

Usability Testing pada Fitur Saved Design dalam Website E-Commerce

Muhammad Habib Izdhihar Syafiq
Program Studi Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
17523009@students.uii.ac.id

Fayruz Rahma
Program Studi Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
fayruz.rahma@uui.ac.id

Abstract — Salah satu alasan pengembangan aplikasi berbasis digital adalah untuk menyelesaikan masalah tertentu yang dialami oleh masyarakat. Dalam pengembangan aplikasi berbasis digital, diperlukan beberapa tahapan dan proses yang melibatkan langsung dengan calon pengguna. Keterlibatan tersebut bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan ekspektasi masyarakat dalam menyelesaikan suatu masalah. Salah satu metode untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan pengguna adalah metode *Usability Testing*. *Usability Testing* melibatkan antara penguji dengan partisipan. Penguji akan meminta partisipan untuk melakukan sejumlah tugas atau objektif. Biasanya, tugas dan objektif tersebut berupa satu atau lebih antarmuka pengguna tertentu. Saat peserta melakukan tugas dan objektif yang diberikan, Penguji akan mengamati perilaku dan mendengarkan umpan balik selama testing berlangsung. Dalam kasus ini, *usability testing* dilakukan pada aplikasi berbasis web yang bernama *Paperlust*. *Usability testing* dilakukan pada fitur *saved design*. Tujuan dari *usability testing* pada fitur *saved design* untuk mengetahui sejauh mana pengalaman pengguna terhadap fitur tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku *partisipan* terhadap suatu fitur di aplikasi tertentu. Hasil dari penelitian ini merupakan implementasi dari data yang diberikan oleh partisipan saat melakukan *usability testing*

Keywords—User Experience, User Interface, *Usability Testing*.

I. PENDAHULUAN

Paperlust merupakan aplikasi berbasis *website* berjenis *e-commerce* yang menyediakan layanan percetakan kartu undangan dan sebagai wadah bagi para desainer di seluruh dunia untuk berkolaborasi dalam pembuatan desain kartu undangan. *Paperlust* memberikan akses penuh kepada *customer* untuk memilih dan menyunting desain sebelum diteruskan ke tahap percetakan dan pengiriman. Dilihat dari jenis transaksinya, *Paperlust* merupakan *e-commerce* yang berjenis *customer-to-customer* (C2C). C2C merupakan salah satu jenis transaksi dalam dunia *e-commerce* di mana semua transaksi elektronik barang atau jasa antar konsumen. Transaksi ini dilakukan melalui pihak ketiga yang menyediakan platform *online* untuk melakukan transaksi tersebut [2].

Karena jenis transaksi dalam *Paperlust* merupakan C2C yang melibatkan konsumen dengan konsumen, dibutuhkan antarmuka yang bersifat *Ease of use* atau mudah digunakan. Penerapan antarmuka yang mudah digunakan tidak hanya memudahkan pengguna dalam mengakses *website Paperlust* saja. Tetapi, kemudahan akses dapat menjangkau akses *website* yang lebih luas dan memengaruhi jumlah pengguna serta *Search Engine Optimization* (SEO) bagi perusahaan.

Peningkatan tersebut dapat menjadi tolak ukur apakah *Paperlust* merupakan *website* terbaik dibanding dengan *website* lain yang sejenis.

Salah satu metode yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu aplikasi mudah digunakan bagi *user* adalah *usability testing*. *Usability testing* adalah metode yang paling dasar dan bersifat *irreplaceable*. Metode ini memberikan informasi langsung tentang cara *user* menggunakan komputer dan masalah dengan antarmuka yang akan diuji [1]. *Usability testing* dilakukan dengan memberikan beberapa tugas dan objektif tertentu kepada partisipan. Tujuan memberikan tugas dan objektif tertentu adalah untuk mengetahui sejauh mana fitur yang disajikan dalam *website* tersebut dapat dengan mudah diakses dan digunakan oleh *user*. Partisipan yang menyelesaikan tugas dan objektif yang diberikan akan dinilai berdasarkan seberapa cepat dia menyelesaikan tugas atau objektif tersebut.

