

BAB V

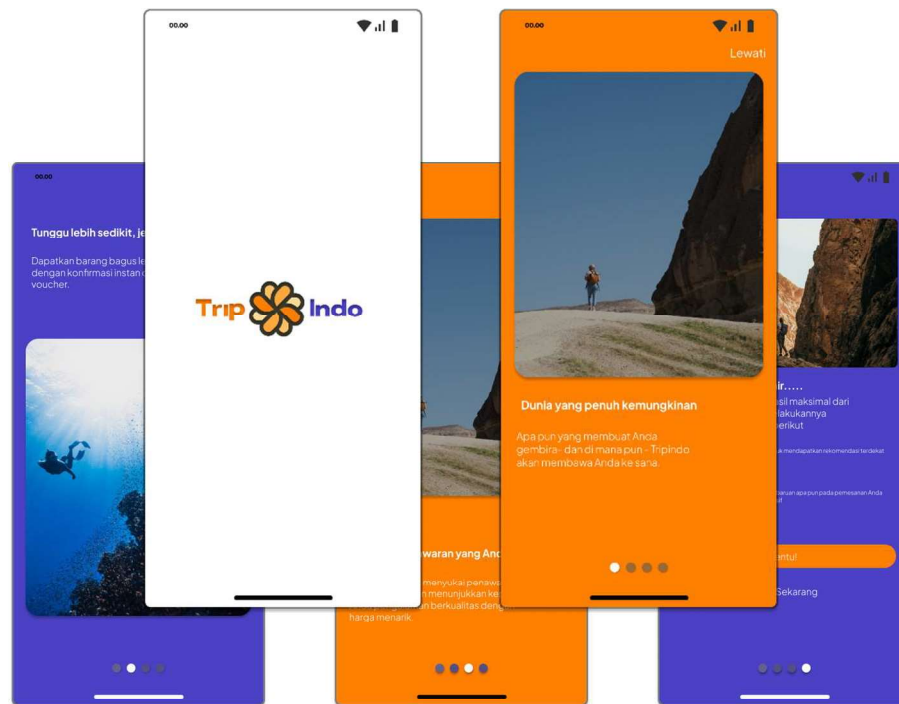
IMPLEMENTASI, TESTING DAN HASIL

5.1 HIGH FIDELITY DESIGN (HI-FI)

Setelah membuat rancangan *wireframe Medium Fidelity* aplikasi *mobile Design System*. Penulis membuat *High Fidelity* desain yang menjadi desain akhir dari perancangan ui/ux aplikasi mobile dan TripIndo. Disini penulis membuat *High Fidelity mobile* dengan detail sebagai berikut :

