

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 **Kebutuhan *Software* dan *Hardware***

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan *software* dan *hardware* terhadap perancangan desain interaksi. Tahap ini merupakan tahapan yang cukup penting dalam perancangan desain interaksi karena tanpa adanya hardware dan software tersebut semuanya tidak akan berhasil. Kebutuhan software dan hardware diantaranya sebagai berikut:

4.1.1 **Software**

Perangkat Lunak atau *software* yang diperlukan dalam implementasi desain interaksi aplikasi pemetaan minat anak putus sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Android
- b. Windows phone
- c. Resolusi 640×360
- d. Corel Draw 2017
- e. Justinmind 8.7.1

4.1.2 **Hardware**

Spesifikasi *hardware* atau perangkat keras pada *device* yang digunakan untuk implementasi desain interaksi aplikasi pemetaan minat anak putus sekolah adalah sebagai berikut:

- a. *Processor* : Intel core i3 6006U.
- b. RAM : 4 GB.
- c. HDD : 500GB.
- d. VGA : Nvidia GeForce 920mx.

4.2 **Hasil**

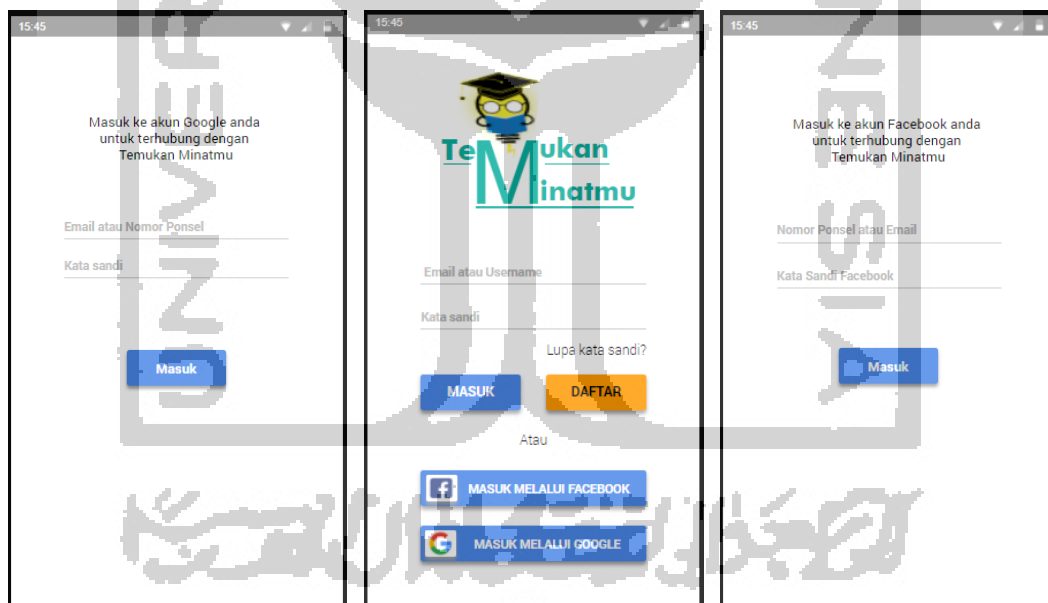
Pada bab ini berisi tentang hasil yang telah dicapai dari tahap sebelumnya yaitu *empathy*, *define*, dan *ideate*. Maka tahap selanjutnya yang perlu dilakukan pada metode *Design Thinking* adalah tahap perancangan *prototype* atau purwarupa. Setelah purwarupa jadi maka tahap selanjutnya adalah tahap *testing*. Penulis menggunakan *Usability Testing* untuk pengujian purwarupa ke pengguna.

4.2.1 Purwarupa

Pada tahap ini penulis melakukan proses perancangan purwarupa. Purwarupa tersebut dibuat berdasarkan *wireframe* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. *Tools* yang digunakan oleh penulis untuk merancang purwarupa adalah Justinmind 8.7.1. Setelah itu purwarupa tersebut akan diujikan kepada pengguna.

A. Purwarupa Halaman Awal

Purwarupa halaman awal merupakan tampilan awal ketika aplikasi tersebut dibuka. Terdapat beberapa pilihan yang dapat digunakan oleh pengguna. Untuk pengguna yang belum mempunyai akun dapat memilih daftar untuk melakukan pendaftaran. Setelah mempunyai akun pengguna dapat masuk dengan memasukkan *email* dan kata sandi yang sudah terdaftar. Ketika sudah mempunyai akun namun lupa kata sandinya dapat tangani melalui fitur lupa kata sandi. Dan terdapat dua mekanisme lain yang dapat dilakukan untuk masuk tanpa melalui pendaftaran yaitu masuk melalui facebook dan melalui google. Purwarupa tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Purwarupa Halaman Awal

B Purwarupa Halaman Daftar dan Login

Purwarupa halaman daftar merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan pendaftaran akun oleh pengguna agar dapat mengakses semua fitur dalam aplikasi. Terdapat lima data yang harus diisi untuk melakukan proses pendaftaran, yaitu nama lengkap, *email*,

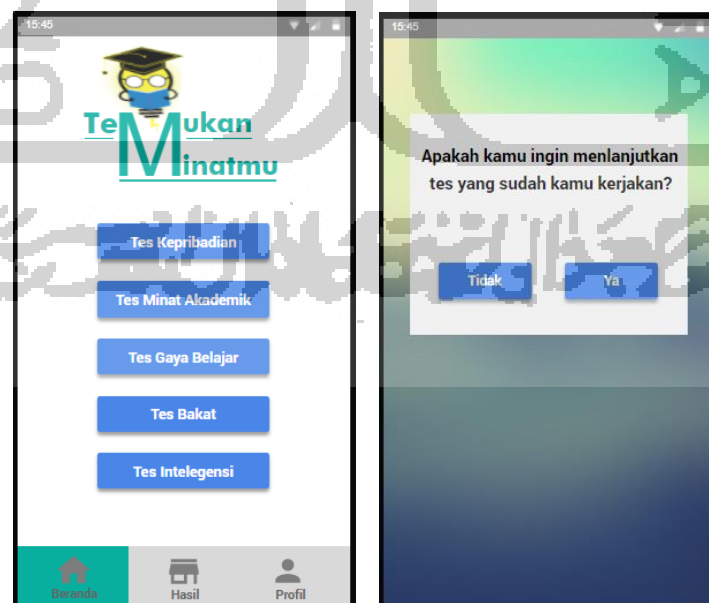
username, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi. Purwarupa tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Purwarupa Halaman Daftar dan *Login*

C Purwarupa Halaman Utama

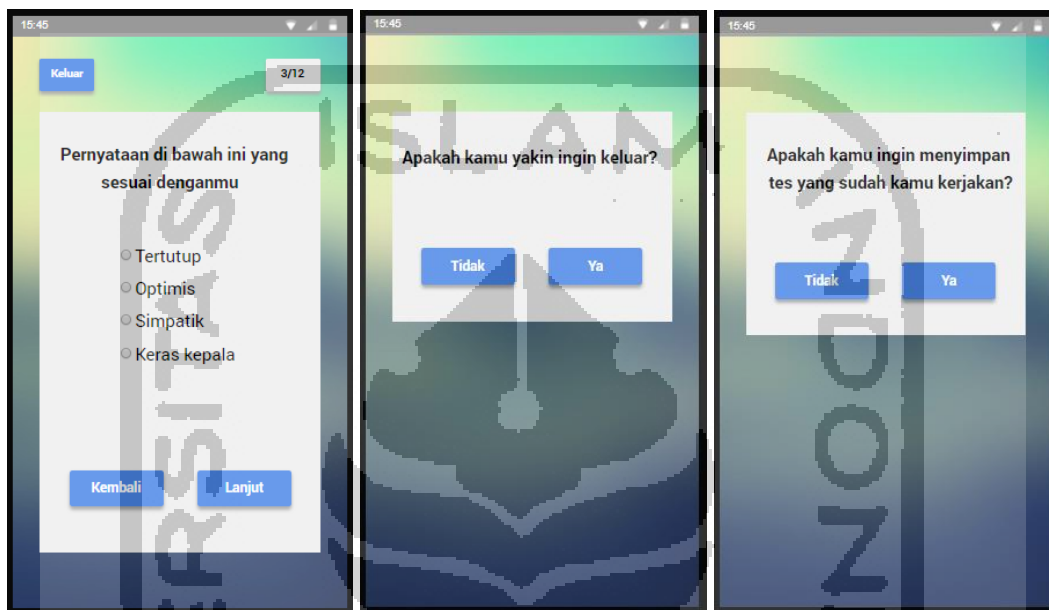
Purwarupa halaman utama terdapat lima fitur yang dapat digunakan oleh pengguna. Kelima fitur tersebut adalah fitur tes kepribadian, tes minat akademik, tes gaya belajar, tes bakat, dan tes intelegensi. Purwarupa tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Purwarupa Halaman Utama

