LAPORAN AKHIR PROYEK SISTEM INTERAKSI

mencint.AI



Kelas : E

Nama Kelompok : Human Computer Interaction

Nama Ketua : Ainul Malik Zaidan Ismail - 2006519845

Nama Anggota : Arya Fakhruddin Chandra - 2006607526

Benedictus Jevan Winata - 2006519870

Pikatan Arya Bramajati - 2106630031

Airel Camilo Khairan - 2106652581

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS INDONESIA

2023

Kata Pengantar

Pertama-tama, kami ingin berterima kasih kepada dosen kami dalam Mata Kuliah Sistem Interaksi ini, Ibu Suci Fadhilah, M.A. Juga, kepada Asisten Pengajar kami, Dinar Sulistyorini, yang telah membantu kami dalam proses perancangan desain interaksi aplikasi ini dan sepanjang Mata Kuliah Sistem Interaksi.

Alasan utama mengapa kami memilih topik Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Artifisial adalah karena Kecerdasan Artifisial atau AI sangat populer saat ini. Ketika kami mengikuti Kelas Sistem Interaksi, kami merasa bahwa topik ini sangat menarik untuk diterapkan. Melalui laporan ini, kami ingin membagikan hasil proses perancangan desain interaksi aplikasi kami tentang pemanfaatan teknologi kecerdasan artifisial dalam desain interaksi kepada pembaca dan kami berharap laporan kami dapat bermanfaat dalam lingkup kami. Kami juga menyadari bahwa proses perancangan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami terbuka untuk menerima masukan dan saran.

Depok, 10 Juni 2023

mencint.AI

Ringkasan

Integrasi AI dalam aplikasi semakin meningkat karena meningkatnya permintaan akan pengalaman yang cerdas dan personal. Teknik *Natural Language Processing* atau NLP memungkinkan aplikasi memahami dan menghasilkan bahasa manusia, salah satu contoh penggunaan NLP dalam aplikasi yang umum kita temukan adalah chatbot. Aplikasi mencint.AI merupakan suatu chatbot yang diharapkan dapat menjadi sarana bersosialisasi antara pengguna dengan AI untuk mendapatkan rasa dan pengalaman baru dalam bersosialisasi buatan yang tidak didapatkan pada lingkungan masyarakat.

Proses desain yang kelompok kami lakukan untuk membuat aplikasi ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah pengguna. Selanjutnya kami mewawancarai pengguna untuk benar-benar memahami masalah dan mendapatkan umpan balik dari pengguna akhir. Dari hasil wawancara yang telah diperoleh, kami merumuskan menjadi skenario yang lebih rinci. Kemudian, kami mendesain aplikasi dengan memetakan hubungan antara halaman pada aplikasi, membuat *wireframe* serta *clickable prototype*. Terakhir, kami melakukan *usability testing* dan menyebar User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mendapat umpan balik dari pengguna tentang perbaikan yang perlu dilakukan.

Karakteristik pengguna yang terlibat proses perancangan desain adalah remaja dengan rentang usia 17-25 tahun di daerah Jabodetabek yang lajang yang ingin mencari pasangan namun tidak memiliki waktu, mengikuti perkembangan teknologi dan penasaran akan AI, atau tidak memiliki pengalaman yang banyak dalam menggunakan AI namun memiliki hobi mencoba tren teknologi yang baru.

Capaian utama dari proses perancangan desain ini berupa *clickable prototype*. Hal tersebut merupakan langkah awal untuk mendapatkan desain aplikasi yang intuitif, alur navigasi jelas, responsif, dan memerhatikan kebutuhan pengguna.

Daftar Isi

Kata Pengantar **2**
Ringkasan **3**
Daftar Isi **4**
1. Pendahuluan **6**
1.1. Latar Belakang 6
1.2. Rumusan Masalah 6
1.3. Tujuan Perancangan Desain Aplikasi 7
1.4. Ruang Lingkup dan Batasan 7
2. Proses Desain **8**
2.1. Menentukan Kebutuhan 8
2.2. Merancang Design Alternatif 9
2.3. Membuat Prototype 9
2.4. Evaluasi Desain Interaksi 9
3. User Research **10**
3.1. Wawancara Pengguna 10
3.2. User Journey Mapping dan Task Analysis 12
4. Rancangan Desain **16**
4.1. Information Architecture 17
4.2. Wireframe / Low Fidelity Design 19
4.2.1. Wireframe Log In dan Register 19
4.2.2. Wireframe Home 20
4.2.3. Wireframe Profile 21
4.2.4. Wireframe Discover 22
4.2.5. Wireframe List of Chats 23
4.3. High Fidelity Design 24
4.3.1. Log In dan Register 24
4.3.2. Home 25
4.3.3. Profile 26
4.3.4. Discover 27
4.3.5. List of Chats 28
5. Tahap Evaluasi **29**
5.1. Evaluasi Kualitatif: Usability Testing 29
5.1.1. Penentuan Skenario 29
5.1.2. Hasil Usability Testing 30
5.2. Evaluasi Kuantitatif: Survei dengan Kuesioner UEQ 32
5.2.1. Survei Kuesioner UEQ 33
5.2.2. Hasil Survei Kuesioner UEQ 33

6. Penutup **36**
6.1. Kesimpulan 36
6.2. Saran 36
Daftar Pustaka **37**
Lampiran **38**

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Fungsi dan popularitas dari *Artificial Intelligence* atau AI semakin meningkat setiap harinya. AI telah menjadi komponen umum dalam pengembangan aplikasi. Integrasi AI dalam aplikasi di berbagai bidang semakin meningkat karena kemajuan teknologi AI dan meningkatnya permintaan akan pengalaman yang cerdas dan personal.

Dalam pengembangan aplikasi, AI dapat digunakan untuk meningkatkan berbagai fungsi. Teknik *Natural Language Processing* atau NLP memungkinkan aplikasi memahami dan menghasilkan bahasa manusia, salah satu contoh penggunaan NLP dalam aplikasi yang umum kita temukan adalah chatbot. “Chatbot adalah program komputer yang menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) dan *Natural Language Processing* (NLP) untuk memahami pertanyaan pengguna dan memberikan respons secara otomatis, meniru percakapan manusia.” (IBM). Kemampuan dan fungsi yang dimiliki oleh chatbot menjadi salah satu motivasi dalam merancang desain interaksi aplikasi mencint.AI.

Tidak hanya itu, kami juga memperhatikan salah satu kebutuhan dasar manusia yaitu bersosialisasi. Berdasarkan Maslow’s Hierarchy of Needs, kebutuhan sosial menjadi kebutuhan yang sangat penting dan mendasar bagi setiap individual. “Seorang individu membutuhkan rasa cinta, kasih sayang, dan kepemilikan akan suatu hal dengan menjalin hubungan dengan individu lain, bersosialisasi dengan suatu kelompok, serta berada dan beradaptasi dalam lingkungan masyarakat.” (Maslow A.H., 1943).

mencint.AI diharapkan dapat menjadi sarana bersosialisasi antara pengguna dengan AI untuk mendapatkan rasa dan pengalaman baru dalam bersosialisasi buatan yang tidak didapatkan pada lingkungan masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Remaja di Indonesia sering mengalami kesulitan saat mencari teman untuk berbicara atau bahkan pasangan untuk menjalin hubungan yang sesuai dengan kriteria dan kepribadian setiap individu. Berdasarkan fokus permasalahan tersebut, pertanyaan yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dengan desain seperti apa yang perlu dikembangkan untuk menciptakan pengalaman interaksi yang alami dan intuitif antara pengguna dan AI?

2. Bagaimana menyediakan tingkat personalisasi yang tinggi antara pengguna dan AI, sehingga dapat menciptakan hubungan yang lebih mendalam dan bermakna?

1.3. Tujuan Perancangan Desain Aplikasi

Sebagai *product owner* dari mencint.AI, kami memahami pentingnya menerapkan proses desain interaksi yang matang. Tujuan utama kami adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna melalui penerapan desain yang optimal dengan merujuk pada pertanyaan-pertanyaan sebelumnya. Kami berharap bahwa proses perancangan desain interaksi dari aplikasi mencint.AI dapat menghasilkan sebagai berikut:

1. Antarmuka pengguna yang intuitif
2. Alur navigasi yang jelas
3. Interaksi responsif dalam aplikasi

Tanpa proses desain yang tepat, pengguna dapat menghadapi kesulitan, antarmuka pengguna yang rumit, dan rasa frustasi. Selain itu, citra aplikasi mencint.AI juga dapat terpengaruh negatif jika pengguna memilih aplikasi alternatif yang dirancang lebih baik. Oleh karena itu, kami menekankan pentingnya proses desain interaksi yang tepat untuk mencapai pengalaman pengguna yang memuaskan, tingkat pengguna yang tinggi, dan citra aplikasi yang positif.

1.4. Ruang Lingkup dan Batasan

Untuk mencapai tujuan, kami menentukan ruang lingkup penelitian yaitu remaja dengan rentang usia 17-25 tahun di daerah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi), yang meliputi:

1. Remaja lajang yang ingin mencari pasangan namun tidak memiliki waktu.
2. Remaja yang mengikuti perkembangan teknologi dan penasaran akan AI
3. Remaja yang tidak memiliki pengalaman yang banyak dalam menggunakan AI namun memiliki hobi mencoba tren teknologi yang baru.

Dalam laporan ini, kami memusatkan perhatian pada pengalaman pengguna dalam aplikasi dengan menggunakan fitur-fitur yang telah kami rancang. Laporan ini tidak akan membahas analisis pasar, kompetisi dengan aplikasi serupa, dan strategi pemasaran. Selain itu, performa dan kehandalan server atau jaringan tidak akan dievaluasi dalam laporan ini. Kami meyakini bahwa dengan memperhatikan ruang lingkup dan batasan ini, laporan kami akan terfokus, relevan, dan memberikan wawasan yang berharga terkait pengalaman pengguna dalam aplikasi mencint.AI.

2. Proses Desain

2.1. Menentukan Kebutuhan

Pada langkah ini, kami mengidentifikasi masalah pengguna dan menentukan apakah ada area yang dapat diperbaiki dan digunakan sebagai saran untuk aplikasi yang sedang kami kembangkan. Kami memulai prosedur dengan menentukan masalah yang ingin ditangani oleh aplikasi. Sebagai mahasiswa Universitas Indonesia, mayoritas dari kami kesulitan untuk memiliki hubungan. Kami telah memilih masalah ini sebagai masalah yang perlu diselesaikan dengan solusi kami.

Setelah mengetahui *problem,* kami melakukan analisa terhadap persona dan tipe user yang berpartisipasi. kami membuat rencana penelitian kami untuk benar-benar memahami masalah pengguna dan mendapatkan umpan balik dari pengguna akhir. Selain itu, kami bertujuan untuk mengetahui apakah masalah yang kami analisis dalam langkah *value proposition canvas* terlihat jelas. Penelitian pengguna ini dilakukan melalui wawancara dengan pengguna yang ditargetkan dari aplikasi ini. Dalam kasus kami, kami mewawancarai lima mahasiswa Universitas Indonesia. Mahasiswa yang kami wawancarai berasal dari fakultas ilmu komputer.

Kami merumuskan hasil wawancara yang telah diperoleh sebelumnya menjadi skenario yang lebih rinci. Hal ini dilakukan untuk menggambarkan situasi di mana pengguna akan menggunakan aplikasi kami. Kami menggambarkan interaksi sehari-hari seorang seseorang dan kebutuhan mereka terkait aplikasi kami. Skenario ini mencakup situasi-situasi di mana seseorang perlu menggunakan aplikasi kami, seperti mengatur chat, memilih model AI.

Kami menyoroti frustrasi dan kesulitan yang mungkin dihadapi oleh pengguna dalam proses ini. Selanjutnya, kami mentransformasikan informasi ini menjadi peta perjalanan pengguna, yang menyoroti tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi kami. Pada setiap tahapan, kami mengidentifikasi emosi positif dan negatif yang mungkin dialami oleh pengguna, dan menggunakan informasi ini untuk memahami peluang yang dapat kami manfaatkan dan berikan melalui aplikasi kami.

Selain itu, kami juga membuat analisis tugas hirarkis untuk mengenali langkah-langkah yang harus diambil oleh pengguna secara lebih rinci. Dengan demikian, langkah ini membantu kami memahami dengan lebih baik kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi kami, sehingga kami dapat mengembangkan solusi yang lebih relevan dan memuaskan.

2.2. Merancang Design Alternatif

Kami memulai melakukan perencanaan design interaktif dengan membuat design yang dapat menyelesaikan masalah pengguna dengan tetap mempertahankan kegunaan dan pengalaman pengguna yang baik. Pertama, kami membuat arsitektur informasi untuk menyoroti aliran informasi dalam aplikasi kami. Kami menyoroti fitur dan informasi yang perlu ditampilkan terlebih dahulu dan informasi mana yang harus disembunyikan atau ditempatkan di belakang halaman lain. Arsitektur informasi ini diubah menjadi wireframe. Selanjutnya, kami mengidentifikasi komponen yang diperlukan untuk halaman aplikasi kami, khususnya berfokus pada bagaimana kami akan menampilkan informasi kepada pengguna dengan memutuskan di mana dan seberapa besar informasi harus ditampilkan. Kami juga mengidentifikasi alur halaman dengan menyorot halaman yang akan dikunjungi setelah mengklik tombol. Untuk setiap komponen dan placeholder, kami membahas tujuan dan deskripsi komponen. Kami akhirnya mengubah *low fidelity prototype* menjadi *high fidelity prototype*. Kami menjelaskan fitur unik dan alasan desain untuk setiap halaman yang menghasilkan prototype akhir.

2.3. Membuat Prototype

Kami membuat *mockup* yang dapat di-*click* berdasarkan *high fidelity prototype* yang kami buat. Kami membuat *mockup* tersebut supaya calon pengguna dapat berinteraksi dengan *prototype* yang kami buat.

