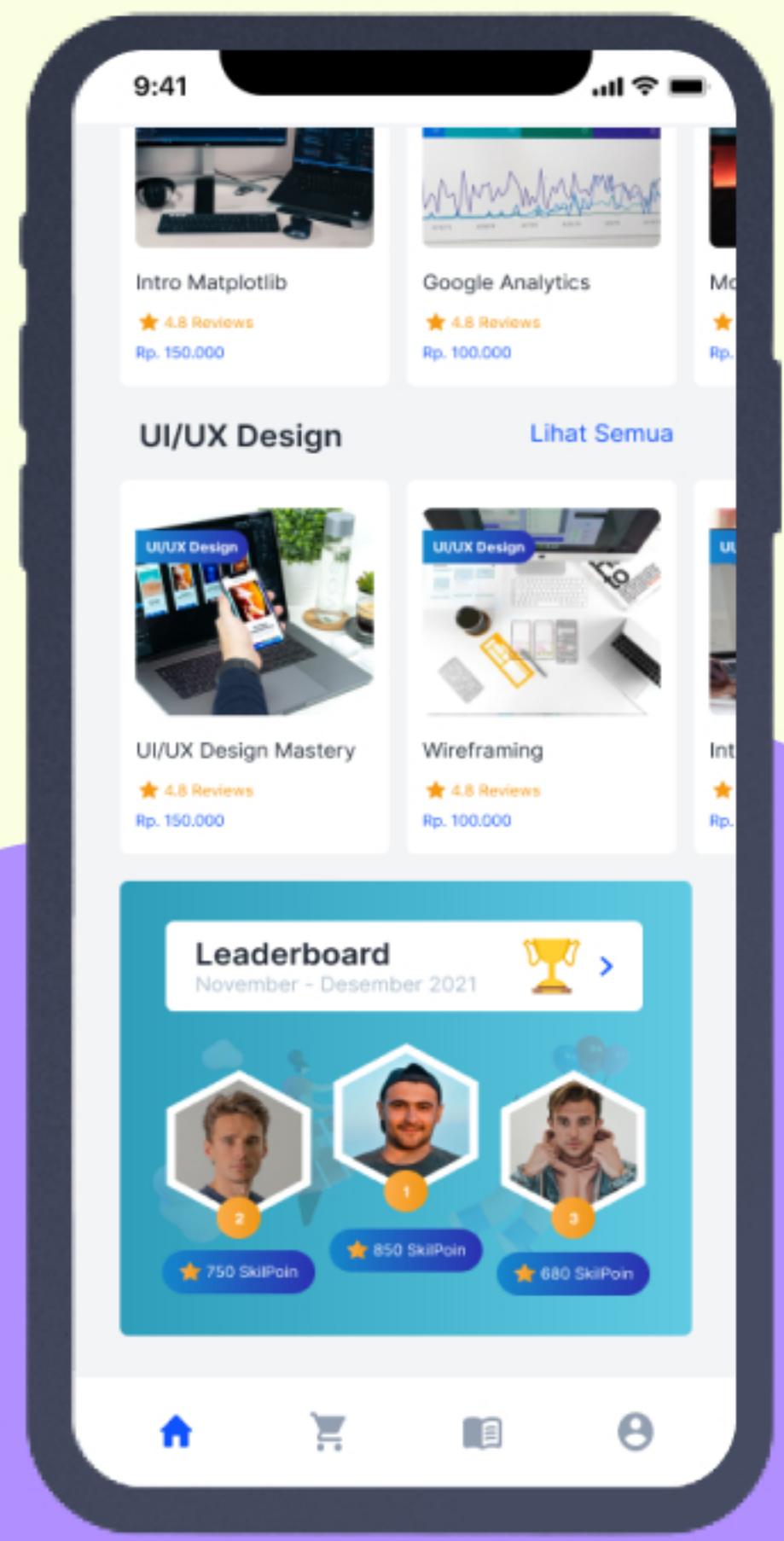
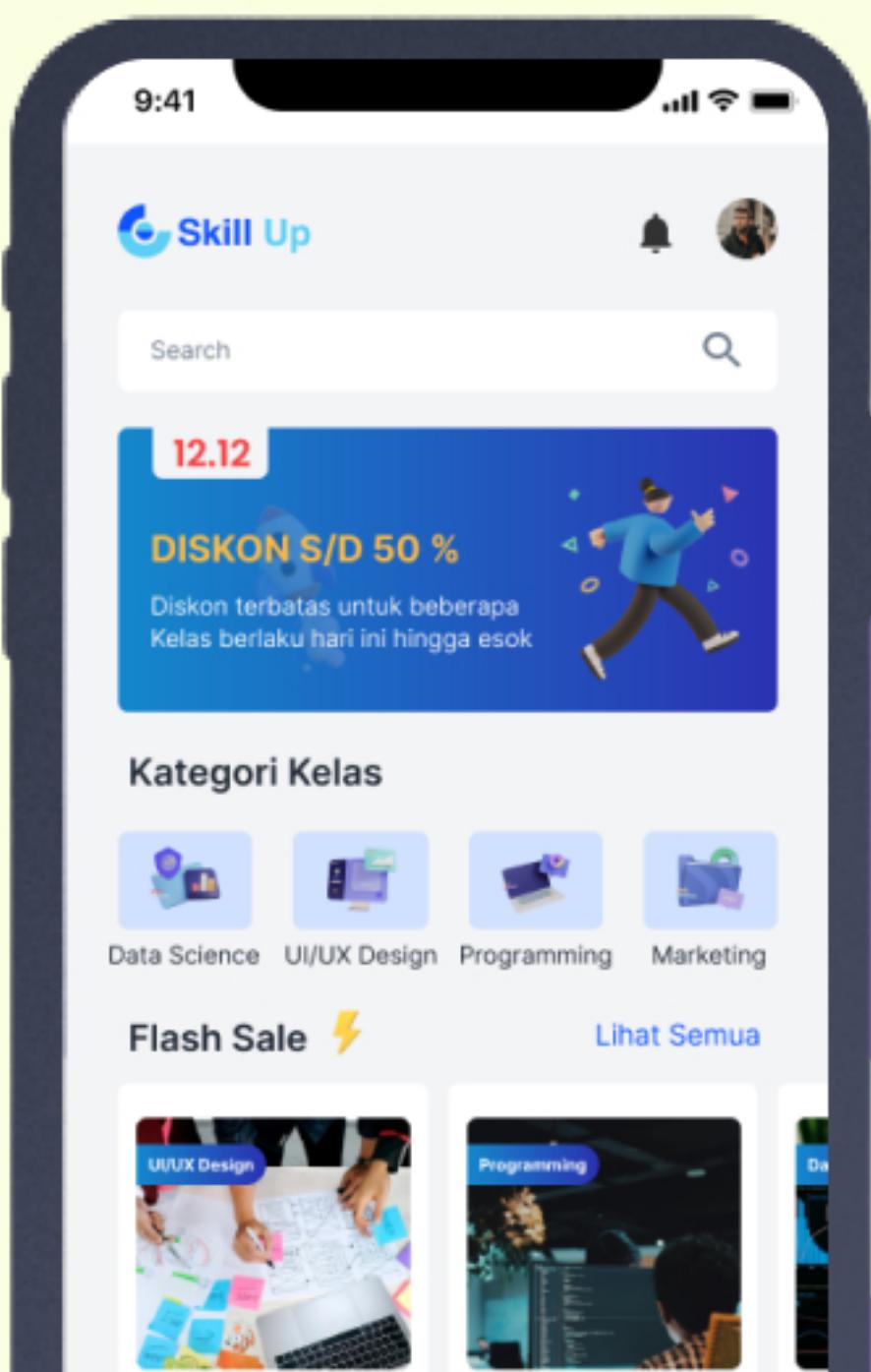


