

GORobak



MILESTONE 1 TUBES IMK

Team Members



Shafiq Irvansyah

13522003

Ahmad Naufal R.

13522005

Yusuf Ardian Sandi

13522015

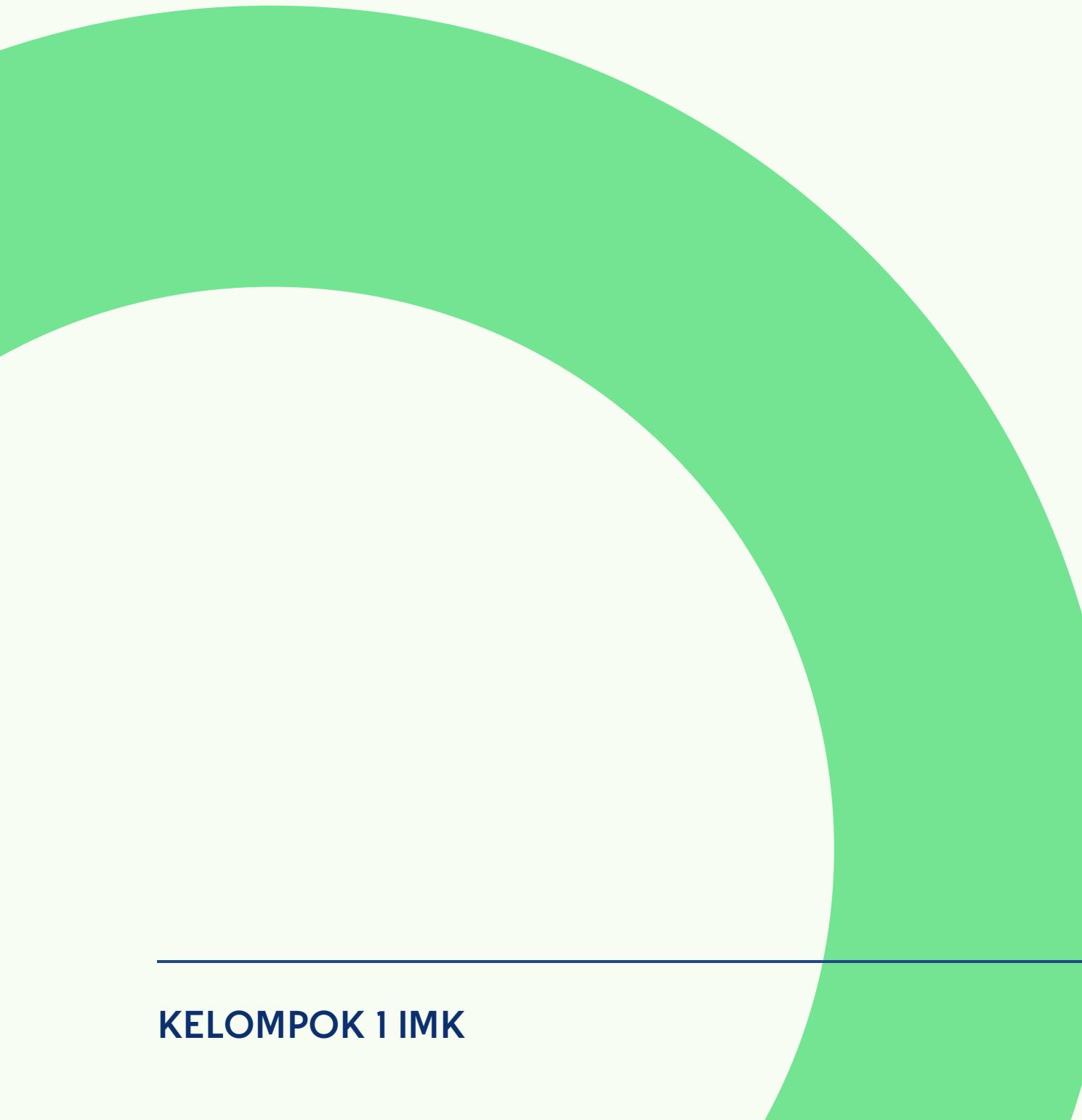
Althariq Fairuz

13522027

Zaki Yudhistira

13522031

Contents



Mengenal GoRobak

Rencana Riset

Hasil Riset

Fungsionalitas

Usability & UX Goals

Mengenal GoRobak

GoRobak adalah aplikasi yang mewadahi interaksi antar pedagang keliling dan pembeli, dengan melakukan pelacakan lokasi terhadap pedagang keliling, serta menyediakan sarana komunikasi antara pelanggan dan pedagang tersebut.

Aplikasi ini dapat menjadi tempat bertemuanya pembeli dan pedagang keliling sehingga memudahkan pembeli dalam menemukan barang/jasa yang dicari.



No Poverty

GoRobak dapat mempertemukan konsumen dengan pedagang keliling sehingga penjualan akan terbantu.

Hal ini membantu pedagang keliling untuk meningkatkan pemasukan, **berpotensi** untuk menyelesaikan salah satu masalah Sustainable Development Goals (SDG), yaitu **no poverty**

1 NO
POVERTY



Sustainable Cities and Communities

Ekosistem yang diciptakan oleh Gorobak dapat membentuk sebuah komunitas yang terdiri dari sekumpulan pedagang keliling berserta pembeli “langganannya”.

Turut berkontribusi dalam pemenuhan SDG ke-11 : **Sustainable Cities and Communities.**

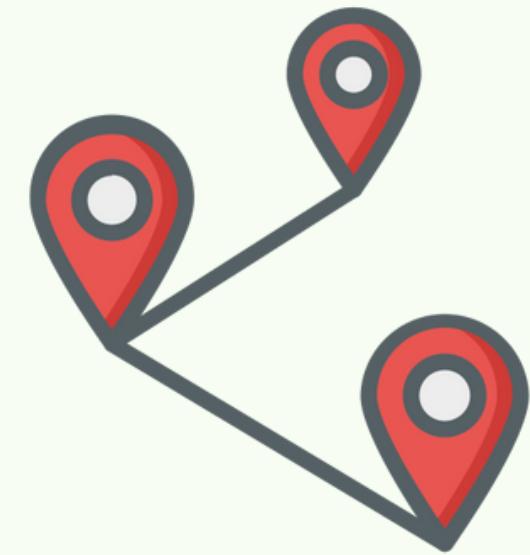
11 SUSTAINABLE CITIES
AND COMMUNITIES



Rencana Riset



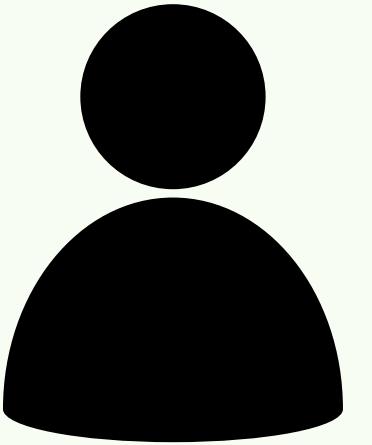
01



Masalah Utama

Pedagang keliling yang tidak memiliki ritme jualan yang konsisten / reliable.

02



Target Pengguna

Pedagang keliling dan konsumen secara umum

03



Riset Yang Dilakukan

Dilakukan kuesioner dan interview langsung ke target pengguna

Rencana Riset



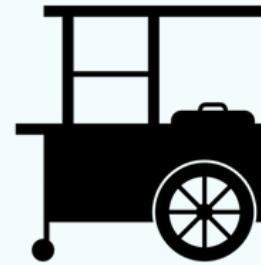
Kuesioner

- Kuesioner akan disebarluaskan kepada konsumen pedagang keliling secara umum yang berpusat di Kota Bandung saja.
- Dengan ukuran populasi penduduk kota Bandung sebanyak 2.555.187 orang, tingkat kepercayaan 80%, dan margin kesalahan 10%, maka target responden yang didapatkan berdasarkan teori probabilitas statistik adalah 41 responden

Interview

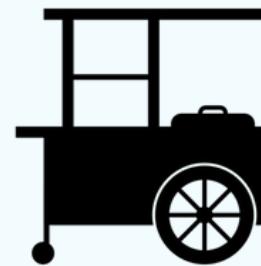
- Kami akan melakukan interview kepada pedagang keliling dan konsumennya pada Jalan Dipatiukur dengan rincian tiga orang pedagang dan tiga orang pembeli

Hasil Riset Interview



PKL Cappuccino Cincau

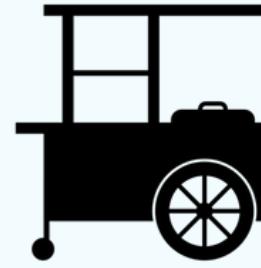
Usahanya sudah stabil meski tidak berkeliling lagi. Musim hujan menjadi tantangan karena mengurangi jumlah pembeli. Penjual sudah dikenal oleh pelanggan tetapnya , dan pesanan dapat dilakukan melalui WhatsApp. Penjual merasa aplikasi seperti GoRobak bisa membantu, namun khawatir karena beberapa pelanggan tidak memiliki ponsel atau kesulitan menggunakan aplikasi karena harus sering stand-by untuk membuka hp. Jika pelanggan punya ponsel, menurutnya tidak ada masalah.



PKL Telur Gulung

Karena sudah cukup tua, penjual memutuskan untuk mengambil rute tetap saja untuk mempermudahnya. Penjual hanya bergantung pada pelanggan yang kebetulan lewat tanpa ada strategi lain. Penjual setuju bahwa aplikasi seperti GoRobak bisa membantu, tetapi sebelumnya pernah mengalami kesulitan dengan aplikasi seperti Gojek, seperti harus mematikan aplikasi saat tidak berjualan dan biaya administrasinya yang tinggi (30%). Fitur pembayaran tunai (Tanpa non-cash) menurutnya penting karena merupakan metode pembayaran yang lebih sederhana (penjual hanya terima cash).

Hasil Riset Interview



PKL Teh Poci

Penjual dahulu berkeliling tapi sekarang memilih menetap karena sulit mencari daerah yang ramai pelanggan. Penjual menumpang berjualan dengan pedagang lain yang sudah menggunakan aplikasi GoFood, namun dia sendiri tidak menggunakan aplikasi karena merasa kesulitan dan tidak memahami penggunaannya. Dia lebih nyaman menggunakan WhatsApp dan telefon untuk menerima pesanan.

Pembeli

Pembeli cukup sering membeli makanan dari pedagang keliling. Kendala utamanya adalah terkait kebersihan produk dan mengingat jam lewat pedagang. Pembeli memerlukan metode pembayaran non-tunai seperti QRIS untuk memudahkan transaksi. Pembeli tertarik pada aplikasi yang dapat menemukan lokasi PKL secara lebih mudah, sehingga tidak perlu repot mencari mereka secara manual/nebak-nebak.

Hasil Riset



Rangkuman / Simpulan

Masalah Pengguna

- [P-01] Banyak PKL yang enggan menggunakan aplikasi karena biaya administrasi yang dianggap cukup tinggi
- [P-02] Banyak PKL yang merasakan sulitnya mencari tempat yang ramai dalam berdagang dan sesuai dengan aturan setempat
- [P-03] Banyak pembeli yang merasa kesulitan untuk mencari PKL langganannya akibat lokasinya yang kadang berpindah-pindah,
- [P-04] Banyak pembeli yang kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang waktu berjualan PKL yang tentatif, dan
- [P-05] Kurang tersebarnya informasi tentang waktu berjualan PKL menyebabkan kesulitan tersendiri bagi PKL dalam membangun hubungan yang stabil dengan pelanggannya.

Hasil Riset



Rangkuman / Simpulan

Masalah Desain Interaksi

- [DP-01] Pedagang enggan menggunakan aplikasi karena kesulitan dalam mengoperasikannya saat berjualan (tidak ingin terlalu sering mengoperasikan hp),
- [DP-02] Pedagang tidak memiliki motivasi dalam memperbarui data seputar dagangannya pada aplikasi
- [DP-03] Font yang digunakan harus nyaman dibaca oleh pengguna
- [DP-04] Mayoritas pengguna lebih memilih tone warna yang dingin

User Persona

User Persona

Pedagang Keliling



Nama : Asep bin Sandi

Umur : 28

Pekerjaan : Penjual Cilor

Lokasi : Perkotaan

Merantau dari Papua Nugini untuk
mengadu nasib di tanah pasundan.

“Saya karena kurang tau tempat,
bingung juga mau lewat jalanan
yang mana, pokok sehafal saya dan
semoga aja ada pembeli”

User Persona

User Persona

Pembeli



Nama : Bilal Ramadhan Bacin

Umur : 22

Pekerjaan : Mahasiswa

Lokasi : Perkotaan

“Saya mahasiswa yang lumayan sering jajan waktu istirahat, cuman saya waktu itu menemukan donat brown sugar enak banget, cuman udah ga pernah nongol lagi”

User Persona

Pembeli



Nama : Basuki Yudhistira

Irvansyah

Umur : 50

Pekerjaan : Pegawai Kantor

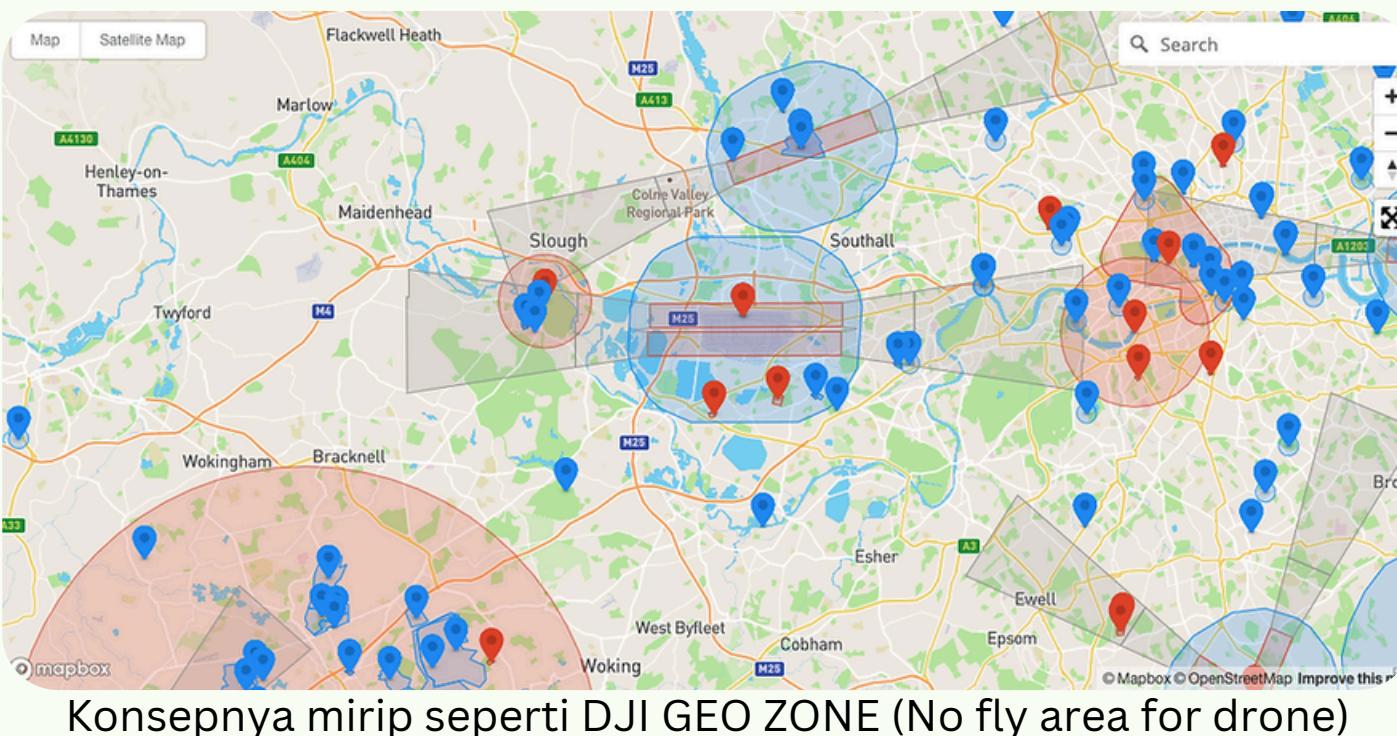
Lokasi : Perkotaan

“Kerja di kantoran emang capek, cuman pas istirahat banyak rompong di depan yang makanannya enak-enak, cuman susah buat milih langganan karena yang jual sepertinya tergantung mood, kadang ada kadang tidak”

Fungsionalitas

Informasi Area yang Diizinkan untuk Berjualan (Red Zone) [P02]

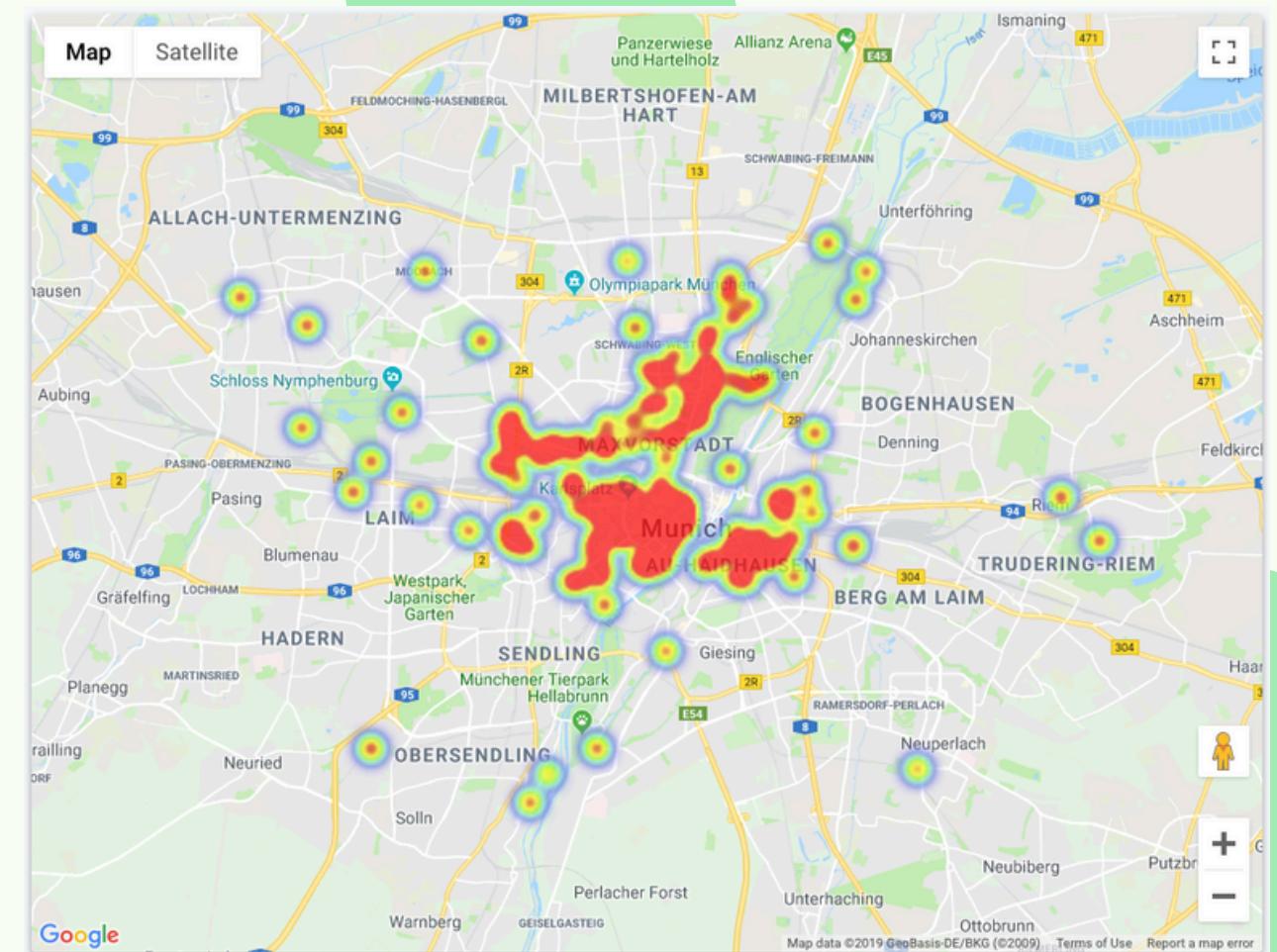
Fitur ini memberikan informasi mengenai lokasi-lokasi yang dilarang untuk kegiatan berjualan. Dengan ini, PKL dapat mengetahui area yang diizinkan oleh pemerintah atau otoritas setempat, menghindari risiko berjualan di area terlarang, dan memastikan berjualan sesuai peraturan.



