

**USABILITY TESTING PADA FITUR SAVED DESIGN DALAM
WEB PAPERLUST**



Disusun Oleh:

N a m a : M. Habib Izdhihar Syafiq
NIM : 17523009

PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

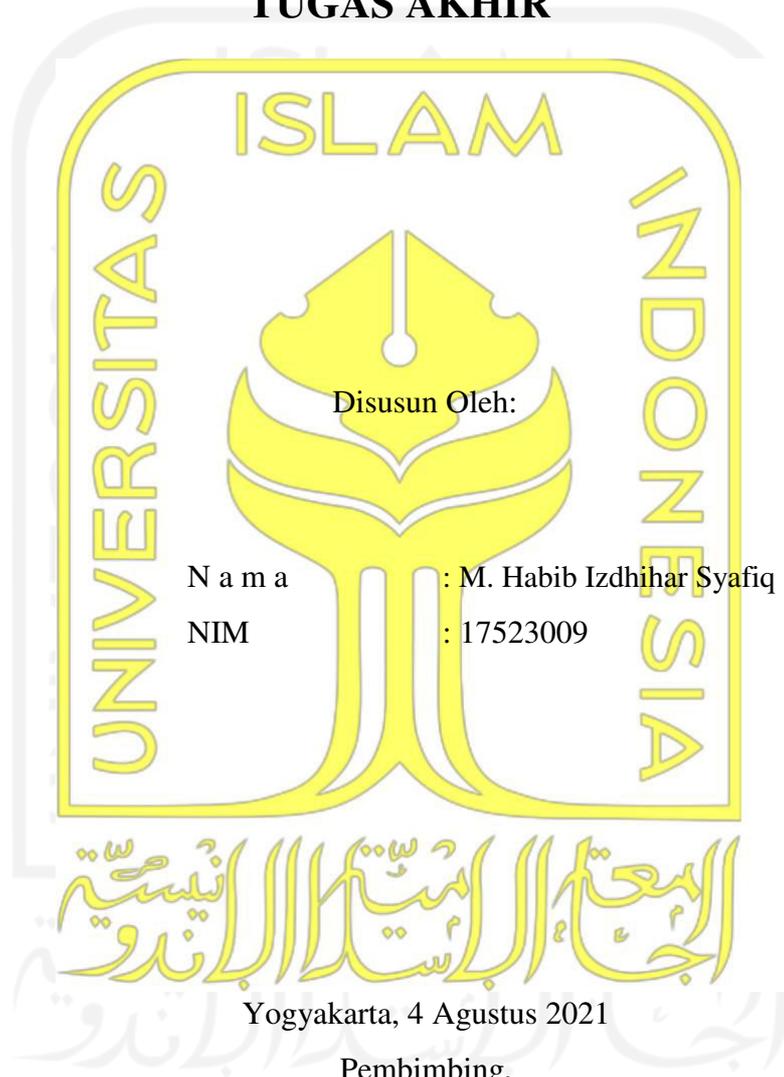
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2021

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**USABILITY TESTING PADA FITUR SAVED DESIGN DALAM
WEB PAPERLUST**

TUGAS AKHIR



(Fayruz Rahma, S.T., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**USABILITY TESTING PADA FITUR SAVED DESIGN DALAM
WEB PAPERLUST**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika
di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 4 Agustus 2021

Tim Penguji

Fayruz Rahma, S.T., M.Eng.

Anggota 1

Kholid Haryono, S.T., M.Kom.

Anggota 2

Irving Vitra Paputungan, S.T., M.Sc.,
Ph.D.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Habib Izdhihar Syafiq

NIM : 17523009

Tugas akhir dengan judul:

***USABILITY TESTING PADA FITUR SAVED DESIGN DALAM
WEB PAPERLUST***

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Agustus 2021



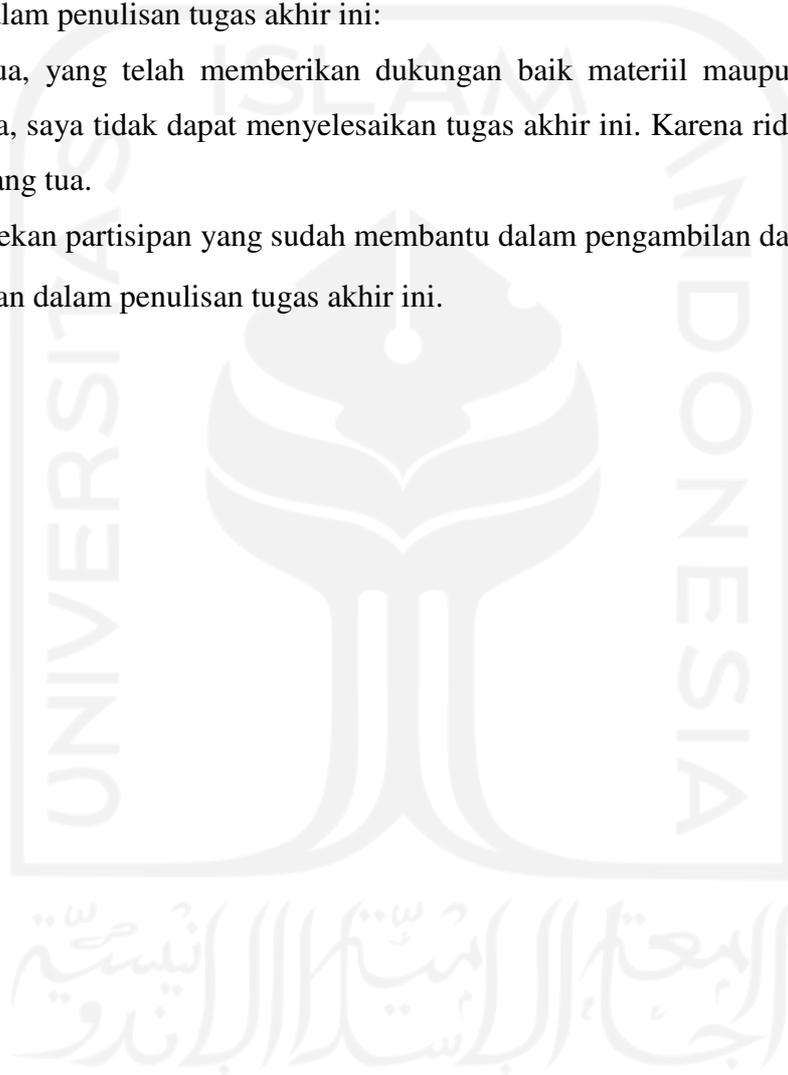
(M. Habib Izdhihar Syafiq)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir dengan judul “*Usability Testing pada Fitur Saved Design dalam Web Paperlust*” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Dalam proses penulisan tugas akhir, saya mengucapkan terima kasih kepada pihak yang berkontribusi dalam penulisan tugas akhir ini:

1. Orang tua, yang telah memberikan dukungan baik materiil maupun moriil. Tanpa orang tua, saya tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Karena ridho Allah, adalah ridho orang tua.
2. Rekan–rekan partisipan yang sudah membantu dalam pengambilan data yang diperlukan dalam penulisan tugas akhir ini.



HALAMAN MOTO

“Menuju tak terbatas, dan melampauinya”

Buzz Lightyear

“Empty your mind, be formless, shapeless, like water. Put water into a cup, becomes the cup. Put water into a teapot, becomes the teapot. Water can flow or creep or drip or crash. Be water my friend”

Bruce Lee

“Sebaik-baik kalian adalah orang yang mempelajari Al-Quran dan mengajarkannya” HR.

Bukhori

“Jika kamu tak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan”

Imam Syafi'i

الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “*Usability Testing pada Fitur Saved Design dalam Web Paperlust*” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer, Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Selain syarat untuk mendapatkan gelar sarjana, tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat untuk mendokumentasikan kegiatan magang dan wujud kecintaan saya terhadap ilmu informasi dan teknologi yang selalu berkembang setiap saat. Penulisan tugas akhir ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dan rujukan bagi teman-teman mahasiswa semua yang sedang menulis tugas akhir.

Saya mengucapkan terima kasih terhadap pihak yang sudah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Pihak yang dimaksud di antaranya:

1. Orang tua, yang telah memberikan dukungan baik materiil maupun moriil. Tanpa orang tua, saya tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Karena ridho Allah, adalah ridho orang tua.
2. Partisipan yang sudah membantu dalam pengambilan data yang diperlukan dalam penulisan tugas akhir ini.
3. Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia. Terima kasih telah memberikan mata kuliah tentang pemikiran desain pada semester awal. Materi yang diberikan menunjang pengerjaan tugas akhir ini.
4. Dr. Raden Teguh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Informatika-Program Sarjana.
5. Fayruz Rahma, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang sudah memberikan saran dan masukan terkait dengan penulisan tugas akhir ini.
6. Muhammad Arief Widyananda, selaku *managing director* PT Krafthaus Indonesia. Terima kasih telah memberikan saya kesempatan dalam mengikuti program magang di Krafthaus.
7. Eka Juliantara, selaku *growth manager* yang telah memberikan arahan dan pelajaran yang banyak selama saya magang.
8. Muhammad Yarjullah Hanif, selaku *UI designer* yang telah membimbing dan memberikan masukan serta hal baru terkait penyelesaian proyek magang yang dikerjakan.

Pelaksanaan program magang menjadi salah satu pengalaman yang memorial dalam diri saya pribadi. Program magang ini mampu memberikan pengalaman dunia kerja secara nyata. Program ini juga melatih saya untuk memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi dalam suatu organisasi, melatih kerjasama dan kepekaan sosial terhadap sesama, dan masih banyak lagi hal yang tidak dapat saya tuliskan satu persatu.

Saya sangat memahami bahwa penulisan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu, saya meminta bantuan dan kontribusi terhadap para pembaca berupa kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi para pembacanya.

Yogyakarta, 20 Juli 2021



(M. Habib Izdhihar Syafiq)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
الجامعة الإسلامية
الاستد بالاندية

SARI

Paperlust merupakan salah satu aplikasi *e-commerce* yang menyediakan layanan percetakan kartu undangan dan kartu ucapan lainnya. Aplikasi tersebut memerlukan pembaharuan secara berkala agar aplikasi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *user*. Diperlukan beberapa metode untuk melakukan pembaharuan tersebut. Salah satunya dengan melakukan *usability testing*. *Usability Testing* melibatkan antara penguji dengan partisipan. Penguji akan meminta partisipan untuk melakukan sejumlah tugas atau objektif. Tugas dan objektif tersebut berupa satu atau lebih antarmuka dari web Paperlust. Saat peserta melakukan tugas dan objektif yang diberikan, Penguji akan mengamati perilaku dan mendengarkan umpan balik selama testing berlangsung. *Usability testing* dilakukan pada fitur *saved design*. Tujuan dari *usability testing* pada fitur *saved design* untuk mengetahui sejauh mana pengalaman pengguna terhadap fitur tersebut. Proyek ini bertujuan untuk mengetahui perilaku *partisipan* terhadap suatu fitur di aplikasi tertentu. Hasil dari proyek ini berupa informasi yang didapatkan dari pengolahan data yang diberikan oleh partisipan saat melakukan *usability testing*. Informasi tersebut berguna untuk mengetahui kebutuhan partisipan akan web yang sedang dikembangkan. Proses pengembangan yang dilakukan sesuai dengan runtutan metode yang sudah dipilih sebelumnya. Proyek ini juga menghasilkan beberapa *prototype* baru untuk dipertimbangkan pada proses pengembangan selanjutnya. Hasil *prototype* pada proyek ini diambil berdasarkan ideasi antar pengembang, pengambilan *insight*, dan solusi dari *insight* yang telah diberikan.

Kata kunci: *Usability testing, User Experience, User Interface.*

GLOSARIUM

<i>Accordion Design</i>	Bentuk desain yang terdapat pada model <i>dropdown</i> . Model ini berfungsi untuk menyembunyikan elemen pada aplikasi sehingga terlihat lebih ringkas.
<i>Affinity Diagram</i>	Diagram yang digunakan untuk mengorganisasi data yang didapatkan
<i>Command</i>	Perintah yang diberikan kepada program untuk memproses suatu hal Tertentu
<i>Design Mandate</i>	Solusi dari permasalahan sesuai dengan <i>insight</i> dan data yang telah diberikan oleh partisipan seperti <i>button</i> , <i>textfield</i> , teks, gambar, dan sebagainya
<i>Double Diamond</i>	Salah satu model proses desain yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dalam pengembangan suatu produk.
Elemen Desain	Bagian desain yang diimplementasikan dalam suatu aplikasi
<i>Hover</i>	Efek yang membuat objek berubah saat kursor menyinggung sekitar area desain terpilih
<i>Insight</i>	Wawasan yang dapat diambil dari suatu hal tertentu
<i>Paperlust</i>	Aplikasi berbasis web yang bergerak pada bidang desain grafis, percetakan kartu ucapan, <i>wedding stationery</i> , dan sejenisnya.
<i>Prototyping</i>	Proses untuk membuat purwarupa suatu produk yang bertujuan untuk mengetahui gambaran awal dari produk yang ingin dikembangkan ke depannya
<i>Taptools</i>	Alat yang digunakan untuk melakukan presensi
<i>Usability Testing</i>	Pengujian yang digunakan untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna pada suatu produk yang dikembangkan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Magang	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 <i>User Interface</i>	6
2.2 <i>User Experience</i>	7
2.3 <i>Usability Testing</i>	7
2.4 <i>Affinity Diagram</i>	9
2.5 <i>Design Thinking</i>	10
2.6 <i>Double Diamond</i>	11
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	14
3.1 <i>Usability Testing</i> pada Fitur <i>Saved Design</i> dalam Web Paperlust	14
3.1.1 Pendefinisian Proyek	14
3.1.2 Inisialisasi Proyek	15
3.1.3 Perencanaan Proyek	15
3.1.4 Pelaksanaan Proyek	16
3.1.5 Pemantauan dan Pengendalian Proyek	30

3.1.6	Penutupan Proyek	31
3.2	<i>Review Taptools</i> PT Krafthaus Indonesia	31
3.2.1	Pendefinisian Proyek	31
3.2.2	Inisialisasi Proyek	32
3.2.3	Perencanaan Proyek	32
3.2.4	Pelaksanaan Proyek	33
3.2.5	Pemantauan dan Pengendalian Proyek	37
3.2.6	Penutupan Proyek	38
3.3	<i>Improve Mobile Design</i>	38
3.3.1	Pendefinisian Proyek	38
3.3.2	Inisialisasi Proyek	38
3.3.3	Perencanaan Proyek	38
3.3.4	Pelaksanaan Proyek	39
3.3.5	Pemantauan dan Pengendalian Proyek	41
3.3.6	Penutupan Proyek	41
BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG		42
4.1	<i>Usability Testing</i> pada Fitur <i>Saved Design</i> dalam Web Paperlust	42
4.2	<i>Review Taptools</i> PT Krafthaus Indonesia	43
4.3	<i>Improve Mobile Design</i>	44
4.4	Manfaat Magang untuk Mahasiswa	45
4.4.1	Mengetahui Pengalaman Kerja Sebenarnya	45
4.4.2	Berlatih Mengerjakan Proyek Secara Profesional	45
4.4.3	Berlatih Bekerja sama Terhadap Rekan Kerja	45
4.4.4	Mengetahui Budaya Perusahaan	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN		49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perencanaan proyek <i>usability testing</i> pada web Paperlust	16
Tabel 3.2 Kriteria Calon Partisipan	17
Tabel 3.3 Skenario objektif dan pertanyaan	19
Tabel 3.4 Perencanaan proyek <i>review taptools</i> PT Krafthaus Indonesia	32
Tabel 3.5 Perencanaan proyek <i>improve mobile design</i>	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Pengujian Usabilitas	8
Gambar 2.2 Tahapan pengorganisasian menggunakan diagram affinitas	9
Gambar 2.3 Tahapan pemikiran desain beserta penerapannya	10
Gambar 2.4 Metode <i>Double Diamond</i>	12
Gambar 2.5 Implementasi <i>double diamond</i> dan dasar teori dalam proyek <i>usability testing</i>	13
Gambar 3.1 Pendataan aktivitas calon partisipan terhadap <i>e-commerce</i> yang digunakan	17
Gambar 3.2 Hasil penyusunan objek partisipan	18
Gambar 3.3 Kegiatan pengujian dan wawancara secara luring	20
Gambar 3.4 Kegiatan pengujian wawancara secara daring	21
Gambar 3.5 Proses pengorganisasian data	22
Gambar 3.6 Proses pengambilan <i>insight</i>	23
Gambar 3.7 Potongan hasil ideasi dan pengambilan solusi	24
Gambar 3.8 Hasil data yang terpilih	26
Gambar 3.9 Tampilan fitur <i>saved design</i> pada <i>live site</i>	27
Gambar 3.10 Hasil dari <i>prototyping</i> : Tombol <i>delete</i>	28
Gambar 3.11 Hasil dari <i>prototyping</i> : <i>Improve edit design</i>	29
Gambar 3.12 Hasil dari <i>prototyping</i> : Penambahan Riwayat	29
Gambar 3.13 Hasil <i>prototyping</i> : <i>Preview notice</i>	30
Gambar 3.14 Penilaian karyawan terhadap salah satu aplikasi <i>taptools</i>	34
Gambar 3.15 Hasil pengorganisasian data pada proyek <i>taptools</i>	36
Gambar 3.16 Hasil dari olah data proyek <i>taptools</i>	37
Gambar 3.17 Desain accordion tertutup (kiri) dan <i>accordion</i>	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Krafthaus Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *digital agency* yang berpusat di Yogyakarta. Krafthaus Indonesia memiliki kantor cabang di Jakarta dan anak perusahaan dari Krafthaus yang berlokasi di Melbourne, Australia. Proyek yang dikerjakan oleh Krafthaus Indonesia bersifat responsif, yang artinya, aplikasi yang dirancang dapat digunakan di tiga macam *platform* berbeda. Selain aplikasi yang bersifat responsif, terdapat elemen teknis yang disematkan untuk meningkatkan kualitas dan performa dari aplikasi tersebut. Elemen teknis tersebut di antaranya *Custom CMS Application, Multiple channel API social media, Flat and clean layout, dan UX considerations*.

Salah satu langkah awal dalam pengembangan suatu aplikasi adalah mengidentifikasi kualitas dan performa suatu fitur desain saat digunakan oleh pengguna. Kualitas dan performa desain suatu fitur aplikasi selalu berkembang setiap saat. Perkembangan tersebut dikarenakan peningkatan kebutuhan manusia dalam menyelesaikan suatu masalah. Selain meningkatnya kebutuhan tersebut, langkah ini juga dapat dijadikan sebagai pembaharuan baik dari segi desain maupun interaksi antar komponen. Perkembangan suatu aplikasi juga memengaruhi banyak aspek di dalamnya. Tidak hanya interaksi, kenyamanan, dan dinamika aktivitas pengguna saja, tetapi juga aspek ekonomi, sosial, dan perilaku dalam suatu bisnis dapat terkena imbasnya.

Dalam uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu desain aplikasi memerlukan metode untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Salah satu metode tersebut adalah *usability testing*. Metode tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana *user* dapat dengan mudah menggunakan suatu aplikasi. Pengujian ini dilakukan pada web Paperlust dalam fitur *saved design*. Fitur *saved design* memiliki beberapa elemen penting yang perlu diperhatikan *user* ketika melakukan proses bisnis dalam web Paperlust. Pengujian ini membuktikan sejauh mana *user* familiar dengan elemen-elemen dalam fitur tersebut.

