

User Interface/User Experience Dengan Metode Google Design Sprint Dan A/B Testing Pada Website Startup Qtaaruf

Aditya Anugrah Pratama¹⁾ Pantjawati Sudarmaningtyas²⁾ Sri Hariani Eko Wulandari³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi
Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)adit.anugrahp@gmail.com, 2)pantja@stikom.edu, 3)yani@stikom.edu

Abstract: *Qtaaruf is a startup from Surabaya that using a website as the media for interaction between users. The website now has around 10-20 visitors every day, it is classified as low visit for a website, because the inaccuracy of the user interface/user experience. This research is purposed to deliver a user interface and friendly user experience for the users in order to get information from the website, by using google design sprint that consist of 5 stages that are understand, diverge, decide, prototype, and validate. Validating process using a/b testing with 100 single moslem respondents in Surabaya at age range around 20-29. Based on the analysis, implementation and evaluation, resulting a final prototype, combination of A and B prototype which was validated form interface, use duration, and consideration of critique and feedback. Prototype A has been chosen for 4 features namely sign-up with 68,75% of the result, gallery, testimony, and taaruf process with 100%. Prototype B for the features of subscription with 100% of result. Prototype final delivers the user interface with colours harmony, consistency of layout, including notification for every interaction and user experience that match with respondent's mindset for getting the information or reaching the objective.*

Keywords: *User Interface/User Experience, Google Design Sprint, A/B Testing.*

Qtaaruf adalah *online ta'aruf platform* yang membantu *single muslim Indonesia* untuk menyempurnakan separuh agama melalui proses ta'aruf secara *secure, realtime* dan syar'i, menggunakan *website* sebagai media utama untuk berinteraksi dengan *user*. *Website* yang beralamatkan di www.qtaaruf.com mendapatkan 10-20 pengunjung setiap hari dan total 384 pendaftar. Terlihat bahwa, jumlah tersebut, jauh dari target yang ingin dicapai oleh Qtaaruf.

Berdasarkan *google analytics website*, permasalahan ini dikarena beberapa faktor seperti, *layout* dan visual design (*user interface*) yang kurang tepat, sehingga tidak menarik *user* untuk melakukan *call to action*, terlihat dari jumlah yang menekan *menu galeri* berjumlah 5%, *menu process* 8% dan *menu "ta'aruf sekarang"* ± 8%. Minimnya notifikasi saat berinteraksi dengan *website*, seperti ketika pendaftaran, membuat *user* bingung apakah sudah berhasil mendaftar atau belum (*user experience*). Dari permasalahan tersebut terlihat bahwa *user interface/user experience* memiliki peran yang penting.

User Interface adalah bagaimana suatu *website* atau aplikasi yang dibuat terlihat dan berbentuk seperti apa, mulai dari tata letak, desain visual hingga *Branding* (Krug, 2014).

User Experience bukanlah tentang cara kerja dari suatu produk atau layanan yang ada. Tetapi bagaimana interaksi antara *user* dengan produk, seperti pengalaman pengguna dalam menggunakan produk, apakah mudah digunakan, sesederhana apa dalam mengoperasikan produk atau layanan hingga pengalaman untuk menemukan, menyerap dan memahami informasi yang tersedia (Garrett, 2011).

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan *user interface* yang memiliki keseragaman baik dari segi warna, *font*, hingga tata letak, *user experience* yang sesuai dengan pengalaman *user*.

METODOLOGI

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini terbagi dala 3 tahapan utama yaitu tahap awal, tahap pengembangan dan tahap akhir.

Tahap Awal

1) Studi Literatur

Studi literatur, mempelajari metode *google design sprint*, *A/B Testing* dan teknik yang digunakan pada penelitian, dengan mengkaji beberapa buku, *best practice*, dan situs resmi.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak *developer website* dan salah satu *founder* Qtaaruf di Koridor Coworking Space Surabaya, dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan terkait kondisi *website* Qtaaruf saat ini dan harapan yang ingin dicapai.

Tahap Pengembangan

Google Design Sprint adalah metode untuk membangun konsep produk dan *prototype* yang memiliki 5 tahapan yang sangat komunikatif dan interaktif, untuk mengeluarkan semua ide, inspirasi, kreatifitas hingga masalah yang ada, solusi yang kemudian diwujudkan dalam *prototype* dan harus di validasi ke calon pengguna atau target *user* yang ditentukan (Knapp, 2016).

