

USABILITY STUDY PADA RANCANGAN WEBSITE PLAYDATE NARA

Darryl Rusly¹, John Vanness Hansen², Kristian Juan³, Devanny Gumulya⁴, Sheena Liman⁵

¹⁻⁵School of Design, Desain, Desain Produk

e-mail: darrylrusly010@gmail.com¹, johnvannes05@gmail.com², fransiscus987@gmail.com³,
devanny.gumulya@uph.edu⁴, sheena.liman@uph.edu⁵

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2024

Accepted : April, 2024

Publish online : April, 2024

ABSTRACT

Playdate is a play appointment activity that is often done by parents and their children. By doing learning while playing, this activity may have a positive impact on the sensory, physical, and cognitive development of children. Knowing the importance of playdates, the study create webstie to book playdates through providing a learning kit and finding friends feature. Problems that are often experienced by parents when using the website include anxiety about inappropriate playmates, difficulty determining a learning kit that suits their child's abilities, and finding the location of the nearest playdate. The solution uses the playdate booking website platform which provides a variety of nearby playdate places based on the user's domicile and search for friends based on ratings and appropriate descriptions. User testing was conducted to test the ease of use of the website against 6 respondents with different categories using maze. There are some user feedback that can improve the use of the website by improving some aspects such as flow, design, and elements.

Key words : playdate, learning kit, user testing

ABSTRAK

Playdate merupakan kegiatan janji bermain bersama yang seringkali dilakukan oleh orangtua dan anak-anaknya. Dengan melakukan belajar sambil bermain, kegiatan ini dapat membawa dampak positif bagi perkembangan sensorik, fisik, dan kognitif dari anak. Mengetahui pentingnya playdate, maka dibuat website untuk memesan playdate dengan menyediakan learning kit dan fitur mencari teman. Masalah yang sering dialami oleh orangtua saat menggunakan website antara lain keresahan terhadap teman bermain yang tidak sesuai, kesulitan menentukan learning kit yang sesuai dengan kemampuan anaknya, dan mencari lokasi tempat playdate terdekat. Solusinya menggunakan platform website booking playdate yang menyediakan berbagai macam tempat playdate terdekat berdasarkan domisili pengguna dan sekaligus mencari teman berdasarkan rating dan deskripsi yang sesuai. User testing dilakukan untuk menguji kemudahan dalam penggunaan website terhadap 6 responden dengan kategori berbeda menggunakan maze.

Terdapat beberapa masukan dari user yang dapat memperbaiki penggunaan website dengan memperbaiki beberapa aspek seperti alur, desain, elemen.

Kata Kunci: playdate, learning kit, pengujian pengguna

PENDAHULUAN

Bermain bersama merupakan hal yang penting bagi anak-anak karena dapat membantu mereka memiliki keterampilan sosial yang baik di masa depan. Salah satu kegiatan yang umum dilakukan orang tua adalah melakukan aktivitas bermain bersama dengan anak yang usianya kurang lebih sebaya dengan anaknya yang dikenal dengan istilah *playdate*. Kegiatan *playdate* seringkali diadakan antara orangtua yang melakukan janji untuk anak-anak mereka agar dapat bermain bersama di suatu lokasi di waktu tertentu. Di Indonesia, kegiatan *playdate* sering dilakukan melalui *chat* pribadi, media sosial, atau janji secara langsung. Umumnya, anak-anak yang melakukan *playdate* hanya bermain saja dan tidak melakukan pembelajaran apapun. Namun, di Indonesia masih sangat jarang ditemui *website* atau platform untuk orangtua melakukan *booking* atau janji untuk melakukan *playdate* bagi anak-anaknya, terlebih yang dapat bermain sambil belajar.

Bermain sambil belajar dapat membawa banyak dampak positif bagi pembelajaran anak pada berbagai aspek, yaitu sensorik, fisik, dan kognitif (Catherine Sewell, 2022). Dengan bermain, kemampuan kognitif anak diasah karena mereka dapat mempelajari cara segala sesuatu bekerja melalui permainan. Permainan juga dapat melatih anak untuk belajar memecahkan masalah, menciptakan sesuatu, bereksperimen, dan belajar berbagai hal baru. Melalui permainan, anak juga dapat meningkatkan keterampilan fisik (Queensland Health, 2018). Motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan seperti berguling, melempar, melompat, dan motorik halus dapat diasah melalui kegiatan melukis, mengambil balok, dan sebagainya. Kemudian, keterampilan sosial dan emosional anak juga dapat dibangun melalui bermain sambil belajar (Chelsea Martinez, 2019). Dengan bermain, anak dapat belajar mengendalikan diri, mengatur emosi, memahami dan menaati peraturan, berkomunikasi dengan baik, menyelesaikan konflik, dan lain-lain. Dengan begitu, terdapat banyak hal yang dapat dipelajari dari anak ketika belajar sambil bermain. Anak bukan hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi

mereka juga dapat belajar berbagai hal yang mungkin tidak didapat dari pendidikan formal.

Mainan edukatif menjadi peran penting untuk perkembangan anak karena dengan bermain mainan edukatif mengajarkan anak untuk memecahkan suatu masalah, mengajarkan seberapa besar masalah pada suatu mainan tersebut, dan efek sebab akibat. dengan adanya permainan tersebut mengajarkan anak tentang berbagi, perkembangan motorik, dan memperluas kreativitas dan imajinasi. (Educational Playcare, 2018)

Untuk anak berumur 1-12 bulan, permainan edukatif dapat membantu perkembangan sensorik anak. Dari sana anak mulai berkembang dan mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan. Di usia yang masih muda, jika anak memiliki antusias yang cukup tinggi terhadap permainan edukatif maka anak akan terbiasa dengan suatu masalah, pemecahan masalah, dan belajar dari kesalahan sehingga menjadikan anak menjadi lebih berani dan percaya diri.

Untuk anak berumur 12-24 bulan, permainan edukatif menjadi peran penting untuk meningkatkan perkembangan motorik anak. Dari mengembangkan keseimbangan, koordinasi dan rasa penasaran anak terhadap pergerakan. dan pada umur 12-18 bulan, anak akan lebih diasah kemampuan untuk mengingat seperti mengingat bentuk, warna dan bahasa.

untuk anak berumur 2 tahun keatas, permainan edukatif akan lebih mengarah ke fisik untuk membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif. akan lebih baik untuk memberikan permainan untuk mengasah keterampilan kognitif seperti menulis, menggambar, dan kemampuan motorik lainnya. ini merupakan umur dimana semua keterampilan sudah bisa dikembangkan. Sehingga perkembangan anak akan menjadi lebih pesat ketika anak mulai memainkan mainan edukatif sejak kecil.

