

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN UI/UX

5.1 HIGH FIDELTY DESIGN

Setelah membuat rancangan *low-fidelity*, selanjutnya adalah pembuatan *high-fidelity design* yang menjadi desain akhir dari perancangan *UI/UX platform* Vinix RMP

Berikut tampilan *high fidelity* dari *platform* vinix yang telah dibuat :



Gambar 5.1 Landing Page

Pada Gambar 5.1 diatas merupakan tampilan awal saat pengguna mengunjungi *platform* atau *website* dari vinix RMP, dimana menginformasikan mengenai beberapa hal seperti deskripsi dari program, mengapa memilih vinix RMP, dan bagaimana cara kerja



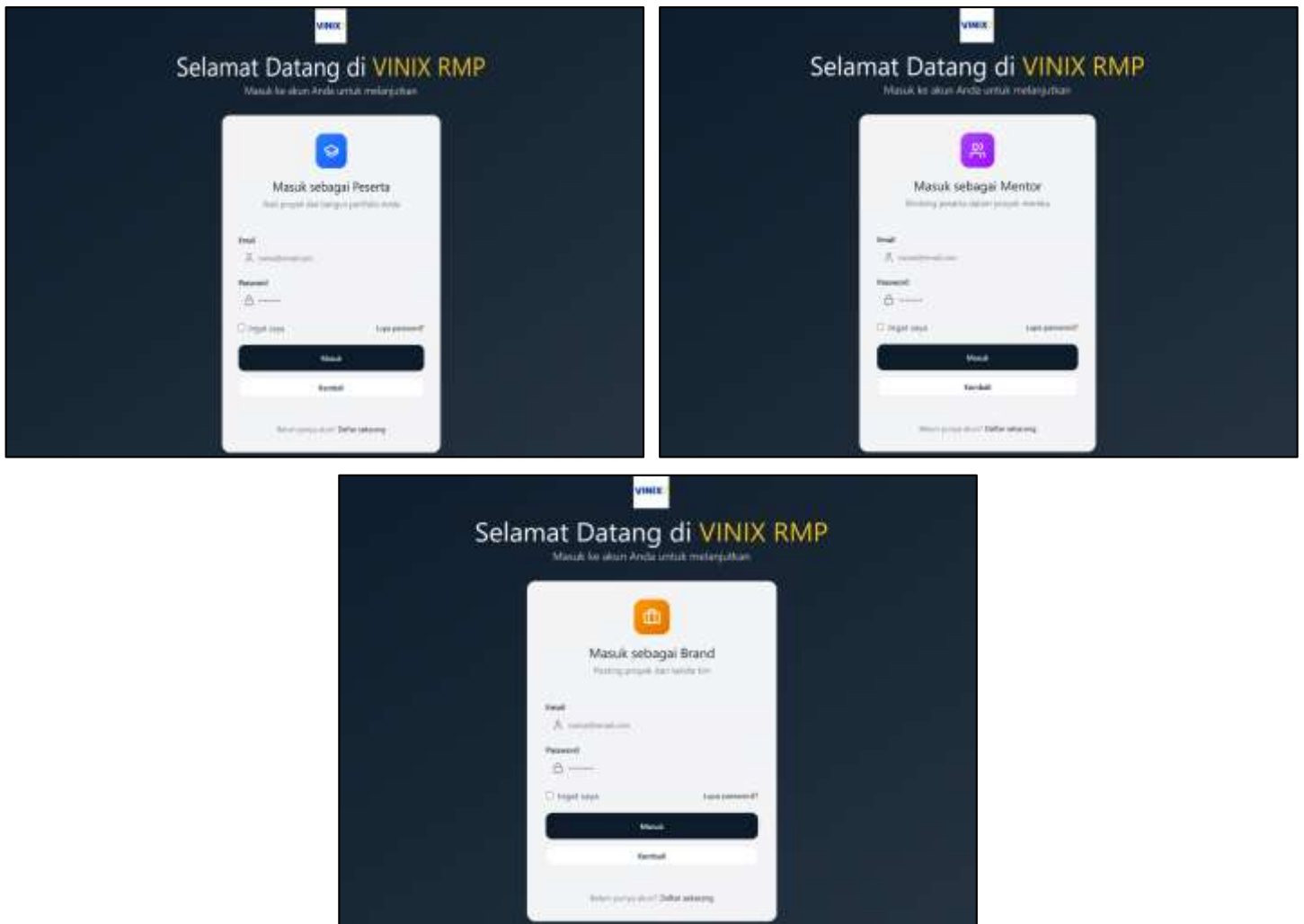
Gambar 5.2 Landing Page 2

Pada Gambar 5.2 diatas merupakan lanjutan dari tampilan *landing page* yang ada pada gambar 5.1, dimana menginformasikan apa yang didapat, testimoni dari beberapa orang seperti mahasiswa dan *brand*, ajakan untuk menggunakan *vinix RMP*, serta *footer*. Terdapat tombol untuk bergabung yang akan melanjutkan ke halaman memilih peran.