Fungsionalitas

Informasi Heatmap Pedagang Kaki Lima [P-02]

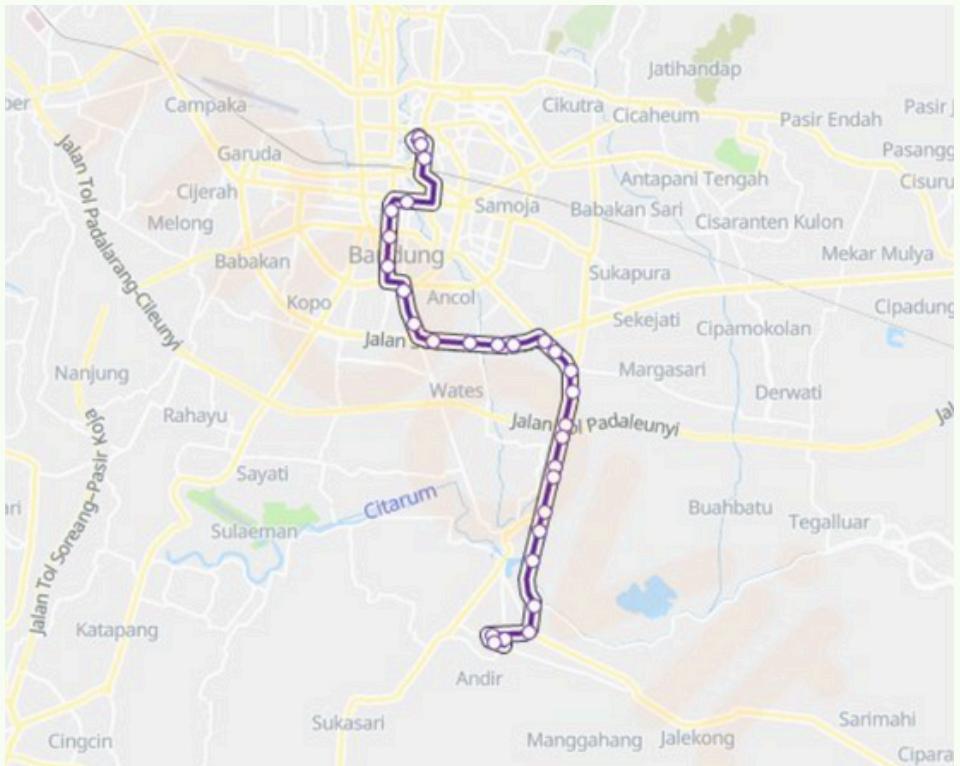
- Menampilkan informasi persebaran pedagang kaki lima berdasarkan kepadatannya.
- Memunculkan informasi dagangan apa saja yang dijual pada lokasi heatmap yang di-klik.
- Menyediakan fitur filter berdasarkan jenis dagangan untuk menyorot lokasi pedagang dengan barang yang dicari



Fungsionalitas

Informasi mengenai rute PKL [P-03]

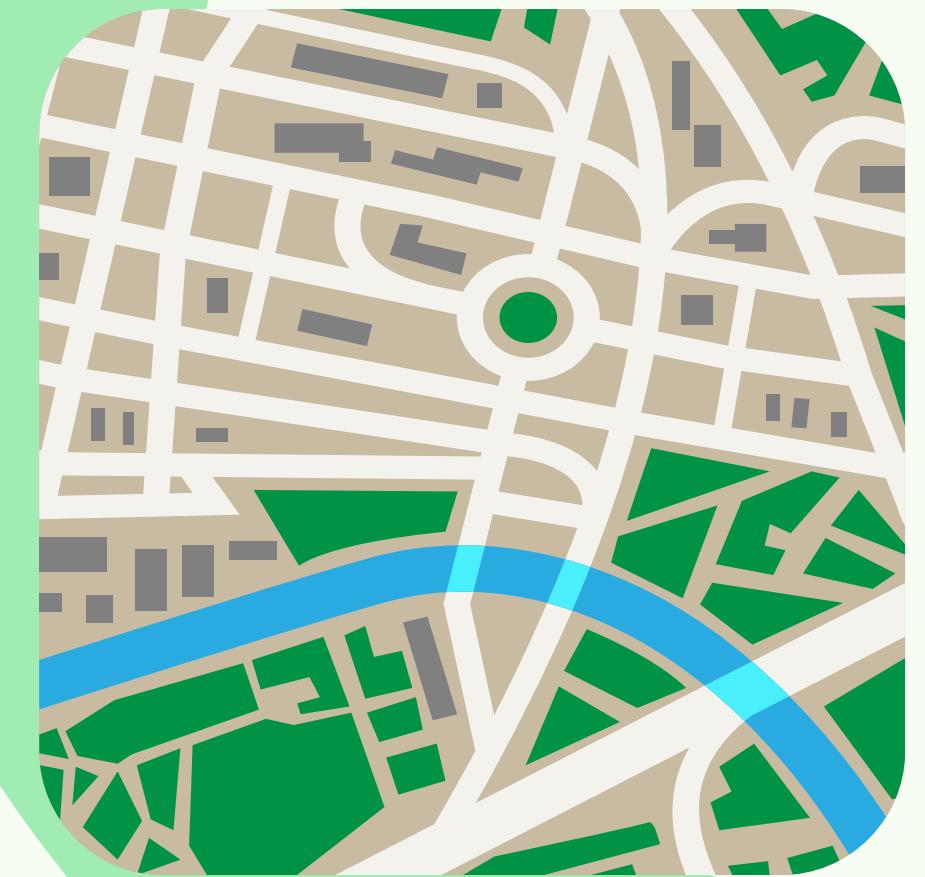
- PKL dapat memberi rute pada hari tertentu.
- PKL dapat menentukan rute berdasarkan banyaknya volume user
- Pembeli dapat melihat rute yang akan dilalui oleh PKL tersebut.



Fungsionalitas

Informasi Mengenai Status dan Lokasi Penjual [P-03, P-04, P-05]

- Konsumen dapat melihat status aktif atau tidaknya seorang penjual
- Konsumen dapat melihat lokasi penjual
- Penjual dapat memperbarui barang dagangannya
- Penjual dapat menyalakan atau mematikan status keaktifan berjualannya
- Status keaktifan dapat otomatis nonaktif apabila melewati jam tertentu



Fungsionalitas

Fitur Chatting antara Penjual dan Pembeli [P-05]

- Dari peta yang menunjukkan lokasi penjual, pembeli dapat mengirim pesan kepada penjual yang dipilih
- Pembeli dapat mencari dan menyimpan kontak penjual untuk dihubungi sewaktu-waktu
- Penjual hanya bisa menghubungi pembeli yang pernah mengirim pesan kepada penjual tersebut atau pembeli yang menyimpan kontak penjual terkait
- Menyediakan wadah bagi pembeli untuk melakukan pemesanan, mengajukan permintaan khusus, mengajukan pertanyaan seputar produk, dll



Most Important

Usability & UX Goals

Usability

Easy To Use

- Hasil kuesioner menunjukkan pengguna dominan memilih aspek kemudahan penggunaan dibanding aspek lain
- Pengguna sering menggunakan aplikasi saat bergerak (Butuh solusi cepat dan efisien)
- Menyelesaikan tugas dalam beberapa sentuhan saja
- Layar kecil memerlukan desain yang sederhana dan intuitif agar mudah digunakan

User Experience

Helpful

- Membantu pembeli untuk mengetahui posisi pedagang keliling
- Membantu pedagang untuk mengetahui rute yang efektif dan efisien
- Aplikasi harus efektif dalam keterbatasan layar, waktu, dan perhatian pengguna

Daftar Revisi Milestone 1 (1)

- Menambahkan slide khusus untuk membahas masalah SDG yang ingin diselesaikan. SDG yang ditambahkan adalah SDG ke-1 dan 11.
- Menghapus fungsionalitas “Informasi mengenai tipe pembayaran yang diterima PKL” karena tidak menyelesaikan permasalahan pengguna
- Menambahkan fungsionalitas “Informasi Area yang Diizinkan untuk Berjualan” untuk menyelesaikan permasalahan [P-02]
- Menghapus fungsionalitas “Informasi mengenai dagangan dari pedagang sekitar” karena tidak menyelesaikan permasalahan pengguna
- Menambahkan fungsionalitas “Informasi Heatmap Pedagang Kaki Lima” untuk menyelesaikan permasalahan [P-02]
- Mengubah fungsionalitas request dagangan menjadi fitur chattin antara penjual dan pembeli
- Menambahkan penjelasan rencana riset kuesioner dan interview dengan lebih detail

GORobak



MILESTONE 2 TUBES IMK

Mengenal GoRobak

GoRobak adalah aplikasi yang mewadahi interaksi antar pedagang keliling dan pembeli, dengan melakukan pelacakan lokasi terhadap pedagang keliling, serta menyediakan sarana komunikasi antara pelanggan dan pedagang tersebut.

Aplikasi ini dapat menjadi tempat bertemuanya pembeli dan pedagang keliling sehingga memudahkan pembeli dalam menemukan barang/jasa yang dicari.



Diagram Alur

Fitur Chatting antara Penjual dan Pembeli

POV Pembeli

- Pembeli dapat memulai obrolan baru ataupun melanjutkan obrolan sebelumnya dengan Penjual tertentu
- Pembeli dapat menyimpan suatu kontak penjual

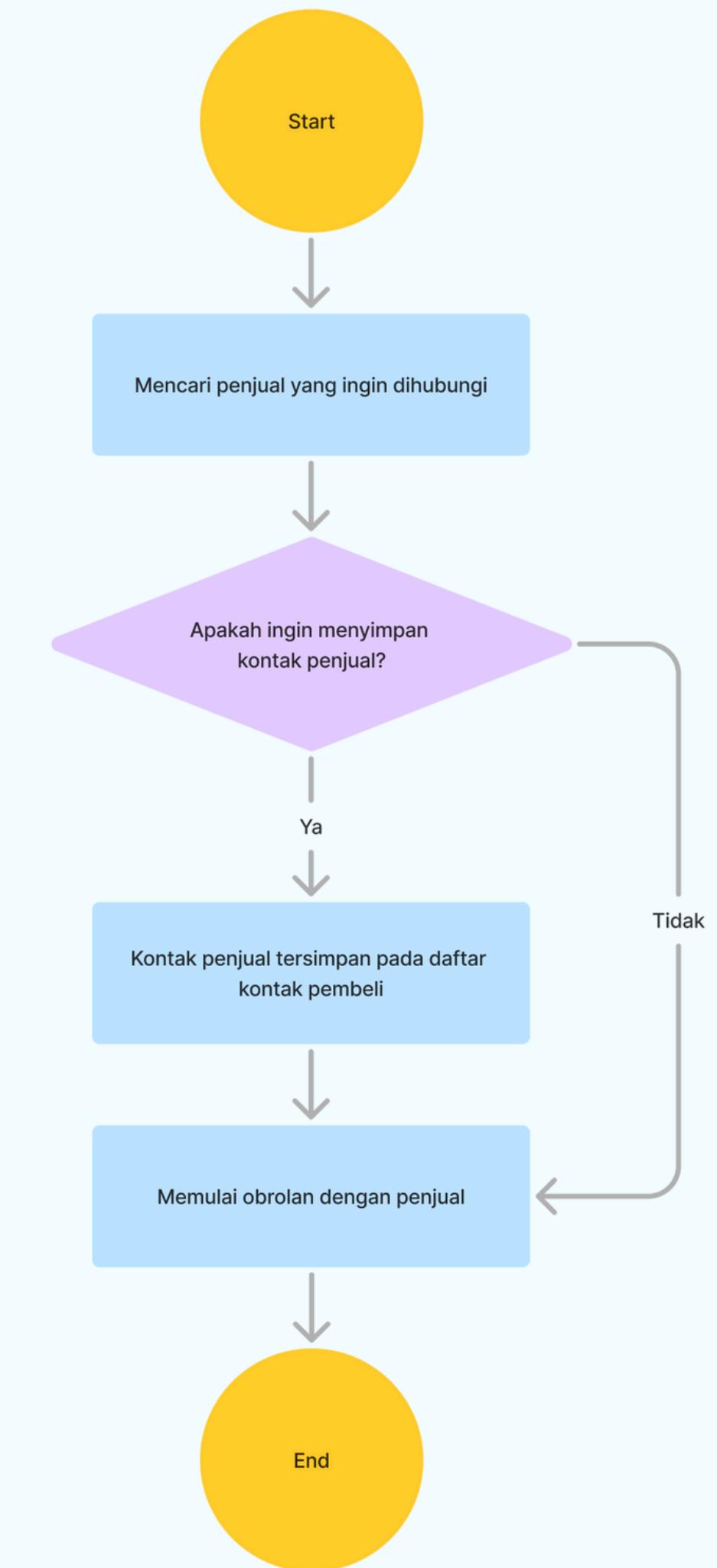
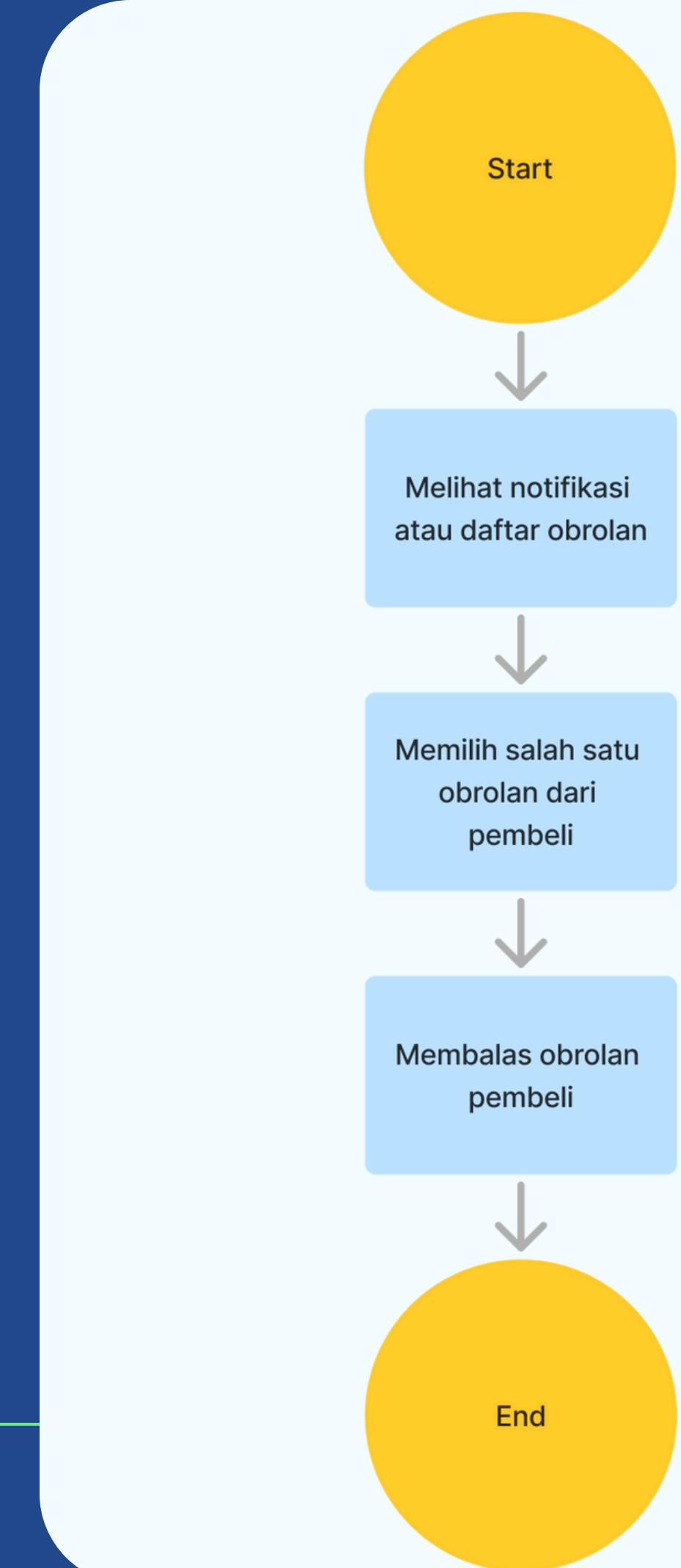


Diagram Alur

Fitur Chatting antara Penjual dan Pembeli

POV Penjual

- Penjual hanya dapat membalas obrolan yang telah dimulai oleh pembeli.
- Penjual tidak dapat membuat obrolan baru dengan pembeli.



