BAB IV
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PENELITIAN

IV.1 Implementasi Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

Selain dari melakukan implementasi terhadap hasil analisis antarmuka, dilakukan juga pengimplementasian pengalaman pengguna menggunakan *Experience Map*, sebagai rekomendasi kepada pengembang agar aplikasi Comrades tidak menimbulkan banyak kendala dalam penggunaannya, kebingungan serta kehilangan konsentrasi pengguna dari digunakannya aplikasi Comrades.

Adapun langkah dalam pembuatan *experience map* adalah sebagai berikut :

1. Membuat Lensa Perjalanan

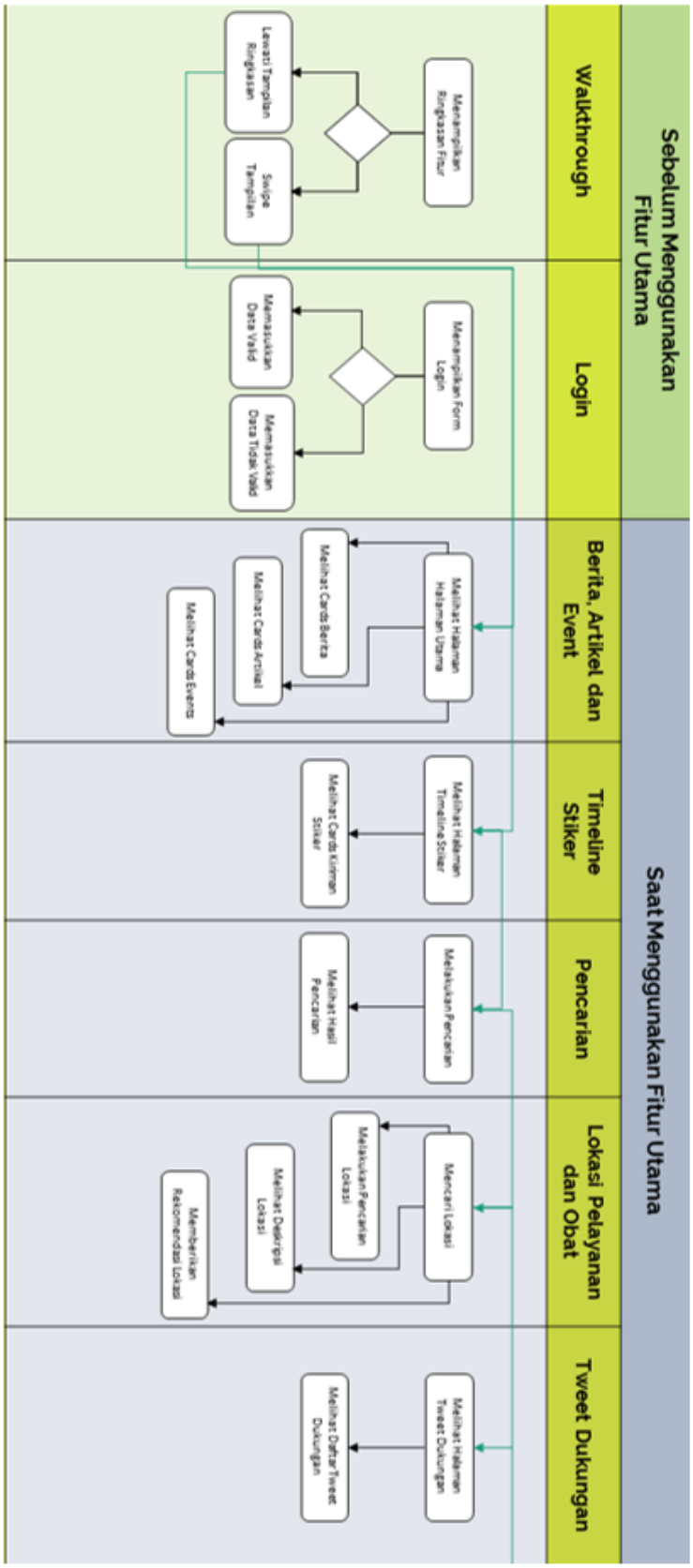
Dalam tahap pembuatan lensa perjalanan akan digambarkan langkah-langkah pengguna ketika pengguna menggunakan aplikasi Comrades dari sebelum menggunakan fitur utama sampai dengan setelah menggunakan fitur utama. Berikut adalah lensa perjalanan yang telah dibuat :