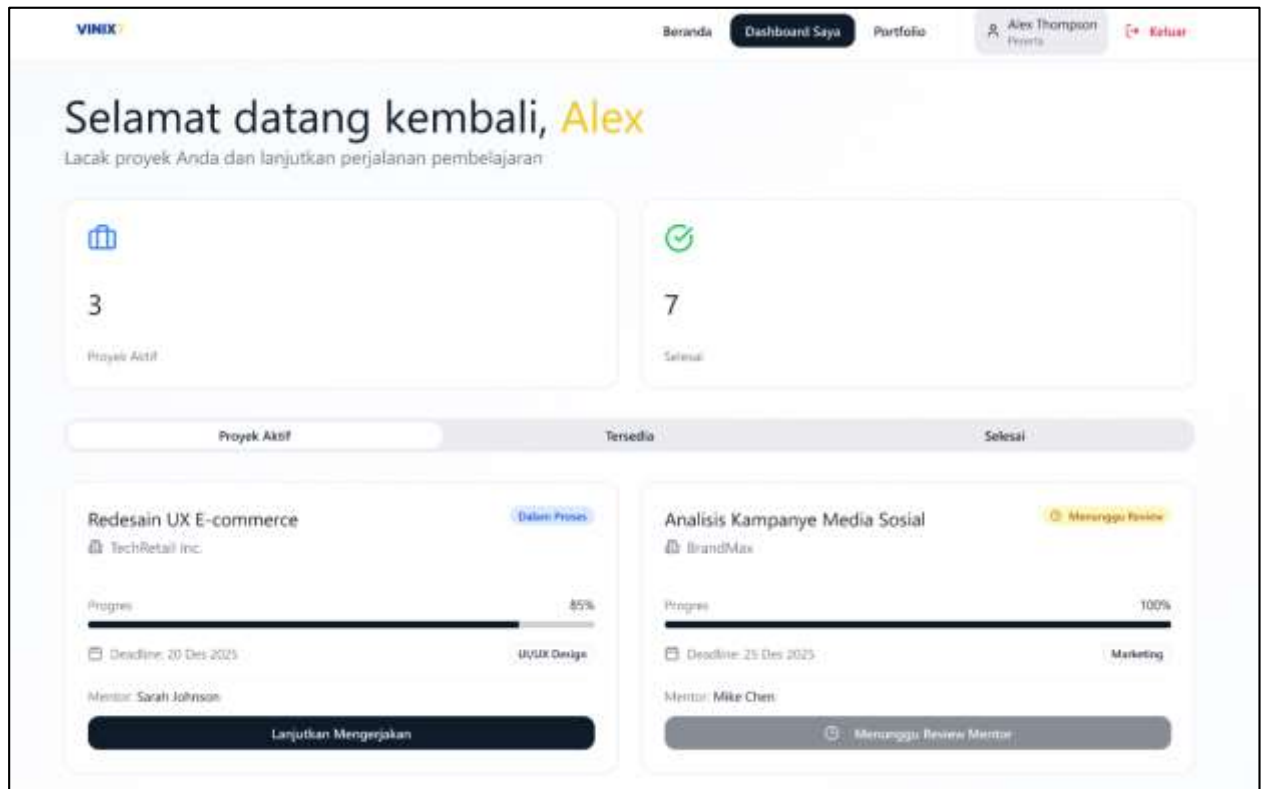
Gambar 5.3 High Fidelity Pilih Peran

Pada gambar 5.3 merupakan tampilan *high fidelity* pilih peran dimana menampilkan 3 peran yaitu peserta, mentor, *brand* yang dapat dipilih sesuai dengan peran pengguna. Terdapat ucapan selamat datang serta *logo* *vinix*⁷



