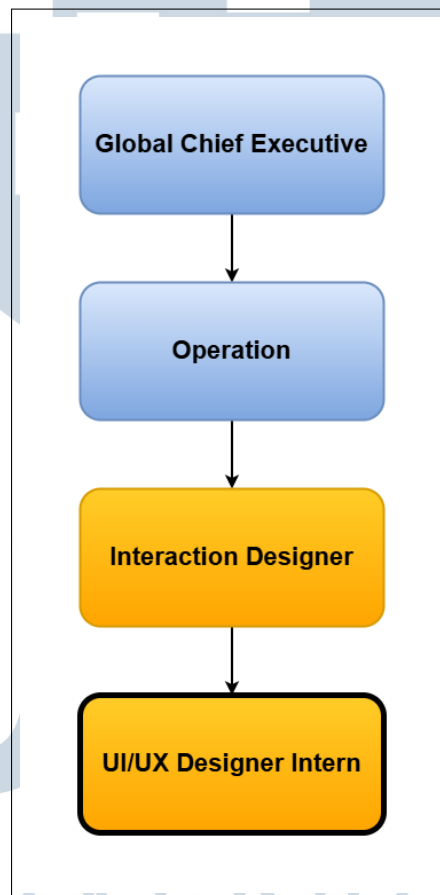


BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Di PT Digital Animasi Asia, posisi magang yang ditempati adalah sebagai *UI/UX Designer Intern*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.1, posisi ini berada dalam departemen *Interaction Designer*, yang memiliki tanggung jawab utama dalam merancang antarmuka pengguna platform MoLeaWiz.



Gambar 3.1. Kedudukan Magang di PT Digital Animasi Asia

Selama pelaksanaan magang, bimbingan langsung diberikan oleh Bapak Daniel V. Lie selaku pembimbing lapangan (*supervisor*), yang juga menjabat sebagai *Global Chief Executive* di perusahaan. Beliau berperan dalam memberikan arahan umum terkait pelaksanaan magang, menentukan tugas dan proyek yang harus diselesaikan, serta melakukan penilaian evaluasi terkait hasil kinerja mahasiswa magang melalui sesi presentasi bulanan.

Pada tahap awal kegiatan magang, dilakukan koordinasi dengan Direktur Operasional (*Director of Operation*), mengingat posisi *UI/UX Designer Intern* secara struktural berada dalam departemen *Interaction Designer*, yang berada dalam kewenangannya. Dalam kesempatan tersebut, Direktur Operasional memberikan pengenalan mengenai tugas dan proyek yang akan dijalankan, serta menyampaikan arahan dan harapan terkait luaran dari proses evaluasi dan rekomendasi desain yang akan disusun. Namun, dalam pelaksanaan magang sehari-hari, pemantauan langsung dilakukan oleh *Global Chief Executive*.

Dalam pelaksanaan tugas harian, koordinasi teknis dilakukan bersama Mas Stepanus, staf ahli dari departemen *Interaction Designer* yang memiliki pengalaman dalam perancangan antarmuka aplikasi MoLeaWiz untuk platform *web* dan *mobile*. Beliau berperan sebagai pembimbing teknis (mentor) selama proyek magang berlangsung. Diskusi rutin dilakukan untuk memperoleh arahan teknis, menerima umpan balik atas hasil evaluasi dan rancangan desain, serta memperdalam pemahaman dalam menghasilkan solusi yang relevan. Bimbingan dari mentor sangat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas evaluasi serta rekomendasi desain guna meningkatkan *usability* dan pengalaman pengguna pada platform MoLeaWiz.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam pelaksanaan praktik kerja magang di PT Digital Animasi Asia, proyek utama yang dikerjakan adalah melakukan evaluasi serta menyusun rekomendasi terhadap platform pembelajaran digital MoLeaWiz dalam ruang lingkup Antarmuka dan Pengalaman Pengguna. Adapun tugas-tugas yang dilakukan selama masa magang adalah sebagai berikut :

1. Melakukan eksplorasi mendalam terhadap platform MoLeaWiz, yang mencakup pencarian informasi latar belakang, sejarah pengembangan, tujuan pembuatan platform, fitur-fitur, serta makna pemilihan tema warna dan logo MoLeaWiz.
2. Mempelajari berbagai materi pendukung yang berkaitan dengan tugas utama berdasarkan arahan dari mentor, seperti komponen UI pada *Material Design* (Google) dan *Human Interface Guidelines* (Apple), teori desain interaksi UI/UX, serta pengenalan dasar desain website.

3. Melaksanakan proses evaluasi dengan mengidentifikasi kekurangan atau permasalahan dalam lingkup antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) pada platform MoLeaWiz *mobile* dan *web*.
4. Menyusun laporan evaluasi secara sistematis dan terstruktur dari hasil temuan yang telah dikategorikan berdasarkan UI/UX pada platform MoLeaWiz *mobile* dan *web*.
5. Menyusun rekomendasi guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas antarmuka serta pengalaman pengguna pada platform MoLeaWiz *mobile* dan *web*, melalui perancangan prototipe tampilan atau alur navigasi sebagai bentuk visualisasi dari rekomendasi.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang berlangsung selama empat bulan, terhitung sejak tanggal 3 Februari 2025 hingga 30 Mei 2025, mencakup berbagai kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman langsung dalam lingkungan kerja profesional. Rincian aktivitas magang di PT Digital Animasi Asia disajikan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan setiap minggu

Minggu ke	Pekerjaan yang dilakukan
1	• Pengenalan perusahaan dan orientasi awal. • Mengumpulkan informasi terkait platform MoLeaWiz. • Eksplorasi fitur pada MoLeaWiz <i>mobile</i>.
2	• Mempelajari teori-teori desain UI/UX. • Menyusun kerangka evaluasi berdasarkan teori UI/UX untuk MoLeaWiz <i>mobile</i>.
Lanjut pada halaman berikutnya	

Minggu ke	Pekerjaan yang dilakukan
3	• Mengidentifikasi kekurangan pada MoLeaWiz <i>mobile</i>. • Menyusun laporan awal hasil evaluasi MoLeaWiz <i>mobile</i>. • Diskusi dengan pengguna MoLeaWiz <i>mobile</i> terkait permasalahan alur pengguna menu <i>Leaderboards</i>. • Mempelajari metode evaluasi UI/UX.
4	• Melanjutkan penyusunan laporan evaluasi MoLeaWiz <i>mobile</i>. • Menambahkan bukti <i>screenshot</i> dan penjelasan pendukung. • Diskusi dengan pengguna MoLeaWiz <i>mobile</i> terkait permasalahan fitur <i>Chat</i> dan <i>Participant</i>. • Mempelajari <i>Usability Testing</i> dan prinsip-prinsip <i>Usability Heuristic</i>.
5	• Presentasi progres kerja bulan Februari. • Revisi keseluruhan isi laporan evaluasi MoLeaWiz <i>mobile</i>, termasuk penyesuaian kerangka dan kategori evaluasi. • Diskusi dengan mentor terkait desain MoLeaWiz <i>mobile</i>.
6	• Menyusun ulang laporan Evaluasi MoLeaWiz <i>mobile</i> setelah revisi. • Mengumpulkan informasi struktur organisasi perusahaan dan peran divisi untuk kebutuhan laporan magang.
7	• Memperbaiki penjelasan pada laporan evaluasi. • Merancang prototipe rekomendasi perbaikan untuk alur menu <i>Leaderboards</i>, <i>Chat</i>, dan <i>Participants</i>.
Lanjut pada halaman berikutnya	

Minggu ke	Pekerjaan yang dilakukan
8	• Merancang desain <i>low-fidelity (LoFi)</i> halaman <i>Program, Course, dan modul</i>. • Membuat prototipe alur <i>Learning Journey</i>.
9	• Revisi rekomendasi desain halaman <i>Program, Course, dan Modul</i>. • Revisi penjelasan rekomendasi pada dokumen laporan evaluasi MoLeaWiz <i>mobile</i>. • Presentasi progres kerja bulan Maret.
10	• Melakukan eksplorasi fitur MoLeaWiz <i>web</i>. • Menyusun kerangka laporan Evaluasi MoLeaWiz <i>web</i>.
11	• Diskusi dengan mentor terkait desain MoLeaWiz <i>web</i>. • Mengumpulkan informasi perusahaan (sejarah, nilai, visi-misi, layanan) untuk kebutuhan laporan magang.
12	• Mengidentifikasi kekurangan pada MoLeaWiz <i>web</i>. • Mengikuti pertemuan dengan tim <i>web developer</i> untuk membahas masalah teknis pada fitur Notifikasi dan rencana implementasi fitur <i>Chat</i>. • Presentasi progres kerja bulan April.
13	• Menyusun laporan evaluasi MoLeaWiz <i>web</i>. • Diskusi dengan pengguna terkait isu permasalahan responsivitas tampilan MoLeaWiz <i>web</i>.
Lanjut pada halaman berikutnya	

Minggu ke	Pekerjaan yang dilakukan
14	• Revisi laporan Evaluasi MoLeaWiz <i>web</i>. • Merancang perubahan warna dan <i>style</i> pada halaman Peringkat dan <i>Login</i>. • Merancang perubahan warna <i>border Search bar</i> pada halaman Perjalanan Belajar dan Perpustakaan Konten.
15	• Revisi pemilihan warna <i>card</i> dan <i>border</i> Peringkat <i>Top 3</i>. • Menambahkan penjelasan dan penataan struktur desain di Figma untuk dokumentasi rekomendasi.
16	• Pemeriksaan akhir keseluruhan isi dokumen laporan evaluasi MoLeaWiz <i>Mobile</i> dan <i>Web</i>, termasuk dokumentasi rekomendasi pada Figma. • Presentasi akhir proyek dan progres kerja Bulan Mei.

Dalam pelaksanaannya, proyek evaluasi dan penyusunan rekomendasi terhadap platform MoLeaWiz dibagi ke dalam dua fokus utama, yaitu:

1. Evaluasi dan rekomendasi untuk MoLeaWiz berbasis *mobile*
2. Evaluasi dan rekomendasi untuk MoLeaWiz berbasis *web*

Kedua bagian tersebut dikerjakan secara bertahap berdasarkan *timeline* yang telah direncanakan sebelumnya. Secara umum, tahapan dalam pengerjaan masing-masing proyek meliputi tahap observasi dan eksplorasi platform, tahap penyusunan kategori evaluasi, tahap evaluasi dan penyusunan laporan, tahap penyusunan rekomendasi, dan yang terakhir adalah tahap presentasi dan finalisasi.

3.3.1 Evaluasi dan Rekomendasi MoLeaWiz *Mobile*

Proyek evaluasi dan rekomendasi untuk MoLeaWiz *mobile* berlangsung selama 2 bulan, mulai dari tanggal 3 Februari 2025 hingga 11 April 2025. Dalam proses pengerjaan, terdapat revisi atau perubahan pada laporan evaluasi dan pemilihan kategori sehingga terjadi pengulangan dalam tahap pengerjaan.

A Evaluasi MoLeaWiz *Mobile* Berdasarkan Teori Desain

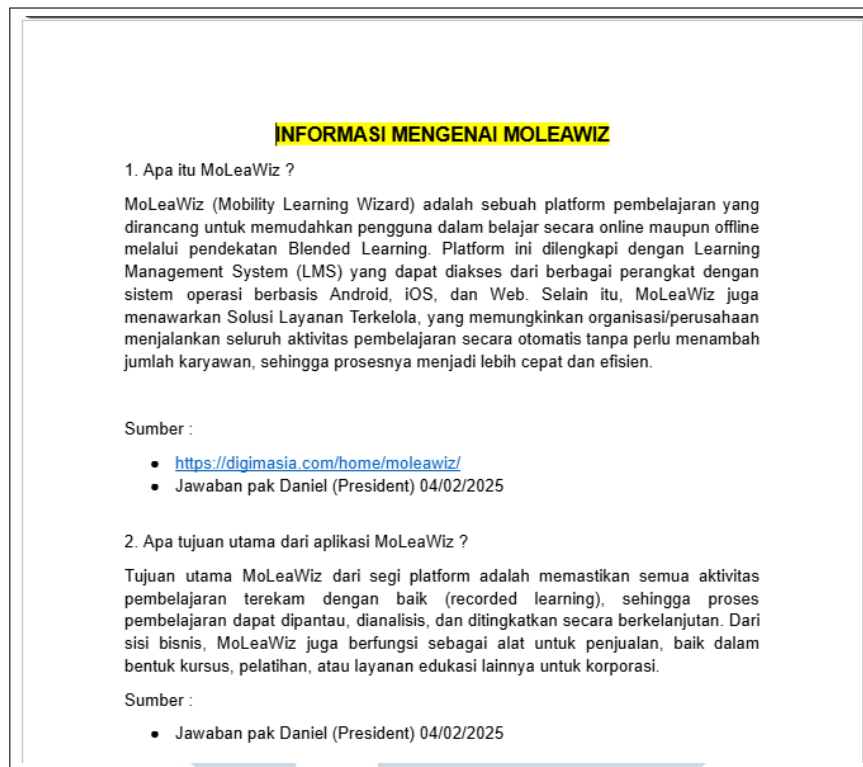
Evaluasi ini merupakan tahap awal yang dilaksanakan pada masa awal magang yang berfokus pada penggunaan kategori evaluasi yang bersifat teoritis. Kategori-kategori tersebut mengacu pada berbagai teori desain, antara lain aspek UI (*user interface*), seperti *8 Golden Rules of Interface Design*, Teori Gestalt, Teori Warna dan Tipografi, serta *Screen Elements*. Sementara itu, untuk aspek UX (*user experience*), berfokus pada *Usability*. Berikut ini uraian proses evaluasi berdasarkan teori-teori desain tersebut, yang disusun berdasarkan tahapan pengerjaan.

1) Tahap Observasi dan Eksplorasi MoLeaWiz *Mobile*

Tahap ini merupakan langkah awal dalam pelaksanaan proyek magang. Pada minggu pertama, arahan tugas diberikan oleh *supervisor* untuk melakukan eksplorasi awal terhadap platform MoLeaWiz sebagai pengguna baru. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh pemahaman umum mengenai produk yang dikembangkan. Selain mengikuti arahan, inisiatif tambahan dilakukan dengan memperluas cakupan observasi guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai platform. Proses pengumpulan informasi dimulai dengan menyusun daftar pertanyaan terkait latar belakang pengembangan, tujuan pembuatan, fitur-fitur yang tersedia, serta makna dari logo dan penggunaan warna pada platform MoLeaWiz. Beberapa pertanyaan tersebut dijawab langsung melalui sesi diskusi bersama *supervisor*.

Berdasarkan arahan lebih lanjut dari *supervisor*, dilakukan pendalaman informasi dengan mempelajari istilah seperti *Learning Management System (LMS)* dan *Learning as a Service (LaaS)* yang memiliki keterkaitan erat dengan platform yang dieksplorasi. Selain itu, diskusi juga dilakukan bersama beberapa karyawan perusahaan untuk memperoleh informasi lebih rinci mengenai profil pengguna akhir dan kompetitor yang dimiliki oleh perusahaan. Untuk melengkapi data, eksplorasi tambahan dilakukan secara mandiri melalui situs web resmi perusahaan, khususnya pada bagian yang menjelaskan tentang MoLeaWiz.

Seluruh informasi yang terkumpul kemudian didokumentasikan dalam sebuah file Word. Contoh tampilan dokumen tersebut dapat dilihat pada gambar 3.2 di bawah.



Gambar 3.2. Contoh Tampilan Dokumen "About MoLeaWiz"

Dokumen tersebut disusun dengan tujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai platform MoLeaWiz. Informasi yang telah dikumpulkan juga digunakan sebagai bahan referensi dalam penyusunan laporan magang, khususnya pada Bab 2 bagian Layanan MoLeaWiz. Sebagai pelengkap, beberapa dokumen pendukung turut disediakan oleh *supervisor*, antara lain: *User Guide* untuk MoLeaWiz versi *mobile* dan *web* sebagai panduan penggunaan platform; *Brand Guideline* MoLeaWiz yang memuat penjelasan terkait elemen visual seperti warna dan logo; serta *Company Profile* PT Digima ASIA yang memberikan gambaran umum mengenai perusahaan.

Seiring dengan proses pengumpulan informasi, dilakukan pula eksplorasi langsung terhadap fitur-fitur yang tersedia pada MoLeaWiz *mobile*. Untuk memperoleh akses ke platform, permohonan pendaftaran akun diajukan melalui tim *Customer Service*, mengingat platform ini tidak menyediakan fitur pendaftaran akun secara mandiri bagi pengguna.

Sebagai informasi tambahan, Digima ASIA merupakan perusahaan dengan model bisnis *Business to Business (B2B)*, yang menawarkan produk dan layanan digital kepada perusahaan lain, bukan langsung kepada konsumen individu. Layanan yang disediakan meliputi solusi pelatihan berbasis digital, salah satunya

melalui platform pembelajaran seperti MoLeaWiz yang ditujukan untuk kebutuhan pelatihan internal pada perusahaan klien. Karena model bisnis B2B tersebut, platform MoLeaWiz bersifat *non-open source* dan tidak menyediakan fitur pendaftaran akun secara mandiri. Pengguna platform adalah karyawan dari perusahaan klien yang telah menjalin kontrak bisnis dengan Digima ASIA. Oleh karena itu, proses pendaftaran akun dilakukan oleh admin *Customer Service* berdasarkan daftar pengguna yang diberikan perusahaan klien.

2) Tahap Penyusunan Kategori Evaluasi

Tahap penyusunan kategori evaluasi merupakan proses penentuan kategori beserta elemen yang akan dijadikan acuan dalam mengevaluasi platform. Kategori-kategori tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penyusunan laporan evaluasi. Dalam pemilihannya, ruang lingkup kategori difokuskan pada aspek UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*), sejalan dengan tujuan utama pelaksanaan proyek magang ini.

Proses penyusunan dimulai dengan melakukan pencarian dan kajian literatur terkait kategori evaluasi yang relevan dalam bidang UI/UX. Selain itu, dilakukan peninjauan terhadap teori dan prinsip desain yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, khususnya pada mata kuliah *Human and Computer Interaction (HCI)*. Berdasarkan hasil kajian tersebut, diputuskan bahwa kategori evaluasi akan dirumuskan berdasarkan teori-teori desain dari kedua aspek utama, yaitu UI dan UX. Berikut ini adalah teori-teori desain yang menjadi dasar dalam penyusunan kategori evaluasi.

a) Teori 8 Golden Rules of Interface Design

Prinsip 8 Golden Rules merupakan prinsip penting dalam perancangan antarmuka pengguna yang diperkenalkan oleh Ben Shneiderman. Prinsip-prinsip ini dirancang untuk membantu desainer menciptakan sistem yang lebih mudah digunakan dan lebih efisien. Menurut *Interaction Design Foundation*, “*Shneiderman’s Eight Golden Rules are a set of principles that can be applied to design better user interfaces. They are particularly useful for improving the usability of a system and enhancing user satisfaction*” [3]. Prinsip ini menjadi landasan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif melalui antarmuka yang konsisten, responsif, dan mudah dipahami. Berikut ini merupakan komponen-komponen yang ada pada prinsip tersebut.

- ***Strive for Consistency:*** Desain harus menjaga konsistensi tata letak, terminologi, warna, dan elemen navigasi agar pengguna dapat mengenali pola penggunaan dan mempercepat proses pembelajaran [3][4].
- ***Cater to Universal Usability:*** Desain antarmuka harus mempertimbangkan keberagaman pengguna, baik dari segi budaya, bahasa, maupun tingkat pengalaman. Universal usability dapat diterapkan dengan menyediakan fitur yang sesuai untuk pengguna pemula maupun mahir, seperti antarmuka yang sederhana bagi pengguna baru dan shortcut bagi pengguna berpengalaman [4]
- ***Offer Informative Feedback:*** Sistem harus memberikan umpan balik secara tepat waktu dan relevan sesuai dengan tindakan yang dilakukan pengguna[3].
- ***Design Dialogs to Yield Closure:*** Interaksi antara sistem dan pengguna perlu dirancang dengan awal, proses, dan akhir yang jelas. Setiap penyelesaian tugas harus ditandai dengan konfirmasi agar pengguna tahu bahwa proses telah berhasil [3][4].
- ***Offer Simple Error Handling:*** Sistem harus dirancang agar mampu mencegah kesalahan. Jika kesalahan terjadi, sistem mampu memberikan petunjuk perbaikan yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna [3].
- ***Permit Easy Reversal of Actions:*** Pengguna harus diberikan keleluasaan untuk membatalkan atau mengulang tindakan, sehingga mereka merasa lebih aman dalam mengeksplorasi sistem [3][4].
- ***Support Internal Locus of Control:*** Sistem seharusnya memberi rasa kendali kepada pengguna dalam mengoperasikan aplikasi, bukan memaksa mengikuti prosedur sistem secara kaku [3][4].
- ***Reduce Short-Term Memory Load:*** Antarmuka perlu dirancang untuk mengurangi beban memori jangka pendek pengguna, misalnya dengan menyediakan informasi yang relevan secara langsung di layar, daripada memaksa pengguna untuk mengingat data dari satu halaman ke halaman lainnya [3].

b) Teori Gestalt

Teori Gestalt adalah prinsip psikologi visual yang menyatakan bahwa manusia cenderung melihat dan memahami objek sebagai kesatuan utuh, bukan bagian-bagian terpisah [5]. Dalam desain UI/UX, teori ini membantu desainer menciptakan antarmuka yang lebih teratur, mudah dipahami, dan nyaman untuk digunakan, sehingga dapat membantu pengguna memproses informasi secara lebih efisien dan intuitif saat berinteraksi dengan antarmuka [5]. Beberapa prinsip Gestalt yang umum diterapkan dalam desain antarmuka antara lain *Proximity*, *Similarity*, *Continuity*, *Closure*, dan *Figure and Ground* [5][6]. Berikut penjelasan masing-masing prinsip Gestalt.

- **Prinsip *Proximity*:** Elemen yang berdekatan akan dipersepsikan sebagai satu kelompok.
- **Prinsip *Similarity*:** Elemen yang memiliki bentuk, warna, atau ukuran serupa dianggap memiliki hubungan.
- **Prinsip *Continuity*:** Mata manusia cenderung mengikuti garis atau pola yang berkelanjutan.
- **Prinsip *Closure*:** Otak manusia akan melengkapi bentuk yang tidak sempurna untuk membentuk suatu objek yang utuh.
- **Prinsip *Figure and Ground*:** Pengguna mampu membedakan objek utama dari latar belakangnya.

c) Prinsip Dasar Desain Interaksi dan 5 Konsep Psikologi Dasar

Dalam desain interaksi, terdapat beberapa prinsip penting yang menjadi pedoman bagi desainer untuk menciptakan antarmuka yang efektif dan intuitif. Prinsip Desain Interaksi menurut Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp dan 5 Konsep Psikologi Dasar menurut Don Norman, meliputi *Affordance*, *Feedback*, *Constraints*, *Consistency*, *Visibility*, *Signifiers*, *Mapping*, dan *Conceptual Model* [7][8]. Berikut penjelasan masing-masing komponen.

- ***Affordance*:** Atribut atau karakteristik suatu objek yang menunjukkan kepada pengguna bagaimana objek tersebut seharusnya digunakan. Desain yang baik menampilkan *affordance* yang jelas agar pengguna dapat memahami fungsi tanpa perlu instruksi tambahan. Contohnya adalah ikon *copy* dan *cut* pada *Power Point* yang mengisyaratkan bisa diklik.

