

BAB V

IMPLEMENTASI DAN TESTING

5.1 IMPLEMENTASI UI/UX

Implementasi adalah hasil dari tampilan rancangan *wireframe low fidelity design* yang telah di buat pada bab IV yaitu rancangan *high fidelity design (hi-fi)* dari UI/UX aplikasi kerja happy freelancer.

5.2 WIREFRAME HIGH FIDELITY DESIGN (HI-FI)

5.1.1 Wireframe Layar Pembuka

Wireframe High Fidelity halaman Layar Pembuka seperti terlihat pada Gambar 5.1. Halaman layar pembuka merupakan tampilan awal aplikasi saat dijalankan yang menampilkan Logo dan nama dari aplikasi.

Tampilan Logo Layar Pembuka



Gambar 5. 1 Wireframe Hi-Fi Layar Pembuka

5.1.2 Wireframe Login

Wireframe High Fidelity halaman *Login* seperti terlihat pada Gambar 5.2. Pada halaman *Login* pengguna diminta untuk memasukan *email* atau nomor telpon dan kata sandi yang telah dibuat sebelumnya, untuk selanjutnya bisa dapat masuk kedalam aplikasi.

Tampilan Login Buat Akun

AX-Pemilu Damai

Kerjahappy
Freelancer

Masukkan Email

buat akun

atau masuk dengan

G

Buat akun, Saya setuju dengan
syarat & Ketentuan dan Kebijakan Privasi KerjaHappy

Sudah Punya Akun ? [masuk](#)

Tampilan Tampilan Login Masuk

AX-Pemilu Damai

Kerjahappy
Freelancer

Masukkan Email

Password

Masuk

atau masuk dengan

G

Buat akun, Saya setuju dengan
syarat & Ketentuan dan Kebijakan Privasi KerjaHappy

Belum Punya Akun ? [Buat akun](#)

Gambar 5. 2 Wireframe Hi-Fi Login

5.1.3 Wireframe Buat Akun

Wireframe High Fidelity halaman Daftar seperti terlihat pada Gambar 5.3. Halaman Daftar digunakan bagi pengguna yang belum memiliki akun pada aplikasi. Pada halaman daftar pengguna diminta untuk memasukan nama, email, dan kata sandi yang akan didaftarkan. Setelah mendaftarkan akun, pengguna diarahkan

untuk konfirmasi dengan memasukkan kode otp yang dikirim lewat sms. Setelah berhasil, kemudian diarahkan ke halaman *Home* aplikasi.

Tampilan Buat Akun

AX-Pemilu Damai

Buat Akun

Nama

E-mail

Kata sandi

Ulangi kata sandi

buat akun

— atau —
sudah punya akun? [Masuk](#)

Tampilan Kode OTP

AX-Pemilu Damai

Masukkan OTP

Masukan 4 digit kode yang baru saja dikirim ke E-mail

Kirim ulang kode verifikasi

Masuk

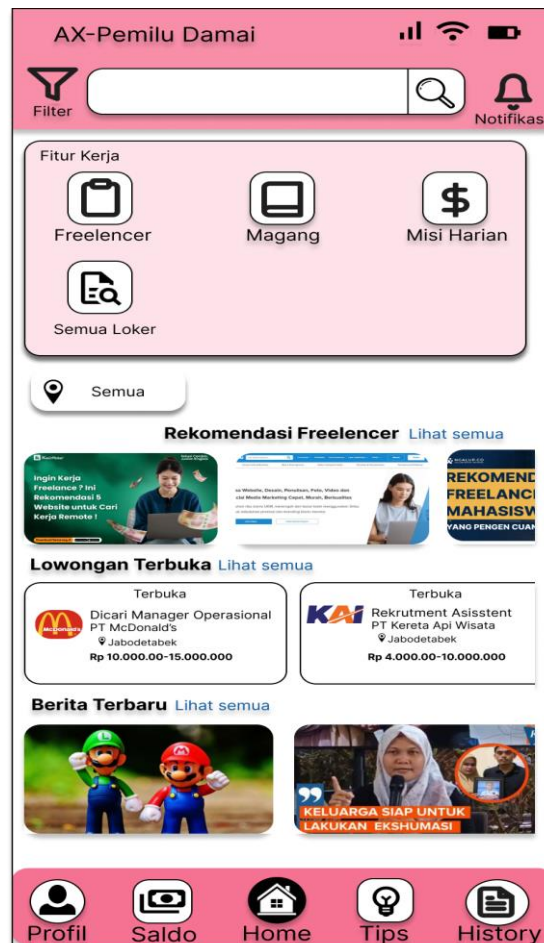
Gambar 5. 3 Wireframe Hi-Fi Buat Akun

5.1.4 Wireframe Home

Wireframe High Fidelity halaman *Home* seperti terlihat pada Gambar 5.4. Halaman *Home* merupakan halaman utama dari aplikasi. Pada halaman *home* terdapat beberapa fitur-fitur antara lain : Postingan Lowongan terbuka, berita

terbaru, filters lokasi, fitur kerja, rekomendasi freelancer dan notifikasi. Pada bagian menu *navigasi* bawah juga terdapat profil, saldo, *home*, tips dan history.

Tampilan Home

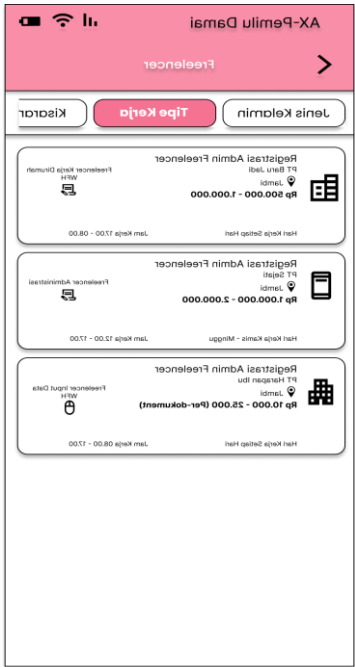


Gambar 5. 4 Wireframe Hi-Fi Home

5.1.5 Wireframe Fitur Kerja Dan Lowongan Terbuka

Wireframe High Fidelity fitur kerja dan lowongan terbuka seperti terlihat pada Gambar 4.15. Halaman *fitur kerja* dan *lowongan terbuka* merupakan fitur yang digunakan pengguna untuk mencari informasi lowongan kerja yang tersedia.

