

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

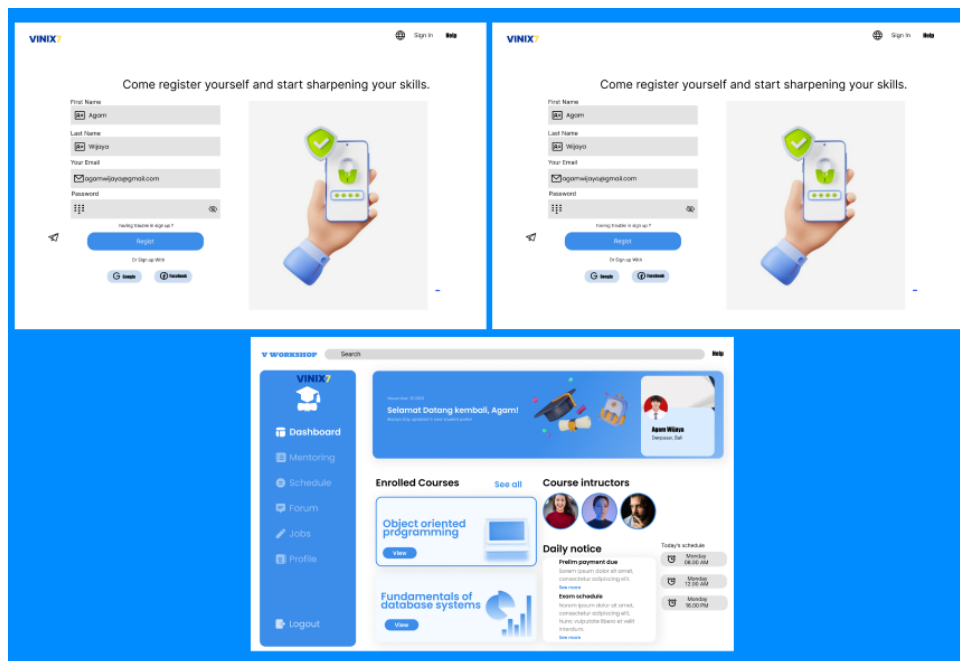
5.1 *HIGH FIDELITY DESIGN (HI-FI)*

High Fidelity Design (Hi-Fi) merupakan bentuk prototipe dengan tingkat detail yang tinggi, yang dirancang menyerupai tampilan *Website* akhir secara visual maupun fungsional. Prototipe ini mencakup berbagai elemen visual, seperti warna, tipografi, ikon, serta tata letak antarmuka yang telah disesuaikan dengan design system yang digunakan. Pada *Website V Workshop*, *High Fidelity Design* menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi secara langsung dengan *Website*, termasuk penggunaan fitur-fitur utama seperti *Jobs* dan *Forum*. Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman visual yang mendekati produk akhir, sehingga memungkinkan dilakukannya evaluasi secara lebih akurat terhadap tampilan, alur interaksi, dan fungsionalitas sistem sebelum tahap implementasi dilakukan.

5.1.1 *High Fidelity Design Halaman Login*

High Fidelity Design (Hi-Fi) pada halaman Login merupakan prototipe yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana pengguna dapat mengakses maupun mendaftarkan akun pada *Website V Workshop*. Desain ini disusun dengan tingkat detail yang tinggi, mencakup elemen visual lengkap seperti warna, ikon, tipografi, dan tata letak antarmuka. Selain itu, prototipe ini juga menggambarkan alur interaksi pengguna secara menyeluruh, mulai dari tampilan pengisian