Fitur *saved design* yang terdapat pada web Paperlust berguna untuk menyimpan desain yang dipilih oleh pengguna. Fitur ini dinilai penting dikarenakan pengguna dapat melihat riwayat dan rupa desain yang menurut mereka menarik tanpa memilih ulang pada waktu berbeda. Paperlust merupakan layanan yang bergerak pada percetakan dan desain grafis. Hal tersebut dibutuhkan fitur terpisah untuk mengetahui secara detail spesifikasi desain yang

terdapat pada desain yang terpilih. Oleh karena itu, fitur *saved design* juga berfungsi untuk menayangkan spesifikasi desain dan cetakan yang akan diproduksi nantinya. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan saat mengembangkan fitur *saved design*, seluruh partisipan dapat memberikan pendapat dan manfaat terkait fitur *saved design*. Manfaat lain dari fitur tersebut menurut partisipan terpilih adalah sebagai pertimbangan untuk memutuskan desain yang akan diteruskan ke tahap produksi dan sebagai pengingat bagi pengguna siapa *desainer* yang membuat pola desain grafis yang dipilih pengguna sebelumnya.

Laporan ini menyajikan proses dalam mengembangkan desain suatu aplikasi. Proses tersebut juga didukung dengan beberapa teori dasar dan hasil dari setiap proses pengembangan tersebut. Selain itu, terdapat aktivitas lain berupa proyek yang dikerjakan selama proses magang berlangsung. Proyek tersebut adalah improvisasi desain *mobile* pada web Paperlust dan *review* aplikasi *taptools* yang digunakan oleh seluruh karyawan perusahaan.

1.2 Ruang Lingkup Magang

Program magang dilaksanakan mulai dari September 2020 hingga Maret 2021. Salah satu aplikasi sekaligus *sister company* Krafthaus adalah Paperlust. Paperlust merupakan web yang menyajikan produk berupa desain dan produksi kartu ucapan dengan berbagai tema. Tema tersebut antara lain: pesta ulang tahun, pernikahan dan *engagement*, kelahiran bayi, dan lain sebagainya. Paperlust dapat menjadi wadah bagi para desainer yang ingin berkontribusi dalam memberikan *template design* bagi calon pembeli dalam memilih desain undangan yang ingin diteruskan ke tahap pencetakan.

Aktivitas magang yang dilakukan terfokus pada Paperlust. Proses pengembangan yang dilakukan oleh pengembang sebelumnya menggunakan metode pengujian dan wawancara. Proses pengembangan akan terus berlanjut seiring dengan kebutuhan *user* yang terus bertambah. Di dalam pengembangan Paperlust, proses pengembangan aplikasi diawali dengan menemukan masalah dan kebutuhan yang terus berkembang dalam suatu aplikasi. Penemuan masalah dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan. Pendekatan tersebut antara lain: *user testing*, *Alpha/Beta Testing*, *Observation*, dan pendekatan lain yang berorientasi kepada pengalaman pengguna.

Aplikasi Paperlust merupakan aplikasi web berbasis *e-commerce* yang menyediakan jasa pembuatan dan percetakan kartu ucapan dan *wedding stationery* yang berpusat di Melbourne, Australia. Paperlust menjangkau permintaan *client* di beberapa negara seperti Australia, Kanada, Inggris, Belanda, India, New Zealand, Singapura, dan Amerika Serikat. Jangkauan

tersebut berdampak pada perilaku masing-masing *client* di setiap negara. Berbagai kebutuhan akan penggunaan aplikasi menjadi faktor tersendiri bagi setiap negara jangkauan. Untuk menelaraskan faktor tersebut, Paperlust berupaya untuk memahami setiap permasalahan yang terjadi pada setiap *user*-nya. Permasalahan yang didapat akan dikumpulkan, dan diselesaikan dengan pendekatan tertentu.

Proses penyelesaian masalah tersebut dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan. Salah satu pendekatannya adalah *usability testing*. *Usability testing* dilakukan untuk mengukur apakah suatu aplikasi sesuai dengan kebutuhan *user* atau tidak. Proses ini melibatkan partisipan yang pernah menggunakan aplikasi yang ingin diuji ataupun aplikasi sejenis. Alur kerja yang digunakan berupa pemberian sejumlah objektif yang harus diselesaikan oleh partisipan. Objektif tersebut berupa perintah untuk menyelesaikan suatu kasus yang dikerjakan dalam aplikasi yang ingin diuji.

Metode *usability testing* digunakan pada proyek ini karena memiliki beberapa keunggulan dibanding pengujian lainnya. Keunggulan tersebut dapat digunakan dengan mudah dan mengetahui kualitas fitur yang diujikan berdasarkan penilaian *user* yang menggunakan secara langsung. Paperlust memiliki banyak fitur yang diimplementasikan. Maka dari itu, pengujian yang dilakukan pada setiap fitur Paperlust memerlukan waktu yang singkat sehingga dapat dikaji oleh tim pengembang lainnya.

Proyek *usability testing* pada fitur *saved design* merupakan salah satu tugas yang diberikan perusahaan saat mengikuti proses magang. Terdapat dua proyek lain yang dikerjakan selama pelaksanaan magang berlangsung. Proyek tersebut adalah *Review Taptools* PT Krafthaus Indonesia dan *Improve Mobile Design*. Proyek *Review Taptools* merupakan proyek yang dilakukan untuk menilai dan mereviu aktivitas absensi menggunakan tiga aplikasi yang berbeda. Sedangkan *Improve Mobile Site* merupakan proyek untuk mengembangkan desain web Paperlust pada halaman *mobile*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari kegiatan *Usability Testing* pada Fitur *Saved Design* dalam Aplikasi Paperlust di antaranya:

- a. Mengetahui kelebihan dan kekurangan suatu fitur dari suatu aplikasi menggunakan metode wawancara. Kelebihan dan kekurangan fitur tersebut akan menjadi tolak ukur penggunaan aplikasi ke depannya.

- b. Melakukan perubahan dan pengembangan desain terhadap fitur atau basis aplikasi tertentu berdasarkan konsep pengalaman pengguna.
- c. Menyederhanakan elemen desain agar terlihat lebih clean.

1.4 Manfaat

Manfaat dari kegiatan *Usability Yesting* pada Fitur *Saved Design* dalam Aplikasi Paperlust di antaranya:

- a. Memberikan pengalaman terbaik kepada pengguna yang menggunakan fitur dari suatu aplikasi sesuai dengan riset yang telah digunakan berdasarkan konsep pengalaman pengguna.
- b. Memaksimalkan aplikasi yang dinilai lebih baik dan lebih pantas untuk digunakan ke depannya.
- c. Memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik berdasarkan riset dan pertimbangan dari tim pengembang.
- d. Mengimplementasi elemen desain yang menunjang pengalaman pengguna.
- e. Mengetahui perilaku pengguna terkait desain dari suatu fitur aplikasi yang sedang dikembangkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam laporan ini, terdapat sistematika penulisan secara terurut untuk memahami laporan ini dengan jelas. Sistematika penulisan laporan ini diurutkan berdasarkan bab dan subbab yang sudah ditetapkan. Urutan sistematika penulisan tersebut adalah:

ABSTRAK

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang penulisan laporan, ruang lingkup kegiatan magang, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang beberapa teori yang digunakan. Teori ini didapatkan dari sejumlah referensi seperti buku, jurnal, artikel daring, dan pendapat para ahli.

BAB III PELAKSANAAN MAGANG

Bab ini membahas mengenai aktivitas dan kegiatan selama kegiatan magang berlangsung. Kegiatan magang tersebut juga membahas tugas dan tanggung jawab selama mendapatkan posisi menjadi User Experience Specialist di Krafthaus Indonesia.

BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

Bab ini membahas tentang hal yang didapatkan selama mengikuti kegiatan Magang. Termasuk juga manfaat dari mengikuti program magang di PT Krafthaus Indonesia.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran mengenai laporan ini.



BAB II DASAR TEORI

Pengujian usabilitas pada fitur *saved design* ini perlu menggunakan beberapa teori dasar sebagai acuan untuk melaksanakan pengembangan. Pada pengembangan ini, terdapat penjelasan enam teori dasar yang digunakan saat pengujian usabilitas. Enam teori tersebut meliputi *user interface*, *user experience*, *usability testing*, *affinity diagram*, *design thinking*, dan *double diamond*. Subbab yang tertulis pada bab ini akan menjelaskan enam teori tersebut berdasarkan kesimpulan para ahli.

2.1 *User Interface*

User interface atau biasa disebut antarmuka pengguna merupakan bagian dari studi interaksi manusia komputer. Interaksi manusia komputer merupakan cabang keilmuan yang mempelajari seseorang dan komputer bekerja sama sehingga kebutuhan seseorang terpenuhi secara efektif. *User interface* merupakan salah satu elemen penting dalam pengembangan desain suatu aplikasi. Hal tersebut dikarenakan suatu aplikasi ditujukan dan digunakan oleh pengguna. Aplikasi tersebut akan menyajikan antarmuka seperti tampilan dan interaksi yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut (Galitz, 2007). Seiring dengan berkembangnya teknologi, pengembangan antarmuka pengguna sangat pesat dilakukan karena berdampak pada kegunaan suatu produk yang disajikan. Pengembangan antarmuka pengguna dilakukan untuk mengurangi prosedur suatu aplikasi yang rumit dipahami.

Penerapan antarmuka pengguna perlu dilakukan secara efektif agar mendapatkan hasil yang maksimal. Penerapan tersebut harus memperhatikan beberapa faktor krusial. Faktor tersebut adalah hal yang diinginkan oleh pengguna, kemampuan atau batasan pengguna, cara suatu informasi dapat bekerja, dan sesuatu yang menurut pengguna menarik. Desain antarmuka yang baik adalah desain yang tidak menyulitkan dan memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang tersaji dalam mekanisme suatu antarmuka secara lengkap dan terarah.

Antarmuka suatu desain aplikasi telah melalui riset dan pengembangan secara masif. Hasil dari riset dan pengembangan yang masif tersebut melahirkan standar antarmuka pengguna. Standar antarmuka pengguna merupakan kumpulan ketetapan desain yang

disepakati sesuai dengan keputusan para ahli. Model *user interface* pada *desktop* akan berbeda dengan *user interface* yang terdapat pada *mobile*. Hal tersebut dikarenakan setiap aplikasi memiliki karakter dan aturan tertentu sesuai dengan interaksi antar komponen dan pengalaman pengguna.

2.2 *User Experience*

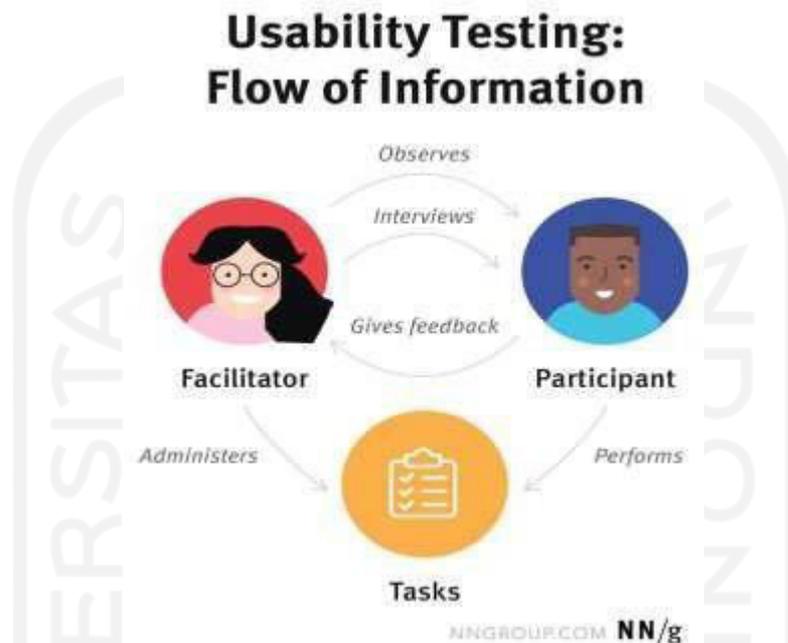
User experience atau biasa disebut pengalaman pengguna membahas tentang komponen dan aturan dari antarmuka yang dibuat, seperti ukuran *font*, jenis warna, tata letak, logika, dan aliran interaksi antar komponen. Pengalaman pengguna merupakan pengalaman yang diciptakan atau terdapat dalam suatu produk untuk orang-orang yang menggunakannya. Setiap suatu produk mengalami perkembangan dan perubahan baik dari sisi desain maupun teknis, pengguna akan mendapatkan pengalaman yang baru saat menggunakan produk tersebut. Pengalaman pengguna berdampak pada cara kerja dari produk itu sendiri. Produk yang beredar terkadang memiliki cara kerja yang berbeda tetapi memiliki tujuan yang sama.

Penerapan konsep pengalaman pengguna dapat dilakukan di semua produk. Salah satu penerapannya adalah produk digital. Produk digital tersebut dapat berbasis web maupun *mobile*. Setiap interaksi yang dilakukan oleh suatu aplikasi selalu menciptakan pengalaman pengguna. Beberapa pengalaman pengguna yang terdapat dalam aplikasi tersebut antara lain: pengisian *form*, menekan suatu tombol aksi, dan mengakses sejumlah fitur yang disediakan (Garrett, 2011). Konsep pengalaman pengguna terbagi menjadi tiga faktor utama. Faktor tersebut adalah fungsionalitas, efisiensi, dan keinginan. Faktor fungsionalitas mempertimbangkan kegunaan fitur terkait dengan pengguna. Faktor efisiensi mempertimbangkan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap objektif dari suatu aplikasi. Faktor keinginan mempertimbangkan perasaan atau emosi pengguna. Serta, kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi (Kaufmann, 2003).

2.3 *Usability Testing*

Usability testing atau bisa disebut dengan pengujian usabilitas adalah salah satu metode pengujian aplikasi yang melibatkan antara pengembang dengan pengguna. Jenis pengujian ini dikatakan paling mendasar karena pengambilan informasi langsung kepada pengguna yang menggunakan aplikasi sejenis (Carroll & Rosson, 2014). Pengujian penggunaan perlu dilakukan untuk menemukan masalah desain yang terimplementasi dalam aplikasi tertentu. Pengujian usabilitas dapat meningkatkan ide dan wawasan saat proses improvisasi desain.

Selain itu, pengujian tersebut memberikan informasi penting terkait kebiasaan dan preferensi pengguna (Moran, 2019). Pengujian usabilitas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Tetapi, terdapat tiga elemen penting yang terdapat dalam pengujian usabilitas. Ketiga elemen tersebut meliputi fasilitator, tasks, dan partisipan. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Gambar 2.1.



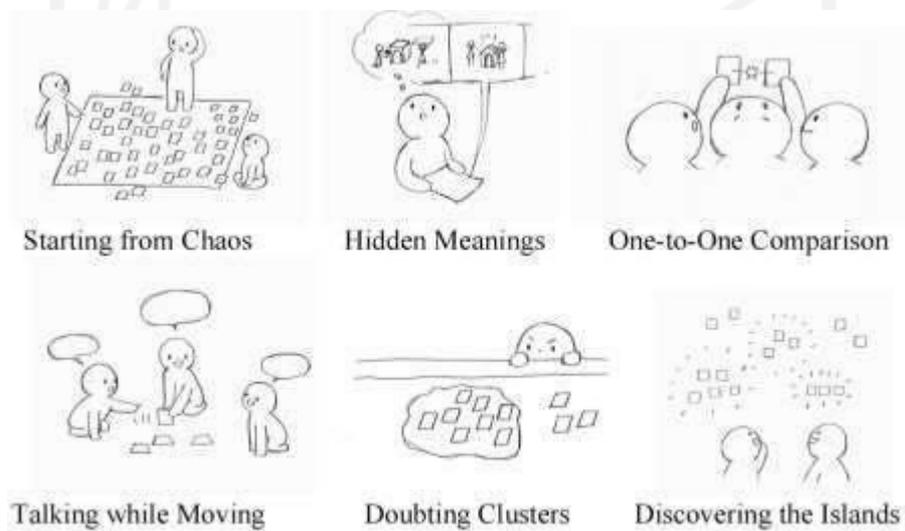
Gambar 2.1 Elemen Pengujian Usabilitas

Dalam Gambar 2.1, fasilitator merupakan orang yang bertanggung jawab melaksanakan dan mengamati perilaku partisipan saat sesi pengujian. Mereka akan memberikan beberapa arahan dan tugas tertentu sesuai dengan aplikasi yang ingin diujikan. Fasilitator biasanya adalah tim pengembang dari suatu aplikasi tertentu. Selain memberikan arahan dan tugas kepada partisipan, fasilitator juga bertugas mengolah data dan masukan yang diberikan oleh partisipan. Elemen kedua dari pengujian usabilitas adalah partisipan. Partisipan merupakan orang yang bersedia untuk menguji suatu aplikasi. Partisipan dipilih berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu dari fasilitator. Kriteria dan pertimbangan tersebut berdasarkan pengalaman partisipan dalam menggunakan aplikasi sejenis yang sedang diujikan. Semua kegiatan dan hasil yang dilakukan oleh partisipan akan dijadikan masukan yang akan diolah oleh fasilitator di tahap selanjutnya. Elemen terakhir adalah tugas atau *task*. Tugas merupakan rangkaian tertulis maupun tidak tertulis yang berisikan perintah tertentu untuk diberikan kepada partisipan saat pengujian berlangsung. Pembuatan tugas harus dilakukan secara terstruktur agar partisipan nyaman dalam

menyelesaikan tugas dan objektif lainnya.

2.4 Affinity Diagram

Affinity diagram atau biasa disebut diagram afinitas merupakan diagram yang berfungsi untuk mengorganisasi masalah, ide, dan solusi ke dalam beberapa kelompok setelah melakukan proses perundingan bersama (Project-Management.com, 2016). Metode ini ditemukan sebelum adanya metodologi modern seperti metode etnografi. Diagram afinitas biasanya dilakukan secara bertahap agar data yang dikelompokkan menjadi lebih terstruktur dan mudah untuk keperluan identifikasi (Iba et al., 2017). Tahapan pengorganisasian data menggunakan diagram afinitas dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Tahapan pengorganisasian menggunakan diagram afinitas Sumber: (Iba et al., 2017)

Pengorganisasian data bermula dari banyaknya data yang diberikan oleh partisipan. Proses pengorganisasian biasanya dilakukan secara bersama-sama dengan memindahkan dan mengelompokkan data sesuai dengan permasalahan yang serupa. Data dapat dikatakan serupa apabila data memiliki keterkaitan dengan data lainnya. Data yang sudah dikelompokkan akan membentuk pola pulau atau *island pattern*. Pola tersebut akan mempermudah mengidentifikasi masalah ke depannya.