Fungsionalitas

Fitur Chatting antara Penjual dan Pembeli

Tipe Interaksi:
Conversing

Laman yang diperlukan:

- Dari sisi pembeli:
 - Daftar Kontak
 - Daftar Obrolan
 - Obrolan
- Dari sisi penjual:
 - Daftar Obrolan
 - Obrolan

Metafora:
Message bubble

Conceptual Model:

- Dalam memulai obrolan baru, hanya bisa dilakukan dari sisi pembeli.
- Untuk menghubungi penjual sewaktu-waktu, pembeli dapat menyimpan kontak penjual, namun penjual tidak dapat menyimpan kontak pembeli.
- Pembeli/Penjual bisa menekan tombol cepat **message bubble** untuk langsung pergi ke halaman daftar obrolan

Fitur Chatting antara Penjual dan Pembeli

Description

Informasi Penting

- Daftar kontak yang telah tersimpan beserta jualan utamanya (POV Pembeli)
- Daftar obrolan disertai obrolan terakhirnya
- Tanggal/waktu pesan terkirim
- Nama lawan bicara

Usability Heuristic

- Recognition than recall
- Consistency and standards

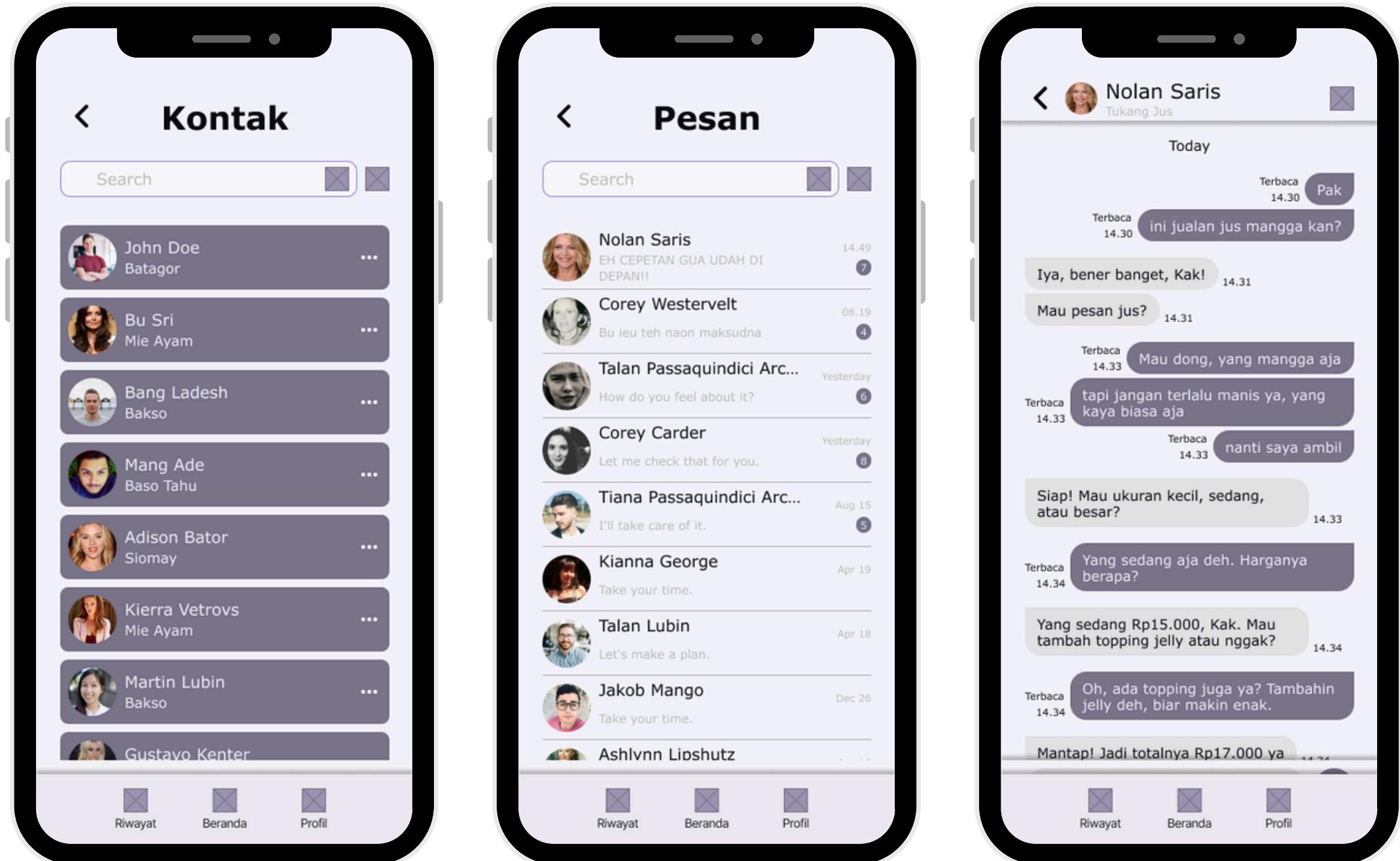




Diagram Alur

Fungsionalitas

Informasi Heatmap Pedagang Kaki Lima

Fungsionalitas

Informasi Heatmap Pedagang Kaki Lima

Tipe Interaksi:

Instruction, Manipulating

Metafora:

Peta

Conceptual Model:

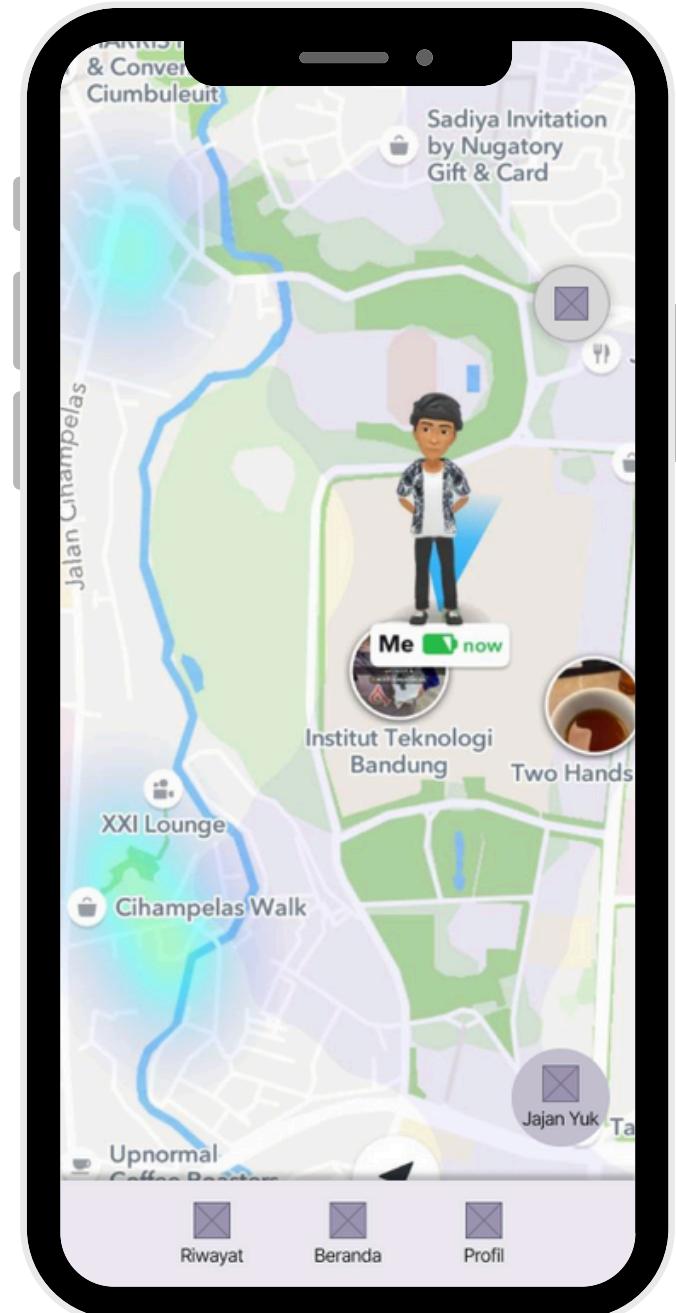
- Fungsi ini terdiri dari **heatmap** yang merepresentasikan kepadatan PKL di suatu daerah
- Mengklik suatu heatmap akan menampilkan daftar dagangan apa saja yang dijual pada daerah tersebut

Informasi Heatmap PKL

Description

Informasi Penting

- Kepadatan PKL pada suatu daerah
- Rincian dagangan pada suatu heatmap



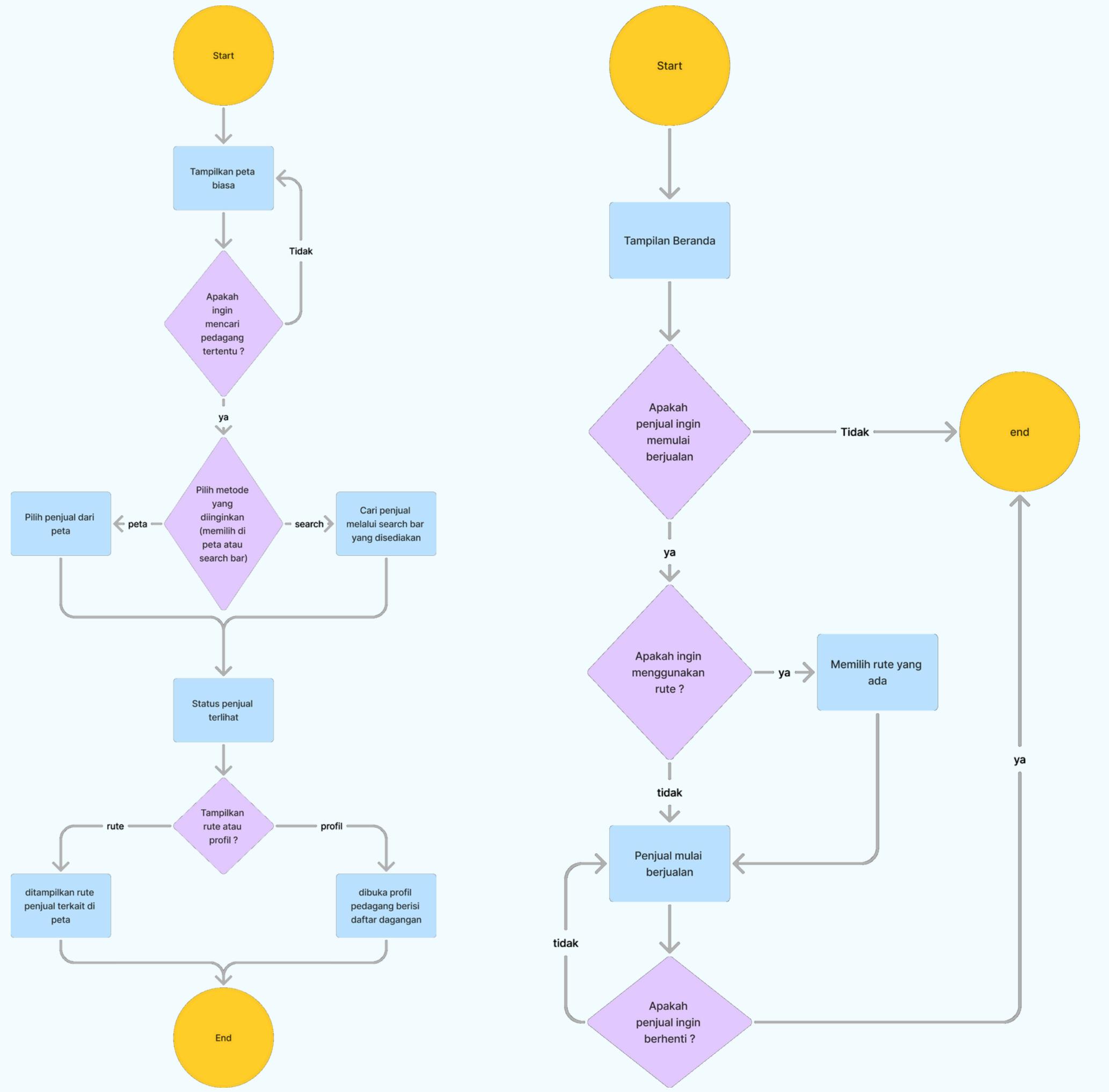
Usability Heuristic

- Match between system and IRL
- Consistency and standards

Diagram Alur

Fungsionalitas

Informasi Mengenai Status dan Lokasi Penjual



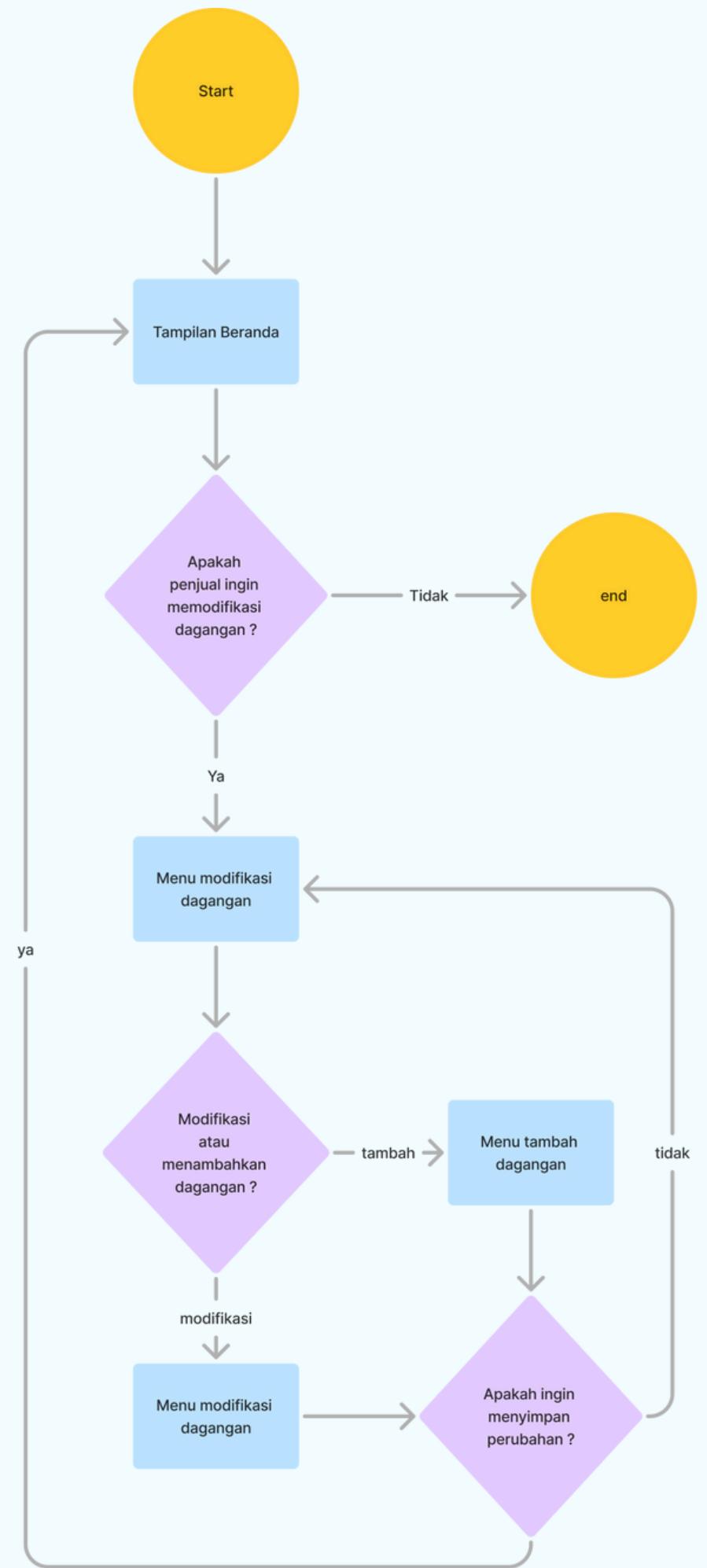


Diagram Alur Fungsionalitas

Informasi Mengenai Status dan Lokasi Penjual #2

Fungsionalitas

Informasi Mengenai Status dan Lokasi Penjual

Tipe Interaksi:

Instructing, Manipulating

Metafora:

Pinpoint, Switch, Power Button, Makanan

Conceptual Model:

- Dari sisi pembeli, fungsi ini terdiri dari **objek** berupa **penjual** pada peta yang **direpresentasikan** dengan bentuk **pinpoint**. Pengguna dapat **menekan pinpoint** tersebut dan **melihat status** dan **informasi lainnya** yang terdiri dari **route penjualan** dan **barang dagangannya**
- Dari sisi penjual, penjual dapat **mengatur status keaktifan** berjualannya dengan sebuah **tombol** dan memilih **route yang sesuai**. Penjual juga dapat **memperbarui barang dagagannya** dengan menekan tombol **tambah**.

Status dan Lokasi

Description

Informasi Penting

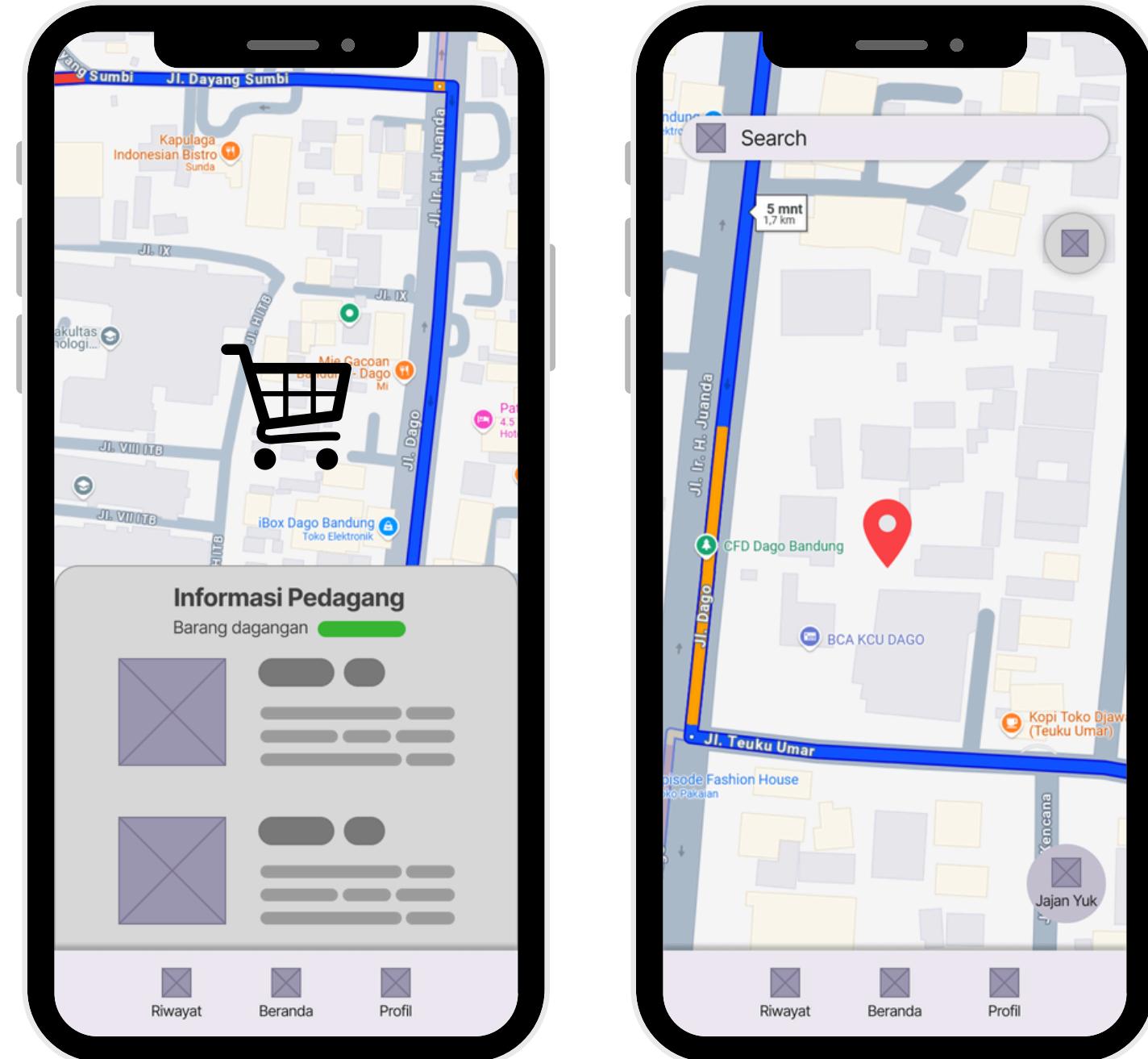
Informasi dagangan, status, lokasi pedagang

Konsep Desain

- Visibility of system status
- Match between system and IRL

Digunakan tipografi perbedaan font untuk emfasis

Digunakan juga metafora pinpoint dan gerobak



User Side

Kedua halaman ini mendeskripsikan informasi pedagang : informasi lokasi dan status keaktifan