1) Understand

Melakukan wawancara untuk mengetahui *behaviour user* (*single muslim* berusia 20-29 tahun dikota Surabaya), ketika menggunakan *website* Qtaaruf, sebanyak 10% dari jumlah sampel yang telah ditentukan. Peneliti juga melakukan *benchmark* dengan menguji atau mengakses sendiri 4 *website* yang sejenis.

2) Diverge

Melakukan *brainstorming* berdasarkan hasil *understand* dengan teknik *crazy 8*, untuk mengeluarkan semua ide tanpa batasan. Berikut langkah-langkahnya:

- Selembar kertas (A4/Letter) dibagi menjadi 8.
- Menentukan masalah yang akan diselesaikan.
- Menuliskan ide dari permasalahan yang dipilih, dalam tulisan Gambar/visual yang lain.
- Ide tersebut dapat menjadi ide utama yang bisa memiliki *panel* (penjabaran), maksimal 3 *panel* yang ditulis dalam *stiky note*.

Tahapan ini menghasilkan beberapa alternatif ide yang jelas dan rinci untuk permasalahan yang terjadi dan akan menjadi fokus pembahasan.

3) Decide

Memfokuskan alternatif ide dengan teknik *Zen Vote*, sehingga memperoleh alternatif solusi yang *valid* untuk di implementasikan. Berikut langkah-langkahnya:

- Menempelkan semua alternatif solusi pada dinding berdasarkan judul permasalahan.
- Mengamati semua alternatif dan dapat memberikan catatan tambahan menggunakan

stiky note, untuk memperbaiki/meningkatkan alternatif yang dipilih.

- Memberikan stiker bulat pada alternatif solusi, yang mendapatkan stiker terbanyak, akan dipilih untuk dijadikan *storyboard*.

Storyboard adalah sketsa Gambar yang disusun berurutan untuk menyampaikan ide solusi kepada orang lain dengan lebih mudah, sehingga dapat menghasilkan persepsi yang sama.

4) Prototype

Pembuatan *prototype* berdasarkan *storyboard* dan akan menghasilkan 2 jenis, yakni *prototype A & B*. Berikut langkah - langkahnya:

- Mengamati *storyboard* untuk memperkirakan komponen yang dibutuhkan.
- Membuat komponen menggunakan beberapa *tools*, seperti *Illustrator* untuk membuat *icon*, *Photoshop* untuk *editing* foto, dan sebagainya.
- Menyusun semua komponen yang dibuat pada satu *artboard* sesuai dengan *storyboard*.
- Export* semua *artboard*, kemudian di *import* pada *tools* untuk membuat *prototype* (*Invision*, *Adobe Experience* atau *Pinegrow*).
- Mengkaji kembali, apakah desain yang dibuat sudah sesuai, hingga *prototype* layak untuk di ujikan ke *user*.

5) Validate

Validate dilakukan kepada 100 sampel berdasarkan hasil *random sampling* dari 308.491 populasi, dengan metode *A/B Testing* yakni membandingkan dua versi aset digital termasuk halaman *web*, iklan, atau baris subjek *email* untuk menentukan mana yang berkinerja lebih baik (Marketo,2015). Berikut langkah-langkahnya:

- User* yang memenuhi karakteristik akan mencoba menggunakan *prototype A* dan *B*.
- User* akan memberikan *feedback* dan mengisi kuisioner yang telah disiapkan.
- Membuat tabulasi data dengan *tool excel*.
- Menganalisis deskriptif hasil kuisioner menggunakan *tool excel*.

Tahap Akhir

Tahap akhir diharapkan mendapatkan kesimpulan terkait *user interface/user experience* yang sesuai kebutuhan *user*. Serta kritik dan saran untuk memperbaiki penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Awal

1) Studi Literatur

Hasil studi literature berupa kajian tentang dasar-dasar *UI/UX Design*, proses, dan konsep *UI/UX*, analisis, perancangan, *website*, populasi dan sampel, *Google Design Sprint* dan *A/B Testing*.

2) Wawancara

Hasil wawancara adalah *website* Qtaaruf menjadi media utama untuk berinteraksi dengan *user* dan didukung dengan sosial media. *Google analytics website* menunjukkan, halaman utama merupakan yang paling sering dikunjungi, namun halaman pendaftaran, *subscribe*, galeri dan proses hanya 6% dari jumlah pengunjung. 75% pengunjung mengakses melalui *desktop* dan 25% melalui *mobile* dan jumlah pengunjung terbesar dari Surabaya.