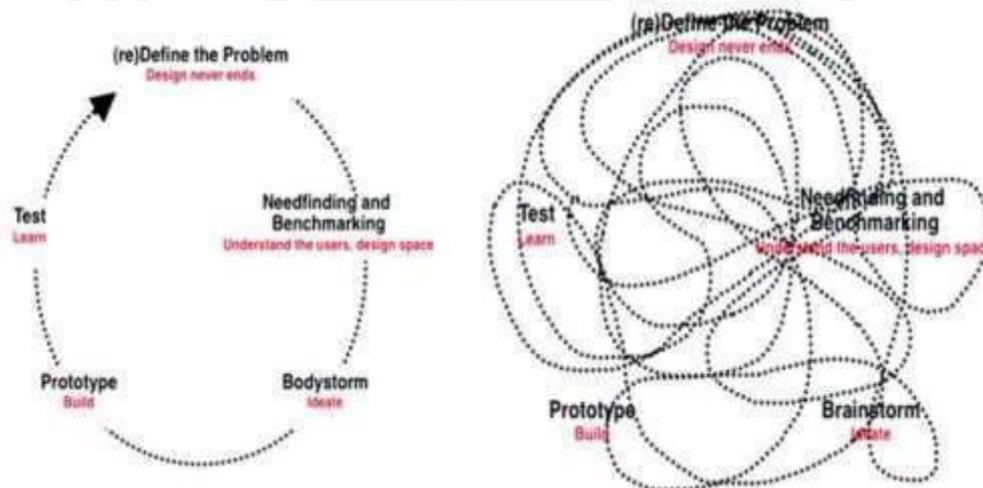
Affinity diagram sangat penting untuk mengorganisasikan data pada proyek *usability testing* pada fitur *saved design*. Data atau masukan yang didapatkan dari sesi pengujian dan wawancara akan dikelompokkan sesuai dengan jenis masukan yang serupa. Pengorganisasian

menggunakan *affinity diagram* akan memudahkan pengembang dalam mengambil *insight* dan *design mandate* pada masing-masing kelompok masukan.

2.5 Design Thinking

Pengorganisasian data bermula dari banyaknya data yang diberikan oleh partisipan. Proses pengorganisasian biasanya dilakukan secara bersama-sama dengan memindahkan dan mengelompokkan data sesuai dengan permasalahan yang serupa. Data dapat dikatakan serupa apabila data memiliki keterkaitan dengan data lainnya. Data yang sudah dikelompokkan akan membentuk pola pulau atau *island pattern*. Pola tersebut akan mempermudah mengidentifikasi masalah ke depannya.

Affinity diagram sangat penting untuk mengorganisasikan data pada proyek *usability testing* pada fitur *saved design*. Data atau masukan yang didapatkan dari sesi pengujian dan wawancara akan dikelompokkan sesuai dengan jenis masukan yang serupa. Pengorganisasian menggunakan *affinity diagram* akan memudahkan pengembang dalam mengambil *insight* dan *design mandate* pada masing-masing kelompok masukan.



Gambar 2.3 Tahapan pemikiran desain beserta penerapannya

Sumber: (Meinel & Leifer, 2011)

Dalam Gambar 2.3, *empathize* atau empati merupakan tahap untuk memahami kebutuhan dan keinginan pengguna. Untuk melakukan tahap ini, pengembang perlu untuk mengobservasi tingkah laku pengguna yang berkaitan dengan produk yang ingin dikembangkan. Jika pengembang telah mendapatkan data terkait kebutuhan dan keinginan pengguna, proses tersebut akan diteruskan pada *define*. *Define* atau menemukan merupakan tahap pengembang

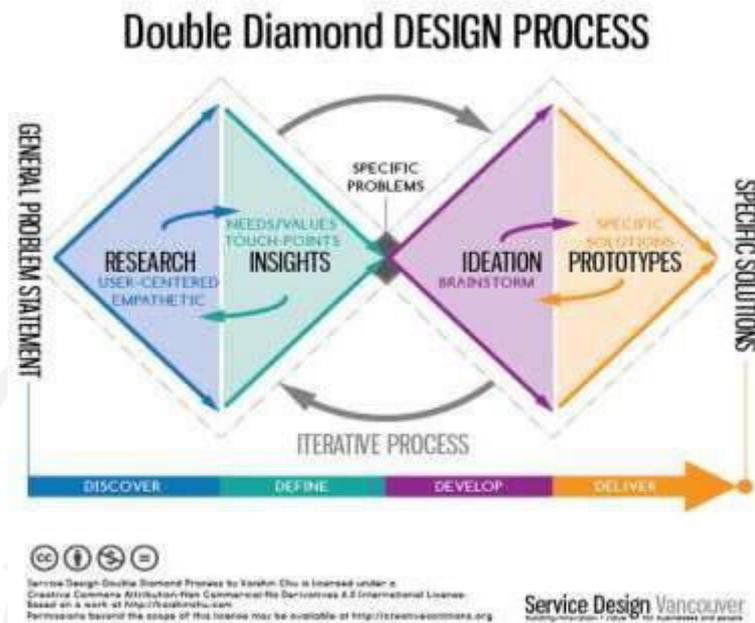
akan mengambil data yang sesuai dengan permasalahan objek yang ingin dikembangkan. Setelah proses *define*, proses setelahnya adalah *ideate*. Jika pada tahap *define* merupakan tahap pengembang mengambil dan memilah masalah sesuai dengan fokus pengembangannya, tahap *ideate* atau ideasi merupakan tahap pengembang akan memberikan solusi dan penyelesaian dari fokus masalah yang sudah dipilih sebelumnya. Tahap ideasi dilakukan bersama tim pengembang lainnya untuk mendapatkan penyelesaian yang optimal. Setelah tahap ideasi dilakukan, tahapan selanjutnya yaitu *prototype*. Proses ini akan mengimplementasi perubahan atau pengembangan yang ingin disematkan dalam produk. Proses ini dilakukan pengembang sesuai dengan ideasi yang dilakukan sebelumnya. Proses ini akan dilakukan sesi *test* untuk mengukur apakah pengembangan yang dilakukan sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Kelima proses tersebut akan berputar selama proses pengembangan berlangsung.

Teori *design thinking* diterapkan pada sejumlah kerangka kerja dan model proses desain untuk mengembangkan suatu produk. Proyek *usability testing* pada fitur *saved design* menggunakan lima tahapan *design thinking* untuk digunakan pada kerangka kerja yang digunakan dalam proyek ini.

Selain penerapan pada sejumlah kerangka kerja dan model proses desain, *design thinking* perlu diterapkan dalam menyelesaikan setiap permasalahan dan pengambilan keputusan saat pengembangan berlangsung. Maka dari itu, setiap pengembang dan *designer* wajib memiliki kemampuan *design thinking* agar proses pengembangan suatu produk lebih optimal. Pada proyek *usability testing* pada fitur *saved design*, pengembang perlu memiliki *mindset design thinking* untuk menyelesaikan tiap masalah dan pengambilan keputusan seperti pengambilan *insight*, membuat solusi atau *design mandate*, dan membangun purwarupa sesuai dengan solusi yang dibuat.

2.6 Double Diamond

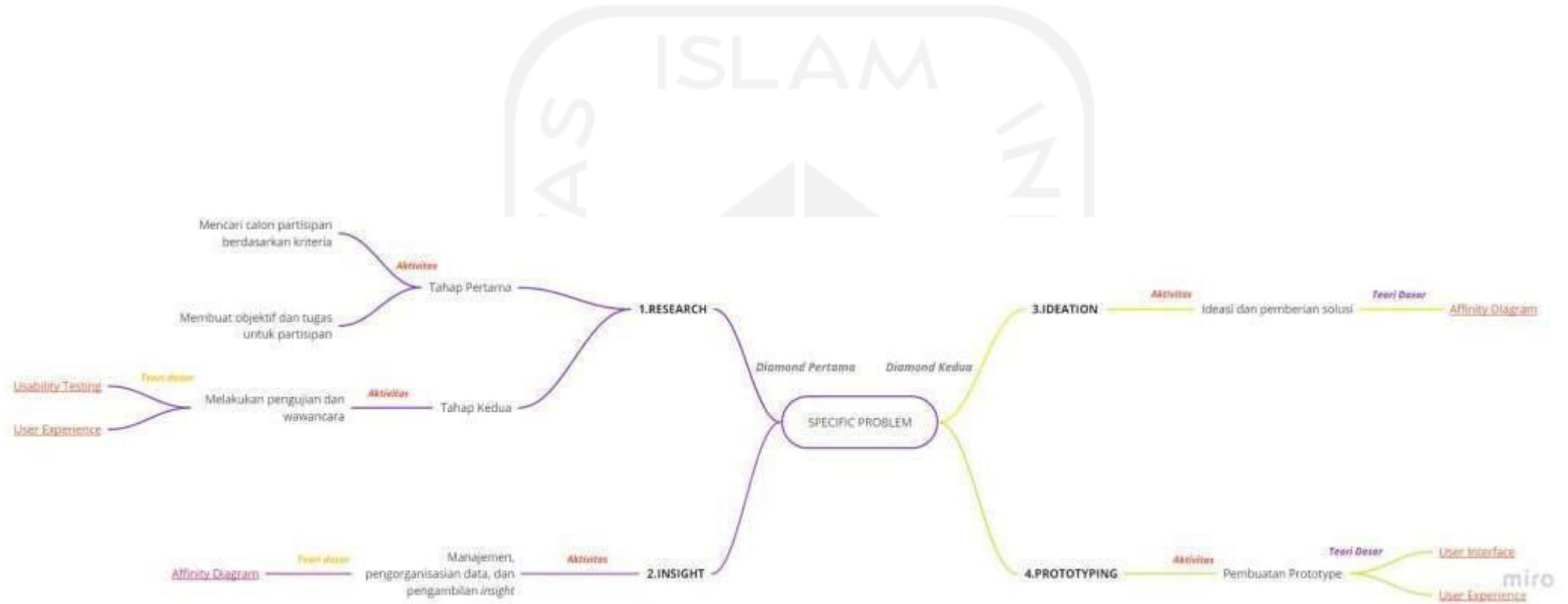
Double Diamond merupakan salah satu metode dalam model proses design. *Double diamond* biasa digunakan oleh *User Experience Specialist* untuk mengembangkan suatu aplikasi berdasarkan kebutuhan *user*. *Double diamond* dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Metode *Double Diamond*

Sesuai dengan namanya, *double diamond* digambarkan dengan dua buah bentuk *diamond*. *Diamond* pada sisi kiri berisikan langkah *research* dan pengambilan *insights*. *Diamond* pertama akan menghasilkan masalah secara spesifik. Masalah tersebut akan dilanjutkan pada proses ideasi. Ideasi digunakan untuk menentukan masalah yang perlu dibawa ke tahap akhir. Tahap terakhir merupakan tahap *prototype*. Tahap ini merupakan tahap untuk menyelesaikan masalah dengan pendekatan purwarupa.

Proyek *usability testing* pada fitur *saved design* menggunakan *double diamond* sebagai kerangka kerja yang mengimplementasi sejumlah teori dasar yang sudah dibahas sebelumnya. Untuk lebih jelasnya, hubungan antara teori dasar dengan implementasi proyek *usability testing* pada fitur *saved design* dapat dilihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5 Implementasi *double diamond* dan dasar teori dalam proyek *usability testing*

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

Bab ini menjelaskan pelaksanaan magang dan langkah-langkah yang diambil dalam menyelesaikan pengembangan suatu proyek. Tidak hanya proyek pengujian usability yang dibahas, Seluruh aktivitas dan pengembangan proyek yang dilakukan selama pelaksanaan magang pada bab ini. Terdapat tiga proyek yang dikerjakan selama pelaksanaan magang berlangsung. Proyek tersebut adalah *usability testing* web Paperlust pada fitur *saved design*, reviu *taptools* PT Krafthaus Indoneisa, dan *improve mobile design*. Subbab pada bab ini menjelaskan tentang aktivitas dan tanggung jawab yang diberikan selama mengikuti magang. Aktivitas tersebut akan dijelaskan berdasarkan urutan proses pengerjaan proyek. Urutan tersebut meliputi pendefinisian proyek, inisialisasi proyek, perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, pemantauan dan pengendalian proyek, dan penutupan proyek. Pendefinisian proyek menjelaskan terkait pengenalan proyek yang dikerjakan. Inisialisasi proyek membahas tentang pihak yang terlibat dalam pemberian dan proses pengerjaan proyek. Perencanaan proyek menjelaskan rencana dan *timeline* saat mengerjakan proyek. Pelaksanaan proyek merupakan langkah-langkah yang diambil dalam menyelesaikan proyek. Pemantauan dan pengendalian proyek menjelaskan tentang pemantauan proyek yang dilakukan oleh perusahaan agar mengetahui kemajuan yang dilakukan selama mengerjakan proyek. Yang terakhir adalah penutupan proyek yang menjelaskan terkait akhir dari proyek yang dikerjakan.

3.1 Usability Testing pada Fitur Saved Design dalam Web Paperlust

3.1.1 Pendefinisian Proyek

Paperlust merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang dibangun dan dikembangkan oleh PT Krafthaus Indonesia. Salah satu pengembangan yang dilakukan oleh pengembang adalah mengetahui apakah Paperlust dapat digunakan oleh pengguna secara efektif atau tidak. Pengembangan ini dilakukan secara berkala untuk menjaga kualitas pengalaman pengguna. Paperlust termasuk dalam aplikasi berjenis *e-commerce*. Tujuan lain selain menjaga kualitas pengalaman pengguna adalah mengetahui apakah alur kerja pada setiap transaksi terdapat kesalahan atau *bug* saat melakukan rangkaian proses bisnis. Rangkaian proses bisnis dalam web jenis *e-commerce* cenderung kompleks. Hal tersebut dikarenakan *e-commerce* memiliki banyak komponen bisnis dan sejumlah fitur yang harus dilakukan secara berurutan.

Fitur yang tersaji dalam web ini juga beragam. Karena itulah, pengembang memilih salah satu dari fitur yang tersemat pada web Paperlust. Fitur tersebut adalah fitur *saved design*. Fitur *saved design* adalah fitur untuk melihat desain yang telah disimpan saat melihat ragam desain yang tersedia. Fitur ini juga menampilkan informasi spesifikasi desain dan cetakan seperti jenis kertas, warna, ukuran, dan sejenisnya.

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *Usability Testing*. Metode tersebut digunakan karena mudah untuk diimplementasikan saat pengembangan berlangsung. Tahapan *usability testing* bermula dari memilih calon partisipan berdasarkan kriteria yang sudah dibuat oleh pengembang. Selain memilih calon partisipan, pengembang juga menyusun objektif dan pertanyaan yang akan diberikan saat sesi pengujian dan wawancara kepada partisipan terpilih. Proses pengujian dan wawancara akan menghasilkan masukan berdasarkan objektif yang diselesaikan oleh partisipan yang terlibat. Masukan tersebut berupa data yang akan diolah menggunakan diagram afinitas sehingga menghasilkan *insight* dan *design mandate*. *Insight* dan *design mandate* terpilih akan diteruskan ke tahap *prototyping*.

3.1.2 Inisialisasi Proyek

Pengembangan suatu aplikasi dilakukan oleh berbagai pihak untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Proses pengembangan aplikasi menggunakan metode *usability testing* dalam fitur *saved design* pada web Paperlust melibatkan sejumlah peran di antaranya:

- a. *Growth Manager*, berperan mengatur proyek pengembangan berbasis antarmuka dan pengalaman pengguna. Posisi ini juga membantu secara langsung perihal konsultasi, ideasi, dan kendala yang dihadapi saat pengembangan berlangsung.
- b. *UI Designer*, berperan dalam membuat purwarupa yang akan disematkan dalam fitur yang ingin dikembangkan. *UI Designer* juga membuat dokumentasi perihal aset-aset desain. Pendokumentasian tersebut bertujuan agar desain yang disematkan bersifat konsisten dan mudah untuk diidentifikasi jenis dari setiap elemennya.

UX Specialist, melakukan riset mendalam mengenai kebutuhan dan keinginan pengguna. Riset yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan performa setiap interaksi visual yang dilakukan oleh pengguna.

3.1.3 Perencanaan Proyek

Pengembangan fitur ini melibatkan beberapa divisi yang terdapat pada tim internal PT Krafthaus Indonesia. Proses pengembangan yang dilakukan juga melibatkan partisipan di luar

tim internal PT Krafthaus Indonesia. Partisipan dipilih berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan oleh pengembang. Kriteria yang ditetapkan salah satunya adalah pengalaman calon partisipan tentang penggunaan web sejenis. Partisipan yang terpilih akan melakukan sejumlah aktivitas pengembangan. Aktivitas tersebut bertujuan untuk mengetahui performa dari fitur *saved design*. Semua komentar dan jawaban yang dilontarkan oleh setiap partisipan merupakan data yang nantinya akan diolah menjadi *insight* dan informasi terkait pengembangan fitur tersebut.

Pembagian waktu merupakan rencana awal yang dilakukan sebelum mengeksekusi suatu pengembangan aplikasi. Pembagian waktu diperlukan untuk mengetahui kemampuan dan perkiraan pengembang saat melakukan pengembangan fitur *saved design*. Pembagian waktu dalam proyek ini dapat dilihat pada Tabel 3.1. Proses pengembangan ini tidak terfokus pada durasi yang tertulis. Proses jalannya pengembangan dikerjakan secara fleksibel.

Tabel 3.1 Perencanaan proyek *usability testing* pada web Paperlust

No	Aktivitas	Durasi
1	Identifikasi masalah dan memahami fitur yang ingin dikembangkan.	5 Hari
2	Memilih partisipan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.	1 Pekan
3	Membuat objektif dan tugas yang akan diimplementasikan saat sesi pengujian.	3 Hari
4	Melakukan <i>testing</i> dan interviu bersama partisipan.	10 Hari
5	Merapikan dan melakukan manajemen data yang didapat dari sesi <i>testing</i> dan interviu.	3 Hari
6	Organisir data sesuai dengan permasalahan yang serupa.	1 Pekan
7	Memberikan <i>insight</i> terhadap data yang sudah diorganisir.	3 Hari
8	Ideasi bersama rekan untuk membuat solusi dari setiap permasalahan yang diberikan oleh partisipan.	4 Hari
9	Memilih masalah yang sering diutarakan oleh setiap partisipan.	2 Hari
10	Membuat prototype desain untuk menyelesaikan masalah yang telah dipilih.	5 Hari

3.1.4 Pelaksanaan Proyek

Persiapan Pengembangan Proyek (*Research I*)

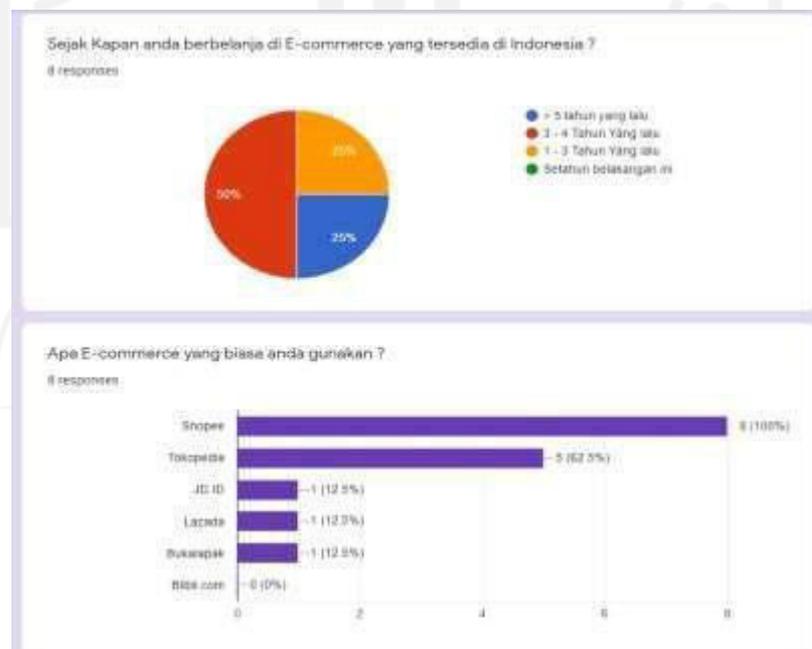
Pengembangan fitur *saved design* pada web Paperlust dikerjakan oleh tim pengembang PT Krafthaus Indonesia. Pengembangan yang dilakukan ini termasuk dalam pengembangan tahap awal. Divisi *UX Specialist* akan menemukan masalah dan kebutuhan pengguna terkait web Paperlust. Proses penemuan masalah dilakukan untuk mengetahui apakah web yang digunakan sudah sesuai dengan semestinya. Pengembangan tahap awal ini terfokus pada fitur *saved design*. Selain menemukan masalah dalam fitur, *UX Specialist* bertanggung jawab mengetahui kebutuhan pengguna sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pengguna, pengguna pengembang melakukan

kegiatan wawancara terhadap pengguna yang pernah menggunakan aplikasi sejenis. Sebelum memulai wawancara, *UX Specialist* akan memilih beberapa partisipan sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Kriteria tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kriteria Calon Partisipan

No	Kriteria Calon Partisipan
1	Calon partisipan dapat memahami secara umum penggunaan web berjenis <i>e-commerce</i> atau web yang sedang diujikan.
2	Calon partisipan pernah melakukan transaksi menggunakan web berjenis <i>e-commerce</i> atau web yang sedang diujikan.
3	Calon partisipan memahami komponen desain yang terdapat dalam web berjenis <i>e-commerce</i> atau web yang sedang diujikan.
4	Calon partisipan mengikuti perkembangan web berjenis <i>e-commerce</i> seperti <i>event</i> , <i>promo</i> , dan sejenisnya.