- **Feedback:** Respon yang diberikan sistem terhadap aksi pengguna, sebagai penanda bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil atau sedang diproses. *Feedback* membantu pengguna memahami bahwa sistem merespons *input* mereka. Contohnya adalah ditampilkan *progress bar* dan ikon *loading* saat sistem melakukan proses.
- **Constraints:** Membatasi kemungkinan interaksi pengguna pada kondisi tertentu, sehingga mencegah kesalahan dan mengarahkan interaksi sesuai konteks. Misalnya, tombol “*Submit*” hanya aktif setelah semua isian formulir dilengkapi.
- **Consistency:** Penggunaan elemen antarmuka yang konsisten atau serupa untuk fungsi yang sama, baik dalam satu layar maupun antar layar. Konsistensi mencakup *layout*, warna, tipografi, bahasa, ikon, dan struktur navigasi agar sistem mudah dipelajari dan digunakan.
- **Visibility:** Memastikan elemen-elemen penting pada antarmuka terlihat jelas dan mudah dikenali oleh pengguna. Tujuannya agar pengguna dapat memahami fungsi sistem hanya dengan melihat tampilan yang disediakan.
- **Signifiers:** Tanda, simbol, atau label yang menunjukkan cara suatu elemen digunakan. *Signifiers* memperkuat *affordance* dan memberikan arahan eksplisit kepada pengguna. Contohnya tulisan “*push*” pada pintu, ikon panah pada aplikasi, atau tombol bertuliskan “*on-off*”.
- **Mapping:** Hubungan alami antara kontrol (aksi pengguna) dan hasil yang ditimbulkan dalam sistem. Desain yang baik memiliki mapping yang jelas, sehingga pengguna dapat memperkirakan konsekuensi dari tindakan mereka. Contohnya tombol “*OK*” dan “*Cancel*” atau tombol “*Submit*” pada formulir.
- **Conceptual Model:** Representasi mental pengguna terhadap bagaimana suatu sistem bekerja. Model ini dibentuk berdasarkan pengalaman pengguna dan dibantu oleh metafora visual dari sistem. Contohnya ikon *folder* dan *file* pada komputer yang meniru penyimpanan dokumen di dunia nyata.

d) Teori Warna

Dalam desain UI/UX, warna memiliki peran penting tidak hanya sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai penentu cara pengguna memahami dan berinteraksi dengan produk digital. Beberapa prinsip utama dalam memilih warna antara lain pemilihan kontras, konsistensi warna, hierarki visual, dan aksesibilitas [9]. Berikut penjelasan masing-masing prinsip.

- **Pemilihan Kontras:** Pemilihan warna harus memperhatikan perbedaan yang cukup mencolok antara teks dan latar belakang agar tulisan mudah dibaca dan pengguna tidak kesulitan dalam menerima informasi.
- **Konsistensi Warna:** Penggunaan skema warna yang seragam di seluruh tampilan aplikasi membantu menciptakan pengalaman dan memudahkan pengguna dalam mengenali fungsi dari elemen-elemen yang ada.
- **Hierarki Visual:** Warna dapat digunakan untuk memberi penekanan pada elemen-elemen tertentu, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengenali prioritas dan hirarki informasi dalam antarmuka.
- **Aksesibilitas:** Warna harus dipilih sedemikian rupa agar desain dapat diakses oleh semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan penglihatan seperti buta warna.

e) Teori Tipografi

Tipografi merupakan elemen penting dalam desain antarmuka yang berpengaruh langsung pada kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam membaca konten. Beberapa aspek utama tipografi yang perlu diperhatikan meliputi:

- **Readability:** Pemilihan jenis font sangat penting agar pengguna tidak mengalami kesulitan saat membaca atau mengakses informasi [10]. Jenis font yang umum digunakan dalam desain antarmuka adalah Sans Serif dan Serif. Sans Serif bercirikan tidak memiliki garis kecil di ujung huruf dan biasanya lebih modern serta mudah dibaca pada layar digital, sedangkan Serif bercirikan memiliki garis kecil di ujung huruf yang memberikan kesan formal dan tradisional, lebih sering digunakan untuk teks cetak [11].
- **Hierarchy:** Pengaturan ukuran, ketebalan, dan gaya font digunakan untuk membedakan antara judul, subjudul, dan isi teks biasa. Hierarki visual membantu pengguna mengidentifikasi bagian penting dan mengatur fokus perhatian saat membaca [10].

- **Line Spacing:** Jarak antar baris teks harus cukup sehingga tidak membuat teks tampak terlalu rapat atau renggang. Spasi yang tepat dapat meningkatkan kenyamanan membaca dan mencegah kelelahan mata pada pengguna [10].

f) *Screen Elements*

Dalam desain antarmuka pengguna, *screen elements* memiliki peran penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efektif dan nyaman. Beberapa komponen yang diperhatikan antara lain *navigation*, *spacing*, dan *call-to-action* (CTA) [12].

- **Navigasi (*Navigation*):** Elemen yang memudahkan pengguna berpindah antar bagian dalam aplikasi. Navigasi yang jelas dan mudah diakses sangat penting agar pengguna dapat menemukan fitur atau informasi dengan cepat tanpa kebingungan.
- **Spasi (*Spacing*):** Pengaturan jarak antar elemen pada antarmuka yang membantu menjaga tampilan rapi dan terorganisir sehingga memudahkan pemahaman pengguna. Spasi yang terlalu rapat akan membuat tampilan padat dan membingungkan, sedangkan spasi yang terlalu longgar bisa menyebabkan elemen penting tersebar dan sulit ditemukan.
- **Call-To-Action (CTA):** Elemen yang mengajak pengguna melakukan tindakan tertentu, seperti tombol dengan teks “Daftar”, “Beli Sekarang”, atau “Pelajari Lebih Lanjut”. Tombol CTA harus menonjol dan mudah dikenali agar pengguna terdorong untuk berinteraksi, dengan menggunakan warna kontras, ukuran yang tepat, dan penempatan yang strategis.

g) *Teori Usability*

Usability merupakan sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien, dan kepuasan penggunaan [13]. Dalam desain UI/UX, *usability* menjadi elemen yang penting karena menentukan seberapa mudah dan nyaman pengguna dalam berinteraksi dengan antarmuka sistem. Produk dengan *usability* tinggi mampu meminimalkan kesalahan, mempercepat penyelesaian tugas, serta meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

Untuk mengukur tingkat *usability* yang baik, terdapat beberapa kriteria utama berdasarkan konsep Jacob Nielsen tahun 1993 dan standar internasional ISO 9241-11 [13]. Kriteria-kriteria tersebut antara lain:

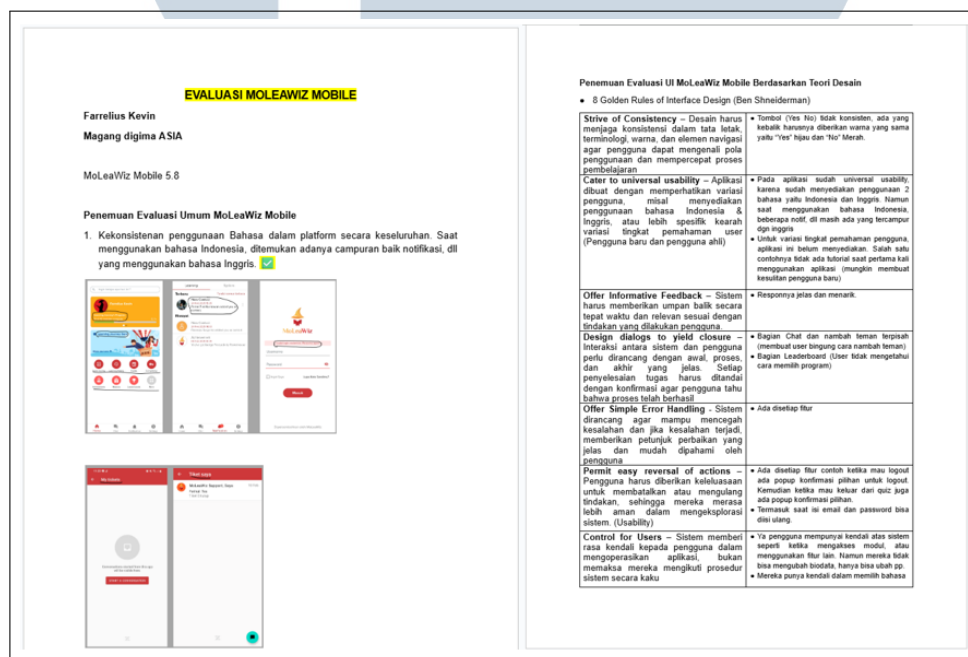
- **Effectiveness:** Sejauh mana pengguna dapat menyelesaikan tugas atau tujuan mereka dengan benar menggunakan sistem yang tersedia. Produk dengan *usability* tinggi memungkinkan pengguna mencapai hasil yang diinginkan tanpa banyak kesalahan.
- **Efficiency:** Seberapa cepat dan mudah pengguna dalam menyelesaikan tugasnya. Antarmuka yang efisien mampu meminimalkan waktu dan usaha yang diperlukan oleh pengguna.
- **Satisfaction:** Tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna saat menggunakan produk. Hal ini mencakup penilaian positif pengguna terhadap tampilan antarmuka dan interaksi secara keseluruhan.
- **Learnability:** Seberapa mudah pengguna baru mampu memahami dan mempelajari cara menggunakan sistem atau aplikasi.
- **Memorability:** Sejauh mana pengguna yang sudah pernah menggunakan aplikasi tetap dapat mengingat cara penggunaannya meskipun telah lama tidak mengaksesnya.
- **Comfort and Security:** Berkaitan dengan kenyamanan dan rasa aman yang dirasakan oleh pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi. Hal ini mencakup kenyamanan visual dan fungsional, serta jaminan keamanan data pribadi pengguna.

Setelah menentukan kategori evaluasi berdasarkan teori-teori desain interaksi yang relevan, proses berikutnya adalah penyusunan evaluasi terhadap platform MoLeaWiz berbasis *mobile*. Evaluasi ini dibagi dalam dua kategori utama, yaitu kategori UI (*User Interface*) dan kategori UX (*User Experience*). Pada kategori UI, evaluasi didasarkan pada sejumlah teori yang relevan, seperti *8 Golden Rules of Interface Design* oleh Ben Shneiderman, Prinsip Desain Interaksi dan 5 Konsep Psikologi Dasar, serta Prinsip Gestalt. Selain itu, aspek visual lainnya juga dianalisis melalui Teori Warna dan Tipografi, serta komponen *Screen Elements*. Sementara itu, kategori UX berfokus pada aspek *usability* yang dievaluasi menggunakan kriteria berdasarkan Jacob Nielsen dan standar internasional ISO 9241-11. Kriteria utama yang digunakan meliputi *effectiveness*, *efficiency*, *satisfaction*, *learnability*, *memorability*, *comfort and security*.

3) Tahap Evaluasi MoLeaWiz *Mobile* dan Penyusunan Laporan

Setelah menetapkan kategori evaluasi yang akan digunakan, tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap platform MoLeaWiz *mobile*. Proses evaluasi ini dilakukan dengan cara mengeksplorasi langsung fitur-fitur dan tampilan antarmuka pada MoLeaWiz *mobile* secara detail untuk mengidentifikasi berbagai masalah, kekurangan, maupun potensi perbaikan yang dapat ditemukan.

Seluruh hasil temuan kemudian didokumentasikan dalam sebuah dokumen laporan evaluasi berbentuk Word. Dokumen tersebut memuat bukti tangkapan layar (*screenshot*) dari tampilan aplikasi, disertai dengan uraian mengenai isu-isu yang ditemukan berdasarkan kategori evaluasi yang telah ditentukan sebelumnya. Gambar 3.3 dibawah ini merupakan contoh tampilan dari dokumen awal laporan evaluasi MoLeaWiz *mobile*.



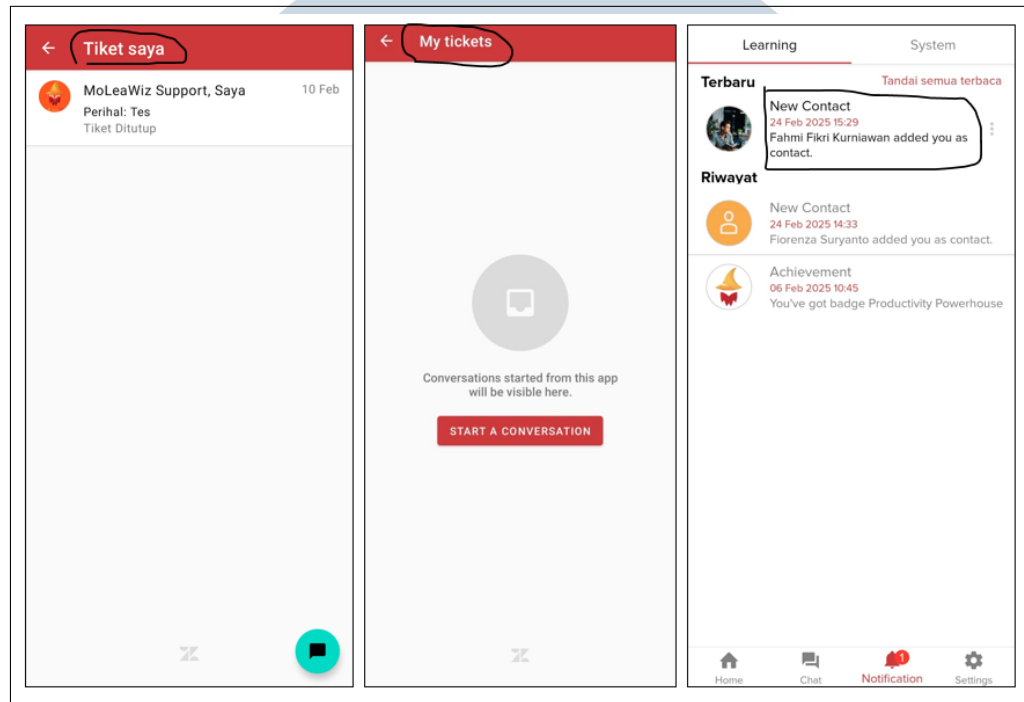
Gambar 3.3. Contoh Tampilan Dokumen Awal Laporan Evaluasi MoLeaWiz *Mobile*

Berikut ini adalah daftar permasalahan atau kekurangan yang berhasil diidentifikasi selama proses evaluasi terhadap MoLeaWiz *mobile*.

a) Penggunaan Bahasa Tidak Konsisten pada MoLeaWiz *Mobile*

Kekurangan ini ditemukan ketika mencoba menggunakan Bahasa Indonesia pada pengaturan bahasa di MoLeaWiz *mobile*. Setelah dilakukan eksplorasi, ditemukan bahwa tidak semua bagian antarmuka telah diterjemahkan dengan konsisten. Masih terdapat beberapa bagian yang menggunakan Bahasa Inggris

meskipun bahasa aplikasi telah diatur kedalam Bahasa Indonesia. Hal ini berpotensi membingungkan pengguna, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan Bahasa Inggris. Beberapa bukti tangkapan layar dapat dilihat pada gambar berikut.



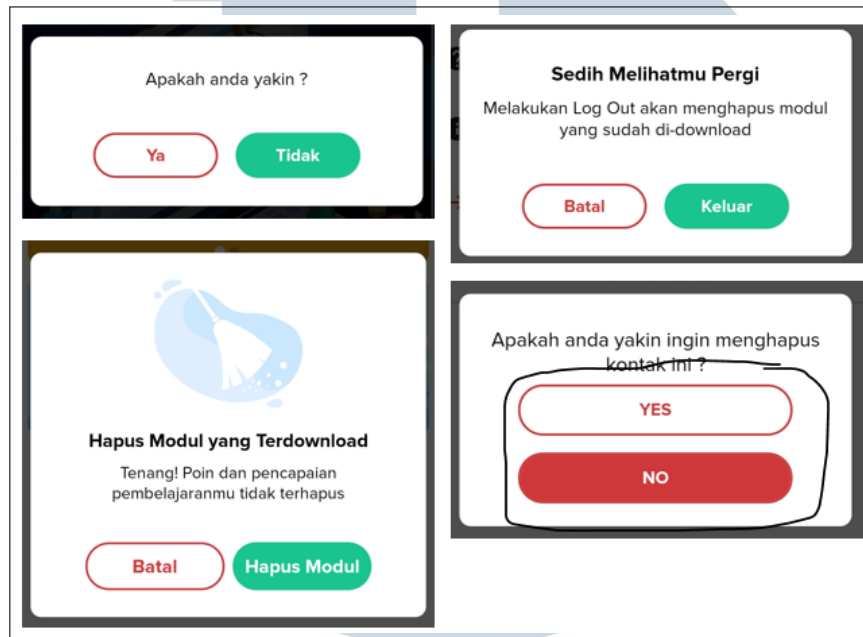
Gambar 3.4. Bukti Masalah Inkonsistensi Bahasa MoLeaWiz Mobile

Ketidakkonsistenan dalam penggunaan bahasa ini bertentangan dengan beberapa prinsip desain yang telah dibahas sebelumnya. Dalam *8 Golden Rules of Interface Design* dijelaskan bahwa desain antarmuka harus menjaga konsistensi dalam terminologi dan tampilan. Hal ini juga sejalan dengan prinsip *Consistency* dalam teori desain interaksi, yang menekankan pentingnya keseragaman dalam penyajian elemen-elemen antarmuka, termasuk bahasa. Selain itu, dari aspek *Usability* khususnya kriteria *Satisfaction*, pengalaman pengguna dapat terganggu apabila aplikasi tidak memberikan tampilan yang konsisten dan mudah dipahami. Ketidakkonsistenan ini juga dapat memengaruhi aspek *Learnability*, karena pengguna baru mungkin kesulitan memahami kombinasi bahasa yang tidak seragam pada aplikasi.

b) Inkonsistensi Penggunaan Warna Pada Beberapa Komponen

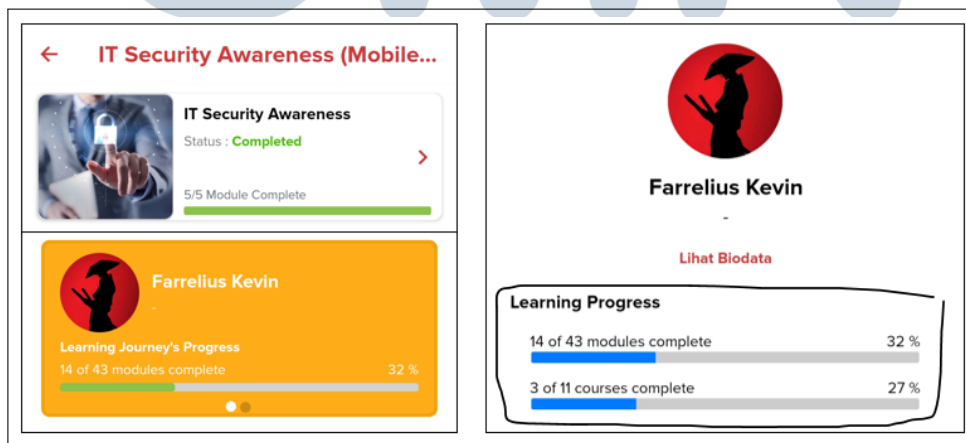
Penemuan inkonsistensi warna ditemukan pada komponen popup konfirmasi. Ketika membandingkan tampilan popup antar halaman, ditemukan perbedaan warna pada tombol konfirmasi. Umumnya tombol tersebut ditampilkan dengan warna hijau dan merah, sedangkan pada popup konfirmasi saat ingin

menghapus kontak, menampilkan tombol dengan warna merah dan putih. Ketidakkonsistenan ini membuat tampilan visual menjadi tidak seragam. Bukti *screenshoot* terkait popup konfirmasi tersebut dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut.



Gambar 3.5. Bukti Masalah Inkonsistensi Popup Konfirmasi

Selain itu, ketidakkonsistenan juga ditemukan pada tampilan warna komponen *progress bar*. Secara umum, warna *progress bar* pada aplikasi menggunakan warna hijau, namun ditemukan *progress bar* pada halaman *Profile* menggunakan warna biru. Perbedaan warna ini juga menciptakan tampilan visual menjadi tidak seragam. Bukti *screenshoot progress bar* yang dimaksud, dapat dilihat pada gambar 3.6 berikut ini.



Gambar 3.6. Bukti Masalah Inkonsistensi *Progress Bar*

Penggunaan warna yang tidak konsisten pada dua komponen tersebut melanggar prinsip *Strive for Consistency* dari 8 *Golden Rules of Interface Design*, serta prinsip *Consistency* dalam desain interaksi yang menekankan pentingnya keseragaman antar elemen dalam antarmuka. Selain itu, teori warna juga menjelaskan pentingnya keselarasan warna untuk memperkuat identitas visual dan memudahkan pengguna dalam memahami fungsi elemen. Ketidakkonsistenan ini berdampak pada aspek *Learnability* dan *Satisfaction* dalam *usability* karena pengguna tidak mendapatkan pengalaman visual yang stabil.

c) Tidak ada style pada card di halaman *Content Library*

Penemuan ini ditemukan ketika mengakses halaman *Content Library* pada aplikasi, dimana setiap *card* yang ditampilkan tidak memiliki *style* seperti bayangan (*shadow*) atau batas (*border*). Akibatnya tampilan *card* menjadi kurang menarik secara visual dan sulit untuk membedakan dengan jelas batas antar *card*. Selain itu, penggunaan warna putih pada *card* yang sama dengan warna latar belakang membuat elemen tersebut tampak menyatu, sehingga mengurangi keterbacaan dan kejelasan struktur halaman. Contoh tampilan *card* pada halaman *Content Library* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



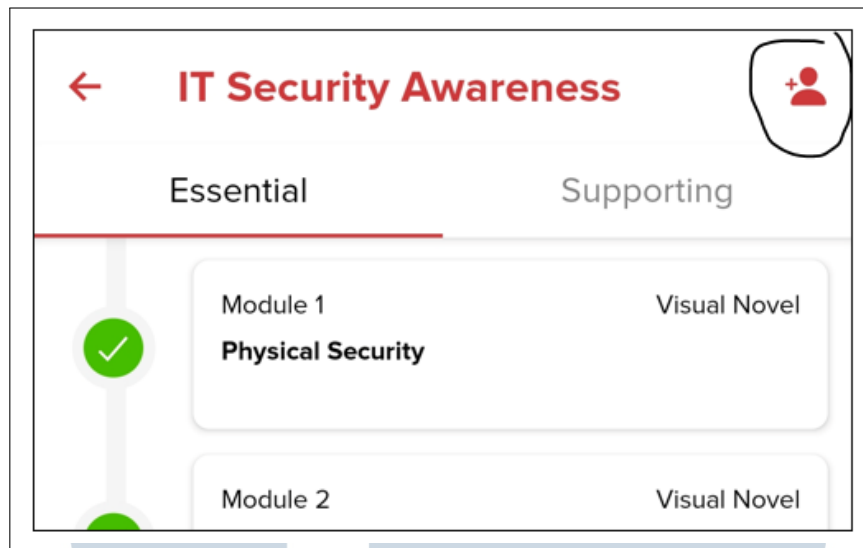


Gambar 3.7. Tampilan Card Pada Halaman *Content Library*

Masalah ini melanggar beberapa prinsip desain, seperti Teori Gestalt pada prinsip *Figure and Ground* yang mengharuskan objek utama mudah dibedakan dari *background* agar pengguna dapat mengenali elemen dengan jelas. Karena *card* pada halaman *Content Library* tidak memiliki *border* atau *shadow* serta memiliki warna yang sama dengan latar belakang, objek menjadi sulit dipisahkan dari latar, sehingga mengurangi kejelasan tampilan. Selain itu, dari aspek *Screen Elements* seperti *Spacing* dan *Visual Hierarchy* karena kurangnya jarak dan pembatasan visual antar *card* menyebabkan tampilan terlihat padat, sehingga mengganggu kenyamanan dan efektivitas interaksi pengguna.

d) Penggunaan ikon yang kurang sesuai

Penggunaan ikon yang kurang sesuai ditemukan pada tombol navigasi ke *participant* di halaman Modul. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar 3.8, ikon yang digunakan menggambarkan simbol penambahan kontak, yang secara umum dipahami sebagai tindakan untuk menambah pengguna. Hal ini tentu membingungkan pengguna karena ikon tersebut tidak menggambarkan fungsi sebenarnya, yaitu untuk menampilkan daftar peserta.