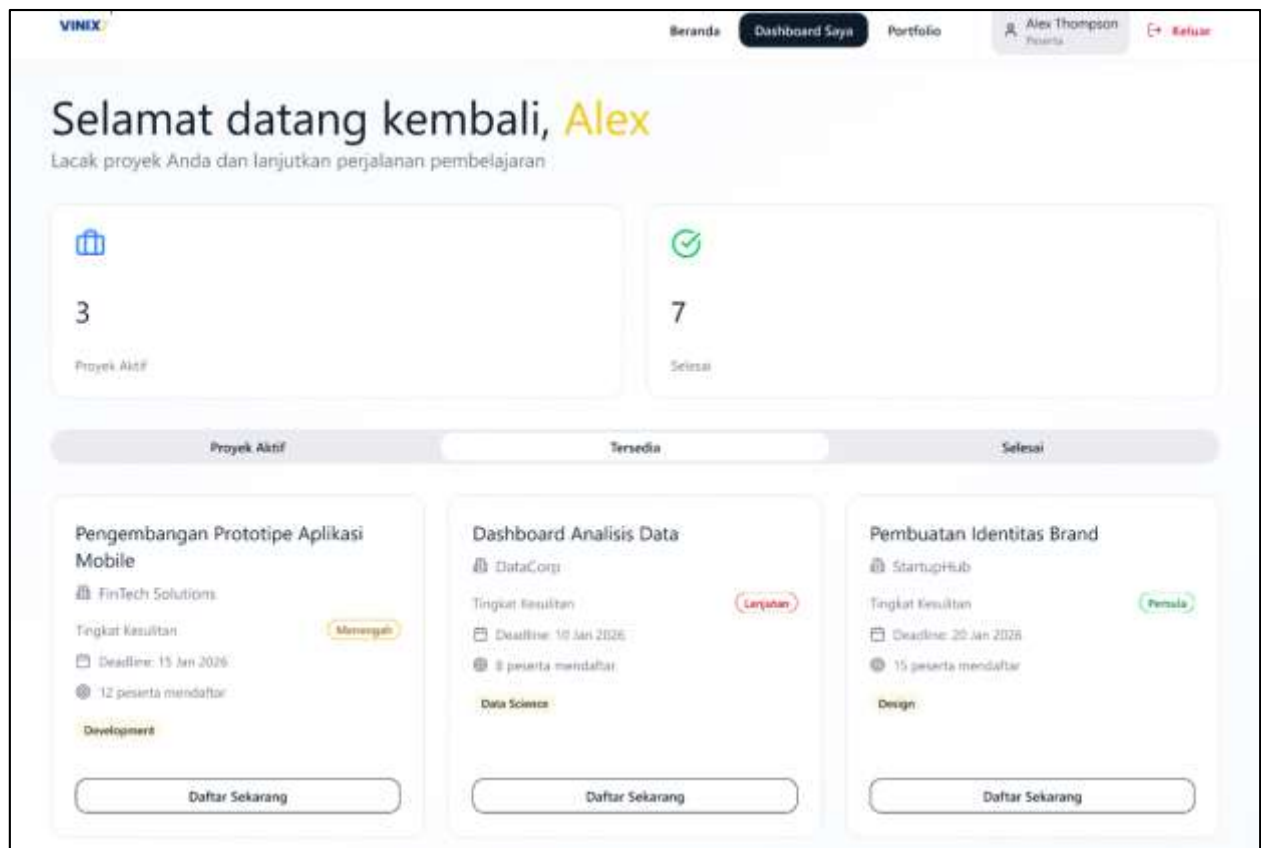
Gambar 5.4 High Fidelity Login Page

Pada gambar 5.4 merupakan 3 tampilan *login page* dengan peran yang berbeda sesuai dengan yang dipilih pengguna. Pengguna akan diminta untuk memasukkan *email* dan *password*, terdapat beberapa tombol seperti ingat saya, lupa *password*?, daftar sekarang, dan juga tombol masuk serta kembali.



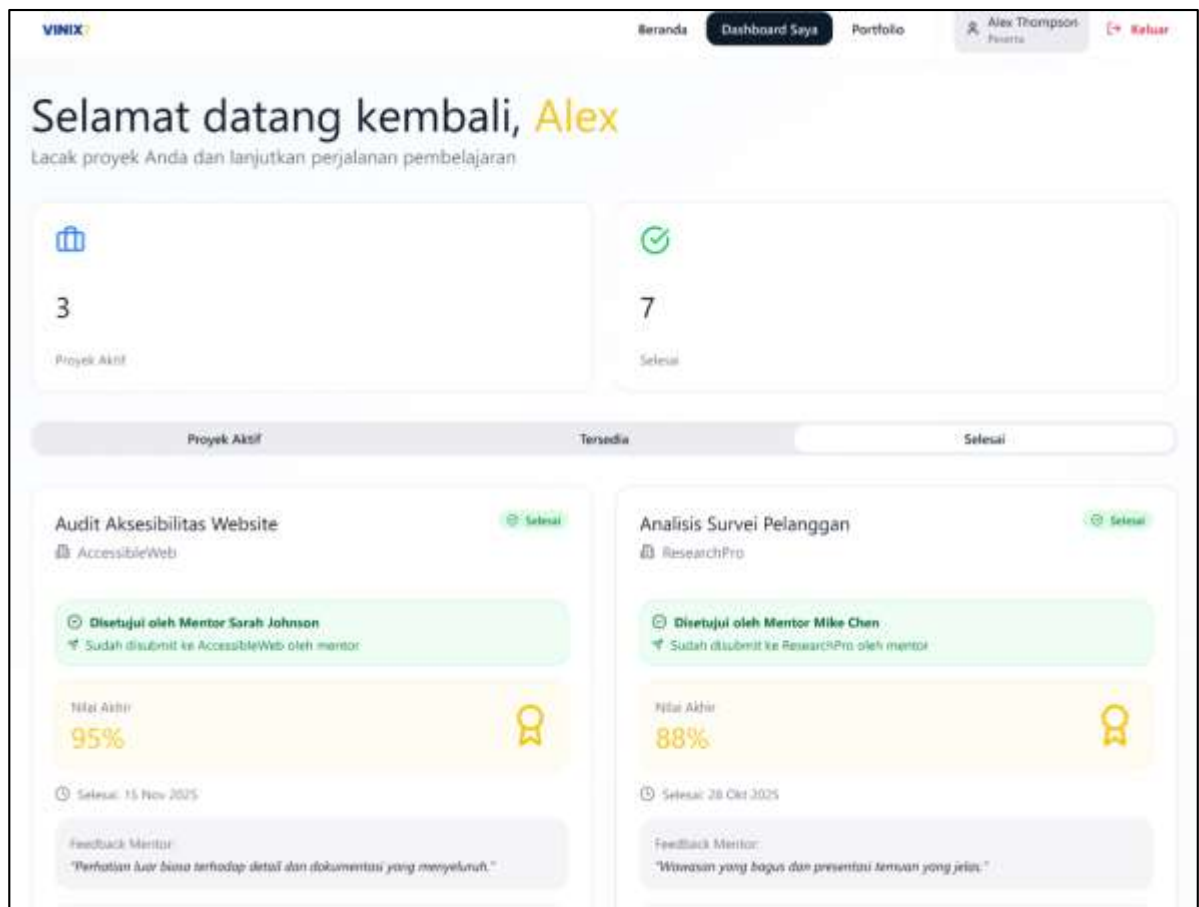
Gambar 5.5 High Fidelity Dashboard Peserta

Pada Gambar 5.5 adalah tampilan awal saat pengguna *login* sebagai peserta. Pertama terdapat informasi mengenai proyek yang sedang dikerjakan oleh peserta. Pertama terdapat informasi mengenai proyek yang sedang dikerjakan oleh peserta, total proyek yang telah selesai, kemudian pada bagian *navbar* terdapat *logo*, beranda, portopolio, nama peserta, hingga tombol keluar. Terdapat 3 *tab* yaitu pada *tab* pertama merupakan proyek aktif berisikan informasi mengenai progres dari proyek milik peserta hingga ke proyek yang sudah selesai dan sedang menunggu untuk di nilai.