Status dan Lokasi #2

Description

Informasi Penting

Status tracking

Konsep Desain

- Visibility of system status
- Match between system and IRL
- Minimalist

Mengedepankan minimalisme untuk kesederhanaan

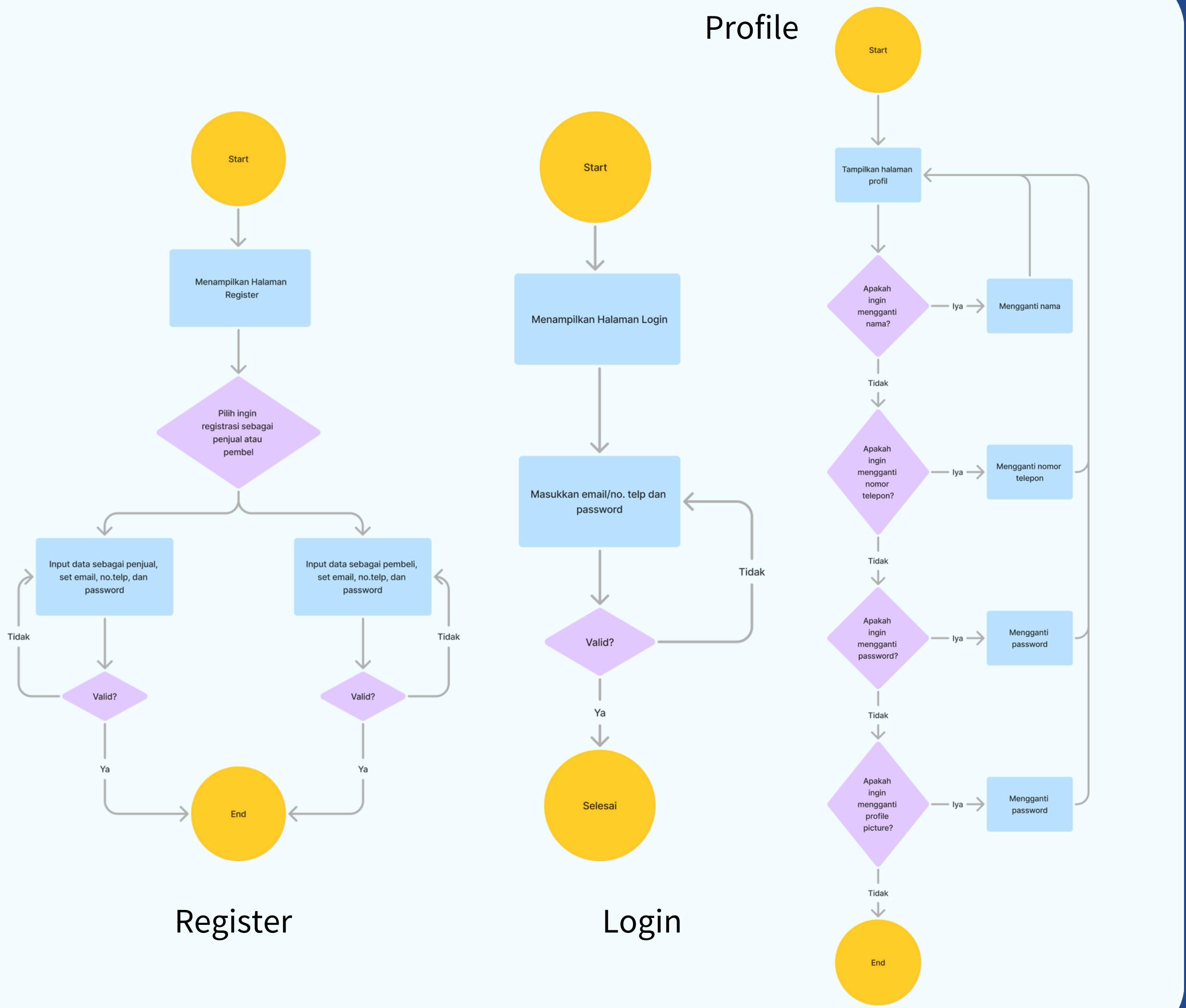
Digunakan juga metafora switch/tombol on/off, dan tombol tambah



Merchant Side

Halaman ini berfungsi untuk mengatur status keaktifan seorang penjual dan mengatur barang dagangannya.

Diagram Alur Fungsionalitas Manajemen Akun



Fungsionalitas

Manajemen Akun

Tipe Interaksi:
Instructing

Metafora:
Gambar Manusia sebagai Avatar

Conceptual Model:
Pengguna dapat masuk ke aplikasi atau membuat akun melalui laman login dan register, serta mengubah profil mereka.

Fitur ini dapat digunakan baik oleh pengguna biasa maupun pedagang.

Manajemen Akun

Description

Informasi Penting

Credentials, statis

Konsep Desain

- Credentials, statis
- Visibility of system status
- Match between system and IRL

Digunakan juga metafora
berupa avatar

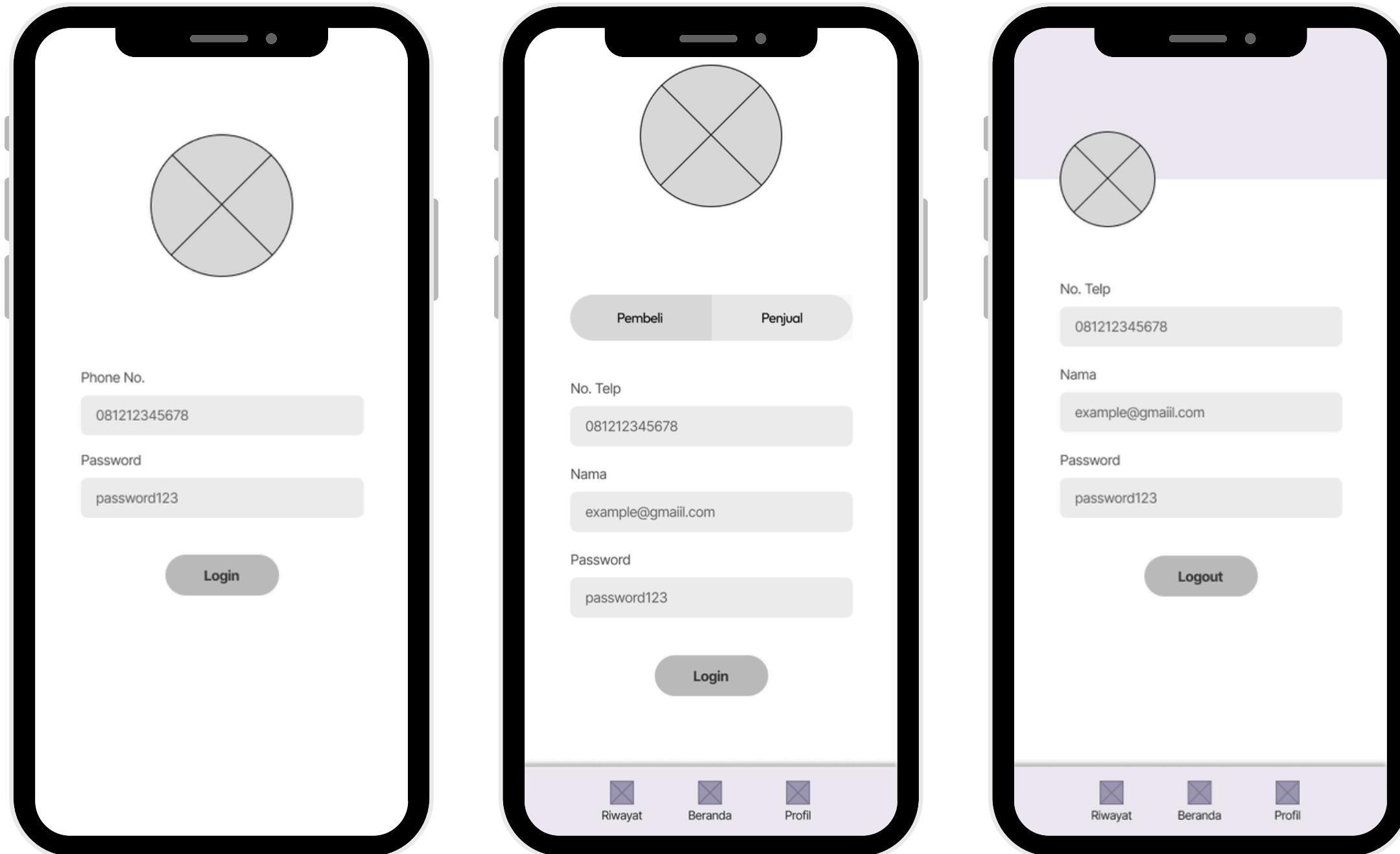
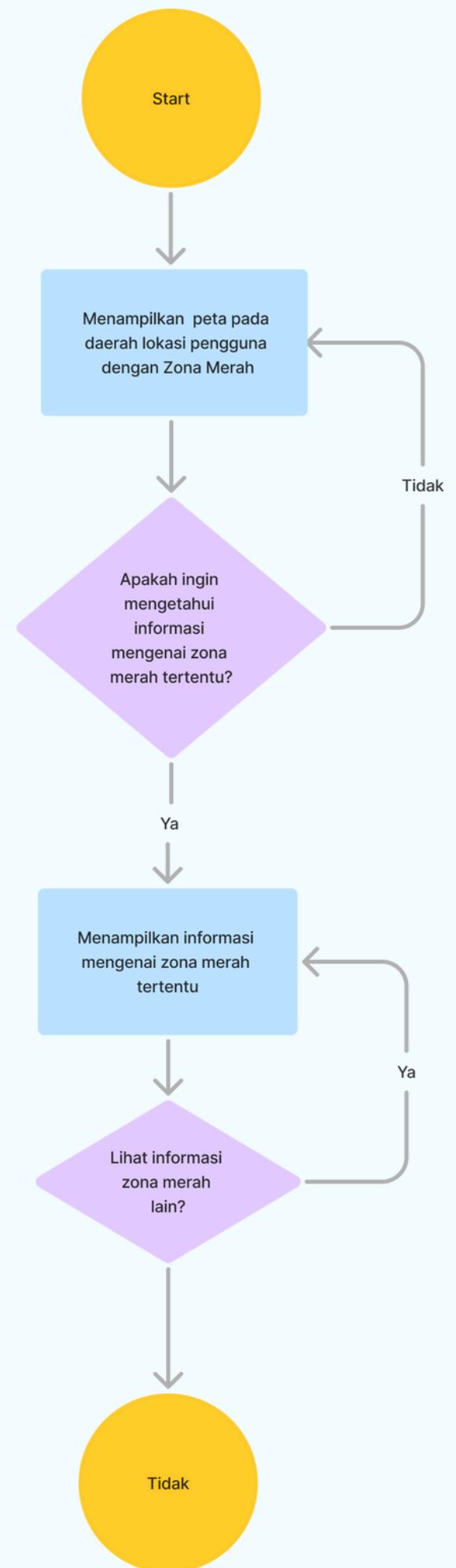


Diagram Alur Fungsionalitas

Informasi Area yang Diizinkan untuk Berjualan (Zona Merah)

Ditampilkan zona merah pada peta untuk semua daerah yang dilarang untuk area berjualan, jika user menekan area merah tersebut maka akan ditampilkan informasi lanjutan mengenai pelarangan tersebut.



Fungsionalitas

Informasi Area yang Diizinkan untuk Berjualan (Zona Merah)

Tipe Interaksi:

Manipulating, Instructing

Conceptual Model:

Fungsionalitas ini terdiri dari objek berupa pengguna itu sendiri berupa **jarum kompas** pada suatu peta. Pada peta ini, area yang merupakan area terlarang akan diberi warna merah (Zona merah).

Metafora:

Peta, Jarum, Kaca Pembesar

Laman yang diperlukan:

Peta (Penjual)

Zona Merah



Description

Informasi Penting

Area larang berjualan

Konsep Desain

- Aesthetic and Minimalist Design
- Match between system and IRL

Digunakan tipografi perbedaan weight dan opacity untuk emfasis

Digunakan metafora jarum kompas (penanda lokasi user) dan kaca pembesar (search bar)

Daftar Revisi Milestone 2

-
- Mengganti fungsionalitas request dagangan dengan fitur chatting antara penjual dan pembeli

GORobak



MILESTONE 3 TUBES IMK

Mengenal GoRobak

GoRobak adalah aplikasi yang mewadahi interaksi antar pedagang keliling dan pembeli, dengan melakukan pelacakan lokasi terhadap pedagang keliling, serta menyediakan sarana komunikasi antara pelanggan dan pedagang tersebut.

Aplikasi ini dapat menjadi tempat bertemuanya pembeli dan pedagang keliling sehingga memudahkan pembeli dalam menemukan barang/jasa yang dicari.



Prototype



Buka link ini dengan aplikasi figma mobile



Design System

Tipografi

Font Family: Verdana

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumps over the lazy dog

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumps over the lazy dog

Berdasarkan penelitian, Verdana adalah font yang paling disukai secara keseluruhan. Orang yang membaca teks dengan font Verdana menunjukkan performa membaca yang cukup cepat. Selain itu, Verdana memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Meskipun font serif seperti Georgia dan Times dianggap lebih menarik secara estetika, font tersebut kurang disukai dibandingkan Verdana.

Referensi: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=21a32bc134881ef07726c0e45e3d01923418f14a>

Tipografi (cont.)

Title (32 Px) Bold

Heading 1 (24 px) Bold

Heading 2 (20 px) Medium

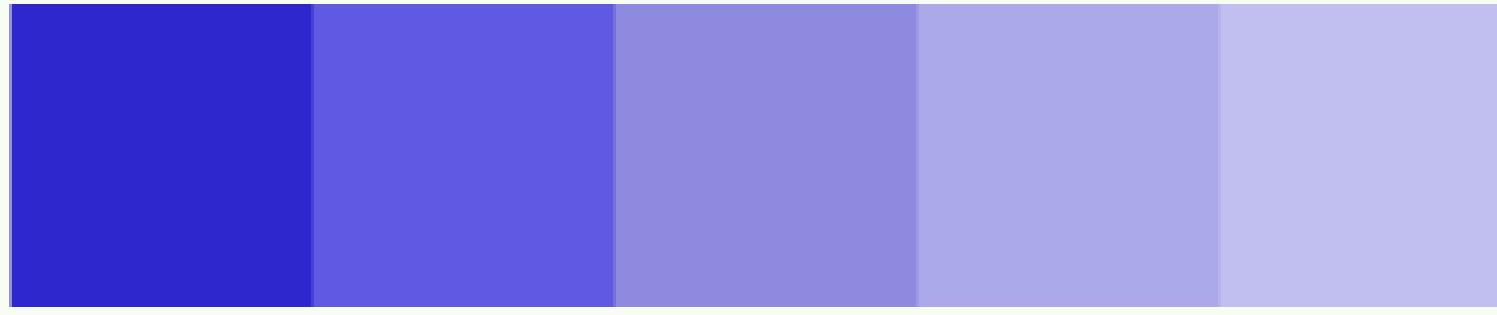
Heading 3 (16 px) Medium

Body Text (16 px) Regular

Referensi: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=21a32bc134881ef07726c0e45e3d01923418f14a>

Nuansa Warna

Nuansa Warna Biru



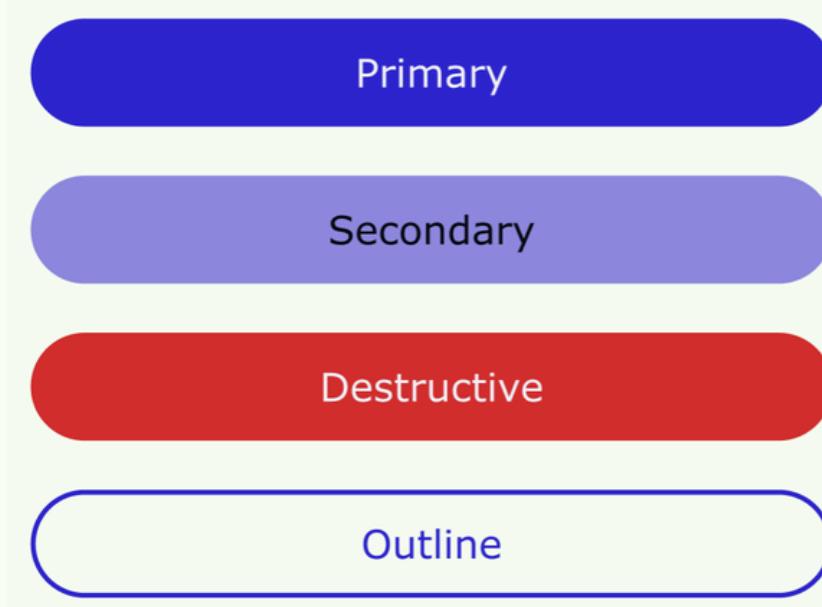
Kami memilih warna biru untuk aplikasi GoRobak karena biru melambangkan kepercayaan, ketenangan, dan profesionalisme. Warna ini cocok untuk membangun hubungan nyaman antara pedagang keliling dan pembeli. Secara psikologi, biru dianggap ramah, membantu, dan mudah diakses. Hal ini menciptakan lingkungan yang membantu pengguna merasa percaya diri dan fokus saat mencari dagangan.