Menentukan calon partisipan sesuai dengan kriteria pada Tabel 3.2 dilakukan dengan cara memantau aktivitas sosial. Aktivitas sosial mereka dapat dipantau melalui sosial media yang digunakan. Selain memantau aktivitas sosial, diperlukan juga komunikasi dua arah antara pengembang dengan calon partisipan mengenai kegiatan yang sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Partisipan juga diberikan formulir untuk pendataan aktivitas dan kebiasaan mereka dalam menggunakan aplikasi sejenis. Hasil dari pendataan aktivitas calon partisipan dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Pendataan aktivitas calon partisipan terhadap *e-commerce* yang digunakan

Pada Gambar 3.1, dibutuhkan lima partisipan dalam pengembangan fitur *saved design* ini. Data tersebut berjumlah delapan peserta dikarenakan semua partisipan dianggap hadir dalam sesi *testing* dan belum dilakukan tahap konfirmasi sebelumnya. Partisipan dibatasi lima karena masalah dan masukan pada uji usability hanya memerlukan lima partisipan secara efektif (Nielsen, 2000). Selain itu, pembatasan jumlah partisipan bertujuan untuk menyesuaikan jumlah fitur yang diujikan. Proyek *usability testing* kali ini hanya melibatkan satu fitur yang terdapat pada web paperlust sehingga jumlah hanya memerlukan lima partisipan.

Lima partisipan yang terpilih memiliki karakteristik yang berbeda. Perbedaan karakteristik tersebut dapat dijadikan sebagai penilaian tersendiri saat melakukan sesi pengujian dan wawancara. Kelima partisipan tersebut terdiri dari empat laki-laki dan satu perempuan. Seluruh partisipan memiliki rentang kelahiran tahun 1995 hingga tahun 2000. Selain kriteria yang tertulis pada Gambar 3.2, kriteria lain yang menjadi syarat untuk menjadi partisipan pada pengembangan ini adalah intensitas calon partisipan dalam menggunakan *e-commerce*. Salah satu cara dalam mengetahui intensitas penggunaan *e-commerce* dengan menanyakan secara langsung seputar aktivitas dan kebiasaan yang berhubungan dengan *e-commerce* kepada calon partisipan.

Setelah menetapkan partisipan, langkah selanjutnya adalah membuat objektif dan pertanyaan yang akan diberikan ke partisipan pada saat sesi pengujian dan wawancara. Objektif dan pertanyaan tidak hanya fokus pada fitur yang diujikan saja. Penyusunan ini dilakukan menggunakan *Google Spreadsheet* untuk mendokumentasikan setiap objektif dan pertanyaan yang akan diberikan saat sesi pengujian. Hasil dari penyusunan objek dan partisipan dapat dilihat pada Gambar 3.2.

Task	Objective	Question
Task 5 B - Partisipan memberikan penilaian dan komentar saat melakukan kontribusi serta informasi yg didapatkan saat di halaman konfigurasi amplop	1. Seperti apa kamu tadi agak kecewa saat melakukan dan seberapa kenapa kamu bingung saat melakukan desain tersebut? 2. Setelah melakukan kontribusi amplop, apa yang kamu dapatkan dari halaman konfigurasi dan desain amplop tersebut?	1. Disetiap task, akan diberikan hal tersebut saat partisipan merasa kebingungan dan stuck. 2. Partisipan dapat mengutarakan dan memaparkan informasi apa yang didapat di halaman config
Task 5 C - Partisipan melakukan aktivitas berikutnya	1. Setelah menginput desain amplop, silakan klik tombol lanjut	1. Partisipan memilih tombol lanjut
Objective 6. Partisipan berpindah ke halaman Saved Design		
Task 6 A - Partisipan berpindah ke halaman saved design	1. Setelah kamu memilih dan mengkonfirmasikan amplop, pastikan kamu membuka desain yang sudah kamu save sebelumnya di halaman saved design.	1. Partisipan berpindah dari halaman config ke halaman saved design dan dapat melihat desain yang sudah diinput sebelumnya
Task 6 B - Partisipan mendivisi halaman saved design	1. Sekarang kamu berada di halaman yang berbeda, menurut kamu sekarang ya informasi apa yang kamu dapatkan di halaman tersebut, apa halaman yang kamu buka sekarang? dan informasi apa yang didapat? bagaimana dan halaman tersebut apa?	1. Partisipan melakukan analisis singkat terkait halaman baru yang dibuka, yaitu halaman lain yang dapat memaparkan dan memaparkan halaman apa yang dibuka, informasi apa yang didapat, desain yang lebih detail dan di konfirmasi, spesifikasi desain, fungsionalitas tombol, dan di
Task 7. Partisipan mengulangi aktivitas mulai dari task 2 hingga task 6		

Gambar 3.2 Hasil penyusunan objek partisipan

Objektif dan pertanyaan akan dimulai dari partisipan membuka web Paperlust. Pemberian objektif dan pertanyaan dimulai dari awal membuka web dikarenakan pengembang ingin mengetahui sejauh mana kemampuan partisipan dalam menyelesaikan sejumlah objektif dan pertanyaan yang diberikan oleh pengembang. Objektif dan pertanyaan seputar fitur *saved design* terletak pada urutan delapan. Skenario objektif dan pertanyaan yang membahas mengenai fitur *saved design* dapat dilihat pada Tabel 3.3.

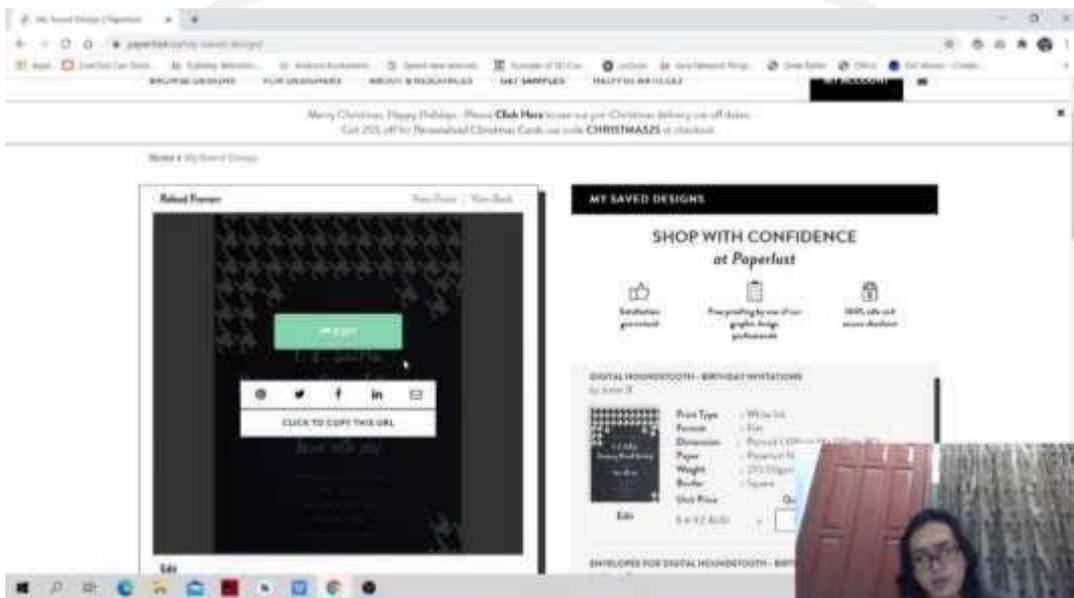
Tabel 3.3 Skenario objektif dan pertanyaan

Partisipan mengidentifikasi mengenai fitur <i>saved design</i>		
Kode Uji	Target	Skenario
8.A	Melihat desain yang dipilih dan disimpan sebelumnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Lihat desain yang sudah dipilih sebelumnya
8.B	Memahami urutan desain yang dipilih sebelumnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Dari dua atau lebih desain yang anda pilih, apakah anda bisa mengetahui mana desain yang dipilih pertama kali, kedua kali, dan seterusnya ? kalau bisa, tunjukkan!
8.C	Menganalisa informasi yang dipaparkan sudah sesuai atau belum.	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah informasi terkait desain dan spesifikasinya sudah sesuai seperti yang dipilih? Dan darimana anda mengetahui informasi terkait hal tersebut?
8.D	Memahami fungsi dari setiap tombol yang ada pada fitur <i>saved design</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam fitur <i>saved design</i>, terdapat beberapa tombol aksi untuk meneruskan suatu proses. Apakah anda bisa mengetahui fungsi dari tombol tersebut tanpa mengeksekusinya?
8.E	Memilih berapa jumlah desain yang ingin dicetak.	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara anda untuk memberi informasi ke Paperlust bahwa anda ingin mencetak desain sejumlah 70 lembar?
8.F	Membandingkan web Paperlust dengan web <i>E-Commerce</i> lainnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Anda telah selesai mengerjakan objektif yang penguji berikan. Dari pertama kali membuka web Paperlust sampai sekarang ini, apakah interaksi dan proses yang dilakukan familiar dengan web <i>E-Commerce</i> yang kamu pilih sebelumnya ?

Pengujian dan Wawancara (*Research II*)

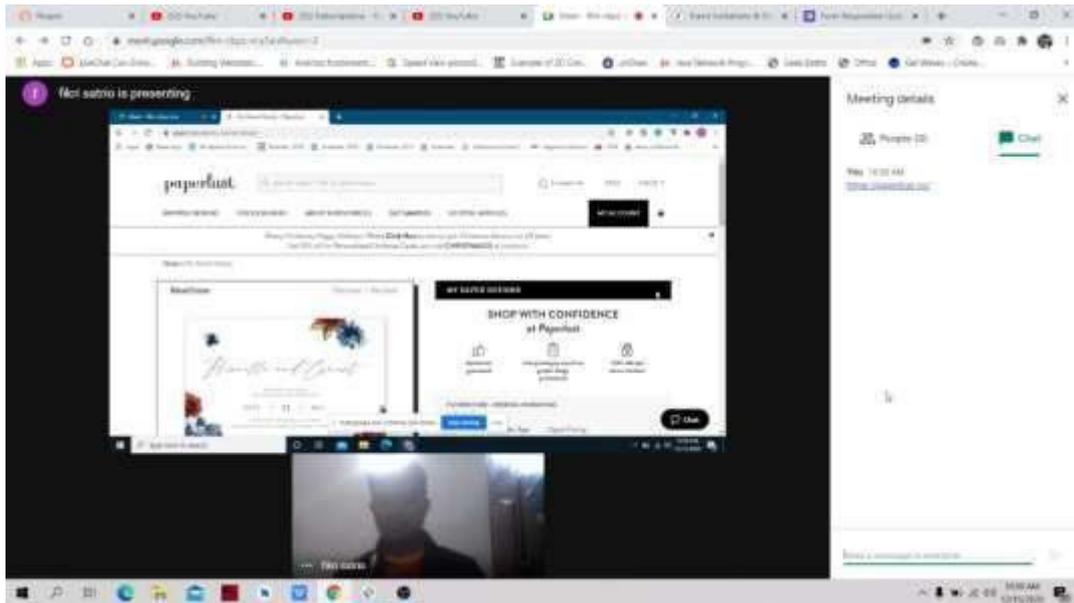
Pelaksanaan pengujian dan wawancara dilakukan setelah pengembang selesai membuat pertanyaan dan mendapatkan partisipan sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Kegiatan pengujian dan wawancara dilakukan secara individu bersama penguji. Durasi kegiatan tergantung dari lamanya aktivitas yang dilakukan oleh partisipan. Aktivitas tersebut meliputi penyelesaian tiap objektif dan masukan yang diberikan oleh partisipan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pelaksanaan pengujian dan wawancara tidak langsung mengarah ke fitur yang akan diujikan. Pengujian dan wawancara dimulai dari partisipan membuka web Paperlust menggunakan browser yang biasa digunakan partisipan.

Kegiatan pengujian dan wawancara dilakukan secara daring dan luring. Setiap partisipan akan diberikan pilihan antara daring atau luring sesuai dengan kesediaan mereka. Kegiatan ini memerlukan beberapa *software* dan aplikasi penunjang untuk memaksimalkan pengujian dan wawancara. Pengujian perlu menggunakan aplikasi perekam layar dan suara untuk mendokumentasikan kegiatan tersebut. *Software* tersebut adalah *Open Broadcasting Software* atau biasa disingkat OBS. Kegiatan pengujian dan wawancara secara luring dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Kegiatan pengujian dan wawancara secara luring

OBS akan digunakan selama pengujian berlangsung. Dengan menggunakan OBS, pengembang dapat melihat ekspresi partisipan dan perilaku partisipan saat melakukan sesi pengujian dan wawancara. *Software* OBS digunakan saat pengujian secara daring maupun luring. Pengujian secara luring dilakukan lebih sederhana dan mudah dibanding dengan pengujian daring. Hal tersebut dikarenakan pengujian luring dilakukan secara langsung dengan mendatangi tempat tinggal dari partisipan. Pengujian secara luring hanya membutuhkan koneksi internet untuk menyambungkan ke web yang sedang diujikan. Pengujian ini membutuhkan satu *software* dokumentasi. Pengujian secara daring dilaksanakan secara jarak jauh. Selain menggunakan *software* OBS untuk pendokumentasian kegiatan, dibutuhkan juga aplikasi komunikasi antara pengembang dengan partisipan. Aplikasi tersebut adalah *Google Meet*. *Google Meet* dipilih karena mudah untuk digunakan dan persiapannya cenderung lebih sederhana dibanding aplikasi komunikasi lainnya. Kegiatan pengujian dan wawancara secara daring dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Kegiatan pengujian wawancara secara daring

Dari kelima partisipan, dapat disimpulkan bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan semua tugas dan objektif yang diberikan oleh pengembang saat sesi pengujian dan wawancara. Setiap komentar yang diberikan oleh partisipan memiliki maksud dan tujuan yang berbeda-beda. Ragam komentar yang diberikan oleh partisipan juga mempengaruhi pertimbangan pengembang dalam mengambil beberapa masalah.

Manajemen dan Pengorganisasian data (*Insight*)

Keluaran dari kegiatan pengujian dan wawancara adalah kumpulan data yang berisikan masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh partisipan. Data tersebut akan dikelompokkan sesuai dengan tema atau masukan yang sejenis. Pengelompokan data dilakukan dengan dua tahap. Kedua tahap tersebut meliputi tahap pengkajian dan tahap pengambilan *insight*. Tahap pengkajian merupakan tahap pengembang akan mengkaji semua rekaman kegiatan pengujian dan wawancara. Dalam tahap tersebut, pengembang akan mengambil beberapa poin masukan yang diberikan oleh partisipan. Dalam proyek pengujian usability pada fitur *saved design*, Pengembang akan menilai proses penyelesaian tiap objektif yang diberikan ke partisipan. Penilaian tersebut dapat dikatakan *clear* apabila partisipan dapat menyelesaikan setiap objektif dengan lancar. Selain menilai proses penyelesaian tiap objektif, pengembang juga mencatat saran dan masukan yang diberikan oleh partisipan secara singkat.

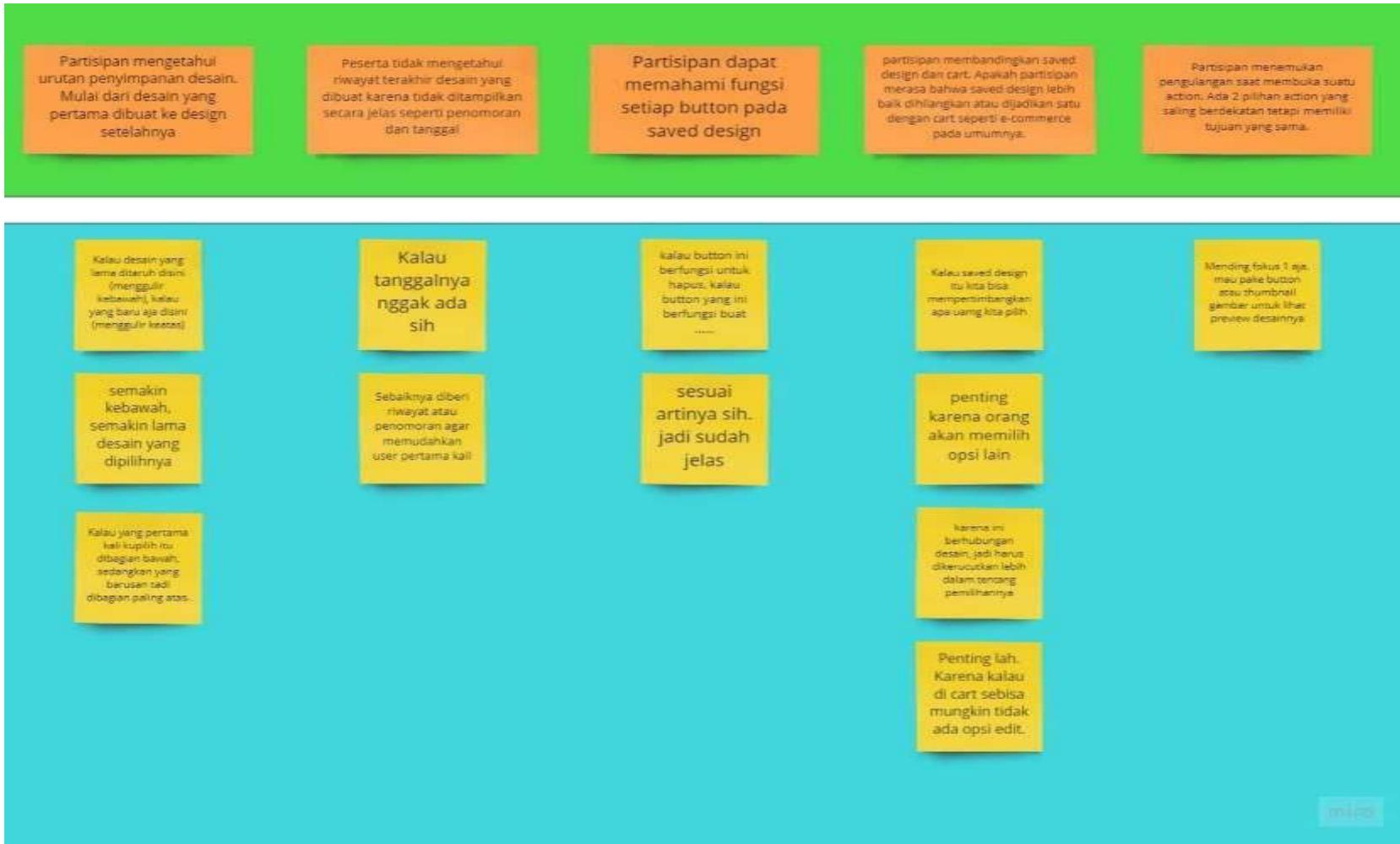
Proses pengorganisasian data dan masukan dapat dilihat pada Gambar 3.5.

