

USABILITY STUDY PADA RANCANGAN WEBSITE PLAYDATE DENGAN PERMAINAN EDUKATIF (*LEARNING KIT*)

Catlyn Jeniffer¹, Kevin Andriano², Felicia Tandiono³, Neala Hendy⁴, Devanny Gumulya⁵

¹⁻⁵Desain Produk, School of Design, Universitas Pelita Harapan

e-mail: 01025200012@student.uph.edu¹, 01025200006@student.uph.edu²,
01025200009@student.uph.edu³, 01025200002@student.uph.edu⁴, devanny.gumulya@uph.edu⁵

Received: March, 2023

Accepted: March, 2023

Published: March, 2023

ABSTRACT

Various methods can be used to initiate early childhood development, one of which is a learning kit that can be obtained through a website that facilitates ordering. To fulfill users' wishes for learning kit information, communication with children's friends, and knowledge of playdate facilities, the Writer's team conducted research to build the Playfield website. The website features a playdate booking function and a chat feature for connecting with playdate friends. After reaching the final stage of development, the website was tested with six users, who reported an average satisfaction score of 8.8. The results of this analysis provide valuable insights for future improvements to the website.

Key words: Children, Playdate, Communication, Website

ABSTRAK

Perkembangan anak usia dini dapat dimulai melalui berbagai metode, salah satunya adalah learning kit. Memperoleh sebuah learning kit, dapat dicapai melalui website yang dapat memudahkan pemesanan. Untuk itu, tim Penulis melakukan penelitian untuk membangun sebuah website yang sesuai dengan keinginan pengguna yaitu, terpenuhinya informasi terkait mainan learning kit, berkomunikasi dengan teman anak secara lebih dekat, dan mengetahui fasilitas yang digunakan pada playdate. Ketiga capaian ini dapat dilihat pada website Playfield yang dikembangkan oleh tim Penulis. Hasil yang didapatkan merupakan website booking playdate dengan fitur chat dengan teman playdate. Setelah website ini mencapai tahap final, dilakukan lagi analisa dan pemberian task kepada 6 user yang menghasilkan nilai rata-rata 8.8. Melalui analisa ini, didapatkan lagi hasil yang lebih sesuai dan bagian yang harus ditingkatkan kedepannya.

Kata Kunci: Anak-anak, Playdate, Komunikasi, Situs Web

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia prasekolah adalah tahap penting dalam pengembangan potensi yang mereka miliki baik secara fisik maupun mental untuk mempersiapkan mereka sebelum memasuki sekolah. Terdapat Undang-undang No.20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan lebih lanjut [1].

Pendidikan anak usia dini dimulai dari lahir hingga usia delapan tahun menurut [2]. Proses yang cukup intens dari usia tumbuh kembangnya ini mendukung anak untuk belajar dari mana saja, kapan saja, dan dimana saja. Untuk membantu perkembangan anak secara maksimal maka dibutuhkan mainan edukatif dan salah satunya adalah *learning kit* atau media edukatif. *Learning kit* membantu peserta didik

dengan menstimulasi tumbuh kembang anak melalui belajar sambil bermain untuk mendukung perkembangan emosi, sosial, fisik, bahasa, maupun kemampuan kognitifnya anak. Maka dari itu, *learning kit* merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu yang baru, menumbuhkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran [3].

Learning kit merupakan sekumpulan bahan ajar beserta alat bantu yang dapat digunakan secara individu ataupun secara berkolaborasi yang disajikan dalam bentuk teks, diagram, foto, grafik, alat peraga maupun video (Narullia et al., 2021). Media pembelajaran *learning kit* ini memiliki cakupan luas karena segala hal dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran, maka dari itu sangat penting pembelajarannya didukung dengan *learning kit* yang edukatif dan berkualitas. Untuk itu dibutuhkan layanan yang menyediakan *playdates* (temu main) menggunakan *learning kit* namun, disayangkan layanan yang menyediakan *learning kit* masih sangat minim. Hal ini dikarenakan, pembelian *learning kit* dalam jumlah banyak dan variatif tentunya akan menjadi pertimbangan baik dalam faktor finansial maupun dari fungsionalitas produk yang mungkin hanya dapat terpakai dalam kurun waktu cukup singkat. Dengan begitu, pada studi ini didesain *website* yang menyediakan layanan *playdates* dengan *learning kit*.

