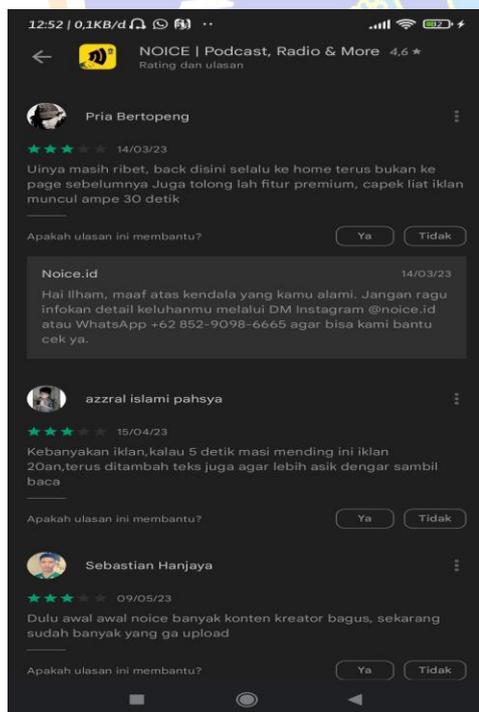
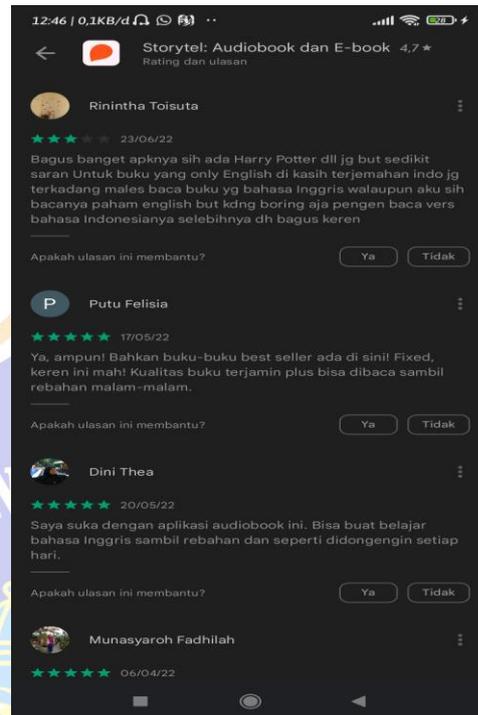
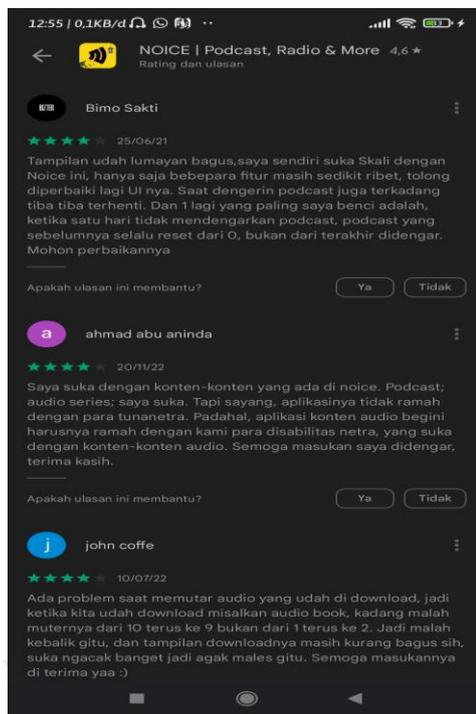


LAMPIRAN

Lampiran 1 Observasi Aplikasi



Google Play Game Aplikasi Film & TV Buku Anak-anak

Storytel: Audiobook dan E-book

Storytel Sweden AB
Pembelian dlm aplikasi

4,1★
415 rb ulasan

10 jt+
Hasil download

Remaja 13

Instal [Bagikan](#) [Tambahkan ke wishlist](#)

📱 Aplikasi ini tersedia untuk perangkat Anda

Bangsungkan buku-buku populer

Temukan cerita favorit baru

Ada cerita untuk setiap selera

Atur target dan nikmati ceritanya

Temukan cara baru nikmati buku

Dukungan apl

- Website
- Email dukungan support@storytel.com
- Alamat

Google Play Games Apps Movies Books Kids

NOICE | Podcast, Radio & More

Noice.id
In-app purchases

4,6★
52.9K reviews

1M+
Downloads

Rated for 12+ 13

Install [Share](#) [Add to wishlist](#)

