# TUGAS PROYEK

MILESTONE 1 - PROPOSAL

**Start Slide** 

## Tujuan

- Merancang produk perangkat lunak yang inovatif atau dapat menyelesaikan masalah UX/Usability Goal dari perangkat lunak yang ada sehingga pengguna beralih ke produk kalian.
- Produk berorientasi pada kenyamanan dan kemudahan penggunaan
- User-centered design
- Menerapkan berbagai macam interface
- Dikerjakan secara berkelompok
- Output: Prototipe



# Sustainable Development Goals





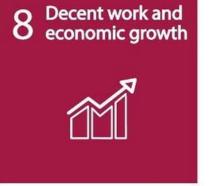






































## **Milestones**



Riset Pengguna untuk Mendapatkan kebutuhan pengguna



**Low Fidelity** 4-14 Nov

awal



Menghasilkan solusi desain

**High Fidelity** 18-28 Nov

Menghasilkan solusi desain yang detail



**Evaluation** 29 Nov - 12 Dec

Evaluasi desain yang dihasilkan



# **Final Product Launch** 13 Dec

# Penelitian Generative dan Exploratory

Ini adalah jenis penelitian yang dilakukan di awal siklus produk, ketika kita bahkan tidak tahu masalah apa yang harus dipecahkan untuk menyelesaikan masalah pengguna.

Tujuannya adalah merumuskan masalah yang ingin dipecahkan dan meyakini bahwa masalah tersebut cukup relevan untuk diselesaikan.



Kalian ingin memahami kehidupan, lingkungan, perilaku mereka, mencari cara yang mereka lakukan untuk memecahkan masalah agar dapat mengidentifikasinya.

#### **Tip 02**

Kalian bisa melakukan ini dengan pergi ke berbagai tempat, mengamati orang, mewawancarai pengguna, pakar, dan terkadang juga orang secara acak, meneliti via Internet secara luas, dan melakukan aktivitas lainnya.



# Riset Pengguna

# Penelitian Descriptive dan Explanatory

Saat ini kita sudah mempunyai masalah nyata yang perlu dipecahkan, namun masih ada jutaan cara yang bisa dilakukan untuk menyelesaikannya.

# Tip 01 Kita perlu menemukan "Apa and Bagaimana"

#### **Tip 02**

Kalian sekarang perlu mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan rinci tentang konteks masalah dan pengguna yang kita selesaikan masalahnya agar tidak gagal.

# Riset Pengguna



# Requirement Statement

Pernyataan tentang produk yang dimaksudkan untuk merinci apa yang diharapkan dapat dilakukan atau bagaimana kinerjanya Tujuannya untuk menggali ruang permasalahan dan menetapkan gambaran apa yang akan dikembangkan



#### **Functional Requirement**

"Apa yang harus dilakukan sistem?"

#### **Pengguna**

"Siapa Mereka"

#### **Penggunaan sistem**

pemula, ahli, sehari-hari, sering

#### Karakteristik

Budaya, latar belakang pendidikan, sikap dalam menggunakan P/L

## Requirement

## **Deliverables**

Setiap kelompok diminta untuk membuat file **presentasi** (ppt/pptx) yang **minimal** berisi hal-hal berikut:

- 1. Judul; pada halaman judul juga memuat informasi identitas kelompok
- 2.Rencana riset pengguna, yang terdiri dari
  - Masalah/tantangan umum yang akan diselesaikan
  - Siapa target penggunanya
  - Bagaimana riset akan dilakukan
- **3. Hasil Riset**, yang terdiri dari:
  - Masalah/tantangan desain interaksi yang ditemukan setelah melakukan riset
  - User persona; termasuk juga persona primer yang dipilih
- 4.Fungsionalitas yang diusulkan untuk menjawab masalah/tantangan; minimal 1 orang anggota kelompok mengusulkan 1 fungsionalitas, berikan informasi NIM pengusul untuk setiap fungsionalitas. Berikan deskripsi dalam 3-4 kalimat untuk setiap fungsionalitas mengenai apa yang bisa dilakukan oleh fungsional yang diusulkan.
- 5.Usability Goals yang paling penting untuk dicapai dan UX Goals yang paling krusial; termasuk juga justifikasi pemilihannya



# Aturan Pengumpulan

- Dokumen presentasi milestone 1 proposal dikumpulkan di Edunex maksimal pada 20 Oktober 2024 20.00.
- Satu kelompok cukup mengumpulkan satu file saja.
- Keterlambatan pengumpulan akan menyebabkan pemotongan nilai pada milestone ini.
- Presentasi akan dilakukan H+1 deadline pengumpulan tugas



# TO BE CONTINUED SEE YOU IN THE NEXT MILESTONE

**End Slide**