5.2 HIGH FIDELITY MOBILE

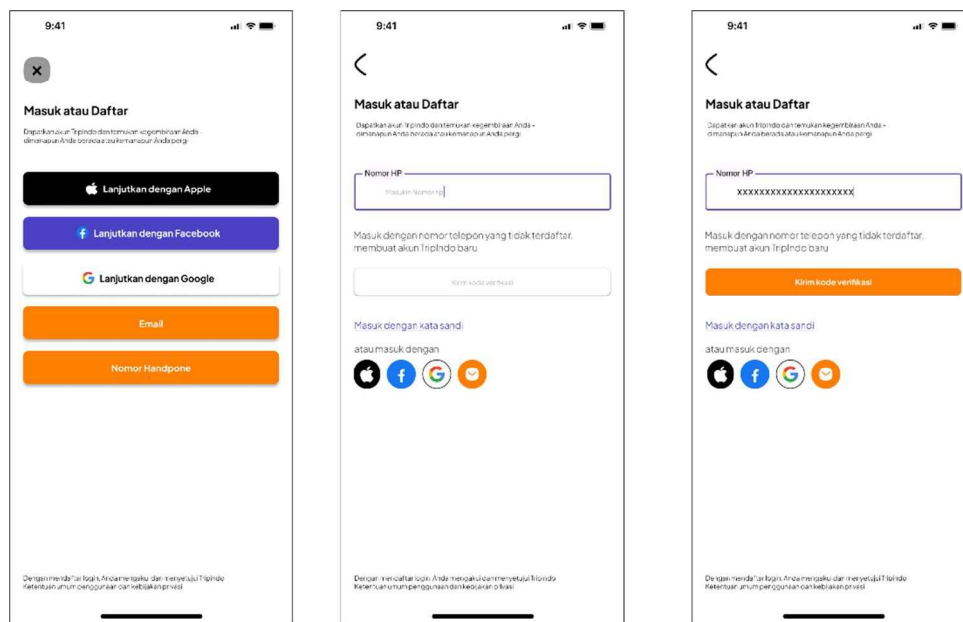
1. Hi-Fi Splash Screen



Gambar 5. 1 Splash Screen

Gambar diatas adalah *High Fidelity* Daftar aplikasi *mobile* yang terdapat beberapa halaman utama yaitu *Splash Screen*. Pada halaman terakhir pada *splash screen* sebelum memasuki ke halaman *home* atau utama pengguna akan diberitahu apakah diizinkan menghidupkan gps pada perangkat *mobile*.

2. *Hi-Fi Login* dan Daftar



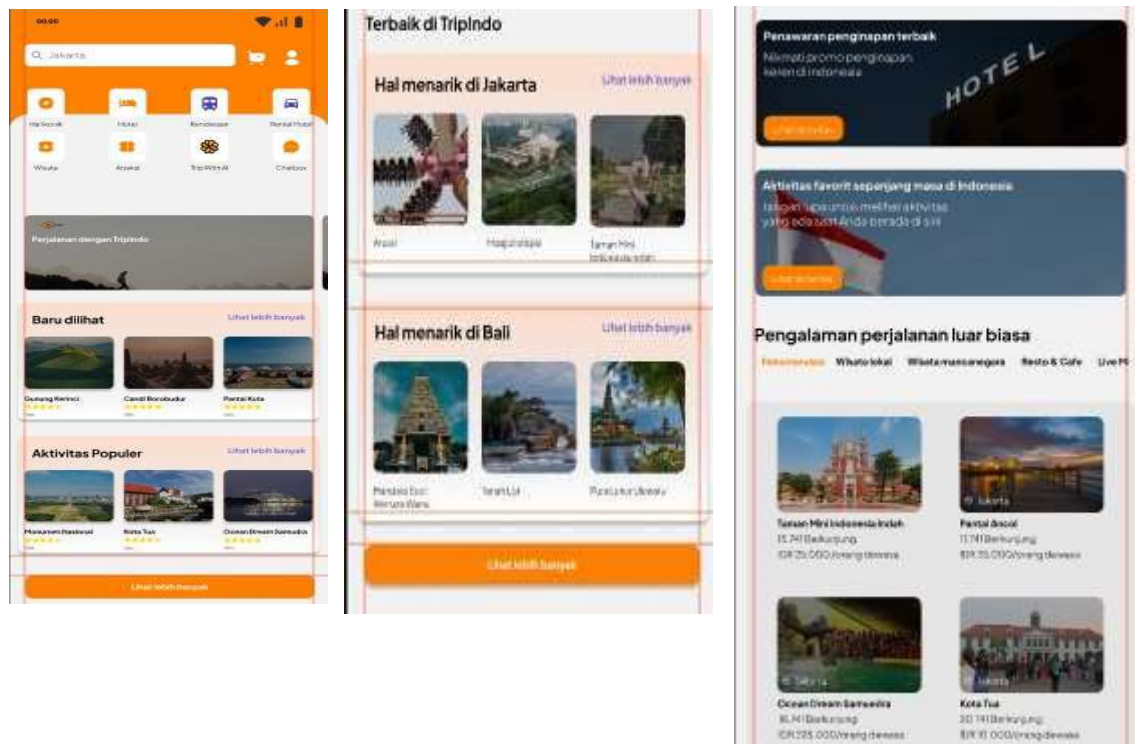
Gambar 5. 2 *Hi-Fi Login* dan Daftar

Gambar diatas adalah *High Fidelity Login* dan Daftar aplikasi *mobile* yang terdapat beberapa halaman yaitu *Login* dan Daftar. Pada halaman terakhir pada *login via no hp*.

a. 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.

