

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

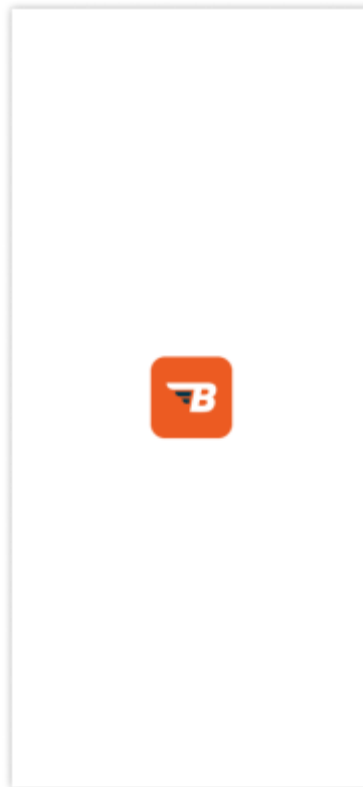
5.1 Implementasi

Dalam tahap ini penulis melanjutkan proses *design* dari pendekatan UCD. Penulis mengimplementasikan sebuah desain antarmuka ke dalam bentuk *high-fidelity mockup*. Implementasi dilakukan berdasarkan acuan pada *wireframe* yang telah dibuat.

5.1.1 *High-fidelity Mockup*

A. *Mockup Halaman Splashscreen*

Pada halaman ini pengguna akan ditunjukkan logo dari Bejek dan akan menampilkan halaman selanjutnya secara otomatis dalam waktu 4 detik. Halaman *splashscreen* dapat dilihat seperti gambar 5.1.



Gambar 5. 1 *Mockup Halaman Splashscreen*

B. *Mockup Halaman Login dan Halaman Register*

Pada halaman ini pengguna diminta untuk memasukkan nomor telepon yang terdaftar agar dapat mengakses aplikasi. Jika belum terdaftar pengguna dapat

mendaftarkan diri di halaman *register* yang di dalamnya tersedia kolom untuk pengguna mengisikan nama, *e-mail*, dan nomor ponsel. Pengguna yang mendaftar akan memiliki akun di aplikasi Bejek sehingga dapat menggunakan aplikasi Bejek. Halaman *login* dan halaman *register* dapat dilihat pada gambar 5.2 dan gambar 5.3.



Gambar 5. 2 *Mockup* Halaman *Login*



Gambar 5. 3 *Mockup* Halaman *Register*

C. *Mockup* Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman awal saat pengguna berhasil masuk ke dalam aplikasi. Pada halaman beranda pengguna akan disuguhkan berbagai informasi, menu, dan fitur, yaitu Riwayat, *Chat*, Akunku, Bejek Motor, Bejek Mobil, Bejek Makanan, Bejek Barang, Bejek Pulsa, Bejek *Travel*, Bejek Wisata, Bejek Pijat, *Top Up* BePay, dan Notifikasi. Halaman beranda dapat dilihat pada gambar 5.4.



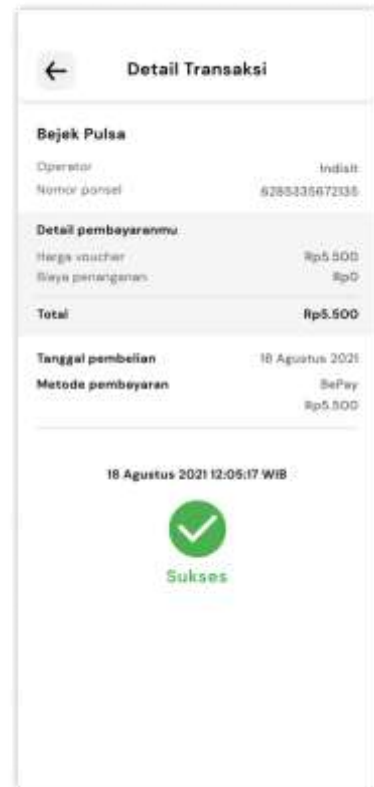
Gambar 5. 4 *Mockup* Halaman Beranda

D. *Mockup* Halaman Riwayat dan Detail Transaksi

Pada halaman riwayat akan ditampilkan daftar riwayat pesanan yang dibedakan menjadi dua kategori, yaitu selesai dan berlangsung. Kategori riwayat dibedakan berdasarkan pelayanan. Pesanan yang masih dalam proses pelayanan akan muncul pada kategori berlangsung sedangkan pesanan yang telah selesai dilayani akan muncul pada kategori selesai. Halaman riwayat dan detail transaksi dapat dilihat pada gambar 5.5 dan gambar 5.6.