Berdasarkan data wawancara yang dilakukan pada 6 orang dengan demografi sebagai berikut

Respon den	Usia	Pekerjaan	Domisili	Jumlah anak
1	47	Ibu rumah tangga	Bogor	3 (umur 20,10,1 0)
2	47	Karyawan swasta	Bogor	3 (umur 20,10,1 0)
3	42	Ibu rumah tangga	Jakarta	4 (Umur 8, 12, 15, 18)
4	50	Ibu rumah tangga	Tangera ng	2(Umur 15 dan 11 tahun)
5	43	Wirausah a	Tangera ng	2(Umur 16 dan 8 tahun)
6	39	Asisten rumah tangga	Jakarta	2 (Umur 8 & 12 tahun)

Dapat disimpulkan bahwa 4 dari 6 responden menginginkan anak mendapatkan *skill* baru dalam aktivitas *playdate*, 4 dari 6 responden ingin anaknya dapat bersosialisasi dengan baik, 3 dari 6 responden menginginkan *learning kit* yang cocok dan menarik untuk dimainkan anak, dan 3 dari 6 responden menginginkan lokasi yang cocok untuk *playdate* anak. Kemudian, setelah dilakukan analisa

5 *why*, maka penelitian difokuskan pada masalah kesulitan dalam menentukan *learning kit*, masalah *trust issue*, masalah lokasi yang terlalu jauh, dan masalah *learning kit* kurang variatif.

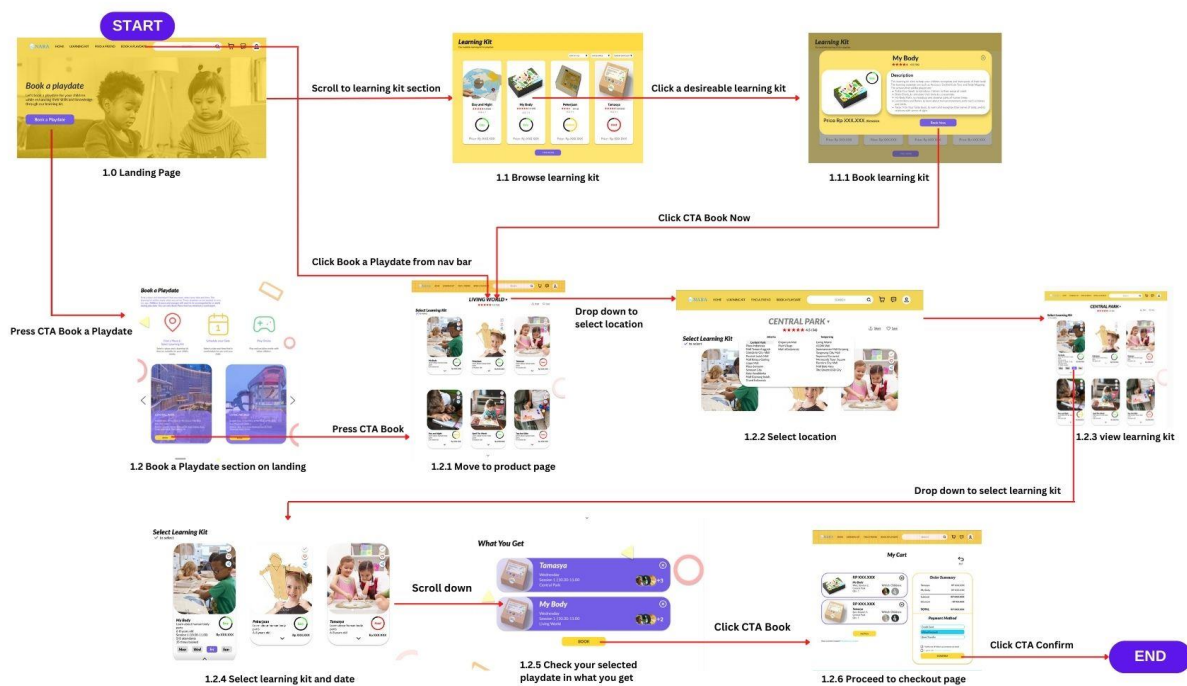
Untuk itu pada studi ini didesain website yang menyediakan layanan bermain dengan *learning kit* Untuk itu pada studi ini didesain sebuah website yang menjadi platform *booking playdate* yang menyediakan lokasi untuk bermain dan *learning kit*.

Website yang dibuat diberi nama Nara, dan melalui website Nara, orangtua sebagai pengguna dapat memesan *playdate* untuk anaknya dengan sesama dan juga memiliki fitur dapat menambah teman baru apabila anak belum memiliki teman bermain. Terdapat juga *difficulty matter* yang menjadi indikator tingkat kesulitan *learning kit* untuk membantu pengguna memilih *learning kit* yang cocok untuk anaknya. Selain itu, pada website juga digunakan sistem *rating* untuk mengatasi masalah *trust issue*.

Target market website yang dibuat adalah orangtua sebagai pengguna, yang memiliki anak yang berusia 4 sampai 11 tahun, berprofesi sebagai ibu atau bapak rumah tangga, karyawan swasta, dan wirausahawan, berdomisili di Indonesia.

Website digunakan ketika terdapat orangtua atau anak yang ingin melakukan janji bermain dengan sesama ketika memiliki waktu luang.

Website Nara akan digunakan pada desktop. Referensi tampilan seperti ini Berikut adalah tampilan website untuk melakukan fungsi utama memesan *playdate*.



Tujuan paper ini adalah menguji kelayakan pengalaman user pada website yang sudah didesain melalui *usability study* website untuk mengetahui apakah berhasil menjawab masalah a,b,c

TINJAUAN PUSTAKA

Usability Study adalah pembelajaran mengenai partisipan untuk melakukan tugas dengan menggunakan beberapa *user interface* dengan tujuan untuk mengetahui perilaku dan masukan yang dialami oleh pengguna. Tujuan dari melakukan *usability study* adalah untuk mengetahui 3 hal yaitu Masalah pada desain, menemukan celah atau kesempatan, dan mengetahui kesukaan atau kebiasaan pada user. *Usability study* ini biasanya dilakukan lebih dari 1 partisipan untuk mengetahui *task* yang dibutuhkan.

