

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

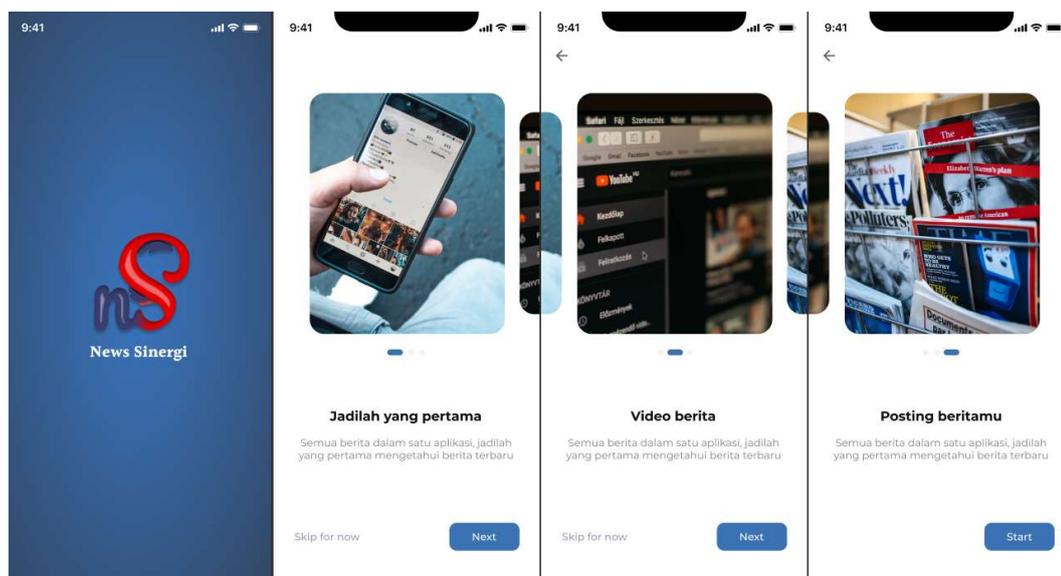
5.1 Implementasi

Dalam proses ideate ini penulis melanjutkan proses pendekatan design thinking yaitu dari proses yang sebelumnya. Proses ideate ini dilakukan pembuatan wireframe dan purwarupa.

5.1.1 Purwarupa

A. Purwarupa halaman *splash screen*, dan *launch app*

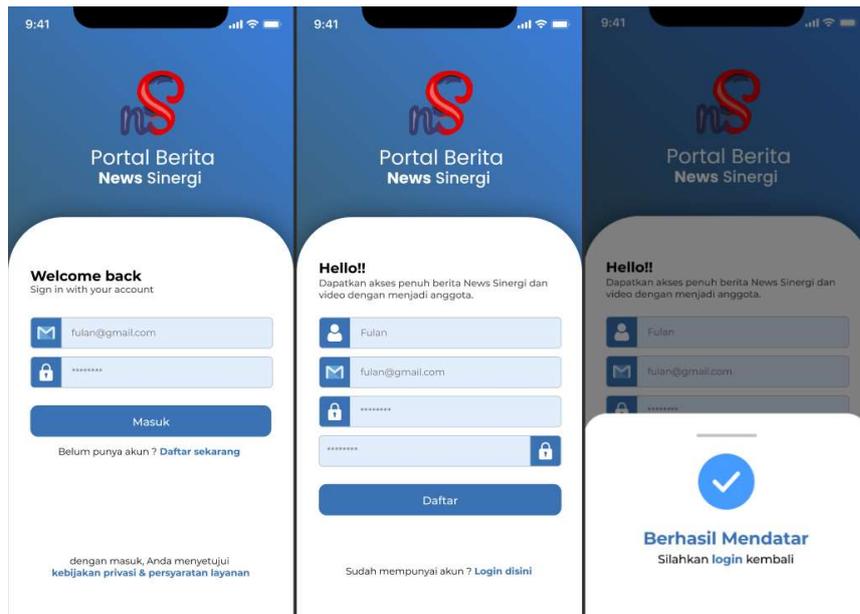
Pada purwarupa ini user akan ditunjukkan halaman yang berisi logo dari News Sinergi dan akan menampilkan halaman selanjutnya apabila ditekan pada bagian mana saja. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.1.



