

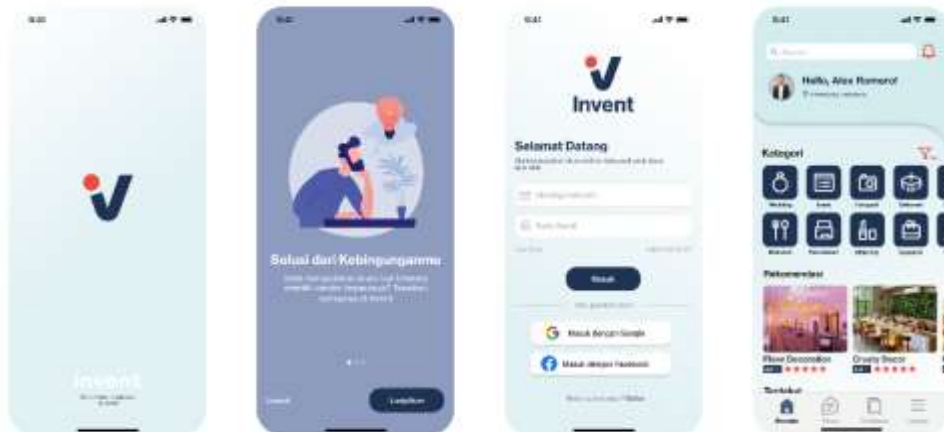
BAB V

IMPLEMENTASI, TESTING DAN HASIL

5.1 HIGH FIDELITY DESIGN (HI-FI)

Setelah berhasil membuat rancangan wireframe Low Fidelity dan Design System, selanjutnya saya membuat High Fidelity desain yang menjadi desain akhir dari perancangan UI/UX aplikasi Invent.

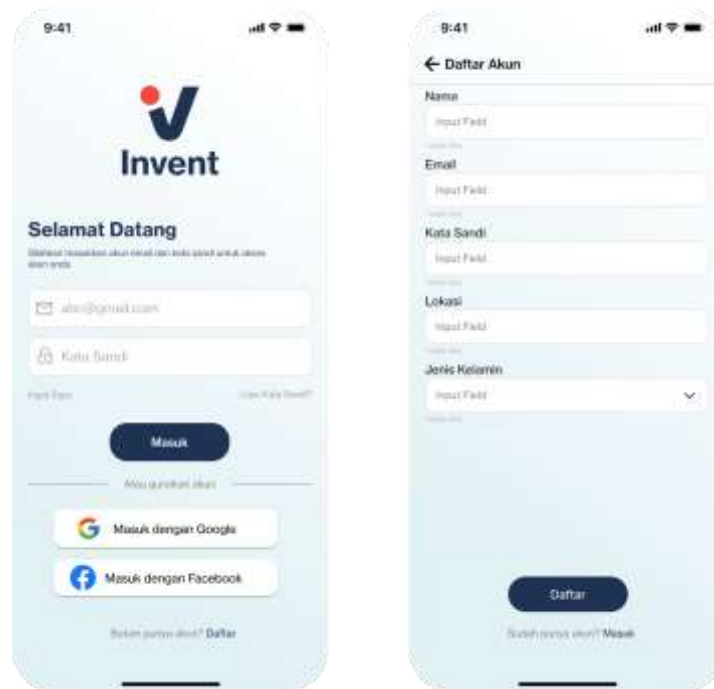
Berikut merupakan tampilan dari High Fidelity desain aplikasi Invent :



Gambar 5. 1 Hi-Fi login

Gambar diatas adalah High Fidelity login hingga masuk ke halaman beranda aplikasi Invent. Gambar diatas merupakan tampilan dari halaman Splash Screen, introduction, login dan beranda. Jadi pada saat aplikasi dibuka halaman splash screen akan muncul lalu diarahkan ke halaman introduction. Setelah pengguna menekan tombol lanjutkan maka pengguna akan diarahkan ke halaman

login. Setelah mengisi email dan password maka pengguna akan masuk ke halaman beranda.