Tabel IV-1 Lensa Penjalanan

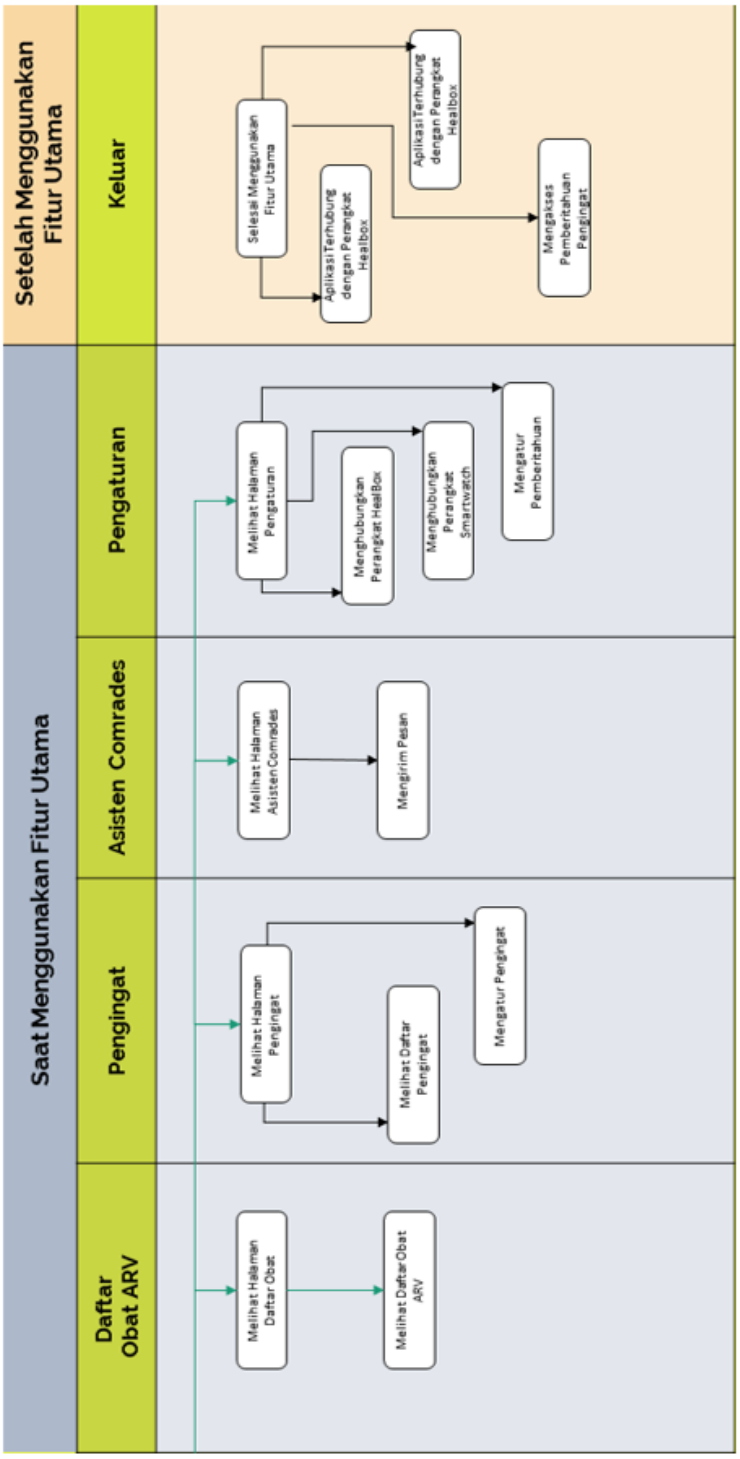
Walkthrogh	Sebelum Menggunakan Fitur Utama
Login	
Berita, Artikel dan Event	Saat Menggunakan Fitur Utama
Timeline Stiker	
Pencarian	
Lokasi Pelayanan dan Obat	
Tweet Dukungan	
Daftar Obat ARV	
Pengingat	
Asisten Comrades	
Pengaturan	
Pengoprasian Perangkat Luar (healbox dan smartwatch)	Setelah Menggunakan Fitur Utama

2. Membuat Journey Model

Journey model dibangun berdasarkan urutan dari site maps yang telah dibuat dan menyesuaikan dengan konteks lensa perjalanan. Pada tahap ini akan digambarkan alur yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya untuk menelusuri keseluruhan tampilan yang dibuat. Berikut gambaran journey model :



Gambar IV.1 Journey Model (Bagian 1)



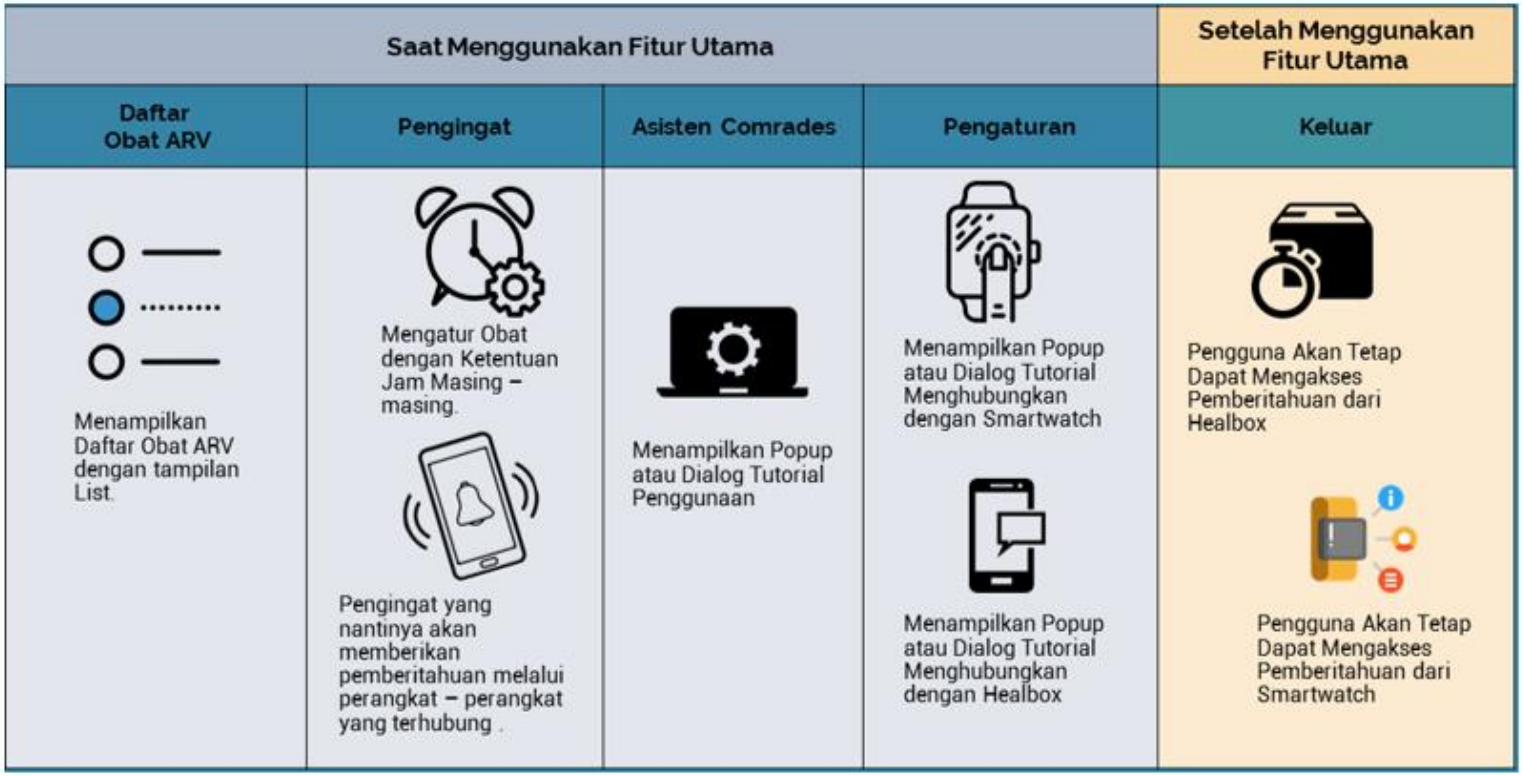
Gambar IV.2 Journey Model (Bagian 2)