Tahap Pengembangan

1) Understand

Hasil *understand* menunjukkan bahwa 80% *user* merasa proses pendaftaran cukup panjang dan minim notifikasi. 60% *user* merasa kesulitan dalam mendapatkan informasi seperti galeri, proses taaruf, *subscribe* dan *testimoni*. Hasil *benchmark* dari 4 *website* sejenis adalah setipe dan *tinder* memiliki proses pendaftaran cukup mudah, rumahtaaruf memiliki *testimoni* yang mudah, serta alur proses dan *subscribe* yang mudah pada *tinder*.

2) Diverge

Menghasilkan 8 ide utama pada setiap permasalahan yang telah ditentukan dari tahap sebelumnya, yaitu:

a) Pendaftaran

1. Halaman utama terbagi menjadi 2, disisi kanan berisi *form* pendaftaran, disisi kiri terdapat 3 keunggulan Qtaaruf.
2. Tampilan pendaftaran disusun seperti sebuah kalimat yang saling berhubungan dengan bahasa yang menarik
3. Pendaftaran terbagi menjadi 4 bagian dan ditampilkan satu persatu setiap bagiannya.
4. Menampilkan satu persatu pertanyaan pendaftaran dengan mayoritas adalah *field* jenis *multiple choice*.
5. Membagi 2 halaman utama, sisi kanan, *form* pendaftaran dan sisi kiri ilustrasi peta Indonesia yang saling terhubung.
6. Menampilkan *form* pendaftaran dengan model *single row*, dibawahnya terdapat *form* pendaftaran melalui sosial media.

7. Berada dihalaman utama dengan sebuah foto yang sesuai dan *form* pendaftaran.
8. Ditampilkan dengan model *single row* dan membagi dua halaman utama yakni pendaftaran melalui *form*/sosial media.

b) Galeri

1. Ditampilkan dalam persegi yang berisi foto, keterangan dan *icon* yang disusun rapi sesuai halaman.
2. Tampilan galeri dalam bentuk persegi panjang berisi foto, keterangan dan *icon* yang disusun secara *vertical*.
3. Berisi foto yang ditampilkan dalam bentuk persegi, disusun sebanyak 3x4 dan menampilkan 12 foto setiap halaman.
4. Terdapat 2 ukuran foto yakni besar dan kecil, dimana yang berukuran besar adalah *preview* dari foto ukuran kecil.
5. Menampilkan 3 foto dalam bentuk *rectangle vertical* dan terdapat keterangan singkat.
6. Galeri berada diatas *footer*, berisi foto berbentuk persegi disusun *horizontal*.
7. Galeri ditampilkan berdasarkan kategori wilayah dan berbentuk persegi.
8. Ditampilkan dalam bentuk persegi berisi foto, keterangan, dan terdapat navigasi diatas halaman untuk menampilkan foto.

c) Proses Taaruf

1. Ditampilkan dengan sebuah *icon* dan penjelasan yang *detail*, disusun secara *zig zag* dari kiri ke kanan.
2. Setiap proses ditampilkan secara *zig zag*, berisi foto berbentuk persegi, penjelasan singkat, dan tombol *readmore*.
3. Ditampilkan seperti *timeline vertical* dengan garis ditengah halaman. Setiap proses berisi judul dan keterangan.
4. Proses taaruf ditampilkan seperti peta secara *zig zag*, terdapat garis putus-putus yang menghubungkan setiap proses.
5. Proses taaruf ditampilkan satu persatu dalam *image slider* yang berada pada halaman utama.
6. Ditampilkan dalam bentuk *cardview vertical* berisi penjelasan dan ilustrasi.
7. Berada dihalaman utama dengan tampilan *timeline horizontal* berisi *icon* dari setiap proses dan penjelasan singkat.
8. Ditampilkan dalam persegi yang berisi penjelasan proses taaruf, disusun *horizontal* dengan judul dan *icon*.