Untuk mendukung perancangan *website*, tim penulis melakukan *user research* tentang kebiasaan orang dalam membeli mainan edukatif. Berdasarkan data survei dan wawancara yang dilakukan pada 10 orang tua dengan latar belakang umur diatas 30 tahun dan yang tertua adalah 53 tahun. Pekerjaan mereka bervariasi, namun masih aktif berkarir dalam naungan perusahaan swasta. Semua narasumber berdomisili Jakarta dan Tangerang. Jumlah anak yang mereka miliki antara 1 sampai 3 anak. Dari proses wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kebanyakan dari orang tua tertarik dan ingin melakukan *playdate* karena mereka ingin berkumpul bersama sesama orang tua. Sosialisasi antar anak itu sendiri dirasa penting karena bermanfaat bagi perkembangan anak. Dimana juga dibutuhkan faktor eksternal selain dari keluarga di rumah untuk anak dapat lebih berkembang. Selain itu orang tua juga ingin anak mereka dapat menambah teman baru di luar dari teman sekolahnya. Orang tua dan anak juga dapat bermain bersama dengan teman-teman mereka yang lain.
2. Enam dari sepuluh responden menyatakan memilih teman *playdate* dari kenalan orang tua, hal ini dikarenakan para orang tua sudah saling kenal, lingkungannya terasa aman dan nyaman, lalu juga karena sama-sama memiliki anak. Ada juga yang beranggapan keluarga yang positif sehingga *circle* juga dapat diyakini positif. *Playdate* ini juga mereka lakukan agar tahu bagaimana cara anak beradaptasi dengan teman sebaya.
3. Para orang tua cenderung memilih untuk mengajak tempat yang aman dan familiar seperti rumah, rumah teman, taman bermain, maupun *mall*. *Mall* termasuk aman karena menurut tim penulis, jangkauan pengawasan orang tua masih mudah untuk dilakukan. Pemilihan tempat ini dilakukan dengan pertimbangan akses yang mudah kepada kebutuhan anak yang variatif, seperti toilet, tempat ganti popok, tempat memanaskan makanan dan susu, lalu area makan yang nyaman dan bersih. Banyaknya orang yang berinteraksi agar anak bisa fokus saat makan juga merupakan pertimbangan orang tua.
4. Ketika orang tua mengajak anaknya *playdate*, mereka yang memiliki anak masih kecil cenderung mempersiapkan kebutuhan yang berkaitan pada kondisi fisik anak seperti pakaian, pokok, dll. Dibandingkan dengan orang tua yang memiliki anak lebih besar secara umur, mereka mempersiapkan hal yang lebih sederhana seperti *snack* atau minum. Bahkan, mereka tidak perlu ribet membawa barang karena alat bahan sudah disiapkan di tempat.
5. Saat *playdate* kegiatan yang biasa dilakukan adalah bermain, makan bersama, dan membuat prakarya. Terdapat juga orang tua yang mengajak anaknya berlibur serta kuliner bersama. Orang tua akan memilih mainan yang bisa dijadikan bahan interaksi dan eksplorasi anak namun, tetap aman dimana tidak tajam, bahannya aman untuk kulit ataupun jika masuk mulut, ukuran yang cukup besar agar tidak tertelan, dan mudah dalam perawatannya.
6. Dari jawaban para orangtua, dapat disimpulkan bahwa *playdate* yang ideal bagi mereka adalah anak-anak dapat bermain dengan teman sebaya mereka pada hari *weekend* atau hari libur, tempat yang dikunjungi aman dan suportif, dapat melakukan sharing bersama antar orang tua sehingga bisa diterapkan kepada anaknya. Hal ini dapat menunjukkan bahwa para orang tua memilih waktu santai sebagai waktu yang tepat untuk bermain bersama anak. *Playdate* saat akhir pekan juga dilakukan karena faktor waktu yang mendukung dimana biasanya orang tua tidak bekerja di waktu tersebut.

7. Mayoritas dari orang tua tidak memiliki masalah dalam menjalankan *playdate* namun, tetap ada beberapa orang tua yang mengalami kendala berkaitan dengan persiapan dan hal yang tidak diduga seperti anak sakit ataupun waktu yang kurang tepat.
8. Responden masih belum *familiar* atau belum dengar dengan adanya *website* komunitas *online* yang mengadakan kegiatan *playdate* berbayar dan dapat dipesan kapan pun dimana pun. Menurut responden, ide tersebut sebenarnya menarik namun, juga perlu diperhatikan karena kegiatannya dilakukan bersama orang asing jadi orang tua harus tahu sedikit informasi mengenai anak lain dari cara bermain, latar belakangnya, atau informasi *playdate*nya diadakan dimana, akses saat bermain, lalu informasi mendasar lainnya. Semuanya harus jelas agar orang tua yang memiliki waktu santai terbatas hanya pada *weekend* saja tidak perlu bingung untuk memilih tempat dan menentukan kegiatan apa yang akan dilakukan saat *playdate* karena sudah ada pilihan yang dapat dipilih sesuai dengan kemauan pribadi dan dapat mengenal teman baru lewat komunitas online ini.

