



# UI/UX Designer Final Project

UI/UX Designer - **Febe Jovita**

## Virtual Internship Experience



Batch May 2023

# About Me

I like to solve problems. Throughout my career, I have been driven by my intellectual curiosity to find answers to the most pressing questions. Whether it's finding a perfect song for a film or finding a rare product for a rocket, I've been able to quickly uncover a customer's pain point and identify a strategic solution.

With my refined skill set, I bring customer-centric mindfulness that enables firms to innovate and thrive.

My intellectual curiosity also drives me to be a lifelong learner.

A young lady interested in Business Intelligence, Product Management, Computer Vision, Cybersecurity, & International Law.

I love Music Industry, Movie Industry, Online Investment Industry, Online Travel Agent Industry, Education Technology Industry, Gaming Industry, & Technology Industry.

[www.linkedin.com/in/febe-jovita-7b1572246](https://www.linkedin.com/in/febe-jovita-7b1572246)



# About Rakamin Academy

**Rakamin Academy** adalah sebuah platform untuk kamu yang ingin belajar dan atau menyediakan pembelajaran, platform untuk berkoneksi, dan membangun karir di era digital. **Rakamin Academy** bertujuan untuk membantu masyarakat Indonesia mendapatkan akses pendidikan yang lebih inklusif dan berdampak untuk membantu mereka memulai karir di bidang teknologi.

<https://www.rakamin.com/>



# About Nuri



Nuri is a fast-growing tech startup in Southeast Asia, poised to become the leader of the e-commerce space in the region. With the e-commerce technology from **Whale Cloud Technology**, which is digital commerce ecosystem partner of **Alibaba Group**, **Smartfren** has collaborated with **Whale Cloud Technology** in the form of Joint Venture partnership locally to run lifestyle commerce business. This joint venture between entities is named as **PT. Nuri Gaya Citra (nuri)**, with the objective to circulate in the Indonesian market to strengthen digital e-commerce eco-system. **SF.shop** powered by **nuri** focuses on three lifestyle segments namely Video and Music Loving Lifestyle, Social and Interactive Lifestyle, and Health and Fitness Lifestyle; to complement various ages, hobbies, and needs of smartfren customers; **SF.shop** ensures that every product is suitable for Music and Video lovers, Socializer and e-Gamers, and Health and Fitness enthusiasts. **SF.shop** believes it can always be an online partner for its customers to meet the needs in accordance with the lifestyle of each customer.

<http://www.nuriglobal.com>

**sf.shop**



**Alibaba**



Whale Cloud

**smartfren**



# Outline

- Case Study
- Tools
- Design Thinking:
  - Empathize
  - Define
  - Ideate
  - Prototype



**Panasonic PHILIPS**

**oppo**

**PINKFLASH**



# Case Study

Anda berperan sebagai seorang UI/UX Designer yang terlibat di dalam tim produk yang sedang mengembangkan sebuah aplikasi mobile e-commerce. Product Manager menugaskan Anda untuk membuat desain beberapa modul atau halaman dengan tujuan mengembangkan fitur baru yaitu COD / bayar di tempat. Dari Study Case tersebut, langkah selanjutnya membuat tahapan solusi desain produk aplikasi e-commerce menggunakan metode **Design Thinking**.



# Tools



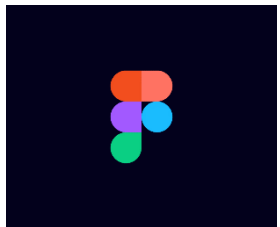
Microsoft PowerPoint for Insight Presentation



Miro for Empathy Map

UXPRESSIA for User Persona

◀ Whimsical for Wireframe



Figma for Prototype



# Design Thinking

**Design thinking** adalah proses iteratif non-linier yang digunakan tim untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan kembali masalah, dan menciptakan solusi inovatif untuk prototipe dan pengujian.