d) Subscribe

1. Berada diatas *footer* berisi penjelasan singkat & *field email* jenis *material style*.
 2. Berupa *popup* yang muncul kecuali dihalaman utama, berisi *icon*, judul, penjelasan singkat, dan *field email*.
 3. Menampilkan *subscribe* dihalaman utama dalam sebuah *popup*.
 4. *Subscribe* berada di *menu website* dan akan muncul berupa *bubble* berisi *field email* ketika ditekan.
 5. Ditampilkan dalam setiap artikel terkait yang ingin di *subscribe*, melalui sebuah tombol.
 6. Menampilkan *subscribe* dalam sebuah *popup* disetiap halaham, berisi penjelasan singkat dan pilihan jenis *subscribe*.
 7. *Subscribe* berada dihalaman *about website* dengan penjelasan *subscribe*, *field email* dan sebuah tombol.
 8. Berada di *footer* sebelah kanan dengan penjelasan singkat *subscribe*, pilihan waktu *subscribe* dan *field email*.
- e) *Testimoni*
1. Berada di halaman utama yang berisi foto, nama, keterangan dan tanda tangan kedua pasangan dan *quotes*.
 2. *Testimoni* ditampilkan dalam bentuk *bubble chat* dari kiri ke kanan dan terdapat dibawah setiap *testimoni*.
 3. Berada dihalaman utama dengan menampilkan satu persatu *testimoni*, berisi foto, nama dan *quotes*.
 4. Ditampilkan dalam satu halaman, berisi beragam *testimoni* dengan tampilan *zig zag* dan terdapat video/foto.
 5. Berupa *cardview vertical* yang dihalaman utama dan saling terhubung dengan animasi berbentuk tali.
 6. Menampilkan satu persatu *testimoni* yang berisi foto, nama, *email*, sosial media dan *quotes* disusun dengan *center align*.
 7. Ditampilkan dalam *slider* diatas *footer*, berisi nama lengkap, kalimat *testimoni* dan Gambar/*background* yang sesuai.
 8. *Testimoni* disusunurut dari *quotes*, nama, dan foto secara *vertical* dihalaman utama.
- 3) *Diverge*
- Menghasilkan pemilihan *brainstorming* dan *storyboard* yang terdiri dari:
- a) Pendaftaran
1. *Homepage* berisi keunggulan Qtaaruf disisi kiri halaman, *form* pendaftaran disisi kanan dan *navbar* berisi logo, *menu* dan tombol *signin*.
 2. Halaman *signin* terdapat *email*, *password*, tombol *signin* dan *link* pendaftaran.
 3. Ketika *user* memilih daftar, akan mendapatkan *popup* selamat datang dan penjelasan singkat terkait pendaftaran.
 4. Kemudian *user* mendapatkan *form* yang terbagi menjadi 4 kategori pendaftaran. Setiap kategori memiliki *layout* yang sama, yaitu *form double row* disebelah kiri dan dikanan berisi penjelasan kategori dan *icon*. Kategori pertama yakni biodata diri.
 5. Kategori kedua yakni informasi keluarga, berisi nama, suku dan alamat orang tua, saudara yang dimiliki (optional), dan izin menikah.
 6. Kategori ketiga berisi umur, suku, tinggi badan, berat badan, status calon pasangan, domisili, dan tahun kesiapan menikah.
 7. Kategori terakhir adalah unggah data diri, terdiri dari foto diri, KTP, dan akte cerai. Ditampilkan dalam bentuk *cardview* dan terdapat *icon add* untuk unggah data.
 8. Tampilan *popup choose file* sesuai dengan sistem operasi yang digunakan.
 9. *Popup* berisi verifikasi *email* yang harus segera dilakukan oleh *user* untuk validasi.
 10. Pesan *email* verifikasi dari pihak Qtaaruf untuk validasi *user*.
 11. *Popup* berisi ucapan selamat karena telah berhasil melakukan pendaftaran.
 12. Tampilan *dashboard user*, terdiri dari 3 *menu* yaitu dashboard utama, biodata diri & calon pasangan.
- b) Galeri
1. Ditampilkan dalam bentuk persegi dan terdapat keterangan, *icon love*, *comment* dan *share* serta navigasi *preview* foto.
 2. Ketika salah satu foto dipilih, akan menampilkan *popup*, berisi keterangan dan jumlah *love*, *comment* dan *share*.
 3. Saat judul atau keterangan ditekan akan menampilkan halaman baru, berisi foto berukuran lebih besar berbentuk persegi panjang, keterangan dan kolom komentar.
 4. Foto dapat diperbesar lagi dengan menekan *icon zoom* diujung kanan atas dan akan ditampilkan dalam *popup*.