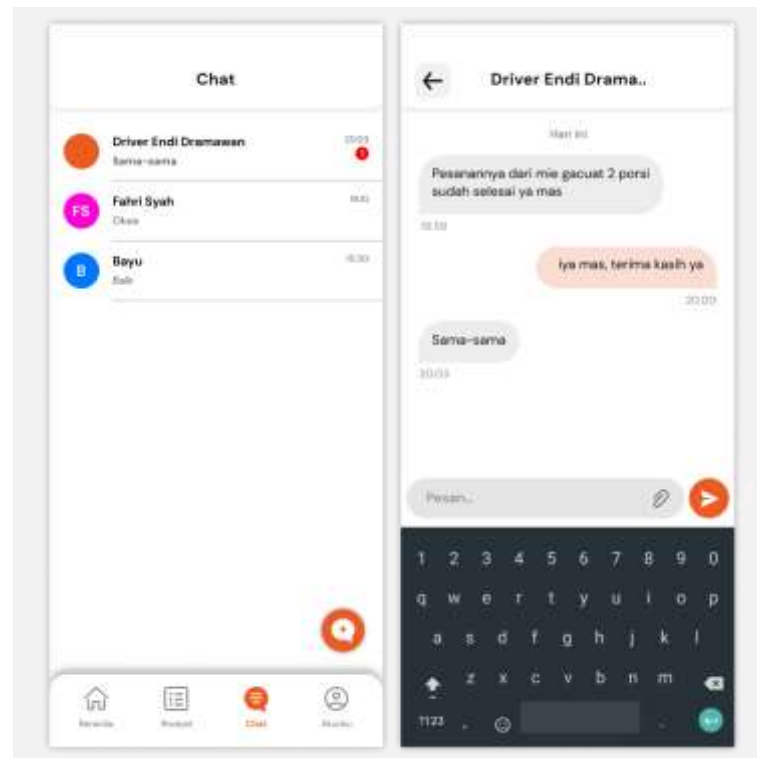
Gambar 5. 5 *Mockup* Halaman Riwayat



Gambar 5. 6 *Mockup* Halaman Detail Transaksi

E. *Mockup* Halaman Chat

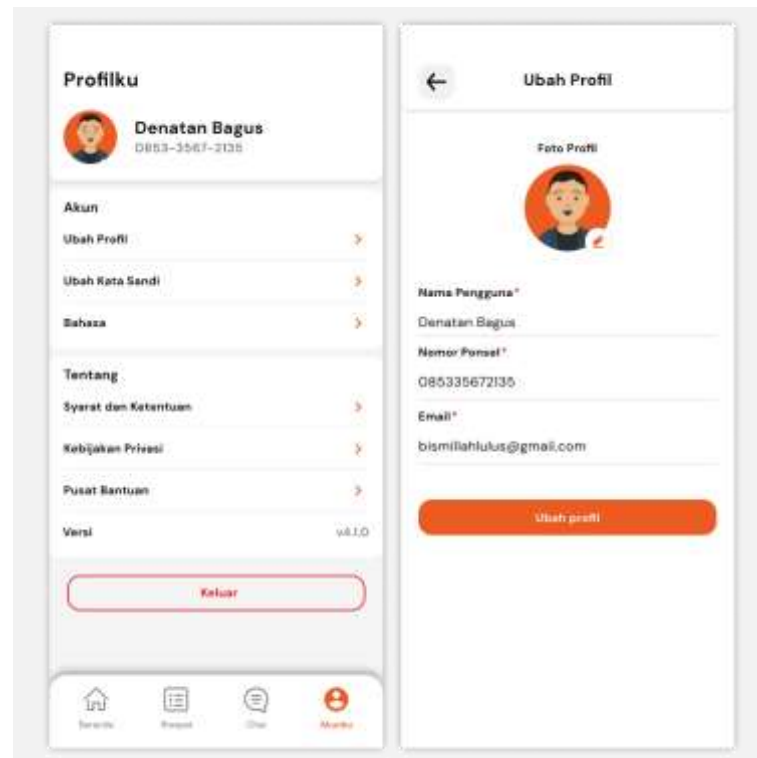
Pada halaman *chat* akan ditampilkan daftar obrolan yang ada. Pada halaman ini pengguna juga dapat membuat obrolan atau pesan baru kepada kontak Bejap yang tersimpan. Pengguna juga dapat melihat detail obrolan dengan cara memilih salah satu obrolan yang ada. Halaman *chat* dapat dilihat pada gambar 5.7.



Gambar 5.7 Mockup Halaman Chat

F. Mockup Halaman Akunku dan Ubah Profil

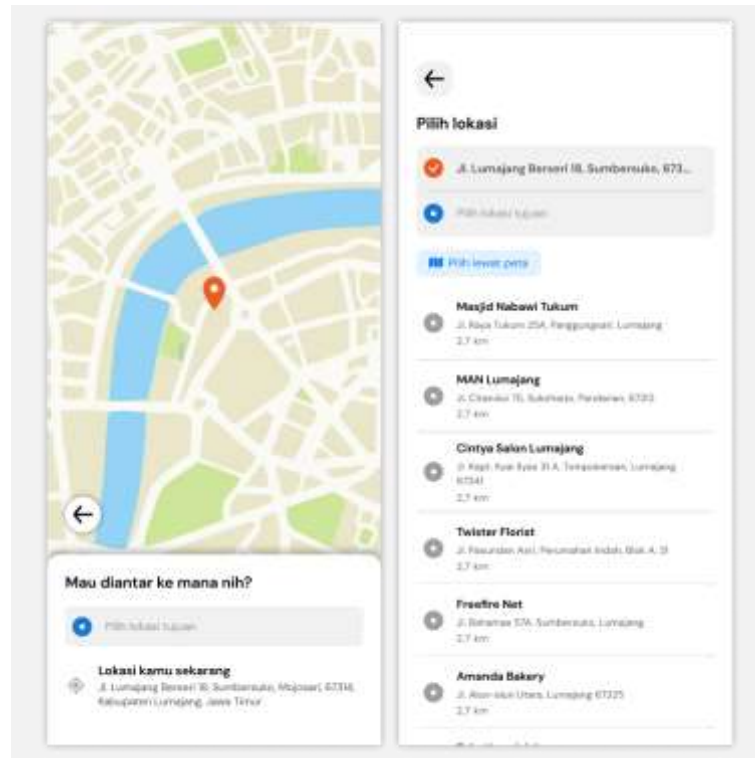
Halaman akunku merupakan halaman yang dimana seluruh rincian akun Bejek terdapat pada halaman ini. Pada halaman ini tersedia beberapa pilihan menu, yaitu ubah profil, ubah kata sandi, pengaturan bahasa, syarat dan ketentuan, kebijakan privasi, pusat bantuan, informasi versi aplikasi, dan tombol keluar/*logout*. Halaman ubah profil akan muncul ketika pengguna memilih menu ubah profil yang di dalamnya terdapat kolom nama, nomor ponsel, dan *e-mail*. Halaman menu akunku dan ubah profil dapat dilihat pada gambar 5.8.



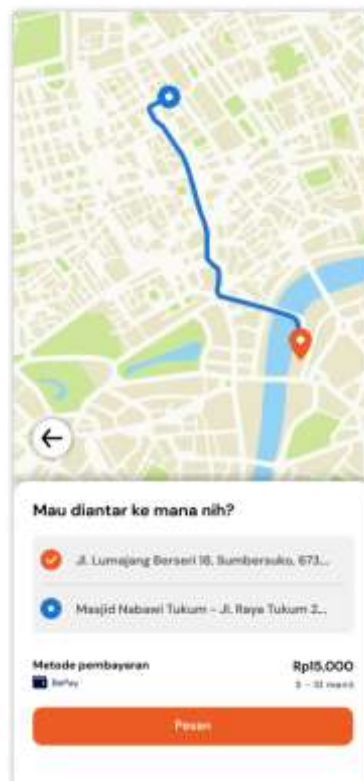
Gambar 5. 8 *Mockup* Halaman Akunku dan Ubah Profil

G. *Mockup* Halaman Bejek Motor dan Mobil

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek motor dan mobil yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 5.9 pengguna disuguhkan tampilan awal yang terdapat *search bar* untuk menentukan lokasi tujuan serta terdapat daftar lokasi berdasarkan pencarian terakhir. Sedangkan pada gambar 5.10 akan ditampilkan ringkasan pemesanan yang terdapat pilihan metode pembayaran.