	Fini Satrio Purbandi	Fauzian Dwi Satrio
	Melabodes Teknik Industri UIR	Research Assistant UMY
1. klik dua kali tombol untuk menyimpan dan lanjut ke halaman berikutnya.	Clear, partisipan dapat melakukan dengan baik dan langsung mengklik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Clear, partisipan dapat melakukan dengan baik dan langsung mengklik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.
2. klik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	1. Partisipan merasa desain yang digunakan terkadang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. 2. Partisipan merasa ada yang kurang di sekitar dibagian pemetaan. Karena border pada pekerjaan tidak terlihat.	1. Partisipan merasa desain yang digunakan terkadang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. 2. Partisipan merasa ada yang kurang di sekitar dibagian pemetaan. Karena border pada pekerjaan tidak terlihat.
Objective 3. Partisipan mengkonsumsikan dan memilih desain amplop.		
1. menyimpan di bagian layar editing, maka muncul tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Clear, partisipan memasuki halaman edit amplop / envelope.	Clear, partisipan memahami langkah-langkah dalam mengkonsumsikan desain amplop.
2. klik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Tidak Ada	Tidak Ada.
3. menyimpan di bagian layar editing, maka muncul tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Clear, partisipan mengklik tombol continue untuk melanjutkan ke halaman berikutnya dengan baik.	Clear, partisipan mengklik tombol continue untuk melanjutkan ke halaman berikutnya dengan baik.
Objective 4. Partisipan berpindah ke halaman Saved Design.		
1. klik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Clear, partisipan membuka halaman saved design secara otomatis setelah menekan tombol continue di bagian atas.	Clear, partisipan membuka halaman saved design secara otomatis setelah menekan tombol continue di bagian atas.
2. klik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Clear, partisipan memaparkan bahwa halaman saved design merupakan halaman yang akan digunakan untuk melanjutkan ke bagian berikutnya.	Clear, partisipan memaparkan bahwa halaman saved design merupakan halaman yang akan digunakan untuk melanjutkan ke bagian berikutnya.
Task 7. Partisipan mengulangi aktivitas mulai dari task 2 hingga task 6.		
1. klik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Clear, partisipan mengklik task 2 hingga task 6 dengan baik tanpa kendala.	Clear, partisipan mengklik task 2 hingga task 6 dengan baik tanpa kendala. Partisipan juga merasa bahwa desain yang digunakan terkadang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan.
Task 8. Partisipan mengidentifikasi kembali dalam menggambar halaman saved design.		
1. klik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Clear, partisipan dapat melihat desain yang dipilihnya baik desain baru maupun desain yang sudah ada sebelumnya.	Clear, partisipan dapat melihat desain yang dipilihnya baik desain baru maupun desain yang sudah ada sebelumnya.
2. klik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Clear, partisipan dapat melihat urutan desain yang sudah dipilih sebelumnya. Tetapi, partisipan merasa bahwa informasi spesifikasi pesanan sudah lengkap dan tercatat di halaman saved design.	Clear, partisipan dapat melihat urutan desain yang sudah dipilih sebelumnya. Tetapi, partisipan merasa bahwa informasi spesifikasi pesanan sudah lengkap dan tercatat di halaman saved design.
3. klik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Clear, partisipan dapat memahami tombol yang terdapat di saved design, menurut pendapat partisipan bahwa desain yang digunakan terkadang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan.	Clear, partisipan dapat memahami tombol yang terdapat di saved design. Partisipan juga merasa bahwa informasi spesifikasi pesanan sudah lengkap dan tercatat di halaman saved design.
4. klik dua kali tombol untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.	Partisipan sangat antusias dengan kehadiran fitur saved item di E-commerce lainnya. Partisipan merasa bahwa desain yang digunakan terkadang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan.	Clear, partisipan dapat memahami tombol yang terdapat di saved design. Partisipan juga merasa bahwa informasi spesifikasi pesanan sudah lengkap dan tercatat di halaman saved design.

Gambar 3.5 Proses pengorganisasian data

Setelah melakukan tahap pengorganisasian, tahap selanjutnya adalah pengambilan *insight*. Dalam pengembangan ini, *insight* merupakan wawasan mengenai kesimpulan yang diambil dari kumpulan data yang telah diorganisir. Proses pengambilan *insight* dilakukan seperti tahap pengkajian. Pengembang akan melakukan *screening* kembali terhadap rekaman pengujian terhadap partisipan. Hasil dari *screening* ini adalah daftar masukan dan komentar partisipan yang diberikan saat pengujian berlangsung. Masukan dan komentar partisipan akan dikelompokkan sesuai dengan permasalahan yang serupa. Setelah semua data dikelompokkan, setiap kelompok data tersebut akan diambil *insight*. Proses pengambilan *insight* bertujuan untuk memudahkan pengembang dalam mengidentifikasi permasalahan yang telah diorganisir. Proses pengambilan *insight* dapat dilihat pada Gambar 3.6.

Gambar 3.6 merupakan hasil dari tahap pengambilan *insight*. Proses *screening* rekaman dapat dilihat pada stiker berwarna kuning dengan latar berwarna biru. Sementara itu, hasil dari pengambilan *insight* dapat dilihat pada sticker berwarna oranye dengan latar berwarna hijau. Pengambilan *insight* ini akan memudahkan pengembang dalam mengambil solusi dari permasalahan yang sudah dikelompokkan.



Gambar 3.6 Proses pengambilan *insight*

Ideasi dan Pemberian Solusi (*ideation*)

Ideasi dan pemberian solusi merupakan proses yang dilakukan setelah manajemen dan pengorganisasian data selesai dilakukan. Proses ini dapat dilanjutkan jika terdapat masalah dan masukan yang ditemukan pada proses sebelumnya. Pada tahap ideasi dan pemberian solusi, pengembang akan meminta saran atau berdiskusi singkat bersama pengembang lain untuk memberikan solusi atas *insight* yang telah dibangun sebelumnya. Solusi tersebut diharapkan dapat menyelesaikan masalah dan masukan yang diberikan oleh partisipan pada sesi pengujian dan wawancara. Hasil dari ideasi dan pemberian solusi dapat dilihat pada Gambar 3.7



Gambar 3.7 Potongan hasil ideasi dan pengambilan solusi

Proses pemberian solusi biasa disebut dengan *design mandate*. *Design mandate* merupakan langkah yang akan pengembang lakukan untuk menjawab dan menyelesaikan setiap *insight* yang dibuat berdasarkan masukan dari partisipan. *Design mandate* juga bertujuan untuk mengukur sejumlah masalah yang harus diselesaikan pada tahap *prototyping*.

Gambar 3.7 merupakan hasil dari pengambilan *design mandate* berdasarkan *insight* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Hasil dari *design mandate* dapat dilihat pada stiker berwarna merah muda. *Design mandate* akan dipilih berdasarkan masukan terbanyak dari data yang diberikan partisipan saat proses pengujian dan wawancara. Selain masukan terbanyak, pemilihan masalah utama juga berdasarkan hasil pemikiran pengembang. Pengembang akan menilai seberapa penting masalah yang akan diteruskan dan diselesaikan pada tahap *prototyping*.

Prototyping

Tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah *prototyping*. Pada tahap ideasi dan pemberian solusi, tidak semua masalah dan solusi akan dilanjutkan pada tahap *prototyping*. Dari penilaian dan pertimbangan dari pengembang, masalah dan masukan yang akan diselesaikan adalah perihal pewarnaan tombol aksi, tombol *edit* yang kurang terlihat, penambahan riwayat penyimpanan, dan tombol *preview* yang tidak jelas. Masukan dan permasalahan terpilih yang diteruskan pada tahap *prototyping* dapat dilihat pada Gambar 3.8

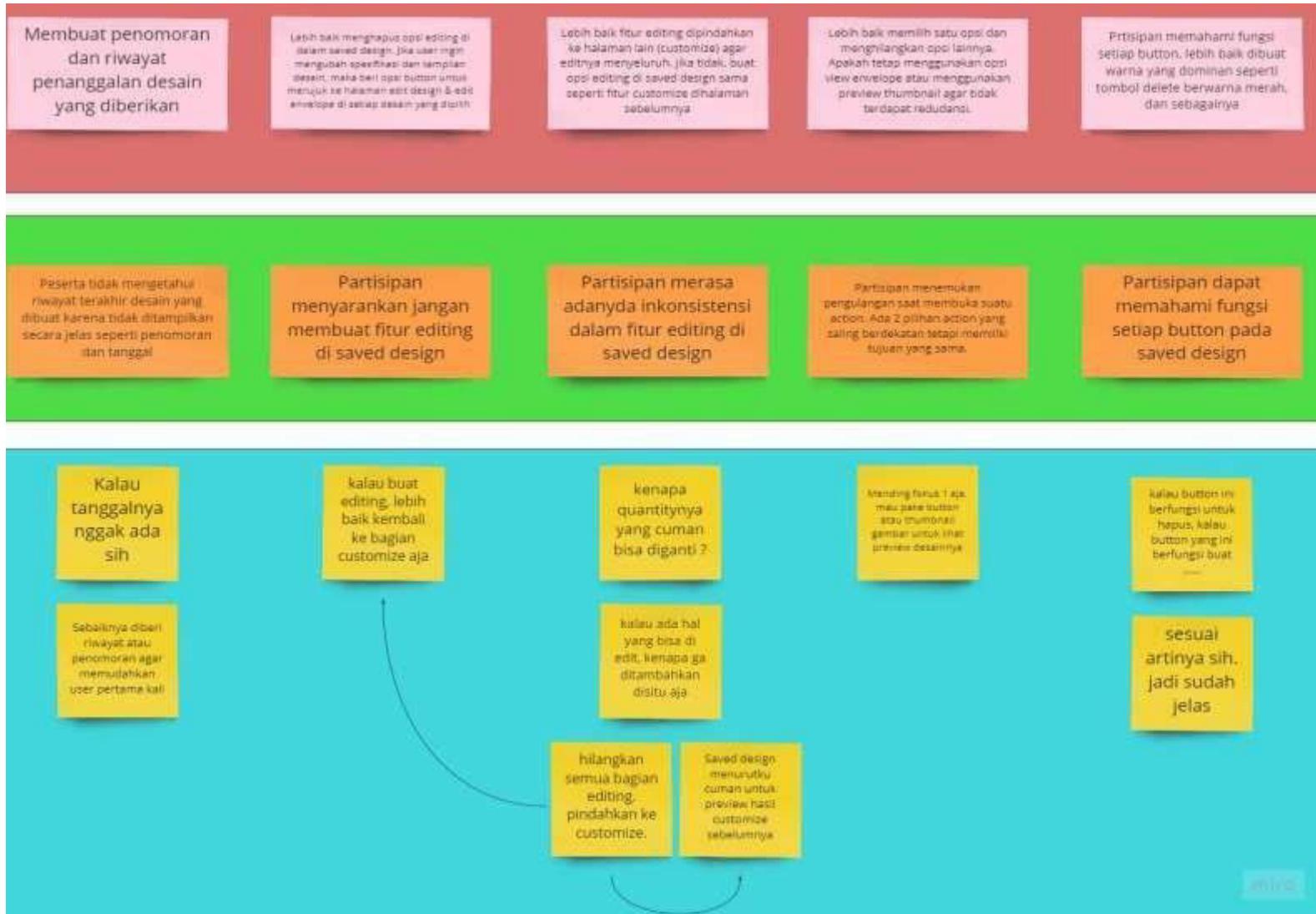
Proses pemilihan masukan dan permasalahan ini dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu dari pengembang. Pengembang akan melakukan ideasi bersama untuk mengambil permasalahan sesuai dengan tingkat urgencitas dari aplikasi yang ingin dikembangkan. Tingkat urgencitas tersebut dilihat dari banyaknya masukan sejenis, kesesuaian antara kebutuhan pengguna, dan interaksi yang perlu ditingkatkan dalam elemen desain yang terimplementasi.

Pewarnaan tombol aksi diperlukan karena tombol tersebut merupakan tombol yang bersifat *danger*. Oleh karena itu, tombol *delete* perlu dilakukan pewarnaan berwarna merah. Pewarnaan tombol juga bertujuan untuk mengurangi kesalahan penekanan saat melakukan proses tertentu.

Pada tombol *edit*, terdapat permasalahan yang lumayan banyak ditanggapi oleh partisipan saat melakukan sesi pengujian dan wawancara. Permasalahan tersebut adalah inkonsistensi tombol dan tidak terlihatnya tombol *edit*.

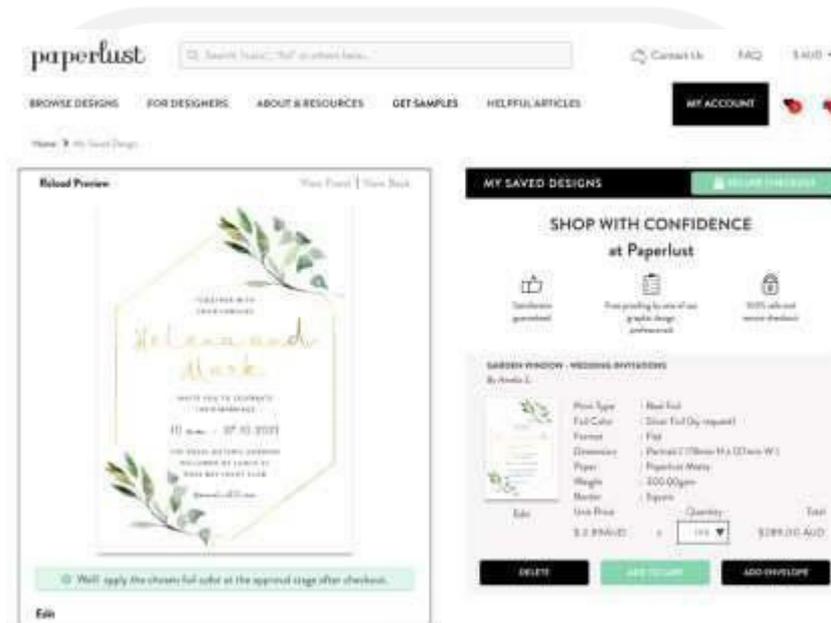
Untuk penambahan riwayat penyimpanan, perlu untuk dipertimbangkan saat melakukan *prototyping*. Tombol riwayat dianggap krusial saat meninjau kembali desain yang telah dipilih setelahnya. Pengguna juga dapat melihat secara detail pada tanggal berapa mereka memilih desain, melakukan proses editing, dan memilih sebagian spesifikasi desain.

Masukan dan permasalahan terpilih yang terakhir adalah gambar *preview* yang tidak jelas. *Preview* ini bertujuan untuk melihat desain yang akan dilihat secara jelas. Partisipan merasa bingung saat memilih gambar *preview*. Hal tersebut dikarenakan gambar yang tidak jelas dan tidak adanya tanda bahwa gambar tersebut dapat dilihat secara jelas.



Gambar 3.8 Hasil data yang terpilih

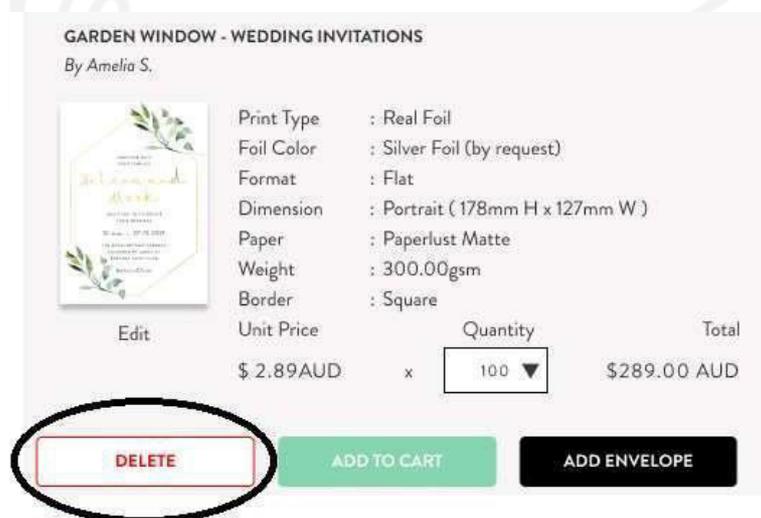
Sebelum melakukan proses prototyping, hal yang pertama kali dilakukan adalah mengidentifikasi dan memahami komponen desain yang terimplementasi di dalam fitur yang ingin dikembangkan. Proses identifikasi ini bertujuan untuk mengetahui tata letak dan model desain yang akan dikembangkan. Pengembangan pada proyek ini terletak pada fitur saved design. Desain yang ingin dipantau dapat dilihat pada live site atau desain yang dibuat pada figma. Tampilan fitur saved design pada live site dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Tampilan fitur *saved design* pada *live site*

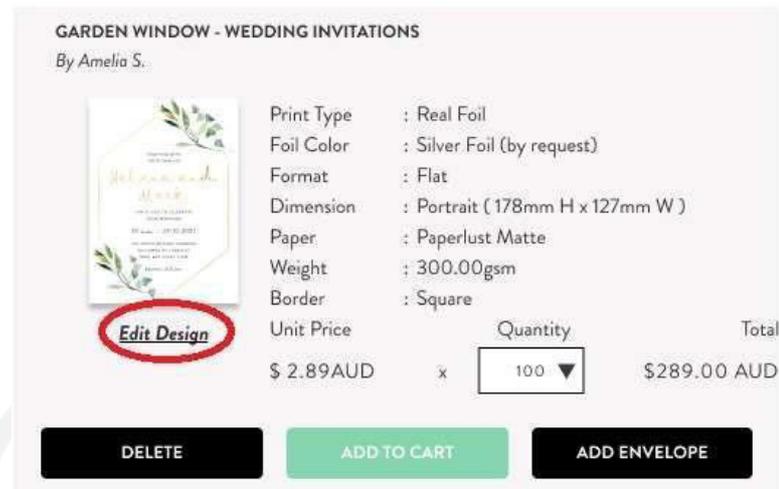
Gambar 3.9 menunjukkan tampilan fitur *saved design* sesuai dengan *live site*. Tampilan tersebut merupakan tampilan sebelum proses *prototyping* dimulai. Fokus pada *prototyping* terletak pada bagian spesifikasi desain. Pada kolom spesifikasi desain, terdapat judul desain, pembuat desain, *preview* desain, spesifikasi desain, dan beberapa tombol aksi untuk mengeksekusi proses yang ingin dilakukan setelahnya. Tombol tersebut antara lain: tombol *delete*, tombol *add to cart*, dan tombol *add envelope*. Terdapat juga aksi berupa teks *edit* untuk berpindah ke halaman *edit*. Proses *prototyping* dilakukan sesuai dengan *design mandate* yang telah dibuat sebelumnya. Proses ini akan memberikan hasil secara bertahap yang nantinya akan diberikan proses selanjutnya.