3. Definisi Kualitatif Insight

Kualitatif Insight adalah mendefinisikan dan memberikan saran-saran yang dibuat. Insight yang diberikan harus sesuai dengan alur ataupun lensa perjalanan yang didefinisikan dalam experience map. Berikut adalah kualitatif insight :

Sebelum Menggunakan Fitur Utama		Saat Menggunakan Fitur Utama				
Walkthrough	**Login**	**Berita, Artikel dan Event**	**Timeline Stiker**	**Pencarian**	**Lokasi Pelayanan dan Obat**	**Tweet Dukungan**
 Menampilkan Ringkasan Fitur yang Dapat Menarik Minat Pengguna	 Hak Akses Pengguna untuk Menggunakan Fitur – fitur Utama	 Menata Setiap Kategori Infomasi, satu cards untuk satu kategori, agar pengguna mudah memahaminya	 Menampilkan Timeline Stiker Pada Halaman Utama untuk Menarik Minat Menggunakan Fitur Utama Lainnya	 Mudah terlihat Kagunaannya untuk Mencari Berita, Artikel dan Event  Pencarian Sahabat Berbagi	 Memiliki Pencari Lokasi untuk Mempermudah Pencarian Lokasi	 Menampilkan Tweet Dukungan dengan tampilan List

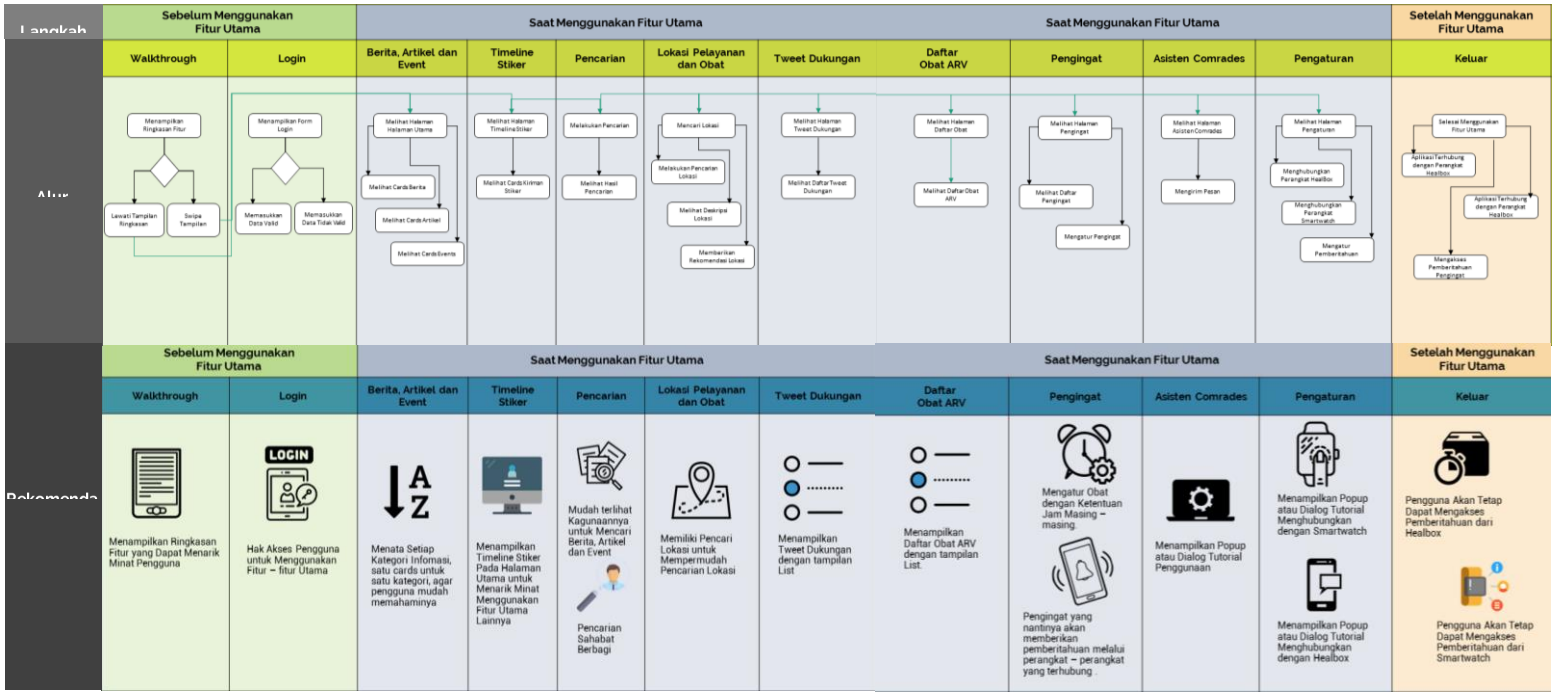
Gambar IV.3 Kualitatif Insight (Bagian 1)



Gambar IV.4 Kualitatif Insight (Bagian 2)

4. Membuat Experience Map

Tahap pembuatan experience map adalah tahap di mana semua informasi yang sudah didefinisikan sebelumnya dimuat dalam satu tabel sehingga informasi yang diberikan akan jauh lebih efektif dan jelas. Berikut adalah gambaran experience map :

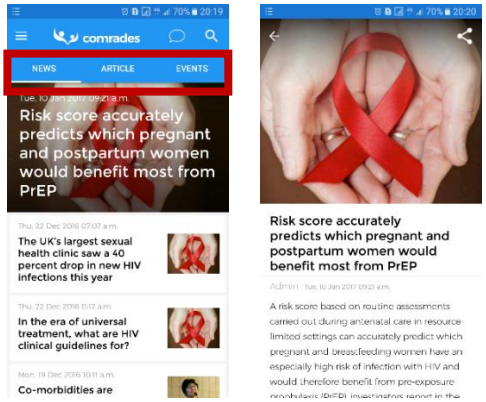
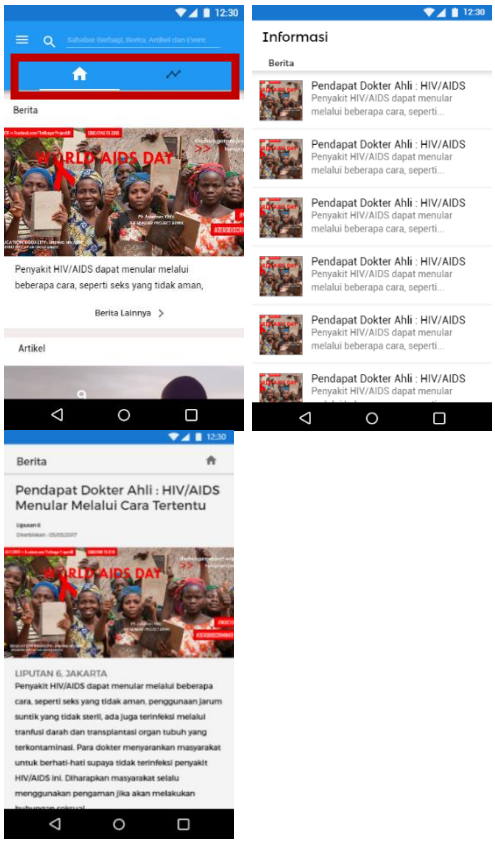