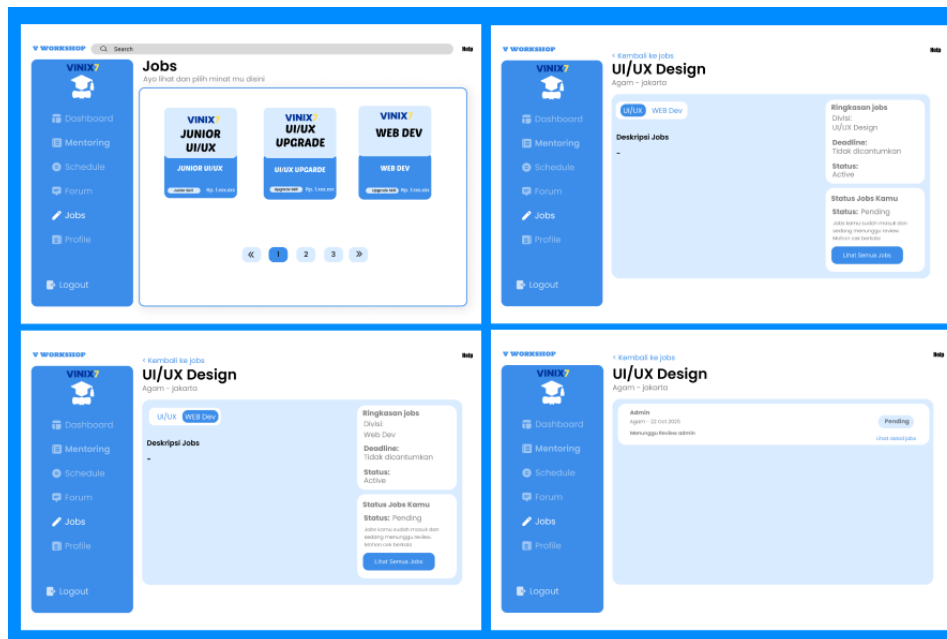
username dan *password* pada proses login, proses registrasi, hingga pengguna berhasil masuk dan mengakses *Website*. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 5.1.



Gambar 5. 1 HI-FI Halaman Login

5.1.2 High Fidelity Design Fitur Workshop Marketplace Catalog

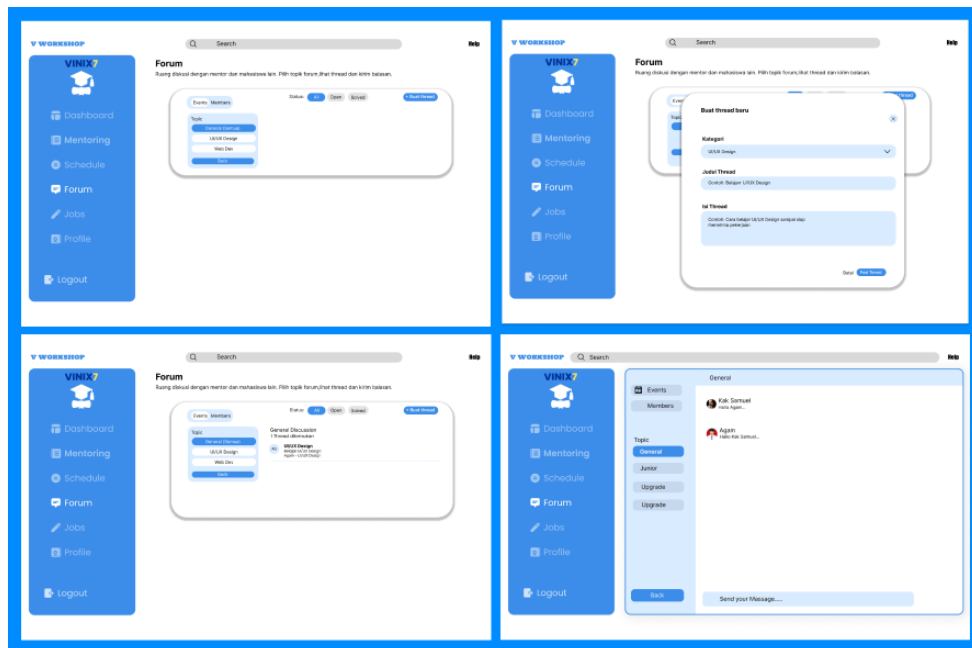
High Fidelity Design fitur *Workshop Marketplace Catalog* adalah prototipe yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana pengguna dapat mencoba memilih kelas secara virtual. Desain ini mencakup elemen visual lengkap seperti warna, ikon, dan tata letak, serta memperlihatkan alur pengguna, mulai dari memilih kelas hingga melihat status jobs. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 5.2.



