



**KOM1232 Desain Pengalaman  
Pengguna**

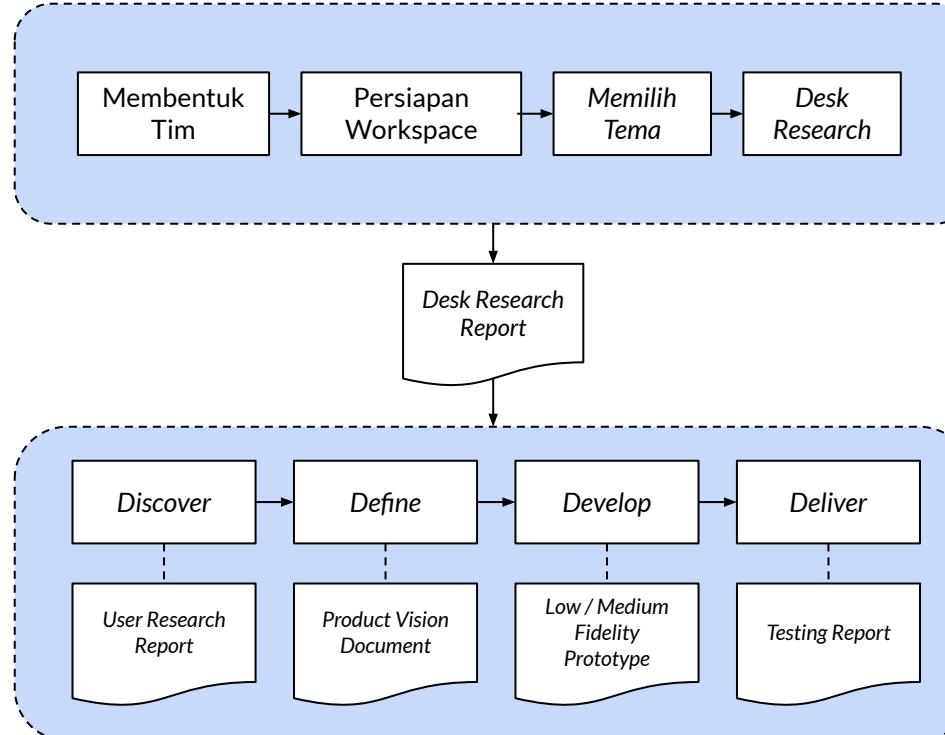
# Mengenal dan Memilih Tema *Project-Based Learning*

---

**Tim Pengajar KOM1232**

Departemen Ilmu Komputer, FMIPA  
IPB University (Institut Pertanian Bogor), Bogor, Indonesia  
[ux@apps.ipb.ac.id](mailto:ux@apps.ipb.ac.id)

# Project-Based Learning: Reimagine Experience



## Pre-Project:

Mempersiapkan kelompok sebelum mengaplikasikan pengetahuan desain pengalaman pengguna. Memastikan kelompok memiliki pemahaman dasar terhadap tema yang dipilih.

## Project-Based Learning:

Kelompok mengaplikasikan pengetahuan desain pengalaman pengguna dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selama pengerjaan, kelompok dibimbing oleh dosen pengajar dan asisten. Metode yang digunakan wajib mengacu ke literatur yang diberikan.



IPB University  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

Persiapan:  
*Collaboration*  
*Workspace*

# Collaboration Workspace

**Collaboration Workshop** berisi perencanaan, dokumentasi pelaksanaan, dan hasil pelaksanaan metode yang kalian lakukan pada setiap tahap desain pengalaman pengguna. Penilaian terhadap ProBL akan dilakukan melalui hasil kerja di *collaboration workspace* kelompok.

Kelompok	NIM	Nama	Collaboration Workspace
1			



Perbarui data kelompok ProBL dengan tautan ke lembar kerja kolaboratif yang telah disiapkan.



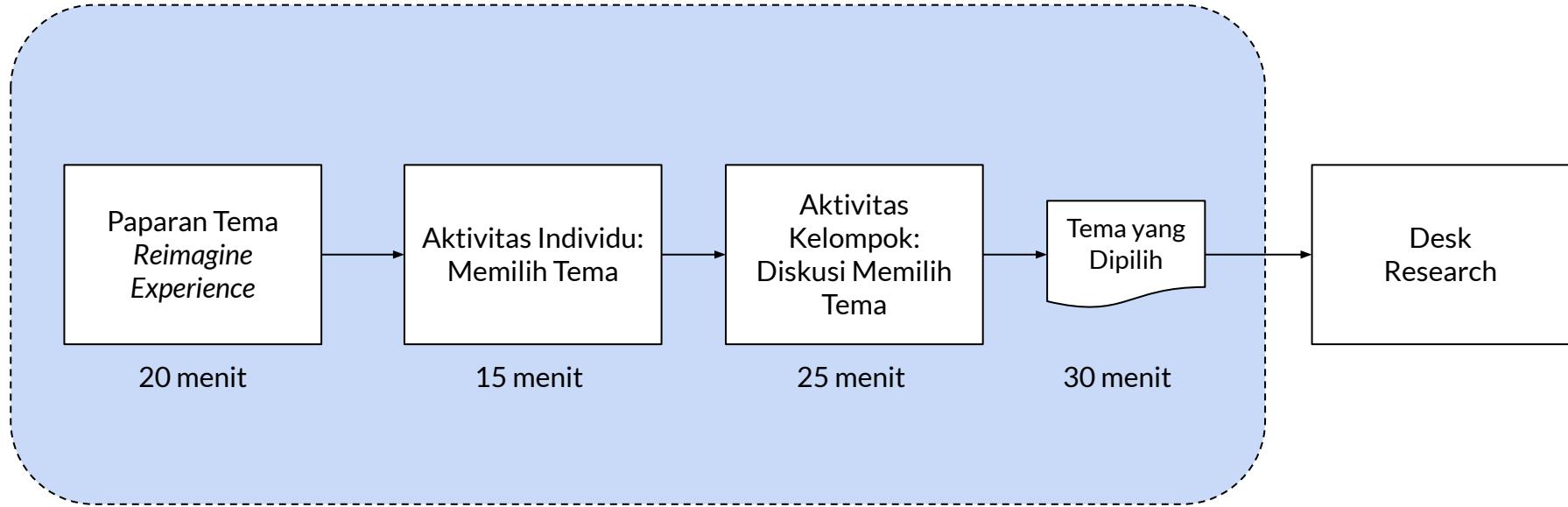
**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

# Rancangan Aktivitas Praktikum Pekan Kedua

# Aktivitas Pertemuan Kali Ini

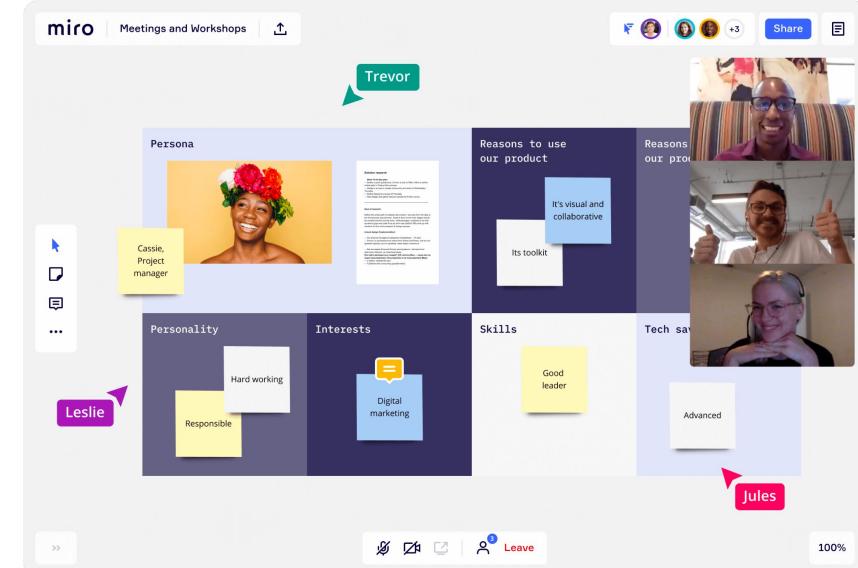


Sisa waktu untuk pembuka dan penutup sesi praktikum.

# Sarana dan Prasarana



Fisik



Daring



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

# Bagian 1:

# Paparan Tema

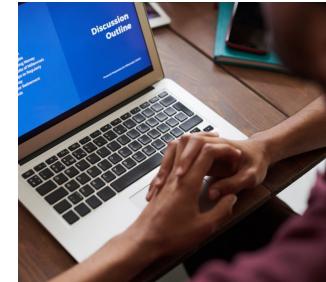
# *Reimagine Experience*

# Reimagine Experience

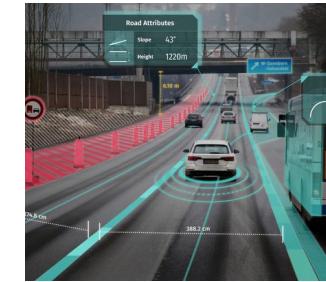
Reimagine Experience mengajak kalian untuk merancang pengalaman pengguna yang inovatif pada salah satu dari enam tema yang diberikan:



Reimagine Personal Health



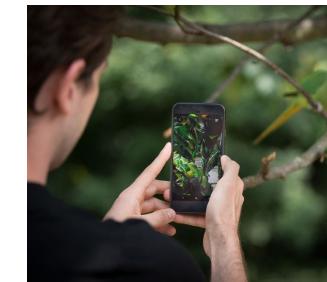
Reimagine Distance Education



Reimagine Cities / Village



Reimagine Cultural Preservation



Reimagine Human-Nature  
Interaction



Reimagine Agriculture  
Community



## PROBLEM 1: REIMAGINE PERSONAL HEALTH

Isu kesehatan personal makin meningkat, terutama setelah pandemi. Orang-orang semakin sadar dengan pentingnya menjaga kesehatan, baik kesehatan fisik maupun kesehatan mental. Teknologi saat ini telah sanggup memberikan layanan kesehatan jarak jauh (*telehealth*) yang terpersonalisasi. Sebelumnya, kakak kelas kalian telah menghasilkan karya di bidang ini berupa *smart health community* untuk orang dengan autoimun dan orang dengan gangguan bipolar. Dalam mengembangkan interaksi pada bidang ini, kalian dapat memanfaatkan teknologi-teknologi sensor yang tersedia di berbagai perangkat, teknologi *wearable device*, *artificial intelligence*, *video meeting*, dan *natural language processing* untuk membuat interaksi yang dapat membuat masyarakat semakin semangat untuk menjaga kesehatan dirinya dengan semudah mungkin. Isu lain pada bidang ini adalah memberikan layanan kesehatan yang dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh masyarakat yang berada di daerah terluar, tertinggal, terdepan (3T).

### Some Inspirations



[SleepTown](#) by Seekrtech



[CapMedic](#) by Cognita Labs Team



[Halodoc](#)



[PeduliLindungi](#) by Kemenkominfo



## PROBLEM 2: REIMAGINE DISTANCE EDUCATION

Kelas daring membosankan? Jelas! Sebagian besar kelas daring diberikan dalam bentuk konvensional yang kurang menantang bagi pesertanya. Pada tema desain ini, kami mengajak kalian untuk menggali interaksi-interaksi yang bisa membuat pembelajaran daring menjadi lebih menyenangkan baik bagi kalian sebagai murid maupun bagi dosen. Ada banyak teknologi potensial yang bisa kalian gunakan, misalnya *virtual reality* dan *augmented reality*. Apakah kalian memiliki ide sehingga peserta perkuliahan bersemangat untuk menampilkan wajahnya di sesi kuliah? Apakah kalian memiliki ide yang bisa membantu rekan kalian yang tidak memiliki akses internet yang cukup untuk tetap dapat mengikuti kelas daring?