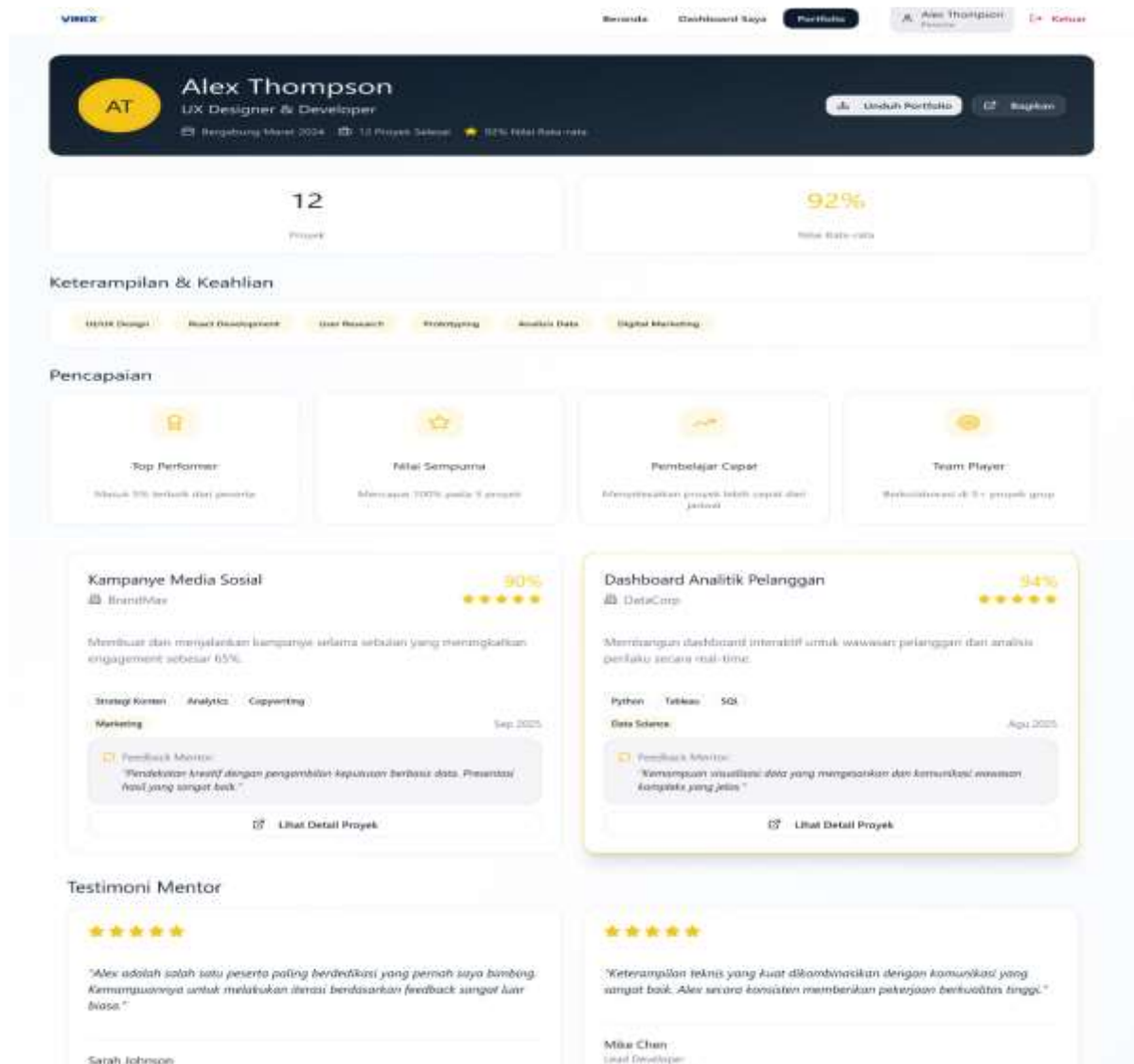
Gambar 5.6 *High Fidelity* Proyek Tersedia

Pada gambar 5.6 merupakan *tab* kedua dari *dashboard* peserta yaitu *tab* tersedia. Berisikan mengenai proyek-proyek yang telah diajukan oleh beberapa *brand*, terdapat informasi mengenai judul, *brand*, tingkat kesulitan, *deadline*, jumlah peserta yang mendaftar proyek tersebut, keahlian dan juga tombol untuk mendaftar proyek tersebut.



