

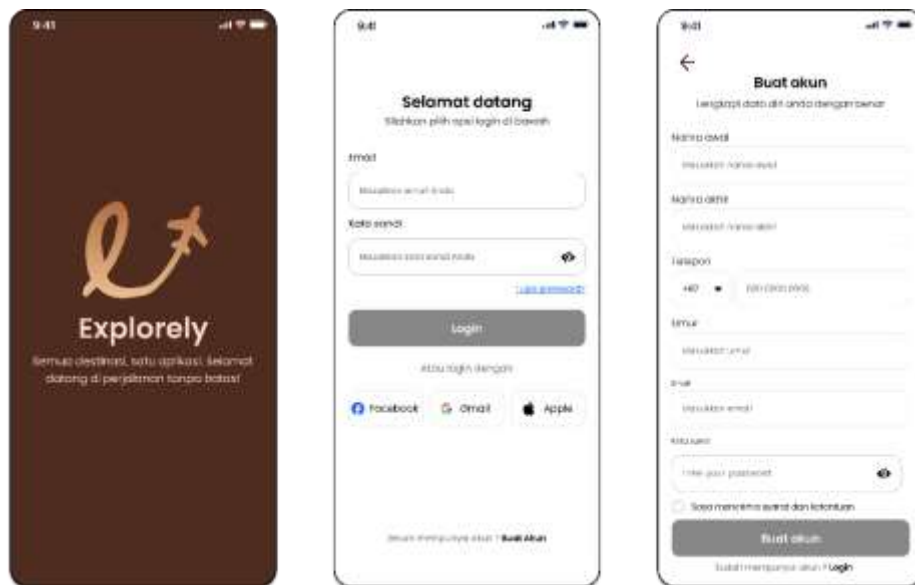
## BAB V

### IMPLEMENTASI, TESTING DAN HASIL

#### 5.1 HIGH-FIDELITY DESIGN (LO-FI)

Setelah membuat rancangan *wireframe Low-Fidelity* dan *Design System*, penulis membuat *High-Fidelity Design* yang menjadi desain akhir dari perancangan *ui/ux* aplikasi mobile Exploreely.

Disini penulis membuat *High-Fidelity* aplikasi mobile dengan detail sebagai berikut:

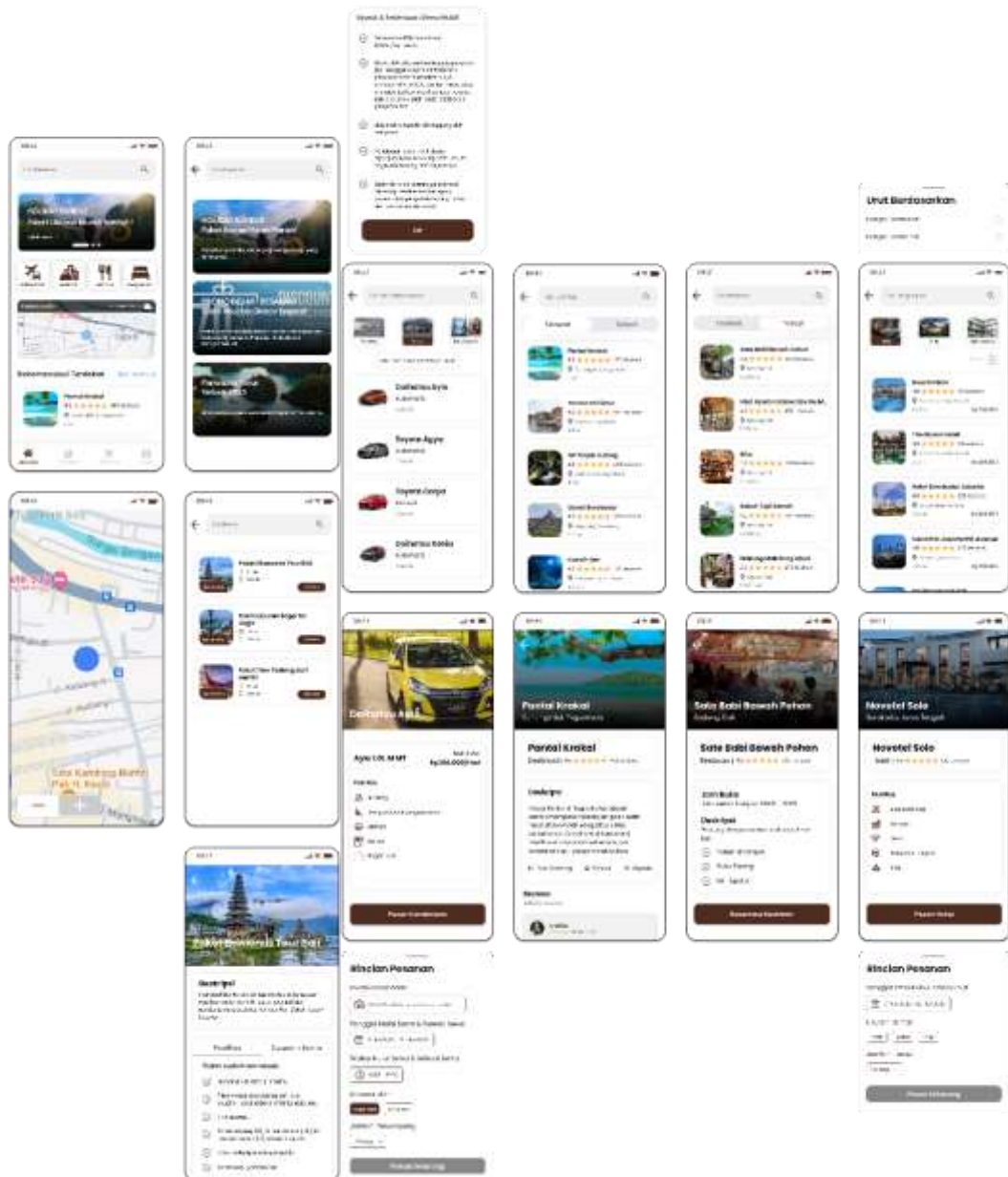


Gambar 5.1 *Hi-Fi* Daftar dan Login

Pada gambar 5.1 adalah *High-Fidelity* Daftar dan Login yang juga terdapat halaman Splash Screen.

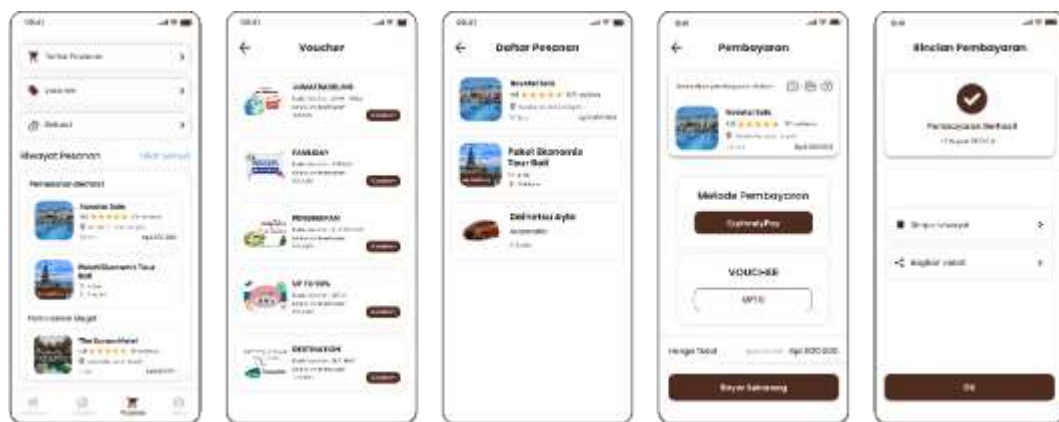
- Pada halaman Onboarding, jika pengguna sudah memiliki akun, maka pengguna bisa dapat langsung login.