Referensi: <https://edtechbooks.s3.us-west-2.amazonaws.com/pdfs/36/3243.pdf>

Material

Gaya Desain Informal

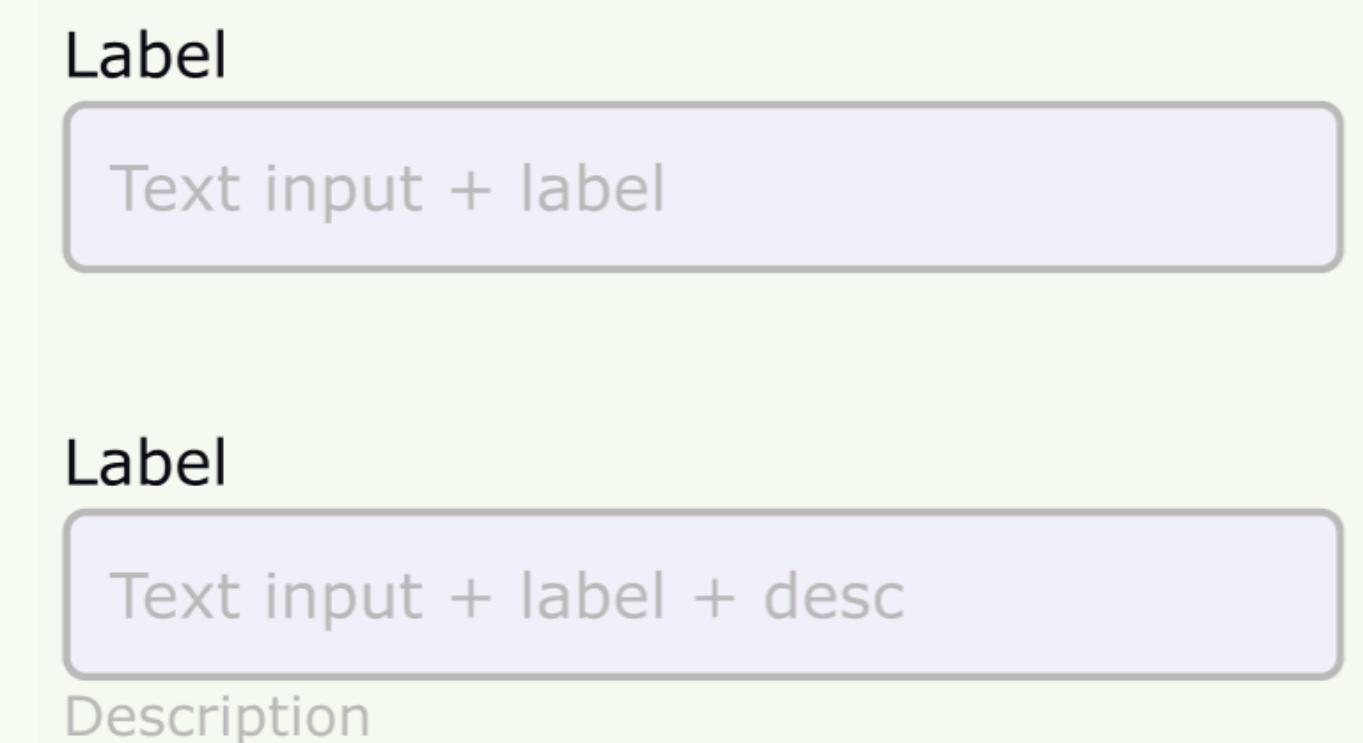
Tombol



Navbar



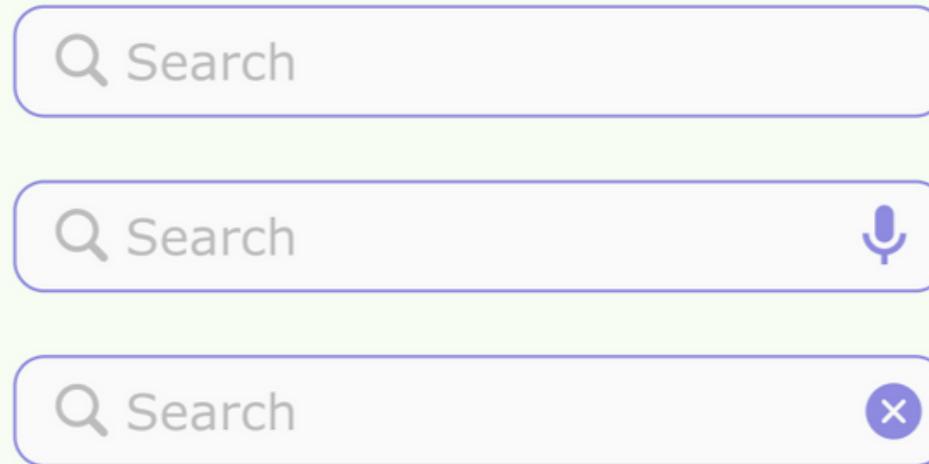
Kolom input teks



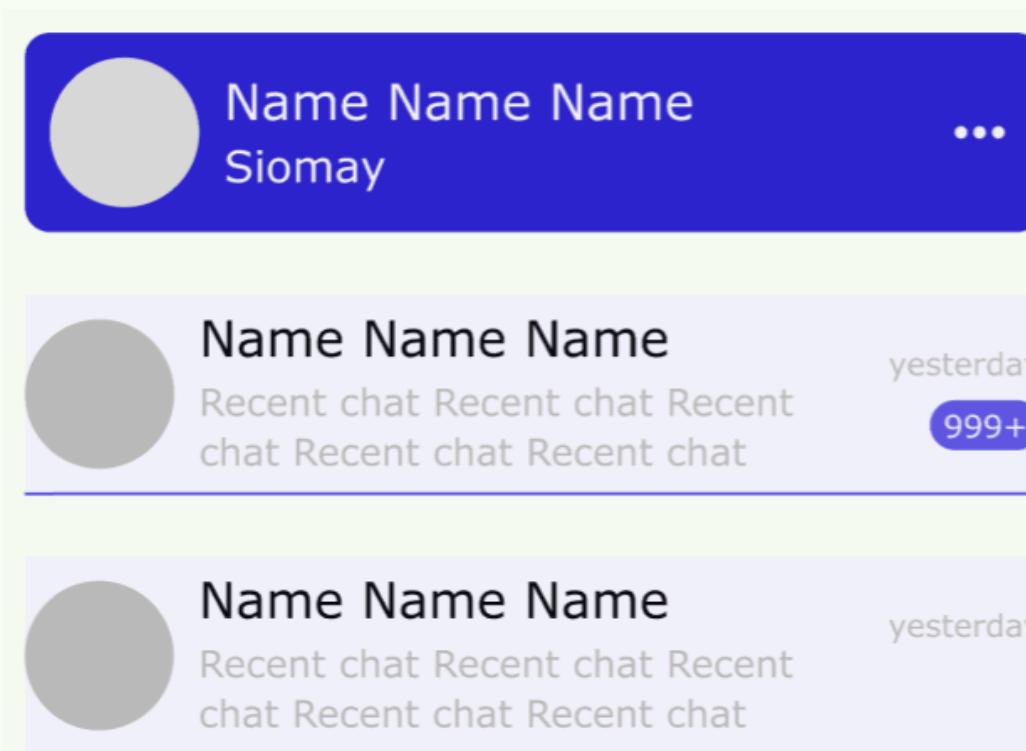
Material

Gaya Desain Informal

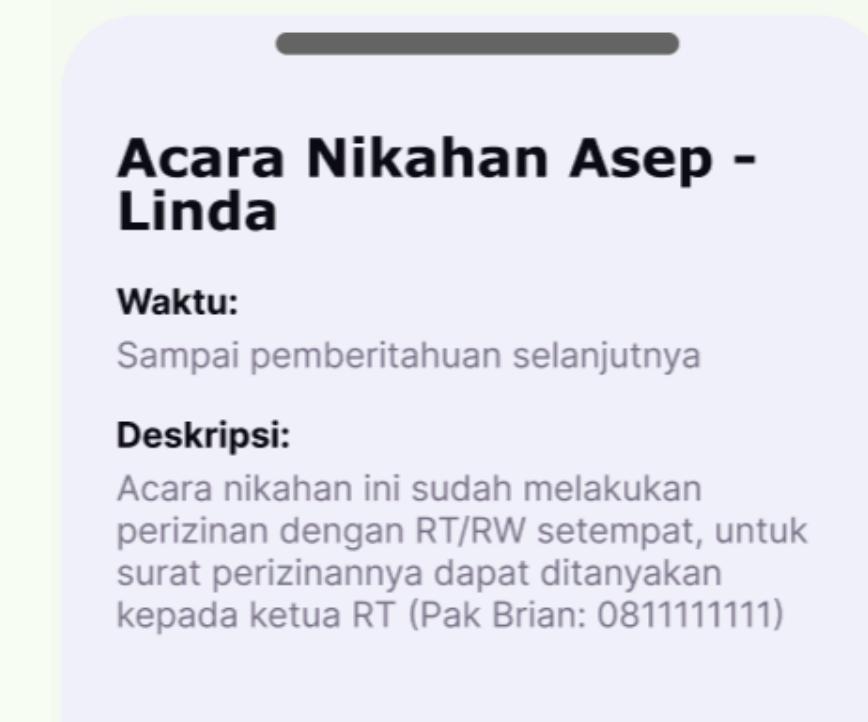
Search Bar



List for Chats and Contacts



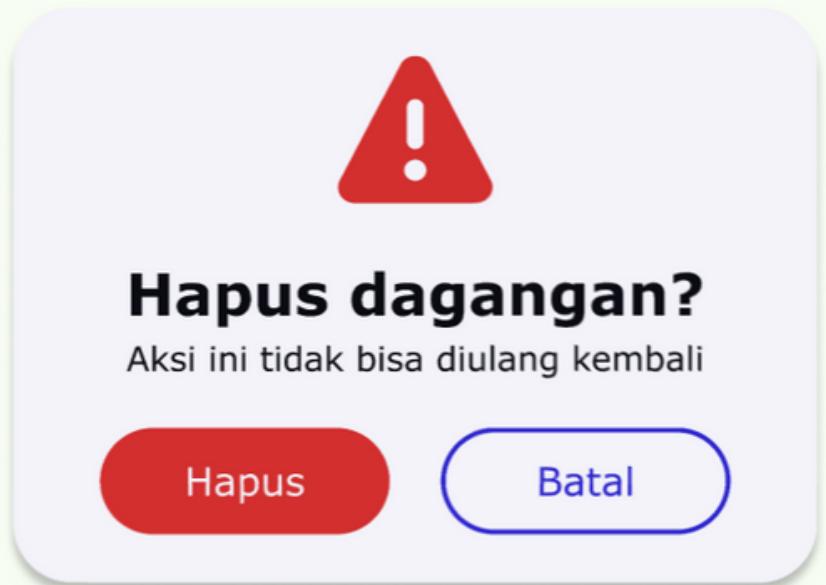
Pull Card



Material

Gaya Desain Informal

Pop Up



Switch

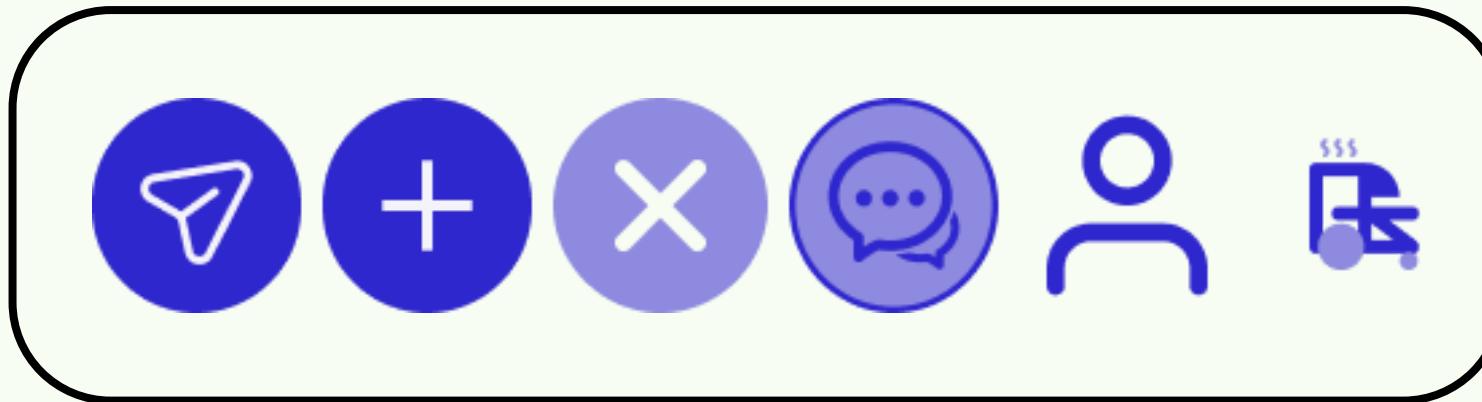


Checkbox

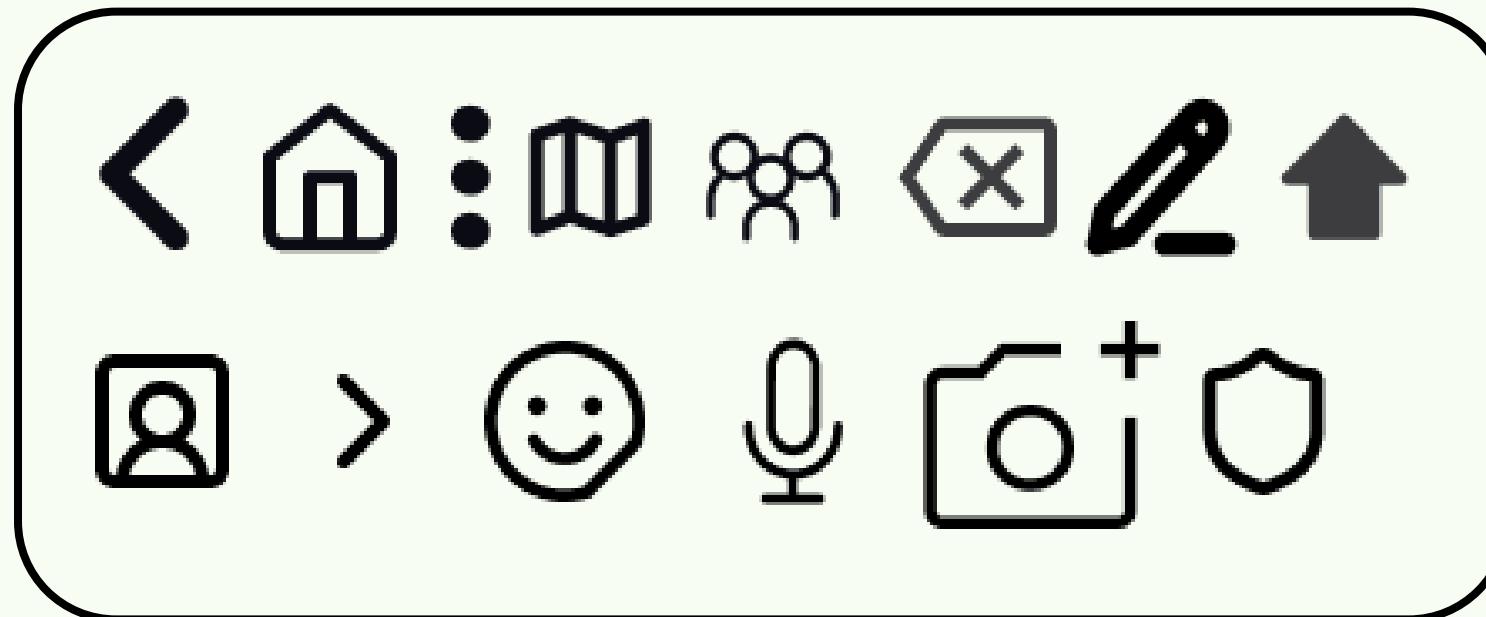


Icons

1st Group



2nd Group



3rd Group



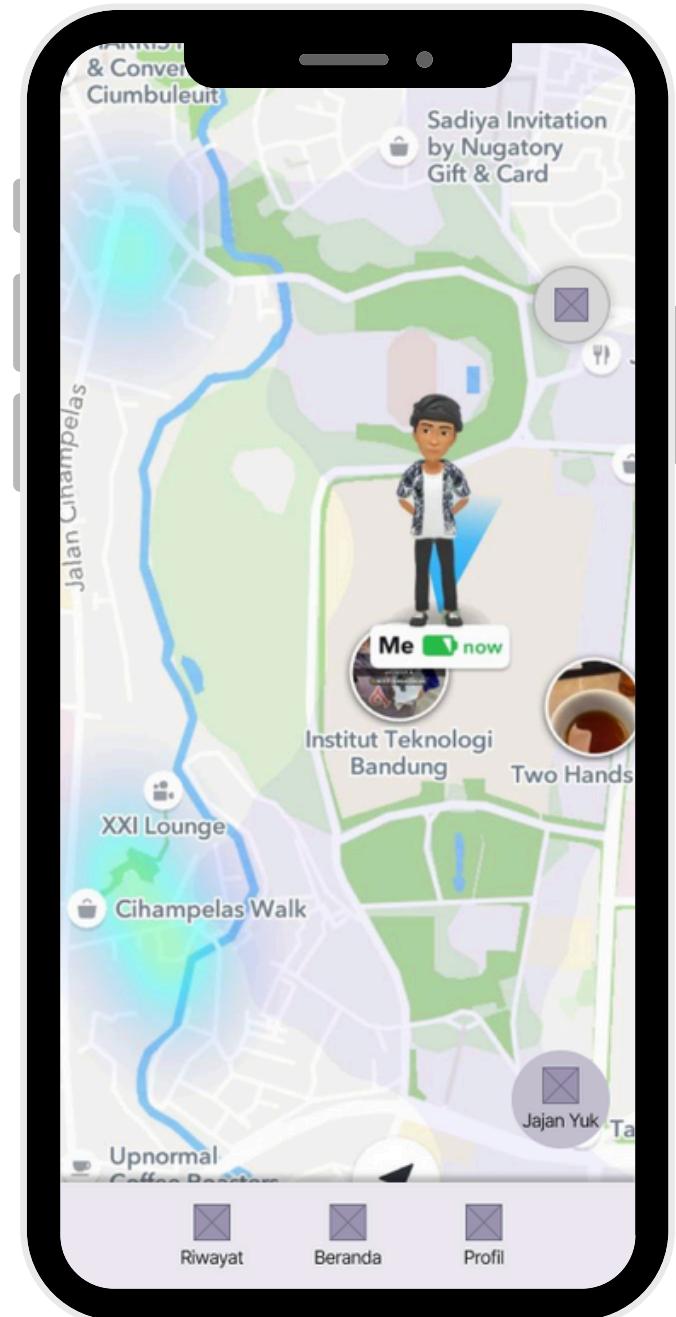
Lo-Fi - Hi-Fi Mapping

Informasi Heatmap PKL

Description

Informasi Penting

- Kepadatan PKL pada suatu daerah
- Rincian dagangan pada suatu heatmap



Usability Heuristic

- Match between system and IRL
- Consistency and standards

Informasi Heatmap PKL



Zona Merah



Description

Informasi Penting

Area larang berjualan

Konsep Desain

- Aesthetic and Minimalist Design
- Match between system and IRL

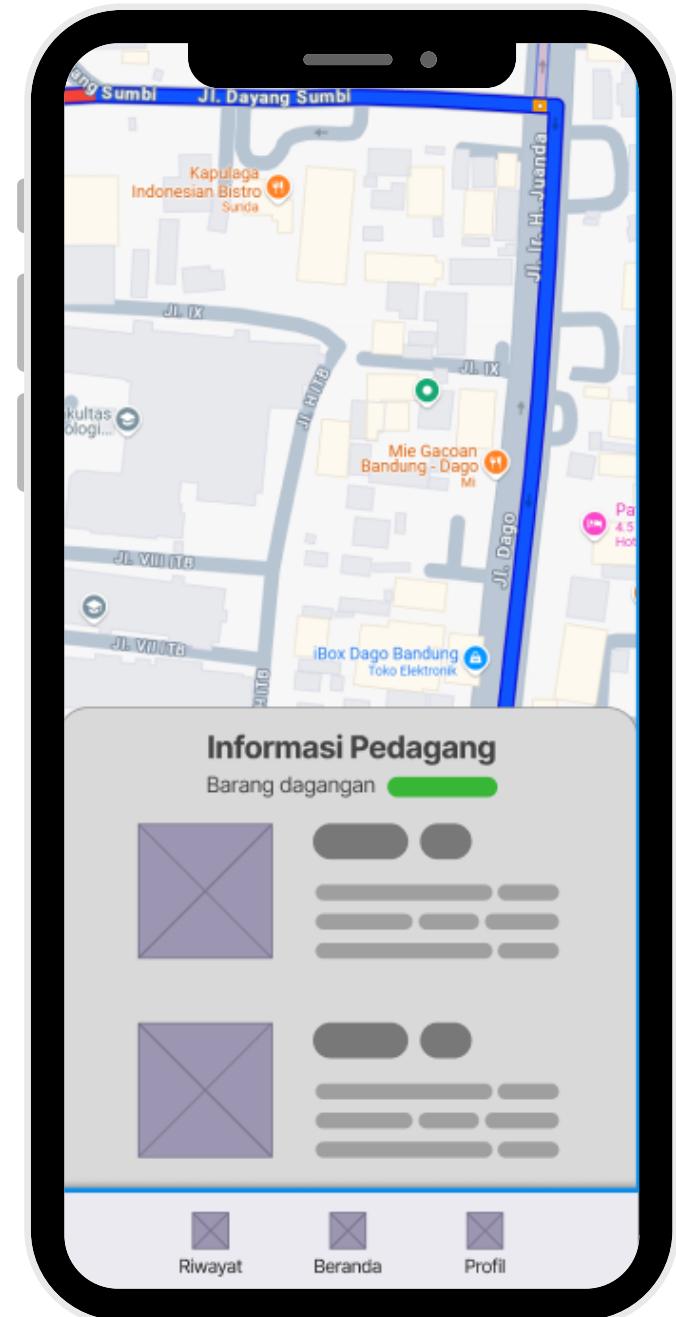
Digunakan tipografi perbedaan weight dan opacity untuk emfasis

