

# **TUGAS PROYEK**

**M I L E S T O N E 1 - P R O P O S A L**

**Start Slide**

- 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





**Proposal**  
**7-20 Oct**

Riset Pengguna untuk  
Mendapatkan kebutuhan  
pengguna



**Low Fidelity**  
**4-14 Nov**

Menghasilkan solusi desain  
awal



**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.

### Tip 01

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**

---

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 pengguna
- 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





- 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