# Proses Design Thinking



## Penjelasan:

**Empathize** : Memahami masalah dari orang tersebut

**Define** : Mendefinisikan kebutuhan dan insight menjadi masalah sebenarnya

**Ideate** : Bagaimana kita membuat solusi potensial

**Prototype** : Mentransformasikan ide menjadi sebuah solusi yang bisa divalidasi





Empathize



# Objective of Interview

## User Criteria:

1. Pernah menggunakan aplikasi belanja online
2. Sudah pernah atau belum pernah pakai metode COD
3. Minat belanja menggunakan aplikasi belanja online

## Interview Guide:

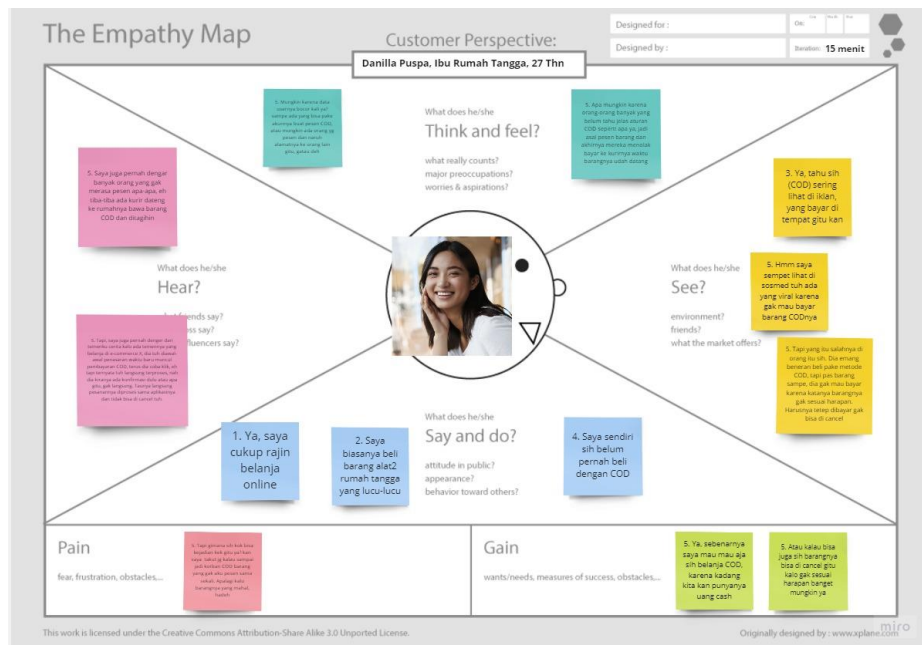
1. Apakah pernah menggunakan aplikasi belanja online? Seberapa sering?
2. Beli barang apa biasanya?
3. Apakah tahu mengenai sistem COD?
4. Sudah pernah membeli di aplikasi belanja online pakai metode COD?
5. Bagaimana menurut Anda mengenai Belanja online dengan COD?



# Empathy Map



Bersumber pada hasil interview diperoleh Empathy Map sebagaimana berikut:



## Penjelasan berlandaskan hasil empathy Map:

Pengguna cukup rajin belanja online, namun belum pernah beli dengan COD. Pengguna bimbang menggunakan fitur COD karena belum pernah memakainya. Selain itu pengguna juga melihat kasus di media sosial yang viral semacam tidak mau membayar karena barangnya tidak sesuai harapan, kasus penipuan pemesanan memakai COD, dan lain sebagainya sehingga pengguna takut jika sampai jadi korban penipuan COD. Namun pengguna mau belanja COD kalau terkadang hanya punya duit cash sebagai metode pembayaran.

For more details, you can view here:

[https://miro.com/app/board/uXjVMJAeTFY=?share\\_link\\_id=274566020986](https://miro.com/app/board/uXjVMJAeTFY=?share_link_id=274566020986)



# User Persona

PROJECT: User Persona PERSONA: Danilla Puspa



## Demographic

Female 27 years

Surabaya, Jawa Timur

Married

Ibu Rumah Tangga

## Devices



Laptop



PC



Tablet



Smartphone

## Goals

- Mau memakai fitur COD waktu belanja online.
- Ingin memahami fitur COD supaya saat transaksi belanja online memakai duit cash menjadi lebih mudah.

## Quote

“  
Saya ingin fitur Cash on Delivery mempermudah transaksi belanja online.”



## Background

Danilla Puspa merupakan Ibu Rumah Tangga yang rajin belanja online. Dia mau memakai fitur pembayaran Cash on Delivery kalau sewaktu-waktu belanja online mau pakai duit cash.

## Motivations

- Fitur COD mempermudah belanja online pakai duit cash.
- Produk bergaransi resmi.
- Harga barang kompetitif.
- Diskon, cashback, dan promo yang memikat hati.
- Asuransi pengiriman produk.