UX Case Study

Skill Up : E-Learning Mobile App



Arabi Rizki
UX Designer



Problem

Seiring berkembangnya teknologi, setiap orang di tuntut untuk mengikuti perkembangan, mau tidak mau itu harus dilakukan, setiap orang memiliki kendala yaitu keterbatasan waktu untuk belajar mengupgrade skill yang baru. mengikuti kursus entah itu mengeksplor skill yang baru atau menambahkan kemampuan yang sudah dimiliki.

Introduction

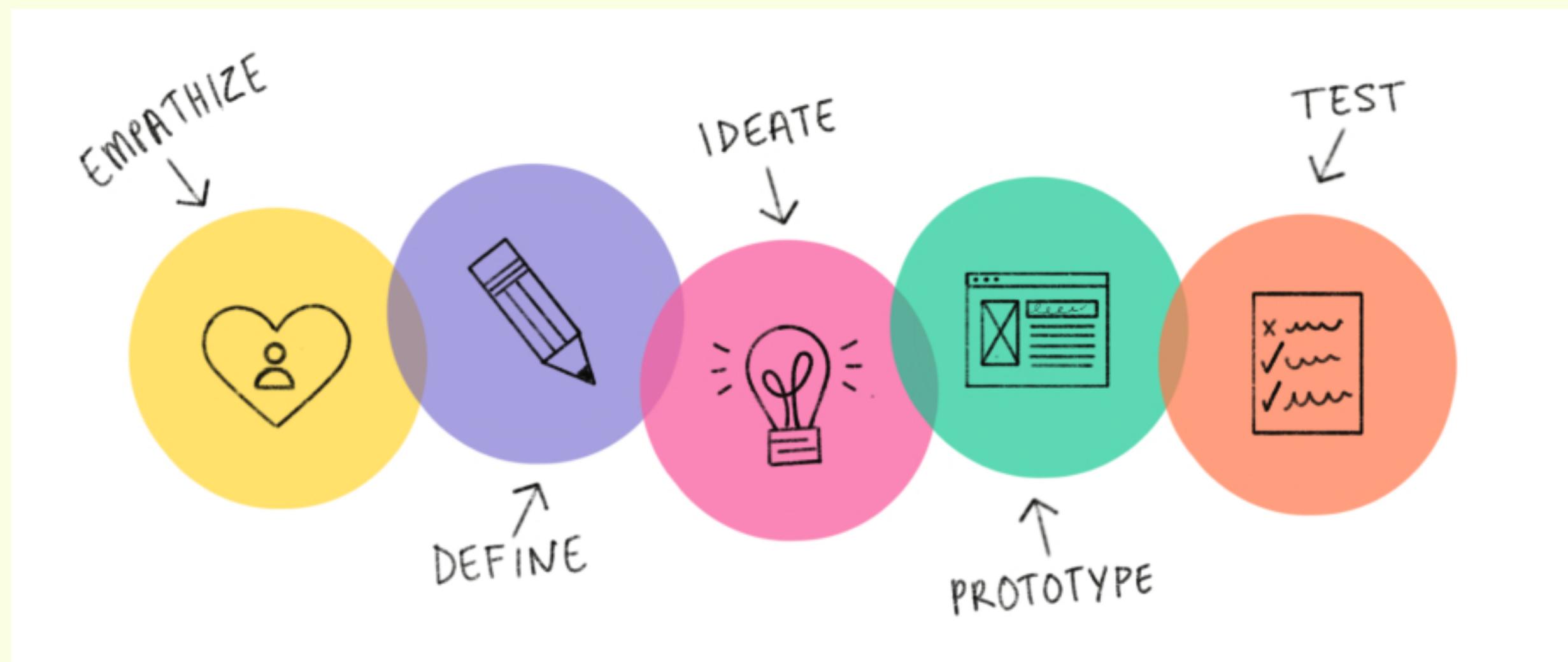
Aplikasi Skill Up adalah Aplikasi berbasis Mobile yang bisa di akses dimanapun, karena setiap orang pasti mempunyai device yang berupa handphone. Didalam aplikasi Skill Up akan berisi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan untuk menunjang karir yang lebih baik. Desain UI yang ada di Skill Up dibuat menarik dan sesederhana mungkin agar mudah digunakan.

Tujuan Produk

Tujuan dibuatnya Skill Up yaitu untuk memudahkan setiap orang yang ingin menambahkan skill baru dengan memanfaatkan platform online yang mudah digunakan dan bisa digunakan di aplikasi mobile

Design Thinking Proses

Saya menggunakan Design Thinking untuk menghasilkan produk yang sesuai. yang terdiri dari Empathize, Define, Ideate, Prototype & Test



Empathy

Challenge Brief Skilvul

Perusahaan Skill Up merupakan pemilik platform edukasi yang memberikan berbagai macam kursus online untuk menyiapkan talenta-talenta digital di Indonesia dengan menyediakan kursus di bidang Digital

User Persona

User persona adalah sebuah karakter fiktif yang mewakili target pengguna dari produk yang akan dibuat



Michael
22 tahun | Mahasiswa

About

- Michael adalah seorang mahasiswa semester akhir yang akhir-akhir ini ingin mempelajari beberapa ilmu yang baru untuk pengembangan skill

Pain Points

- User Tidak senang dengan tampilan
- Platform rumit untuk digunakan
- Loading sangat lama
- Susah mencari motivasi untuk belajar

Needs

- Harga menarik dan terjangkau
- memberikan diskon
- user interface simple & clean

Define

Tahap lanjutan dari proses berpikir design thinking adalah define atau menjelaskan masalah tersebut. Di fase ini saya mulai mengetahui apa yang menjadi hambatan bagi user dari hasil pengamatan yang didapatkan dari tahap empati tadi. dan mulai mendefinisikan permasalahan yang terjadi

Pain Point

Pain Point adalah segala kesulitan yang mereka hadapi

materi pembelajaran kurang dalam Arabi Rizki	Loading yang sangat lama Arabi Rizki	Susah mencari motivasi untuk belajar Arabi Rizki	tidak ada mentor Arabi Rizki	Tampilan UI tidak menarik dan tidak kekinian Arabi Rizki
mendapatkan materi yang tidak up to date Arabi Rizki	performa kurang maksimal Arabi Rizki	tidak ada fitur challenge, menjadikan user tidak semangat dan tertantang Arabi Rizki		login yang ribet Arabi Rizki
Platform Rumit untuk digunakan Arabi Rizki				