Proyek ini memerlukan pemilihan partisipan yang tepat agar mendapatkan data sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Pemilihan partisipan terukur dari aktivitas mereka terkait dengan aplikasi berbasis *e-commerce* yang sejenis. Partisipan akan dipilih terlebih dahulu sesuai dengan aktivitasnya. Pemilihan aktivitas tersebut dilakukan menggunakan pengisian formulir digital dengan platform *Google Form*. Formulir tersebut menyajikan pertanyaan terkait dengan kebiasaan calon partisipan dalam jenis aplikasi yang serupa. Selain itu, Formulir juga berisikan beberapa data diri dan deskripsi singkat mengenai perjalanan hidup calon partisipan.

Pelaksanaan *Usability testing* ditunjang oleh beberapa *software* baik berbasis *online* maupun *offline* sesuai dengan kebutuhan *tester*. Untuk proses dokumentasi dan pengambilan data dari partisipan, dibutuhkan *software* yang dapat merekam aktivitas antara *tester* dan partisipan. *Software* tersebut merekam baik dari sisi suara maupun sisi visual. Pendokumentasian secara audio berguna untuk mengumpulkan data yang diberikan oleh partisipan. Pendokumentasian secara visual diperlukan untuk melihat ekspresi dari partisipan saat melakukan *testing*.

II. DASAR TEORI

A. User Interface (Antarmuka Pengguna)

User interface atau biasa disebut antarmuka pengguna merupakan salah satu elemen yang penting dalam pengembangan suatu aplikasi. Hal tersebut dikarenakan suatu aplikasi ditujukan dan digunakan oleh pengguna. Aplikasi tersebut akan menyajikan beberapa antarmuka seperti tampilan dan interaksi yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut [2]. Seiring 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.

B. User Experience (Pengalaman Pengguna)

Pengalaman pengguna sangat berkaitan dengan antarmuka pengguna. Walaupun saling berkaitan, bukan berarti pengalaman pengguna memiliki arti yang sama dengan antarmuka pengguna. Pengalaman pengguna membahas tentang komponen dan aturan dari antarmuka yang dibuat seperti ukuran *font*, jenis warna, tata letak, logika, dan aliran interaksi. Pengalaman pengguna merupakan pengalaman yang diciptakan produk untuk orang-orang yang menggunakannya. Saat suatu produk mengalami perkembangan dan perubahan, pengguna akan mendapatkan pengalaman yang baru saat menggunakan produk tersebut. Pengalaman pengguna juga berdampak pada cara kerja dari produk itu sendiri. Tidak jarang juga produk yang beredar memiliki cara kerja yang berbeda tetapi memiliki tujuan yang sama [3].

Salah satu penerapan pengalaman pengguna terdapat dalam aplikasi digital. Aplikasi digital tersebut dapat berbasis *website* ataupun *mobile*. Setiap interaksi yang dilakukan oleh aplikasi tersebut selalu menciptakan pengalaman pengguna. Seperti mengisi *form*, menekan suatu tombol aksi, dan mengakses fitur-fitur yang disediakan [3]. Konsep pengalaman pengguna terbagi menjadi tiga faktor utama. Tiga 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 dari pengguna, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi. [4]

Karena suatu produk memiliki banyak interaksi dan menciptakan suatu pengalaman pengguna yang baru dan berbeda seperti desain suatu tombol, tata letak suatu komponen, dan komponen lainnya, muncul berbagai metode untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna. Munculnya metode tersebut juga bertujuan untuk memahami hubungan antara elemen satu dengan elemen lainnya [4].