Gambar 5. 1 Prototype halaman splash screen, dan launch app

B. Purwarupa halaman *Register* dan *Login*

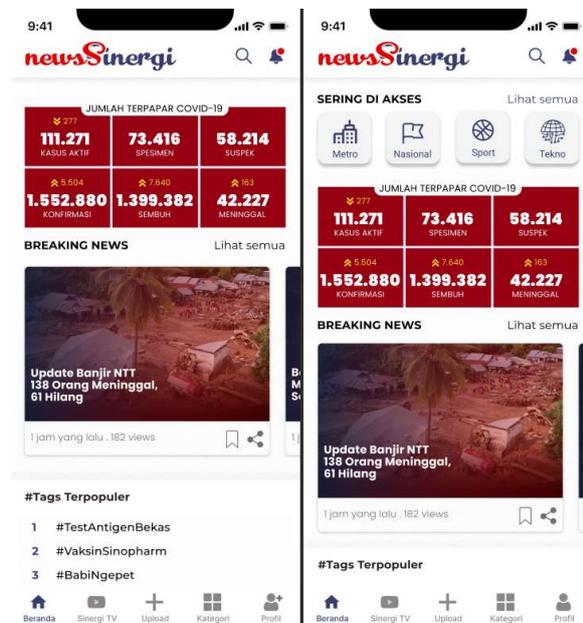
Purwarupa halaman login dan register pengguna yang digunakan untuk masuk kedalam purwarupa, dimana dengan *register* dan *login* disini nantinya *user* akan bisa menambahkan komentar dan beberapa aksi lainnya. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.2.



Gambar 5. 2 Purwarupa halaman *Register* dan *Login*

C. Purwarupa halaman *homepage*

Purwarupa halaman *homepage* merupakan halaman utama dalam purwarupa ini, dimana *user* dapat membaca berita, mencari berita, melihat kategori dan lain sebagainya. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.3



Gambar 5. 3 Purwarupa halaman *Homepage*

D. Purwarupa halaman Cari berita

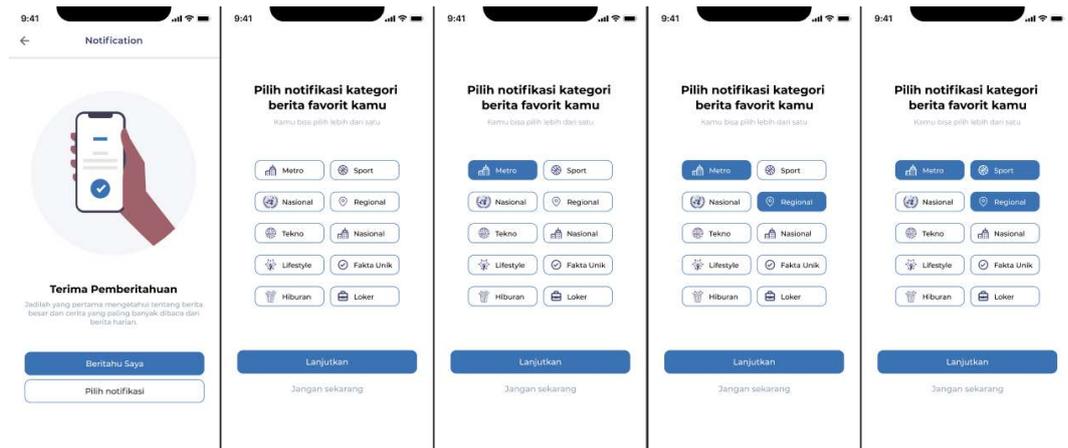
Purwarupa cari berita ini muncul ketika pengguna menekan tombol pencarian di halaman *homepage*. Purwarupa halaman pencarian ini menampilkan Riwayat pencarian yang pernah dicari pengguna dan menampilkan berita yang dicari pengguna. Halaman tersebut dapat dilihat seperti pada Gambar 5.4.



