

Nama : M. Adzka Sari'ul Fahmi R.

Nim : 17523181

Judul : Pengujian Usabilitas Halaman Cart pada Website E-Commerce Paperlust di Krafthaus Indonesia

Catatan Review	Perbaikan yang dilakukan	Lokasi Halaman/Bab
<p>Bagian abstrak terlalu berbelit-belit misalnya kalimat pertama. Fokus ke usabilitas dan kasusnya, metode yang dipakai apa, tujuan dan hasilnya seperti apa.</p>	<p>Abstract—Seiring berjalannya waktu desain selalu mengalami perkembangan dan perubahan. Terlebih desain antarmuka pengguna yang tidak hanya mengalami perkembangan dan perubahan secara fisik namun juga mengikuti perkembangan terhadap kebiasaan pengguna. Hal ini memengaruhi Krafthaus untuk mengikuti perkembangan desain yang ada dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan kinerja web Paperlust sebagai salah satu <i>sister company</i>-nya. Web yang dapat mengikuti perkembangan baik dalam segi desain maupun fitur cenderung mampu bersaing dengan web kompetitornya. Paperlust dalam menanggapi hal ini selalu melakukan pengujian usabilitas untuk mengetahui kebiasaan pengguna dalam melakukan belanja <i>online</i>. Pengujian usabilitas atau <i>usability testing</i> adalah sebuah metode pengujian <i>software</i> yang dilakukan oleh <i>developer</i> dengan melibatkan secara langsung <i>user</i> yang menggunakan web tersebut. Hasil pengujian tersebut merupakan dasar untuk dilakukan <i>improvement</i> pada suatu halaman web untuk mendapatkan sebuah halaman web dengan tingkat usabilitas yang lebih baik. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan kepada beberapa pengguna menghasilkan beberapa pola kesalahan yang sama pada fitur yang telah diujikan sehingga perlu dilakukan perubahan untuk mendapatkan halaman web dengan tingkat usabilitas yang lebih baik</p>	<p>Halaman 1/Abstrak</p>
<p>Latar belakang tidak menuliskan tujuan penelitian ini. Pada paragraf ke-2 dari</p>	<p>Metodologi yang digunakan sama seperti metode yang digunakan untuk melakukan pengujian usabilitas pada umumnya. Tahap</p>	<p>Halaman 3/Bab Metodologi</p>

<p>bawah disebutkan tiga elemen pengujian tapi ketiganya tidak digunakan dalam pengujian pada bagian metodologi dan pembahasannya.</p>	<p>pertama fasilitator melakukan riset terlebih dahulu untuk mengumpulkan beberapa fakta yang ada. Tahap risetawali dengan mengamati halaman web yang akan dilakukan pengujian untuk menyusun skenario atau rangkaian tugas yang nantinya diujikan kepada pengguna. Setelah skenario tersusun kemudian diujikan kepada partisipan atau pengguna untuk mendapatkan data hasil uji yang nantinya akan menentukan skenario mana yang perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.</p>	
<p>Latar belakang tidak menuliskan tujuan penelitian ini. Pada paragraf ke-2 dari bawah disebutkan tiga elemen pengujian tapi ketiganya tidak digunakan dalam pengujian pada bagian metodologi dan pembahasannya.</p>	<p>Sebelum memasuki pengujian usability dilakukan riset pada halaman <i>cart</i> oleh fasilitator atau penguji untuk menentukan skenario atau tugas yang akan dilakukan oleh partisipan atau pengguna saat pengujian.</p>	<p>Halaman 3/Bab Pembahasan dan Hasil</p>
<p>Dasar teori tidak ditemukan studi sebelumnya. Di sini juga dibahas mengenai Affinity Diagram yang tidak digunakan dalam langkah-langkah penelitian di subbab metodologi</p>	<p>Data hasil uji kemudian dilakukan olah data oleh fasilitator pada tahap kedua untuk mencari tahu maksud yang diinginkan atau diharapkan pengguna dengan memakai sudut pandang yang luas. Olah data menggunakan metode <i>Affinity diagram</i> yang meliputi beberapa langkah yaitu pengelompokan data, penemuan <i>insight</i>, dan penentuan <i>design mandate</i>. Langkah pertama pada tahap ini akan dilakukan pengelompokan dari beberapa data yang memiliki kemiripan. Setelah data dikelompokkan akan mempermudah fasilitator untuk menemukan <i>insight</i>.</p> <p>Memasuki langkah berikutnya pada tahap kedua yaitu ideasi untuk menentukan <i>design mandate</i>. <i>Design mandate</i> adalah langkah-</p>	<p>Halaman 3/Bab Metodologi</p>

