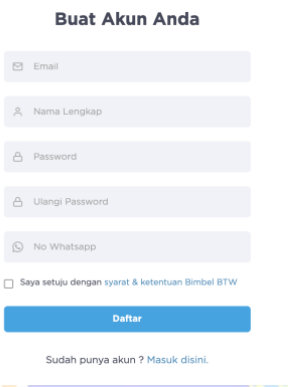
LAMPIRAN

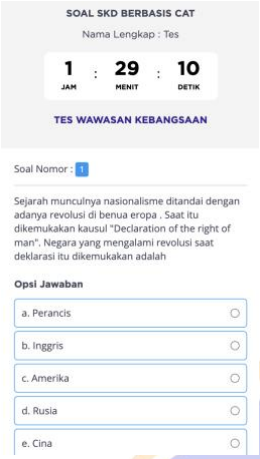
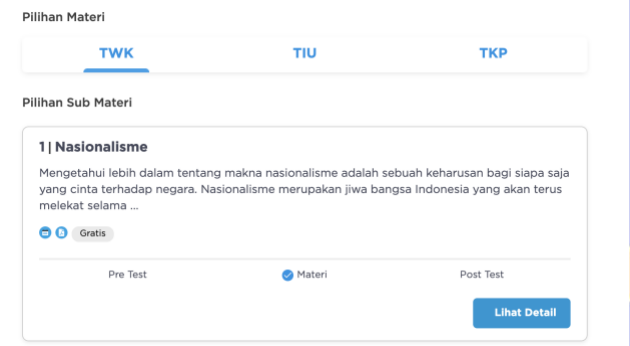
Lampiran 1 Form Evaluasi Heuristik

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
1	*Visibility of system status*	Antarmuka pada aplikasi memberikan informasi pada pengguna tentang kondisi suatu proses dalam jangka waktu tertentu.	
Hasil Evaluasi			
Rekomendasi			
2	*Match between system and the real world*	Aplikasi menggunakan bahasa, kata dan frase yang mudah dimengerti pengguna.	
Hasil Evaluasi			
Rekomendasi			
3	*User control and Freedom*	Pengguna memiliki kebebasan untuk mengontrol kondisi tertentu dan dapat keluar dari suatu kondisi tertentu yang dikarenakan salahmemilih fungsi system	
Hasil Evaluasi			
Rekomendasi			
4	*Consistency and standards*	Konsistensi antarmuka pada aplikasi dan sesuai dengan standar	
Hasil Evaluasi			
Rekomendasi			
5	*Error prevention*	Penanggulangan kesalahan yang mungkin dilakukan pada aplikasi	
Hasil Evaluasi			
Rekomendasi			
6	*Recognition rather than recall*	Komponen antarmuka pada aplikasi yang mudah dikenali pengguna dan meminimalisasi pengguna untuk mengingat kembali.	
Hasil Evaluasi			
Rekomendasi			
7	*Flexibility and efficiency of use*	Penggunaan aplikasi secara fleksibel dan efisien.	
Hasil Evaluasi			
Rekomendasi			

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
8	*Aesthetic and minimalist Design*	Tampilan aplikasi memiliki estetika/ keindahan dan tidak menganggu pengguna sewaktu berinteraksi dengan aplikasi	
Hasil Evaluasi			
Rekomendasi			
9	*Help users recognize ,diagnose, and recover from errors*	Aplikasi memudahkan pengguna dapat mengenali, mendiagnosa, dan keluar dari error	
Hasil Evaluasi			
Rekomendasi			
10	*Help and documentation*	Aplikasi menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi.	
Hasil Evaluasi			
Rekomendasi			

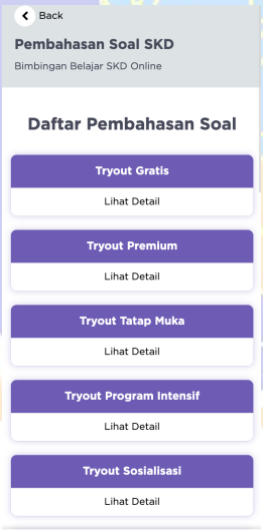
Lampiran 2 Skenario Tugas

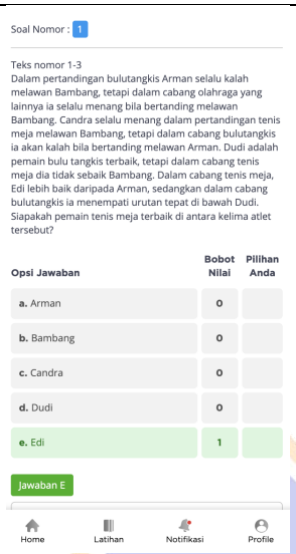
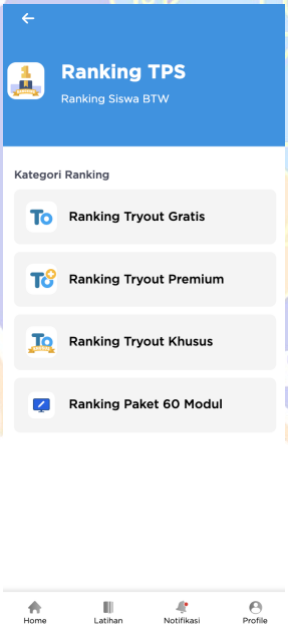
No	Skenario Tugas	*Firstclick*
1	Saat ini Anda ada di halaman awal *Smart* BTW, silahkan akses halaman Login	Responden sudah memiliki akun, jadi yang pertama kali diklik adalah tombol login
	Jika anda tidak memiliki akun silahkan daftar dengan klik daftar disini  Silahkan diisi form daftar dengan data yang valid, setelah submit akan diarahkan langsung ke halaman antarmuka dashboard siswa	
2	Halaman Dashboard terdapat 5 menu kategori pembelajaran, SKD, SKB, TPS, TKA dan TPA.	Responden akan melihat menu SKD, jadi yang pertama diklik adalah tombol SKD
	Ketika klik SKD akan muncul beberapa submenu yaitu coba modal, materi belajar, Paket Bonus 10 Modul , Tryout Gratis, Tryout Premium dan Tryout Khusus	