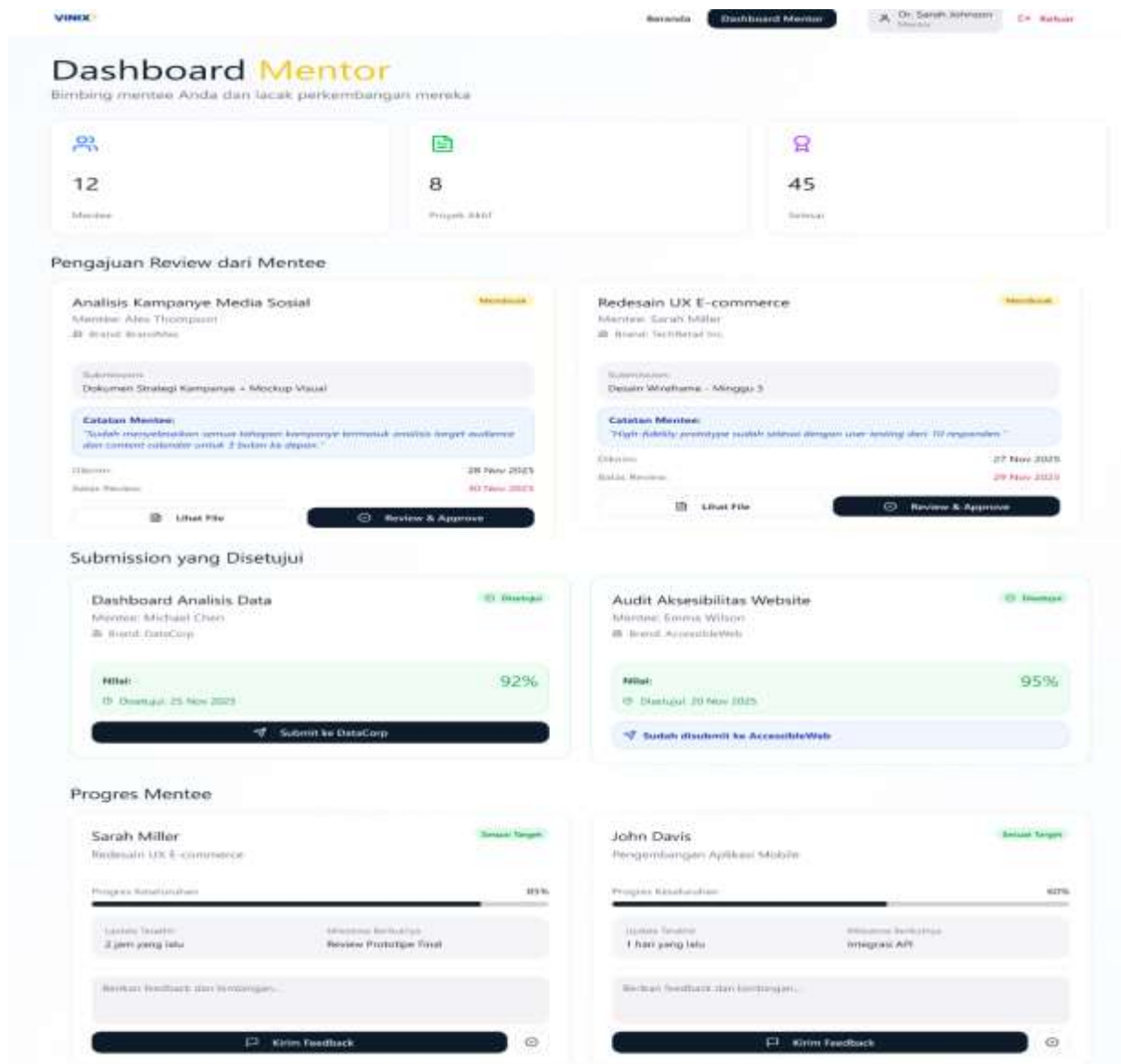
Gambar 5.7 High Fidelity Proyek Selesai

Pada gambar 5.7 merupakan *tab* ke 3 yaitu proyek yang telah selesai dikerjakan oleh peserta. Menginformasikan mengenai nilai dari proyek, tanggal penyelesaian, hingga ke *feedback* dari mentor terhadap proyek yang dikerjakan.



