**GOTARA**

**Usability Test Report**

Perancangan Antarmuka Pengguna

Penulis: Fitri Hutabarat, Jesica sianturi, Hernael Sihombing

Teknik Informatika dan Elektro

Institut Teknologi Del

18 Desember 2019

**TABLE OF CONTENTS**

**Executive Summary**

**Description of Study**

Project Description

Test Description

Methodology

User Profile

Test Environment & Equipment

**Test Results and Recommendations**

Evaluation and Measures (Data Collection)

Results and Recommendations

**Conclusion**

Test Problems

Discussion and Conclusion

**Appendices**

Appendix A: Test Protocol

Appendix B: Post Test Questionnaire

Appendix C: Test Data

**Executive Summary**

Untuk mengevaluasi kegunaan dari Gotara, maka kami melakukan survei maupun usability testing terhadap satu guide dan satu turis sebagai sampel user role aplikasi gotara . Peserta termasuk mampu menguasai internet, namun belum pernah mengikuti platform yang melakukan pemesanan guide secara online.Setelah pengumpulan data kami, kami mengidentifikasi beberapa peluang untuk peningkatan kegunaan serta desain aplikasi Gotara.

Dalam makalah ini, kami akan memberikan panduan yang disarankan untuk perbaikan dan modifikasi untuk pengalaman pengguna yang lebih baik di aplikasi Gotara. Hasil kami didasarkan pada data kuantitatif dan kualitatif dari tes kegunaan kami dan mengungkapkan berbagai masalah dan peluang dengan desain aplikasi.

Ringkasan masalah yang dibahas dan rekomendasi yang diberikan tercantum di bawah ini. Lebih lengkap tinjauan masalah dan rekomendasi tersedia di bagian 'Hasil dan Rekomendasi' dikertas ini:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Problem Statement** | **Recommendation** |
| 1 | Ketika dihadapkan dengan halaman booking, dapatkah pengguna mengidentifikasi setiap kolom isian untuk pembookingan? | Menambahkan ukuran text untuk jumlah person dan duration , dan menambahkan combo box agar lebih mudah mencari jumlah yang di inginkan. |
| 2 | Dapatkah pengguna memasukkan kriteria pencarian guide dengan benar ke dalam kolom pencarian dengan tepat? | Menambahkan box field untuk pencarian ,dan membuat sedikit jarak dari box field dengan button pencarian. |
| 3 | Ketika dihadapkan dengan halaman beranda , dapatkah pengguna mengidentifikasi kriteria destinasi popular dengan destinasi perwilayah di Tapanuli Raya? | Menambahkan bingkai dan judul yang lebih jelas ke komponen halaman yang dapat membantu mengarahkan mata ke bagian halaman destinasi popular , dan menamhkan text pada destination menjadi regional destination |
| 4 | Ketika dihadapkan dengan halaman chat , dapatkah pengguna membedakan pesan yang sudah dibaca atau tidak? | Membold text pesan yang belum dibaca,sehingga tulisannya berbeda dari pesan yang sudah dibaca |
| 5 | Ketika dihadapkan dengan halaman notification, dapatkah guide mendapatkan notification tanpa membuka aplikasi? | Menambahkan fitur notification bar pada ponsel. |

**DESCRIPTION OF STUDY**

**Project Description**

Aplikasi Gotara adalah aplikasi berbasis mobile yang dapat digunakan untuk mencari guide di daerah Tapanuli Raya, dan juga aplikasi ini memberikan peluang bagi guide yang ada di Tapanuli Raya untuk mendaftarkan diri mereka untuk mendaftar sebagai guide melalui aplikasi ini.