Melalui wawancara diatas, dapat dikategorikan menjadi 3 topik utama yang diringkaskan dalam bentuk 5 *why*. Berikut dibawah adalah tabel 5 *why*.

Tabel 1. 5 *Why*
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022]

	Faktor Produk Dalam Kegiatan Playdate	Faktor Orang Dalam Kegiatan Playdate	Faktor Teman Dalam Kegiatan Playdate
Goal	Orang ingin mengetahui karakteristik dari informasi produk kegiatan yang digambarkan di website	Orang ingin mengetahui informasi playdate anak	Orang ingin mengetahui fasilitas playdate
Why 1	Untuk harga yang tidak mahal dan dapat membuat kegiatan yang menyenangkan	Karena anak mengalami dengan siapa anak bermain	Untuk mengetahui apakah fasilitas bermain bermain yang disediakan
Why 2	Demi kenyamanan anak saat bermain dengan alat yang bersih	Supaya orang tua merasa lebih baik dengan teman main yang anak dan muncul rasa aman dan nyaman	Orang tua ingin melihat apakah fasilitas untuk membuat anak terduga dapat di akses
Why 3	Karena anak main tanpa pengawasan, jika terbelah jadi bisa sendiri main dan bisa berinteraksi, bisa jadi belajar dengan teman	Orang tua ingin mengetahui informasi detail dan seberapa banyak mainan dan alat, umur dengan tingkat perkembangan yang sesuai	Anak main bisa supelannya banyak, dan tempat ganti baju, membereskan mainan, dll
Why 4	Agar tidak bisa membahayakan mainan yang dapat dimasukkan dalam mulut dan main yang tidak	Agar anak bisa main dengan teman yang disukai	Mempertahankan orang tua agar tidak perlu membawa barang yang berlebihan
Why 5	Anak bisa berinteraksi dengan alat yang disediakan, dan bisa berinteraksi dengan teman yang lain	Anak bisa berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan yang baru	Agar orang tua bisa fokus dalam area yang dibutuhkan anak

Setelah dilakukan analisa 5 *why* maka penelitian difokuskan pada mengatasi masalah kurang lengkapnya informasi pada *website*. Informasi tersebut berupa informasi mengenai *learning kit*, anak-anak yang ikut serta dalam *playdate*, dan fasilitas yang disediakan selama *playdate*. Dengan begitu, dibutuhkan *website* yang jelas alurnya serta lengkap dengan informasi yang dibutuhkan mulai dari faktor mainan, fasilitas, teman bermain, dan detail lainnya sehingga orang tua dapat menjadwalkan *playdate* untuk anaknya dengan mudah. *Playdate* ini tentunya akan bermanfaat bagi anak karena anak dapat bermain dengan teman sebayanya menggunakan mainan edukatif yang aman dan dapat meningkatkan motorik anak.

Playfield merupakan komunitas *playdate online* yang menggunakan sistem *booking* sehingga orang tua dapat menjadwalkan waktu *playdate* anaknya kapanpun dan dimanapun. *Playdate* yang disediakan tidak sekedar bermain namun, menambah ilmu dengan mainan edukasi atau *learning kit* yang disediakan oleh perusahaan. Melalui *website* ini fitur yang ingin ditonjolkan adalah daftar fasilitas yang disediakan serta informasi lengkap mengenai *learning kit* yang disediakan. Alasannya adalah, orang tua tentunya ingin anaknya bermain di lingkungan yang kondusif serta menggunakan mainan yang edukatif tanpa membahayakan kesehatan atau fisik anak-anak. Lalu, *website* ini juga menyediakan fitur *chat* yang dimana anak-anak dapat mendapatkan kontak lawan bermainnya saat *playdate* melalui *website Playfield*. Melalui fitur *chat* ini, harapannya adalah anak-anak dapat menjalin hubungan yang lebih erat dan dapat bertemu kembali di *playdate* berikutnya.

Sebagaimana yang sudah disampaikan diatas, orang tua dapat dapat dengan mudah menjadwalkan waktu *playdate* untuk anaknya secara *online*. Dengan begitu, *target market* dari perusahaan ini adalah orang tua yang bekerja *full time* dan tidak memiliki waktu untuk mempersiapkan *playdate* untuk anaknya. Hal ini dapat menjadi opsi yang baik bagi orang tua untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan bersosialisasi anak melalui *playdate* yang ditawarkan oleh perusahaan.

