**Latihan – Design Process Framework**

**Divanadia Puti Andini**

**Kelas C**

**Overview**

PT Farmagym Sehat Sekali adalah perusahaan yang bergerak di bidang kebugaran yang berkaitan dengan obesitas, penurunan berat badan, dan menjaga stamina. Produk-produk inilah yang menjadi sumber pemasukan untuk saat ini:

1. Makanan dan minuman organic yang dapat menurunkan berat badan dengan mengontrol nilai gizi sesuai dengan kebutuhan dari konsumen, dan
2. Penyediaan tempat untuk konsumen menggunakan alat-alat fitness yang penggunaannya terpisah antara pria dan wanita,

Fitness adalah orang-orang dari berbagai macam latar belakang Pendidikan dan pekerjaan yang menerapkan gaya hidup sehat.

Baru-baru ini, tim pengembang bisnis ingin melakukan ekspansi pasar dengan cara mengadakan program Farmagym Tech yang menawarkan promo-promo menarik. Program ini dibuat berdasarkan riset yang dilakukan oleh tim pengembang bisnis yang hasilnya menyatakan bahwa Mahasiswa adalah target market perusahaan selanjutnya karena impian-impian besar mereka tidak sejalan dengan gaya hidup yang tidak sehat seperti banyak begadang, kurang tidur, suka tidur pagi, makan junk food, dan lain-lain. Sehingga hal ini menyebabkan mereka sangat rentan untuk mengalami stress, obesitas, gangguan jiwa, serangan jantung pada usia muda, dan lain-lain.

Perusahaan berharap bisa membantu mereka untuk menggapai impian besarnya dengan memulai gaya hidup sehat seperti berolahraga, fitness, dan mengonsumsi makanan-makanan sehat yang tentunya perusahaan akan memfasilitasi.

**Explanation**

Framework that I choose for that case is **User Centered Design**. Karena pada overview sendiri dijelaskan bahwa keinginan dari perusahaan tersebut yang mana ingin melakukan ekspansi produk yang ada. Belum spesifik ke dalam apa yang akan user butuhkan.

**Identify Need:**

Identifikasi pertama berdasarkan tim pengembang yang mana mereka mendapatkan hasil bahwa target pasar mereka untuk selanjutnya ada mahasiswa. Dengan point utama adalah gaya hidup yang tidak sehat.

**Specify Context of Use:**

Seperti yang sudah dijelaskan dalam proses sebelumnya. Spesifik orang/pengguna yang akan menggunakan produk tersebut adalah mahasiswa. Namun konteks penggunaan belum dijelaskan secara detail.

**Specify Requirements:**

Masalah yang dijabarkan masih tergolong standar. Dimana ini adalah hasil riset dari pengembang maka problem yang tertera hanya beberapa dari permasalahan pengguna yang ada. Walau memang butuh sebuah batasan namun konteks diatas baru menjelaskan secara umum. Tidak ada data valid berapa persen kah pengguna yang problemnya sama seperi pada overview diatas.

**Produce Design Solutions:**

Membuat rancangan yang sudah ada kerangkanya berdasarkan hasil riset dari tim pengembang. Dengan beberapa komponen seperti konsistensi, warna, gambar, dan lain-lain ke dalam desainnya agar lebih terlihat responsif.

**Evaluate Design:**

Design yang sudah dihasilkan bisa dicoba oleh pengguna dengan harapan adanya umpan balik agar terdapat solusi jika ternyata masih ada hal yang kurang dari design tersebut.