C. Usability Testing

Menemukan suatu masalah dalam aplikasi perlu melibatkan pengguna suatu aplikasi tersebut. Pengguna berperan penting dalam pengembangan suatu aplikasi. Pengembangan suatu aplikasi dapat ditentukan arahnya sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi sebelumnya. Salah satu cara untuk mengetahui kebutuhan dan pengalaman pengguna dari *user* adalah menggunakan metode *usability testing*. Setiap pendekatan pengujian memiliki tujuan, waktu, dan sumber daya yang berbeda [5]. *Usability testing* melibatkan 3 elemen utama. Ketiga elemen tersebut adalah fasilitator, *task*, dan partisipan. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada *Gambar 1* berikut ini,

Usability Testing: Flow of Information



Gambar 1. Tugas dan Tanggung jawab tiga elemen utama Usability Testing [1]

Fasilitator memiliki tugas utama untuk mewawancarai *participant* terkait dengan tugas yang diberikan. Selain itu, fasilitator memiliki tanggung jawab untuk mengobservasi perilaku dan tingkah laku dari partisipan selama *usability testing* berlangsung. Elemen *task* yaitu elemen berupa tugas dan objektif yang diberikan oleh fasilitator terhadap *participant*. Elemen *participant* merupakan orang yang diuji dalam pelaksanaan *usability testing*. Partisipan akan menerima arahan dan *task* dari fasilitator dan mengerjakan *task* [6].

D. Affinity Diagram

Untuk menuliskan ide secara terstruktur, dibutuhkan suatu metode pengorganisasian. Salah satunya berupa *affinity diagram*. *Affinity diagram* merupakan pengorganisasian suatu data ke dalam kelompok-kelompok yang berbeda. *Affinity Diagram* dapat dilakukan baik individu maupun kelompok. Biasanya, *affinity diagram* digunakan untuk observasi studi kasus, proses pengumpulan ide *design*, dan ide tentang strategi UX.

E. Prototyping

Dalam pengembangan perangkat lunak, pembuatan *prototype* merupakan hal yang paling penting. Karena, *prototyping* dapat memvisualisasi antarmuka dan interaksi antar komponen sebelum dibangun oleh tim pengembang. *Prototype* merupakan model produk terakhir. Pemodelan produk skala akhir tersebut biasanya akan menggambarkan alur dan sistem yang bekerja saat aplikasi telah dikembangkan [7].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Perlu beberapa pendekatan untuk mengidentifikasi dan memecahkan suatu masalah dalam aplikasi yang ingin dikembangkan. Proses untuk mengidentifikasi tersebut menggunakan proses desain untuk memecahkannya. Proses *design* umumnya digunakan oleh pengembang dalam menentukan langkah-langkah yang diperlukan saat

menangani suatu proyek tertentu dan mengorganisir ide secara terstruktur. Proses desain dapat membantu pengembang dalam menyusun suatu desain, interaksi yang saling berhubungan, dan tantangan desain ke depannya [8] Salah satu metode kerangka proses desain yang umum digunakan oleh pengembang adalah metode *double diamond*. *Double diamond* memiliki peran dalam penggambaran visual yang jelas dan bersifat komprehensif dalam proses desain. Kerangka ini merupakan hasil pengembangan dari seorang ahli linguistik yang bernama *Béla Heinrich Bánáthy*.

Metode *double diamond* memiliki empat tahap utama. Tahapan tersebut bertujuan untuk mendapatkan solusi secara spesifik berdasarkan permasalahan umum yang ada. Empat tahap tersebut adalah *research*, *insights*, *ideation*, dan *prototypes*.

A. Research

Tahap pertama dalam metode *double diamond* adalah tahap *research*. Tahap ini merupakan tahap untuk menemukan suatu masalah secara objektif. Karena penemuan masalah bersifat objektif, dibutuhkan beberapa pendekatan terhadap pengguna yang menggunakan aplikasi yang ingin dikembangkan ataupun aplikasi sejenis. Karena penemuan masalah membutuhkan penggalian informasi yang mendalam terhadap pengalaman pengguna, penggunaan metode kualitatif dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang bersifat komprehensif.