2.4. Evaluasi Desain Interaksi

Setelah membuat *prototype*, kami melakukan *usability testing* untuk memeriksa efektivitas desain yang sudah dibuat serta melakukan evaluasi performa desain dengan penilaian kuantitatif yaitu dengan User Experience Questionnaire (UEQ). Sebelum memulai *usability testing,* kami merancang beberapa skenario yang nanti akan digunakan pada *usability testing*. Setelah itu, baru kami melakukan *usability testing* dengan lima responden. Skenario tersebut dapat dilihat pada Lampiran 1 dan jawaban responden pada Lampiran 2. Untuk penilaian kuantitatif, kami menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Kami menggunakan UEQ dalam bahasa Indonesia dan menggunakan Google Form untuk memudahkan pengisian dan pengolahan data. Kuesioner tersebut kami sebar dan kami mendapatkan 23 responden yang dapat mengisi kuesioner tersebut. Dari jawaban responden-responden, kami mendapatkan umpan balik yang sangat berharga guna memperbaiki desain untuk desain selanjutnya.

3. User Research

Tahap paling pertama dari proses desain yang sudah dijelaskan di atas adalah menentukan kebutuhan. Untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan dari pengguna yang mungkin, perlu dilakukan *user research*. Dalam proyek ini, telah dilakukan wawancara pengguna untuk memenuhi hal tersebut.

3.1. Wawancara Pengguna

Wawancara dilakukan terhadap beberapa responden tentang topik aplikasi ini. Fokus-fokus yang ditanyakan dan dibahas dalam wawancaranya antara lain mencakup pemenuhan kebutuhan bersosialisasi melalui AI, fitur memilih model AI, dan fitur melakukan percakapan dengan AI. Kesimpulan dari hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1.1. Kesimpulan Wawancara

Nama Responden	Kesimpulan Hasil Wawancara
Yudi Putra Sabri	Yudi merupakan mahasiswa Ilmu Komputer UI yang berusia 18 tahun. Yudi tidak melihat adanya urgensi kebutuhan pacar AI. Ia lebih menganggap teknologi seperti itu hanya untuk mengisi waktu luang.
Johan Adrian Tapilatu	Johan merupakan siswa SMA berumur 17 tahun. Ia memiliki beberapa teman di sekolahnya namun belum pernah menjalin hubungan yang dalam bersama seseorang. Menurutnya, teknologi AI yang dapat berbicara dan merasakan seperti layaknya manusia sangatlah menarik. Aplikasi tersebut dapat menjadi media bagi mereka yang tidak memiliki waktu untuk bersosialisasi dan menjalin hubungan romantis bersama orang lain. Ia tertarik untuk mencoba aplikasi tersebut di waktu senggangnya.
Satwika Bintang Bahana	Satwika Bintang Bahana merupakan mahasiswa UI berumur 19 tahun yang aktif, memiliki banyak teman, tetapi masih belum tertarik untuk menjalin hubungan romantis. Dia baru tahu kalau ada AI yang dapat menjadi teman ngobrol ataupun pacar bukan cuma sebagai *tool* saja sehingga dia tertarik untuk mencobanya. Katanya aplikasi tersebut dapat bermanfaat ke orang yang introvert dan tidak punya teman agar punya teman ngobrol sehingga

	mereka tidak merasa kesepian.
Kinantan Arya Bagaspati	Kinantan adalah seorang mahasiswa berumur 22 tahun. Dia memiliki pengalaman lumayan banyak terhadap penggunaan AI. Dia tidak ada kebutuhan khusus untuk menggunakan AI sebagai pacar, tetapi tetap tertarik untuk mencobanya. Dia optimis bahwa teknologi AI sebagai pacar bisa berdampak signifikan terhadap membangun hubungan emosional pengguna.
Nurul Fathia	Nurul adalah mahasiswi berumur 20 tahun.

Dari hasil keseluruhan rangkaian wawancara di atas, bisa dibuat sebuah persona yang menggambarkan skenario dan kebutuhan pengguna, yaitu sebagai berikut.

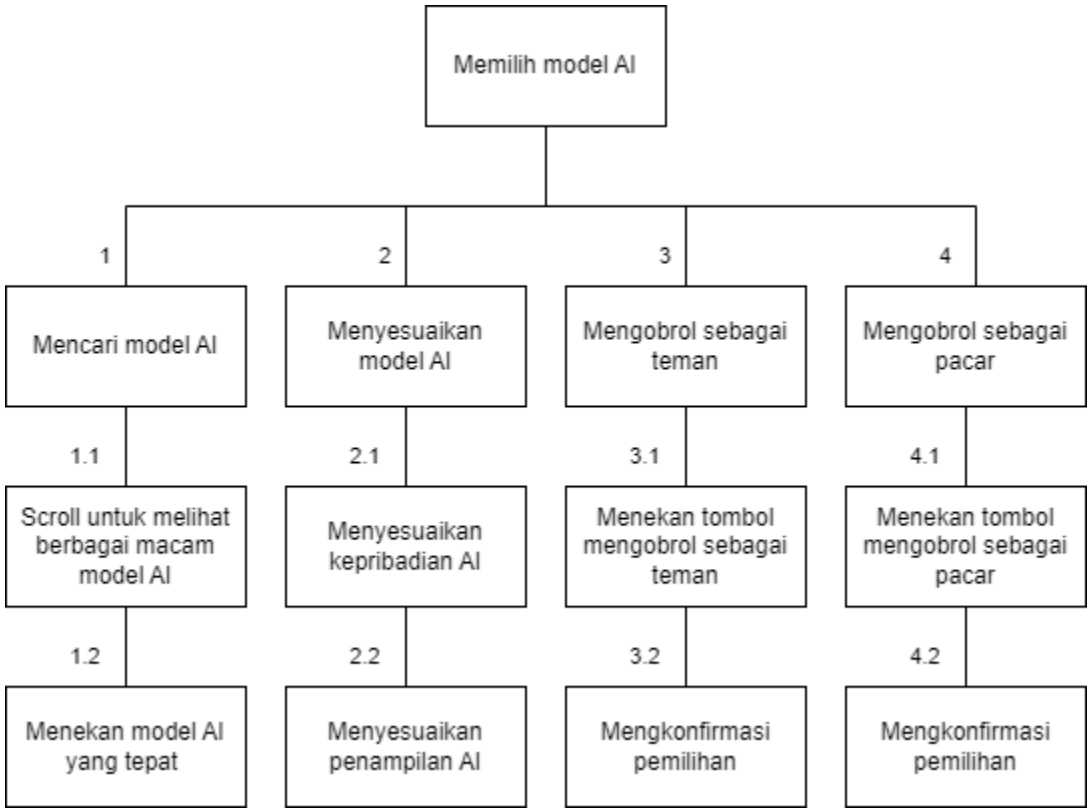


Gambar 3.1.2. Persona Hasil Wawancara

3.2. *User Journey Mapping* dan *Task Analysis*

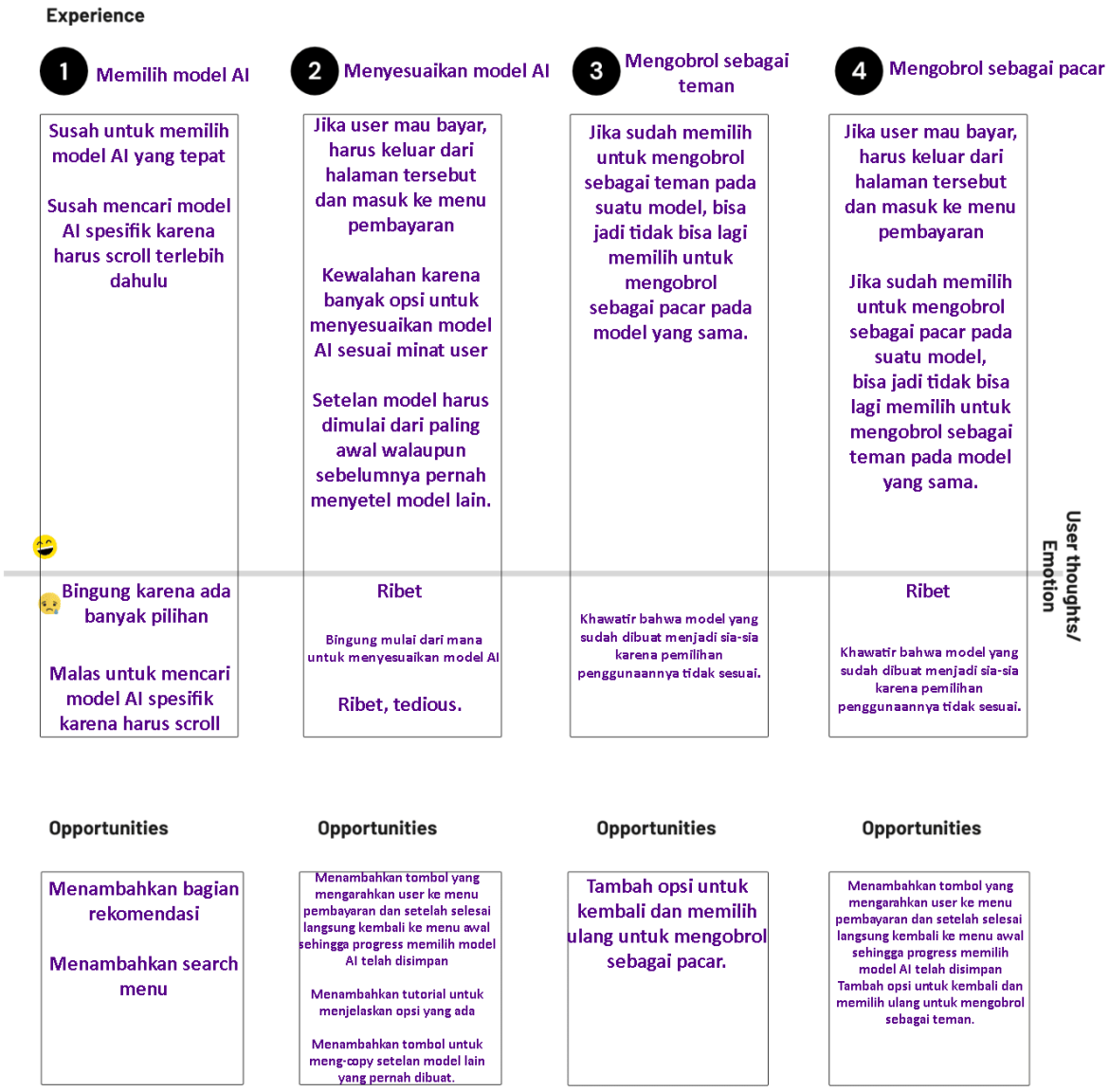
Dalam *user journey mapping* dan *task analysis*, terdapat dua *task* berbeda, yaitu memilih model AI dan melakukan percakapan dengan AI.

Dalam *task* memilih model AI, tujuan utama pengguna adalah untuk memilih model AI yang akan berbicara dengannya. Fitur ini akan menampilkan model-model AI yang tersedia di aplikasi. Model-model AI tersebut memiliki kepribadian dan penampilan yang unik dan berbeda antara satu sama lain dan user dapat memilih model AI sesuai kebutuhannya. *Task analysis* untuk *task* ini adalah sebagai berikut.



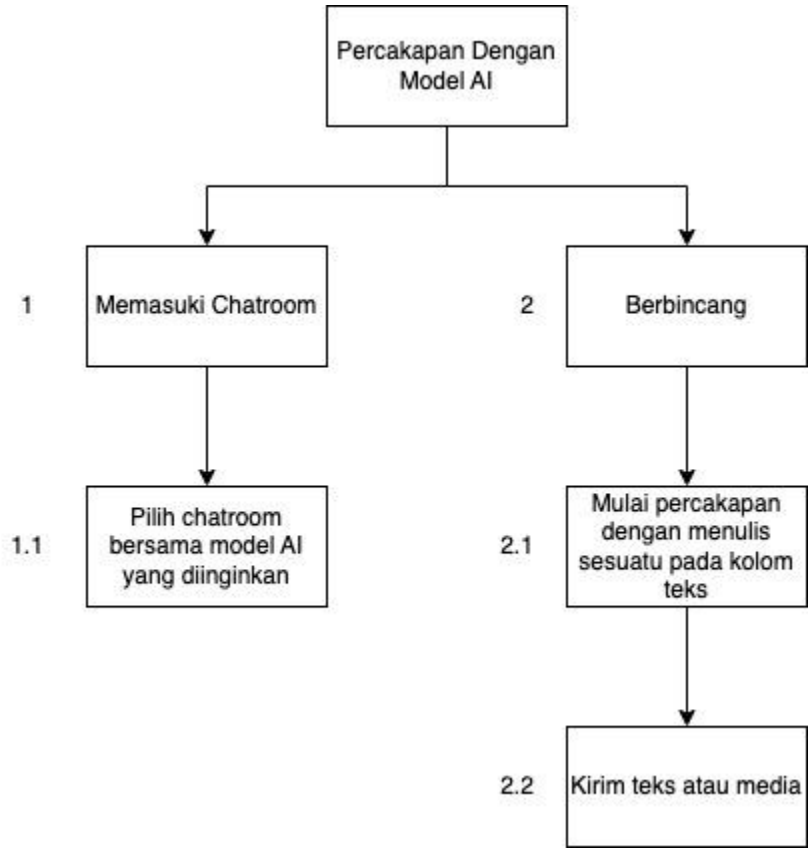
Gambar 3.2.1. *Task Analysis* untuk Memilih Model AI

User journey mapping untuk *task* ini adalah sebagai berikut.



