

**TUGAS 1**  
**PROSES USER CENTERED DESIGN – WeTV**



---

**Interaksi Manusia dan Komputer**  
**Dosen Pengampu, Sharfina Handayani, M.Kom.**

---

**Disusun oleh:**  
**RR. Niken Pambayun Dyah Setyawati (20090006)**  
**Kelas : 2 C**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA**  
**TAHUN AJARAN 2020/2021**

## **USER CENTERED DESIGN – WeTV**

**1. Understand of Context of Use :** Perancangan sistem harus mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut.

- Siapa yang akan menggunakan aplikasi WeTV?

Aplikasi WeTV digunakan oleh siapa saja yang ingin menonton ataupun streaming video. Tetapi aplikasi ini kebanyakan di gunakan oleh kalangan anak muda.

- Untuk apa mereka menggunakannya ?

Mereka menggunakannya untuk menonton ataupun streaming video, seperti menonton drama korea, anime, dan film-film asia lainnya.

- Dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut ?

Mereka menggunakan aplikasi ini untuk hiburan, biasanya jika mereka merasa bosan dan tidak ada kegiatan yang mereka lakukan.

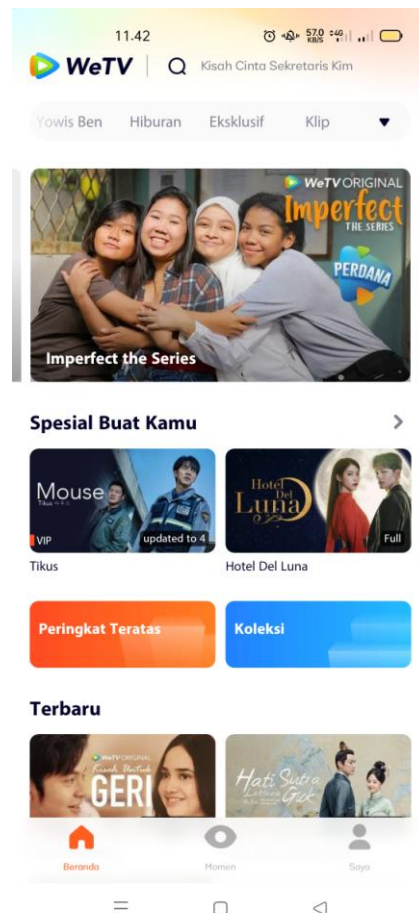
**2. Specify User Requirements :** Setelah perancang mengerti konteks penggunaan dari aplikasi, maka dapat berlanjut ke proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan user (user requirements). Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan user dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

- Tujuan yang akan di capai oleh user dalam menggunakan aplikasi WeTV yaitu user mendapat hiburan disaat merasa bosan dan user juga dapat memilih berbagai jenis genre film yang user inginkan.

**3. Design Solutions :** Proses berikutnya adalah merancang solusi dari User Requirements yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype hingga desain lengkap.

- Tampilan interface dari WeTV

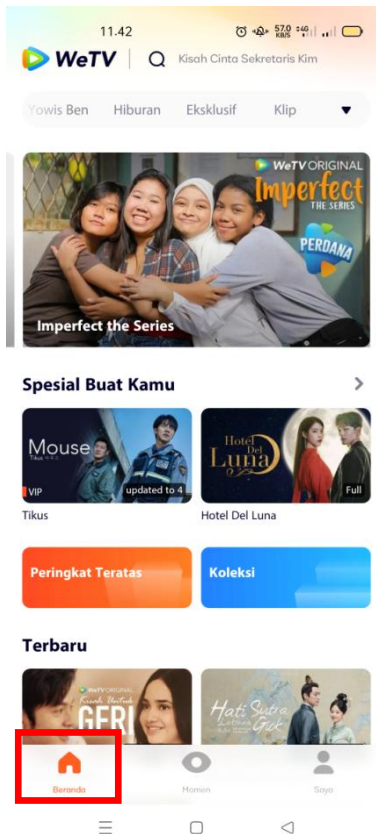
Tampilan WeTV di desain sangat menarik, perpaduan warna yang dipilih tidak terlalu banyak tapi memberikan kesan yang elegan pada aplikasi.



- Menu dan Submenu dari WeTV

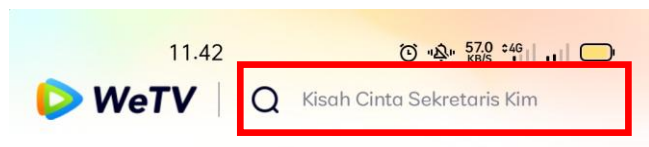
- 1) Halaman utama

Halaman ini adalah tampilan awal saat membuka aplikasi WeTV, halaman ini juga langsung merujuk pada beranda yang menampilkan banyak film yang menarik.



Pada halaman ini terdapat beberapa submenu, seperti :

- a. Mesin pencarian → yang digunakan untuk mencari judul film yang akan ditonton oleh user.



