

Hello! I'm Sigit Pebriyadi

UI/ UX Designer

Hi! I am **Muhammad Sigit Pebriyadi**. **Final Year** student at Gunadarma University majoring in Computer Systems. I'm an enthusiastic UI/UX design that loves to solve user's problems and creating impacts on their lives through product



Education

Gunadarma University

Bachelor Degree Computer System

GPA 3.00/4.00

Skills

Figma

User Interface

Adobe Illustrator

HTML

CSS

UI / UX Design

Canva

Problem Solving

Leadership

Teamwork

Public Speaking

Experience

- Laboratory assistant UG
Multimedia & Robotika**

Teaching staff / public relations division

Sep 2020 - Aug 2021

- HMSK (Himpunan Mahasiswa
Sistem Komputer)**

Deputy head of the public relations
division

Apr 2018 - Apr 2021

Lenteranesia - Meditation App

UI / UX Case Study



Role

UI / UX Designer

Project Overview

Background

Tingkat stress dan kecemasan pada remaja hingga dewasa semakin bermunculan, didukung dengan keadaan pandemi covid 19. Teknik meditasi cukup mudah dan sederhana untuk dilakukan, teknik ini dapat menjadi salah satu cara untuk dapat menenangkan jiwa dan pikiran. Banyaknya masalah mental health yang dialami remaja/anak muda. Ingin memahami permasalahan mental health yang ada pada masyarakat khususnya kalangan remaja/anak muda.

Objective

Menciptakan startup digital sebagai suatu wadah atau tujuan seseorang menyampaikan masalahannya dengan nyaman dan memahami masalah mental health yang kerap terjadi pada usia remaja hingga dewasa saat ini.

Target Audience

- Usia 15-30 tahun
- Siswa/Mahasiswa dan Karyawan

Main Goal

- Berhasil memberikan sarana / wadah meditasi untuk user yang membutuhkan.

Methods

- Melakukan 1:1 Interview

Design Thinking

1. Emphasize

Pada tahap pertama yaitu **emphasize**, tahap ini digunakan untuk memahami user, dengan mencari dan mengumpulkan informasi tentang apa yang dialami oleh user. Dalam tahap emphasize ini, metode yang saya gunakan yaitu 1 on 1 interview (via daring/luring) dengan user dan menggunakan platform google form yang di share ke publik. Untuk memulai pertanyaan, saya harus menyiapkan serangkaian pertanyaan untuk memahami tantangan mereka: Apa kebutuhan mereka, dan harapan mereka kedepannya. Berikut adalah pertanyaan wawancara saya :

1. Perkenalan diri, usia dll itee (who)
2. Apa kegiatan itee? (What)
3. Keadaan apa atau kondisi apa yang membuat itee itu ngerasa sedih, stres atau cemas?
4. Bagaimana menanggapi rasa sedih, stress atau cemas yg dialami? (How)
5. Dimana(sifatnya sarana, bisa jadi dia jawab temannya, sahabatnya, sosial medianya, musik, journaling book, atau lainnya) itee melampiaskan rasa sedih, stress, atau cemas itu? (Where)
6. Mengapa itee melakukan hal itu? (Why)
7. Apa yg dirasakan setelah melakukan itu?(efektif nggak bagi dia)
8. Apa yg itee butuhkan ketika merasa sedih, stress atau cemas?

Hasil wawancara yang dilakukan ke berbagai user mendapatkan banyak insight yang dapat kita terima dan secara langsung kita ringkas melalui metode affinity map agar terlihat lebih mudah.

2. Define

Pada tahap ini, saya mengumpulkan dan mengkategorikan informasi dari fase Empathize. Metode yang digunakan yaitu user persona dan user journey map. Tujuan dari user persona dan user journey map yaitu digunakan untuk :

- Menemukan latar belakang, tujuan, dan motivasi calon user saat menggunakan produk.
- Menemukan dan memahami perilaku pengguna secara khusus tentang perjalanan, perasaan, dan point pengguna.

User Pesona



Andi Laksamana

19 Tahun , Jakarta
Mahasiswa

About

Andi Laksamana merupakan mahasiswa semester 4 di salah satu universitas terkenal. Di jenjang perkuliahan ini, Andi sering merasa cemas, sedih, dan khawatir secara tiba-tiba dan bingung langkah apa yang harus dihadapi selain menangis.