Elemen *Usability Study* dibagi menjadi 3 :

- **Facilitator**

Fasilitator bertujuan untuk mengetahui lebih tentang *user* melalui *interview*, atau tes. Dengan memberikan instruksi, menjawab pertanyaan peserta dan mengajukan pertanyaan kepada partisipan. Dengan harapan tes atau *interview* dapat menghasilkan data yang valid dan berkualitas tanpa mempengaruhi kebiasaan atau perilaku partisipan. Manfaat dari adanya fasilitator adalah untuk menggali kemauan dan mencari tahu yang sebenarnya diinginkan oleh partisipan.

- **Tasks**

Pada suatu *usability test*, partisipan akan melakukan *task* atau suatu tugas tertentu untuk menguji bagaimana mengerjakan suatu aktivitas. *Task* dapat menjadi tugas yang spesifik atau terbuka, dimana hal tersebut bergantung pada pertanyaan apa yang ingin dijawab dan tipe dari *usability testing*. Contoh dari *task* pada suatu *usability test* adalah ketika partisipan diminta untuk melakukan *checkout* dari barang atau memberi *review* terhadap produk yang sudah dibeli.

Task wording juga merupakan hal yang penting saat *usability testing*, dimana partisipan harus benar-benar memahami *task* yang harus mereka lakukan. Apabila terdapat kesalahpahaman akibat penjelasan yang kurang baik, maka partisipan tidak dapat mengerjakan *task* secara benar. Dengan begitu, penjelasan *task* dapat mempengaruhi bagaimana partisipan mengerjakannya.

Instruksi *task* dapat diberikan secara verbal atau tertulis. Ada baiknya ketika diberikan instruksi, partisipan diminta membaca instruksi dengan lantang untuk membantu memastikan bahwa mereka dapat memahami instruksi *task* apa yang harus mereka lakukan. Dengan begitu, *ux researcher* juga dapat terbantu karena dapat mengetahui *task* yang sedang dikerjakan partisipan, sehingga mungkin dapat memperoleh *insight* dan membantu partisipan apabila terdapat kesulitan.

- **Participant**

Participant atau partisipan adalah partisipan yang biasanya mengerti terhadap produk atau layanan yang sedang digunakan. Partisipan juga harus bersedia meluangkan waktunya untuk berpikir keras dan menceritakan kebiasaan atau tindakan yang dilakukan saat bertugas. Tujuan dari adanya partisipan adalah untuk membantu para fasilitator membuat suatu produk atau layanan menjadi lebih baik dan mudah digunakan oleh semua orang berdasarkan perilaku, tujuan, pemikiran dan motivasi partisipan.

Usability study ini penting untuk dilakukan karena setiap desainer UX wajib mengimplementasikannya karena tanpa adanya observasi dan interaksi maka desain tersebut akan memiliki banyak masalah dan celah. Sehingga desain tidak dapat digunakan dan membutuhkan biaya yang lebih untuk mengganti desain. Maka dari itu *Usability Study* wajib dilakukan diawal dengan memberikan *low fidelity* sehingga pengguna memiliki bayangan dan memberikan saran masalah yang dapat diperbaiki.

Dengan melakukan *Usability study*, fasilitator akan meneliti dan wawancara *user* sehingga *user* akan memberikan masukan yang akhirnya mencapai suatu kesimpulan berupa "*Task*". Setelah mengetahui *Task* yang diinginkan, sebagai fasilitator menulis *task* tersebut yang akhirnya dibuat suatu produk atau prototipe yang dapat menyelesaikan dari masalah tersebut.

Moderated

Sesi yang dimoderasi memungkinkan untuk saling berinteraksi antara peserta dan fasilitator, karena keduanya *online*. Fasilitator dapat mengajukan pertanyaan untuk klarifikasi atau mencari lebih rinci masalah melalui pertanyaan tambahan setelah tugas selesai. Moderator memandu pengguna untuk menggunakan produk, pengguna diberi tugas untuk dilakukan dan kemudian diminta pendapat yang bisa berupa saran, kritik, maupun pengalaman apa yang dirasakan setelah melakukan tugas tersebut. Manfaat dari *moderated testing* adalah, moderator dapat mengajukan pertanyaan khusus untuk tugas lanjutan.

Namun sulit untuk mengetahui kapan harus mengajukan pertanyaan dalam studi jarak jauh. Selain itu Keheningan yang dilakukan oleh pengguna dapat berarti banyak hal antara lain bingung, melihat-lihat dan mencari sesuatu di halaman tersebut, atau terganggu. Sulit menemukan momen yang tepat antara memberi tahu pengguna bahwa Anda sedang mendengarkan dan menginterupsi mereka. Meskipun hal yang

sama dapat berlaku dalam studi langsung tatap muka, masalahnya dapat diperbesar dalam studi jarak jauh.

Unmoderated

Studi tanpa moderasi dilakukan oleh peserta secara mandiri dengan cara menyelesaikan tugas yang telah diberikan tanpa bantuan, bertatapapan langsung dan percakapan antar orang. Cara ini memungkinkan bagi partisipan untuk tidak mengisi karena kebingungan ataupun ketidakmengertian terhadap *task* yang diberikan sehingga akan sangat mungkin bahwa beberapa sesi akan tidak berguna karena *task* tidak dapat diselesaikan. Namun, Tes ini memiliki banyak keunggulan bagi partisipan seperti dapat menentukan waktu yang kosong untuk menyelesaikan *task* yang diberikan, dapat lebih tenang ketika mengerjakan *task*, dan bagi beberapa orang akan lebih cepat karena tidak ada yang ganggu atau menekan keadaan. Harapan dari tes yang tidak dimoderasi adalah mendapatkan data pada elemen untuk melihat dampak dari perubahan yang relatif kecil.

Studi yang dilakukan adalah studi tanpa moderasi karena menggunakan pengujian jarak jauh berupa website Maze yang bertujuan mengetahui semua yang dilakukan oleh peserta ketika mengerjakan *task* dari awal hingga akhir. Harapan pada studi ini adalah untuk mengetahui waktu pengerjaan, halaman yang partisipan buka, dan data dari partisipan. Studi ini digunakan dengan tujuan tidak menekan dan memberikan waktu luang kepada partisipan.