D Purwarupa Halaman Tes Kepribadian

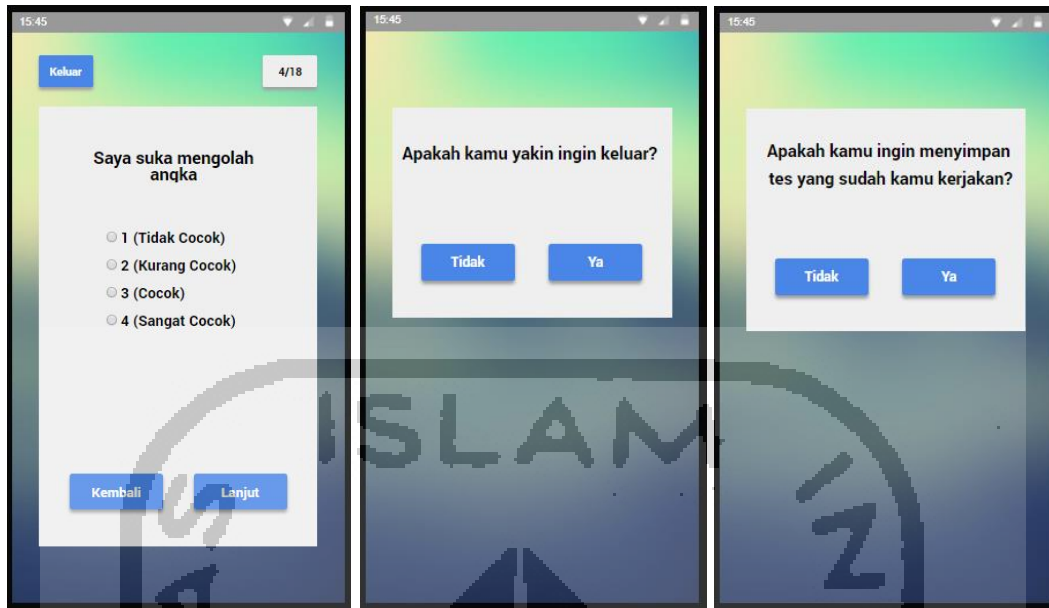
Purwarupa halaman tes kepribadian digunakan untuk melakukan tes. Terdapat dua belas pernyataan yang harus dipilih oleh pengguna tentunya yang sesuai dengan dirinya (Prajitno, 2018). Setiap halaman berisi empat pilihan pernyataan, dan pengguna hanya dapat memilih satu dari empat pernyataan tersebut. Purwarupa halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Purwarupa Halaman Tes Kepribadian

E Purwarupa Halaman Tes Minat Akademik

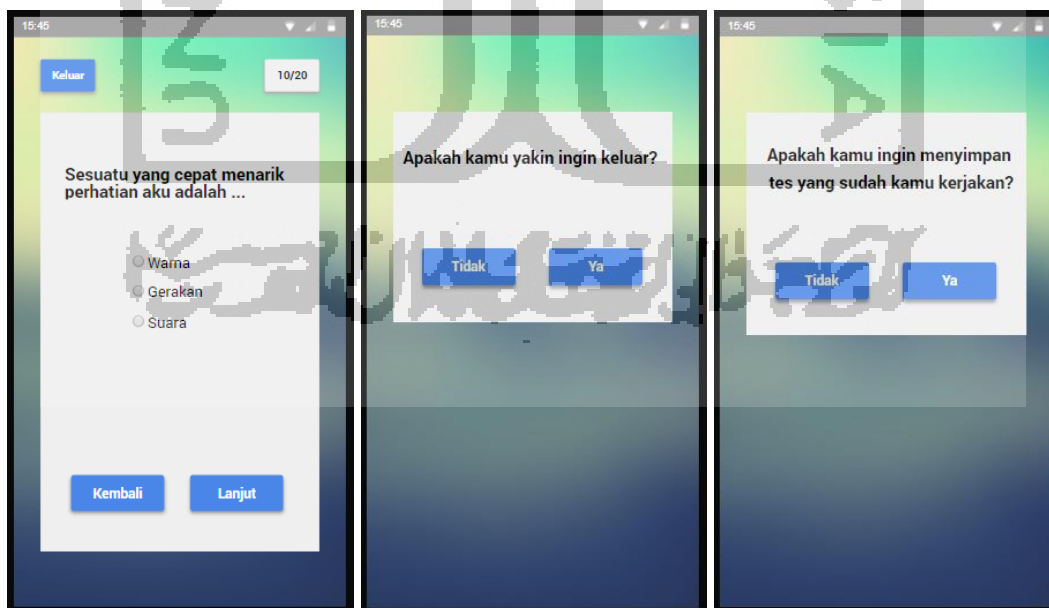
Purwarupa di bawah ini merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan tes minat akademik. Terdapat enam tahap tes yang harus diselesaikan oleh pengguna tentu yang sesuai dengan dirinya. Setiap tahap berisi delapan belas pernyataan dan pengguna hanya dapat memilih satu dari empat pernyataan tersebut (Aku Pintar Indonesia, 2018). Pilihannya berupa angka satu sampai empat, dimana angka tersebut merepresentasikan tingkat kecocokan pernyataan tersebut dengan pengguna. Purwarupa halaman tes minat akademik dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Purwarupa Halaman Tes Minat Akademik

F Purwarupa Halaman Tes Gaya Belajar

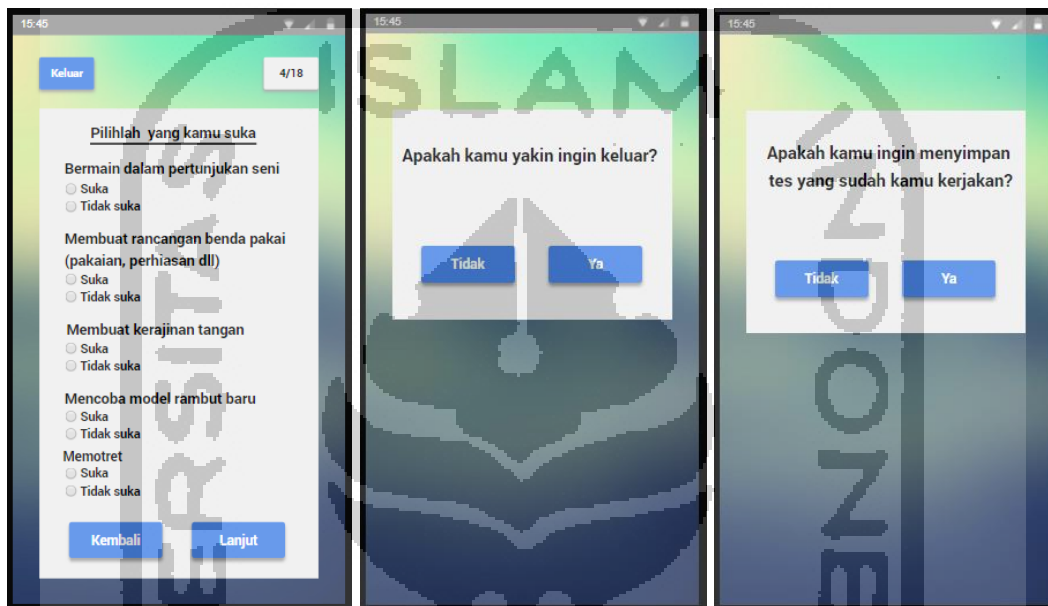
Purwarupa di bawah ini merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan tes gaya belajar. Terdapat dua puluh pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna (PsikologiID, 2015). Pada setiap pertanyaan terdapat tiga pilihan jawaban dan dari ketiga pilihan tersebut pengguna hanya dapat memilih satu jawaban yang paling sesuai dengan pengguna. Purwarupa halaman tes gaya belajar dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Purwarupa Halaman Tes Gaya Belajar

