

MODUL TEORI DAN PRAKTIKUM PERTEMUAN 10

Mata Kuliah:
PROJECT DESIGN

Disusun Oleh:
Abdi Darmawan, S.T., M.T.I., Ph.D.
Sigit Yudi Prasetyo, S.Ds., M.Ds.



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
Tahun Ajaran Ganjil 2025-2026

Modul Teori Pertemuan 10 – Menjelaskan Evaluasi Desain

Tujuan Pembelajaran

- Mahasiswa memahami pentingnya evaluasi desain sebagai bagian dari proses iterasi.
- Mahasiswa mengenal metode **uji coba pengguna (*user testing*)** dan ***usability testing***.
- Mahasiswa mampu membuat laporan evaluasi untuk perbaikan desain.

Materi Pokok

1. Mengapa Evaluasi Desain Penting?

- Desain harus diuji untuk memastikan sesuai kebutuhan pengguna.
- Evaluasi membantu menemukan kesalahan atau kekurangan sebelum produk diluncurkan.
- Bagian dari siklus *design thinking* (*test & iterate*).

2. Jenis Evaluasi

- **Evaluasi formatif** → saat proses desain berlangsung (iteratif).
- **Evaluasi sumatif** → setelah desain selesai, untuk melihat efektivitas.

3. User Testing

- Menguji desain dengan target pengguna nyata.
- Metode: observasi, wawancara, kuesioner, catatan pengalaman pengguna.
- Contoh: aplikasi diuji oleh 5 mahasiswa untuk menilai kemudahan navigasi. / Voting dari Perancangan yang telah dibuat.

4. Usability Testing

- Fokus pada kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna.
- Aspek utama:
 - **Learnability** → mudah dipelajari.

- **Efficiency** → cepat digunakan.
- **Memorability** → mudah diingat.
- **Errors** → minim kesalahan.
- **Satisfaction** → menyenangkan digunakan.

5. Laporan Evaluasi

- Ringkasan hasil uji coba.
- Temuan masalah utama.
- Saran perbaikan.

Strategi Pembelajaran

- **Ceramah singkat:** pengenalan user testing & usability testing.
- **Simulasi kelas:** melakukan uji coba sederhana.
- **Diskusi kasus:** meninjau hasil evaluasi dari desain nyata.

Aktivitas Kelas

1. Pemaparan Dosen

- Menjelaskan metode evaluasi desain.
- Menunjukkan contoh laporan usability testing sederhana.

2. Simulasi Uji Coba

- Beberapa mahasiswa mencoba prototype temannya.
- Catat: apa yang mudah, sulit, membingungkan, atau menyenangkan.

3. Diskusi Kelompok

- Mahasiswa membahas hasil uji coba → menyusun poin evaluasi.

4. Sharing Kelas

- Tiap kelompok / Individu mempresentasikan hasil evaluasi singkat.

Modul Praktikum Pertemuan 10 – Presentasi Draft & Feedback

Presentasi Draft adalah tahap penyampaian hasil rancangan (draft desain, sketsa, atau prototipe) kepada pihak terkait seperti klien, dosen, atau tim. Tujuannya untuk memperlihatkan konsep, alur berpikir, serta bagaimana ide awal diwujudkan secara visual sebelum masuk tahap finalisasi.

Feedback adalah tanggapan, masukan, atau evaluasi dari audiens terhadap draft yang dipresentasikan. Feedback bisa berupa kritik, saran perbaikan, maupun apresiasi, yang berfungsi sebagai dasar penyempurnaan desain agar lebih sesuai dengan tujuan dan kebutuhan.

Tujuan: Mendapatkan masukan revisi.

Materi: Teknik presentasi & peer review.

Praktikum & Aplikasi: Power Point, Figma prototype.

Tugas: Revisi desain.

Output: Draft revisi.