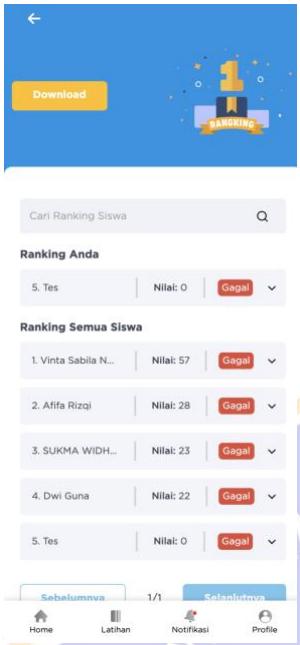
3	Klik Coba Modul untuk mencoba modul SKD, akan muncul tampilan soal dan pilihan ganda beserta waktu.  	Responden ingin menjawab modul gratis di fitur coba modul, jadi yang pertama kali diklik adalah tombol Coba Modul
4	Klik Materi Pembelajaran akan di tampilan sub materi SKD, yaitu TWK, TIU dan TKP  Di dalam materi terdapat pre test , materi dan juga post test Untuk melihat detail klik tombol lihat detail, maka akan muncul tombol untuk mengikuti pre test berupa test secara online , materi berupa ebook pdf dan post test test secara online.	Responden ingin melihat materi pembelajaran TWK (Tes Wawasan Kebangsaan), jadi yang pertama kali diklik adalah tombol materi belajar
5	Klik paket bonus 10 modul, jika user belum mendapatkan bonus 10 modul maka akan ditampilkan sebuah banner berisikan informasi cara mendapatkan bonus yaitu dengan membeli	Responden ingin membuka paket bonus 10 modul, jadi yang pertama kali diklik

	buku cetak atau dengan mengikuti bimbel tatap muka per kategori. Ketika klik beli buku maka akan diarahkan ke halaman yang menampilkan tempat user bisa membeli buku yaitu Tokopedia ataupun shopee dan terdapat juga menu tukar kupon di halaman tersebut.	adalah tombol Paket Bonus 10 modul
6	Klik Menu Tryout Gratis untuk menampilkan tryout yang diadakan secara gratis yang dijadwalkan sebelumnya	Responden mengerjakan Tryout Gratis, jadi yang pertama kali diklik adalah tombol Tryout Gratis
7	Klik Tryout Premium untuk menampilkan tryout premium yang diadakan oleh *Smart* BTW, untuk membeli tryout premium klik Gabung pada tryout premium yang diinginkan, kemudian klik Bayar Sekarang, selanjutnya diarahkan ke halaman 2 metode pembayaran, konfirmasi manual dan konfirmasi otomatis. • Jika klik Konfirmasi manual, diarahkan untuk memilih jenis BANK rekening *SMART* BTW, selanjutnya ditampilkan ke total yang harus dibayarkan dan rekening , setelah melakukan pembayaran klik tombol konfirmasi pembayaran dan diarahkan untuk upload bukti transfer, kemudian klik Upload • Klik Konfirmasi Otomatis, akan diarahkan ke halaman memilih jenis bank	Responden membeli Tryout Premium, jadi yang pertama kali diklik adalah tombol Tryout Premium

	transfer yang dituju, kemudian akan diarahkan ke halaman payment gateway	
8	Klik Tryout Khusus untuk mendapatkan tryout khusus untuk pembeli paket premium siap lulus SKD Sekdin dan CPNS, tryout khusus ini diadakan setiap minggu, ditampilkan seperti bawah jika jadwal belum dimulai	Responden mengerjakan Tryout Khusus, jadi yang pertama kali diklik adalah tombol Tryout Khusus
9	Untuk membeli paket Premium Siap Lulus SKD Sekdin & CPNS klik tombol Beli Paket Premium Siap Lulus SKD Sekdin & CPNS, selanjutnya diarhkan ke informasi paket tersebut, Klik Bayar Sekarang untuk melanjutkan proses pembayaran. Selanjutnya diarahkan ke halaman 2 metode pembayaran, konfirmasi manual dan konfirmasi otomatis. • Jika klik Konfirmasi manual, diarahkan untuk memilih jenis BANK rekening *SMART* BTW, selanjutnya ditampilkan ke total yang harus dibayarkan dan rekening , setelah melakukan pembayaran klik	Responden membeli Paket Belajar, jadi yang pertama kali diklik adalah tombol Beli Paket Belajar

	tombol konfirmasi pembayaran dan diarahkan untuk upload bukti transfer, kemudian klik Upload • Klik Konfirmasi Otomatis, akan diarahkan ke halaman memilih jenis bank transfer yang dituju, kemudian akan diarahkan ke halaman payment gateway	
10	Klik menu Raport untuk menampilkan rekap nilai dari user	Responden ingin melihat Raport, jadi yang pertama kali diklik adalah tombol Raport
11	Klik Pembahasan untuk melihat pembahasan soal yang dikerjakan user, setelah klik pembahasan soal skd kemudian ditampilkan kategori pembahasan soal seperti pada gambar dibawah  	Responden ingin melihat pembahasan soal, jadi yang pertama kali diklik adalah tombol Pembahasan
	Klik Kategori paket yang ingin dilihat pembahasan, selanjutnya pilih soal yang ingin dilihat pembahasannya, maka akan ditmaplikan pembahasan seperti gambar dibawah.	

		
12	Klik Ranking untuk melihat rangking user pada setiap kategori paket soal, Klik ranking kemudian pilih paket soal yang ingin dilihat rangkingnya akan ditampilkan seperti dibawah ini  Selanjutnya pilih paket soal yang diingin dilihat rangkingnya	Responden ingin melihat Ranking, jadi yang pertama kali diklik adalah tombol Ranking

	Kemudian klik modul soal yang ingin dilihat rangkingnya 	

Lampiran 3 Kuesioner Pengalaman Pengguna

USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
APLIKASI *SMART* BTW

Kode Responden : ……..(diisi oleh peneliti)
Nama : ……

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET
Silakan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan. Untuk melakukan evaluasi terhadap produk dimaksud, silakan mengisi kuisioner berikut ini. Kuisioner terdiri dari pertanyaan dengan pasangan jawaban yang bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada di antara pasangan jawaban merepresentasikan gradasi antar pasangan jawaban yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap jawaban yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

atraktif	○	⊗	○	○	○	○	○	tidak atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibanding tidak atraktif.

Silakan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau Anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi. Kendatipun demikian, silakan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: **tidak ada jawaban salah atau benar!**

Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

Saat ini silahkan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris pasangan jawaban.

