

# Stimulus User Research

<b>Application Name</b>	Ayo Belajar
<b>Research Method</b>	Qualitative - In Depth Interview
<b>Research Date</b>	25 November 2022

## Research Objective

1. Untuk mengetahui apakah ada kendala ketika user menggunakan aplikasi Ayo Belajar yang meliputi proses login atau daftar akun, proses pembelian kelas, dan proses mengerjakan latihan.
2. Untuk mengeksplorasi semua fitur yang ada di aplikasi Ayo Belajar apakah user menemukan kendala atau tidak.
3. Untuk mengetahui pendapat user mengenai tampilan aplikasi Ayo Belajar.

## Respondent Criteria

1. Berusia 18 - 23 tahun
2. Pekerjaan sebagai mahasiswa/mahasiswi yang bersiap untuk dunia kerja
3. Berdomisili di seluruh wilayah Indonesia
4. Memiliki kemampuan Bahasa Indonesia
5. Memiliki keinginan untuk belajar dan berkembang
6. Memiliki semangat belajar yang tinggi
7. Bisa meluangkan waktu saat sesi pembelajaran
8. Level ekonomi menengah ke atas kisaran Rp. 1.000.000.00 sampai Rp. 5.000.000.00

## List of Questions

1. Apakah sebelumnya anda pernah menggunakan aplikasi yang bertema education? Jika iya apakah nama aplikasi tersebut?
2. Darimana anda mengetahui aplikasi tersebut? Apakah dari Teman, Grup, Keluarga, Media Sosial, atau dari Media Cetak?
3. Seberapa sering anda menggunakan aplikasi tersebut dalam 1 minggu?
4. Apa alasan anda sering menggunakan aplikasi tersebut?
5. Bagaimana perasaan anda saat menggunakan aplikasi tersebut?

6. Apakah aplikasi tersebut memudahkan anda dalam proses pembelajaran?
7. Apakah tampilan aplikasi tersebut cukup menarik dan apa alasannya?
8. Apakah anda menyukai aplikasi pembelajaran yang bersifat online?
9. Fitur apa yang menurut anda sangat bagus dari aplikasi tersebut?
10. Apakah terdapat kendala saat anda menggunakan aplikasi tersebut? Jika iya, apa kendala tersebut?
11. Menurut anda apakah materi yang di berikan pada aplikasi tersebut mudah di pahami?
12. Apakah aplikasi tersebut memotivasi anda untuk terus belajar menggunakan aplikasi tersebut?
13. Apakah fitur dalam aplikasi tersebut sudah cukup untuk sebuah aplikasi belajar? Jika tidak, apa yang kurang dalam fitur aplikasi tersebut?
14. Jika aplikasi tersebut sangat membantu anda, apakah anda akan merekomendasikan aplikasi tersebut ke teman atau keluarga anda?
15. Dalam segi pewarnaan, menurut anda warna apakah yang bagus untuk aplikasi yang bertema edukasi?