Gambar 5. 4 Purwarupa Cari Berita

E. Purwarupa Halaman pilih Kategori Notifikasi

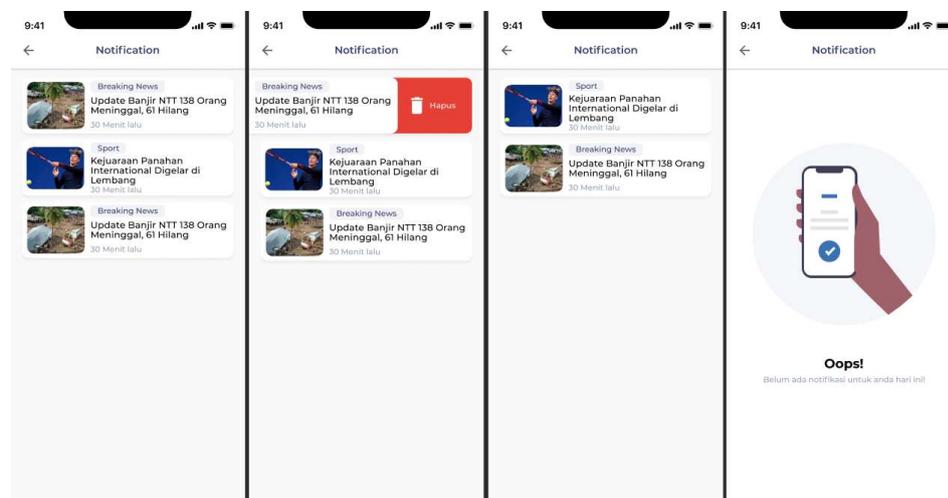
Purwarupa halaman pilih kategori notifikasi ini muncul ketika ada pengguna baru yang menekan tombol notifikasi pada halaman *homepage*. Purwarupa halaman ini untuk memilih notifikasi berita apa yang akan ditampilkan nantinya berdasarkan hal yang disukai oleh pengguna. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.5.



Gambar 5. 5 Purwarupa halaman pilih Kategori Notifikasi

F. Purwarupa halaman Notifikasi

Purwarupa halaman notifikasi ini muncul ketika pengguna menekan tombol notifikasi pada halaman *homepage*. Purwarupa ini menampilkan notifikasi berita berdasarkan kategori yang dipilih sebelumnya. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.6.



Gambar 5. 6 Purwarupa halaman Notifikasi

G. Purwarupa halaman baca berita

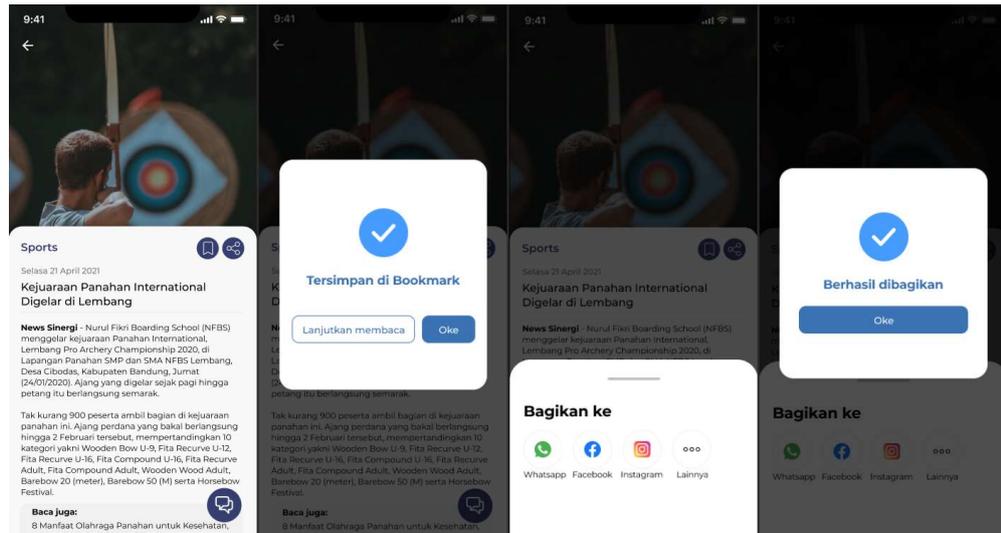
Purwarupa halaman baca berita ini muncul ketika pengguna memilih berita pada purwarupa. Purwarupa ini menampilkan tampilan baca berita. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.7.