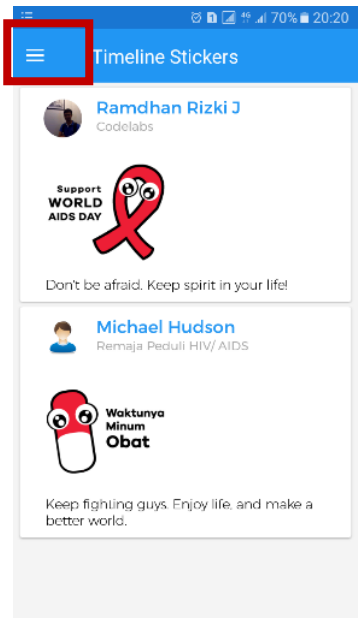
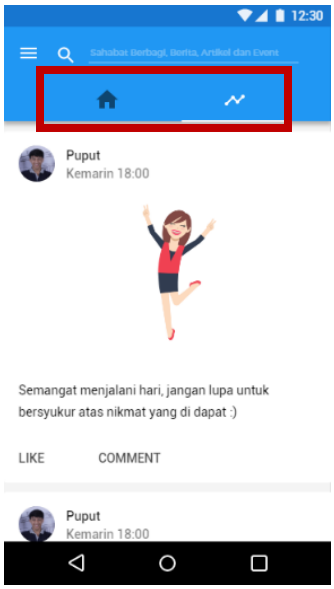
Gambar IV.5 Experience Map

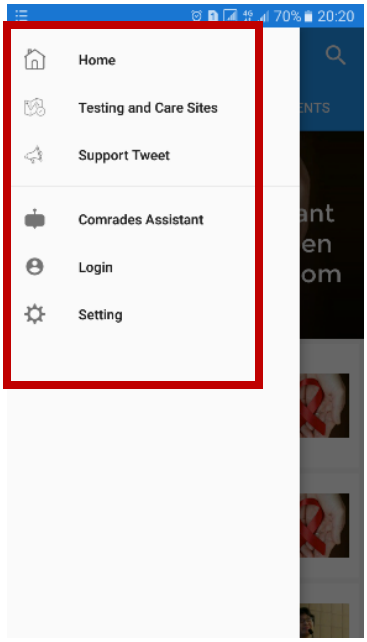
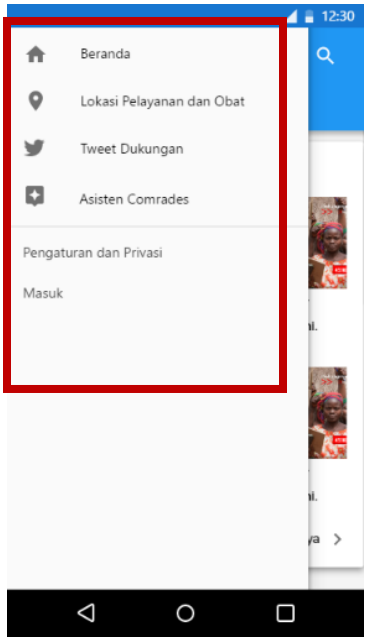
IV.2 Implementasi Antarmuka Pengguna (*User Interface*)

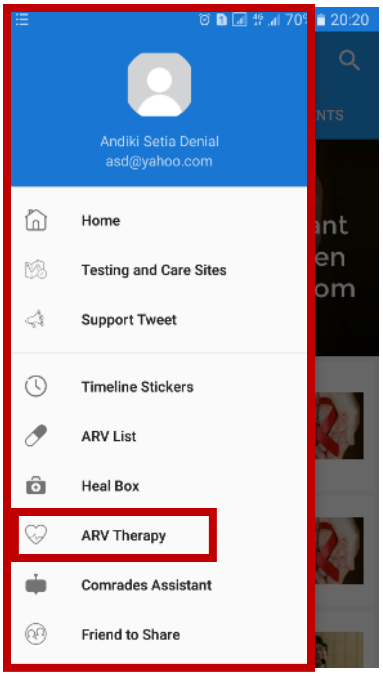
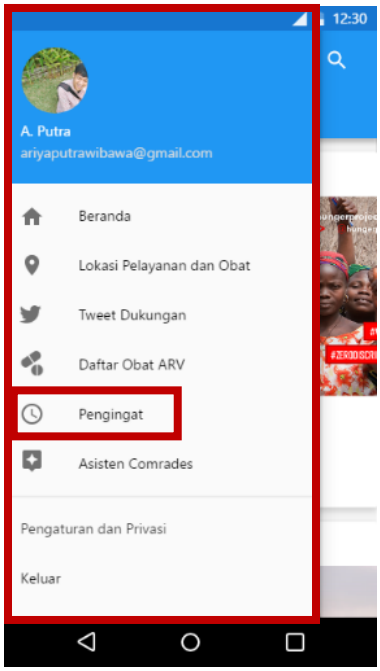
Implementasi yang dilakukan yaitu dengan melakukan perbaikan kepada tampilan antarmuka aplikasi Comrades saat ini, untuk setiap perancangan antarmuka yang telah dibuat dapat dilihat pada lampiran prototype. Berikut adalah hasil kesimpulan perbaikan yang harus dilakukan pada aplikasi Comrades pada tahap analisis dan perancangan penelitian :