G Purwarupa Halaman Tes Bakat

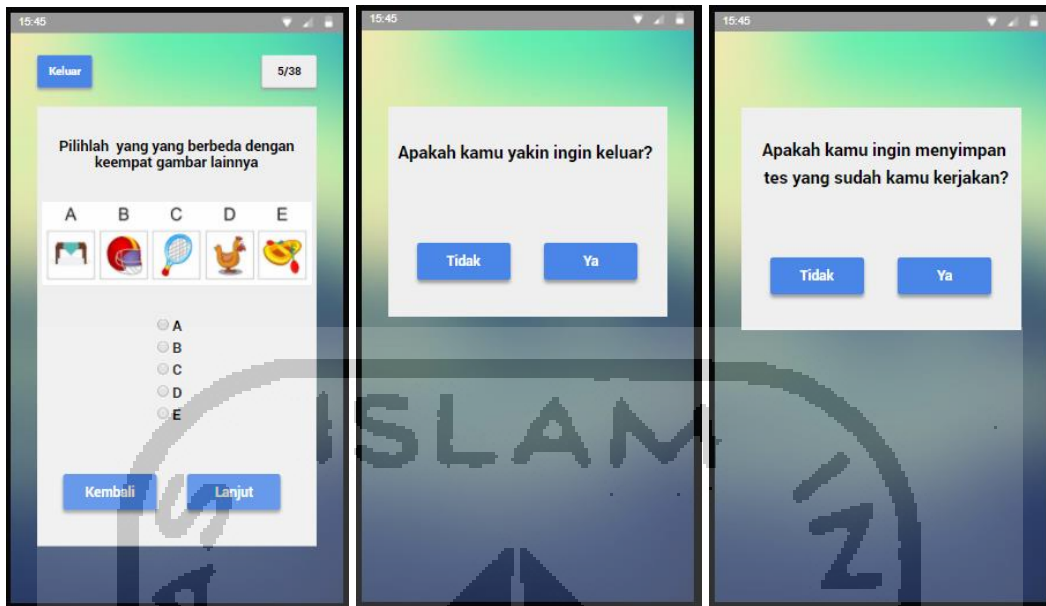
Purwarupa di bawah ini merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan tes gaya bakat. Terdapat beberapa pertanyaan yang harus dikerjakan oleh pengguna. Pada setiap pertanyaan terdapat dua pilihan jawaban yaitu suka dan tidak suka (Youthmanual, 2015). Dari kedua pilihan tersebut pengguna hanya dapat memilih satu jawaban yang seseuai dengan dirinya. Purwarupa halaman tes bakat dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Purwarupa Halaman Tes Bakat

H Purwarupa Halaman Tes Intelegensi

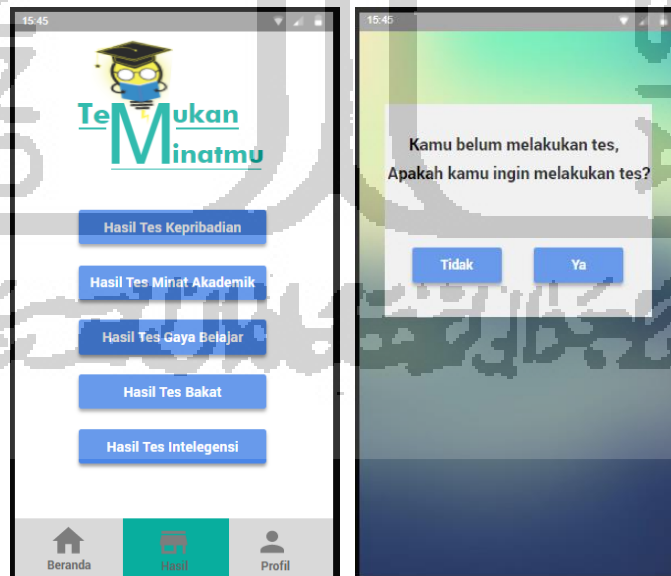
Purwarupa di bawah ini merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan tes intelegensi. Terdapat 28 pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna (Budiman, 2019). Pertanyaan tersebut meliputi identifikasi perbedaan gambar, menghitung jumlah bangun ruang dan menganalisis pola angka. Purwarupa halaman tes intelegensi dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Purwarupa Halaman Tes Intelegensi

I Purwarupa Halaman Hasil Tes

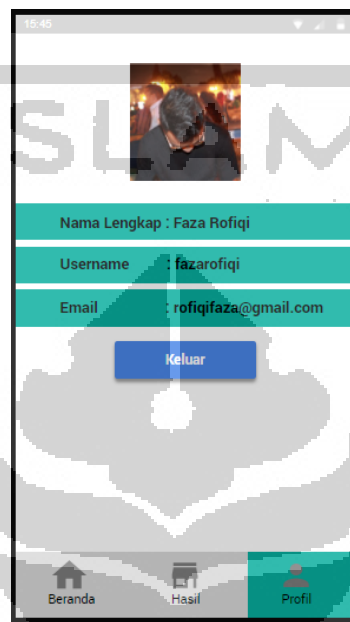
Purwarupa di bawah ini merupakan halaman yang digunakan untuk melihat hasil tes. Sebelum melihat hasil tes tentunya pengguna diwajibkan untuk mengerjakan tes terlebih dahulu. Semua tes dapat dilihat hasilnya pada halaman ini. Purwarupa halaman hasil tes dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Purwarupa Halaman Hasil Tes

J Purwarupa Halaman Profil

Purwarupa di bawah ini merupakan halaman yang digunakan untuk melihat profil pengguna. Profil tersebut berisi foto, nama lengkap, *username*, dan email. Selain itu terdapat fitur yang umum yaitu keluar dari aplikasi. Purwarupa halaman profil dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Purwarupa Halaman Profil

4.2.2 Pengujian *Usability*

Setelah tahap perancangan purwarupa selesai maka tahap selanjutnya adalah tahap pengujian. Tujuan dilakukan pengujian adalah untuk mengetahui apakah solusi yang ditawarkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu dengan pengujian ini penulis dapat mengetahui seberapa mudah aplikasi tersebut digunakan oleh pengguna. Pada pengujian ini penulis menggunakan purwarupa untuk diujikan ke pengguna.

Pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Usability Testing*. *Usability Testing* adalah Sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektifitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu (Barnum, 2010). Mekanisme pengujiannya adalah pengguna akan diminta untuk menyelesaikan tugas. Tugas tersebut dirumuskan ke dalam bentuk skenario. Kemudian skenario tersebut diberikan kepada lima anak yang merupakan persona.

Pada awalnya pengujian *usability* dilakukan kepada tiga puluh sampai lima puluh responden. Kemudian pada awal tahun 1990 beberapa studi penelitian yang dilakukan oleh Jakob Nielsen dan Tom Landauer menunjukkan bahwa pengujian yang efektif dapat dilakukan dengan jumlah yang lebih kecil yaitu lima responden.

Alasan mengapa pengujian tersebut hanya dilakukan kepada persona atau lima anak adalah karena menurut studi dari Jakob Nielsen dengan melakukan pengujian ke lima pengguna sudah menemukan 80% masalah (Nielsen, 2000). Dan apabila pengujian sudah sampai pada pengguna ke lima maka pengujian tersebut harus dihentikan atau penulis akan mendapatkan temuan atau hal-hal yang sama akan diulang.

Apabila pada pengujian pertama masih banyak kendala dan masalah yang dialami oleh persona maka akan dilakukan iterasi. Untuk mengukur hal tersebut maka dibutuhkan indikator. Terdapat dua indikator pada pengujian *usability* yaitu akurasi atau ketepatan dan kecepatan (Nielsen, 2000). Hasil dari pengujian yang pertama dijadikan sebagai indikator untuk iterasi selanjutnya.

4.2.3 Skenario Pengguna

Skenario dibutuhkan oleh pengguna untuk melakukan pengujian aplikasi. Skenario digunakan sebagai alat untuk mengecek seberapa mudah langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas. Dengan demikian maka penulis dapat mengidentifikasi langkah mana yang dianggap menyulitkan pengguna. Dan hal tersebut digunakan oleh penulis untuk melakukan perbaikan desain.

A Skenario Pengguna Melakukan Pendaftaran Akun

Skenario pengguna ketika melakukan pendaftaran akun berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika melakukan pendaftaran akun. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Skenario Pengguna Melakukan Pendaftaran Akun

Tujuan	Pendaftaran akun
Skenario	Kamu ingin menggunakan aplikasi temukan minatmu namun belum punya akun. Kamu akan mendaftar akun baru untuk

	menggunakan fitur tes kepribadian. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mendaftar akun baru.
--	---

B Skenario Pengguna Melakukan *Login*

Skenario pengguna ketika *login* berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan *login* ke aplikasi. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Skenario Pengguna Melakukan Login

Tujuan	<i>Login</i>
Skenario	Kamu ingin menggunakan aplikasi temukan minatmu namun belum <i>login</i> . Silahkan <i>login</i> ke aplikasi untuk menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi ini.