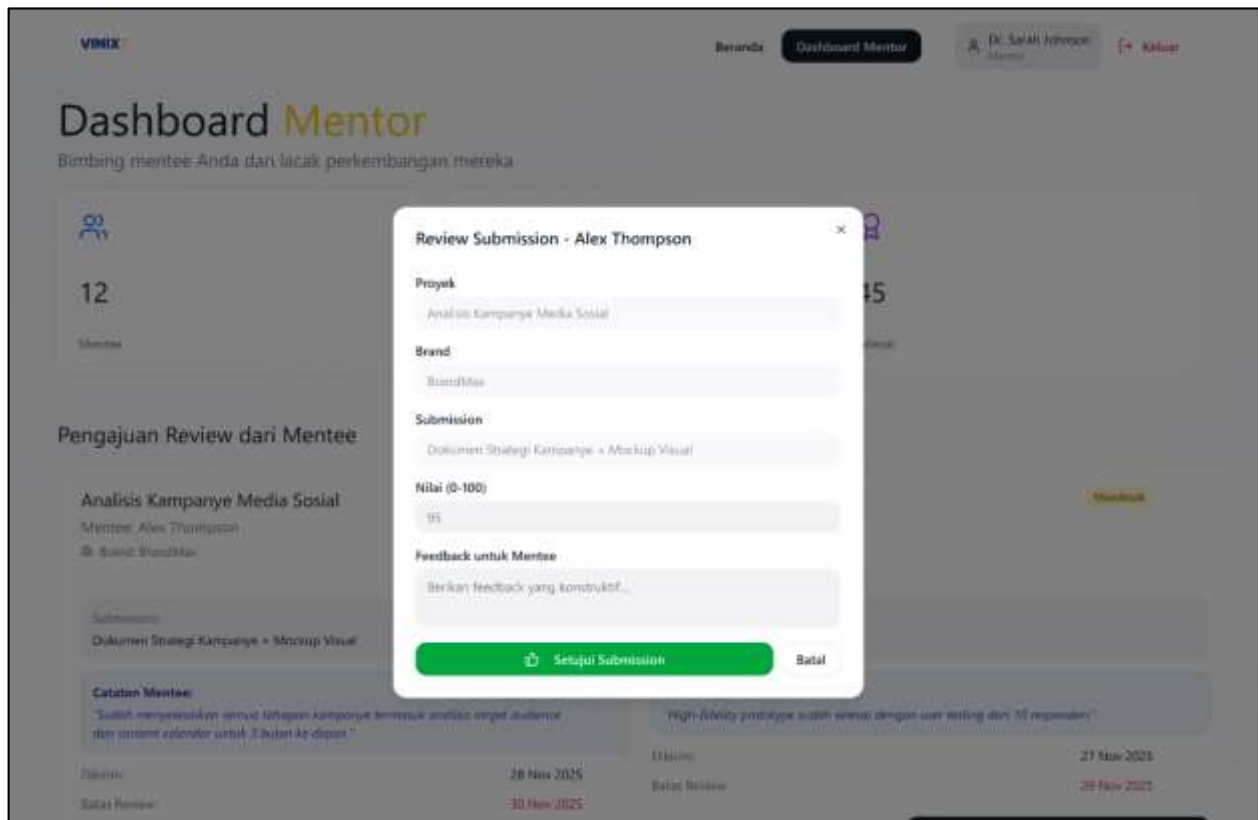
Gambar 5.8 High Fidelity Portopolio

Pada gambar 5.8 yaitu bagian portopolio peserta memberikan informasi mengenai identitas peserta, kapan bergabung, total proyek yang diselesaikan, nilai rata-rata, terdapat tombol untuk mengunduh portopolio, keterampilan peserta, pencapaian, proyek-proyek yang diselesaikan peserta, hingga ke testimoni dari para mentor kepada peserta.



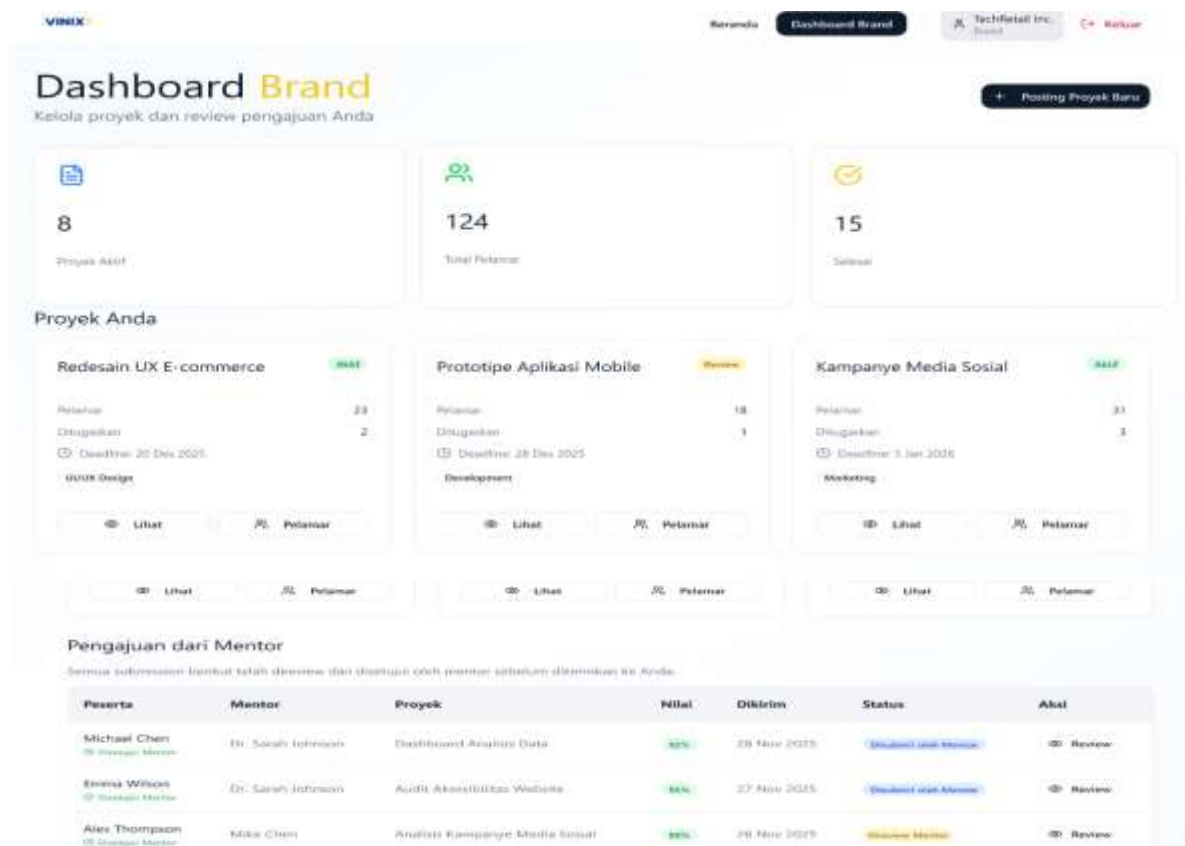
Gambar 5.9 High Fidelity Dashboard Mentor

Pada gambar 5.9 merupakan tampilan saat pengguna masuk sebagai mentor. Terdapat informasi seputar peserta yang dibimbing, proyek aktif, hingga proyek yang telah selesai dinilai. Kemudian proyek yang siap untuk dinilai oleh mentor, lalu proyek yang telah dinilai dan siap untuk di *submit* ke *brand* kembali, juga progres dari peserta yang sedang mengerjakan proyek.



