

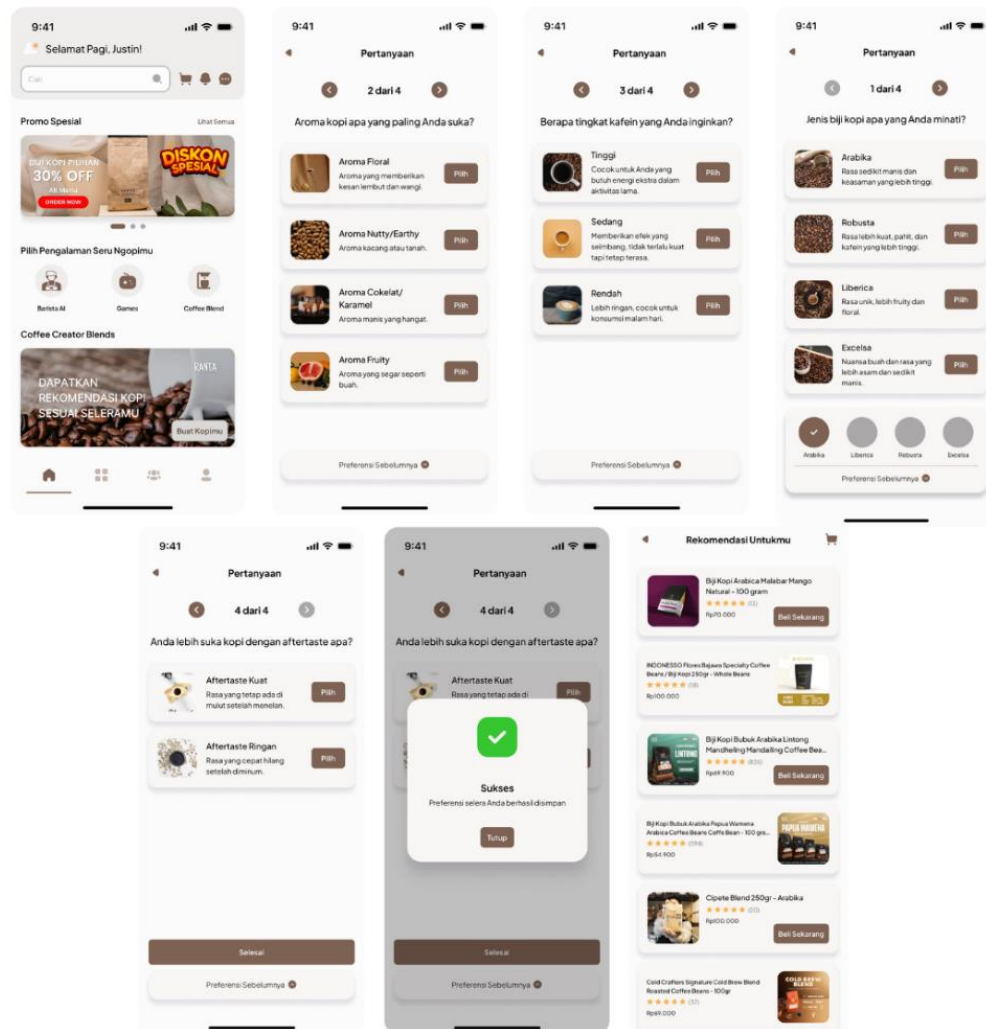
BAB V

IMPLEMENTASI, *TESTING* DAN HASIL

5.1 *HIGH-FIDELITY DESIGN*

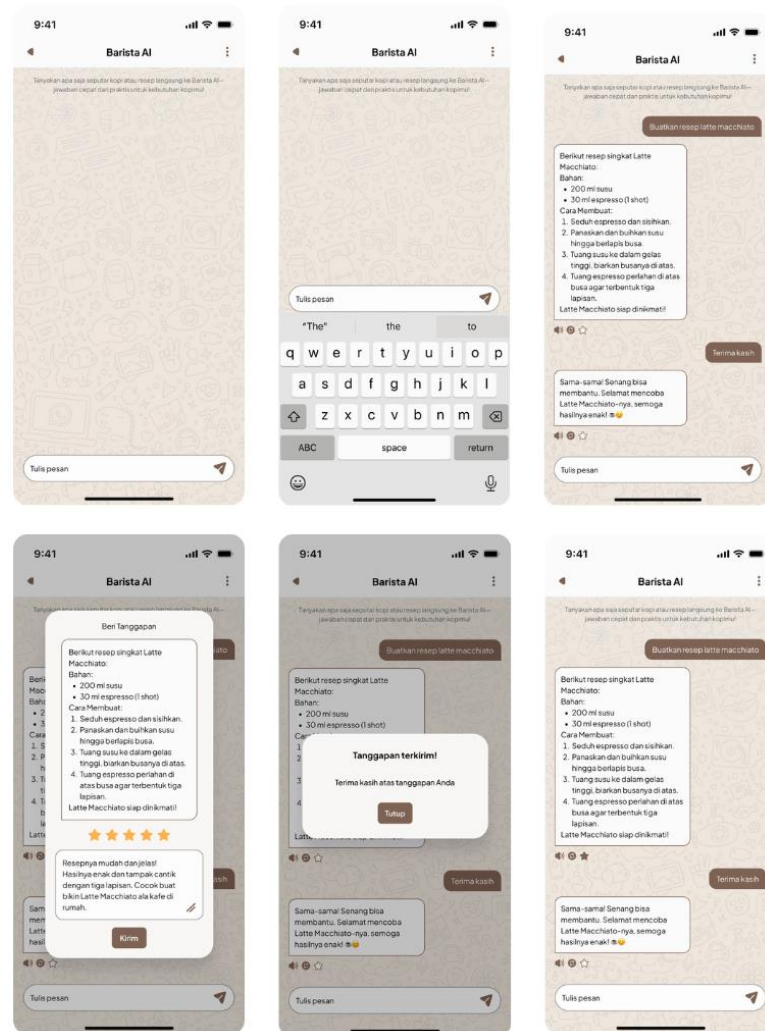
Peneliti mengembangkan desain *high-fidelity* (Hi-Fi) untuk empat fitur utama aplikasi RANTA, dengan fokus pada elemen visual, tipografi, dan interaksi yang konsisten. Desain ini mencakup elemen UI fungsional seperti tombol, input field, dan navigasi intuitif untuk memberikan pengalaman pengguna yang mudah dan nyaman. Peneliti juga menambahkan feedback visual pada setiap interaksi, seperti animasi transisi dan perubahan warna tombol, untuk mempermudah pengguna. Desain ini bertujuan untuk memastikan aplikasi berfungsi efisien dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan cara yang menyenangkan.

High-fidelity (Hi-Fi) adalah desain yang mendekati tampilan akhir aplikasi, dengan elemen visual yang lebih detail seperti warna, tipografi, ikon, dan layout. Desain Hi-Fi ini memberikan gambaran realistis mengenai produk akhir dan memungkinkan peneliti untuk menguji fungsionalitas serta pengalaman pengguna secara lebih mendalam. Dengan penerapan desain Hi-Fi, peneliti dapat mengidentifikasi masalah atau area yang perlu perbaikan, serta memastikan aplikasi RANTA siap untuk diuji lebih lanjut. Hasil desain *high-fidelity* (Hi-Fi) untuk empat fitur yang dipilih peneliti dengan detail sebagai berikut:



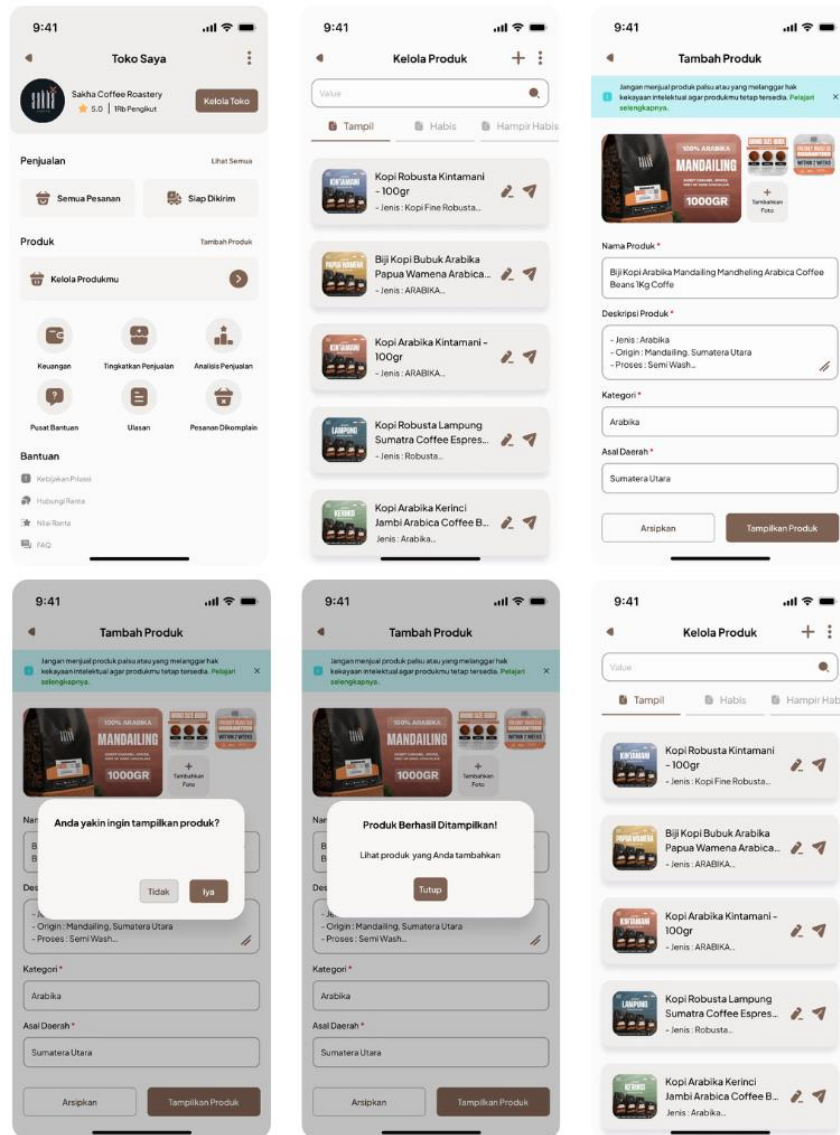
Gambar 5.1 *high-fidelity* fitur *AI-Coffee Creator Blends*