How-Might We

How Might We adalah sesi di mana peserta menuliskan ide-ide mereka di kertas sticky notes mengenai solusi dan ide brilian mereka tanpa takut salah, Pada tahapan How-Might We saya melakukan voting pada setiap sticky notes untuk membuat tujuan pembuatan Aplikasi



Ideate

Tahap Ideate berisi ide-ide untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah didapatkan. pada tahap ideate saya membuat Solution Idea, Affinity Diagram, Prioritization Idea

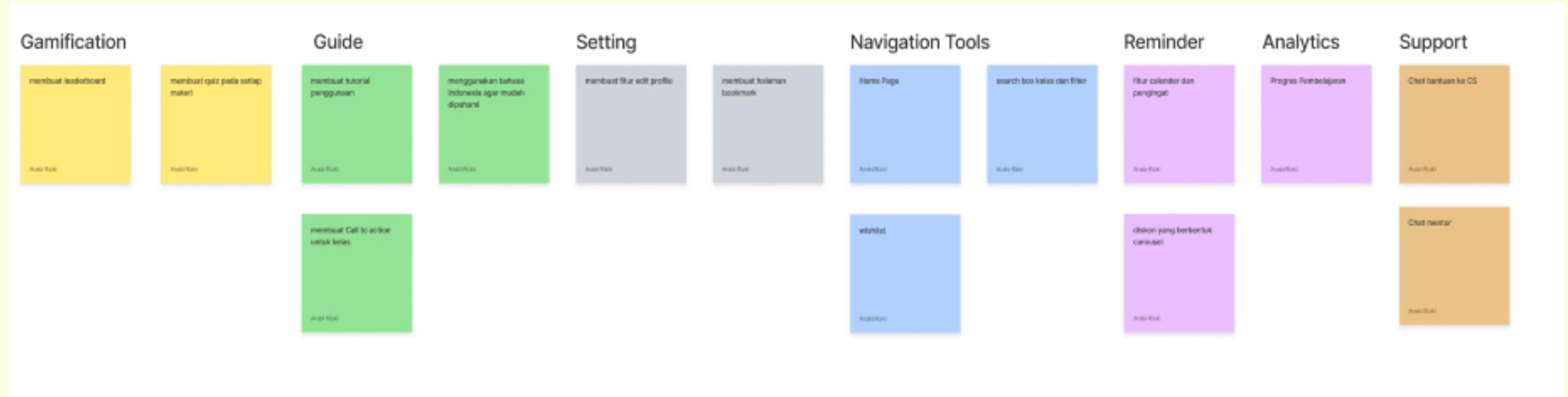
Solution idea

berdasarkan hasil voting maka How-Might We yaitu Mempermudah pengguna dalam belajar dimanapun & Membuat Desain UI yang menarik dan kekinian

membuat tampilan yang menarik dan kekinian Arabi Rizki	menggunakan bahasa indonesia agar mudah dipahami Arabi Rizki	membuat platform yang bisa diakses di website atau di mobile Arabi Rizki	membuat penjelasan setelah menyelesaikan quiz Arabi Rizki	review kelas Arabi Rizki	fitur calender dan pengingat Arabi Rizki	membuat halaman chat mentor untuk Arabi Rizki
membuat Call to action untuk kelas Arabi Rizki	materi yang berbentuk video dan materi Arabi Rizki	membuat quiz pada setiap materi Arabi Rizki	membuat fitur progress Arabi Rizki	bermacam-macam metode pembayaran Arabi Rizki	membuat halaman bookmark Arabi Rizki	Chat bantuan ke CS Arabi Rizki
membuat leaderboard Arabi Rizki	membuat tutorial penggunaan Arabi Rizki	memberikan poin pada setiap halaman kursus yang telah diselesaikan Arabi Rizki	fitur rating kelas Arabi Rizki	diskon kelas Arabi Rizki	membuat fitur edit profile Arabi Rizki	search box kelas dan filter Arabi Rizki

Affinity Diagram

Affinity diagram adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan sejumlah besar gagasan, opini, masalah, solusi, dan sebagainya yang bersifat data verbal melalui sesi curah pendapat (brainstorming), kemudian mengelompokkannya ke dalam kelompok-kelompok yang sesuai dengan hubungan naturalnya



Prioritization idea

Prioritization idea adalah suatu metode standar untuk memilih proyek yang sesuai dengan perencanaan waktu secara obyektif



Prototype

Langkah pertama dalam tahap pembuatan prototipe adalah membuat alur pengguna. Disini saya membuat user flow untuk yaitu Login, Register & Transaksi kelas

Prototype Skill Up → <https://bit.ly/31oHE5q>

User Flow Skill Up → <https://bit.ly/31n45YT>

Low - Fidelity Wireframing

Wireframe memungkinkan untuk mendefinisikan information hierarchy dari desain, sehingga memudahkan kita dalam perencanaan layout sesuai dengan rencana kita tentang bagaimana user dapat memproses informasi.



Design System

Design System dalam sebuah organisasi berfungsi sebagai panduan umum yang fleksibel dan selalu diperbaharui untuk membuat desain yang konsisten

Text Scale & Color Style

3.052rem/48.83px	Style Guide
2.441rem/39.06px	Style Guide
1.953rem/31.25px	Style Guide
1.563rem/25.00px	Style Guide
1.25rem/20.00px	Style Guide
1rem/16.00px	Style Guide
0.8rem/12.80px	Style Guide
0.64rem/10.24px	style Guide
0.512rem/8.19px	Style Guide