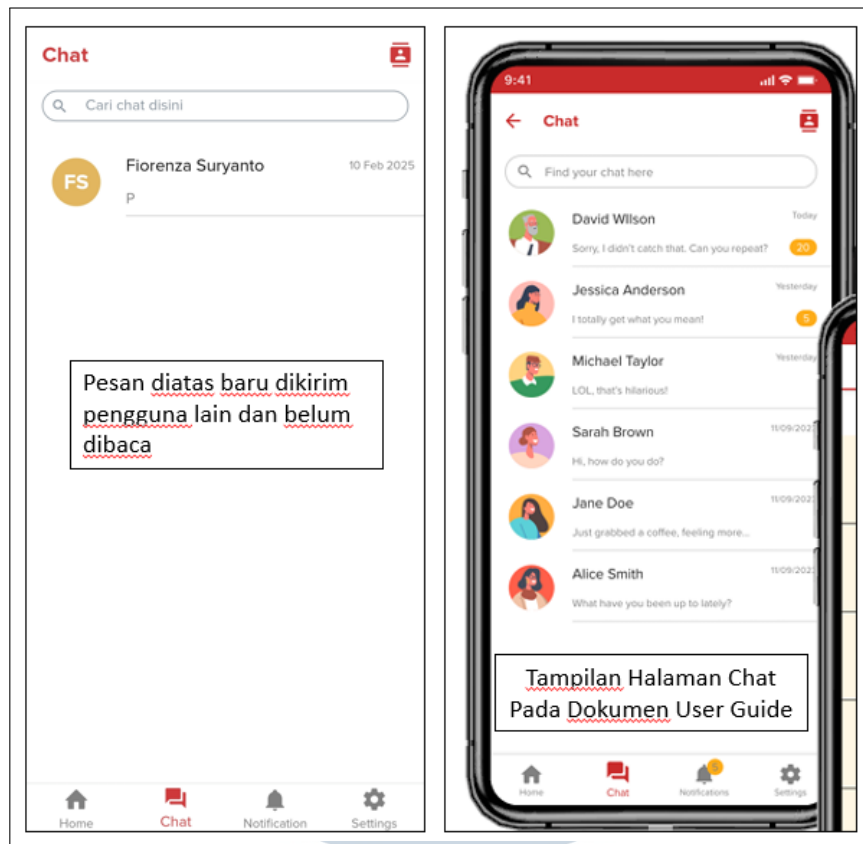
Gambar 3.8. Kesalahan Penggunaan Ikon *Participant*

Permasalahan ini melanggar prinsip *Screen Elements*, dimana elemen navigasi seperti ikon seharusnya dirancang agar mudah dikenali dan dipahami oleh pengguna. Dari sisi *usability*, permasalahan ini berdampak pada *effectiveness* karena pengguna berpotensi salah mengartikan fungsi ikon, serta menurunkan *satisfaction* karena menimbulkan rasa bingung saat ingin mengakses fitur tersebut.

e) Tidak ada *Badges* pada Fitur *Chat*

Penemuan ini ditemukan ketika menu *Chat* ada pesan yang dikirimkan oleh pengguna lain dan belum dibaca. Bukti *screenshot* kondisi tersebut dapat dilihat pada gambar 3.9 dibawah ini.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

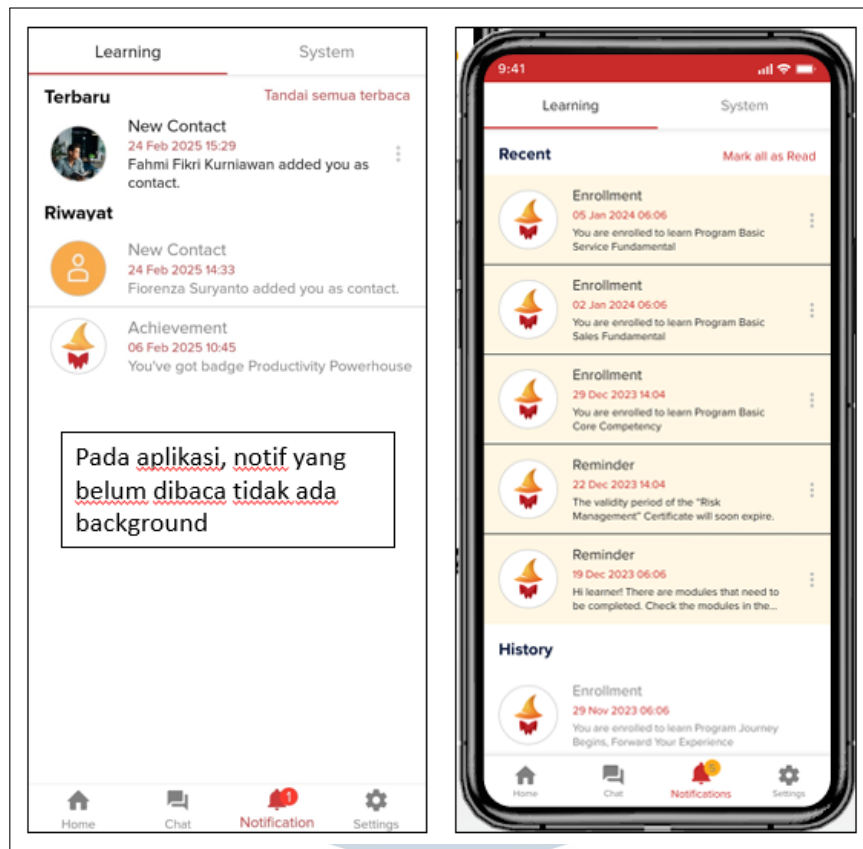


Gambar 3.9. Bukti Permasalahan *Badges* Pada Fitur *Chat*

Dari gambar diatas, terdapat dua permasalahan utama. Pertama, adanya ketidaksesuaian antara tampilan yang terdapat pada aplikasi (Gambar kiri) dengan tampilan pada dokumen *User Guide* MoLeaWiz Mobile (gambar kanan), di mana seharusnya terdapat indikator *badges* yang menandakan pesan belum dibaca. Kedua, ketiadaan *badges* pada aplikasi juga mempengaruhi aspek *usability*, karena pengguna tidak memperoleh petunjuk visual yang jelas untuk pesan yang belum mereka baca dan hal ini berisiko membuat pengguna melewati informasi penting tersebut. Permasalahan ini juga melanggar *Screen Elements* karena *badges* merupakan salah satu komponen visual penting yang berfungsi menyampaikan notifikasi secara langsung kepada pengguna.

f) Ketidaksesuaian Tampilan Dengan Dokumen *User Guide*

Penemuan ini merupakan lanjutan dari evaluasi sebelumnya terkait ketiadaan *badges* pada fitur *chat*. Kali ini ditemukan ketidaksesuaian pada halaman *Notification*. Perbandingan antara tampilan halaman *Notification* di aplikasi dengan yang ditampilkan pada dokumen *User Guide* dapat dilihat pada gambar 3.10 di bawah ini.



Gambar 3.10. Bukti Permasalahan *Notification*

Berdasarkan gambar diatas, terlihat bahwa notifikasi yang belum dibaca pada tampilan dokumen *User Guide* (gambar kanan) ditandai dengan *background* berwarna, sementara pada tampilan aplikasi (gambar kiri) tidak diberikan perbedaan warna *background* antara notifikasi yang sudah dibaca dengan yang belum dibaca. Selain itu juga ditemukan perbedaan warna pada *badges* di *footer* ikon *Notification*, di mana pada aplikasi *badges* berwarna merah disertai angka, sedangkan pada tampilan *User Guide* berwarna jingga muda tanpa angka. Ketidaksesuaian ini berpotensi mengurangi kejelasan informasi bagi pengguna. Permasalahan ini melanggar prinsip *Strive for Consistency* dari 8 *Golden Rules* karena desain pada masing-masing, yakni aplikasi dan dokumen *User Guide* tidak konsisten, baik dari segi warna maupun penggunaan elemen visual.

g) Keamanan Akun Dalam Pembuatan *Password*

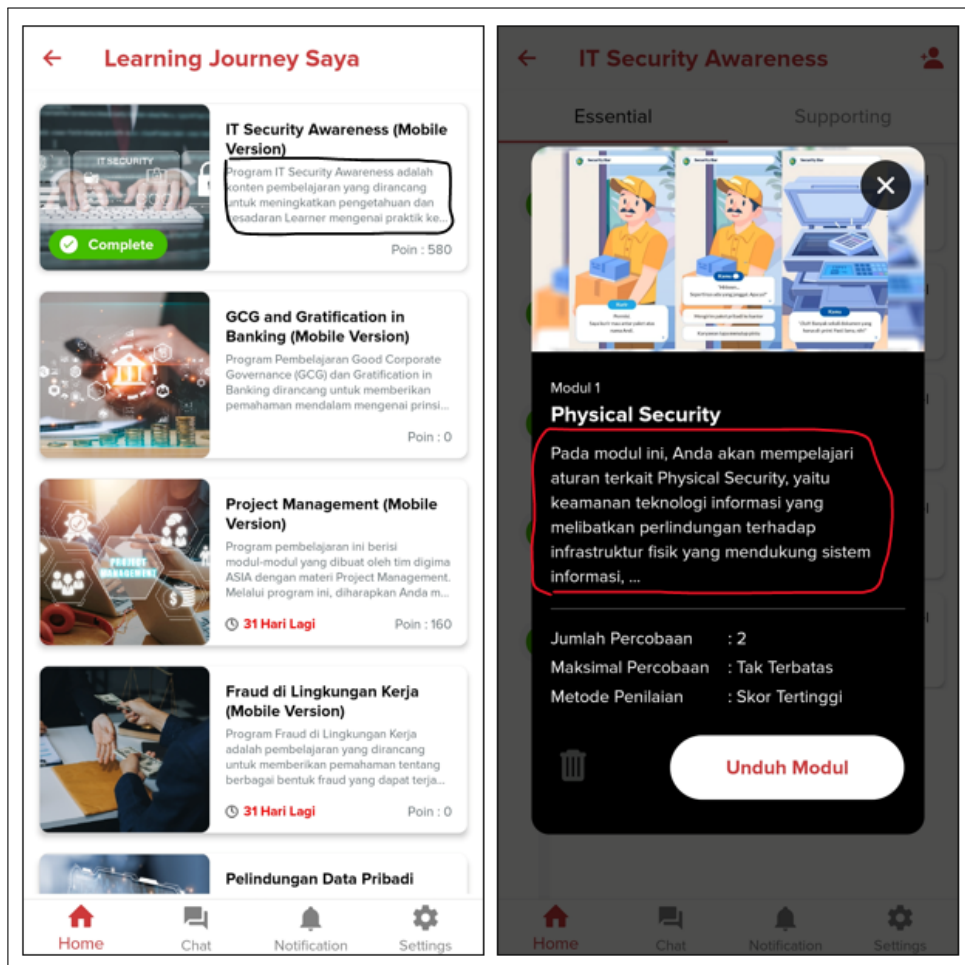
Penemuan ini didapatkan ketika mencoba mengubah kata sandi melalui fitur *Forgot Password* di halaman *Login* maupun melalui menu *Setting*. Dalam percobaan tersebut, dilakukan dengan sengaja membuat kata sandi yang lemah, yaitu hanya terdiri dari tiga karakter tanpa kombinasi huruf besar, angka, atau simbol. Sistem ternyata tetap menerima dan memproses kata sandi tersebut tanpa memberikan peringatan atau aturan minimal dalam pembuatan kata sandi.

Permasalahan ini melanggar prinsip *usability* karena sistem tidak memberikan perlindungan yang memadai terhadap keamanan pengguna. Jika dilihat dari komponen *usability*, hal ini berdampak pada *effectiveness* karena sistem gagal memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan aman dan terlindungi dari risiko eksternal. Selain itu, hal ini juga memengaruhi *comfort and security* karena pengguna tidak diberikan rasa aman atas data pribadinya. Lemahnya kekuatan pada kata sandi membuat pengguna berisiko menghadapi ancaman keamanan, yang pada akhirnya menimbulkan rasa ketidakpercayaan pada aplikasi dan menurunkan kualitas pengalaman penggunaan secara keseluruhan.

h) Deskripsi Program dan Modul Yang Tidak Bisa Dibaca Keseluruhan

Penemuan ini didapatkan saat melakukan eksplorasi pada menu *My Learning Journey*, khususnya ketika mengakses halaman Program, Course, dan Modul. Ditemukan bahwa deskripsi pada *card* Program dan popup Modul tidak disajikan secara utuh. Tampilan deskripsi yang dimaksud dapat dilihat pada gambar 3.11 dibawah ini, di mana bagian kiri merupakan deskripsi pada halaman Program dan bagian kanan merupakan deskripsi pada halaman Modul. Pada kedua tampilan tersebut, deskripsi terpotong dan hanya ditampilkan sebagian, dengan akhir teks ditandai oleh tiga titik ("..."). Hal ini terjadi karena jumlah karakter yang ditampilkan telah melebihi batas yang ditentukan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



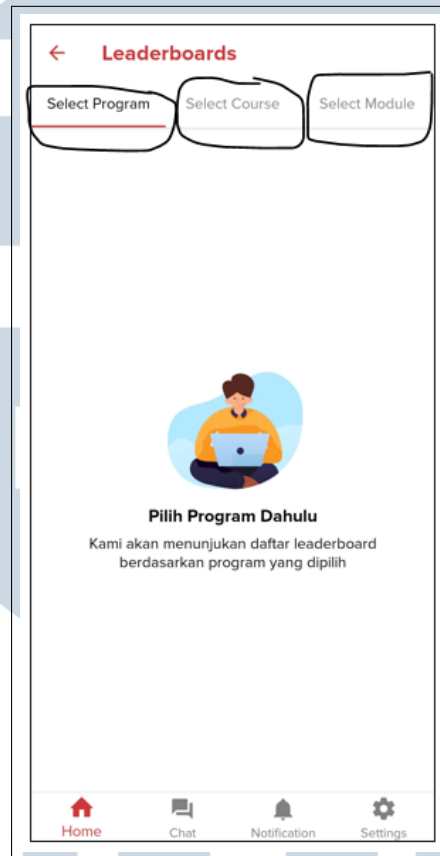
Gambar 3.11. Bukti Permasalahan Deskripsi

Permasalahan ini berdampak langsung terhadap aspek *usability*, khususnya pada komponen *satisfaction* dan *effectiveness*. Dari sisi *satisfaction*, pengguna kemungkinan mengalami frustrasi karena informasi yang ia baca tidak disampaikan dengan lengkap. Sementara itu, dari sisi *effectiveness*, sistem gagal menyampaikan informasi secara menyeluruh. Tidak adanya solusi lanjutan seperti tombol "Read More" atau tampilan deskripsi penuh di halaman selanjutnya dapat memperburuk pengalaman penggunaan, karena mengganggu harapan pengguna terhadap kelengkapan informasi yang seharusnya disediakan aplikasi.

i) Alur Menu *Leaderboard* yang membingungkan

Penemuan ini diperoleh saat mengeksplorasi menu *Leaderboards*, ditemukan bahwa pengguna tidak langsung mengetahui bahwa mereka perlu memilih program terlebih dahulu sebelum sistem menampilkan data. Tampilan halaman *Leaderboards* dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini, di mana teks

“*Select Program*” tidak ditampilkan dalam bentuk elemen yang secara visual dapat diklik, seperti tombol atau *dropdown* yang khas. Hal ini menyebabkan kebingungan bagi pengguna, karena tidak segera menyadari bahwa diperlukan tindakan lanjutan.

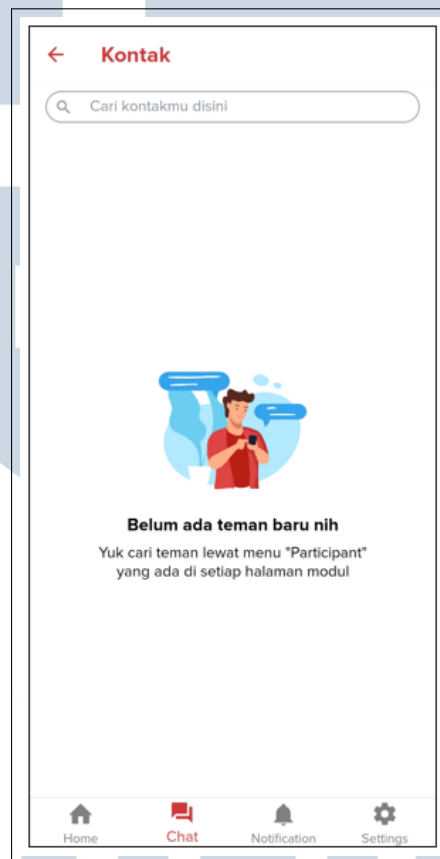


Gambar 3.12. Tampilan Halaman *Leaderboards*

Dari aspek *usability*, permasalahan ini mempengaruhi komponen *effectiveness* karena sistem gagal menyampaikan informasi penting secara efisien, serta *satisfaction* karena pengguna merasa frustrasi akibat kurangnya arahan yang jelas. Sedangkan dari aspek UI, permasalahan ini melanggar 8 *Golden Rules* pada prinsip *affordance*, karena tampilan elemen teks “*Select Program*” tidak memberikan petunjuk visual bahwa elemen tersebut dapat ditekan, sehingga tidak mendukung persepsi pengguna terhadap fungsi elemen tersebut. Akibatnya, UI tidak membantu pengguna dalam mengenali tindakan yang harus dilakukan, sehingga menurunkan kualitas pengalaman pengguna.

j) Proses *Add Friend* Pertama Kali dan Akses Menu *Participant*

Penemuan ini diperoleh ketika mengeksplorasi menu *Chat*, di mana saat pertama kali mengakses menu tersebut evaluator mengalami kebingungan karena pengguna hanya disajikan informasi bahwa belum ada kontak yang ditambahkan dan harus menambahkan kontak di menu *Participant* agar dapat menggunakan fitur *Chat*. Sedangkan menu *Participant* sendiri tidak ditemukan di menu *Chat*.



Gambar 3.13. Tampilan Utama Halaman *Chat*

Kebingungan semakin bertambah ketika pengguna mencoba mencari akses ke menu *Participant*, karena akses menu tersebut tidak langsung terlihat akibat menu tersebut berada di halaman Modul dan pengguna tidak menyadarinya. Bahkan setelah berhasil ditemukan, ikon yang digunakan juga kurang tepat sehingga timbul kesalahpahaman tentang fungsi ikon tersebut. Permasalahan ini utamanya menurunkan kualitas *usability* pada komponen *learnability*, dan *efficiency*. Kemudian prinsip *Screen Elements*, karena elemen navigasi seperti ikon seharusnya dirancang agar mudah dipahami dan oleh pengguna.

4) Tahap *Usability Testing*

Setelah seluruh evaluasi berhasil ditemukan dan dijelaskan dalam bentuk laporan, evaluator melakukan sebuah pengujian untuk mendukung argumen dari temuan evaluasi. Pengujian ini juga bertujuan untuk memperoleh perspektif langsung dari pengguna lain, sehingga dapat memperkuat temuan evaluasi umumnya dari sisi pengalaman pengguna (UX). Metode pengujian yang digunakan adalah *Usability Testing*, yang ditemukan saat mempelajari *User Experience (UX)* pada masa awal magang.

Usability Testing merupakan metode pengujian untuk mengukur sejauh mana suatu produk mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna [14]. Tujuan utama dari pengujian ini adalah untuk mengidentifikasi masalah penggunaan, menemukan potensi perbaikan, dan memahami perilaku serta ekspektasi pengguna terhadap aplikasi yang diuji [14]. Dalam praktiknya, pengguna akan diminta untuk menyelesaikan sejumlah tugas dilakukan pada aplikasi, sementara itu evaluator atau penguji akan mengamati prosesnya dan mencatat hambatan dan hasil yang terjadi. *Usability Testing* dilakukan dengan beberapa tahapan utama seperti menentukan tujuan pengujian, merekrut partisipan, menyusun skenario uji, melaksanakan pengujian, dan menganalisis hasil yang didapat [14].

Dalam menyiapkan *Usability Testing*, evaluator atau penguji terlebih dahulu menyusun dokumen pengujian dalam bentuk tabel Excel untuk pencatatan hasil pengujian. Setiap partisipan memiliki satu *sheet* tersendiri untuk mempermudah dokumentasi dan analisis individu. Dalam setiap *sheet*, dicantumkan informasi umum seperti nomor urut, nama partisipan, waktu pengujian, kategori pengguna (misalnya pengguna baru atau berpengalaman), serta platform yang diuji (*mobile* atau *web*).

Bagian utama dari dokumen ini adalah tabel hasil pengujian, yang terdiri dari beberapa kolom berikut:

- **Kolom Tugas/Fitur yang Diuji**, menjelaskan bagian fitur atau fungsi spesifik dalam aplikasi yang sedang diuji.
- **Kolom Deskripsi Tugas**, menjelaskan secara rinci apa yang harus dilakukan pengguna selama pengujian.
- **Kolom Hasil Observasi**, berisikan catatan langsung dari evaluator terkait bagaimana proses pengguna menjalankan tugas, termasuk hambatan atau alur yang ditempuh.