Dalam pelaksanaannya, hal yang harus dipersiapkan sebelum melibatkan partisipan atau pengguna adalah menyusun tugas dan objektif yang ingin ditanyakan dan diujikan oleh partisipan. Penyusunan tugas dan objektif dilakukan untuk mengetahui performa dari setiap interaksi aplikasi yang ingin dikembangkan. Setelah menyusun tugas dan objektif, pengembang akan mencari partisipan sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Setelah memilih partisipan, tahap selanjutnya adalah tahap pengujian atau *testing*. Tahap *testing* menggunakan beberapa *software* untuk menilai dan mengamati partisipan selama menyelesaikan objektif tertentu. Selama pengujian berlangsung, penguji hanya memberikan objektif yang sudah dibuat sebelumnya kepada partisipan. Tidak ada jawaban dan perilaku yang salah selama mengerjakan objektif. Sehingga, Semua perilaku dan masukan dari partisipan merupakan data yang akan diolah ke depannya.

B. Insights

Hal selanjutnya adalah mengorganisir data sesuai kelompok-kelompoknya. Proses pengorganisasian data dilakukan menggunakan diagram afinitas atau biasa disebut *affinity diagram*. Di dalam diagram tersebut, terdapat data yang berasal dari partisipan. Data tersebut akan dikelompokkan sesuai *insights* yang sudah dibangun. *Insight* merupakan kesimpulan dari kelompok masalah berdasarkan data yang diberikan oleh partisipan. Dari *insight* tersebut, akan dikembangkan menjadi *design mandate* yang merupakan pendapat untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan data dari partisipan. *Design mandate* terdapat pada proses *ideation*. Contoh penerapan pengorganisasian data menggunakan diagram afinitas dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini,

Staff	Distribution	Quality	Capacity
Lack of staff training	Not enough trucks.	Variable ingredients quality	Insufficient ovens
Difficulties recruiting	Cooling systems in trucks unreliable.	Packaging not strong enough	Limited storage space
High overtime	Product damaged in transit		Seasonal demand

Gambar 2. Affinity Diagram [9]

C. Ideation

Pengorganisasian data menggunakan diagram afinitas menghasilkan beberapa *insight* sesuai dengan pengelompokan data. *Insight* dapat menghasilkan solusi dan pemecahan masalah dengan pengumpulan ide secara individu maupun kelompok. Proses pengumpulan ide ini juga sebagai penentu masukan dan masalah apa yang akan diimplementasikan kedalam tahap *prototyping*. Pemilihan masukan dan masalah yang akan diimplementasikan diukur dari beberapa hal. diantaranya adalah jumlah masukan yang serupa, tingkat kefatalan dan keefektifitas interaksi, dan kesepakatan antar pengembang dengan pengembang lain.

D. Prototyping

Tahap akhir dalam metode ini adalah *prototyping*. *Prototyping* merupakan bentuk desain ulang terhadap masalah dan kebutuhan yang akan diimplementasikan. *Prototyping* dilakukan sebagai implementasi dari permasalahan yang sudah dipilih pada tahap pengumpulan ide sebelumnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Research

Tahap awal dimulai dengan *research*. Yang dipersiapkan pertama kali adalah menyiapkan pertanyaan yang akan diberikan partisipan. Pertanyaan tersebut terdiri dari objektif yang meliputi sejumlah tugas. Pemberian objektif ke partisipan akan berfokus pada fitur *save design* yang terdapat pada website *e-commerce*. Untuk lebih jelasnya, pertanyaan dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini,

Objective.8. Partisipan mengidentifikasi halaman <i>save design</i>	
Task.8.A	Partisipan melihat desain yang telah dipilih dan disimpan sebelumnya
Task.8.B	Partisipan dapat memahami urutan desain yang telah dipilih sebelumnya