Gambar 5. 7 Purwarupa Halaman Baca Berita

H. Purwarupa halaman Simpan dan Bagikan Berita

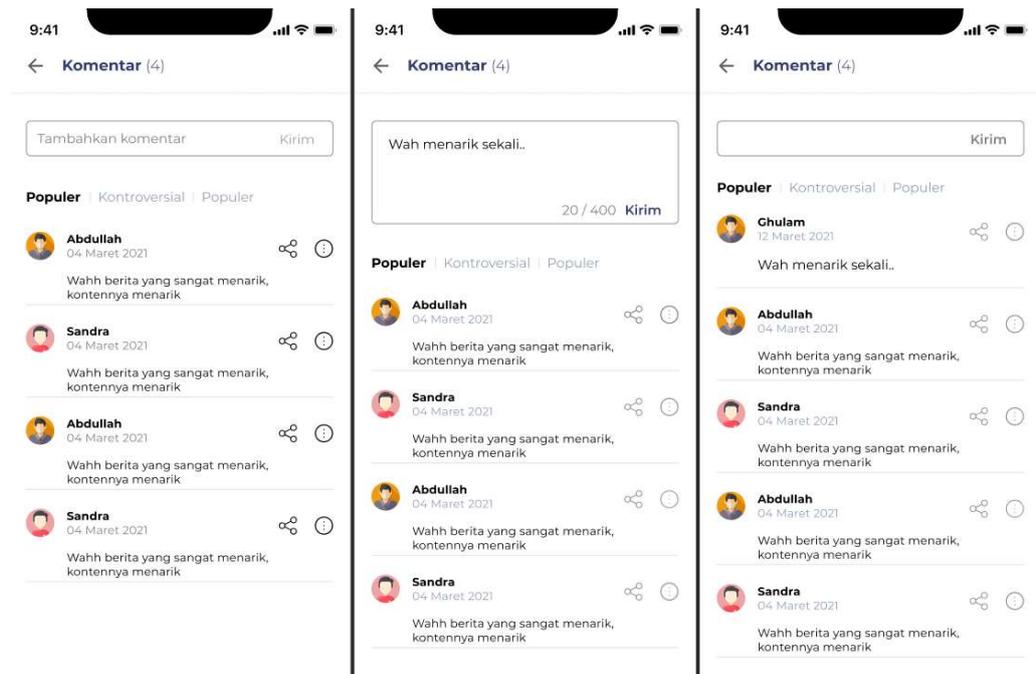
Purwarupa halaman simpan dan bagikan berita ini muncul ketika pengguna mengakses halaman baca berita. Purwarupa halaman ini menampilkan *popup* apabila berita disimpan dan dan dibagikan. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.8.



Gambar 5. 8 Purwarupa Simpan dan Bagikan Berita

I. Purwarupa Halaman komentar

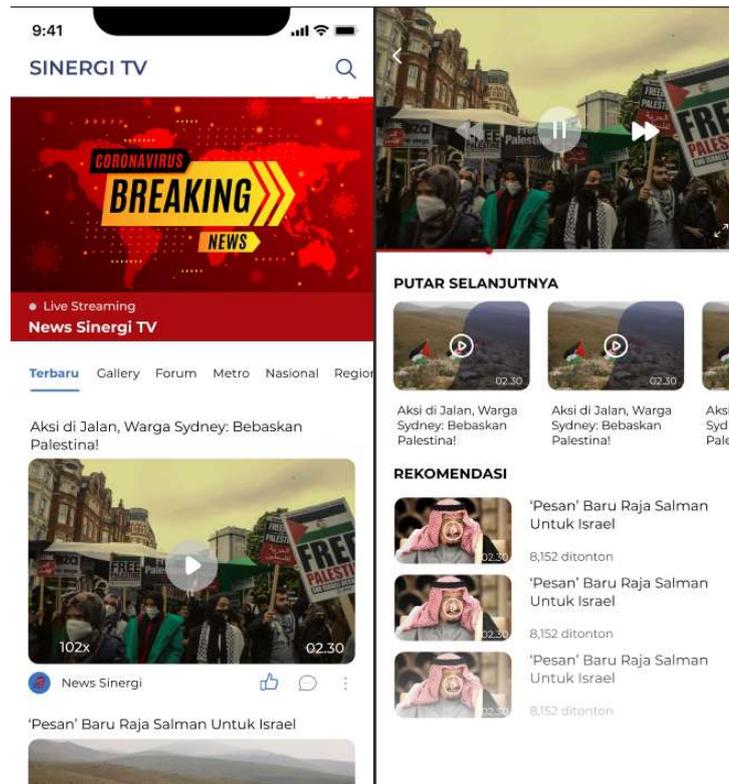
Purwarupa halaman komentar ini muncul ketika pengguna sedang membaca berita pada halaman baca berita. Purwarupa halaman ini menampilkan komentar apa saja yang ada pada artikel tersebut. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.9.