Goals

- Mendapatkan platform meditasi untuk mengatasi kecemasan tersebut dan jadwal rutin
- Mengetahui informasi seputar mental health dan hal-hal yang sekitarnya sedang ia alami
- Mendapatkan tutorial meditasi dengan benar dengan media audio / video

Hobby

- Mendengarkan musik
- Membaca buku
- Menonton film

3. Ideate

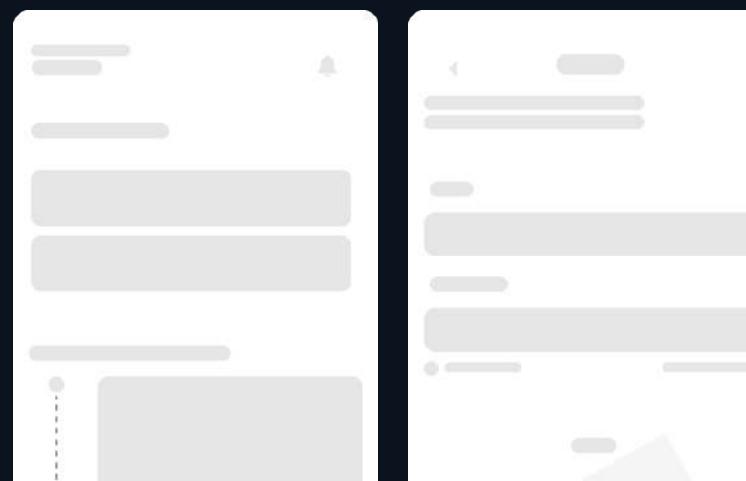
Masuk ke tahap Ideate yang merupakan bagian dari design view, yaitu tempat untuk mencari ide dari solusi yang telah dibahas. Berikut adalah ide-ide untuk memecahkan masalah yang telah dibahas sebelumnya:

- Membuat fitur Meditasi yang berguna untuk mengingatkan meditasi dan melakukan meditasi melalui video
- Membuat fitur Berita agar mengetahui tentang artikel yang berfokus pada mental health atau cara mengatasinya
- Membuat fitur Sleep untuk orang yang sering mengalami insomnia agar dapat tertidur dengan tenang melalui berbagai macam audio yang disediakan
- Membuat fitur Fokus untuk tayangan podcast dan musik dengan berbagai macam tema sesuai dengan kebutuhan user

4. Prototype

Hasil yang telah disusun melalui ide dari solusi yang telah dibahas, menghasilkan beberapa gambaran untuk ke tahap selanjutnya yaitu, membuat wireframe atau Low-Fidelity Prototype untuk mempermudah kita melanjutkan ke tahap High-Fidelity. Berikut merupakan Low-fi yang telah dibuat melalui berbagai diskusi.

Low-Fidelity



High-Fidelity

Welcome Lenteranesia
sarana konsultasi dan meditasi secara **gratis** untuk dirimu

Dengan mendaftar, saya menyetujui [Syarat & Ketentuan](#) dan [Kebijakan Privasi](#)

Sign up **Login**

LOGIN
Selamat datang kembali sobat lenteranesia!

Email
Password

Remember me [forgot password?](#)

Login

Belum punya akun? [Daftar](#)

SIGN UP
yuk daftarkan dirimu untuk menjadi bagian dari lenteranesia

Email
Password
Re-password

Create a Account

or

[Sign in with Gmail](#)
 [Sign in with facebook](#)

Selamat Detang Timberly

Bagaimana Suasana Hatimu?

Recent Hari ini

- Favoritmu**
- Meditasi Terakhirmu**

Berita tentang hari ini

- Manfaat konseling dalam kehidupan dan pekerjaan**
- Manfaat Meditasi dalam meningkatkan fokus**

[lainnya](#)

Mulai Meditasimu!