Gambar diatas adalah *high-fidelity* tampilan dari *core fitur* RANTA fitur *AI-Coffee Creator Blends* bertujuan untuk membantu pengguna dalam membuat campuran kopi yang sesuai dengan preferensi pribadi mereka menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI). Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memilih berbagai jenis kopi dengan berbagai karakteristik, seperti rasa, aroma, tingkat kekuatan, dan metode penyeduhan. Berdasarkan pilihan-pilihan tersebut, AI akan menghasilkan rekomendasi blend kopi yang optimal sesuai dengan keinginan pengguna.



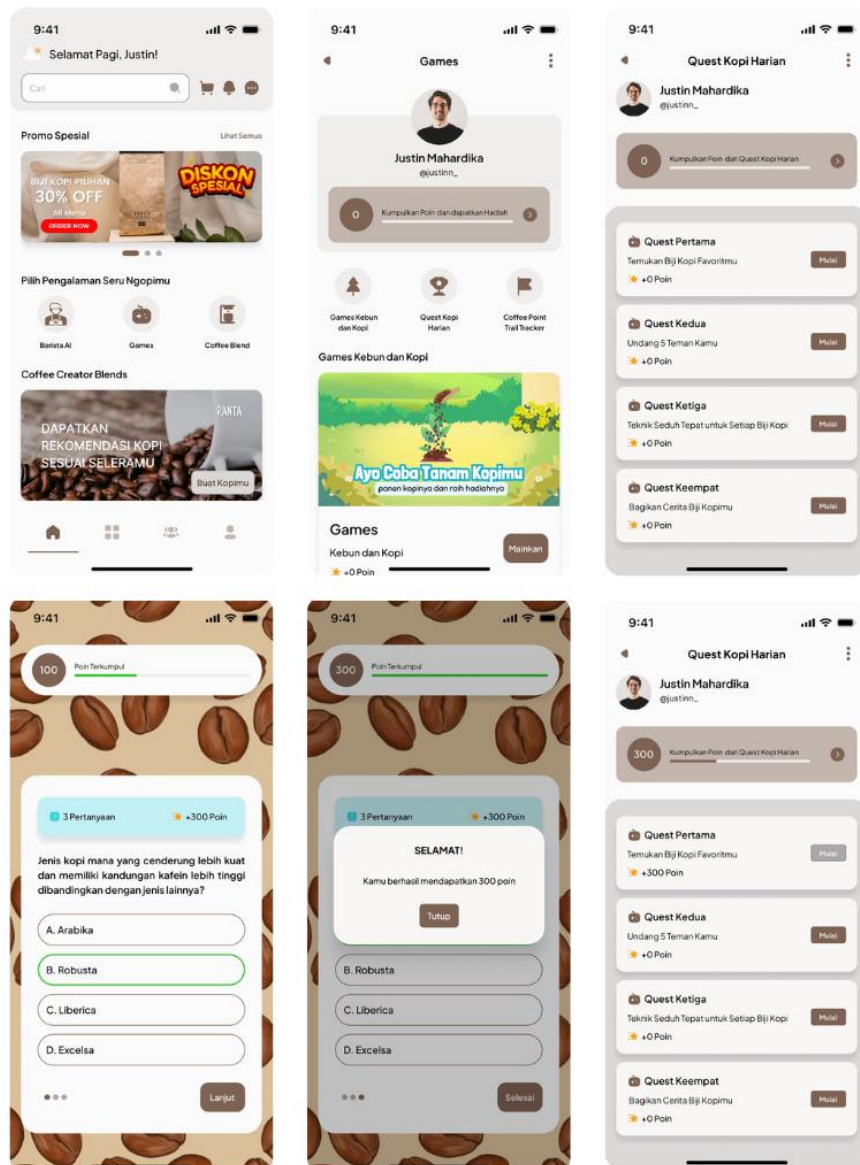
Gambar 5.2 *high-fidelity* fitur *Chat barista AI*

Gambar diatas adalah *high-fidelity* tampilan dari fitur *Chat barista AI*, berfungsi sebagai asisten virtual untuk membantu pengguna dalam menjawab pertanyaan terkait kopi dan memberikan rekomendasi secara langsung. Fitur ini menggunakan kecerdasan buatan untuk memberikan pengalaman percakapan yang interaktif, seperti berbicara dengan seorang barista profesional. Pengguna dapat bertanya mengenai berbagai hal, mulai dari jenis kopi, hingga rekomendasi blend kopi yang sesuai dengan preferensi mereka.



Gambar 5.3 *high-fidelity* fitur *Coffee Inventory*

Gambar di atas menunjukkan tampilan *high-fidelity* dari fitur *Coffee Inventory*, yang dirancang untuk membantu pelaku UMKM kopi mengelola stok kopi dengan lebih efisien. Fitur ini memungkinkan pengguna memantau persediaan kopi secara real-time, mulai dari biji kopi hingga produk jadi. Pengguna dapat dengan mudah menambah, menghapus, atau mengedit informasi stok, termasuk jenis kopi, jumlah, dan status ketersediaan.



Gambar 5.4 *high-fidelity* fitur Games Kopi Hari

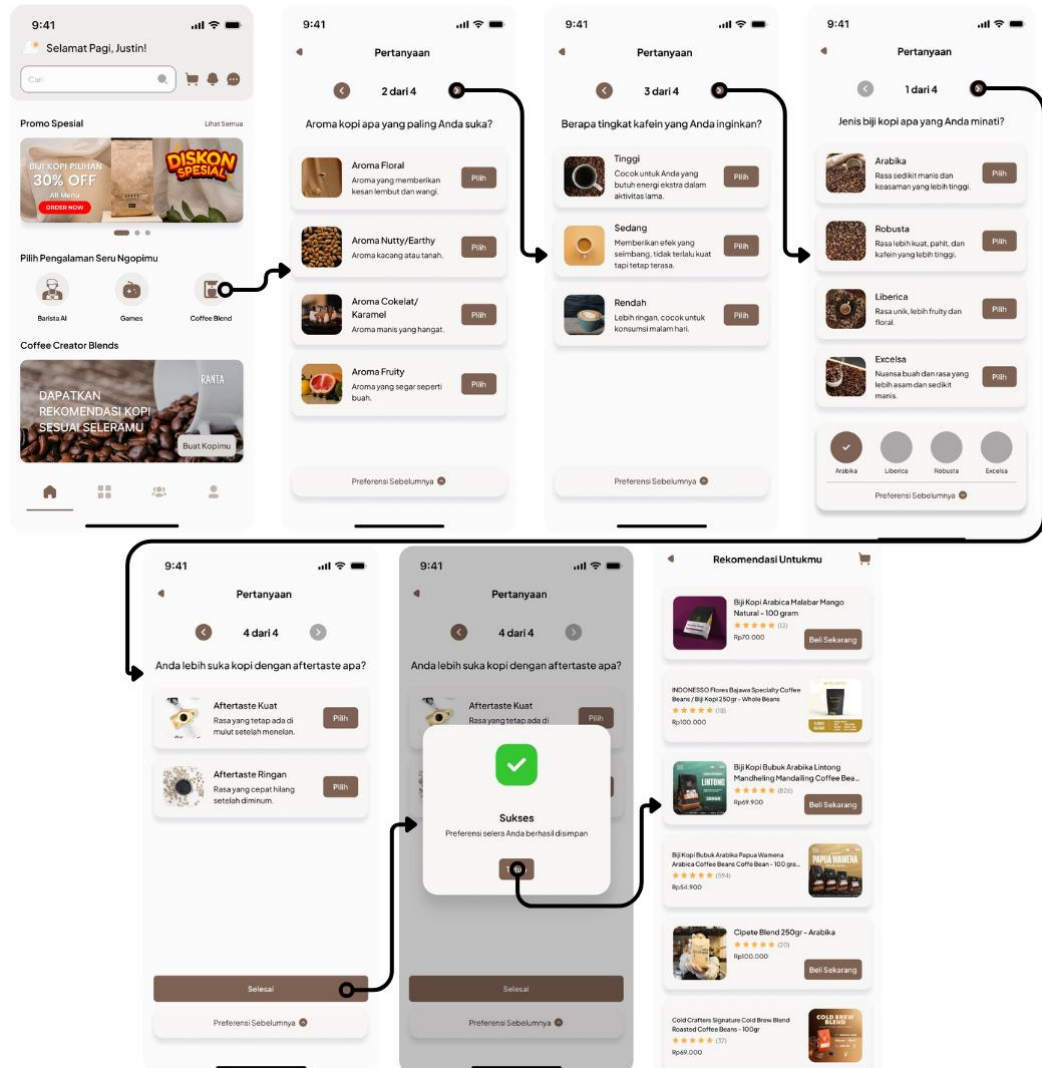
Gambar di atas menampilkan fitur Games Kopi Hari yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna aplikasi RANTA. Pengguna dapat bermain game seputar kopi setiap hari, menyelesaikan tantangan, dan mengumpulkan poin yang bisa ditukar dengan hadiah atau diskon. Fitur ini bertujuan memperkenalkan produk UMKM kopi dengan cara yang menyenangkan dan memperkuat hubungan dengan pengguna.