C Skenario Pengguna Melakukan Tes Kepribadian

Skenario pengguna ketika melakukan tes kepribadian berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan melakukan tes kepribadian. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Skenario Pengguna Melakukan Tes Kepribadian

Tujuan	Melakukan Tes Kepribadian
Skenario	Kamu ingin menggunakan tes kepribadian namun bukan melalui <i>login</i> seperti biasa, melainkan kamu <i>login</i> melalui facebook. Silahkan melakukan tes kepribadian namun masuk melalui facebook.

D Skenario Pengguna Melakukan Tes Minat Akademik

Skenario pengguna ketika melakukan tes minat akademik berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan melakukan tes minat akademik. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Skenario Pengguna Melakukan Tes Minat Akademik

Tujuan	Melakukan Tes Minat Akademik
--------	------------------------------

Skenario	Kamu ingin menggunakan tes minat akademik namun bukan melalui <i>login</i> seperti biasa, melainkan kamu <i>login</i> melalui google. Silahkan melakukan tes minat akademik namun masuk melalui google.
----------	---

E Skenario Pengguna Melakukan Tes Gaya Belajar

Skenario pengguna ketika melakukan tes gaya belajar berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan melakukan tes gaya belajar. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Skenario Pengguna Melakukan Tes Gaya Belajar

Tujuan	Melakukan Tes Gaya Belajar
Skenario	Kamu ingin menggunakan fitur tes gaya belajar dan kamu sudah berada di halaman utama. Silahkan melakukan tes gaya belajar namun masuk melalui google.

F Skenario Pengguna Melakukan Tes Bakat

Skenario pengguna ketika melakukan tes bakat berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan melakukan tes bakat. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Skenario Pengguna Melakukan Tes Bakat

Tujuan	Melakukan Tes Bakat
Skenario	Kamu ingin mengetahui bakat apa saja yang kamu miliki dengan menggunakan fitur tes bakat dan sekarang kamu berada di halaman utama. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melakukan tes bakat.

G Skenario Pengguna Melakukan Tes Intelegensi

Skenario pengguna ketika melakukan tes intelegensi berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan melakukan tes intelegensi. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Skenario Pengguna Melakukan Tes Intelegensi

Tujuan	Melakukan Tes Intelegensi
Skenario	Kamu ingin mengetahui tingkatan intelegensimu dengan menggunakan fitur tes intelegensi. Sekarang kamu berada di halaman hasil tes kepribadian. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melakukan tes intelegensi.

H Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Kepribadian

Skenario pengguna ketika melakukan hasil tes kepribadian berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan melihat hasil tes kepribadian. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Kepribadian

Tujuan	Melihat Hasil Tes Kepribadian
Skenario	Kamu ingin melihat hasil tes kepribadian namun kamu belum <i>login</i> . Kamu akan <i>login</i> dan melihat hasil tes tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat hasil tes kepribadian.

I Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Minat Akademik

Skenario pengguna ketika melakukan hasil tes minat akademik berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan melihat hasil tes minat akademik. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Minat Akademik

Tujuan	Melihat Hasil Tes Minat Akademik
Skenario	Kamu ingin melihat hasil tes minat akademik dan kamu sekarang ada di halaman utama. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat hasil tes minat akademik.

J Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Gaya Belajar

Skenario pengguna ketika melakukan hasil tes gaya belajar berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan melihat hasil tes gaya belajar. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Gaya Belajar

Tujuan	Melihat Hasil Tes Gaya Belajar
Skenario	Kamu ingin melihat hasil tes gaya belajar namun kamu belum login dan kamu lupa kata sandimu. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat hasil tes gaya belajar namun terlebih dulu kamu atur ulang kata sandimu kemudian login menggunakan kata sandi barumu.

K Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Bakat

Skenario pengguna ketika melakukan hasil tes bakat berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan melihat hasil tes bakat. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Bakat

Tujuan	Melihat Hasil Tes Bakat
Skenario	Kamu ingin melihat hasil tes bakat dan kamu sekarang ada di halaman utama. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat hasil tes gaya bakat.

L Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Intelegensi

Skenario pengguna ketika melakukan hasil tes intelegensi berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan tersebut. Skenario tersebut akan diberikan kepada pengguna ketika akan melihat hasil tes intelegensi. Skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Bakat

Tujuan	Melihat Hasil Tes Intelegensi
--------	-------------------------------

Skenario	Kamu ingin melihat hasil tes intelegensi namun kamu belum <i>login</i> . Saat ini kamu ingin <i>login</i> melalui google. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat hasil tes dengan login melalui google.
----------	--

4.2.4 Pengujian Untuk Mendapatkan Indikator *Usability Testing*

Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Usability Testing*. Mekanisme pengujiannya adalah pengguna akan diminta untuk menyelesaikan tugas. Tugas tersebut dirumuskan ke dalam bentuk skenario yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Kemudian pengguna mencoba untuk menyelesaikannya, saat proses ini berjalan penulis harus mengamati, mendengar serta mencatat segala temuan yang ada.

Pengujian dilakukan dengan melibatkan sembilan partisipan. Indikator didapatkan dari waktu penyelesaian *task* pengujian tahap pertama dengan melibatkan lima partisipan. Kemudian indikator tersebut digunakan untuk pengujian selanjutnya ke empat partisipan lainnya.

4.2.5 Hasil Pengujian

Setelah pengujian dilakukan dengan menggunakan skenario. Dimana skenario tersebut berisi *goals* atau tujuan dan skenario untuk mewujudkan *goals* tersebut. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

A Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Pendaftaran Akun

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melakukan pendaftaran akun. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Pendaftaran Akun

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Pilih daftar	4 detik	5 detik	4 detik	3 detik	3 detik
Mengisi nama lengkap	5 detik	5 detik	4 detik	5 detik	4 detik
Mengisi <i>email</i>	5 detik	6 detik	5 detik	6 detik	4 detik
Mengisi <i>username</i>	6 detik	6 detik	5 detik	5 detik	5 detik
Mengisi kata sandi	5 detik	7 detik	6 detik	7 detik	6 detik
Konfirmasi kata sandi	4 detik	6 detik	6 detik	5 detik	5 detik

Tekan tombol daftar	4 detik	4 detik	5 detik	5 detik	4 detik
---------------------	---------	---------	---------	---------	---------

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Pendaftaran Akun

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Tugas pilih daftar	≤ 5 detik	> 5 detik
Tugas mengisi nama lengkap	≤ 5 detik	> 5 detik
Tugas mengisi <i>email</i>	≤ 6 detik	> 6 detik
Tugas mengisi <i>username</i>	≤ 6 detik	> 6 detik
Tugas mengisi kata sandi	≤ 7 detik	> 7 detik
Tugas konfirmasi kata sandi	≤ 6 detik	> 6 detik
Tugas tekan tombol daftar	≤ 5 detik	> 5 detik

B Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Login

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melakukan *Login*. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan *Login*

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Mengisi <i>email</i> atau <i>username</i>	4 detik	3 detik	5 detik	4 detik	4 detik
Mengisi kata sandi	5 detik	3 detik	4 detik	4 detik	5 detik
Tekan tombol masuk	3 detik	4 detik	4 detik	5 detik	4 detik

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melakukan *Login*

Tugas	Indikator
-------	-----------

	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Mengisi <i>email</i> atau <i>username</i>	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengisi kata sandi	≤ 5 detik	> 5 detik
Tekan tombol masuk	≤ 5 detik	> 5 detik

C Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes kepribadian

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melakukan tes kepribadian dengan *login* melalui facebook. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Kepribadian

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Pilih masuk melalui facebook	4 detik	3 detik	4 detik	5 detik	4 detik
Mengisi <i>email</i>	3 detik	4 detik	4 detik	5 detik	4 detik
Mengisi kata sandi	4 detik	4 detik	3 detik	4 detik	5 detik
Pilih tes kepribadian	5 detik	4 detik	5 detik	5 detik	4 detik
Mengerjakan tes kepribadian	6 detik	7 detik	6 detik	4 detik	7 detik

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Kepribadian

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Pilih masuk melalui facebook	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengisi <i>email</i>	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengisi kata sandi	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengisi kata sandi	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengerjakan tes kepribadian	≤ 7 detik	> 7 detik

D Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Minat Akademik

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melakukan tes minat akademik dengan *login* melalui google. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.19.