		1	2	3	4	5	6	7		
Produk ini terlihat menyenangkan	menyusahkan	o	o	o	o	o	o	o	menyenangkan	1
Produk ini dapat dipahami	tak dapat dipahami	o	o	o	o	o	o	o	dapat dipahami	2
Produk ini dirancang secara kreatif	kreatif	o	o	o	o	o	o	o	monoton	3
Produk ini mudah dipelajari	mudah dipelajari	o	o	o	o	o	o	o	sulit dipelajari	4
Produk ini bermanfaat	bermanfaat	o	o	o	o	o	o	o	kurang bermanfaat	5
Produk ini mengasyikkan	membosankan	o	o	o	o	o	o	o	mengasyikkan	6
Produk ini menarik	tidak menarik	o	o	o	o	o	o	o	menarik	7
Interaksi dengan produk ini dapat diprediksi	tak dapat diprediksi	o	o	o	o	o	o	o	dapat diprediksi	8
Dengan produk ini, saya melakukan tugas saya dengan cepat	cepat	o	o	o	o	o	o	o	lambat	9
Produk ini berdaya cipta	berdaya cipta	o	o	o	o	o	o	o	konvensional	10
Interaksi dengan produk ini mendukung penyelesaian tugas saya	menghalangi	o	o	o	o	o	o	o	mendukung	11
Produk ini terlihat bagus	baik	o	o	o	o	o	o	o	buruk	12
Produk ini rumit	rumit	o	o	o	o	o	o	o	sederhana	13
Produk ini terlihat menggembirakan	tidak disukai	o	o	o	o	o	o	o	menggembirakan	14
Produk ini menggunakan teknologi terdepan	lazim	o	o	o	o	o	o	o	terdepan	15
Produk ini terlihat nyaman	tidak nyaman	o	o	o	o	o	o	o	nyaman	16
Interaksi dengan produk ini aman	aman	o	o	o	o	o	o	o	tidak aman	17
Produk ini memotivasi	memotivasi	o	o	o	o	o	o	o	tidak memotivasi	18
Interaksi dengan produk ini memenuhi ekspektasi saya	memenuhi ekspektasi	o	o	o	o	o	o	o	tidak memenuhi ekspektasi	19
Dengan produk ini, saya melakukan tugas saya dengan efisien	tidak efisien	o	o	o	o	o	o	o	efisien	20
Produk ini membingungkan	jelas	o	o	o	o	o	o	o	membingungkan	21
Dengan produk ini, saya melakukan tugas saya dengan praktis	tidak praktis	o	o	o	o	o	o	o	praktis	22
Dengan produk ini, saya melakukan tugas saya dengan terorganisasi	terorganisasi	o	o	o	o	o	o	o	berantakan	23
Produk ini terlihat atraktif	atraktif	o	o	o	o	o	o	o	tidak atraktif	24
Produk ini terlihat ramah pengguna	ramah pengguna	o	o	o	o	o	o	o	tidak ramah pengguna	25
Produk ini inovatif	konservatif	o	o	o	o	o	o	o	inovatif	26

Lampiran 4 Data Evaluator

Kode Evaluator	NIDN	Nama	Pendidikan
Ev1	******9301	KTD	S1: Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha
Ev2	******8602	IWAS	S1: Teknik Elektro Universitas Udayana S2: Teknik Elektro Universitas Udayana
Ev3	******9101	PW	S1: Teknik Informatika STMIK STIKOM Indonesia S2: Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Ganesha
Ev4	******9202	IBGA	S1: Teknik Informatika STMIK STIKOM Indonesia S2: Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Ganesha
Ev5	******9301	IGA	S1: Sistem komputer STMIK STIKOM Indonesia S2: Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Ganesha

Lampiran 5 Hasil Penilaian Evaluator 1

Kode Evaluator : Ev1

Nama Evaluator : KTD

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
1	Visibility of system status	Antarmuka pada sistem memberikan informasi pada pengguna tentang kondisi suatu proses dalam jangka waktu tertentu.	
Hasil Evaluasi 1. Jika pengguna membuka halaman utama, tidak terlihat tombol sign up, namun masih perlu lakukan scroll 2. Jika pengguna ingin lakukan login dengan melakukan paste username, dengan kasus tidak sengaja ada spasi pada bagian akhir email, form belum dapat melakukan filter whitespace di akhir isian email 3. Jika pengguna ingin mengisi form registrasi, belum ada konfirmasi password, ada potensi pengguna ternyata tidak menginput password yang diinginkan 4. Jika pengguna ingin melakukan reset password (lupa password), form belum mampu mengenali inputan pengguna berupa email 5. Jika pengguna ingin mengisi formulir registrasi, pengguna belum melihat tanda field-field yang wajib diisi (required field) 6. Jika pengguna selesai lakukan login, lalu koneksi tidak ada, belum ada informasi bahwa jaringan user sedang offline 7. Jika user mengerjakan soal, navigasi nomor soal letaknya masih tersembunyi dibagian bawah layar 8. Jika pengguna melakukan scroll pada tampilan list yang memanjang portrait di beberapa screen (misal di tampilan notifikasi), tombol naviasi back ikut mengalami scroll 9. Jika pengguna ingin logout ke aplikasi, tombol keluar ada diatas versi aplikasi, tidak representatif untuk sebuah navigasi tombol logout. Pengguna mengira adalah label text untuk menyatakan release nya kode versi bagian bawah 10. Jika pengguna gagal login, pemberitahuan kesalahan password muncul di dibagian bawah form email. Hal ini menyebabkan pengguna fokus pada kesalahan input email.			**1. 2** **2. 2** **3. 3** **4. 3** **5. 3** **6. 3** **7. 3** **8. 2** **9. 2** **10. 2**

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
Rekomendasi 1. Agar pengguna dapat melihat tombol sign up, ada baik nya tata letak tombol berada di bagian yang mudah dijangkau, tidak perlu melakukan scroll layar. 2. Agar pengguna dapat leluasa melakukan paste pada input email, sebaiknya tanda spasi paling akhir email dapat difilter 3. Agar pengguna dapat memastikan password yang diketik sudah benar pada formulir registrasi, perlu ditambah field konfirmasi password 4. Agar sistem tidak memiliki potensi spam request lupa password, lebih baik melakukan filter inputan yang berupa email, jika bukan email disable tombol 'Kirim' pada form Lupa Password 5. Agar pengguna dapat dengan mudah mengenali field form yang wajib diisi pada menu Pendafaran, dapat ditambahkan tanda asterik star (bintang) pada field form yang wajib terisi, atau dengan memberikan validasi form. Jika form required belum terpenuhi dapat disable tombol 'Daftar' 6. Agar pengguna dapat menyadari koneksi nya sedang offline, dapat memunculkan sebuah pemberitahun agar pengguna memeriksa koneksi agar tetap online 7. Agar pengguna dapat dengan mudah melakukan navigasi nomor soal, ada baiknya membuat BottomSheet untuk mengeluarkan navigasi soal 8. Agar pengguna dapat dengan mudah mengakses tombol Back, dapat membuat tombol Back tidak ikut mengalami scroll 9. Agar pengguna dapat dapat mengenali tombol logout dengan mudah, dapat membuat tombol logout memiliki posisi yang lebih tepat, dan dapat dikenali sebagai tombol logout 10. Agar pengguna dapat lebih fokus pada kesalahan input, ada baiknya posisi pemberitahuan error tidak berada di bawah field inputan email			
2	Match between system and the real world	Sistem menggunakan Bahasa pengguna, dengan kata dan frase yang akrab pada pengguna.	
Hasil Evaluasi 1. Jika penguna ingin melakukan "Lupa password", belum ada petunjuk/proses yang dilalui untuk melakukan proses "Lupa Password". 2. Jika pengguna berhasil login ke sistem, menu bagian bawah belum seragam menggunakan bahasa Indonesia/Inggris.			**1. 2** **2. 2** **3. 2** **4. 2**