5. Foto dapat di *share* melalui sosial media yang ditentukan, berupa *popup* yang akan muncul ketika menekan *icon share*.
 6. Selanjutnya akan muncul *popup* siap *share* dan *user* dapat menambahkan *caption*.
- c) Proses Taaruf
1. Ditampilkan dalam *timeline vertical* berisi judul yang menarik dihalaman utama dengan *icon &* keterangan di setiap proses.
 2. Saat salah satu proses ditekan akan menampilkan, *popup* sesuai proses yang dipilih & tombol *more* untuk melihat penjelasan proses lebih detail.
 3. *Detail* proses ditampilkan di halaman baru dengan *layout zig zag* dan berisi foto/*icon*, nama proses dan penjelasan secara *detail*.
- d) *Subscribe*
1. Berada di *footer*, berisi penjelasan dan pilihan waktu *subscribe* dalam bentuk *checkbox*, *field email &* tombol *subscribe*.
 2. Ketika *user* melakukan *subscribe*, akan mendapatkan *popup* berisi *gif/animasi*, keterangan dan ucapan terima kasih.
 3. Tampilan *subscribe* dibagian *footer* berubah menjadi ucapan terima kasih.
- e) *Testimoni*
1. Berada dihalaman baru dengan *layout zig zag* dari kiri ke kanan. Berisi nama, *quotes* dan foto/video dan *link* untuk melihat *testimoni* secara lengkap.
 2. Video dapat diputar secara langsung dengan menekan video terkait dan akan muncul *popup* yang terhubung Youtube.
 3. Ketika *user* melihat selengkapnya, akan mendapatkan halaman baru yang berisi foto/video dan cerita lengkap *testimoni*.
 4. Halaman utama menampilkan satu persatu *testimoni* dalam sebuah foto dan *quotes*.

4) Prototype

Berdasarkan *storyboard* dari tahap sebelumnya, menghasilkan dua macam *prototype* yakni *prototype A* dan *B*. Kedua *prototype* memiliki skema warna yang berasal dari *primary color* Taaruf (#BE2A38) dengan tujuan untuk *branding*. Menggunakan *font* jenis *Serif* bernama *Segoe UI*, karena mudah dibaca pada setiap elemen seperti tombol, konten, dan lainnya. Untuk ilustrasi *prototype* menggunakan jenis *flat design*, karena dapat memberikan kesan

yang *simple*, minimalis, serius bahkan mewah/elegan.

5) Validate

Hasil *validate* terhadap 100 responden dengan karakteristik laki-laki sebesar 39% dan perempuan 61%, serta 97 orang termasuk dalam kategori remaja akhir dan 3 orang adalah dewasa awal, menunjukkan bahwa dari 16 elemen pada *feature* pendaftaran, sebanyak 68,75% responden memilih *prototype A*. Responden juga memilih *prototype A* untuk *feature* galeri, proses, dan *testimoni* sebesar 100%. Sedangkan untuk *feature subscribe*, responden memilih *prototype B* sebanyak 100%.

Validate juga menghasilkan rata-rata durasi penggunaan *prototype* yang dapat dilihat pada tabel 1.

Table 1. Rata-rata durasi penggunaan *prototype*

Prototype	D	G	P	S	T
A	9,3	1	1,1	1,1	1,6
B	7,7	1,5	1,1	1	1

Keterangan:

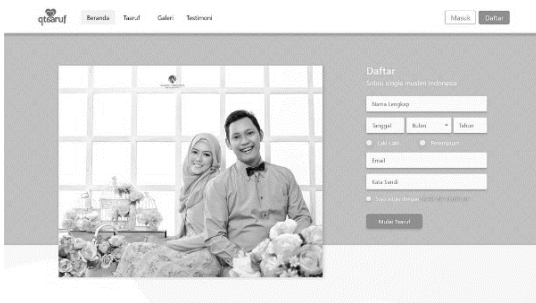
D:Pendaftaran; G:Galeri; P:ProsesTaaruf; S:*Subscribe*; T:*Testimoni*

Indikator yang baik untuk *feature* pendaftaran dan *subscribe* adalah cepat, dikarenakan mampu membuat *user* untuk segera mencoba *feature* yang lain. Namun berdasarkan Tabel 1, durasi pendaftaran yang lebih cepat adalah *prototype B*, dikarenakan *prototype* yang pertama kali dioperasikan adalah *prototype A*, dimana *user* belum mengetahui tampilan atau pola dari *prototype* yang akan dioperasikan. Oleh sebab itu, *feature* pendaftaran tidak terlalu memperhatikan hasil durasi. Berbeda dengan *feature* galeri, *testimoni* dan proses taaruf, dimana *user* yang semakin lama berada di *website* semakin baik, dikarenakan mampu memberikan interaksi atau *experience* yang tepat untuk membuat *user* betah berada di *website*. Seperti *feature* galeri dari *prototype A* lebih lama, karena mampu menghasilkan *experience* yang tepat, dengan cara menampilkan *icon love*, *comment* dan *share* diawal halaman.