Tabel 4.19 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Minat Akademik

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Pilih masuk melalui google	3 detik	4 detik	4 detik	5 detik	4 detik
Mengisi <i>email</i>	4 detik	5 detik	4 detik	3 detik	4 detik
Mengisi kata sandi	4 detik	5 detik	5 detik	4 detik	5 detik
Pilih tes minat akademik	5 detik	5 detik	4 detik	3 detik	5 detik
Mengerjakan tes minat akademik	7 detik	8 detik	4 detik	7 detik	4 detik

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.20.

Tabel 4.20 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Minat Akademik

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Pilih masuk melalui google	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengisi <i>email</i>	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengisi kata sandi	≤ 5 detik	> 5 detik
Pilih tes minat akademik	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengerjakan tes minat akademik	≤ 8 detik	> 8 detik

E Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Gaya Belajar

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melakukan tes gaya belajar namun dari halaman utama. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.21.

Tabel 4.21 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Gaya Belajar

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Pilih tes gaya belajar	4 detik	4 detik	5 detik	3 detik	4 detik

Mengerjakan tes gaya belajar	5 detik	4 detik	7 detik	7 detik	5 detik
------------------------------	---------	---------	---------	---------	---------

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.22.

Tabel 4.22 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Gaya Belajar

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Pilih tes gaya belajar	≤ 7 detik	> 7 detik
Mengerjakan tes gaya belajar	≤ 7 detik	> 7 detik

F Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Bakat

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melakukan tes bakat dari halaman utama. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.23.

Tabel 4.23 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Bakat

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Pilih tes bakat	4 detik	4 detik	5 detik	4 detik	3 detik
Mengerjakan tes bakat	5 detik	7 detik	4 detik	7 detik	6 detik

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.24.

Tabel 4.24 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Bakat

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Pilih tes bakat	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengerjakan tes bakat	≤ 7 detik	> 7 detik

G Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Intelegensi

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melakukan tes intelegensi dari halaman hasil tes kepribadian. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.25.

Tabel 4.25 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Intelegensi

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Pilih beranda	4 detik	4 detik	3 detik	5 detik	4 detik
Pilih tes intelegensi	3 detik	4 detik	3 detik	4 detik	5 detik
Mengerjakan tes intelegensi	4 detik	6 detik	7 detik	5 detik	8 detik

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.26.

Tabel 4.26 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Tes Intelegensi

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Pilih beranda	≤ 5 detik	> 5 detik
Pilih tes intelegensi	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengerjakan tes intelegensi	≤ 8 detik	> 8 detik

H Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Kepribadian

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melihat hasil tes kepribadian namun belum *login*. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.27.

Tabel 4.27 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melihat Tes Kepribadian

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Mengisi <i>email</i> atau <i>username</i>	5 detik	4 detik	4 detik	4 detik	3 detik
Mengisi kata sandi	4 detik	4 detik	5 detik	3 detik	4 detik
Tekan tombol masuk	3 detik	4 detik	5 detik	4 detik	5 detik
Pilih hasil	4 detik	3 detik	4 detik	5 detik	4 detik
Pilih hasil tes kepribadian	4 detik	5 detik	3 detik	4 detik	4 detik

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.28.

Tabel 4.28 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melihat Tes Kepribadian

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Mengisi <i>email</i> atau <i>username</i>	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengisi kata sandi	≤ 5 detik	> 5 detik
Tekan tombol masuk	≤ 5 detik	> 5 detik
Pilih hasil	≤ 5 detik	> 5 detik
Pilih hasil tes kepribadian	≤ 5 detik	> 5 detik

I Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Minat Akademik

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melihat hasil tes minat akademik dari halaman utama. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.29.

Tabel 4.29 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Minat Akademik

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Pilih hasil	5 detik	4 detik	5 detik	5 detik	4 detik
Pilih hasil tes minat akademik	5 detik	7 detik	4 detik	7 detik	6 detik

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.30.

Tabel 4.30 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Minat Akademik

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Pilih tes bakat	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengerjakan tes bakat	≤ 5 detik	> 5 detik

J Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Gaya Belajar

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melihat hasil tes gaya belajar namun belum *login* dan lupa kata sandi. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.31.

Tabel 4.31 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Gaya Belajar

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Pilih lupa kata sandi	6 detik	8 detik	7 detik	7 detik	6 detik
Mengisi <i>email</i>	4 detik	5 detik	4 detik	5 detik	3 detik
Tekan tombol lanjutkan	4 detik	4 detik	3 detik	5 detik	4 detik
Tekan tombol masuk	3 detik	4 detik	5 detik	4 detik	4 detik
Mengisi <i>email</i>	4 detik	5 detik	4 detik	4 detik	5 detik
Mengisi kata sandi	5 detik	4 detik	5 detik	5 detik	4 detik
Tekan tombol masuk	3 detik	5 detik	5 detik	3 detik	4 detik
Pilih hasil	4 detik	4 detik	3 detik	5 detik	5 detik
Pilih hasil tes gaya belajar	5 detik	4 detik	3 detik	4 detik	4 detik

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.32.

Tabel 4.32 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Gaya Belajar

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Pilih lupa kata sandi	≤ 8 detik	> 8 detik
Mengisi <i>email</i>	≥ 5 detik	> 5 detik
Tekan tombol lanjutkan	≥ 5 detik	> 5 detik
Tekan tombol mauk	≥ 5 detik	> 5 detik
Mengisi <i>email</i>	≥ 5 detik	> 5 detik
Mengisi kata sandi	≥ 5 detik	> 5 detik
Tekan tombol masuk	≥ 5 detik	> 5 detik
Pilih hasil tes	≥ 5 detik	> 5 detik
Pilih hasil tes gaya belajar	≥ 5 detik	> 5 detik

K Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Bakat

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melihat hasil tes bakat dari halaman utama. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.33.

Tabel 4.33 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Bakat

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Pilih hasil	4 detik	4 detik	3 detik	5 detik	5 detik
Pilih hasil tes bakat	5 detik	5 detik	4 detik	4 detik	3 detik

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.34.

Tabel 4.34 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Bakat

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Pilih tes bakat	≤ 5 detik	> 5 detik
Mengerjakan tes bakat	≤ 5 detik	> 5 detik

L Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Intelegensi

Berikut adalah hasil pengujian skenario pengguna ketika melihat hasil tes intelegensi dan kamu harus *login* melalui google. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.35.

Tabel 4.35 Hasil Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Intelegensi

Tugas	Partisipan				
	1	2	3	4	5
Pilih masuk melalui facebook	4 detik	4 detik	3 detik	5 detik	4 detik
Mengisi <i>email</i>	5 detik	4 detik	4 detik	3 detik	4 detik
Mengisi kata sandi facebook	4 detik	5 detik	4 detik	5 detik	5 detik
Tekan tombol masuk	3 detik	4 detik	5 detik	4 detik	4 detik
Pilih hasil	4 detik	5 detik	4 detik	3 detik	4 detik
Pilih hasil tes intelegensi	3 detik	4 detik	3 detik	4 detik	5 detik

Dari hasil diatas semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah pada skenario dengan lancar. Diperoleh indikator waktu pada setiap tugas dapat dilihat pada Tabel 4.36.

Tabel 4.36 Indikator Pengujian Skenario Pengguna Melihat Hasil Tes Intelegensi

Tugas	Indikator	
	✓ Mudah	× Cukup Sulit
Task pilih masuk melalui facebook	≥ 5 detik	≥ 5 detik
Task mengisi <i>email</i>	≥ 5 detik	≥ 5 detik
Task mengisi kata sandi facebook	≥ 5 detik	≥ 5 detik
Task tekan tombol masuk	≥ 5 detik	≥ 5 detik
Task pilih hasil	≥ 5 detik	≥ 5 detik
Task pilih hasil tes intelegensi	≥ 5 detik	≥ 5 detik

4.2.6 Usability Testing Iterasi Pertama

Pengujian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana solusi yang dibuat dapat membuat pengguna untuk menyelesaikan *task* yang diberikan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan skenario dari setiap tujuan yang ingin dicapai. Pada kesempatan ini pengujian dilakukan dengan melibatkan empat partisipan.

A Usability Testing Melakukan Pendaftaran Akun

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* pendaftaran akun yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.37.