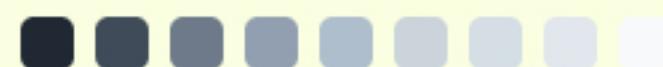
Primary Color



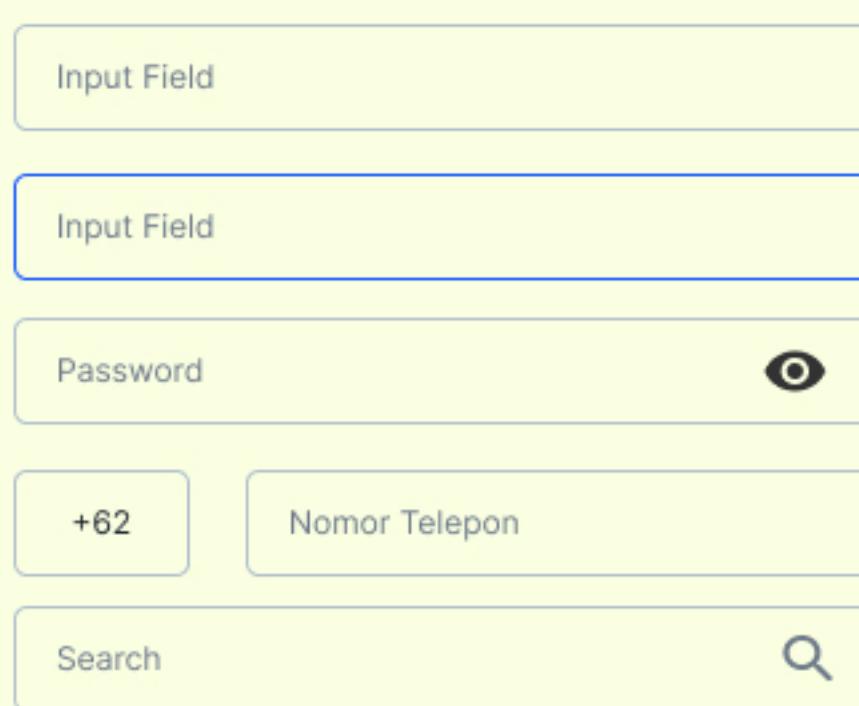
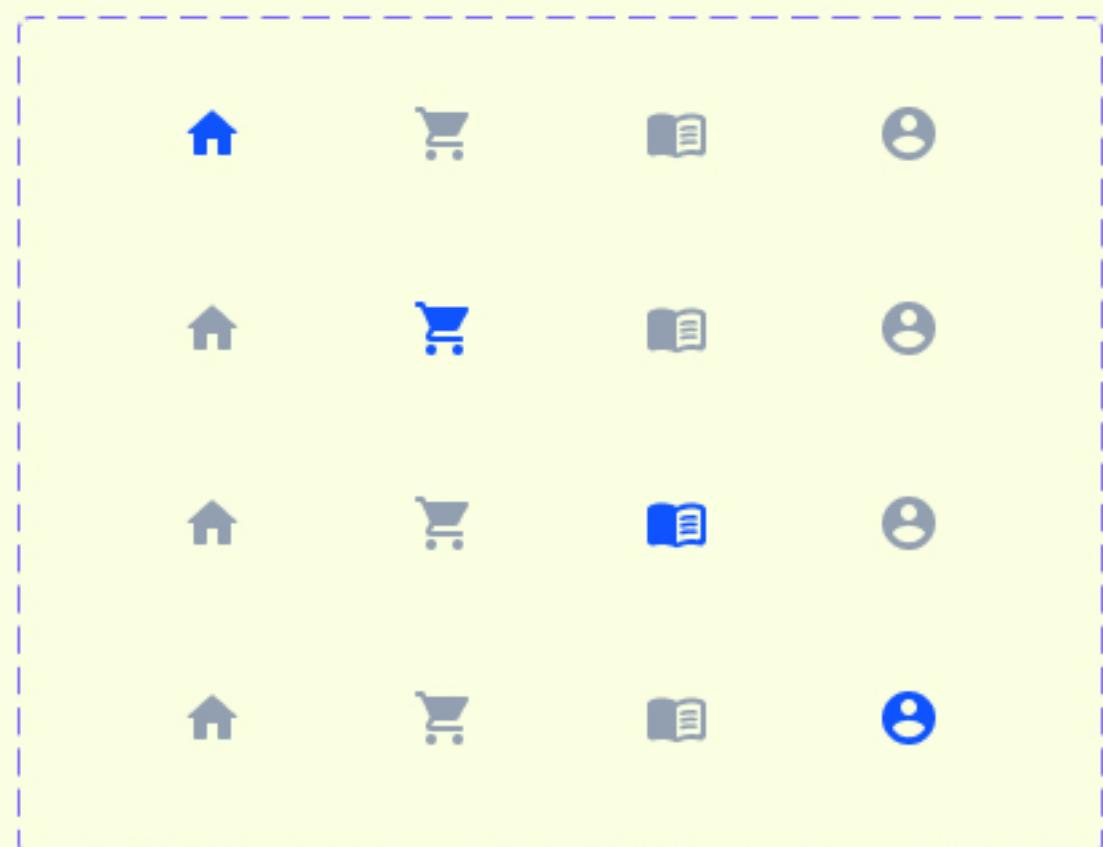
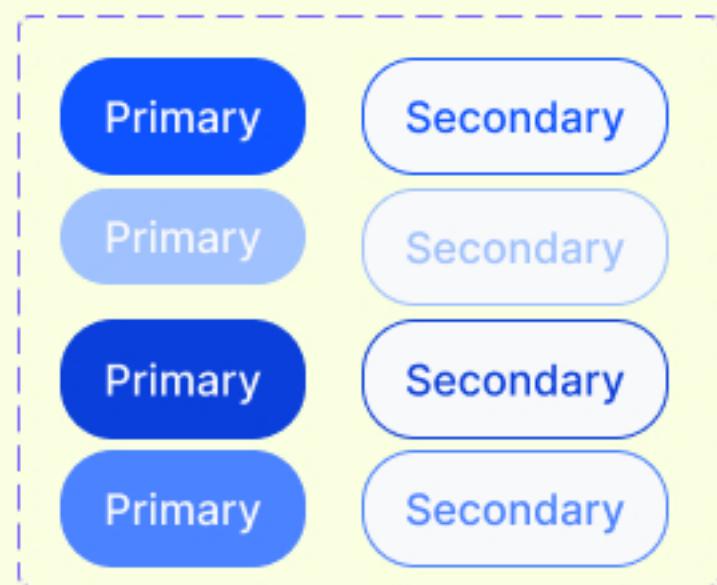
Secondary Color