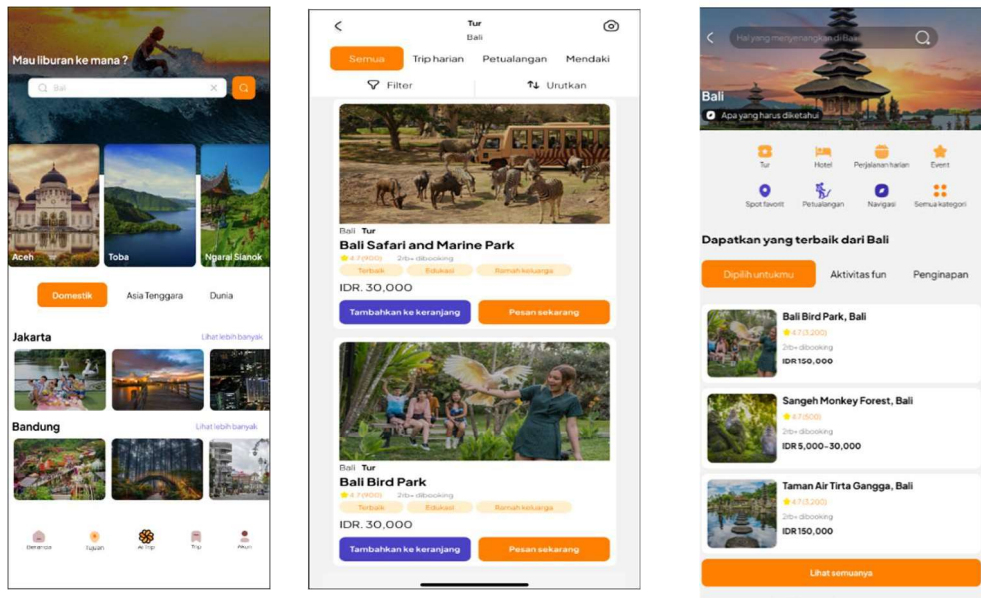
3. *Hi-Fi Halaman Beranda*



Gambar 5. 3 *Hi-FI Beranda*

Gambar diatas adalah *High Fidelity Beranda* aplikasi *mobile* yang terdapat beberapa menu diaplikasi dan jenis jenis wisata. Adapula beberapa halaman utama yaitu Transportasi (Pesawat, Sewa Mobil, Bus dan Travel), Destinasi, Restoran, dan Penginapan (Hotel, Villa, Apartemen).

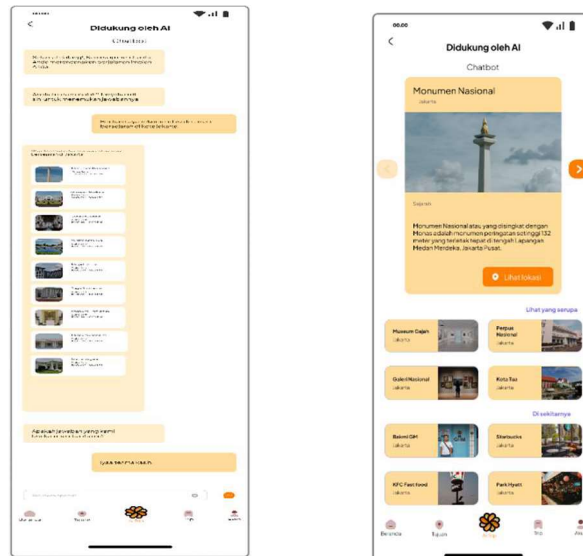
4. *Hi-FI* Destinasi wisata



Gambar 5. 4 *Hi-FI* Destinasi wisata

Gambar diatas adalah Wireframe *High Fidelity* destinasi wisata *mobile* yang terdapat beberapa halaman utama yaitu destinasi tujuan, pencarian destinasi, tentang wisata, dan tur.