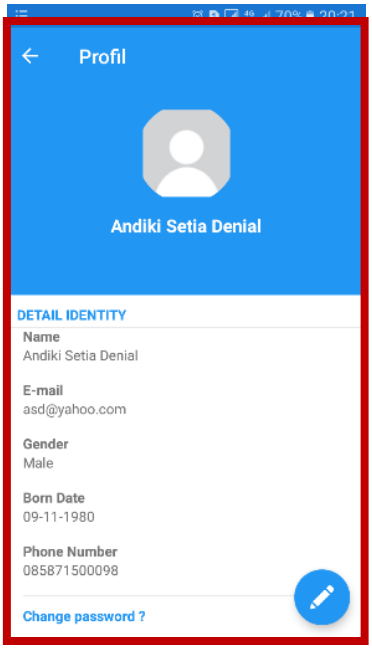
Tabel IV-2 Implementasi Antarmuka

No.	Keterangan	Tampilan Halaman Beranda	Deskripsi
1.	Saat ini		Pada tampilan saat ini halaman beranda terdiri dari tab menu yang berisi kategori informasi, seperti berita, artikel dan event. Akan tetapi pada tampilan yang menggunakan metode *goal directed design* (GDD) tab menu tidak digunakan untuk informasi, tapi bersebelahan dengan timeline sticker.
	Setelah menggunakan metode Goal Directed Design.		

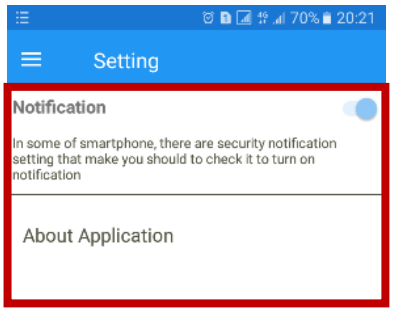
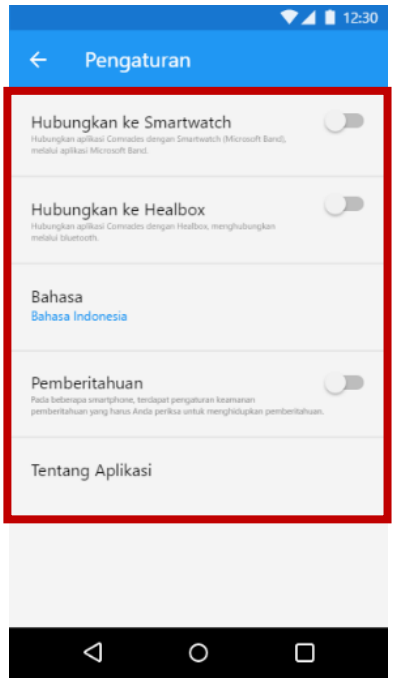
No.	Keterangan	Tampilan Halaman Timeline Sticker	Deskripsi
2.	Saat ini		Pada tampilan halaman timeline sticker yang saat ini berada pada menu utama, akan tetapi tampilan yang telah menggunakan metode *goal directed design* (GDD), timeline sticker ada pada halaman depan bersampingan dengan fitur berita, artikel dan event pada tab menu, dan juga terdapat tambahan fungsional bahwa pengguna dapat menyukai dan mengomentari kiriman stiker.
	Setelah menggunakan metode Goal Directed Design.		

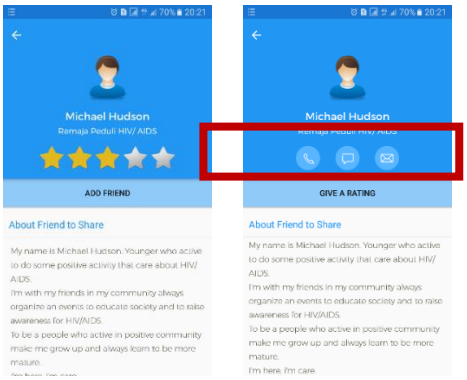
No.	Keterangan	Tampilan Navigation Drawer Sebelum Login (Menu Utama)	Deskripsi
3.	Saat ini		Pada tampilan menu utama sebelum login yang saat ini memiliki banyak ikon, dan belum sesuai dengan ikon *material design guidelines* pada umumnya, maka dari itu pada desain yang menggunakan metode *goal directed design* (GDD), dibuat dengan mengurangi beberapa ikon yang tidak perlu, dan menggantinya dengan ikon yang berdasarkann *material design guidelines.*
	Setelah menggunakan metode Goal Directed Design.		

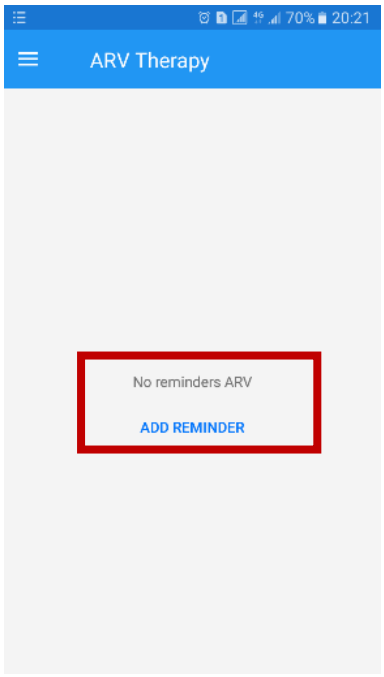
No.	Keterangan	Tampilan Navigation Drawer Setelah Login (Menu Utama)	Deskripsi
4.	Saat ini		Pada tampilan menu utama setelah login saat ini, terdapat banyak fitur yang ditampilkan dan tidak terkategori, maka pada tampilan yang menggunakan metode *goal directed design* (GDD) dikurangi fitur yang ditampilkan dan telah d kategorikan penempatannya, berdasarkan keperluan dan kepentingan pengguna, akan tidak membuat pengguna bingung.
	Setelah menggunakan metode Goal Directed Design.		