5.2 **PROTOTYPING**

Setelah tahap desain *high-fidelity* selesai, peneliti melanjutkan ke proses pembuatan prototype interaktif yang menghubungkan setiap layar sesuai dengan alur yang diinginkan pengguna. Prototype ini tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga menyertakan elemen-elemen interaktif seperti tombol yang dapat diklik, transisi antar layar yang mulus, serta animasi ringan yang memberikan kesan interaksi yang alami dan realistis. Tujuan dari pembuatan *prototype* ini adalah untuk menyimulasikan pengalaman pengguna secara langsung, memungkinkan peneliti untuk melihat bagaimana aplikasi akan beroperasi dalam skenario penggunaan sesungguhnya. Dengan menggunakan *prototype* ini, peneliti dapat menguji fungsionalitas, alur navigasi, serta kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi, sehingga mempermudah identifikasi area yang perlu diperbaiki sebelum melangkah ke tahap pengembangan lebih lanjut.

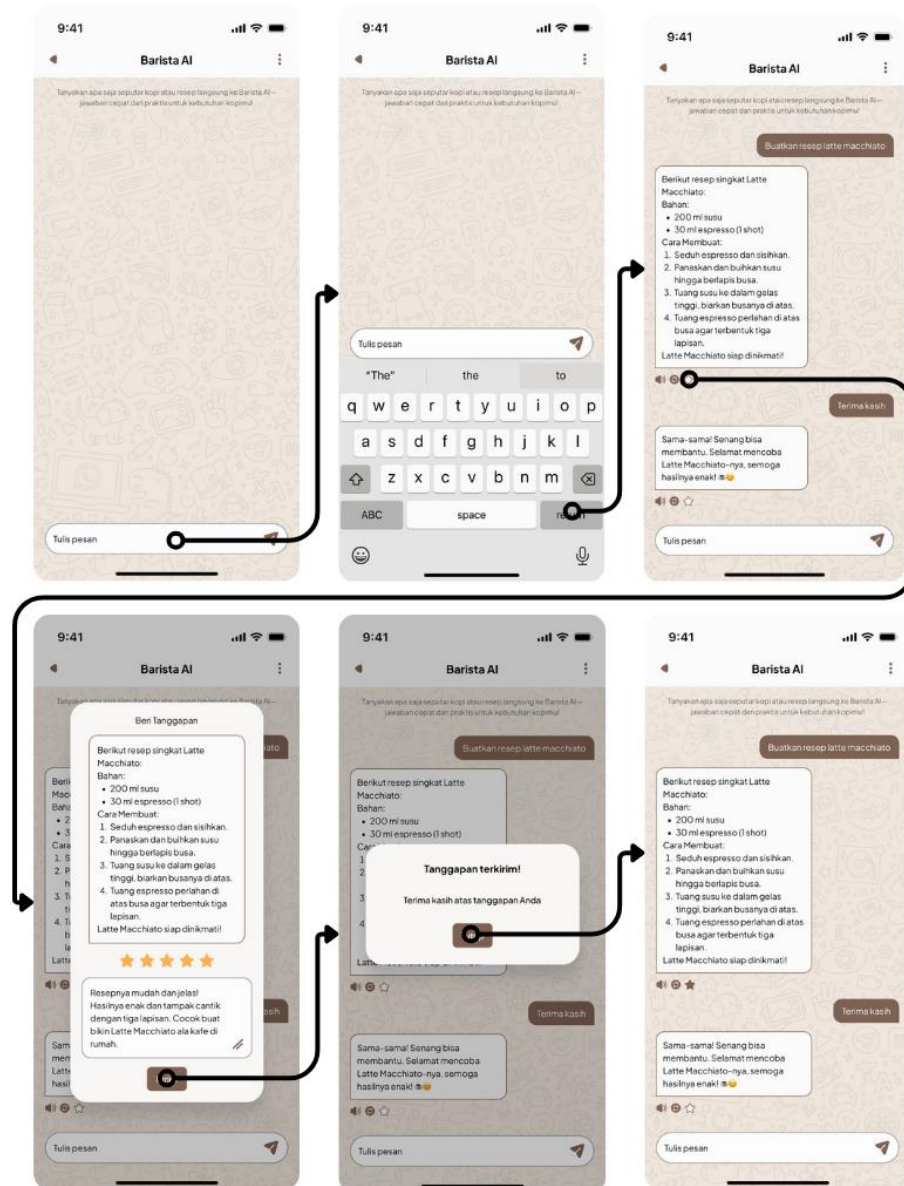
Prototyping adalah proses pembuatan model interaktif dari desain aplikasi yang memungkinkan tim untuk menguji dan mengevaluasi alur pengguna serta fungsionalitas fitur sebelum aplikasi dikembangkan sepenuhnya. Dengan membuat *prototype*, desain yang sudah direncanakan dapat divalidasi lebih awal, memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah potensial, serta memastikan bahwa aplikasi akan berfungsi sesuai dengan harapan pengguna. *Prototyping* juga membantu tim untuk mendapatkan *feedback* yang lebih cepat, sehingga perbaikan dan penyempurnaan dapat dilakukan sebelum memasuki tahap pengembangan lebih lanjut. Hasil desain *prototyping* untuk empat fitur yang

dipilih peneliti dengan detail sebagai berikut:



Gambar 5.5 *prototyping* fitur AI-Coffee Creator Blends

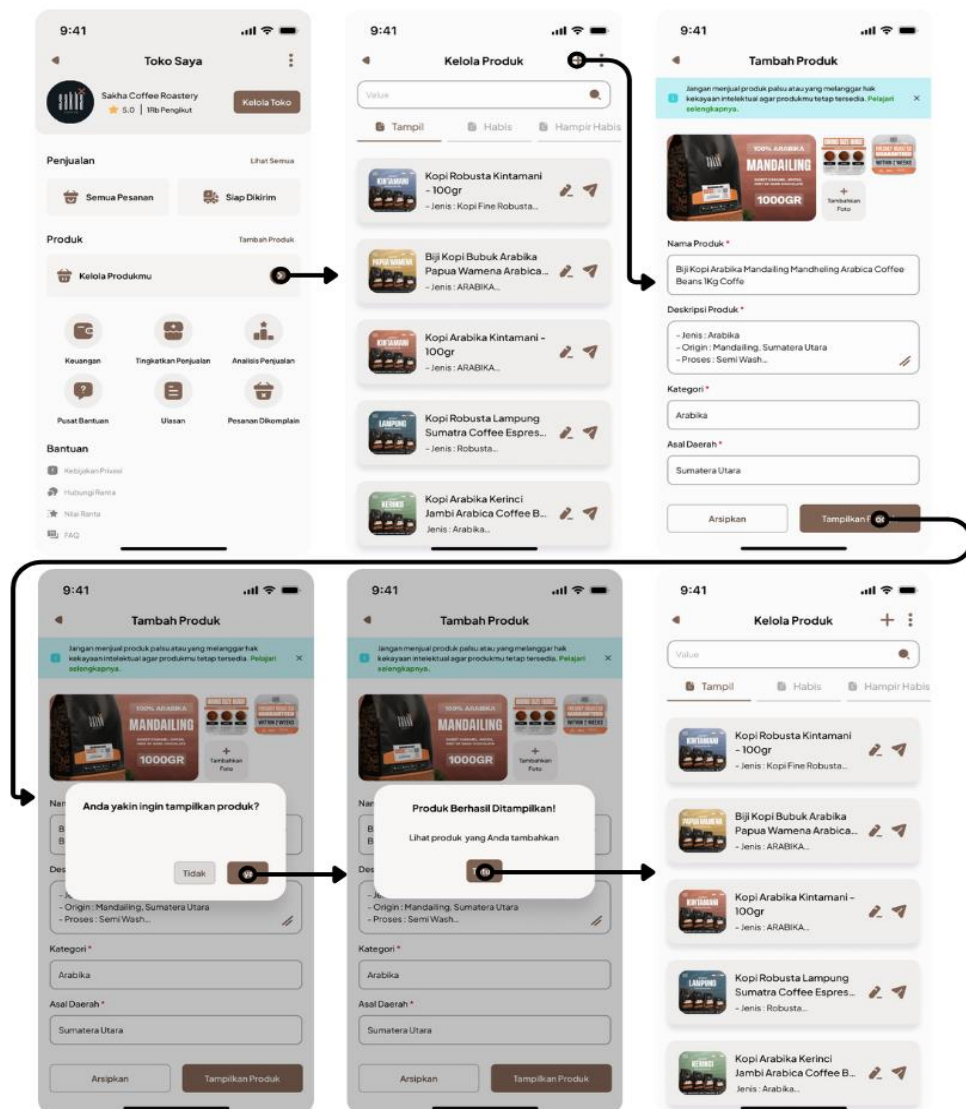
Gambar di atas menunjukkan *prototype* fitur AI-Coffee Creator Blends yang memungkinkan pengguna menciptakan racikan kopi sesuai preferensi pribadi menggunakan teknologi AI. *Prototype* ini menggambarkan alur pengguna, dari pemilihan bahan hingga rekomendasi racikan optimal. Desain ini bertujuan untuk memvalidasi konsep, mengidentifikasi perbaikan, dan menguji pengalaman pengguna.