Some Inspirations

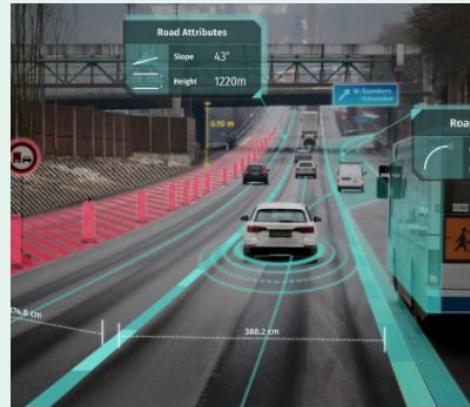


AI in Classroom

VR for Learning Study

Augmented Reality for Study

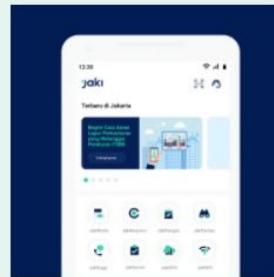
Nearpod



## PROBLEM 3: REIMAGINE CITIES/VILLAGES

Kapan terakhir kali kalian berjalan ke luar dan menjelajahi daerah tempat kalian tinggal? Interaksi antara manusia dan aktivitas mereka menjadi denyut jantung yang sangat menarik untuk diamati sehari-hari. Sebagai penduduk, kalian akan berinteraksi dengan sesama manusia, alam, dan juga pemerintahan daerah yang memberikan layanan kepada kalian. Pada tema ini, kami menantang kalian untuk menciptakan sebuah pengalaman (*experience*) baru di kota atau desa tempat kalian tinggal. Kalian dapat membuat suatu interaksi yang memancing orang untuk melihat sisi lain daerah yang jarang terlihat, atau menciptakan suatu wahana interaksi yang dapat digunakan turis sehingga daerah kalian menjadi tempat yang lebih menarik bagi wisatawan. Kalian ingin membuat jaringan drone untuk membantu petani? Itupun juga dapat menjadi ide yang bisa kalian gali. Manfaatkan berbagai teknologi yang ada untuk mengimajinasikan tempat tinggal kalian yang telah diperkaya dengan teknologi yang membuat penduduknya menjadi lebih bangga dengan daerahnya.

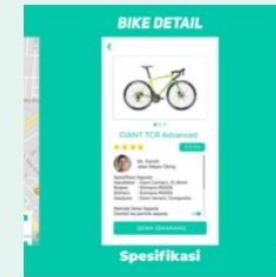
Some Inspirations



[JAKI](#) by Pemprov DKI Jakarta



[Nodeflux](#)



[Goowes](#)



[Beacon](#)



## PROBLEM 4: REIMAGINE CULTURAL PRESERVATION

Indonesia itu kaya akan pesona alam dan budaya. Kekayaan karya sastra dan artifak-artifak budaya pun sangat jauh di atas bangsa lainnya. Belum lagi kekayaan kuliner, tarian, alunan lagu, pakaian-pakaian adat dengan beragam motif, serta upacara-upacara tradisional yang membuat jiwa bergetar saat melihatnya. Akan tetapi, ada jurang di antara kekayaan tersebut dengan kesadaran dan kebanggaan kita terhadap mereka. Oleh karena itu, pada tema ini kami menantang kalian untuk membuat interaksi yang dapat membuat kita menjadi lebih bangga tentang kekayaan budaya tersebut. Kalian bisa memperkaya museum dengan teknologi-teknologi terkini yang bisa membuat artifak-artifak sejarah menjadi hidup, atau kalian dapat membuat suatu wahana yang dapat digunakan oleh orang untuk menyelam ke masa lalu dan hanyut dalam penceritaan (*storytelling*) yang kuat.

Some Inspirations



Mosti



Unique Interactive



Interactive Exhibits



3D Virtual Museum



## PROBLEM 5: REIMAGINE HUMAN-NATURE INTERACTION

Siapa yang tidak suka bercengkrama dengan alam. Indonesia memiliki alam yang sangat indah, baik di darat, di lautan, bahkan di angkasa, hingga di pelosok hutan yang rimbun. Buatlah aktivitas alam ini menjadi lebih interaktif dengan teknologi. Kalian bisa membuat interaksi yang seolah alam bercerita kepada kalian, atau sekedar membuat seorang anak kecil dapat berbicara dengan binatang peliharaan. Kalian bisa membuat manusia menjadi dapat berpura-pura menjadi semut dan mengeksplorasi sarang semut dari rumahnya. Kalian bisa membawa pengalaman sejuk dan rimbunnya hutan-hutan di pedalaman Kalimantan ke rumah kalian, lengkap dengan aneka suara hewan yang saling bersahutan.

### Some Inspiration



[The Deep Listener](#) in  
London's Hyde Park



[Fun Walking Enviropedia](#) by  
Muhammad Murtadha Ramadhan



[Virryvr](#)



[WWF Together](#) by WWF



## PROBLEM 6: REIMAGINE AGRICULTURE COMMUNITY

Dalam konsep Society 5.0, teknologi digunakan oleh masyarakat untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi secara kolaboratif. Komunitas pertanian, mulai petani dan para penyuluh pertanian di bagian hulu hingga ke konsumen di bagian hilir, juga para akademisi yang memiliki pengetahuan dan pengusaha yang memiliki kekuatan modal. Pada tema ini, kami menantang kalian untuk membuat interaksi yang memungkinkan mereka berkolaborasi satu sama lain untuk menyelesaikan berbagai masalah yang terjadi di pertanian.

Bayangkan seorang petani di ladang yang dapat dengan mudah mengakses pengetahuan terkini tentang praktik baik saat menanam tomat yang disediakan oleh akademisi. Ketika mereka khawatir menanam karena takut harga akan jatuh ketika panen, mereka dapat mengakses prediksi harga komoditas pada saat panen. Ketika mereka takut menanam karena cuaca yang tidak menentu, kalian bisa menghubungkan mereka dengan model-model cuaca yang dapat memperkirakan waktu yang tepat bagi para petani untuk mulai menanam. Perkuat para petani ini dengan teknologi terkini dan berikan mereka akses terhadap pengetahuan.

Tantangan terbesar pada tema ini adalah faktor manusia dari para petani saat menggunakan teknologi-teknologi tersebut. Empati kepada mereka menjadi sangat penting untuk memastikan interaksi yang kalian hasilkan dapat berguna bagi mereka.

Some Inspiration



[Digital Farming by Grameen Foundation](#)



[FarmBeats by Microsoft](#)



[Cyber Extension by IPB](#)



[How a cucumber farm in Japan uses AI to sort its crops](#)



# Tips Memilih Tema

Pertimbangkan hal-hal berikut saat memilih tema agar kalian dapat menikmati proses desain.

Yang paling beresonansi dengan pengalaman kalian di masa lalu.

Yang ingin kalian kerjakan hingga sepuluh tahun ke depan.

Yang bisa menyatukan kelompok kalian dalam satu visi bersama.

Yang kalian bisa hidup dan mendapatkan keuntungan darinya.

Yang kalian percaya dapat mengubah hidup kalian, atau orang-orang di sekeliling kalian.

Yang menimbulkan rasa ingin tahu dan penasaran di benak kalian.

Yang membuat kalian tersenyum saat memikirkan desain yang akan kalian buat.



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

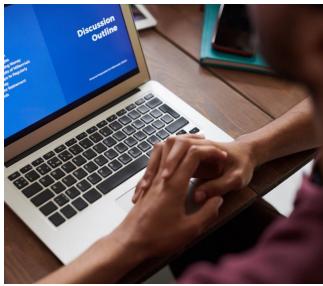
**Bagian 2:**

# **Aktivitas Individu: Memilih Tema**

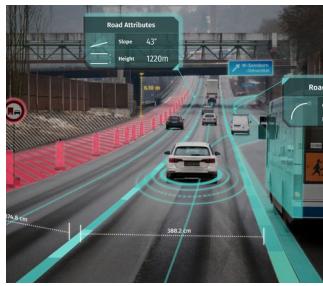
# Reimagine Experience



Reimagine Personal Health



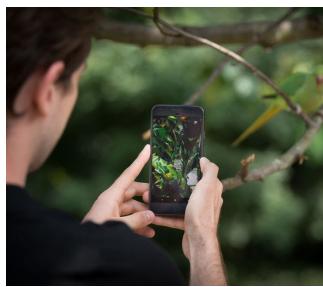
Reimagine Distance Education



Reimagine Cities / Village



Reimagine Cultural Preservation



Reimagine Human-Nature Interaction



Reimagine Agriculture Community

Yang bisa menyatukan kelompok kalian dalam satu visi bersama.

Yang ingin kalian kerjakan hingga sepuluh tahun ke depan.

Yang kalian percaya dapat mengubah hidup kalian, atau orang-orang di sekeliling kalian.

Yang membuat kalian tersenyum saat memikirkan desain yang akan kalian buat.

Yang menimbulkan rasa ingin tahu dan penasaran di benak kalian.

Yang paling beresonansi dengan pengalaman kalian di masa lalu.

Yang kalian bisa hidup dan mendapatkan keuntungan darinya.



# Buat Tabel Berikut

## Kriteria

<p>Yang bisa menyatukan kelompok kalian dalam satu visi bersama.</p>	
<p>Yang ingin kalian kerjakan hingga sepuluh tahun ke depan.</p>	
<p>Yang kalian percaya dapat mengubah hidup kalian, atau orang-orang di sekeliling kalian.</p>	
<p>Yang paling beresonansi dengan pengalaman kalian di masa lalu.</p>	
<p>Yang membuat kalian tersenyum saat memikirkan desain yang akan kalian buat.</p>	
<p>Yang menimbulkan rasa ingin tahu dan penasaran di benak kalian.</p>	
<p>Yang kalian bisa hidup dan mendapatkan keuntungan darinya.</p>	

## Kriteria

Yang bisa menyatukan kelompok kalian dalam satu visi bersama.

Yang ingin kalian kerjakan hingga sepuluh tahun ke depan.

Yang kalian percaya dapat mengubah hidup kalian, atau orang-orang di sekeliling kalian.

Yang paling beresonansi dengan pengalaman kalian di masa lalu.

Yang membuat kalian tersenyum saat memikirkan desain yang akan kalian buat.

Yang menimbulkan rasa ingin tahu dan penasaran di benak kalian.

Yang kalian bisa hidup dan mendapatkan keuntungan darinya.



## Langkah (10 menit):

1. Siapkan tabel sederhana seperti ilustrasi. Dapat dibuat di kertas atau di aplikasi.
2. Untuk setiap kriteria, tuliskan seluruh tema proyek yang menurut kalian memenuhi kriteria tersebut.
3. Setiap tema dapat memenuhi lebih dari satu kriteria, atau sama sekali tidak memenuhi kriteria.
4. Setelah selesai, pilihlah maksimal dua tema yang paling sering muncul di seluruh kriteria tersebut.
5. Untuk setiap tema yang dipilih buatlah 1-2 kalimat yang menceritakan mengapa kalian memilih tema tersebut.
6. Selesai!



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

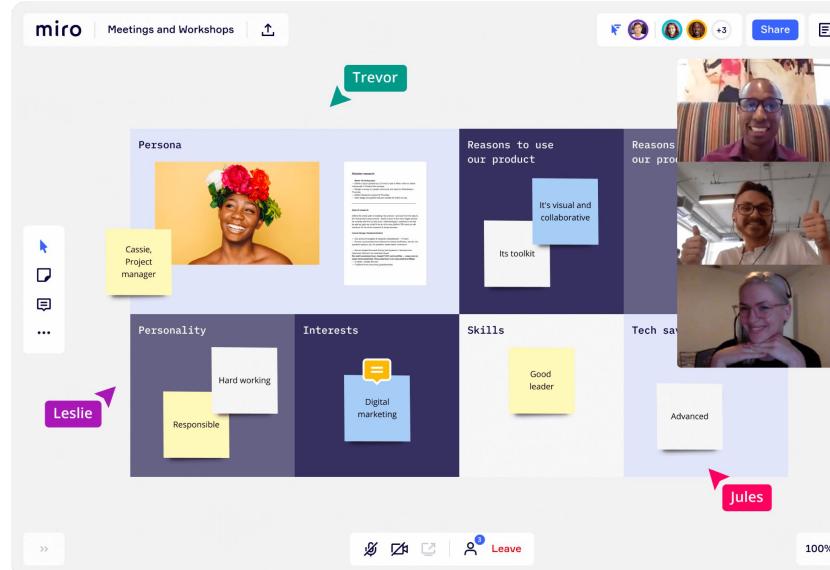
Departemen  
Ilmu Komputer

---

**Bagian 3:**

# **Aktivitas Kelompok: Memilih Tema**

# Memilih Tema Kelompok



## Bagian 1: Telling a Story

1. Seluruh anggota kelompok bergabung di Google Meet / Zoom masing-masing kelompok.
2. Setiap anggota kelompok (sekitar 2 menit) secara bergantian menceritakan tema yang mereka pilih berikut dengan cerita di baliknya. Tidak boleh ada yang menyela.
3. Anggota kelompok lainnya menyimak dan mendengarkan.