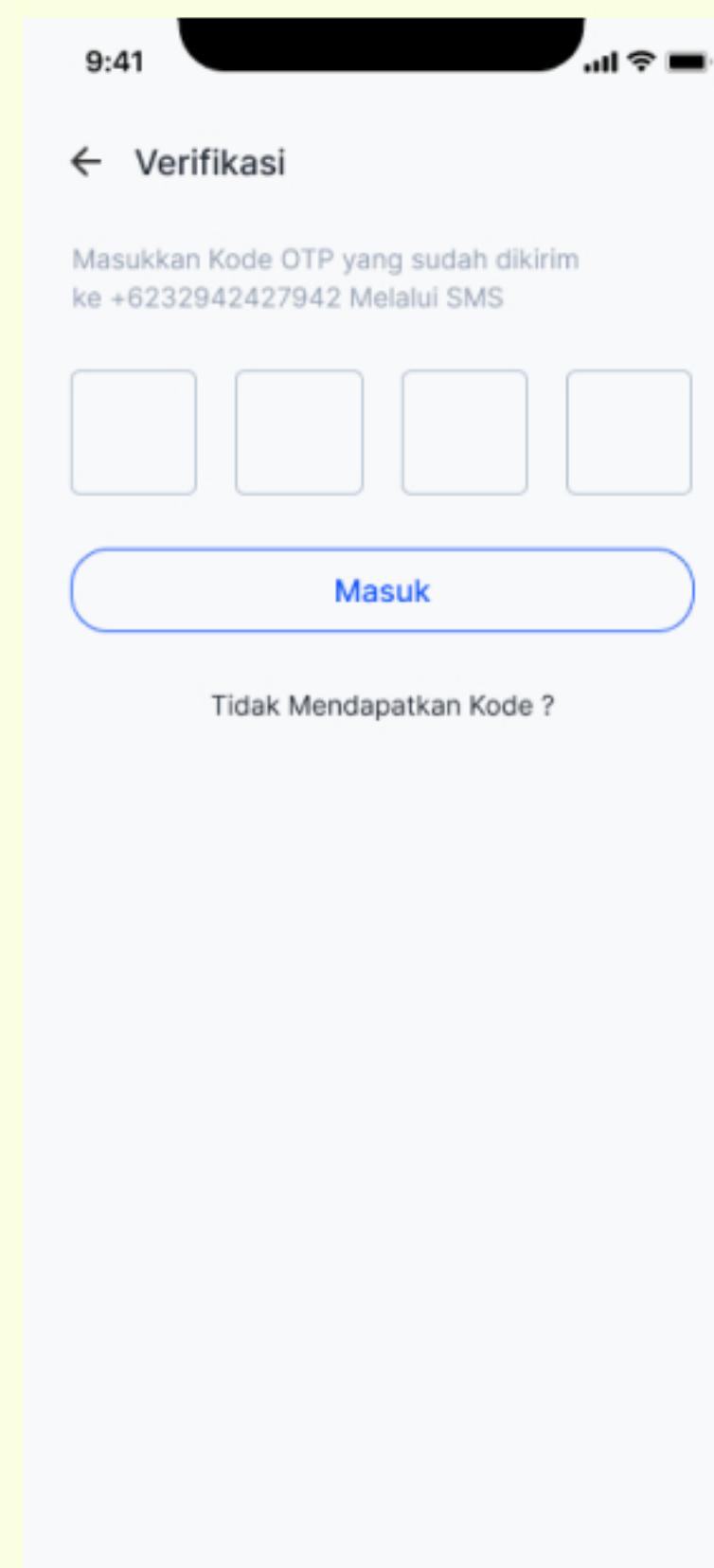
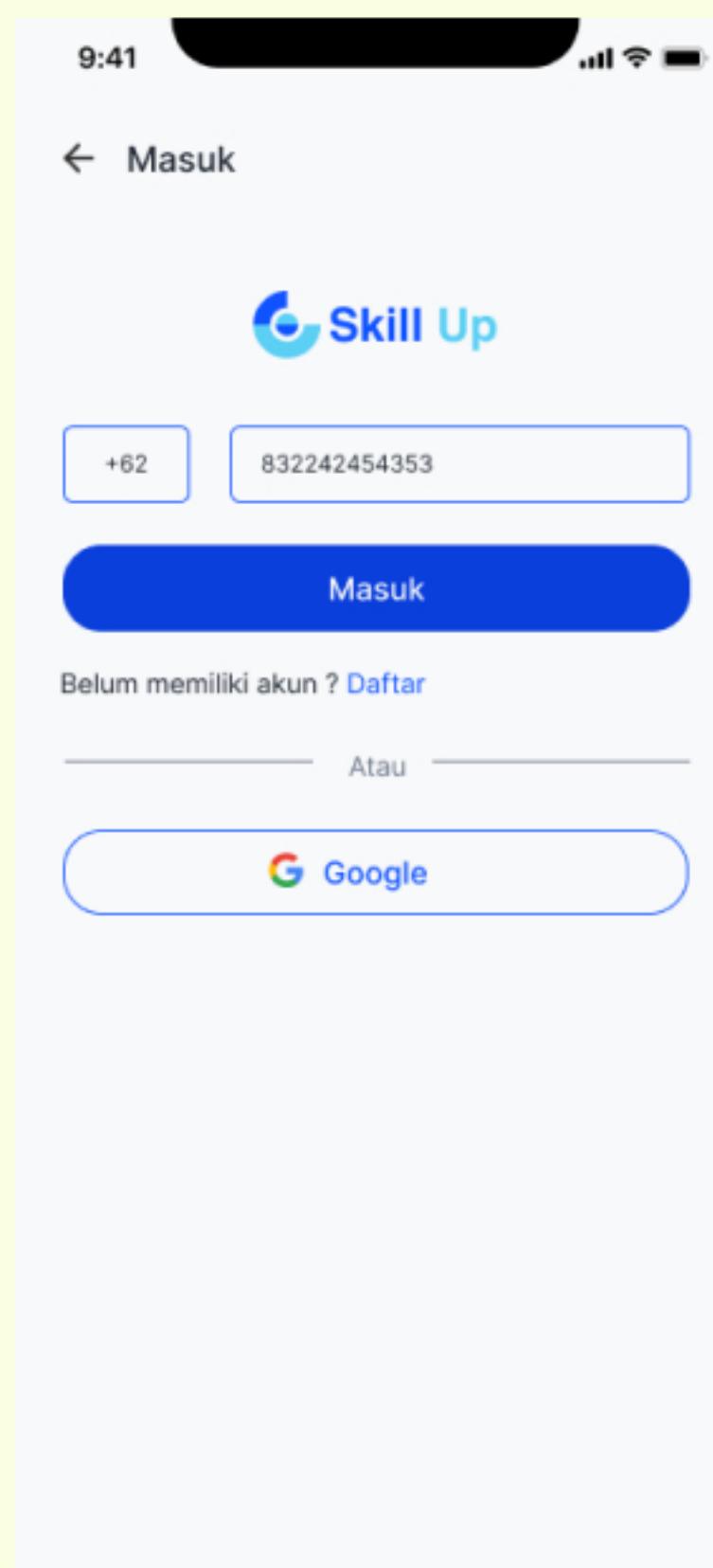
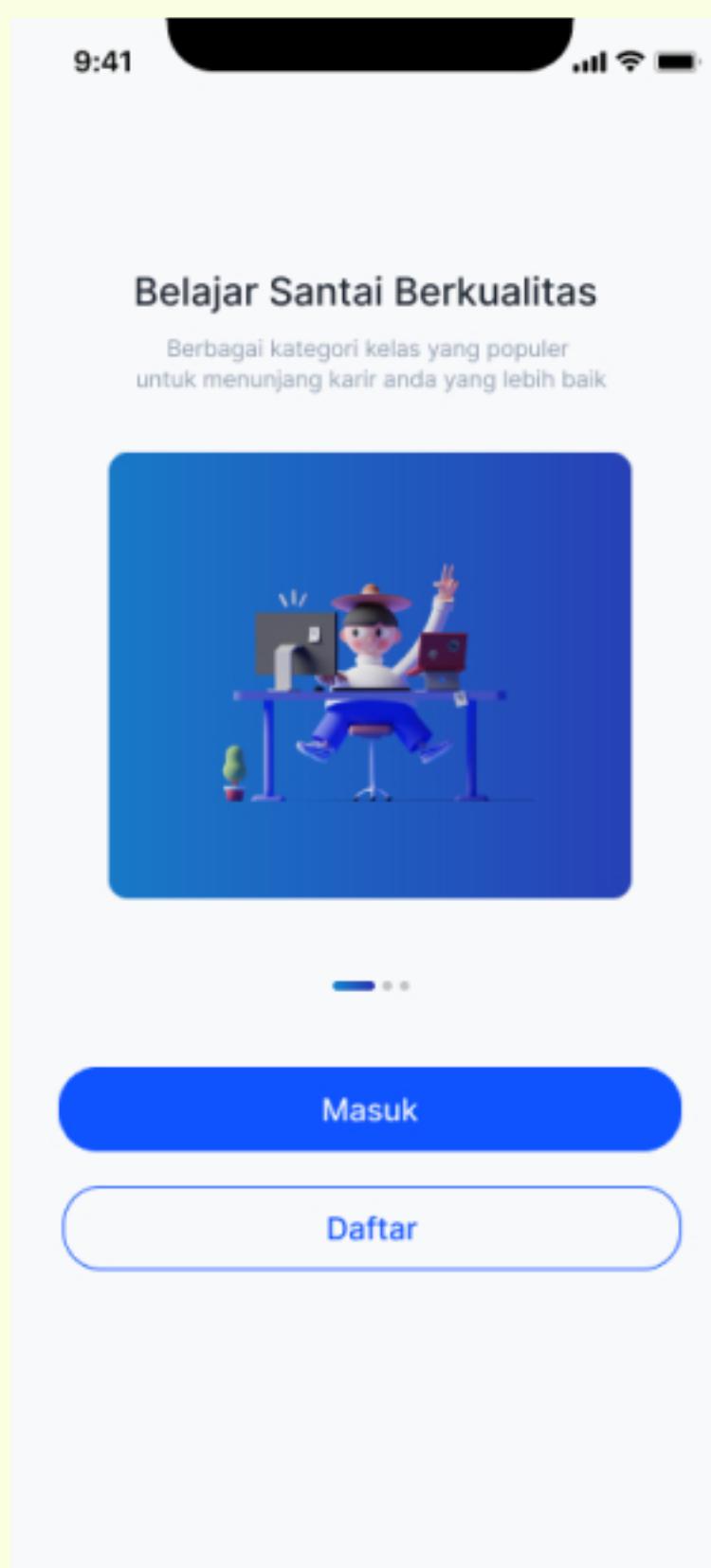
Neutral Color