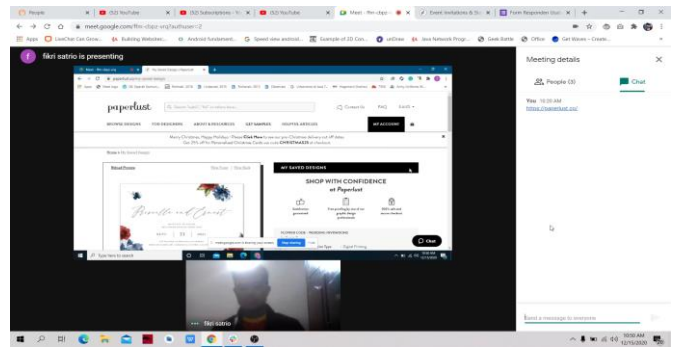
Task.8.C	Partisipan menganalisis apakah informasi dan spesifikasi yang dipaparkan di <i>saved design</i> sudah sesuai atau belum
Task.8.D	Partisipan dapat memahami fungsi dari setiap tombol yang disajikan di halaman <i>saved design</i>
Task.8.E	Partisipan dapat memilih berapa jumlah desain yang ingin dicetak
Task.8.F	Partisipan diberikan perbandingan antara website Paperlust.co dengan website <i>E-Commerce</i> yang dipilih sesuai dengan isian form sebelumnya
Task.8.G	Partisipan memberikan kritik dan saran dari kegiatan <i>usability testing</i> dan harapan <i>Paperlust</i> ke depannya

Tabel 1. Daftar pertanyaan

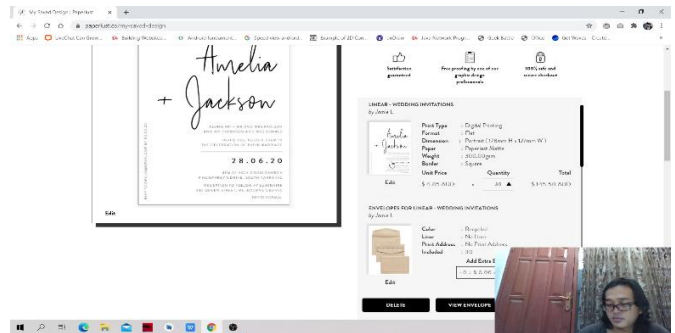
Setelah membuat daftar pertanyaan, hal selanjutnya adalah memilih partisipan untuk melakukan sesi pengujian dan wawancara. Proses pemilihan partisipan dilakukan berdasarkan pengalaman partisipan dalam menggunakan aplikasi yang sejenis. Untuk mendapatkan hasil yang baik, diperlukan sejumlah lima partisipan untuk mengikuti pengujian dan wawancara dalam pengembangan fitur ini.

Proses selanjutnya yaitu sesi pengujian dan wawancara. Proses pengujian dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan masalah dari aplikasi yang sedang diuji. Pengujian dilakukan baik secara daring maupun luring tergantung situasi dan kondisi saat pengujian berlangsung. Proses pengujian dan wawancara diawali dengan partisipan mengisi formulir yang berisikan pengenalan diri dan pengalaman mereka terhadap aplikasi sejenis. Pengisian formulir tersebut bertujuan untuk mengetahui aktivitas partisipan dan pendapat partisipan terhadap aplikasi dan fitur sejenis. Karena pengembangan aplikasi ini terfokus pada fitur *saved item*, salah satu pertanyaan dalam formulir tersebut menanyakan pendapat tentang fitur terkait.

Setelah mengisi formulir, tahap pengujian dan wawancara, dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya. Partisipan akan menyelesaikan sejumlah pertanyaan sesuai dengan kemampuan mereka. Tidak ada jawaban yang salah dalam penyelesaian tugas. Semua yang dilakukan oleh partisipan merupakan data dan akan diolah di tahap selanjutnya. Pelaksanaan pengujian dan wawancara dilakukan secara daring dan luring tergantung situasi dan kondisi partisipan. Proses perekaman pengujian dan wawancara menggunakan *software Open Broadcasting Software (OBS)*. *Software* tersebut membantu melihat aktivitas yang dilakukan partisipan saat menyelesaikan tugas dan menilai apakah partisipan mampu menyelesaikan setiap tugas dengan baik atau tidak. Aktivitas pengujian dan wawancara secara daring menggunakan bantuan aplikasi *google meet* untuk memantau partisipan. Aktivitas pengujian dan wawancara dapat dilihat pada *gambar 3* dan *gambar 4* dibawah ini,