Tahap Akhir

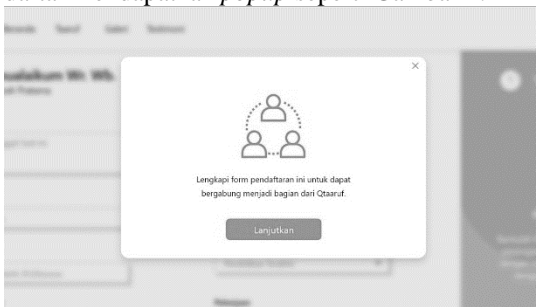
Sebuah *prototype C* atau *final* yang merupakan hasil dari *validate* kepada sampel yang telah ditentukan, sebagai berikut:

- 1) Pendaftaran



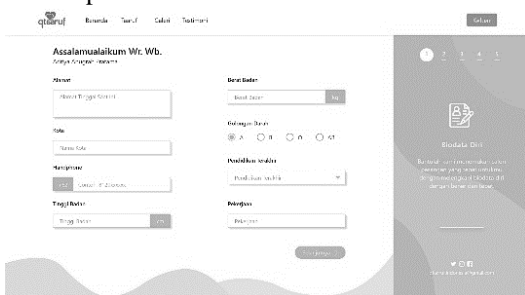
Gambar 1. Pendaftaran Awal

User pertama kali mengakses *website* akan mendapatkan tampilan seperti Gambar 1, berisi *navbar* halaman, sebuah gambar *success story* dan *form* pendaftaran. Saat *user* memilih daftar mendapatkan *popup* seperti Gambar 2.



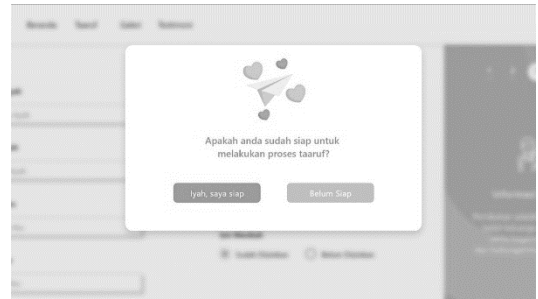
Gambar 2. Gambar *Popup* Pendaftaran

Popup berisi penjelasan tentang pendaftaran dan icon yang menarik user, kemudian user akan mengisi form yang terbagi menjadi 3 kategori, terdiri dari biodata diri, informasi pribadi dan informasi keluarga. Setiap *form* pendaftaran memiliki *layout* yang sama, yakni *form* berjenis *double row* dan disebelah kanan berisi penjelasan kategori, seperti yang terlihat pada Gambar 3.



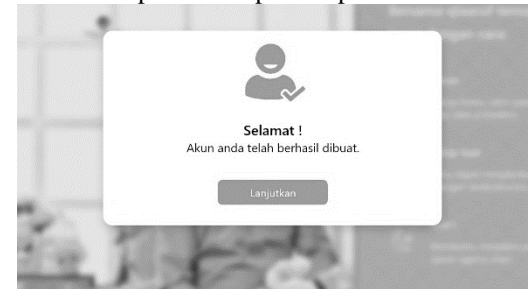
Gambar 3. *Form* Pendaftaran

Setelah *user* mengisi semua *form* yang ada, akan mendapatkan tampilan *popup* seperti Gambar 4. *Popup* konfirmasi apakah *user* ingin mendaftar sebagai *member* atau siap melakukan taaruf.



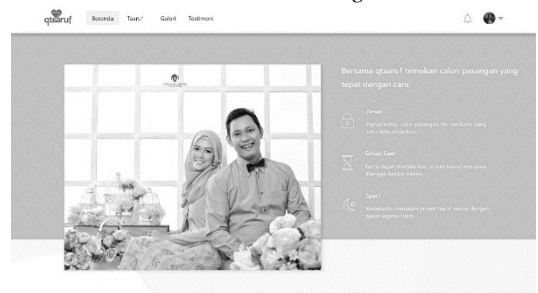
Gambar 2. *Popup* Validasi Email

Jika *user* sudah siap untuk melakukan proses taaruf maka akan dilanjutkan ke proses taaruf, namun jika hanya ingin sebagai member akan mendapatkan tampilan seperti Gambar 7.