Pewarnaan dalam setiap elemen sangat penting dilakukan untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang lebih maksimal. Selain itu, penambahan pewarnaan juga menandakan karakter atau interaksi yang akan dikerjakan setelahnya. Dalam kasus ini, pewarnaan tombol pada tombol *delete* tidak mewakili perintah dan karakternya. Tombol tersebut juga serupa dengan tombol *add to envelope*. Dengan demikian, terdapat kemungkinan salah tekan untuk beberapa aktivitas tertentu. Agar hal tersebut tidak terjadi, pewarnaan tombol *delete* perlu diubah menjadi warna merah. Tombol merah mewakili aksi *delete* dan memberikan kejelasan secara visual bagi *user* yang sedang menggunakannya. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Gambar 3.10



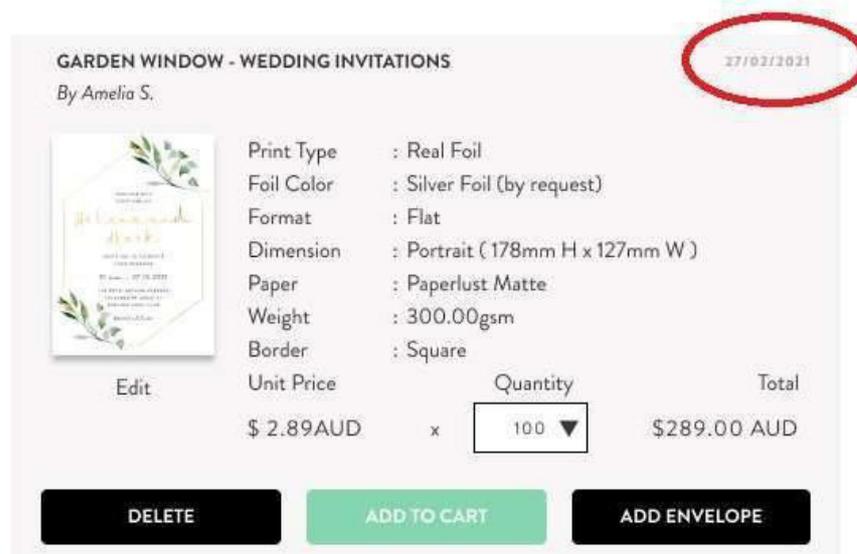
Gambar 3.10 Hasil dari *prototyping*: Tombol *delete*

Untuk menyunting desain yang sudah dipilih sebelumnya, partisipan dapat menekan teks *edit* yang berada tepat di bawah gambar *preview*. Teks tersebut terlalu kecil. Partisipan merasa kesulitan saat ingin melakukan proses penyuntingan. Karena rumit untuk ditemukan, teks tersebut perlu untuk diperjelas secara visual. Dalam proses ini, teks akan diperjelas dengan menebalkan, menggarisbawahi, dan memiringkan teks. Ditambahkan juga lanjutan teks *design* setelah kata *edit*. Penambahan teks tersebut dilakukan untuk memperjelas visualisasi dan cakupan pandangan pada *user* ke depannya. Alasan mengapa tidak menggunakan tombol pada tulisan *edit design* dikarenakan sudah terdapat tiga tombol dalam satu halaman spesifikasi desain. Penambahan tombol yang terlalu banyak dapat membuat *user* bingung dan tidak nyaman. Perubahan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 3.11



Gambar 3.11 Hasil dari *prototyping*: Improve edit design

Penambahan riwayat pada daftar desain yang disimpan merupakan masukan yang penting untuk diterapkan pada proses *prototyping*. Hal tersebut karena beberapa partisipan berpikiran jika desain yang dipilih sangat banyak, tentu mereka kesulitan saat memilah desain yang dipilih sebelumnya. Untuk itu, pengembang berinisiatif untuk menambahkan riwayat berupa tanggal desain tersebut dipilih. Hasil *prototyping* penambahan riwayat dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Hasil dari *prototyping*: Penambahan Riwayat

Partisipan merasa kebingungan dan bertindak lama saat melakukan aktivitas membuka desain yang dipilih untuk kedua kalinya. Beberapa partisipan tidak memperhatikan bahwa untuk melihat

desain lain, partisipan harus menekan gambar pratinjau yang berada di atas tombol edit. Untuk itu, pengembang ingin menambahkan efek *hover* saat kursor diarahkan pada gambar *preview*. Penambahan tersebut dilakukan untuk memperjelas dan menambahkan perintah dalam memilih gambar desain yang lain. Pada saat kursor diarahkan ke gambar *preview*, otomatis gambar tersebut akan lebih gelap dan menampilkan *icon* berbentuk mata untuk melihat gambar. Hasil dari *prototyping* dalam *preview notice* dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Hasil *prototyping*: *Preview notice*

3.1.5 Pemantauan dan Pengendalian Proyek

Pengembangan suatu aplikasi perlu pemantauan secara berkala oleh beberapa divisi terkait. Krafthaus Indonesia menggunakan beberapa aplikasi untuk membantu proses pemantauan proyek. Pemantauan ini bermanfaat untuk mengetahui perkembangan langkah demi langkah setiap aplikasi. Selain itu, pemantauan digunakan untuk mengetahui kendala serta rangkaian aktivitas harian yang dilakukan oleh pengembang. Berikut ini beberapa aplikasi yang digunakan untuk memantau perkembangan proyek di PT Krafthaus Indonesia

a. Figma

Figma merupakan aplikasi untuk membuat antarmuka aplikasi. Figma dapat dijalankan secara *online* dan dapat mengunduh aplikasinya melalui halaman web resminya. Aplikasi ini dapat berkolaborasi bersama sehingga proses pengembangan antarmuka menjadi lebih cepat dan efektif. Figma memiliki beragam *extension* untuk menunjang dan mempermudah pengembang dalam mengembangkan aplikasinya. Aplikasi ini digunakan saat melakukan tahap *prototyping*.

b. Slack

Slack adalah aplikasi yang digunakan untuk berkolaborasi dan terhubung antar sesama. Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat memantau pengembangan suatu produk atau aplikasi. Slack menjadi wadah komunikasi antara pengembang satu dengan pengembang lain. Segala informasi baik terkait kegiatan perusahaan maupun pengembangan aplikasi akan disampaikan melalui grup *chat* yang sudah dibuat. *Slack* selalu digunakan setiap melakukan koordinasi baik saat mengerjakan proyek maupun aktivitas lainnya yang berhubungan dengan kegiatan perusahaan.

c. Miro

Miro merupakan aplikasi yang digunakan untuk berkolaborasi saat pengorganisasian dan penyusunan struktur suatu aplikasi. Miro memiliki fitur untuk menulis, mencatat, dan mendokumentasikan data menggunakan *sticky note* yang tersedia. Aplikasi ini digunakan saat melakukan proses pengorganisasian data, pembuatan *insight*, dan pembuatan *design mandate*. Miro dipilih karena dapat mengorganisir data secara atraktif.

d. Trello

Trello merupakan aplikasi yang digunakan untuk memajemen tugas dan tanggung jawab selama mengerjakan suatu tugas. Pemantauan dan pengendalian proyek dilakukan dengan cara menggeser kartu yang berisikan tugas dan tanggung jawab dari tiap pengembang. Kartu akan dipindahkan ke wadah selanjutnya jika telah selesai menyelesaikan tahap sebelumnya. Aplikasi ini digunakan di setiap proyek yang dikerjakan.

3.1.6 Penutupan Proyek

Proyek ini berlangsung selama tiga bulan dan dimulai pada bulan Januari 2021 hingga Maret 2021. Pengembangan fitur *saved design* dalam aplikasi Paperlust diselesaikan hingga tahap *prototyping*. Pengembangan fitur sudah sesuai instruksi yang diberikan. Tetapi, belum dilakukan tahap *testing* kepada partisipan kembali. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah perubahan yang dilakukan sudah sesuai dengan kebutuhan mereka atau belum. Tahapan *testing* ulang terhadap partisipan tidak dilakukan karena kontrak magang akan selesai.

3.2 Review Taptools PT Krafthaus Indonesia

3.2.1 Pendefinisian Proyek

Taptools merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan presensi. *Taptools* digunakan oleh seluruh karyawan PT Krafthaus Indonesia. Dalam pelaksanaannya, terdapat tiga *platform* yang digunakan karyawan untuk melakukan kegiatan tersebut. Ketiga *platform*

tersebut adalah *slack*, *slack.kraftha.us*, dan *peoplehr*. Semua *platform* tersebut perlu diakses menggunakan jaringan internet. Salah satu tujuan digunakannya *taptools* menggunakan jaringan internet adalah mengetahui kegiatan presensi seluruh karyawan selama *work from home*.

3.2.2 Inisialisasi Proyek

Tahap inisialisasi pada proyek ini sama dengan proyek *Usability Testing* pada Fitur *Saved Design* dalam Paperlust. Terdapat *growth manager*, *UI designer* dan *UX specialist*.

3.2.3 Perencanaan Proyek

Perencanaan proyek ini berisikan aktivitas yang akan dilakukan dan perkiraan durasi pada tiap aktivitas berlangsung. Perencanaan proyek pada *review taptools* dapat dilihat pada Tabel 3.4. Perencanaan ini dapat berubah sewaktu-waktu berdasarkan tingkat kesulitan yang akan dihadapinya.

Tabel 3.4 Perencanaan proyek *review taptools* PT Krafthaus Indonesia

No	Aktivitas	Durasi
1	Identifikasi masalah dan memahami fitur yang ingin dikembangkan	3 Hari
2	Membuat pertanyaan terkait masing-masing <i>taptools</i> dan pengujian	2 Hari
3	Merapikan dan melakukan manajemen data yang didapat dari sesi testing	2 Hari
4	Memberi penilaian terkait <i>taptools</i>	4 Hari

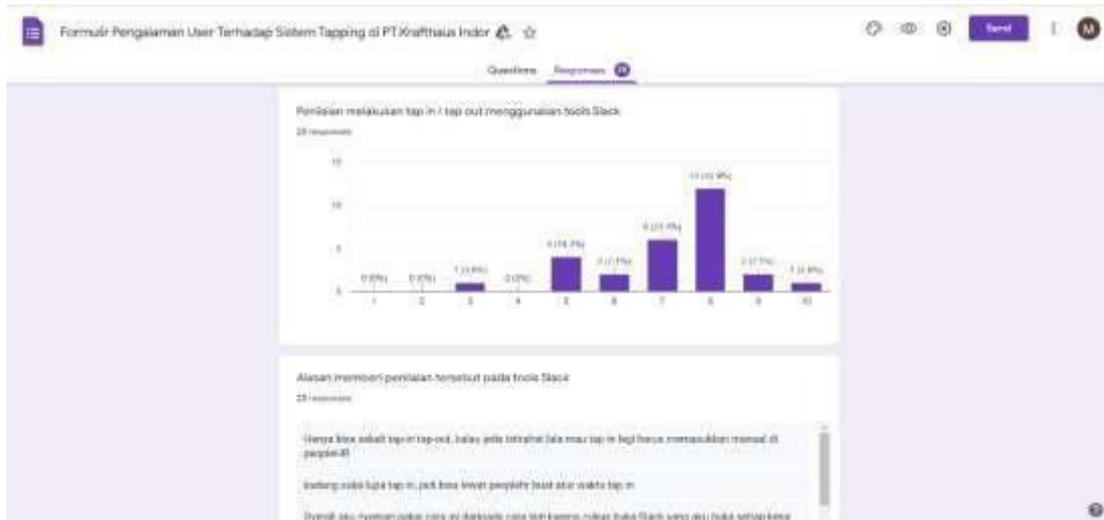
Dalam tabel tersebut, perencanaan proyek berbeda dengan proyek *Usability Testing* pada fitur *Saved Design* dalam Web Paperlust. Tidak ada sesi *testing* dan wawancara terhadap calon partisipan. Seluruh partisipan merupakan karyawan PT Krafthaus Indonesia. Pengembang tidak perlu untuk mencari dan mengidentifikasi tentang aktivitas mereka secara mendalam. Proses diawali dengan mengidentifikasi masalah dan memahami fitur. Proses selanjutnya adalah membuat pertanyaan terkit *taptools* yang ingin diujikan. Setelah itu dilanjutkan dengan melakukan manajemen data. Proses terakhir adalah memberi penilaian terkait *taptools* sesuai dengan data yang didapatkan saat proses pengujian.

3.2.4 Pelaksanaan Proyek

Persiapan Proyek

Review taptools yang digunakan oleh PT Krafthaus Indonesia merupakan proyek internal yang bertujuan untuk menilai dan membandingkan beberapa aplikasi *taptools* yang digunakan oleh seluruh karyawan. Pelaksanaan proyek bermula dari mengidentifikasi setiap aplikasi *taptools* yang digunakan. Dalam aplikasi *slack*, proses *taptools* menggunakan *command* yang sudah diatur. Jika karyawan menuliskan *command tap-in* dalam kolom pesan, akan muncul notifikasi yang dikirim oleh *bot* yang berisikan informasi presensi harian. Aplikasi *taptool* menggunakan *slack.kraftha.us* dilakukan dengan membuka web tersebut dan memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar sebelumnya. Setelah itu, karyawan akan mengeklik tombol *tap in* saat presensi masuk dan *tap out* saat keluar. Pada aplikasi *peoplehr*, karyawan membuka web tersebut dan memasukkan *username* beserta *password* seperti yang dilakukan pada *slack.kraftha.us*. Cara melakukan aktivitas *taptool* pada *peoplehr* dengan cara membuka tabel harian, dan mengisikan waktu masuk dan waktu keluar sesuai dengan aktivitas karyawan selama kerja.

Setelah melakukan identifikasi pada masing-masing aplikasi *taptools*, persiapan selanjutnya adalah membuat pertanyaan yang akan diberikan kepada partisipan. Pertanyaan ini berisikan pengalaman, kelebihan, dan kekurangan tiap aplikasi *taptools* yang digunakan. Karyawan juga dapat memberikan pendapat dan alasannya terhadap *statement* yang mereka berikan. Setelah membuat pertanyaan, proses selanjutnya adalah menyebarkan pertanyaan tersebut dengan format formulir secara *online*. Proses ini memanfaatkan aplikasi *Google Form* agar lebih mudah dalam mengorganisir dan memantau jawaban serta persentase dari penilaian tertentu. Karyawan yang menerima formulir tersebut diharuskan untuk mengisi pertanyaan yang telah dibuat sesuai dengan pengalaman mereka pribadi. Seluruh jawaban partisipan akan terekam dalam *Google Form* dan dapat dipantau secara langsung. Jawaban mereka merupakan masukan dan *insight* yang diterima pengembang untuk menilai aplikasi mana yang lebih baik untuk digunakan dalam kegiatan *taptools*. Beberapa hasil dari penilaian karyawan terhadap beberapa aplikasi *taptools* dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Penilaian karyawan terhadap salah satu aplikasi *taptools*

Mengorganisir Data

Proses pengorganisasian data bertujuan untuk memetakan jawaban dan masukan yang diberikan oleh partisipan. Proses ini sama digunakan saat proyek *usability testing* pada web Paperlust. Proses pengorganisasian data menggunakan *Google Spreadsheet*. Untuk lebih jelasnya, hasil pengorganisasian data pada proyek *taptools* ini dapat dilihat pada Gambar 3.15. Pada gambar tersebut, terdapat empat kategori untuk mengetahui pengalaman *user* saat menggunakan beberapa *taptools* yang sudah diorganisir. Kategori tersebut adalah *length of working*, *need*, *specific need*, dan *insight*. *Length of working* merupakan rentang waktu karyawan bekerja di PT Krafthaus Indonesia. Rentang karyawan ini akan jadi pertimbangan pengembang dalam menilai secara spesifik karyawan yang menggunakan masing-masing *taptools*. Terdapat tiga kelompok pegawai yang diurutkan sesuai dengan rentang kerjanya. Selain itu, pengelompokan rentang kerja dapat dilihat berdasarkan *background* yang berwarna kuning dan biru. Kategori selanjutnya adalah *need*. Kategori tersebut merupakan keinginan dan kebutuhan pengguna sesuai dengan komentar yang mereka berikan saat sesi pengisian formulir. Setiap kategori ini juga berupa kesimpulan dari *specific need* yang diberikan oleh partisipan. Kategori ini diperlukan untuk melihat secara singkat keinginan dan kebutuhan apa saja yang diberikan oleh setiap karyawan. Kategori keempat adalah *specific need*. *Specific need* adalah jawaban yang diberikan oleh partisipan sesuai dengan apa yang dia tulis dalam formulir pengujian. *Specific need* dibutuhkan untuk memberikan bukti tentang kesimpulan dari setiap karyawan mengenai keinginan dan kebutuhan.

Kategori terakhir adalah *insight*. *Insight* dalam pengorganisasian ini dilakukan untuk memberikan wawasan atau pemahaman terkait *need* yang telah diberikan sebelumnya. Pemberian *insight* dilakukan bersama dengan pengembang lainnya untuk memastikan apa yang diinginkan dari karyawan dimengerti oleh pengembang.