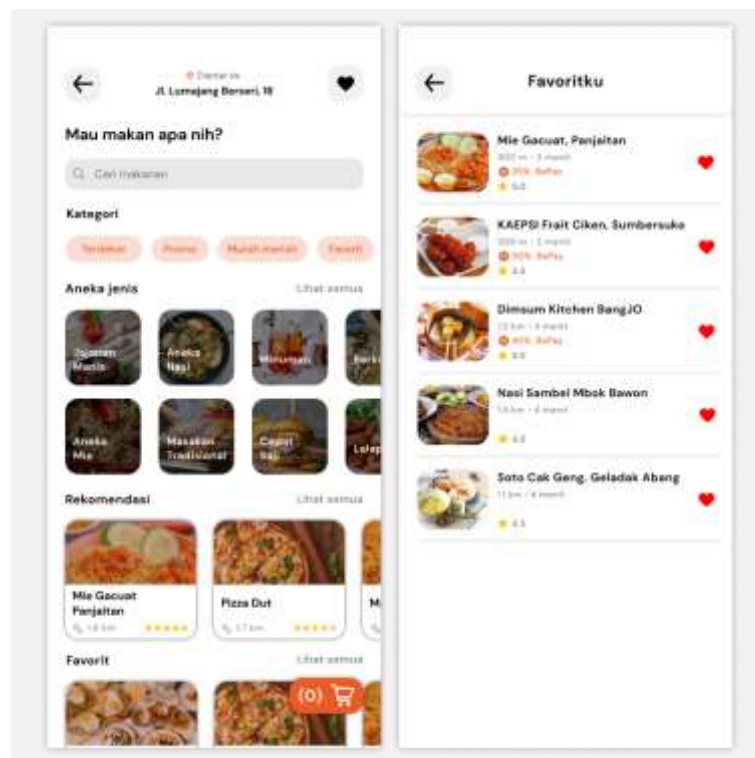
Gambar 5. 9 *Mockup* Halaman Utama dan Daftar Lokasi



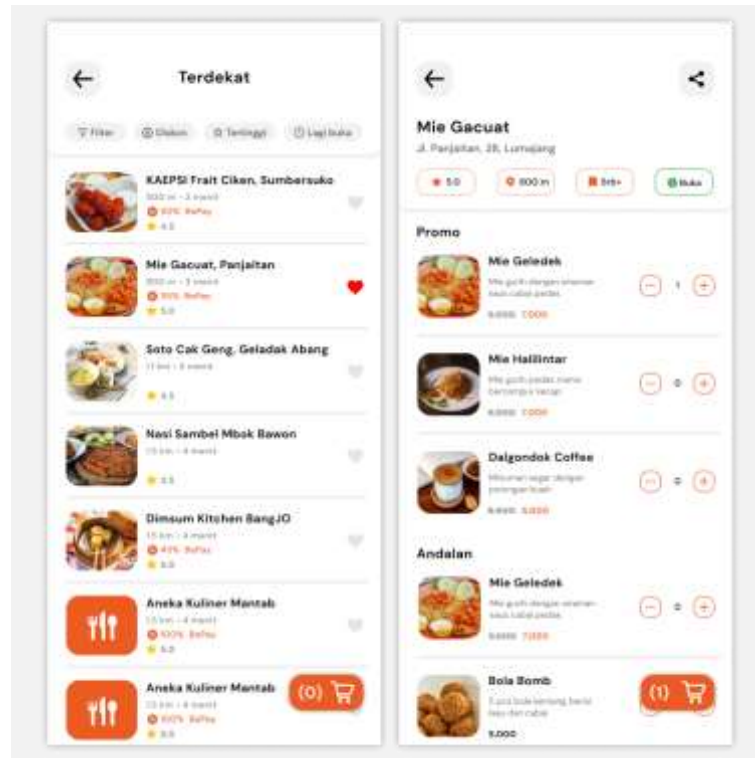
Gambar 5. 10 *Mockup* Halaman Konfirmasi Pesanan

H. *Mockup* Halaman Bejek Makanan dan *Check Out*

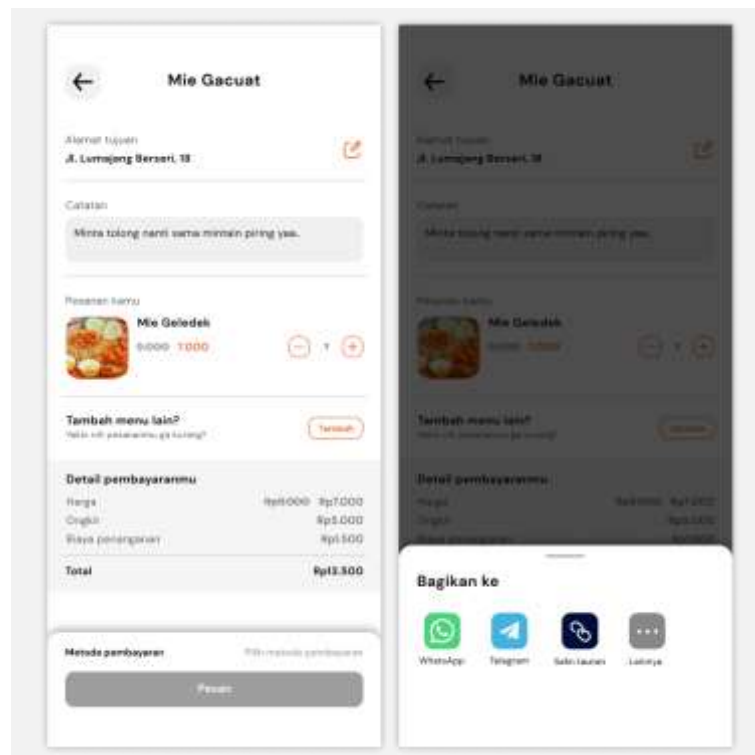
Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek makanan yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 5.11 merupakan halaman awal bejek makanan yang berisi kategori, jenis menu, rekomendasi, dan menu favorit serta halaman menu favoritku. Pada gambar 5.12 merupakan halaman daftar kios berdasarkan kategori terdekat dan daftar menu yang tersedia di dalam kios. Pada gambar 5.13 merupakan halaman *check out* dalam keranjang dan terdapat pilihan metode pembayaran.