# Memilih Tema Kelompok

Reimagine  
Personal  
Health



Reimagine  
Cultural  
Preservation



Reimagine  
Agriculture  
Community

Reimagine  
Distance  
Education



Reimagine  
Cities / Village



Reimagine  
Human-Nature  
Interaction



## Bagian 2: Zen Voting

1. Siapkan tabel atau sticky notes di *collaborative workspace* yang mewakili setiap tema yang dipilih.
2. Masing-masing anggota kelompok memiliki tiga buah vote.
3. Berdasarkan apa yang telah kalian kerjakan, dan cerita rekan-rekan kalian, pilihlah tema yang menurut kalian layak dipilih oleh kelompok kalian.
4. Kalian bisa menyebar ketiga vote yang kalian miliki, atau memberikan maksimal dua vote ke salah satu tema.
5. Vote setiap orang harus berbeda.
6. **Tidak boleh ada diskusi sama sekali saat voting.**

# Memilih Tema Kelompok

## Bagian 3: Diskusi!

1. Fokuskan diskusi ke 1-3 tema yang paling banyak dipilih.
2. Setiap anggota kelompok memberikan pandangan mengenai tema yang menurut mereka layak untuk dikerjakan.
3. Finalisasi pilihan tema.
4. Siapkan hal-hal berikut untuk dipresentasikan (Taruhan di data Kelompok):
  - a. Tema yang dipilih.
  - b. Alasan / cerita unik yang meyakinkan mengapa kelompok akhirnya memilih tema tersebut.
5. Pilih satu orang juru bicara.
6. Tepuk tangan bersama! Beri selamat pada diri kalian karena telah menyelesaikan aktivitas ini.
7. Kembali ke ruang Zoom utama.

Reimagine  
Cultural  
Preservation



Reimagine  
Cities / Village



# Update Tema

Kelompok	NIM	Nama	Collaboration Workspace	Tema	Alasan
1					



Tema yang dipilih



Alasan memilih tema



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

**Bagian 4:**

# **Presentasi Tema**



# Presentasi Tema

1. Mulai dari kelompok 1, juru bicara kelompok menyampaikan tema yang dipilih beserta alasan uniknya. Maksimal 2 menit.
2. Setelah seluruh kelompok selesai, dosen dan asisten akan memberi ulasan singkat.



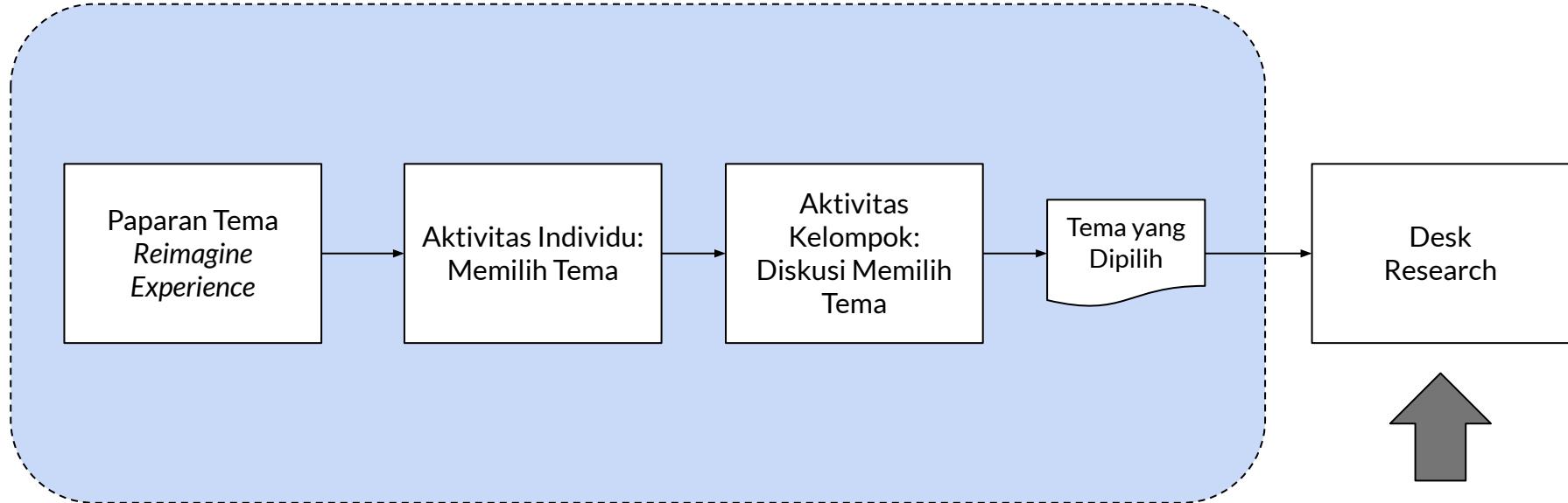
**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

# Bagian 5: Tugas

# Aktivitas Pertemuan Kali Ini



# Tugas

1. Kumpulkan bahan-bahan untuk *desk research*.
2. Bahan dapat berupa literatur (jurnal, buku, report, artikel) ataupun aplikasi yang bisa kalian pelajari untuk mendalami tema yang telah dipilih.
3. Pelajari literatur tersebut (baca, diskusikan, install dan gunakan).
4. Catat hasil telaah kalian menggunakan *template* yang tersedia di collaborative *workspace*.
5. Pekan depan akan dipresentasikan.



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

# Terima Kasih

---

**Tim Pengajar KOM1232**

Departemen Ilmu Komputer, FMIPA  
IPB University (Institut Pertanian Bogor), Bogor, Indonesia  
[ux@apps.ipb.ac.id](mailto:ux@apps.ipb.ac.id)



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

**KOM1232 Desain Pengalaman  
Pengguna**

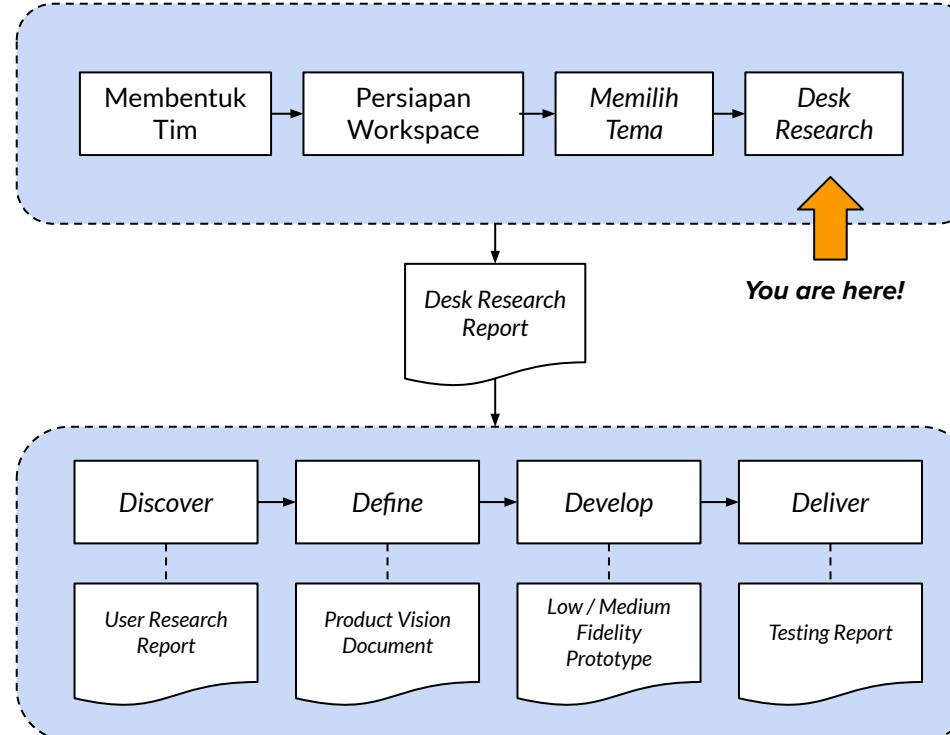
# Desk Research

---

**Tim Pengajar KOM1232**

Departemen Ilmu Komputer, FMIPA  
IPB University (Institut Pertanian Bogor), Bogor, Indonesia  
[ux@apps.ipb.ac.id](mailto:ux@apps.ipb.ac.id)

# Project-Based Learning: Reimagine Experience



## Pre-Project:

Mempersiapkan kelompok sebelum mengaplikasikan pengetahuan desain pengalaman pengguna. Memastikan kelompok memiliki pemahaman dasar terhadap tema yang dipilih.

## Project-Based Learning:

Kelompok mengaplikasikan pengetahuan desain pengalaman pengguna dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selama pengerjaan, kelompok dibimbing oleh dosen pengajar dan asisten. Metode yang digunakan wajib mengacu ke literatur yang diberikan.



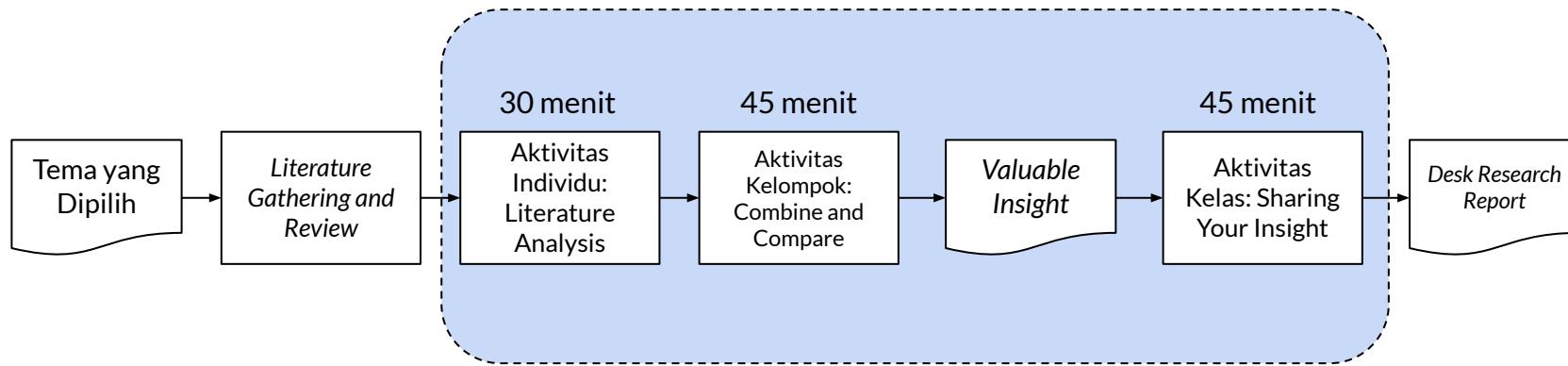
**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