Gambar 5. 9 Purwarupa halaman Komentar

J. Purwarupa Halaman Sinergi TV

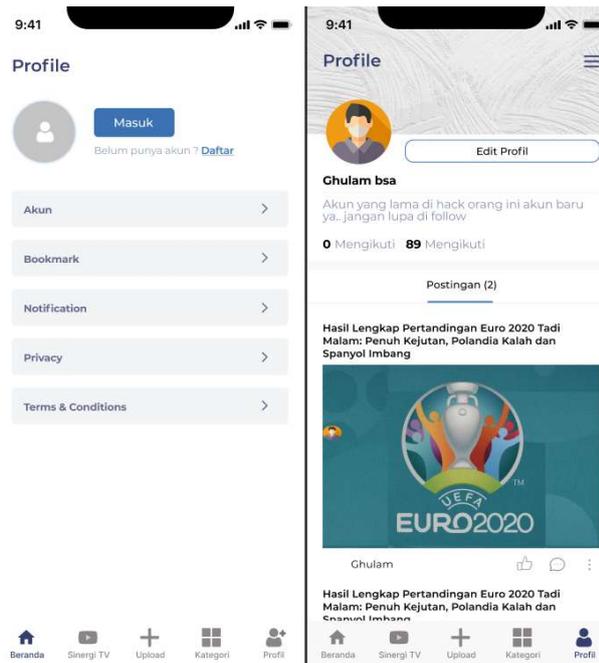
Purwarupa halaman Sinergi TV ini muncul ketika pengguna memilih menu Sinergi TV pada *homepage*. Purwarupa halaman ini menampilkan informasi berupa video berita. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.10.



Gambar 5. 10 Purwarupa Halaman Sinergi TV

K. Purwarupa halaman Profil

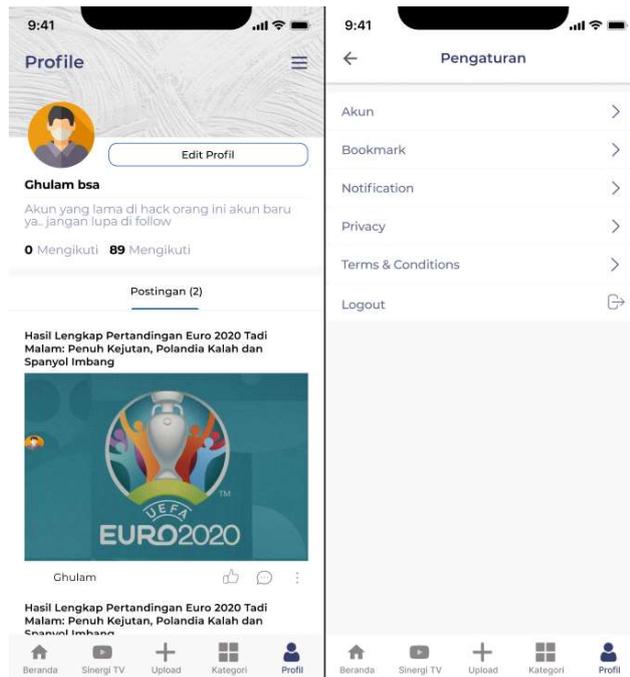
Purwarupa halaman profil ini dapat muncul ketika pengguna memilih *icon* profil pada menu *homepage*. Purwarupa halaman ini terdapat 2 tampilan sebelum dan sesudah *login* pada purwarupa. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.11.



Gambar 5. 11 Purwarupa Halaman Profil

L. Purwarupa Halaman *Setting*

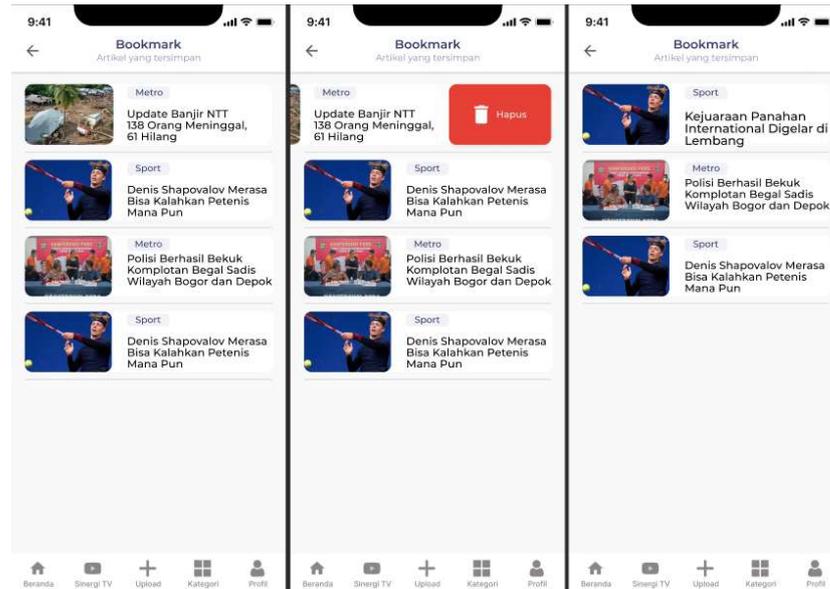
Purwarupa halaman Setting ini muncul ketika pengguna memilih burger bar pada menu profil. Purwarupa halaman ini menampilkan fitur seperti *bookmark*, notifikasi, dan lain sebagainya. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.12.