Email	Length of Working	Need	Specific Need	Insight
adzka@krafthaus.co.id	< 1 Tahun	User membutuhkan tap-tool yang ringkas untuk digunakan. Tampilan tap-tool yang tidak membingungkan, dan mudah untuk mengakses segala informasi hanya dalam 1 halaman	<ol style="list-style-type: none"> 1. ribet harus tau command-commandnya dulu 2. secara fungsionalitas sudah bagus, cuma dari segi tampilan membuat user baru agak sedikit bingung 3. tampilan nyaman dan terstruktur, sebagian besar fitur presensi 	tap-tool dibuat ringkas dengan mengurangi perintah / command system. Command system dapat diganti dengan button action. User menginginkan tampilan nyaman dan tertata rapi agar dapat mengakses semua informasi terkait manajemen tap-in / tap-out hanya dengan satu halaman
imastryani@krafthaus.co.id	< 1 Tahun	User menginginkan tap-tool yang nyaman dan praktis. Tap-tool yang memberikan feedback secara realtime. Selain itu, user menginginkan tap-tool yang ringkas dan dapat digunakan tanpa harus login ulang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejuah ini masih nyaman dan lebih praktis, cuma masalahnya paling di notif aja, kadang bingung ini udah tap in belum ya, karena notifnya belum tentu muncul 2. Agak ribet kma harus buka akun, login dll 	sebagai user baru akan sedikit butuh effort untuk memahami tool baru, selain itu sebagai user baru sangat perlu tahu apakah tap in nya sukses atau tidak, takutnya sudah melakukan tap in tapi system belum mencatatnya oleh karena itu membutuhkan pemberitahuan secara realtime
habib@krafthaus.co.id	< 1 Tahun	user membutuhkan tap tools yang lengkap dan mudah digunakan meskipun pada awal mencoba.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belum familiar dengan slack 2. Tidak suka UI nya 3. sangat lengkap, dapat memantau absensi secara keseluruhan 	sebagai user baru membutuhkan tool yang mudah dipahami meskipun pada awal mencoba, sehingga proses adaptasi akan lebih singkat dan juga user membutuhkan tool dengan semua fungsi yang ada pada satu halaman sehingga lebih memudahkan sebagai user baru
kamaluddinsimamora42@gmail.com	< 1 Tahun	membutuhkan tap tool yang mudah digunakan dan gak ribet	<ol style="list-style-type: none"> 1. memudahkan banget 2. belum pernah make itu, soalnya anak baru wkwk 	sebagai user baru membutuhkan tool yang mudah dipahami meskipun pada awal mencoba, sehingga proses adaptasi akan lebih singkat dan juga user membutuhkan tool dengan semua fungsi yang ada pada satu halaman sehingga lebih memudahkan sebagai user baru
khusnul@krafthaus.co.id	< 1 Tahun	user membutuhkan tap tool yang ringkas/simple serta dapat memberikan notifikasi sukses tap in maupun tap out secara cepat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Simple dan mudah diakses tetapi pemberitahuan bahwa telah sukses melakukan tap in/ tap out cukup lama 2. Nggak paham pakai ini, jd kurang tau 	user baru akan cenderung ragu apakah proses tap in nya telah sukses di lakukan atau belum, sehingga user membutuhkan informasi secara realtime terkait sukses tidaknya dia melakukan tap in / tap out
stepanus.fajar@krafthaus.co.id	< 1 Tahun	User tidak ingin tap-toolnya harus login ulang dan membuka halaman lain, karena Main Management apps adalah aplikasi yang selalu dibuka pertama kali. User juga membutuhkan tap-tool yang fleksibel, dimana bisa menyesuaikan waktu secara manual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat memudahkan untuk melakukan tap in tanpa harus perlu masuk ke dalam toolnya karena Slack adalah aplikasi pertama yg dibuka 2. Sedikit ribet karna harus buka dan login ke toolnya terlebih dahulu dan hampir belum paham untuk menggunakannya juga 3. Karena bisa menyesuaikan jam dan project secara manual terutama jika terjadi masalah ketika tap in menggunakan slack atau lupa untuk tap out 	user baru akan sedikit kesusahan untuk mengingat email dan password yang akan digunakan untuk melakukan proses tap in atau tap out, meskipun ada password manager namun user lebih suka untuk melakukan log in sekali dan bisa digunakan seterusnya, selain itu kemungkinan user akan lupa jika ada rutinitas baru yang harus di lakukan ketika memulai kerja, oleh karena itu user membutuhkan tap tool yang fleksibel untuk melakukan tap in atau tap out
hanif@krafthaus	1 - 4 Tahun	membutuhkan tap tool yang bisa mendukung 2 kali sesi tap in atau tap out tapi juga agak keberatan jika harus melakukan login	<ol style="list-style-type: none"> 1. ngerasa butuh effort kalo harus login 2. Biasanya gunain slack untuk tap in, lalu menambahkan manual ke peopleHR jika sehari ada lebih dari satu sesi tap-in tap-out. 3. Hanya bisa sekali tap-in tap-out, kalau jeda istirahat lalu mau tap in lagi harus memasukkan manual di peopleHR 	user yang telah lama bekerja di perusahaan memungkinkan untuk menerima lebih dari satu set project, sehingga user membutuhkan tap tool yang bisa mendukung untuk melakukan tap in / tap out serta set project lebih dari satu dalam sehari serta memungkinkan user memiliki banyak pekerjaan sehingga agak malas mengeluarkan effort untuk login guna melakukan tap in
anna@krafthaus	1 - 4 Tahun	Karena user terkadang suka lupa tap-in, maka user menginginkan tap-tool yang dapat mengatur waktu kerja secara manual dan fleksibel	<ol style="list-style-type: none"> 1. kadang suka lupa tap in, jadi bisa lewat peoplehr buat atur waktu tap in 2. bisa mengatur waktu kalau lupa tap in ataupun tap out 	User terkadang lupa dalam melakukan tap in. Maka dari itu, user lebih memilih menggunakan peoplehr karena didalam peoplehr dapat mengatur jadwal sendiri sesuai dengan kebutuhan.
eka@krafthaus	1 - 4 Tahun	membutuhkan tap tool yang yang support dengan aplikasi utama kantor dan bisa atur waktu mulai kerja dan selesai kerja jika lupa melakukan tap in atau tap out	<ol style="list-style-type: none"> 1. Overall aku nyaman pakai cara ini daripada cara lain karena cukup buka Slack yang aku buka setiap kerja sudah bisa pake tap in/out juga. 2. Tool ini jadi garda terakhir aku pakai untuk tap in/out kalau 	User menyukai tap-tool yang ringkas. Dan tidak harus membuka aplikasi dan resource lain untuk menjangkau aktivitas tap-in atau tap-out. User membutuhkan tap-tool yang dapat diakses dengan mudah dan terintegrasi dengan management software.
sari@krafthaus	1 - 4 Tahun	User membutuhkan tap-tool yang mudah, tidak membutuhkan effort yang cukup besar seperti membuka halaman baru, dan terlalu banyak button. User juga membutuhkan tap-tool yang ringkas dan dapat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah 2. memerlukan effort yang cukup besar, selain harus membuka halaman baru, harus click click dimana mana 	User menginginkan tap-tool yang simple dan tidak ribet. User membutuhkan tap-tool yang terintegrasi dengan slack sehingga dapat mengakses di management tools. Dalam penggunaannya, tap-

Gambar 3.15 Hasil pengorganisasian data pada proyek *taptools*

Pengolahan Data

Proses pengolahan data dilakukan setelah mengorganisir data. Pengolahan data ini bertujuan untuk memantau hasil dari setiap penilaian yang diberikan oleh partisipan. Gambar 3.16 menunjukkan hasil dari pengolahan data pada proyek *review taptools*.

Tools	Value	Percentage	Reasons	Specific Reason	Respondens
Slack	18	64,3%	no reason	1. Biasanya gunain slack untuk tap in 2. sering digunakan saat tap-in tap-out 3. karena lebih enak aja sih karena setiap hari buka tools tsb	3
			simple	1. karena itu simple 2. Mudah 3. simple serasa pake terminal di vscode 4. praktis 5. seperti di atas tadi, mudah dan simple 6. Praktis 7. Karena paling simple sih prosesnya diantara yg lain 8. Simple 9. simple aja	9
			quikk	1. lebih cepat dan mudah 2. Praktis -Cepat 3. karena mudah, cepat dan tidak ribet. Selain itu kalo pagi baru online biasanya kan check 4. mudah dipakai tinggal masukan beberapa kata susah bisa untuk tap in/out 5. karena tinggal ngetik di Slackm ga perlu login di 6. karena lebih gampang digunakan dan juga Slack adalah salah satu aplikasi yang pertam	6
Slack.kraftha.uk	8	21,4%	no reason	1. karna slack aja hehe	1
			avoid from error	1. kadang Slack dibuka lama jadi saya pindah ke versi browser	1
			practical	1. lebih praktis karena dapat dibuat bookmark 2. webnya saya pin di homescreen hp, gampang aksesnya	2
			quikk	1. Nah kalo shortcut ini lebih reliable buat aku karna lebih cepet dan tepat waktu kalo tap in 2. lebih cepet	2
PeopleHR	13	46,4%	no reason	1. -	1
			mobile apps	1. saya menggunakan peopleHR versi mobile bukan versi webnya 2. kadang dari hp via aplikasi peopleHR	2
			Time setup	1. kalau lupa tap in/out lewat Slack 2. kita sendiri yg menentukan jamnya dan bener2 bisa real time sesuai mta online 3. mudah digunakan, tampilan menarik, dan lebih terstruktur. bisa atur waktu tap in ketika 4. Kalo People HR ini de best sih menurutku. Soalnya kalo shortcut lagi down, aku biasanya 5. bisa atur waktu	5

Gambar 3.16 Hasil dari olah data proyek *taptools*

Dalam proyek ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *taptools* yang sering digunakan adalah aplikasi *slack*. Aplikasi tersebut memperoleh nilai sebesar 64,3 persen. Beberapa alasan mayoritas karyawan menggunakan *slack* bahwa aplikasi yang digunakan lebih sederhana dan cepat. Hasil dari pengolahan ini didapatkan dari *Google Form* yang dapat memberikan rekapan hasil berupa persentase dari tiap aplikasi yang dipilih oleh partisipan.

3.2.5 Pemantauan dan Pengendalian Proyek

Pengendalian proyek ini sama seperti pada proyek *usability testing* pada web Paperlust. Proyek ini dapat dipantau dan dikendalikan dengan menggunakan aplikasi *Slack*, *miro*, dan *trello*. *Figma* tidak digunakan dalam proyek ini karena tidak ada proses *prototyping*.

3.2.6 Penutupan Proyek

Proyek ini berlangsung pada bulan Oktober 2020 dan berlangsung selama satu bulan. *Review taptools* bertujuan untuk mengetahui aplikasi mana yang sering digunakan oleh karyawan di PT Krafthaus Indonesia. Proyek ini sudah diberikan ke pihak *manager* yang nantinya akan jadi pertimbangan ke depannya akan menggunakan *slack* sesuai dengan banyaknya karyawan yang menggunakan atau perubahan lain sesuai dengan aktivitas tersebut.

3.3 Improve Mobile Design

3.3.1 Pendefinisian Proyek

Paperlust memungkinkan pengguna untuk membuka web dengan tampilan *mobile-friendly*. Artinya, tampilan yang disajikan dalam mode *mobile* memiliki pengalaman pengguna yang sama dengan aplikasi *mobile*. Dalam *mobile design*, interaksi yang disajikan lebih kompleks dibandingkan mode *browser*. Improvisasi dalam desain secara *mobile* ini dilakukan untuk meningkatkan interaksi antar elemen. Selain itu, improvisasi juga dilakukan untuk menyederhanakan desain.

Pada proyek ini, pengembangan dan improvisasi dilakukan pada fitur *cart page*. Fitur *cart page* merupakan fitur untuk memantau desain yang akan diteruskan ke sesi pembayaran. Perbedaan antara *saved design* dengan *cart page* terletak pada fungsionalitas dari fitur tersebut. *Saved design* berguna untuk menyimpan desain yang dirasa menarik. Fitur *cart page* berguna untuk memantau desain yang dipilih dan akan diteruskan ke halaman pembayaran.

3.3.2 Inisialisasi Proyek

Tahap inisialisasi pada proyek ini sama dengan proyek *Usability Testing* pada fitur *Saved Design* dalam Web Paperlust. Terdapat *growth manager*, *UI designer* dan *UX specialist* dan bertambah satu peran yang akan menilai dan memberi komentar dari desain yang telah dikembangkan. Peran tersebut adalah *co-founder*.

3.3.3 Perencanaan Proyek

Perencanaan proyek pada proyek *improve the mobile site* dapat dilihat pada Tabel 3.5. Sama seperti sebelumnya, perencanaan ini berisi aktivitas yang akan dilakukan saat proyek berlangsung dan durasi pada tiap aktivitas.

Tabel 3.5 Perencanaan proyek *improve mobile design*

No	Aktivitas	Durasi
1	Memahami fitur yang akan dikembangkan.	3 Hari
2	Ideasi fitur.	5 Hari
3	Tahap <i>prototyping</i> .	2 Pekan

Perencanaan pada proyek *improve mobile design* lebih sederhana dibandingkan proyek sebelumnya. Aktivitas dimulai dari memahami fitur yang akan dikembangkan. Pemahaman fitur ini dilakukan untuk mengetahui perubahan apa saja yang akan dilakukan agar komponen desain semakin ringkas tanpa mengurangi fungsionalitas dan pengalaman pengguna. Setelah memahami fitur yang akan dikembangkan, dilanjutkan dengan ideasi terhadap pengembang lainnya. Ideasi ini bertujuan untuk menampung masukan dan saran tentang perubahan yang akan dilakukan pada fitur. Setelah menetapkan desain yang akan diperbarui, dilanjutkan pada tahap *prototyping* untuk mengetahui purwarupa yang akan diterapkan.

3.3.4 Pelaksanaan Proyek

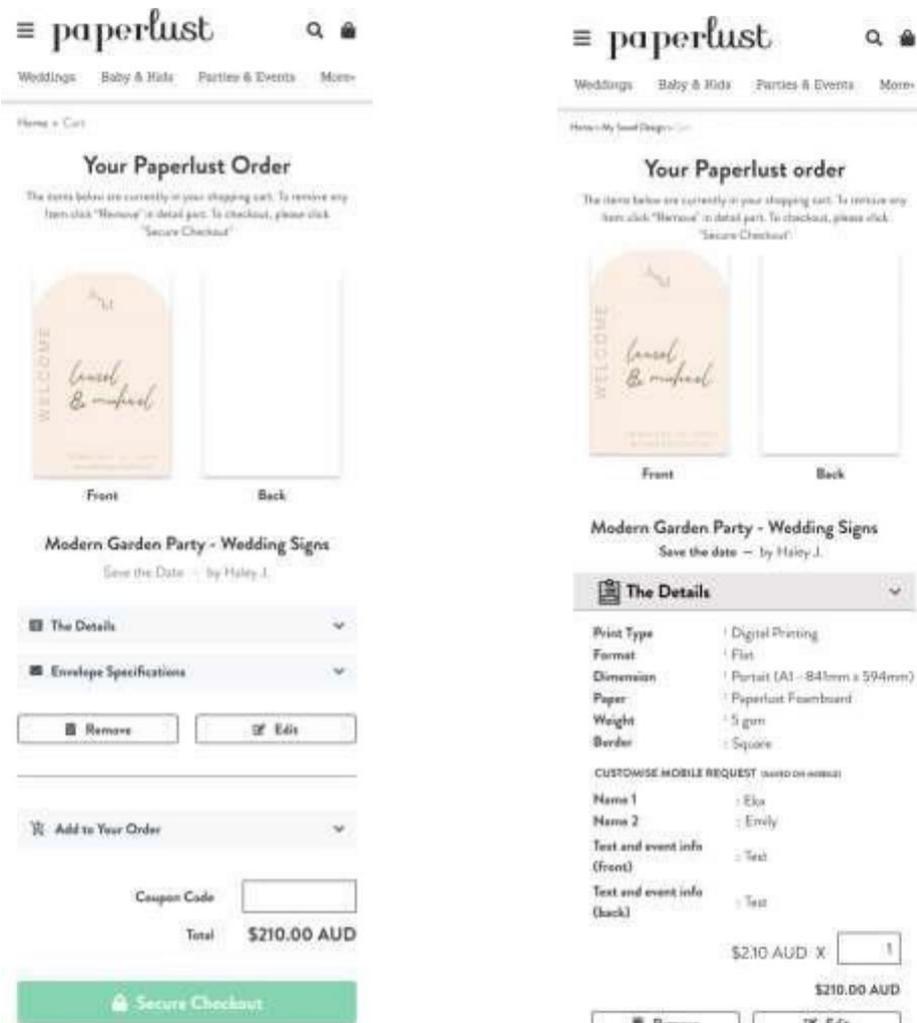
Persiapan Proyek

Proyek ini merupakan lanjutan dari proyek pengembangan yang dilakukan oleh tim pengembang sebelumnya. Tugas yang diberikan merupakan masukan dan komentar yang diberikan oleh *co-founder* terkait hasil dari improvisasi sebelumnya. Diberikan beberapa komentar yang harus diselesaikan oleh pengembang. Proses improvisasi menggunakan aplikasi desain grafis yang bernama *figma*. Sebelum mengeksekusi proyek, diperlukan pemahaman tentang perubahan yang diinginkan agar sesuai dengan komentar yang diberikan oleh *co-founder*.

Prototyping

Proses *prototyping* dilakukan dengan mengubah dan mengoreksi desain terpilih yang sudah dibuat oleh pengembang sebelumnya. Proses ini menyesuaikan komentar dan saran yang diberikan oleh *co-founder*. Dalam proyek ini, *co-founder* memberi saran bahwa detail spesifikasi pesanan lebih baik dibungkus dengan elemen yang disebut *accordion*. Hal tersebut bertujuan untuk menyederhanakan tampilan yang terlalu panjang. Seperti namanya, *accordion* dapat dibuka dan ditutup sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengguna dapat fokus terhadap teks yang dibaca tanpa terganggu dengan spesifikasi lainnya yang sudah atau belum dibaca oleh mereka. Hasil *prototyping* dapat dilihat pada Gambar 3.17

Gambar 3.17 menunjukkan hasil *prototyping* dengan menambahkan fitur *accordion*. *Accordion* dapat dibuka dan ditutup seperti yang dijelaskan sebelumnya. Selain untuk mengurangi distraksi visual, desain *accordion* juga berfungsi untuk menyederhanakan desain.



Gambar 3.17 Desain accordion tertutup (kiri) dan *accordion* terbuka (kanan)

Selain penambahan fitur *accordion*, ditambahkan juga *icon* di samping kiri keterangan setiap *accordion* untuk menandakan secara simbolis objek yang ingin dibuka. Untuk interaksi antar komponen, diberikan efek *hover* saat menekan *accordion*. Efek *hover* pada aplikasi *mobile* akan berjalan jika objek akan tersentuh dengan jari manusia. Fungsi dari efek tersebut adalah memberi tanda secara tegas bahwa aksi yang dilakukan merupakan representasi dari apa yang disentuh sebelumnya.

3.3.5 Pemantauan dan Pengendalian Proyek

Pengendalian proyek ini sama seperti pada proyek *usability testing* pada web Paperlust. Proyek ini dapat dipantau dan dikendalikan dengan menggunakan aplikasi *figma*, *slack*, *miro*, dan *trello*.

3.3.6 Penutupan Proyek

Proyek berlangsung dari bulan November 2020 hingga pertengahan Desember 2020. Proyek ini diakhiri dengan presentasi dengan *co-founder* yang dilakukan oleh tim *UI/UX Designer*. Presentasi ini diwakili oleh *growth manager* untuk memaparkan perubahan yang telah dilakukan. Pemaparan hasil kerja ini juga dihadiri oleh karyawan di luar divisi *UI/UX Designer*. Dari presentasi ini, *co-founder* memutuskan apakah ada revisi yang diberikan sesuai dengan fitur yang dikerjakan. Tidak ada revisi bersifat *major* yang dilakukan setelah presentasi berlangsung.

BAB IV

REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

Pelaksanaan magang berlangsung selama enam bulan. Selama menjalani program magang, terdapat pelajaran yang diambil saat bertanggung jawab sebagai *user experience specialist*. Pelajaran tersebut didapatkan saat mengerjakan sejumlah proyek yang diberikan oleh perusahaan. Pelajaran tersebut bermanfaat bagi pengembangan diri dan persiapan karir kedepannya. Bab ini menjelaskan terkait refleksi pelaksanaan selama mengikuti magang dan manfaat magang yang didapatkan. Subbab yang terdapat pada bab ini menjelaskan terkait refleksi aktivitas dan tanggung jawab yang didapatkan selama proses magang berlangsung. Subbab juga menjelaskan manfaat magang yang dirasakan oleh mahasiswa. Refleksi ini berupa reviu proyek yang diberikan oleh perusahaan, hasil yang didapatkan selama menyelesaikan proyek, dan ulasan beberapa teori dasar yang diimplementasikan dalam proyek.

4.1 Usability Testing pada Fitur *Saved Design* dalam Web Paperlust

Proyek ini merupakan proyek untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan dan keinginan partisipan terhadap aplikasi Paperlust. Fokus dari aplikasi ini terletak pada fitur *saved design*. Untuk mendapatkan kebutuhan dan keinginan partisipan, digunakan beberapa macam metode. Metode yang digunakan dalam proyek ini adalah *double diamond*. Metode ini dipilih karena penerapan yang sederhana tetapi dapat memberikan hasil yang maksimal. Diperlukan sejumlah partisipan yang terlibat dalam proyek ini. Keterlibatan partisipan digunakan untuk menilai dan mengukur tingkat efektivitas dari fitur yang sedang diujikan. Model pengujian yang dilakukan menggunakan metode wawancara. Hal yang diujikan meliputi tampilan, interaksi elemen, dan proses bisnis yang terjadi yang sudah direkap menjadi objektif dan *task*. Dalam memilih partisipan, dibutuhkan beberapa kriteria tertentu yang sudah ditetapkan oleh pengembang. Kriteria tersebut bertujuan untuk mengetahui pengalaman dan kegiatan partisipan terhadap aplikasi sejenis.

