



Kelompok 06

SUARTERA

Aplikasi Pelaporan Fasilitas Kampus

Interaction Design RA

Anggota Kelompok

01

Bening Apni Prameswari
123140089

04

Raisya Syifa Saleh
123140169

02

Fanisa Aulia Safitri
123140121

05

Muhamad Arif Ardani
123140186

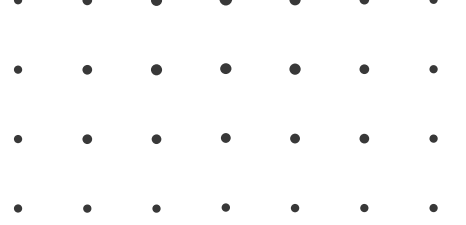
03

Raditya Alrasyid Nugroho
123140125

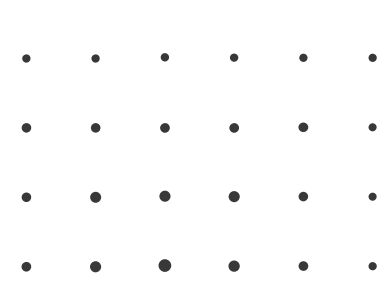
Urgensi Permasalahan

- Sistem pelaporan fasilitas kampus masih dilakukan secara langsung dan manual, melalui mendatangi Sarpras atau menghubungi helpdesk.
- Akibatnya, laporan sering tidak tercatat dengan baik, sehingga proses penanganan menjadi lambat.
- Tidak ada transparansi status laporan, membuat mahasiswa sulit memantau tindak lanjut dari laporan mereka.
- Kurangnya sistem yang terintegrasi dan efisien menyebabkan komunikasi antara mahasiswa dan pengelola fasilitas tidak optimal.
- Berbagai kerusakan fasilitas (lampu, AC, toilet, jaringan internet, dsb.) sering terlambat diperbaiki dan mengganggu kenyamanan belajar.
- Diperlukan penerapan User Centered Design (UCD) untuk merancang sistem digital yang mudah digunakan, transparan, dan sesuai kebutuhan mahasiswa.

Progres Hingga Saat Ini



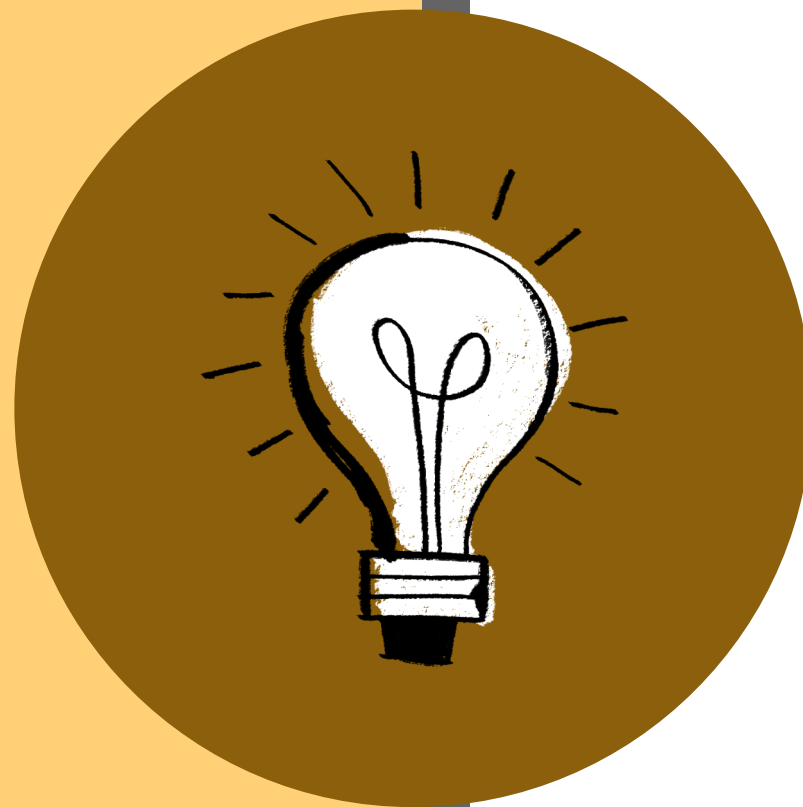
- **Telah menyelesaikan pembuatan proposal proyek dengan judul Suartera: Aplikasi Pelaporan Fasilitas Kampus.**
- **Melakukan perubahan topik dari gamifikasi pembelajaran untuk siswa SD menjadi aplikasi pelaporan fasilitas kampus dengan target user mahasiswa.**
- **Menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa untuk mengumpulkan data terkait kebutuhan dan pengalaman mereka dalam pelaporan fasilitas.**
- **Membuat desain awal di Figma untuk menggambarkan tampilan dan alur aplikasi yang akan dikembangkan.**



Progres Yang Belum Selesai

- **Analisis hasil kuesioner belum dilakukan secara menyeluruh.**
- **Pembuatan user persona berdasarkan hasil kuesioner masih dalam proses.**
- **Belum dilakukan uji coba desain (usability testing) terhadap pengguna.**
- **Pembuatan prototype interaktif di Figma masih dalam tahap pengembangan.**

Rencana Minggu Ini



- Mengolah dan menganalisis data hasil kuesioner.
- Menyusun user persona dan user journey berdasarkan hasil analisis.
- Melakukan penyempurnaan desain antarmuka (UI) dan alur pengguna (UX) di Figma.
- Menyiapkan prototype interaktif untuk tahap usability testing.

Kendala Yang Dihadapi



Kesulitan riset pada topik awal

karena akses terhadap siswa SD terbatas sehingga proses wawancara dan observasi tidak dapat dilakukan secara optimal.

Kurangnya urgensi pada ide gamifikasi pembelajaran

sehingga kami memutuskan untuk mengganti topik menjadi aplikasi pelaporan fasilitas kampus yang lebih relevan.

Keterbatasan waktu dan penyesuaian desain

terutama dalam mengolah hasil kuesioner dan menyesuaikan rancangan agar sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sebagai target pengguna baru.

THANK
YOU