Skenario kasus penggunaan umum untuk aplikasi Gotara adalah turis yang yang berwisata ke Tapanuli Raya, dan guide yang ingin mendaftarkan diri pada aplikasi ini.Kami fokus pada skenario ini untuk menyoroti pengalaman umum, pengalaman pengguna non-ahli . Kegunaan aplikasi Gotara dalam skenario kasus penggunaan ini memberikan beberapa tantangan bagi pengguna biasa. Studi kegunaan kami mengeksplorasi bagaimana pengguna biasa ini mengalami fungsi inti tertentu dari aplikasi. Dengan melakukan tes kegunaan di antara sejumlah peserta, kami mengidentifikasi beberapa masalah dengan dan keterbatasan kegunaan umum Aplikasi Gotara. Agar apliaksi Gotara memperluas basis peramban penyebabnya, sangat penting untuk mengatasi batasan kegunaan yang tertanam dalam desain situs ini sebagaimana diungkapkan dan diuraikan dalam studi kegunaan ini.

**Test Description**

Untuk melayani kebutuhan Aplikasi Gotara dengan sebaik-baiknya, setiap pengguna harus memiliki akun agar dapat masuk ke sistem. Dengan memiliki akun, maka user akan dapat masuk ke sistem dan dapat menjalankan fitur fitur yang ada pada aplikasi. Fitur fitur yang ada pada aplikasi ini seperti fitur pencarian guide, deskripsi destinasi yang ada di Tapanuli Raya, hingga fitur untuk melakukan chat. Apabila user tidak memiliki akun, maka user tidak bisa masuk ke aplikasi, sehingga user harus melakukan Registrasi, saat melakukan Registrasi user memasukkan data data yang valid tentang dirinya.

Oleh karena itu, tujuan pengujian kami adalah untuk mengukur hal-hal berikut:

1. Ketika dihadapkan dengan halaman booking, dapatkah pengguna mengidentifikasi setiap kolom isian untuk pembookingan?

2. Dapatkah pengguna memasukkan kriteria pencarian guide dengan benar ke dalam kolom pencarian dengan tepat?

menelusuri ke dalam hasil untuk menemukan hasil yang ditargetkan?

3. Ketika dihadapkan dengan halaman beranda , dapatkah pengguna mengidentifikasi kriteria destinasi popular dengan destinasi perwilayah di Tapanuli Raya?

4. Ketika dihadapkan dengan halaman chat , dapatkah pengguna membedakan pesan yang sudah dibaca atau tidak?

5. Ketika dihadapkan dengan halaman notification, dapatkah guide mendapatkan notification tanpa membuka aplikasi?

Skenario pengujian memberikan wawasan kuantitatif dan kualitatif tentang seberapa nyaman pengguna dengan aplikasi Gotara. Tes kegunaan diadakan rabu 18 desember dengan total 2 peserta. Setiap peserta diberikan kuesioner pra-tes yang menjelaskan peran, tanggung jawab, dan hak-hak peserta.

**Methodology**

Tes kegunaan terdiri dari pengantar, serangkaian tugas, wawancara singkat. Kami memberikan kebebasan kepada user dalam menyampaikan pendapatnya mengenai aplikasi yang akan dibangun. Dan kami mengumpulkan tanggapan user terhadap berbagai komponen kegunaan aplikasi. Tes diakhiri dengan kesempatan untuk komentar tambahan terbuka tentang kegunaan aplikasi Gotara dan yang dikelola.

Uji kegunaan memakan waktu pengguna sekitar 20-25 menit. Variasi dalam waktu pengujian sering mengakibatkan perubahan pada bahasa (tetapi bukan konten) dari daftar tugas kecepatan pidato proctor.

*Introduction*: *3 Menit*

Pendahuluan menjelaskan hak, peran, dan tanggung jawab dari berbagai pihak uji coba serta menjelaskan mengenai deskrpisi dari aplikasi serta sedikit pertanyaan pemanasan kepada user untuk membangun hubungan anatara penguji dan calon User

*Task: 15 Menit*

Memandu peserta kami melalui skenario kasus penggunaan tertentu untuk pemesanan guide dan destinasi populer. Dan kami juga memandu guide bagaimana langkah-langkah mendaftar pada aplikasi.