Beranda

Selamat Malam, Timberly

Layanan Meditasi

[Ingatkan untuk Meditasi](#) >

[Lanjutkan Meditasi](#) >

Mulai Meditasimu Hari ini

Selamat Malam, Timberly

Rekomendasi Meditasi Tidur

Untuk tidur yang nyaman dan tenang
7-10 menit

Vidio - Streaming & Broadcasting App

UI / UX Case Study



Role

UI / UX Designer

Project Overview

Background

Disaat pandemi covid sekarang membuat banyak dampak salah satunya pada konsumsi dan gaya hidup. Semua kegiatan massal yang biasa dilakukan secara offline sekarang berubah menjadi online. Termasuk menonton live music, seminar, workshop & event lainnya. Dengan ini sangat baik untuk membuat produk yang dapat menampung segala aktifitas online selama pandemi covid.

Objective

Menciptakan wadah atau tujuan seseorang untuk melakukan kegiatan yang tidak mungkin dilakukan selama masa pandemi dengan scope tertentu. Seperti Live music, Seminar ataupun Workshop. Dan dapat diperluas menjadi product yang menyediakan (e-concert, live podcast atau live seminar)

Target Audience

- Usia 18-30+ tahun
- Siswa/Mahasiswa dan Karyawan

Main Goal

- Berhasil memberikan user / Client sarana untuk kebutuhan daring/online.

Methods

- Melakukan 1:1 Interview
- Online Research
- User Research

Design Thinking

1. Emphasize

Pada tahap pertama yaitu **emphasize**, tahap ini digunakan untuk memahami user, dengan mencari dan mengumpulkan informasi tentang apa yang dialami oleh user. Dalam tahap emphasize ini, metode yang saya gunakan yaitu 1 on 1 interview (via daring/luring) dengan user dan menggunakan platform google form yang di share ke publik. Untuk memulai pertanyaan, saya harus menyiapkan serangkaian pertanyaan untuk memahami tantangan mereka: Apa kebutuhan mereka, dan harapan mereka kedepannya. Berikut adalah pertanyaan wawancara saya :

1. Perkenalan diri, usia dll itee (who)
2. Apa kegiatan itee? (What)
3. Keresahan selama pandemi yang dialami user dengan perubahan secara daring?
4. Bagaimana menghadapi proses yang serba daring di masa pandemi? (How)
5. Dimana (dapat berupa sarana, bisa dijawab sosial media, online platform lain) itee menggunakan online platform untuk berkebutuhan? (Where)
6. Mengapa itee menggunakan platform tsb? (Why)
7. Apa yang diresahkan setelah menggunakan platform?
8. Apa yang dibutuhkan itee pada platform impian?

Hasil wawancara yang dilakukan ke berbagai user mendapatkan banyak insight yang dapat kita terima dan secara langsung kita ringkas melalui metode affinity map agar terlihat lebih mudah.

2. Define

Pada tahap ini, saya mengumpulkan dan mengkategorikan informasi dari fase Empathize. Metode yang digunakan yaitu user persona dan user journey map. Tujuan dari user persona dan user journey map yaitu digunakan untuk :

- Menemukan latar belakang, tujuan, dan motivasi calon user saat menggunakan produk.
- Menemukan dan memahami perilaku pengguna secara khusus tentang perjalanan, perasaan, dan point pengguna.

User Pesona



Denis Sujana

19 Tahun , Jakarta

Mahasiswa

About

Denis Sujana (Samaran) adalah mahasiswa disalah satu universitas ternama. Dimasa pandemi denis sering merasa sesuatu dilakukan secara online tetapi denis masih sering bingung karna sarana platform yang menyediakan aktivitas online masih sedikit baik itu seminar, workshop maupun event.

Goals

- Memberikan platform online untuk kegiatan baik itu akademis maupun non-akademis
- Menyebarluaskan informasi seputar kegiatan yang akan diselenggarakan pada platform
- Memberikan wadah untuk acara agar dapat disaksikan secara masal dengan daring/online.