Tabel 4.37 Usability Testing Pendaftaran Akun

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih daftar	✓	✓	✓	✓
Mengisi nama lengkap	✓	✓	✓	✓
Mengisi <i>email</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi <i>username</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi kata sandi	✓	✓	✓	✓
Konfirmasi kata sandi	✓	✓	✓	✓
Tekan tombol daftar	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan.

B Usability Testing Melakukan Login

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan Login yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.38.

Tabel 4.38 *Usability Testing* Melakukan Login

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Mengisi <i>email</i> atau <i>username</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi kata sandi	✓	✓	✓	✓
Tekan tombol masuk	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan.

C Usability Testing Melakukan Tes Kepribadian

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan tes kepribadian yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.39.

Tabel 4.39 *Usability Testing* Melakukan Tes Kepribadian

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih masuk melalui facebook	✓	✓	✓	✓
Mengisi <i>email</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi kata sandi	✓	✓	✓	✓
Pilih tes kepribadian	✓	✓	✓	✓
Mengerjakan tes kepribadian	×	✓	×	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua partisipan yang mengalami kendala. Kendala tersebut adalah mereka tidak yakin dengan jawaban pada halaman tes yang sebelumnya dan mereka bingung karena tidak ada tombol kembali.

D Usability Testing Melakukan Tes Minat Akademik

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan tes minat akademik yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.40.

Tabel 4.40 *Usability Testing* Melakukan Tes Minat Akademik

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih masuk melalui google	✓	✓	✓	✓
Mengisi <i>email</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi kata sandi	✓	✓	✓	✓
Pilih tes minat akademik	✓	✓	✓	✓
Mengerjakan tes minat akademik	×	×	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua partisipan yang mengalami kendala. Kendala tersebut adalah mereka tidak yakin dengan jawaban pada halaman tes yang sebelumnya dan mereka bingung karena tidak ada tombol kembali.

E Usability Testing Melakukan Tes Gaya Belajar

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan tes gaya belajar yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.41.

Tabel 4.41 *Usability Testing* Melakukan Tes Gaya Belajar

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih tes gaya belajar	✓	✓	✓	✓

Mengerjakan tes gaya belajar	✓	✓	✓	×
------------------------------	---	---	---	---

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat satu partisipan yang mengalami kendala. Kendala tersebut adalah dia merasa jawabannya salah pada halaman tes yang sebelumnya dan mereka bingung karena tidak ada tombol kembali.

F Usability Testing Melakukan Tes Bakat

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan tes bakat yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.42.

Tabel 4.42 *Usability Testing* Melakukan Tes Bakat

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih tes bakat	✓	✓	✓	✓
Mengerjakan tes bakat	✓	×	×	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua partisipan yang mengalami kendala. Kendala tersebut adalah mereka tidak yakin dengan jawaban pada halaman tes yang sebelumnya dan mereka bingung karena tidak ada tombol kembali.

G Usability Testing Melakukan Tes Intelegensi

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan tes intelegensi yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.43.

Tabel 4.43 *Usability Testing* Melakukan Tes Intelegensi

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih beranda	✓	✓	✓	✓

Pilih tes intelegensi	✓	✓	✓	✓
Mengerjakan tes intelegensi	×	✓	×	×

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga partisipan yang mengalami kendala. Kendala tersebut adalah mereka tidak yakin dengan jawaban pada halaman tes yang sebelumnya dan ingin merubah jawaban tersebut namun bingung karena tidak ada tombol kembali.

H Usability Testing Melihat Hasil Tes Kepribadian

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melihat tes kepribadian yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.44.

Tabel 4.44 *Usability Testing* Melihat Tes Kepribadian

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Mengisi <i>email</i> atau <i>username</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi kata sandi	✓	✓	✓	✓
Tekan tombol masuk	✓	✓	✓	✓
Pilih hasil	✓	✓	✓	✓
Pilih hasil tes kepribadian	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan.

I Usability Testing Melihat Hasil Tes Minat Akademik

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melihat tes minat akademik yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.45.

Tabel 4.45 *Usability Testing* Melihat Tes Minat Akademik

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih hasil	✓	✓	✓	✓
Pilih hasil tes minat akademik	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan.

J Usability Testing Melihat Hasil Tes Gaya Belajar

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melihat hasil tes gaya belajar yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.46.

Tabel 4.46 *Usability Testing* Melihat Hasil Tes Gaya Belajar

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih lupa kata sandi	×	✓	✓	×
Mengisi <i>email</i>	✓	✓	✓	✓
Tekan tombol lanjutkan	✓	✓	✓	✓
Tekan tombol masuk	✓	✓	✓	✓
Mengisi <i>email</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi kata sandi	✓	✓	✓	✓
Tekan tombol masuk	✓	✓	✓	✓
Pilih hasil	✓	✓	✓	✓
Pilih hasil tes gaya belajar	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua partisipan yang mengalami kendala. Kendala tersebut adalah mereka tidak menyadari bahwa tulisan lupa kata sandi tersebut mempunyai fungsi.

K Usability Testing Melihat Hasil Tes Bakat

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melihat hasil tes bakat yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.47.

Tabel 4.47 *Usability Testing* Melihat Hasil Tes Bakat

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih hasil	✓	✓	✓	✓
Pilih hasil tes bakat	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan.

L Usability Testing Melihat Hasil Tes Intelegensi

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melihat hasil tes intelegensi yang telah dilakukan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.48.

Tabel 4.48 *Usability Testing* Melihat Hasil Tes Intelegensi

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih masuk melalui facebook	✓	✓	✓	✓
Mengisi <i>email</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi kata sandi facebook	✓	✓	✓	✓
Tekan tombol masuk	✓	✓	✓	✓
Pilih hasil	✓	✓	✓	✓
Pilih hasil tes intelegensi	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan.

Berdasarkan pengujian skenario yang dilakukan, penulis menemukan beberapa kendala yang terjadi. Terdapat enam skenario yang mengalami kendala. Dari kendala tersebut ditemukan pada tombol lupa kata sandi, tidak tersedianya tombol kembali saat mengerjakan semua tes. Maka dari itu perlu dilakukan perbaikan pada semua kendala tersebut agar dapat meningkatkan kemudahan pengguna dalam mencapai tujuannya.

4.2.7 Revisi Purwarupa

Revisi purwarupa dilakukan berdasarkan masalah yang penulis temukan saat proses pengujian. Revisi yang dilakukan adalah menambahkan tombol kembali pada setiap halaman tes. Tombol tersebut berfungsi untuk kembali ke soal sebelumnya apabila pengguna ragu dengan jawaban soal sebelumnya. Penulis juga melakukan perubahan warna pada lupa kata sandi agar pengguna sadar jika tulisan tersebut mempunyai fungsi dan fungsinya adalah ketika pengguna ingin memulihkan kata sandi yang lupa. Revisi purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.11 Revisi Purwarupa.





Gambar 4.11 Revisi Purwarupa

4.2.8 Usability Testing Iterasi Kedua

Pengujian ini merupakan pengujian pada iterasi kedua setelah dilakukan perbaikan purwarupa. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah revisi purwarupa sudah sesuai dengan kebutuhan dan kemudahan pengguna. Pada pengujian iterasi kedua sama seperti sebelumnya yaitu menggunakan skenario.

A Usability Testing Melakukan Tes Kepribadian Iterasi Kedua

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan tes kepribadian pada iterasi kedua. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.49.

Tabel 4.49 *Usability Testing* Melakukan Tes Kepribadian Pada Iterasi Kedua

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih masuk melalui facebook	✓	✓	✓	✓
Mengisi <i>email</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi kata sandi	✓	✓	✓	✓
Pilih tes kepribadian	✓	✓	✓	✓
Mengerjakan tes kepribadian	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan. Masalah pada iterasi pertama dapat diselesaikan dengan memberikan tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman tes sebelumnya.

B Usability Testing Melakukan Tes Minat Akademik Iterasi Kedua

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan tes minat akademik pada iterasi kedua. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.50.

Tabel 4.50 *Usability Testing* Melakukan Tes Minat Akademik Pada Iterasi Kedua

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih masuk melalui google	✓	✓	✓	✓
Mengisi <i>email</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi kata sandi	✓	✓	✓	✓
Pilih tes minat akademik	✓	✓	✓	✓
Mengerjakan tes minat akademik	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan. Masalah pada iterasi pertama dapat diselesaikan dengan memberikan tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman tes sebelumnya.

C Usability Testing Melakukan Tes Gaya Belajar Iterasi Kedua

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan tes gaya belajar pada iterasi kedua. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.51.