## Frustrations

- Belum pernah memakai fitur COD saat belanja online.
- Kurang memahami peraturan COD.
- Kurang paham dan kalang kabut pakai fitur COD.





Define



# Problem Statement

- Pengguna belum pernah belanja online memakai fitur COD
- Pengguna mau memakai fitur COD
- Pengguna kesusahan melakukan metode COD



## User Story

**“As a customer , I want to use the Cash on Delivery feature when shopping online , So that I can make payments with cash and pay at the COD location.”**





# How Might We ...



- ❖ Mengembangkan fitur Cash on Delivery supaya mempermudah customer melakukan metode COD
- ❖ Memandu customer melakukan metode COD dengan menyampaikan keterangan yang bisa menolong mereka
- ❖ Mempermudah customer memakai fitur Cash on Delivery







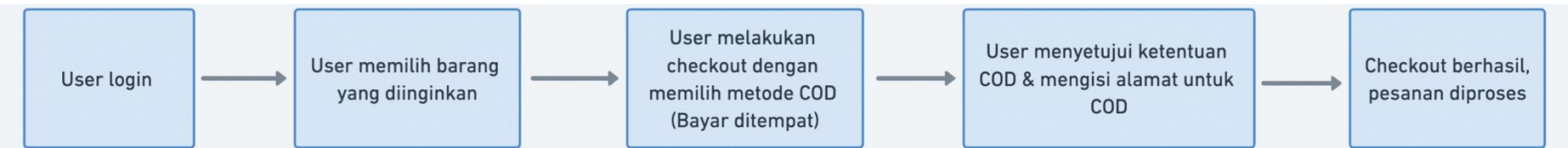
Ideate



# Solution Idea & Taskflow

- Menambahkan fitur Cash on Delivery di halaman checkout
- Menyampaikan informasi di fitur Cash on Delivery supaya customer mengerti perintah
- Merekomendasikan fitur Cash on Delivery pada opsi metode pembayaran di halaman checkout

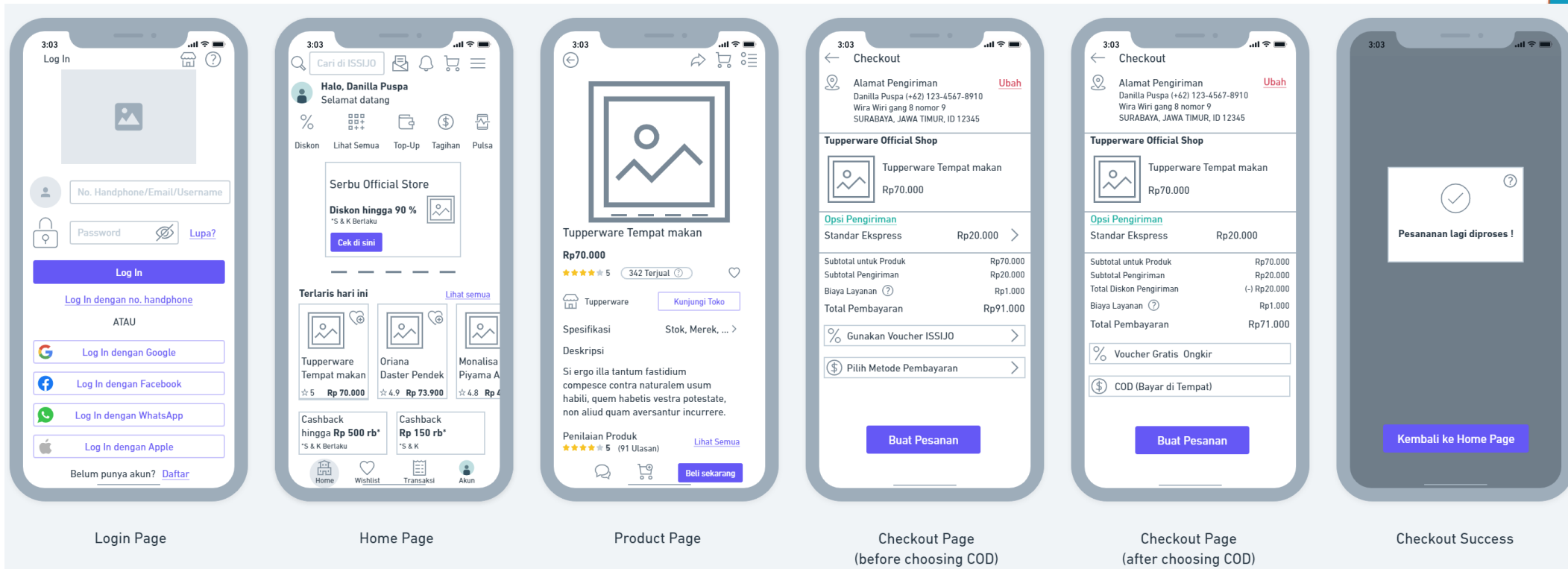
Hasil taskflow saat proses ideation sebagai berikut:



# Wireframe



Langkah berikutnya yakni merancang wireframe



For more details, you can view here:

<https://whimsical.com/wireframe-aplikasi-mobile-e-commerce-QJVcSvbSi4z9d664urUZgT>



# Prototype

ISSIJO by Jovita Justine



# Design System



| Color System  |   |  |   |   |
|---|---|--|---|---|
| <b>Primary</b>  | <b>Red</b>  | <b>Background Red</b>  | <b>Gradation Red</b>  |   |
|    |    |    |    |   |
| #EA3A60   | #DE350B   | #FADFDB  | #FADFDB   |   |
|   | <b>Blue</b>   | <b>Background Blue</b>   | <b>Gradation Blue</b>   |   |
|   |    |    |    |   |
|   | #3887FF   | #D6E6FF  | #D6E6FF   |   |
|   | <b>Green</b>  | <b>Background Green</b>  | <b>Gradation Green</b>  |   |
|   |    |    |    |   |
|   | #00875A   | #EBF5F2  | #EBF5F2   |   |
|   | <b>Orange</b>   | <b>Background Orange</b>   | <b>Gradation Orange</b>   |   |
|   |    |    |    |   |
|   | #FD9F28   | #FFF6EA  | #FFF6EA   |   |
| Color System: Level   |   |  |   |   |
| <b>Black</b>  | <b>Dark Grey</b>  | <b>Grey</b>  | <b>Light Grey</b>   | <b>White</b>  |
|  |  |  |  |  |
| #242424   | #58595B   | #A5ADB8  | #F4F4F4   | #F4F4F4   |