Hobby

- Mendengarkan musik
- Membaca buku
- Menonton film

3. Ideate

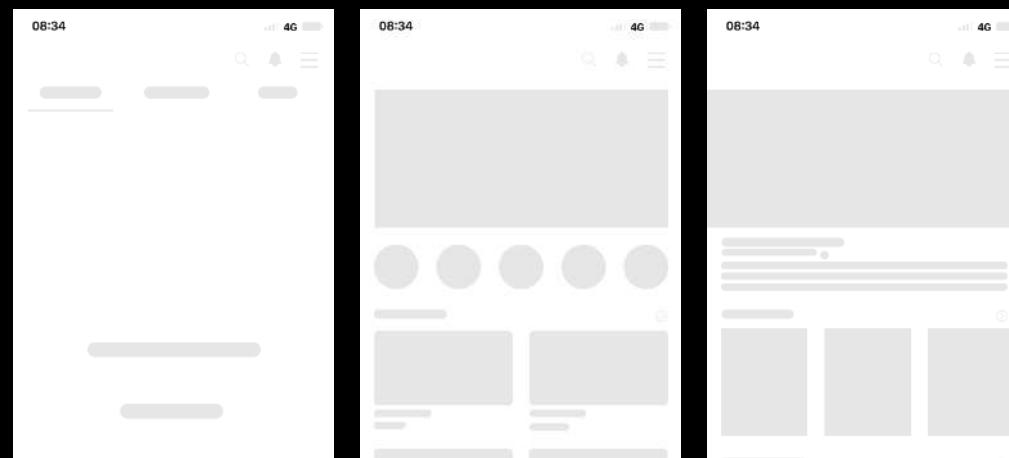
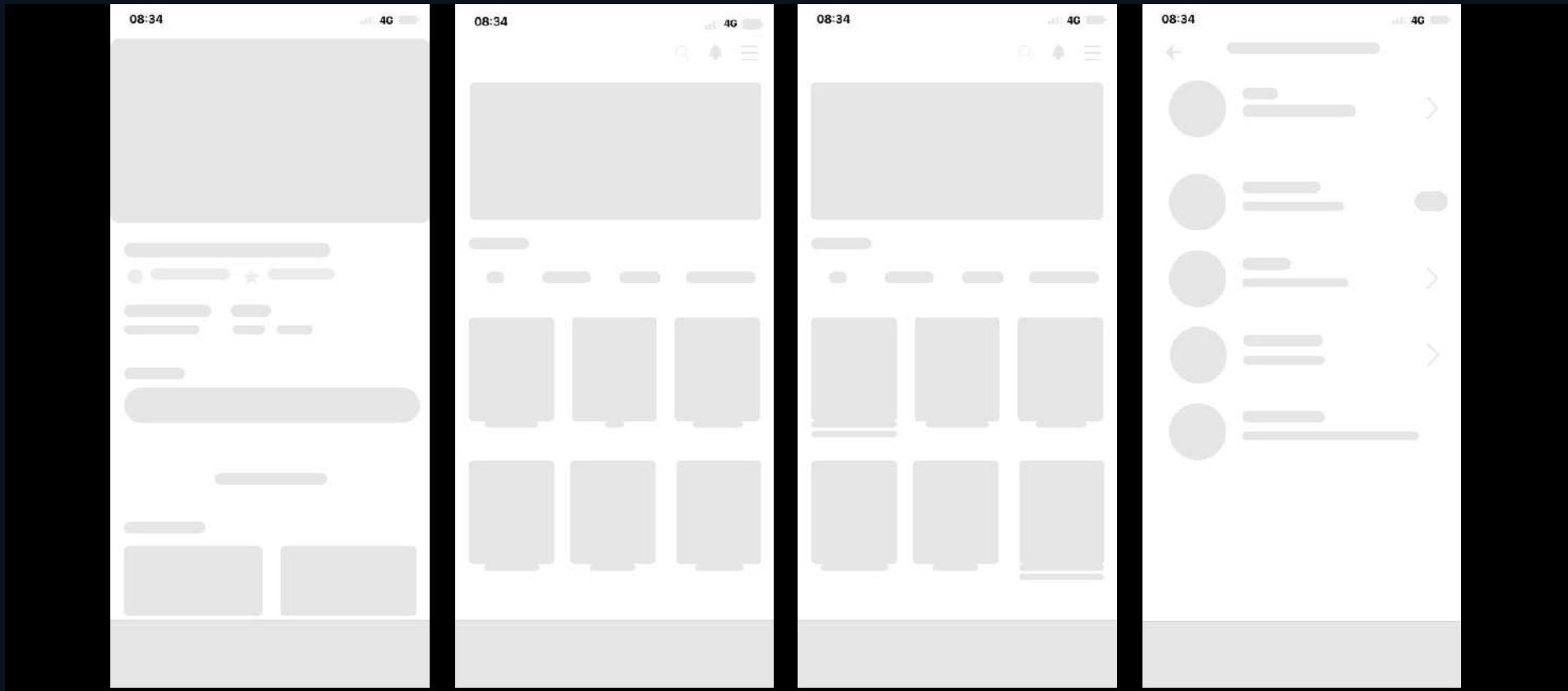
Masuk ke tahap Ideate yang merupakan bagian dari design view, yaitu tempat untuk mencari ide dari solusi yang telah dibahas. Berikut adalah ide-ide untuk memecahkan masalah yang telah dibahas sebelumnya:

- Membuat fitur reminder yang berguna untuk mengingatkan acara / kegiatan agar dapat dinikmati secara masal dengan daring / online
- Membuat fitur Top Content / Most Waiting tentang konten agar dapat diikutin tiap user
- Membuat fitur live event yang nantinya akan diisi untuk event langsung yang sedang berlangsung
- Membuat fitur yang berfokus pada audio streaming (Podcast & Education)

4. Prototype

Hasil yang telah disusun melalui ide dari solusi yang telah dibahas, menghasilkan beberapa gambaran untuk ke tahap selanjutnya yaitu, membuat wireframe atau Low-Fidelity Prototype untuk mempermudah kita melanjutkan ke tahap High-Fidelity. Berikut merupakan Low-fi yang telah dibuat melalui berbagai diskusi.

Low-Fidelity



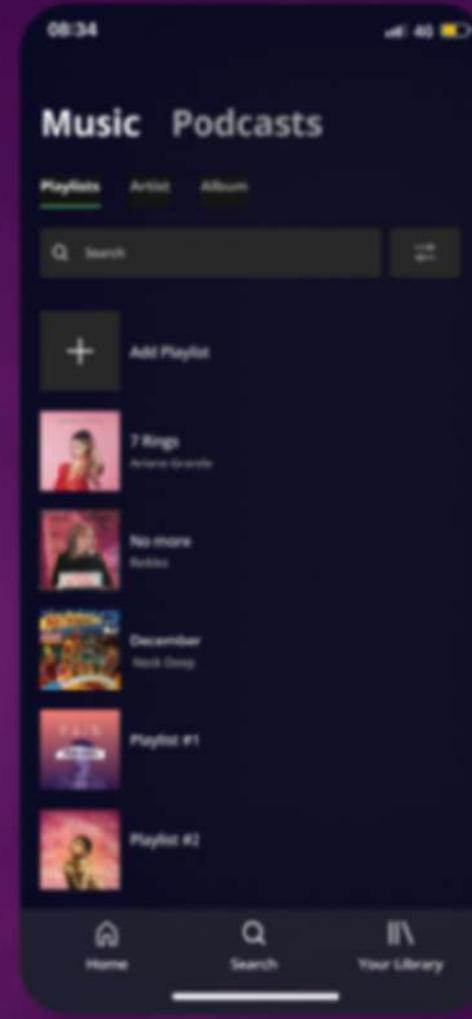
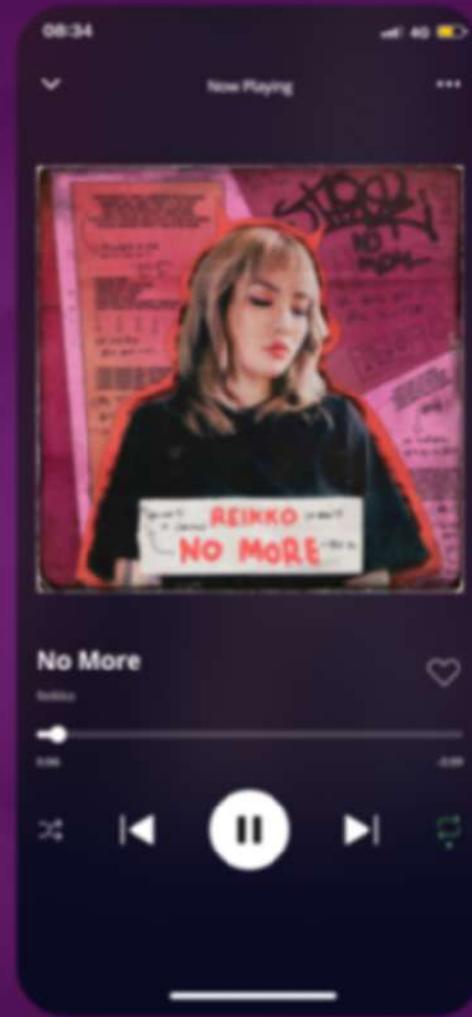
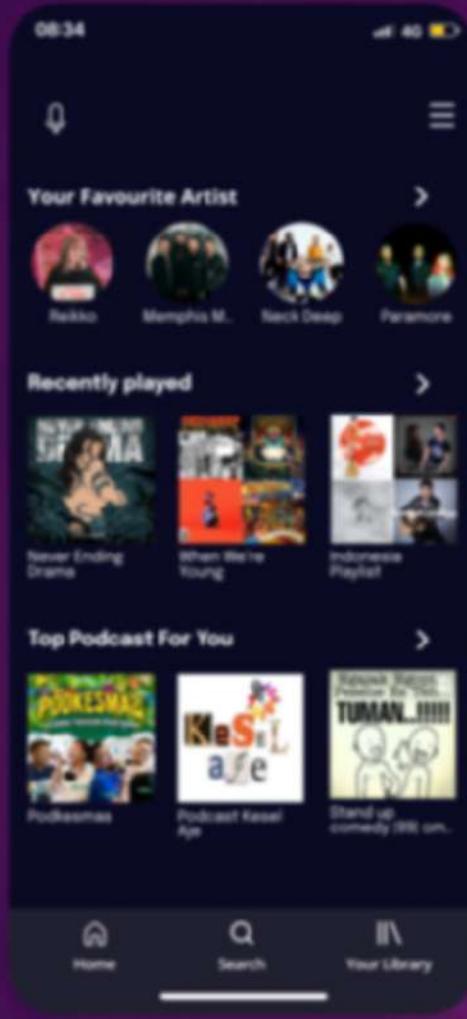
High-Fidelity