Gambar 5.6 Prototyping Fitur Chat Barista AI

Gambar diatas menunjukkan tampilan *prototype* fitur *Chat Barista AI* bertujuan untuk memberikan pengalaman konsultasi virtual kepada pengguna melalui teknologi kecerdasan buatan (AI). Fitur ini memungkinkan pengguna untuk bertanya seputar kopi, seperti rekomendasi penyeduhan, pengenalan jenis biji kopi, atau cara meracik kopi yang sesuai dengan preferensi. Prototipe

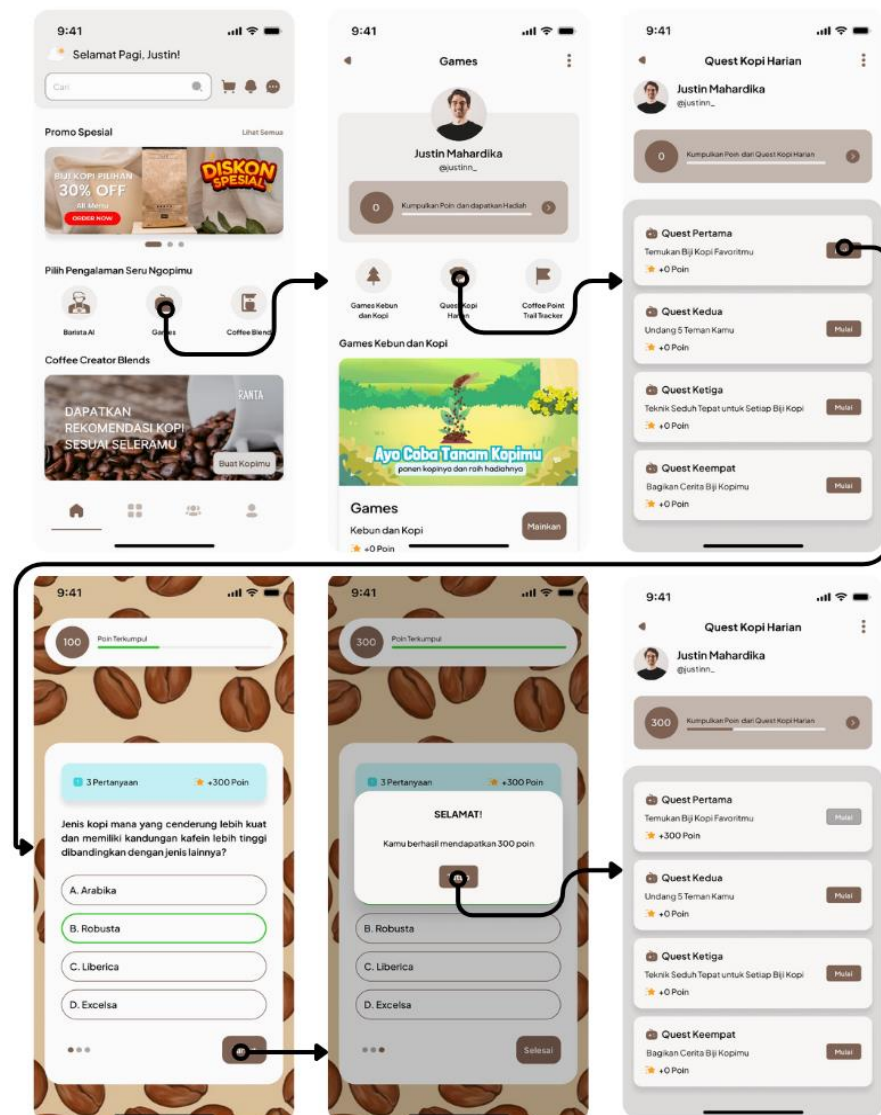
menggambarkan alur komunikasi interaktif dengan antarmuka yang responsif, dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dengan cepat dan akurat. Proses pengembangan *prototype* ini mencakup pengujian efektivitas fitur dalam menjawab kebutuhan pengguna serta memvalidasi desain antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami.



Gambar 5.7 *prototyping* fitur *Coffee Inventory*

Gambar diatas menunjukkan tampilan *prototype* fitur *Coffee Inventory*

dirancang untuk mendukung pelaku UMKM kopi dalam mengelola persediaan secara efisien, dengan menyediakan fungsi utama seperti pencatatan stok, pengelompokan produk berdasarkan jenis kopi, pembaruan jumlah persediaan, serta notifikasi stok minimum, sehingga memudahkan pengguna dalam mengatur inventaris secara praktis dan terstruktur.



Gambar 5.8 *prototyping* fitur Games Kopi Harian

Gambar diatas menunjukkan *prototype* fitur *Games Kopi Harian* yang dikembangkan selama proyek di Skilvul. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan menyediakan permainan bertema kopi yang dapat diakses setiap hari. Dalam permainan ini, pengguna dapat menyelesaikan tantangan harian, mengumpulkan poin, dan menukarkannya dengan hadiah atau diskon. Selain memberikan hiburan, fitur ini juga bertujuan untuk mengedukasi pengguna tentang kopi sekaligus mendukung promosi produk UMKM kopi secara inovatif.

5.3 *USABILITY TESTING*

Setelah menyelesaikan desain *prototype*, peneliti melanjutkan ke tahap *User Testing*. Tahap ini sangat penting untuk memastikan bahwa produk yang peneliti buat sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan metode SEQ (*Single Ease Question*) untuk mengukur kepuasan pengguna setelah mereka menyelesaikan tugas, dengan rentang nilai dari 1 hingga 7. Peneliti menguji empat fitur, yaitu *AI Coffee Creator Blend*, *Chat Barista AI*, *Coffee Inventory*, dan *Games Quest Kopi Harian*.

Sebelum melakukan pengujian dengan pengguna, peneliti mempersiapkan *Usability Testing Document* yang berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan pengujian. Pengujian ini dilakukan melalui Zoom dengan rincian sebagai berikut:

5.3.1 **Kriteria Responden**

Pada tahap ini peneliti memilih responden berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan pengguna target, seperti usia, pengalaman dengan produk sejenis,

dan tingkat keterampilan teknologi. Dengan kriteria ini, peneliti dapat memastikan bahwa peserta yang terlibat mewakili calon pengguna. Berikut kriteria responden yang akan melakukan *usability testing*:

- a. Laki-laki dan Perempuan
- b. Berusia 18–35 tahun
- c. Pengguna yang familiar dengan aplikasi *e-commerce*
- d. Mengonsumsi kopi untuk menemani hampir setiap kegiatan
- e. Pernah menggunakan aplikasi *e-commerce* untuk berbelanja
- f. Berbagai latar belakang, mulai dari pelajar/mahasiswa, pemilik usaha, pegawai hingga *freelancer*
- g. Pengguna yang lebih sering memanfaatkan aplikasi untuk memesan kopi secara *online*
- h. Pengguna yang sering konsumsi kopi di setiap melakukan kegiatannya

5.3.2 Research Information

Pada tahap ini, peneliti merancang *Research Information* dengan menetapkan tujuan pengujian, memilih fitur yang akan diuji, dan menentukan metode penelitian yang tepat. Pengujian difokuskan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan fitur utama aplikasi Ranta, serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki. Metode yang digunakan memastikan bahwa masukan dari pengguna dapat dikumpulkan secara mendalam, sehingga hasil penelitian dapat memberikan wawasan yang berguna dalam menyempurnakan desain dan fungsionalitas aplikasi.

