

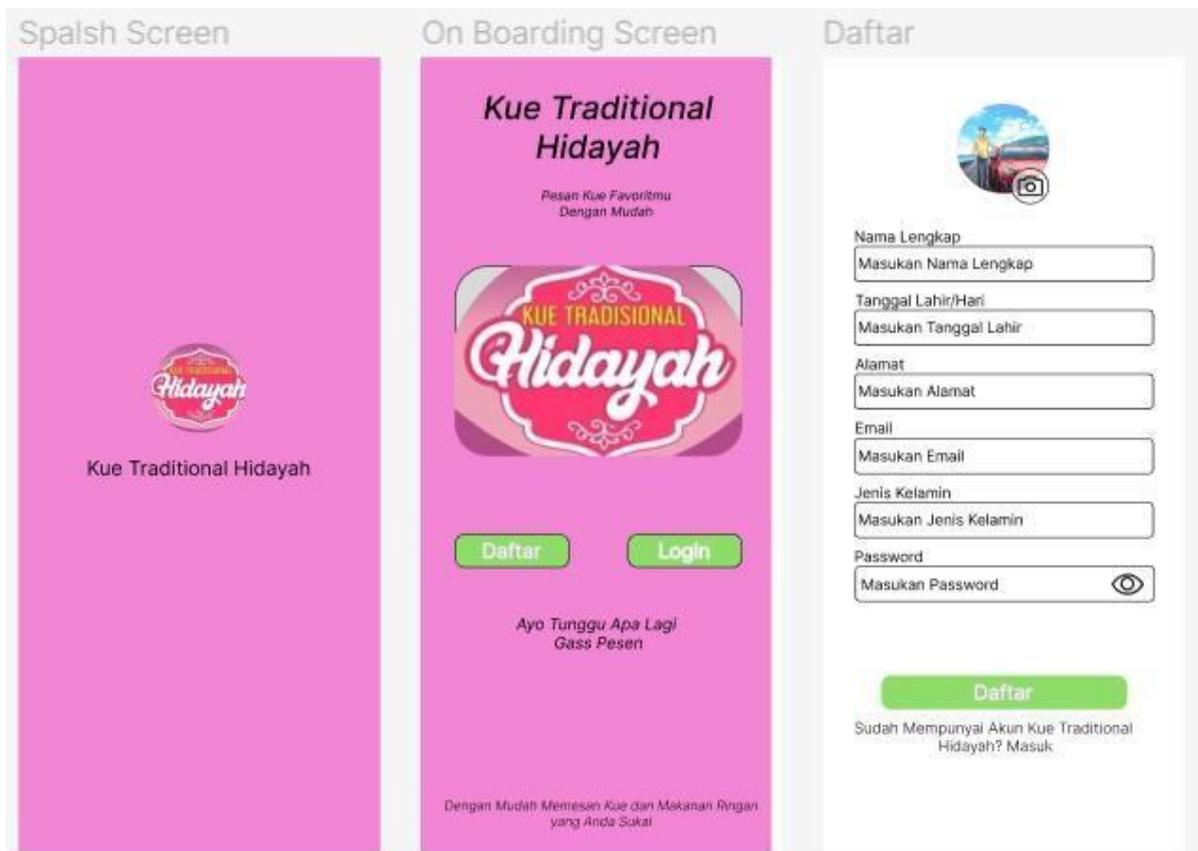
BAB V

IMPLEMENTASI, TESTING DAN HASIL

5.1 HIGH FIDELITY DESIGN (HI-FI)

Setelah membuat rancangan *wireframe Medium Fidelity* aplikasi mobile dan website serta Design System. Penulis membuat High Fidelity desain yang menjadi desain akhir dari perancangan ui/ux aplikasi mobile dan website *World vaccine*. High Fidelity desain akan menjadi acuan FrontEnd dalam pengkodean menjadi sebuah system. Disini penulis membuat High Fidelity mobile dan website dengan detail sebagai berikut:

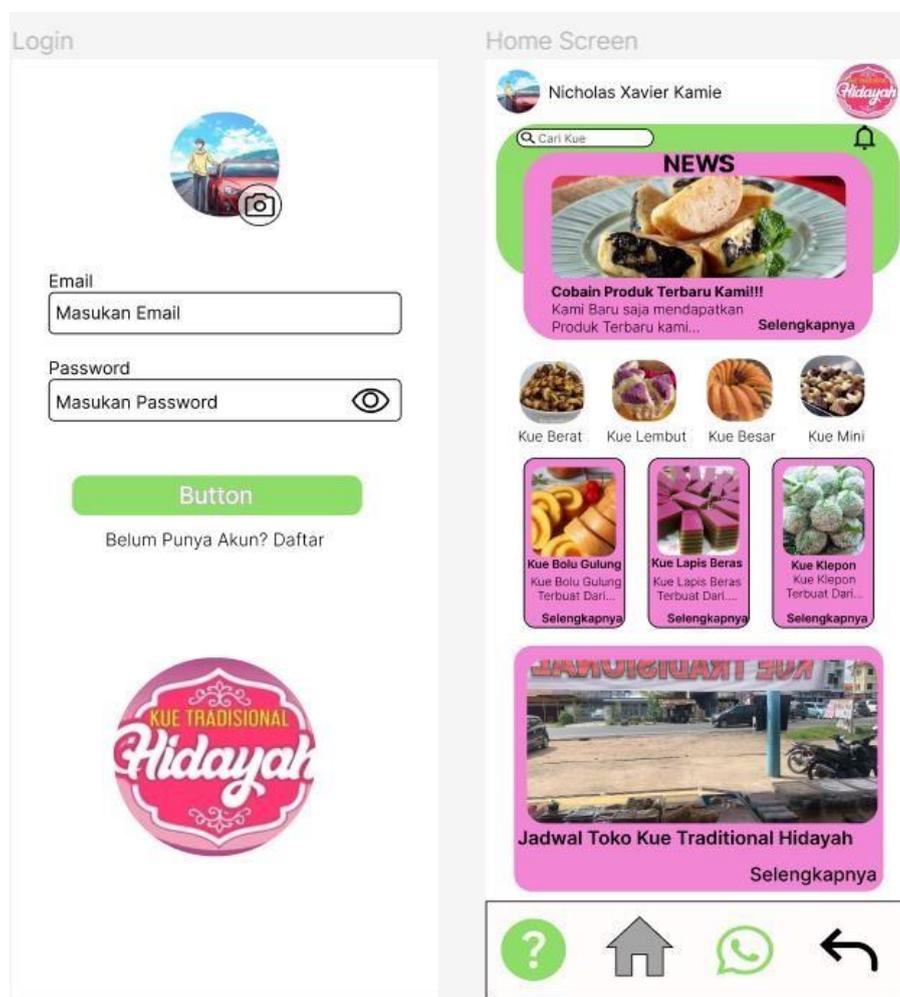
5.1.1 HIGH FIDELITY MOBILE



Gambar 5.1 Hi-Fi Daftar aplikasi mobile

Gambar diatas adalah High Fidelity Daftar aplikasi mobile yang terdapat beberapa halaman utama yaitu Splash Screen, Onboarding dan Daftar.