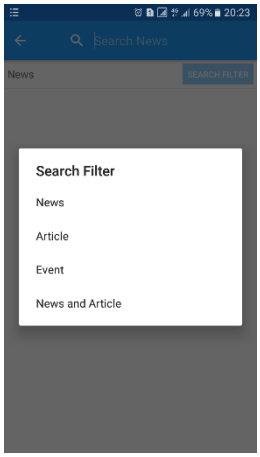
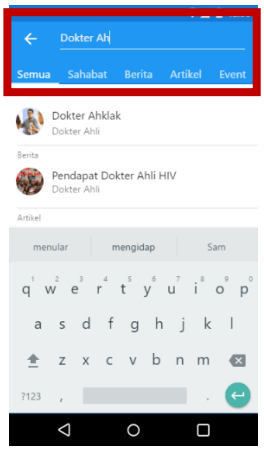
No.	Keterangan	Tampilan Profil Pengguna	Deskripsi
5.	Saat ini		Pada tampilan profil pengguna saat ini, hanya tercantumkan identitas pengguna, akan tetapi pada tampilan yang berdasarkan metode *goal directed design* (GDD), tampilan di tambahkan dengan menampilkan daftar sahabat, yaitu sahabat berbagi yang telah ditambahkan sebagai sahabat.
	Setelah menggunakan metode Goal Directed Design.		

No.	Keterangan	Tampilan Tweet Dukungan	Deskripsi
6.	Saat ini		Pada tampilan tweet dukungan saat ini, ditampilkan menggunakan *cards.* Akan tetapi pada tampilan yang menggunakan metode *goal directed design* (GDD) ditampilkan menggunakan list.
	Setelah menggunakan metode Goal Directed Design.		

No.	Keterangan	Tampilan Pengaturan	Deskripsi
7.	Saat ini		Pada tampilan pengaturan saat ini, hanya terdapat pengaturan notifikasi, akan tetapi pada tampilan yang menggunakan *goal directed design* (GDD), di tampilkan pengaturan menghubungkan ke smartwatch dan healbox, yang di mana sebelumnya terletak di bagian menu utama.
	Setelah menggunakan metode Goal Directed Design.		

No.	Keterangan	Tampilan Profil Sahabat Berbagi	Deskripsi
8.	Saat ini		Pada tampilan halaman profil sahabat berbagi dilakukan perubahan terhadap penggunaan ikon, pada ikon telepon, email dan pesan, menjadi ikon keterangan, telepon dan pesan.
	Setelah menggunakan metode Goal Directed Design.		

No.	Keterangan	Tampilan Pengingat	Deskripsi
9.	Saat ini		Pada tampilan pengingat dilakukan perubahan dengan menambahkan *floating button*, untuk menandakan pengguna dapat menambahkan sesuatu, yang di mana dapat menambahkan pengingat/alarm.
	Setelah menggunakan metode Goal Directed Design.		

No.	Keterangan	Tampilan Pencarian	Deskripsi
10.	Saat ini	 	Pada halaman pencarian dilakukan perubahan pada kategori pencarian, yang di mana ditambahkan dengan kategori pencarian sahabat berbagi, yang sebelumnya terletak pada menu utama.
	Setelah menggunakan metode Goal Directed Design.		

IV.3 Pengujian Prototype

Pengujian dilakukan menggunakan metode *usability testing*, di mana langkah yang dilakukan pada *usability testing* ini adalah memberikan sejumlah tugas yang sudah dipersiapkan sebelumnya, agar pengguna dapat lakukan saat berinteraksi dengan *digital prototype* yang diuji. Selain dari itu, tugas yang diberikan pun sama dengan tugas pada saat pengujian pada tahapan Analisis UI/UX.

Tugas – tugas ini diberikan kepada lima responden yang berasal dari responden *usability testing* sebelumnya pada tahapan Analisis UI/UX, karena sudah mengetahui aplikasi Comrades sehingga responden tidak lagi mengalami kesulitan yang sama pada saat melakukan tugas - tugas tersebut. Berikut pada Tabel IV- 3 adalah tugas - tugas yang digunakan sebagai sarana interaksi dalam *usability testing*.

Tabel IV-3 Tugas Pengujian

Tugas	Deskripsi Tugas	Halaman
Tugas 1	Buka berita terbaru / ter-update.	Halaman Berita, Artikel dan Event : Dapatkah pengguna memilih berita terbaru pada halaman berita ?
Tugas 2	Buka kiriman artikel dengan judul Gejala HIV/AIDS.	Pencarian : Apakah pengguna melihat kegunaan dari pencarian pada aplikasi Comrades ?
Tugas 3	Temukan lokasi rumah sakit RS. Hasan Sadikin	Halaman Lokasi Layanan dan Obat : Apakah pengguna dapat menemukan lokasi tertentu ?
Tugas 4	Atur pengingat mengonsumsi obat, dengan jenis obat Delavirdin (DLV), pada pukul 07.00 pagi.	Pengingat : Apakah pengguna mengerti dengan istilah yang saat ini penamaan fiturnya “ARV Therapy”?
Tugas 5	Tambahkan Ramdhan Rizki sebagai sahabat, kemudian hubungi sahabat berbagi Ramdhan Rizki melalui email.	Halaman Profil Sahabat Berbagi : Apakah pengguna mampu membedakan ikon – ikon yang digunakan untuk menghubungi sahabat berbagi?

Masing-masing tugas pada Tabel IV- 3 dijelaskan sebagai berikut :

Tugas 1 Pengguna diminta untuk membuka *digital prototype* aplikasi Comrades dan memilih berita terbaru yang ada pada aplikasi Comrades.

Tugas 2 Pengguna diminta untuk mencari artikel dengan judul Gejala HIV/AIDS, tugas ini bertujuan agar mengetahui bagaimana pengguna melakukan pencarian, karena selain ditampilkan semua artikel, terdapat juga pencarian yang dapat digunakan untuk mencari artikel dengan judul tersebut.

Tugas 3 Pengguna diminta untuk membuka fitur Layanan Lokasi dan Obat, yang di mana fitur ini menampilkan peta lokasi, dan pengguna harus menemukan lokasi tertentu yang sudah ditentukan.

Tugas 4 Pengguna diminta untuk mengatur pengingat, untuk mengetahui apakah pengguna mengerti dengan istilah/penamaan yang diberikan terhadap fitur pengingat.

Tugas 5 Pengguna diminta untuk menambahkan sahabat berbagi, yang kemudian menambahkannya sebagai sahabat, kemudian menghubungi sahabat berbagi melalui email.

Setelah pengguna menyelesaikan semua tugas yang ada, langkah selanjutnya adalah mencari tahu seberapa berhasil pengguna menyelesaikan tugas, hasil yang di dapatkan diambil dari hasil rekaman pengguna, saat mengerjakan tugas. Penilaian yang diberikan akan sama, yang di mana pengguna akan di beri nilai 1 apabila berhasil menyelesaikan tugas, akan tetapi pengguna akan diberi nilai 0 apabila pengguna kurang berhasil menyelesaikan tugas, karena adanya kendala atau hal yang membingungkan.