Digunakan metafora jarum kompas (penanda lokasi user) dan kaca pembesar (search bar)

Zona Merah



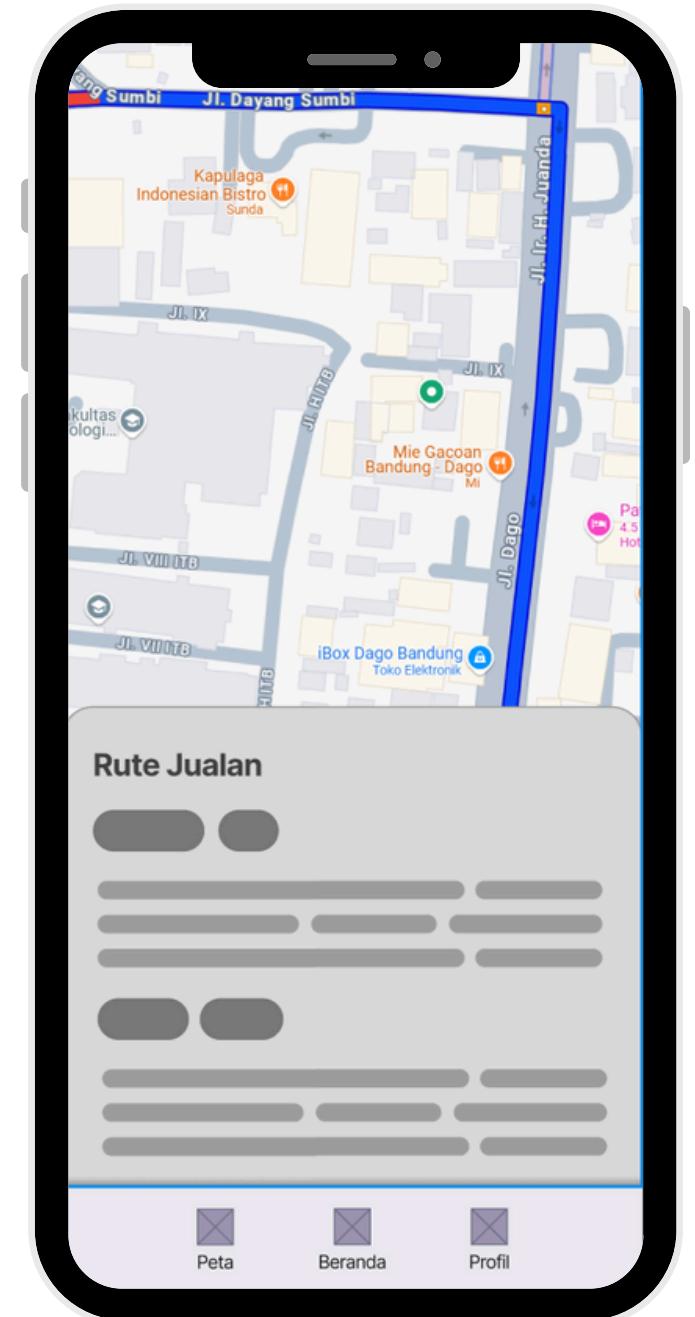
Informasi Pedagang



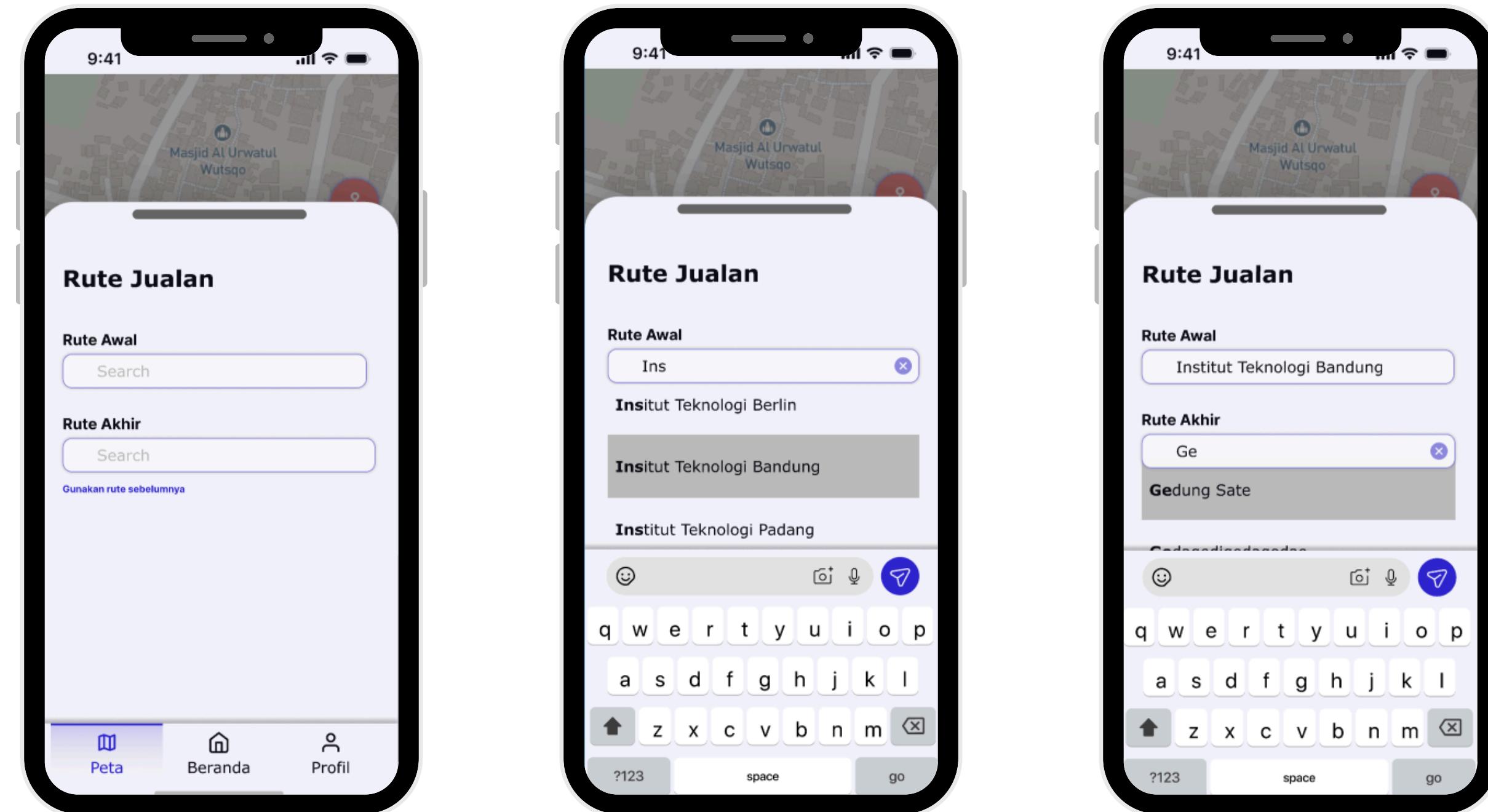
Informasi Pedagang



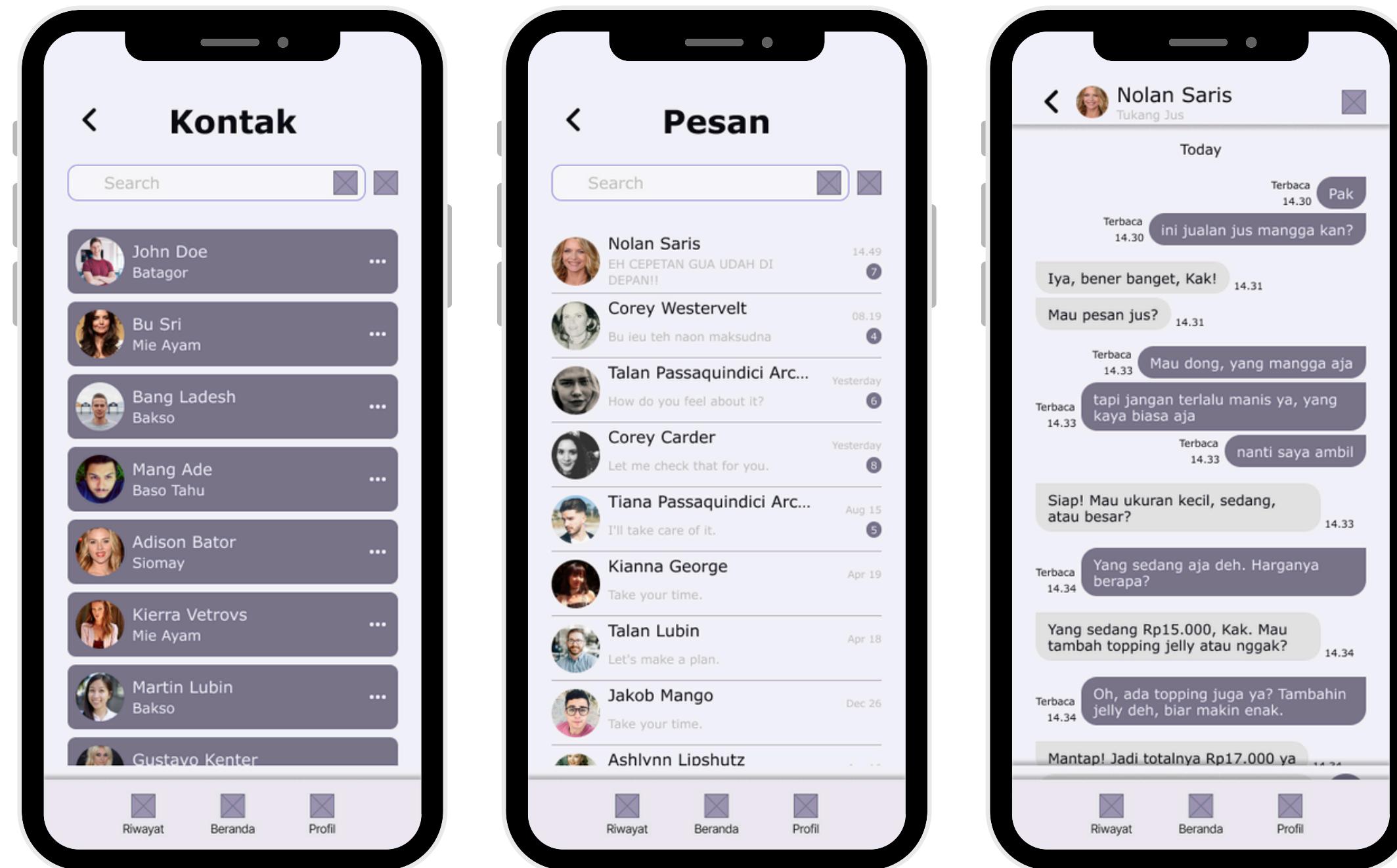
Pilih Rute



Pilih Rute



Fitur Obrolan (Lo Fi)



Fitur Obrolan (Hi Fi)



Manajemen Akun

Description

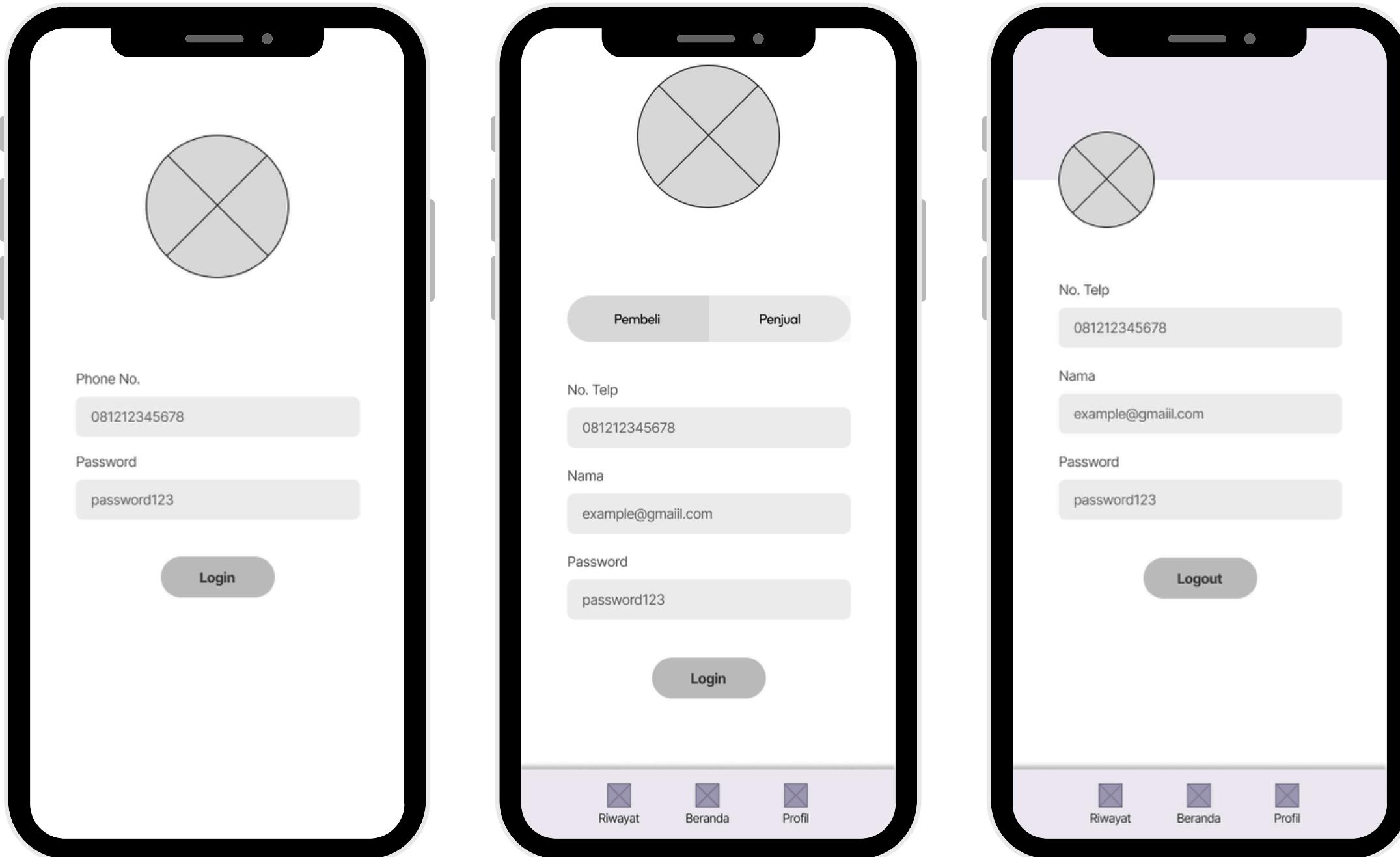
Informasi Penting

Credentials, statis

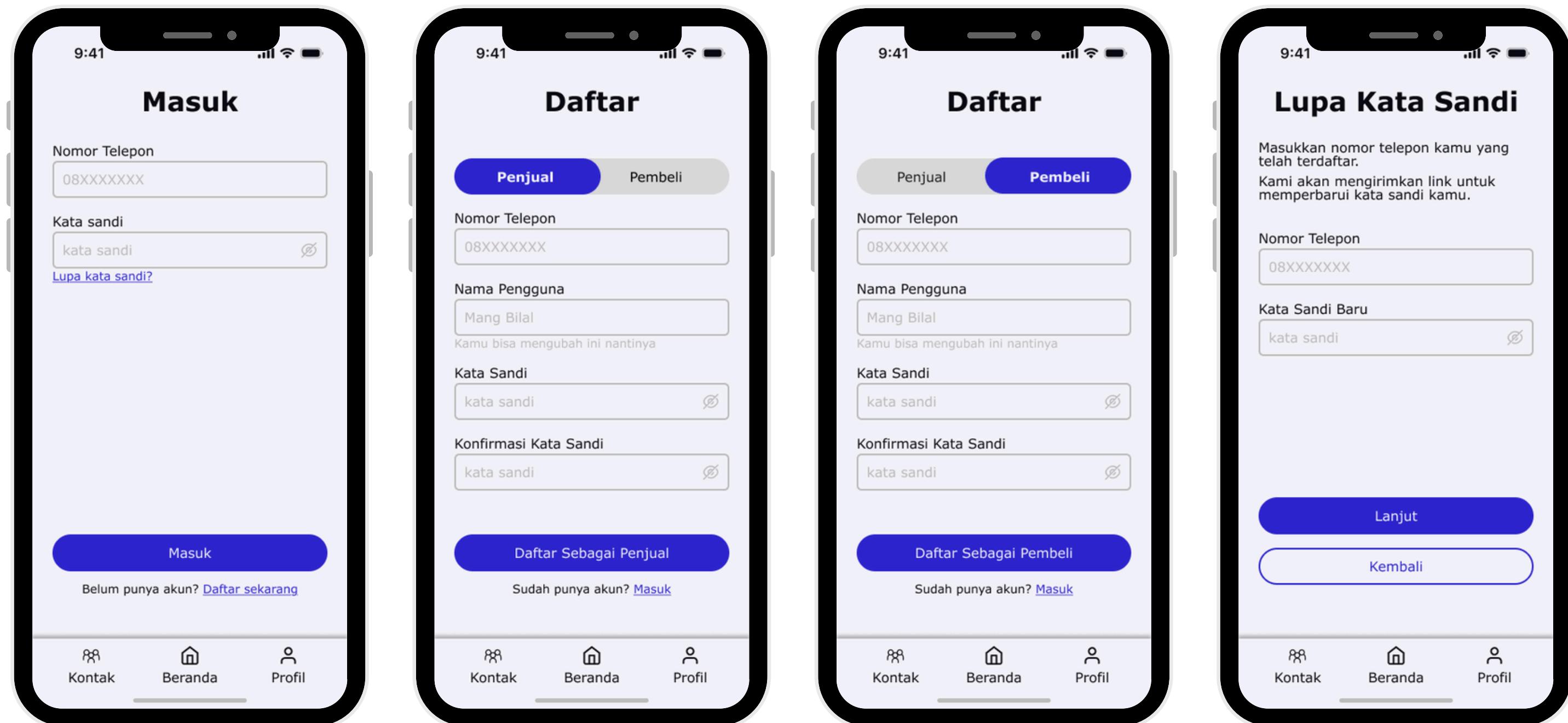
Konsep Desain

- Credentials, statis
- Visibility of system status
- Match between system and IRL