Gambar 5. 11 *Mockup* Halaman Bejek Makanan dan Halaman Favoritku



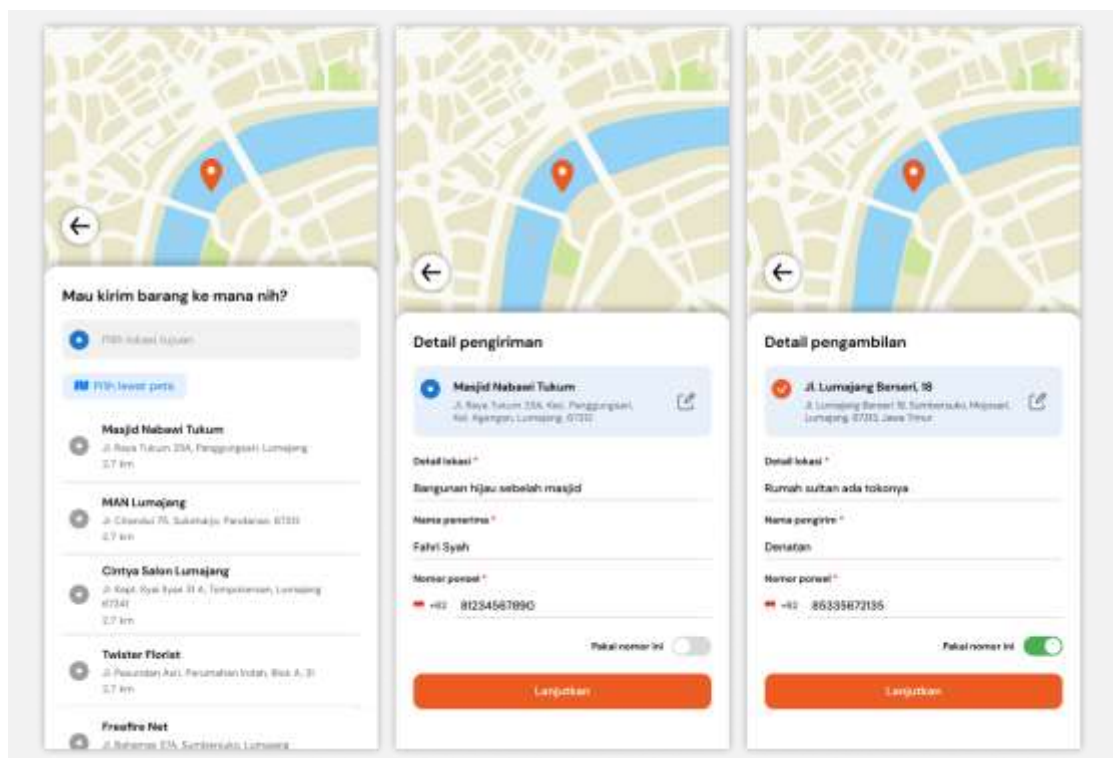
Gambar 5. 12 *Mockup* Halaman Daftar Kios dan Halaman Daftar Menu



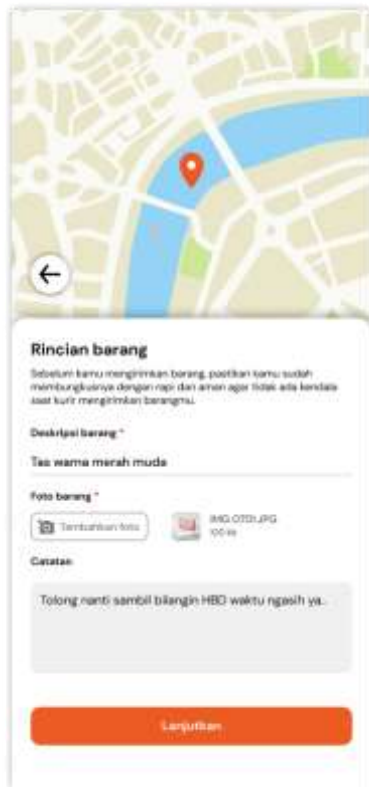
Gambar 5. 13 *Mockup* Halaman *Check Out* dan Bagikan

I. *Mockup* Halaman Bejek Barang

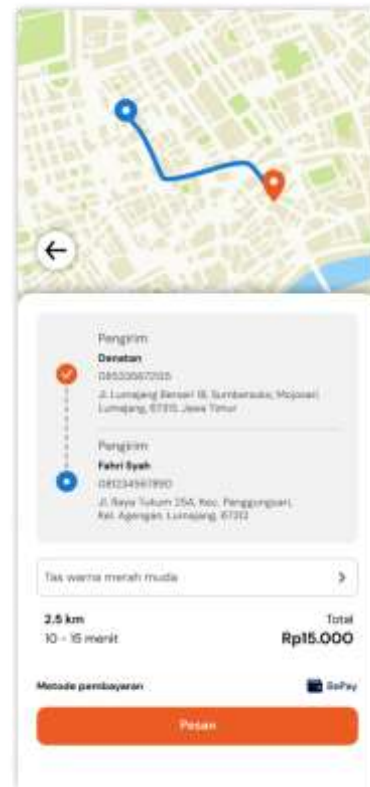
Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek barang yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 5.14 merupakan halaman utama beserta halaman detail pengiriman dan pengambilan. Disini pengguna dapat memasukkan lokasi pengiriman dan pengambilan, nama penerima dan pengirim, serta nomor penerima dan pengirim. Pada gambar 5.15 merupakan halaman rincian barang, pengguna diharuskan mengisi deskripsi dan foto barang yang akan dikirimkan serta catatan bila perlu. Sedangkan pada gambar 5.16 merupakan halaman ringkasan pengiriman barang.