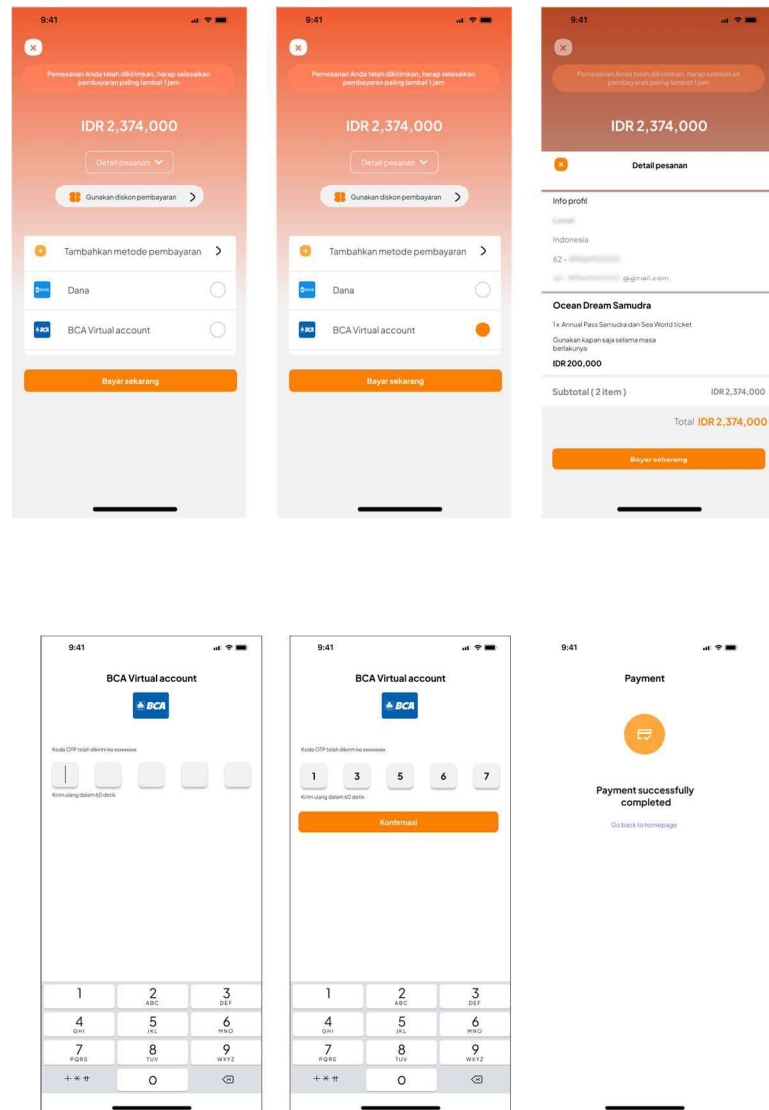
5. *Hi-Fi* Fitur *Chatbox*



Gambar 5. 5 Hi-Fi Fitur Chatbox

Gambar diatas adalah *Wireframe High Fidelity chatbox* pada aplikasi *tripindo mobile* yang terdapat beberapa halaman utama yaitu *chatbox* dan halaman lain yaitu hasil pencarian.