Gambar 5.10 High Fidelity Penilaian Proyek

Pada gambar 5.10 adalah ketika mentor akan melakukan penilaian dari proyek yang sudah selesai dikerjakan oleh peserta dan siap dinilai, berisikan informasi mengenai judul proyek, *brand*, *submission*, nilai, serta *feedback* dari mentor, kemudian tombol untuk menyetujui penilaian serta tombol batal.



Gambar 5.11 High Fidelity Dashboard Brand

Pada gambar 5.11 adalah tampilan saat pengguna masuk sebagai *brand*. Menginformasikan mengenai proyek yang telah diajukan *brand*, total peserta yang mengambil proyek, dan proyek yang telah selesai. Terdapat proyek-proyek yang sudah selesai dikerjakan oleh peserta dan sudah di submit oleh mentor serta yang sedang di nilai oleh mentor. Kemudian terdapat tombol untuk menambahkan proyek baru.

The screenshot shows a brand dashboard with a top navigation bar containing 'Beranda', 'Dashboard Brand', and a user profile for 'TechRetail Inc. Bondi' with a 'Keluar' (Logout) button. The dashboard features three summary cards: '8 Proyek Aktif' (Active Projects), '124 Total Pelamar' (Total Applicants), and '15 Selesai' (Completed). The main section is titled 'Posting Proyek Baru' (Post New Project) and contains a form with the following fields: 'Judul Proyek' (Project Title) with a placeholder 'Masukkan judul proyek', 'Kategori' (Category) with a dropdown 'Pilih kategori', 'Deskripsi Proyek' (Project Description) with a placeholder 'Jelaskan tujuan dan kebutuhan proyek...', 'Tingkat Kesulitan' (Difficulty Level) with a dropdown 'Pilih tingkat kesulitan', 'Durasi (minggu)' (Duration in weeks) with a placeholder 'contoh: 4', 'Deadline' with a date picker 'mm/dd/yyyy', and 'Keterampilan yang Dibutuhkan' (Required Skills) with a placeholder 'contoh: Figma, User Research, Prototyping'. At the bottom of the form are two buttons: 'Posting Proyek' and 'Batal' (Cancel).

Gambar 5.12 High Fidelity Tambah Proyek Baru

Pada Gambar 5.12 adalah ketika *brand* akan menambah atau *posting* proyek baru. *Brand* perlu memasukkan informasi seputar proyek seperti judul, kategori, deskripsi, tingkat kesulitan, keterampilan yang dibutuhkan, hingga ke durasi batas pengerjaan proyek atau *deadline*.

5.2 PROTOTYPING

Prototyping adalah tahapan pembuatan model awal dari rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna. Tujuan dari proses ini adalah untuk memvisualisasikan, mencoba, dan memvalidasi alur serta fitur yang telah dirancang pada *platform* Vinix RMP. Melalui prototipe, desain dapat diuji lebih awal sebelum dikembangkan secara penuh.

Prototipe *platform* Vinix RMP dibuat menggunakan figma, yang memungkinkan penyusunan tampilan antarmuka secara jelas serta memberikan interaksi pengguna layaknya sebuah *platform* nyata. Prototipe ini mencakup perancangan untuk ketiga peran yaitu peserta, mentor, dan *brand* mulai dari halaman *login*, *dashboard* masing-masing peran.

Berikut merupakan tautan yang dapat digunakan untuk mengakses prototipe *platform* Vinix RMP:

Link Prototipe Vinix RMP : <http://bit.ly/4pYpKfJ>

5.3 USABILITY TESTING

Usability testing adalah proses evaluasi desain aplikasi dengan melibatkan pengguna langsung untuk menguji kemudahan penggunaan, efisiensi, dan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan aplikasi/website [23] . Pada *prototype* vinix RMP, *usability testing* dilakukan untuk menguji alur penggunaan atau pengalaman pengguna saat menggunakan fitur-fitur utama untuk masing-masing peran seperti fitur daftar proyek, menilai & *submit* proyek, serta tambah

proyek baru. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa alur pengguna sesuai dengan kebutuhan, dan memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna.

Pada penelitian ini *usability testing* dilakukan secara *online* atau daring dengan tujuan dilakukannya *usability testing* ini adalah :

1. Untuk mengukur tingkat kemudahan *user* dalam mencoba fitur utama dari prototipe *platform* *vinix RMP*.
2. Untuk mengetahui *feedback user* terhadap *platform* *vinix RMP*.

Kriteria responden yang melakukan *usability testing* secara online :

1. Pengguna merupakan Warga Kenegaraan Indonesia
2. Pengguna berada dalam rentang usia 20-60 tahun.
3. Pengguna pernah menggunakan platform pembelajaran sejenis seperti *google classroom* dan *e-learning*.
4. Pengguna yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi atau website seperti cara kerja sistem.