Terlebih lagi *website* ini dapat diakses kapanpun sehingga orang tua dapat menjadwalkan *playdate* anaknya dengan fleksibel. Lalu, untuk jadwal *playdate*-nya sendiri sudah diatur khusus untuk di akhir pekan supaya orang tua dapat menemani anaknya bermain.

Untuk tampilan dari *website* ini didesain khusus untuk pengguna desktop karena terdapat informasi yang cukup lengkap dan akan lebih nyaman untuk dibaca melalui desktop. Berikut merupakan alur dari penggunaan *website Playfield* dari awal hingga pemesanan *playdate*.



Gambar 1. User flow Website Playfield
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022]

TINJAUAN PUSTAKA

Usability study adalah suatu metode dimana produk dievaluasi atau dinilai oleh sekelompok representatif dengan memberikan mereka tugas untuk diselesaikan [4]. Tugas tersebut berguna untuk mengetahui apakah pengguna dapat mencapai target utama dari produk dan apakah produknya mudah digunakan atau tidak oleh orang awam. Selain untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan keberhasilan produk, [5] mengatakan bahwa *usability study* dapat membantu pemilik produk untuk menemukan permasalahan yang belum terungkap, keinginan pengguna, dan kesulitan yang dihadapi pengguna. Selama proses ini, pemilik produk dapat melakukan observasi terhadap bermacam-macam tindakan yang diambil oleh sekelompok orang demi menyelesaikan tugasnya. Metode ini dapat berlangsung secara berkala, dari awal pengembangan produk hingga produk tersebut selesai dirancang.

Usability study ini penting dilakukan demi mendapatkan perspektif orang lain. Hal ini dikarenakan, suatu produk tentunya dirancang untuk orang lain yang memiliki preferensi dan latar belakang yang berbeda-beda. Bahkan, menurut [6] terkadang orang lain dapat melihat kelebihan dan kekurangan produk yang pemilik produk belum tentu menyadarinya. Dengan begitu, metode ini penting dilakukan guna mendapatkan perspektif dari bagaimana user menggunakan produk Anda dalam kehidupan nyata. Semakin banyak perspektif orang lain maka, pemilik produk dapat memperbaiki produknya menjadi lebih baik sehingga persentase keberhasilan dalam mencapai target utama dari produk pun semakin tinggi.

Terdapat 3 kategori utama dalam menjalankan *usability study*, yaitu *qualitative or quantitative, moderated or unmoderated, dan remote or in-person* [7]. Untuk penelitian ini, metode *usability study* yang digunakan adalah *moderated or unmoderated*. *Moderated* merupakan sebuah metode yang membutuhkan pendamping atau moderator untuk mengarahkan *user* dalam menggunakan produk yang ingin dinilai. Hal ini mengakibatkan, *user* menjadi lebih terkontrol dalam pelaksanaan penilaian tersebut sehingga pemilik produk dapat melakukan pertanyaan lanjutan terhadap keputusan yang diambil selama penilaian. Berbeda dengan *moderated*, *unmoderated* merupakan metode dimana *user* hanya diberi tugas untuk diselesaikan tanpa ditemani. Dengan metode ini, *user* berada di lingkungan yang tidak dikontrol oleh siapapun sehingga hasil yang didapatkan berdasarkan insting dari masing-masing *user*. Lalu, hasil yang didapatkan melalui metode ini dinilai lebih mendekati dengan bagaimana orang awam akan menggunakan produk tersebut. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan metode *unmoderated* sehingga tim peneliti dapat mendapatkan hasil pengerjaan tugas dengan lebih universal.

Menurut [8] untuk mengukur kemudahan dan keefektifan produk, produk harus dilalui *usability study metric*. *Usability study metric* adalah suatu sistem untuk menguji efisiensi, efektivitas, dan kepuasan *user* dalam menggunakan produk. Suatu produk dikatakan efisien apabila *user* dapat menyelesaikan tugas tersebut dengan cepat dan benar. Maka dari itu, efisiensi membahas mengenai waktu pengerjaan *user* dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Lalu, ada efektivitas yang menguji keberhasilan dalam menyelesaikan tugas dan jumlah *error* yang dilakukan selama pengerjaan tugas tersebut. *Error* disini meliputi sengaja dan tidak sengaja dimana sengaja berarti *user* memang salah dalam mengambil keputusan atau menginput data, sedangkan tidak sengaja berarti *user* melakukan kesalahan seperti *typo*, dll. Yang terakhir adalah menguji kepuasan *user* dimana *user* diminta untuk menilai produk secara keseluruhan dari berbagai aspek. Produk dapat dikatakan memuaskan apabila *user* merekomendasikannya kepada orang lain. Dari ketiga aspek tersebut, penelitian ini berfokus pada efisiensi dan efektivitas dari *website* yang dibangun oleh tim peneliti.