Tabel 4.51 *Usability Testing* Melakukan Tes Gaya Belajar Pada Iterasi Kedua

Tugas	Partisipan
-------	------------

	1	2	3	4
Pilih tes gaya belajar	✓	✓	✓	✓
Mengerjakan tes gaya belajar	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan. Masalah pada iterasi pertama dapat diselesaikan dengan memberikan tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman tes sebelumnya.

D Usability Testing Melakukan Tes Bakat Iterasi Kedua

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan tes bakat pada iterasi kedua. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.52.

Tabel 4.52 *Usability Testing* Melakukan Tes Bakat

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih tes bakat	✓	✓	✓	✓
Mengerjakan tes bakat	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan. Masalah pada iterasi pertama dapat diselesaikan dengan memberikan tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman tes sebelumnya.

E Usability Testing Melakukan Tes Intelegensi Iterasi Kedua

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melakukan tes intelegensi pada iterasi kedua. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.53.

Tabel 4.53 *Usability Testing* Melakukan Tes Intelegensi Pada Iterasi Kedua

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih beranda	✓	✓	✓	✓
Pilih tes intelegensi	✓	✓	✓	✓
Mengerjakan tes intelegensi	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan. Masalah pada iterasi pertama dapat diselesaikan dengan memberikan tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman tes sebelumnya.

F Usability Testing Melihat Hasil Tes Gaya Belajar

Berikut ini merupakan hasil *Usability Testing* melihat hasil tes gaya belajar pada iterasi kedua. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.54.

Tabel 4.54 *Usability Testing* Melihat Hasil Tes Gaya Belajar Pada Iterasi Kedua

Tugas	Partisipan			
	1	2	3	4
Pilih lupa kata sandi	✓	✓	✓	✓
Mengisi <i>email</i>	✓	✓	✓	✓
Tekan tombol lanjutkan	✓	✓	✓	✓
Tekan tombol masuk	✓	✓	✓	✓
Mengisi <i>email</i>	✓	✓	✓	✓
Mengisi kata sandi	✓	✓	✓	✓
Tekan tombol masuk	✓	✓	✓	✓
Pilih hasil	✓	✓	✓	✓
Pilih hasil tes gaya belajar	✓	✓	✓	✓

Indikator:

✓ Mudah × Cukup Sulit

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang telah diberikan. Masalah pada iterasi pertama dapat diselesaikan dengan merubah warna tulisan lupa kata sandi dengan warna biru dan hurufnya lebih dipertebal.

4.2.9 Kuesioner Pengujian Desain

Setelah pengujian usability dilakukan maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian desain dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner tersebut berisi lima belas pertanyaan. Pertanyaan yang terdapat di dalam kuesioner meliputi semua fungsionalitas, desain, kemudahan dan kenyamanan. Kemudian jawaban dari kuesioner tersebut berupa lima pilihan yaitu sangat tidak setuju bernilai satu, tidak setuju bernilai dua, netral bernilai tiga, setuju bernilai empat, dan sangat setuju bernilai lima. Selanjutnya kuesioner tersebut diberikan kepada persona yang berjumlah lima anak.

A Kuesioner Pengujian Desain Pada Persona Pertama

Berikut ini merupakan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh Bagas Triambodo. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.55.

Tabel 4.55 Kuesioner Pengujian Desain Pada Persona Pertama

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah aplikasi mudah digunakan?				✓	
2.	Apakah aplikasi nyaman ketika digunakan?			✓		
3.	Apakah hasil yang ditampilkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna?				✓	
4.	Apakah aplikasi dapat dengan mudah untuk dipelajari?				✓	
5.	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?				✓	
6.	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik?			✓		
7.	Apakah kalimat yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami?					✓

8.	Apakah jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca?				✓	
9.	Apakah ukuran dan warna huruf sudah sesuai?				✓	
10.	Apakah ukuran dan warna tombol sudah sesuai?			✓		
11.	Apakah bentuk dan posisi tombol sudah sesuai?				✓	
12.	Apakah fungsi tombol sudah sesuai?					✓
13.	Apakah penamaan tombol sudah sesuai?					✓
14.	Apakah menu yang ada sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan?				✓	
15.	Apakah pesan yang ditampilkan dalam aplikasi sudah membantu pengguna?				✓	

B Kuesioner Pengujian Desain Pada Persona Kedua

Berikut ini merupakan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh Yohanes Adi Putra Setiawan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.56.

Tabel 4.56 Kesioner Pengujian Desain Pada Persona Kedua

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah aplikasi mudah digunakan?				✓	
2.	Apakah aplikasi nyaman ketika digunakan?			✓		
3.	Apakah hasil yang ditampilkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna?				✓	
4.	Apakah aplikasi dapat dengan mudah untuk dipelajari?				✓	
5.	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?			✓		
6.	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik?			✓		
7.	Apakah kalimat yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami?				✓	
8.	Apakah jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca?				✓	
9.	Apakah ukuran dan warna huruf sudah sesuai?					✓

10.	Apakah ukuran dan warna tombol sudah sesuai?			✓		
11.	Apakah bentuk dan posisi tombol sudah sesuai?				✓	
12.	Apakah fungsi tombol sudah sesuai?				✓	
13.	Apakah penamaan tombol sudah sesuai?			✓		
14.	Apakah menu yang ada sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan?			✓		
15.	Apakah pesan yang ditampilkan dalam aplikasi sudah membantu pengguna?			✓		

C Kuesioner Pengujian Desain Pada Persona Ketiga

Berikut ini merupakan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh Rudiyanto. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.57.

Tabel 4.57 Kesioner Pengujian Desain Pada Persona Ketiga

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah aplikasi mudah digunakan?				✓	
2.	Apakah aplikasi nyaman ketika digunakan?			✓		
3.	Apakah hasil yang ditampilkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna?			✓		
4.	Apakah aplikasi dapat dengan mudah untuk dipelajari?			✓		
5.	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?			✓		
6.	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik?		✓			
7.	Apakah kalimat yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami?					✓
8.	Apakah jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca?					✓
9.	Apakah ukuran dan warna huruf sudah sesuai?				✓	
10.	Apakah ukuran dan warna tombol sudah sesuai?				✓	
11.	Apakah bentuk dan posisi tombol sudah sesuai?			✓		
12.	Apakah fungsi tombol sudah sesuai?				✓	

13.	Apakah penamaan tombol sudah sesuai?					✓
14.	Apakah menu yang ada sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan?			✓		
15.	Apakah pesan yang ditampilkan dalam aplikasi sudah membantu pengguna?			✓		

D Kuesioner Pengujian Desain Pada Persona Keempat

Berikut ini merupakan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh Febri Fajar Wati. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.58.

Tabel 4.58 Kesioner Pengujian Desain Pada Persona Keempat

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah aplikasi mudah digunakan?			✓		
2.	Apakah aplikasi nyaman ketika digunakan?			✓		
3.	Apakah hasil yang ditampilkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna?			✓		
4.	Apakah aplikasi dapat dengan mudah untuk dipelajari?				✓	
5.	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?				✓	
6.	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik?			✓		
7.	Apakah kalimat yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami?					✓
8.	Apakah jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca?					✓
9.	Apakah ukuran dan warna huruf sudah sesuai?			✓		
10.	Apakah ukuran dan warna tombol sudah sesuai?				✓	
11.	Apakah bentuk dan posisi tombol sudah sesuai?			✓		
12.	Apakah fungsi tombol sudah sesuai?			✓		
13.	Apakah penamaan tombol sudah sesuai?			✓		
14.	Apakah menu yang ada sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan?				✓	

15.	Apakah pesan yang ditampilkan dalam aplikasi sudah membantu pengguna?			✓		
-----	---	--	--	---	--	--

E Kuesioner Pengujian Desain Pada Persona Kelima

Berikut ini merupakan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh Wulandari. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.59.