📱 This app is available for your device

ADONISERIES

RADIO

NOICE LIVE

NOICE COINS

NOICE PREMIUM

App support

Similar apps

- Spotify for Podcasters
- Spotify AB



Lampiran 2 Wawancara Awal



Lampiran 3 Hasil Wawancara Awal

Nama Narasumber : Hizkia Adi Wicaksono

Profesi : Mahasiswa

Peneliti	Selamat siang kak, sebelumnya perkenalkan nama saya Ibnur Hilmi Yahya Azizi dari Prodi Sistem Informasi. Saya mohon izin kak untuk melakukan wawancara, untuk membantu saya dalam pelaksanaan penelitian saya.
Narasumber	Selamat siang, iya silahkan.
Peneliti	Untuk mengawali, penelitian yang saya lakukan yaitu mengenai perancangan aplikasi <i>mobile audiobook</i> . Sebelumnya kakaknya tahu gk aplikasi <i>audiobook</i> itu seperti apa?
Narasumber	Saya pernah nyoba aplikasinya tapi pakai bahasa inggris saja, jadi agak kurang ngerti.
Peneliti	Oh gitu ya kak, mungkin untuk perancangan aplikasi ini nantinya akan ditambahkan fitur untuk memilih bahasa.
Narasumber	Iya, mungkin bisa juga ditambahkan text dari audioya agar lebih dipahami.
Peneliti	Menurut kakak ada lagi gk fitur penting untuk ada pada aplikasi <i>audiobook</i> ini?
Narasumber	Mungkin fitur buat input e-book, kan semisal buku yang saya pengen dengar gk ada di aplikasinya terus saya punya e-book sendiri jadi bisa diinput ke aplikasinya untuk dijadikan audio. Jadi biar gk malas bacanya tinggal dengerin saja.
Peneliti	Nantinya kakak akan terlibat dari awal proses desain sampai dengan pengujian, apakah kakanya tidak keberatan?
Narasumber	Iya kak saya bersedia

Nama Narasumber : Kadek Febi Purnama Dewi

Profesi : Pekerja Swasta

Peneliti	Selamat siang kak, sebelumnya perkenalkan nama saya Ibnur Hilmi Yahya Azizi dari Prodi Sistem Informasi. Saya mohon izin kak untuk melakukan wawancara, untuk membantu saya dalam pelaksanaan penelitian saya.
Narasumber	Selamat siang, iya silahkan.
Peneliti	Untuk mengawali, penelitian yang saya lakukan yaitu mengenai perancangan aplikasi <i>mobile audiobook</i> . Sebelumnya kakaknya tahu gk aplikasi <i>audiobook</i> itu seperti apa?
Narasumber	Saya kurang tau sih
Peneliti	Jadi aplikasi <i>audiobook</i> itu sebuah aplikasi dimana suatu buku itu dijadikan sebuah audio, jadi kakaknya bisa mendengarkan buku dari aplikasi tersebut.
Narasumber	Jadi aplikasinya itu mirip kayak kita dengerin podcast gitu ya
Peneliti	Iya kak jadi aplikasi ini nantinya akan sangat membantu untuk orang-orang yang malas baca. Kakanya sering baca buku atau tidak?
Narasumber	Dulu sering, kalo sekarang udah jarang baca.
Peneliti	Untuk aplikasi <i>audiobook</i> ini apa kakaknya setuju jika mendukung lebih dari satu bahasa? Jika iya, apa bahasa yang ingin Anda gunakan?
Narasumber	Setuju - setuju saja, selain bahasa Indonesia mungkin bahasa Inggris.
Peneliti	Nantinya kakak akan terlibat dari awal proses desain sampai dengan pengujian, apakah kakanya tidak keberatan?
Narasumber	Iya, nanti kalo butuh apa-apa hubungi saja.

11. Ubah Bahasa

Anda ingin mengubah bahasa yang ada pada aplikasi *audiobook*.

Overall, this task was ?						
Very difficult						Very easy
1	2	3	4	5	6	7
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

....., 2024

Responden.



Lampiran 5 Panduan Pengujian Untuk Pengguna

PANDUAN PENGUJIAN *PROTOTYPE* APLIKASI *AUDIOBOOK*

1. Desain *prototype* yang akan diuji adalah Aplikasi *Audiobook* Berbasis Mobile. Aplikasi *Audiobook* ini merupakan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang digunakan yang dapat digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat untuk mendengarkan isi dari suatu buku, pada aplikasi ini terdapat berbagai jenis buku yang nantinya akan dibacakan kepada pengguna.
2. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan perangkat yang telah disediakan, pengujian juga menggunakan perangkat yang sama untuk menjaga konsistensi. Responden diharapkan untuk mengerjakan pengujian dengan sungguh – sungguh untuk mendapatkan data yang konsisten tanpa ada factor lain yang memengaruhi.
3. Pengujian akan dilakukan di tempat yang kondusif menyesuaikan dengan lokasi responden.
4. Pengujian dilakukan kisaran pukul 08.00 - 18.00 WITA.
5. Responden akan diberikan task skenario yang didalamnya berisikan tugas yang harus dikerjakan selama proses pengujian. Setelah menyelesaikan satu task responden mengisi kuesioner SEQ dengan cara memberikan checklist pada skala likert yang ada (1 sampai 7) sebelum melanjutkan mengerjakan task berikutnya. Setelah pengerjaan task skenario selesai responden akan diwawancarai berdasarkan checklist yang telah diisi untuk mengetahui jika terdapat kendala saat mengerjakan task scenario.
6. Responden tidak diperkenankan untuk mengajukan pertanyaan selama proses pengujian berlangsung. Pertanyaan hanya boleh diajukan sebelum proses pengujian *prototype* dilakukan.