

# **Website Escape or Engage?: Peta Jalan Digital untuk Persimpangan Hidup Generasi Muda Indonesia.**

**Divisi Web Dev & UI/UX**

## **Laporan Hasil Usability Testing**

Pengujian dilakukan dengan 5 partisipan yang sesuai dengan target pengguna (Mahasiswa/Fresh Graduate). Secara keseluruhan, pengguna memahami konsep utama "Escape vs Engage" di halaman awal. Desain visual juga dinilai bersih dan modern.

Namun, tes ini mengungkap tiga temuan kritis yang menghalangi pengguna menyelesaikan alur tugas. Masalah utama terletak pada logika konten yang tidak konsisten, navigasi fitur inti yang tersembunyi, dan ikonografi yang membingungkan. Perbaikan segera diperlukan sebelum melanjutkan pengembangan.

### **Temuan Positif**

#### **1. Konsep Utama yang Jelas**

100% (5 dari 5) pengguna langsung memahami tujuan aplikasi saat melihat halaman awal. Dua tombol "Escape" dan "Engage" dinilai sangat jelas dan *to-the-point*.

#### **2. Desain Visual Bersih**

Pengguna menilai desain visualnya bersih, profesional, dan mudah dilihat. Skema warna dan tata letak yang konsisten diapresiasi.

#### **3. Navigasi Dasar Intuitif**

Pengguna tidak mengalami kesulitan menggunakan tombol "Kembali" (panah di pojok kiri atas) untuk kembali ke menu utama.

### **Temuan Kritis & Rekomendasi Perbaikan**

Berikut adalah masalah utama yang teridentifikasi

#### **1. Temuan Konten "Escape" dan "Engage" Identik**

##### **Observasi**

100% pengguna mengalami kebingungan total saat menjalankan Skenario 3. Setelah melihat halaman "Escape", mereka mengklik "Engage" dan menemukan daftar konten yang sama persis yaitu ("Beasiswa", "Magang", "Karir").

### Rekomendasi Perbaikan

Segera mengganti konten di halaman "Engage". Menghapus "Beasiswa", "Magang", dan "Karir", lalu mengganti dengan konten unik yang relevan dengan tema "Engage", seperti "Aksi Sosial", "Gabung Komunitas", dan "Wirausaha Sosial".

## 2. Fitur Inti "Rencanaku" Tidak Dapat Ditemukan

**Observasi:** 80% (4 dari 5) pengguna gagal menyelesaikan Skenario 4. Setelah menambahkan item, mereka tidak dapat menemukan cara untuk melihat daftar rencana yang telah mereka simpan. Tombol "Rencanaku" tidak tersembunyi, namun tidak ditemukan oleh pengguna karena terletak di bagian yang tidak mudah terlihat oleh pengguna.

### Rekomendasi Perbaikan

Segera membuat tombol "Rencanaku" selalu terlihat di halaman utama, dengan mendesain ulang tombol secara permanen di bawah tombol "Escape" dan "Engage", atau membuat header navigasi permanen di bagian atas halaman.

## 3. Kesalahan Ikon di Halaman "Rencanaku" Membingungkan

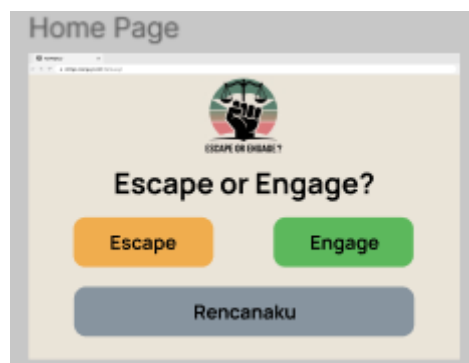
### Observasi

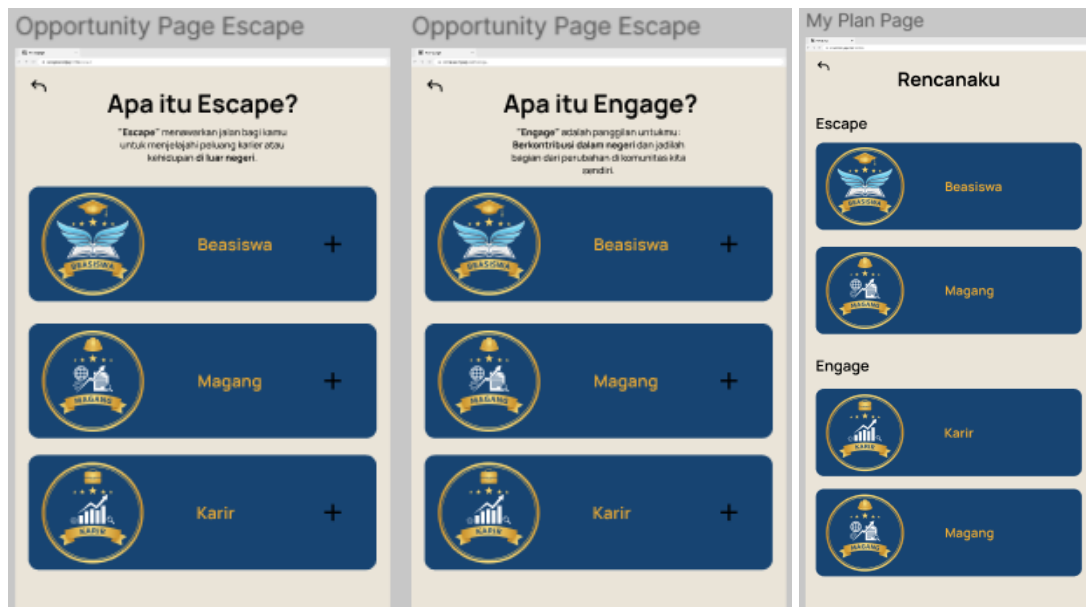
Pengguna yang berhasil masuk ke halaman "Rencanaku" (setelah dibantu fasilitator) bingung melihat ikon "+" di sebelah item yang *sudah* ada di dalam daftar.