METODE PENELITIAN

Berikut merupakan langkah-langkah dalam menyusun metode penelitian.

1. Penetapan *User Goal*

Pada awalnya *Playfield* sendiri memiliki dua tujuan atau *goal* penting yang ingin *Playfield* berikan kepada *user*. Dua tujuan penting tersebut adalah pemesanan *playdate* yang mudah dan efisien lalu *Playfield* juga ingin meningkatkan *skill* bersosialisasi pada anak agar anak juga dapat mendapat teman baru maupun koneksi baru melalui fitur baru yang *Playfield* sajikan kepada *user*.

2. Perumusan *Task*

Dalam perumusan *task*, tim memberikan 3 *task* berdasarkan faktor-faktor sebagai berikut.

- Membuat *task* berdasarkan tujuan ataupun *goal* yang tim harapkan kepada *user* saat memesan *playdate*.
- Membuat *task* dengan memberikan contoh masalah yang biasanya dihadapi saat pemesanan *playdate*.
- Membuat *task* berdasarkan fitur baru yang ditawarkan *Playfield* kepada *user* untuk memberikan pengalaman baru dalam pemesanan *playdate* secara *online*.

Dari faktor-faktor tersebut, *task* yang dibuat sebagai berikut.

- Ketika akhir pekan, orang tua ingin membuat jadwal anak bermain *playdate*. Anaknya saat ini berusia 5 tahun dan sedang ingin mempelajari permainan interaktif tentang tubuh. Dengan begitu, *learning kit* yang cocok yang dimainkan adalah "*My body*." Untuk jadwal *playdate*-nya adalah di tanggal 11 Desember 2022, jam 10 pagi.

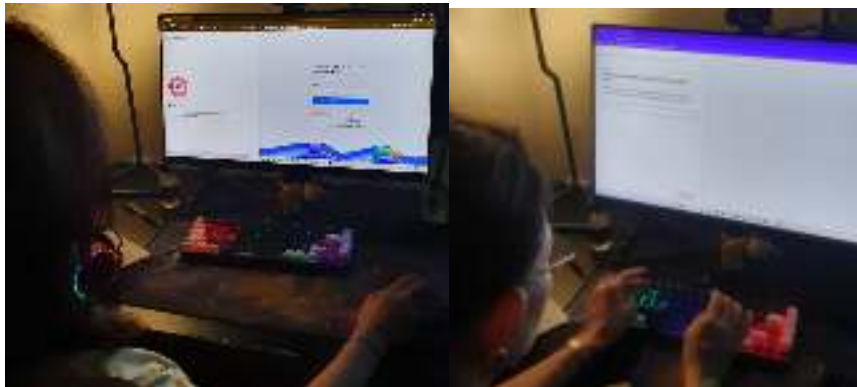
- Saat ini orang tua memiliki jadwal kerja yang cukup padat sehingga mereka lupa dengan jadwal *playdate* anaknya. Cari tanggal dan jam pemesanan *playdate* yang sudah di-booking sebelumnya.
- Anak Anda ingin bermain lagi dengan orang yang dia temukan ketika *playdate*. Cari dan obrol teman yang kalian temui lalu ajak dia untuk *playdate* lagi.

3. Pemilihan Responden

Pemilihan responden dilakukan dengan memilih 6 responden yang sekiranya tidak mengetahui *playdate* sampai yang pernah melakukan *playdate*. Dari 6 responden yang dipilih, *Playfield* membaginya ke dalam 3 kelompok, yaitu *beginner*, *intermediate*, dan *advance*. *Beginner* merupakan orang yang belum pernah mendengar tentang *playdate* ataupun melakukan *playdate* sekalipun. *Intermediate* merupakan orang yang sudah pernah mendengar atau mengetahui tentang *playdate* namun belum pernah melakukannya sama sekali. *Advance* merupakan orang yang mengetahui *playdate* dan juga sudah pernah melakukan *playdate*.

4. Pelaksanaan Usability Study

Pelaksanaan *usability study* dilakukan melalui *website Maze* yang dimana tim membuat beberapa *task* yang sudah dijelaskan di atas yang nantinya akan dikerjakan responden. Lalu setelah responden mengerjakan *task* yang sudah diberikan, hasilnya akan dianalisa berdasarkan efisiensi dan efektivitas *website*-nya. Saat pengerjaan, tim juga menghitung durasi pengerjaan yang dilakukan setiap responden untuk mengetahui perbedaan dari ketiga kelompok responden tersebut. Tim juga meminta saran dan menilai tampilan *website Playfield* kepada para responden di akhir pengerjaan untuk mendapatkan masukan-masukan yang diberikan oleh responden.