Tabel 4.59 Kesioner Pengujian Desain Pada Persona Kelima

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah aplikasi mudah digunakan?					✓
2.	Apakah aplikasi nyaman ketika digunakan?				✓	
3.	Apakah hasil yang ditampilkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna?				✓	
4.	Apakah aplikasi dapat dengan mudah untuk dipelajari?			✓		
5.	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?			✓		
6.	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik?		✓			
7.	Apakah kalimat yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami?					✓
8.	Apakah jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca?				✓	
9.	Apakah ukuran dan warna huruf sudah sesuai?			✓		
10.	Apakah ukuran dan warna tombol sudah sesuai?			✓		
11.	Apakah bentuk dan posisi tombol sudah sesuai?		✓			
12.	Apakah fungsi tombol sudah sesuai?				✓	
13.	Apakah penamaan tombol sudah sesuai?				✓	
14.	Apakah menu yang ada sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan?				✓	
15.	Apakah pesan yang ditampilkan dalam aplikasi sudah membantu pengguna?			✓		

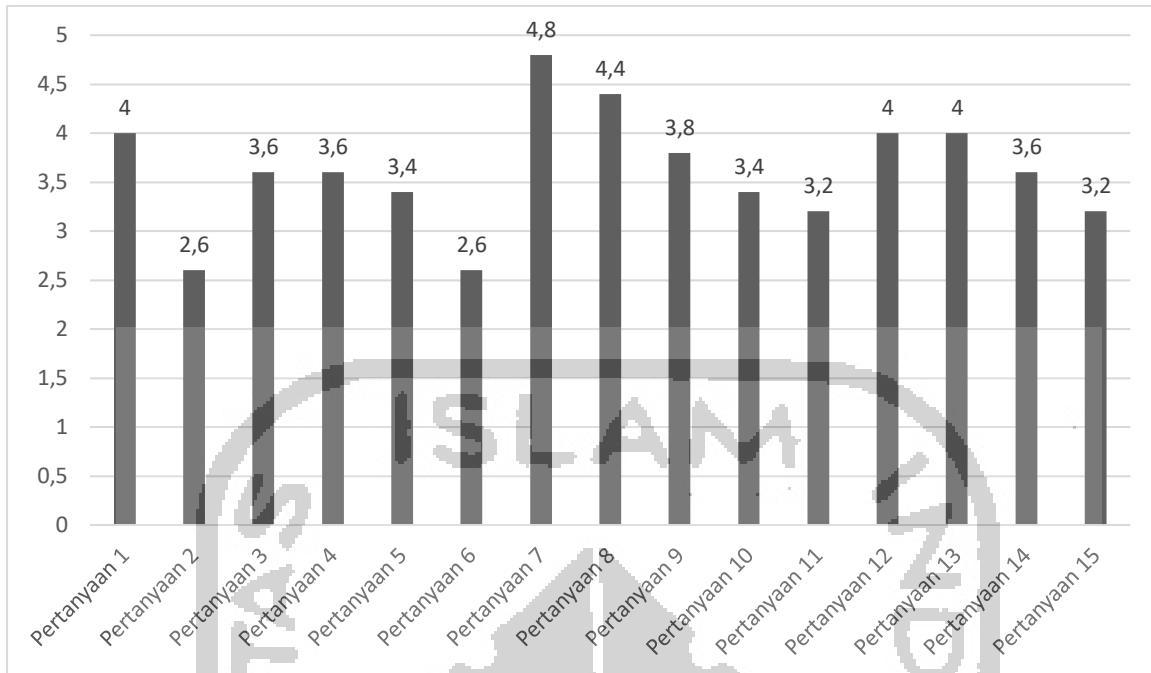
F Hasil Kuesioner Pengujian Desain Pada Semua Persona

Berikut ini merupakan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh oleh semua persona. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.60.

Tabel 4.60 Hasil Koesioner Pengujian Desain Pada Semua Persona

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	Total	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1.	Apakah aplikasi mudah digunakan?			1	3	1	20	4
2.	Apakah aplikasi nyaman ketika digunakan?			4	1		13	2,6
3.	Apakah hasil yang ditampilkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna?			2	3		18	3,6
4.	Apakah aplikasi dapat dengan mudah untuk dipelajari?			2	3		18	3,6
5.	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?			3	2		17	3,4
6.	Apakah aplikasi memiliki tampilan yang menarik?		2	3			13	2,6
7.	Apakah kalimat yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami?				1	4	24	4,8
8.	Apakah jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca?				3	2	22	4,4
9.	Apakah ukuran dan warna huruf sudah sesuai?			2	2	1	19	3,8
10.	Apakah ukuran dan warna tombol sudah sesuai?			3	2		17	3,4
11.	Apakah bentuk dan posisi tombol sudah sesuai?		1	2	2		16	3,2
12.	Apakah fungsi tombol sudah sesuai?			1	3	1	20	4
13.	Apakah penamaan tombol sudah sesuai?			2	1	2	20	4
14.	Apakah menu yang ada sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan?			2	3		18	3,6
15.	Apakah pesan yang ditampilkan dalam aplikasi sudah membantu pengguna?			4	1		16	3,2

Dari hasil kuesioner dengan responden semua persona, maka nilai rata-rata dari semua pertanyaan digambarkan ke dalam bentuk diagram batang. Adapun hasil tersebut ditunjukkan pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Diagram Batang Hasil Kuesioner

Berdasarkan nilai rata-rata dari hasil pengujian desain, kemudian dilakukan analisis terhadap setiap pertanyaan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengguna setuju terhadap kemudahan dalam menggunakan aplikasi berdasarkan pertanyaan nomor 1.
- b. Pengguna netral terhadap kenyamanan yang diberikan oleh aplikasi ketika menggunakan aplikasi berdasarkan pertanyaan nomor 2.
- c. Pengguna setuju terhadap kesesuaian antara hasil yang ditampilkan oleh aplikasi dengan kebutuhan dan keinginan pengguna berdasarkan pertanyaan nomor 3.
- d. Pengguna setuju terhadap kemudahan dalam mempelajari aplikasi tersebut berdasarkan pertanyaan nomor 4.
- e. Pengguna setuju terhadap manfaat yang diberikan oleh aplikasi tersebut berdasarkan pertanyaan nomor 5.
- f. Pengguna netral terhadap tampilan dari aplikasi berdasarkan pertanyaan nomor 6.
- g. Pengguna sangat setuju terhadap tingkat kemudahan kalimat yang digunakan pada aplikasi untuk dipahami berdasarkan pertanyaan nomor 7.
- h. Pengguna sangat setuju terhadap jenis huruf yang digunakan pada aplikasi dapat memberikan kemudahan untuk membacanya berdasarkan pertanyaan nomor 8.

- i. Pengguna setuju terhadap kesesuaian ukuran dan warna huruf pada aplikasi berdasarkan pertanyaan nomor 9.
- j. Pengguna setuju terhadap kesesuaian ukuran dan warna tombol pada aplikasi berdasarkan pertanyaan nomor 10.
- k. Pengguna setuju terhadap kesesuaian bentuk dan posisi tombol pada aplikasi berdasarkan pertanyaan nomor 11.
- l. Pengguna setuju terhadap kesesuaian fungsi tombol pada aplikasi berdasarkan pertanyaan nomor 12.
- m. Pengguna setuju terhadap kesesuaian penamaan tombol pada aplikasi berdasarkan pertanyaan nomor 13.
- n. Pengguna setuju terhadap kesesuaian antara menu yang terdapat pada aplikasi dengan tujuan yang diinginkan pengguna berdasarkan pertanyaan nomor 14.
- o. Pengguna setuju terhadap kesesuaian pesan yang ditampilkan pada aplikasi dengan kesulitan yang dialami sehingga dapat membantu pengguna berdasarkan pertanyaan nomor 15.

4.3 Pembahasan

Pada tahap ini berisi tentang pembahasan dari hasil yang telah dibuat. Hasil tersebut berupa purwarupa mulai dari purwarupa halaman awal, purwarupa halaman utama, purwarupa halaman tes, purwarupa halaman hasil tes dan purwarupa halaman profil. Setelah purwarupa tersebut dirancang maka tahap selanjutnya adalah dilakukan pengujian. Pengujian pada penelitian ini menggunakan *Usability Testing*.

Untuk melakukan *Usability Testing* dibutuhkan skenario yang nantinya digunakan sebagai acuan oleh pengguna. Skenario tersebut berisi tujuan dan langkah untuk sampai kepada tujuan. Terdapat dua belas skenario yang telah dirancang. Skenario tersebut mewakili keseluruhan dari fitur yang telah dibuat.

Pada pengujian skenario yang pertama memberikan hasil berupa waktu. Kemudian waktu tersebut dijadikan sebuah indikator untuk iterasi selanjutnya. Pada iterasi yang pertama mendapatkan hasil berupa beberapa kendala yang dialami oleh partisipan. Dari hasil tersebut kemudian dijadikan acuan untuk melakukan revisi atau perbaikan purwarupa. Terdapat enam purwarupa yang dilakukan perbaikan. Setelah perbaikan tersebut selesai tahap selanjutnya adalah melakukan lagi *Usability Testing* iterasi kedua.