- Pada halaman *Onboarding* akan ada 2 button yang mengarahkan pengguna ke halaman Masuk atau Daftar.
- Pada halaman Daftar, user diminta untuk mengisi data akun sebagai syarat wajib menggunakan aplikasi Kue Traditional Hidayah.



Gambar 5. 2 Hi-Fi Login aplikasi mobile

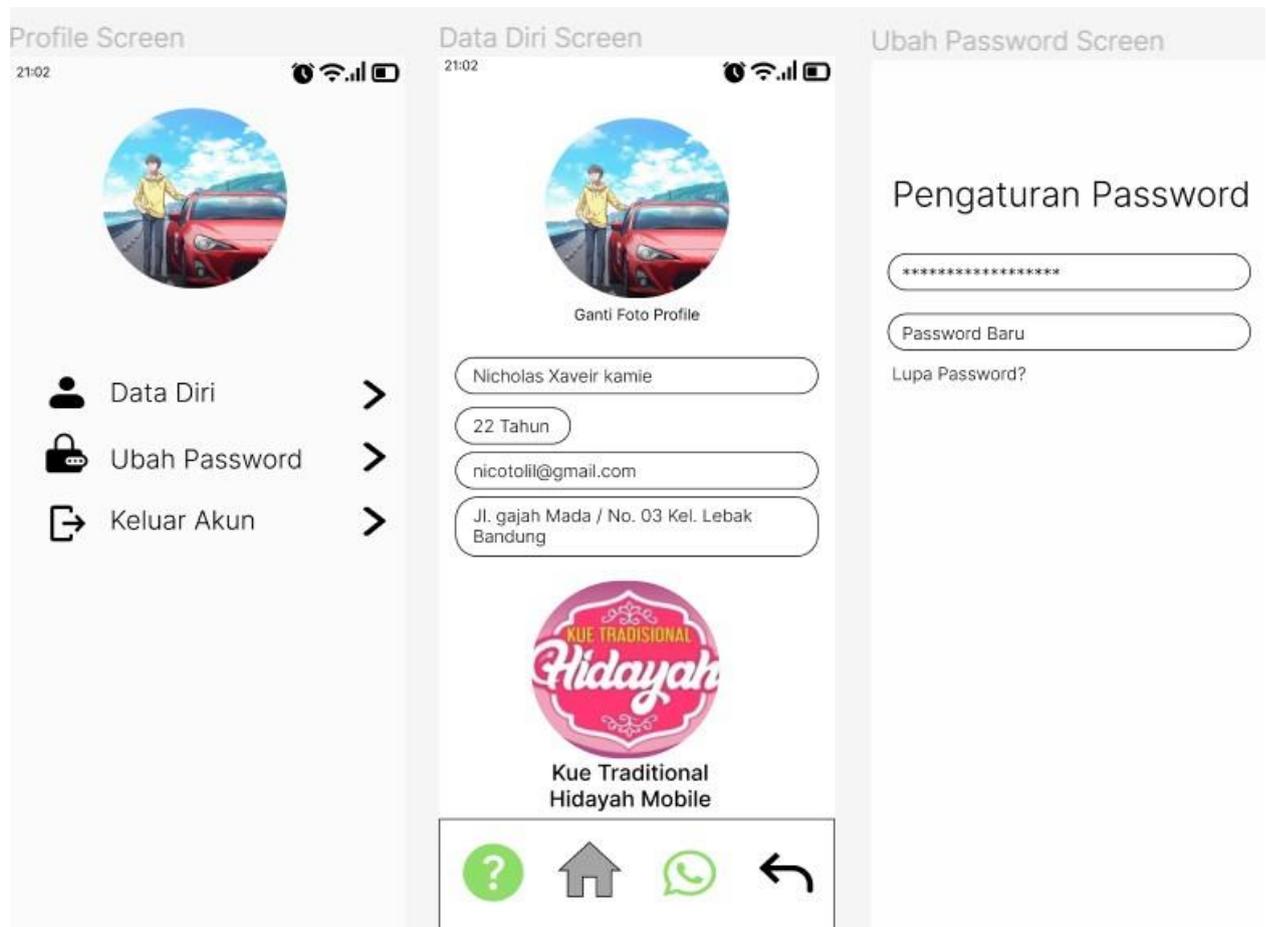
Gambar diatas adalah High Fidelity Login aplikasi mobile yang terdapat beberapa halaman utama yaitu Login dan Home.

- Pada halaman Login pengguna hanya diminta untuk memasukan email dan password pada saat melakukan pendaftaran.
- Pada halaman Home pengguna akan langsung melihat fitur utama, beberapa fitur tambahan serta bottom bar sebagai navigasi pengguna nantinya.