Gambar 3. *Popup* Pembuka

Sebuah *popup* yang berisi tentang ucapan selamat kepada *user* yang telah bergabung dengan qtaaruf dan terdapat tombol lanjutkan yang dapat ditekan *user*, kemudian akan mendapatkan tampilan seperti Gambar 8. Berupa halaman awal *website* setelah *login*.



Gambar 4. Halaman Setelah *Login*

2) Galeri

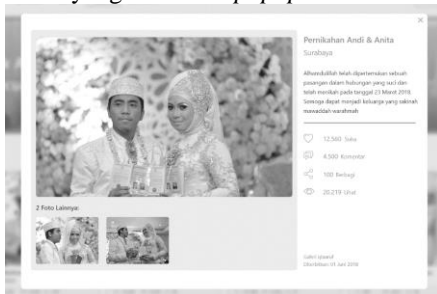
Tampilan pertama galeri dapat dilihat pada Gambar 9, dimana terdapat *header* halaman dengan judul menarik dan dihiasi warna gradasi merah muda dan putih dengan *background* foto yang terkait.



Gambar 9. Tampilan Awal Galeri

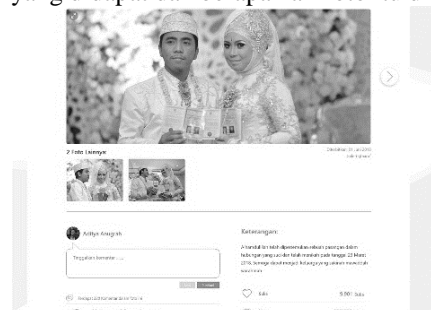
Dibawah *header* berisi foto yang disusun dalam bentuk persegi dan terdapat keterangan disetiap foto. Terdapat juga navigasi diatas foto dengan dihiasi *icon love*.

Ketika *user* menekan salah satu foto, maka akan menampilkan sebuah *popup* berisi beberapa foto dan keterangan terkait, seperti pada Gambar 10. Sedangkan untuk mengetahui isi foto lebih lengkap lagi, *user* dapat menekan judul foto yang berada di *popup*.



Gambar 10. *Popup* Galeri

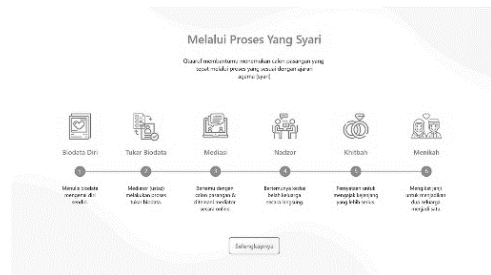
Detail foto dapat dilihat pada Gambar 11, berisi foto dengan ukuran lebih besar dan dibawahnya terdapat kolom komentar, jumlah *love* yang didapat dan berapa kali foto itu dilihat.



Gambar 11. Detail Galeri

3) Proses

User dapat menemukan proses taaruf pada halaman utama *website* seperti yang terlihat di Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Proses Qtaaruf

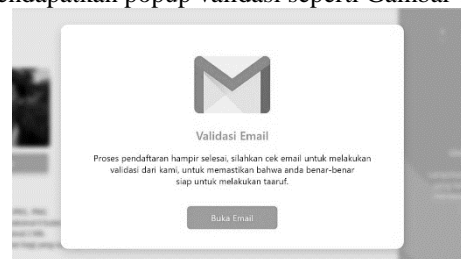
Proses qtaaruf disajikan dalam bentuk *timeline horizontal*, dimana setiap *timeline* terdapat *icon* dan penjelasan singkat. Sedangkan tombol selengkapnya untuk melihat *detail* proses seperti pada Gambar 13.

Detail proses taaruf berada di halaman utama yang ditampilkan dengan *layout zig zag* dari kiri ke kanan dan ada penjelasan yang *detail* pada setiap proses yang ada.