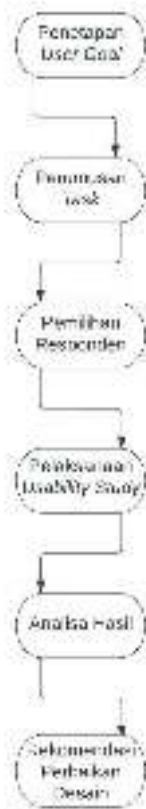
Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan *Usability Study*
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022]

5. Analisa Hasil

Setelah *user* mengerjakan *task* yang sudah dibuat oleh tim, barulah dapat dilihat hasil dari pengerjaan *Maze*. Hasil yang didapat akan dilihat perbedaan waktu dan kesulitan masing-masing kelompok responden saat melakukan pemesanan pada *website Playfield*. Tim juga dapat menganalisa saran dan penilaian tampilan *website Playfield* yang nantinya dapat dikembangkan agar lebih optimal dalam pengalaman pemesanan *playdate* secara *online*.

6. Rekomendasi Perbaikan Desain

Dari hasil analisa yang didapat, tim dapat melihat beberapa masukan-masukan desain untuk *website Playfield* oleh para responden yang nantinya akan diperbaiki dan ditingkatkan agar pemesanan *playdate* dapat lebih baik dan terlihat menyenangkan. Perbaikan desain pada *website* ini diharapkan juga dapat lebih memudahkan para orang tua dalam pemesanan *playdate* nantinya karena itulah tujuan atau *goal* yang sudah *Playfield* tuju dari awal kepada *user*.



Gambar 3. Diagram Metode Penelitian
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

Dari 6 responden dapat disimpulkan beberapa hal:







- *Task* termudah bagi *user* adalah *task* pertama dimana *user* diminta untuk menjadwalkan *playdate*.
- *Task* tersulit bagi *user* adalah *task* kedua dimana *user* diminta untuk menemukan kembali *detail* pemesanan *playdate*.
- Kendala atau kesulitan terbesar yang dihadapi *user* adalah pada *task* pertama, khususnya di *page* pemilihan tanggal dan jam *playdate*. Hal ini dapat dilihat dari persentase *misclick* terbesar berada pada *page* tersebut.
- Rata – rata waktu pengerjaan per *task* adalah sekitar 30-60 detik dimana *task* kedua merupakan *task* tercepat untuk diselesaikan dengan durasi pengerjaan 33 detik. Lalu ada *task* ketiga dengan durasi pengerjaan 36 detik dan *task* pertama menjadi *task* terlambat untuk diselesaikan dengan durasi pengerjaan 67 detik.
- Rata – rata skala kemudahan pengoperasian website adalah 8/10 dimana *task* pertama adalah *task* termudah kemudian dilanjutkan dengan *task* ketiga dan yang terakhir adalah *task* kedua.



Gambar 4. Heatmap Landing Page
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022]

- Gambar diatas merupakan tampilan dari *heatmap landing page*. Bila dilihat dengan seksama maka perhatian *user* terbesar berada di *action button*, yaitu "*Book Now*" *button*. Hal ini menunjukkan bahwa *user* memahami bahwa tujuan dari *website* ini adalah untuk menjadwalkan *playdate* anak.

Berikut adalah tabel yang berisikan data pengerjaan *task user* yang akan membantu dalam analisa tim peneliti.

Task 1					
Responden	Usia	Pekerjaan	Katagori	Waktu pengerjaan	Berhasil/tidak berhasil
Michelle	28	Pegawai swasta	Beginner	1 menit 54 detik	Berhasil
Susana	35	Ibu rumah tangga	Beginner	1 menit 36 detik	Berhasil
Ina	33	Ibu rumah tangga	Intermediate	28 detik	Berhasil
Mega	50	Pengusaha swasta	Intermediate	1 menit 31 detik	Berhasil
Vicky	32	Pegawai swasta	Advance	21 detik	Berhasil
Siska	28	Pegawai swasta	Advance	52 detik	Berhasil
Task 2					
Responden	Usia	Pekerjaan	Katagori	Waktu pengerjaan	Berhasil/tidak berhasil
Michelle	28	Pegawai swasta	Beginner	1 menit 46 detik	Berhasil
Susana	40	Ibu rumah tangga	Beginner	28 detik	Berhasil
Ina	33	Ibu rumah tangga	Intermediate	37 detik	Berhasil
Mega	50	Pengusaha swasta	Intermediate	18 detik	Berhasil
Vicky	32	Pegawai swasta	Advance	6 detik	Berhasil
Siska	28	Pegawai swasta	Advance	7 detik	Berhasil
Task 3					
Responden	Usia	Pekerjaan	Katagori	Waktu pengerjaan	Hasil screenshot maze
Michelle	28	Pegawai swasta	Beginner	51 detik	
Susana	40	Ibu rumah tangga	Beginner	1 menit 2 detik	
Ina	33	Ibu rumah tangga	Intermediate	48 detik	
Mega	50	Pengusaha swasta	Intermediate	13 detik	
Vicky	32	Pegawai swasta	Advance	14 detik	
Siska	28	Pegawai swasta	Advance	31 detik	