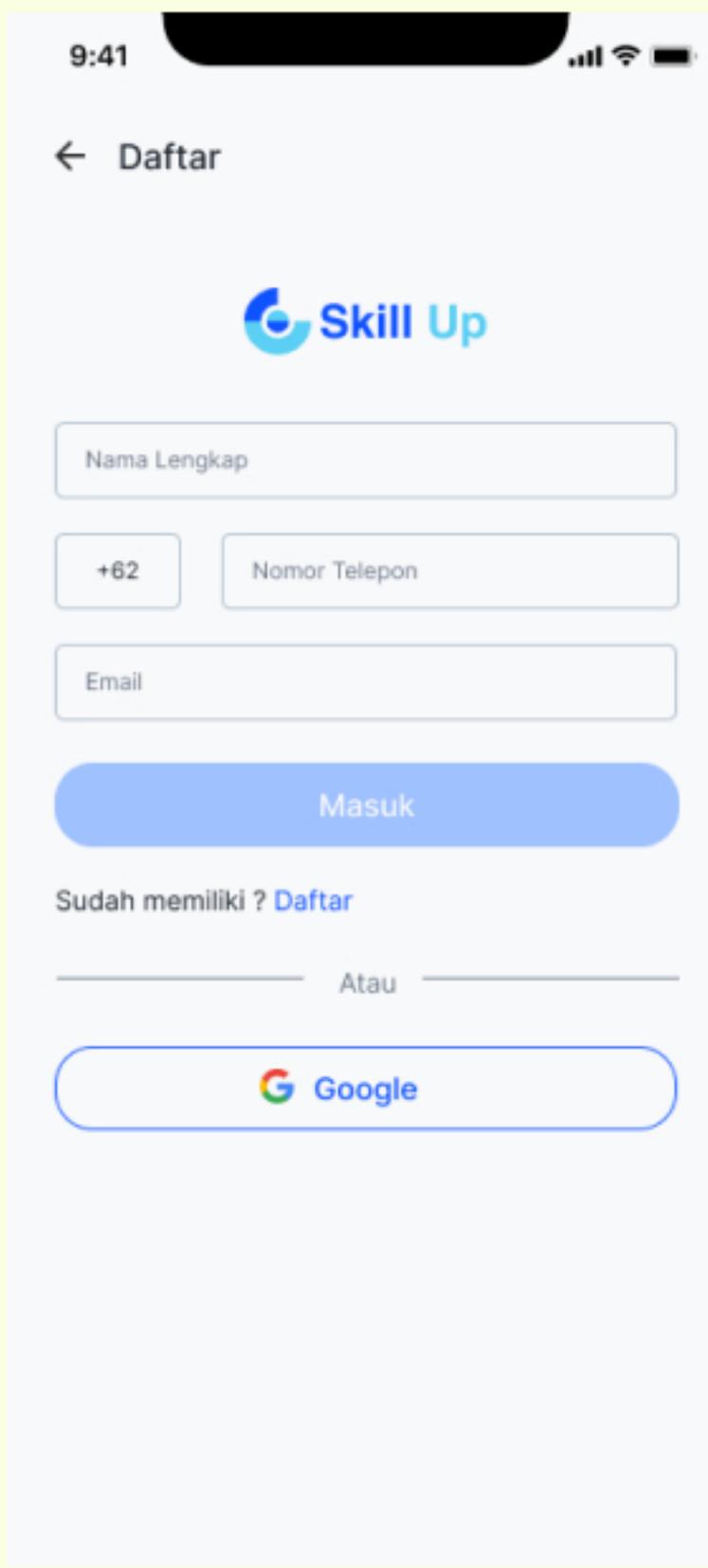
Button Style, Navigation & Input Field



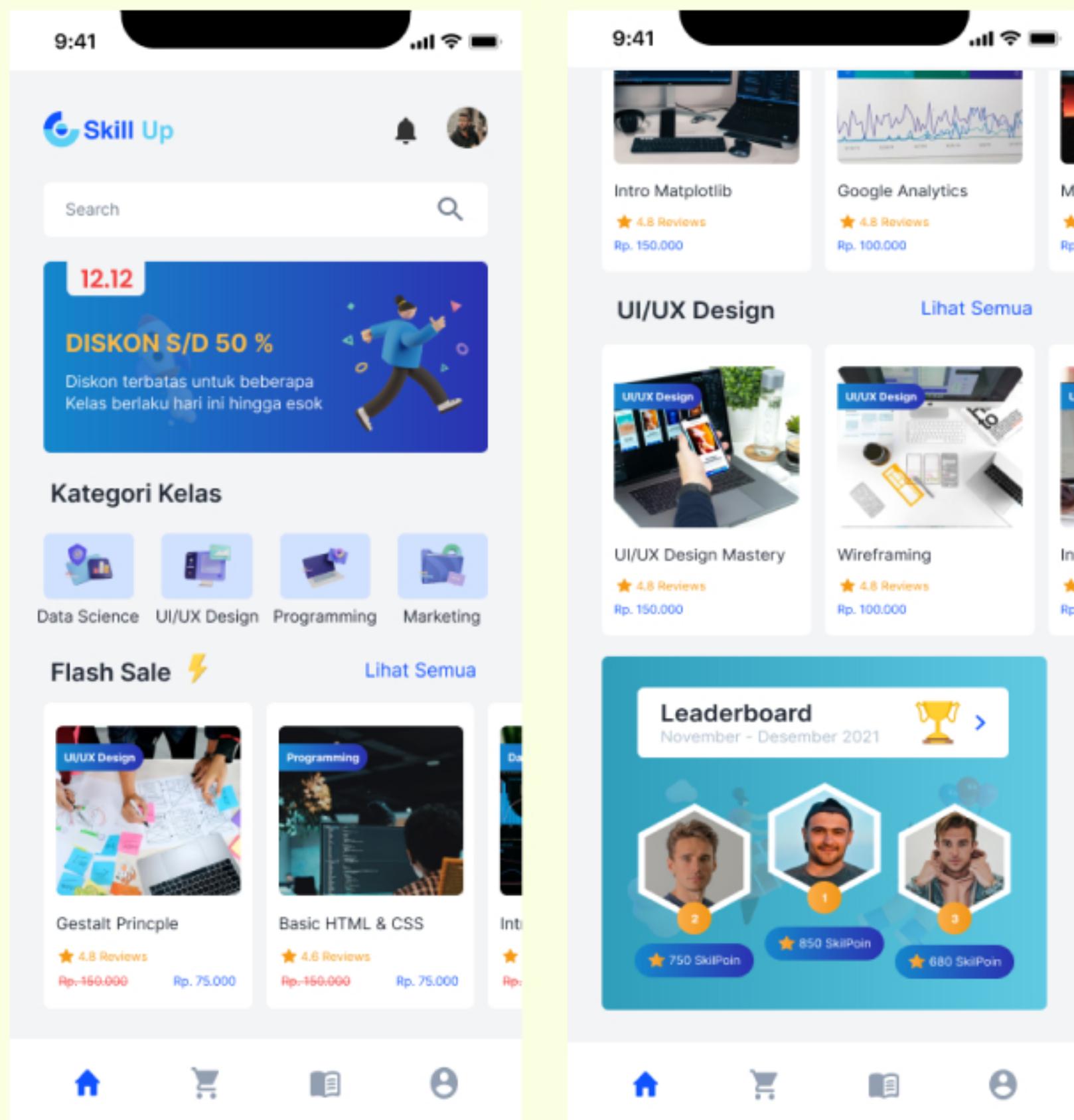
High-Fidelity Login & Register



High-Fidelity Register



High-Fidelity Home Screen



High-Fidelity Pembelian Kelas

9:41

Detail Kelas

UI/UX Design

Gestalt Principle

Pelajari cara membangun proyek nyata dari awal

★ 4.8 Reviews 150 Member Certificate

About Tools Lessons Review

Prinsip Gestalt adalah aturan yang menjelaskan bagaimana mata manusia membuat persepsi elemen visual. Prinsip ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana suatu bentuk yang kompleks dapat dikurangi dengan bentuk yang lebih sederhana.

Rp. 75.000

Diskon 50% Rp.150.000

Beli Kelas

9:41

Detail Kelas

UI/UX Design

Gestalt Principle

Pelajari cara membangun proyek nyata dari awal

★ 4.8 Reviews 150 Member Certificate

About Tools Lessons Review

Intro Gestalt Principle 5 Menit

Prinsip Proximity 7 Menit

Prinsip Similarity 10 Menit

15 Video lainnya

Rp. 75.000

Diskon 50% Rp.150.000

Beli Kelas

9:41

Detail Kelas

UI/UX Design

Gestalt Principle

Pelajari cara membangun proyek nyata dari awal

★ 4.8 Reviews 150 Member Certificate

About Tools Lessons Review

Andika Firmansyah
Product Designer
Kelas menarik, mudah dipahami oleh orang yang mau belajar tentang UI/UX

Pamungkas
UX Researcher
Semuanya materinya daging, sangat bermanfaat, perbanyak materi UI UX selanjutnya ya