# Rancangan Aktivitas Praktikum Pekan Ketiga

# Aktivitas Pertemuan Kali Ini

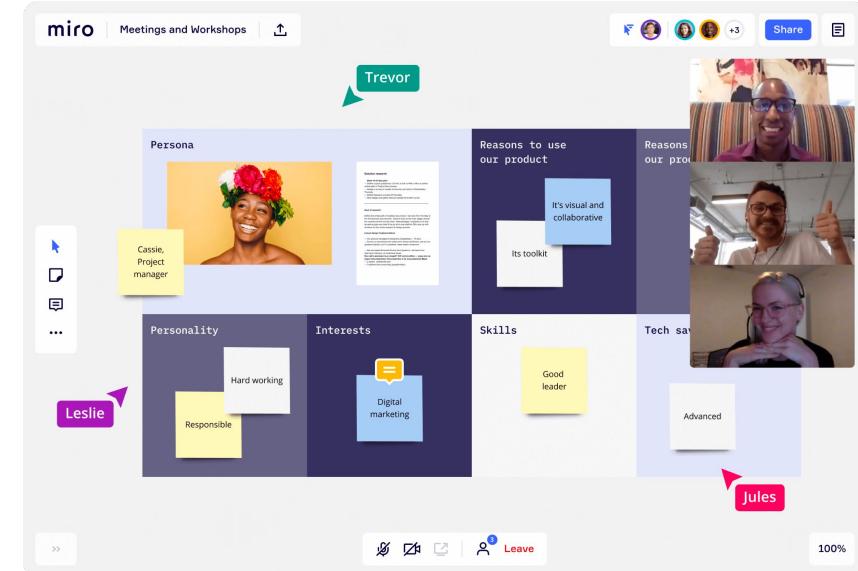


**Asumsi:** kalian telah membaca literatur yang telah dikumpulkan (tugas pekan sebelumnya)

# Sarana dan Prasarana



Fisik



miro Meetings and Workshops

Trevor

Cassie, Project manager

Personality

Hard working

Responsible

Interests

Digital marketing

Reasons to use our product

It's visual and collaborative

Its toolkit

Skills

Good leader

Advanced

Reasons our pro

Tech sav

Leslie

Jules

Leave

100%

Daring



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

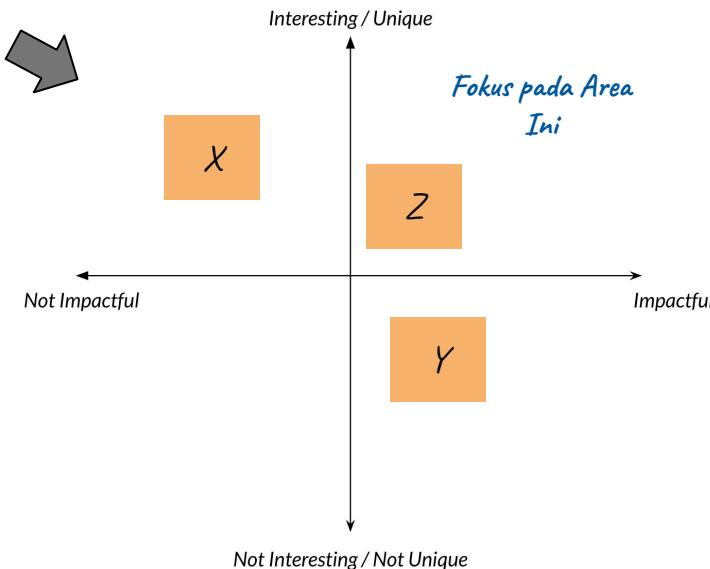
---

Bagian 1

# Aktivitas Individu: *Literature Analysis*

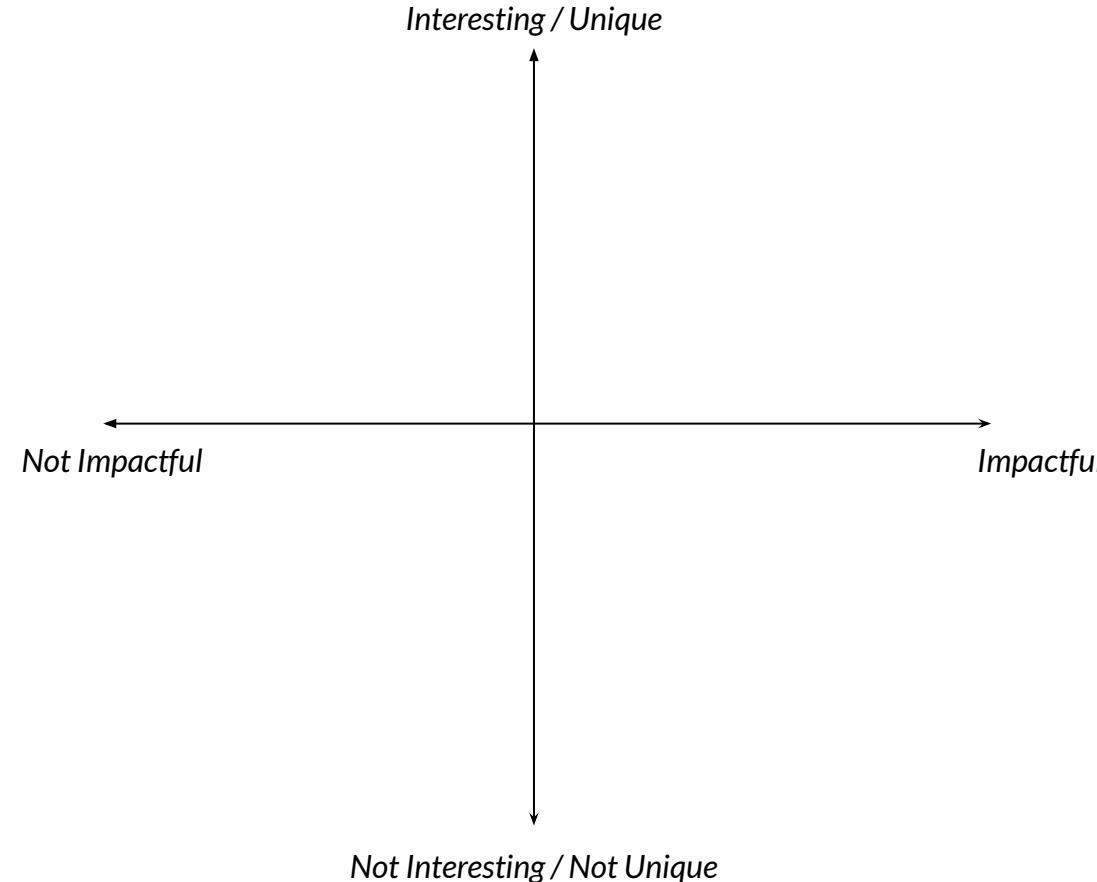


Analisis informasi, insight, wawasan baru yang kalian peroleh dengan mempelajari atau menggunakan literatur dan referensi yang telah dikumpulkan.



## Literatur dan Referensi yang Telah Dikumpulkan

# Buat Kuadran Berikut

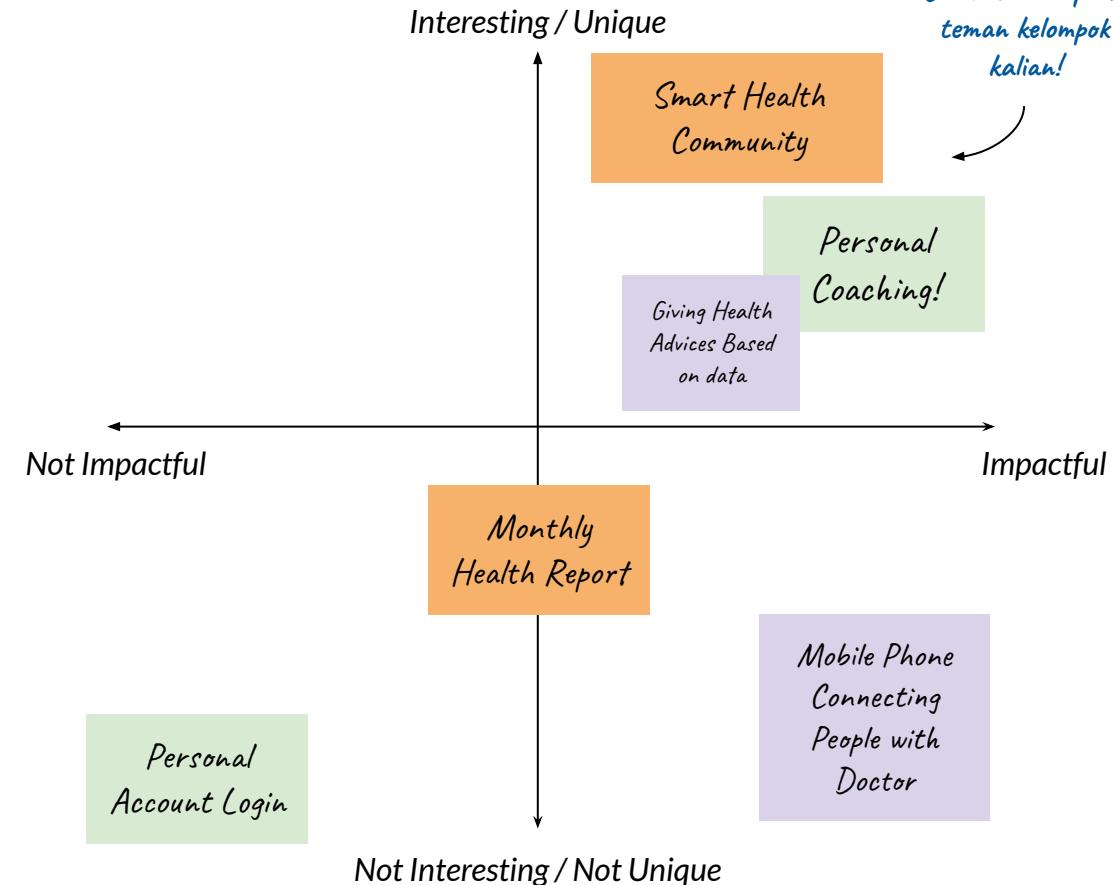


Deloitte Smart Health Report

Fabulous Apps

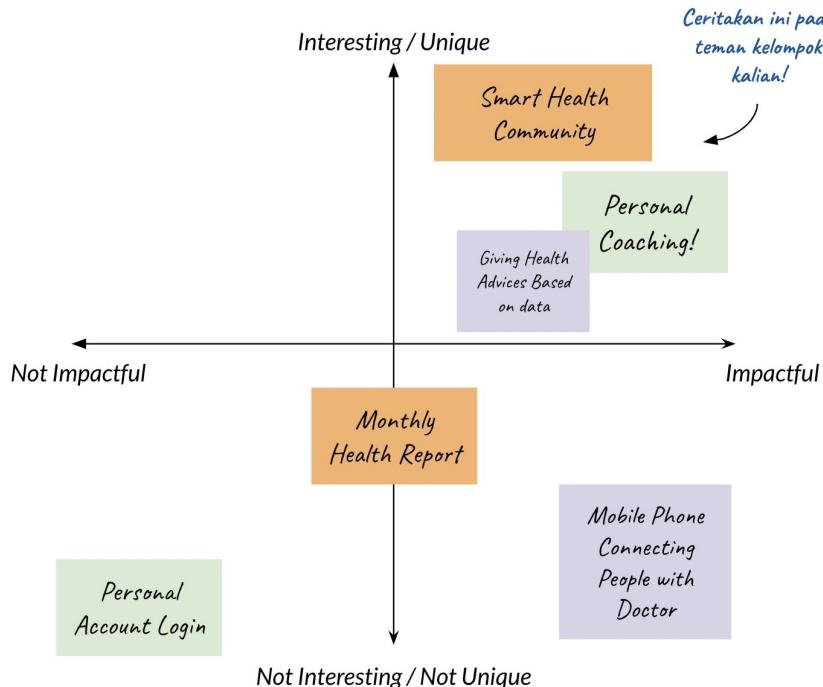
Gartner Digital Future of Health Report

Beri kode warna yang berbeda untuk setiap literatur atau referensi yang kalian temukan.