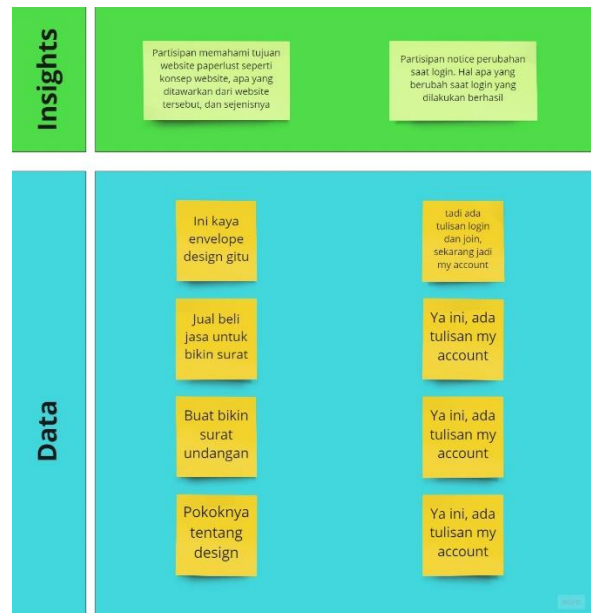
Gambar 3. Pengujian dilakukan secara daring



Gambar 4. Pengujian dilakukan secara luring

B. Insights

Setelah mendapatkan data yang berasal dari partisipan, data tersebut dikelompokkan berdasarkan tema yang sama. Hasil dari pengelompokan dan pengorganisasian tersebut menghasilkan *Insight*. Salah satu hasil dari pengelompokan dan *insight* dapat dilihat pada *gambar 5* dibawah ini,



Gambar 5. Contoh hasil pengorganisasian dan pemberian insight

Pengorganisasian data dan pemberian *insight* dilakukan menggunakan diagram afinitas. Data yang didapatkan dari partisipan ditunjukkan dalam catatan berwarna merah pada kolom berwarna biru dan pengambilan *insight* ditunjukkan dalam catatan berwarna kuning pada kolom berwarna hijau.

C. Ideation

Tahapan *ideation* merupakan tahap di mana pengujian akan memberikan pendapat dan solusi dari *insight* yang telah dibangun. Hasil dari pengumpulan ide terhadap *insight* dapat dilihat pada *gambar 6* dibawah ini



Gambar 6. Pengambilan design mandate dari insight yang sudah dibangun

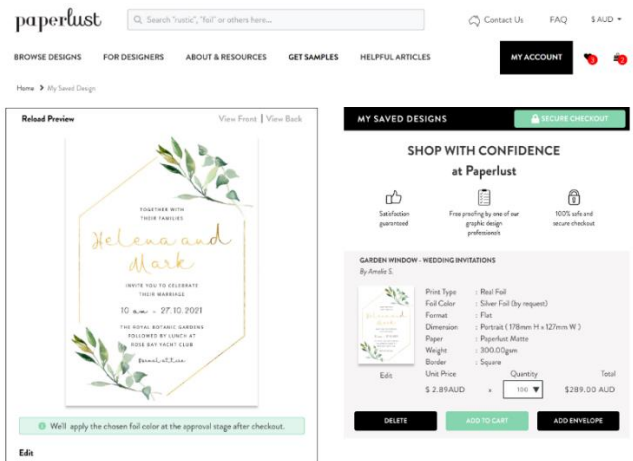
Selain memberikan pendapat dan solusi dari setiap *insight*, pengembang juga memilih masalah dan masukan mana yang tepat untuk ditindak lebih lanjut. Hasil dari semua solusi akan di diskusikan kembali berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.

D. Prototyping

Setelah membuat pendapat dan solusi dari *insight* yang dibangun, tahap terakhir adalah tahap *prototyping*. Tahap *prototyping* disini menggunakan software *figma* untuk mendesain ulang desain yang sekiranya perlu diubah atau ditambahkan sesuai dengan kebutuhan dan masukan dari para partisipan sebelumnya. Seperti yang sudah dijelaskan pada tahap *ideation*, tidak semua masukan dan pendapat dari partisipan yang sudah dibangun *insight* dan diberikan solusi diimplementasikan secara keseluruhan. Udari sekian banyak masukan yang diberikan, terdapat beberapa hal yang menjadi masalah dan masukan utama. Masukan dan masalah tersebut adalah pewarnaan tombol aksi, memberikan garis bawah terhadap tombol teks *edit*, menambahkan riwayat tanggal penyimpanan, dan efek hover pada *preview* gambar. Untuk hasil desain ulang beserta pembahasannya, dapat dilihat pada penomoran dibawah ini,