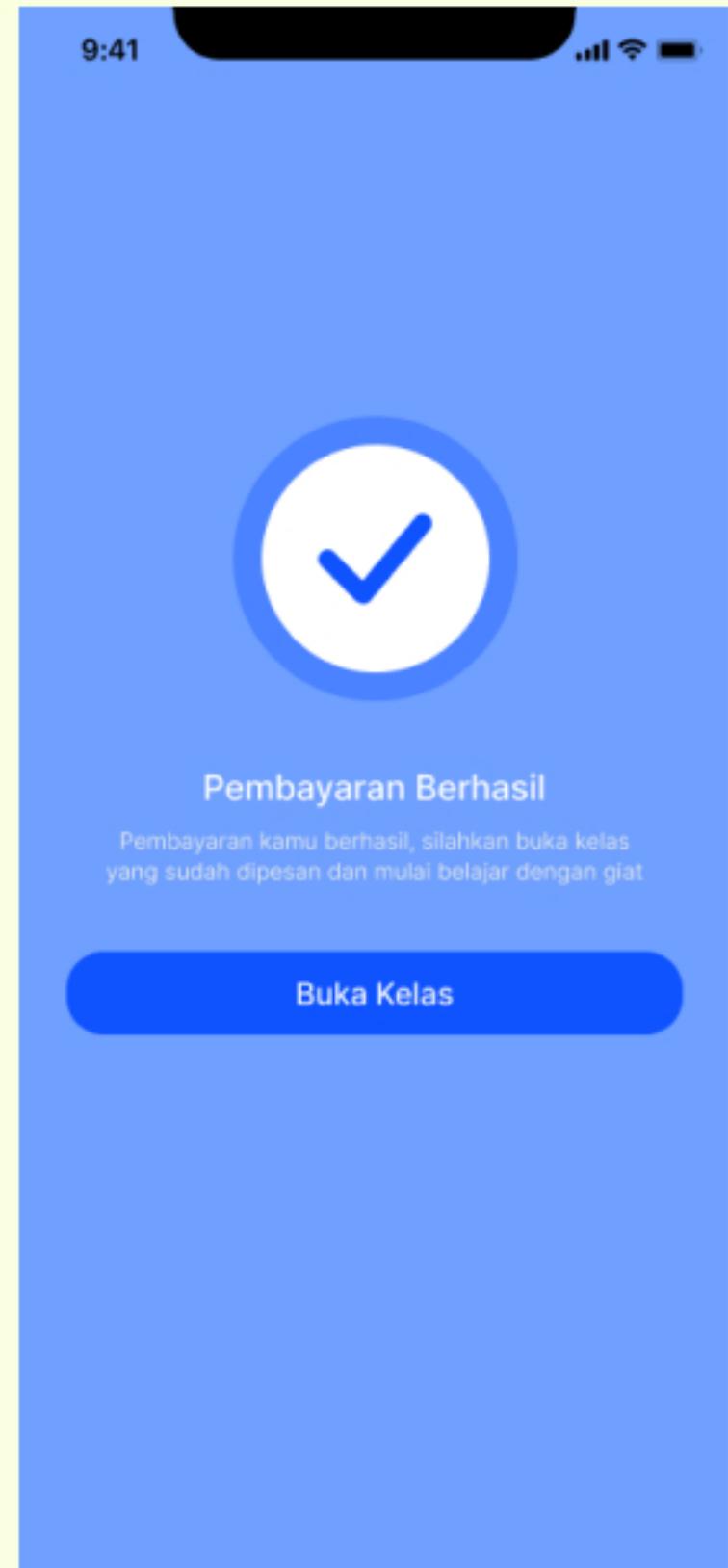
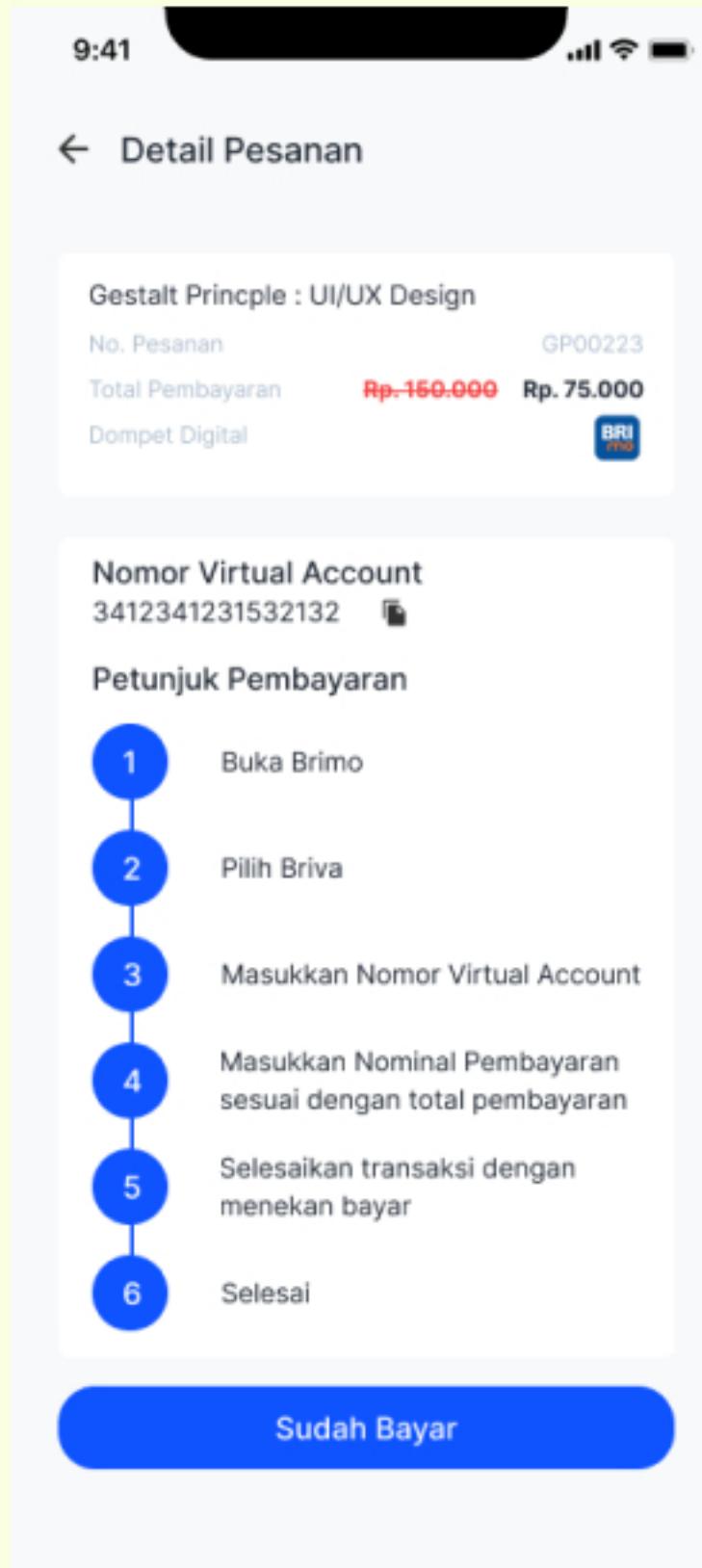