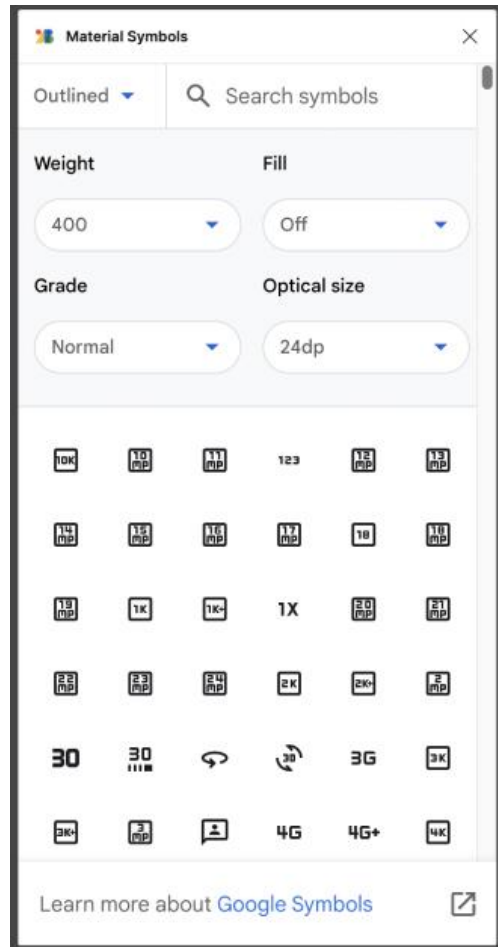
# Design System



TYPEFACE: **URBANIST**



# Design System



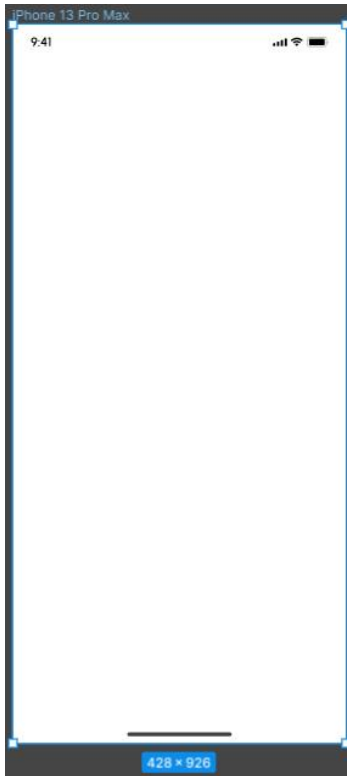
## ICONOGRAPHY

Untuk Icon menggunakan “Material Symbols”



# Design System

FRAME



Smartphone type :

Iphone 13 Pro Max

Resolusi desain :

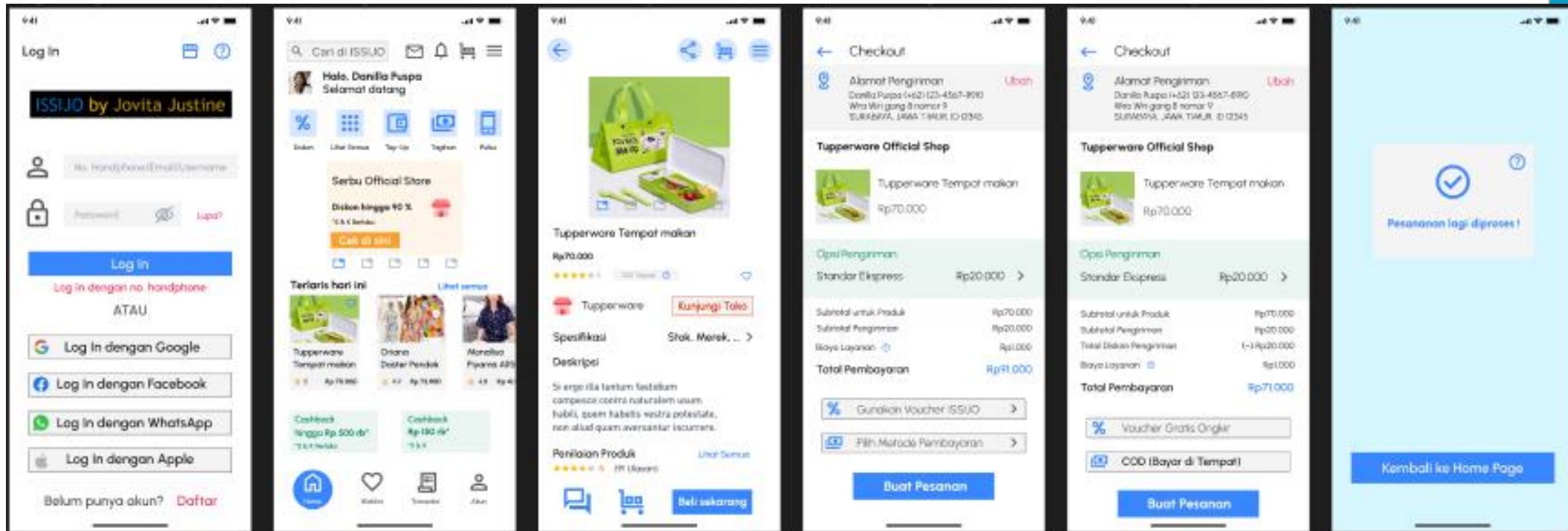
- W = 428
- H = 926





# nuri Prototype

ISSIJO by Jovita Justine



Login Page

Home Page

Product Page

Checkout Page  
(before choosing COD)

Checkout Page  
(after choosing COD)

Checkout Success

For more details, you can view here:

<https://www.figma.com/file/Q1RAf0b0DnLyk8MweoHMFG/Prototype-Aplikasi-Mobile-E-commerce?type=design&node-id=0%3A1&t=XTmFnSOXFC75cMJ6-1>





# Thank You. Let's collaborate.

LinkedIn : [www.linkedin.com/in/febe-jovita-7b1572246](https://www.linkedin.com/in/febe-jovita-7b1572246)

Email : [febejovita@gmail.com](mailto:febejovita@gmail.com)

Instagram : <https://instagram.com/fjovitaj>

Github (My portfolios) : <https://github.com/FebeJovita>