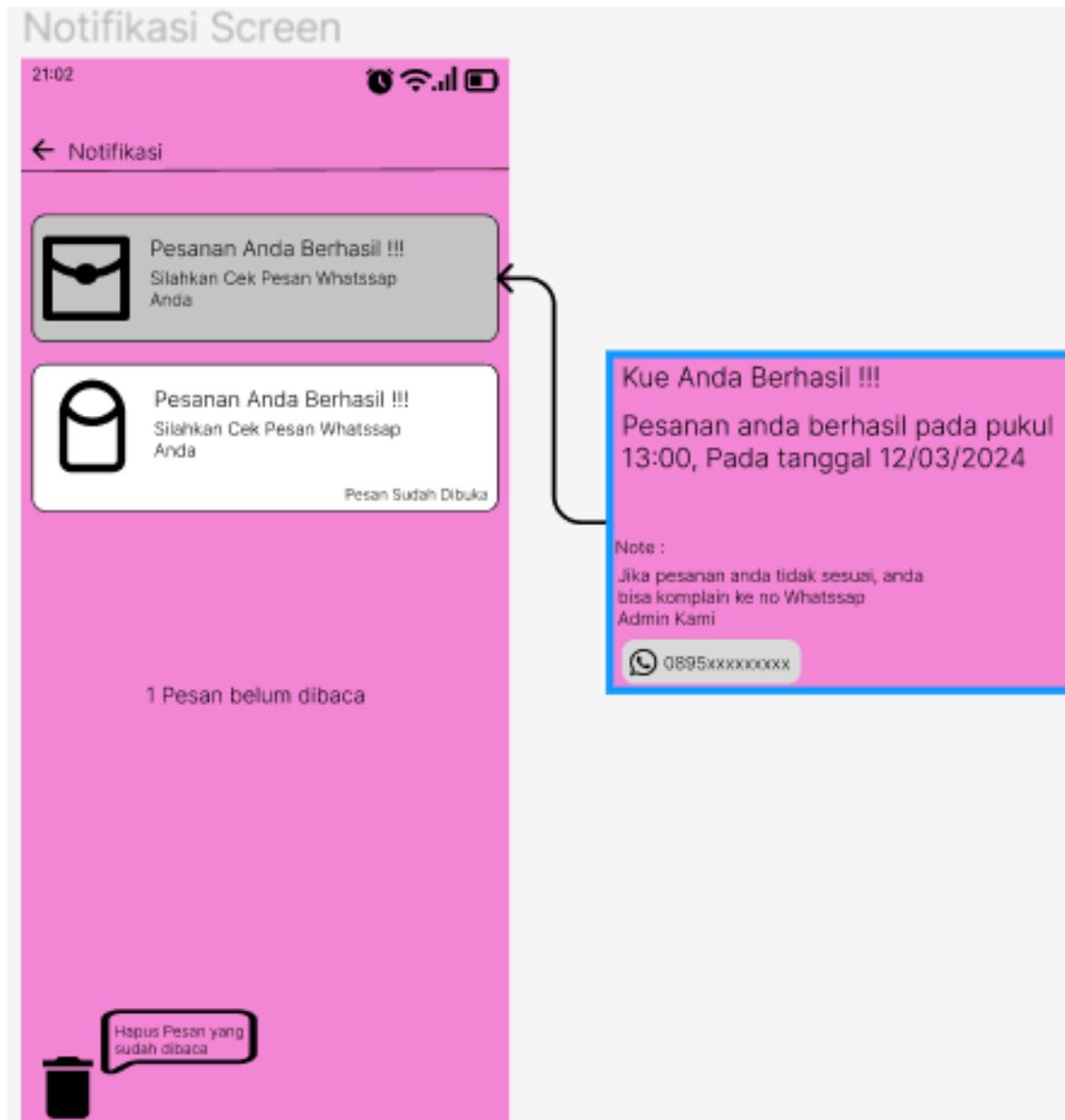
Gambar 5.3 Hi-Fi Kue daftar, Informasi dan News Screen Traditional Hidayah mobile

Gambar diatas adalah *Wireframe High Fidelity* bookingaplikasi mobile yang terdapat beberapa halaman utama serta Slider pilih anggota yaitu, Detail dan.



Gambar 5.4 Hi-Fi Profile

Gambar diatas adalah Wireframe High Fidelity Profile data diri aplikasi mobile yang terdapat beberapa halaman utama yaitu Profile dan Detail profile pengguna.

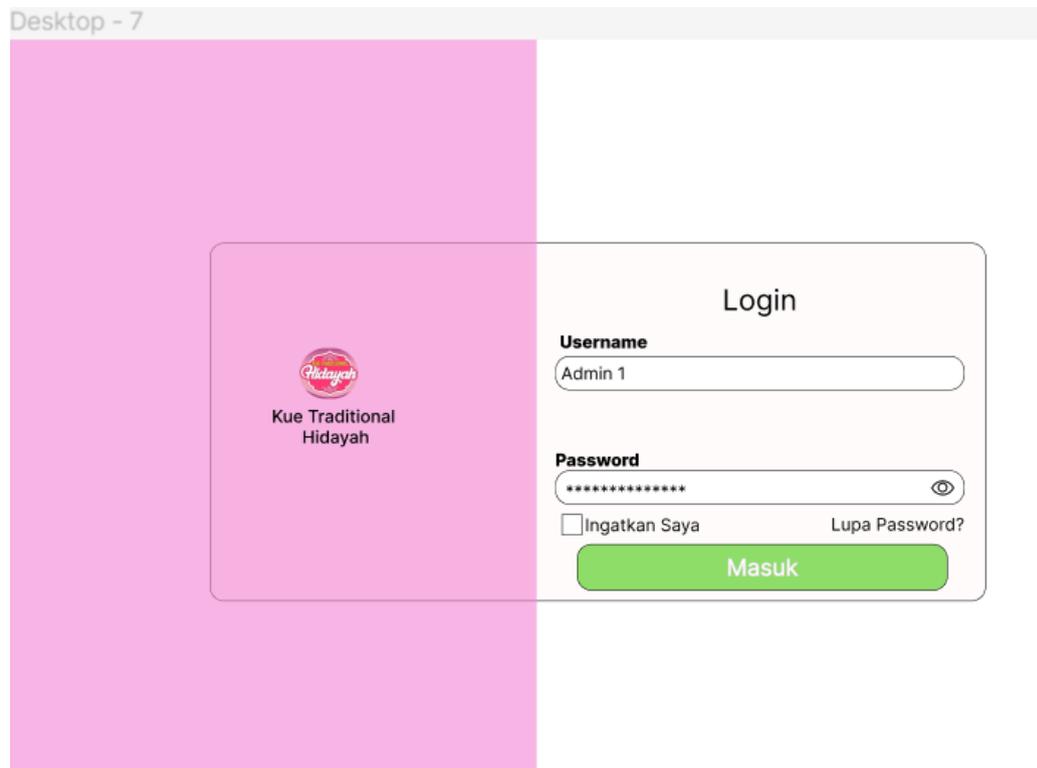


Gambar 5.5 Hi-Fi Notifikasi mobile

Gambar diatas adalah Wireframe High Fidelity Notifikasi aplikasi mobile yang terdapat beberapa halaman utama yaitu Halaman notifikasi dan Popup detail notifikasi.

5.1.2 HIGH FIDELITY WEBSITE

Karena desain gambar High Fidelity Website terlalu besar, maka penulis akan membagi menjadi beberapa Screen penting sebagai berikut:



Gambar 5.6 Hi-Fi Login website

Selamat Pagi, Berikut Statistik Hari Ini

Manage Kue
Home > Dashboard > Manage Kue

Manage Jenis Rasa Kue: 12,17%

Manage Informasi Kue: 80%

Manage Jenis Rasa Kue

Tanggal	Kue Jenis	Harga	Keterangan Stock	Edit/Hapus
12/03/2024	Nagasari	Rp. 2.500	Masih Ada	
12/03/2024	Bolu Kukus	Rp. 3.000	Stock Terbatas	
12/03/2024	Risol	Rp. 2.500	Masih Ada	

Manage Informasi Kue

Nama Kue	Bahan Kue	Ketahanan Kue	Informasi Keterangan	Edit/Hapus
Risol	Tepung, Wortel...	12 Jam	Risol adalah Kue Goreng...	