Usability metric

Usability metric dibagi berdasarkan tiga kriteria. Yang pertama adalah efisiensi dimana pengamat mendata dan mengamati waktu yang dibutuhkan oleh pengguna untuk menyelesaikan tujuan. Semakin lama waktu yang dibutuhkan maka semakin tidak efisien produk tersebut. Kriteria yang kedua adalah efektivitas, dimana pengamat mendata dan mengamati berapa banyak kesalahan yang dilakukan oleh pengguna saat ingin menyelesaikan tujuan. Namun perlu diketahui bahwa sebelum mulai mengamati, pengguna perlu diberikan "aktivitas"/*task* tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Usability study

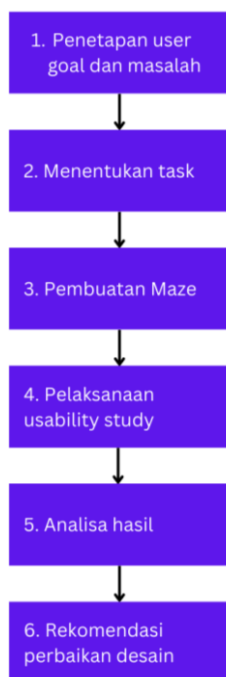
Aktivitas/*task* yang diberikan harus jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Aktivitas yang diberikan harus realistis, dapat dilakukan, dan hindari memberikan petunjuk untuk membantu *user* menemukan jawabannya. Kesimpulannya Jika skenario aktivitas tidak jelas, pengguna

kemungkinan akan meminta informasi lebih lanjut atau ingin mengonfirmasi bahwa dia berada di jalan yang benar. Oleh karena itu diperlukan memberikan informasi secukupnya untuk menyelesaikan aktivitas, tanpa harus memberi tahu dimana harus mengklik. Yang terakhir Disarankan memberikan delapan aktivitas untuk diselesaikan.

oleh pengguna. Terutama jika melakukan pengujian *online* yang tidak di moderasi. Karena didapatkan bahwa lebih dari delapan aktivitas memiliki tingkat

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah penelitian berbentuk usability study, melakukan studi pada pengguna pada website yang sudah dirancang, dengan langkah – langkah sbb:



Task

1. Goal user : Memesan *playdate* di Central Park untuk bermain learning kit My Body di hari Jumat
2. Problem : Mencari learning kit yang sesuai dengan kemampuan anak.
3. Feature : Mencari teman yang memiliki *interest* yang sama dengan anda

Task 1 : Pengujian *user* untuk melakukan *booking playdate* dari *landing page* hingga *checkout*. Pengujian ini dilakukan sebagai tujuan utama *user* saat menggunakan website Nara, yaitu untuk memesan *playdate*.

Task 2 : Pengujian *user* untuk mencari *learning kit* berdasarkan *filter* tingkat kesulitan yang paling mudah. Task kedua berangkat dari masalah user

penurunan yang tinggi. Tes yang lebih lama membutuhkan lebih banyak waktu untuk diselesaikan dan membutuhkan lebih banyak usaha—sehingga biasanya ditinggalkan oleh beberapa pengguna. Yang ketiga adalah *satisfaction* dimana seberapa puas pengguna dengan produk yang sedang digunakan dan apakah produk tersebut akan dipakai dan direkomendasikan ke orang lain.

ketika ingin mencari learning kit yang paling sesuai untuk dimainkan anaknya berdasarkan tingkat kesulitan.

Task 3 : Pengujian *user* untuk menggunakan fitur “*find a friend*”, untuk menemukan teman yang memiliki minat yang sama dan *trusted*, dengan cara melihat deskripsi dan rating yang sesuai. Pengujian ini berlatar belakang dari masalah *trust issue*, dimana terdapat ketidakpercayaan terhadap orang asing.

Proses user testing dari website Nara dilakukan melalui Maze, dimana website tersebut dapat terintegrasi dengan Figma dan terdapat berbagai macam tools yang dapat membantu user testing dan memberikan data-data seperti heat map, waktu pengerjaan, dan sebagainya.

Setelah membuat user testing di maze, link pengetesan website diberikan kepada responden untuk kemudian mengerjakan task dan memberi feedback.

HASIL DAN PEMBAHASAN

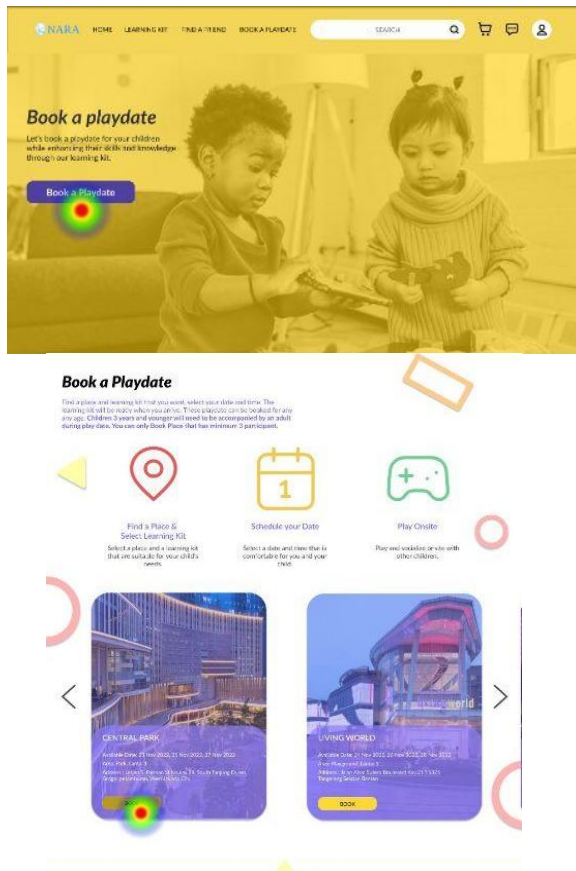
Deskripsi Data/hasil

Dari 6 responden dapat disimpulkan beberapa hal

- Task termudah bagi user adalah Mencari teman.
- Task tersulit bagi user adalah saat membooking tempat *playdate* dan memilih *learning kit* berdasarkan tingkat kesulitan termudah.
- Kendala – kendala error yang terjadi ada pada task pertama yaitu membooking tempat *playdate* di halaman *checkout*. Kendala error yang kedua adalah saat mencari *learning kit* di halaman *find more learning kit*.
- Rata – rata waktu pengerjaan pada task pertama adalah 129.4 detik.
- Rata – rata skala kemudahan pengoperasian website adalah 7.7 dari 10. Skala kemudahan ini didapat dari rata-rata skala kemudahan task 1 (7/10), task 2 (6.8/10), dan task 3 (9.3/10).