- **Kolom Reaksi Pengguna**, berisikan tanggapan, komentar, atau ekspresi pengguna selama proses pengujian berlangsung.
- **Kolom Status Tugas**, dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu berhasil jika pengguna menyelesaikan tugas dengan lancar dan sesuai harapan, lambat jika pengguna menyelesaikan tugas namun membutuhkan waktu lama, dan gagal jika pengguna tidak mampu menyelesaikan tugas atau menyerah ditengah proses.
- **Kolom Severity**, menunjukkan tingkat keparahan masalah berdasarkan dampaknya terhadap pengguna dan urgensi perbaikannya. Severity terdiri dari 3 kategori yang akan dijelaskan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2. Kategori Severity dan Penjelasan

Severity	Makna	Dampak ke Pengguna	Prioritas Perbaikan
Rendah	Masalah kecil, pengguna mampu menyelesaikan tugas dengan mudah.	Tidak menghambat tugas, namun ada kemungkinan sedikit membingungkan.	Dapat ditunda
Sedang	Masalah menyebabkan kebingungan, sehingga pengguna butuh waktu lebih lama atau bantuan.	Tugas dapat selesai, namun butuh waktu dan usaha ekstra	Disarankan untuk diperbaiki.
Tinggi	Masalah serius, pengguna gagal menyelesaikan tugas atau salah paham.	Sangat menghambat atau merusak alur penggunaan.	Segera diperbaiki

Setelah menyusun dokumen *Usability Testing*, langkah berikutnya adalah memilih partisipan. Mengingat adanya keterbatasan dalam menjangkau pengguna akhir secara langsung, maka diputuskan untuk memilih partisipan dari karyawan di perusahaan Digima ASIA. Hal ini dipertimbangkan karena karyawan Digima ASIA juga termasuk dalam pengguna aplikasi MoLeaWiz. Kemudian untuk memperoleh hasil pengujian yang lebih baik, partisipan dibagi ke dalam dua kategori utama, yaitu pengguna baru dan pengguna ahli. Kategori pengguna ahli dikelompokkan lebih lanjut berdasarkan frekuensi penggunaan aplikasi. Dengan pendekatan ini, dipilih lima orang partisipan yang terdiri dari dua orang pengguna baru, dua orang pengguna ahli yang aktif menggunakan aplikasi, dan satu orang pengguna ahli yang sudah lama tidak mengakses aplikasi.

Pengujian dilakukan secara *in-person* atau tatap muka, menggunakan pendekatan *moderated usability testing*. Dalam metode ini, evaluator akan memperkenalkan proses pengujian terlebih dahulu kepada partisipan, kemudian menyampaikan instruksi tugas yang harus diselesaikan. Selama partisipan menjalankan tugas, evaluator mengamati ekspresi, bahasa tubuh, serta hambatan yang dialami partisipan sebagai bagian dari observasi. Tugas yang diberikan kepada masing-masing partisipan adalah menelusuri dan mengakses seluruh fitur yang ada pada *MoLeaWiz mobile*, mulai dari proses *login* hingga *logout*, sesuai dengan instruksi yang telah disusun sebelumnya. Hasil observasi dan catatan dari proses pengujian ini kemudian dicatat ke dalam dokumen *Usability Testing*. Contoh tampilan dari dokumen tersebut dapat dilihat pada gambar 3.14 berikut ini.

USABILITY TESTING						
Nomor Urut : 1						
Nama Peserta : Fiorenza Suryanto						
Waktu Ujian : 17 Februari 2025, 13.00						
Pelaksanaan Ujian : Moderated In-Person (Tatap Muka)						
Kategori Pengguna : Baru						
Platform yang diuji : MoLeaWiz Mobile						
No	Tugas / Fitur yang Diuji	Deskripsi Tugas	Hasil Observasi	Reaksi Pengguna	Status Tugas (Berhasil/Gagal/Lambat)	Severity (Rendah/Sedang/Tinggi)
11	Clear Modules	Pengguna mampu menghapus modul	Berhasil	Lancar dalam proses	Berhasil	Rendah
12	Add Friend	Pengguna mampu menambahkan kontak / teman	Pengguna bingung saat ingin menambahkan kontak di halaman Chat	Bingung, bertanya ke penguji karena tidak nemu cara.	Gagal	Tinggi
13	Participant	Pengguna mampu mengakses dan melihat partisipan yang ada	Pengguna bingung untuk mencari akses melihat partisipan.	Bingung, bertanya ke penguji, melakukan eksplor lebih teliti baru menemukan ikon participant di halaman Modul.	Lambat	Sedang
14	Chat	Pengguna mampu memulai percakapan dengan kontak yang ia tambahkan	Sebelumnya sempat bingung, namun setelah menemukan menu participant, kemudian baru bisa menambah kontak sehingga ia bisa mulai melakukan chat.	Proses yang dibutuhkan memakan waktu yang banyak	Lambat	Sedang
15	Pesan Belum Terbaca	Pengguna mampu melihat pesan yang belum terbaca di Chat	Tidak menemukan pesan yang belum dibaca	Gagal menemukan meskipun sudah mencari-cari	Gagal	Tinggi
16	Kontak	Pengguna mampu melihat daftar kontak	Berhasil	Lancar dalam proses	Berhasil	Rendah

Gambar 3.14. Contoh Tampilan Dokumen "Usability Testing"

Dari hasil pengujian *Usability Testing* terhadap lima partisipan pengguna *MoLeaWiz mobile*, ditemukan beberapa temuan yang mendukung hasil evaluasi yang telah diidentifikasi sebelumnya oleh evaluator. Beberapa masalah yang terkonfirmasi melalui pengamatan langsung terhadap pengguna selama pengujian antara lain:

- Penggunaan ikon yang tidak sesuai pada menu *Participant* terbukti membingungkan sebagian besar partisipan, karena ikon yang digunakan tidak merepresentasikan fungsi sebenarnya dengan jelas sehingga menurunkan pemahaman pengguna terhadap navigasi.
- Ketiadaan *badges* notifikasi pada fitur *Chat* menyebabkan partisipan tidak menyadari adanya pesan masuk, sehingga pesan yang belum dibaca menjadi terlewat.

- Tampilan halaman *Leaderboards* membingungkan partisipan pada awalnya, karena teks “*Select Program*” tidak terlihat seperti elemen yang dapat diklik, sehingga pengguna kesulitan memahami langkah selanjutnya yang harus dilakukan.
- Alur menambah kontak pertama kali sebelum dapat menggunakan fitur *Chat* dinilai memakan waktu, karena menu *Participant* tidak tersedia langsung di halaman *Chat* serta minimnya petunjuk, sehingga memperlambat proses dan membingungkan pengguna.
- Deskripsi yang terpotong pada halaman Program, Course, dan Modul menyebabkan partisipan tidak memperoleh informasi yang lengkap dan tidak sesuai ekspektasi mereka dimana deskripsi dapat dibaca dengan lengkap pada halaman lain atau proses lain.

5) Tahap Presentasi Evaluasi MoLeaWiz Mobile Kategori Teori Desain

Setelah seluruh proses evaluasi diselesaikan dan didokumentasikan dalam bentuk laporan, dilakukan presentasi sebagai laporan progres kerja bulanan di hadapan *supervisor*. Presentasi ini bertujuan untuk menyampaikan perkembangan dalam pelaksanaan evaluasi terhadap aplikasi MoLeaWiz.

Dalam sesi tersebut, laporan evaluasi didaparkan berdasarkan teori-teori desain yang digunakan, disertai penjelasan temuan serta argumen yang mendukung perlunya perbaikan pada aspek-aspek tertentu. *Supervisor* menyampaikan bahwa hasil temuan dan argumen yang disampaikan dapat diterima. Namun, diberikan arahan untuk melakukan revisi terhadap kategori evaluasi yang digunakan, karena struktur dokumentasi dinilai kurang sistematis dan mengandung pengulangan pada beberapa komponen meskipun berbasis teori desain.

Dalam tahap ini juga dilakukan pengenalan dengan tim *Interaction Designer* sebagai langkah untuk memperbaiki permasalahan diatas. Dari proses pengenalan tersebut, salah satu anggota tim dipilih sebagai mentor, berdasarkan latar belakang keahlian dan pengalaman yang relevan dalam desain platform MoLeaWiz, baik untuk versi *mobile* maupun *web*. Selanjutnya, bimbingan teknis dari mentor diberikan secara berkelanjutan dalam proses revisi laporan evaluasi, termasuk dalam penentuan kategori evaluasi yang lebih terstruktur dan sesuai.

B Revisi Laporan Evaluasi MoLeaWiz Mobile

Setelah presentasi progres kerja pada bulan Februari, tugas tambahan diberikan oleh *supervisor* untuk merevisi laporan evaluasi, khususnya pada aspek penentuan kategori evaluasi. Revisi ini bertujuan agar laporan tersusun secara lebih sistematis dan terstruktur, serta menghindari adanya pengulangan pembahasan pada komponen evaluasi yang serupa meskipun berasal dari teori yang berbeda. Pada tahap ini pula, komunikasi rutin mulai dijalin dengan tim *Interaction Designer*. Melalui pengenalan tersebut, salah satu anggota tim dipilih sebagai mentor untuk memberikan bimbingan selama proses penyusunan ulang evaluasi dan perumusan rekomendasi perbaikan terhadap platform MoLeaWiz.

1) Tahap Diskusi dan Pemahaman Desain MoLeaWiz Mobile

Pada tahap ini, dilakukan diskusi secara mendalam bersama mentor untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai desain platform MoLeaWiz berbasis *mobile*. Dalam sesi diskusi, berbagai pertanyaan disampaikan terkait temuan evaluasi sebelumnya, khususnya pada bagian-bagian yang dinilai menimbulkan kebingungan atau kendala bagi pengguna.

Beberapa contoh pertanyaan yang diajukan antara lain mengenai alasan penempatan ikon akses menu *Participant* di halaman Modul, serta mengapa menu tersebut tidak langsung tersedia di halaman utama *Chat* untuk mempermudah akses pengguna. Pertanyaan lainnya terkait dengan halaman *Leaderboard*, khususnya alasan penggunaan teks "*Select Program/Select Course/Select Modul*" untuk navigasi bukan menggunakan *dropdown*, yang dapat memengaruhi kejelasan interaksi bagi pengguna.

Menanggapi hal tersebut, mentor memberikan penjelasan terkait latar belakang keputusan desain yang diterapkan pada aplikasi, serta menyampaikan masukan terhadap hasil temuan evaluasi. Mentor mengapresiasi penjelasan dalam temuan yang disampaikan dan menilai bahwa pelaksanaan metode *Usability Testing* merupakan langkah penting, karena sejauh ini, platform MoLeaWiz belum pernah dilakukan pengujian tersebut. Meskipun pengujian dilakukan secara sederhana dan peserta ujian yang terbatas, hasil pengujian tetap mampu memberikan dukungan yang relevan terhadap temuan evaluasi yang telah diidentifikasi.

2) Tahap Penyusunan Ulang Kategori Evaluasi

Setelah memperoleh pemahaman mengenai desain MoLeaWiz *mobile* melalui diskusi dengan mentor, proses dilanjutkan ke tahap penyusunan ulang kategori evaluasi. Proses ini dilakukan agar struktur kategori lebih terstruktur dan

menghindari pengulangan pembahasan terhadap komponen yang sama meskipun berasal dari teori yang berbeda. Dalam proses ini, evaluator dan mentor saling berdiskusi untuk menentukan kategori-kategori evaluasi yang relevan dan dapat digunakan untuk evaluasi lanjutan, termasuk untuk evaluasi platform MoLeaWiz berbasis *web*.

Adapun kategori-kategori yang telah disepakati dan digunakan dalam laporan evaluasi MoLeaWiz *mobile* adalah sebagai berikut:

- **Kategori Fungsionalitas**, merupakan kategori berfokus pada fungsionalitas yang mencakup : Menu dan Fitur berfungsi sebagaimana mestinya; Tombol berfungsi dengan responsif; *Text Field* atau kolom isian berjalan dengan baik; Notifikasi / *Feedback* dimana pengguna mendapatkan umpan balik yang jelas; Validasi Input dimana sistem mampu menangani input yang tidak valid secara tepat.
- **Kategori Usability**, merupakan kategori yang menilai aspek kemudahan penggunaan dan efektivitas interaksi pengguna dengan antarmuka, yang mencakup *Popup Confirmation*, *Checkbox “Remember Me”*, *Badges* Notifikasi, Indikator Proses (*Progress bar*, *icon loading*), Ketersediaan Petunjuk (*Learning Support*, *Onboarding*, *Help Center*), Kemudahan Navigasi Antar Halaman, Kemudahan Akses Menu Utama, Kejelasan Tata Letak, Pengelompokkan Elemen yang Berhubungan, Kejelasan Informasi, Kejelasan Ikon dan label, Konsistensi Navigasi, dan Konsistensi Bahasa.
- **Kategori Tampilan UI**, merupakan kategori yang menilai aspek estetika visual dan konsistensi desain antarmuka pengguna (*UI/User Interface*) yang mencakup Jenis dan Ukuran Font, Hierarki Teks (Judul, Subjudul, dan Isi), Konsistensi Tombol, Konsistensi Warna, Kontras Warna Teks dan Latar, Pemilihan Tema Warna Sesuai Brand, Pemisahan *Foreground & Background*, Jarak Antar Elemen, Penggunaan Ruang Kosong (*Whitespace*), Style Pada Komponen UI, dan Ukuran Tombol Memadai, serta Efek Visual Saat Aksi Pengguna.
- **Kategori Lain-Lain**, merupakan kategori yang mencakup aspek tambahan yang tidak termasuk dalam ketiga kategori utama, seperti Kesesuaian Tampilan Dengan Dokumen *User Guide*, Keamanan Akun (*Password*), Manajemen Hak Akses, dan Kendali Atas Sistem (pengaturan bahasa, *reset password*, dan *light / dark mode*).

Penyusunan kategori evaluasi tersebut tetap mengacu pada teori-teori yang telah digunakan sebelumnya dalam evaluasi desain, yaitu *8 Golden Rules of Interface Design* (Ben Shneiderman), Teori Gestalt, Prinsip Desain Interaksi (Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp), 5 Prinsip Psikologi Dasar Untuk Desain (Don Norman), Teori Warna dan Tipografi, *Screen Elements*, Komponen *Usability* (Jakob Nielsen dan standar Internasional ISO 9241-11).

3) Tahap Penyusunan Laporan Evaluasi MoLeaWiz Mobile

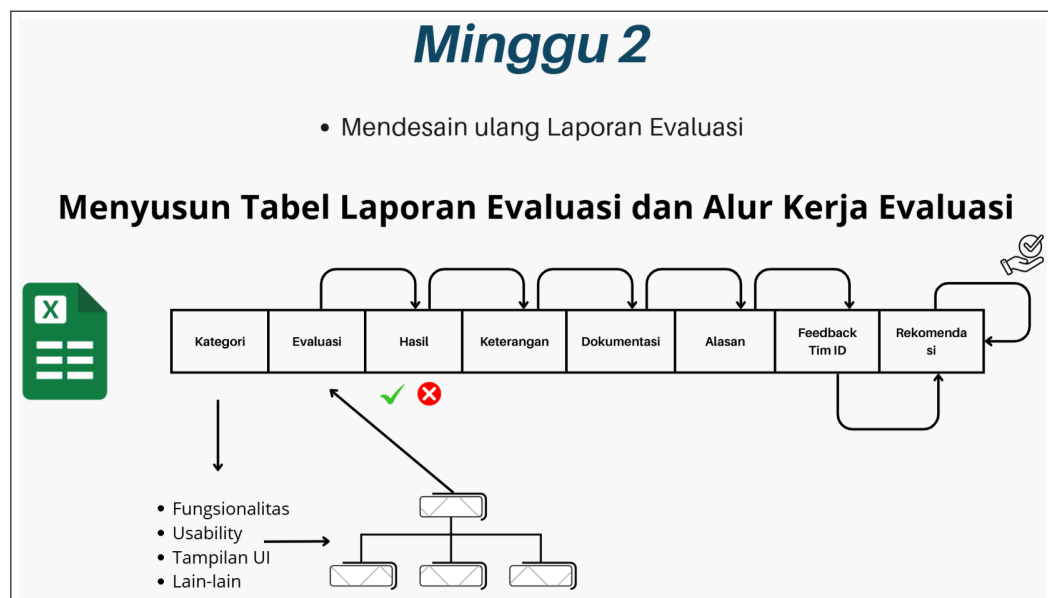
Setelah kategori-kategori evaluasi ditetapkan, proses berikutnya adalah menyusun laporan evaluasi MoLeaWiz *mobile*. Untuk memastikan struktur laporan yang sistematis dan mudah dipahami, penyusunan laporan dibuat dalam bentuk tabel menggunakan Google Spreadsheet yang disimpan dalam Google Drive agar memudahkan akses bagi mentor atau pihak perusahaan.

Dokumen laporan evaluasi ini dibagi menjadi dua (*sheet*), yaitu Laporan Evaluasi MoLeaWiz *Mobile* v5.8 dan Laporan Evaluasi MoLeaWiz *Web* v5.0. Masing-masing *sheet* diawali dengan judul laporan yang mencantumkan jenis platform (*mobile* atau *web*) beserta versi aplikasi yang diuji. Di bawah judul, ditempatkan tabel evaluasi yang terdiri dari beberapa kolom utama, antara lain:

- **Kolom Kategori**, mencantumkan empat kategori utama evaluasi, yaitu Fungsionalitas, *Usability*, Tampilan UI, dan Lain-lain.
- **Kolom Evaluasi**, berisikan daftar komponen yang termasuk dalam masing-masing kategori evaluasi beserta deskripsi singkat mengenai komponen tersebut.
- **Kolom Hasil**, berisikan hasil evaluasi terhadap setiap komponen melalui simbol centang atau silang, yang menandakan apakah terdapat permasalahan pada komponen tersebut atau tidak.
- **Kolom Keterangan Hasil**, berisikan uraian singkat mengenai temuan evaluasi pada setiap komponen. Keterangan ini umumnya diisi jika ditemukan permasalahan, misalnya "Tidak ada *badges* pada halaman *Chat*" atau "*User flow* penambahan kontak membingungkan". Namun pada beberapa komponen yang tidak ditemukan masalah, kolom ini dapat diisi untuk mendeskripsikan hasil saat diuji, seperti "Pengguna mampu menginput data, misalnya *username* dan *password*".

- **Kolom Dokumentasi/Bukti**, menampilkan tangkapan layar (*screenshot*) dari tampilan aplikasi yang berkaitan dengan temuan evaluasi sebagai bukti validitas temuan.
- **Kolom Alasan**, berisikan penjelasan atau argumen yang mendasari temuan evaluasi. Penjelasan ini dapat berupa hasil pengamatan, data dari *usability testing*, maupun analisis berdasarkan teori-teori UI/UX.
- **Kolom Feedback Tim Interaction Designer**, berisikan tanggapan dari mentor atau tim *Interaction Designer* terkait temuan evaluasi yang berhasil diidentifikasi. *Feedback* ini juga mencakup penjelasan kondisi teknis yang terjadi pada saat proses desain platform kala itu.
- **Kolom Rekomendasi**, berisikan rekomendasi perbaikan dari evaluator terhadap masalah yang ditemukan, dilengkapi dengan tautan prototipe atau desain tampilan yang dibuat menggunakan Figma sebagai representasi visual dari usulan perbaikan.

Pada tahap penyusunan laporan evaluasi ini, dilakukan juga penetapan alur kerja dalam proses penyusunan laporan evaluasi. Rangkaian tahapan pengerjaan tersebut ditampilkan pada gambar 3.15 berikut.



Gambar 3.15. Tahap Alur Kerja Penyusunan Laporan Evaluasi

Gambar di atas merupakan tangkapan layar (*screenshot*) dari salah satu slide presentasi laporan progres kerja bulan Maret yang digunakan untuk menjelaskan secara rinci terkait proses revisi dan penyusunan laporan evaluasi kepada *supervisor*. Berdasarkan gambar tersebut, alur kerja evaluasi dimulai dari penetapan kategori evaluasi yang digunakan sebagai dasar dalam penyusunan laporan. Setelah kategori ditentukan, langkah selanjutnya adalah menetapkan komponen evaluasi yang termasuk dalam masing-masing kategori tersebut.

Kemudian langkah berikutnya adalah pelaksanaan evaluasi dengan menilai dari tiap komponen berdasarkan pengamatan terhadap aplikasi. Apabila tidak ditemukan permasalahan, maka proses cukup sampai pada penulisan hasil atau keterangan evaluasi. Namun, jika ditemukan permasalahan, maka proses dilanjutkan dengan mendokumentasikan temuan tersebut melalui *screenshoot* sebagai bukti pendukung dan validasi temuan.

Setelah itu, menyusun penjelasan berupa argumen yang menjelaskan latar belakang temuan, baik berdasarkan hasil pengujian, teori desain, maupun analisis pribadi. Setelah seluruh hasil evaluasi dan penjelasannya disusun, diadakan sesi diskusi bersama mentor untuk mempresentasikan temuan dan meminta umpan balik dari pihak tim *Interaction Designer*. Berdasarkan pertemuan tersebut, dari tim *Interaction Designer* akan mengisi kolom *feedback* yang telah disediakan dalam dokumen laporan evaluasi.

Setelah menerima umpan balik (*feedback*), proses dilanjutkan dengan penyusunan rekomendasi perbaikan. Rekomendasi akan dilengkapi dengan tautan prototipe yang telah dirancang dengan menggunakan Figma. Untuk memastikan kesesuaian dan kelayakan rekomendasi, dilakukan pertemuan lanjutan bersama mentor dan tim *Interaction Designer* guna membahas usulan solusi yang telah disusun. Jika seluruh rekomendasi dan evaluasi telah disepakati dan disetujui, maka proses evaluasi dan rekomendasi terhadap platform MoLeaWiz, berbasis *mobile* atau *web*, akan dinyatakan selesai.

Sesuai dengan tahapan pengerjaan laporan yang telah dijelaskan sebelumnya, proses penyusunan laporan evaluasi dilakukan secara bertahap. Setelah struktur tabel laporan disusun, tahap selanjutnya adalah mengisi bagian temuan-temuan evaluasi yang telah diperoleh sebelumnya, disertai evaluasi ulang berdasarkan komponen dan kategori yang telah diperbarui. Proses kemudian dilanjutkan dengan penambahan bukti dokumentasi, penyusunan argumen atau penjelasan atas setiap temuan, serta pelaksanaan pertemuan dengan mentor atau tim *Interaction Designer* untuk memperoleh *feedback*. Setelah argumen dan hasil

evaluasi mendapat tanggapan dari tim / mentor, proses dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu penyusunan rekomendasi perbaikan untuk setiap temuan evaluasi.

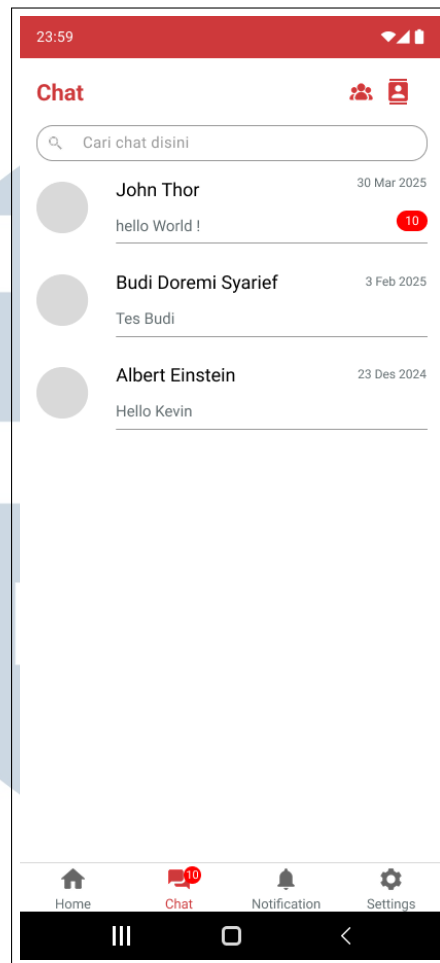
4) Tahap Penyusunan Rekomendasi Perbaikan

Dalam melakukan penyusunan rekomendasi perbaikan, rekomendasi terdiri dari dua bentuk, yaitu penjelasan tertulis dan visualisasi desain. Penjelasan ditulis pada kolom "Rekomendasi" di dokumen laporan evaluasi yang menjelaskan perbaikan yang disarankan berdasarkan temuan evaluasi. Kemudian visualiasi dalam bentuk desain antarmuka atau prototipe menggunakan Figma yang bertujuan memberikan gambaran visual dari rekomendasi yang diberikan, sehingga mempermudah tim pengembang dan desainer dalam memahaminya. Berikut ini adalah uraian rekomendasi perbaikan yang telah disusun berdasarkan temuan evaluasi terhadap MoLeaWiz *mobile*.

a) Menambahkan *Badges* pada Fitur *Chat*

Rekomendasi untuk menambahkan *badges* pada fitur *Chat*, baik pada ikon *Chat* di *footer* maupun di halaman *Chat*, diajukan sebagai solusi dari permasalahan pengguna yang tidak mengetahui adanya pesan yang belum dibaca. Penambahan *badges* bertujuan memberikan indikator visual langsung terlihat oleh pengguna agar dengan mudah mengetahui pesan baru yang belum dibaca. Contoh rekomendasi desain penerapan *badges* di fitur *Chat* dapat dilihat pada gambar 3.16 berikut.