- b. Jika pengguna tidak mempunyai akun, pengguna akan diarahkan daftar akun terlebih dahulu, dengan mengisi nama lengkap, nomor telepon, umur, email, serta kata sandi yang baru.



Gambar 5.2 Hi-Fi Beranda

Pada gambar 5.2 adalah *High-Fidelity* Beranda yang terdapat beberapa fitur yaitu *headline Bundle Pack*, Kategori/Pilihan Pengguna, Lokasi/GPS, Rekomendasi Tempat Terdekat. Adapula beberapa halaman utama yaitu *Bundle Pack*, Transportasi (Pesawat, Sewa Mobil, Bus dan Travel), Destinasi, Restoran, dan Penginapan (Hotel, Villa, Apartemen).



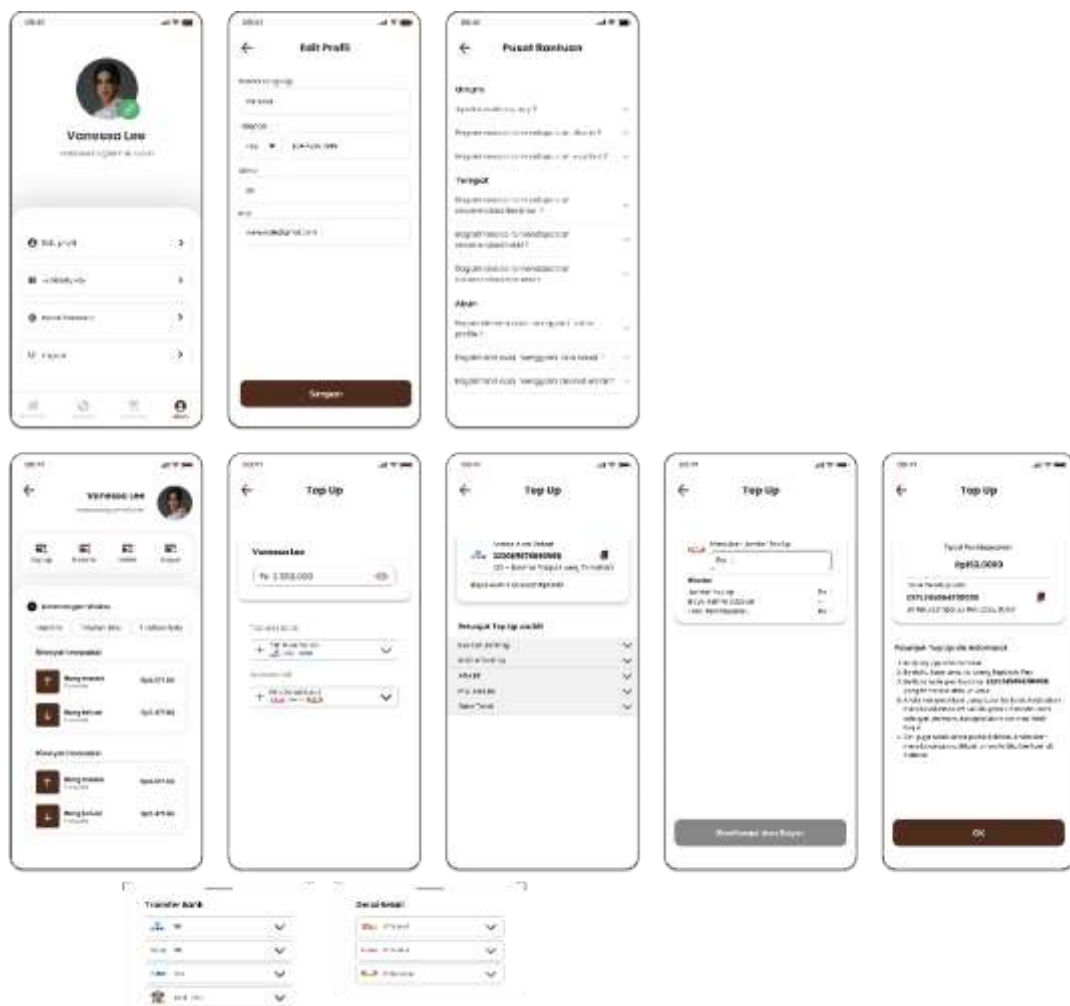
**Gambar 5.3 Hi-Fi Pesanan**

Pada gambar 5.3 adalah *High-Fidelity* Pesanan yang terdapat beberapa fitur yaitu Daftar Pesanan, Voucher, *Refund* (Pengembalian Uang). Beberapa halaman utama yaitu Voucher, Daftar Pesanan, Pembayaran (Pengguna dapat memasukkan voucher), dan Rincian Pembayaran.



### Gambar 5.4 Hi-Fi Jelajah

Pada gambar 5.4 adalah *High-Fidelity* Jelajahi yang mana pengguna dapat menjelajahi tempat-tempat atau kendaraan yang populer masa kini. Adapula beberapa fitur pada halaman utama yaitu Destinasi Populer dan Kategori/Pilihan Pengguna (Transportasi, Destinasi, Restoran, dan Penginapan). Beberapa halaman utama lainnya yaitu Halaman Kumpulan Destinasi Terpopuler.



Gambar 5.5 Hi-Fi Top Up ExplorelyPay

Pada gambar 5.5 adalah *High-Fidelity Top Up* ExplorePay. Sebelum melakukan *Top Up* pengguna diperkenalkan ke halaman utama Akun, yang mana di halaman tersebut terdapat fitur Edit Profil, ExplorePay, Pusat Bantuan, dan Logout. Kembali ke pembahasan utama, jika pengguna ingin mengisi saldo atau biasa disebut dengan *Top Up*, pengguna diperkenalkan memilih fitur