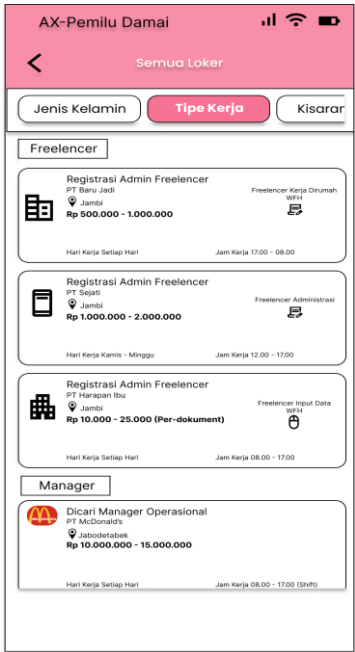
Tampilan Freelencer Di Fitur Kerja



Tampilan Magang Di Fitur Kerja



Tampilan Semua Loker Di Fitur Kerja



Tampilan Lowongan Terbuka



Gambar 5. 5 Wireframe Hi-Fi Lowongan Terbuka dan Fitur Kerja

5.1.6 Wireframe Tips

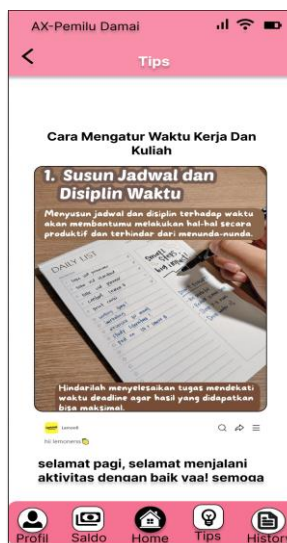
Wireframe High Fidelity halaman tips seperti terlihat pada Gambar 5.6.

Halaman tips merupakan fitur yang digunakan menggunakan untuk melihat informasi rekomendasi dan tips dalam dunia kerja.

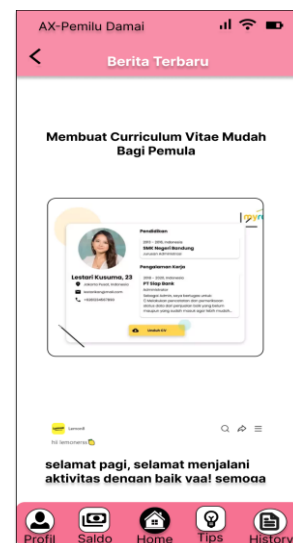
Halaman Tips



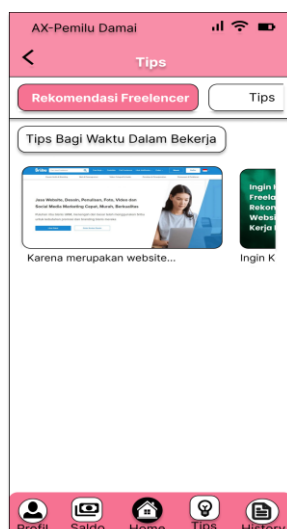
Tampilan tips



Tampilan Tips



Halaman Tips



Tampilan Rekomendasi



Tampilan Rekomendasi



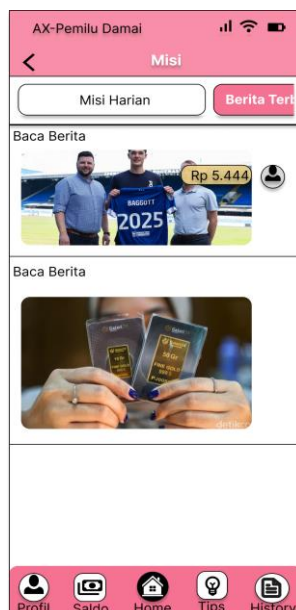
Gambar 5. 6 Wiramework Hi-Fi Tips

5.1.7 Wireframe Misi

Wireframe High Fidelity halaman misi seperti terlihat pada Gambar 5.7.

Halaman misi merupakan fitur yang digunakan menggunakan untuk menampilkan informasi berita terbaru dan misi harian.

Halaman Misi



Tampilan Berita



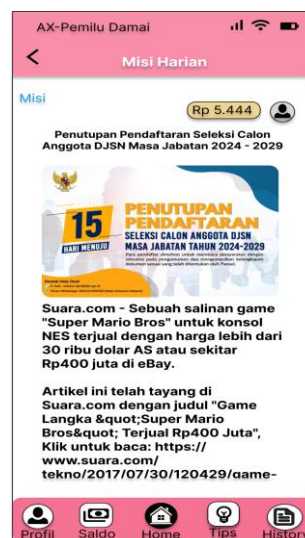
Tampilan Berita



Hamalan Misi



Tampilan Misi



Tampilan Misi



Gambar 5. 7 Wireframe Hi-Fi Misi

5.1.8 Wireframe Filter

Wireframe High Fidelity halaman filters lokasi seperti terlihat pada Gambar 5.8. Halaman filters lokasi adalah fitur yang digunakan oleh pengguna dalam memilih lokasi pilihan tempat lowongan kerja tersedia.

Tampilan Filter



Gambar 5. 8 Wireframe Hi-Fi Filter

5.1.9 Wireframe Proses Lamar Kerja

Wireframe Low Fidelity halaman proses lamar kerja seperti terlihat pada Gambar 5.9. Halaman Proses Lamar Kerja merupakan fitur yang digunakan sebagai proses pengajuan data atau berkas dalam melamar kerja.

Freelancer

AX-Pemilu Damai

Deskripsi pekerjaan


Registrasi Admin Freelancer
 Reward Rp 10.000 - Rp 25.000 (Per-Dokument)
 (WFH/REMOTE) - FRB
 Freelance - PT Harapan IbuInternasional


Jambi

 Freelancer - Kerja di rumah

Pendidikan
 Setua Jenjang

Usia
 Min 20th - Max 55thn

Jenis Kelamin
 Tidak ada ketentuan

pengalaman
 Tanpa Pengalaman

Pekerjaan ini membutuhkan
Administrasi

Deskripsi Pkerjaan
Kualifikasi :
 1.Pria/Wanita
 2.Punya Ktp
Informasi Pkerjaan
 1. Bisa dikerjakan kapan saja & dimana saja
 2. Misi dikerjakan satu kali
 3. Mengikuti peraturan dan menyelesaikan misi sesuai dengan ketentuan
 4. reward akan dicairkan setelah misi berhasil diselesaikan dan tervalidasi
 Hari Kerja Jam Kerja
 Setiap Hari 08.00 - 17.00