*Post-Test Questionnaire: 5-7 menit*

Setelah kami mengumpulkan data melalui wawancara, kami meminta saran kepada calon user terhadap prototype aplikasi Gotara. Kami juga meminta komentar positif dan negatif mengenai prototype yang berkaitan dengan tujuan aplikasi kami.

**User Profile**

Kami mewancarai 2 user untuk studi penggunaan aplikasi Gotara . 1 peserta pria merupakan turis yang berusia antara 30-40 tahun dan yang sedang berkunjung ke daerah Tapanuli Raya, dan satu peserta wanita yang merupakan guide dan berusia sekitar 25-40 dan sudah pernah menjadi guide untuk turis yang berkunjung ke Tapanuli Raya.

**Test Environment & Equipment**

Untuk melakukan uji kegunaan, peralatan dan lingkungan pengujian berikut disediakan: sebuah meja dengan empat kursi, Laptop, serta buku catatan untuk tim uji.

**TEST RESULTS AND RECOMMENDATIONS**

**Evaluation and Measures (Data Collection**)

Kami mengevaluasi uji kegunaan kami menggunakan langkah-langkah berikut**:**

Tindakan Kualitatif**:**

1.Pengamatan tanggapan pengguna terhadapa tampilan design aplikasi

2. Observasi dari aksi yang dilakukan peserta dalam menyelesaikan task.

3. Pengamatan kesalahan peserta dalam menyelesaikan tugas

4. Komentar dan pertanyaan tambahan yang diberikan oleh para peserta.

Tindakan Kuantitatif:

1.Waktu untuk menyelesaikan tugas

2.Data pengguna demografis

**Results and Recommendations**

Melalui data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan dalam tes kegunaan, kami menangkap temuan dan rekomendasi utama untuk masing-masing tujuan yang dinyatakan:

**1.Ketika dihadapkan dengan halaman booking, dapatkah pengguna mengidentifikasi setiap kolom isian untuk pembookingan?**

*Problem:*

Secara umum user dapat mengidentifikasi penggunaan yang tepat dari kolom isian untuk pembookingan, tetapi ada user yang sulit untuk memasukkan jumlah dengan menggunakan button **+** , dan button **-**,karena button ini terlalu kecil,dan ketika memasukkan jumlah yang banyak maka user akan kewalahan menekan tombol it uterus menerus.

*Recommendation:*

Solusi sederhana untuk kesalahan pengguna ini adalah Menambahkan ukuran text untuk jumlah person dan duration , dan menambahkan combo box agar lebih mudah mencari jumlah yang di inginkan.

**2.Dapatkah pengguna memasukkan kriteria pencarian guide dengan benar ke dalam kolom pencarian dengan tepat?**

*Problem:*

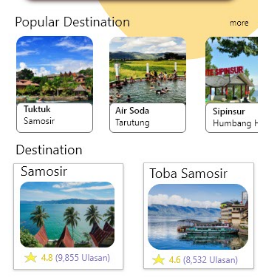
Secara umum, user dapat mengidentifikasi penggunaan yang tepat dari field search dan digunakan mereka dengan benar, tetapi ada user yang tidak memperhatikan button search ini karena button nya terlalu kecil.

*Recommendation:*

Penyebab kesalahan user ini adalah user tidak menyadari adanya button search yang sebernya merupakan button yang ketika di klik,button ini akan memiliki box field search. Solusi sederhana untuk kesalahan pengguna ini adalah dengan Menambahkan box field untuk pencarian ,dan membuat sedikit jarak dari box field dengan button pencarian.

**3.Ketika dihadapkan dengan halaman beranda , dapatkah pengguna mengidentifikasi kriteria destinasi popular dengan destinasi perwilayah di Tapanuli Raya?**

*Problem:*

Secara umum, user dapat mengidentifikasikriteria destinasi popular dan destinasi perwilayah di Tapanuli raya, tetapi ada user yang tidak memperhatikan perbedaan ketua destinasi ini, karena kedua duanya merupakan destinasi, hanya saja ada dibagi perkategori yaitu destinasi popular, dan destinasi perwilayah.