ExplorePay terlebih dahulu. Kemudian di halaman ExplorePay terdapat beberapa fitur seperti *Top Up*, Transfer, Minta saldo, dan Bayar pesanan. Pengguna dapat memilih *Top Up*. Selanjutnya, di halaman tersebut terdapat Jumlah Saldo, serta Metode Pembayaran (via Bank dan Gerai Retail). Jika pengguna sudah memilih metode pembayaran, langkah selanjutnya adalah memasukkan jumlah *top up*. Terakhir, jika jumlah *top up* sudah dimasukkan, pengguna dapat men-klik tombol “Konfirmasi dan Bayar” dan pengguna akan diarahkan ke halaman Rincian Pembayaran.

## 5.2 PROTOTYPING

*Prototyping* merupakan interaksi per *frame* yang dibuat agar desain tidak kaku dan monoton pada saat melakukan *Usability Testing*. Penulis telah membuat *prototyping* berdasarkan *Userflow* yang telah dibuat sebelumnya. Untuk *prototyping* dapat dicoba melalui link yang penulis sediakan berikut ini:  
<https://s.id/ProExplorelyApp>

### 5.3 USABILITY TESTING

Dikarenakan keterbatasan waktu pengerjaan *final project* selama dua minggu, penulis melakukan *Usability Testing* secara *Offline* maupun *Online* setelah membuat rancangan desain dari aplikasi Exploreely. Tujuan yang ingin penulis capai pada *Usability Testing* ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kemudahan dan kepuasan dari perancangan desain Aplikasi Exploreely.
2. Mendapat insight dari partisipan terkait Rancangan Desain dan fitur yang ada pada Aplikasi Exploreely.

Berikut kriteria partisipan yang akan melakukan *Usability Testing*.

- a. Laki-laki dan perempuan usia 17-20 tahun.
- b. Laki-laki dan perempuan usia 20-25 tahun.
- c. Laki-laki dan perempuan usia > 25 tahun.
- d. Semua kalangan umur yang suka berpergian liburan.