Lamar Kerja

Tampilan isi Data

AX-Pemilu Damai

Isi Data

Upload Gambar Ktp


lengkapi Data
 Nama Lengkap
 Nik
 Alamat
 Jenis Kelamin
 Pria Wanita
 Usia
 Deskripsi
 Selesai

Lowongan Terbuka

AX-Pemilu Damai

Deskripsi pekerjaan


Rekrutment Asisstant
 Rp 6.000.000 - 10.000.000
 Freelance - PT Kereta Api Wisata Internasional


Jabodetabek

 Asisstant

Pendidikan
 S1

Usia
 Min 25thn - Max 32thn

Jenis Kelamin
 Wanita

pengalaman
 Minimal 1thn

Pekerjaan ini membutuhkan
Asisstant

Deskripsi Pkerjaan
Kualifikasi :
 1.Wanita
 2.Punya Ktp/CV
Informasi Pkerjaan
 1. Berpengalaman Dibidangnya
 2. Dapat bekerja dibawah tekanan
 3. Mengikuti peraturan sesuai dengan ketentuan
 Hari Kerja Jam Kerja
 Setiap Hari 08.00 - 17.00

Lamar Kerja

Tampilan isi Data

AX-Pemilu Damai

Isi Data

Upload Gambar Ktp


lengkapi Data
 Nama Lengkap
 Nik
 Alamat
 Upload CV

 Pilih Jenjang
 SMP SMA S1
 Pilih Pengalaman
 NO 1THN 2THN
 Selesai

Tampilan Berhasil

AX-Pemilu Damai

Telah Berhasil Mengirim
 Data Lamaran Pekerjaan

Menunggu Data Dikanfirmasi
 1.Telah Dilihat
 2.Terseleksi
 3.Panggilan Wawancara


 Berhasil Terkirim



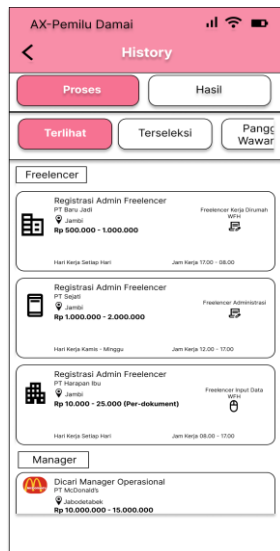
Gambar 5. 9 Wireframe Lo-Fi Proses Lamar Kerja

5.1.10 Wireframe History

Wireframe High Fidelity halaman history seperti terlihat pada Gambar 5.10.

Halaman history merupakan fitur yang digunakan pengguna untuk melihat riwayat proses lamar kerja dan hasilnya.