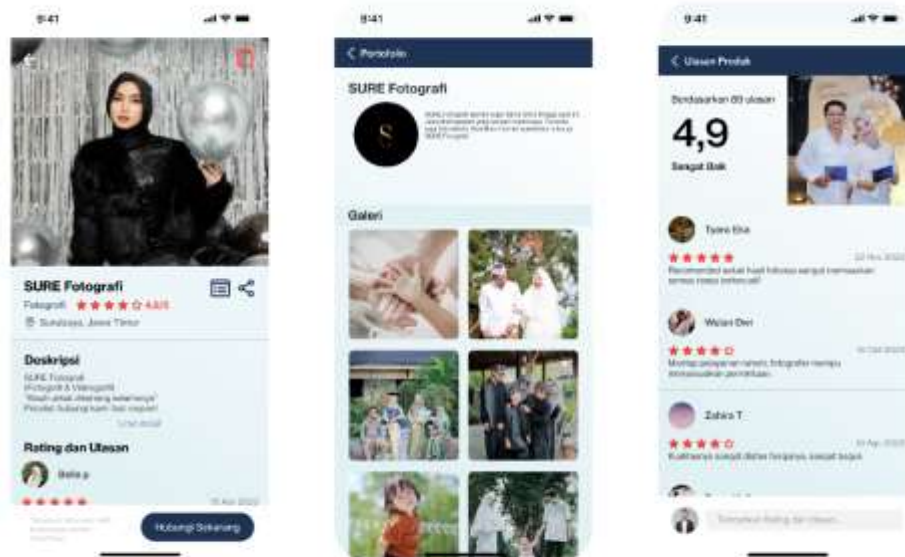
Gambar 5. 2 Hi-Fi daftar

Gambar diatas adalah High Fidelity daftar dari aplikasi Invent. Jadi jika pengguna belum memiliki akun mereka bisa klik daftar pada halaman login lalu pengguna akan diarahkan ke halaman daftar untuk membuat akun baru.



Gambar 5. 3 Hi-Fi pemilihan layanan

Gambar diatas adalah High Fidelity untuk pemilihan layanan berdasarkan kategori. Jika pengguna menekan salah satu kategori yang ada di halaman beranda maka pengguna akan melihat seluruh layanan yang ditawarkan pada kategori tersebut. Jika pengguna menekan salah satu layanan yang ditawarkan maka tampilan detail layanan tersebut akan seperti gambar diatas posisi paling kanan.



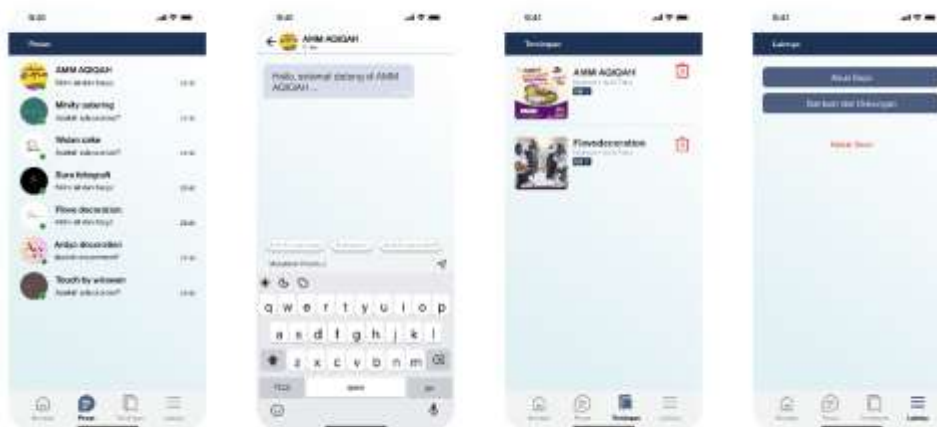
Gambar 5. 4 Hi-Fi detail, portofolio dan ulasan layanan

Gambar diatas adalah High Fidelity dari detail layanan, portofolio penyedia layanan dan ulasan terkait layanan yang sedang dilihat.



Gambar 5. 5 Hi-Fi search, notifikasi, filter dan akun saya

Gambar diatas adalah High Fidelity dari halaman search, notifikasi, filter dan juga akun saya.



Gambar 5. 6 Hi-Fi pesan, tersimpan dan lainnya

Gambar diatas adalah High Fidelity dari halaman pesan, room chat, tersimpan dan lainnya. Jadi jika pengguna ingin menghubungi penyedia layanan, melihat Kembali layanan yang telah disimpan dan melihat halaman lainnya, tampilannya akan seperti gambar diatas.