1) Desain pada live-site (*desain lama*)

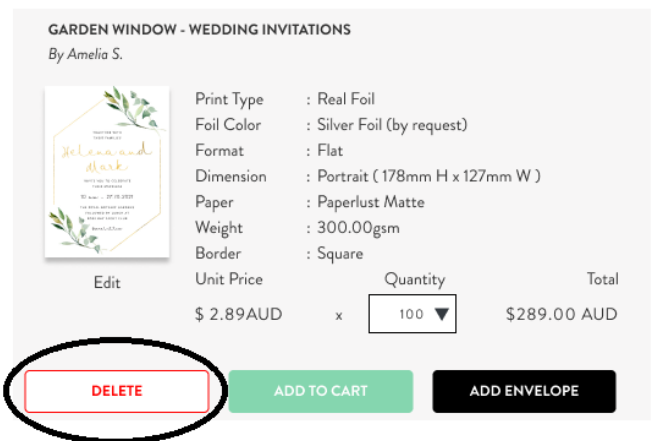
Desain *live-site* merupakan desain yang sudah terimplementasi secara langsung pada *website Paperlust*. Desain dibawah merupakan desain pada fitur *saved design*. Desain pada *live-site* dapat dilihat pada *gambar 7* dibawah ini,



Gambar 7. Desain live-site

2) Pewarnaan tombol aksi (*action button*)

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*. Sehingga, terdapat kemungkinan salah tekan untuk beberapa kalangan 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 8* dibawah ini,

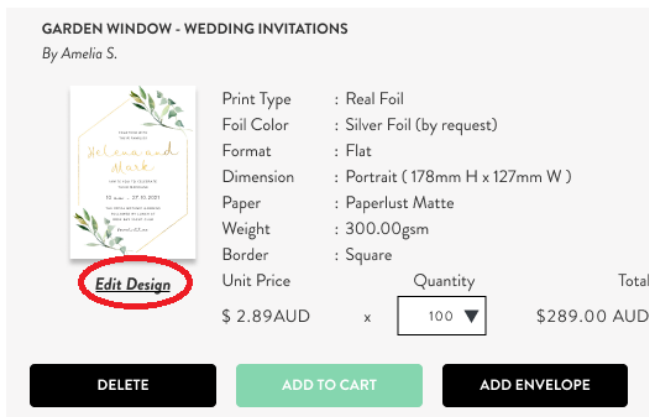


Gambar 8. Perubahan warna pada tombol delete

3) Efek garis bawah pada tombol teks *Edit*

Untuk menyunting desain yang sudah dipilih sebelumnya, *user* dapat menekan teks *edit* yang berada tepat di bawah gambar *preview*. Tetapi, teks tersebut terlalu kecil, sehingga partisipan merasa kesulitan saat ingin melakukan proses penyuntingan. Karena rumit untuk ditemukan, teks tersebut perlu untuk diperjelas secara visual. Dalam proses ini, text akan diperjelas dengan menebalkan, menggaris bawahi, dan memiringkan text. selain itu, ditambahkan juga lanjutan teks *design* setelah kata *edit*. Penambahan kata tersebut dilakukan untuk memperjelas visualisasi dan

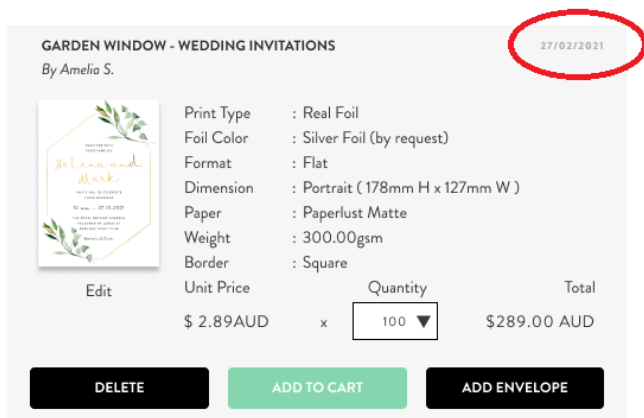
cakupan pandangan pada *user* ke depannya. untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 9 dibawah ini,