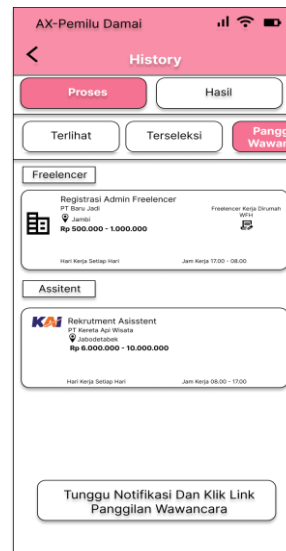
Tampilan Proses Terlihat



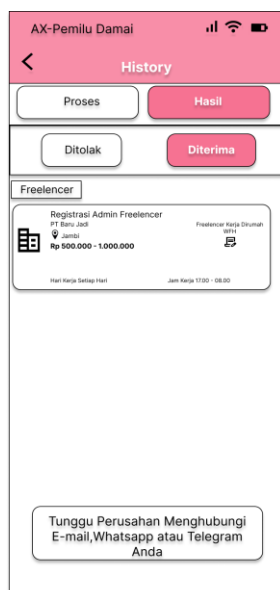
Tampilan Terseleksi



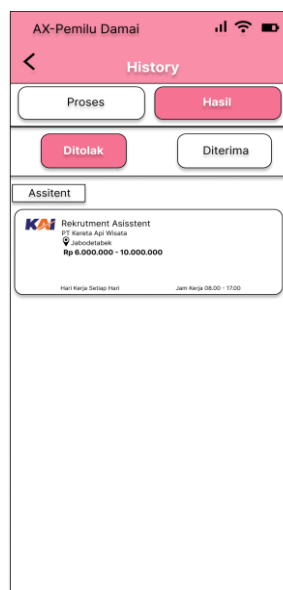
Tampilan Panggilan Wawancara



Tampilan Hasil Diterima



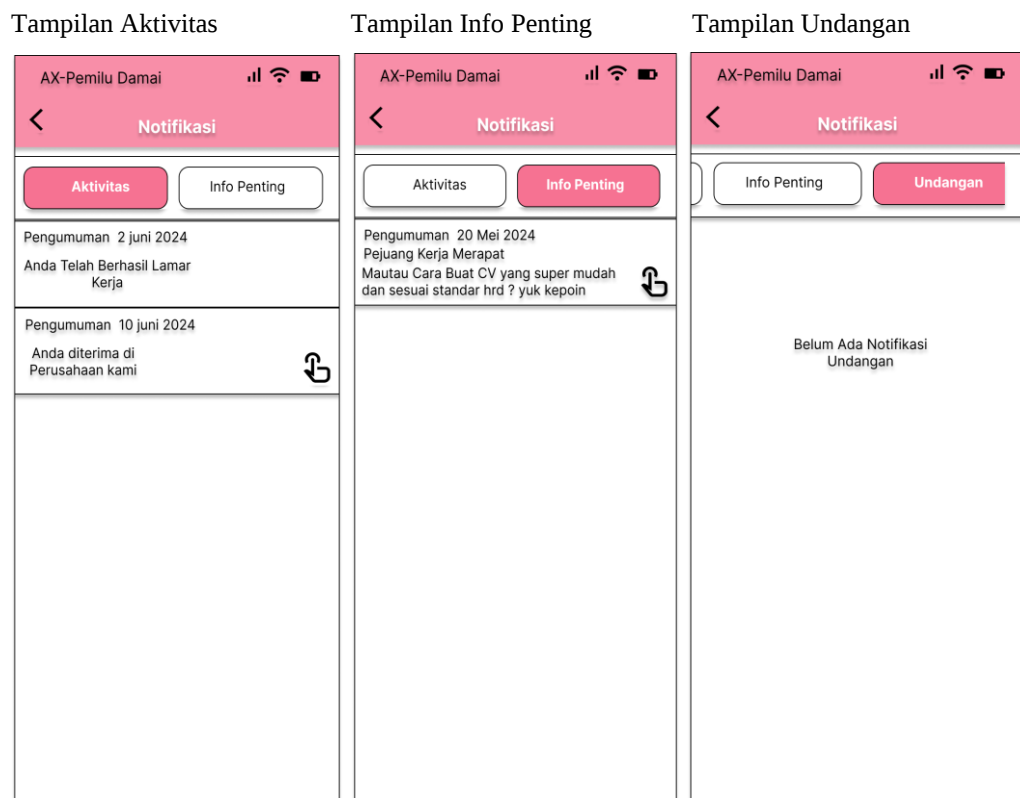
Tampilan Ditolak



Gambar 5. 10 Wireframe Hi-Fi History

5.1.11 Wireframe Notifikasi

Wireframe High Fidelity halaman *notifikasi* seperti terlihat pada Gambar 5.11. Halaman *notifikasi* merupakan fitur untuk mendapatkan pemberitahuan terkait aktivitas pada aplikasi.

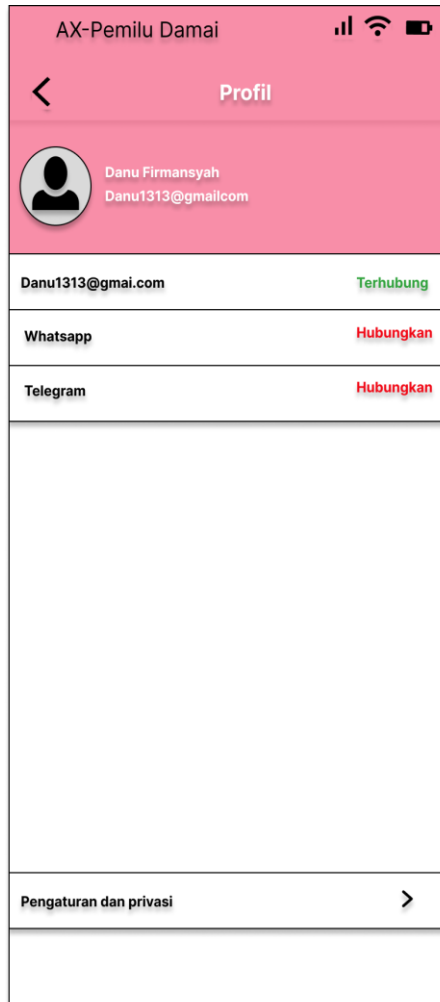


Gambar 5. 11 Wireframe Hi-Fi Notifikasi

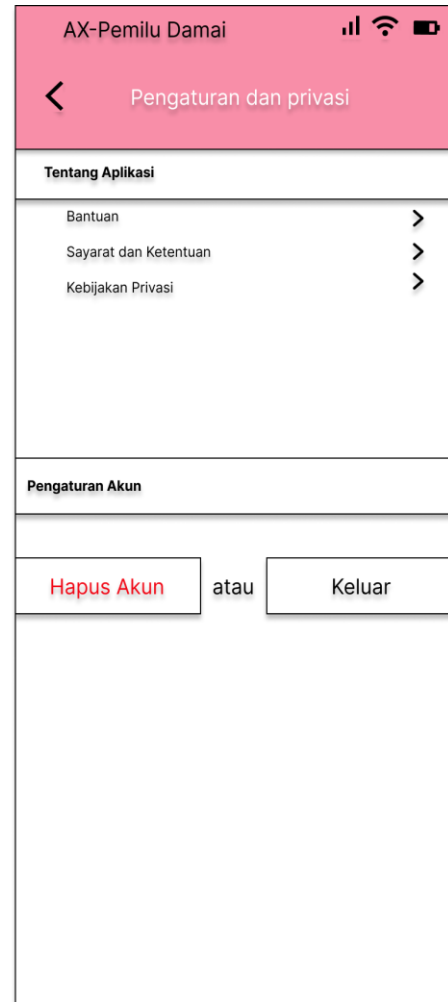
5.1.12 Wireframe Profil dan Pengaturan

Wireframe High Fidelity halaman *Profil dan pengaturan* seperti terlihat pada Gambar 5.12. Halaman *Profi dan pengaturan* merupakan fitur untuk melihat profil akun,dan pengaturan akun.

Tampilan Profil



Tampilan Pengaturan



Gambar 5. 12 Wireframe Hi-Fi Profil dan Pengaturan

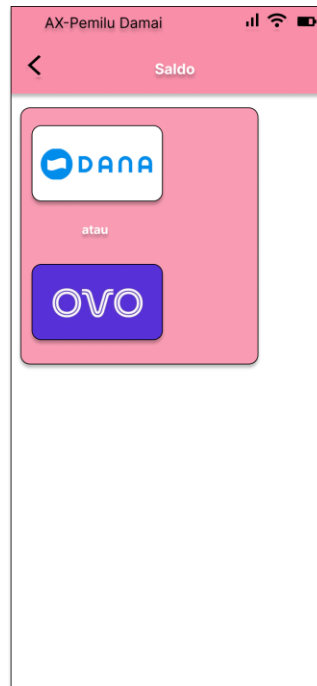
5.1.13 Wireframe Saldo

Wireframe High Fidelity halaman *saldo* seperti terlihat pada Gambar 5.13. Halaman *saldo* merupakan fitur untuk melihat jumlah *saldo* dan melakukan penarikan dana.

Tampilan Saldo



Pilihan metode penarikan



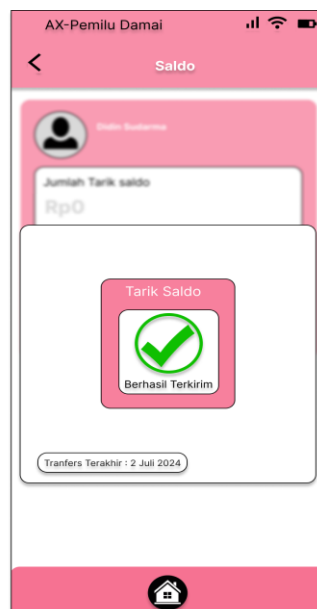
Tampilan Isi Jumlah



Tampilan Tarik



Tampilan Berhasil



Gambar 5. 13 Wireframe Hi-Fi Saldo

5.2 TAHAP TESTING

Tahapan *Testing* merupakan proses pengujian desain aplikasi setelah proses perancangan *Prototype* selesai dilakukan. Pengujian *prototype* desain ini adalah pengumpulan responden langsung terhadap konsep produk dari pengguna. Tahapan pengujian ini dilakukan dengan menguji *prototype* untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terhadap solusi yang dibuat. Umpan balik dari responden tersebut digunakan untuk memperbaiki solusi desain dalam *prototype* yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna. Penerapan pengujian dilakukan dengan istilah *Usability Testing*.