Tabel 5.1 *Research*

Nama Group	Ketua Kelompok	No	Anggota
Creafive	Destica Pitrianti	1	Adam Subhan
		2	Sintiya

Pada tabel *research* menunjukkan struktur tim penelitian yang terdiri dari kelompok *Creafive*, dengan Destica Pitrianti sebagai ketua kelompok, serta Adam Subhan dan Sintiya sebagai anggota tim. Tim ini berperan dalam merancang dan melaksanakan pengujian untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi Ranta.

Tabel 5.2 Detail Aplikasi dan Tujuan *Research*

Nama Aplikasi	Operating System	Tujuan Research	Metode Research
RANTA	Android & iOS	Mengetahui feedback user terhadap desain fitur <i>AI Coffee Blend</i> , <i>Fitur Chat Barista AI</i> , <i>Coffee Inventory</i> , dan <i>Quest Coffee</i> dari aplikasi Ranta.	<i>In Depth Interview</i>
		Mengukur tingkat kemudahan user dalam mencoba fitur <i>AI Coffee Blend</i> , <i>Fitur Chat Barista AI</i> , <i>Coffee Inventory</i> , dan <i>Quest Coffee</i> melalui prototype aplikasi Ranta.	

Pada tabel Aplikasi dan *Tujuan Research* menyajikan informasi mengenai aplikasi Ranta yang diuji dalam penelitian ini, termasuk sistem operasi yang digunakan serta tujuan dan metode penelitian. Pengujian dilakukan pada perangkat Android dan iOS untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap

fitur-fitur utama aplikasi, seperti *AI Coffee Blend*, *Chat Barista AI*, *Coffee Inventory*, dan *Quest Coffee*. Metode penelitian yang digunakan adalah *In-Depth Interview* untuk mendapatkan umpan balik mendalam mengenai kemudahan dan efektivitas fitur yang diuji.

Tabel 5.3 Pembagian Tugas

No	Tugas	Nama Lengkap
1	Penanya 1	Adam Subhan
2	Penanya 2	Destica Pitrianti
3	Penanya 3	Sintiya

Pada tabel pembagian tugas menunjukkan pembagian peran dalam proses penelitian, di mana setiap anggota tim memiliki tugas sebagai penanya dalam sesi wawancara dengan responden. Peran ini dibagi untuk memastikan bahwa setiap aspek pengujian dapat dikaji secara mendalam dan mendapatkan wawasan yang lebih luas dari pengguna.

5.3.3 *Timeline*

Pada tahap ini peneliti menyusun jadwal yang mencakup setiap tahap usability testing, mulai dari persiapan, pelaksanaan uji coba dengan peserta, hingga analisis data dan pembuatan laporan. Dengan *timeline* yang terstruktur, peneliti dapat memastikan setiap aktivitas berjalan lancar.

Tabel 5.4 *Timeline*

No	Nama Kegiatan	Waktu Dimulai	Perkiraan Waktu selesai	Status
1	Diskusi <i>Usability Testing</i> Document Preparation	10 November 2024	14 November 2024	Sudah Selesai
2	<i>User Interview</i> Responden ke-1	15 November 2024	15 November 2024	Sudah Selesai
3	<i>User Interview</i>	16 November 2024	16 November 2024	Sudah

	Responden ke-2			Selesai
4	<i>User Interview</i> Responden ke-3	17 November 2024	17 November 2024	Sudah Selesai
5	<i>User Interview</i> Responden ke-4	18 November 2024	18 November 2024	Sudah Selesai
6	<i>User Interview</i> Responden ke-5	19 November 2024	19 November 2024	Sudah Selesai
7	<i>Analisis Data Interview</i>	19 November 2024	19 November 2024	Sudah Selesai
8	<i>Review dan Diskusi Internal Hasil Test</i>	19 November 2024	20 November 2024	Sudah Selesai
9	<i>Final Usability Testing Document dan Iterasi Design</i>	20 November 2024	22 November 2024	Sudah Selesai

5.3.4 Informasi Responden

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi dan memilih responden yang sesuai dengan kriteria pengguna target. Pemilihan dilakukan berdasarkan faktor seperti usia, pengalaman dengan produk serupa, serta tingkat keterampilan teknologi. Dengan demikian, peneliti dapat memastikan bahwa responden yang terlibat benar-benar mewakili calon pengguna yang relevan. Dalam proses ini, k berhasil mengumpulkan lima responden, yaitu:

Tabel 5.5 Data Responden *Usability Testing*

No	Nama Responden	Domisili	Pekerjaan	Usia
1	Indah Alifah	Ciamis	PNS	21 Tahun
2	Muhammad Ihsan Botsutkar	Jambi	Mahasiswa	21 Tahun
3	Ovy Marsya Zieera	Sidoarjo	Mahasiswa	20 Tahun
4	Akhmad Richie Nawal Arkan	Palembang	Mahasiswa	21 Tahun
5	Muhammad Aditty Pradana	Jambi	Mahasiswa	21 Tahun

5.3.5 Research dan Q&A

Pada tahap ini peneliti merancang daftar pertanyaan untuk wawancara

dengan responden, fokus pada pengumpulan *insight* tentang pengalaman mereka dalam menggunakan produk. Pertanyaan ini membantu peneliti menggali masalah *usability* dan area yang perlu diperbaiki.

Tabel 5.6 Q&A

Sesi	No	Pertanyaan
Perkenalan	1	Perkenalkan kita dari kelompok Creafive dari Program Kampus Merdeka Skilvul. Disini ada Adam Subhan sebagai Penanya 1, Destica Pitrianti sebagai Penanya 2 dan Sintiya sebagai pencatat yang akan ikut pada sesi user interview kali ini.
	2	Sebelumnya, apakah diperbolehkan untuk merekam sesi interview ini?
	3	Apakah boleh sebutkan nama lengkap?
	4	Panggilannya siapa jika boleh tahu?
	5	Saat ini domisilinya dimana?
	6	Boleh tahu pekerjaannya/kesibukannya saat ini sebagai apa?
	7	Boleh infokan tanggal lahir atau usianya?
Disclaimer	8	Disini kita ingin menyampaikan, tidak ada jawaban yang benar atau salah. Apa pun yang kamu sampaikan bakal jadi masukan buat kita. Jadi, jangan ragu ya, ngomong aja bebas. Kalau menurut kamu desainnya kurang oke, langsung bilang aja. Kita di sini buat belajar dari feedback kamu.
Pertanyaan Umum	1	Boleh dijelaskan, bagaimana kegiatan/aktifitas sehari-hari seperti apa?
	2	Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi <i>e-commerce</i> untuk belanja <i>online</i> ?
	3	Kalau iya, aplikasi apa? Mengapa?
	4	Seberapa sering kamu belanja di <i>e-commerce</i> tersebut? Mengapa?
	5	Apa yang kamu suka dan tidak suka dari aplikasi tersebut?
Pertanyaan Spesifik		Kita telah membuat projek aplikasi UMKM jual beli kopi bernama Ranta, kita meminta kamu untuk mencoba desain kita. Dan kita akan membagikan link nya ke kamu melalui chat box. (Minta Sharescreen)

