

BAB V

PENGUJIAN UI/UX

5.1 TEST

Tahap akhir menguji *prototype* yang telah dibuat kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan memperbaiki solusi yang telah dirancang, proses evaluasi *prototype* menggunakan *Usability Testing* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Net Promoter Score* (NPS) melibatkan pengguna dalam situasi penggunaan yang sesungguhnya atau simulasi untuk menilai sejauh mana *prototype* tersebut dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan.

Pengujian dilakukan kepada 3 pengguna di klinik kesehatan hewan yaitu 1 dokter, 1 medis, 1 administrasi dan 9 responden. Adapun hasil pengujian *Prototype* kepada pengguna berdasarkan skenario tugas yang diberikan dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Daftar Tugas Pengujian Prototype

No	Tugas	Berhasil			Gagal		
		U1	U2	U3	U1	U2	U3
1	Pengguna mengakses tombol Login	√	√	√			
2	Pengguna mengakses Data Pemilik	√	√	√			
3	Pengguna mengakses tombol Tambah Data Pemilik	√	√	√			
4	Pengguna mengakses tombol Simpan data pemilik	√	√	√			
5	Pengguna mengakses tombol Hapus Data Pemilik	√	√	√			
6	Pengguna mengakses tombol Cari Data Pemilik	√	√	√			
7	Pengguna mengakses tombol Edit Data Pemilik	√	√	√			

8	Pengguna mengakses Ubah Data Pemilik	√	√	√			
9	Pengguna mengakses Data Hewan	√	√	√			
10	Pengguna mengakses tombol Tambah Data Hewan	√	√	√			
11	Pengguna mengakses form pilih jenis hewan kucing	√	√	√			
12	Pengguna mengakses tombol Simpan data hewan	√	√	√			
13	Pengguna mengakses tombol Cari Data Hewan	√	√	√			
14	Pengguna mengakses tombol Edit Data Hewan	√	√	√			
15	Pengguna mengakses tombol Ubah Data Hewan	√	√	√			
16	Pengguna mengakses tombol Detail Data Hewan	√	√	√			
17	Pengguna mengakses tombol Tambah data rekam medis	√	√	√			
18	Pengguna mengakses tombol Simpan data rekam medis	√	√	√			
19	Pengguna mengakses tombol Edit data rekam medis	√	√	√			
20	Pengguna mengakses tombol Ubah data rekam medis	√	√	√			
21	Pengguna mengakses Kunjungan Pemilik	√	√	√			
22	Pengguna mengakses tombol Tambah data kunjungan pemilik	√	√	√			
23	Pengguna mengakses tombol Simpan data kunjungan pemilik	√	√	√			
24	Pengguna mengakses tombol Edit data kunjungan pemilik	√	√	√			
25	Pengguna mengakses tombol Ubah data kunjungan pemilik	√	√	√			
26	Pengguna mengakses tombol tampil data kunjungan	√	√	√			
27	Pengguna mengakses Admin Profil dan Logout	√	√	√			

Berdasarkan tabel 5.1 pengujian *prototype* pengguna mampu menyelesaikan 27 skenario tugas dengan benar ini menunjukkan bahwa sebagai bukti keberhasilan perancangan *prototype* dan solusi yang diberikan mampu menjawab permasalahan yang dihadapi.

Selanjutnya pengujian *prototype* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pertanyaan dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 5.2 Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur desain aplikasi ini
2	Saya merasa fitur desain aplikasi ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana
3	Saya rasa fitur desain aplikasi ini mudah untuk digunakan
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis unntuk dapat menggunakan fitur desain aplikasi ini
5	Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur desain aplikasi yang terintegrasi dengan baik dalam prototype
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur desain aplikasi ini
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur desain aplikasi ini dengan cepat
8	Saya menemukan bahwa fitur desain aplikasi ini sangat tidak praktis ketika digunakan
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur desain aplikasi ini
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur desain aplikasi ini

Selanjutnya SUS terdiri dari 5 jawaban yaitu: 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju) dan 5 (Sangat Setuju). Adapun jawaban dari responden dapat dilihat pada tabel 5.3.

Tabel 5.3 Responden SUS

Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Drh. Dandy Satria	5	2	5	2	4	2	5	2	5	2
Feby Maharani	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4
Yadi Fansyah	5	2	4	4	4	2	4	2	4	3
Rospita Pane	4	2	5	2	4	2	5	2	5	1
Evita Rozsa	4	2	4	4	4	2	5	2	5	4
Lidia Agustina	4	1	5	2	4	3	5	1	4	4
Wina Yuspita	5	2	4	4	4	3	4	4	4	4
Firah Maharani	5	2	5	2	5	1	5	1	5	2
Maya	5	4	5	4	4	1	5	1	5	4

Selanjutnya untuk menghitung skor SUS, setiap pertanyaan bernomor ganjil, kurangi 1 dari skornya, setiap pertanyaan bernomor genap, kurangi nilainya dengan 5, ambil nilai-nilai baru yang telah anda temukan, dan jumlahkan skor totalnya, lalu kalikan hasilnya dengan 2,5 terakhir total dari nilai SUS responden dibagi total responden untuk mendapat SUS skor. Adapun perhitungan SUS dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5.4 Perhitungan SUS

Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	X2.5
Drh. Dandy Satria	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	34	85
Feby Maharani	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	67,5
Yadi Fansyah	4	3	3	1	3	3	3	3	3	2	28	70
Rospita Pane	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	34	85
Evita Rozsa	3	3	3	1	3	3	4	3	4	1	28	70
Lidia Agustina	3	4	4	3	3	2	4	4	3	1	31	77,5
Wina Yuspita	4	3	3	1	3	2	3	1	3	1	24	60
Firah Maharani	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	92,5
Maya	4	1	4	1	3	4	4	4	4	1	30	75
Total												682,5

Berdasarkan pada tabel 5.4 perhitungan SUS hasil skor total 682,5 selanjutnya dibagi dengan jumlah 9 responden maka $(682,5 / 9) = 75,83$ skor ini menunjukkan bahwa *prototype* memenuhi standar kegunaan pengalaman pengguna yang dapat diterima dan menggambarkan sesuatu yang bagus sekali.

Selanjutnya pengujian *prototype* menggunakan metode *Net Promoter Score* (NPS) yang terdiri dari 1 pertanyaan yaitu “seberapa besar kemungkinan anda merekomendasikan desain *prototype* ini dalam skala 0 hingga 10”. Adapun hasil jawaban dari responden dapat dilihat pada tabel 5.5.

Tabel 5.5 Net Promoter Score (NPS)

Nama	Net Promoter Score (NPS)
Drh. Dandy Satria	8
Feby Maharani	7
Yadi Fansyah	9
Rospita Pane	9
Evita Rozsa	9
Lidia Agustina	9
Wina Yuspita	8
Firah Maharani	9
Maya	8

Promoters adalah mereka yang memberikan skor 9 atau 10 dalam skala 0-10, sedangkan *Passives* memberikan skor 7 atau 8, dan *Detractors* memberikan skor 0-6. Berdasarkan tabel 5.5 Net Promoter Score (NPS) skor *Detractors* 0, *Passives* 4 dan *Promoters* 5, maka persentase *Detractors*: $(0/9) \times 100\% = 0\%$, *Passives*: $(4/9) \times 100\% = 44.44\%$, *Promoters*: $(5/9) \times 100\% = 55.56\%$ jadi hasil NPS = $55.56\% - 0\% = 55.56\%$ ini menunjukkan bahwa pengguna yang sangat puas dengan pengalaman pengguna yang diberikan oleh *prototype*.