- b. Menu rekomendasi → disediakan beberapa pilihan film untuk user

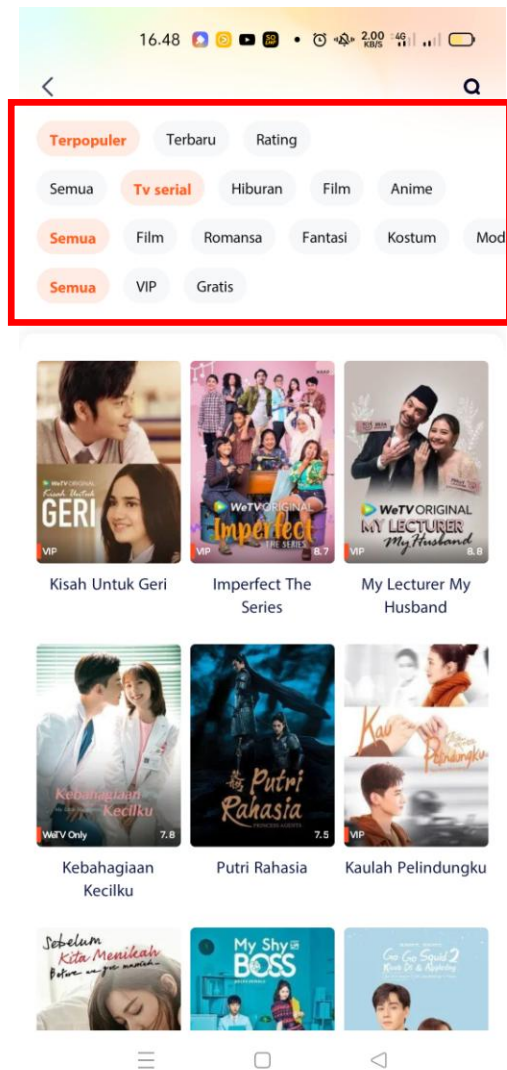


- c. Menu peringkat teratas → terdapat beberapa film yang saat ini sedang trending dan biasanya banyak diminati oleh user.

Peringkat Teratas

- d. Koleksi → di menu ini user dapat memilih film berdasarkan fitur.

Koleksi



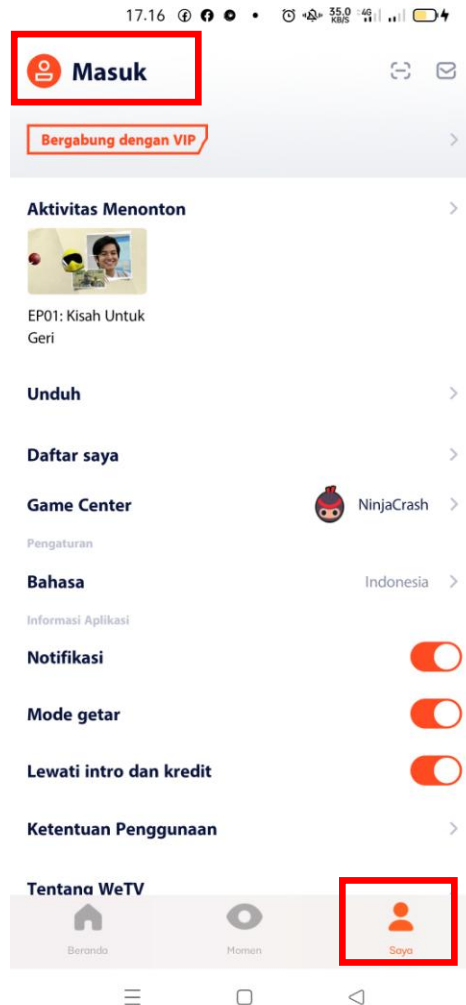
## 2) Momen

Pada menu ini berisi film yang akan tayang (Trailer) pada WeTV maupun film yang baru saja tayang.



## 3) Profil pribadi/Saya

Di menu ini user dapat membuat akun WeTV dengan mengklik fitur “Masuk”.



Di menu ini juga terdapat beberapa fitur, seperti :

- a. Aktivitas menonton → berisi riwayat film yang telah user tonton.



- b. Unduh → berisi film yang diunduh oleh user.



- c. Daftar saya → di fitur biasanya digunakan oleh user untuk menyimpan film yang akan ditonton nanti.

Daftar saya



Kisah Untuk Geri

- d. Bahasa → user dapat memilih bahasa yang akan digunakan.
- e. Notifikasi, mode getar, lewati intro dan kredit, dan fitur yang lainnya.

**4. Evaluation Against Requirements :** Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan user yang akan menggunakan, evaluasi dilakukan mulai dari 1 proses dan dilanjutkan ke proses berikutnya.

- Apa yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi ?  
Bagi pengguna baru tidak akan kesusahan dalam menggunakan aplikasi WeTV, karena aplikasi ini dirancang sedemikian rupa dengan ikon yang sangat mudah dipahami.
- Apa yang dirasakan pengguna setelah menggunakan aplikasi ?  
Pengguna akan merasa terhibur dan perasaannya menjadi jauh lebih baik setelah menggunakan aplikasi ini.