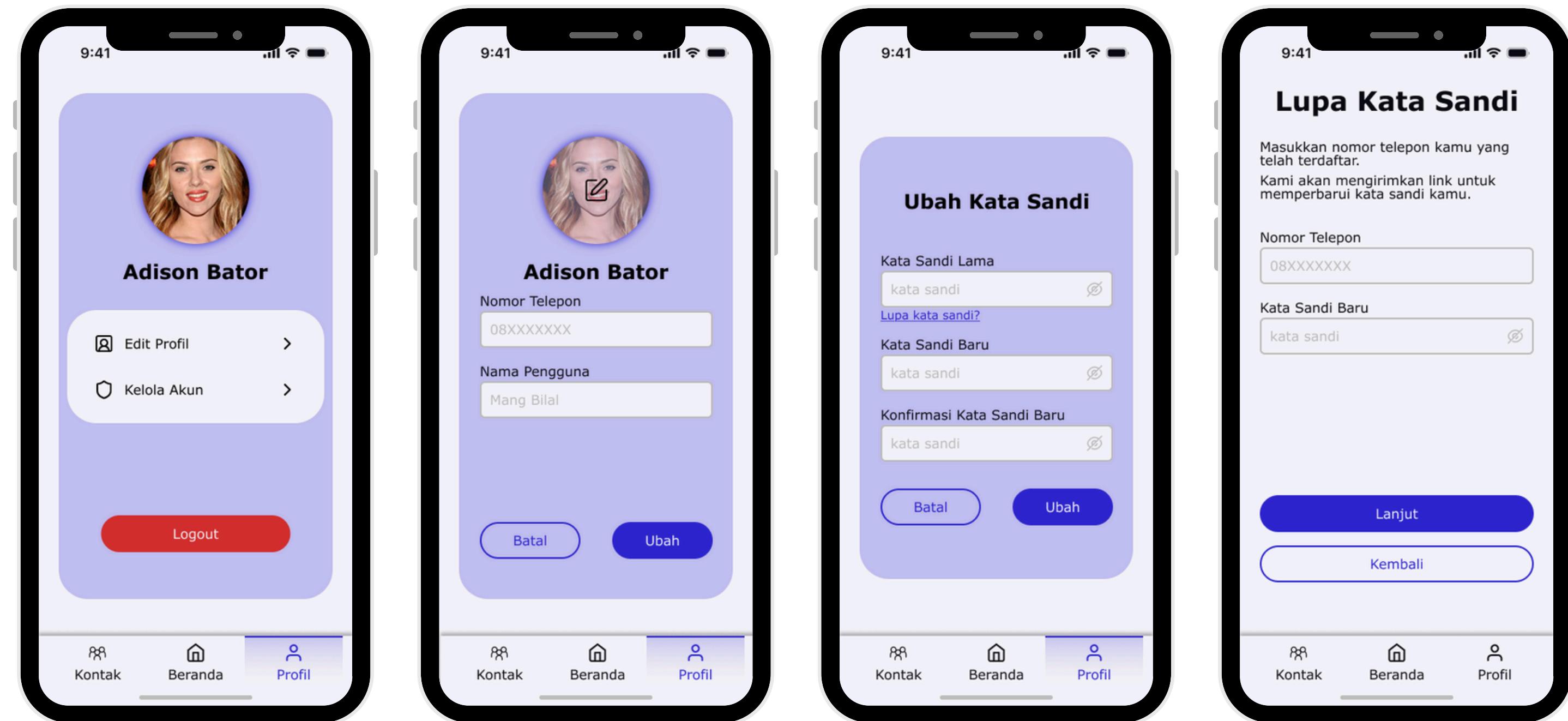
Digunakan juga metafora
berupa avatar



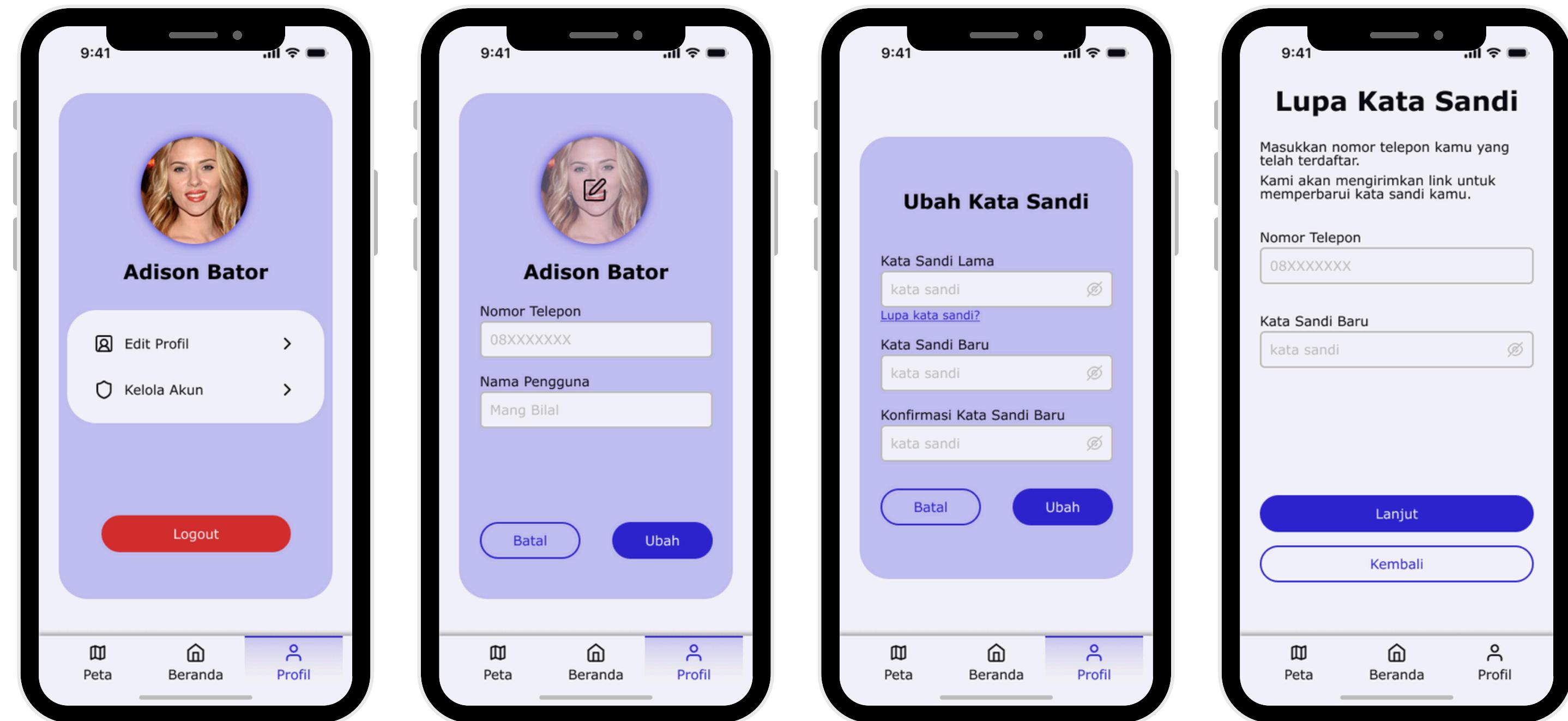
Manajemen Akun



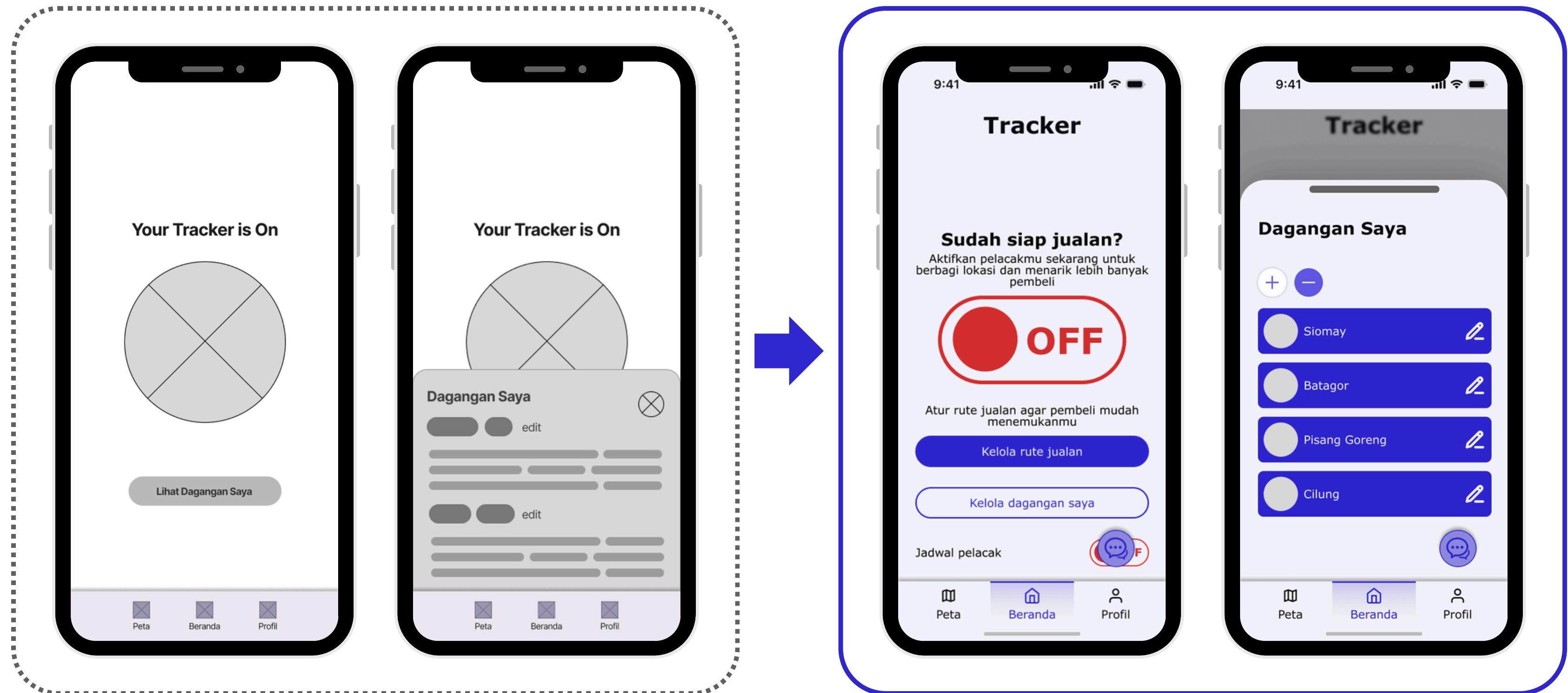
Manajemen Akun



Manajemen Akun



Status Penjual



Status Penjual Bag. 2



Daftar Revisi Milestone 3

- Menambahkan lo fi design pada mapping lo fi - hi fi fitur obrolan

GORobak



MILESTONE 4 TUBES IMK

Mengenal GoRobak

GoRobak adalah aplikasi yang mewadahi interaksi antar pedagang keliling dan pembeli, dengan melakukan pelacakan lokasi terhadap pedagang keliling, serta menyediakan sarana komunikasi antara pelanggan dan pedagang tersebut.

Aplikasi ini dapat menjadi tempat bertemuanya pembeli dan pedagang keliling sehingga memudahkan pembeli dalam menemukan barang/jasa yang dicari.



Skenario

Task Untuk Role Pembeli

1. Mencari Daerah yang Ramai Pedagang (SB1)

Goal Task:

Menilai tingkat kemudahan untuk mengaktifkan zona panas serta melihat informasinya

Scenario:

Pengguna (pembeli) ingin melihat persebaran PKL pada suatu daerah

Pre-conditions:

Pengguna (pembeli) berada pada menu beranda

Skenario

Task Untuk Role Pembeli

2. Melihat Rute Pedagang (SB2)

Goal Task:

Menilai tingkat kemudahan untuk mengakses rute keliling dari suatu pedagang

Scenario:

Pengguna (pembeli) ingin membeli bakso dari PKL terdekat dari rumah. Pengguna mengecek terlebih dahulu apakah rute pedagang bakso tersebut akan melewati lokasi pengguna atau tidak.

Pre-conditions:

Pengguna berada pada halaman beranda

Skenario

Task Untuk Role Pembeli

3. Membuka Halaman Obrolan dengan Pedagang (SB3)

Goal Task:

Menilai tingkat kemudahan untuk menghubungi pedagang dengan pergi ke halaman obrolan

Scenario:

Pengguna ingin bertanya apakah pedagang bisa mengambil jalan memutar untuk melewati lokasi pengguna sebelum kembali ke rute awal.

Pre-conditions:

Pengguna (pembeli) berada pada halaman beranda

Skenario

Task Untuk Role Penjual

1. Mengaktifkan dan Mengatur Jadwal Status dan Tracker Berjualan (SS1)

Goal Task:

Menilai tingkat kemudahan untuk interaksi terhadap fitur tracker dan pengaturan jadwal nya yang secara otomatis mengaktifkan/menonaktifkan tracker

Scenario:

Pengguna (penjual) ingin berangkat untuk berjualan dan mengaktifkan status/tracker pada GoRobak. Setelah itu penjual sudah selesai berjualan dan menonaktifkan status/trackernya

Pre-conditions:

Pengguna (penjual) berada di menu Beranda

Skenario

Task Untuk Role Penjual

2. Menggunakan Zona Merah (SS2)

Goal Task:

Menilai tingkat kemudahan untuk mengaktifkan zona merah serta melihat informasinya

Scenario:

Pengguna (penjual) menerima informasi bahwa satpol pp sedang melakukan razia besar besaran. Pengguna memastikan rute berjualannya aman dengan melihat zona merah pada peta di aplikasi.

Pre-conditions:

Pengguna (penjual) berada di menu Beranda

Skenario

Task Untuk Role Penjual

3. Memilih Rute Berdagang (SS3)

Goal Task:

Menilai tingkat kemudahan untuk memilih rute berjualan yang diinginkan

Scenario:

Pengguna (penjual) ingin memastikan pembeli dapat mengetahui rute jualannya hari ini. Pengguna membuka aplikasi dan merencanakan rutennya adalah dari ITB ke gedung sate.

Pre-conditions:

Pengguna berada pada menu Peta

Skenario

Task Untuk Role Penjual

4. Menjawab Permintaan Pembeli (SS4)

Goal Task:

Menilai tingkat kemudahan untuk menjawab permintaan pembeli

Scenario:

Pengguna (penjual) ingin menjawab permintaan dari pembeli

Pre-conditions:

Pembeli sudah menghubungi penjual terlebih dahulu dan penjual berada pada menu Daftar Obrolan

Pemilihan Responden

Background Check:

Mahasiswa, Penjual Keliling

Key User Persona:

Sesuai seperti user persona pada halaman-14 (Milestone 1)

Behaviours:

Konsumen barang dagangan pedagang keliling

Pelajar, karyawan, yang mengonsumsi dagangan saat waktu luang / istirahat

Pedagang keliling yang berjualan di berbagai tempat dengan rute tertentu

Pengukuran dan Hasil

SUS

Pembeli

Nama	SUS Score
Pembeli 1	92.5
Pembeli 2	77.5
Pembeli 3	77.5
Pembeli 4	85
Pembeli 5	50
AVG SUS Score	76.5

Penjual

Nama	SUS Score
Penjual 1	80
Penjual 2	60
Penjual 3	55
Penjual 4	70
Penjual 5	77.5
AVG SUS Score	68.5

Pengukuran dan Hasil

SEQ (ya/tidak)

Pembeli

Nama	SB1	SB2	SB3
Pembeli 1	Ya	Ya	Ya
Pembeli 2	Ya	Ya	Ya
Pembeli 3	Tidak	Ya	Ya
Pembeli 4	Tidak	Ya	Ya
Pembeli 5	Ya	Ya	Ya
Ratio	60.00%	100.00%	100.00%

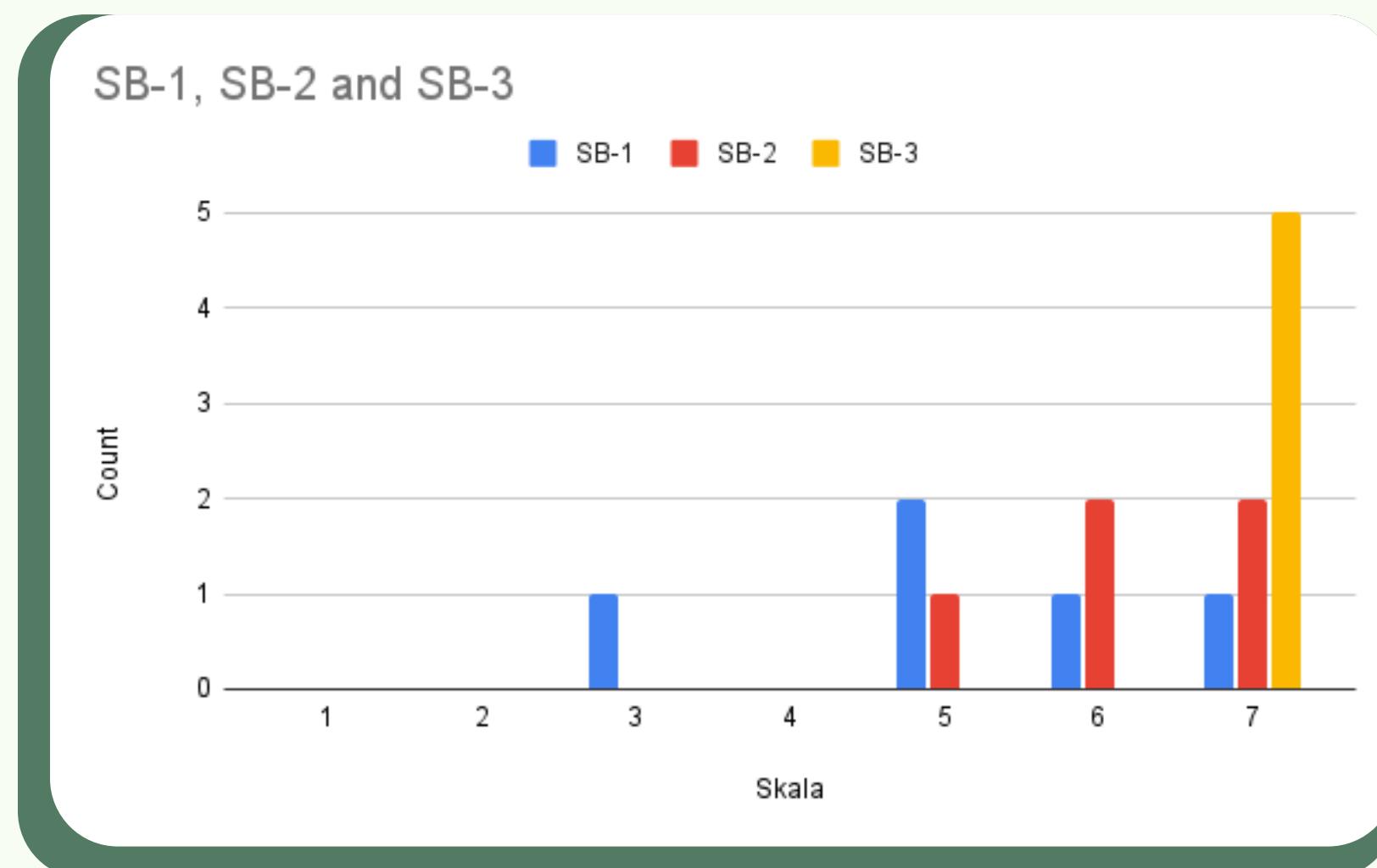
Penjual

Nama	SS1	SS2	SS3	SS4
Penjual 1	Ya	Ya	Ya	Ya
Penjual 2	Ya	Ya	Ya	Ya
Penjual 3	Ya	Ya	Ya	Ya
Penjual 4	Ya	Ya	Ya	Ya
Penjual 5	Ya	Ya	Ya	Ya
Ratio	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