Gambar 5.7 Hi-Fi Dashboard website

Desktop - 3

Kue Traditional Hidayah

Selamat Pagi, Berikut Statistik Hari Ini

Manage Kue
Home > Dashboard > Manage Kue

Manage Jenis Rasa Kue 12,17%

Manage Informasi Kue ↑80%

Cari Jenis Kue

Manage Jenis Rasa Kue

Tanggal	Kue Jenis	Harga	Keterangan Stock	Edit/Hapus
12/03/2024	Nagasari	Rp. 2.500	Masih Ada	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
12/03/2024	Bolu Kukus	Rp. 3.000	Stock Terbatas	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
12/03/2024	Risol	Rp. 2.500	Masih Ada	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

< 1 2 3 >

Gambar 5.8 Hi-Fi Manage Kue website

Desktop - 4

Kue Traditional Hidayah

Selamat Pagi, Berikut Statistik Hari Ini

Edit Kue
Home > Dashboard > Manage Kue > Edit Kue

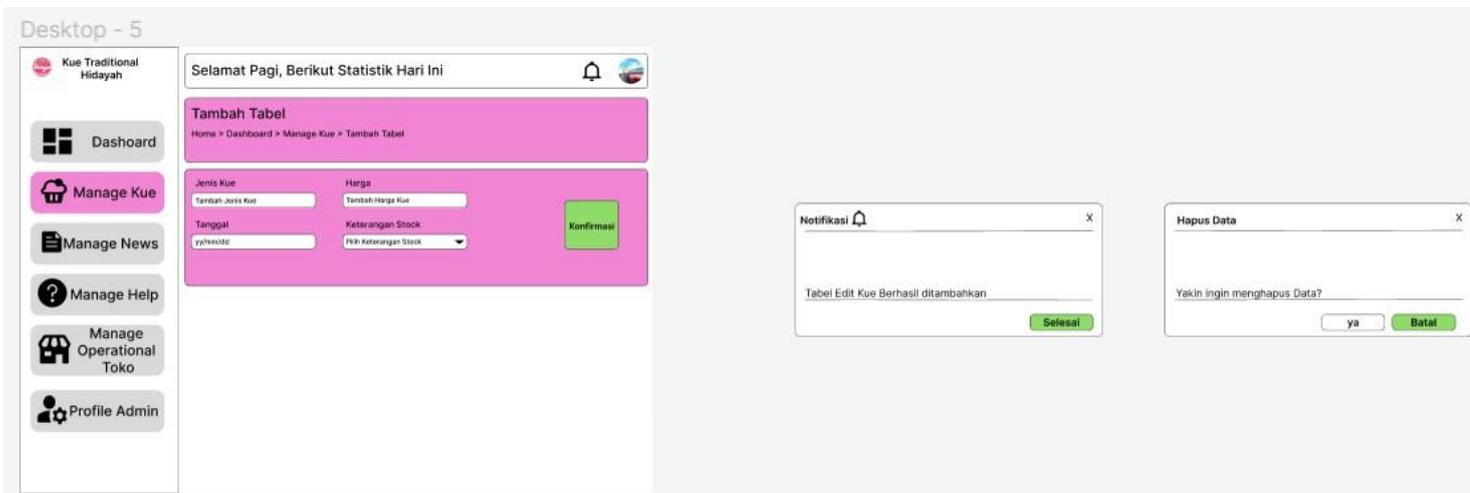
Jenis Kue

Harga

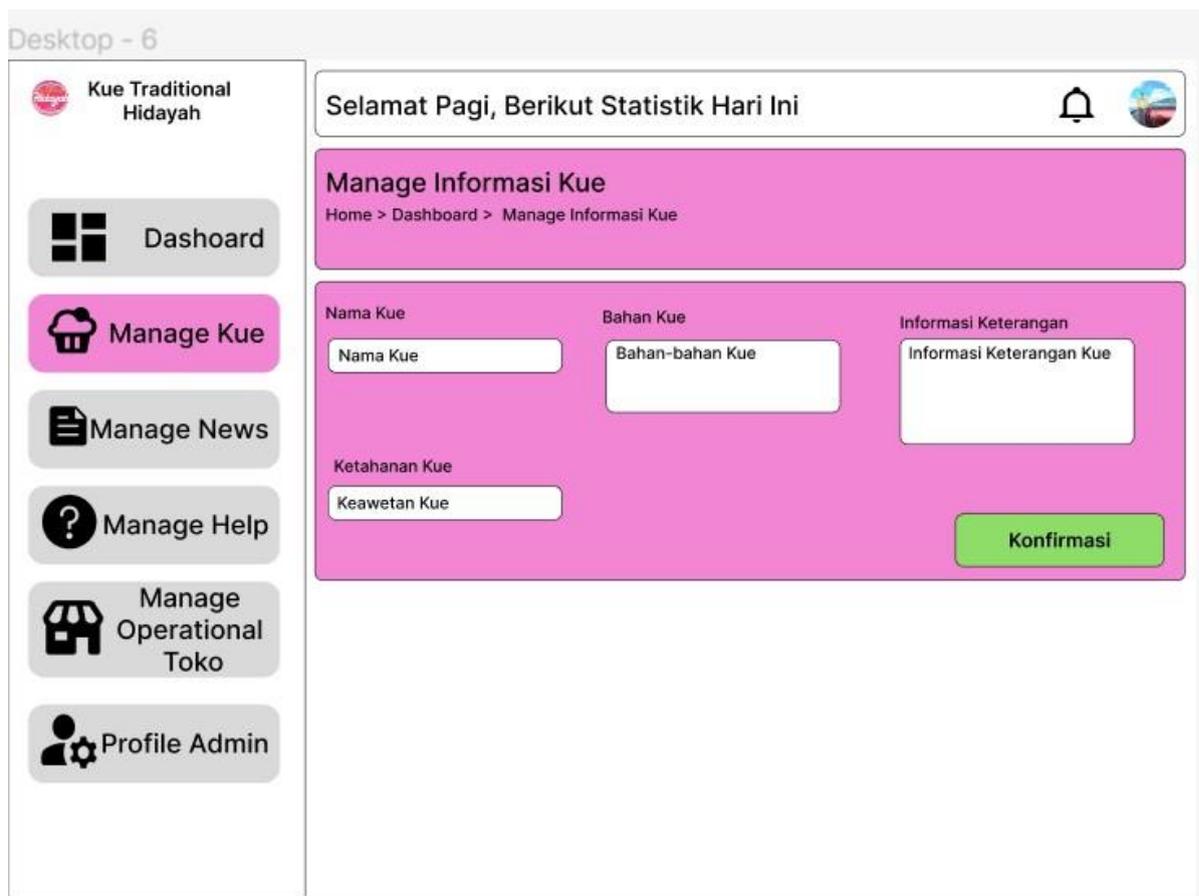
Tanggal

Keterangan Stock

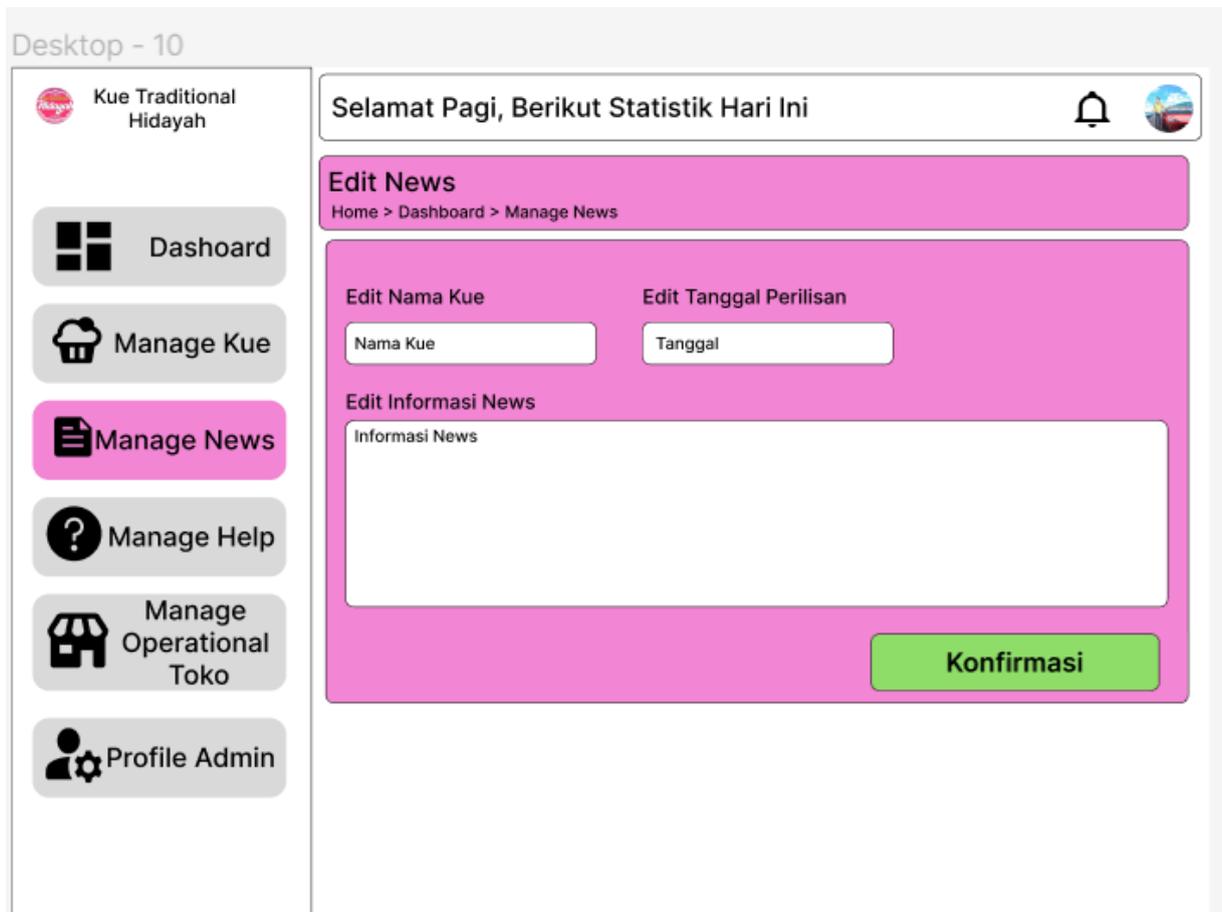
Gambar 5.9 Hi-Fi Edit / Tambah Kue website



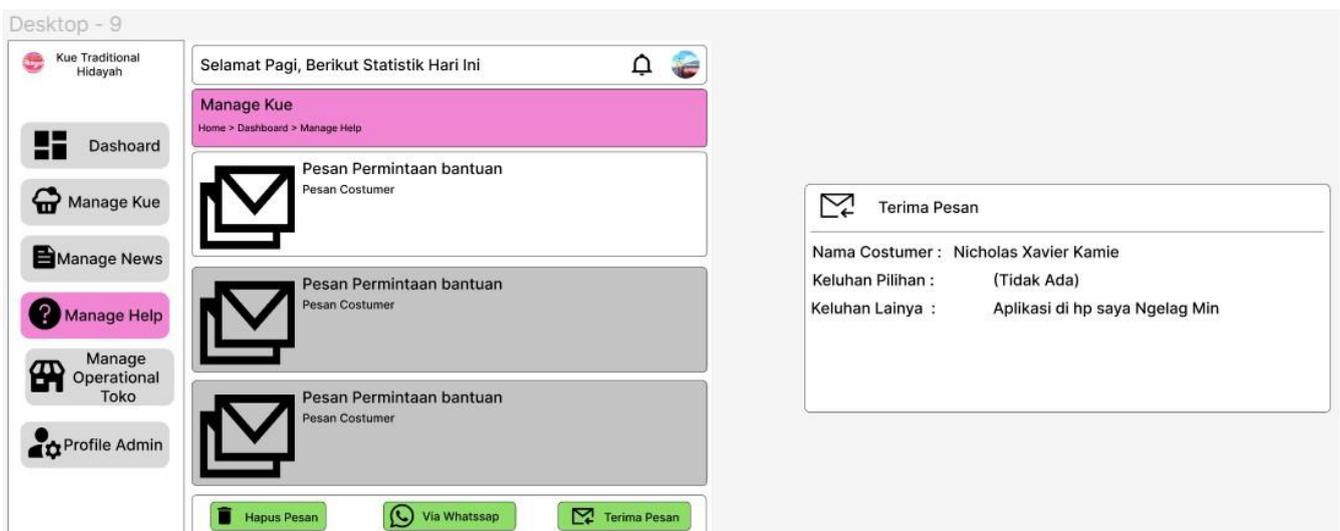
Gambar 5.10 Hi-Fi Tambah Tabel dan Notifikasi Berhasil Website