Gambar 5. 12 Purwarupa Halaman *Setting*

M. Purwarupa Halaman *Bookmark*

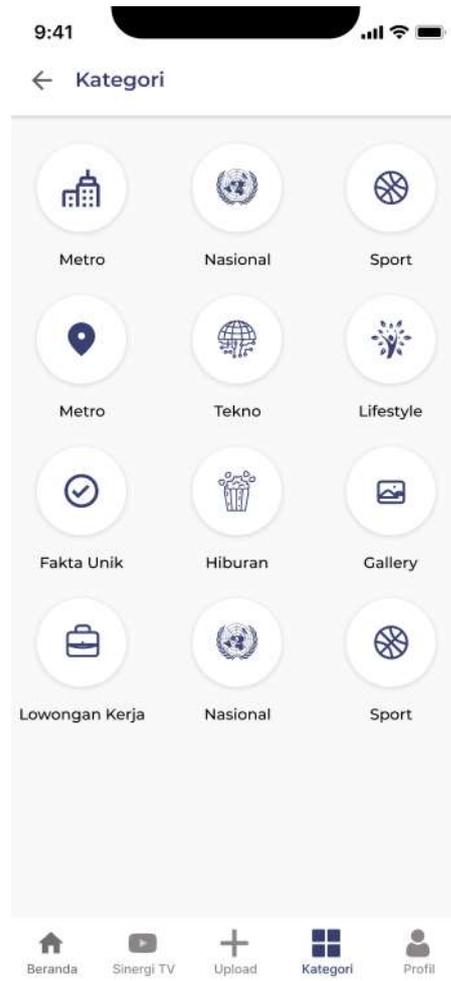
Purwarupa halaman *bookmark* ini muncul ketika pengguna memilih fitur bookmark pada burger bar yang ada di menu profil. Purwarupa halaman ini menampilkan berita yang tersimpan pada purwarupa. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.13.



Gambar 5. 13 Purwarupa Halaman *Bookmark*

N. Purwarupa Halaman Kategori

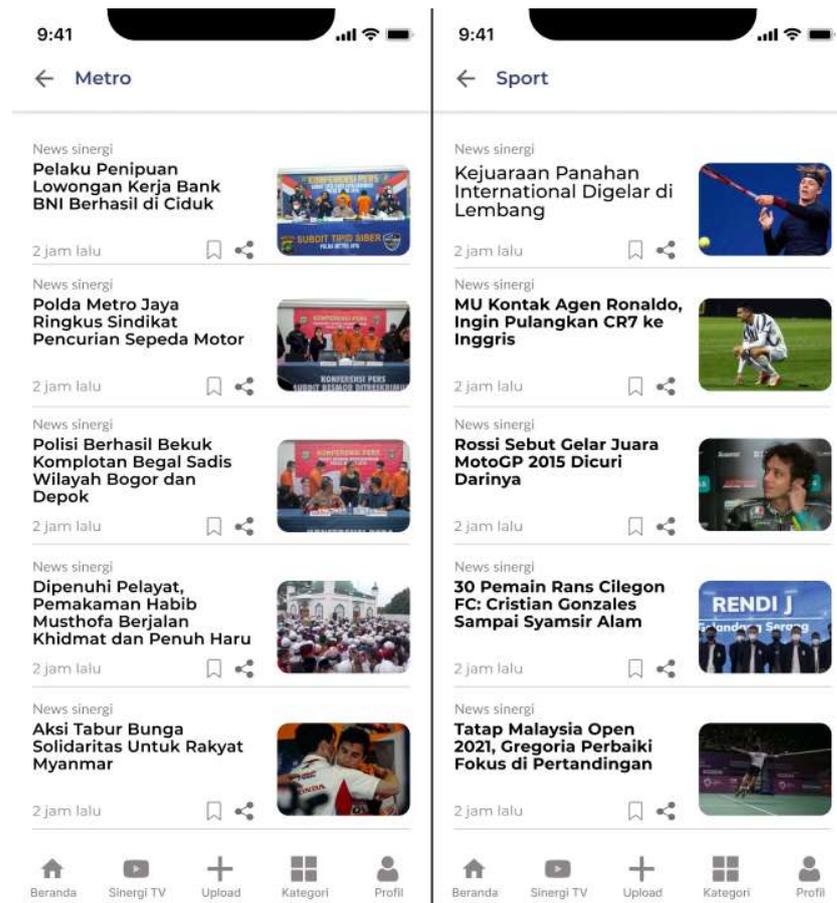
Purwarupa halaman kategori ini muncul ketika pengguna memilih menu kategori pada *homepage*. Purwarupa halaman ini menampilkan kategori apa saja yang dapat diakses pada purwarupa. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.14.