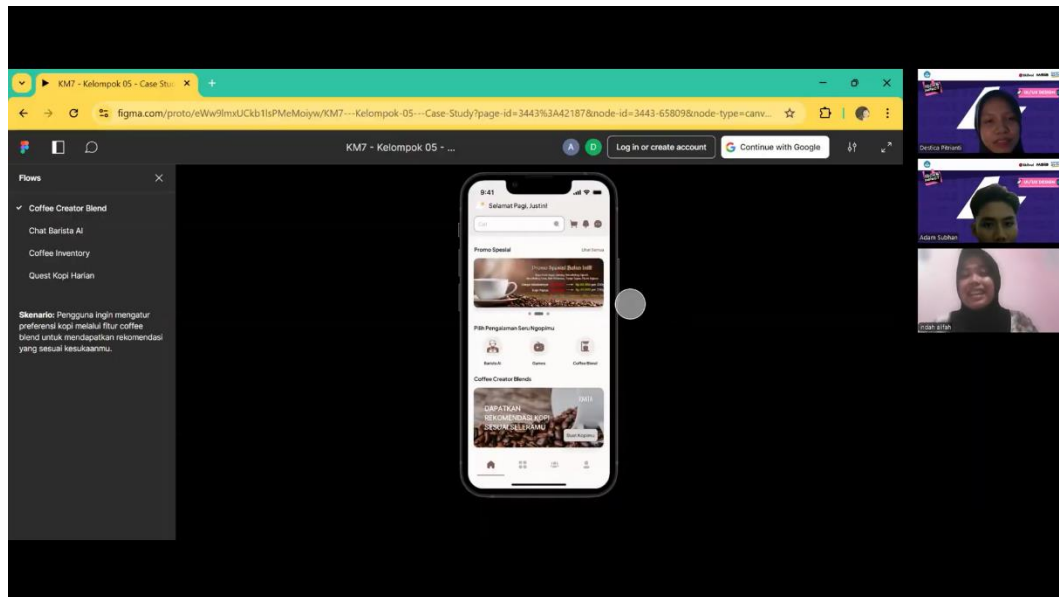
		- Halaman / Fitur <i>AI Coffee Blend</i>
		Skenario: Kamu ingin mengatur preferensi kopi melalui fitur coffee blend untuk mendapatkan rekomendasi yang sesuai kesukaanmu.
	1	Apa yang kamu lihat pada layar kamu saat ini? Boleh dijelaskan?
	2	Ketika ingin kamu ingin melakukan preferensi kopi, langkah apa yang kamu lakukan?
		(Jika responden terlihat kesulitan)
	3	Apakah ada kesulitan? Bisa dijelaskan kesulitannya dibagian mana? Kenapa bagian tersebut dirasa sulit?
	4	Dari skala 1 sampai 7, Seberapa mudah dipahami menggunakan Halaman / Fitur AI Coffee Blend? Jelaskan Kenapa?
	5	Dari skala 1 sampai 7, Seberapa menarik visualnya saat melihat Halaman / Fitur AI Coffee Blend? Jelaskan Kenapa?
		- Halaman / Fitur <i>Chat Barista AI</i>
		Skenario: Kamu bertanya mengenai resep kopi terbaik melalui chat barista AI dan menilai hasil jawaban yang diberikan.
	1	Apa yang kamu lihat pada layar kamu saat ini? Boleh dijelaskan?
	2	Ketika kamu ingin menilai hasil jawaban yang diberikan, langkah apa yang kamu lakukan?
		(Jika responden terlihat kesulitan)
	3	Apakah ada kesulitan? Bisa dijelaskan kesulitannya dibagian mana? Kenapa bagian tersebut dirasa sulit?
	4	Dari skala 1 sampai 7, Seberapa mudah dipahami menggunakan Halaman / Fitur Chat Barista AI? Jelaskan Kenapa?
	5	Dari skala 1 sampai 7, Seberapa menarik visualnya saat melihat Halaman / Fitur Chat Barista AI? Jelaskan Kenapa?
		- Halaman / Fitur <i>Coffee Inventory</i>
		Skenario: Kamu sebagai penjual ingin menambahkan produk baru.
	1	Apa yang kamu lihat pada layar kamu saat ini? Boleh dijelaskan?
	2	Ketika ingin menambahkan produk di coffee

		inventory apa yang kamu lakukan?
		(Jika responden terlihat kesulitan)
	3	Apakah ada kesulitan? Bisa dijelaskan kesulitannya dibagian mana? Kenapa bagian tersebut dirasa sulit?
	4	Dari skala 1 sampai 7, Seberapa mudah dipahami menggunakan halaman Halaman / Fitur Coffee Inventory? Jelaskan Kenapa?
	5	Dari skala 1 sampai 7, Seberapa menarik visualnya saat melihat halaman Halaman / Fitur Coffee Inventory? Jelaskan Kenapa?
		- Halaman / Fitur Quest Kopi Harian
		Skenario: Kamu ingin berpartisipasi dalam Quest Kopi Harian dengan menjawab semua pertanyaan untuk mendapatkan informasi menarik dan poin.
	1	Apa yang kamu lihat pada layar kamu saat ini? Boleh dijelaskan?
	2	Ketika ingin memulai memainkan Quest, apa yang kamu lakukan?
		(Jika responden terlihat kesulitan)
	3	Apakah ada kesulitan? Bisa dijelaskan kesulitannya dibagian mana? Kenapa bagian tersebut dirasa sulit?
	4	Dari skala 1 sampai 7, Seberapa mudah dipahami menggunakan halaman Halaman / Fitur Quest Kopi Harian? Jelaskan Kenapa?
	5	Dari skala 1 sampai 7, Seberapa menarik visualnya saat melihat halaman Halaman / Fitur Quest Kopi Harian? Jelaskan Kenapa?
Penutupan		Mungkin itu aja pertanyaan dari kita. Terima kasih banyak atas waktu dan kesediaan kamu untuk interview hari ini. Kalau ada pertanyaan lain atau kamu kepikiran masukan tambahan, feel free aja untuk kontak kita kapan saja. Sekali lagi, makasih ya

5.3.6 Sesi testing bersama Responden

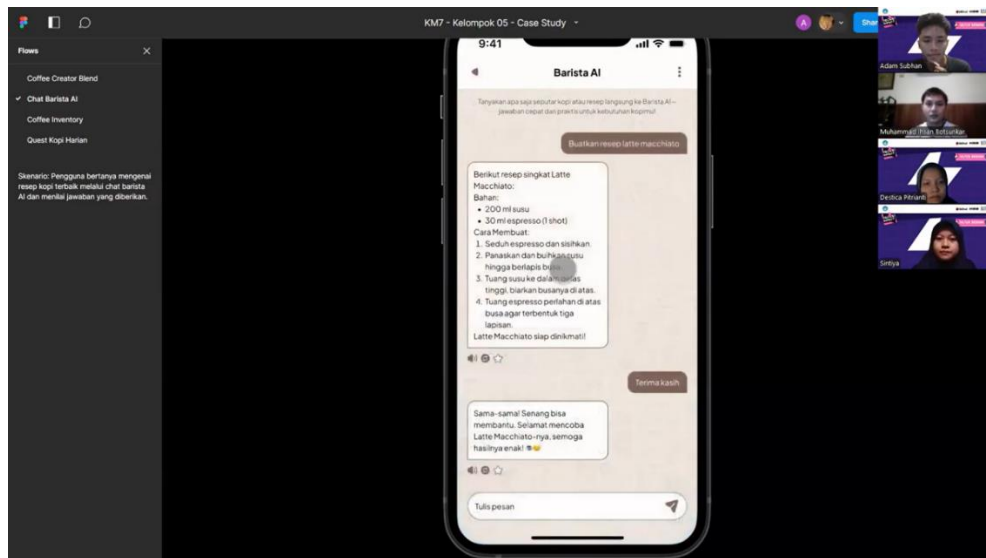
Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara untuk *usability testing* melalui Zoom dengan salah satu dari lima responden terpilih. Peneliti

memberikan tugas atau skenario untuk diuji serta mengajukan pertanyaan berdasarkan penelitian dan QnA. Hasilnya digunakan untuk menganalisis masalah *usability* dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Berikut adalah sesi *interview* bersama kelima responden untuk melakukan *Usability Testing*:



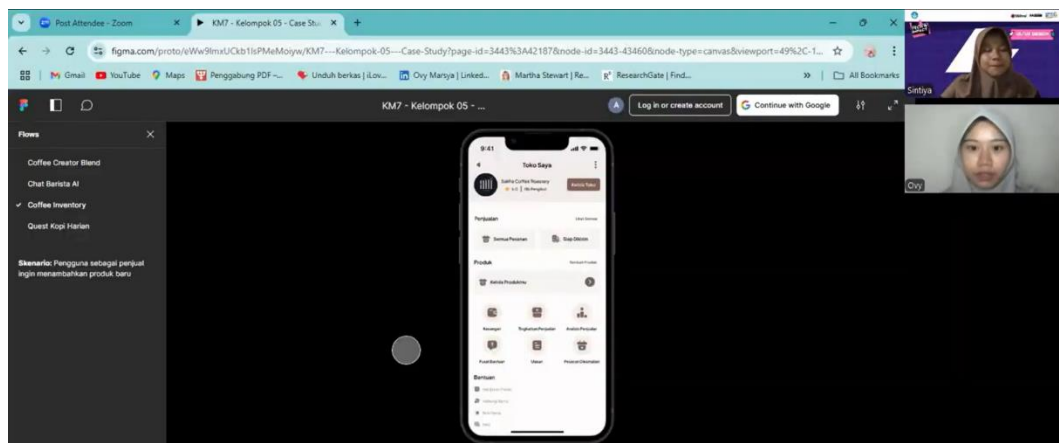
Gambar 5.9 Responden Pertama

Sesi wawancara dengan responden pertama dilakukan untuk menguji empat fitur utama RANTA, yaitu *AI-Coffee Creator Blends*, *Chat Barista AI*, *Coffee Inventory*, dan *Games Kopi Harian*. Responden diminta menyelesaikan tugas yang telah disiapkan, sementara observasi dan umpan balik yang diberikan digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan, efektivitas fitur, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki guna meningkatkan pengalaman pengguna.



Gambar 5.10 Responden Kedua

Pada sesi *usability testing* dengan responden kedua, pengujian dilakukan pada empat fitur utama RANTA, dengan perhatian khusus pada *Coffee Inventory* untuk manajemen stok dan Chat Barista AI untuk rekomendasi kopi. Meskipun fitur berjalan dengan baik, hasil pengujian mengindikasikan perlunya penyederhanaan di beberapa bagian agar akses informasi produk lebih mudah. Iterasi desain pada fitur *Coffee Inventory* diperoleh dari masukan responden ini.