# Aktivitas Individu: *Literature Analysis*

## (30 Menit)



### Petunjuk:

1. Pastikan kalian telah membaca literatur dan referensi yang terkait dengan tema.
2. Buat kuadran.
3. Berikan kode warna yang berbeda untuk setiap literatur atau referensi.
4. Tuliskan informasi yang kalian dapatkan dari membaca literatur dalam *sticky notes* dengan kode warna yang sesuai.
5. Kelompokkan hal-hal tersebut ke dalam kuadran.
6. Setelah seluruh informasi tersebut dikelompokkan, lihat kembali kuadran. Lakukan penyesuaian jika diperlukan.
7. Aktivitas selesai.



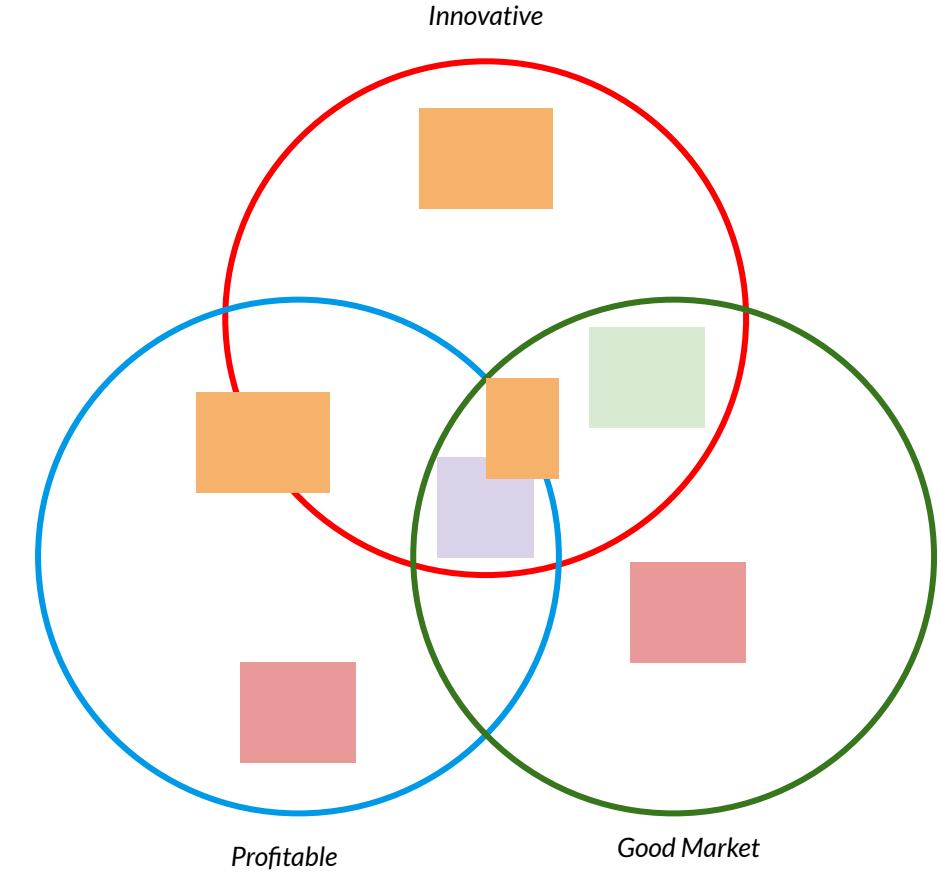
IPB University  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

Bagian 2

# Aktivitas Kelompok: *Combine and Compare*

*Innovative*

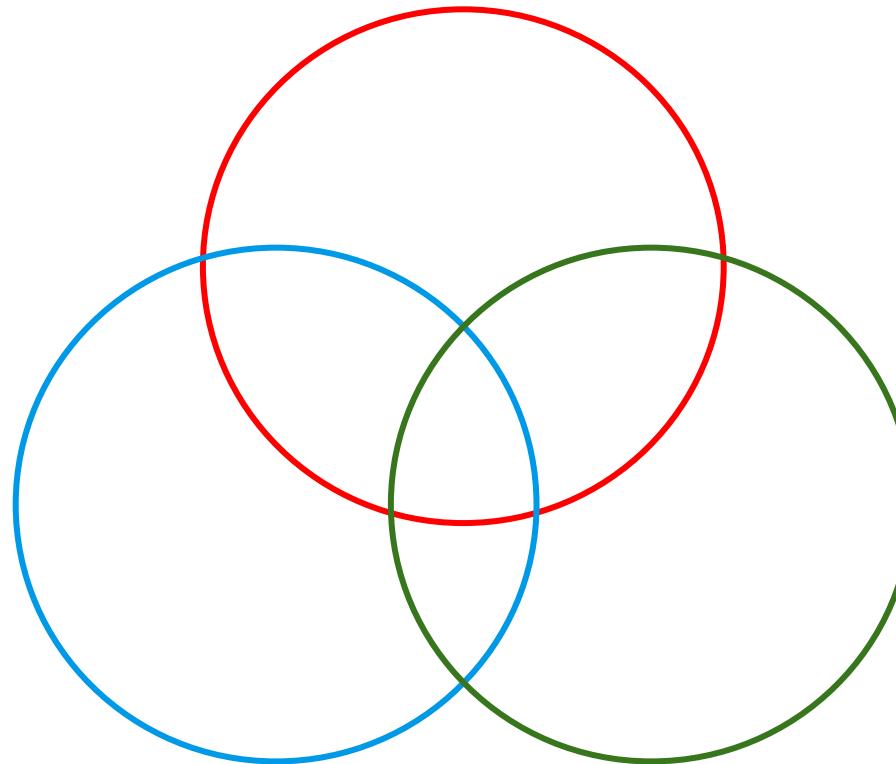
Informasi yang ada di kuadran kanan atas akan dikelompokkan kembali.

# Buat Diagram Berikut

Yang Menurut Kalian  
Inovatif dan Unik

Yang Menurut Kalian  
Dapat Memberikan  
Keuntungan

Yang Menurut Kalian  
Akan Digunakan oleh  
Pasar





# Aktivitas Kelompok: Combine and Compare

## (45 Menit)

Smart Health  
Community

Giving Health  
Advices Based  
on data

Personal  
Coaching!

### Bagian 1: Cerita Individu

1. Setiap anggota kelompok menceritakan informasi yang mereka dapatkan yang berada di kuadran kanan atas (2-3 menit per orang).
2. Anggota kelompok lainnya mendengarkan. Dapat mengajukan pertanyaan singkat untuk menggali wawasan lebih dalam.
3. Letakkan informasi tersebut dalam sebuah *sticky notes* di *collaborative workspace*.
4. Lakukan cerita secara bergantian.

# Aktivitas Kelompok: Combine and Compare

## (45 Menit)



### Bagian 2: Dot Voting

1. Setiap orang kemudian melakukan voting terhadap informasi yang telah diletakkan.
2. Gunakan kode warna:
  - a. Dot **Merah**: Ada Inovasi
  - b. Dot **Hijau**: Ada Market
  - c. Dot **Biru**: Ada Profit
3. Setiap orang dapat memberikan 0 atau 1 dot vote pada setiap informasi.

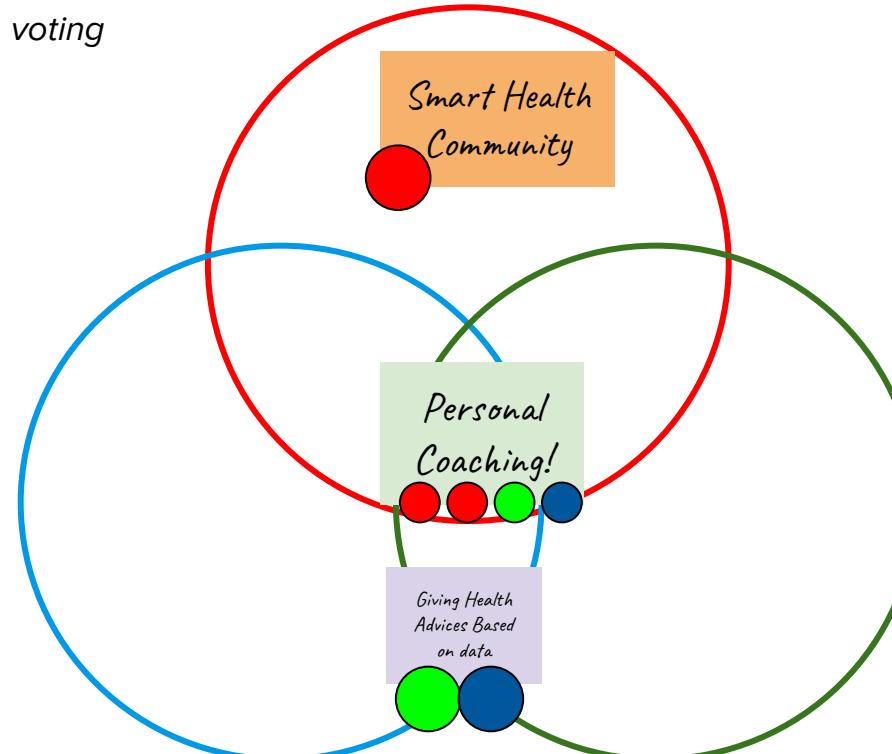
## Bagian 3: Kelompokkan

Kelompokkan informasi ke dalam diagram berdasarkan hasil *voting* yang telah dilakukan.

Yang Menurut Kalian  
Dapat Memberikan  
Keuntungan

Yang Menurut Kalian  
Inovatif dan Unik

Without Any Vote



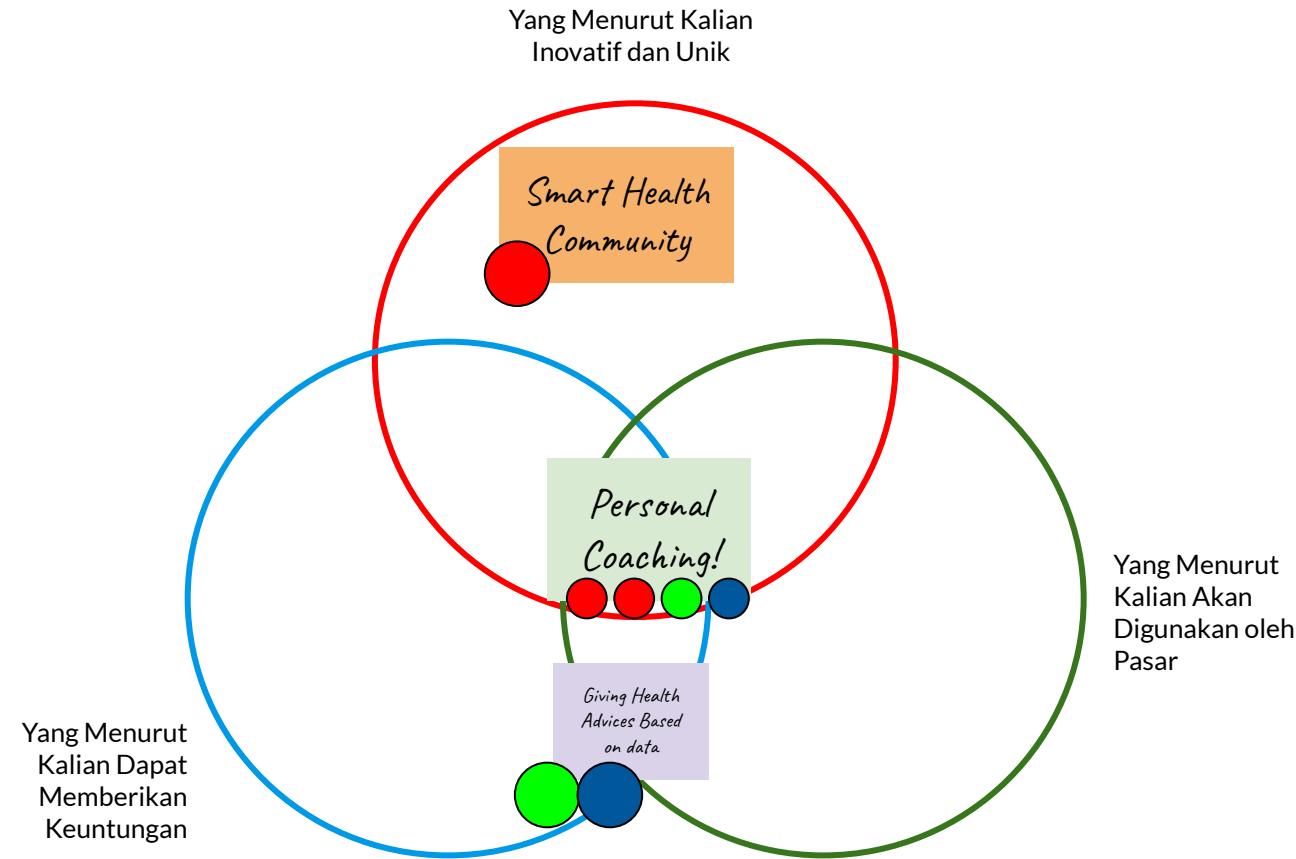
Yang Menurut Kalian  
Akan Digunakan oleh  
Pasar

Mobile Phone  
Connecting  
People with  
Doctor

## Bagian 4: Diskusikan

Berdasarkan hasil kerja tadi, diskusikan apa yang kalian pelajari dari desk research yang telah dilakukan.