### 5.4 HASIL

Penulis membagi hasil *Usability Testing* aplikasi ke dalam sub bab dengan beberapa responden, yaitu:

**Tabel 5.1 Data Responden Usability Testing Mobile**

No	Nama Responden	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	Cindy Nidaul Husna	20	Perempuan	Kuliah
2	Rifky Anggoro Kusumo	20	Laki-laki	Kuliah
3	Muhammad Aliffandy	21	Laki-laki	Kuliah
4	Fatara Faba Ammad	21	Laki-laki	Kerja
5	Tegar Saleh Hamizic	21	Laki-laki	Kuliah

Terdapat beberapa Step (langkah) tambahan yang diuji kepada pengguna, yaitu menjalankan empat fitur unggulan Aplikasi Explore.ly yang dibutuhkan oleh mayoritas pengguna, langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

**Tabel 5.2 Step Feature**

Fitur	Step
Bundle Pack	Step 1 : Membuat akun terlebih dahulu
	Step 2 : Masukkan akun dan masuk HomePage
	Step 3 : Pilih banner bundle pack
	Step 4 : Pilih paket bundle pack
	Step 5 : Lalu lakukan pembayaran
GPS	Step 1 : Pilih Homepage/Beranda
	Step 2 : Pilih posisi anda
	Step 3 : Geser maps
	Step 4 : Klik satu kali untuk memperbesar
	Step 5 : Klik satu kali lagi untuk memperkecil
Explore.ly	Step 1 : Pilih Akun
	Step 2 : Pilih Explore.lyPay lalu pilih bayar
	Step 3 : Pilih Pesanan
	Step 4 : Pilih Metode dan Voucher UPTO
	Step 5 : Pilih Bayar Sekarang
Informasi Sewa Kendaraan	Step 1 : Pilih HomePage/Beranda
	Step 2 : Pilih Transportasi
	Step 3 : Pilih Rental
	Step 4 : Pilih Informasi Sewa Kendaraan
	Step 5 : Pilih OK

Metode pertama yang digunakan penulis adalah *Completion Rate* untuk mengetahui tingkat kesulitan bagi pengguna untuk melakukan suatu tugas dengan Metric sebagai berikut:

**Tabel 5.3 Metric *Completion Rate Step Feature Bundle Pack***

Nama Lengkap	Step Feature Bundle Pack					Usability Problems
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5	
Cindy Nidaul Husna	●	●	●	●	●	Warna tone saat berhasil masuk akun tidak seperti aplikasi travel. Warna tonenya terlalu gelap
Rifky Anggara	●	●	●	●	●	Per pax bisa diperjelas maksimal untuk berapa orang
Tegar Saleh Hamizic	●	●	●	●	●	-
Fatara Faba Ahmad	●	●	●	●	●	-
Muhammad Aliffandy	●	●	●	●	●	Ketidakselarasan dalam padding antara title dengan subtitle di page bundle list dan di beranda ukuran icon untuk fitur pilihan terlalu besar dan tulisan terlalu mepet



**Tabel 5.4 Metric Completion Rate Step Feature GPS**

Nama Lengkap	Step Feature GPS					Usability Problems
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5	
Cindy Nidaul Husna	●	●	●	●	●	Tidak ada tombol Zoom in dan Zoom Out
Rifky Anggara	●	●	●	●	●	Jika dizoom in lebih baik tanda titik lokasi berubah ukurannya jadi lebih kecil dan sebaliknya
Tegar Saleh Hamizic	●	●	●	●	●	Kurangnya detail lokasi, seperti dapat men-klik tempat terdekat
Fatara Faba Ahmad	●	●	●	●	●	Jika ada zoom in, zoom out lebih baik. Ketika digeser kanan kiri ga langsung mentok
Muhammad Aliffandy	●	●	●	●	●	-

**Tabel 5.5 Metric Completion Rate Step Feature ExplorePay**

Nama Lengkap	Step Feature Bundle Pack					Usability Problems
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5	
Cindy Nidaul Husna	●	●	●	●	●	Di bagian background voucher lebih tepatnya setelah menerapkan kode voucher warnanya sama saja seperti

						sebelum memasuki voucher
Rifky Anggara	●	●	●	●	●	Riwayat Berhasil Top Up bisa dikasih notifikasi/tanda Keberhasilan
Tegar Saleh Hamizic	●	●	●	●	●	Di menu voucher lebih baik bar voucher tersebut dapat di akses juga seperti tombol gunakan di voucher tersebut.
Fatara Faba Ahmad	●	●	●	●	●	-
Muhammad Aliffandy	●	●	●	●	●	-