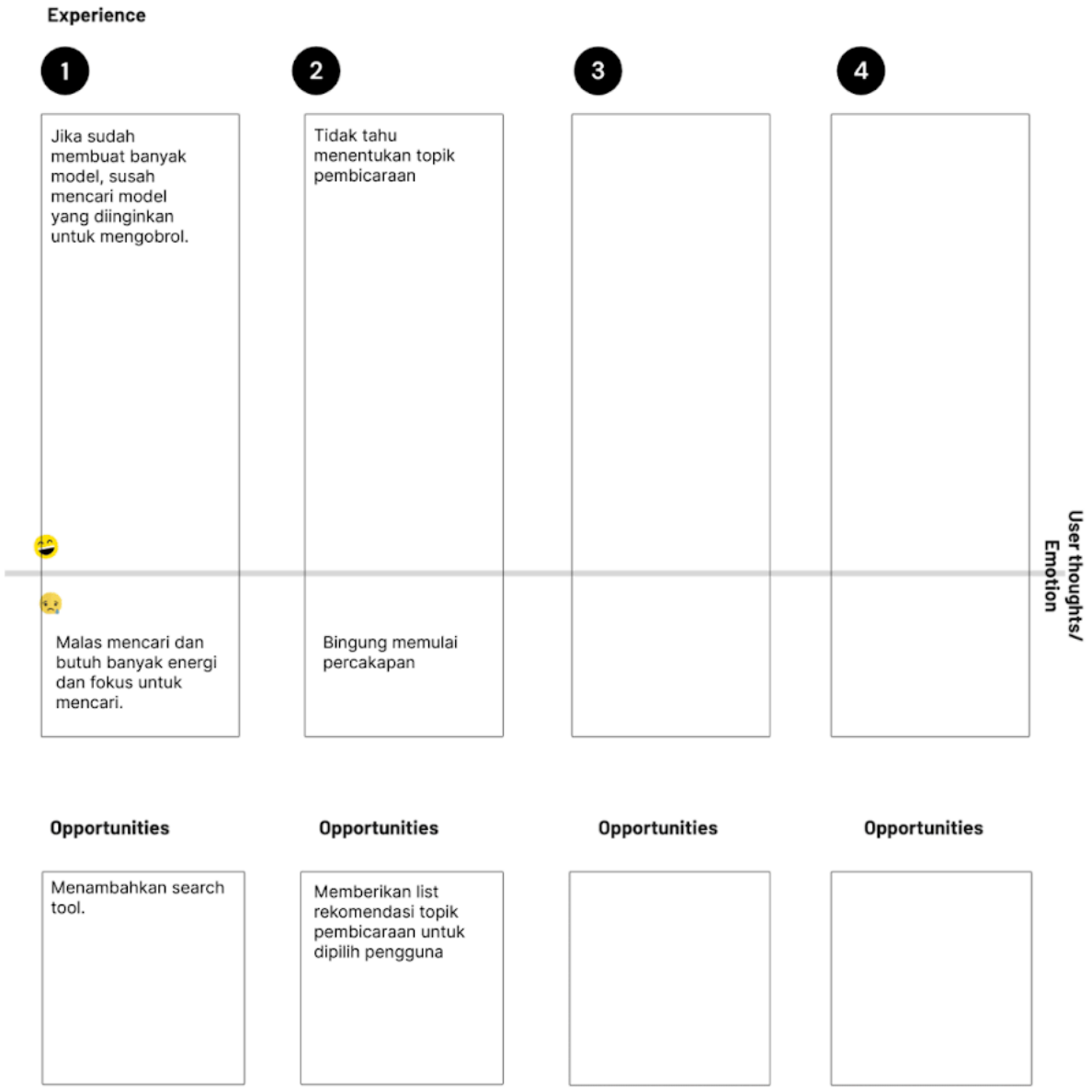
Gambar 3.2.2 *User Journey Mapping* untuk Memilih Model AI

Dalam *task* melakukan percakapan dengan AI, pengguna melakukan percakapan dalam bentuk *chat* bersama model AI yang ditentukan sebelumnya. Sesuai dengan keinginan pengguna, model akan memiliki tujuan antara untuk bercakap sebagai teman, atau berbicara sebagai pacar. Kebutuhan yang ingin dipenuhi adalah rasa keseruan, keasikan, koneksi, atau cinta yang dapat dirasakan pada percakapan. Pengguna dapat memberi arah percakapan sesuai keinginan dan model AI akan membantu mengarah percakapan juga di saat yang tepat. *Task analysis* untuk *task* ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3.2.3. *Task Analysis* untuk Melakukan Percakapan dengan AI

User journey mapping untuk *task* ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3.2.4. *User Journey Mapping* untuk Melakukan Percakapan dengan AI

4. Rancangan Desain

Berdasarkan Information Architecture for the World Wide Web (2007), Arsitektur Informasi merupakan desain struktural dari lingkungan informasi yang dibagikan. Hal ini melibatkan organisasi, labeling, pencarian informasi, dan sistem navigasi dalam suatu situs web. Tujuan dari Arsitektur Informasi adalah untuk meningkatkan usabilitas dan memudahkan penemuan informasi.

Dalam proses desain Arsitektur Informasi, terdapat tiga informasi penting yang perlu diketahui, yaitu:

1. Orang (People): Mengapa mereka mengunjungi situs atau aplikasi, apa yang mereka inginkan, pikirkan, dan sudah mereka ketahui sebelumnya.
2. Konten (Content): Apa yang tersedia, apa yang harus disediakan, dan apa yang diinginkan pengguna dari segi informasi atau materi yang ada.
3. Konteks (Context): Tujuan bisnis atau pribadi yang ingin dicapai melalui aplikasi atau situs web tersebut.

Arsitektur Informasi dibagi menjadi empat komponen, yaitu:

1. Organizations Systems: Menyajikan konten secara terstruktur.
2. Navigation Systems: Membantu pengguna berpindah antara konten yang ada.
3. Search Systems: Membantu pengguna melakukan pencarian konten.
4. Labeling Systems: Penggunaan istilah yang mudah dimengerti.

Luaran dari Arsitektur Informasi berupa *blueprint* yang dapat berupa sitemap atau struktur menu dan bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara halaman dan komponen dalam suatu aplikasi. Setelah pembuatan blueprint, tahap berikutnya adalah pembuatan prototype. Prototype merupakan desain awal untuk antarmuka yang dapat mensimulasikan penggunaan aplikasi. Dalam prototype, komponen arsitektur informasi yang telah dibuat dipetakan dalam ruang dua dimensi, yang disebut halaman. Terdapat tiga jenis prototype yang dapat dibuat sesuai dengan tingkat fidelity, yaitu:

1. Wireframe/ Low Fidelity Prototype

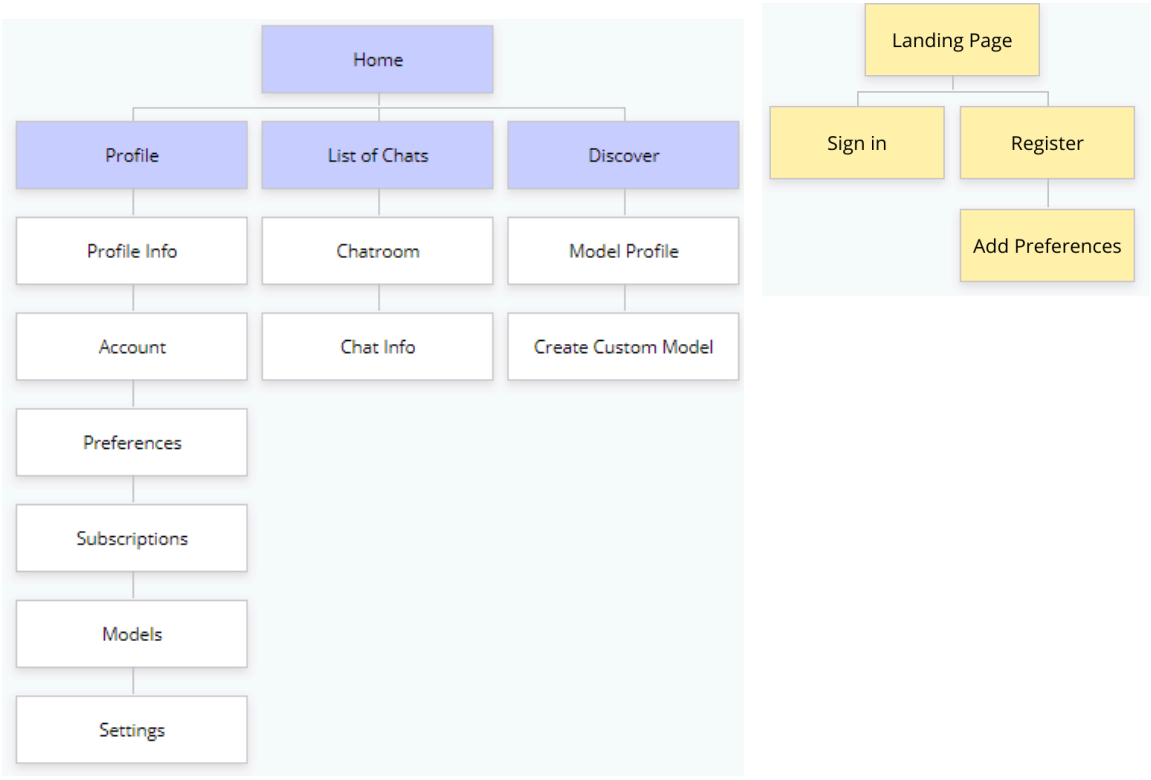
   Prototype yang berupa sketsa kasar dan bersifat statis. Biasa digunakan untuk mengeksplorasi berbagai opsi yang ada sehingga dapat memilih opsi yang tepat.
2. Medium Fidelity Prototype

   Prototype yang lebih detail dan menyerupai aplikasi, namun dengan biaya yang lebih tinggi dibandingkan wireframe.

3. High Fidelity Prototype

   Prototype yang menawarkan representasi akurat dari aplikasi dan mencakup berbagai fungsi yang ada. Digunakan untuk mendapat gambaran realistis tentang aplikasi yang akan dibuat.

4.1. Information Architecture



Gambar 4.1.1. Sitemap Aplikasi mencint.AI

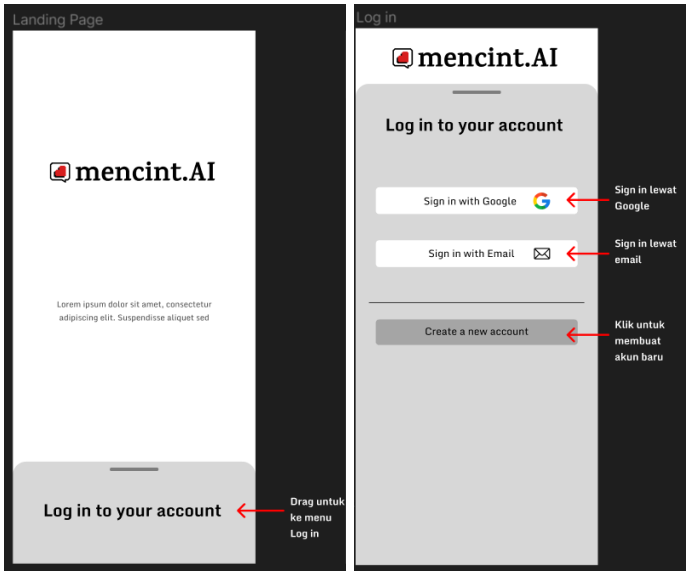
Nama Menu	Deskripsi
Landing Page	Menampilkan logo dan tagline aplikasi
Log In	1. Pengguna dapat memasukkan email dan password untuk login 2. Terdapat tombol membuat akun baru untuk pindah ke menu *Register* 3. Terdapat tombol Sign in untuk masuk ke aplikasi dan pindah ke menu *Home*
Register	1. Pengguna memasukkan data diri, yaitu nama, email, tanggal lahir, dan password 2. Terdapat tombol Sign Up untuk membuat akun dan pindah ke menu *Home*
Add Preferences	Pengguna dapat menambahkan preference-nya agar aplikasi dapat

	menampilkan model yang sesuai
Home	1. Menampilkan profile picture pengguna yang ketika ditekan akan pindah ke menu *Profile,* tiga recent chat, dan model AI populer 2. Terdapat tombol melihat model AI untuk pindah ke menu *Discover* 3. Terdapat tombol melihat list chat pengguna untuk pindah ke menu *List Chat with AI Model*
Profile	1. Terdapat tombol untuk pindah ke *Profile Info, Account, Preferences, Subscriptions, Models,* dan *Settings*
Profile Info	1. Menampilkan profil pengguna 2. Terdapat tombol mengubah data profile 3. Pengguna dapat mengubah data profile, yaitu profile picture, nama, tanggal lahir, gender, dan deskripsi singkat 4. Terdapat tombol Save untuk menyimpan perubahan
Account	1. Menampilkan email, password, dan metode pembayaran 2. Pengguna dapat mengubah email dan password 3. Pengguna dapat menambahkan dan menghapus metode pembayaran
Preferences	Menampilkan preference pengguna agar dapat diubah
Subscriptions	1. Menampilkan fitur dan harga untuk mulai berlangganan 2. Pengguna dapat berlangganan akun premium
Models	Menampilkan model yang dibuat pengguna
Settings	Menampilkan pengaturan aplikasi
List Of Chats	1. Menampilkan list chat pengguna dengan model AI 2. Pengguna dapat mencari chat 3. Pengguna dapat menekan suatu chat untuk pindah ke chat tersebut (pindah ke menu *Chatroom*)
Chatroom	1. Terdapat profile picture model AI di kiri atas dan ketika ditekan akan pindah ke menu *Model Profile* 2. Pengguna dapat melakukan percakapan dengan model AI
Chat Info	1. Menampilkan info model AI yang digunakan dan gambar yang dikirim 2. Terdapat tombol untuk mengatur setting chat dan menghapus chat
Discover	1. Menampilkan rekomendasi model AI yang populer beserta list model AI yang dapat dipilih pengguna 2. Pengguna dapat mencari model AI berdasarkan nama dan personalitas model AI 3. Pengguna dapat menekan spesifik model AI untuk melihat detail