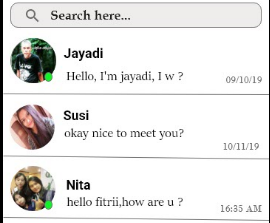
*Recommendation:*

Solusi sederhana untuk kesalahan pengguna ini adalah menambahkan bingkai dan judul yang lebih jelas ke komponen halaman yang dapat membantu mengarahkan mata ke bagian halaman destinasi popular , dan menamhkan text pada destination menjadi regional destination

**4.Ketika dihadapkan dengan halaman chat , dapatkah pengguna membedakan pesan yang sudah dibaca atau tidak?**

*Problem:*

Secara umum user tidak bisa membedakan pesan yang sudah dibaca atau tidak, karena semua nya sama dimulai dari ukura pesan dan ketebalan text pesan yang masuk baik yang sudah dibaca dan belum dibaca semua sama.

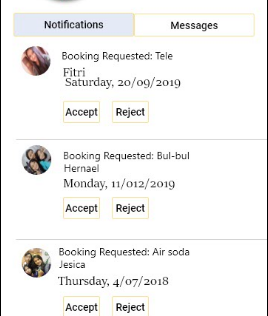


*Recommendation:*

Solusi sederhana untuk kesalahan pengguna ini adalah membold text pesan yang belum dibaca,sehingga tulisannya berbeda dari pesan yang sudah dibaca

**5.Ketika dihadapkan dengan halaman notification, dapatkah guide mendapatkan notification tanpa membuka aplikasi?**

*Problem:*

Secara umum guide tidak bisa mendapatkan notification tanpa membuka aplikasi, guide akan mendapatkan notification ketika ia sudah login dan membuka aplikasi.

*Recommendation:*

Solusi sederhana untuk masalah ini adalah menambahkan fitur notification bar pada ponsel.

**CONCLUSION**

**Test Problems**

Pada saat kami melakukan user testing kami menemukan beberapa masalah dengan desain pengujian kami dimana pengguna kurang mengerti role dari aplikasi tersebut dimana pada aplikasi Gotara pada saat melakukan pencarian guide, user kewalahan dimana mencari guide karena button search yang terlihat kecil, dan juga user kewalahan membedakan mana pesan yang sudah di baca dan belum dibaca, karena text nya semua sama saja.

**Discussion and Conclusion**

Setelah kami melakukan user testing selanjutnya kami melakukan diskusi mengenai masalah atau kekurangan dari aplikasi kami ,dimana kami akan melengkapi informasi-informasi yang terkait supaya pengguna aplikasi lebih paham atau lebih mengerti mengenai deskrpsi penggunaan aplikasi tersebut dan memperbaiki design aplikasi tersebut dan mencoba untuk menerapakan evaluasi atau hasil user testing .

# Tambahan

## Apendix A – Protokol

**Orientasi**

**Selamat datang dan Tujuan**

Selamat datang dan terima kasih telah setuju untuk berpartisipasi dalam pengujian kegunaan aplikasi gotara berbasis mobile milik kami. Tujuam kami adalah menentukan seberapa mudah aplikasi kami digunakan serta seberapa menariknya tampilan ui aplikasi kami.

**Hak Subjek dan Privasi**

Partisipasi yang telah anda berikan sepenuhnya bersifat rahasia dan sukarela.

**Peran Fasilitator dan Peserta**

Kami memohon anda untuk meyelesaiakn serangkaian konsultasi dan kami akan mencatat respon yang anda berikan. Kami sangant membutuhkan respon dari anda, jadi kami mungkin akan bertanya respon yang anda berikan.

**\*Keperluan**

Apakah Anda setuju untuk berpartisipasi dalam studi kegunaan ini sebagaimana diuraikan dalam uraian di atas? \*

ya

Tidak

Apakah Anda memiliki pertanyaan tambahan? \* Jika ya, silakan masukkan di kotak 'lain'

Tidak

Lain:

**Perkenalan**

Apakah anda sebelumnya sudah pernah menggunakan aplikasi mobile tour guide di tapanuli raya?