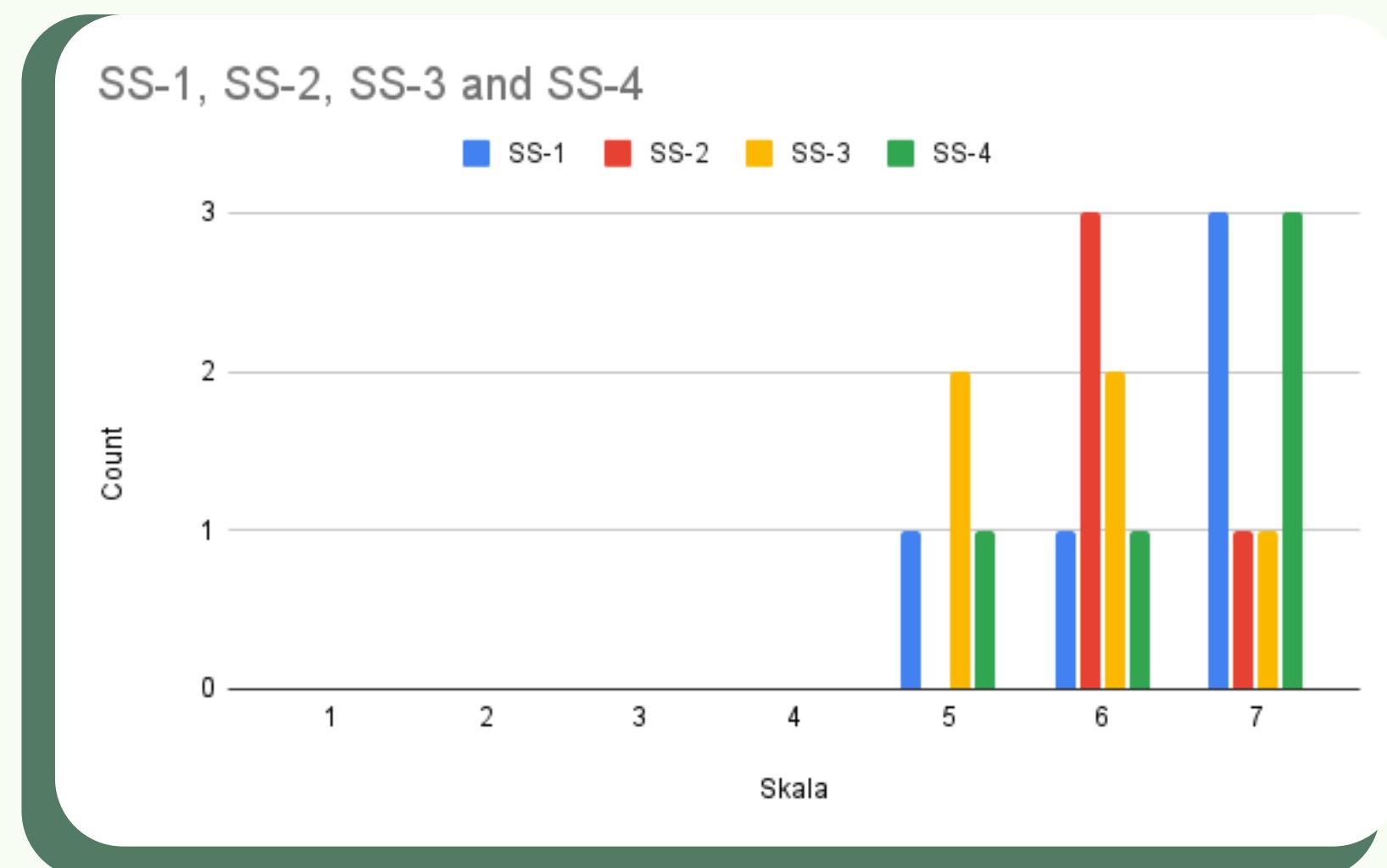
Pengukuran dan Hasil

SEQ (skala 1 - 7)

Pembeli



Penjual



Pengukuran dan Hasil

NPS

NPS adalah standar pengukuran untuk menentukan seberapa loyal dan puas pengguna terhadap aplikasi yang telah dirancang

Penjual

Perhitungan NPS adalah sebagai berikut:

- Penjual yang mengisi skala 0-6 dikategorikan sebagai *detractors*
- Penjual yang mengisi skala 7-8 dikategorikan sebagai *passives*
- *Penjual yang mengisi skala 9-10 dikategorikan sebagai *promoters**

Pengukuran dan Hasil

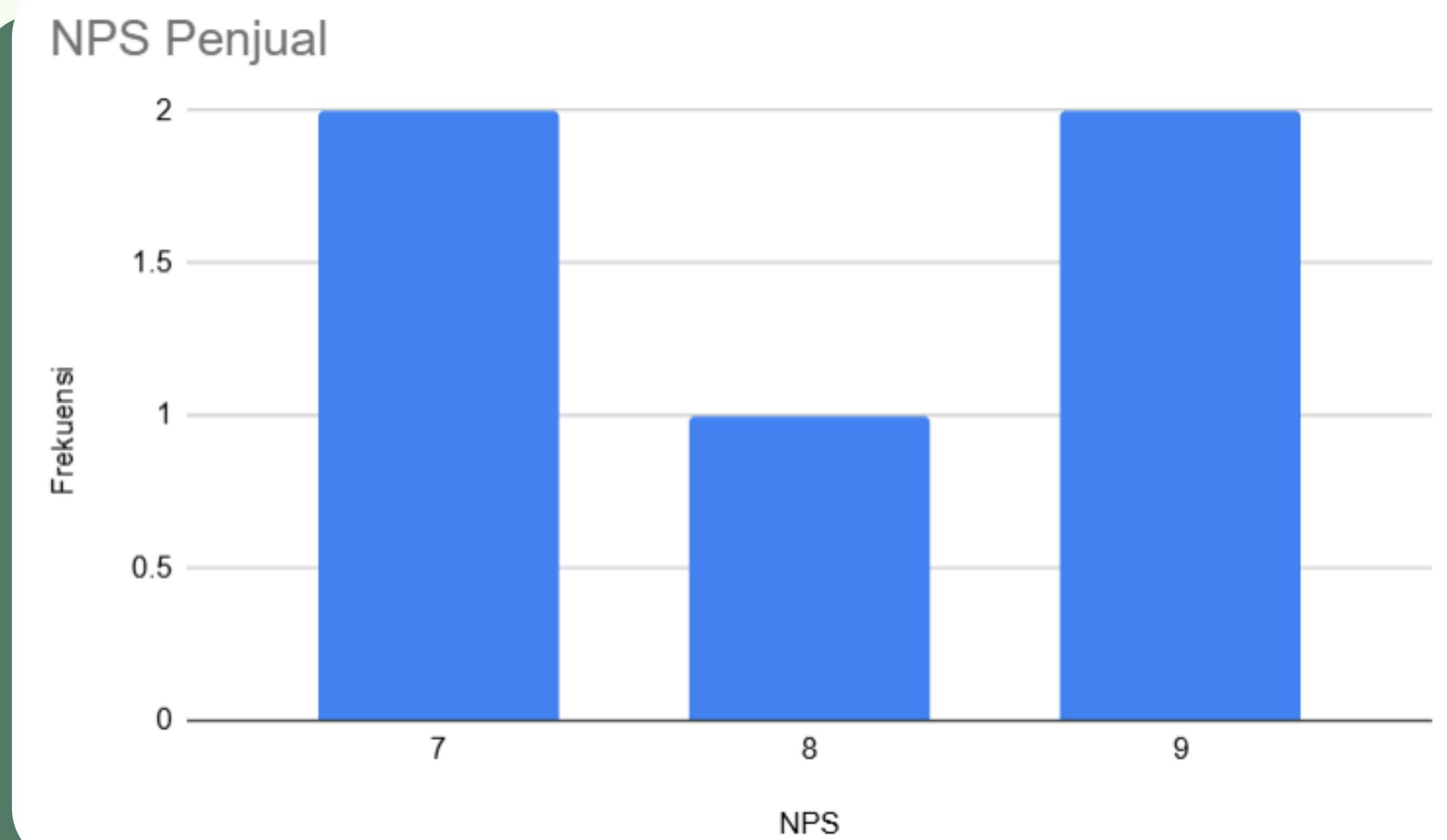
NPS

Penjual

NPS = %Promoters - %Detractors

$$= 40\% - 0\%$$

$$= 40\%$$



Pengukuran dan Hasil

NPS

Pembeli

Perhitungan NPS adalah sebagai berikut:

- Pembeli yang mengisi skala 0-6 dikategorikan sebagai *detractors*
- Pembeli yang mengisi skala 7-8 dikategorikan sebagai *passives*
- Pembeli yang mengisi skala 9-10 dikategorikan sebagai *promoters*

Pengukuran dan Hasil

NPS

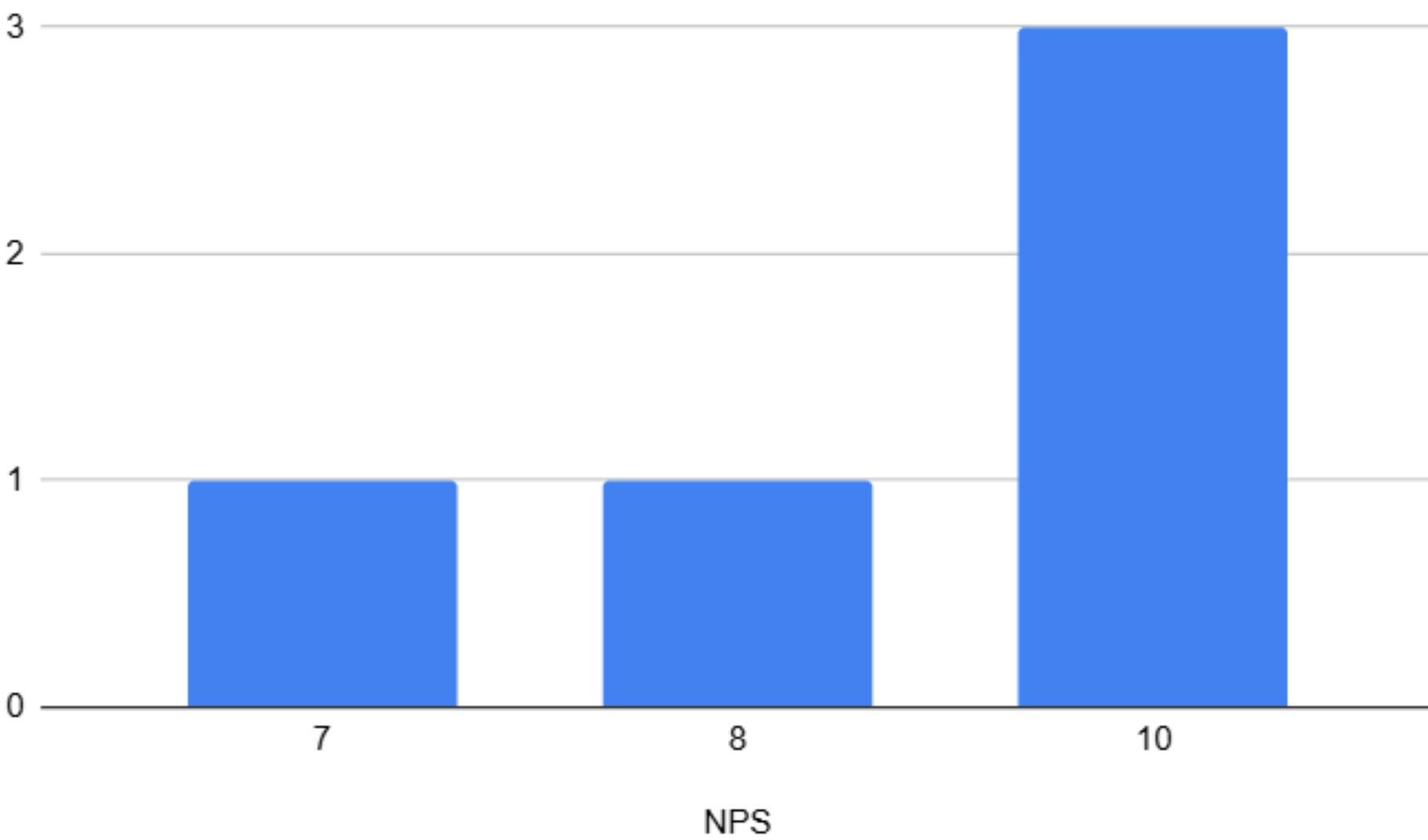
Pembeli

NPS = %Promoters - %Detractors

$$= 60\% - 0\%$$

$$= 60\%$$

NPS Pembeli



Pengukuran dan Hasil

NPS

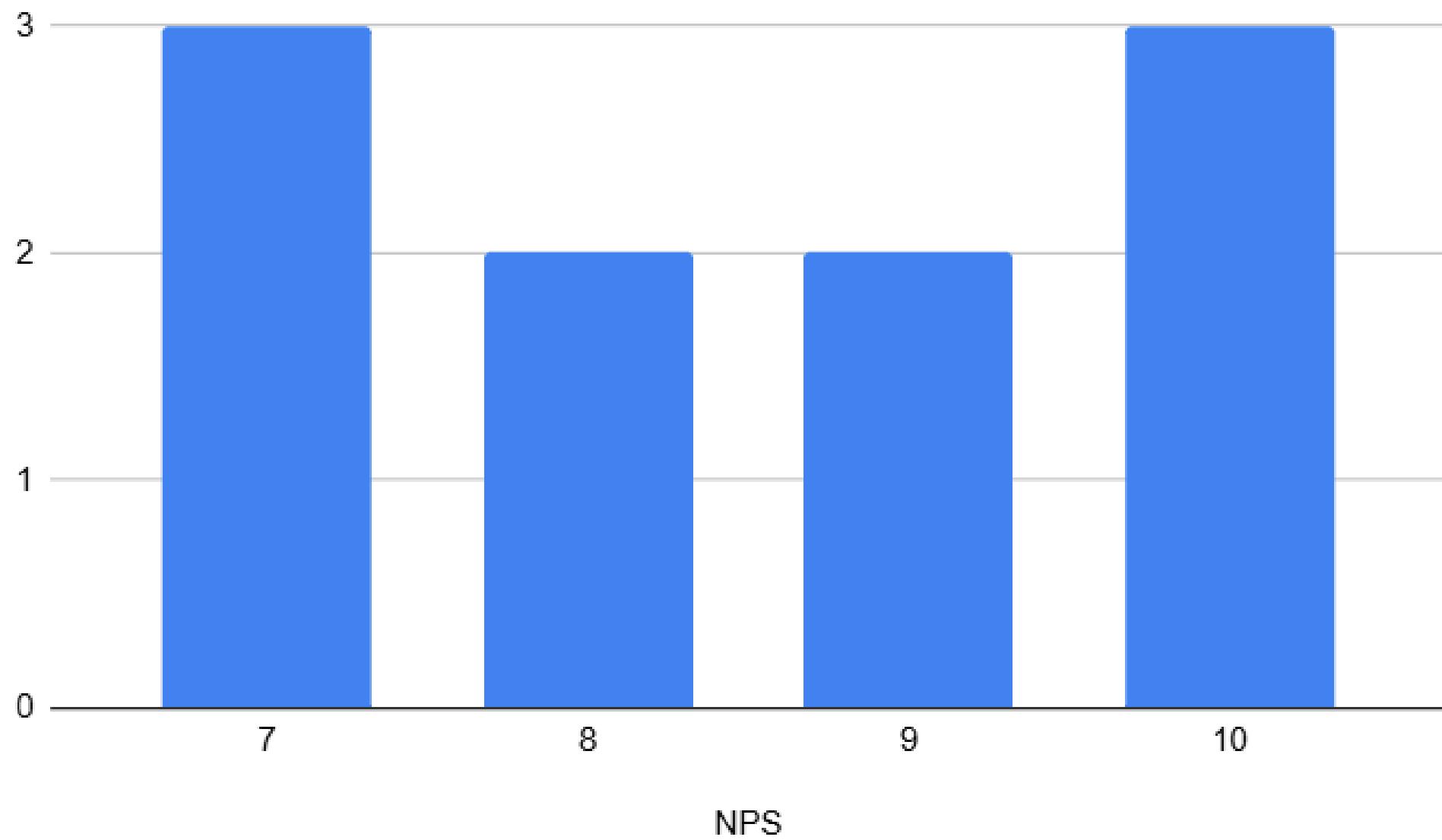
Total

NPS = %Promoters - %Detractors

$$= 50\% - 0\%$$

$$= 50\%$$

NPS Total



Analisis

Net Promoter Score (NPS)

- Penjual

NPS 40% menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang mampu memberikan pengalaman yang positif kepada penjual. Namun, perlu adanya peningkatan fitur, seperti rute statis (tetap), agar penjual dapat merasakan pengalaman yang lebih optimal

- Pembeli

NPS 60% ini mengindikasikan aplikasi telah berhasil menciptakan pengalaman berbelanja yang memuaskan. Pembeli cenderung merekomendasikan aplikasi ke orang lain.

- Total

NPS total 50% menunjukkan aplikasi secara keseluruhan sudah berjalan efektif.

Analisis

Daftar Masukan dan Temuan Pada Role Penjual

- Berdasarkan SUS Score yang didapat (68.5), nilai kita mendapat D atau antara good and ok (cukup)
- Penjual dapat secara sukses melaksanakan task pada scenario yang diberikan (catatan: hanya untuk fitur utama)
- Diperoleh skor kemudahan untuk setiap task sebesar 6.15 (1-7)
- Task ke-3 memiliki skor terendah
- Diperoleh skor NPS sebesar 40%



Secara umum, aplikasi ini memperoleh respons yang positif dari penjual dan setiap penjual mengharapkan peluncuran aplikasi ini.

NB : Fitur yang diujikan adalah fitur utama

Analisis

Revisi Untuk Role Penjual

- Belum ada revisi untuk fitur utama dari role penjual
 - Semua parameter pengetesan (fitur utama) terpenuhi dengan baik, tidak ada *complain* dari penjual
 - Kemungkinan terdapat revisi apabila fitur sampingan lainnya dimasukkan ke UT
 - Pada saat melakukan UT, kondisi kurang kondusif karena pedagang sambil berjualan



Analisis

Daftar Masukan dan Temuan Pada Role Pembeli

- Berdasarkan SUS Score yang didapat (76.5), nilai kita mendapat C atau antara good and excellent (cukup baik)
- Pembeli dapat secara sukses melaksanakan mayoritas task pada scenario yang diberikan, akan tetapi hanya 3/5 responden yang sukses melaksanakan task pada scenario 1
- Diperoleh skor NPS sebesar 60%
- Mayoritas responden secara intuitif ingin melakukan zoom in dan zoom out pada fitur peta
- Mayoritas responden merasa kesulitan dalam melakukan task pada scenario 1 karena logo api yang digunakan dianggap tidak intuitif
- Ada responden yang merasa icon pinpoint pada peta tidak menggambarkan pedagang kaki lima
- Ada responden yang menyarankan fitur pedagang favorit

Analisis

Revisi Untuk Role Pembeli

- Menambahkan fitur zoom in dan zoom out
- Mengubah logo api pada fitur heatmap menjadi logo yang lebih intuitif (misalnya logo gerobak)
- Mempertimbangkan untuk menambahkan fitur baru berdasarkan masukan responden, seperti pedagang favorit.

**Thank
You.**

**Have a
Question?**