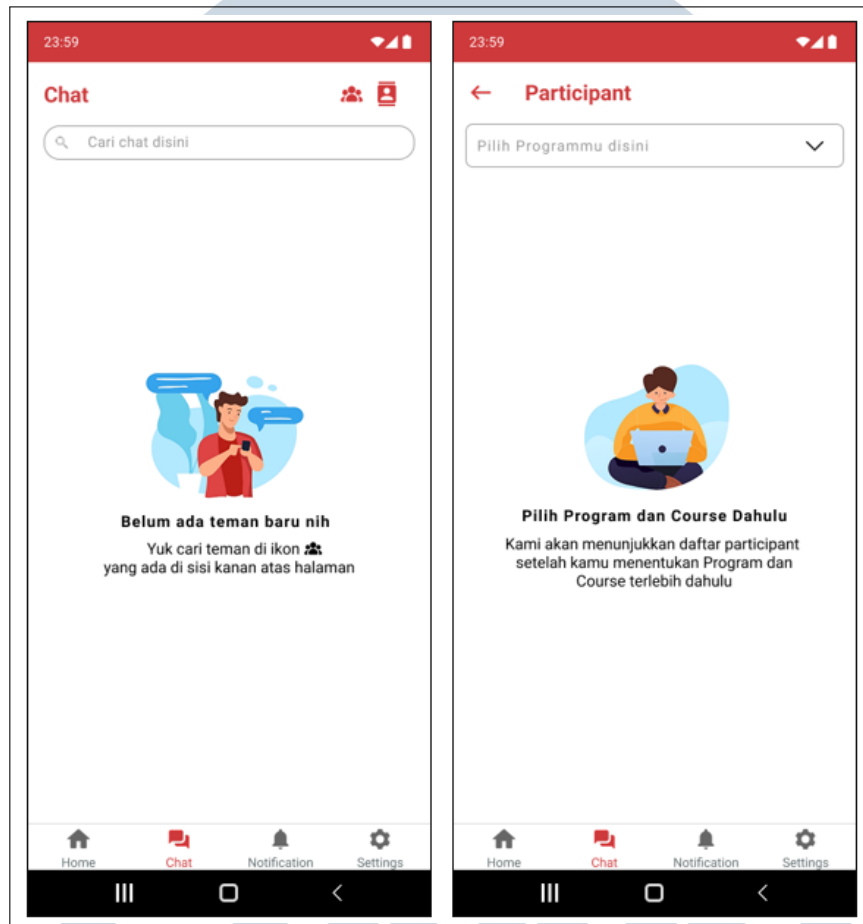
Gambar 3.16. Tampilan Rekomendasi *Badges* Pada Fitur *Chat*

Dengan menerapkan *badges* pada *Chat* membuat sejalan dengan prinsip desain yang telah dibahas pada evaluasi, yaitu *screen elements*. Dalam teori tersebut, *badges* merupakan elemen visual penting yang berfungsi menyampaikan informasi langsung kepada pengguna. Dari segi *usability*, penambahan *badges* dapat meningkatkan aspek *effectiveness* karena pengguna dapat segera merespons pesan baru, serta *satisfaction* karena memberikan pengalaman yang lebih informatif dan responsif dalam penggunaan aplikasi.

b) Perbaikan Alur Menambah Kontak dan Menu *Participant*

Rekomendasi perbaikan pada alur penambahan kontak dan navigasi menu *Participant* difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu penempatan menu *Participant*, penggunaan ikon yang tepat, dan penyederhanaan proses interaksi. Pertama, menu *Participant* direkomendasikan untuk ditempatkan dengan jelas pada halaman utama *Chat* disebelah ikon menu Kontak. Hal ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang

ditemukan sebelumnya, yaitu kebingungan pengguna dalam menemukan menu *Participant*, lamanya proses menambah kontak, serta ketidaksesuaian ikon yang digunakan. Rekomendasi perbaikan ini dapat pada gambar 3.17 berikut.

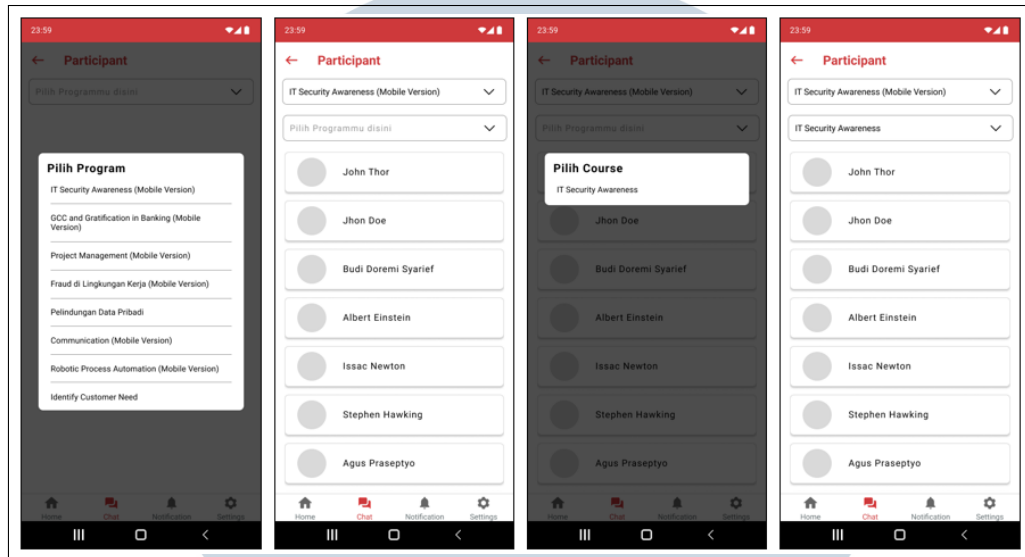


Gambar 3.17. Tampilan Rekomendasi Halaman Utama *Chat* (Kiri) dan *Participant* (Kanan)

Dari gambar diatas, dapat dilihat bahwa ikon *Participant* telah diperbaiki sesuai dengan maknanya dan ditempatkan disebelah kiri ikon Kontak pada halaman utama *Chat* (kiri) untuk mempermudah akses pengguna. Selain itu, ditambahkan petunjuk dalam bentuk teks pada halaman utama *Chat* yang menjelaskan bahwa belum ada kontak dan pengguna diarahkan untuk menambahkan kontak melalui menu *Participant*, disertai dengan gambar ikon *Participant*. Penambahan petunjuk ini bertujuan untuk membantu pengguna untuk memahami tindakan yang harus dilakukan selanjutnya dengan jelas.

Pada halaman *Participant* (kanan), antarmuka juga mengalami penyesuaian. Terdapat *dropdown* untuk memilih program terlebih dahulu, dan terdapat petunjuk dalam bentuk teks yang menjelaskan bahwa pengguna perlu memilih program atau

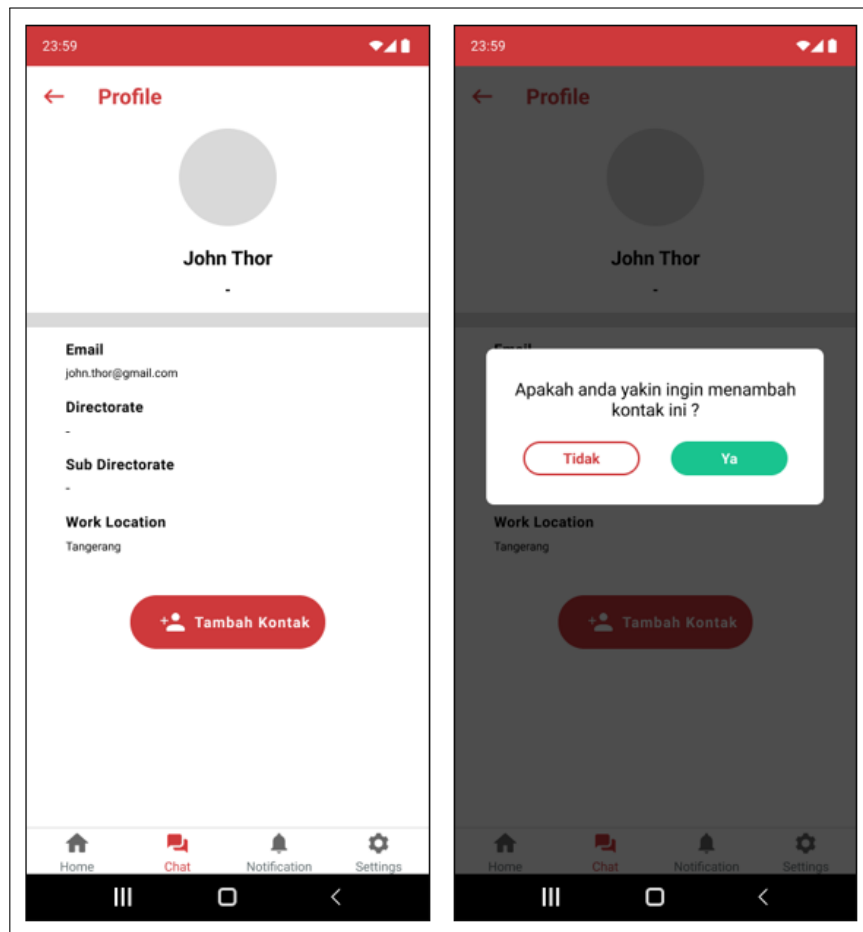
course untuk menampilkan daftar peserta (*participant*). Perubahan ini dirancang untuk mengurangi kebingungan dan meningkatkan kejelasan elemen interaksi.



Gambar 3.18. Tampilan Proses Pemilihan Program dan Course Pada *Participant*

Dari gambar 3.18 diatas, dapat dilihat bahwa setelah pengguna menekan *dropdown* kategori Program, akan muncul popup yang berisikan daftar program yang tersedia. Setelah memilih satu program, sistem otomatis akan menampilkan daftar *participant* dari program tersebut. Pengguna dapat langsung memilih kontak yang ingin ditambahkan dengan menekan *card* salah satu *participant*. Jika pengguna ingin melihat daftar *participant* berdasarkan kategori Course, maka ia dapat menekan *dropdown* Course yang berada di bawah *dropdown* Program, lalu memilih Course, dan sistem akan menampilkan daftar *participant*.

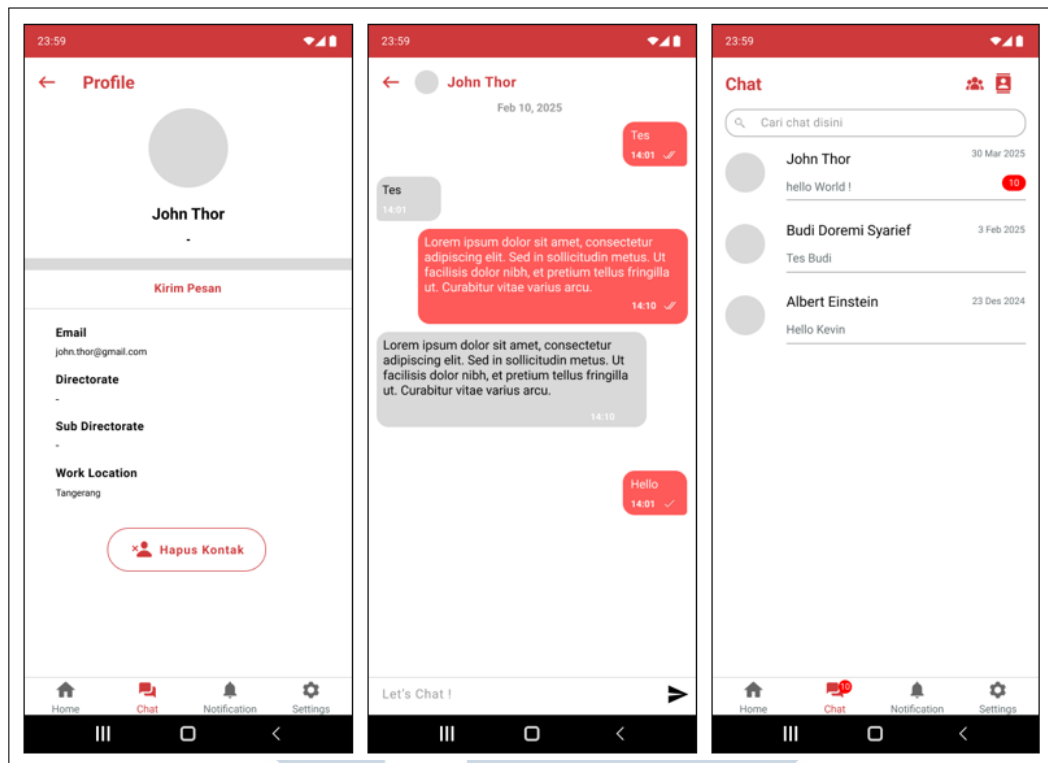
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.19. Tampilan Halaman *Profile*

Dari gambar 3.19 diatas dapat dilihat bahwa setelah memilih salah satu *participant*, pengguna akan diarahkan ke halaman *Profile* dari kontak tersebut. Pada halaman ini, terdapat tombol “Tambah Kontak”, jika ditekan akan memunculkan popup konfirmasi. Pengguna kemudian dapat memilih “Ya” untuk menambahkan kontak atau “Tidak” untuk membatalkan proses.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



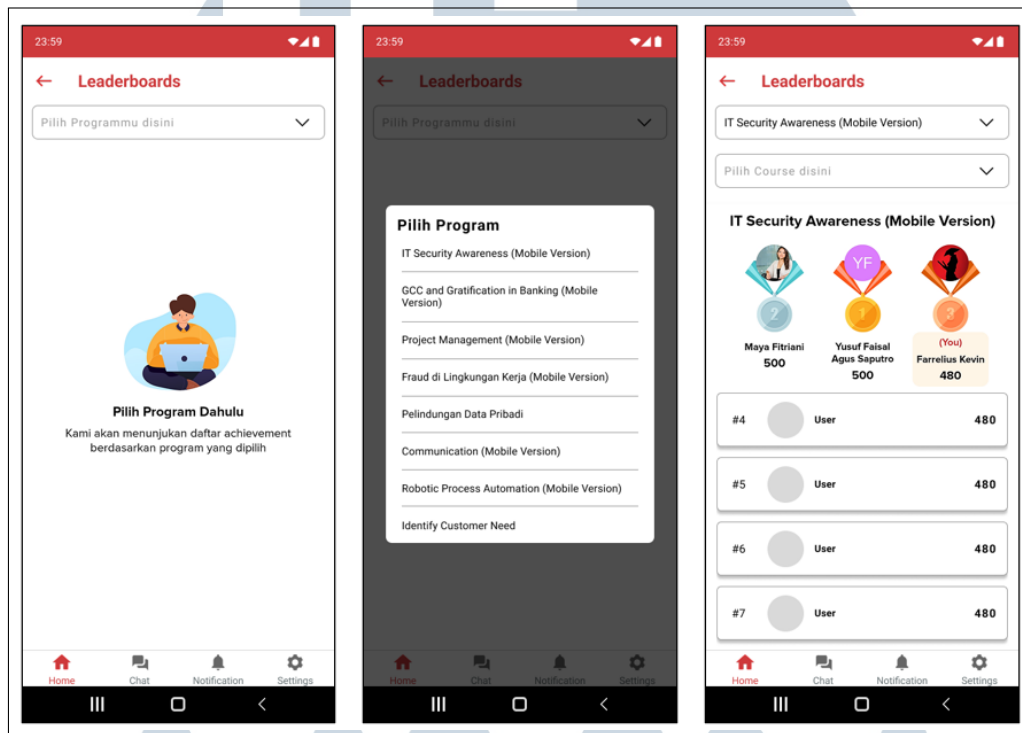
Gambar 3.20. Alur Setelah Menambah Kontak

Setelah kontak berhasil ditambahkan, tampilan halaman *Profile* akan diperbarui sebagaimana ditunjukkan pada bagian kiri gambar 3.20. Kemudian pengguna dapat langsung mengakses fitur *chat* dengan menekan teks “Kirim Pesan”, yang akan menavigasi ke halaman *Chat* Kontak yang dapat dilihat pada bagian tengah gambar 3.20. Jika pengguna menekan ikon “Back” di pojok kiri atas halaman *Chat* Kontak, ia akan kembali ke halaman utama *Chat* yang dapat dilihat pada bagian kanan gambar 3.20. Selain itu, daftar kontak yang telah ditambahkan kini dapat dilihat melalui menu Kontak yang berada di sebelah kanan ikon *Participant* pada halaman utama *Chat*.

c) Perbaikan Tampilan UI dan Alur pada menu *Leaderboards*

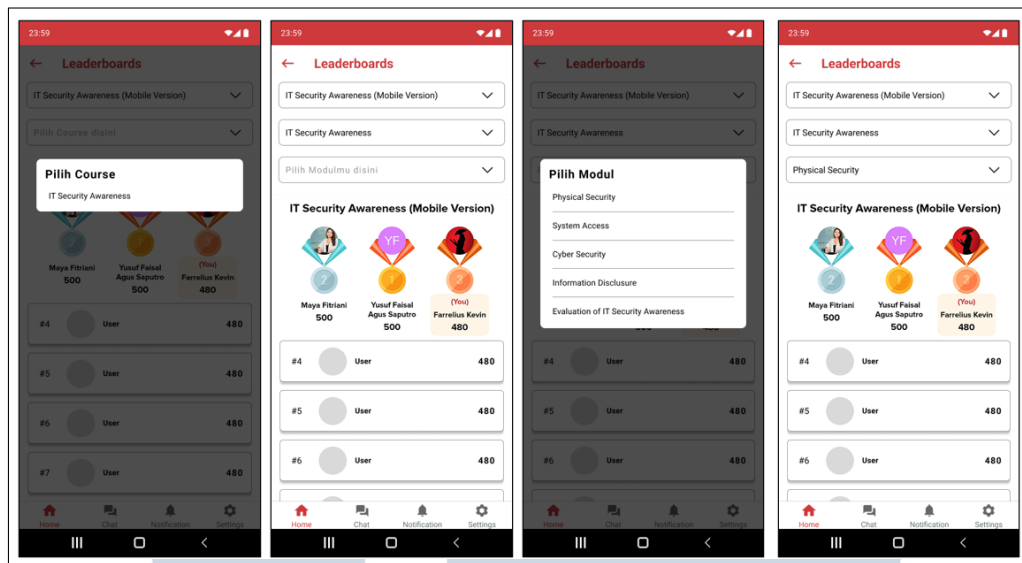
Rekomendasi perbaikan tampilan UI dan alur pada menu *Leaderboards* merupakan solusi terhadap permasalahan yang ditemukan saat evaluasi, yaitu kebingungan pengguna ketika memasuki halaman *Leaderboards*. Masalah utama terletak pada teks “*Select Program*”, “*Select Course*”, dan “*Select Modul*” yang tidak disadari pengguna bahwa elemen tersebut dapat ditekan untuk melanjutkan proses berikutnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, direkomendasikan perbaikan tampilan dengan mengganti teks tersebut menjadi *dropdown* menu yang lebih mudah dikenali pengguna sebagai elemen interaktif. Tujuannya adalah agar pengguna langsung memahami bahwa *dropdown* tersebut dapat ditekan untuk memilih kategori tertentu sehingga alur penggunaan menjadi lebih jelas dan terarah.



Gambar 3.21. Alur dan Tampilan Halaman *Leaderboards* (1)

Pada gambar 3.21 di atas dapat dilihat terjadi perubahan pada tampilan awal halaman *Leaderboards* yang semula terdapat teks “*Select Program*”, diganti menjadi elemen *dropdown*. Saat *dropdown* ditekan, akan muncul popup berisi daftar program yang tersedia. Setelah pengguna memilih salah satu program, sistem secara otomatis menampilkan daftar peringkat dari program tersebut.



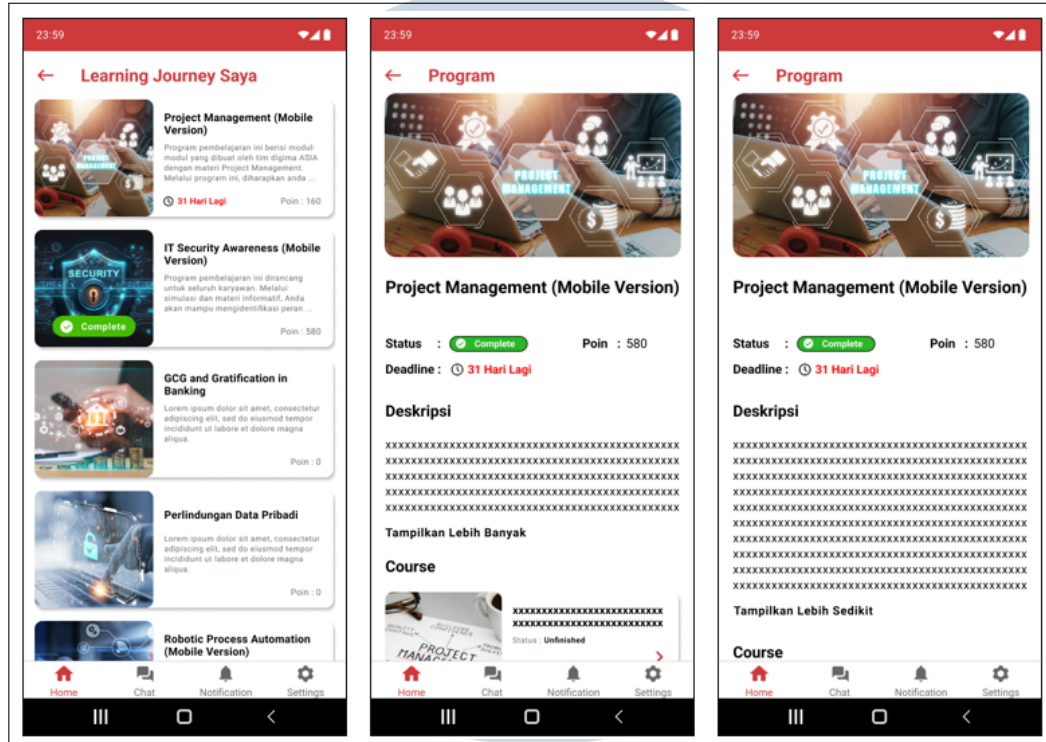
Gambar 3.22. Alur dan Tampilan Halaman *Leaderboards* (2)

Kemudian pengguna juga dapat melihat peringkat berdasarkan kategori Course dan Modul. Prosesnya yang dilakukan serupa, yaitu pengguna menekan *dropdown* Course atau Modul, lalu memilih list dari daftar yang ditampilkan dalam popup, dan sistem akan menampilkan peringkat sesuai dengan kategori yang dipilih. Penampilan *dropdown* dilakukan secara bertahap, dimulai dari kategori Program, lalu Course, dan diakhiri dengan Modul. Proses bertahap ini dirancang agar pengguna dapat mengikuti alur navigasi secara berurutan dan tidak melewati tahapan dalam proses pencarian informasi peringkat.

d) Perbaikan Deskripsi Program, Course, dan Modul

Permasalahan terkait deskripsi untuk Program, Course, dan Modul adalah keterbatasan aksesibilitas pengguna terhadap isi deskripsi secara penuh. Deskripsi tidak ditampilkan dengan lengkap akibat batasan jumlah karakter yang ditetapkan, sehingga pengguna tidak dapat membaca keseluruhan isi deskripsi tersebut. Oleh karena itu, diberikan rekomendasi perbaikan tampilan UI dengan melakukan penyesuaian pada halaman Program dan Course, serta menambahkan fitur pada tampilan popup Modul.