Gambar 5. 14 *Mockup* Halaman Detail Pengiriman dan Pengambilan



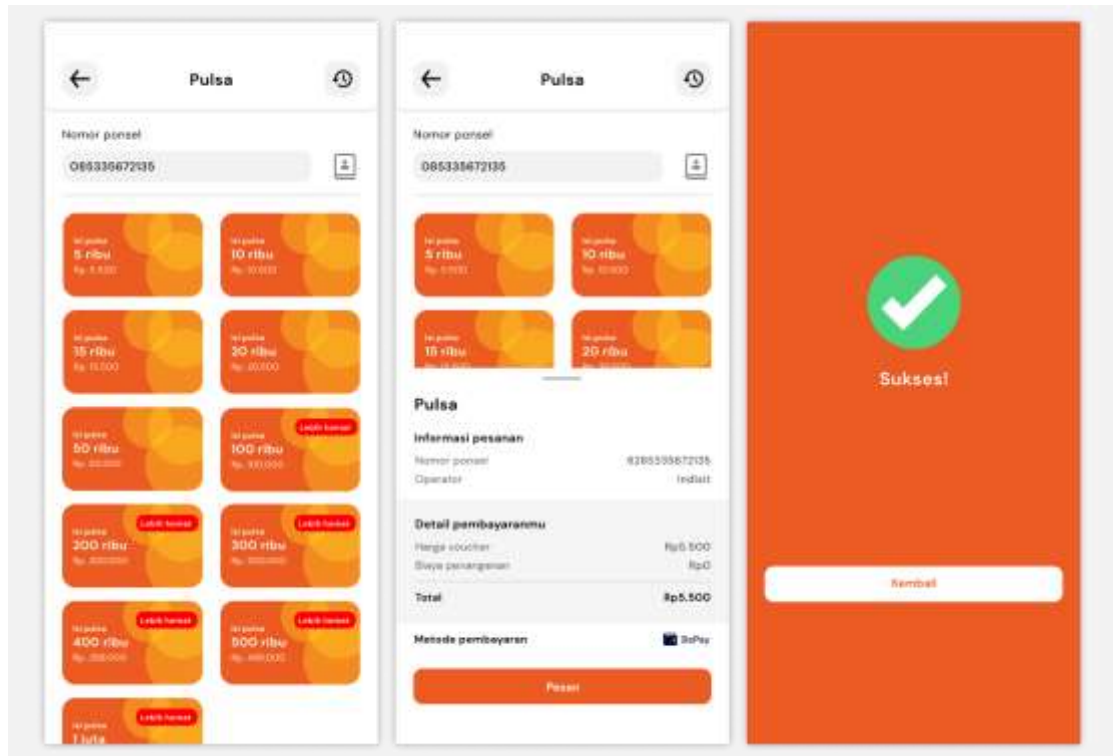
Gambar 5. 15 *Mockup* Halaman Rincian Barang



Gambar 5. 16 *Mockup* Halaman Ringkasan Pengiriman

J. *Mockup* Halaman Bejek Pulsa

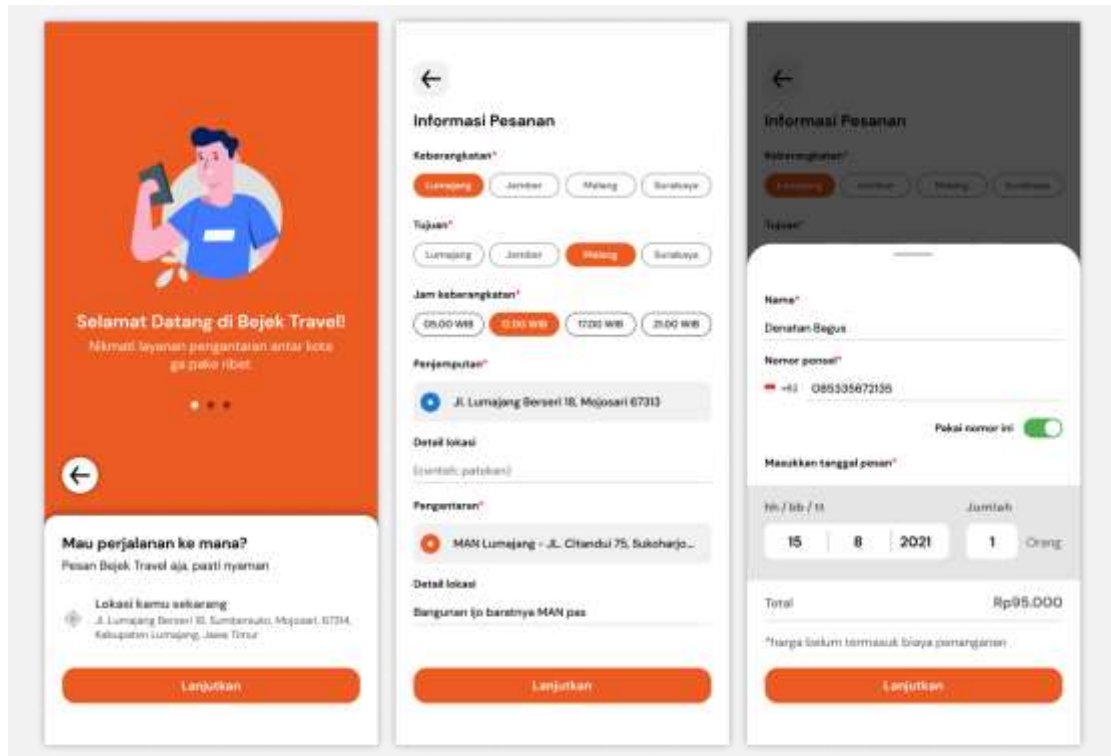
Pada halaman ini pengguna disuguhkan dengan tampilan dari bejek pulsa yang terdiri dari kolom pengisian nomor ponsel, nominal pulsa dan terdapat *button* riwayat untuk melihat riwayat pembelian pulsa. Pengguna dapat membeli pulsa dengan cara memasukkan nomor ponsel pada kolom nomor yang tersedia serta memilih nominal yang setelahnya otomatis diarahkan ke halaman informasi pesanan. *Mockup* Halaman bejek pulsa dapat dilihat pada gambar 5.17.



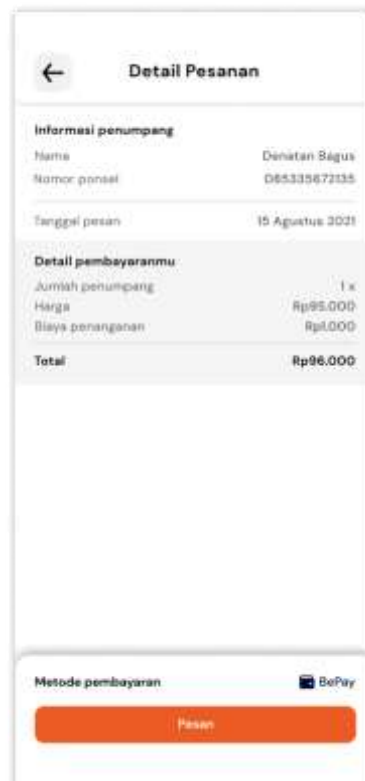
Gambar 5. 17 *Mockup* Halaman Bejek Pulsa

K. *Mockup* Halaman Bejek *Travel*

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek *travel* yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 5.18 merupakan halaman awal bejek *travel* dan halaman informasi pesanan. Di dalamnya tersedia kolom pilihan untuk pengguna memilih kota keberangkatan dan kota tujuan, jam keberangkatan, lokasi serta detail lokasi penjemputan dan pengantaran. Selanjutnya pengguna juga disediakan kolom untuk mengisi nama, nomor ponsel, memilih jadwal keberangkatan dan jumlah tiket. Pada gambar 5.19 merupakan halaman detail pesanan yang berisi rincian pesanan yang telah dilakukan oleh pengguna sebelumnya.