5.2 PROTOTYPING

Prototyping merupakan proses membuat model atau representasi interaktif dari desain antarmuka pengguna atau pengalaman pengguna. Tujuan utama dari prototyping adalah untuk menguji dan mendemonstrasikan fungsionalitas desain aplikasi Invent sebelum dikembangkan. Berikut ini merupakan link yang dapat digunakan untuk melakukan prototyping pada aplikasi Invent :

Link prototype aplikasi Invent : [prototype aplikasi Invent](#)

5.3 USABILITY TESTING

Pada tahap ini saya akan melakukan usability testing untuk menguji rancangan aplikasi yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan prototype. Dalam usability testing ini saya menggunakan dua metode untuk melakukan penilaian terhadap rancangan yang telah dibuat. Metode yang digunakan adalah Table Completion Rate dan SUS (System Usability Scale).

Dalam proses usability testing ini saya bersama tim melakukan pengujian secara online dengan jumlah responden sebanyak 5 orang. Tujuan dalam melakukan usability testing ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi Invent dapat digunakan dengan efektif, efisien, dan memuaskan pengguna.

Dalam usability testing ini responden akan diberikan beberapa tugas untuk menggunakan fitur yang ada pada aplikasi Invent, antara lain :

1. Membuat akun baru.
2. Login tapi lupa password.
3. Login.
4. Melengkapi profil akun.
5. Mencari layanan catering dengan mencari di kategori yang ada di halaman beranda.
6. Melihat detail informasi layanan catering termasuk portofolio dan ulasan.
7. Menghubungi layanan catering.
8. Mencari layanan fotografer menggunakan fitur search yang ada di halaman beranda.

9. Melihat detail informasi layanan fotografer termasuk portofolio dan ulasan
10. Menghubungi layanan fotografer.
11. Mencari layanan dekorasi menggunakan fitur filter yang ada di halaman beranda.
12. Melihat detail informasi layanan dekorasi termasuk portofolio dan ulasan
13. Menghubungi layanan dekorasi.
14. Dapat mencoba untuk menjelajahi aplikasi Invent dan memberikan tanggapan.

Berikut ini merupakan hasil yang didapat dari proses usability testing bersama responden berupa tabel completion rate :

Tabel Completion Rate

Lancar

Cukup Lama

Stop

Responden 1

Task	Step Feature						Usability Problems
Membuat akun baru	Splash screen <input checked="" type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input checked="" type="checkbox"/>	Halaman Daftar <input checked="" type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input checked="" type="checkbox"/>			
Lupa password	Halaman Masuk <input checked="" type="checkbox"/>	Halaman Lupa Kata sandi <input checked="" type="checkbox"/>	Halaman Verifikasi <input checked="" type="checkbox"/>	Halaman Kata Sandi Baru <input checked="" type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input checked="" type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input checked="" type="checkbox"/>	

Melengkapi profil	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Profil <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>				
Cari Vendor 1 - Pilihan kategori beranda	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>		
Cari Vendor 2 - Fitur Search	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Pencarian <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	
Cari Vendor 3 - Fitur Filter	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Filter <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	

Tabel 5. 1 usability testing responden 1

Responden 2

Task	Step Feature						Usability Problems
	Membuat akun baru	Splash screen <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Daftar <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>		
Lupa password	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Lupa Kata sandi <input type="checkbox"/>	Halaman Verifikasi <input type="checkbox"/>	Halaman Kata Sandi Baru <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	

Melengkapi Profil	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Profil <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>				
Cari Vendor 1 - Pilihan kategori beranda	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>		
Cari Vendor 2 - Fitur Search	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Pencarian <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Gambar tidak dibuka
Cari Vendor 3 - Fitur Filter	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Filter <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	

Tabel 5. 2 usability testing responden 2

Responden 3

Task	Step Feature						Usability Problems
	Membuat akun baru	Splash screen <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Daftar <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>		
Lupa password	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Lupa Kata Sandi <input type="checkbox"/>	Halaman Verifikasi <input type="checkbox"/>	Halaman Kata Sandi Baru	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	