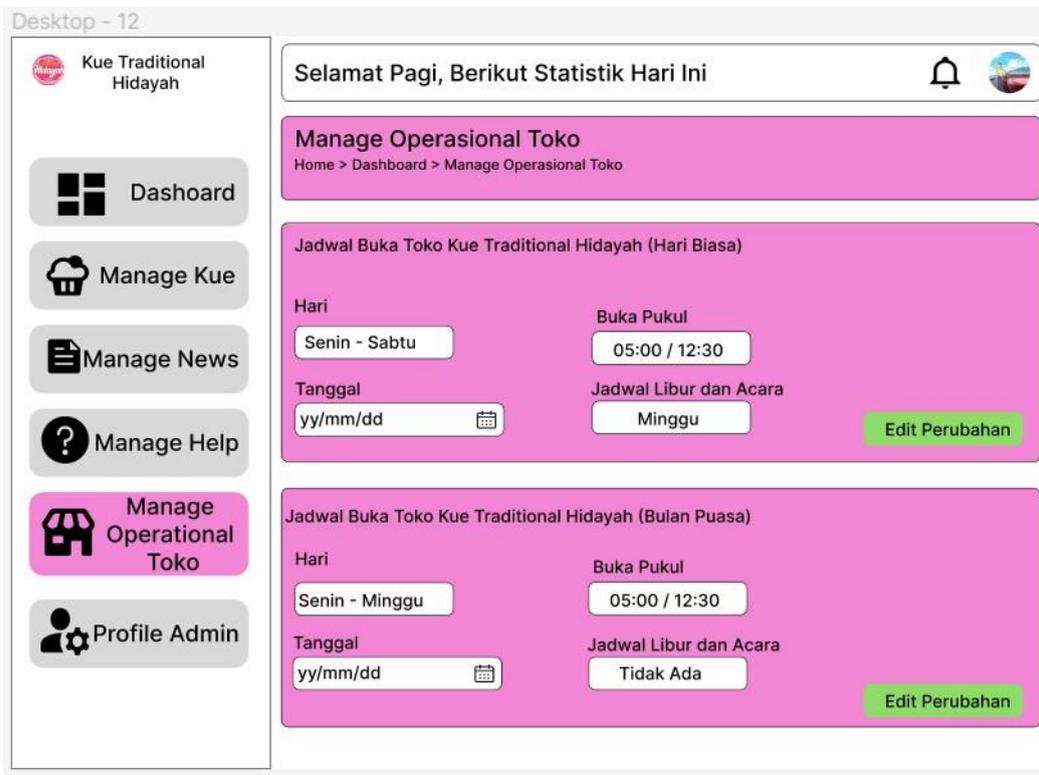
Gambar 5.11 Hi-Fi Manage Informasi Kue Website



Gambar 5.12 Hi-Fi Manage News Website



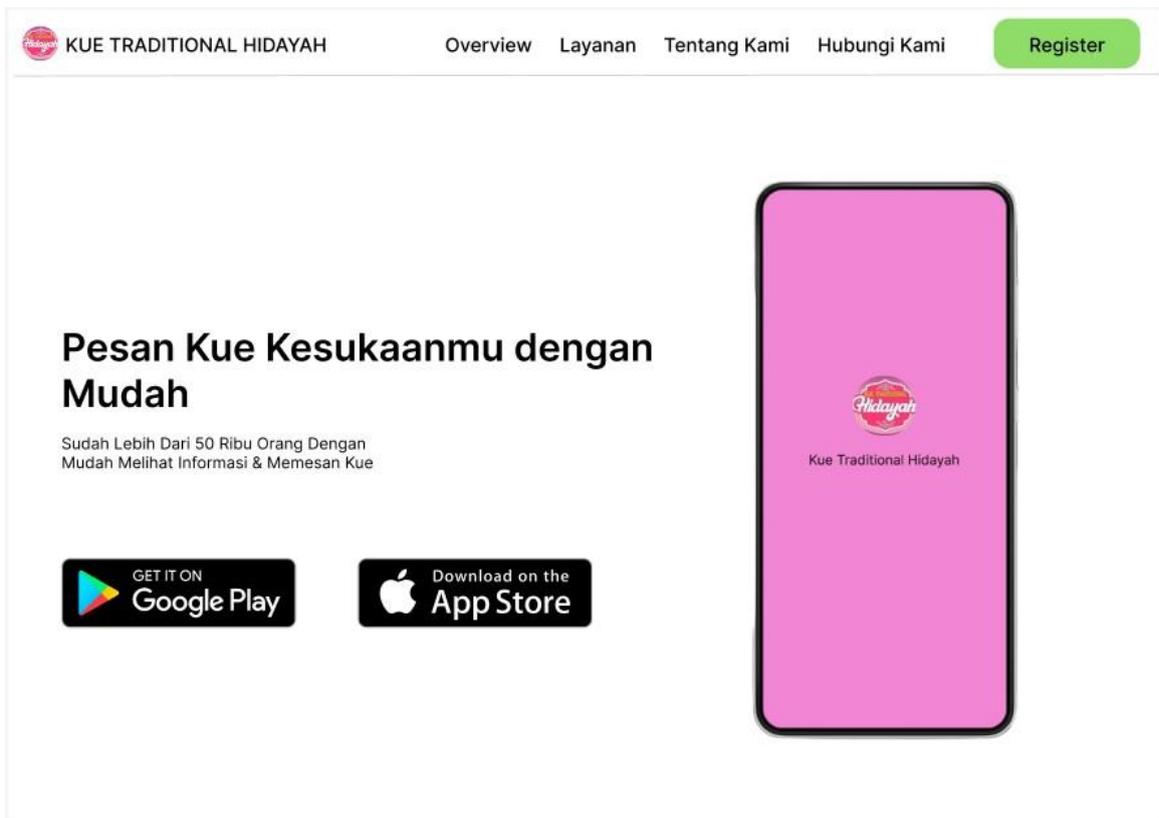
Gambar 5.13 Hi-Fi Manage Help Website



Gambar 5.14 Hi-Fi Manage Operasional Toko Website



Gambar 5.15 Hi-Fi Profile Admin Kue



Gambar 5.16 High Fidelity Profile Kue dan Landing Page

Beberapa gambar diatas adalah Wireframe High Fidelity Profile website sebagai informasi dari fasilitas kesehatan yang menggunakan website Kue Traditioinal Hidayah dan Landing Page sebagai website untuk mempromosikan aplikasi mobile kepada pengguna.

5.2 PROTOTYPING

Prototyping merupakan interaksi per frame yang dibuat agar design tidak kaku dan monoton pada saat melakukan *Usability Testing*. Penulis telah membuat *Prototyping* mobile dan website berdasarkan Userflow yang telah dibuat sebelumnya. Untuk Prototyping dapat dicoba melalui link yang penulis sediakan berikut ini :

Link *Prototyping* mobile Kue Traditional Hidayah :

Link Prototyping mobile World Vaccine :

5.3 USABILITY TESTING

Dikarenakan keterbatasan waktu pengerjaan selama 2 minggu untuk Tim UI/UX dan rancangan desain yang harus segera diberikan oleh tim FontEnd penulis melakukan Online Usability Tesing untuk aplikasi mobile dan Offline Usability Testing untuk Website dengan detail sebagai berikut:

Penulis melakukan Online Usability Testing setelah membuat rancangan desain dari aplikasi mobile Kue Traditional Hidayah. Tujuan yang ingin penulis capai pada Online Usability Testing ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kemudahan dan kepuasan dari perancangan desain aplikasi mobile Kue Traditional Hidayah.
2. Mendapat insight dari partisipan terkait Rancangan Desain dan fitur yang ada pada Aplikasi Mobile Kue Traditional Hidayah.

Berikut Kriteria Partisipan yang akan melakukan usability testing

1. Masyarakat Indonesia.
2. Berumur 18-30 Tahun.
3. Memiliki smartphome Android dan Laptop.
4. Domisili di seluruh Kabupaten Jambi.