	<p>langkah yang dilakukan untuk menindaklanjuti dari hasil <i>insight</i> yang telah disimpulkan. Langkah-langkah dapat bersifat perubahan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan juga dapat bersifat mempertahankan yang ada.</p>	
<p>Kesimpulan harusnya berisi jawaban dari pertanyaan penelitian sehingga jawaban itu dapat menjadi pelajaran bagi pembaca. Di sini baru berisi laporan pelaksanaan, bukan merupakan hasil atau jawaban dari pertanyaan penelitian</p> <p>Pada kesimpulan nampak ada pernyataan yang kontradiktif pada kesimpulan 1: "Pengujian yang dilakukan berulang-ulang hanya akan menambah informasi sedikit dengan usaha yang lebih" dengan pada kesimpulan 2: "Pengujian berulang-ulang dari setiap desain antarmuka yang telah dilakukan perubahan akan menghasilkan tampilan dengan usability yang lebih baik."</p>	<p>Setelah dilakukan pengujian halaman cart pada web Paperlust kepada lima partisipan, didapatkan hasil uji yang hampir memiliki kemiripan antara partisipan satu dan yang lainnya. Setiap task yang diujikan mendapatkan catatan kesalahan partisipan yang hampir mirip, dari 11 task yang diujikan didapatkan tiga task dengan tingkat kegagalan yang tinggi yaitu pada T5, T6, dan T7. Task dengan tingkat kegagalan tinggi menjadi prioritas utama untuk dilakukan perbaikan. Sistem prioritas digunakan agar proses dalam menghasilkan ide desain dapat maksimal.</p>	<p>Halaman 8/Bab Kesimpulan</p>
<p>Pada pembahasan perlu dibedakan antara test scenario dan test case, dan</p>	<p>TABEL 1 KASUS UJI</p>	<p>Halaman 3/Bab Pembahasan dan Hasil</p>

<p>data uji. Yang ditampilkan pada tabel 1, kolom skenario lebih tepat sebagai test case. Akan lebih baik pengujian juga dilengkapi dengan target hasil yang diharapkan. Setiap test case juga perlu diberikan langkah-langkah pengujian. Pada tabel 3 ada kolom data uji, namun isinya bukanlah data uji, melainkan hasil pengujian</p>		
<p>Metodologi, pengujian usability itu banyak tekniknya. Ini tidak jelas menggunakan tekniknya siapa dan seperti apa. Sebagai metode pokok dalam penelitian ini mustinya jenis dan variabel usability dibahas di dasar teori dan digunakan di metode.</p>	<p>Pengujian usability bisa dilakukan dengan metode <i>in-person</i>, dengan bertemu langsung dengan partisipan atau dengan metode <i>remote</i>, dengan menggunakan media penghubung seperti panggilan video. Pengujian dengan metode <i>in-person</i> memberikan banyak keuntungan dibanding dengan metode <i>remote</i>. Dengan metode <i>in-person</i> fasilitator bisa sekaligus mengamati bahasa tubuh dan ekspresi wajah dengan lebih jelas. Selain itu pengujian tidak mungkin akan terganggu akibat koneksi internet yang buruk baik dari salah satu pihak maupun kedua belah pihak.</p>	<p>Halaman 3/Bab Dasar Teori</p>
<p>Metode pengujian usability yang dilakuakn belum menampilkan rujukan/acuan metode yang sudah populer dtlam pengujian bidang ini. Metodologi juga tidak dijelaskan</p>	<p>Setelah skenario dibuat tahap berikutnya yaitu pengujian kepada pengguna. Pengujian dilakukan kepada lima pengguna yang sama-sama baru mengenal Paperlust dengan metode <i>in-person</i>. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data hasil uji yang murni. Pengujian dilakukan secara langsung kepada</p>	<p>Halaman 4/Bab Pembahasan dan Hasil</p>

<p>secara detail bagaimana pengujian dilakukan, misal berapa banyak responden, bagaimana pengujian dilakukan, bagaimana olah data dsb</p>	<p>pengguna atau partisipan dengan didampingi penguji sebagai fasilitator.</p>	
<p>Metode pengujian usability yang dilakuakn belum menampilkan rujukan/acuan metode yang sudah populer dtlam pengujian bidang ini. Metodologi juga tidak dijelaskan secara detail bagaimana pengujian dilakukan, misal berapa banyak responden, bagaimana pengujian dilakukan, bagaimana olah data dsb</p>	<p>Setelah skenario tersusun kemudian diujikan kepada partisipan atau pengguna dengan metode in-person untuk mendapatkan data hasil uji yang nantinya akan menentukan skenario mana yang perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.</p>	<p>Halaman 3/Bab Metodologi</p>
<p>Referensi terkait pengujian usability nampaknya kurang memadai. Refrensi lebih banyak terkait UI/UX.</p> <p>Ada pembahasan terkait pengujian usability, namun nampaknya tidak ada acuan pada daftar pustaka</p>	<p>[7]. Team, UX Research. n.d. <i>In-Person vs. Remote Usability Tests: How User Research can be done in a social-distancing world</i>. Accessed Juni 21, 2021. https://www.onoffgroup.com/article/in-person-vs-remote-testing.</p>	<p>Halaman 8/Referensi</p>
<p>Metode pengujian usability yang dilakuakn belum menampilkan rujukan/acuan metode yang sudah populer dtlam</p>	<p>Ada beberapa teknik pengujian usability seperti yang telah dilakukan Parangeli et al dengan mengukur <i>usability e-learning</i> berbasis multimedia dengan pendekatan evaluasi <i>heuristic</i> dan <i>used based evaluation</i> dalam bentuk kuisisioner [5]. Diah melakukan uji usability permainan edukasi komputer jelajah menggunakan metode observasi [9]. Pengujian</p>	<p>Halaman 1/Bab Pendahuluan</p>

<p>pengujian bidang ini. Metodologi juga tidak dijelaskan secara detail bagaimana pengujian dilakukan, misal berapa banyak responden, bagaimana pengujian dilakukan, bagaimana olah data dsb</p>	<p>kali ini menggunakan metode <i>in-person</i>, pengujian secara langsung kepada partisipan atau pengguna dan langsung mengamati pengguna dalam melakukan interaksi dengan sistem</p>	
--	--	--