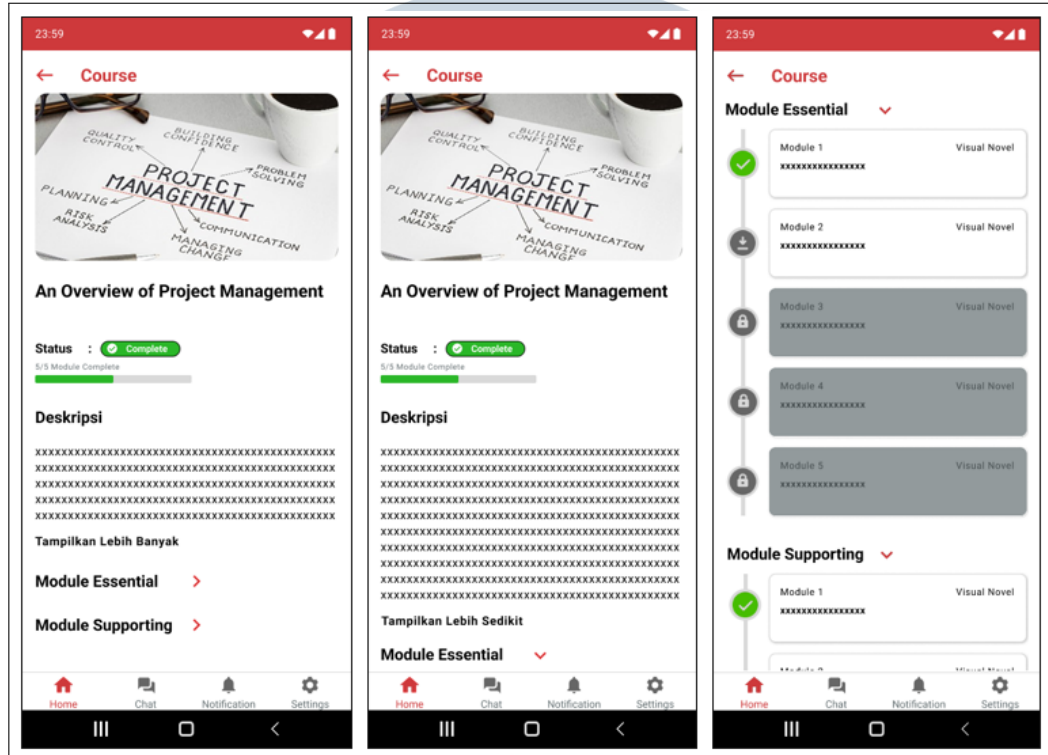
- Tampilan Halaman *Learning Journey* dan Program



Gambar 3.23. Tampilan Rekomendasi Halaman *Learning Journey* dan Program

Berdasarkan gambar 3.23 diatas, halaman *Learning Journey* tidak dilakukan perubahan UI. Sementara itu, halaman Program mengalami perubahan tampilan secara keseluruhan. Pada versi sebelumnya, halaman ini hanya menampilkan daftar Course dalam bentuk list *card*. Pada rekomendasi, ditambahkan elemen-elemen seperti gambar dari Program, Judul Program, Informasi penting (Status, *Deadline*, dan Poin), Deskripsi Program yang dapat dibaca secara penuh menggunakan tombol teks “Tampilkan Lebih Banyak” dan “Tampilkan Lebih Sedikit”, serta Daftar Course dalam bentuk *card*. Tujuan dari perubahan UI ini adalah memberikan informasi yang lebih lengkap dan jelas kepada pengguna, sekaligus mengatasi keterbatasan sebelumnya yaitu deskripsi Program tidak dapat dibaca secara utuh.

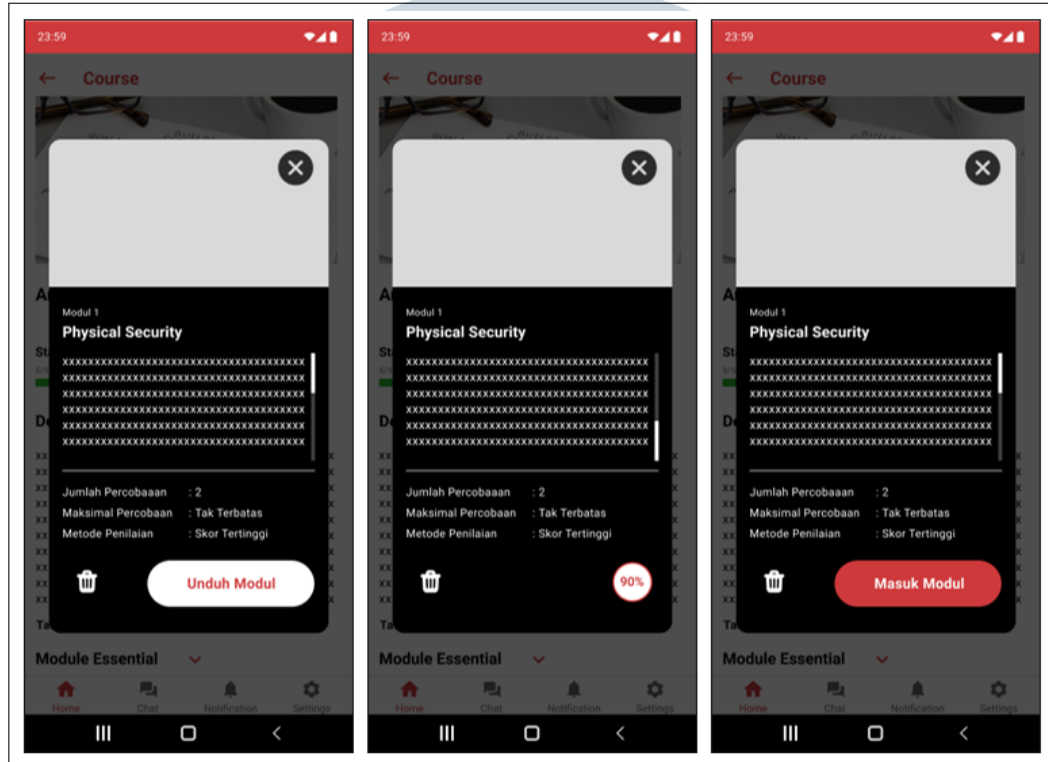
- Tampilan Halaman Course



Gambar 3.24. Tampilan Rekomendasi Halaman Course

Berdasarkan gambar 3.24 diatas, rekomendasi untuk halaman Course juga mencakup perubahan tampilan secara keseluruhan. Pada versi sebelumnya, halaman ini hanya menampilkan daftar modul. Dalam rekomendasi, ditambahkan elemen-elemen seperti gambar dari Course, Judul Course, Informasi Status dan Progres, kemudian deskripsi course dengan fitur “Tampilkan Lebih Banyak/Tampilkan Lebih Sedikit”, serta daftar dua kategori modul, yaitu *Module Essential* dan *Module Supporting* yang ditampilkan secara terpisah. Perubahan UI ini memiliki tujuan yang sama seperti pada halaman Program, yaitu memberikan informasi yang maksimal kepada pengguna, dan memperbaiki keterbatasan pada deskripsi Course agar dapat dibaca secara keseluruhan.

- Tampilan Halaman Popup Modul



Gambar 3.25. Tampilan Rekomendasi Halaman Popup Modul

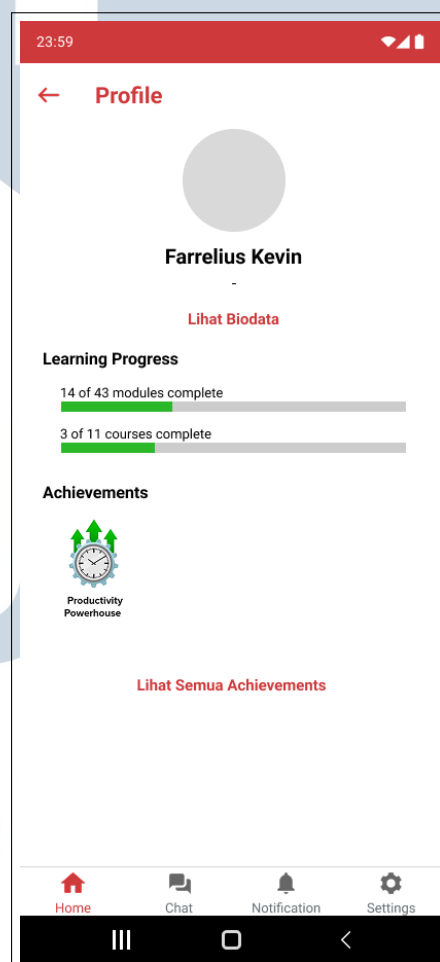
Berdasarkan gambar 3.25 diatas, rekomendasi untuk tampilan popup Modul mencakup penambahan fitur *scroll* pada bagian deskripsi Modul. Fitur ini dirancang dengan aturan jika deskripsi berisi kurang dari sama dengan 6 baris teks, maka seluruh isi deskripsi ditampilkan langsung tanpa perlu *scroll*. Jika deskripsi melebihi 6 baris, maka otomatis menggunakan fitur *scrolling* agar seluruh isi deskripsi dapat dibaca keseluruhan. Indikasi ada atau tidaknya fitur *scrolling* ditandai dengan munculnya *scrollbar* di sisi kanan deskripsi. Ukuran dan tampilan popup tetap mengikuti desain sebelumnya untuk menjaga konsistensi visual sesuai arahan dari mentor.

Penambahan fitur *scrolling* pada deskripsi modul bertujuan untuk menjaga efisiensi ruang tampilan tanpa perlu mengubah ukuran popup atau membuat jendela tambahan hanya untuk membaca deskripsi. Kemudian fitur ini juga dirancang untuk memperbaiki masalah utama yang telah ditemukan, agar pengguna dapat membaca keseluruhan isi deskripsi modul dengan lengkap.

e) Perbaikan Penggunaan Warna dan *Style* pada elemen tertentu

Dalam melakukan evaluasi kategori tampilan antarmuka pengguna (UI) MoLeaWiz *mobile*, ditemukan adanya ketidakkonsistenan dalam penggunaan warna dan *style* (gaya) pada beberapa elemen visual yang dapat mengurangi keselarasan desain antar halaman dan kenyamanan pengguna. Oleh karena itu diberikan beberapa rekomendasi perbaikan guna menyempurnakan tampilan dan pengalaman pengguna.

Pada halaman Profil Pengguna, warna *progress bar* awalnya menggunakan warna biru direkomendasikan untuk diubah menjadi warna hijau agar memiliki konsistensi warna yang sama dengan *progress bar* di halaman lain. Perubahan ini bertujuan memberikan kesan visual yang lebih seragam di seluruh aplikasi. Rekomendasi tampilan ini dapat dilihat pada gambar 3.26 berikut.



Gambar 3.26. Rekomendasi *Progress Bar* Halaman *Profile* Pengguna

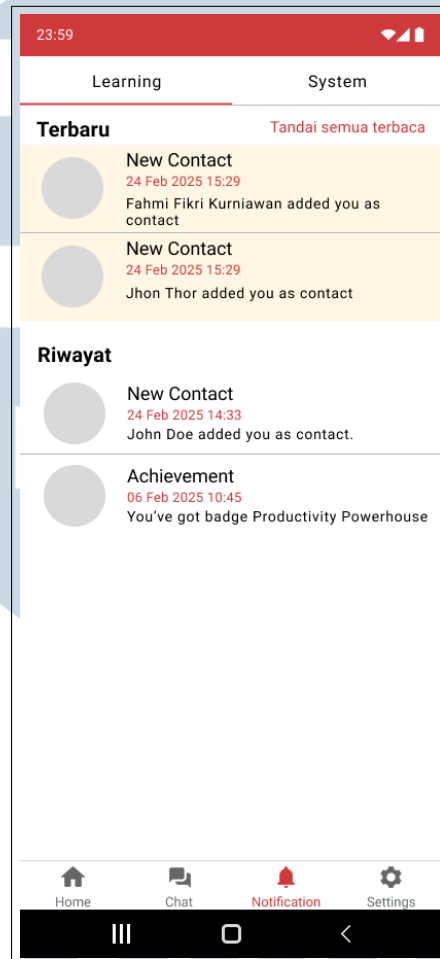
Selanjutnya pada halaman *Content Library*, tampilan *card* yang digunakan awalnya tidak memiliki batasan visual yang jelas karena tidak ada *style* seperti *border* dan *shadow*. Oleh karena itu, direkomendasikan untuk menambahkan *style* tersebut pada *card Content Library* agar memiliki konsistensi dengan *style card* pada halaman *Rewards*. Penambahan *style* ini juga berfungsi untuk memperjelas batas antar elemen *card* dengan *background* putih. Contoh rekomendasi perbaikan pada halaman *Content Library* dapat dilihat pada gambar 3.27 berikut.



Gambar 3.27. Rekomendasi *Card* Pada Halaman *Content Library*

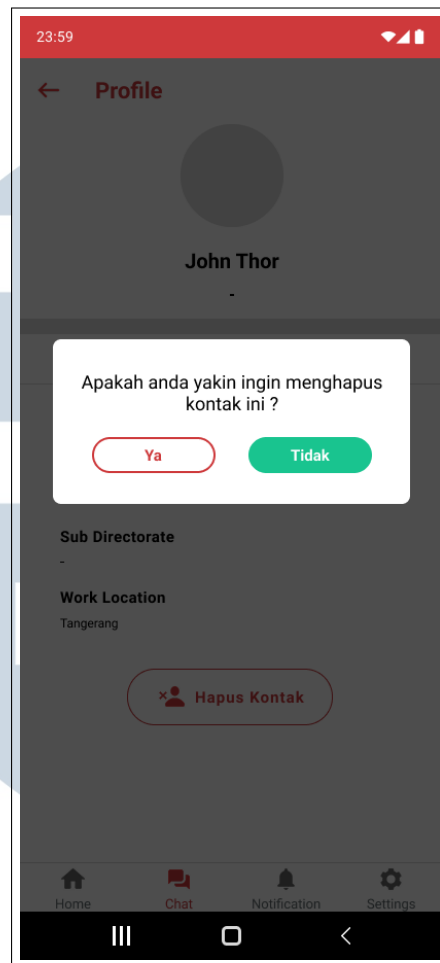
Kemudian pada halaman *Notification*, notifikasi yang belum dibaca pengguna awalnya tidak memiliki *background* atau latar belakang berwarna sehingga kurang memberikan kejelasan dalam membedakannya dengan notifikasi yang sudah dibaca. Untuk mengatasi hal ini, diberikan rekomendasi untuk menambahkan *background berwarna* pada notifikasi yang belum dibaca agar pengguna dapat dengan mudah mengenali notifikasi penting yang belum dibaca.

Perubahan ini juga bertujuan untuk menyesuaikan dengan tampilan desain di dokumen *User Guide*. Visualisasi dari rekomendasi untuk halaman *Notification* dapat dilihat pada gambar 3.28 berikut.



Gambar 3.28. Rekomendasi Halaman *Notification*

Terakhir adalah popup konfirmasi pada penghapusan kontak ditemukan ketidakkonsistenan penggunaan warna dan tata letak tombol “Ya” dan “Tidak” jika dibandingkan dengan popup konfirmasi di halaman lain. Diberikan rekomendasi agar tampilan popup konfirmasi tersebut diseragamkan untuk penggunaan warna dan tata letak tombol “Ya” dan “Tidak” sama seperti popup konfirmasi di halaman lain. Rekomendasi perbaikan popup konfirmasi penghapusan kontak ini dapat dilihat pada gambar 3.29 berikut.



Gambar 3.29. Rekomendasi Popup Hapus Kontak

f) Perbaikan Penggunaan Bahasa

Pada evaluasi ditemukan adanya ketidakkonsistenan dalam penggunaan bahasa Indonesia pada aplikasi *MoLeaWiz mobile*. Oleh karena itu, diberikan rekomendasi agar dilakukan perbaikan dalam penggunaan bahasa agar lebih konsisten dan sesuai dengan pilihan bahasa yang telah ditetapkan oleh pengguna dalam aplikasi. Perbaikan ini penting untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mendapatkan informasi yang jelas.

g) Kesesuaian Tampilan Aplikasi Dengan Dokumen User Guide

Terkait dengan permasalahan ketidaksesuaian antara tampilan pada aplikasi *MoLeaWiz mobile* versi 5.8 dengan dokumen *User Guide MoLeaWiz Mobile*, rekomendasi yang diberikan adalah menyesuaikan tampilan pada dokumen *User Guide* agar mencerminkan tampilan aplikasi yang sebenarnya. Penyesuaian ini bertujuan mempermudah pengguna, terutama pengguna baru dalam memahami

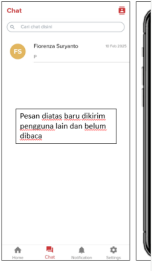
panduan dan alur pada aplikasi serta mengurangi kebingungan saat menggunakan aplikasi berdasarkan dokumentasi yang tersedia.

5) Presentasi dan Finalisasi Evaluasi MoLeaWiz Mobile

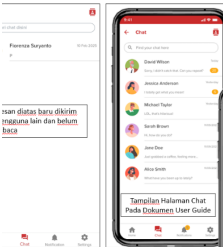
Setelah menyusun rekomendasi perbaikan untuk MoLeaWiz *mobile*, dilanjutkan proses presentasi kepada mentor yang mewakili tim *Interaction Designer*. Dalam sesi tersebut, evaluator memberikan penjelasan terkait setiap rekomendasi yang diajukan, baik melalui lisan maupun melalui visualisasi desain. Setelah rekomendasi tersebut diterima, dilanjutkan dengan presentasi progres kerja bulan Maret kepada *supervisor*. Presentasi ini mencakup penjelasan mengenai proses revisi laporan evaluasi, termasuk tahapan pengerjaan dan penyusunan rekomendasi yang ditujukan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama proses evaluasi.

Dalam presentasi, *supervisor* dan mentor memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa laporan telah disusun dengan rapi dan terstruktur dengan baik. Penggunaan tabel melalui Google Spreadsheet untuk kemudahan akses dan melampirkan hasil evaluasi serta penyusunan langkah-langkah kerja juga diapresiasi. Selain itu, rekomendasi yang disusun dinilai cukup kuat dan dapat dipertahankan karena disertai dengan penjelasan yang logis, sehingga dapat diterima dan diproses lebih lanjut untuk pengembangan ke depan. Dengan demikian, proyek Evaluasi dan Rekomendasi untuk MoLeaWiz *Mobile* versi 5.8 telah difinalisasi dan dinyatakan selesai. Selanjutnya adalah melanjutkan proyek berikutnya, yaitu melakukan evaluasi dan menyusun rekomendasi untuk MoLeaWiz *web*. Kemudian contoh tampilan dokumen "Laporan Evaluasi MoLeaWiz *Mobile* v5.8" dapat dilihat pada gambar 3.30 dan gambar 3.31 berikut ini.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Laporan Evaluasi MoLeaWiz Mobile Versi 5.8				
Kategori	Evaluasi	Hasil	Keterangan Hasil	Dokumentasi
Checkbox "Remember Me"	Ketersediaan checkbox "Remember Me" atau "Ingat Saya" pada halaman login.	✓	Menggunakan prinsip "confirmation" dan "error prevention" mencegah kesalahan pengguna.	
Badges	Ketersediaan Badges pada chat dan notifikasi.	✗	Tidak ada Badges pada halaman chat.	
Indikator Proses	Sistem menyediakan indikator saat aplikasi memproses sesuatu.	✓	Saat proses mengunduh modul, terdapat indikator proses dalam bentuk angka.	

Gambar 3.30. Contoh Tampilan Dokumen "Laporan Evaluasi MoLeaWiz Mobile" (1)

Dokumentasi / Bukti	Alasan	Feedback Tim Interaction Designer	Rekomendasi
	Tidak ada badges baik dalam bentuk dot atau angka pada halaman Chat membuat pengguna tidak mengetahui pesan/chat yang belum dibaca. Harusnya disediakan badges seperti yang ada pada menu Notification agar pengguna mengetahui notifikasi/chat yang belum dibaca. Telah dilakukan percobaan testing dengan total partisipan 5 orang. 3 dari 5 orang menunjukkan hasil tidak mampu membedakan sama sekali mana pesan yang belum dibaca, sedangkan 2 dari 5 orang menunjukkan mampu menemukan pesan yang belum dibaca namun membutuhkan waktu yang lama dengan menggunakan caranya masing-masing. Semua partisipan berkomentar, jika tidak ada badges sama sekali, pengguna tidak akan mengetahuinya sama sekali, ini berlaku baik untuk pengguna baru ataupun yang sudah biasa menggunakan. Dari permasalahan diatas, tentu akibatnya sangat merugikan pengguna karena tidak mengetahui pesan yang belum dibaca sehingga menurunkan usability & pengalaman pengguna.	Benar, untuk halaman Chat diperlukannya implementasi badges, sama seperti badges yang ada pada halaman Notification agar chat yang belum terbaca dapat diketahui pengguna. Kesalahan ini harus segera diperbaiki.	Tambahkan badges dalam bentuk angka atau dot jika ada pesan atau chat yang belum dibaca oleh pengguna. Tempatkan badges diatas ikon Chat pada footer dan chat yang belum dibaca. Berikut rekomendasi desainnya : https://www.figma.com/proto/6dGCPvXsra6v77ZjRIBXuZ/Recommendation?node-id=344-1551&viewport=158%2C-363%2C0.16&edit=1&u8rmPNRjQGaQ-0&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=344%3A1551&show-proto-sidebar=1

Gambar 3.31. Contoh Tampilan Dokumen "Laporan Evaluasi MoLeaWiz Mobile" (2)

3.3.2 Evaluasi dan Rekomendasi MoLeaWiz Web

Evaluasi dan rekomendasi untuk MoLeaWiz berbasis *web* merupakan proyek yang dilakukan setelah selesainya proyek evaluasi dan rekomendasi untuk MoLeaWiz *mobile*. Secara spesifik, proyek ini dimulai pada tanggal 21 April 2025 hingga 28 Mei 2025. Berikut uraian proses evaluasi dan rekomendasi MoLeaWiz *web* yang disusun berdasarkan tahapan pengerjaan.