Pilih satu juru bicara untuk mempresentasikannya di aktivitas kelas.





**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

**Bagian 3**

# **Aktivitas Kelas: Sharing Your Insight**



# Presentasi Desk Research

1. Mulai dari kelompok 1, juru bicara kelompok menyampaikan hasil desk research mereka selama maksimal 5 menit.
2. Kelompok lain memberikan masukan, dapat di *chat* ataupun menyampaikan secara lisan.
3. Setelah seluruh kelompok selesai, dosen atau asisten akan memberi ulasan singkat.



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

# Tugas



# Perbaikan Desk Research

1. Jika kalian merasa hasil desk research tidak maksimal, gali kembali dengan mengkaji lebih banyak literatur dan referensi.
2. Perbarui hasil pengelompokan yang kalian lakukan di aktivitas ini.



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

# Terima Kasih

---

**Tim Pengajar KOM1232**

Departemen Ilmu Komputer, FMIPA  
IPB University (Institut Pertanian Bogor), Bogor, Indonesia  
[ux@apps.ipb.ac.id](mailto:ux@apps.ipb.ac.id)



**KOM1232 Desain Pengalaman Pengguna**

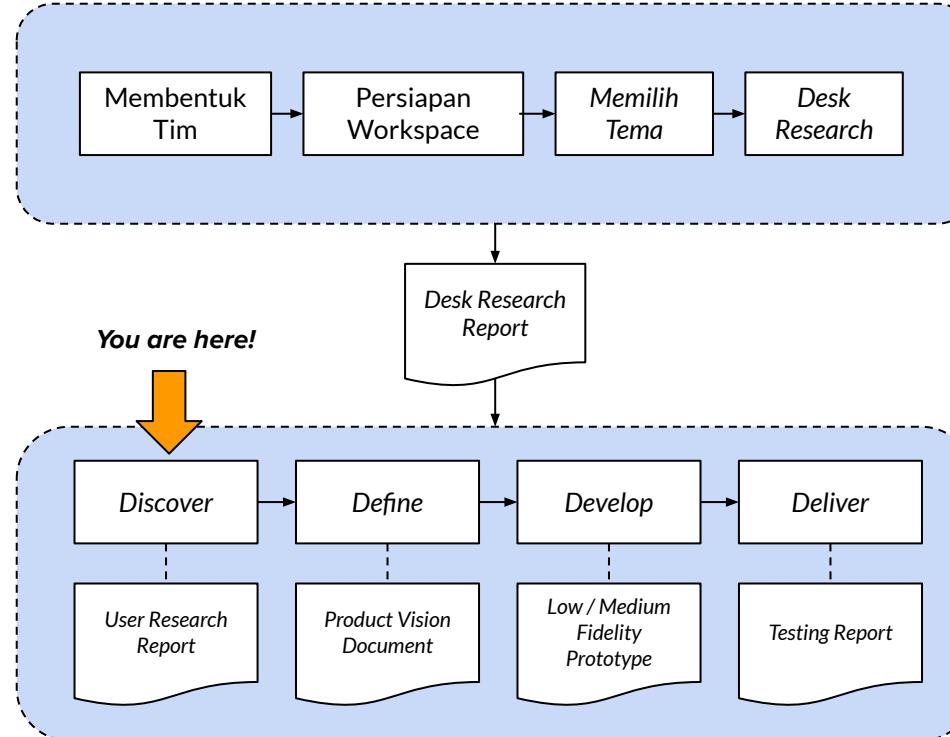
# Explorative Interview

---

**Tim Pengajar KOM1232**

Departemen Ilmu Komputer, FMIPA  
IPB University (Institut Pertanian Bogor), Bogor, Indonesia  
[ux@apps.ipb.ac.id](mailto:ux@apps.ipb.ac.id)

# Project-Based Learning: Reimagine Experience



## Pre-Project:

Mempersiapkan kelompok sebelum mengaplikasikan pengetahuan desain pengalaman pengguna. Memastikan kelompok memiliki pemahaman dasar terhadap tema yang dipilih.

## Project-Based Learning:

Kelompok mengaplikasikan pengetahuan desain pengalaman pengguna dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selama pengerjaan, kelompok dibimbing oleh dosen pengajar dan asisten. Metode yang digunakan wajib mengacu ke literatur yang diberikan.



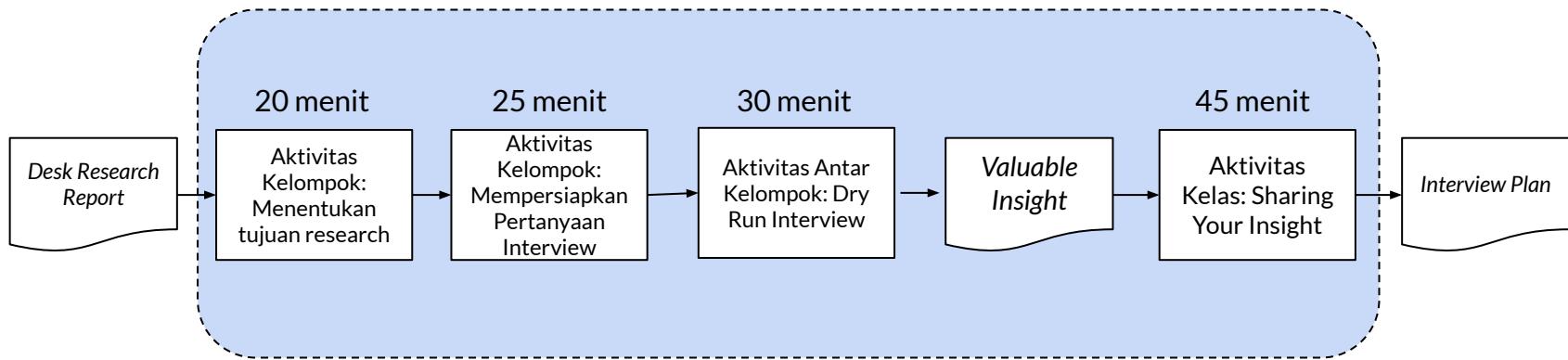
**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

# Rancangan Aktivitas Praktikum Pekan Keempat

# Aktivitas Pertemuan Kali Ini



# Discover Process

1. Menentukan tujuan research
2. Menentukan metode research yang akan digunakan -> explorative Interview
3. Mempersiapkan pelaksanaan research
  - a. Menentukan kriteria responden
  - b. Menentukan teknis rekrutmen
  - c. Timeline research
  - d. Durasi pelaksanaan
  - e. Script interview

# Sarana dan Prasarana



Fisik

Note Taking

File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help Last edit was seconds ago

B9

	A	B	C
1	Perintanyaan	Responden 1	Responden 2
3	Umur		
4	Tempat tinggal		
5	Hobi		
6	Kesibukan saat ini		
7	Dari form survey kemarin, kamu pernah menggunakan platform.... coba dong ceritakan proses kamu saat menggunakan platform-platform tadi dari awal kamu nemuin platform tersebut sampai kamu selesai menggunakanyal		
8	Apa kekurangan dan kelebihan masing masing platform?		
10	Saat kamu sudah ada di dalam roomnya		

miro Meetings and Workshops

Trevor

Leslie

Jules

Persona: Cari, Project manager

Reasons to use our product: It's visual and collaborative, Its toolkit

Reasons our product: Tech support

Personality: Hard working, Responsible

Interests: Digital marketing

Skills: Good leader, Advanced

Participants: Trevor, Leslie, Jules

Daring



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

**Bagian 1**

# **Aktivitas Kelompok: Menentukan Tujuan Research**



# Tujuan Riset

Apa yang ingin kamu ketahui setelah melakukan riset ini?. Gunakan kata "to describe", "to evaluate", dan "to identify" untuk menuliskan problem statement-mu.

## Example:

**Topik:** Membantu pemilik kucing dalam mengembangbiakkan kucingnya

**Research Question:** "Bagaimana mereka memilih pasangan kawin untuk kucing mereka?"

**Problem statement/research objective:** "Kami akan mendeskripsikan bagaimana pemilik kucing mencari pasangan kawin kucing mereka"

**Kriteria Partisipan:** Pemilik kucing

# Aktivitas Kelompok: Menentukan Tujuan Research

*(20 Menit)*

Mencari  
pasangan kucing  
harus sehat

Penyebab-penye  
bab kucing gagal  
kawin

## Tahap 1:

Masing-masing anggota menuliskan informasi  
apa saja yang telah diketahui dari topik (bisa  
dari hasil desk research).

# Aktivitas Kelompok: Menentukan Tujuan Research

## (20 Menit)

Mendefinisikan cara pemilik kucing mencari pasangan kawin kucing mereka

Mendefinisikan cara pemilik kucing dalam memastikan perkawinan kucingnya berhasil

Mengidentifikasi kesulitan pemilik kucing ketika mencari pasangan kawin kucing yang sehat

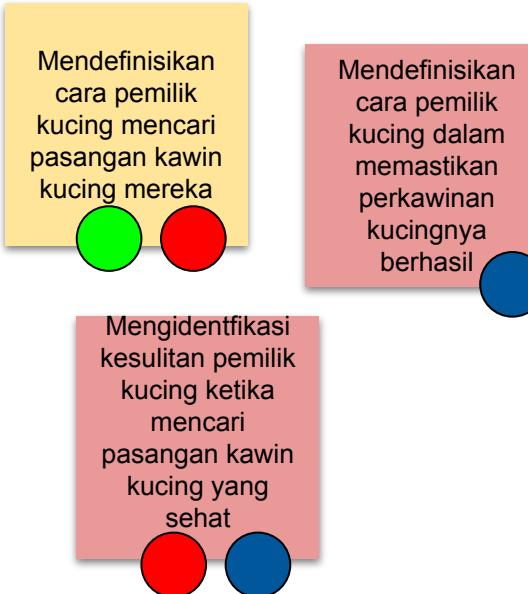
### Tahap 2:

Masing-masing anggota menuliskan apa saja yang ingin diketahui lebih lanjut terkait penelitian di satu sticky note.

Gunakan kata "to describe", "to evaluate", dan "to identify" untuk menuliskan problem statement-mu.

# Aktivitas Kelompok: Menentukan Tujuan Research

## (20 Menit)



### Tahap 3:

Setiap anggota kemudian melakukan voting terhadap tujuan-tujuan yang telah diletakkan.



