

Stimulus User Research

Application Name	SkillsLab
Research Method	In-Depth Interview & Usability Testing
Research Date	19 Oktober 2021

Research Objective

1. Mencari tahu kebutuhan pengguna dalam melakukan pembelajaran online.
2. Mencari tahu kebiasaan pengguna dalam melakukan pembelajaran online
3. Mencari tahu tingkat kegunaan,kenyamanan, dan kepuasan pada alur proses pendaftaran & login, pencarian khusus dan pembayaran, proses pembelajaran kelas.
4. Mencari tahu kesulitan pengguna dalam menggunakan aplikasi / Prototipe yang telah dibuat.

Respondent Criteria

1. Berusia 18-55 tahun
2. Pekerjaan sebagai karyawan/karyawati pada instansi apapun
3. Berdomisili di seluruh wilayah Indonesia
4. Tingkat ekonomi menengah ke atas
5. Memiliki kemampuan Bahasa Indonesia sebagai *native language*
6. Memiliki tingkat pemahaman teknologi yang baik
7. Dapat mengoperasikan komputer dengan baik

Question List

1. Memulai dengan perkenalan diri dari responden
2. Selama anda bekerja pernahkah anda menyempatkan untuk belajar di luar jam kerja? Mengapa?
3. Media pembelajaran apa yang Anda gunakan? Buku, Kursus Online, atau Bootcamp ?
4. Bidang yang sedang/pernah pelajari? Mengapa?
5. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi kursus online untuk meningkatkan skill profesional Anda ?
 - a. Jika ya, aplikasi apa yang anda gunakan? Mengapa?
 - b. Jika tidak, Mengapa?
6. Apa saja yang Anda suka dan tidak suka dari aplikasi tersebut ?

Research Scenario

1. Berikan salam saat bertemu dengan responden
2. Perkenalkan diri dan jelaskan maksud tujuan kegiatan yang akan dilakukan
3. Jelaskan alur proses kegiatan dari awal sampai akhir
4. Meminta responden untuk memperkenalkan diri mulai dari Nama, Pekerjaan, dan Domisili
5. Melakukan wawancara berdasarkan Question List
6. Menjelaskan singkat tentang aplikasi SkillsLab
7. Memberikan link Figma kepada responden dan minta responden untuk Share Screen
8. Menjelaskan singkat tentang apa yang harus dilakukan dan cara mengoperasikan Figma Prototype oleh responden
9. **[TASK 1]** Meminta responden untuk melakukan **pendaftaran** dan **login** ke dalam aplikasi (berhenti di halaman **Home**) dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
 - a. Tanyakan apakah ada kendala?
 - b. Apakah informasi pendaftaran sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
10. **[TASK 2]** Meminta responden untuk melakukan Pencarian kursus dan meminta untuk melakukan transaksi hingga berhasil (berhenti di halaman **Pembayaran Sukses**) dan observasi kegiatan yang dilakukan oleh responden.
 - a. Tanyakan apakah ada kendala?
 - b. Apakah informasi yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?
11. **[TASK 3]** Meminta responden untuk melihat **halaman detail Kelas** yang sudah dibeli dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
 - a. Tanyakan apakah ada kendala?
 - b. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
12. **[TASK 4]** Meminta responden untuk memulai alur **proses pembelajaran kelas** pada **halaman detail Kelas** menyelesaikan materi hingga mendapatkan **sertifikat** dan observasi kegiatan yang dilakukan oleh responden.
 - a. Tanyakan apakah ada kendala?
 - b. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
13. Menanyakan tingkat kegunaan, kemudahan dan kepuasan dari responden setiap menyelesaikan alur login & Pendaftaran, Pencarian Kursus & Pembayaran dan Proses Pembelajaran Kelas dengan skala likert.
14. Menanyakan tentang tingkat Single Ease Question kepada responden
15. Penutup dan sampaikan terima kasih.

Usability Metric

	Pendaftaran	Login	Pencarian Kursus	Pembayaran	Proses Pembelajaran Kelas
Responden					

 Lancar

 Cukup Lama

 Stop