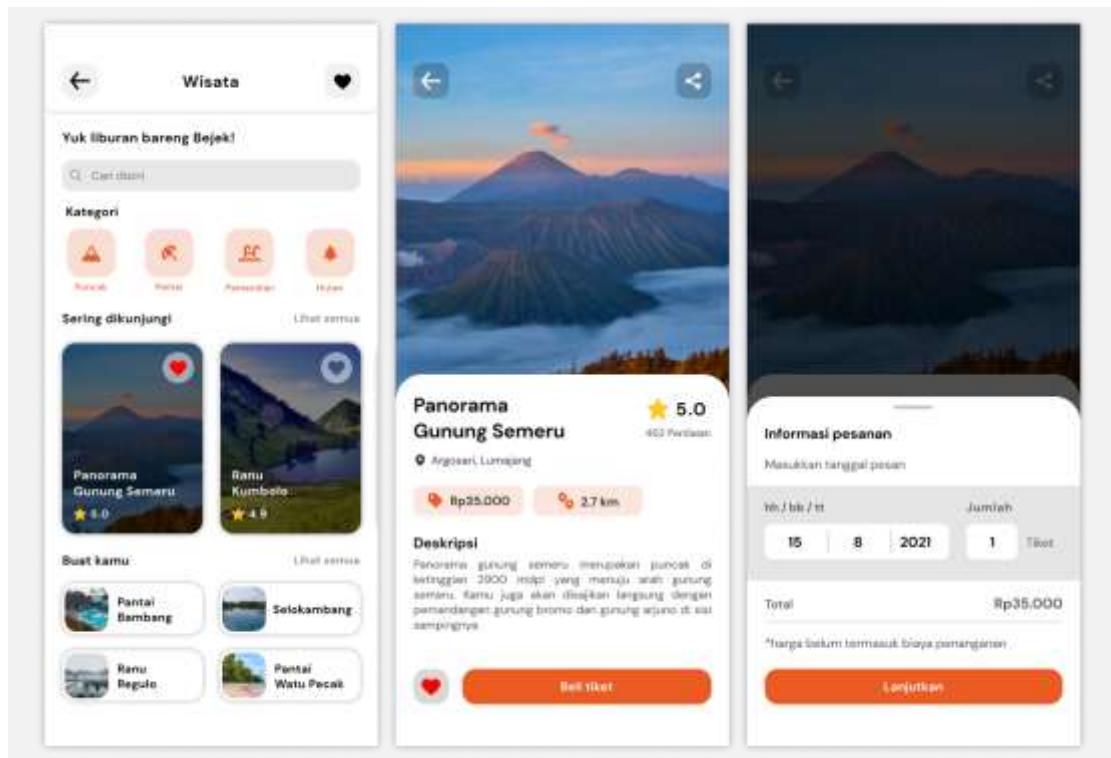
Gambar 5. 18 Mockup Halaman Bejek Travel



Gambar 5. 19 Mockup Halaman Detail Pesanan Bejek Travel

L. *Mockup* Halaman Bejek Wisata

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek wisata yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 5.20 merupakan halaman utama bejek wisata yang di dalamnya terdapat *search bar*, kategori, daftar favoritku, daftar sering dikunjungi, dan daftar rekomendasi untuk pengguna. Setelah memilih tempat wisata maka akan dialihkan ke halaman detail *preview* yang di dalamnya terpapar info mengenai tempat wisata tersebut beserta harga tiketnya. Pengguna juga dapat langsung menentukan jadwal keberangkatan dan jumlah tiket.