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
3. Jika pengguna membuka menu latihan, pada waktu yang tertera di 'Batas Akses' belum memberikan keterangan zona waktu yang digunakan (WIB, WITA, WIT dsb) 4. Jika pengguna berhasil login ke sistem, terdapat nama menu denga icon yang disingkat (SKD, SKB, TPS, TKA, TPA, Samapta, Mitra), sehingga penggunaan menu icon tersebut belum terlalu jelas			
Rekomendasi 1. Agar pengguna dapat melakukan proses "Lupa Password" dengan lancar, dapat diberikan instruksi/proses yang akan diikuti sebelum melalui proses "Lupa Password". Misal himbauan untuk memastikan email yang digunakan masih dapat diakses 2. Agar pengguna dapat melihat bahasa menu yang konsisten, sebaiknya di seragamkan penggunaan bahasa untuk menu 3. Agar pengguna dapat memastikan waktu yang tertera pada setiap riwayat aktivitas di aplikasi, dapat memberikan keterangan zona waktu riwayat tersebut. Misal dengan menambahkan zona waktu (WIB, WITA atau WIT dsb) 4. Agar pengguna mendapatkan kejelasan pada menu dengan icon yang masih berupa singkatan, ada baiknya menambahkan tooltip pada bagian nama menu, untuk memberikan gambaran singkat mengenai maksud, aktifitas dan fitur yang akan dihadapi pengguna saat mengklik menu icon tersebut.			
3	User control and freedom	Pengguna memiliki kebebasan untuk mengontrol kondisi tertentu dan dapat keluar dari suatu kondisi tertentu yang dikarenakan salah memilih fungsi sistem	
Hasil Evaluasi Jika pengguna melakukan scroll pada tampilan list yang memanjang portrait di beberapa screen (misal di tampilan notifikasi), tombol naviasi back ikut mengalami scroll			**2**
Rekomendasi Agar pengguna masih dapat melakukan fungsi navigasi balik, maka perlu dipastikan bahwa tombol virtual kembali tetap berada pada posisi nya, walaupun sudah di scroll-down			
4	Consistency and standards	Konsistensi antarmuka pada sistem dan sesuai dengan standar	
Hasil Evaluasi 1. Jika pengguna melihat history aktivitas yang telah dilakukan, pengguna belum melihat zona waktu history yang sesungguhnya. 2. Jika pengguna ingin melakukan logout, tombol logout masih berupa teks, belum merepresentasikan tombol logout.			**1. 2** **2. 2**

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
Rekomendasi 1. Agar pengguna dapat memastikan waktu pada history setiap aktivitas didalam aplikasi, sebaiknya menambahkan zona waktu (WIB, WITA, WIT, dsb) 2. Agar pengguna dapat dengan mudah mengenali tombol logout, sebaiknya dibuatkan tanda navigasi yang merepresentasikan sebuah button untuk lakukan Logout. Ketika di form Login menggunakan redaksi tombol "Login", maka sebaiknya saat ingin keluar dari portal pengguna, gunakana redaksi tombol "Logout"			
5	Error prevention	Penanggulangan kesalahan yang mungkin dilakukan	
Hasil Evaluasi 1. Jika pengguna ingin melakukan reset password (lupa password), form belum mampu mengenali inputan pengguna berupa email 2. Jika pengguna ingin lakukan login dengan melakukan paste username, dengan kasus tidak sengaja ada spasi pada bagian akhir email, form belum dapat melakukan filter whitespace di akhir isian email			**1. 3** **2. 2**
Rekomendasi 1. Agar sistem konsisten menangani form berupa alamat email, lebih baik melakukan filter inputan yang berupa email, jika bukan email disable tombol "Kirim" pada form Lupa Password 2. Agar pengguna dapat leluasa melakukan paste pada input email, sebaiknya tanda spasi paling akhir email dapat difilter			
6	Recognition rather than recall	Komponen antarmuka pada sistem yang mudah dikenali pengguna dan meminimalisasi pengguna untuk mengingat kembali.	
Hasil Evaluasi Jika pengguna ingin logout ke aplikas, tombol keluar ada diatas versi aplikasi, tidak representatif untuk sebuah navigasi tombol logout. Pengguna mengira adalah label text untuk menyatakan release nya kode versi bagian bawah			**2**
Rekomendasi Agar pengguna dapat dapat mengenali tombol logout dengan mudah, dapat membuat tombol logout memiliki posisi yang lebih tepat, dan dapat dikenali sebagai tombol logout			
7	Flexibility and efficiency of use	Penggunaan system secara fleksibel dan efisien.	
Hasil Evaluasi 1. Jika pengguna selesai lakukan login, lalu koneksi tidak ada, belum ada informasi bahwa jaringan user sedang offline (3)			**2**

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
2. Jika user mengerjakan soal, navigasi nomor soal letaknya masih tersembunyi dibagian bawah layar (3) 3. Jika pengguna melakukan scroll pada tampilan list yang memanjang portrait di beberapa screen (misal di tampilan notifikasi), tombol naviasi back ikut mengalami scroll (2)			
Rekomendasi 1. Agar pengguna dapat menyadari koneksi nya sedang offline, dapat memunculkan sebuah pemberitahun agar pengguna memeriksa koneksi agar tetap online 2. Agar pengguna dapat dengan mudah melakukan navigasi nomor soal, ada baiknya membuat BottomSheet untuk mengeluarkan navigasi soal 3. Agar pengguna dapat dengan mudah mengakses tombol Back, dapat membuat tombol Back tidak ikut mengalami scroll			
8	Aesthetic and minimalist design	Tampilan memiliki estetika/ keindahan dan tidak menganggu user sewaktu berinteraksi dengan sistem	
Hasil Evaluasi Design sudah terlihat minimalis, dan interaktif dengan penggunaan icon dan ilustrasi gambar			**0**
Rekomendasi Agar design tetap terlihat minimalis dan interaktif, bisa dicek kembali kesesuaian penggunaan icon, gambar ilustrasi dan bentuk tombol agar konsisten			
9	Help users recognize, diagnose, and recover from errors	Sistem memudahkan pengguna dapat mengenali, mendiagnosa, dan keluar dari error	
Hasil Evaluasi 1. Jika pengguna selesai lakukan login, lalu koneksi tidak ada, belum ada informasi bahwa jaringan user sedang offline 2. Jika pengguna gagal login, pemberitahuan kesalahan password muncul di dibagian bawah form email. Hal ini menyebabkan pengguna fokus pada kesalahan input email.			**1. 3** **2. 2**
Rekomendasi 1. Agar pengguna dapat menyadari koneksi nya sedang offline, dapat memunculkan sebuah pemberitahun agar pengguna memeriksa koneksi agar tetap online			

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
2. Agar pengguna dapat lebih fokus pada kesalahan input, ada baiknya posisi pemberitahuan error tidak berada di bawah field inputan email			
10	Help and documentation	Sistem menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi.	
Hasil Evaluasi 1. Jika pengguna ingin melakukan "Lupa password", belum ada petunjuk/proses yang dilalui untuk melakukan proses "Lupa Password". 2. Jika pengguna berhasil login ke sistem, terdapat nama menu denga icon yang disingkat (SKD, SKB, TPS, TKA, TPA, Samapta, Mitra), sehingga penggunaan menu icon tersebut belum terlalu jelas			**1. 2** **2. 2**
Rekomendasi 1. Agar pengguna dapat melakukan proses "Lupa Password" dengan lancar, dapat diberikan instruksi/proses yang akan diikuti sebelum melalui proses "Lupa Password". Misal himbauan untuk memastikan email yang digunakan masih dapat diakses 2. Agar pengguna mendapatkan kejelasan pada menu dengan icon yang masih berupa singkatan, ada baiknya menambahkan tooltip pada bagian nama menu, untuk memberikan gambaran singkat mengenai maksud, aktifitas dan fitur yang akan dihadapi pengguna saat mengklik menu icon tersebut.			