### Rekomendasi Perbaikan

Di halaman "Rencanaku", mengganti semua ikon "+" dengan ikon "X" (Hapus) atau ikon "Tempat Sampah" agar pengguna dapat mengelola daftar mereka.

## UI Design & Prototype Awal

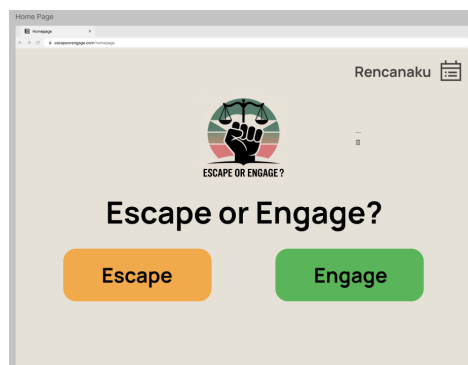


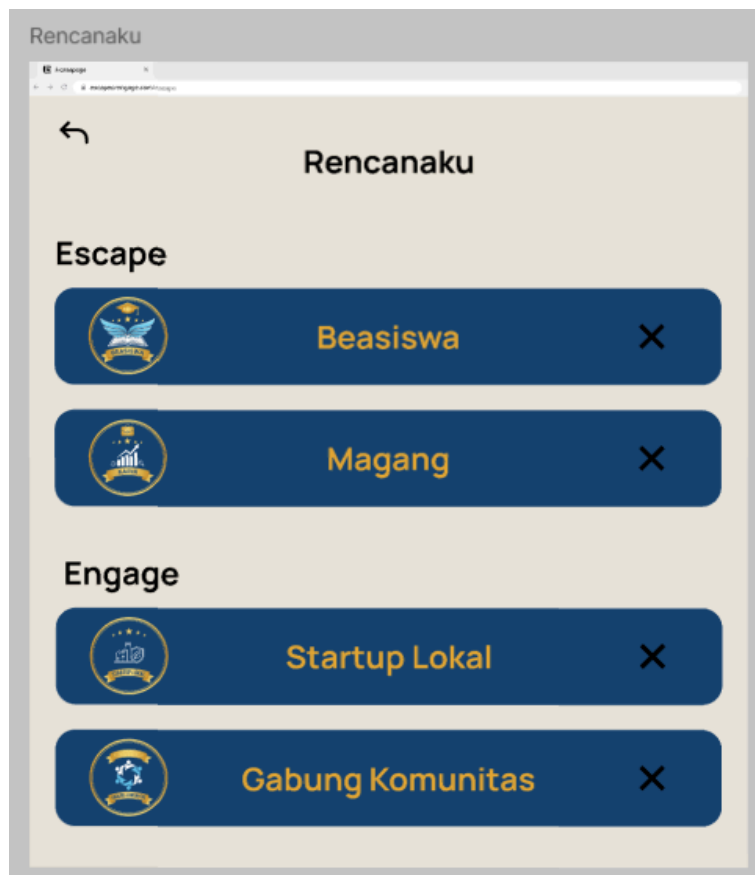
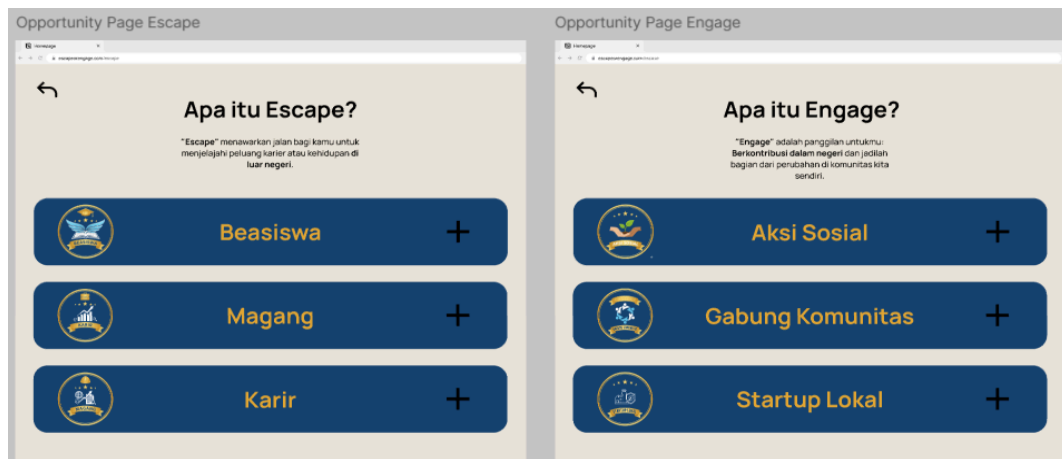


### Link Prototype:

<https://www.figma.com/proto/TMezxBO5Wj0hFC5bI45scd/Prototype?node-id=48-100&p=f&t=84IoNBr5sOW7luqA-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&page-id=48%3A99&starting-point-node-id=48%3A100>

### UI Design & Prototype Perbaikan





### Link Prototype:

<https://www.figma.com/proto/TMezxB0SWj0hFC5bI45scd/Prototype?page-id=150%3A208&node-id=150-209&p=f&viewport=11%2C149%2C0.5&t=S91Cse0N2HIGB4t9-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=150%3A209>