Usability Testing merupakan salah satu cara mengetahui apakah pengguna dapat mudah, efisien, dan efektif dalam menggunakan sebuah aplikasi. Dalam melakukan *usability testing* dibutuhkan beberapa responden untuk mendapatkan *feedback* dari perancangan desain. Ada beberapa Tugas yang diberikan kepada responden seperti yang terlihat pada tabel 5.1. *Testing* dilakukan secara *online* dengan *Maze*. *Maze* merupakan aplikasi *browser* yang digunakan untuk pengujian desain secara *online*.

Tabel 5. 1 Usability Task

No	Fungsi	Task/Tugas
T1.	Register – Login	Pengguna akan Menyelesaikan alur registrasi pembuatan akun baru dan melakukan <i>login</i> ke dalam aplikasi.
T2.	Cari Informasi Lowongan kerja	Pengguna akan melakukan pencarian informasi lowongan. Silahkan gunakan fitur kerja, lowongan terbuka untuk cari informasi lowongan kerja di beranda.

T3	Rekomendasi dan Tips	Pengguna melakukan pencarian rekomendasi freelancer dan tips. Silahkan gunakan fitur rekomendasi freelancer dan fitur tips di beranda.
T4.	Filter	Pengguna akan melakukan perubahan lokasi dalam mencari loker. Silahkan gunakan fitur filter pada aplikasi.
T5.	Proses Lamar Kerja	Pengguna akan melakukan pelamaran pekerjaan. Silahkan gunakan fitur kerja dan lowongan terbuka di beranda. Gunakan tombol lamar kerja pada aplikasi.
T6.	Cek Histori dan Notifikasi.	Pengguna akan melakukan pengecekan hasil, Riwayat lamar kerja dan notifikasi. Silahkan gunakan fitur history dan notifikasi di beranda.
T7.	Misi dan Tarik Saldo	Pengguna akan mencari informasi berita terbaru, mengerjakan misi harian dan melihat jumlah saldo atau menarik saldo. Silahkan gunakan fitur berita terbaru dan misi untuk membaca berita serta mengerjakan misi dan fitur saldo untuk melihat atau tarik saldo di beranda.

Pengujian *Usability Testing* ini melibatkan 10 responden untuk setiap Tugas, dengan tujuan mendapatkan hasil yang efektif dan efisien. Responden akan menjalankan *Prototype* tanpa diarahkan. Skala pengukuran *Usability Test* dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 5. 2 Skala Pengukuran *Usability Test*

Range	Kualifikasi	Hasil
85-100%	Sangat Baik	Berhasil
65-84%	Baik	Berhasil
55-64%	Cukup	Gagal
0-54%	Kurang	Gagal

5.3 HASIL PENGUJIAN

Setelah menyusun *Scenario* tugas yang akan diberikan kepada responden, Tahap selanjutnya adalah melaksanakan *Usability Test* dengan mencoba *Prototype* Aplikasi dan melakukan analisis dari hasil *Usability Test*.

5.3.1 Melakukan *Usability Test Prototype Aplikasi*

Usability Test dengan mencoba *Prototype* aplikasi dengan melibatkan 10 orang responden, Data responden dapat dilihat pada Tabel 5.3.

Tabel 5. 3 Data Responden

No	Nama Responden	Usia	Alamat	Pekerjaan
1.	Muhammad Afreno	25	Kota Jambi	Belum Bekerja
2.	Jumadil Adha	21	Kota Jambi	Belum Bekerja
3.	Ryan Gunawan	25	Kota Jambi	Belum Bekerja
4.	Didin Sudarma	23	Kota Jambi	Belum Bekerja
5.	Arif Firmansayah	22	Kota Jambi	Belum bekerja
6.	Cinta Anindya	23	Kota Jambi	Belum Bekerja
7.	Abdullah Kholik	21	Kota Jambi	Belum Bekerja
8.	Yuli Yustika	23	Kota Jambi	Belum Bekerja
9.	Sisca Eftiyani	25	Kota Jambi	Belum Bekerja
10.	Rizky Amruna Akbar	22	Kota Jambi	Belum Bekerja

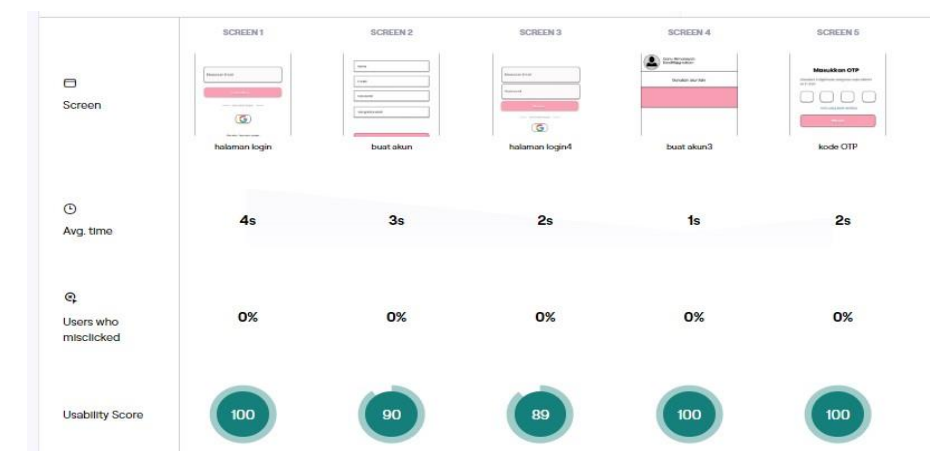
Pelaksanaan *Usability Test* dilakukan dengan menggunakan maze secara *online* agar mempermudah dalam pengumpulan data yang dikirim ke 10 orang responden. Pengujian menggunakan *Website Maze.com* yang mana pada *website* tersebut terdapat parameter *usability test* untuk menentukan valid dan akurat desain yang telah diuji. Pengujian dilakukan akan menghasilkan aspek *usability*

breakdown dan aspek *heatmap screen* yang akan peneliti berikan pada sub bab berikutnya. *Usability breakdown* akan menjelaskan berupa nilai masing-masing *usability*, rata-rata waktu yang dikerjakan pada setiap tesnya, dan kesalahan klik. Pada *heatmap screen* untuk mengetahui perilaku calon pengguna ketika berada pada setiap *screen*, jika *heatmap screen* menunjukkan warna merah dan besar maka pengguna sering meng-klik bagian pada *screen* tersebut. Berikut hasil laporan dari *usability testing* pada 10 orang penguji dengan menggunakan *Maze* yang bertujuan untuk melakukan pengujian setiap fitur dan tugas dari aplikasi kerja happy freelancer.