1) Tahap Observasi dan Eksplorasi MoLeaWiz Web

Tahap ini merupakan langkah awal dari proyek evaluasi dan rekomendasi MoLeaWiz berbasis *web*. Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi seputar MoLeaWiz *web*, seperti latar belakang pembuatan dan proses dalam membuat desain MoLeaWiz *web*, perbedaan antara MoLeaWiz berbasis *mobile* dengan *web*, dan lain-lain. Secara garis besar, pencarian informasi dilakukan dengan berdiskusi bersama mentor dan tim *Interaction Designer*. Pada tahap ini, juga dilakukan eksplorasi fitur pada MoLeaWiz *web* sebagai langkah awal untuk melihat secara keseluruhan isi dari MoLeaWiz *web* dan menemukan perbedaan antara *web* dengan *mobile*.

2) Tahap Penyusunan Kategori

Setelah informasi yang didapatkan telah mencukupi, tahap berikutnya adalah memulai penyusunan kategori evaluasi. Kategori evaluasi untuk MoLeaWiz *web* ditetapkan bersama dengan mentor untuk mengikuti kategori dan komponen yang telah digunakan pada proyek evaluasi MoLeaWiz berbasis *mobile* sebelumnya, yaitu terdiri dari kategori Fungsionalitas, *Usability*, Tampilan UI, dan Lain-lain, lengkap dengan komponen yang terdapat di dalam masing-masing kategori. Namun secara khusus untuk evaluasi MoLeaWiz *web*, ditambahkan satu komponen baru pada kategori *usability*, yaitu responsivitas tampilan.

Penambahan komponen responsivitas tampilan memiliki alasan yang mendasar, karena komponen tersebut memiliki keterkaitan dengan beberapa kriteria dalam teori *usability* menurut Jacob Nielsen dan ISO 9241-11. Tampilan yang responsif pada website memungkinkan pengguna untuk mengakses dan menggunakan aplikasi secara optimal di berbagai perangkat, sehingga mendukung efektivitas dan efisiensi dalam menyelesaikan tugas. Hal ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kepuasan pengguna, karena tampilan yang responsif memberikan pengalaman penggunaan yang lebih nyaman dan konsisten diberbagai perangkat.

3) Tahap Evaluasi MoLeaWiz Web dan Penyusunan Laporan

Setelah kategori evaluasi ditetapkan, proses selanjutnya adalah melakukan evaluasi menyeluruh terhadap platform MoLeaWiz berbasis *web*. Proses ini mengikuti alur kerja penyusunan laporan yang telah ditampilkan pada gambar 3.15 yang ada pada tahap penyusunan laporan evaluasi dan rekomendasi MoLeaWiz *mobile* sebelumnya.

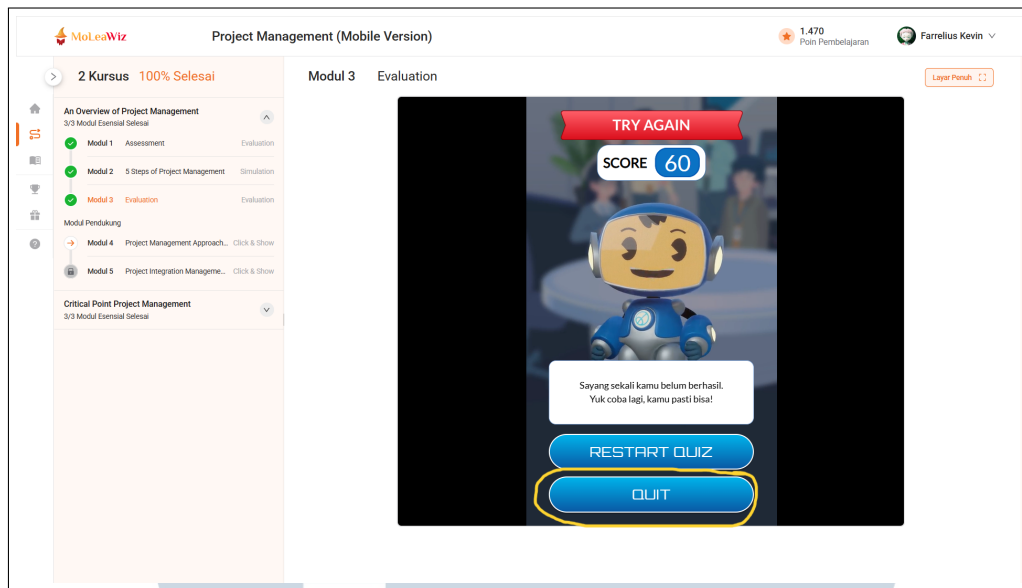
Langkah awal dimulai dengan membuat *sheet* baru di dokumen Google Spreadsheet yang dinamai Laporan Evaluasi MoLeaWiz Web v5.0. Struktur tabel yang digunakan pada laporan mengikuti format yang telah ada pada laporan evaluasi MoLeaWiz *mobile* sebelumnya, namun diberikan tambahan komponen responsivitas tampilan pada kategori *usability* khusus untuk MoLeaWiz *web*.

Setelah *template* laporan selesai disusun, proses evaluasi dilakukan secara berurutan berdasarkan kategori dan komponen sesuai dengan alur kerja yang telah ditetapkan. Temuan-temuan hasil evaluasi langsung dicatat dengan mengisi kolom-kolom penjelasan yang telah disediakan. Berikut ini merupakan kumpulan masalah atau kekurangan yang berhasil diidentifikasi saat melakukan evaluasi pada MoLeaWiz *web*.

a) Tombol tidak berfungsi dengan baik

Permasalahan ini ditemukan ketika mencoba semua tombol yang ada pada aplikasi MoLeaWiz *web*, khususnya pada komponen tombol dalam kategori Fungsionalitas. Pada beberapa modul pembelajaran, diakhir pembelajaran modul umumnya terdapat tombol "*Quit*" yang seharusnya menavigasi pengguna untuk keluar dari modul. Namun tombol tersebut tidak menjalankan aksi apapun saat diklik.

Permasalahan ini berpotensi membingungkan pengguna, karena secara umum tombol dengan label "*Quit*" atau "*Keluar*" diharapkan memiliki fungsi seperti menavigasi pengguna untuk kembali ke halaman utama, atau keluar dari modul. Ketiadaan respon dari tombol "*Quit*" ini juga membuat pengguna tidak mengetahui apakah modul yang sudah dikerjakan telah selesai atau tersimpan dengan baik atau belum. Bukti tangkapan layar atau *screenshot* terkait masalah tombol *Quit* pada akhir sesi modul pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.32 berikut.

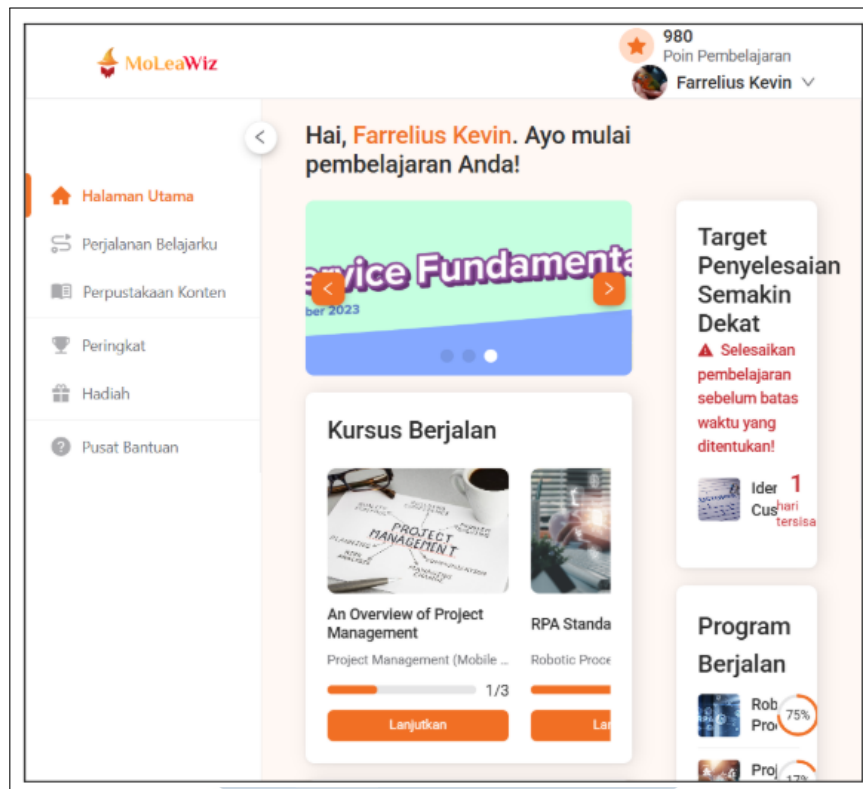


Gambar 3.32. Bukti Masalah Tombol "Quit" pada Akhir Modul

Permasalahan tombol yang tidak memberikan aksi melanggar beberapa teori desain UI, seperti *8 Golden Rules of Interface Design* (Ben Shneiderman) pada komponen *offer informative feedback* yang menjelaskan pentingnya sistem memberikan respon setiap kali pengguna melakukan aksi tertentu. Selain itu, juga terdapat teori desain (Don Norman) pada komponen *affordance* dan *visibility* karena tombol dengan label "Quit" yang tampak dapat diklik untuk menavigasi pengguna tersebut kenyataannya tidak berfungsi dan menciptakan ketidaksesuaian antara ekspektasi pengguna dan fungsi sebenarnya.

b) Tampilan Website Tidak Responsif

Permasalahan ini ditemukan ketika mengevaluasi komponen responsivitas tampilan pada kategori *usability*. Ditemukan bahwa MoLeaWiz web tidak mampu menyesuaikan tampilannya ketika dibuka di perangkat dengan ukuran layar berbeda atau lebih kecil, seperti tablet dan *smartphone*. Elemen-elemen yang ada pada tampilan tidak tersusun dengan baik, sebagian konten terpotong, dan interaksi menjadi sulit dilakukan. Bukti *screenshot* terkait hal ini dapat dilihat pada gambar 3.33 berikut.



Gambar 3.33. Bukti Masalah Tampilan Website Tidak Responsif

Tampilan website yang tidak responsif secara langsung menurunkan aspek *usability* karena berdampak pada efektivitas, efisiensi, dan kenyamanan penggunaan. Akses yang tidak optimal di perangkat seluler, seperti tablet dan *smartphone* membuat pengguna terhambat dalam menyelesaikan tugas, meningkatkan beban kognitif, dan menurunkan kepuasan mereka ketika mencoba mengaksesnya di perangkat non desktop. Berdasarkan hasil diskusi dengan beberapa pengguna terkait permasalahan diatas, diperoleh beberapa poin penting yang memperkuat pentingnya pengembangan tampilan *web* yang responsif:

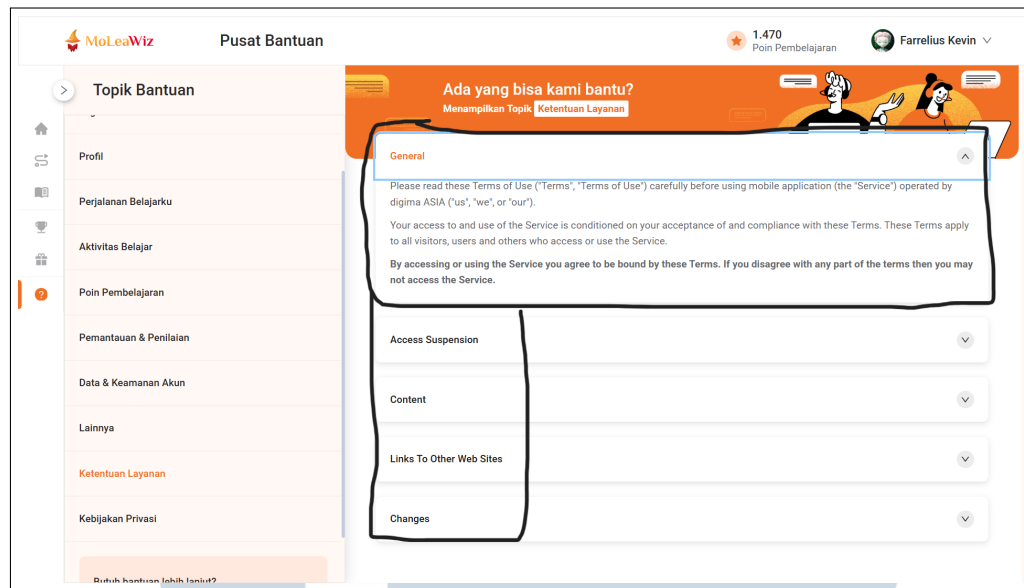
- Beberapa pengguna menilai bahwa tampilan MoLeaWiz *web* sudah baik saat diakses melalui desktop. Namun, tampilan MoLeaWiz *web* yang tidak responsif dinilai sebagai permasalahan serius. Karena di era digital saat ini pengguna tidak selalu mengakses platform melalui desktop, melainkan banyak dari mereka yang mengandalkan perangkat seluler dengan beragam ukuran layar, sehingga tampilan yang responsif menjadi kebutuhan utama.

- Salah satu pengguna juga memberikan contoh studi kasus. Ketika beberapa karyawan yang mengikuti pelatihan tidak mampu mengakses MoLeaWiz *web* di desktop karena hanya dapat menggunakan desktop di kantor dan ia tidak mampu mengunduh MoLeaWiz *mobile* di *smartphone* karena keterbatasan perangkat seperti ruang penyimpanan dan spesifikasi. Dalam situasi ini, akses melalui *web* di *smartphone* menjadi satu-satunya alternatif karena lebih fleksibel. Namun karena tampilan *web* yang tidak responsif, akibatnya menghambat proses pembelajaran pengguna.
- Ada juga yang memahami dari perspektif pengembang aplikasi bahwa membuat tampilan *web* menjadi responsif memerlukan sumber daya (*resource*) tambahan, seperti waktu dan usaha. Namun mereka menilai, pengembang seharusnya tidak terlalu terbebani karena proses perbaikan dapat dilakukan secara bertahap.

Dengan demikian, permasalahan responsivitas tampilan ini tidak hanya merupakan persoalan teknis dalam pengembangan, tetapi utamanya berkaitan dengan kepuasan pengguna dalam mengakses dan menyelesaikan proses pembelajaran melalui berbagai perangkat. Meskipun platform MoLeaWiz telah menyediakan aplikasi berbasis *mobile* yang dapat diunduh, pengembangan tampilan *web* yang responsif tetap menjadi hal penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

c) Penggunaan Bahasa Tidak Konsisten pada MoLeaWiz Web

Ketidakkonsistenan penggunaan bahasa ditemukan ketika memilih menggunakan Bahasa Indonesia pada pengaturan bahasa di MoLeaWiz *web*. Setelah dilakukan eksplorasi, ditemukan isi pada menu Pusat Bantuan di topik Ketentuan Layanan dan Kebijakan Privasi masih menggunakan Bahasa Inggris meskipun telah diatur kedalam Bahasa Indonesia. Bukti *screenshot* terkait hal ini dapat dilihat pada gambar 3.34 berikut.

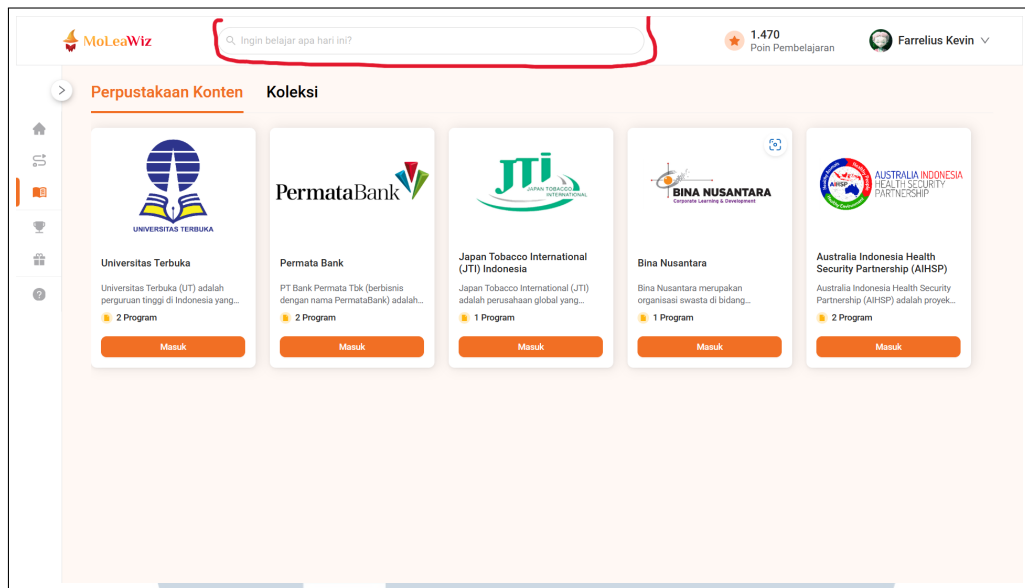


Gambar 3.34. Bukti Penemuan Inkonsistensi Bahasa MoLeaWiz Web

Ketidakkonsistenan penggunaan bahasa ini bertentangan dengan beberapa prinsip atau teori desain interaksi. Dalam *8 Golden Rules of Interface Design* (Ben Shneiderman) pada komponen *strive for consistency* dijelaskan bahwa desain antarmuka harus menjaga konsistensi dalam terminologi dan tampilan. Hal ini juga sejalan dengan prinsip *consistency* dalam teori desain interaksi, yang menekankan pentingnya keseragaman dalam penyajian elemen-elemen antarmuka, termasuk bahasa. Selain itu, dari aspek *usability*, inkonsistensi bahasa dapat memengaruhi aspek *learnability*, karena pengguna baru mungkin kesulitan dalam memahami bahasa tersebut sehingga informasi yang didapat menjadi tidak maksimal.

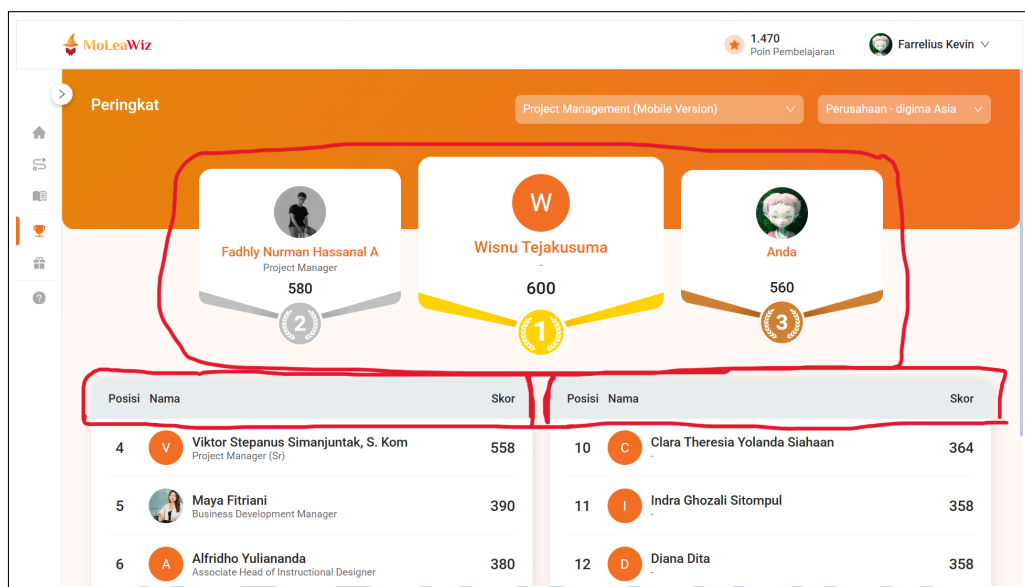
d) Pemilihan Warna Kurang Sesuai Pada Komponen UI dan Teks

Pada MoLeaWiz web, ditemukan beberapa permasalahan dalam pemilihan warna antarmuka yang berdampak pada keterbacaan dan kejelasan elemen. Pertama, pada komponen *search bar*, warna *border* yang digunakan kurang kontras karena hampir menyamai warna *background* atau latar belakang, sehingga sulit terlihat dengan jelas. Bukti *screenshoot* terkait hal ini dapat dilihat pada gambar 3.35 berikut.



Gambar 3.35. Bukti Permasalahan Komponen *Search Bar*

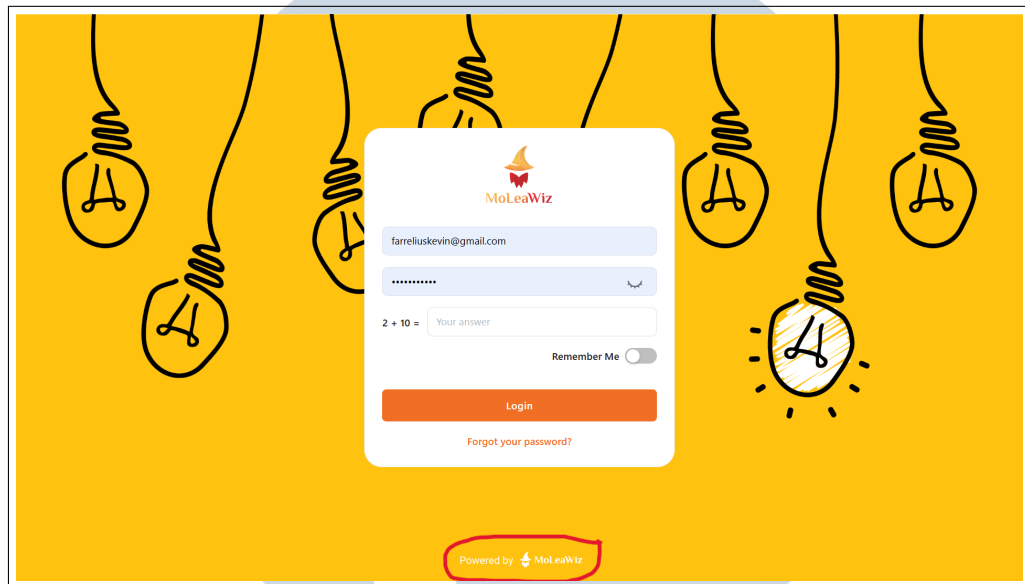
Kedua, pada halaman Peringkat, warna pada elemen *Top 3* nyaris menyatu dengan latar belakang (*background*) karena tidak ada *style* seperti *border* membuat batas antar elemen menjadi tidak jelas. Selain itu, pemilihan warna abu-abu muda pada *header* tabel peringkat kurang terlihat dengan jelas. Bukti *screenshot* terkait hal ini dapat dilihat pada gambar 3.36 berikut.



Gambar 3.36. Bukti Permasalahan Komponen Pada Halaman Peringkat

Ketiga, pada halaman *Login*, teks “*Powered by MoLeaWiz*” menggunakan

warna putih, namun *background* halaman umumnya dominan berwarna cerah, membuat tulisan tersebut sulit terlihat oleh pengguna. Bukti *screenshoot* terkait hal ini dapat dilihat pada gambar 3.37 berikut.