- Setiap *user* berhasil melakukan *task* yang diberikan, namun dengan durasi pengerjaan yang berbeda-beda. Dapat dilihat bahwa *advance user* lebih cepat menyelesaikan setiap *task* yang diberikan dibanding *beginner user*.

Pembahasan

Usability study dilakukan kepada 6 *user* yang dibagi menjadi 3 kelompok berdasarkan tingkat pemahamannya mengenai *playdate*, yaitu *beginner*, *intermediate*, dan *advance*. Meskipun ketiga kelompok tersebut memiliki pemahaman yang berbeda-beda, semuanya berhasil dalam mengerjakan 3 *task* yang telah diberikan. Untuk *task* yang pertama dan terutama dari target tim peneliti adalah *task*

untuk menjadwalkan *playdate*. Melalui task ini, user diminta untuk menjadwalkan *playdate* dengan *learning kit* “My Body” pada tanggal 11 Desember 2022, pk. 10.00 pagi. Semua *user* berhasil melakukan *task* ini dengan *path* yang sudah ditentukan dan mendapatkan penilaian 8,8/10 untuk kemudahannya. Oleh karena *task* pertama membutuhkan banyak tahapan yang berawal dari membuat akun hingga menentukan tanggal dan waktu, *task* ini menghabiskan waktu yang paling banyak untuk diselesaikan oleh *user*, yaitu 67 detik.

Kemudian ada *task* kedua, yaitu *user* diminta untuk melihat kembali informasi pemesanan *playdate* yang meliputi tanggal dan jam *playdate*. Semua *user* berhasil menyelesaikan *task* ini namun, *task* kedua dinilai *task* tersulit karena mendapatkan rating kesuksesan sebesar 66,7% dan penilaian 8/10 untuk kemudahannya yang merupakan nilai terendah diantara 2 *task* lainnya. Selain mendapatkan nilai yang terendah, sebanyak 2/6 *user* menggunakan *path* lain yang tidak ditentukan oleh tim sebelumnya. Terdapat kesamaan antara 2 *user* tersebut dimana keduanya menggunakan langkah-langkah yang sama seperti menjadwalkan *playdate* atau mengunjungi *product page* supaya dapat sampai ke *page dashboard*. *Page dashboard* inilah yang berisikan informasi detail mengenai riwayat pemesanan. Padahal, seharusnya *user* dapat langsung mengklik *profile* yang terletak di navigasi setelah melakukan *sign in*, seperti yang dilakukan oleh 4 *user* lainnya. Kendala ini dapat terjadi karena *website Playfield* belum menyediakan informasi mengenai bagaimana *user* dapat melihat kembali detail pemesanan. Untuk orang awam yang kurang paham dengan penggunaan *website* akan kesusahan dalam mencari ataupun menginterpretasi sendiri cara melihat *dashboard*. Selain itu, posisi serta ukuran dari *profile* mungkin kurang besar sehingga memungkinkan bagi *user* untuk tidak melihat dan melewatinya.



Gambar 5. Alternatif Path yang Diambil oleh User
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022]

Untuk *task* ketiga atau yang terakhir, *user* diminta untuk mengontak teman *playdate* melalui *website Playfield*. Untuk *task* ini, semua *user* berhasil menyelesaikannya dan mendapatkan nilai 8,2/10 untuk kemudahannya. Akan tetapi, untuk *task* ketiga memiliki kasus yang sama seperti *task* kedua dimana ada *user* yang menggunakan *path* lain demi menyelesaikan *task* tersebut. Maka dari itu, rating kesuksesan untuk *task* ketiga adalah 83,3%. Dari hasil *heatmap* pada *user* yang menggunakan *path* lain, dapat disimpulkan bahwa *user* telat menyadari atau melewati tampilan “Meet Others” pada navigasi *website* sehingga ia harus melalui langkah-langkah yang sama seperti menjadwalkan *playdate*. Padahal, daftar anak-anak yang tergabung sudah tertampil di *landing page* dan navigasi.