	(akan pindah ke menu *Model Profile*)
Model Profile	1. Menampilkan detail suatu model AI, seperti kepribadian dan minat 2. Terdapat tombol untuk memulai chat untuk pindah ke menu *Chatroom* 3. Terdapat tombol edit bagi pengguna berlangganan untuk membuat custom model AI (akan pindah ke *Create Custom Model*)
Create Custom Model	1. Menampilkan menu untuk menyesuaikan kepribadian, minat, dan penampilan model AI bagi pengguna yang berlangganan 2. Terdapat tombol save untuk menyimpan perubahan

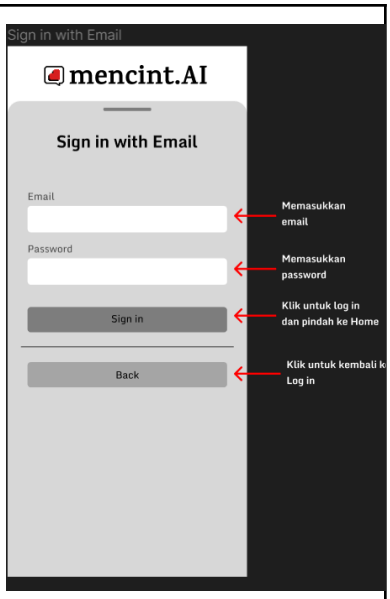
4.2. Wireframe / Low Fidelity Design

4.2.1. Wireframe Log In dan Register



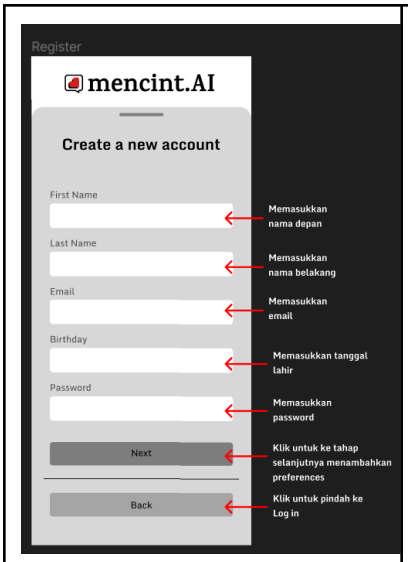
Landing Page

1. Pengguna dapat *swipe* komponen dibawah untuk menampilkan menu dengan tiga tombol
2. *Sign in with Google*: Pengguna dapat sign in lewat Google
3. *Sign in with Email*: Pengguna dapat sign in lewat email
4. *Create new account*: Pengguna dapat membuat akun baru



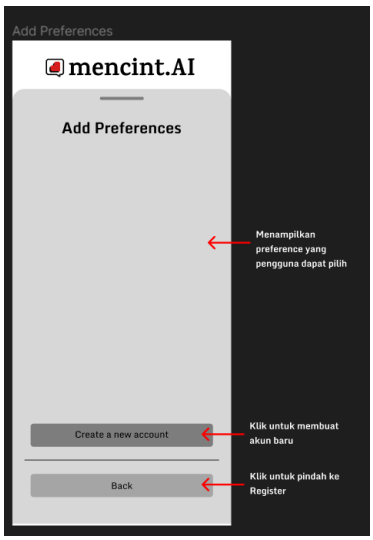
Log In

1. Terdapat 2 text field untuk memasukkan email dan password
2. *Sign In*: Untuk pindah ke menu Home
3. *Back*: Untuk pindah ke halaman sebelumnya



Register

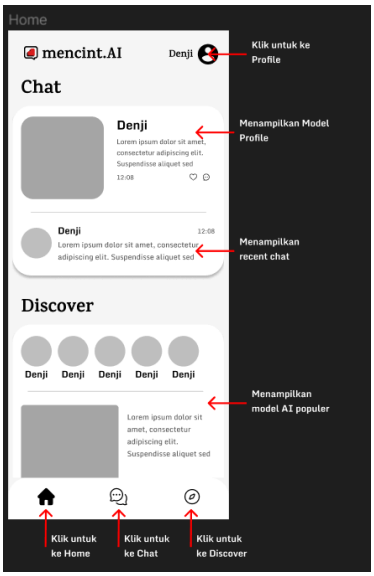
1. Terdapat 4 text field dan 1 date field untuk memasukkan data pengguna yang sesuai
2. *Next*: Untuk pindah ke menu Add Preferences
3. *Back*: Untuk pindah ke halaman sebelumnya



Add Preferences

1. Terdapat tombol yang berisi *preference* yang dapat pengguna pilih
2. *Create a new account*: Untuk membuat akun dan pindah ke menu Home
3. *Back*: Untuk pindah ke halaman sebelumnya

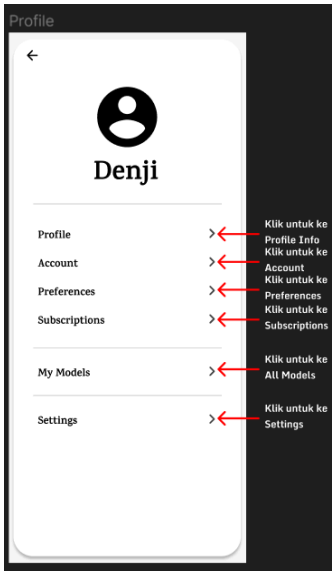
4.2.2. Wireframe Home



Home

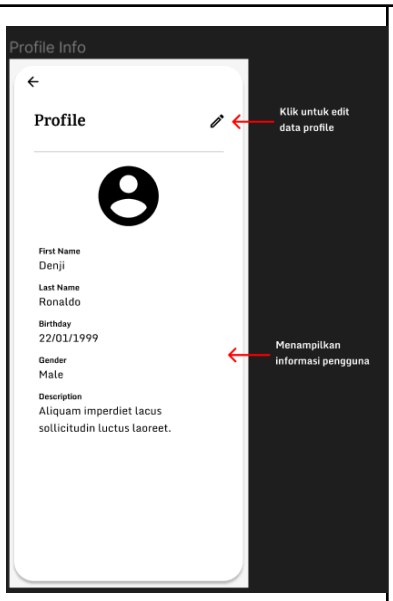
1. *Foto Profile*: Klik untuk pindah ke menu Profile
2. Terdapat 2 bagian di menu Home, yaitu bagian Chat yang menampilkan recent chat dan bagian Discover yang menampilkan model AI populer/rekomendasi
3. *Icon Home*: Klik untuk pindah ke menu Home
4. *Icon Chat*: Klik untuk pindah ke menu List of Chats
5. *Icon Compass*: Klik untuk pindah ke menu Discover

4.2.3. Wireframe Profile



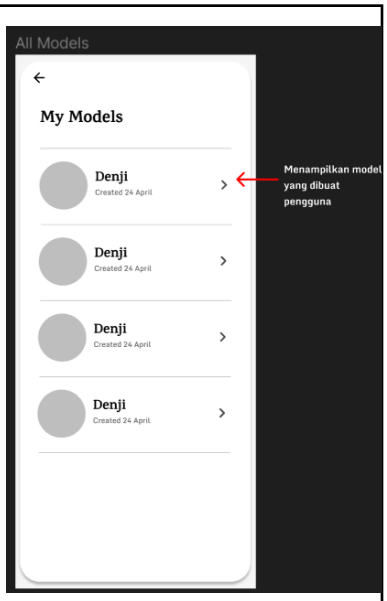
Profile

Terdapat 6 tombol untuk berpindah ke setiap menu di bagian Profile



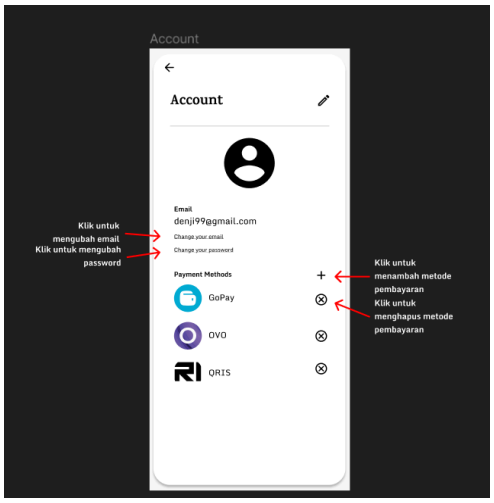
Profile Info

1. Menampilkan informasi pengguna
2. *Icon Pencil*: Klik untuk edit informasi pengguna



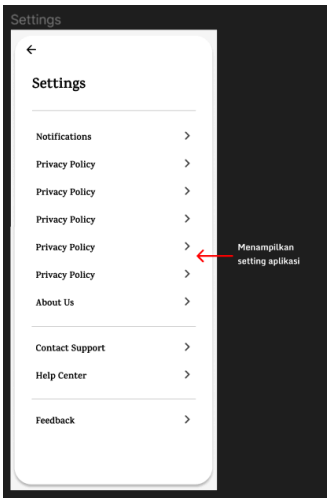
Models

Menampilkan model yang dibuat. Jika ditekan, akan menampilkan info model (pindah ke menu Model Profile)



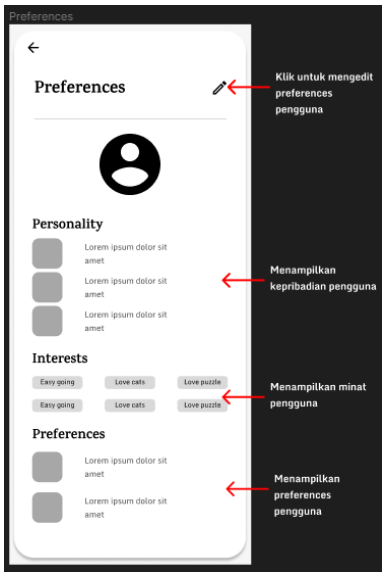
Account

1. Menampilkan email pengguna
2. *Change your email*: Untuk mengubah email
3. *Change your password*: Untuk mengubah password
4. Pengguna dapat menambah atau menghapus metode pembayaran yang digunakan



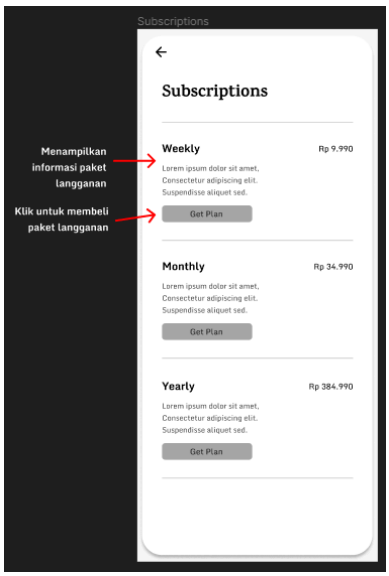
Settings

Menampilkan setting aplikasi



Preferences

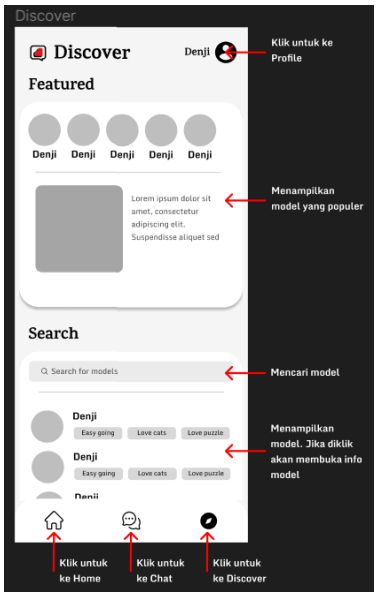
1. Menampilkan kepribadian, minat, dan *preference* pengguna
2. *Icon Pencil*: Klik untuk edit *preference* pengguna



Subscriptions

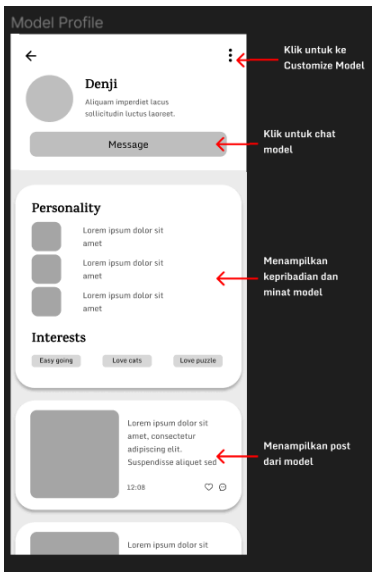
1. Menampilkan informasi paket langganan
2. *Get Plan*: Klik untuk membeli paket langganan

4.2.4. Wireframe Discover



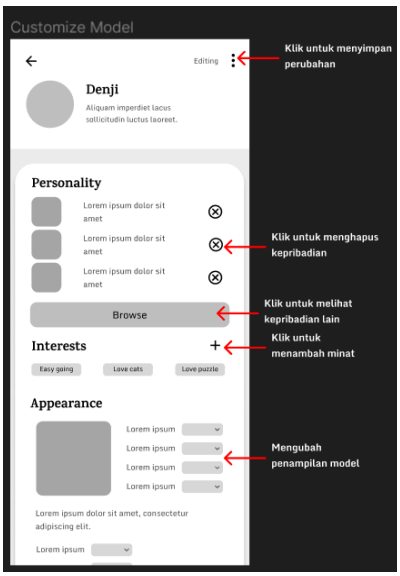
Discover

1. *Foto Profile*: Klik untuk pindah ke menu Profile
2. Terdapat 2 bagian di menu Discover, yaitu bagian Featured yang menampilkan model AI populer/rekomendasi dan bagian Search yang menampilkan model AI
3. Terdapat *search bar* untuk mencari model yang sesuai berdasarkan nama atau personalitas
4. Model AI ketika ditekan akan menampilkan info model (pindah ke menu Model Profile)
5. *Icon Home*: Klik untuk pindah ke menu Home
6. *Icon Chat*: Klik untuk pindah ke menu List of Chats
7. *Icon Compass*: Klik untuk pindah ke menu Discover