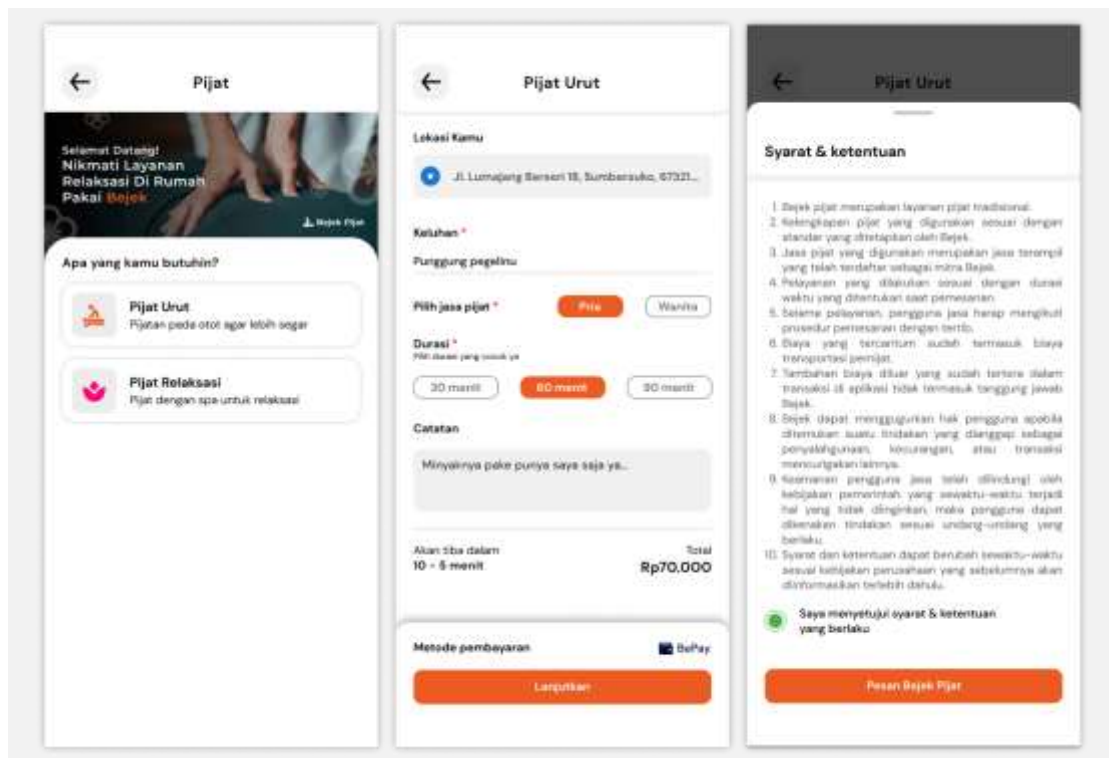


Gambar 5. 20 *Mockup* Halaman Bejek Wisata

M. *Mockup* Halaman Bejek Pijat

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek pijat yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 5.21 merupakan halaman utama bejek pijat yang berisi layanan pijat yang tersedia. Setelah user memilih maka akan dialihkan ke halaman pemesanan dimana tersedia kolom untuk pengguna memasukkan lokasi pemesanan, keluhan, memilih jasa pijat, menentukan durasi, dan memberikan catatan bila perlu. Pada tahapan terakhir pengguna akan dipaparkan syarat dan ketentuan layanan bejek pijat sebelum pengguna melakukan

pemesanan. Jika pengguna tidak menyetujui maka proses pemesanan bejek pijat tidak dapat dilakukan.



Gambar 5. 21 *Mockup* Halaman Bejek Pijat

N. *Mockup* Halaman Penilaian

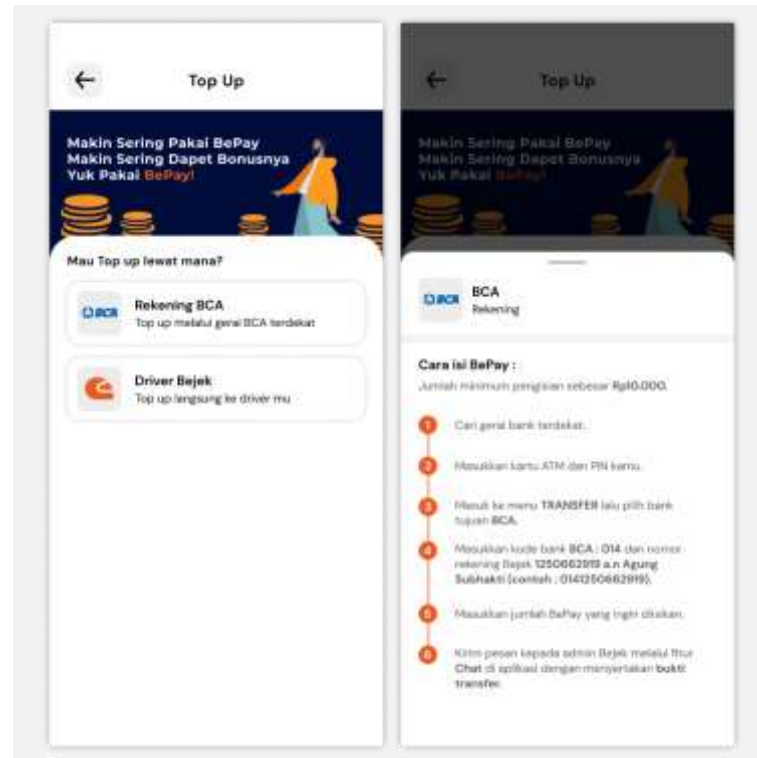
Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan tampilan penilaian berupa bintang yang dapat diisikan mulai 1 sampai dengan 5. Penilaian dilakukan berdasarkan layanan yang mereka dapatkan selama proses pemesanan. Halaman penilaian dapat dilihat pada gambar 5.22.



Gambar 5. 22 *Mockup* Halaman Penilaian

O. *Mockup* Halaman *Top Up* BePay

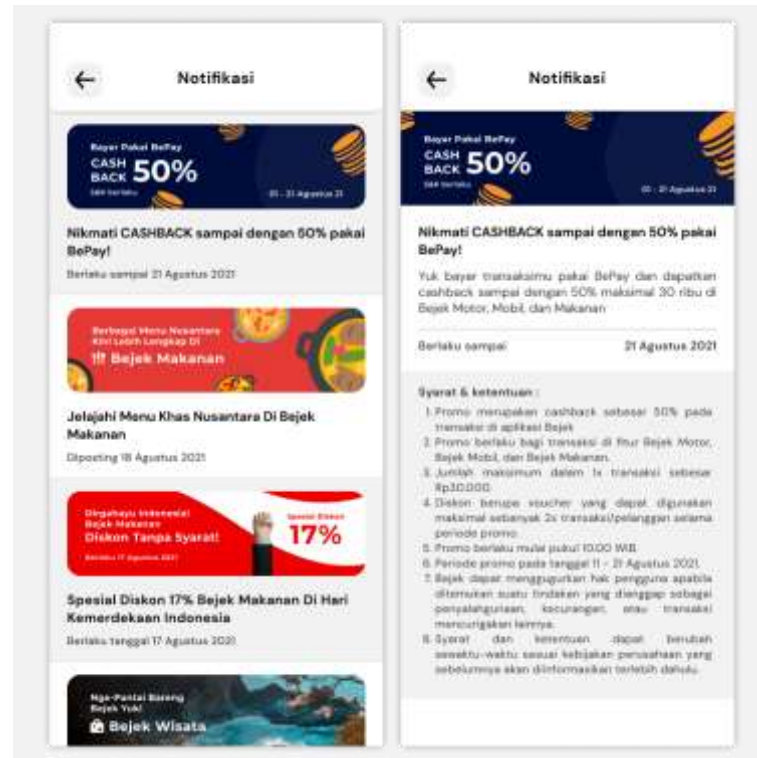
Pada halaman ini merupakan tampilan untuk pengguna pada saat mengisi saldo BePay. Di dalamnya terdapat pilihan cara untuk melakukan pengisian saldo BePay beserta langkah-langkahnya. Halaman *top up* BePay dapat dilihat pada gambar 5.23.



Gambar 5. 23 *Mockup* Halaman Top Up BePay

P. *Mockup* Halaman Pemberitahuan

Pada halaman ini pengguna dapat melihat seluruh pemberitahuan maupun informasi yang didapat berkaitan dengan akun maupun aplikasi Bejek. Di dalamnya terdapat daftar pemberitahuan yang dapat mereka pilih sehingga menampilkan pemberitahuan yang lebih detail. Halaman pemberitahuan dapat dilihat pada gambar 5.24.