Apa nama aplikasi mobile tour guide di tapanuli raya yang sudah pernah anda gunakan?

Menurut anda, seberapa pentingkah aplikasi tour guide di tapanuli raya?

**Protokol(Tugas)**

Hari ini, kita akan menggunakan aplikasi mobile tour guide di tapanuli raya. Karena anda mengidentifikasi diri anda tidak pernah menggunakan aplikasi mobile tour guide di tapanuli raya, kami meminta ketersediaan anda untuk tetap melanjutkan pengujian terhadap aplikasi kami.

**Tugas 1**

Silahkan anda memperhatikan tampilan ui pada aplikasi mobile tour guide di tapanuli raya yang kami sediakan pada aplikasi AdobeXD kami.

Apa tanggapan awal anda saat melihat tampilan ui aplikasi mobile nya pertama kali?

**Tugas 2**

Mari kita asumsikan bahwa anda akan melakukan pencarian Guide pada app tour guide di tapanuli raya ini. Bagaimana respon anda terhadap konten penjelasan yang diberikan?

Sempurna:

Lain:

**Tugas 3**

Saat anda melakukan pencarian pada app mobile nya, apakah menurut anda konten atau penjelasan yang diberikan mudah dimengerti?

Sempurna:

Lain:

## Apendix B - Ketentuan Pengujian Post

Terima kasih atas bantuan anda hari ini:

Kami akan menanyakan serangkaian pertanyaan kepada anda untuk mendapatkan pengalam serta informasi lebih tentang anda. Harap kerja samanya agar anda menjawab pertanyaan berikut dengan jujur dan terbuka.

Berapa Umur Anda?\*

12-17

18-25

26-30

31++

Bagaimana anda menggambarkan keakraban dan kenyaman anda degan aplikasi berikut ini?

Tidak Akrab Sangat Akrab

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| Riliv |  |  |  |  |
| O | O | O | O | O |
| Pesona |  |  |  |  |
| O | O | O | O | O |
| SeCurhat |  |  |  |  |
| O | O | O | O | O |
| Curhad |  |  |  |  |
| O | O | O | O | O |
| Gabut |  |  |  |  |
| O | O | O | O | O |

**Silakan pilih yang paling menggambarkan pengalaman Anda dengan aplikasi sejenis Gotara**

Saya sering menggunakan aplikasi sejenis Gotara

Saya telah menggunakan aplikasi sejenis Gotara di masa lalu tetapi tidak sering

Saya kenal dengan aplikasi sejenis Gotara, tetapi saya belum pernah menggunakannya

Saya telah mendengar tentang aplikasi sejenis Gotara, tetapi saya tidak tahu untuk apa digunakan

Saya belum pernah mendengar aplikasi sejenis Gotara dan saya tidak tahu digunakan untuk apa

**Apakah nantinya anda akan merekomendasikan aplikasi Gotara ke teman anda?**

Iya

Tidak

Lain:

**Sekarang setelah Anda mengalami beberapa fungsi utama Gotara, bagaimana Anda melihat rancangan app Gotara?**

Silakan periksa respons yang paling tepat

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Gotara sangat berguna |  |  |  |  |
| O | O | O | O | O |
| Gotara pastinya mudah untuk digunakan |  |  |  |  |
| O | O | O | O | O |
| Gotara dapat dipercaya |  |  |  |  |
| O | O | O | O | O |
| Gotara intuitif |  |  |  |  |
| O | O | O | O | O |
| Saya akan menggunakan Gotara lagi |  |  |  |  |
| O | O | O | O | O |

Apa pendapat anda tentang cara Gotara di rancang?

Sangat tidak setuju Netral Sangat Setuju

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Halaman welcome Secara keseluruhan |  |  |  |  |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Gotara Navigation |  |  |  |  |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Halaman Detail Cantuman |  |  |  |  |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Apakah ada sesuatu yang menonjol yang Anda sukai dari Gotara?

Terima kasih atas waktu dan bantuan Anda hari ini