1. Halaman *Register – Login*

a. *Usability Breakdown*

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman *Register – Login* dapat dilihat pada gambar 5.14. Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 100%, *screen 2* sebesar 90%, *screen 3* sebesar 89%, *screen 4* sebesar 100%.



Gambar 5. 14 Usability Breakdown Register – Login

b. Heatmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada Tabel 5.1 T1 *Register – Login* dapat dilihat pada gambar 5.15.



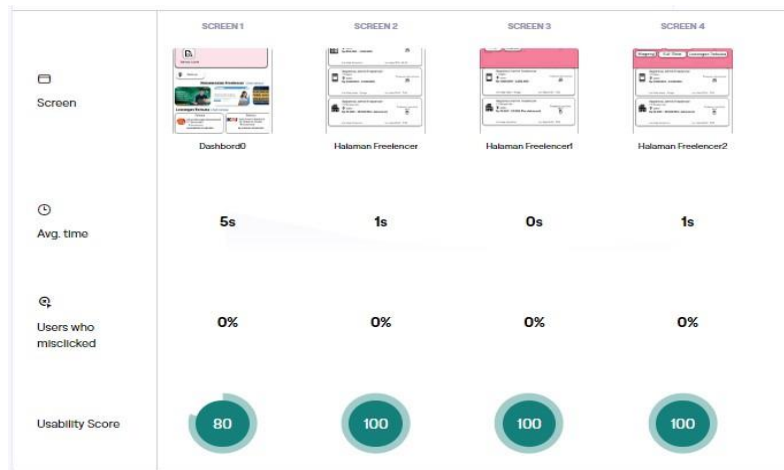
Gambar 5. 15 Heatmap Screen Register – Login

2. Halaman Cari Informasi Lowongan Kerja

a. Usability Breakdown

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman cari informasi lowongan kerja dilihat pada gambar

5.16. Skor yang diperoleh dari *screen* 1 sebesar 80%, *screen* 2 sebesar 100%, *screen* 3 sebesar 100%, *screen* 4 sebesar 100%.



Gambar 5. 16 Usability Breakdown Cari Informasi Lowongan Kerja

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada Table 5.1 T2 cari informasi lowongan kerja dapat dilihat pada gambar 5.17.



Screen 2, Path 1



Path 2



Path 3



Path 4



Screen 3, Path 1



Path 2



Path 3



Path 4



Screen 4, Path 1



Path 2



Path 3



Path 4

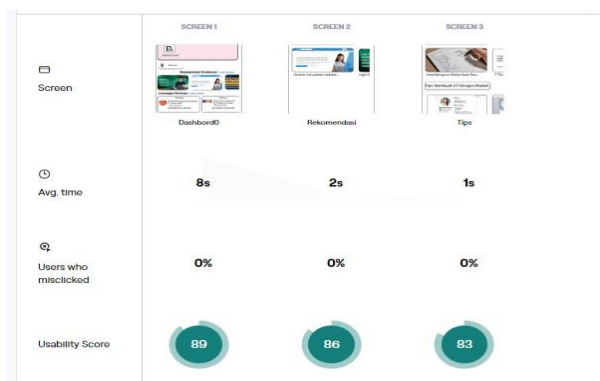


Gambar 5. 17 Heatmap Screen Cari Informasi Lowongan Kerja

3. Halaman Rekomendasi dan Tips

a. Usability Breakdown

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman rekomendasi dan tips dapat dilihat pada gambar 5.18. Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 89%, *screen 2* sebesar 85%, *screen 3* sebesar 83%, *screen*.



Gambar 5. 18 Usability Breakdown Rekomendasi dan Tips

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada Table 5.1 T3 rekomendasi dan tips dapat dilihat pada gambar 5.19.



Screen 2, Path 1

Path 2

Path 3

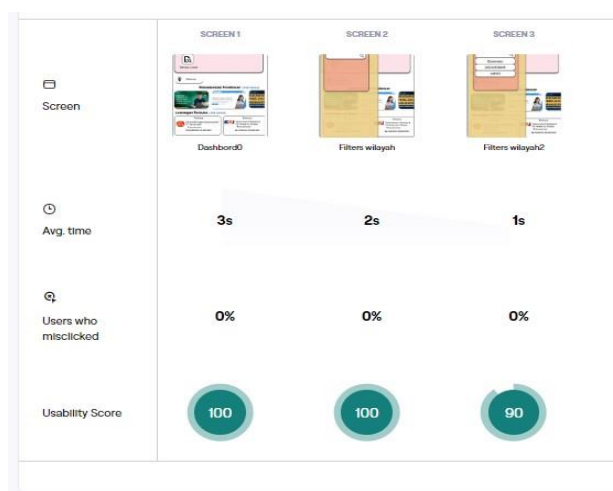


Gambar 5. 19 Heatmap Screen Rekomendasi dan Tips

4. Halaman Filter

a. Usability Breakdown

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman filter dapat dilihat pada gambar 5.20. Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 100%, *screen 2* sebesar 100%, *screen 3* sebesar 90%.



Gambar 5. 20 Usability Breakdown Filter

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada Table 5.1 T4 filter dapat dilihat pada gambar 5.21.