Metode yang akan penulis gunakan adalah Single Ease Question untuk mengetahui seberapa sulit atau mudah bagi pengguna untuk melakukan suatu tugas dengan Metric sebagai berikut:

Metode yang akan penulis gunakan adalah Single Ease Question untuk mengetahui seberapa sulit atau mudah bagi pengguna untuk melakukan suatu tugas dengan Metric sebagai berikut:

Tabel 5. 1 *Metric Single Ease Question*

Variabel	Interprestasi
1.	Sangat Sulit
2.	Sulit
3.	Cukup Sulit
4.	Cukup Mudah
5.	Mudah
6.	Sangat Mudah

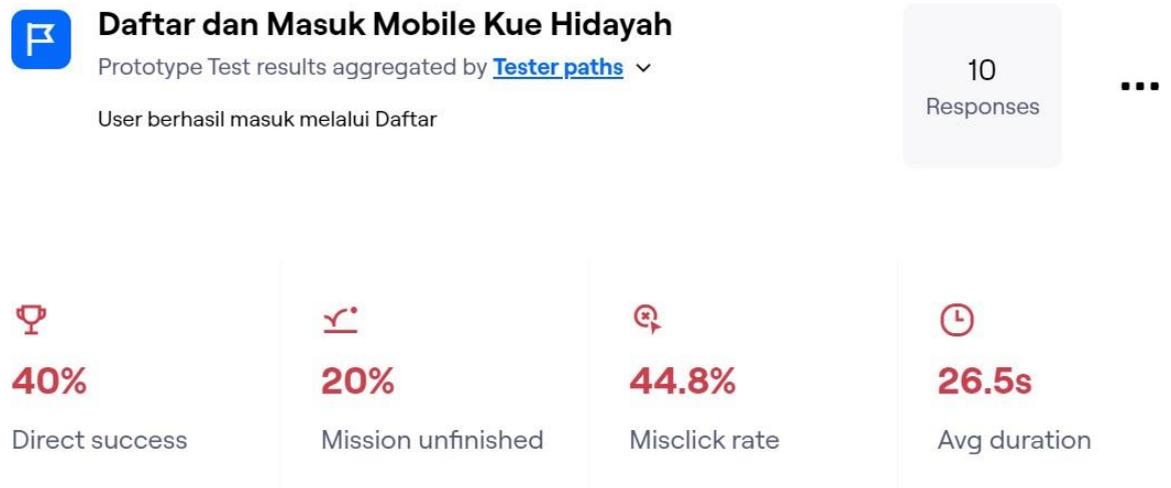
Berikut inti Skenario Task aplikasi mobile yang harus dikerjakan oleh partisipan:

No	User Goal	Task	Skenario
1	Daftar & Masuk	Silahkan melakukan pendaftaran akun hingga masuk ke halaman <i>Home</i>	<ul style="list-style-type: none"> Peneliti memberikan <i>task</i> melalui <i>link website maze</i>
2	Daftar Kue Berat & Melihat Informasi	Silahkan melihat Daftar Kue Tipe Berat dan Melihat Informasinya	<ul style="list-style-type: none"> Partisipan menjalankan <i>prototype</i> sesuai <i>task</i> menggunakan Laptop

3	Daftar Kue & Informasi Kue	Silahkan melihat Daftar Menu Kue & Informasi Kuenya	- Partisipan memberikan nilai SEQ
4	Daftar Jadwal Toko	Silahkan melihat Jadwal Buka/Tutup Toko Kue	
5	Profile	Silahkan Melihat Profile	
6	Help	Silahkan Melihat Halaman bantuan	
7	Notifikasi	Silahkan lihat <i>notifikasi</i>	

1. Task 1

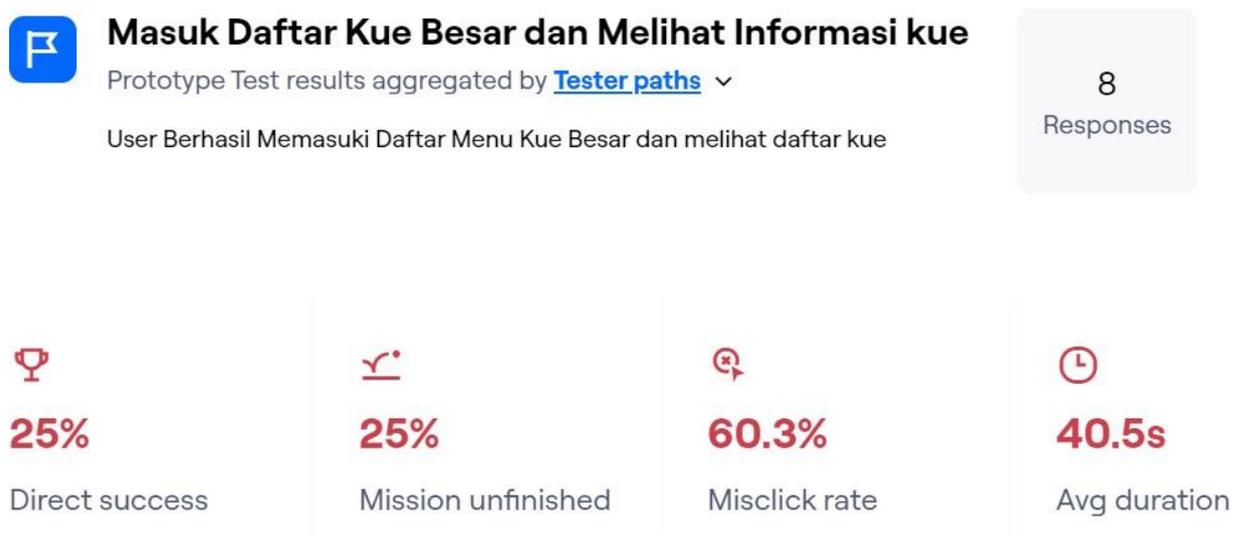
Penulis melakukan *Online Usability Testing* dengan beberapa responden menggunakan metode *undmoderated* memakai *website maze*.



Gambar 5.17 Hasil Task 1

5.4.1 Hasil Usability Testing Mobile

Task pertama berhasil dilakukan oleh responden dengan sempurna tanpa ada kendala sedikitpun, dengan persentase *Direct Success* sebesar 40% dan *Misclick Rate* sebesar 44.8% seperti gambar 5.17.



Gambar 5.18 hasil task 2

2. Task 2

Task kedua berhasil dilakukan oleh responden dengan hamper sempurna tanpa ada kendala sedikitpun, dengan persentase *Direct Success* sebesar 25% dan *Misclick Rate* sebesar 60.3% seperti gambar 5.18.

