

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
designer that loves to solve user's
problems and creating impacts on their
lives through product



Education

Gunadarma University

Bachelor Degree Computer System

GPA 2.94/4.00

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. Emphatize

Pada tahap pertama yaitu **empathize**, tahap ini digunakan untuk memahami user, dengan mencari dan mengumpulkan informasi tentang apa yang dialami oleh user. Ditahap empathize ini, metode yang saya gunakan yaitu 1 on 1 interview (via daring/luring) dengan user dan menggunakan platform goggle 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 mediana, 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 univ ternama. Di jenjang perkuliahannya 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 sekiranya 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