Pengujian dilakukan dengan daring dan luring. Pelaksanaan pengujian menggunakan beberapa aplikasi penunjang untuk memaksimalkan hasil dan dokumentasi yang dilakukan. Proses pengujian dan wawancara akan diteruskan ke tahap organisir dan pengolahan data. Pada tahap ini, semua data yang berupa masukan dan komentar partisipan saat melakukan sesi wawancara akan dikelompokkan sesuai dengan tema dan komentar yang serupa. Proses

pengujian dilakukan selama 45 menit tergantung dengan tingkat pemahaman partisipan dalam menyelesaikan *task* yang diberikan.

Pengerjaan proyek ini ditunjang oleh teori dasar yang berguna sebagai referensi dan rujukan saat mengambil suatu keputusan. Proyek ini menggunakan metode wawancara dalam mendapat data dan informasi. Karena melibatkan partisipan dengan karakteristik yang berbeda, perlu analisis secara kritis untuk memahami informasi yang diberikan oleh partisipan. Kelebihan dari metode wawancara terdapat pada penerapan model proses desain *double diamond* yang mudah untuk diimplementasikan saat pengembangan proyek berlangsung. *Double diamond* juga memiliki kekurangan terkait sesi wawancara dengan partisipan. Partisipan selalu diingatkan dan diberi petunjuk kecil saat objektif tidak tercapai. Hal tersebut akan mengurangi kualitas data yang didapatkan.

Proyek ini menghasilkan informasi untuk pengembangan fitur ke depannya. Informasi yang sudah diolah dari data yang diberikan oleh partisipan menunjukkan bahwa tingkat pengalaman seseorang terhadap penggunaan suatu aplikasi berbeda-beda. Perbedaan tersebut meliputi desain aplikasi yang berbeda, lama partisipan dalam menggunakan aplikasi sejenis, proses bisnis yang dilakukan, dan model *device* yang digunakan oleh partisipan saat mengakses aplikasi tersebut. Paperlusi tidak hanya diakses oleh *user* dari Indonesia saja. Maka dari itu, aktivitas dan perilaku *user* dari tiap negara juga berbeda. Namun, pengembangan ini tidak melibatkan partisipan dari luar negara Indonesia karena keterbatasan waktu dan bahasa. Runtutan proses yang dikerjakan juga mengajarkan cara bersikap objektif, berfikir terbuka, dan memahami karakter dari seseorang. Proyek ini akan dilanjutkan dengan sesi *re-testing* untuk menguji apakah perubahan yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan *user* atau perlu ditingkatkan kembali.

4.2 Review Taptools PT Krafthaus Indonesia

Taptools merupakan alat yang berfungsi untuk melakukan kegiatan presensi. *Taptools* yang dimaksud dalam proyek ini adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan presensi baik presensi masuk maupun presensi keluar secara *online* bagi karyawan PT Krafthaus Indonesia. Dalam pelaksanaannya, PT Krafthaus Indonesia memiliki tiga *platform* untuk memfasilitasi kegiatan tersebut. Ketiga *platform* tersebut adalah *slack*, *peoplehr*, dan *slack.kraftha.us*. Ketiga *platform* tersebut telah diidentifikasi dari segi penggunaan dan tingkat kepuasan terhadap semua karyawan yang menggunakannya.

Proyek ini memiliki kemiripan dengan proyek *usability testing* pada web Paperlust. Kemiripan tersebut terletak dari metode yang digunakan untuk mengambil data dari para pengguna.

Proyek ini menghasilkan informasi yang didapatkan dari karyawan mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi-aplikasi presensi. Proyek ini juga menilai tiap aplikasi presensi yang nantinya akan dipertimbangkan menjadi aplikasi presensi utama. Tidak jauh dari proyek *usability testing* sebelumnya, *review taptools* juga mengajarkan bersikap objektif, berfikir terbuka, dan memahami karakter seseorang.

Pelaksanaan rewiu ini menggunakan metode wawancara seperti proyek pengujian usability pada fitur *saved design*. Pelaksanaan wawancara terbatas pada lingkup karyawan PT Krafthaus Indonesia. Proyek ini merupakan tanggung jawab pertama yang diberikan selama program magang berlangsung. Sehingga, rewiu yang dilakukan kurang maksimal karena pemahaman tentang *taptools* yang disediakan oleh perusahaan masih kurang. Komentar yang diberikan oleh karyawan juga beragam sehingga perlu analisis kritis untuk memahami dan mengelompokkan komentar yang akan diteruskan pada tahap selanjutnya.

4.3 Improve Mobile Design

Paperlust juga dapat diakses pada sistem *mobile*. Untuk itu, diperlukan interaksi yang lebih kompleks dibandingkan dengan sistem *desktop*. Untuk itu, proyek ini merupakan proyek berbasis *mobile* untuk meningkatkan komponen desain dan interaksi yang terdapat dalam sistem *mobile*. Proyek ini sudah berjalan sebelum proses magang berlangsung. Improvisasi ini dilakukan berdasarkan revisi yang diberikan oleh *co-founder* Paperlust. Revisi yang dikerjakan berupa penyederhanaan desain spesifikasi. Penyederhanaan ini bertujuan agar pengguna tidak terdistraksi terhadap spesifikasi yang sedang dibaca oleh mereka. Hasil dari proyek ini berupa desain perubahan sesuai dengan revisi yang diberikan oleh *co-founder*.

Proyek ini menghasilkan desain yang telah diperbaharui sesuai dengan arahan dan komentar yang diberikan oleh *co-founder*. Proyek ini memberikan *insight* terkait proses pembuatan *prototyping* dengan baik dan benar. Pembuatan *prototyping* dalam *improve mobile site* juga melatih kepekaan desain dan membangun pengalaman pengguna.

Proses pengembangan ini dilakukan menggunakan aplikasi purwarupa. Pelaksanaan improvisasi desain terkadang tidak sesuai dengan permintaan dan kebutuhan dari aplikasi yang ingin dikembangkan. Hal tersebut dikarenakan setiap pengembang memiliki ide dan konsep desain yang berbeda-beda. Setiap pengembang perlu melihat kembali komentar dan arahan yang

diberikan *co-founder* dan melakukan ideasi bersama pengembang lain sebelum mengeksekusi purwarupa yang ingin dikembangkan.

4.4 Manfaat Magang untuk Mahasiswa

4.4.1 Mengetahui Pengalaman Kerja Sesungguhnya

Magang merupakan penjaluran yang memiliki keunggulan utama yaitu mendapatkan pengalaman kerja yang sesungguhnya. Kegiatan ini menggambarkan situasi dan kondisi saat melakukan aktivitas selama kontrak magang berlangsung. Tanggung jawab yang diberikan juga beda dengan tanggung jawab saat kuliah. Tanggung jawab dalam perusahaan akan berdampak pada reputasi perusahaan dan rekan lain bila tidak menyelesaikannya dengan baik.

4.4.2 Berlatih Mengerjakan Proyek Secara Profesional

Tugas dan tanggung jawab yang diberikan oleh perusahaan merupakan hal berbeda dengan tugas yang diberikan saat kuliah berlangsung. Perlu penyesuaian langkah yang biasa digunakan oleh perusahaan dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab. Hasil dari penyelesaian tersebut akan berdampak pada kualitas proyek yang sedang dikerjakan. Setiap pengerjaan proyek dituntut untuk disiplin terhadap waktu agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan *schedule* yang telah ditetapkan.

4.4.3 Berlatih Bekerja sama Terhadap Rekan Kerja

Saat pengerjaan proyek berlangsung, tidak mungkin mengerjakan semua tugas dengan sendiri. Dibutuhkan proses ideasi dan pembelajaran bersama untuk mencapai hasil yang maksimal. Magang merupakan tempat terbaik untuk melatih kerja sama antar sesama. Proyek yang dikerjakan akan dibantu oleh sejumlah rekan dari berbagai sudut pandang dan disiplin ilmu. Hal tersebut perlu menyesuaikan dan mengerti akan posisi masing-masing agar terjalin kerjasama yang baik. Selain itu, magang juga membuka peluang untuk belajar bersama para ahli sesuai dengan posisi pekerjaan yang dipilih. Tentunya, keuntungan mengikuti program magang adalah belajar langsung ke proyek yang dikerjakan agar lebih memahami persoalan yang sedang dikerjakan.

4.4.4 Mengetahui Budaya Perusahaan

Setiap perusahaan memiliki budaya yang berbeda-beda. Hal tersebut berdampak pada aktivitas karyawan yang bekerja di sana. Budaya tersebut akan menghasilkan aturan-aturan

yang harus ditaati oleh setiap karyawan. Pegawai magang dituntut untuk memahami budaya perusahaan yang hidup di dalamnya. Budaya tersebut membuat kegiatan yang dikerjakan lebih terstruktur dalam menjalani seluruh aktivitas perusahaan. Budaya perusahaan juga ditegakkan demi terwujudnya visi dan misi suatu perusahaan. Budaya perusahaan perlu diwujudkan bersama agar terciptanya lingkungan kerja yang baik dan kondusif. Selain itu, budaya kerja juga melatih untuk saling menghormati dan bersikap sopan dan santun terhadap sesama karyawan PT Krafthaus Indonesia.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Tujuan proyek ini adalah mengetahui perilaku pengguna tentang fitur *saved design* pada aplikasi yang diujikan. Proses pengembangan fitur *saved design* menggunakan metode *usability testing*. Metode ini dilakukan dengan cara menguji performa fitur *saved design* bersama partisipan terpilih. Partisipan akan diberi sejumlah objektif saat melakukan pengujian terhadap fitur tersebut. Pengujian usabilitas pada pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan fitur *saved design* pada web Paperlust. Tujuan lain dari pengujian ini adalah melakukan perubahan dan pengembangan desain sesuai dengan pengalaman pengguna. Ketercapaian tujuan dari proyek ini dibuktikan pada informasi yang didapatkan terkait runtutan dan penyelesaian suatu masalah menggunakan model proses desain *double diamond*. Selain itu, hasil dari penerapan proses desain *double diamond* menghasilkan beberapa *prototype* desain sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh partisipan. Kritik dan saran yang dibuat hingga proses *prototyping* akan dipilih oleh pengembang berdasarkan kriteria tertentu. Aktivitas magang berlangsung selama enam bulan. Terdapat beberapa proyek yang didapatkan selain *usability testing* pada web Paperlust.

5.2 Saran

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam proyek *usability testing* pada web Paperlust, dibutuhkan kerja sama antar divisi pengembang. Hal tersebut untuk meningkatkan nilai guna dan implementasi yang akan diberikan oleh *user*. Pengerjaan proyek sebenarnya sudah sesuai dengan instruksi yang diberikan. Tetapi, alangkah lebih baiknya melakukan *testing* kembali ke sejumlah partisipan untuk menilai perubahan yang pengembang lakukan. *Testing* ulang juga bertujuan untuk mengukur sejauh mana perubahan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Carroll, J. M., & Rosson, M. B. (2014). Usability engineering. *Computing Handbook, Third Edition: Information Systems and Information Technology*, 32-1-32–22. <https://doi.org/10.1201/b16768>
- Galitz, W. O. (2007). The essential guide to chalets. In *Wiley Publishing*. <http://archive.dailystar.com.lb>
- Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition) (Voices That Matter). In *Elements*.
- Iba, T., Yoshikawa, A., & Munakata, K. (2017). Philosophy and Methodology of Clustering in Pattern Mining : Japanese Anthropologist Jiro Kawakita ' s KJ Method. *Proceedings of the 24th Conference on Pattern Languages of Programs*, 1–11.
- Kaufmann, K. M. (2003). *Observing the User Experience : A Practitioner's Guide to User Research* (Vol. 1, Issue 2).
- Meinel, C., & Leifer, L. (2011). *Understanding Innovation Series Editors - Hasso Plattner*. <http://www.springer.com/series/8802>
- Moran, K. (2019). *Usability Testing 101*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Nielsen, J. (2000). Why You Only Need to Test with 5 Users. In *Jakob Nielsens Alertbox* (Vol. 19, Issue September 23, pp. 1–4). <https://doi.org/http://www.useit.com/alertbox/20000319.html>
- Project-Management.com. (2016). *Affinity Diagram - Kawakita Jiro or KJ Method* (pp. 1–4).

LAMPIRAN

Nama Responden	Media Fikiran Nirma	Trend TheLombahad	Rai Satya Pambudi
Objective	Uji kegunaan	Uji kegunaan	Uji kegunaan
Kelompok / Pekerjaan	Pegawai Kementerian / ASN/P2KP Pegawai Madya	Mahasiswa Teknik Industri	Mahasiswa Teknik Industri
Objective 1. Partisipan mengunjungi website yang akan di uji oleh usability Testing.			
Task 1.A	Clear: Partisipan membuka website paperul dengan baik. Tidak terlewat di klik jampun	Clear: Partisipan membuka website paperul dengan baik.	Clear: Partisipan membuka website paperul dengan baik.
Task 1.B	Clear: Partisipan beresponse untuk mendapatkan insight pertama kali di websitepaperul.co	Clear: Partisipan beresponse untuk mendapatkan insight pertama kali di websitepaperul.co	Clear: Partisipan beresponse untuk mendapatkan insight pertama kali di websitepaperul.co
Task 1.C	Partisipan memahami dan mendapatkan secara efektif jarak antar fungsi dan kegunaan dari website paperul.	Partisipan memahami dan mendapatkan secara efektif jarak antar fungsi dan kegunaan dari website paperul.	Partisipan memahami dan mendapatkan secara efektif jarak antar fungsi dan kegunaan dari website paperul.
Task 1.D		Clear: Partisipan dapat masuk menggunakan akun baru, tetapi, agak sedikit bingung saat melakukan proses	Clear: Partisipan dapat masuk menggunakan akun proses, untuk partisipan
Task 1.E	Clear: Partisipan dapat mengetahui perubahan yang terjadi saat proses masuk ke akun.	Clear: Partisipan dapat mengetahui perubahan yang terjadi saat proses masuk ke akun.	Clear: Partisipan dapat mengetahui perubahan yang terjadi saat proses masuk ke akun.
Objective 2. Partisipan memilih desain			
Task 2.A	Clear: partisipan dapat memilih dan beresponse saat memilih desain yang harus digunakan	Clear: partisipan dapat memilih dan beresponse saat memilih desain yang harusnya	Clear: partisipan dapat beresponse menggunakan fitur penunjuk
Objective 3. Mengetikkan ke partisipan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya berkaitan dengan aplikasi (tahap 1)			
Task 3.A	Partisipan merasa sudah dan memahami akun dan aplikasi memilih desain untuk pertama kali. Partisipan juga	Partisipan merasa sudah dan memahami akun dan aplikasi memilih desain untuk pertama kali.	Partisipan merasa sudah dan mengerti yang digunakan untuk kali, sehingga partisipan bingung
Objective 4. Partisipan menggunakan akun desain yang dibayar			
Task 4.A	Partisipan dapat melanjutkan ke halaman login/maas dengan baik dan lancar	Partisipan dapat melanjutkan ke halaman login/maas dengan baik dan lancar	Partisipan dapat melanjutkan ke halaman login/maas dengan baik dan lancar
Task 4.B	Clear: partisipan dapat melanjutkan dengan baik dan gampang mengetahui saat tombol untuk menyuruh	Clear: partisipan dapat melanjutkan dengan baik dan gampang mengetahui saat tombol untuk menyuruh	Clear: partisipan dapat melanjutkan dengan baik dan gampang mengetahui saat tombol untuk menyuruh
Task 4.C	Tidak ada.	Clear: Partisipan tidak merasa desain saat color dari website paperul.co. Secara latar belakang website	Partisipan merasa desain saat tombol yang dibayar tidak sesuai dengan apa yang dibayar
Objective 5. Partisipan menggunakan menu dan tombol desain yang			
Task 5.A	Partisipan dapat melanjutkan aplikasi dan masuk kedalam halaman login/maas dengan baik dan gampang tekan	Karena partisipan tidak notice tombol save and next, dan lebih memilih menyimpan di bagian save editing.	Clear: partisipan memauki halaman edit aplikasi /envelope
Task 5.B	Tidak ada	Lebih baik, usability dan editing aplikasi sebaiknya diadain di halaman dengan halaman login/maas	Tidak ada
Task 5.C	Clear: partisipan mengetahui tombol continue untuk melanjutkan ke halaman login/maas dengan baik	Karena partisipan tidak notice tombol save and next, dan lebih memilih menyimpan di bagian save editing.	Clear: partisipan mengetahui tombol continue untuk melanjutkan ke halaman login/maas dengan
Objective 6. Partisipan beresponse ke halaman saved design			
Task 6.A	Clear: partisipan dapat membuka menu halaman saved design dengan menelpon saved design di my acc	Clear: partisipan dapat membuka menu halaman saved design dengan menekan my saved design di my acc	Clear: partisipan membuka halaman saved design secara otomatis setelah menekan tombol conti.
Task 6.B	Clear: partisipan dapat memahami halaman saved design dengan baik dan di detail halaman saved design	Clear: partisipan memahami bahwa halaman saved design merupakan halaman yang akan	Clear: partisipan memahami bahwa halaman saved design merupakan halaman yang akan
Task 7. Partisipan menggunakan aktivitas mulai dari task 2 hingga task 6			
Task 7.A	Clear: partisipan mengulang task 2 hingga task 6 dengan baik tanpa kendala.	Clear: partisipan mengulang task 2 hingga task 6 dengan baik tanpa kendala.	Clear: partisipan mengulang task 2 hingga task 6 dengan baik tanpa kendala.
Task 7.B	tidak ada	tidak ada	tidak ada
Task 8. Partisipan menggunakan akun desain yang bayar halaman saved design			
Task 8.A	Clear: partisipan dapat melihat desain yang dipilihnya baik desain baru maupun desain yang sebelumnya di	Clear: partisipan dapat melihat desain yang dipilihnya baik desain baru maupun desain yang sebelumnya di	Clear: partisipan dapat melihat desain yang sudah dipilih sebelumnya, tetapi, partisipan
Task 8.B	Clear: partisipan dapat melihat urutan desain yang sudah dipilih sebelumnya.	Clear: partisipan dapat melihat urutan desain yang sudah dipilih sebelumnya. Tetapi in out di klik part-ke	Clear: partisipan dapat melihat urutan desain yang sudah dipilih sebelumnya, tetapi, partisipan
Task 8.C	Clear: informasi spesifikasi pesanan sudah lengkap dan tercatat di halaman saved design.	Clear: informasi spesifikasi pesanan sudah lengkap dan tercatat di halaman saved design.	Clear: informasi spesifikasi pesanan sudah lengkap dan tercatat di halaman saved design. Part-
Task 8.D	Clear: partisipan dapat memahami tombol yang terdapat di saved design. Tetapi, partisipan menyantun	Clear: partisipan dapat memahami tombol yang terdapat di saved design. Tetapi, partisipan menyantun	Clear: partisipan dapat memahami tombol yang terdapat di saved design, menurut pendapat part-
Task 8.E	Clear: partisipan dapat memilih jumlah desain yang ingin di order.	Clear: partisipan dapat memilih jumlah desain yang ingin di order.	Clear: partisipan dapat memilih jumlah desain yang ingin di order.
Task 8.F	Partisipan merasa saat menyimpan barang di paperul.co menggunakan halaman saved design. Selain	Partisipan merasa saat menyimpan barang di paperul.co menggunakan halaman saved design. Selain	Partisipan merasa saat menyimpan barang di paperul.co menggunakan halaman saved design. Selain
Task 8.G	tidak ada	tidak ada	tidak ada

Lampiran A Daftar pertanyaan dan jawaban Partisipan