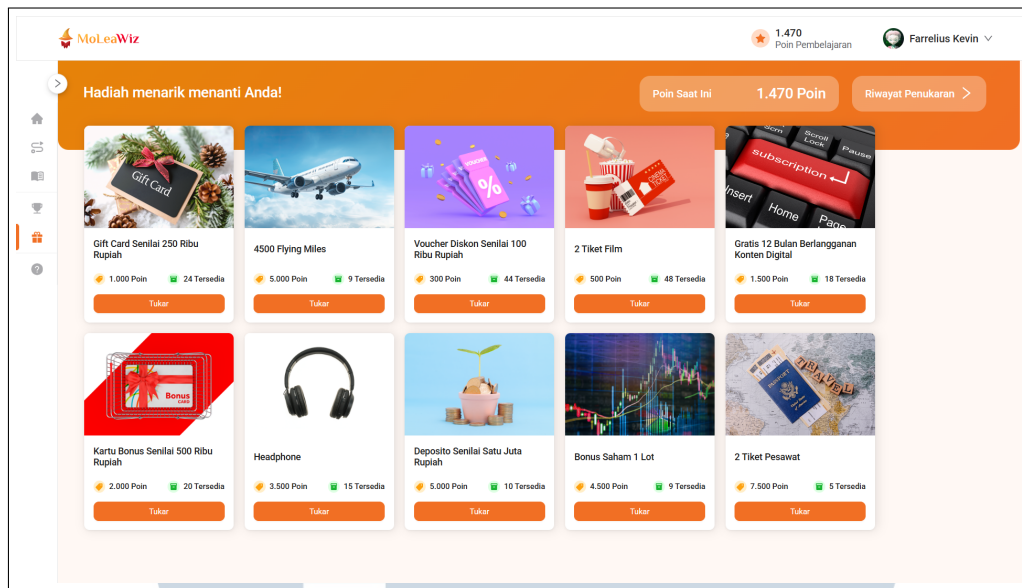


Gambar 3.37. Bukti Permasalahan Teks "Powered By MoLeaWiz" Halaman Login

Permasalahan terkait komponen diatas umumnya bertentangan dengan prinsip teori warna dalam desain antarmuka. Warna yang kurang kontras atau terlalu mirip dengan *background* layar akan mengurangi keterbacaan dan kejelasan. Dalam prinsip desain yang baik, kontras yang cukup antara elemen (seperti teks atau *border*) dengan *background* sangat penting. Dalam aturan dasar pada warna, diharuskan menggunakan warna gelap untuk elemen jika latar belakang cerah, sebaliknya diharuskan menggunakan warna terang untuk elemen jika latar belakang gelap.

e) Susunan Card Kurang Rapi

Permasalahan ini ditemukan pada halaman Hadiah, di mana susunan *card* tampak kurang rapi akibat adanya ruang kosong yang cukup lebar di sisi kanan layar. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak *card* tidak responsif dan tidak memanfaatkan ruang layar dengan optimal, sehingga menciptakan tampilan antarmuka yang tidak simetris dan mengganggu estetika visual. Bukti *screenshoot* terkait hal ini dapat dilihat pada gambar 3.38 berikut.



Gambar 3.38. Tampilan Card Pada Halaman Hadiah

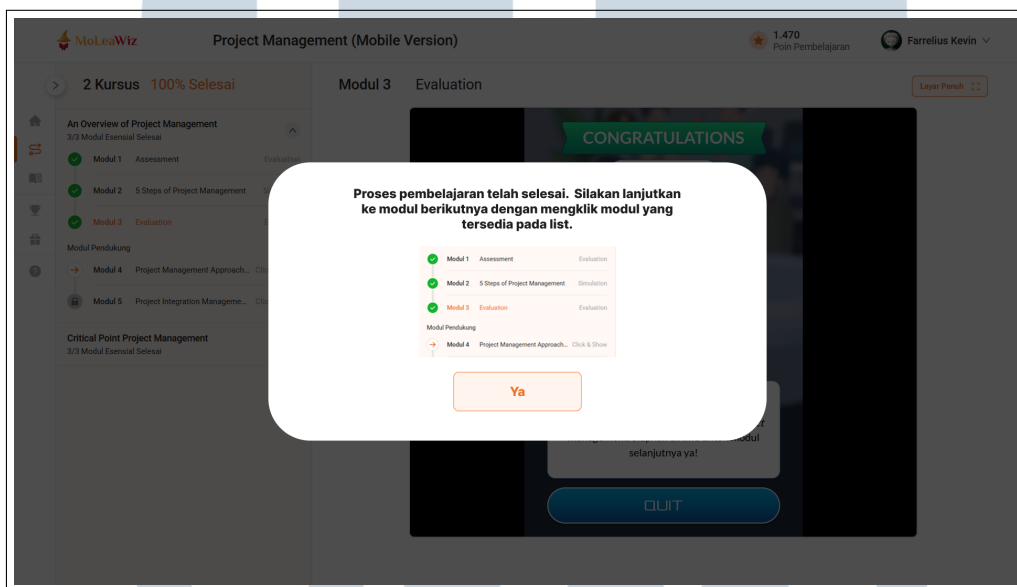
Setelah seluruh evaluasi didokumentasikan dengan memasukkan tampilan bukti dan dijelaskan pada setiap bagian kolom-kolom penjelasan, seperti kolom Keterangan Hasil dan Kolom Alasan, proses berikutnya adalah mengadakan pertemuan dengan mentor dan tim *Interaction Designer*. Pada pertemuan tersebut, evaluator menjelaskan temuan-temuan yang telah didapatkan dalam evaluasi MoLeaWiz web, kemudian mentor dan tim *Interaction Designer* akan memberikan *feedback* dari hasil temuan-temuan evaluasi tersebut baik dalam bentuk lisan atau penjelasan teks di kolom *Feedback* Tim *Interaction Designer* pada dokumen laporan evaluasi MoLeaWiz web. Dari *feedback* tersebut, evaluator mendapatkan hasil bahwa seluruh temuan evaluasi dapat diterima dan dapat melanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu penyusunan rekomendasi perbaikan.

4) Tahap Penyusunan Rekomendasi Perbaikan

Dalam penyusunan rekomendasi perbaikan, diberikan *output* atau luaran yang sama seperti rekomendasi untuk MoLeaWiz mobile, yaitu dalam bentuk penjelasan tertulis pada kolom "Rekomendasi" di dokumen laporan evaluasi MoLeaWiz web dan bentuk visualisasi desain antarmuka atau prototipe menggunakan Figma untuk memberikan gambaran visual dari rekomendasi yang diajukan. Berikut adalah uraian rekomendasi perbaikan yang telah dibuat berdasarkan temuan evaluasi terhadap MoLeaWiz web.

a) Penambahan Popup Informasi Setelah Modul Selesai

Untuk mengatasi kebingungan pengguna terhadap tombol berlabel “Quit” yang muncul pada beberapa modul lama namun tidak menjalankan aksi apapun saat diklik, dan berdasarkan masukan dari mentor bahwa memperbaiki modul-modul lama membutuhkan waktu dan usaha yang cukup besar. Oleh karena itu, solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menambahkan popup atau pesan informasi yang muncul setelah pengguna berhasil menyelesaikan pembelajaran disuatu modul. Contoh rekomendasi tampilan popup tersebut dapat dilihat pada gambar 3.39 berikut.



Gambar 3.39. Rekomendasi Popup Setelah Berakhir Proses Belajar

Popup ini berfungsi sebagai informasi penanda bahwa proses pembelajaran di modul tersebut telah selesai dan memberikan arahan ke pengguna untuk navigasi ke modul lain. Contoh isi pesan yang bisa ditampilkan adalah “Proses pembelajaran telah selesai. Silakan lanjutkan ke modul berikutnya dengan mengklik modul yang tersedia pada list”. Dengan adanya pesan ini, pengguna akan lebih memahami bahwa proses pembelajaran pada modul tersebut telah selesai secara sistem dan mereka tidak perlu klik tombol “Quit” yang tidak aktif tersebut untuk keluar dari modul.

b) Membuat Tampilan Website Yang Responsif

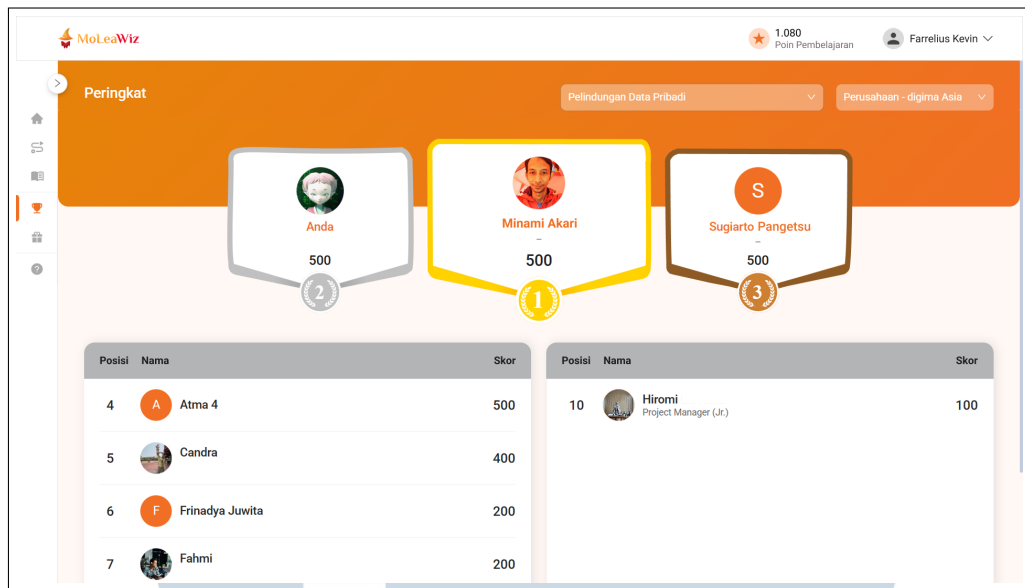
Permasalahan tampilan yang tidak responsif pada MoLeaWiz *web* dapat berdampak langsung pada kenyamanan dan kepuasan pengguna, terutama bagi mereka yang mengakses platform melalui berbagai perangkat selain desktop dengan berbagai ukuran layar, seperti tablet atau ponsel. Oleh karena itu, rekomendasi yang dapat diberikan adalah melakukan pengembangan atau perbaikan pada tampilan website MoLeaWiz menjadi responsif agar mampu menyesuaikan tampilan dengan baik di berbagai ukuran layar. Dalam rekomendasi ini, proses pembuatan visualisasi desain tampilan *web* yang responsif tidak disertakan. Hal tersebut didasarkan pada hasil diskusi dan pertimbangan bersama pihak perusahaan, di mana dijelaskan bahwa tim *Interaction Designer* telah memulai proyek pengembangan terkait dan peserta magang dibebaskan dari tanggung jawab tersebut.

c) Perbaikan Penggunaan Bahasa

Evaluator menemukan adanya ketidakkonsistenan penggunaan bahasa Indonesia pada MoLeaWiz *web*. Oleh karena itu, direkomendasikan agar dilakukan perbaikan dalam penggunaan bahasa agar lebih konsisten dan sesuai dengan pilihan bahasa yang telah ditetapkan oleh pengguna dalam aplikasi. Perbaikan ini penting untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mendapatkan informasi yang jelas.

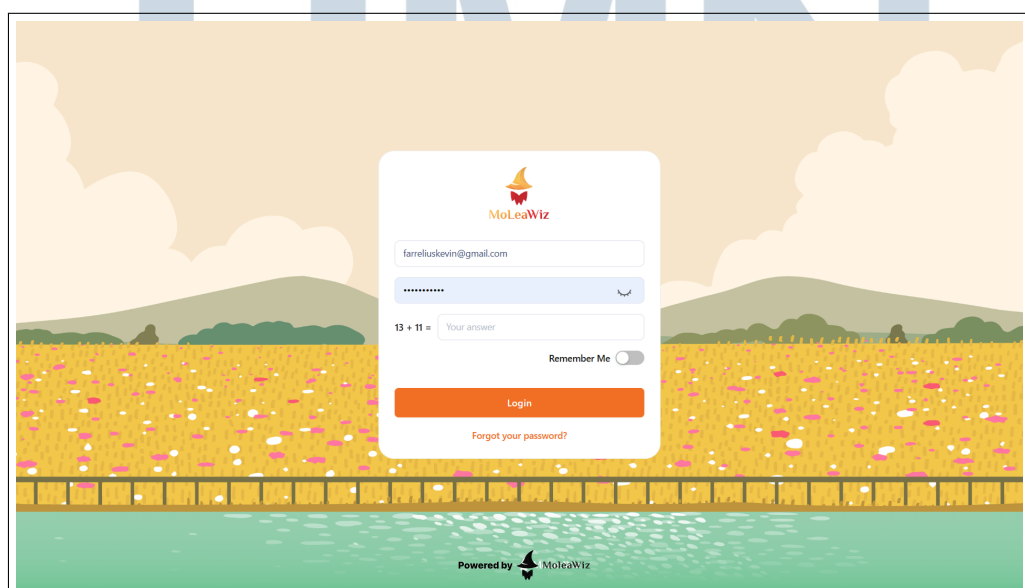
d) Perbaikan Warna dan Style Pada Beberapa Elemen

Untuk elemen *Search Bar*, direkomendasikan untuk menambahkan kontras pada *border* agar lebih jelas terlihat oleh pengguna dan tidak tampak menyatu dengan warna *background* halaman. Hal ini penting untuk meningkatkan visibilitas komponen *search bar*. Kemudian untuk halaman Peringkat, direkomendasikan menambah *style border berwarna* pada elemen Top 3 agar semakin jelas batas antara elemen dengan *background* halaman. Selain itu, warna abu-abu pada *header* tabel peringkat juga diganti dengan warna abu-abu yang lebih gelap, sehingga struktur tabel lebih tegas. Visualisasi rekomendasi pada halaman Peringkat dapat dilihat pada gambar 3.40 berikut.



Gambar 3.40. Rekomendasi Perbaikan Elemen di Halaman Peringkat

Untuk warna teks “*Powered by MoLeaWiz*” di halaman *Login*, direkomendasikan mengubah warna teks “*Powered By*” dan logo MoLeaWiz menjadi warna hitam menyesuaikan prinsip desain pada teori warna untuk menggunakan teks berwarna gelap pada *background* cerah. Selain meningkatkan keterbacaan, perubahan ini juga telah sesuai dengan mengikuti aturan warna pada dokumen “*Brand Guideline MoLeaWiz*”. Visualisasi rekomendasi terkait hal tersebut dapat dilihat pada gambar 3.41 berikut.



Gambar 3.41. Rekomendasi Warna Teks “*Powered By MoLeaWiz*” Pada Halaman *Login*

e) Perbaikan *Layout Card* agar Lebih Responsif

Tata letak (*layout*) *card* pada halaman Hadiah perlu disesuaikan agar tampilan lebih rapi dan responsif terhadap berbagai ukuran layar. Tampilan yang saat ini terlihat tidak simetris dan menyisakan banyak ruang kosong pada layar sehingga menunjukkan bahwa *layout* belum dioptimalkan dengan baik. Oleh karena itu, direkomendasikan agar *layout card* disesuaikan dengan menyesuaikan jarak antar *card* agar lebih merata dan proporsional, tanpa perlu mengubah ukuran *card* itu sendiri. Penyesuaian ini membantu menciptakan tampilan antarmuka yang lebih seimbang secara visual, sekaligus meningkatkan kenyamanan pengguna saat melihat elemen di halaman tersebut.

5) Presentasi dan Finalisasi Evaluasi MoLeaWiz Web

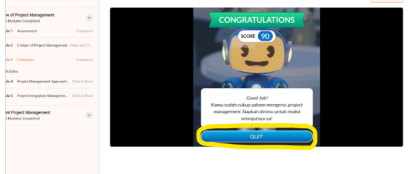
Setelah seluruh rekomendasi perbaikan untuk MoLeaWiz berbasis *web* telah disusun dengan baik, dilanjutkan proses presentasi kepada mentor. Dalam sesi tersebut, evaluator menyampaikan penjelasan terkait setiap rekomendasi yang diajukan secara lisan dan didukung oleh visualisasi desain. Dari hasil presentasi, mentor memberikan *feedback* positif dimana rekomendasi untuk MoLeaWiz *web* dapat diterima, sehingga proses dilanjutkan dengan presentasi akhir kepada *supervisor*.

Pada presentasi akhir dengan *supervisor*, topik yang dibahas adalah terkait hasil evaluasi dan usulan rekomendasi pada MoLeaWiz *web*. *Supervisor* juga memberikan tanggapan atau *feedback* positif terhadap hasil kerja yang dinilai rapi, terstruktur, dan dapat diterima penjelasannya. Dengan demikian, proyek Evaluasi dan Rekomendasi MoLeaWiz Web versi 5.0 telah difinalisasi dan dinyatakan selesai. Kemudian contoh tampilan dokumen "Laporan Evaluasi MoLeaWiz Web v5.0" dapat dilihat pada gambar 3.42 dan 3.43 berikut ini.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Laporan Evaluasi MoLeaWiz Web Versi 5.0					
	Kategori	Evaluasi	Hasil	Keterangan Hasil	Dokumentasi / Bukti
6	Fungsionalitas	Menu dan Fitur	Semua menu dan fitur berfungsi dengan baik.	✓	
7		Tombol	Semua tombol berfungsi dengan baik.	X	Pada beberapa modul pembelajaran, ditemukan bahwa di akhir activity terdapat tombol "Quit" yang tidak menjalankan aksi apapun saat diklik.
8		Text Field	Text field berfungsi dengan baik.	✓	Pengguna mampu menginput data, misalnya Username dan Password
9		Notifikasi / Feedback	Pengguna menerima semua notifikasi / feedback dengan jelas.	✓	
10	Usability	Validasi Input	Sistem mampu menanggapi input yang salah (misalnya, email tidak valid, field kosong, dll)	✓	

Gambar 3.42. Contoh Tampilan Dokumen "Laporan Evaluasi MoLeaWiz Web" (1)

	Dokumentasi / Bukti	Alasan	Feedback Tim Interaction Designer	Rekomendasi
6				
7		Ketika mengerjakan suatu modul, seperti yang ditunjukkan pada bukti dokumentasi, pengguna akan menemukan tombol "Quit" di akhir activity setelah modul diselesaikan. Namun, tombol tersebut tidak memberikan aksi apapun saat diklik. Pengguna mengalami kebingungan. Karena secara umum, mereka berespons bahwa tombol "Quit" akan membawa mereka keluar dari modul atau memberikan arahan lebih lanjut. Hal ini berpotensi meninggalkan pengguna, karena secara umum tombol dengan label seperti "Quit" atau "Keluar" diharapkan memberikan feedback atau membawa pengguna ke halaman lain (misalnya kembali ke beranda, keluar dari modul, atau menampilkan konfirmasi). Ketidapan aksi atau umpan balik ini membuat pengguna tidak mengetahui apakah modul benar-benar telah selesai atau masih ada langkah lanjutan. Akibatnya, pengalaman pengguna (UX) menurun, karena situasi ini dapat memicu kebingungan, rasa tidak pasti, hingga frustrasi, yang akhirnya memberikan kesan negatif terhadap aplikasi.	Modul-modul yang ada tombol "Quit" tersebut sebenarnya merupakan modul khusus untuk MoLeaWiz mobile yang ada jauh sebelum dibuatnya MoLeaWiz Web. Oleh karena itu masih ada tombol "Quit" di modul tersebut. Berbeda dengan modul-modul yang saat ini telah dibuat sudah responsif dan akhirnya modulnya tidak ada tombol "Quit". Modul-modul lama tersebut memang sengaja tetap disimpan dan ditampilkan, karena jika harus memperbaiki isi modulnya maka membutuhkan waktu dan tenaga yang banyak karena banyaknya modul-modul lama tersebut.	Untuk mengatasi kebingungan pengguna terhadap tombol "Quit" pada modul-modul lama, tanpa perlu melakukan perubahan langsung pada isi modul, berikut rekomendasi yang dapat diterapkan: - Tambahkan Petunjuk Visual atau Interaktif setelah Modul Selesai dengan menampilkan popup atau pesan singkat saat pengguna menyelesaikan modul. Khususnya saat tombol "Quit" muncul. Contoh isi pesan: "Modul telah selesai. Anda dapat melanjutkan ke tahap berikutnya." Pesan ini membantu menegaskan bahwa modul sudah tuntas meskipun tidak ada aksi lanjut saat tombol diklik. - Berikan Arahan Tindakan Selanjutnya kepada Pengguna dengan menambahkan arahan mengenai langkah berikutnya yang harus dilakukan pengguna. Contoh: "Silakan lanjutkan ke modul berikutnya dengan" Arahan ini bisa ditampilkan bersamaan dengan pesan informasi modul telah selesai.
8				
9				
10		Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang, terdapat sejumlah poin penting yang mampu mendukung dibutuhkannya pengembangan website MoLeaWiz yang responsif, terutama dalam konteks penggunaan di luar perangkat desktop. - Responden menilai bahwa tampilan MoLeaWiz web sudah sangat baik jika diakses melalui desktop, mereka menyoroti kekurangan fatal dari platform ini, yaitu ketidaknyamanan saat diakses melalui perangkat mobile.		

Gambar 3.43. Contoh Tampilan Dokumen "Laporan Evaluasi MoLeaWiz Web" (2)

3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Selama proses evaluasi dan penyusunan rekomendasi terhadap platform MoLeaWiz berbasis *mobile* dan *web*, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan magang berlangsung, antara lain :

1. Minimnya pemahaman dalam melakukan evaluasi suatu platform terutama dikaitkan dengan UI/UX pada masa awal magang.
2. Keterlambatan mendapatkan mentor dari pihak perusahaan pada bulan pertama magang yang berakibat mengambat proses diskusi dengan tim yang ahli, sehingga menyebabkan pengulangan evaluasi MoLeaWiz *Mobile*.
3. Terdapat perbedaan perangkat lunak desain yang digunakan antara pihak perusahaan atau tim *Interaction Designer* yang menggunakan Adobe XD, dengan pelaksanaan proyek magang yang menggunakan Figma.
4. Keterbatasan dalam menjangkau pengguna akhir untuk melaksanakan *Usability Testing* dan penggalan informasi.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, sejumlah solusi yang telah dilakukan, yaitu:

1. Memanfaatkan masa awal magang untuk mempelajari secara mandiri dan diskusi dengan rekan kerja di perusahaan terkait proses evaluasi platform yang dapat dikaitkan dengan UI/UX. Proses ini juga disertai dengan mempelajari kembali teori-teori desain UI/UX yang pernah dipelajari selama masa perkuliahan.
2. Mengajukan permintaan langsung kepada *supervisor* untuk memilih mentor dari salah satu orang yang ada pada tim *Interaction Designer* guna mendukung proses evaluasi agar lebih terarah.
3. Berdasarkan hasil diskusi dengan mentor, ditetapkan bahwa penyusunan rekomendasi desain tetap dilakukan menggunakan Figma. Namun, perlu menyertakan tautan prototipe dalam dokumen laporan agar dapat diakses oleh pihak perusahaan.
4. Dalam menentukan partisipan *Usability Testing*, ditetapkan untuk memilih beberapa staff karyawan Digima ASIA sebagai peserta pengujian guna memperoleh hasil.