Dalam *usability testing* ini metode yang digunakan adalah *Single Ease Question (SEQ)* yaitu teknik pengujian yang digunakan untuk mengukur seberapa nyaman dan puas pengguna dengan kinerja mereka setelah menyelesaikan semua aktivitas[30]. Tahap *test* pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan *usability testing* terhadap *prototype* yang telah dibuat kepada 5 responden, berdasarkan prinsip efisiensi *usability testing* yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen, di mana dengan 5 user responden, sekitar 85% masalah *usability* utama

sudah dapat terdeteksi [31]. Saat *usability testing* berlangsung, responden akan diminta untuk melakukan beberapa tugas serta memberikan nilai 1-7 untuk setiap tugas yang diberikan[32]. Dimana setiap angka memberikan tingkat kesulitan yang berbeda dengan angka 1 sangat sulit hingga ke angka 7 sangat mudah. Semakin tinggi angka maka fitur atau *task* yang dikerjakan jauh lebih mudah

Keterangan *Score SEQ* :

Rata-rata 1-5,4 : Desain dianggap perlu perbaikan karena belum memenuhi kebutuhan serta kenyamanan *user*.

Rata –rata 5,5- 7 : Desain dianggap sudah memenuhi kebutuhan *user*[23].

Berikut Fitur- fitur yang akan dilakukan oleh responden saat menggunakan prototipe dari *platform* *vinix RMP* :

Tabel 5.1 Fitur utama/Task Skenario *platform* *Vinix RMP*

No Task	Peran	Fitur/Tugas
T1	Peserta	Daftar proyek yang tersedia
T2	Mentor	Menilai Proyek serta <i>submit</i> proyek kepada <i>brand</i>
T3	<i>Brand</i>	Membuat atau <i>posting</i> proyek baru.

Proses *usability testing* dilakukan dengan peneliti menjelaskan mengenai *task* atau fitur yang ada kemudian responden akan menjalankan prototipe sesuai dengan urutan *task*. Setelah melakukan *task* yang tersedia maka selanjutnya responden akan memberikan respon mengenai pengalaman nya dalam

mengerjakan *task* tersebut serta memberikan saran atau *feedback* dan permasalahan yang ditemukan selama proses pengerjaan.

5.4 HASIL

Pada pengujian *usability testing* fitur utama *platform* vinix *RMP* tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dan pengalaman keseluruhan alur pengguna.

Usability testing dilakukan secara *online* dengan total 5 responden. Berikut tabel data responden :

Tabel 5.2 Data Responden

No Responden	Nama	Umur	Pekerjaan	Alamat
R1	Vincent Jonathan	21	Mahasiswa	Jambi
R2	Jose Ruis Pedro	21	Mahasiswa	Jambi
R3	Bradon Saputra Caithy	21	Mahasiswa	Jambi
R4	Ivan Cristhian	21	Mahasiswa	Jambi
R5	Michael Ardisa	21	Mahasiswa	Jambi

Setelah responden mengerjakan tugas yang diberikan didapatkan hasil dari *usability testing* yaitu sebagai berikut :

Tabel 5.3 Hasil Usability Testing

No Task	Fitur	Responden					Rata-rata	Status
		R1	R2	R3	R4	R5		
T1	Daftar proyek yang tersedia (Peserta).	6	6	5	7	6	6	Baik
T2	Menilai Proyek serta <i>submit</i> proyek kepada <i>brand</i> (Mentor).	6	6	6	5	5	5,6	Baik
T3	Membuat atau <i>posting</i> proyek baru (Brand).	7	5	7	6	6	6,2	Baik

Setelah responden menyelesaikan tugas yang diberikan langkah selanjutnya adalah respon berupa *feedback* atau saran yang diberikan oleh responden, berikut rangkuman dari *feedback* dan saran yang diberikan responden.

Tabel 5.4 Feedback / Saran

No Task	Fitur	Feedback / Saran
T1	Daftar proyek yang tersedia (Peserta).	Dengan skor rata-rata 6 responden merasa tidak ada kesulitan dan menganggap alur pengambilan proyek cukup jelas dan tampilan proyek tersedia mudah dipahami. Akan tetapi beberapa untuk sedikit menonjolkan tombol daftar proyek agar lebih jelas.
T2	Menilai Proyek serta <i>submit</i> proyek kepada <i>brand</i> (Mentor).	Dengan skor rata-rata 5,6 responden merasa bahwa tampilan halaman penilaian sudah cukup mudah untuk dipahami. Akan tetapi beberapa responden menyatakan agar penamaan menu lebih diperjelas agar tidak dibuat bingung mana yang penilaian dan mana yang <i>submit</i> .
T3	Membuat atau <i>posting</i> proyek baru (Brand).	Dengan skor rata-rata 6.2 responden merasa alur pembuatan proyek baru sangat lah jelas dan dianggap mudah digunakan. Beberapa responden menyarankan agar <i>form</i> pengisian lebih diperbesar agar membantu dalam proses pengisian.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil *usability testing* menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)* dengan total 5 responden, diperoleh temuan bahwa prototipe Vinix RMP dinilai memudahkan pengguna dalam menjalankan alur penggunaan fitur-fitur utama. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *platform* ini tergolong mudah digunakan, dengan skor rata-rata antara 5,6 hingga 6,2. Fitur utama pada Vinix RMP mendapatkan respon positif, terutama terkait kejelasan alur dan kemudahan navigasi. Akan tetapi perlu ada peningkatan dari segi tombol, bahasa, serta tata letak.. Temuan ini dapat menjadi acuan penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara lebih menyeluruh.