Berikut pada Tabel IV- 4 adalah hasil dari analisis penilaian tugas, yang ada pada rekaman pengerjaan tugas yang pengguna lakukan :

Tabel IV-4 Hasil Kuesioner

Tugas	Pengguna 1	Pengguna 2	Pengguna 3	Pengguna 4	Pengguna 5	Jumlah	Keberhasilan
Tugas 1	1	1	1	1	1	5	100%
Tugas 2	1	1	1	0	1	4	80%
Tugas 3	1	1	1	1	1	5	100%
Tugas 4	1	1	1	1	1	5	100%
Tugas 5	1	1	1	1	1	5	100%

Tabel IV-4 menunjukkan nilai-nilai keberhasilan atau penerimaan pengguna terhadap masing-masing tugas. Dapat dilihat bahwa desain antarmuka pada *digital prototype* aplikasi Comrades memiliki nilai – nilai pengerjaan tugas lebih baik, pengguna dapat lebih berinteraksi dengan aplikasi Comrades, tanpa harus merasakan kebingungan atau frustasi terhadap penggunaanya. Adapun berdasarkan wawancara setelah mencoba desain yang menggunakan metode *goal directed design*. Berikut merupakan pertanyaan yang sama seperti pada pengujian untuk mengevaluasi aplikasi Comrades :

Tabel IV-5 Pertanyaan Pengujian dengan Pengguna

No	Pertanyaan
1.	Apakah menurut Anda antarmuka pada prototype aplikasi Comrades memiliki antarmuka yang bagus?
2.	Bagaimana Anda melakukan pencarian terhadap pencarian judul artikel yang ditentukan?
3.	Apakah Anda mengerjakan tugas dengan melihat tingkat kesulitan dari banyaknya deskripsi tugas atau tingkat kesulitan setelah Anda membaca tugas tersebut?
4.	Bagaimana Anda menemukan lokasi tertentu pada peta lokasi layanan dan obat ?
5.	Bagaimana pendapat Anda mengenai fitur pengingat?
6.	Apakah Anda dapat membedakan antara ikon mengirim pesan pribadi dan email untuk menghubungi sahabat berbagi?

Wawancara yang dilakukan kepada lima pengguna untuk mengetahui pendapat pengguna mengenai antarmuka yang telah di bangun untuk direkomendasikan kepada pengembang. Adapun hasil wawancara kepada pengguna adalah sebagai berikut :

Tabel IV-6 Hasil Wawancara dengan *User* 1

No	Jawaban
1.	*User* membandingkannya dengan yang sebelumnya, dan *User* berpendapat anntamuka yang direkomendasikan sangat bagus.
2.	*User* lebih baik menggunakan pencarian, yang sebelumnya *User* tidak sadari bahwa terdapat pencarian.
3.	*User* mengerjakan tugas lebih terurut karena dibantu dengan antarmuka yang mudah dipahami isinya.
4.	*User* mencari lokasi tertentu dengan menggunakan pencarian.
5.	*User* berpendapat fitur pengingat jelas mudah ditemukan pada menu.
6.	*User* berpendapat bahwa ikon mudah dibedakan karena ada penjelasan di bawah ikon.

Hasil wawancara berupa jawaban dari *User* 2 dapat dilihat pada tabel Tabel IV-7 :

Tabel IV-7 Hasil Wawancara dengan *User* 2

No	Jawaban
1.	*User* berpendapat bahwa antarmuka yang direkomendasikan tampilannya jadi lebih rapi dari sebelumnya.
2.	*User* menggunakan pencarian yang disediakan.
3.	*User* berpendapat bahwa tugas yang dilakukan memiliki bobot yang sama, dan *User* tidak lagi kebingungan mengerjakan tugas
4.	*User* menggunakan pencarian, yang sebelumnya tidak ada.
5.	*User* berpendapat dibandingkan istilah sebelumnya, yang sekarang lebih dimengerti.
6.	*User* dapat membedakan ikon pada untuk membedakan email dan chat personal.

Hasil wawancara berupa jawaban dari *User* 3 dapat dilihat pada tabel Tabel IV-8:

Tabel IV-8 Hasil Wawancara dengan *User* 3

No	Jawaban
1.	*User* berpendapat lebih menyukai antarmuka yang direkomendasikan.
2.	*User* melakukan pencarian secara langsung menggunakan pencarian yang bisa mencari berita dan event.
3.	*User* mengerjakan tugas secara berurut.

4.	*User* melakukan pencariannya dengan menggunakan pencarian karena lebih cepat.
5.	*User* berpendapat bahwa mudah untuk menemukan fitur pengingat pada menu.
6.	*User* berpendapat bahwa *User* dapat membedakan ikon pada sahabat berbagi.

Hasil wawancara berupa jawaban dari *User* 4 dapat dilihat pada tabel Tabel IV-9:

Tabel IV-9 Hasil Wawancara dengan *User* 4

No	Jawaban
1.	*User* berpendapat bahws tampilannya jadi lebih bagus.
2.	*User* masih melakukan pencarian secara satu per satu dari judul yang harus ditentukan.
3.	*User* mengerjakan tugas berdasarkan tugas yang diselesaikan terlebih dahulu, karena sangat mudah.
4.	*User* berpendapat bahwa pencarian yang disediakan mempermudah *User* menemuka lokasi
5.	*User* tidak lagi harus mencoba satu per satu fitur.
6.	*User* berpendapat bahwa ikon untuk menghubungi sahabat berbagi dapat dibedakan.

Hasil wawancara berupa jawaban dari *User* 5 dapat dilihat pada tabel Tabel IV-10:

Tabel IV-10 Hasil Wawancara dengan *User* 5

No	Jawaban
1.	*User* berpendapat bahwa antarmuka yang direkomendasikan lebih bagus.
2.	*User* berpendapat bahwa pencariannya terlihat lebih jelas kegunaanya.
3.	*User* berpendapat bahwa tugas yang dikerjakan mudah, dan di lakukan secara terurut.
4.	*User* melakukan pencarian dengan menggunakan mesin pencarian.
5.	*User* berpendapat tidak lagi bingung yang mana fitur pengingat.
6.	*User* berpendapat bahwa *User* dapat membedakan ikon pada sahabat berbagi.