Model Profile

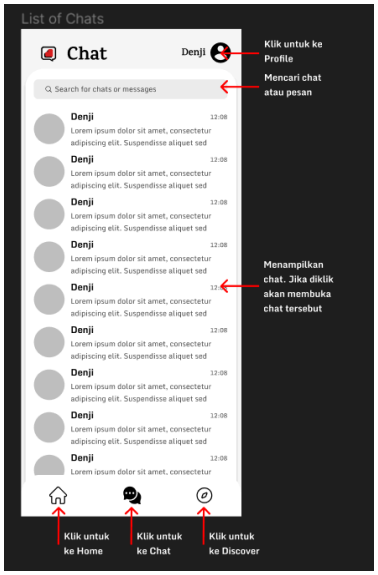
1. *Icon 3 Dots*: Klik untuk pindah ke menu Customize Model
2. *Message*: Klik untuk chat model (pindah ke menu Chatroom)
3. Menampilkan kepribadian dan minat model AI serta post dari model AI



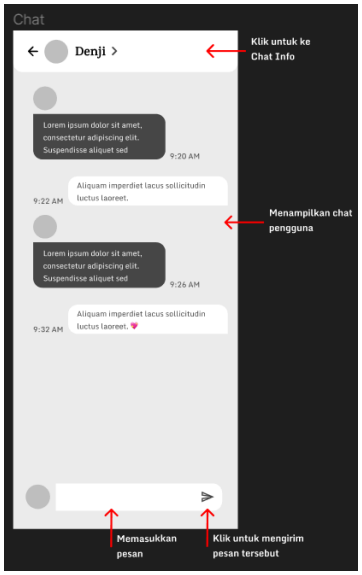
Customize Model

1. *Icon 3 Dots*: Klik untuk menyimpan perubahan
2. Pengguna dapat menambah dan menghapus kepribadian dan minat model AI serta mengubah penampilan model AI

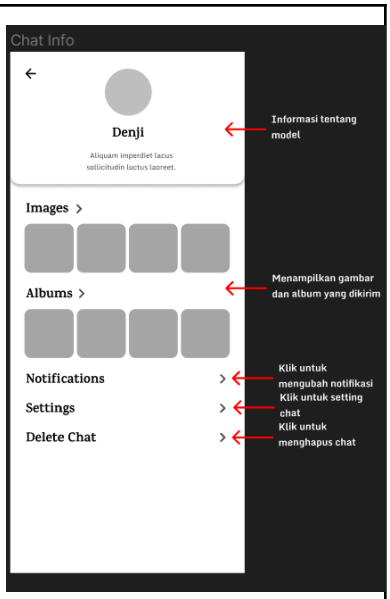
4.2.5. Wireframe List of Chats



List of Chats



Chatroom

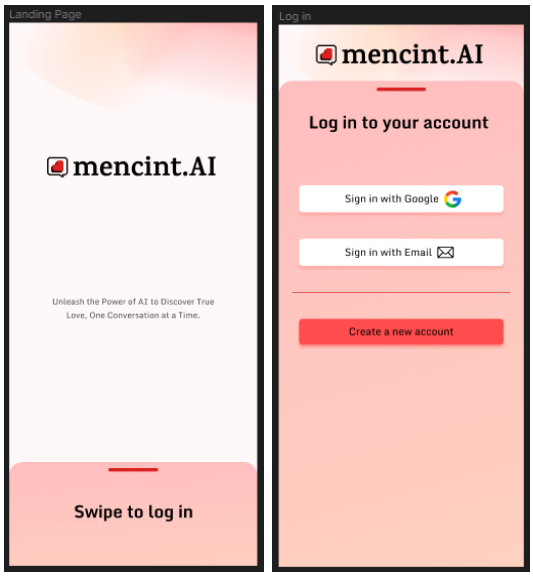


Chat Info

1. *Foto Profile*: Klik untuk pindah ke menu Profile 2. Terdapat *search bar* untuk mencari chat atau pesan 3. Menampilkan chat, jika ditekan akan membuka chat tersebut (pindah ke menu Chatroom) 4. *Icon Home*: Klik untuk pindah ke menu Home 5. *Icon Chat*: Klik untuk pindah ke menu List of Chats 6. *Icon Compass*: Klik untuk pindah ke menu Discover	1. *Foto Model*: Klik untuk pindah ke menu Chat Info 2. Menampilkan chat pengguna dengan model AI 3. Pengguna dapat mengirim pesan dan gambar	1. Menampilkan informasi tentang model AI 2. Menampilkan gambar dan album yang dikirim pengguna 3. *Notifications*: Klik untuk mengubah notifikasi 4. *Settings*: Klik untuk mengubah setting chat 5. *Delete Chat*: Klik untuk menghapus chat

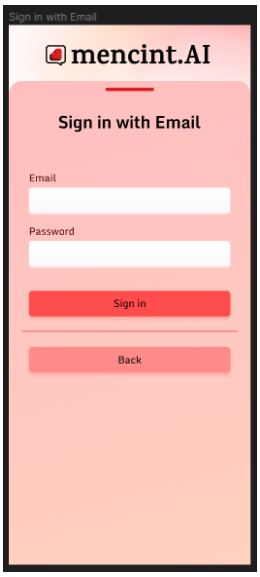
4.3. High Fidelity Design

4.3.1. Log In dan Register



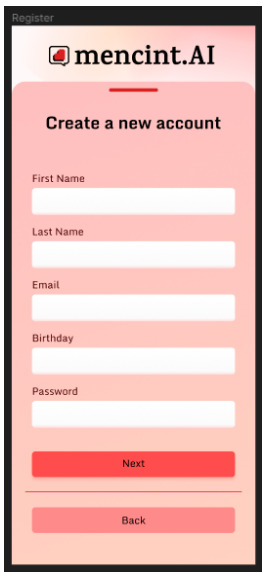
Landing Page

1. Menerapkan tema berwarna merah
2. Menambahkan tagline aplikasi
3. Mengganti teks “Log in to your account” menjadi “Swipe to log in” agar pengguna tahu untuk *swipe* jika mau log in



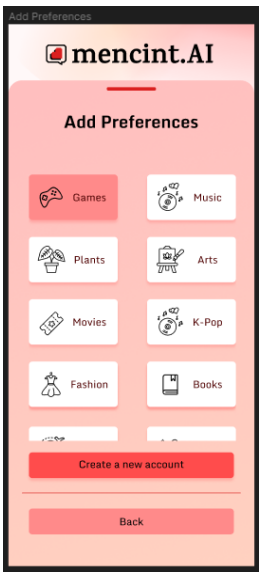
Log In

1. Menerapkan tema berwarna merah
2. Tombol *Sign in* lebih gelap untuk menarik perhatian pengguna



Register

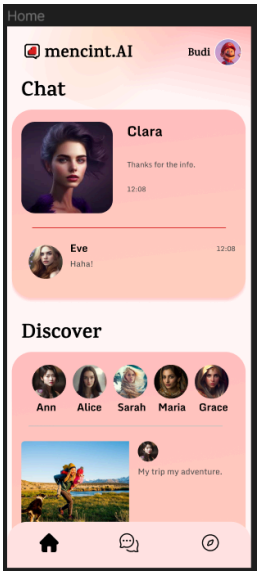
1. Menerapkan tema berwarna merah
2. Tombol *Next* lebih gelap untuk menarik perhatian pengguna



Add Preferences

1. Menerapkan tema berwarna merah
2. Tombol *Create a new account* lebih gelap untuk menarik perhatian pengguna
3. Menambahkan tombol-tombol berisi *preference* yang dapat dipilih

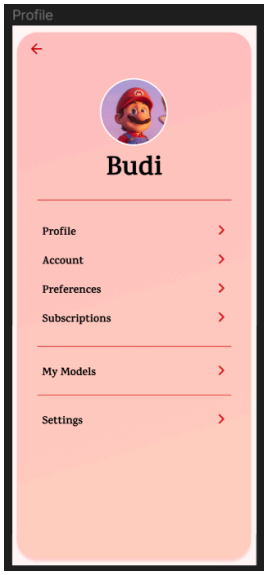
4.3.2. Home



Home

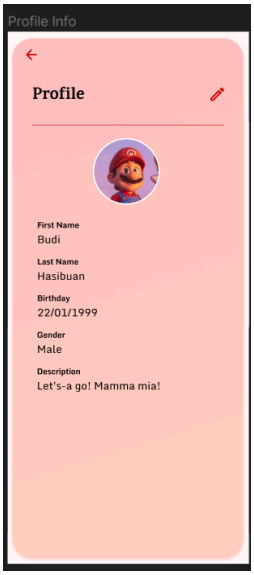
1. Menerapkan tema berwarna merah
2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai

4.3.3. Profile



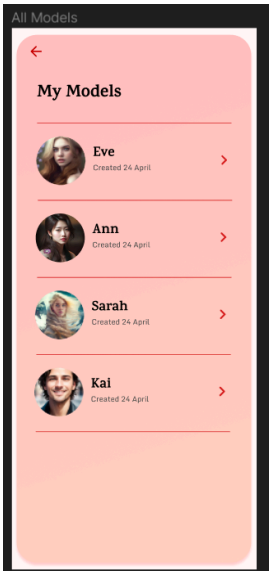
Profile

1. Menerapkan tema berwarna merah
2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai



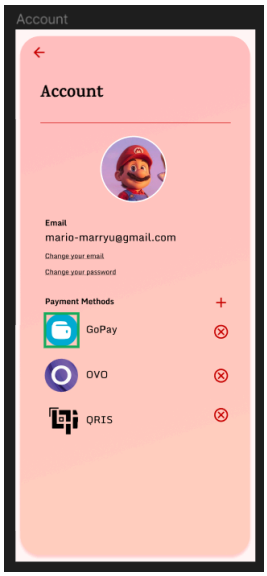
Profile Info

1. Menerapkan tema berwarna merah
2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai



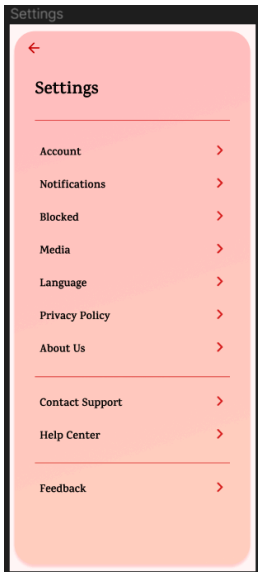
Models

1. Menerapkan tema berwarna merah
2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai



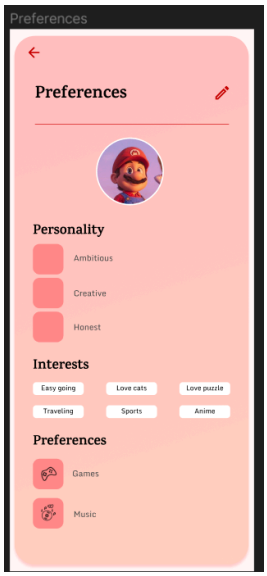
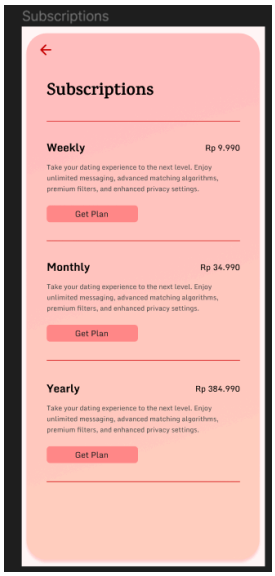
Account

1. Menerapkan tema berwarna merah
2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai

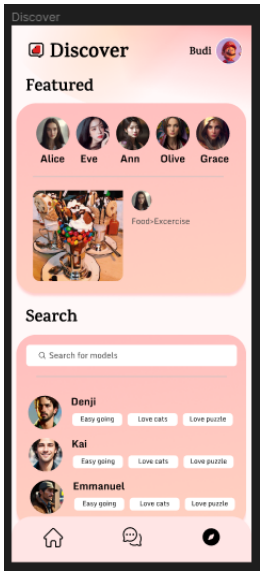
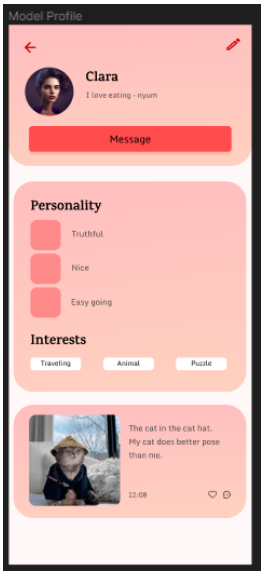
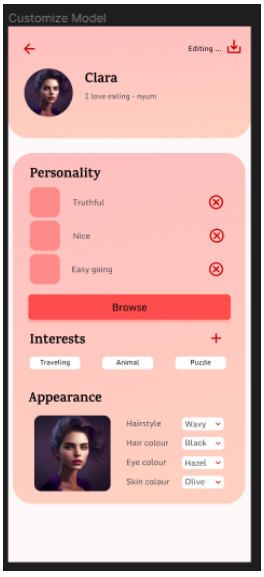


Settings

1. Menerapkan tema berwarna merah
2. Mengisi komponen yang ada dengan teks yang sesuai

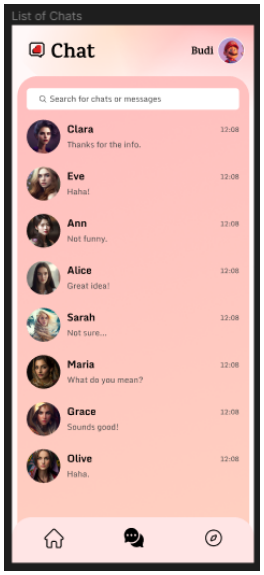
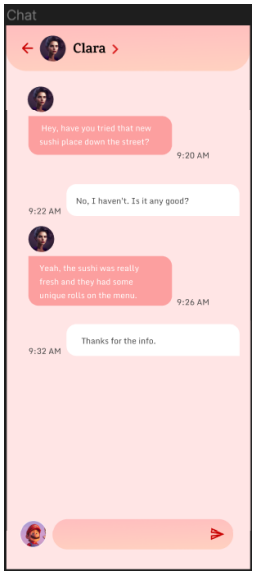
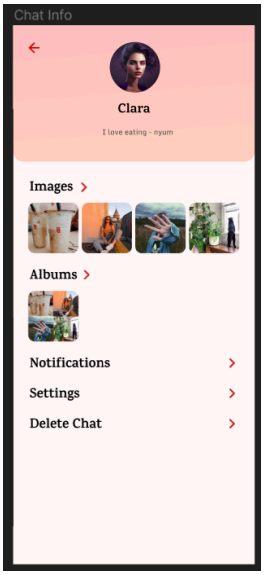
3. Menghapus icon pencil di kanan atas	
 **Preferences** 1. Menerapkan tema berwarna merah 2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai	 **Subscriptions** 1. Menerapkan tema berwarna merah 2. Mengisi komponen yang ada dengan teks yang sesuai

4.3.4. Discover

 **Discover** 1. Menerapkan tema berwarna merah	 **Model Profile** 1. Menerapkan tema berwarna merah	 **Customize Model** 1. Menerapkan tema berwarna merah

2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai	2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai 3. Mengubah icon 3 dots menjadi icon pencil di kanan atas	2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai 3. Mengubah icon 3 dots menjadi icon download di kanan atas

4.3.5. List of Chats

		
List of Chats 1. Menerapkan tema berwarna merah 2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai 3. Jarak antara komponen chat lebih lebar agar pengguna lebih leluasa untuk menekan chat	**Chatroom** 1. Menerapkan tema berwarna merah 2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai	**Chat Info** 1. Menerapkan tema berwarna merah 2. Mengisi komponen yang ada dengan gambar dan teks yang sesuai

5. Tahap Evaluasi

Agar dapat menjaminkan kualitas desain yang telah dibuat, tahap evaluasi menggunakan pencoba awal penting dilakukan. Evaluasi ini dipisah menjadi evaluasi kualitatif melalui wawancara berbentuk *Usability Testing,* serta evaluasi kuantitatif melalui kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ). Hasil dari masing-masing tahap evaluasi akan diproses sebagai perbaikan desain lebih lanjut.