The screenshots illustrate the high-fidelity design of a mobile application interface, likely for a video streaming platform. The interface includes:

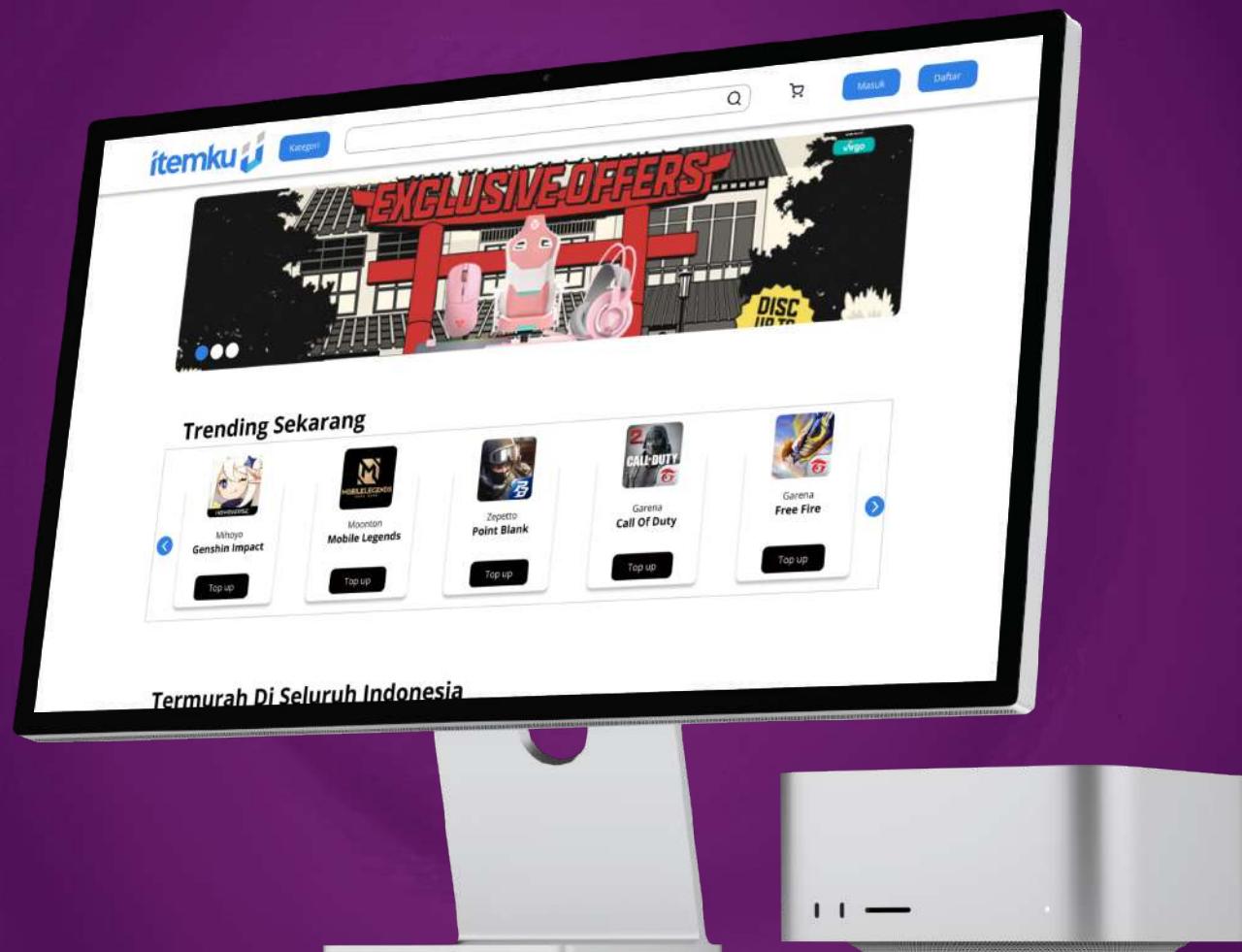
- Header:** Shows the time (08:34), signal strength, and battery level.
- Search Bar:** Located at the top of each screen.
- Navigation:** Includes a search icon, a bell icon for notifications, and a menu icon.
- Hero Image:** A large promotional image for "JOHN WICK CHAPTER 3 - PARABELLUM" featuring Keanu Reeves.
- Call-to-Action:** A red button labeled "Tonton Sekarang" (Watch Now).
- Kategori (Categories):** A section showing categories like All, Drama, Movie, and Education. Below these are grid thumbnails for various movies and TV shows.
- Rekomendasi (Recommendations):** A section showing recommended content like "Suami-Suami Masa Kini" and other titles.
- Serial Indonesia (Indonesian Series):** A section showing Indonesian series like "TEST PACK", "London di Bali", and "Be With You".
- Film Terkait (Related Movies):** A section showing related movies like "VENOM" and "JOHN WICK: PART 3 - PARABELLUM".
- Bottom Navigation Bar:** Includes icons for Beranda (Home), Untukmu (For You), Live, Watchlist, and Profile.