Berdasarkan jawaban dari *User* dapat di ambil kesimpulan dari jawaban yang paling banyak dilontarkan oleh *User*. Berikut kesimpulan hasil dari wawancara *usability testing* yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV-11 Kesimpulan Hasil Wawancara

No	Kesimpulan Jawaban
1.	Kelima pengguna berpendapat bahwa antarmuka yang baru lebih bagus.
2.	Satu dari lima pengguna masih menggunakan pencarian secara manual.
3.	Kelima pengguna berpendapat bahwa tugas yang ada memiliki bobot yang sama dan mudah dikerjakan satu per satu.
4.	Semua pengguna menggunakan pencarian untuk menemukan lokasi tertentu.
5.	Kelima pengguna lebih mengerti dan mudah menemukan juga menggunakan fitur pengingat.
6.	Kelima pengguna dapat membedakan ikon untuk menghubungi sahabat berbagi, karena ada label yang dapat membantu pengguna membedakan ikon.

Dari Tabel IV-11 dapat diketahui bahwa pengguna berpendapat antarmuka pada *digital prototype* dirasa lebih baik, pengguna tidak lagi merasakan kebingungan akibat istilah yang pengguna tidak mengerti, dilihat dari pengujian usability testing, pengguna lebih memiliki nilai yang lebih baik dari sebelumnya. Selain itu diketahui juga bahwa dengan diubahnya desain dari aplikasi Comrades, pengalaman pengguna menjadi meningkat, pengguna merasakan peningkatan kepuasan setelah menggunakan aplikasi Comrades, sehingga daya tarik yang di berikan membuat pengguna lebih nyaman, untuk menggunakan aplikasi Comrades dan dapat dijadikan sebagai produk yang baik untuk di sarankan kepada orang lain.

Selain dilakukan pengujian kepada pengguna, dilakukan juga pengujian serta wawancara bersama pengembang yaitu Bayu Wijaya Permana Putra, bagaimana pendapat pengembang mengenai rekomendasi antarmuka dan juga rekomendasi pengalaman pengguna bagi aplikasi Comrades. Pengujian kepada pengembang dilakukan untuk mengetahui apakah pengembang mengerti dengan rekomendasi pengalaman pengguna yang direkomendasikan, yang menggunakan *User flows* serta *experience map*. Selain dilakukan pengujian dilakukan juga wawancara kepada pengembang untuk mengetahui pendapat pengembang mengenai rekomendasi antarmuka dengan membandingkannya dengan antarmuka saat ini ada pada aplikasi Comrades. Adapun pengujian yang dilakukan kepada pengembang adalah dengan memberikan skenario untuk pengembang, yaitu :

Tabel IV-12 Skenario Pengujian Antarmuka

Skenario Pengujian Antarmuka
1. Pengujian yang dilakukan kepada pengembang untuk antarmuka yang direkomendasikan yaitu dengan menyediakan *prototype* antarmuka yang direkomendasikan, dan menjelaskan bagaimanya *prototype* antarmuka di bangun.
2. Pengembang diminta untuk membandingkan antarmuka yang direkomendasikan dengan antarmuka saat ini ada pada aplikasi Comrades.

Pengujian yang telah dilakukan kepada pengembang, berikut pada Tabel IV-13 bagaimana pendapat pengembang mengenai rekomendasi antarmuka yang telah di rekomendasikan. Adapun wawancara yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel IV-13 Wawancara dengan Pengembang

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Dari segi antarmuka yang direkomendasikan, perbedaan apa yang Anda rasakan ?	Antarmuka yang dibangun lebih rapi dan tertata.
2.	Dari segi usability testing, hasil yang didapat pada antarmuka yang direkomendasikan memiliki nilai pengerjaan tugas yang lebih baik, apakah Anda terpikirkan untuk menggunakan desain yang direkomendasikan?	Untuk ke depannya akan dipertimbangkan agar dilakukan pengembangan antarmuka yang mungkin antarmuka yang telah direkomendasikan.
3.	Apakah saran Anda terhadap antarmuka yang telah direkomendasikan?	Pembangunan antarmuka yang sesuai dengan karakteristik pengguna sangat diperlukan, akan lebih baik antarmuka yang direkomendasikan lebih mendalami jenis pengguna yang diteliti.

Pengujian yang dilakukan kepada pengembang terhadap desain pengalaman pengguna yang direkomendasilan, dengan skenario yang disediakan adalah sebagai berikut pada Tabel IV-14:

Tabel IV-14 Skenario Pengujian Desain Pengalaman Pengguna

Skenario Pengujian Desain Pengalaman Pengguna
1. Pengujian yang dilakukan kepada pengembang untuk desain pengalaman pengguna yang direkomendasikan yaitu menyediakan *User flows* dan *experience map* yang memiliki rincian dari penjelasan alat yang digunakan.
2. Pengembang diminta untuk menelaah *User flows* dan *experience map*, dilakukan secara satu per satu, karena dari *User* flows pengembang dapat mengetahui kekurangan atau kesalahan pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi Comrades, sedangkan dari *experience map* pengembang dapat mengetahui nilai lebih apabila aplikasi Comrades memiliki pengalaman pengguna yang lebih baik.
3. Apabila pengembang merasa kurang mengerti dengan rincian penjelasan yang telah disediakan, maka pengembang dapat mengajukan pertanyaan pada saat menelaah *User flows* dan *experience map.*

Pengujian yang telah dilakukan kepada pengembang, berikut pada Tabel IV-15 bagaimana pendapat pengembang mengenai rekomendasi desain pengalaman pengguna yang telah di rekomendasikan. Adapun wawancara yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel IV-15 Wawancara Bersama Pengembang

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah rekomendasi desain pengalaman pengguna yang di berikan dapat di pahami dan di implementasikan ?	Iya dapat, meskipun alat yang digunakan masih baru dikenali pengembang dapat menggunakannya untuk meningkatkan tahapan pengembangan selanjutnya.

2.	Apakah desain pengalaman pengguna yang direkomendasikan memberikan gambaran yang berbeda terhadap apa yang pengguna dapat rasakan pada aplikasi Comrades?	Sebelumnya tidak diketahui bahwa alur dari penggunaan aplikasi Comrades dapat mempengaruhi pengguna, akan tetapi setelah dilihat dari gambaran *User flows* pengguna banyak merasakan kendala dalam penggunaannya.