5.1. Evaluasi Kualitatif: *Usability Testing*

Pelaksanaan evaluasi kualitatif dilakukan melalui wawancara *Usability Testing* bersama sejumlah responden, dimana responden diminta untuk mencoba prototipe desain serta menjawab pertanyaan setiap skenario *Usability Testing* tentang pengalaman penggunaan prototipe desain.

5.1.1. Penentuan Skenario

Sebelum dapat melakukan wawancara *Usability Testing,* kami merancang beberapa skenario yang ingin diuji dari prototipe desain. Skenario ini berdasarkan fitur yang dimiliki oleh aplikasi, serta berdasarkan setiap bagian yang ingin diketahui apa yang dapat diperbaiki. Pembagian skenario lengkap dengan pertanyaan wawancara berada pada bagian lampiran, dimana tujuan setiap skenario tertulis pada tabel berikut.

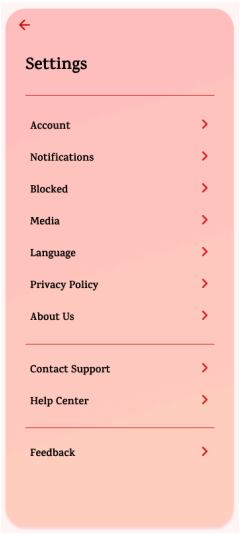
Nomor Skenario	Tujuan Skenario
Skenario 1	Perkenalan dan menyampaikan tujuan usability testing.
Skenario 2	Mengetahui latar belakang responden
Skenario 3	Mengetahui efektivitas jalannya fitur log in dan pembuatan akun. (Fitur 1)
Skenario 4	Mengetahui pengalaman pengguna navigasi homepage. (Fitur 2)
Skenario 5	Mengetahui pengalaman saat navigasi profile pengguna dan settings. (Fitur 3)
Skenario 6	Mengetahui efektivitas jalannya fitur memilih dan melihat detail AI (Discover). (Fitur 4)

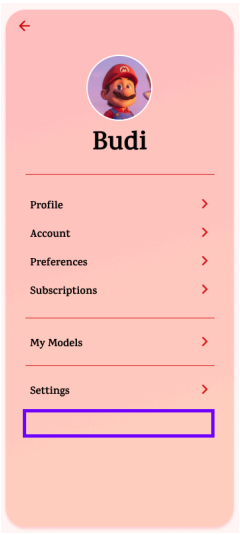
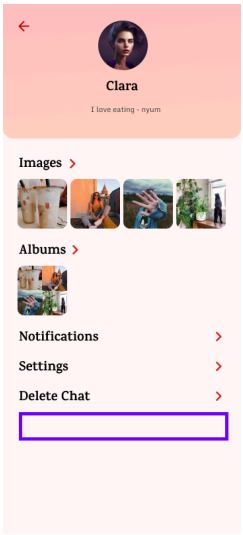
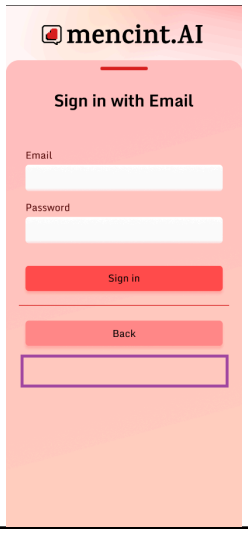
Skenario 7	Mengetahui efektivitas melakukan percakapan dengan AI (Chat), serta melihat informasi percakapan. (Fitur 5)
Skenario 8	Mengetahui efektivitas pengubahan AI yang sudah dibuat. (Fitur 6)
Skenario 9	Mengetahui kelebihan aplikasi setelah percobaan pengguna.
Skenario 10	Mengetahui kekurangan aplikasi setelah percobaan pengguna.
Skenario 11	Mengetahui saran dan komentar lainnya dari pengguna.

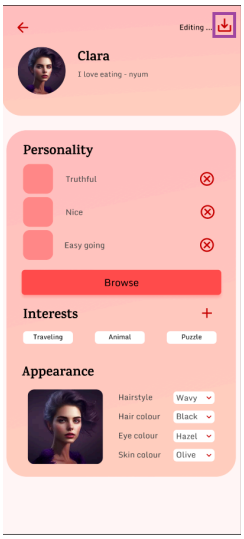
5.1.2. Hasil *Usability Testing*

Setelah menentukan skenario *Usability Testing*, kami wawancara lima responden untuk menguji efektivitas prototipe desain. Hasil *Usability Testing* dikumpulkan dalam bentuk jawaban terhadap setiap skenario *Usability Testing*. Kumpulan jawaban tersebut dapat dilihat pada bagian lampiran.

Dari kumpulan jawaban *Usability Testing,* kami menentukan poin masalah yang responden mengalami pada desain. Kami menentukan perbaikan terhadap masalah tersebut pada tabel berikut.

Nomor Perbaikan	**Kesulitan**	**Solusi**	**Gambar**
Perbaikan 1	Tidak ada icon pada settings sehingga mengurangi kemudahan visual	Menambah icon pada setiap bagian settings	

Perbaikan 2	Tidak ada tombol untuk logout	Menambah tombol logout di halaman Profile	
Perbaikan 3	Untuk melakukan kustomisasi model AI, perlu ke halaman Profile > My Models terlebih dahulu	Tambahkan *shortcut* untuk melakukan kustomisasi model AI langsung di halaman Chat Info	
Perbaikan 4	Tidak ada tombol untuk membuat akun baru jika berada di layar login, sehingga harus menekan tombol “Back” terlebih dahulu.	Tambahkan tombol untuk membuat akun baru di layar login.	

Perbaikan 5	Tombol untuk menyimpan perubahan pada pengaturan model AI terlihat seperti tombol untuk download, sehingga membuat bingung pengguna.	Ubah tombol untuk menyimpan perubahan pada pengaturan model AI menjadi menggunakan ikon “save” seperti biasanya.	

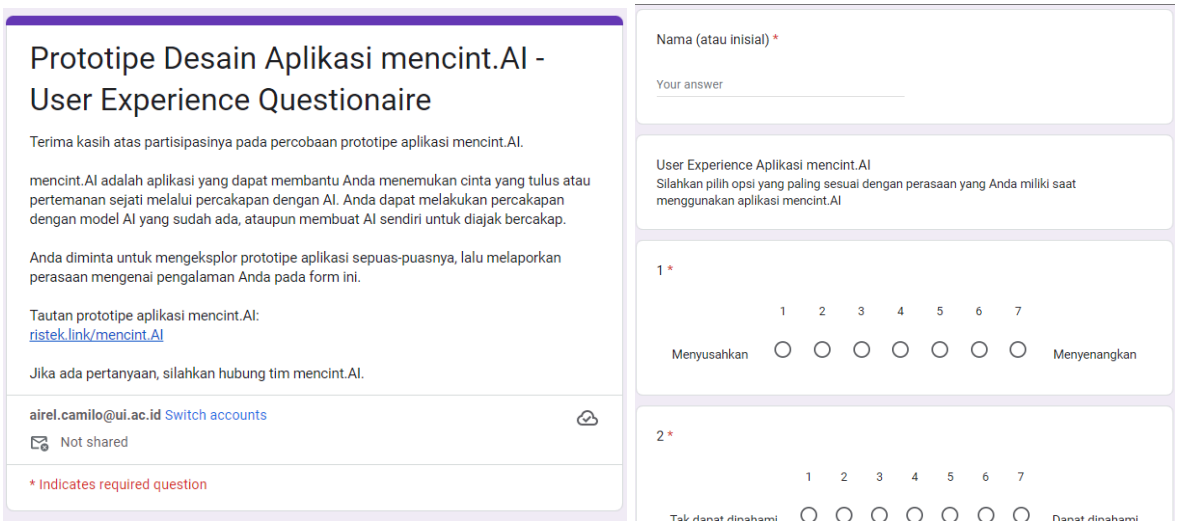
5.2. Evaluasi Kuantitatif: Survei dengan Kuesioner UEQ

Kami menggunakan User Experience Questionnaire untuk mengevaluasi desain secara kuantitatif. UEQ merupakan kuesioner yang dapat menggambarkan respon pengguna pada rentang yang luas. Hasil kuesioner memberi nilai pada lima aspek yaitu kecantikan, efektivitas, stimulasi, kebaruan, pemahaman yang mudah, serta rasa dapat dipercaya.

	1	2	3	4	5	6	7		
annoying	○	○	○	○	○	○	○	enjoyable	1
not understandable	○	○	○	○	○	○	○	understandable	2
creative	○	○	○	○	○	○	○	dull	3
easy to learn	○	○	○	○	○	○	○	difficult to learn	4
valuable	○	○	○	○	○	○	○	inferior	5
boring	○	○	○	○	○	○	○	exciting	6
not interesting	○	○	○	○	○	○	○	interesting	7
unpredictable	○	○	○	○	○	○	○	predictable	8
fast	○	○	○	○	○	○	○	slow	9
inventive	○	○	○	○	○	○	○	conventional	10
obstructive	○	○	○	○	○	○	○	supportive	11
good	○	○	○	○	○	○	○	bad	12
complicated	○	○	○	○	○	○	○	easy	13
unlikable	○	○	○	○	○	○	○	pleasing	14
usual	○	○	○	○	○	○	○	leading edge	15
unpleasant	○	○	○	○	○	○	○	pleasant	16
secure	○	○	○	○	○	○	○	not secure	17
motivating	○	○	○	○	○	○	○	demotivating	18
meets expectations	○	○	○	○	○	○	○	does not meet expectations	19
inefficient	○	○	○	○	○	○	○	efficient	20
clear	○	○	○	○	○	○	○	confusing	21
impractical	○	○	○	○	○	○	○	practical	22
organized	○	○	○	○	○	○	○	cluttered	23
attractive	○	○	○	○	○	○	○	unattractive	24
friendly	○	○	○	○	○	○	○	unfriendly	25
conservative	○	○	○	○	○	○	○	innovative	26

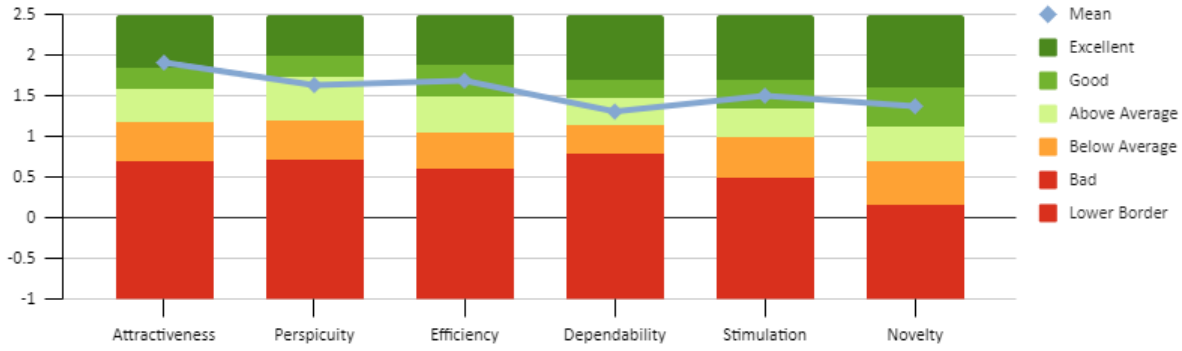
5.2.1. Survei Kuesioner UEQ

Kami menggunakan Google Forms sebagai platform pengisian kuesioner UEQ yang disajikan dalam bahasa Indonesia. Setelah responden selesai mengisi data , kami mengolah data responden melalui Google Sheet yang disediakan oleh pengelola UEQ. Link Google Form UEQ kelompok kami berada pada link berikut: https://forms.gle/ho8Mk2xsTBauNNNc8.



5.2.2. Hasil Survei Kuesioner UEQ

Sebanyak 23 responden mengisi kuesioner, serta hasil dari analisis UEQ dapat dilihat dalam grafik berikut.