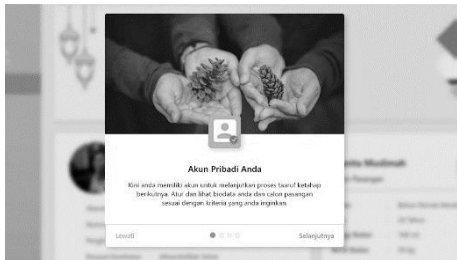
Gambar 13. *Detail* Proses Taaruf

Kemudian bagi *user* yang sudah siap untuk bertaaruf dapat menekan pernyataan yang berada diatas halaman dan akan kembali mengisi form. Tampilan form sama dengan tampilan pendaftaran. Setelah mengisi form *user* akan mendapatkan *popup* validasi seperti Gambar 14.



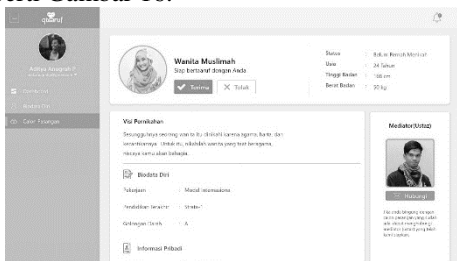
Gambar 14. Validasi Email

Ketika sudah melakukan validasi akan mendapatkan *slide* pembuka yang terbagi menjadi 4 slide, seperti Gambar 15.



Gambar 15. Slide Pembuka

Bagi user yang sudah berhasil mendaftar akan mendapatkan *dashboard* berisi biodata diri, *dashboard* utama dan pasangan yang diperoleh seperti Gambar 16.



Gambar 16. Dashboard Pasangan

4) *Subscribe*

Subscribe berada dibagian *footer website* seperti pada Gambar 17, berisi sebuah *field email* dan tombol.



Gambar 57. *Subscribe Website*

Ketika *user* telah melakukan *subscribe* akan mendapatkan tampilan *popup* seperti Gambar 18. *Popup* berisi penjelasan untuk cek *email* sehingga *user* dapat memilih waktu untuk *subscribe* sesuai keinginan.



Gambar 68. *Popup Subscribe*

5) *Testimoni*

Berada diawal halaman dan menampilkan satu persatu *testimoni* seperti Gambar 19.



Gambar 79. *Testimoni Awal*

Ketika *user* menekan tombol selengkapnya akan mendapatkan tampilan seperti Gambar 20 yaitu *detail testimoni*. *Detail testimoni* berisi artikel terkait dan cerita lengkap *testimoni*.



Gambar 208. *Detail Testimoni*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, implementasi dan evaluasi perancangan user interface/user experience dengan metode *Google Design Sprint* dan *A/B Testing* pada *website startup* Qtaaruf, menghasilkan *prototype final* yang memiliki:

1. Skema warna senada, merupakan hasil turunan dari warna utama Qtaaruf, sebagai bentuk *branding* dalam *website*.
2. Font Segoe UI yang mudah dibaca user, pada segala elemen.
3. Gabungan dari *prototype A & B*. *Prototype A* terpilih untuk *feature* pendaftaran dengan hasil 68,75%, galeri, *testimoni*, dan proses taaruf sebesar 100%, dan *prototype B* terpilih *feature subscribe* sebesar 100%.
4. *Ilustrasi/icon* yang sesuai pada setiap elemen yang terkait dengan jenis *flat design*.
5. *Layout* yang konsisten pada setiap halaman, terbagi menjadi 3 area, terdiri dari *header*, *body*, dan *footer*.
6. Notifikasi pada setiap interaksi yang dilakukan *user* terhadap *website*.
7. *Feature* tambahan yang relevan seperti *like*, *comment & share* dihalaman galeri, untuk meningkatkan interaksi dengan *website*.

8. *User experience* yang sesuai dengan *mindset* responden untuk mendapatkan informasi atau mencapai tujuan.

SARAN

Pada penelitian ini, *prototype* yang dihasilkan berfokus pada tampilan *website* yang dioperasikan dalam *device desktop*, sehingga dapat dikembangkan lagi, yakni membuat tampilan *prototype* dalam segala ukuran *device*, sehingga mampu menghasilkan *prototype* yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Garrett, J J. 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: California: New Riders.
- Knapp, Jake , John Zeratsky, dan Braden Kowitz. Maret 2016. *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. New York.
- Krug, Steve. 2004. *Don't Make Me Think, Revisited A Common Sense Approach to Web Usability*. peachpit.
- Marketo. 2005. *The Power of A/B Testing*. Marketo.
- RI, Kementrian Kesehatan. 2009. *Riset Kesehatan Dasar*. <http://depkes.go.id/>.