Gambar 5. 2 HI-FI Fitur Workshop Marketplace Catalog

5.1.3 High Fidelity Fitur Learning Management System

High Fidelity Fitur Learning Management System adalah prototipe yang dirancang untuk menunjukkan bagaimana pengguna dapat mencoba membuat thread atau forum diskusi. Desain ini mencakup elemen visual lengkap seperti warna, ikon, dan tata letak, serta memperlihatkan alur pengguna, mulai membuat thread baru hingga forum diskusi telah terbuat. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 5.3.



Gambar 5. 3 HI-FI Fitur *Learning Management System*

5.2 *PROTOTYPING*

Prototyping adalah proses interaksi antara tampilan untuk menciptakan desain yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga lebih mudah diuji saat melakukan *usability testing*. Dalam studi kasus *Website V Workshop*, *prototyping* dibuat untuk versi *Website*, dengan fokus pada fitur utama seperti fitur *workshop marketplace catalog* dan fitur *learning management system*. *Prototyping* ini dirancang berdasarkan alur pengguna yang sudah dibaut sebelumnya, sehingga dapat menggambarkan pengalaman pengguna dengan lebih jelas dan memudahkan pengujian fungsi *Website*. Untuk *prototyping* dapat dicoba melalui *link* yang penulis sediakan berikut ini.

Link Prototyping : <https://bit.ly/3Ys4hQq>

5.3 *USABILITY TESTING*

Usability Testing adalah proses evaluasi desain *Website* dengan melibatkan pengguna langsung untuk menguji kemudahan penggunaan, efisiensi, dan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan *Website*. Pada *Website V Workshop*, usability testing dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pada fitur-fitur utama seperti fitur workshop marketplace catalog dan fitur learning management system. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa *Website V Workshop* dapat mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan memberikan pengalaman yang optimal sebelum diimplementasikan.

Penulis melakukan usability testing secara online setelah membuat rancangan desain dari *Website v Workshop* dengan menggunakan metode *Online Survey*.

Tujuan yang ingin penulis capai pada usability testing secara online ini adalah:

1. Untuk mengukur feedback user terhadap desain dari *Website V Workshop*
2. Untuk mengukur tingkat kemudahan user dalam mencoba desain dari *Website V Workshop*

Berikut kriteria responden yang melakukan usability testing secara online:

1. Masyarakat Indonesia (L/P)
2. Pelaku Microlearning
3. Usia 15-35

4. Familiar dengan pembelajaran berbasis Microlearning
5. Familiar dengan *Website* Microlearning
6. Domisili di seluruh wilayah Indonesia

Metode yang penulis gunakan adalah Single Ease Questions (SEQ) untuk mengukur tingkat kesulitan atau kemudahan menjalankan *Website V Workshop* bagi pengguna dengan metric sebagai berikut:

Tabel 5. 1 *Metric Single Ease Questions (SEQ)*

Variabel	Interpretasi
1	Sangat Sulit
2	Sulit
3	Agak Sulit
4	Netral
5	Agak Mudah
6	Mudah
7	Sangat Mudah

Keterangan *Score SEQ*:

Rata- rata 1 – 5,4 = Desain dianggap perlu diperbaiki karena belum memenuhi kebutuhan user.

Rata- rata 5,5 – 7 = Desain dianggap sudah memenuhi kebutuhan user.

Berikut inti skenario task *Website V Workshop* yang harus dikerjakan penguji:

Tabel 5. 2 *Skenario Task Flow*

User Goal	Task	Skenario
Task 1 : Workshop Marketplace Catalog	Pengguna mencoba memilih jobs dan membuat jadwal kelas	1. Peneliti menjelaskan task atau fitur yang tersedia 2.Partisipan menjalankan prototype sesuai task 3. Partisipan menjelaskan pengalamannya
Task 2 : Learning Management System	Pengguna mencoba membuat thread untuk membuat forum diskusi bersama mentor	

		4. Partisipan memberikan saran dan masalah yang ditemukan
--	--	---

5.4 HASIL

Pada pengujian usability testing fitur *wmc* dan *lms*, tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi kemudahan pengguna, efesiensi, proses dan pengalaman keseluruhan pengguna, baik dari sisi pembeli maupun penjual.