**Bagian 2**

# **Aktivitas Kelompok: Mempersiapkan Script Interview**



# Menentukan Partisipan Interview Dan Rekrutmen

## Menentukan Partisipan

1. Melihat target usia calon pengguna
2. Melihat dari desk research yang telah kamu lakukan
3. Melihat dari tujuan riset yang telah kamu buat

## Rekrutmen

1. Broadcast open recruitment melalui aplikasi atau survei
2. Menghubungi secara personal

## Contoh Kriteria Partisipan

Seseorang berumur 18 - 25 tahun yang pernah mengembangbiakkan kucingnya dengan kucing orang lain



# Mempersiapkan Pertanyaan

1. Gunakan pertanyaan terbuka (misalnya pertanyaan kenapa dan bagaimana)
2. Hindari pertanyaan dengan jawaban ya/tidak
3. Hindari pertanyaan yang mengarahkan pengguna (*leading questions*)
4. Tanyakan pengalaman user saat menggunakan suatu produk serta perasaan dan kendala di setiap stagennya.
5. Siapkan pertanyaan follow up

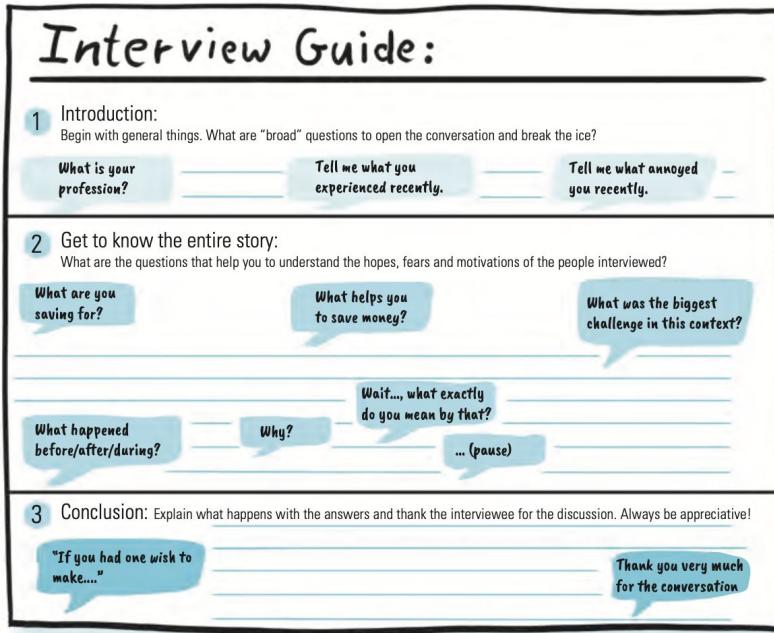
# Contoh Pertanyaan

- Bagaimana kamu mendeskripsikan pengalamanmu saat menggunakan [sebuah produk]?
- Seberapa sering kamu menggunakan [sebuah produk]?
- Apa yang kamu sukai dari [sebuah produk]?
- Apa yang tidak kamu sukai dari [sebuah produk]?
- Apa tujuan utamamu saat menggunakan [sebuah produk]?
  - Tanyakan follow up question - Do you have any secondary goals?

## Referensi:

<https://usability.yale.edu/understanding-your-user/user-interviews/user-interview-example-questions>

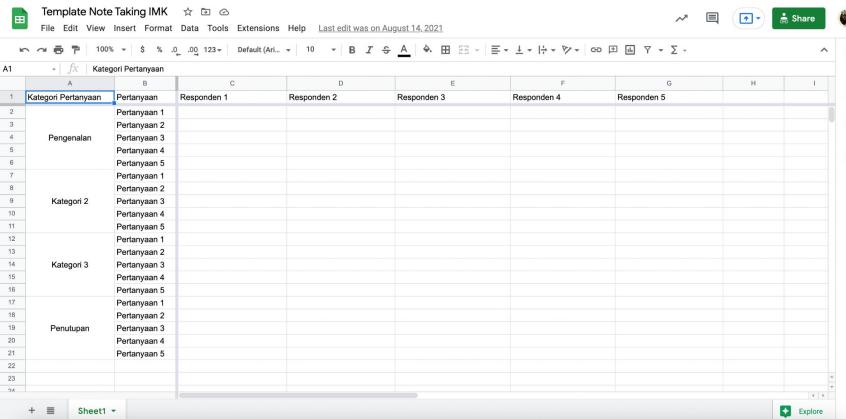
# Aktivitas Kelompok: Mempersiapkan Interview (25 Menit)



## Petunjuk:

1. Buat pertanyaan perkenalan terlebih dahulu, gunakan pertanyaan yang umum untuk bagian ini.
2. Lalu, buat pertanyaan yang dapat menjawab tujuan research
3. Buat pertanyaan tentang keinginan mereka terkait dari masalah yang mereka alami.

# Di Luar Aktivitas Kelompok



A1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Kategori Pertanyaan	Pertanyaan 1	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5		
2		Pertanyaan 2							
3	Pengenalan	Pertanyaan 3							
4		Pertanyaan 4							
5		Pertanyaan 5							
6		Pertanyaan 1							
7		Pertanyaan 2							
8	Kategori 2	Pertanyaan 3							
9		Pertanyaan 4							
10		Pertanyaan 5							
11		Pertanyaan 1							
12		Pertanyaan 2							
13	Kategori 3	Pertanyaan 3							
14		Pertanyaan 4							
15		Pertanyaan 5							
16		Pertanyaan 1							
17		Pertanyaan 2							
18	Penutupan	Pertanyaan 3							
19		Pertanyaan 4							
20		Pertanyaan 5							
21		Pertanyaan 1							
22		Pertanyaan 2							
23		Pertanyaan 3							
24		Pertanyaan 4							
25		Pertanyaan 5							

## Petunjuk:

1. Pindahkan pertanyaan yang telah dibuat ke dalam sheets. Sheets ini digunakan sebagai tempatmu mencatat jawaban partisipan.



IPB University  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

Bagian 3

# Aktivitas Antar Kelompok: *Dry Run Interview*

# Role Pada *Explorative Interview*

## 1. Interviewer

Memberikan pertanyaan kepada user dan memimpin jalannya proses interview

## 2. Note taker

Mencatat semua jawaban dan insight di luar jawaban user

## 3. Observer (Opsional)

Mengamati jalannya diskusi, mencatat insight-insight yang didapat dari pengguna

# Section Pada Explorative Interview

## 1. *Introducing*

Memperkenalkan kalian siapa dan tujuan melakukan interview

## 2. *Brief & Rules*

Menjelaskan teknis interview, meminta izin untuk merekam, menjelaskan berapa lama interview akan berlangsung

## 3. *Easy Questions*

Pertanyaan pembuka, dan menanyakan data diri user

## 4. *Specific Questions*

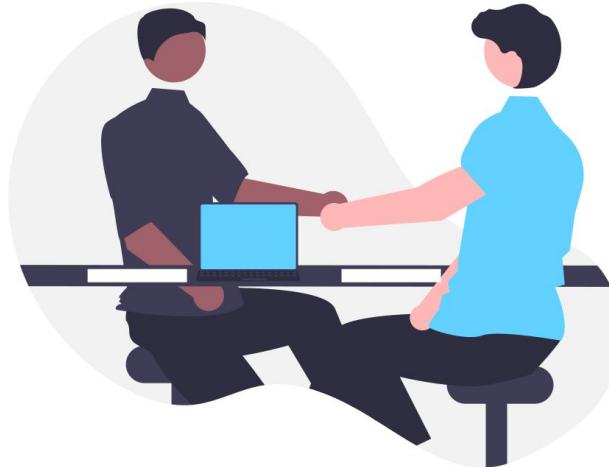
Pertanyaan inti tentang topik kalian masing-masing

## 5. *Other Question/Closing*

Berterima kasih atas kesediaan pengguna, penutup interview

# Aktivitas Antar Kelompok: *Dry Run Interview*

## (30 Menit)



### Petunjuk:

1. Setiap kelompok menentukan role masing masing.
2. Tentukan siapa yang akan menjadi responden dari masing-masing kelompok.
3. Setiap kelompok secara bergantian melakukan in depth interview.



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

**Bagian 4**

# **Aktivitas Kelas: Sharing Your Insight**



# Presentasi Explorative Interview

1. Mulai dari kelompok 1, juru bicara kelompok menyampaikan hasil research goals dan pengalaman mereka saat mencoba interview selama maksimal 5 menit.
2. Kelompok lain memberikan masukan, dapat di *chat* ataupun menyampaikan secara lisan.
3. Setelah seluruh kelompok selesai, dosen atau asisten akan memberi ulasan singkat.



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

# Tugas





**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

# Terima Kasih

---

**Tim Pengajar KOM1232**

Departemen Ilmu Komputer, FMIPA  
IPB University (Institut Pertanian Bogor), Bogor, Indonesia  
[ux@apps.ipb.ac.id](mailto:ux@apps.ipb.ac.id)



# Tujuan Explorative Interview

1. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang pengguna sebelum memikirkan produk baru.
2. Mempelajari sesuatu tentang kehidupan sehari-hari dari orang-orang yang ingin kita selesaikan masalahnya.
3. Mencari kebutuhan pengguna yang tidak terlalu terfokus dengan produk yang akan kalian buat.
4. Memvalidasi asumsi yang kalian temukan pada Desk Research.



IPB

1232

Diversity  
Bogor Indonesia

Desain Pengalaman  
Pengguna

Departemen  
Ilmu Komputer

# Ideation & Product Vision

---

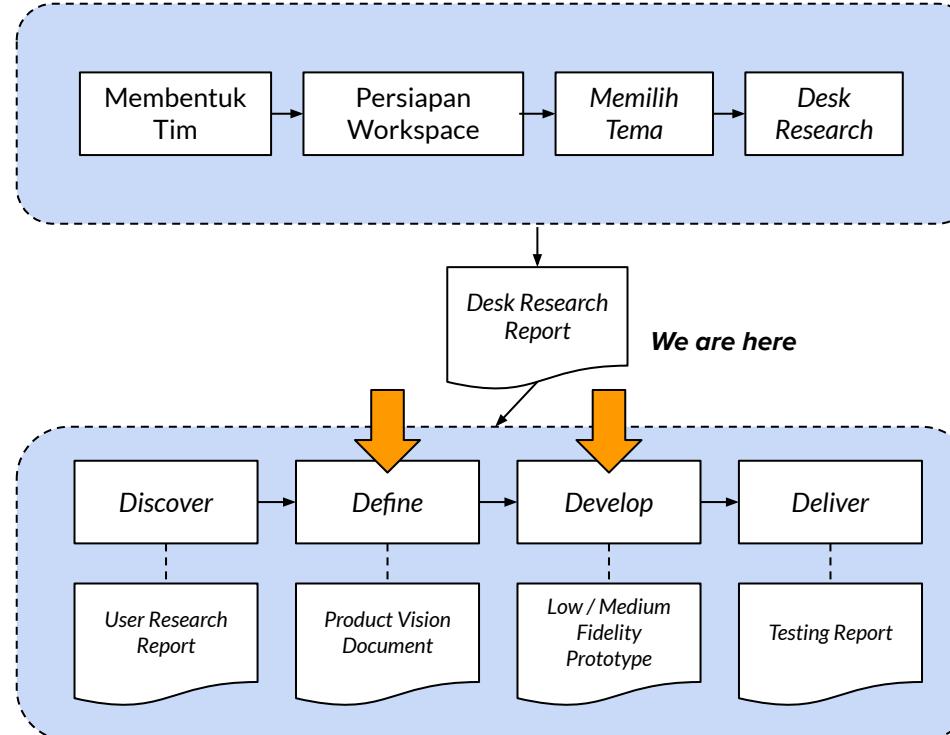
**Tim Pengajar KOM1232**

Departemen Ilmu Komputer, FMIPA

IPB University (Institut Pertanian Bogor), Bogor, Indonesia

ux@apps.ipb.ac.id

# Project-Based Learning: Reimagine Experience



## Pre-Project:

Mempersiapkan kelompok sebelum mengaplikasikan pengetahuan desain pengalaman pengguna. Memastikan kelompok memiliki pemahaman dasar terhadap tema yang dipilih.

## Project-Based Learning:

Kelompok mengaplikasikan pengetahuan desain pengalaman pengguna dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selama pengerjaan, kelompok dibimbing oleh dosen pengajar dan asisten. Metode yang digunakan wajib mengacu ke literatur yang diberikan.