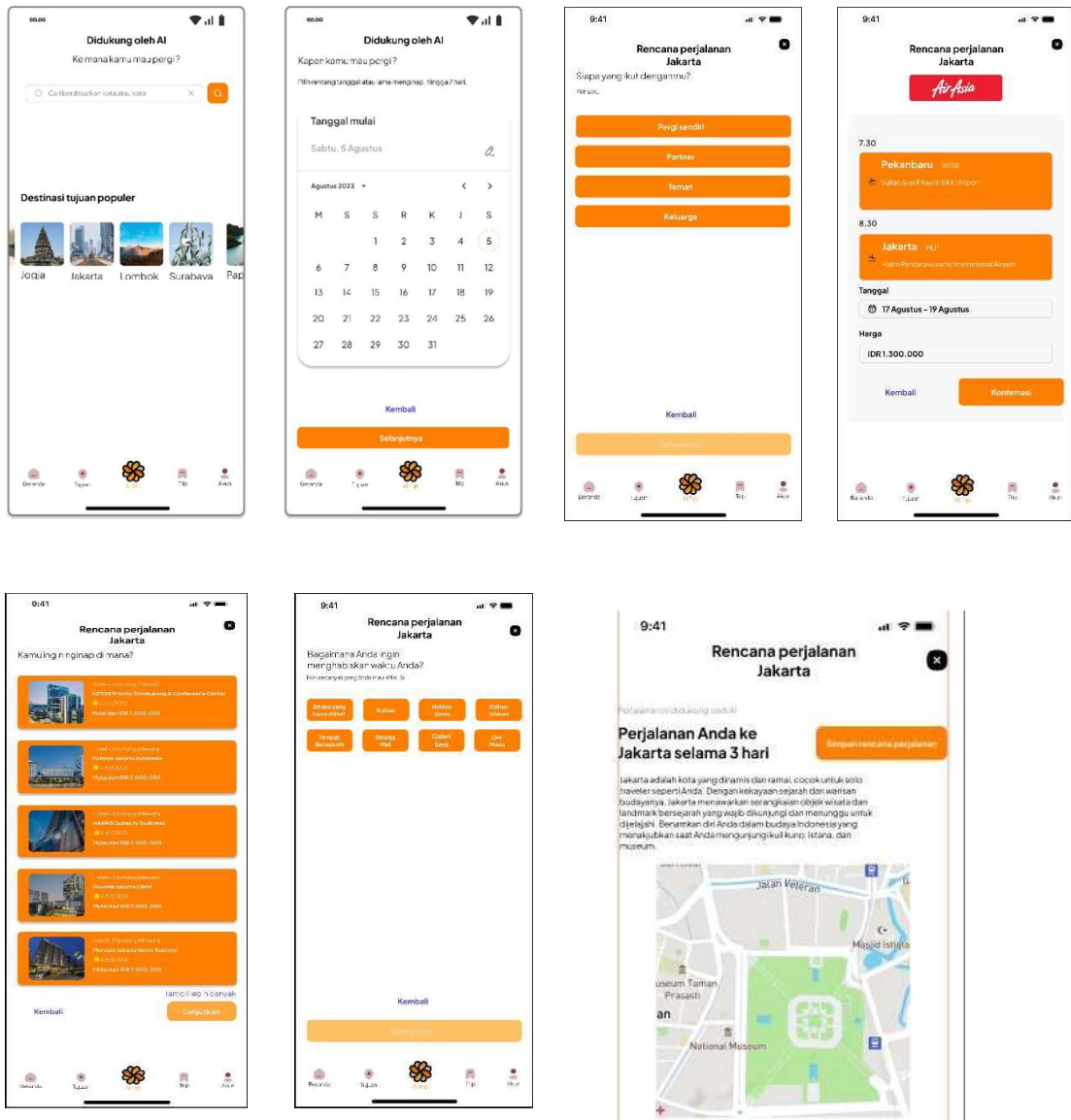
6. *Hi-FI* Pembayaran



Gambar 5. 6 *Hi-FI* Pembayaran

Gambar diatas adalah Wireframe *High Fidelity* pembayaran aplikasi mobile yang terdapat beberapa halaman utama yaitu total jumlah harus pembayaran, *payment* otp, dan pembayaran sukses.

7. Hi-Fi Personalisasi wisata



Gambar 5. 7 Personalisasi wisata

Gambar diatas adalah Wireframe Medium Fidelity Personalisasi Wisata AI di aplikasi mobile yang terdapat beberapa halaman yaitu Memulai perjalanan dengan AI, tanggal perjalanan dimulai dan akhir, bepergian dengan siapa, memilih tema meluangkan waktu ditempat, konfirmasi penerbangan, konfirmasi penginapan, hasil personalisasi wisata terdapat popup simpan hasil personalisasi dan melanjutkan pembayaran.

5.3 PROTOTYPING

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

[▶ UI DESIGN++ - Design System 2.0 \(figma.com\)](#)

5.4 USABILITY TESTING

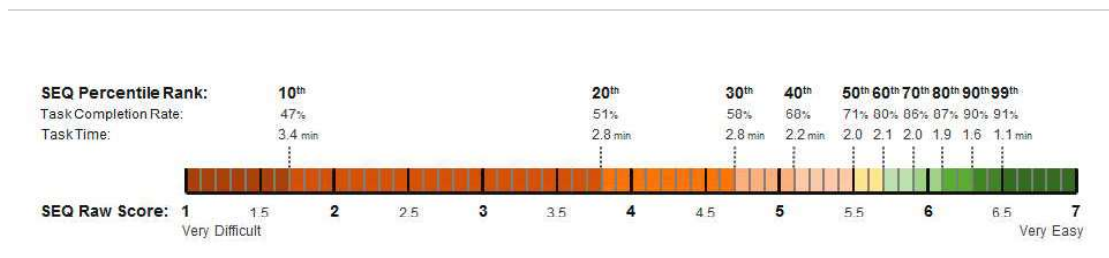
Penulis melakukan *Online Usability Testing* setelah membuat rancangan desain dari aplikasi *mobile* TripIndo. Tujuan yang ingin penulis capai pada *Online Usability Testing* ini adalah :

- a. Mengetahui tingkat kemudahan dan kepuasan dari perancangan desain aplikasi mobile TripIndo.
- b. Mendapat feedback dari partisipan terkait Rancangan Desain dan fitur yang ada pada Aplikasi TripIndo.