**Tabel 5.6 Metric Completion Rate Step Feature Informasi Sewa Kendaraan**

Nama Lengkap	Step Feature Informasi Sewa Kendaraan					Usability Problems
	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5	
Cindy Nidaul Husna	●	●	●	●	●	Kurang mencolok tombol informasi sewa kendarannya
Rifky Anggara	●	●	●	●	●	-
Tegar Saleh Hamizic	●	●	●	●	●	Harusnya kalau ingin menampilkan informasi itu munculnya diawal, seperti pop up nya muncul terlebih

						dahulu, waktu di klik “OK” pop up nya hilang
Fatara Faba Ahmad	●	●	●	●	●	Pada tombol Informasi Sewa Kendaraan kurang terlihat
Muhammad Aliffandy	●	●	●	●	●	-

Keterangan:

- Lancar
- Cukup Lama
- Stop

Berikut inti Skenario *Question* aplikasi yang harus dikerjakan oleh partisipan:

**Tabel 5.7 Skenario *Question***

No.	Question	Skenario
1	Apakah pengguna akan sering menggunakan fitur tersebut	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti memberikan <i>task</i> melalui link <i>Prototype</i> Figma</li> <li>2. Partisipan menjalankan <i>prototype</i> sesuai <i>task</i></li> <li>3. Partisipan memberikan nilai <i>Completion Rate</i></li> <li>4. Partisipan memaparkan pengalamannya</li> </ol>
2	Apakah fitur tersebut terlalu rumit padahal dapat dibuat sederhana	
3	Apakah fitur ini mudah untuk digunakan	
4	Apakah pengguna membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini	
5	Apakah pengguna menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik dalam sistem	
6	Apakah pengguna menemukan banyak hal yang tidak konsisten pada fitur ini	
7	Apakah pengguna akan dapat mempelajari fitur ini dengan cepat	
8	Apakah pengguna menemukan bahwa	

	fitur ini sangat tidak praktis ketika digunakan	
9	Apakah pengguna yakin dapat menggunakan fitur ini	
10	Apakah pengguna harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum pengguna dapat menggunakan fitur ini	

Metode kedua yang digunakan penulis adalah *System Usability Scale* sebagai pendukung perhitungan untuk mengetahui seberapa layak aplikasi tersebut digunakan. Perhitungan SUS sebagai berikut:

**Tabel 5.8 Skor Asli Kuesioner *Usability Testing***

Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Cindy Nidaul Husna	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
Rifky Anggara	4	2	5	1	5	3	5	1	5	1
Muhammad Aliffandy	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1
Fatara Faba Ahmad	5	3	5	3	5	3	5	4	5	3
Tegar Saleh Hamizic	5	1	5	1	5	2	5	1	4	1

Setelah melakukan perhitungan *System Usability Scale*, maka didapatkanlah skor hitungan akhir sebagai berikut:

**Tabel 5.9 Skor Hasil Hitung Kuesioner *Usability Testing***

Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	X 2.5
Cindy Nidaul Husna	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72,5
Rifky Anggara	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	36	90
Muhammad Aliffandy	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	97,5
Fatara Faba Ahmad	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2	29	72,5

Tegar Saleh Hamizic	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	95
											Skor Rata Rata	85,5

Keterangan:

Q = *Question*

Jml = Jumlah

Hasil dari *Usability Testing* kepada lima responden menghasilkan bahwa rancangan desain aplikasi mobile pemesanan tiket wisata online Exploreely memudahkan responden dalam segi *Flow* maupun Desain.

Terbukti setelah dihitung dengan rumus SUS didapatkan nilai *grade* A dan mendapatkan *Excellent* dalam *Adjective Rating*, yang berarti dapat dipastikan Aplikasi Exploreely layak digunakan.

Keterangan:

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