Gambar 5. 14 Purwarupa Halaman Kategori

O. Purwarupa halaman *list* Berita Berdasar Kategori

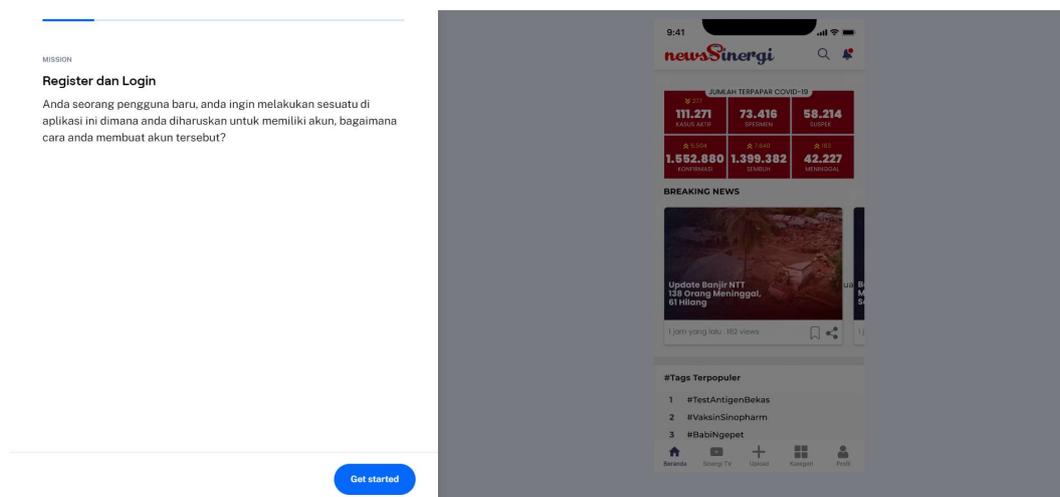
Purwarupa halaman *list* berita ini muncul ketika pengguna memilih salah satu kategori berita pada menu kategori. Purwarupa halaman ini menampilkan *list* berita berdasarkan kategorinya. Halaman tersebut dapat dilihat seperti Gambar 5.12.



Gambar 5. 15 Purwarupa Halaman *List* Berita Berdasar Kategori

5.2 Prototyping

Prototyping ini dibuat menggunakan Figma dan maze.design agar dapat membantu penulis melakukan usability testing pada hasil metode design thinking. *Prototyping* ini dilakukan dengan memberikan sebuah animasi pada alur *prototype* agar bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Berikut link *prototyping* <http://bit.do/sinergi-news-prototype> dan contoh prototyping yang dijelaskan pada Gambar 5. 16 Prototyping Sinergi News Mobile.



Gambar 5. 16 Prototyping Sinergi News Mobile

5.3 Skenario Pengujian

Skenario digunakan pada proses pengujian purwarupa yang dilakukan oleh pengguna. Pembuatan skenario pengujian disini berdasarkan pengalaman pengguna pada tahap *user interview*. Pengujian yang dilakukan dengan skenario pengguna akan membuat penulis mengetahui pengguna dalam menggunakan purwarupa 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 *design*.

A. Skenario Pengujian *Register* dan *Login*

Skenario pengujian dalam pendaftaran akun berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan pendaftaran akun. Skenario ini dilakukan karena ada beberapa responden yang merasa halaman *login* dan *register* diperbaiki menjadi halaman yang sama tidak seperti pada aplikasi yang ada saat ini yang mana saat *login* menampilkan halaman baru sedangkan pada tampilan *register* hanya menggunakan tampilan *popup*. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.1.

