

## Tugas 7

### Validasi Ide Produk melalui Usability Testing dan A/B Testing

#### Tujuan Tugas:

Melakukan validasi terhadap ide dan prototipe yang telah dirancang melalui metode **Usability Testing (UT)** dan/atau **A/B Testing** untuk mengetahui apakah solusi yang dibuat benar-benar efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### Instruksi Tugas:

##### 1. Pendahuluan

- **Judul:** Validasi Ide Produk untuk [Nama Produk]
- **Deskripsi singkat** tentang produk/prototipe yang divalidasi.
- **Tujuan pengujian:** menjelaskan mengapa perlu dilakukan validasi (misalnya: menguji efektivitas fitur utama, mengetahui preferensi pengguna, menemukan pain points, dll.)

##### 2. Usability Testing (UT)

Lakukan *usability testing* terhadap prototipe yang telah dibuat pada tugas sebelumnya.

- **Peserta Pengujian:** Minimal 3 orang (boleh dari target user persona sebelumnya).
- **Tugas Realistis yang Diberikan:** Buat minimal 2–3 skenario tugas, misalnya: “Silakan login dan lakukan pemesanan layanan,” atau “Cari dan tambahkan produk ke keranjang.”
- **Metode Pengujian:** Pilih metode langsung (in-person) atau jarak jauh (remote).
- **Dokumentasi:** Rekam hasil observasi dan catat temuan utama (misalnya: kesulitan navigasi, fitur tidak ditemukan, dsb.)
- **Feedback Pengguna:** Kumpulkan tanggapan verbal atau tertulis (boleh via Google Form sederhana).

##### 3. A/B Testing (Opsional tapi Dianjurkan)

Jika memungkinkan, lakukan eksperimen A/B sederhana terhadap salah satu elemen dalam prototipe.

- **Contoh perubahan:** Warna tombol, teks CTA (Call to Action), tata letak halaman, atau posisi fitur utama.
- **Kelompokkan pengguna:** Misalnya 1 orang mencoba versi A, 1 orang mencoba versi B.
- **Hipotesis:** Gunakan template:

Berdasarkan [evidence], kami percaya bahwa jika kami mengganti [perubahan] untuk [segmen pengguna], maka akan membantu mereka dalam [impact]. Kami akan tahu hal ini benar jika terlihat [perubahan metrik].

- **Hasil:** Catat respon pengguna (subjektif atau metrik sederhana seperti kecepatan menyelesaikan tugas, tingkat klik, preferensi visual, dll.)

#### 4. Analisis Hasil & Refleksi

- **Temuan Penting:** Apa insight utama dari hasil UT/A/B Testing?
- **Revisi atau Rencana Iterasi:** Apa yang akan diubah atau disempurnakan dari prototipe berdasarkan hasil pengujian?
- **Dampak untuk Produk:** Apakah validasi ini mendukung ide awal atau justru memberikan arah baru?

#### Format Laporan:

- Format PDF
- Panjang: 3–5 halaman
- Boleh disertakan:
  - Tabel skenario usability testing
  - Screenshot prototipe versi A dan B (jika ada A/B Testing)
  - Cuplikan umpan balik dari pengguna
- Boleh dikerjakan berdasarkan format presentasi visual (bukan hanya teks formal), asalkan informatif dan rapi

#### Kriteria Penilaian:

Aspek Penilaian	Bobot
Kelengkapan dan ketepatan isi	30%
Kualitas observasi dan analisis	30%
Kreativitas dan penyajian visual	20%
Refleksi dan perencanaan iterasi	20%