Berikut Kriteria Partisipan yang akan melakukan *usability testing*

- a. Masyarakat Indonesia
- b. Berumur 18-30 Tahun
- c. Memiliki smartphone Android dan Laptop
- d. Domisili di seluruh wilayah Indonesia

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 :



Gambar 5. 8 Metode SEQ

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

Tabel 5. 1 Skenario task flow mobile

Skenario 1:	
Kamu ingin merencanakan perjalanan ke Jakarta yang dipersonalisasi oleh AI menggunakan aplikasi	
Task	Success indicator

<p>1. Temukan cara untuk masuk ke menu personalisasi perjalanan wisata</p>	<ul style="list-style-type: none">• Pengguna mendapati menu personalisasi atau tab personalisasi dan masuk ke halaman personalisasi perjalanan
<p>2. Mengikuti langkah-langkah yang diperlukan untuk perencanaan perjalanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Pengguna menekan <i>search bar/icon search</i> atau pengguna menekan <i>card Jakarta</i>• Pengguna memilih rentang waktu perjalanan dan menekan tombol selanjutnya• Pengguna memilih tipe perjalanan• Mencari dan memilih penerbangan terbaik yang diberikan oleh aplikasi• Memilih bagaimana pengguna ingin menghabiskan waktu selama liburan• Memilih di mana akan menginap dari beberapa penginapan yang disarankan.• Pengguna menyimpan rangkaian perjalanan yang sudah dihasilkan

<p>3. Melakukan <i>check Out</i> <i>Perjalanan</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna masuk ke <i>tab trip</i> dan ke menu perjalanan yang disimpan • Pengguna memastikan ulang dan membaca pesanan perjalanan, kemudian menekan tombol ‘bayar sekarang’
<p>4. Melakukan pembayaran pemesanan wisata</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna melakukan pembayaran menggunakan kartu debit BCA • Pengguna mengonfirmasi pembayaran dan memasukkan pin ATM

<p>Skenario 2:</p> <p>Kamu berencana ingin pergi berlibur di jakarta, namun kamu tidak tahu apa saja objek wisata yang ada di jakarta. Kamu memutuskan untuk mencari tahu lewat <i>chatbot</i> yang ada di dalam aplikasi</p>	
<p><i>Task</i></p>	<p><i>Success indicator</i></p>
<p>1. Temukan cara untuk masuk ke halaman <i>chatbox</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menekan menu <i>chatbox</i> dari menu <i>home</i> atau masuk ke tab <i>AI trip</i> dan memilih menu <i>chatbox</i>

1.	7	7	7	7	6	6	Kurang <i>experience</i> dibagian mencari fitur AI dan dari segi tampilan udah bagus cuman bingung mecari tombol fitur pada AI
2.	7	7	7	7	6	6	Tampilan nya diperbagusin lagi dari, dari segi <i>experience</i> nya bingung menemukan tombol fitur AI
3.	7	7	7	7	6	6	Desainya bagus, <i>Flow</i> nya ok Cuma dibagian personalisasi AI tadi agak bingung karna baru pertama kali nyoba mungkin ya
4.	7	7	7	7	6	6	Ntah kenapa saya kurang suka dengan desain fitur personalisasi AI, lalu tadi sedikit bingung dibagian personalisasi AI.
5.	7	7	7	7	6	6	semuanya bagus menurut saya. Bingung di bagian fitur personalisasi perjalannannya aja
Rata Rata	7	7	7	7	5,6	5,6	

Keterangan:

P = Partisipan

T = Task

Hasil dari *Usability testing* aplikasi *mobile* kepada 5 responden menghasilkan bahwa Rancangan desain aplikasi *mobile* pemesanan wisata tiket online TripIndo memudahkan responden dalam segi *Flow* maupun Desain.

Terbukti dari nilai rata-rata pada tabel Hasil *Usability testing mobile* setiap *Task flow* memiliki nilai :

Task 1 = 7

Task 5 = 5,6

Task 2 = 7

Task 6 = 5,6

Task 3 = 7

Task 4 = 7

Jika mengikuti *Metric Single Ease Question* nilai antara 7 - 6 adalah mudah dan sangat mudah digunakan, namun dengan beberapa catatan atau *feedback* dari responden yang dapat diimplementasikan pada versi 2.0 nantinya.