

BAB V

IMPLEMENTASI, TESTING DAN HASIL

5.1 HIGH FIDELITY DESIGN (HI-FI)

High Fidelity Design mengacu pada tahap desain dalam pengembangan produk atau aplikasi yang fokus pada rincian yang sangat spesifik dan seringkali mencakup elemen visual dan interaksi dengan tingkat presisi tinggi.

5.1.1 HIGH FIDELITY APLIKASI SMART GROW

Berikut adalah high fidelity dari aplikasi smart grow

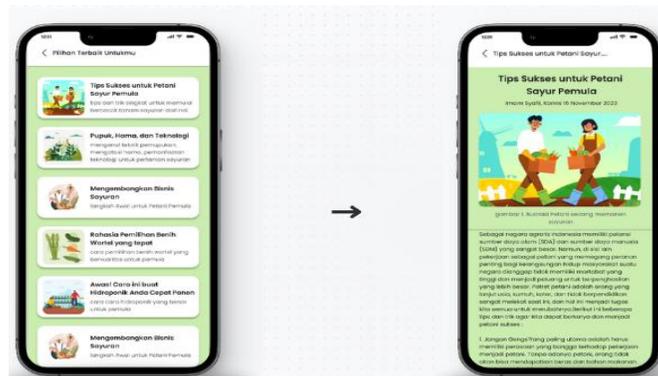
1. High Fidelity Branda



gambar 5 1 Hight fidelity Branda

Menu beranda pada aplikasi Smart Grow berisi tampilan prakiraan cuaca saat ini, artikel terkait penanaman hidroponik, serta fitur cuaca, forum, dan LMS (Learning Management System) untuk memfasilitasi pengguna dalam merawat tanaman secara efektif dan berbagi pengetahuan dengan komunitas urban farming.

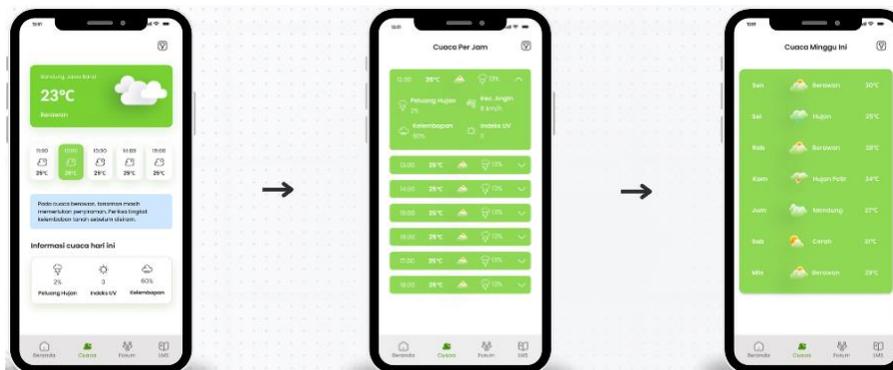
2. High Fidelity Artikel



gambar 5 2 Hight fidelity Artikel

Artikel adalah fitur yang tepat untuk mencari sebuah informasi yang menarik.

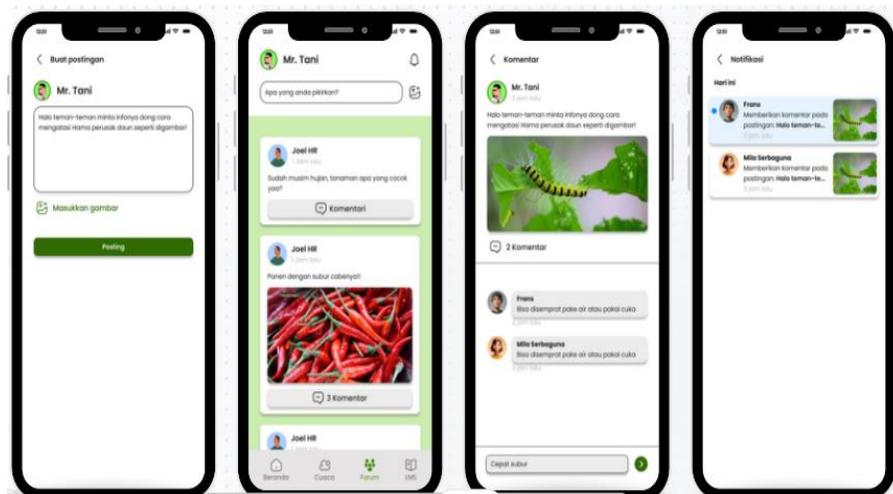
3. High Fidelity Weather



gambar 5 3 Hight fidelity Weather

Fitur Weather untuk memberikan informasi cuaca kepada petani dan fitur rekomendasi aksi yang bisa dilakukan ke tanamannya pada cuaca tertentu.