Penulis melakukan *usability testing* dengan 5 responden bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan, kesalahan, dan hambatan yang dialami pengguna dalam menggunakan sistem, dengan jumlah pengguna yang relatif sedikit lebih efektif dan efisien. Berikut tabel data responden:

Tabel 5. 3 Data Responden *Usability Testing*

No	Nama Responden	Domisili	Pekerjaan
1	Rahmad Dani Saputra	Jambi	Mahasiswa
2	Muhammad Ridsky Wijaya	Jambi	Mahasiswa
3	Muhammad Sulthan Alhafiz	Jambi	Mahasiswa
4	Zulio	Jambi	Mahasiswa
5	Rolland	Jambi	Umum

Setelah responden mengerjakan beberapa task flow yang diberikan, didapatkan hasil dari usability testing yaitu sebagai berikut:

1. Hasil *Usability Testing* Tingkat kemudahan Pengguna Mengakses Fitur *Workshop Marketplace Catalog*

Hasil dari *usability testing* seberapa mudah dipahami saat mengakses Fitur *WMC* dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5. 4 Hasil Usability Testing Tingkat Kemudahan Fitur WMC

No	Halaman Mockup	Responden					Rata-Rata	Status
		1	2	3	4	5		
1	Fitur Workshop Marketplace Catalog	6	6	6	5	7	6	Sudah OK!
2	Fitur Learning Management System	7	7	5	6	7	6,4	Sudah OK!

Berdasarkan hasil dari *usability testing* tingkat kemudahan mengakses *Website V Workshop*, maka didapatkan poin-poin sebagai berikut:

Tabel 5. 5 Feedback Usability Testing Kemudahan Mengakses Fitur di Website *V Workshop*

Halaman	Feedback / Saran
Fitur <i>Workshop Marketplace Catalog</i>	1. Fitur ini dianggap sangat mudah digunakan dengan skor kemudahan 6. Responden mengapresiasi kemudahan alur dan desain yang efektif, meyerupai <i>Website</i> microlearning pada umumnya. Namun, ada masukan untuk meningkatkan detail seperti pemilihan warna agar tidak bentrok dengan logo dan memperbaiki tombol yang terlalu kecil sehingga pengguna sedikit kesulitan saat mengakses tombol tersebut, supaaay memberikan pengalaman pengguna yang lebih sempurna.

Fitur Learning Management System	1. Fitur ini dianggap sangat mudah dipahami dengan skor kemudahan rata-rata 6,4. Pengguna mengapresiasi kejelasan desain dan tataletak tombol pada fitur ini yang memudahkan pemahaman langkah-langkah penggunaan. Namun, terdapat masukan untuk meningkatkan kejelasan tata letak, menggunakan warna yang lebih sinkron, agar lebih jelas untuk pengguna awam. Pengguna mengapresiasi visual yang menarik pada fitur ini.
----------------------------------	--

Berdasarkan hasil dari *usability testing Website V Workshop* dengan 5 responden menunjukkan bahwa desain *Website* memudahkan pengguna baik dari segi alur penggunaan maupun tampilan desainnya. Hasil *usability testing* menunjukkan bahwa *Website* ini umumnya mudah digunakan, dengan skor kemudahan rata-rata 6,4. Fitur *workshop marketplace catalog* dan *learning management system* mendapat respon positif, namun perlu peningkatan pada pemilihan warna, tombol, dan elemen interaktif. Secara visual, *Website* dinilai sederhana dan menarik, tetapi disarankan pemilihan warna dan tata yang diperbaiki untuk tampilan lebih fungsional. Temuan ini menjadi panduan untuk peningkatan pengalaman pengguna.