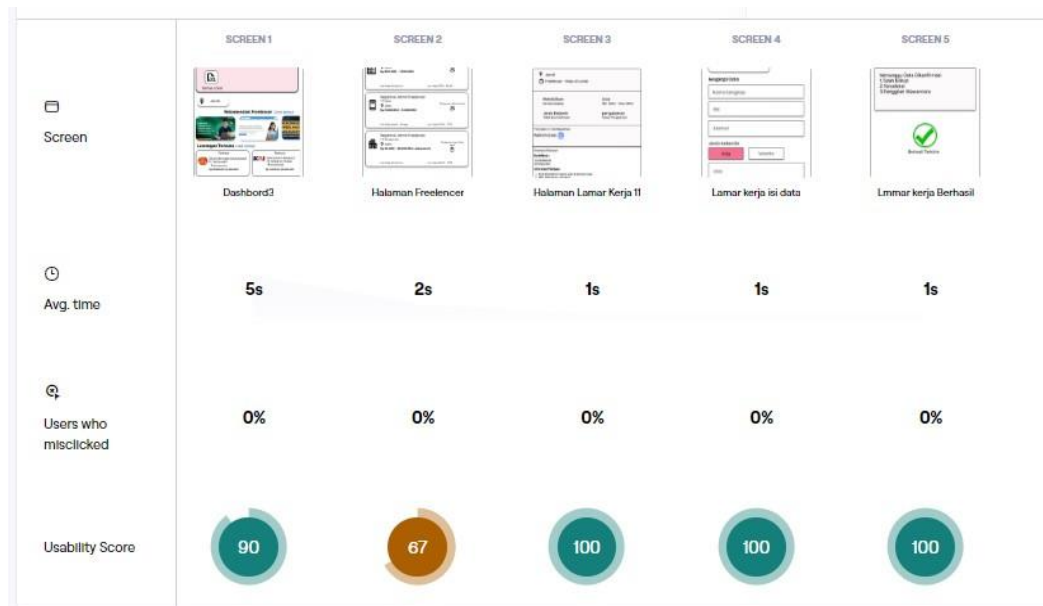
Gambar 5. 21 Heatmap Screen Filter

5. Halaman Proses Lamar Kerja

a. *Usability Breakdown*

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman proses lamar kerja dapat dilihat pada gambar 5.22.

Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 90%, *screen 2* sebesar 67%, *screen 3* sebesar 100%, *screen 4* sebesar 100%, *screen 5* sebesar 100%.



Gambar 5. 22 Usability Breakdown Proses Lamar Kerja

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada Table 5.1 T5 proses lamar kerja dapat dilihat pada gambar 5.23.



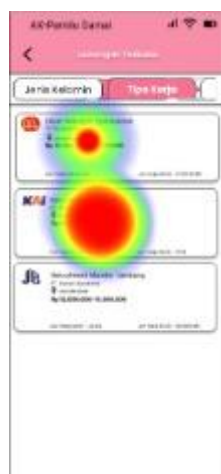
Path 5



Screen 2, Path 1



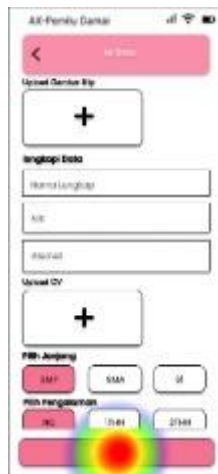
Path 2



Path 3



Path 4



Path 5



Screen 3, Path 1



Path 2



Path 3



Path 4



Path 5



Screen 4, Path 1



Path 2



Path 3



Path 4



Path 5

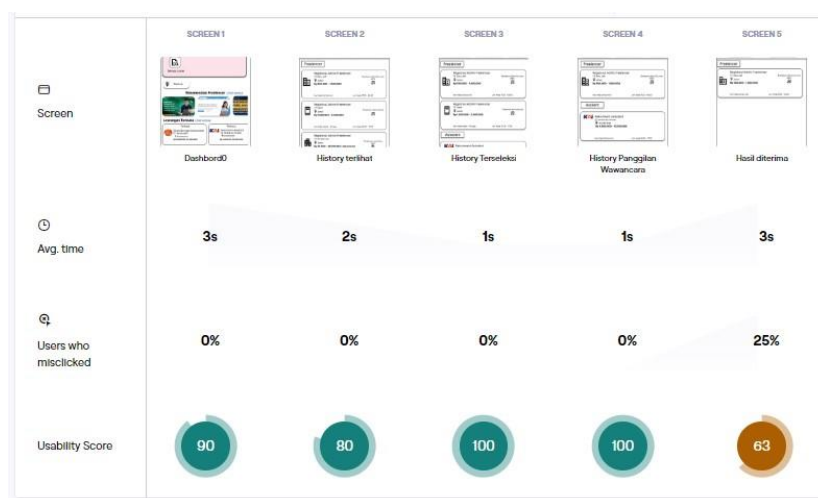


Gambar 5. 23 Heatmap Screen Proses Lamar Kerja

6. Halaman History dan Notifikasi

a. Usability Breakdown

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman history dan notifikasi dapat dilihat pada gambar 5.24. Skor yang diperoleh dari *screen* 1 sebesar 90%. *screen* 2 sebesar 80%, *screen* 3 sebesar 100%, *screen* 4 sebesar 100%, *screen* 5 sebesar 63%.



Gambar 5. 24 Usability Breakdown Halaman History dan Notifikasi

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada Tabel 5.1 T6 cek histori dan notifikasi dapat dilihat pada gambar 5.25.

Screen 1, Path 1



Path 2



Path 3



Path 4



Path 5



Screen 2, Path 1



Path 2



Path 3

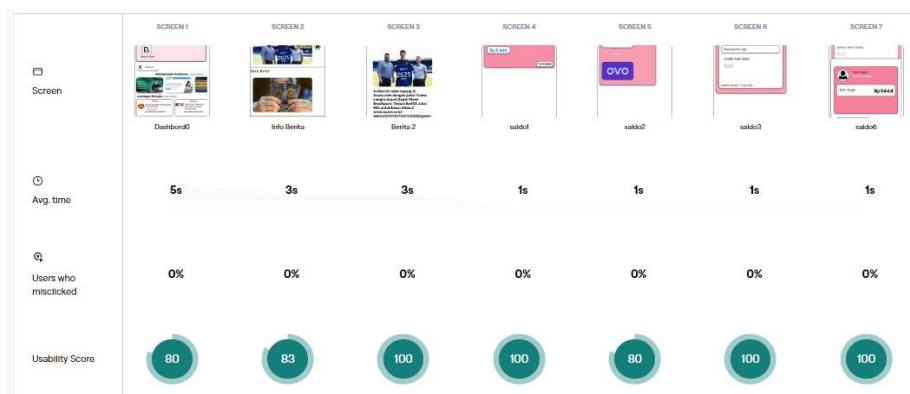


Gambar 5. 25 Heatmap Screen Halaman History dan Notifikasi

7. Halaman Misi dan Tarik Saldo

a. Usability Breakdown

Berikut merupakan hasil dari *Usability Breakdown* yang diperoleh dari *usability testing* pada halaman misi dan tarik saldo dapat dilihat pada gambar 5.26. Skor yang diperoleh dari *screen 1* sebesar 80%, *screen 2* sebesar 83%, *screen 3* sebesar 100%, *screen 4* sebesar 100%, *screen 5* sebesar 80%, *screen 6* sebesar 100%, *screen 7* sebesar 100%.