Gambar 9. Penambahan ketebalan (*bold*), underline (*garis bawah*), dan italic (*kemiringan*) pada text edit design

4) Penambahan Riwayat (History Item)

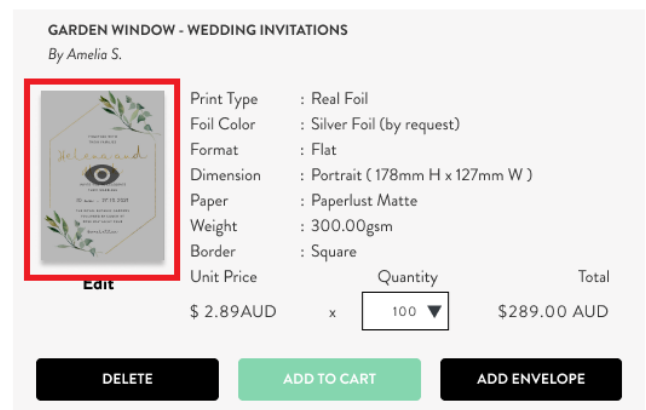
Penambahan riwayat pada daftar desain yang disimpan merupakan masukan yang penting untuk diterapkan pada proses *prototyping*. Hal tersebut karena beberapa partisipan berpikiran jika desain yang dipilih sangat banyak, tentu mereka kesulitan saat memilah desain yang dipilih sebelumnya. Untuk itu, pengembang berinisiatif untuk menambahkan riwayat berupa tanggal desain tersebut dibuat. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 10 dibawah ini,



Gambar 10. Penambahan riwayat pada desain

5) Efek hover pada gambar pratinjau (*preview design*)

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* mata untuk melihat gambar tersebut. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar dibawah ini,



Gambar 10. Penambahan efek hover saat kursor menyentuh gambar pratinjau (*preview*)

V. KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perilaku pengguna tentang fitur *saved design* pada aplikasi yang diujikan atau aplikasi sejenis. Hasil penelitian ini menunjukkan kebiasaan pengguna dalam menggunakan salah satu fitur yang umum di website berjenis *E-Commerce*. Selain itu, Penelitian ini juga memberikan informasi terkait runtutan dan penyelesaian suatu masalah desain menggunakan model proses desain *double diamond*.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. M. Carroll and M. B. Rosson, "Usability engineering," *Comput. Handbook, Third Ed. Inf. Syst. Inf. Technol.*, pp. 32-1-32-22, 2014, doi: 10.1201/b16768.
- [2] W. O. Galitz, *The essential guide to chalets*. 2007.
- [3] J. J. Garrett, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition) (Voices That Matter)*. 2011.
- [4] K. M. Kaufmann, *Observing the User Experience : A Practitioner's Guide to User Research*, vol. 1, no. 2. 2003.
- [5] J. Rubin and D. Chisnell, *Handbook of Usability Testing*. Wily Publishing, Inc., 2008.
- [6] K. Moran, "Usability Testing 101," 2019. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/> (accessed Oct. 04, 2021).
- [7] C. Wilson *et al.*, *Critical Acclaim for Effective Prototyping for Software Makers !* .
- [8] WHAT IS THE DESIGN PROCESS? WHY IS IT HELPFUL?, "DiscoverDesign Handbook | DiscoverDesign." 2018, [Online]. Available: <https://www.discoverdesign.org/handbook>.
- [9] Z. Naylor, "How to create an affinity diagram for UX Research," *Medium.com*. 2019, [Online]. Available: <https://medium.com/@zacknaylor/how-to-create-an-affinity-diagram-for-ux-research-cdc08489952d>.