- Second Row Screens:**
 - Shows a promotional image for "My New Rules Of Journey" and logos for various TV channels.
 - Shows a list of downloaded content with tabs for "Daftarmu", "Unduhan", and "Dibeli". It displays the message "Belum ada konten ?" (No content yet?) and a "Cari Konten" (Search Content) button.
 - Shows the "Akun dan pengaturan" (Account and settings) screen with options like "Mode Anak" (Kid Mode) and "Library" (Library).

Music & Podcast App UI





Itemku Redesign Website





Trending Sekarang



Mihoyo
Genshin Impact

Top up



Moonton
Mobile Legends

Top up



Zepetto
Point Blank

Top up



Garena
Call Of Duty

Top up



Garena
Free Fire

Top up

Termurah Di Seluruh Indonesia



XD ENTERTAINMENT
Sousage Man

Beli



Garena
Speed Drifters

Beli



Moonton
Mobile Legends

Beli



Valve
Dota 2

Beli



Rockstars
GTA V

Beli



Garena
Free Fire

Beli



Garena
Call Of Duty
Mobile

Beli



Hong Kong Yoyoo
Naruto Slugfest X

Beli



NetEase
MARVEL Super War

Beli



Mihoyo
Genshin Impact

Beli

Lihat Semua

Cari Diamonds, IDR, Top Up, Skin...

[Lihat Semua Promo](#)

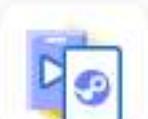
NEW YEAR NEW GIVEAWAY! KLIK!



Mobile Game



PC Game



Kode Voucher



Console Game