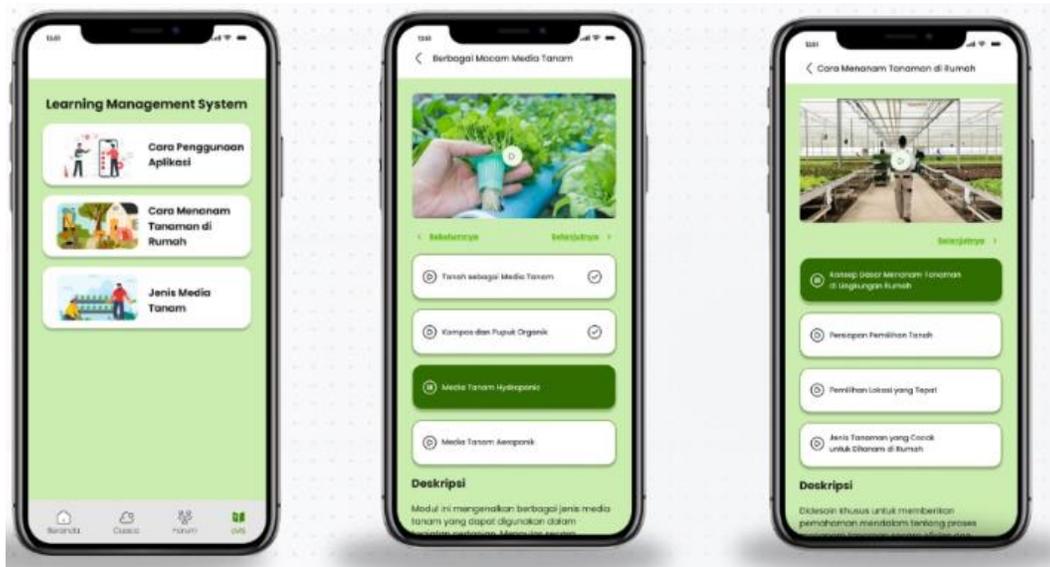
4. High Fidelity Forum



gambar 5 4 Hight fidelity Forum

Forum adalah tempat yang tepat untuk berdiskusi dan berbagi informasi. Anda juga bisa mencari solusi dari masalah pertanian.

5. High Fidelity Lms



gambar 5 5 Hight fidelity Lms

Lms Memberikan video tutorial kepada petani untuk membantu mengembangkan pengetahuan dan wawasan tentang dunia pertanian.

5.2 PROTOTYPE

Prototype merupakan interaksi per frame yang dibuat agar design tidak monoton pada saat melakukan Usability Testing. Penulis telah membuat Prototye apps smartgrow berdasarkan Use flow yang telah dibuat sebelumnya. Untuk Prototype dapat dicoba melalui link yang penulis sediakan berikut ini :

Link Prototype : <https://www.figma.com/proto/51urP9XystbNyf7uY5uaI3/SmartGrow-Mobile-Apps?page-id=17%3A872&type=design&node-id=2669-8271&viewport=808%2C-5091%2C0.35&t=XUR3ZXqoCtUaxmDb-1&scaling=scale-down&starting-point-node-id=2669%3A8172>

5.3 USABILITY TESTING

Usability testing adalah suatu metode dalam desain pengalaman pengguna (UX) yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana suatu produk atau sistem bisa digunakan digunakan pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi potensi masalah yang dialami pengguna, mengukur tingkat kenyamanan pengguna

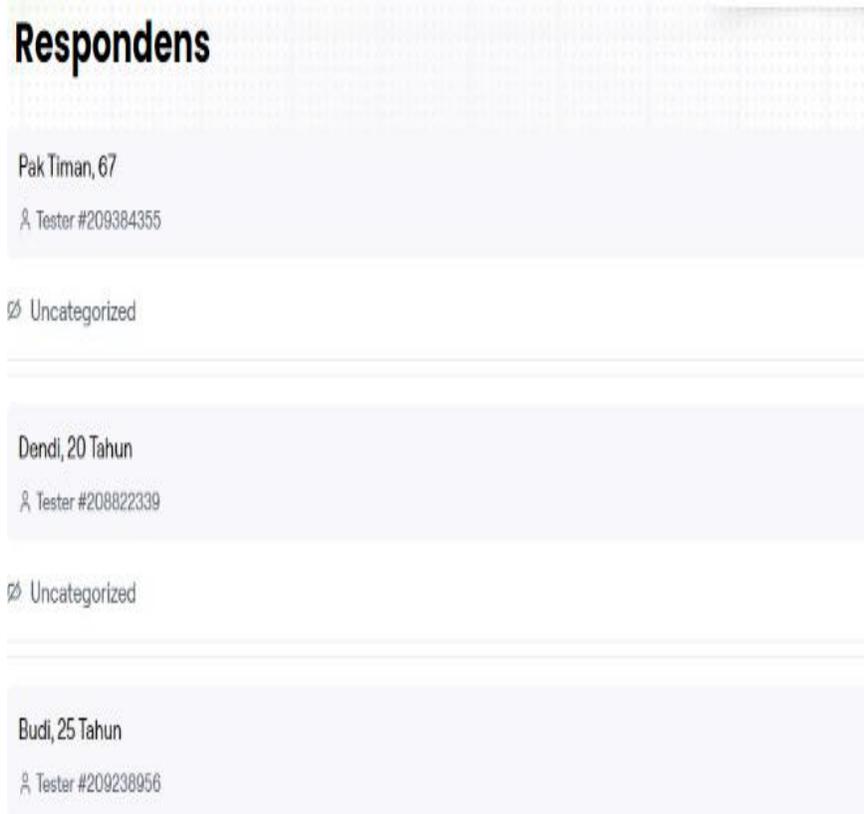
Berikut adalah kriteria partisipan yang akan melakukan usability testing:

1. Petani pemula
2. Petani yang tidak menanam banyak tanaman (fokus di beberapa tanaman)
3. Memiliki lahan kecil
4. Petani hidroponik/media tanah/aeroponik
5. Usia 17-60

5.4 HASIL

Berikut adalah hasil dari usability testing apps smart grow menggunakan maze :

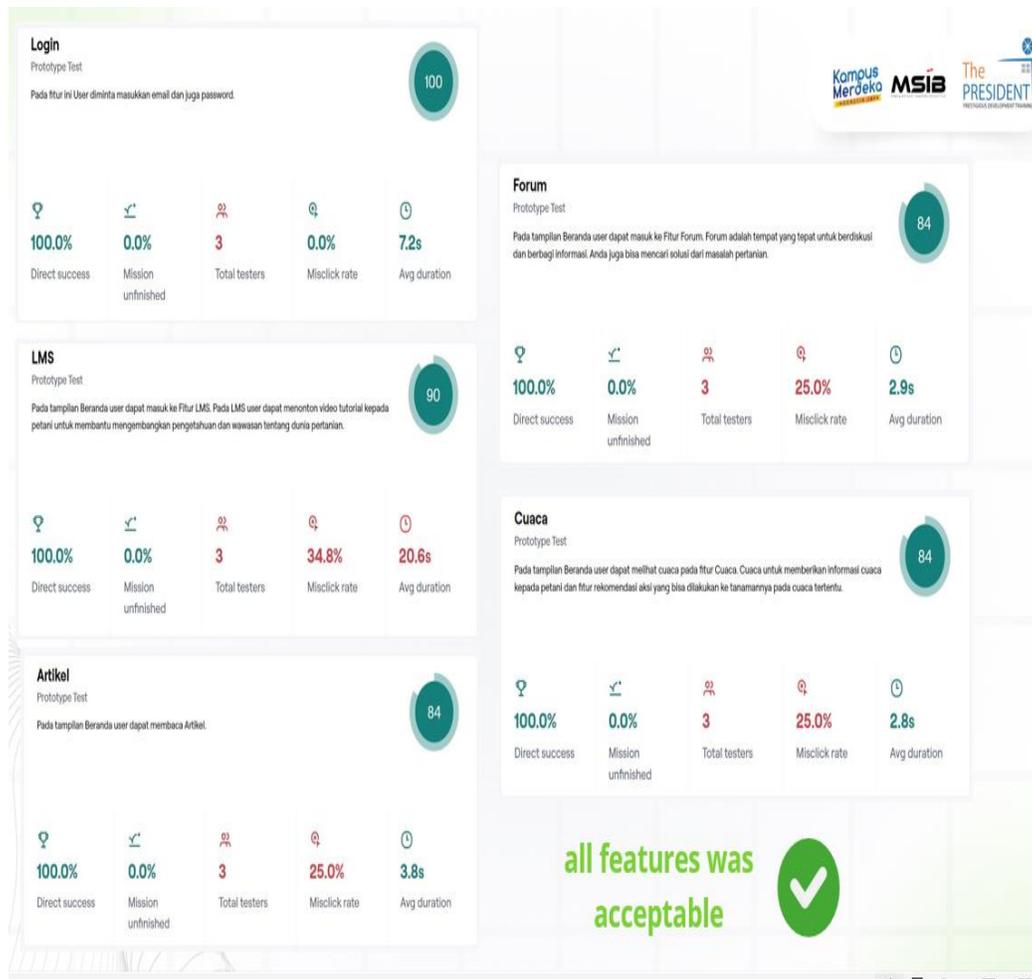
1. Responden



gambar 5 6 Hasil Testing Responden

gambar diatas adalah responden dari hasil testing apps smart grow

2. Hasil testing apps



gambar 5.6 Hasil Testing apps smart Grow

Gambar di atas adalah hasil dari testing apps smart grow, semua fitur ternyata telah acceptable untuk di inflomatifkan engan nilai yang cukup tinggi kisaran nilai dari 84 smpai 100.