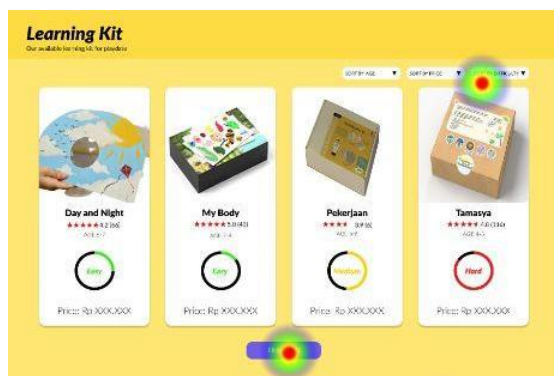
- Tampilan heatmap dari landing page
 - **Responden 1: (Tester #131625477)**

Task 1 : *Heatmap*



Bila dilihat dari gambar *heatmap* maka perhatian *user* terbesar ada pada CTA, yang merupakan CTA untuk melakukan task *booking playdate*. Perhatian terbesar selanjutnya dari *user* 1 adalah pada elemen yang memiliki efek saat di *hover*, seperti pada saat ingin menekan CTA.

Task 2 : *Heatmap*



Bila dilihat dari gambar *heatmap* maka perhatian *user* terbesar ada pada filter dan button, yang digunakan dalam pengerjaan task 2.

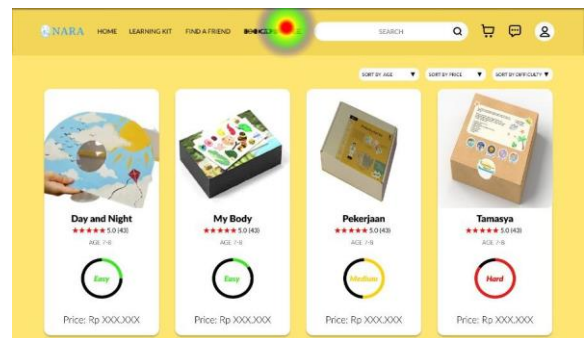
Task 3 : *Heatmap*



Bila dilihat dari gambar *heatmap* maka perhatian *user* terbesar ada pada CTA juga, dimana *user* langsung mengklik tombol *find now* yang digunakan dalam pengerjaan task 3.

- **Responden 2: (Tester #131641627)**

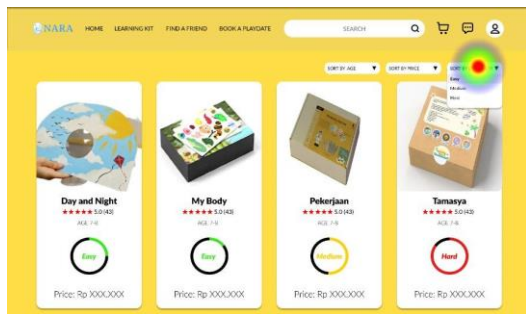
Task 1 : *Heatmap*



Bila dilihat dari gambar *heatmap* maka perhatian *user* terbesar ada pada bagian atas, dimana pada website Nara adalah bagian *nav bar*. *User* 2 melakukan *task booking playdate* melalui *nav bar* diatas juga karena muncul di seluruh halaman, sehingga dapat dikatakan perhatian *user* tertuju pada sesuatu yang repetitif.

Task 2 : *Heatmap*





Bila dilihat dari gambar *heatmap* maka perhatian *user* terbesar masih ada pada bagian *nav bar* atas, dimana *user* mengklik *learning kit* dalam melakukan task 2.

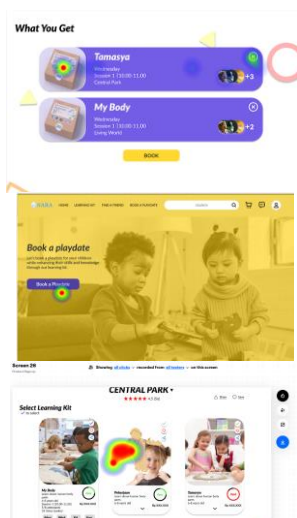
Task 3 : Heatmap



Bila dilihat dari gambar *heatmap* maka perhatian *user* terbesar ada pada bagian *nav bar* atas juga, dimana *user* mengklik *find a friend* dalam mengerjakan task 3.

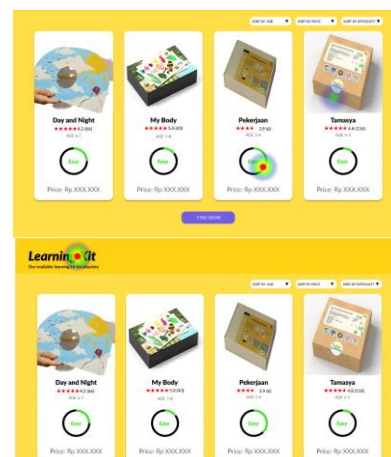
• Responden 3: (Tester #131631083)

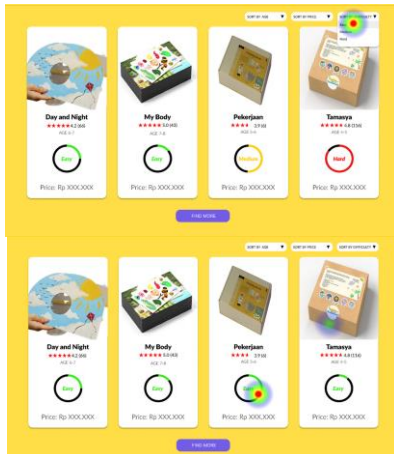
Task 1 : Heatmap



Bisa dilihat dari responden ke 3- *User* kebingungan karena task yang tak kian selesai karena kurangnya ketelitian dalam memilih anak yang ingin bermain playdate. *User* juga sempat kebingungan dalam menyelesaikan task sehingga *user* terlalu sibuk dengan hal hal kecil pada website seperti pada tombol *terms and conditions* dan menghilangkan *learning kit* pada *what you get*. *User* sempat mencoba coba tombol-tombol yang bisa ditekan untuk menyelesaikan task dan akhirnya membutuhkan waktu 3 menit 24 detik untuk menemukan tombol *which children*.