Lampiran 6 Hasil Penilaian Evaluator 2

Kode Evaluator : Ev2

Nama Evaluator : IWAS

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
1	Visibility of system status	Antarmuka pada sistem memberikan informasi pada pengguna tentang kondisi suatu proses dalam jangka waktu tertentu.	
Hasil Evaluasi Antarmuka kurang memberikan kemudahan pada user terutama pada proses pembelian paket			**3**
Rekomendasi Melakukan pembuatan satu halaman khusus untuk menjual modul sepereti marketplace			
2	Match between system and the real world	Sistem menggunakan Bahasa pengguna, dengan kata dan frase yang akrab pada pengguna.	
Hasil Evaluasi Aplikasi telah menggunakan Bahasa yang jelas dan dimengerti semua user			**0**
Rekomendasi Gunakan Bahasa secara konsisten yaitu menggunakan satu bahasa			
3	User control and freedom	Pengguna memiliki kebebasan untuk mengontrol kondisi tertentu dan dapat keluar dari suatu kondisi tertentu yang dikarenakan salah memilih fungsi sistem	
Hasil Evaluasi Kebebasan pengguna halaman telah diterapkan seperti saat menjawab tryout saat tertebtu user keluar dari aplikasi, hal tersebut telah di handel dengan baik			**0**
Rekomendasi -			
4	Consistency and standards	Konsistensi antarmuka pada sistem dan sesuai dengan standar	

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
Hasil Evaluasi Tampilan aplikasi telah dibuat standar dari segi UI			**0**
Rekomendasi -			
5	Error prevention	Penanggulangan kesalahan yang mungkin dilakukan	
Hasil Evaluasi Aplikasi telah melakukan penanggulangan kesalahan dengan baik			**0**
Rekomendasi -			
6	Recognition rather than recall	Komponen antarmuka pada sistem yang mudah dikenali pengguna dan meminimalisasi pengguna untuk mengingat kembali.	
Hasil Evaluasi Tampilan aplikasi telah dibuat sedemikian rupa untuk memudahkan pengguna			**3**
Rekomendasi Ada beberapa halaman yang perlu dipertimbangkan dalam peletakan menu seperti saat pembelian paket			
7	Flexibility and efficiency of use	Penggunaan system secara fleksibel dan efisien.	
Hasil Evaluasi Tampilkan aplikasi telah dibuat fleksibel			**0**
Rekomendasi -			
8	Aesthetic and minimalist design	Tampilan memiliki estetika/ keindahan dan tidak menganggu user sewaktu berinteraksi dengan sistem	
Hasil Evaluasi Tampilan sudah sangat baik dan memiliki desain yang baik dari segi warna dan font			**0**
Rekomendasi -			

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
9	Help users recognize, diagnose, and recover from errors	Sistem memudahkan pengguna dapat mengenali, mendiagnosa, dan keluar dari error	
Hasil Evaluasi Sepanjang penggunaan aplikasi responden belum mengalama kendala error			**0**
Rekomendasi **-**			
10	Help and documentation	Sistem menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi.	
Hasil Evaluasi Aplikasi belum menyediakan / menyuguhkan halaman pengenalan. Namun begitu buka aplikasi, langsung di tampilkan halaman login			**2**
Rekomendasi Seharusnya user diberi penjelasan aplikasi dan dapat mengexplore aplikasi terlebih dahuli sebelum masuk/ diwajibkan login.			

Lampiran 7 Hasil Penilaian Evaluator 3

Kode Evaluator : Ev3

Nama Evaluator : IWAS

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
1	Visibility of system status	Antarmuka pada sistem memberikan informasi pada pengguna tentang kondisi suatu proses dalam jangka waktu tertentu.	
Hasil Evaluasi Aplikasi memberikan informasi kepada pengguna seperti loading, sehingga pengguna tidak panik Ketika proses pada aplikasi sedang terjadi			**0**
Rekomendasi -			
2	Match between system and the real world	Sistem menggunakan Bahasa pengguna, dengan kata dan frase yang akrab pada pengguna.	
Hasil Evaluasi Aplikasi menggunakan Bahasa Indonesia sehingga pengguna menjadi mudah dalam menggunakan Aplikasi			**0**
Rekomendasi -			
3	User control and freedom	Pengguna memiliki kebebasan untuk mengontrol kondisi tertentu dan dapat keluar dari suatu kondisi tertentu yang dikarenakan salah memilih fungsi sistem	
Hasil Evaluasi Pengguna dapat menggunakan tombol back untuk mebatalkan pilihan			**1**
Rekomendasi Ketika pengguna menekan back lebih dari 1x, sebaiknya dimunculkan informasi atau konfirmasi sebelum keluar dari aplikasi.			
4	Consistency and standards	Konsistensi antarmuka pada sistem dan sesuai dengan standar	
Hasil Evaluasi Konsistensi antarmuka sesuai dengan standar			**0**

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
Rekomendasi -			
5	Error prevention	Penanggulangan kesalahan yang mungkin dilakukan	
Hasil Evaluasi Masalah yang terjadi pada Aplikasi ditanggulangi dan diberikan informasi solusi untuk mengetahui masalah			**0**
Rekomendasi -			
6	Recognition rather than recall	Komponen antarmuka pada sistem yang mudah dikenali pengguna dan meminimalisasi pengguna untuk mengingat kembali.	
Hasil Evaluasi Icon dan Menu yang digunakan pada aplikasi mewakili fitur, sehingga mudah untuk dikenali			**0**
Rekomendasi -			
7	Flexibility and efficiency of use	Penggunaan system secara fleksibel dan efisien.	
Hasil Evaluasi Aplikasi sangat fleksibel, karena dapat digunakan dimanapun & kapanpun (Multi Device)			**0**
Rekomendasi -			
8	Aesthetic and minimalist design	Tampilan memiliki estetika/ keindahan dan tidak menganggu user sewaktu berinteraksi dengan sistem	
Hasil Evaluasi Aplikasi tidak menganggu pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi			**0**
Rekomendasi Perlu ditambahkan konfirmasi Ketika tombol back ditekan karena tombol pada handphone rentan kepincet Ketika menggunakan aplikasi			

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
9	Help users recognize, diagnose, and recover from errors	Sistem memudahkan pengguna dapat mengenali, mendiagnosa, dan keluar dari error	
Hasil Evaluasi Aplikasi menampilkan pesan error ketika terjadi kesalahan dan pengguna dapat menekan tombol back untuk keluar dari error.			**0**
Rekomendasi -			
10	Help and documentation	Sistem menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi.	
Hasil Evaluasi Aplikasi menyediakan informasi & bantuan sesuai dengan menu diakses oleh pengguna & Aplikasi dapat mengarahkan pengguna direct WhatsApp untuk bertanya langsung pada Admin			**2**
Rekomendasi -			