Gambar 5. 24 Mockup Halaman Pemberitahuan

5.2 Prototyping

Prototyping ini dibuat menggunakan Figma agar dapat membantu penulis melakukan *usability testing* pada hasil metode *user centered design*. *Prototyping* ini dilakukan dengan memberikan sebuah animasi pada alur *prototype* agar bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Berikut merupakan tautan *prototyping* <http://bit.ly/prototypebejok>.

5.3 Skenario Pengujian

Skenario digunakan pada proses pengujian *prototype* yang dilakukan oleh pengguna. Pengujian yang dilakukan dengan skenario pengguna akan membuat penulis mengetahui pengguna dalam menggunakan *prototype* dan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna dalam menyelesaikan suatu misi/skenario. Dari hasil pengujian yang dilakukan nantinya penulis dapat mengetahui langkah mana yang menyulitkan pengguna dan dilakukan sebuah iterasi untuk perbaikan desain. Skenario pengguna yang dibuat oleh penulis sebagai berikut.

A. Skenario Pengguna Melakukan *Login*

Pada skenario pengguna ini merupakan skenario untuk pengguna dalam melakukan *login* akun. Pengguna memasukkan nomor ponsel dan kode otp verifikasi. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5. 1 Skenario Pengguna Melakukan *Login*

<i>Goals</i>	<i>Scenario</i>
Pengguna dapat melakukan <i>login</i> ke dalam akun	Anda adalah seorang pengguna lama yang ingin memakai <i>prototype</i> aplikasi Bejek lagi, jadi Anda harus melakukan <i>login</i> dengan akun kamu yang pernah terdaftar sebelumnya. <i>Login</i> dengan memasukkan nomor ponsel dilanjutkan dengan verifikasi kode OTP, dan akhirnya Anda telah berada di halaman Beranda.

B. Skenario Pengguna Memesan Bejek Motor

Pada skenario pengguna ini merupakan skenario untuk pengguna dalam memesan bejek motor. Pengguna melakukan pemesanan mulai memasukkan lokasi tujuan hingga memberi penilaian terhadap perjalanan. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 5. 2 Skenario Pengguna Memesan Bejek Motor

<i>Goals</i>	<i>Scenario</i>
Pengguna dapat memesan Bejek Motor dan melakukan penilaian	Anda merupakan pengguna yang ingin memesan Bejek Motor. Yang harus Anda lakukan yaitu memilih menu Bejek Motor dengan lokasi tujuan Masjid Nabawi Tukum, setelah itu pesan dengan metode pembayaran melalui BePay. Terakhir

	beri penilaian perjalanan Anda dengan bintang 5.
--	--

C. Skenario Pengguna Memesan Bejek Makanan

Pada skenario pengguna ini merupakan skenario untuk pengguna dalam memesan bejek makanan. Pengguna melakukan pemesanan mulai memilih kategori makanan hingga memberi penilaian terhadap pesanan. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada tabel 5.3.

Tabel 5. 3 Skenario Pengguna Memesan Bejek Makanan

<i>Goals</i>	<i>Scenario</i>
Pengguna dapat memesan Bejek Makanan dan melakukan penilaian	<p>Anda merupakan pengguna yang ingin memesan makanan melalui Bejek Makanan.</p> <p>Yang harus Anda lakukan yaitu memilih menu Bejek Makanan dengan kategori Terdekat. Setelah itu Anda memilih Mie Gacuat dan memesan menu Mie Geledak sebanyak 1 lalu pilih tombol Keranjang. Selanjutnya tambahkan catatan lalu pesan dengan metode pembayaran melalui BePay. Terakhir beri penilaian pesanan Anda dengan bintang 5.</p>

D. Skenario Pengguna Memesan Bejek Barang

Pada skenario pengguna ini merupakan skenario untuk pengguna dalam memesan bejek barang. Pengguna melakukan pemesanan mulai memilih lokasi pengiriman barang hingga memberi penilaian terhadap pesanan. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5. 4 Skenario Pengguna Memesan Bejek Barang

<i>Goals</i>	<i>Scenario</i>
Pengguna dapat memesan Bejek Barang dan melakukan penilaian	<p>Anda merupakan pengguna yang ingin mengirim barang melalui Bejek Barang.</p> <p>Yang harus Anda lakukan yaitu memilih menu Bejek Barang dan kirimkan barang menuju Masjid Nabawi Tukum.</p> <p>Selanjutnya isikan Detail Lokasi, Nama, serta Nomor Ponsel pada Detail pengambilan dan Detail pengiriman.</p> <p>Setelah itu masukkan Deskripsi, Foto, dan Catatan pada Rincian barang.</p> <p>Terakhir bayar menggunakan metode pembayaran BePay dan beri penilaian bintang 5 pada pesanan Anda.</p>

E. Skenario Pengguna Memesan Bejek Pijat

Pada skenario pengguna ini merupakan skenario untuk pengguna dalam memesan bejek pijat. Pengguna melakukan pemesanan mulai memilih kota keberangkatan hingga melihat rincian pesanan. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada tabel 5.5.

Tabel 5. 5 Skenario Pengguna Memesan Bejek Pijat

<i>Goals</i>	<i>Scenario</i>
Pengguna dapat memesan Bejek Pijat	<p>Anda merupakan pengguna yang ingin memesan jasa pijat melalui Bejek Pijat.</p> <p>Yang harus Anda lakukan yaitu memilih menu Bejek Pijat lalu pilih jenis Pijat Urut. Selanjutnya masukkan Keluhan dan pilih jasa pemijat Pria dengan durasi 60 menit. Setelah itu</p>

	pesan dengan metode pembayaran BePay. Terakhir Anda harus menyetujui syarat dan ketentuan.
--	--

F. Skenario Pengguna Mengirim Pesan

Pada skenario pengguna ini merupakan skenario untuk pengguna dalam mengirim pesan. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada tabel 5.6.

Tabel 5. 6 Skenario Pengguna Mengirim Pesan

<i>Goals</i>	<i>Scenario</i>
Pengguna dapat mengirim pesan	Anda merupakan pengguna yang ingin mengirim pesan. Yang harus Anda lakukan yaitu pilih menu Chat. Kirimkan pesan kepada Driver Endi Dramawan.

5.4 Pengujian

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian *prototype* yang dilakukan menggunakan Maze.design dan metode pengujian *usability testing* dengan menggunakan pendekatan *System Usability Scale*. *System Usability Scale* ini untuk mengukur bagaimana pengguna dapat mengakses fungsionalitas sebuah sistem dengan efektif, efisien, serta memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu. Nilai akhir dari *System Usability Scale* dihitung kemudian disesuaikan dengan skala mutu skor SUS.