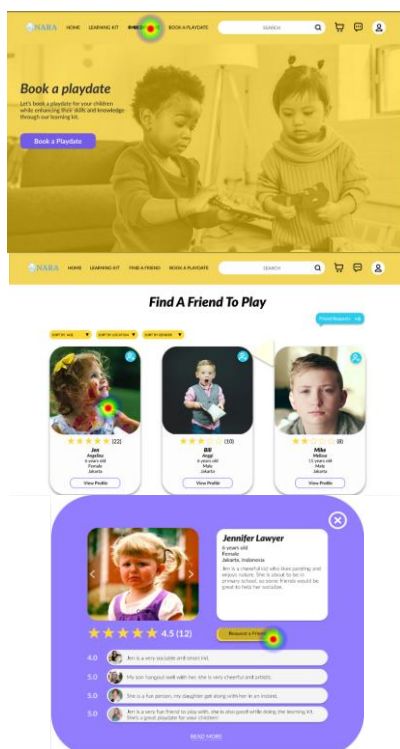
Task 2 : Heatmap





Untuk task ke 2- User sempat kebingungan karena langkah yang dilakukan sebenarnya sudah benar namun prototype maze yang mengalami bug sehingga *task* yang dilakukan tidak selesai selesai. dari atas bisa kita lihat user lebih terfokus pada tulisan learning kit dengan harapan setelah ditekan akan mengarahkan ke tempat learning kit yang lebih banyak dan juga user mengira *chart difficulty meter* bisa ditukar dengan level paling mudah untuk menyelesaikan task.

task 3 : Heatmap

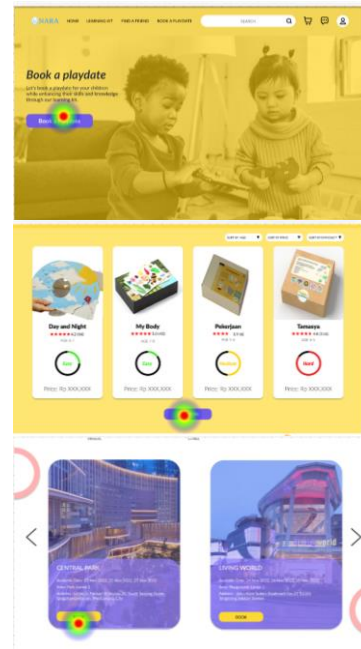


Dari gambar diatas, User menggunakan navigasi bar untuk mencari pertemanan, setelah itu user tidak menggunakan tombol tambahkan teman dan menekan gambar sehingga diarahkan ke *pop up* informasi anak yang ditekan. Selanjutnya user

melihat profil anak yang dituju.

• Responden 4: (tester #93706901)

Task 1 : Heatmap



Bila dilihat dari gambar *heatmap* maka perhatian user responden keempat terbesar ada pada CTA *book a playdate*, yang merupakan CTA untuk menyelesaikan *task book a playdate*. Perhatian kedua adalah pada CTA *button Central park* dimana untuk menyelesaikan task tersebut diperlukan untuk *book* di Central Park

Task 2 :Heatmap

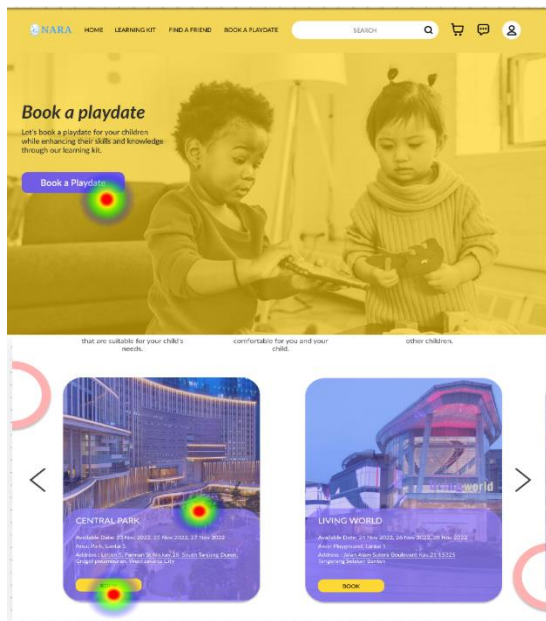
Bisa dilihat dari gambar heatmap maka perhatian user responden keempat terbesar pada *button find more learning kit*. Karena user ingin melihat seluruh *learning kit* sebelum menggunakan filter.

Task 3 :Heatmap

Bisa dilihat dari gambar heatmap maka perhatian user responden keempat terbesar pada CTA *button find a friend*. Dikarenakan di task ketiga ini pengguna diberi tugas untuk mencari teman yang sesuai dengan anak pengguna.

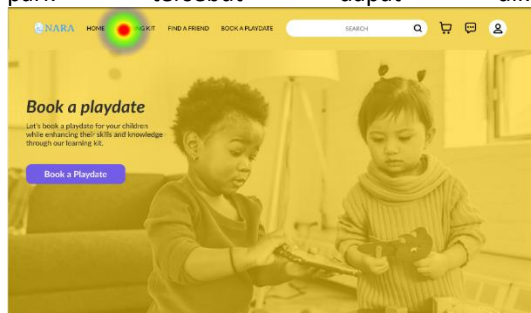


- Responden 5: (tester #131609006)



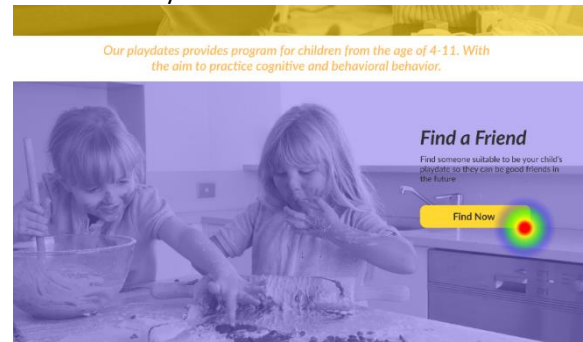
Task 1: heatmap

Bila dilihat dari gambar heatmap Perhatian user responden kelima terbesar ada pada CTA *book a playdate*, yang merupakan button untuk menyelesaikan *task book a playdate*. Perhatian yang kedua ada pada gambar tempat dan CTA *book* Central park. Namun dari heatmap tersebut dapat dilihat bahwa terdapat klik pada gambar tempat central park, karena user mengira kotak central park tersebut dapat diklik.



Task 2 : heatmap

Bisa dilihat dari gambar heatmap perhatian user responden kelima terbesar pada nav bar khususnya *learning kit*, karena bar navigasi merupakan cara yang cepat menuju *page learning kit* untuk menyelesaikan task.