				<input type="checkbox"/>			
Melengkapi Profil	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Profil <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>				Di halaman foto profile, foto profile tidak bisa diubah
Cari Vendor 1 - Pilihan kategori beranda	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>		
Cari Vendor 2 - Fitur Search	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Pencarian <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	
Cari Vendor 3 - Fitur Filter	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Filter <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda	

Tabel 5. 3 usability testing responden 3

Responden 4

Task	Step Feature						Usability Problems
	Membuat akun baru	Splash screen <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Daftar <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>		

Lupa password	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Lupa Kata sandi <input type="checkbox"/>	Halaman Verifikasi <input type="checkbox"/>	Halaman Kata Sandi Baru <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Tidak muncul error text
Melengkapi Profil	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Profil <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>				
Cari Vendor 1 - Pilihan kategori beranda	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>		
Cari Vendor 2 - Fitur Search	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Pencarian <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	
Cari Vendor 3 - Fitur Filter	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Filter <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Pada bagian kategori salah pilih tidak sesuai instruksi

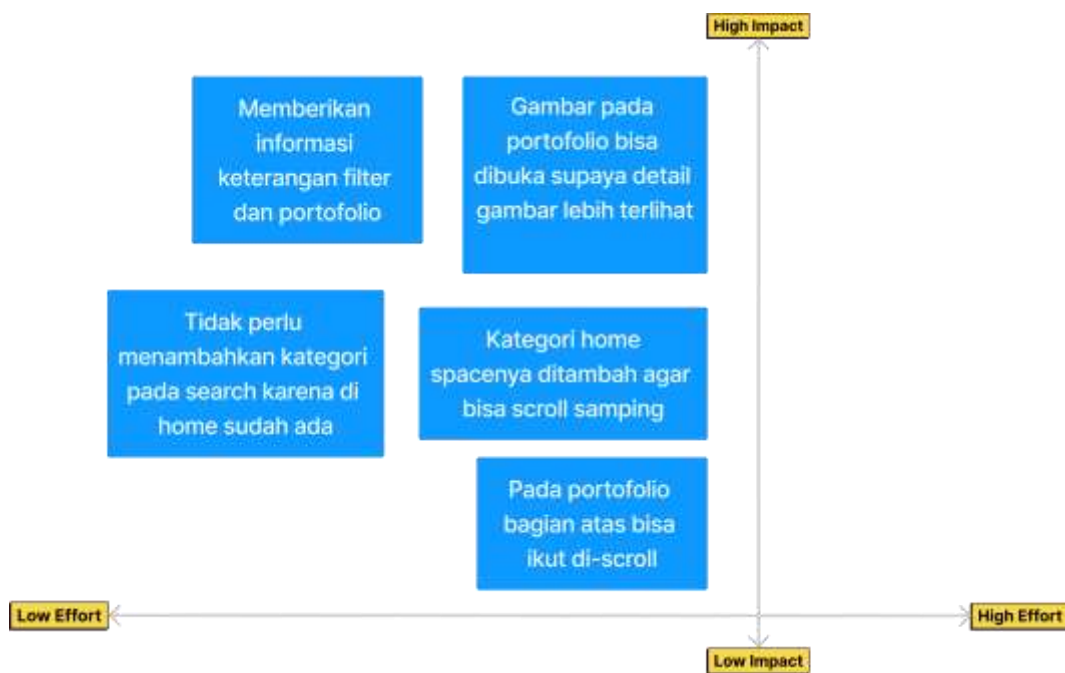
Tabel 5. 4 usability testing responden 4

Responden 5

Task	Step Feature						Usability Problems
Membuat akun baru	Splash screen <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Daftar <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>			Terlalu banyak alur
Lupa password	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Lupa Kata sandi <input type="checkbox"/>	Halaman Verifikasi <input type="checkbox"/>	Halaman Kata Sandi Baru <input type="checkbox"/>	Halaman Masuk <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	
Melengkapi Profil	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Profil <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>				
Cari Vendor 1 - Pilihan kategori beranda	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>		Button rekomendasi chat terlalu kecil
Cari Vendor 2 - Fitur Search	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Pencarian <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Bagian portofolio saat scroll
Cari Vendor 3 - Fitur Filter	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	Halaman Filter <input type="checkbox"/>	Halaman List Vendor <input type="checkbox"/>	Detail vendor <input type="checkbox"/>	Halaman Roomchat <input type="checkbox"/>	Halaman Beranda <input type="checkbox"/>	

Tabel 5. 5 usability testing responden 5

Hasilnya ada beberapa responden yang mengalami kendala dalam menyelesaikan tugas yang diberikan seperti yang ditampilkan pada tabel diatas. Untuk itu kami akan memperbaiki desain aplikasi Invent yang mengalami kendala dalam pengerjaan tugas yang diberikan pada saat proses usability testing. Kami akan menggunakan matrix priority untuk menentukan masalah apa yang akan diselesaikan sesuai dengan insight yang didapat dari usability testing.