Tabel 5. 1 Skenario Pengujian *Register* dan *Login*

Goal	<i>Register</i> dan <i>Login</i> Akun
Skenario	Anda seorang pengguna baru, anda ingin melakukan sesuatu di aplikasi ini dimana anda diharuskan untuk memiliki akun, bagaimana cara anda membuat akun tersebut?

B. Skenario Pengujian Cari dan Baca Berita

Skenario pengujian cari dan baca berita berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan pencarian dan baca berita. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.2.

Tabel 5. 2 Skenario Pengujian Cari dan Baca Berita

Goal	Cari dan Baca Berita
Skenario	Anda sedang ingin mencari berita tentang dengan <i>keyword</i> "lomba panah" pada aplikasi ini, dan anda ingin membaca berita dengan judul kejuaraan panahan internasional digelar di lembang, bagaimana cara anda melakukannya?

C. Skenario Pengujian Memberi Komentar pada artikel

Skenario pengujian memberi komentar berisi tujuan dan skenario untuk memberikan tanggapan pengguna terhadap artikel yang ada pada *prototype*. Skenario ini dilakukan karena ada beberapa responden yang merasa kesulitan

menemukan letak fitur komentar pada aplikasi yang ada saat ini. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.3.

Tabel 5. 3 Skenario Memberi Komentar pada Artikel

Goal	Memberi Komentar
Skenario	Anda sedang mencari berita di kategori berita Sport, kemudian anda menemukan artikel dengan judul Kejuaraan Panahan International Digelar di Lembang, kemudian anda ingin menanggapi berita tersebut dengan kalimat "wah menarik sekali", Bagaimana anda melakukannya?

D. Skenario Pengujian Simpan dan Baca nanti

Skenario pengujian simpan dan baca nanti berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan simpan dan baca berita untuk nanti. Skenario ini dilakukan karena ada beberapa yang kesulitan melakukan simpan dan baca nanti artikel berita yang ada pada aplikasi saat ini. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.4.

Tabel 5. 4 Skenario Pengujian Simpan dan Baca nanti

Goal	Simpan dan Baca Nanti
Skenario	Bayangkan Anda berada di sebuah restoran menunggu makanan yang Anda pesan disajikan, Anda ingin membaca berita sambil mengantri. Tapi sebelum Anda selesai membaca berita, makanan Anda sudah siap. Bagaimana Anda menyimpan berita sehingga Anda dapat membacanya lagi? bagaimana anda melakukannya?

E. Skenario Pengujian Membagikan Berita

Skenario pengujian membagikan berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam membagikan berita. Skenario ini dilakukan karena ada beberapa responden yang merasa tampilan pada halaman baca berita kurang menarik maka disini penulis melakukan perbaikan pada

halaman baca berita yang mana ada perbaikan pada fitur bagikan berita. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.5.

Tabel 5. 5 Skenario Pengujian Membagikan Berita

Goal	Membagikan Berita (Artikel)
Skenario	Anda baru saja membaca berita penting dan anda ingin membagikannya pada teman / kerabat anda, bagaimana anda melakukannya?

F. Skenario Pengujian Lihat Notifikasi Berita

Skenario pengujian lihat notifikasi berita berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan lihat notifikasi berita. Skenario ini dilakukan karena ada beberapa responden yang merasa tidak dapat memperoleh notifikasi berita terbaru dari tampilan aplikasi yang ada saat ini. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.6.

Tabel 5. 6 Skenario Pengujian Lihat Notifikasi Berita

Goal	Lihat Notifikasi
Skenario	Anda sedang duduk santai dirumah, kemudian anda ingin melihat notifikasi berita terbaru untuk melihat apa ada berita yang menarik, bagaimana anda melakukannya?

G. Skenario Pengujian Membuka Kategori Berita *Sport*

Skenario pengujian membuka kategori berita *sport* berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam membuka kategori berita *sport*. Skenario ini dilakukan karena ada beberapa responden yang merasa fitur kategori berita pada aplikasi yang ada saat ini agak sulit diakses. Adapun skenario tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.7.

Tabel 5. 7 Skenario Pengujian Membuka Kategori Berita *Sport*

Goal	Membuka Kategori Berita Sport
------	-------------------------------

Skenario	Anda ingin mencari berita sesuai dengan minat anda, kebetulan anda minat di bidang sport, bagaimana anda melakukannya?
----------	--