Gambar 6. Heatmap User yang Menggunakan Path Selain yang Sudah Ditentukan
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022]

Atas hasil yang didapatkan diatas, keputusan yang diambil *user* untuk menyelesaikan *task* yang diberikan mengacu pada analisa tim peneliti terhadap tampilan yang masih membingungkan *user* berdasarkan tingginya persentase *misclick*. Tampilan *page* yang memiliki persentase *misclick* tertinggi adalah pada *landing page* serta *page* pemilihan tanggal dan waktu *playdate* dimana setengah dari *user* salah mengklik atau *user* mengklik pada bagian luar dari *button*. Bahkan pada *page* pemilihan tanggal dan waktu *playdate*, rata-rata *user* menghabiskan waktu sekitar 25 detik di *page* tersebut. Dengan kesalahan mengklik ini, *user* pun dapat menghabiskan waktu yang cukup lama pada *page* tersebut dan berhenti melanjutkan penggunaan website ini.



Gambar 7. Heatmap Page Pemilihan Tanggal dan Jam *Playdate*
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022]

Selain itu, dialami kesulitan oleh *user* pada *task* kedua, terutama pada halaman *landing page* menuju *dashboard*. Dimana pengguna awalnya diminta untuk mencari jadwal *playdate* yang mereka telah pesan. Jadwal ini bisa ditemukan pada *dashboard*, akan tetapi terdapat 2 *user* yang mengalami kesulitan sehingga mereka keluar dari *path* yang seharusnya, sebagaimana yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hasilnya, keberhasilan rata-rata yang didapatkan hanyalah 66.7%. Nilai ini merupakan nilai terendah dari ketiga *task* yang diberikan. Pada halaman ini juga, jumlah *user* yang keluar merupakan tertinggi yaitu 2 orang pada halaman yang sama.



Gambar 8. Halaman Dimana *User* Keluar dari *Path* yang Seharusnya
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022]

KESIMPULAN

Dari keseluruhan proses yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *website Playfield* sudah dapat menjawab permasalahan mengenai kurang lengkapnya info *learning kit*, teman main anak yang dapat dihubungi lagi, dan fasilitas yang memadai karena sudah mendapat rata – rata nilai 8.8 dari 6 pengguna. *Website* ini memiliki banyak sekali fitur pada setiap halamannya, sehingga untuk orang yang baru pertama kali menggunakannya, akan mengalami kesulitan. Salah satu contohnya adalah kesulitan dalam mencari dan menginterpretasi informasi yang telah disajikan pada *dashboard*. Selain itu, karena posisi dan ukuran *icon profile* yang cukup kecil, membuat *user* mengalami kesulitan untuk melihatnya. Meskipun masih ditemukan kendala dari *website* ini, keenam *user* berpendapat bahwa *flow* dan desain *website* sudah baik.

Untuk itu, agar semakin sempurna maka rekomendasi atau hal yang dapat tim perbaiki dari segi desain dan *flow website* kedepannya adalah sbb:

1. Menambahkan *menu bar* dengan *button dashboard*. Dengan *button* ini, mungkin *user* menjadi lebih familiar atau terpicu untuk mengklik *button* tersebut.
2. Membesarkan *icon profile* untuk meningkatkan kesadaran pengguna akan keberadaannya.
3. Memindahkan section daftar anak di bagian landing page ke bagian agak atas untuk meningkatkan kesadaran *user* terhadap fitur baru yang ditawarkan *Playfield*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan anak Usia Dini*. Yogyakarta, 2002.
- [2] M. A. Ebbeck and M. Waniganayake, *Play in early childhood education : learning in diverse contexts*. 2010.
- [3] I. Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," *J. Lingk. Widyaiswara*, vol. 1, no. 4, pp. 402–416, 2014.
- [4] Maze, "8 Essential Usability Testing Methods for UX Insights | Maze," 2022. <https://maze.co/guides/usability-testing/methods/#moderated-unmoderated> (accessed Mar. 14, 2023).
- [5] J. M. C. Bastien, "Usability testing: a review of some methodological and technical aspects of the method," *Int. J. Med. Inform.*, vol. 79, no. 4, 2010, doi: 10.1016/j.ijmedinf.2008.12.004.
- [6] K. Moran, "Usability Testing 101," 2019. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>.
- [7] J. Moule, *UX Design Defined – Ux Design*. 2012.
- [8] Interaction Design Foundation, "What is Usability Testing? | IxDF," 2022. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/usability-testing> (accessed Mar. 14, 2023).