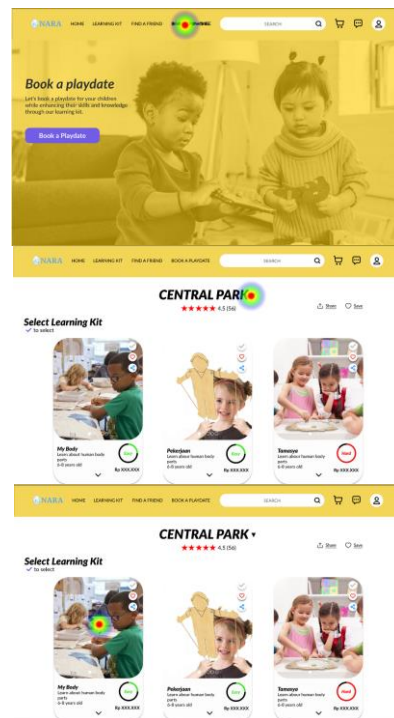


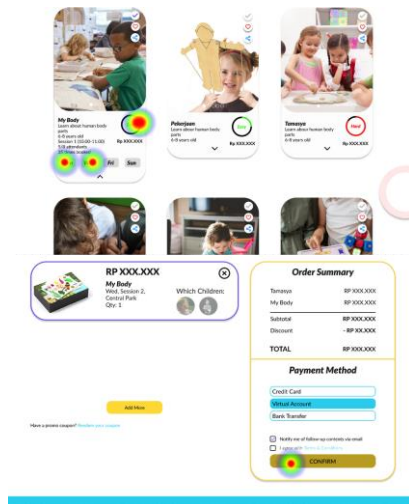
Task 3 heatmap

Bisa dilihat dari gambar heatmap perhatian user responden kelima terbesar pada CTA *find a friend*. Karena button CTA tersebut menarik perhatian pengguna sehingga pengguna mengklik CTA tersebut agar dapat segera menyelesaikan task.

- Responden 6 (Tester #131625250) :

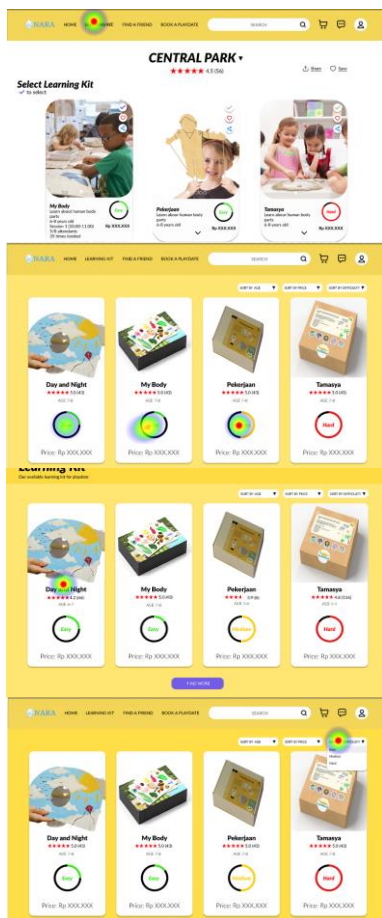
Task 1: Heatmap





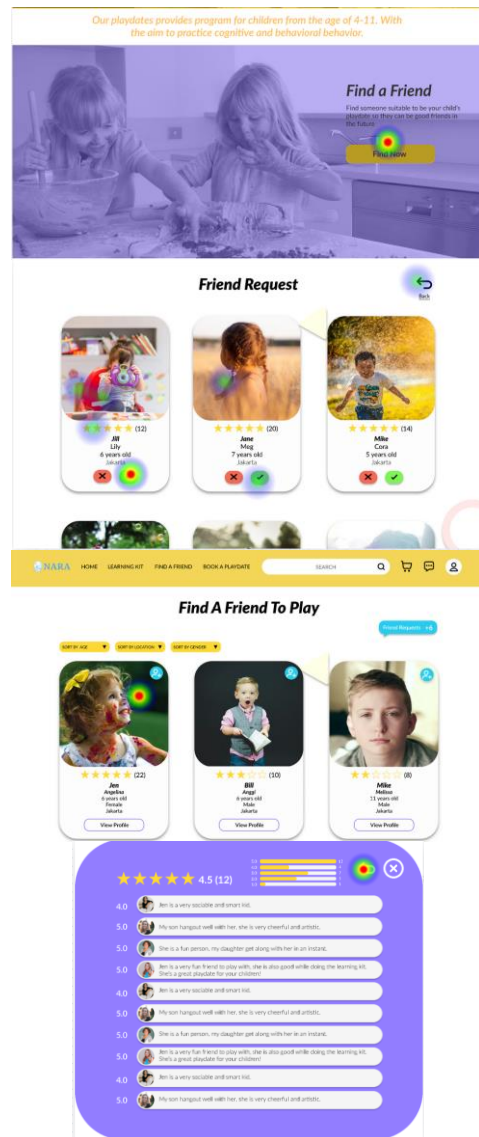
User lebih terfokus pada bagian paling atas sehingga tidak menekan tombol book a playdate yang dibawah. User mengira learning kit dapat dipilih melalui gambar kegiatan. dan user juga sempat menekan tombol hari yang ingin dibooking. User sempat kebingungan ketika menyelesaikan task karena tidak menekan tombol anak yang harusnya bermain.

Task 2 : Heatmap

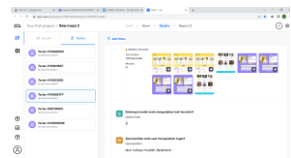
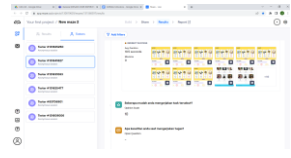
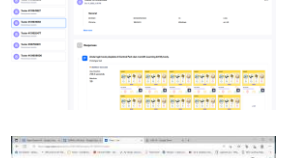
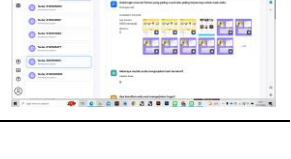


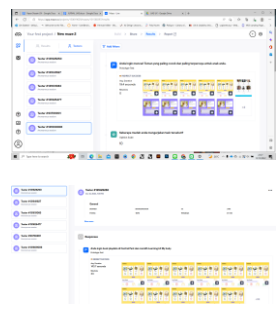
Untuk task ke 2- User lebih fokus terhadap gambar learning kit, dan juga *chart difficulty meter*. User juga mengira bisa mengganti tingkat kesukasan pada saat ingin memilih learning di halaman "Select Learning Kit". yang akhirnya user menggunakan navigasi bar untuk menekan tombol learning kit. Pada bagian learning kit juga user terlalu fokus terhadap chart difficulty meter yang dikira bisa diganti dengan level yang diinginkan.