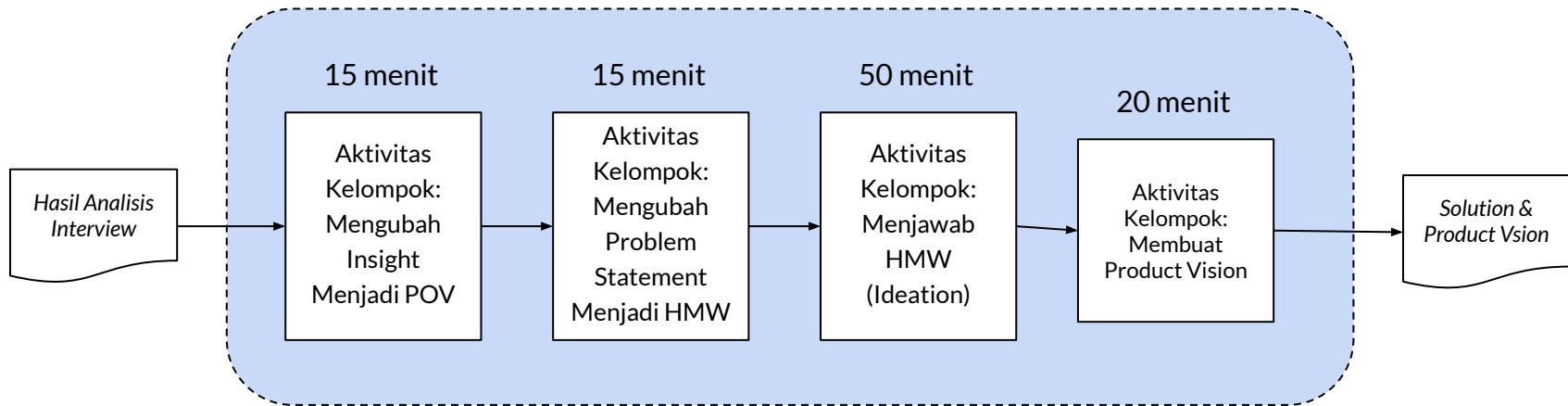
**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

# Rancangan Aktivitas: Praktikum Pekan 7

# Aktivitas Pertemuan Kali Ini





# Aktivitas 1: **Mengubah Masalah Menjadi Lebih Jelas Dengan Define The POV**



# What Is Point of View?

A Point Of view (POV) is a meaningful and actionable problem statement, which will allow you to ideate in a goal-oriented manner. Your POV captures your design vision by defining the RIGHT challenge to address in the ideation sessions.



# Let's Create POV

## Example Problem:

“Teman-teman Imam memiliki kesibukan masing-masing ketika diajak bersepeda bersama”

Siapa?

Butuh

Problem diatas

Supaya

Goals



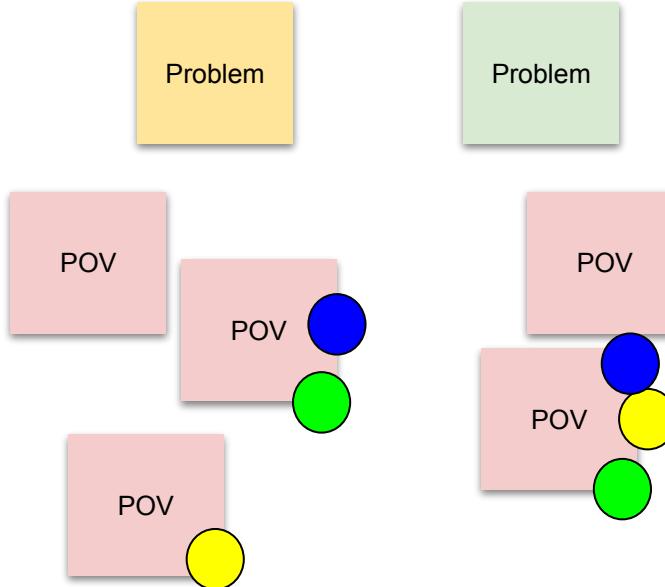
# Let's Create POV

## Example Problem:

“Teman-teman Imam memiliki kesibukan masing-masing ketika diajak bersepeda bersama”

**Imam** membutuhkan **partner bersepeda** untuk **menemaninya bersepeda kapanpun**

# Let's Create POV



## Tahap-tahap:

1. Tempat masalah yang telah kamu pilih dalam sticky note
2. Lalu masing-masing anggota membuat POV dari masalah yang telah dipilih
3. Kelompokkan POV yang memiliki kesamaan (jika dibutuhkan)
4. Lalu masing-masing anggota menjelaskan POV mereka masing-masing
5. Lalu lakukan voting, maksimal 1 suara dapat diberikan untuk setiap masalah
6. Pilih POV dengan voting terbanyak



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

**Aktivitas 2:**

**Mengubah Problem Statement Menjadi HMWQ's**

---

# What Is How Might We Questions?

How Might We Question adalah sebuah metode yang dapat kita gunakan untuk membingkai/mengelompokkan masalah apa saja yang akan kita selesaikan berdasarkan dari hasil research yang sudah didapat, nantinya HMW Question yang sudah didapat akan digunakan sebagai dasar dalam ideation.

Contoh HMWQ's:

- How might we make TV more social, so youths feel more engaged?
- How might we enable TV programs to be watched anywhere, at anytime?
- How might we make watching TV at home more exciting?

# Let's Create HMWQ's

POV:

Imam membutuhkan partner bersepeda untuk menemaninya bersepeda kapanpun

How Might We Solve This?



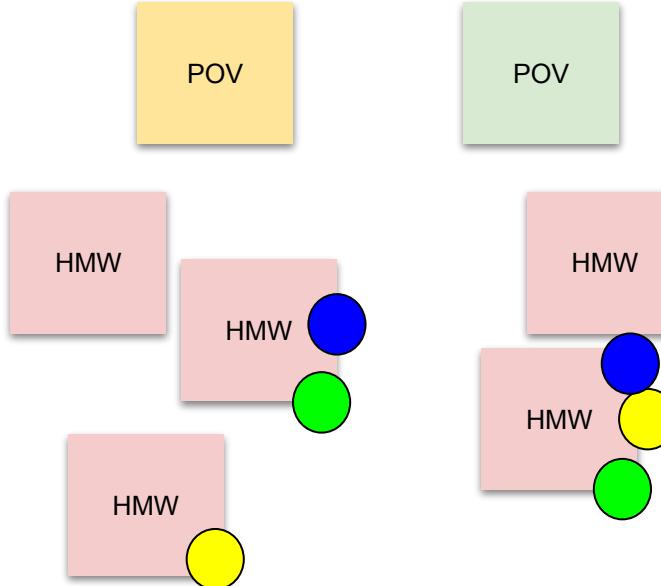
Bagaimana Cara Kita membuat Imam memiliki partner bersepeda supaya dia tidak merasa kesepian ketika bersepeda

# Inspirasi Kata Kerja

## How might we...

KNOW	UNDERSTAND	APPLY	EVALUATE	CREATE
define	predict	solve	frame	create
identify	reflect	apply for	compare	develop
describe	demonstrate	construct	experiment	change
match	differentiate	choose	ask	paraphrase
recognize	discover	prepare	check	develop
select	research	produce	correlate	imagine
investigate	transform	show	separate	negotiate
tell	describe	judge	analyze	design
visualize	compare	transfer	compare	structure

# Let's Create HMWQ's



## Tahap-tahap:

1. Tempatkan POV yang telah kamu buat tadi
2. Lalu masing-masing anggota membuat HMW dari POV yang telah dipilih
3. Kelompokkan HMW yang memiliki kesamaan (jika dibutuhkan)
4. Lalu masing-masing anggota menjelaskan HMW mereka masing-masing
5. Lalu lakukan diskusi & voting, maksimal 1 suara dapat diberikan untuk setiap POV
6. Pilih HMW dengan voting terbanyak



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

## Aktivitas 3:

# Menjawab HMWQ's (Ideation)



# What Is Ideate?

IDEATE itu adalah proses dimana kita menghasilkan ide, yang tujuannya agar ide itu bisa menghasilkan solusi dari permasalahan yang kita alami saat ini

# Let's Create Idea

Bagaimana Cara Kita membuat Imam memiliki partner bersepeda supaya dia tidak merasa kesepian ketika bersepeda



User kita bisa ...	Maka design kita butuh fitur ...
Imam bisa berbicara dengan seseorang tanpa harus mengajak temannya yang sibuk untuk ikut bersepeda	<ul style="list-style-type: none"><li>memberikan karakter AI yg menemaninya bersepeda</li><li>Mempertemukan dengan orang yang sedang bersepeda dan memiliki track yg sama.</li></ul>



# Let's Create Idea

User kita bisa...



Masukan solusi yang  
bisa dilakukan oleh user

Maka design kita butuh  
fitur ...



Nama fitur dan deskripsi  
dari fitur tersebut

# Let's Create Idea



## Tahap-tahap:

1. Buatlah tabel ideation.
2. Buatlah solusi sebanyak-banyaknya dan masukan ke “user kita bisa...”.
3. Akan ada solusi yang terlihat mirip, kalian bisa mengelompokan solusi tersebut dan menyimpulkannya (Affinity Map).
4. Tentukan nama dan deskripsi fitur dari solusi yang telah kalian buat atau group sebelumnya.
5. Jika nanti terdapat banyak fitur, kalian bisa melakukan dot voting untuk menseleksi fitur yang ingin kalian ambil



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

---

# Aktivitas 3: **Membuat Product Vision**

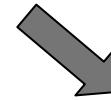
---



# What Is Product Vision?

Product vision imagines a product direction in the long-term. Typically, product vision defines two to five years' time or even more – depending on the industry and the product life cycle.

Memberikan karakter AI yg  
menemaninya bersepeda



## THE PRODUCT VISION BOARD



 <b>VISION</b>  What is your purpose for creating the product? Which positive change should it bring about?	 <b>TARGET GROUP</b>  Which market or market segment does the product address? Who are the target customers and users?	 <b>NEEDS</b>  What problem does the product solve? Which benefit does it provide?	 <b>PRODUCT</b>  What product is it? What makes it stand out? Is it feasible to develop the product?	 <b>BUSINESS GOALS</b>  How is the product going to benefit the company? What are the business goals?
---	--	--	---	---

# Example Product Vision

 <b>Vision</b>	Membantu pesepeda memiliki partner AI yang sesuai dengan personal mereka		
 <b>Target Group</b>	 <b>Needs</b>	 <b>Product</b>	 <b>Business Goals</b>
Pesepeda	Partner untuk menemani bersepeda	Karakter AI interaktif yang dapat menemani bersepeda	...



# Let's Create Product Vision

## THE PRODUCT VISION BOARD

 **VISION**  
What is your purpose for creating the product?  
Which positive change should it bring about?

 **TARGET GROUP**  
Which market or market segment does the product address?  
Who are the target customers and users?

 **NEEDS**  
What problem does the product solve?  
Which benefit does it provide?

 **PRODUCT**  
What product is it?  
What makes it stand out?  
Is it feasible to develop the product?

 **BUSINESS GOALS**  
How is the product going to benefit the company?  
What are the business goals?

 romanpichler

[www.romanpichler.com](http://www.romanpichler.com)  
Template version 05/H7

This work is licensed under a Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License  


## Tahap-tahap:

1. Buatlah tabel product vision seperti gambar di samping
2. Petakan semua hasil yang kamu dapatkan dari proses sebelumnya ke table product vision
3. Diskusikan dengan teman tim mu



**IPB University**  
— Bogor Indonesia —

Departemen  
Ilmu Komputer

# Terima Kasih

---

**Tim Pengajar KOM1232**

Departemen Ilmu Komputer, FMIPA  
IPB University (Institut Pertanian Bogor), Bogor, Indonesia  
[ux@apps.ipb.ac.id](mailto:ux@apps.ipb.ac.id)