Gambar 5. 7 Matrix Priority

Setelah menentukan masalah apa yang akan diselesaikan menggunakan matrix priority, selanjutnya kami mulai mendesain ulang desain aplikasi Invent sesuai dengan hasil dari matrix priority.

Berikut merupakan perubahan desain aplikasi Invent sebelum dan sesudah diperbaiki :

1. Memberikan informasi keterangan filter dan portofolio.

Sebelum



Setelah



Sebelum



Setelah



Gambar 5. 8 perbaikan design aplikasi 1

2. Gambar pada portofolio bisa dibuka supaya detail gambar lebih terlihat.

Sebelum



Sesudah



Gambar 5. 9 perbaikan design aplikasi 2

3. Kategori home spacenya ditambah agar bisa scroll samping.

Sebelum



Sesudah



Gambar 5. 10 perbaikan design aplikasi 3

4. Pada portofolio bagian atas bisa ikut di-scroll.

Sebelum



Sesudah



Gambar 5. 11 perbaikan design aplikasi 4

5. Tidak perlu menambahkan kategori pada search karena di home sudah ada.

Sebelum



Sesudah



Gambar 5. 12 perbaikan design aplikasi 5

Dalam usability testing kami juga menyebarkan kuisisioner untuk menguji salah satu fitur yang ada pada aplikasi Invent yaitu fitur halaman profile. Untuk menilai usability halaman profile ini kami menggunakan metode SUS score. Metode SUS ini berisikan 10 pertanyaan dimana pengguna diberikan pilihan skala 1-5 untuk dijawab berdasarkan seberapa banyak mereka setuju dengan setiap pernyataan yang ada terhadap halaman yang kita uji. Nilai 1 berarti sangat tidak setuju dan 5 berarti sangat setuju dengan pernyataannya.

Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	2	3	4	5

Tabel 5. 6 skala pilihan

Berikut ini 10 pertanyaan yang akan diajukan dalam kuisisioner :

- a. Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur ini.
- b. Saya merasa fitur ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.
- c. Saya rasa fitur ini mudah untuk digunakan.
- d. Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini.
- e. Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.
- f. Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur ini.
- g. Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur ini dengan cepat.
- h. Saya menemukan bahwa fitur ini sangat tidak praktis ketika digunakan.

- i. Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.
- j. Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur ini.

Link Kuesioner: <https://forms.gle/QMPfitPk9uvNoVm67>

Hasil perhitungan menggunakan metode SUS dari kuisisioner yang telah dibagikan kepada 5 orang responden adalah 73,5 dengan kategori good/baik.

Berikut ini merupakan hasil perhitungannya :

No	Hasil Jawaban Kuesioner SUS									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	1	5	2	4	1	5	1	5	2
2	3	3	4	2	4	3	4	2	4	1
3	4	1	4	1	2	3	3	3	3	3
4	4	1	3	1	2	2	5	1	5	1
5	3	2	3	1	4	3	3	2	3	3

Tabel 5. 7 hasil jawaban kuisisioner SUS

No	Hasil Score Sesuai Rumus SUS											
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	TOTAL	NILAI AKHIR
1	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	36	90
2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	28	70
3	3	4	3	4	1	2	2	2	2	2	25	62.5
4	3	4	2	4	1	3	4	4	4	4	33	82.5

5	2	3	2	4	3	2	2	3	2	2	25	62.5
RATA RATA											29.4	73.5

Tabel 5. 8 Hasil Score Sesuai Rumus SUS

SUS Score	Grade	Adjective Rating
>80.3	A	Excellent
>68-80.3	B	Good
68	C	Okay
51-68	D	Poor
<51	E	Awful

Tabel 5. 9 tabel penilaian