Task 3 : Heatmap



Bisa dilihat, user lebih fokus ke arah friend request ketika ingin memilih teman yang cocok untuk anaknya. User juga melihat data dan review untuk memastikan anaknya dapat bermain dengan orang yang tepat.

Task 1 Respon den	Usia	Pekerjaan	Kategori	Waktu pengerjaan	Berhasil/tidak berhasil
1	47	Ibu Rumah Tangga	Intermediate	77.7 detik	Berhasil
2	47	Wiraswasta	Advance	91.4 detik	Berhasil
3	42	Ibu Rumah Tangga	Beginner	214 detik	Berhasil
4	50	Ibu Rumah Tangga	Intermediate	198 detik	Berhasil
5	43	Wiraswasta	Advance	52 detik	Berhasil
6	39	Asisten Rumah Tangga	Beginner	143.7 detik	Berhasil
Task 2 Respon den	Usia	Pekerjaan	Kategori	Waktu pengerjaan	Berhasil/tidak berhasil
1	47	Ibu Rumah Tangga	Intermediate	38.1 detik	Berhasil
2	47	Wiraswasta	Advance	21.0 detik	Berhasil
3	42	Ibu Rumah tangga	Beginner	250.8 detik	Tidak berhasil
4	50	Ibu Rumah Tangga	Intermediate	82.25 detik	Berhasil
5	43	Wiraswasta	Advance	22.49 detik	Berhasil
6	39	Asisten rumah tangga	Beginner	65.8 detik	Berhasil
Task 3 Respon den	Usia	Pekerjaan	Kategori	Waktu pengerjaan	Hasil screenshot maze
1	47	Ibu Rumah Tangga	Intermediate	17.8 detik	
2	47	Wiraswasta	Advance	10.5 detik	
3	38	Ibu rumah tangga	Beginner	25.7 detik	
4	50	Ibu Rumah Tangga	Intermediate	120.54 detik	

5	43	Wiraswasta	Advance	19.25 detik	
6	39	Asisten rumah tangga	Beginner	44.3 detik	

- Bila dibandingkan per kategori user maka dapat dilihat bahwa advance user lebih berhasil pada semua task dibandingkan dengan user beginner. Hal ini dibuktikan melalui waktu pengerjaan task 1 sampai 3 yang lebih cepat dikerjakan oleh user advance dibandingkan user berkategori beginner.

Pembahasan

Dari hasil *usability study* dapat disimpulkan bahwa *task* tersulit adalah task kedua, yaitu menampilkan *learning kit* yang mudah bagi anak. Terdapat *user* yang berpendapat alasan task 2 menjadi yang tersulit adalah karena instruksi yang kurang jelas, task yang tidak kunjung selesai, alur yang sulit diikuti bagi orang awam. Tampilan yang masih membingungkan bagi *user* adalah pada halaman bagian *learning kit*, dimana *user* harus melihat seluruh *learning kit* sebelum melakukan filter kemudahan agar *task* dapat selesai.

Pada task 1 yaitu *booking playdate* di Central Park dan memilih *learning kit My Body*, masih terdapat beberapa masukan dari *user*, yaitu desain website dan tombol kurang jelas, alur kurang mudah dimengerti, dan bingung ketika ingin melakukan *checkout* karena harus memilih anak yang akan bermain terlebih dahulu, yang disebabkan kurangnya penjelasan konteks bahwa pada skenario ini *user* memiliki lebih dari 1 anak.

Pada task 3 yaitu mencari teman paling cocok dan terpercaya, dianggap paling mudah menurut *user*. Terdapat beberapa pendapat yaitu sudah cukup jelas dan alur cukup mudah dipahami.

KESIMPULAN

Dari keseluruhan proses yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa website Nara sudah dapat menjawab permasalahan mem-*booking Playdate* dan mencari lokasi yang terdekat dengan pengguna, mencari *learning kit* berdasarkan tingkat kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, Mencari teman yang dapat dipercaya

dan memiliki kredibilitas sehingga pengguna tidak perlu khawatir disaat butuh mencari teman bermain karena sudah mendapat rata – rata nilai *usability* skor 50, dan skala kemudahan dari *user* adalah 7.7/10 dari 6 pengguna. Agar desain semakin sempurna maka rekomendasi perbaikan desain kedepannya adalah sbb:

1. Alur dari desain website dibikin lebih mudah untuk orang awam
2. Desain pada halaman *checkout* di bagian *which children* diperjelas
3. Memilih *learning kit* bisa dengan cara menekan gambar agar mempermudah pemilihan *learning kit*
4. Tombol dan desain interaktif lebih diperbanyak

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Trisna. (2020, June 20). Anak Bermain Sambil Belajar, Ini Manfaatnya Bagi Si Kecil. Retrieved December 9, 2022, from theAsianparent: Situs Parenting Terbaik di Indonesia website: <https://id.theasianparent.com/anak-bermain-sambil-belajar>
- How play helps child development. (2022, April 19). Retrieved December 9, 2022, from Raising Children Network website: <https://raisingchildren.net.au/toddlers/videos/play-helps-development>
- Martinez, C. (2019, January 5). Benefits of Play for the Social and Emotional Development of Children in Kindergarten. Retrieved December 9, 2022, from ResearchGate website: https://www.researchgate.net/publication/336266131_Benefits_of_Play_for_the_Social_and_Emotional_Development_of_Children_in_Kindergarten
- Maze. (2019, July 9). 8 tips for writing great usability tasks. Retrieved December 9, 2022, from Maze.co website: <https://maze.co/blog/write-great-usability-tasks/>
- Remote Usability Tests: Moderated and Unmoderated. (2013). Retrieved December 9, 2022, from Nielsen Norman Group website:

- <https://www.nngroup.com/articles/remote-usability-tests/>
- Task Scenarios for Usability Testing. (2014). Retrieved December 9, 2022, from Nielsen Norman Group website: <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>
- Usability Testing 101. (2019). Retrieved December 9, 2022, from Nielsen Norman Group website: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- 7 ways play is beneficial for kids' health. (2018). Retrieved December 9, 2022, from Qld.gov.au website: <https://www.health.qld.gov.au/news-events/news/why-is-play-important-health-development-children-babies>