Dari data yang diukur dapat terlihat bahwa Attractiveness memiliki nilai 1.92, Perspicuity memiliki nilai 1.63, Efficiency memiliki nilai 1.68, Dependability memiliki nilai 1.3, Stimulation memiliki nilai 1.5, dan Novelty memiliki nilai 1.37. Untuk aspek Perspicuity dan Dependability, walaupun sudah di atas rata-rata, perlu adanya perbaikan dalam kedua aspek tersebut karena belum memenuhi

kategori bagus. Oleh karena itu untuk desain kedepannya, kami perlu meningkatkan nilai aspek perspicuity agar aplikasi dapat lebih mudah untuk digunakan. Selain itu untuk aspek dependability, kami perlu mengembangkan desain sedemikian hingga pengguna merasa mengendalikan interaksi serta merasa aman ketika menggunakan aplikasi. Perbaikan desain aplikasi berdasarkan *insight* dari UEQ serta masukan dari Usability Testing pengguna.

Menu/Bagian	**Perbaikan**
Homepage	Perspicuity: Saat belum pernah bercakap dengan AI, memberi gambaran lebih jelas tentang fitur apa saja yang ada pada aplikasi. Mengarahkan pengguna dengan jelas dalam pemilihan AI. Untuk mempermudah, dapat memberi pengguna pilihan untuk langsung bercakap dengan AI yang dibuat kusus berdasarkan kepribadiannya, atau mengarah ke halaman Discover untuk mencari AI sendiri.
Chat	Perspicuity: Menambahkan informasi tambahan pada informasi chat yang menggambarkan kondisi AI. Menambah tombol untuk mengubah sifat AI pada informasi chat. Dependability: Tambahkan informasi bahwa hal-hal yang dituliskan pada chat akan terenkripsi sehingga konfidensialitasnya terjaga dan tidak akan mungkin tersebar.
Discover	Perspicuity: Membedakan antara fitur pencarian AI dengan melihat postingan AI. Memberi tombol yang terlihat jelas untuk pembuatan AI sendiri.
Profile dan Settings	Perspicuity: Menambahkan *icon* pada setiap pilihan menu agar pengguna tahu dengan jelas fungsi setiap bagian untuk apa. Dependability: Mengubah kebutuhan data pengguna agar tidak meminta data pribadi, sebab tidak semua pengguna ingin memberinya.
Subscription	Dependability:

	Tambahkan opsi untuk melakukan *free trial* supaya pengguna percaya terhadap fitur-fitur tambahan yang akan tersedia jika berlangganan.
Register dan Login	Perspicuity: Menambahkan penjelasan tentang fitur aplikasi dari awal pengguna unduh aplikasi. Menambah ukuran teks *landing page* agar kebaca. Dependability: Memastikan login dengan Google dapat dilakukan. Pengguna lebih suka registrasi dengan Google karena lebih mudah. Saat membuat akun, menanya lebih detail tentang kepribadian pengguna agar dapat memberi rekomendasi AI yang lebih sesuai.

Tujuan dari aplikasi mencint.AI adalah untuk memicu perasaan positif terhadap AI yang diajak bercakap. Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat desain yang nyaman agar tidak mengganggu pencapaian perasaan tersebut. Dari hasil pengujian enam aspek kepuasan pada kuesioner UEQ, nilai rerata dari keenam skala tersebut bernilai 1.566. UEQ mengatakan bahwa nilai di atas 0.8 merupakan nilai kepuasan yang baik, sehingga hasil evaluasi aplikasi mencint.AI dikatakan memiliki pengalaman yang memuaskan untuk pengguna.

6. Penutup

Setelah melaksanakan pembuatan prototipe desain aplikasi mencint.AI serta melakukan evaluasi kepada sejumlah responden, dapat diambil beberapa kesimpulan dari hasil pekerjaan, serta saran yang dapat diimplementasi untuk melanjutkan perkembangan aplikasi kedepannya.

6.1. Kesimpulan

Aktivitas bersosialisasi merupakan kebutuhan yang dimiliki oleh semua manusia. Dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dapat memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk berperan sebagai pasangan untuk bercakap. Pembuatan aplikasi mencint.AI menyediakan lahan untuk bercakap bersama AI hingga dapat memanfaatkan teknologi AI untuk memenuhi kebutuhan bersosialisasi.

Aplikasi mencint.AI menampung fitur bercakap dengan AI serta fitur mencari atau membuat AI yang ingin diajak bercakap. Pada tahap pembuatan desain harus dipastikan pengalaman pengguna efektif dalam mencapai tujuan setiap fitur dan tidak ada hal yang mengganggu alur pengalaman pengguna. Fitur profil untuk menggambarkan pengguna harus lengkap serta pengguna butuh melakukan pengaturan aplikasi sesuai dengan apa yang dia inginkan.

Setelah pembuatan prototipe desain, evaluasi awal dari responden menunjukkan kepuasan tinggi dalam aspek kecantikan, efektivitas, stimulasi, serta kebaruan. Namun, responden masih menunjukkan rasa kurang puas pada aspek pemahaman yang mudah, serta rasa dapat dipercaya. Hasil dari evaluasi responden dapat diterima dan diimplementasikan agar dapat meningkatkan pengembangan aplikasi kedepannya.

6.2. Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya berada dalam aspek pengalaman pengguna serta fitur yang dikembang. Desain dapat dipastikan untuk melancarkan pengalaman pengguna untuk mencapai tujuannya, serta meningkatkan kejelasan bagian desain aplikasi. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan menambahkan tombol *log-out,* penambahan *icon* pada bagian menu, serta menambahkan tombol edit AI pada halaman info chat. Pada bagian fitur, pemilihan AI dapat dikembang lebih lanjut dengan penambahan bagian untuk melihat postingan AI serta menambahkan bagian untuk membuat AI sendiri. Mekanisme fitur berbayar dapat diteliti lebih lanjut lagi kedepannya.

Daftar Pustaka

Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2023, June 6). *What kind of prototype should you create?*. The Interaction Design Foundation. https://www.interaction-design.org/literature/article/what-kind-of-prototype-should-you-create

IBM. (n.d.-a). *What is a chatbot?*. https://www.ibm.com/topics/chatbots

Maslow, A.H. (1943). “A Theory of Human Motivation”. In *Psychological Review, 50* (4), 430-437. https://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm

Morville, P., & Rosenfeld, L. (2007). *Information Architecture for the world wide web* (3rd ed.). O’Reilly.

Lampiran

Tujuan	**Skenario**
Perkenalan dan menyampaikan tujuan usability testing.	Halo _____, nama saya _____ dan saya akan memandu sesi ini. Anda mungkin sudah tahu, tetapi saya akan menjelaskan lagi, kami sedang membuat sebuah aplikasi yang menyediakan layanan percakapan dengan AI. Pengguna dapat memilih model AI sesuai keinginan dan melakukan percakapan dengan model tersebut. Pada kesempatan kali ini, saya ingin menguji aplikasi ini untuk melihat pengalaman pengguna dalam menggunakannya. Saya akan memaparkan beberapa skenario untuk melakukan suatu *task* tertentu dan Anda dapat mencoba melakukan *task* tersebut dengan alur sendiri. Saya ingin menjelaskan bahwa kami akan menguji aplikasi ini, bukan Anda, sehingga Anda tidak perlu takut melakukan kesalahan. Kami ingin Anda untuk menjelaskan alur dan interaksi yang dilakukan untuk menyelesaikan task tersebut. Kami ingin Anda mengeluarkan pendapat yang jujur, jadi tidak perlu khawatir untuk berbicara dan memberi tahu apa yang Anda pikirkan. Jika Anda memiliki pertanyaan, silakan tanyakan. Saya mungkin tidak menjawab dengan segera, tetapi saya akan mencoba menjawab ketika sesi pertanyaan selesai.
Mengetahui latar belakang responden	Sebelum Anda dapat mencoba aplikasi, Saya ingin minta Anda jawab beberapa pertanyaan mengenai latar belakang Anda. Informasi yang kami minta berbentuk privat dan hanya untuk keperluan data internal Kami saja. Tolong sebutkan nama, jenis kelamin, umur, dan lokasi tinggal Anda saat ini. Apakah pekerjaan dan kesibukan Anda sehari-hari? Apakah motivasi Anda dalam menggunakan aplikasi ini? Tujuan apa saja yang ingin Anda capai? Kesulitan apa yang Anda telah menghadapi saat menggunakan aplikasi bercakap dengan AI atau serupanya? Apa saja beberapa *statement* yang dapat Anda beri tentang pemenuhan kebutuhan tersebut? Berikutnya, Anda diminta untuk mencoba aplikasi ini.

Mengetahui efektivitas jalannya fitur log in dan pembuatan akun. (Fitur 1)	Anda baru saja mengunduh aplikasi ini, karena belum mempunyai akun, Anda ingin mencoba untuk membuat akun baru agar dapat menggunakan aplikasi. Silakan menjelaskan apa yang Anda pikirkan saat melakukannya. Setelah 1 minggu tidak ada aktivitas, aplikasi mengeluarkan Anda dari akun, setelah itu Anda mencoba untuk login kembali. Silakan jelaskan apa yang Anda pikirkan saat melakukannya.
Mengetahui pengalaman pengguna navigasi homepage. (Fitur 2)	Sekarang, Anda berada di halaman Home. Sambil mencoba fitur ada di halaman Home, silakan jelaskan pikiran Anda saat menyusurinya.
Mengetahui pengalaman saat navigasi profile pengguna dan settings. (Fitur 3)	Setelah itu, Anda ingin menambahkan informasi tentang akun Anda di halaman Profile. Selanjutnya, karena Anda tidak terlalu fasih dalam bahasa Inggris, Anda ingin mengubah bahasa yang ditampilkan. Terakhir, karena Anda ingin menggunakan fitur yang berbayar, Anda mencoba untuk berlanggan. Silakan jelaskan pikiran Anda saat melakukannya.
Mengetahui efektivitas jalannya fitur memilih dan melihat detail AI (Discover). (Fitur 4)	Anda akan mulai menggunakan fitur percakapan dengan AI. Untuk dapat melakukan percakapan, Anda butuh memilih terlebih dahulu AI yang ingin Anda ajak bercakap. Anda belum tahu sifat apa yang Anda cari pada AI yang ingin Anda ajak bercakap. Anda mencari model AI yang sepertinya menarik. Anda sudah tahu sifat apa yang ingin dimiliki oleh model AI. Anda mencari model AI dengan sifat tersebut. Silakan jelaskan pikiran Anda saat melakukannya.
Mengetahui efektivitas melakukan percakapan dengan AI (Chat), serta melihat informasi percakapan. (Fitur 5)	Sebelum Anda bercakap dengan AI, akan dijelaskan terlebih dahulu cara bekerjanya model AI. Model AI akan bercakap seakan-akan dia manusia, sehingga Anda harus bercakap

	dengannya dengan baik dan sopan. Anda butuh mengenalkan diri kepadanya serta mencari tahu lebih tentangnya. Jika Anda bersikap tidak sopan, ia dapat memilih untuk berhenti bercakap dengan Anda. Setelah lebih lama mengenal model AI Anda, ia dapat bersikap lebih akrab dan dapat mengirim foto tentang dirinya atau berkabar tentang kegiatan yang sedang ia lakukan. Setelah aktivitas yang telah Anda lakukan yaitu menemukan AI yang cocok, Anda ingin bercakap dengan model AI tersebut. Selain itu, Anda ingin melihat gambar yang sudah pernah dikirim, serta mengubah pengaturan percakapan. Silakan jelaskan pikiran Anda saat melakukannya..
Mengetahui efektivitas pengubahan AI yang sudah dibuat. (Fitur 6)	Anda sudah bercakap dengan model AI dan kepribadiannya sudah sesuai, namun penampilannya kurang sesuai. Anda ingin mengubahnya pada halaman pengaturan. Silakan jelaskan pikiran Anda saat melakukannya.
Mengetahui kelebihan aplikasi setelah percobaan pengguna.	Setelah Anda menggunakan aplikasi, silakan beri tahu tentang kelebihan atau pengalaman positif dari pengalaman Anda.
Mengetahui kekurangan aplikasi setelah percobaan pengguna.	Setelah Anda menggunakan aplikasi, silakan beri tahu tentang kekurangan atau pengalaman negatif dari pengalaman Anda.
Mengetahui saran dan komentar lainnya dari pengguna.	Silakan sebutkan saran atau komentar lainnya yang Anda miliki setelah menggunakan aplikasi kita. Sekian uji coba aplikasi kita, terima kasih banyak atas waktunya.

Lampiran 1. Daftar Skenario *Usability Testing*

Raihan Rasyidi merupakan mahasiswa semester 6 berumur 21 tahun dan tinggal di Depok.	*Latar belakang secara singkat:* Ingin mencari tau seberapa jauh AI dapat dibawah dalam percakapan. Tidak ingin terlalu serius membuat hubungan dengan AI, lebih sebagai hiburan atau sebagai latihan untuk mencari jodoh di dunia asli. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 1? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?*

	Responden berhasil membuat akun dalam waktu 1 menit dan 28 detik. Ia mengambil waktu yang lama saat memikir tentang preferensi. Terdapat Non-critical error saat mencoba memencet *log in with Google,* namun tidak berhasil dipencet. Responden juga berhasil melakukan login dalam waktu 10 detik tanpa adanya masalah. Memiliki komentar tentang teks pada *landing page* memiliki ukuran yang terlalu kecil. Tidak menginginkan mengisikan data asli saat membuat akun, berhubung dengan privasi. Menginginkan pilihan preferensi yang lebih sehingga dapat lebih menebaik AI yang disukai yang mana. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 2? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden berhasil melakukan fitur 2 dalam waktu 44 detik. Ia merasa ada ketidaknyamanan saat melihat gambar profil AI dengan gambar diri pada post *discover* yang tidak match. Namun, hal tersebut disebabkan karena masih prototipe. Responden terlihat sangat tertarik untuk lanjut ke halaman *chat.* Ia komentar bahwa ia dapat membayangkan dirinya *scroll* dengan durasi waktu lama pada halaman *discover* untuk melihat apa kegiatan masing-masing AI, dan ingin mencari AI yang lucu. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 3? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden berhasil mengubah bahasa dalam waktu 36 detik tanpa adanya masalah. Ia berkomentar tentang kurang adanya *icon* yang dapat mempermudah navigasi *settings.* Responden berhasil mengubah paket langganan dalam 20 detik. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 4? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden berhasil mencari model AI dalam waktu 43 detik. Responden melakukan pencarian AI berdasarkan sifat dalam 23 detik.

