**Stimulus User Research**

| **Application Name** | Studee |
| --- | --- |
| **Research Method** | In-Depth Interview & Usability Testing |
| **Research Date** | 13 Maret 2022 |

## **Research Objective**

1. Mencari tahu kebutuhan seperti apa yang dicari pengguna dalam belajar online
2. Mencari tahu Kekurangan serta kelebihan apa yang ada pada aplikasi Studee
3. Mencari tahu Tingkat kepuasan responden atau pengguna saat menggunakan Aplikasi Studee
4. Mencari tahu sejauh mana tingkat keberhasilan dari SEQ Aplikasi Studee

## **Respondent Criteria**

1. Berusia 15-45 tahun
2. Siswa- siswi menengah atas
3. Mahasiswa/Guru/Dosen
4. Berdomisili di seluruh wilayah Indonesia
5. Memiliki kemampuan Bahasa Indonesia sebagai bahasa utama
6. Memiliki kemampuan bahasa inggris walau masih pemula
7. Memiliki smartphone atau laptop yang bisa dikonek dengan internet

## **List of Questions**

1. Silahkan perkenalkan diri anda? (nama, pekerjaan, usia, domisili, instansi)
2. Selama belajar disekolah maupun dirumah , bagaimana proses belajar anda seperti kapan waktu anda mulai belajar?
3. Saat dirumah media pembelajaran seperti apa yang anda lakukan? Seperti buku, kursus online atau media lainnya?
4. Jika tidak ada kesibukan apa saja kegiatan yang anda lakukan? Atau apakah saat freetime anda menyempatkan waktu anda untuk belajar?
5. Jika ingin belajar, pembelajaran apa yang ingin anda pelajari? Misalnya mata pelajaran yang ingin anda pelajari?
6. Apakah anda tertarik untuk belajar online? (Ya, mengapa?) (Tidak, mengapa?)
7. Sampai disini apakah anda ingin mencoba untuk menggunakan aplikasi pembelajaran online?

## **Research Scenario**

1. Memberikan salam saat bertemu dengan responden
2. Memperkenalkan diri kepada responden sekaligus menjelaskan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan
3. Menjelaskan alur proses kegiatan dari awal sampai akhir, tentang cara apa yang harus dilakukan oleh responden dalam mengoperasikan Figma Prototype
4. Meminta responden untuk memperkenalkan diri, mulai dari nama, pekerjaan, usia, dan domisili
5. Menjelaskan dengan singkat tentang aplikasi Studee
6. Melakukan interview berdasarkan list of questions yang telah dibuat
7. Memberikan link Figma kepada responden sekaligus meminta responden untuk Membukannya lewat website.
8. **[TASK 1]** Meminta responden untuk melakukan pendaftaran dan login ke dalam aplikasi (berhenti saat di halaman Home) serta mengobservasi apa yang dilakukan oleh responden
9. Menanyakan apakah ada kendala?
10. Menanyakan apakah informasi pendaftaran sudah sesuai dengan kebutuhan responden? Mengapa?
11. **[TASK 2]** Meminta responden untuk melakukan pencarian detail kursus dan Menanyakan apakah ada kendala?
12. Menanyakan apakah informasi yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?
13. **[TASK 3]** Meminta responden untuk melihat halaman Kelas serta mengobservasi apa yang dilakukan oleh responden
14. Menanyakan apakah ada kendala?
15. menanyakan apakah informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
16. Menanyakan tingkat kegunaan, kemudahan dan kepuasan dari responden setiap menyelesaikan alur Pendaftaran dan Pencarian Kursus
17. Penutup dan sampaikan terima kasih kepada responden karena sudah bersedia diinterview.