Lampiran 8 Hasil Penilaian Evaluator 1

Kode Evaluator : Ev4

Nama Evaluator : KLS

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
1	Visibility of system status	Antarmuka pada sistem memberikan informasi pada pengguna tentang kondisi suatu proses dalam jangka waktu tertentu.	
Hasil Evaluasi Belum adanya fitur keranjang yang memungkinkan pembelian lebih dari satu peket soal dengan satu kali pembayaran			**0**
Rekomendasi -			
2	Match between system and the real world	Sistem menggunakan Bahasa pengguna, dengan kata dan frase yang akrab pada pengguna.	
Hasil Evaluasi Navigasi menu bagian bawah sebaiknya dibuat seragam Bahasa Indonesia/ Inggris			**2**
Rekomendasi Navigasi menu bagian bawah harusnya satu Bahasa saja tidak dicampur			
3	User control and freedom	Pengguna memiliki kebebasan untuk mengontrol kondisi tertentu dan dapat keluar dari suatu kondisi tertentu yang dikarenakan salah memilih fungsi sistem	
Hasil Evaluasi Kebebasan dalam control kondisi oleh pengguna sudah baik			**0**
Rekomendasi -			
4	Consistency and standards	Konsistensi antarmuka pada sistem dan sesuai dengan standar	
Hasil Evaluasi Tidak ada inkonsistensi antarmuka			**0**
Rekomendasi -			

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
5	Error prevention	Penanggulangan kesalahan yang mungkin dilakukan	
Hasil Evaluasi Tidak ditemukan masalah error yang tidak ditanggulangi oleh sistem			**0**
Rekomendasi -			
6	Recognition rather than recall	Komponen antarmuka pada sistem yang mudah dikenali pengguna dan meminimalisasi pengguna untuk mengingat kembali.	
Hasil Evaluasi Komponen UI “Apa Kata Mereka: Sebaiknya dipilih review yang benar-benar mendalam dan baik jika ingin menampilkan keunggulan dari aplikasi karena ada review mengatakan "soal tidak nampak semua" tapi di-rating bintang 5 (sangat memuaskan), tidak masuk akal banyak juga mengatakan soal typo, sebaiknya review seperti itu digunakan untuk pihak perbaikan internal bukan ditampilkan sebagai keunggulan			**0**
Rekomendasi Perbaikan UI Apa Kata Mereka memilih review yang baik sebagai keunggulan yang ditampilkan			
7	Flexibility and efficiency of use	Penggunaan system secara fleksibel dan efisien.	
Hasil Evaluasi Perlu ditambahkan halaman penjualan produk seperti marketplace untuk memudahkan pembelian			**2**
Rekomendasi Dengan menambahkan halaman khusus untuk pembelian paket seperti marketplace			
8	Aesthetic and minimalist design	Tampilan memiliki estetika/ keindahan dan tidak menganggu user sewaktu berinteraksi dengan sistem	
Hasil Evaluasi Tampilan aplikasi sudah baik dengan warna yang tidak mencolok dan penggunaan tulisan yang jelas			**0**
Rekomendasi -			

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
9	Help users recognize, diagnose, and recover from errors	Sistem memudahkan pengguna dapat mengenali, mendiagnosa, dan keluar dari error	
Hasil Evaluasi Pada Halaman Kebijakan & Privasi dan Syarat & Ketentuan: navigasi terkadang tidak se-lancar pada halaman aplikasi, bisa terjadi patah-patah ketika menggulung layar naik ataupun turun			**2**
Rekomendasi Perbaikan minor pada halaman tersebut agar scroll lebih halus tidak terjadi patah-patah			
10	Help and documentation	Sistem menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi.	
Hasil Evaluasi Aplikasi saat pertama kali buka tidak terdapat tur aplikasi sebagai pengenalan fitur aplikasi			**2**
Rekomendasi Sebaiknya ditambahkan tur aplikasi saat pertama kali membuka aplikasi			

Lampiran 9 Hasil Penilaian Evaluator 5

Kode Evaluator : Ev5

Nama Evaluator : IGI

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
1	Visibility of system status	Antarmuka pada sistem memberikan informasi pada pengguna tentang kondisi suatu proses dalam jangka waktu tertentu.	
Hasil Evaluasi Sign Up tidak telihat pada saat buka halaman awal, harus scroll kebawah			**3**
Rekomendasi Halaman SignUp dibuatlangsung terlihat tanpa perlu scroll			
2	Match between system and the real world	Sistem menggunakan Bahasa pengguna, dengan kata dan frase yang akrab pada pengguna.	
Hasil Evaluasi Masih ada beberapa Bahasa Inggris yang digunakan pada aplikasi, sehingga tidak seragam			**2**
Rekomendasi Bahasa dibuat seragam satu bahasa			
3	User control and freedom	Pengguna memiliki kebebasan untuk mengontrol kondisi tertentu dan dapat keluar dari suatu kondisi tertentu yang dikarenakan salah memilih fungsi sistem	
Hasil Evaluasi Saat membuka halaman notifikasi , navigasi back tertutup Ketika scroll kebawah			**1**
Rekomendasi Pebaikan nvigasi back pada halaman notifikasi			
4	Consistency and standards	Konsistensi antarmuka pada sistem dan sesuai dengan standar	
Hasil Evaluasi Tampilan aplikasi sudah sesuai dengan standar dan konsistensi			**0**

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
Rekomendasi -			
5	Error prevention	Penanggulangan kesalahan yang mungkin dilakukan	
Hasil Evaluasi Penanggulan Error sudah dilakukan dengan baik			**0**
Rekomendasi -			
6	Recognition rather than recall	Komponen antarmuka pada sistem yang mudah dikenali pengguna dan meminimalisasi pengguna untuk mengingat kembali.	
Hasil Evaluasi Tombol Logout tidak seperti tombol melainkan label text saja			**2**
Rekomendasi Perbaikan UI pada tombol logout			
7	Flexibility and efficiency of use	Penggunaan system secara fleksibel dan efisien.	
Hasil Evaluasi Aplikasi sudah dibuat mudah digunakan dan fleksibel.			**0**
Rekomendasi -			
8	Aesthetic and minimalist design	Tampilan memiliki estetika/ keindahan dan tidak menganggu user sewaktu berinteraksi dengan sistem	
Hasil Evaluasi Design Aplikasi sudah baik dan memiliki kesan yang nyaman digunakan			**0**
Rekomendasi -			
9	Help users recognize, diagnose, and recover from errors	Sistem memudahkan pengguna dapat mengenali, mendiagnosa, dan keluar dari error	
Hasil Evaluasi Perlu ditambahkan pesan error Ketika jariangan terputus			**2**

NO	Item Pengujian	Keterangan	*Severity Rating* (0-4)
Rekomendasi Tambahkan pesan error tersebut			
10	Help and documentation	Sistem menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi.	
Hasil Evaluasi Menu dengan singkatan sebaiknya diberikan penjelasan diawal agar tidak membingungkan pengguna awam			**2**
Rekomendasi Singkatan menu sebaiknya diberikan penjelasan			

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 10 Contoh Hasil Pengisian UEQ

USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
APLIKASI SMART BTW

Kode Responden : .....(diisi oleh peneliti)
Nama : A. A. ISTRI DALEM PRAMUDKA WARDHANI

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Silakan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan. Untuk melakukan evaluasi terhadap produk dimaksud, silakan mengisi kuisioner berikut ini. Kuisioner terdiri dari pertanyaan dengan pasangan jawaban yang bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada di antara pasangan jawaban merepresentasikan gradasi antar pasangan jawaban yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap jawaban yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi Anda.