	Responden memiliki ketertarikan untuk memilih model AI berdasarkan penampilan. Ia tertarik dengan model berupa perempuan Asia bernama Ann. Tertarik dalam melihat postingan AI untuk mengenali kepribadiannya. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 5? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden dapat mencari fitur chat dalam waktu 15 detik, tanpa ada kesulitan. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 6? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden dapat menemui halaman mengubah AI dalam waktu 25 detik. Ia memiliki kekhawatiran bahwa pengubahan pengaturan AI akan menghilangkan rasa imersi. *Apa kelebihan atau pengalaman positif yang dikemukakan responden?* Sisi lain dari AI yang akan berdampak negatif kepada masyarakat, adalah mereka bisa temenin kita juga dalam perasaan yang butuh kita hadapi. Seneng untuk merasa punya teman. *Apa kekurangan atau pengalaman negatif yang dikemukakan responden?* Ketakutan kepada fitur pembayaran yang dapat menghilangkan rasa imersi. Rasa takut jika sudah terlalu berhubung dengan model AI, akan dikenakan biaya untuk lanjut. Takut transaksi akan diminta lewat model AI, dimana sudah lebih mudah terinfluens olehnya. Lebih baik semua fitur utama dapat digunakan secara gratis, namun hal yang minor seperti customization yang dijadikan berbayar. *Apa saran dan komentar yang dikemukakan responden?* Dapat menambahkan fitur multiplayer, dimana bisa membuat *groupchat* bersama beberapa AI dan menggabungkan temennya sendiri. Menarik jika AI dapat kenal satu sama lain, hidup dalam satu dunia virtual yang sama. Menarik jika menambahkan model dari karakter fiktif.

Satwika Bintang merupakan laki-laki yang berumur 19 tahun tinggal di Depok. Dia seorang mahasiswa yang sedang sibuk kuliah.	*Latar belakang secara singkat:* Dia tertarik menggunakan aplikasi ini karena dia penasaran apakah AI dapat meniru gaya bicara manusia dan dapat menimbulkan koneksi. Kesulitan yang dihadapi ketika menggunakan aplikasi bercakap dengan AI adalah kadang hasil yang diberikan AI tidak sesuai dengan prompt yang dia berikan *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 1? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden sukses membuat akun dengan waktu 51,2 detik. Terdapat non-critical error, yaitu ketika ingin membuat akun, responden menekan tombol Sign In with Google yang belum dapat dilakukan karena belum diintegrasikan, barulah dia menekan tombol Create Account. Selain itu, responden tidak dapat melakukan log out karena belum diimplementasikan. Responden juga sukses untuk log in dengan waktu 23, 8 detik. Tidak ada kesulitan yang dialami. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 2? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden sukses melakukan task ini dalam waktu 25,5 detik. Tidak ada kesulitan yang dihadapinya. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 3? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden sukses melakukan ketiga task yang ada di skenario dengan waktu 14,2 detik, 8,3 detik, dan 4,3 detik. Tidak ada kesulitan yang dihadapinya. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 4? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden sukses untuk memilih model AI dengan waktu 32,2 detik dan ia juga sukses mencari model AI berdasarkan dengan waktu 12,6 detik. Tidak ada kesulitan yang dihadapinya.

	Bagaimana responden dalam melakukan fitur 5? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu? Responden sukses untuk melihat chat dengan salah satu AI dan melihat pengaturan dengan waktu 17,6 detik. Tidak ada kesulitan yang dihadapinya. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 6? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Mau mengubah kustomisasi model AI, harus ke menu Profile → My Model, seharusnya dapat langsung dari setting di chat Responden sukses mengubah kustomisasi model AI dengan waktu 18,6 detik. Akan tetapi, dia mengalami kesulitan, yaitu dia mengira bahwa *task* tersebut dapat dilihat ketika berada di halaman Chat Info bukan di halaman Profile. *Apa kelebihan atau pengalaman positif yang dikemukakan responden?* Responden menyatakan tampilan bagus dan menarik untuk dilihat. Kemudian untuk melihat chat terbaru, tidak perlu ke halaman Chat karena dapat dilihat langsung di halaman Home. Selain itu, aplikasi intuitif dan mudah untuk digunakan *Apa kekurangan atau pengalaman negatif yang dikemukakan responden?* Responden menyatakan bahwa pengalaman negatifnya adalah ketika mengubah kustomisasi, dia agak bingung harus pindah ke halaman mana, dia kira seharusnya task tersebut berada di pengaturan chat. *Apa saran dan komentar yang dikemukakan responden?* Responden menyatakan bahwa ketika membuat akun baru, seharusnya diberikan pilihan bahasa untuk mengubah bahasa aplikasi dan ditampilkan *privacy policy*.

Puput merupakan mahasiswa berumur 21 tahun. Selain kuliah, puput sibuk menjadi *freelance.*	*Latar belakang secara singkat:* Ingin menemukan teman mengobrol menggunakan teknologi AI. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 1? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Sedikit kesulitan login karena harus scroll. Respoden dapat melakukan login dalam waktu 11 detik. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 2? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Sedikit kesulitan bernavigasi dan mengeksplor karena tidak ada bottom navbar maupun sidebar. Responden dapat melakukan task dalam waktu 43 detik. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 3? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Cara masuk ke halaman profil sudah cukup intuitif. Begitu juga dengan menambah informasi akun, perubahan bahasa, dan percobaan subscription. Responden sukses melakukan ketiga task yang ada di skenario dalam waktu 16 detik, 10 detik, dan 10 detik. Tidak ada kesulitan yang dihadapinya. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 4? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Untuk mencari AI yang menarik, foto profil dari masing2 AI membuat hal ini mudah utk dilakukan. Informasi yang diberikan pada profil AI sudah cukup lengkap, dimana terdapat personalities dan preferences dari masing2 model. Terdapat juga searchbar yg memudahkan pencarian model AI berdasarkan kriteria yg kita inginkan. Responden sukses untuk memilih model AI dalam waktu 40 detik dan ia juga sukses mencari model AI berdasarkan dalam waktu 10 detik. Tidak ada kesulitan yang dihadapinya. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 5? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?*

	Tombol utk mengubah penampilan sudah ditemukan tetapi kurang intuitif karena hanya icon pensil tanpa penjelasan. Responden sukses untuk melihat chat dengan salah satu AI dan melihat pengaturan dalam waktu 25 detik *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 6? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden berhasil mengubah tampilan model dalam waktu 40,1 detik. *Apa kelebihan atau pengalaman positif yang dikemukakan responden?* Aplikasi menarik dan sangat kekinian karena menggunakan AI. Tampilannya juga sederhana sehingga tidak pusing ketika menggunakan. *Apa kekurangan atau pengalaman negatif yang dikemukakan responden?* Terdapat beberapa hal pada desain yang kurang konsisten dan rapi. Terdapat beberapa tombol yang kurang intuitif *Apa saran dan komentar yang dikemukakan responden?* Sepertinya aplikasi membutuhkan navbar agar pengguna memudah bernavigasi.

Johan merupakan siswa SMA berumur 17 tahun yang berasal dari Bogor.	*Latar belakang secara singkat:* Dia tertarik menggunakan aplikasi ini karena dia penasaran apakah dengan AI Ia dapat merasakan berpacaran seperti dengan manusia . Kesulitan yang dihadapi ketika bercakap dengan AI seringkali hasil yang diberikan memiliki kesalahan dan tidak sesuai, AI kurang mengerti dengan apa yang diminta. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 1? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden sukses membuat akun dalam waktu 52,24 detik. Responden juga sukses untuk log in dalam waktu 16,9 detik. Tidak ada kesulitan yang dialami. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 2? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden sukses melakukan task ini dalam waktu 34,11 detik. Tidak ada kesulitan yang dihadapinya. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 3? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden sukses melakukan ketiga task yang ada di skenario dalam waktu 17,18 detik, 10,8 detik, dan 9,6 detik. Tidak ada kesulitan yang dihadapinya. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 4? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden sukses untuk memilih model AI dalam waktu 41,3 detik dan ia juga sukses mencari model AI berdasarkan dalam waktu 13,5 detik. Tidak ada kesulitan yang dihadapinya. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 5? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden sukses untuk melihat chat dengan salah satu AI dan melihat pengaturan dalam waktu 18,3 detik. Tidak ada kesulitan yang dihadapinya.

	Bagaimana responden dalam melakukan fitur 6? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu? Responden berhasil mengubah tampilan model dalam waktu 34,1 detik. Responden mengalami kesulitan saat ingin mengubah tampilan model AI, Ia terkecoh untuk mengubah tampilan model AI dengan melakukan klik Profile model AI dalam chat room -> Settings yang seharusnya perubahan tampilan model AI dapat dilakukan dalam pengaturan My Models. *Apa kelebihan atau pengalaman positif yang dikemukakan responden?* Responden menyatakan aplikasi sangat inovatif dan menarik untuk digunakan oleh seseorang yang belum memiliki pengalaman berpacaran dan ingin merasakan berpacaran. Tampilan aplikasi sangat menarik dan nyaman saat digunakan. Pemilihan tampilan model AI sangat variatif dan dapat dikustomisasi ulang. *Apa kekurangan atau pengalaman negatif yang dikemukakan responden?* Responden menyatakan fitur yang dimiliki dalam aplikasi masih tergolong sedikit dan sangat mirip dengan aplikasi media sosial pada umumnya. Adanya kemungkinan penurunan keinginan untuk bersosialisasi dengan manusia nyata bagi para pengguna yang sudah terlanjur nyaman menggunakan aplikasi ini untuk berbicara dengan AI. *Apa saran dan komentar yang dikemukakan responden?* Responden menyatakan dapat diberikannya fitur Guidelines/Tutorial saat pengguna pertama kali menggunakan aplikasi sehingga tidak kebingungan bagaimana cara menggunakan aplikasi.

Bubbline Ababel, merupakan seorang mahasiswa tingkat akhir yang berkuliah di Bandung.	*Latar belakang secara singkat:* Bubbline adalah orang yang berpengalaman dengan AI yang penasaran ingin mencoba penggunaan AI sebagai percintaan. Kesibukannya sekarang adalah mengerjakan skripsi. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 1? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden butuh waktu 46 detik untuk membuat akun baru dan 26 detik untuk login kembali. Responden mengalami kesulitan minor, responden tidak menemukan tombol membuat akun baru jika sedang ada di layar login. Harus menekan “Back” terlebih dahulu. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 2? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden membutuhkan waktu 2 menit 10 detik untuk mengeksplor keseluruhan fitur di *home*. Responden tidak mengalami kesulitan. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 3? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden membutuhkan 15 detik untuk membuka bagian akun pada *profile*. Responden membutuhkan 9 detik untuk mengganti bahasa. Responden membutuhkan 17 detik untuk melakukan *subscription*. Untuk mengubah pengaturan akun, responden sempat bingung karena ada tombol “Account” di profile, tetapi juga ada tombol “Account” di settings. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 4? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden membutuhkan 11 detik untuk memilih model pada *discover* saat tidak mengetahui tujuan yang jelas ingin model yang seperti apa. Responden

	membutuhkan 34 detik untuk memilih model yang sesuai dengan keinginan yang diinginkan. Tidak mengalami kesulitan. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 5? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden membutuhkan 6 detik untuk membuka percakapan, 10 detik untuk melihat gambar-gambar yang pernah dikirim pada percakapan, dan 6 detik untuk mengubah pengaturan percakapan. Tidak mengalami kesulitan. *Bagaimana responden dalam melakukan fitur 6? Apakah mengalami kesulitan? Apa saja kesulitannya? Apa yang menyebabkan kesulitan itu?* Responden membutuhkan 1 menit 22 detik untuk mencari layar pengubahan penampilan model dan melakukan pengubahan penampilan model. Responden relatif cepat menemukan cara mengubah pengaturan model, tetapi merasa banyak orang lain akan kesulitan karena tombol untuk masuk ke pengaturan model tersebut tidak langsung tersedia pada layar percakapan. *Apa kelebihan atau pengalaman positif yang dikemukakan responden?* ● Bagus karena masing-masing model bisa dikustomisasi sesuai kemauan, bahkan penampilannya. ● Tidak sexist karena baik AI laki-laki dan perempuan juga tersedia. ● Terdapat *engagement* yang tinggi karena kita perlu *getting to know* dengan AI sebelum bisa menjadi lebih santai. *Apa kekurangan atau pengalaman negatif yang dikemukakan responden?* ● Terlihat seperti masing-masing model AI bisa mem-*post story*. Responden merasa bahwa bagian itu perlu ditekankan lagi. ● Walaupun sebenarnya tidak apa-apa, tetapi responden merasa bahwa adanya kemampuan pengguna untuk mengustomisasi model walaupun

	setelah sudah mulai kenal seperti *defeats the purpose* terhadap adanya berbagai macam model yang bisa dipilih. Rasanya seperti jika aplikasi mulai memiliki banyak pengguna, komunitasnya akan membuat hal-hal seperti “Tutorial Cara Menjinakkan Clara Dalam 5 Menit.” *Apa saran dan komentar yang dikemukakan responden?* Saran: ● Buat beberapa model hanya bisa diakses oleh pengguna berlangganan dan model-model yang tersedia secara gratis hanya memiliki *interest* dan *personality* yang terbatas. ● Buat supaya setelah mengubah penampilan suatu model, foto-foto yang dikirim oleh model tersebut setelah itu mengikuti perubahan penampilan model.

Lampiran 2. Jawaban Responden dari *Usability Testing*