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ini mahasiswa mampu memahami dan menerapkan tujuan dari presentasi draft dan Tujuan Feedback sebagai berikut:

Tujuan Presentasi Draft

- **Menyampaikan ide** – menunjukkan bagaimana konsep awal diwujudkan dalam bentuk visual atau rancangan.
- **Mengkomunikasikan alur berpikir desain** – menjelaskan logika, prinsip desain, dan alasan di balik pemilihan elemen visual.
- **Menghemat waktu dan sumber daya** – memastikan konsep sudah sejalan dengan kebutuhan sebelum masuk ke tahap produksi final.
- **Mendapatkan pemahaman bersama** – menyamakan persepsi antara desainer, klien, atau tim terhadap arah desain yang dikembangkan.

Tujuan Feedback

- **Evaluasi kualitas draft** – menilai apakah draft sudah sesuai dengan tujuan, pesan, dan target audiens.
- **Memberikan perbaikan** – menemukan kekurangan atau potensi yang bisa ditingkatkan sebelum finalisasi.
- **Meningkatkan efektivitas desain** – memastikan hasil akhir lebih tepat sasaran, komunikatif, dan menarik.
- **Membangun kolaborasi** – menjadikan proses desain sebagai kerja bersama antara desainer dan pihak terkait.

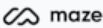
B. Deskripsi Materi

Dalam prosesnya, pengembangan desain, desainer perlu memahami perkembangan dan memperhatikan desain tetap menarik secara estetis, dan juga efektif menyampaikan pesan, perlu adanya uji coba pada tahapan prototype. Pengujian kegunaan membantu tim mengevaluasi bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu produk sehingga mereka dapat mendeteksi hambatan, meningkatkan keputusan desain, dan membangun pengalaman yang lebih baik. Metode-metode utama meliputi pengujian lab, penyelidikan kontekstual, pengujian gerilya, wawancara video, perekaman sesi, pengujian pohon, dan pengujian A/B. Pemilihan metode yang tepat bergantung pada faktor-faktor seperti anggaran, jangka waktu, dan apakah Anda memerlukan data yang dimoderasi, tidak dimoderasi, tatap muka, jarak jauh, kualitatif, atau kuantitatif.

Referensi: Referensi: <https://maze.co/guides/usability-testing/methods/>

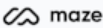
Data Kuantitatif dan Kualitatif

Quantitative	Qualitative
It measures users' performance on a given task, such as the percentage of users who completed a given task	It involves observing users to understand how they experience your product and why they performed certain actions
It enables you to validate design decisions and find usability issues	It's used to inform design decisions and gain in-depth insights into users' behaviors and emotions
Results consist of numerical data, statistics, and percentages	Findings are based on the researcher's impressions or user comments and feedback
Data is indirectly recorded while participants complete the tasks	Data is collected by observing users' interactions and reactions

 maze

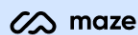
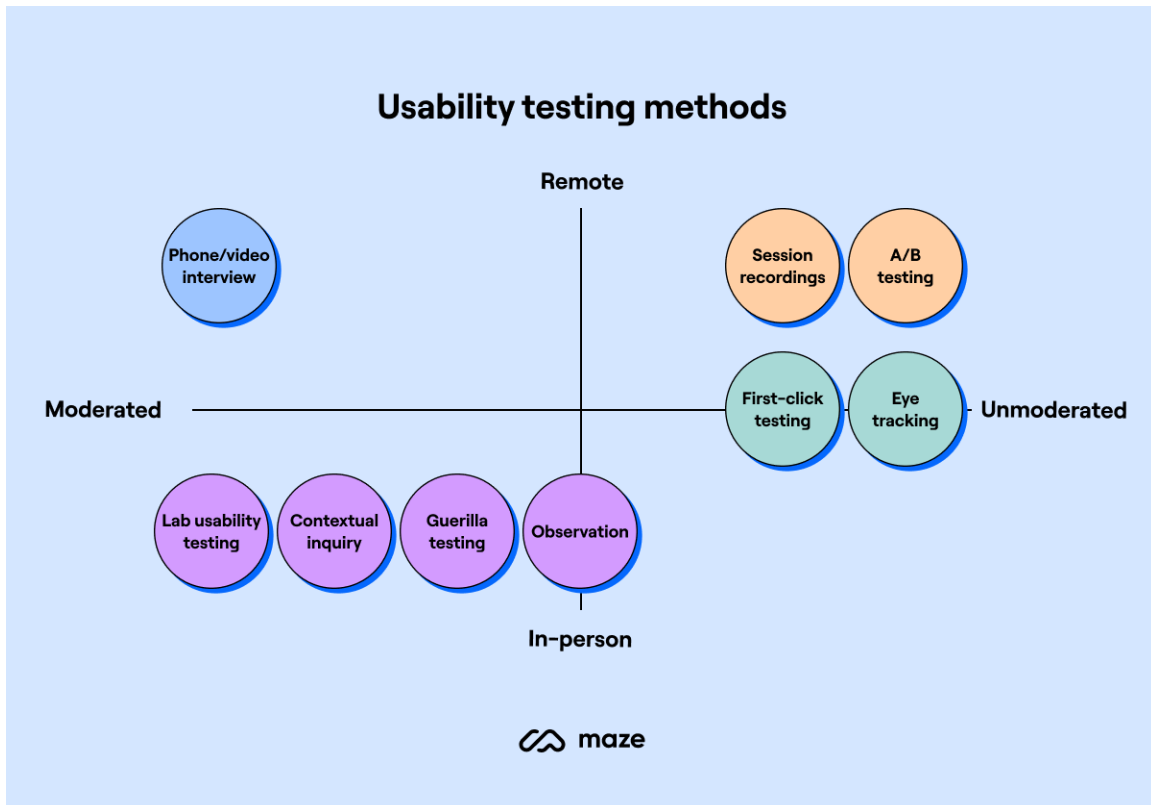
User Testing yang di Moderasi dan Tidak dimoderasi