Contoh:

atraktif	○	◉	○	○	○	○	○	tidak atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibanding tidak atraktif.

Silakan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau Anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi. Kendatipun demikian, silakan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: **tidak ada jawaban salah atau benar!**

Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

Scanned with CamScanner

Saat ini silahkan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris pasangan jawaban.

		1	2	3	4	5	6	7		
Produk ini terlihat menyenangkan	menyusahkan	○	○	○	○	●	○	○	menyenangkan	1
Produk ini dapat dipahami	tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	●	dapat dipahami	2
Produk ini dirancang secara kreatif	kreatif	○	○	○	○	○	○	●	monoton	3
Produk ini mudah dipelajari	mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	●	sulit dipelajari	4
Produk ini bermanfaat	bermanfaat	○	○	○	○	○	○	●	kurang bermanfaat	5
Produk ini mengasyikkan	membosankan	○	○	○	○	●	○	○	mengasyikkan	6
Produk ini menarik	tidak menarik	○	○	○	○	●	○	○	menarik	7
Interaksi dengan produk ini dapat diprediksi	tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	●	○	dapat diprediksi	8
Dengan produk ini, saya melakukan tugas saya dengan cepat	cepat	○	○	●	○	○	○	○	lambat	9
Produk ini berdaya cipta	berdaya cipta	○	○	○	●	○	○	○	konvensional	10
Interaksi dengan produk ini mendukung penyelesaian tugas saya	menghalangi	○	○	○	○	○	●	○	mendukung	11
Produk ini terlihat bagus	buik	●	○	○	○	○	○	○	buruk	12
Produk ini rumit	rumit	○	○	○	○	○	○	●	sederhana	13
Produk ini terlihat menggembirakan	tidak disukai	○	○	○	○	○	●	○	menggembirakan	14
Produk ini menggunakan teknologi terdepan	lazim	○	○	○	●	○	○	○	terdepan	15
Produk ini terlihat nyaman	tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	●	nyaman	16
Interaksi dengan produk ini aman	aman	●	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
Produk ini memotivasi	memotivasi	●	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
Interaksi dengan produk ini memenuhi ekspektasi saya	memenuhi ekspektasi	○	●	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
Dengan produk ini, saya melakukan tugas saya dengan efisien	tidak efisien	○	○	○	○	○	●	○	efisien	20
Produk ini membingungkan	jelas	●	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
Dengan produk ini, saya melakukan tugas saya dengan praktis	tidak praktis	○	○	○	○	○	○	●	praktis	22
Dengan produk ini, saya melakukan tugas saya dengan terorganisasi	terorganisasi	○	●	○	○	○	○	○	berantakan	23
Produk ini terlihat atraktif	atraktif	○	○	●	○	○	○	○	tidak atraktif	24
Produk ini terlihat ramah pengguna	ramah pengguna	●	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
Produk ini inovatif	konservatif	○	○	○	○	○	○	●	inovatif	26

Scanned with CamScanner

Lampiran 11 Rekapitulasi Nilai Setiap Butir Pernyataan Dalam UEQ

Item																									
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**
5	7	7	7	7	5	5	6	3	4	6	1	7	6	4	7	1	1	2	6	1	7	2	3	1	7
5	6	3	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	4	1	4	7	1	7	7	7	7	1	1	3	7	1	7	1	3	1	7
7	7	1	1	1	7	7	1	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
5	6	6	7	6	7	7	4	2	5	5	1	4	4	6	6	1	1	3	6	2	6	2	3	2	4
7	7	7	7	7	7	6	7	6	7	7	7	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	2	1	7
7	7	6	2	2	6	7	5	2	4	7	1	6	6	6	7	2	2	3	6	2	6	3	3	1	6
6	7	6	7	7	6	6	5	6	4	6	6	7	6	5	5	2	1	5	6	1	7	1	2	1	7
7	7	2	1	1	6	7	3	2	4	7	1	7	6	6	7	1	1	1	7	2	6	1	3	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	1	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	6	1	1	1	6	6	6	2	4	6	1	7	7	6	7	1	1	3	7	2	7	2	4	2	6
7	6	6	6	1	7	6	5	1	2	7	1	6	1	1	6	1	1	5	7	2	7	3	4	7	4
7	6	2	4	1	5	5	5	3	3	5	3	5	4	5	5	1	1	4	5	3	6	3	2	1	6
7	6	1	1	1	6	6	7	1	6	1	7	7	7	6	6	1	1	1	7	1	6	1	6	1	7
7	6	1	1	1	7	7	1	2	5	6	4	5	7	7	7	4	5	4	3	5	4	6	4	5	6
7	6	7	1	1	7	7	7	1	4	4	1	7	7	7	7	1	1	2	7	1	7	1	2	1	6
7	7	1	1	1	5	6	4	1	3	7	1	7	7	7	7	1	1	3	7	1	7	1	2	1	7
7	6	1	1	1	7	6	7	2	2	6	1	6	7	6	7	2	2	1	7	2	7	2	2	1	7
6	7	2	1	1	6	7	7	2	2	6	2	7	7	6	7	1	2	2	7	2	7	1	2	2	7

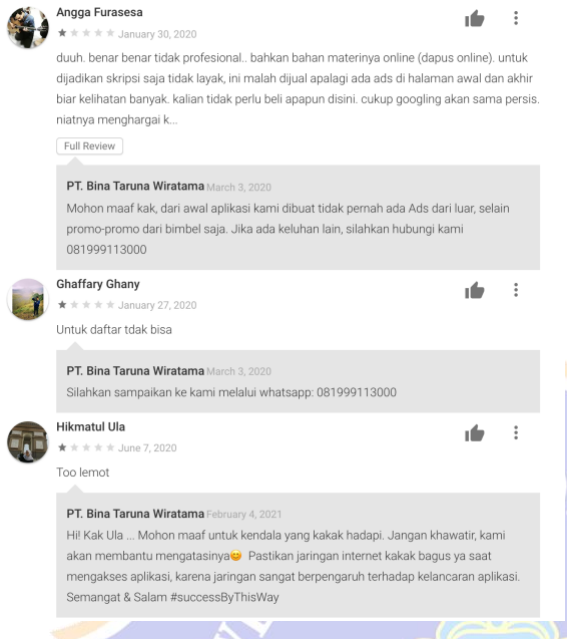
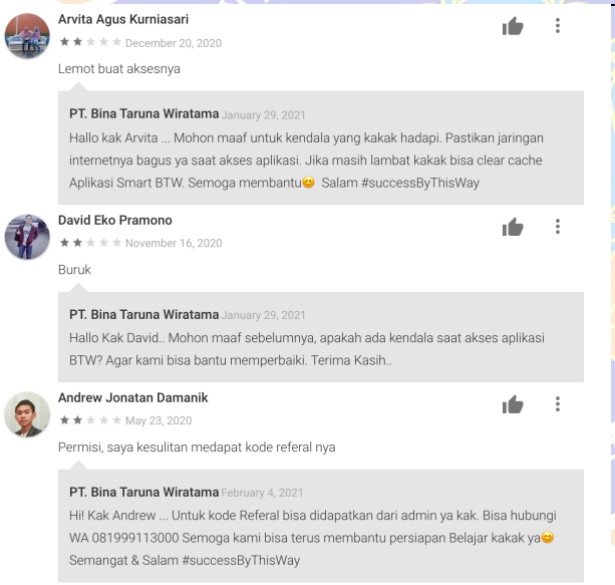
Lampiran 12 Dokumentasi Pengumpulan Data