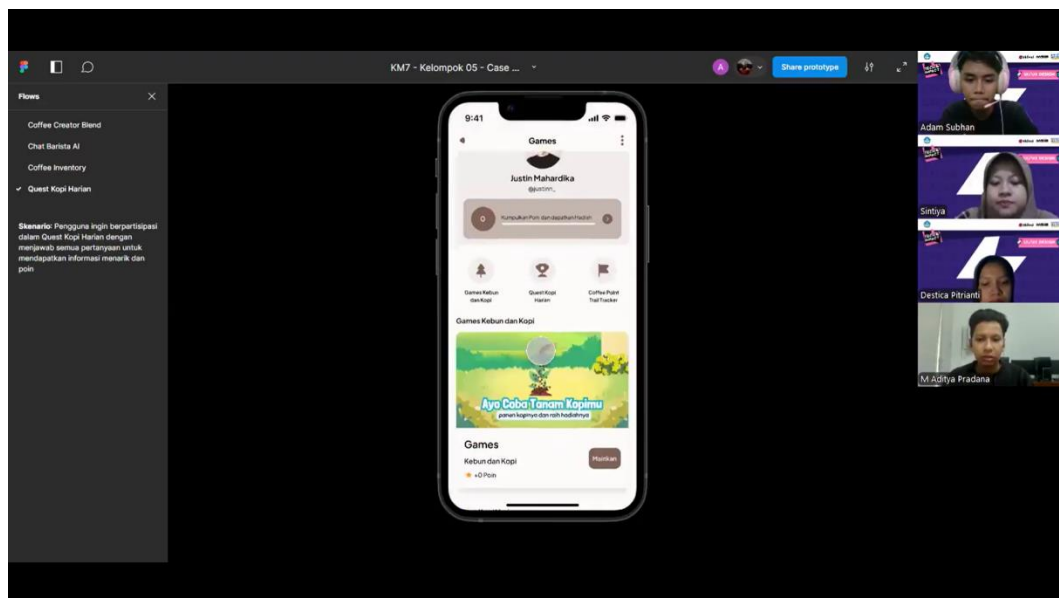
Gambar 5.11 Responden Ketiga

Sesi *usability testing* dengan responden ketiga berfokus pada eksplorasi empat fitur utama RANTA, terutama *AI-Coffee Creator Blends*. Responden menguji keakuratan rekomendasi kopi sesuai preferensi mereka, memberikan masukan untuk meningkatkan relevansi dan efisiensi fitur. Hasil pengujian ini berkontribusi pada iterasi desain fitur *Quest Kopi Harian* dan *Chat Barista AI*.



Gambar 5.12 Responden Keempat

Pada sesi *usability testing* dengan responden keempat, pengujian difokuskan pada integrasi antar fitur utama RANTA, termasuk *AI-Coffee Creator Blends*, *Chat Barista AI*, *Coffee Inventory*, dan *Quest Kopi Harian*. Menurut responden keempat, keseluruhan fitur sudah bagus, namun masih perlu penyempurnaan pada alur navigasi, terutama dalam kemudahan berpindah antara fitur *Inventory* dan rekomendasi *Chat Barista AI*, agar pengalaman pengguna lebih optimal.



Gambar 5.13 Responden Kelima

Pada sesi *usability testing* dengan responden kelima, pengujian berfokus pada empat fitur utama RANTA dengan perhatian khusus pada tampilan antarmuka. Responden menilai fitur sudah berfungsi dengan baik, namun menyarankan perbaikan pada ikon dan tata letak menu agar lebih intuitif bagi pengguna baru. Masukan ini menjadi dasar untuk menyempurnakan desain demi pengalaman pengguna yang lebih nyaman.

5.3.7 Single Ease Question (SEQ)

Setelah melakukan wawancara dan pengujian fitur Ranta dengan kelima responden, peneliti mengisi tabel *Single Ease Question* (SEQ). Tabel ini merupakan kuesioner yang peneliti desain untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif dari responden setelah mereka mencoba fitur yang diuji. Data yang dikumpulkan mencakup skor yang diberikan oleh responden, serta jawaban mereka terkait kepuasan, kemudahan penggunaan, dan perasaan mereka terhadap

produk yang diuji. Tabel ini membantu peneliti untuk menganalisis pengalaman responden secara lebih mendalam dan mendapatkan wawasan yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut.

Hasil Pengujian

Hasil Nilai SEQ Mudah dipahami

Fitur	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5	Rata-Rata
AI Coffee Blend	7	7	6	7	7	6,8
Chat Barista AI	7	7	7	7	7	7
Coffee Inventory	7	6	7	7	7	6,8
Games Quest Kopi Harian	7	7	6	7	7	6,8

Bantu ini menunjukkan kemudahan penggunaan yang cukup baik, namun masih memerlukan perbaikan.

Gambar 5.14 Hasil Nilai SEQ terkait mudah memahami penggunaan fitur

Hasil Pengujian

Hasil Nilai SEQ Visual

Fitur	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5	Rata-Rata
AI Coffee Blend	7	7	7	6	7	6,8
Chat Barista AI	7	7	7	6	7	6,8
Coffee Inventory	7	7	6	7	7	6,8
Games Quest Kopi Harian	7	7	6	7	7	6,8

mudah dipahami atau ditunjukkan di bagian dalam menu.

Gambar 5.15 Hasil Nilai SEQ terkait mudah Visual fitur

5.4 HASIL

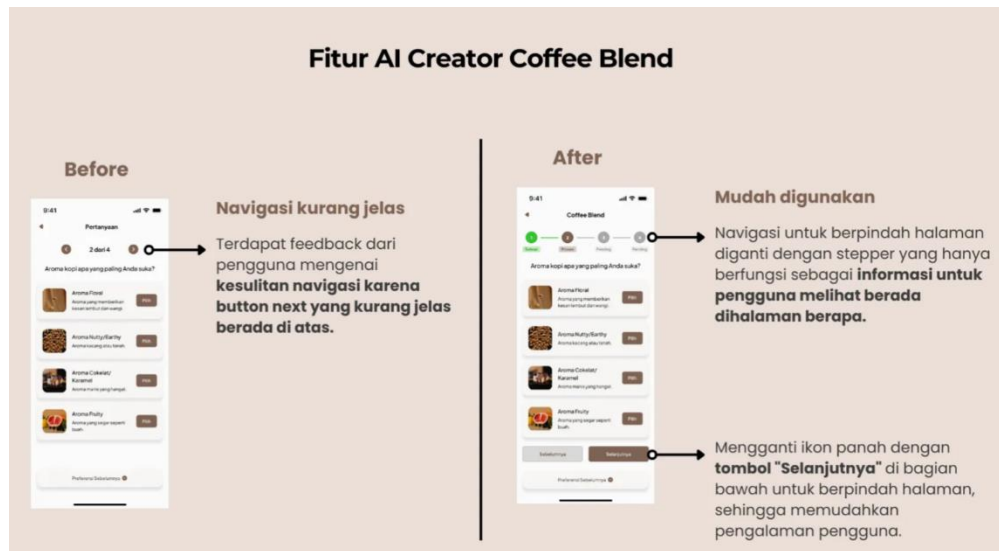
Setelah peneliti melakukan *usability testing* dengan melibatkan lima responden, didapatkan hasil iterasi desain untuk empat fitur utama dari aplikasi RANTA. Proses pengujian ini memberikan wawasan yang sangat berharga mengenai kekuatan dan kelemahan masing-masing fitur, seperti *AI-Coffee Creator Blends*, *Chat Barista AI*, *Coffee Inventory*, dan *Quest Kopi Harian*. Berdasarkan umpan balik yang diterima, desain mengalami beberapa perbaikan untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi penggunaan. Setiap iterasi desain dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik, serta memberikan pengalaman yang optimal bagi pelaku UMKM kopi. Berikut adalah iterasi desain dan kesimpulan dari hasil *usability testing*:

5.4.1 Iterasi Desain

Setelah melaksanakan Usability Testing dengan responden, langkah berikutnya adalah melakukan proses iterasi berdasarkan umpan balik yang peneliti terima dari responden selama pengujian. Proses ini penting untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan responden. Berikut adalah iterasi yang diperoleh dari umpan balik responden:

1. Fitur *AI Coffee Creator Blend*

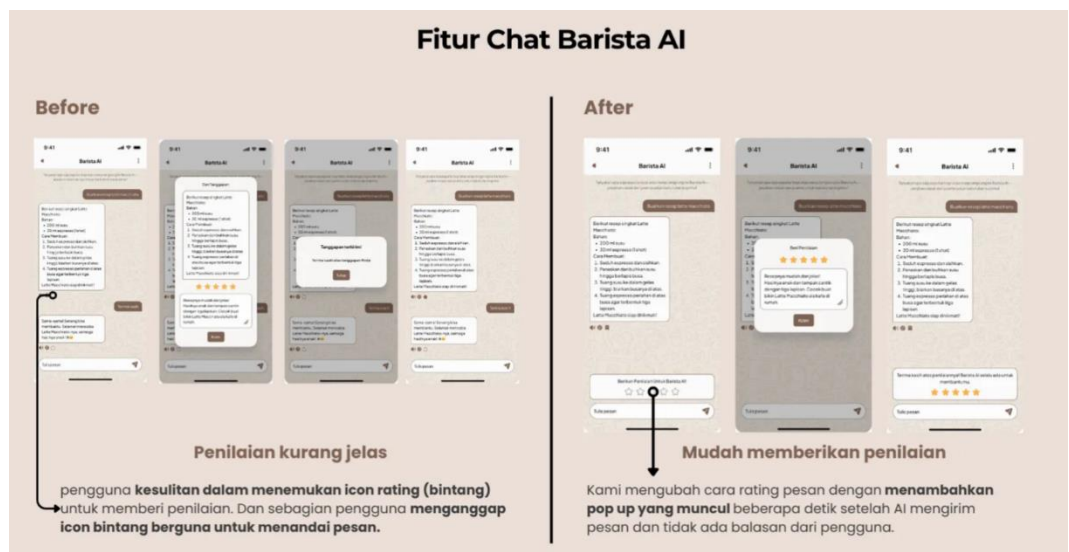
Setelah melakukan usability testing, terdapat beberapa feedback pada fitur *AI Coffee Creator Blend*. Dimana fitur ini mendapat nilai rata-rata SEQ 6,8 dari 7 untuk mudah dipahami..



Gambar 5.16 Iterasi Desain fitur *AI Coffee Creator Blend*

2. Fitur *Chat Barista AI*

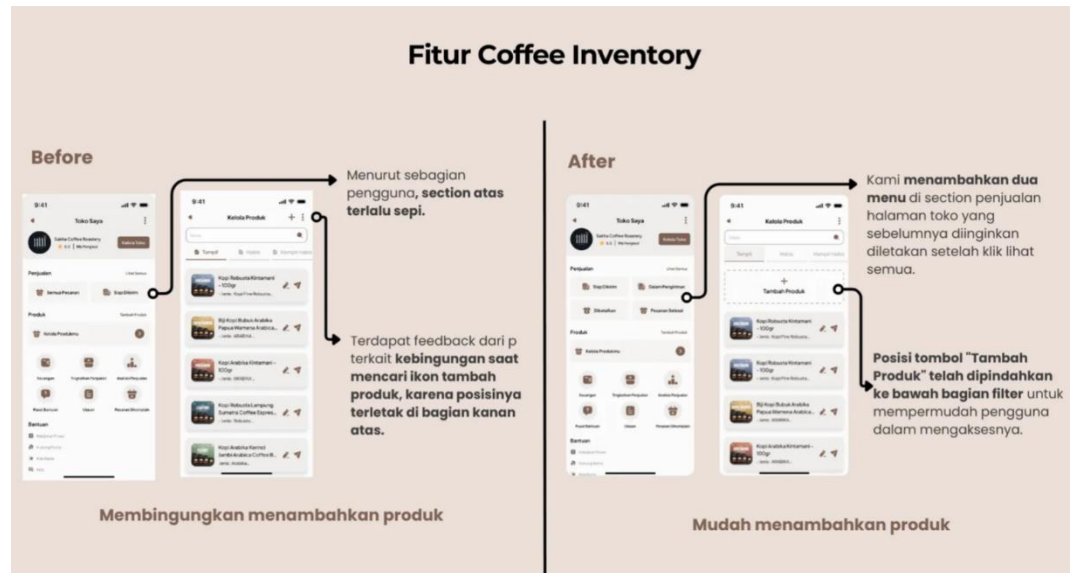
Setelah melakukan usability testing, peneliti menerima beberapa masukan terkait fitur *Chat Barista AI*. Meskipun fitur ini mendapatkan nilai sempurna yaitu 7 untuk mudah dipahami, masih terdapat umpan balik.



Gambar 5.17 Iterasi Desain fitur *Chat Barista AI*

3. Fitur *Coffee Inventory*

Setelah melakukan usability testing, terdapat beberapa feedback pada fitur yang *Coffee Inventory*. Dimana fitur ini mendapat nilai rata-rata SEQ 6,8 dari 7 untuk mudah dipahami.



Gambar 5.18 Iterasi Desain fitur *Coffee Inventory*

4. Fitur Quest Kopi Harian

Setelah melakukan usability testing, terdapat beberapa feedback pada fitur yang Quest Kopi Harian. Dimana fitur ini mendapat nilai rata-rata SEQ 6,8 dari 7 untuk mudah dipahami.



Gambar 5.19 Iterasi Desain fitur *Quest Kopi Harian*

Berdasarkan hasil pengujian dengan pengguna, secara keseluruhan fitur-fitur dalam aplikasi Ranta sudah cukup mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik. Namun, pengguna masih memberikan beberapa masukan terkait perbaikan pada beberapa fitur, seperti *AI Coffee Blend*, *Chat Barista AI*, *Coffee Inventory*, dan *Quest Kopi Harian*. Setelah menerima umpan balik tersebut, peneliti melakukan perbaikan dan iterasi pada fitur-fitur yang disoroti agar lebih optimal. Dengan adanya pembaruan ini, aplikasi Ranta diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih baik dan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.

5.4.2 Kesimpulan *Usability Testing*

Peneliti menganalisis hasil usability testing, baik kuantitatif maupun kualitatif, untuk mengidentifikasi temuan penting. Dari analisis ini, peneliti menarik kesimpulan mengenai area yang perlu diperbaiki dan tantangan yang dihadapi pengguna. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyusun rekomendasi

perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan mengoptimalkan aspek usability yang kurang efektif, agar aplikasi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 5.7 Kesimpulan *Usability Testing*

No	Fitur	Kesimpulan
1	Fitur <i>AI Coffee Creator Blend</i>	Fitur ini memiliki skor kemudahan dipahami dengan nilai 6,8. Sebagian pengguna merasa bingung karena setelah memilih preferensi tidak langsung berpindah halaman dan harus mengklik tanda panah yang berada di atas. Pengguna mengusulkan untuk membuat halaman berpindah setelah memilih preferensi atau memberikan button next di bagian bawah. Sedangkan dari segi visual, fitur ini memiliki skor 6,8. Menunjukkan bahwa tampilannya sudah cukup menarik, tapi pengguna menyarankan untuk mengganti halaman setelah memilih preferensi.
2	Fitur <i>Chat Barista AI</i>	Fitur ini memiliki skor kemudahan dipahami dengan nilai 7. menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna tidak mengalami kesulitan signifikan saat menggunakannya. Fitur ini dianggap sangat mudah dipahami dan fungsional. Namun, ada pengguna yang mengalami kebingungan, khususnya saat memberikan penilaian terhadap jawaban Barista AI. Untuk mengatasi hal ini, disarankan agar mekanisme penilaian dilakukan di akhir percakapan. Setelah pengguna selesai berinteraksi dengan Barista AI, dapat ditambahkan bubble chat khusus yang muncul untuk meminta penilaian atas keseluruhan percakapan. Dari segi visual, fitur ini dinilai baik dengan skor 6,8. Tampilannya dinilai sudah baik dengan warna yang konsisten. Namun, ada saran untuk memberikan ciri khas

		tersendiri pada desain tampilan chat, sehingga lebih unik dan mencerminkan identitas fitur.
3	Fitur <i>Coffee Inventory</i>	Fitur ini mendapatkan skor kemudahan dipahami dengan nilai 6,8. Ada usulan dari pengguna pada bagian tambah produk dengan ikon tambah sedikit membingungkan, lebih bagus untuk digunakan dalam bentuk button tambah produk pada bagian atas produk, jangan diletakkan pada bagian atas yang pastinya membingungkan orang yang kurang mengerti menggunakan gadget. Pada visual fitur ini mendapatkan nilai 6.8 menandakan bahwa tampilan pada fitur ini sudah lengkap menarik dan konsisten, namun ada usulan pada halaman toko saya yang dirasa seperti ada yang kurang di area produk dan penjualan masih seperti ada yang kosong
4	Fitur <i>Games Quest Kopi Harian</i>	Fitur ini dianggap mudah dipahami dengan skor 6,8. Namun terdapat saran dari pengguna untuk menampilkan gambar di halaman quest kopi harian untuk menggambarkan gamesnya. Pengguna mengapresiasi visual fitur ini dan memberikan nilai 6,8. Tampilannya rapi dan menarik, warna yang digunakan juga sudah sesuai. Namun pengguna juga memberikan masukan untuk memberikan jarak lebih antara profile games dan bar, serta menambahkan icon dan gambar-gambar yang menggambarkan isi dari quest.

Hasil usability testing menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan dengan desain menarik, namun beberapa fitur perlu perbaikan. Navigasi Coffee Creator Blend perlu disederhanakan, ikon rating dan visual Barista AI perlu diperjelas, tombol tambah produk di Coffee Inventory harus lebih menonjol, serta Quest Kopi Harian disarankan menambahkan gambar untuk daya tarik.