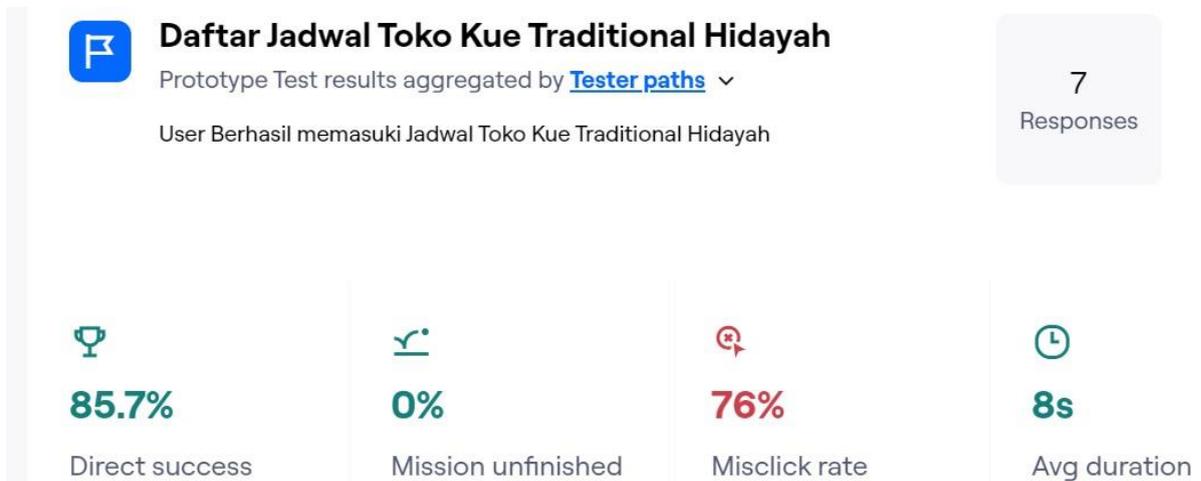


Gambar 5.19 Hasil Task 2

3. Task 3

Task ketiga berhasil dilakukan oleh responden dengan hamper sempurna tanpa ada kendala sedikitpun, dengan persentase *Direct Success* sebesar 85.7% dan *Misclick Rate* sebesar 65.4% seperti gambar 5.19.

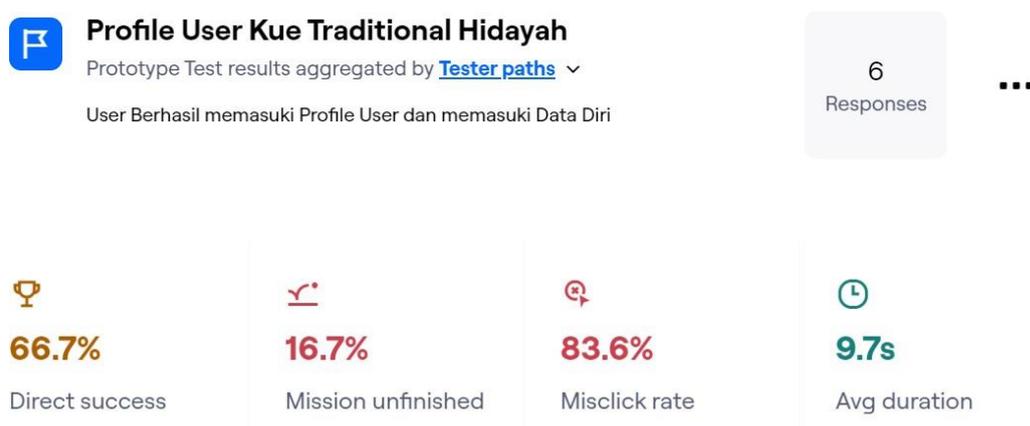
4. Task 4



Gambar 5.20 Hasil Task 3

Task keempat berhasil dilakukan oleh responden dengan sempurna tanpa ada kendala sedikitpun, dengan persentase *Direct Success* sebesar 85.7% dan *Misclick Rate* sebesar 76% seperti gambar 5.20

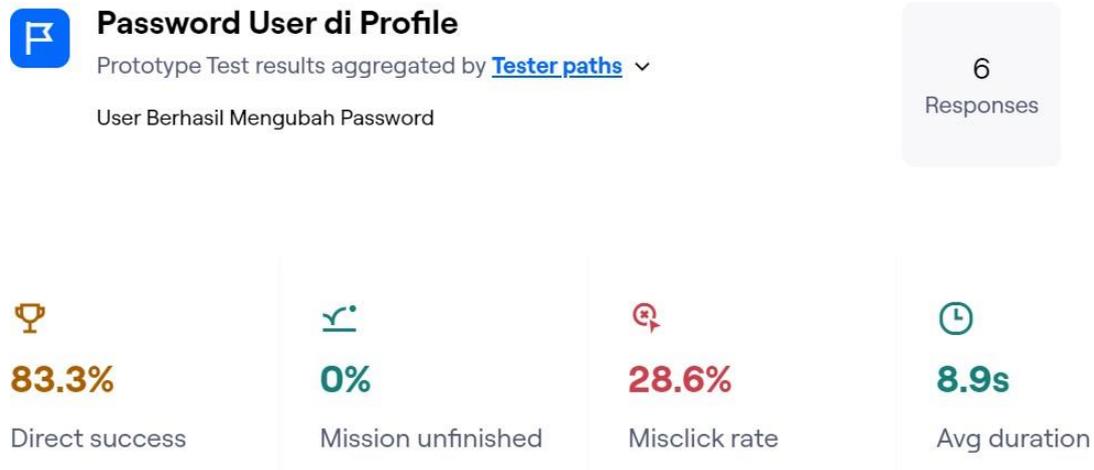
5. Task 5



Gambar 5.21 Hasil Task 5

Task kelima berhasil dilakukan oleh responden dengan sempurna tanpa ada kendala sedikitpun, dengan persentase *Direct Success* sebesar 66.7% dan *Misclick Rate* sebesar 83.6% seperti gambar 5.21.

6. Task 6



Gambar 5.22 Hasil Task 6

Task keenam berhasil dilakukan oleh responden dengan sempurna tanpa ada kendala sedikitpun, dengan persentase *Direct Success* sebesar 83.3% dan *Misclick Rate* sebesar 28.6% seperti gambar 5.22.

7. Task 7



Gambar 5.23 Hasil Task 7

Task ketujuh berhasil dilakukan oleh responden dengan sempurna tanpa ada kendala sedikitpun, dengan persentase *Direct Success* sebesar 66.7% dan *Misclick*

Rate sebesar 73.2% seperti gambar 5.23.

8. Task 8



Gambar 5.24 Hasil Task 8

Task kedelapan berhasil dilakukan oleh responden dengan sempurna tanpa ada kendala sedikitpun, dengan persentase *Direct Success* sebesar 71.4% dan *Misclick Rate* sebesar 55.6% seperti gambar 5.24.