agar lebih intuitif dan mudah diakses.
- Menambahkan tautan yang lebih jelas dan mencolok untuk mengarahkan pengguna ke fitur-fitur penting.

2. Peningkatan Keterpahaman:

- Memperjelas label dan petunjuk yang terkait dengan setiap fitur atau tombol dalam UI.
- Mengurangi kebingungan dengan menghilangkan istilah atau frasa yang ambigu atau tidak familiar bagi pengguna.

3. Penyederhanaan Tampilan:

- Meringkas tampilan antarmuka dengan mengurangi elemen-elemen yang tidak penting atau membingungkan.
- Menata ulang tata letak elemen-elemen penting untuk memudahkan pengguna dalam menemukan dan menggunakan fitur-fitur tersebut.

Kesimpulan:

Hasil usability testing ini memberikan wawasan yang berharga tentang pengalaman pengguna dan area-area yang perlu diperbaiki dalam antarmuka pengguna yang dikembangkan. Dengan menerapkan rekomendasi perbaikan yang