Gambar 5. 26 Usability Breakdown Halaman Misi dan Tarik Saldo

b. Headmap Screen

Berikut tampilan hasil *Headmap Screen* dari masing-masing *Screen* yang terdapat pada Tabel 5.1 T7 misi dan tarik saldo dapat dilihat pada gambar 5.27.

Screen 1, Path 1



Path 2



Path 3



Path 4



Path 5



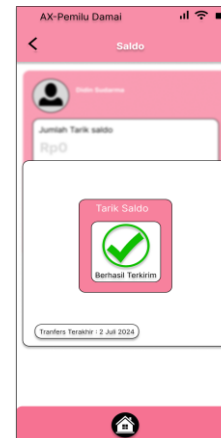
Path 6



Path 7



Path 8



Screen 2, Path 1



Path 2



Path 3



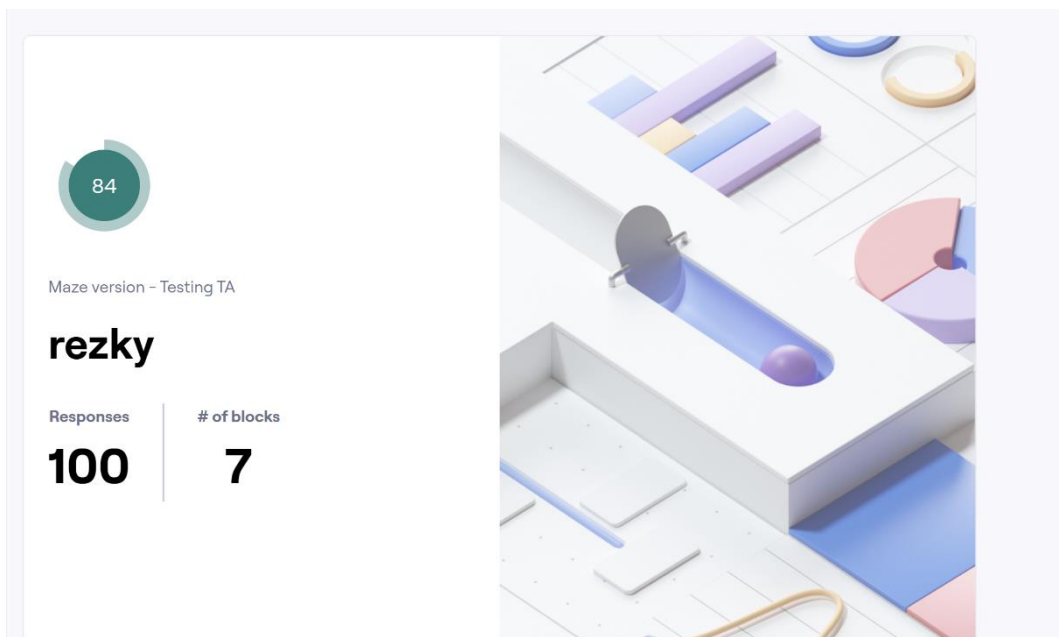
Path 4





Gambar 5. 27 Heatmap Screen Usability Breakdown Halaman Misi dan Tarik Saldo

Hasil data responden pada *Usability Testing* dengan maze diperoleh hasil keseluruhan sebesar 84%. Dapat dilihat pada gambar 5.28.



Gambar 5. 28 Total Usability Score

5.3.2 Analisis Data Hasil Usability Testing

Pengujian Usability Testing dilakukan dengan melakukan penilaian *completion rate* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penyelesaian yang dilakukan oleh responden. Data hasil pengujian *completion rate* dinilai dari penyelesaian berdasarkan fungsi dan tugas yang diberikan kepada responden. Terdapat indikator pada *usability testing* seperti terlihat pada tabel 5.4. Hasil penyelesaian pengujian secara keseluruhan seperti terlihat pada tabel 5.5.

Tabel 5. 4 Indikator Usability Testing

Kode	Tingkat Kebersihan	Keterangan
S	Sukses	Menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario
G	Gagal	Tidak dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario

Tabel 5. 5 Hasil Penyelesaian Pengujian Keseluruhan

Tugas	Tingkat Penyelesaian Keseluruhan			
	Responden (S)	Presentase (S) (Jumlah Sukses/ Jumlah Responden) x 100%	Responden (G)	Presentase (G) (Jumlah Gagal/ Jumlah Responden) x 100%
T-1	84	84%	16	16%
T-2	83	83%	17	17%
T-3	84	84%	16	16%
T-4	86	86%	14	14%
T-5	85	85%	15	15%
T-6	84	84%	16	16%
T-7	81	81%	19	19%

Berdasarkan nilai rata-rata keberhasilan dan kegagalan responden pengguna dengan 7 tugas yang telah dikerjakan oleh 100 responden. Nilai presentase keberhasilan dalam penyelesaian keseluruhan tugas, paling kecil didapatkan 81% dan paling besar didapatkan 86%, sedangkan kegagalan penyelesaian tugas paling kecil 14% dan paling besar 19%.

Setelah hasil penyelesaian pengujian keseluruhan didapatkan, kemudian dilakukan pencarian nilai rata-rata keberhasilan pengujian untuk mengukur baik dan buruk *usability testing* terhadap *completion rate* seperti yang terlihat pada tabel 5.6.

Tabel 5. 6 Nilai rata-rata *Completion Rate*

Presentase	Jumlah Total Responden Pengguna (S) T-1 Sampai T-7	Jumlah Task Yang Diberikan	Jumlah Responden Pengguna
	587	7	100
Jumlah Total Responden (S) T-1 – T-7/ Jumlah Tugas* 100%	$(587/7)*100\%$		84%

Nilai *Completion Rate* atau keberhasilan pada penyelesaian tugas desain aplikasi kerja happy freelancer yang dilakukan oleh 100 responden diperoleh 84%, sehingga dapat dikatakan baik dari proses pengujian. Nilai *completion rate* ini termasuk baik karena lebih dari 65%[42].