Moderated	Unmoderated
It requires a moderator that guides the participants through the test	There's no one present as the participants complete the tasks
It gives you more control over the flow of the test	Great for testing a product in the users' natural context
It's often expensive and time-consuming	It has a lower cost and quicker turnaround
You can ask the participants follow-up questions about why they did something	There's no opportunity to delve into users' actions in real time
It allows you to get rich, qualitative insights from your users	It is useful for large-sample studies, such as quantitative testing

 maze

User Testing Jarak Jauh dan Tatap Muka

Remote usability testing	In-person usability testing
Participant's own environment	Controlled lab or field setting
Lower costs (no travel, equipment, or facility costs)	Higher cost (lab setup, participant compensation, travel)
Easier to test large numbers of users	Better for testing a small sample size
More accessible for participants, and wider geographic reach	Participant recruitment is limited to the geographic area



C. Aktivitas Praktikum

Mampu menyampaikan hasil rancangan awal (draft desain, sketsa, atau prototipe)

D. Contoh

	STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4	STEP 5
USER 1	●	●	●		
USER 2	●	●	●	●	●
USER 3	●	●	●	●	●
USER 4	●	●	●		
USER 5	●	●	●		

- Lancar
- Cukup Lama
- Stop

Referensi: <https://id.techinasia.com/talk/langkah-usability-testing-untuk-produk>

Dari data di atas, Peneliti menyimpulkan bahwa tester kesulitan saat berada di langkah ketiga atau halaman ketiga. Ada tiga orang tester yang sama sekali tidak mengerti apa yang harus dilakukan di tahap tersebut. Selain itu, ada dua orang tester yang membutuhkan waktu lama untuk bisa melalui tahapan ketiga.

Peneliti mengamati, bahwa para tester kebingungan untuk mengunggah foto karena tidak adanya elemen yang jelas di halaman ketiga. Pada halaman ketiga tersebut, Peneliti mendesain ikon kamera dan tombol berwarna abu-abu. Akibatnya, kebanyakan tester mengira ikon tersebut tidak bisa diklik.

E. Alat & Aplikasi yang Digunakan

- Sketsa digital dapat menggunakan aplikasi Procreate, Photoshop, Adobe Illustrator, Figma. Dan aplikasi presentasi Google Slides, Canva, dan lainnya.

F. Tugas Mahasiswa

- Lakukan **uji coba desain/prototype** pada minimal 2 orang pengguna.

Buat laporan berisi:

1. Deskripsi uji coba hasil perancangan.
2. Temuan masalah pengguna.
3. Saran perbaikan.

G. Output

Laporan evaluasi (2–3 halaman, PDF/Word) dan presentasi.