## 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, Usia, Pekerjaan, dan Domisili
5. Melakukan wawancara berdasarkan Question List
6. Menjelaskan singkat tentang aplikasi Ayo Belajar
7. Memberikan link Figma kepada responden dan minta responden untuk Share Screen  
Link Figma:  
<https://www.figma.com/proto/cH7YLkIgbGp5QkJoWRqrO/Wireframe-Kel-7?node-id=216%3A3309&scaling=scale-down&page-id=216%3A3308&starting-point-node-id=216%3A3316&show-prot-sidebar=1>
8. Menjelaskan singkat tentang apa yang harus dilakukan dan cara mengoperasikan Figma Prototype kepada responden
9. **[TASK 1]** Meminta pengguna untuk melakukan **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?
  - c. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman login?
  - d. Berapa skala yang anda berikan untuk menyelesaikan tahapan ini? (Skala 1-7)
10. **[TASK 2]** Meminta pengguna untuk melakukan **Daftar** 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?
  - c. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman pendaftaran?
  - d. Berapa skala yang anda berikan untuk menyelesaikan tahapan ini? (Skala 1-7)
11. **[TASK 3]** Meminta pengguna untuk melakukan **Pembelian dan Pencarian kursus UI/UX** ke dalam aplikasi (berhenti di halaman **Kelas**) dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
  - a. Tanyakan apakah ada kendala?
  - b. Apakah informasi pembelian sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
  - c. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman pembelian?
  - d. Berapa skala yang anda berikan untuk menyelesaikan tahapan ini? (Skala 1-7)
12. **[TASK 4]** Meminta pengguna untuk melakukan **Cek notifikasi** dan melakukan transaksi hingga berhasil (berhenti di halaman **Kelas**) dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
  - a. Tanyakan apakah ada kendala?
  - b. Apakah informasi yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan? Mengapa?
  - c. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman tersebut?
  - d. Berapa skala yang anda berikan untuk menyelesaikan tahapan ini? (Skala 1-7)
13. **[TASK 5]** Meminta pengguna untuk melihat **Halaman Kelas, melihat silabus, melakukan latihan dan mengerjakan quiz** (berhenti di halaman Kelas saya ) dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
  - a. Tanyakan apakah ada kendala?
  - b. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
  - c. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman tersebut?
  - d. Berapa skala yang anda berikan untuk menyelesaikan tahapan ini? (Skala 1-7)
14. **[TASK 6]** Meminta pengguna untuk **Melakukan download materi** (berhenti di halaman riwayat Download dan kembali lagi ke kelas saya) dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
  - a. Tanyakan apakah ada kendala?
  - b. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
  - c. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman tersebut?
  - d. Berapa skala yang anda berikan untuk menyelesaikan tahapan ini? (Skala 1-7)
15. **[TASK 7]** Meminta pengguna untuk **Melakukan diskusi pada Form Diskusi tanya mentor dan grub** (berhenti di halaman **Chat Mentor** dan kembali ke halaman video materi) dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
  - a. Tanyakan apakah ada kendala?
  - b. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?

- c. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman tersebut?
  - d. Berapa skala yang anda berikan untuk menyelesaikan tahapan ini? (Skala 1-7)
16. **[TASK 8]** Meminta pengguna untuk **melakukan live session** (berhenti di halaman **Video Materi**) dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
- a. Tanyakan apakah ada kendala?
  - b. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
  - c. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman tersebut?
  - d. Berapa skala yang anda berikan untuk menyelesaikan tahapan ini? (Skala 1-7)
17. **[TASK 9]** Meminta pengguna untuk **Melihat Riwayat Pembelian** yang terletak di bar navigation bawah(berhenti di halaman **Riwayat Pembelian**) dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
- a. Tanyakan apakah ada kendala?
  - b. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
  - c. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman tersebut?
  - d. Berapa skala yang anda berikan untuk menyelesaikan tahapan ini? (Skala 1-7)
18. **[TASK 10]** Meminta pengguna untuk **Mengeksplor menu lainnya** yang terletak di navigation bar bagian menu lainnya (berhenti di halaman **lainnya**) dan observasi apa yang dilakukan oleh responden
- a. Tanyakan apakah ada kendala?
  - b. Apakah informasi yang ditampilkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna? Mengapa?
  - c. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan halaman tersebut?
  - d. Berapa skala yang anda berikan untuk menyelesaikan tahapan ini? (Skala 1-7)
19. Menanyakan tingkat kegunaan, kemudahan dan kepuasan dari responden setiap menyelesaikan alur Pendaftaran, Pencarian Kursus, dan Pembayaran dengan skala Likert
- **Skala Likert**
    - Skor 1 : sangat tidak
    - Skor 2 : sedikit
    - Skor 3 : netral
    - Skor 4 : lumayan
    - Skor 5 : sangat
  - a. Bagaimana tingkat kepuasan anda setelah mencoba menjalankan aplikasi kelompok kami?
  - b. Seberapa mudah anda dalam menjalankan aplikasi kami?
  - c. Apakah dalam menggunakan aplikasi kami berjalan lancar?
  - d. Bagaimana tampilan design yang kami buat?
20. Menanyakan tentang tingkat Single Ease Question kepada responden
- Seberapa mudah anda dalam menyelesaikan tugas tersebut? (Skor 1 - 7)
21. Penutup dan sampaikan terima kasih