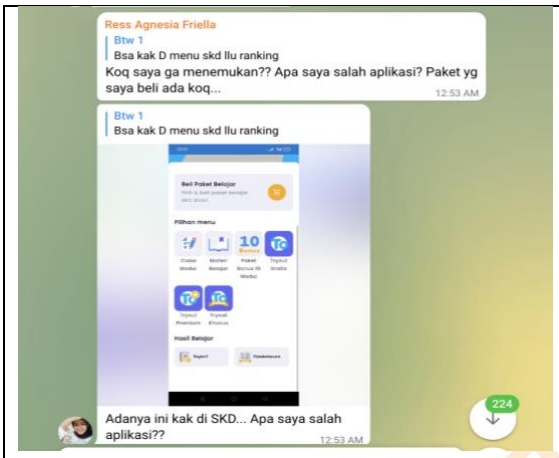
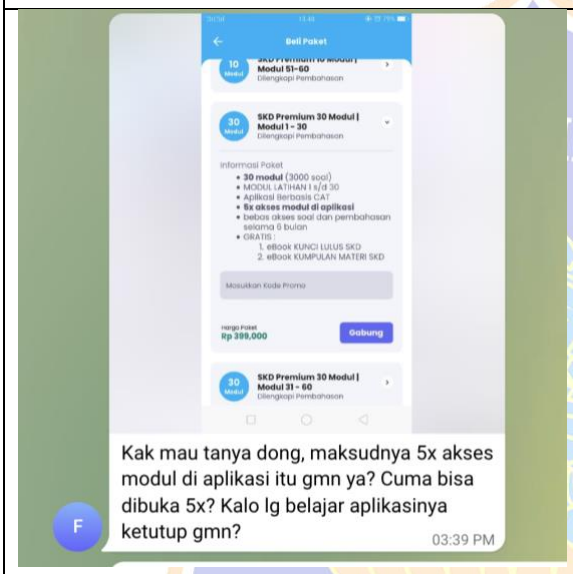
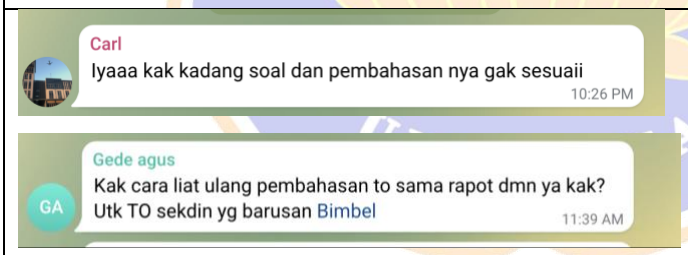
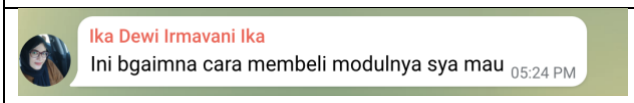
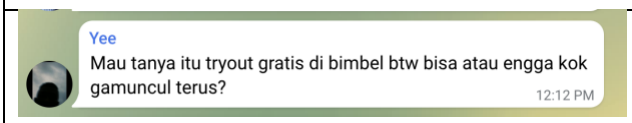
Pengumpulan Data Pengguna di Kantor BTW

Pengumpulan Data Evaluator 4

Pengumpulan Data Evaluator 3

Lampiran 13 Identifikasi Masalah

Permasalahan dari Review dan Telegram Support	Identifikasi Permasalahan
 Angga Furasesa January 30, 2020 duuh. benar benar tidak profesional.. bahkan bahan materinya online (dapus online). untuk dijadikan skripsi saja tidak layak, ini malah dijual apalagi ada ads di halaman awal dan akhir biar kelihatan banyak. kalian tidak perlu beli apapun disini. cukup googling akan sama persis. niatnya menghargai k... Full Review PT. Bina Taruna Wiratama March 3, 2020 Mohon maaf kak, dari awal aplikasi kami dibuat tidak pernah ada Ads dari luar, selain promo-promo dari bimbel saja. Jika ada keluhan lain, silahkan hubungi kami 081999113000 Ghaffary Ghany January 27, 2020 Untuk daftar tdak bisa PT. Bina Taruna Wiratama March 3, 2020 Silahkan sampaikan ke kami melalui whatsapp: 081999113000 Hikmatul Ula June 7, 2020 Too lemot PT. Bina Taruna Wiratama February 4, 2021 Hi! Kak Ula ... Mohon maaf untuk kendala yang kakak hadapi. Jangan khawatir, kami akan membantu mengatasinya😊 Pastikan jaringan internet kakak bagus ya saat mengakses aplikasi, karena jaringan sangat berpengaruh terhadap kelancaran aplikasi. Semangat & Salam #successByThisWay	• Materi pembelajaran kurang lengkap • Kesulitan daftar aplikasi • Kecepatan akses yang lambat
 Arvita Agus Kurniasari December 20, 2020 Lemot buat aksesnya PT. Bina Taruna Wiratama January 29, 2021 Hallo kak Arvita ... Mohon maaf untuk kendala yang kakak hadapi. Pastikan jaringan internetnya bagus ya saat akses aplikasi. Jika masih lambat kakak bisa clear cache Aplikasi Smart BTW. Semoga membantu😊 Salam #successByThisWay David Eko Pramono November 16, 2020 Buruk PT. Bina Taruna Wiratama January 29, 2021 Hallo Kak David.. Mohon maaf sebelumnya, apakah ada kendala saat akses aplikasi BTW? Agar kami bisa bantu memperbaiki. Terima Kasih.. Andrew Jonatan Damanik May 23, 2020 Permisi, saya kesulitan medapat kode referal nya PT. Bina Taruna Wiratama February 4, 2021 Hi! Kak Andrew ... Untuk kode Referal bisa didapatkan dari admin ya kak. Bisa hubungi WA 081999113000 Semoga kami bisa terus membantu persiapan Belajar kakak ya😊 Semangat & Salam #successByThisWay	• Kecepatan akses yang lambat • Kesulitan menemukan menu kode referal

	Kesulitan menemukan menu rangking
	Informasi yang tidak lengkap sehingga sulit dimengerti user
	• Tidak menemukan pembahasan soal dan menu raport • Soal dan pembahasan yang tidak sesuai
	• Tidak menemukan menu untuk membeli modul di aplikasi
	• Tidak menemukan menu tryout gratis