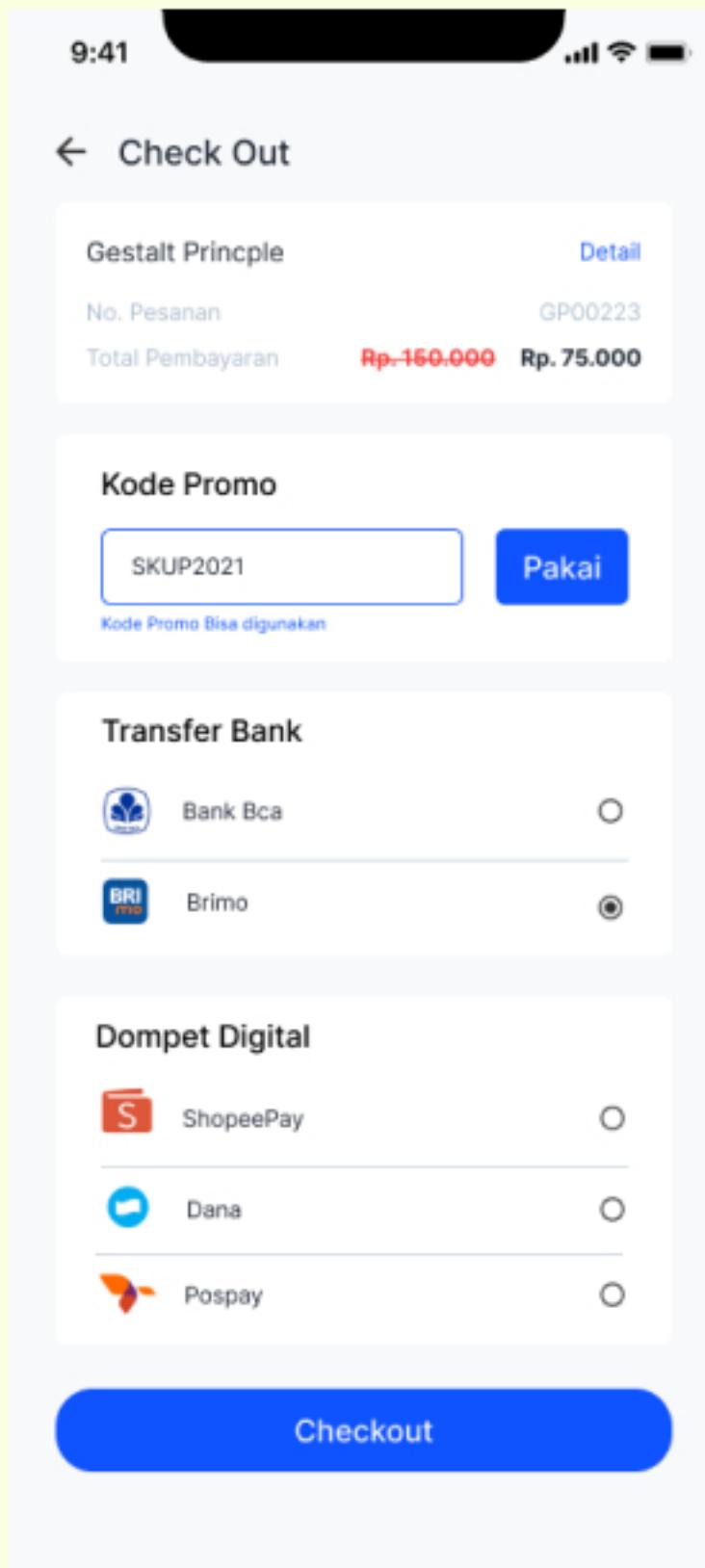
★★★★★

Rp. 75.000

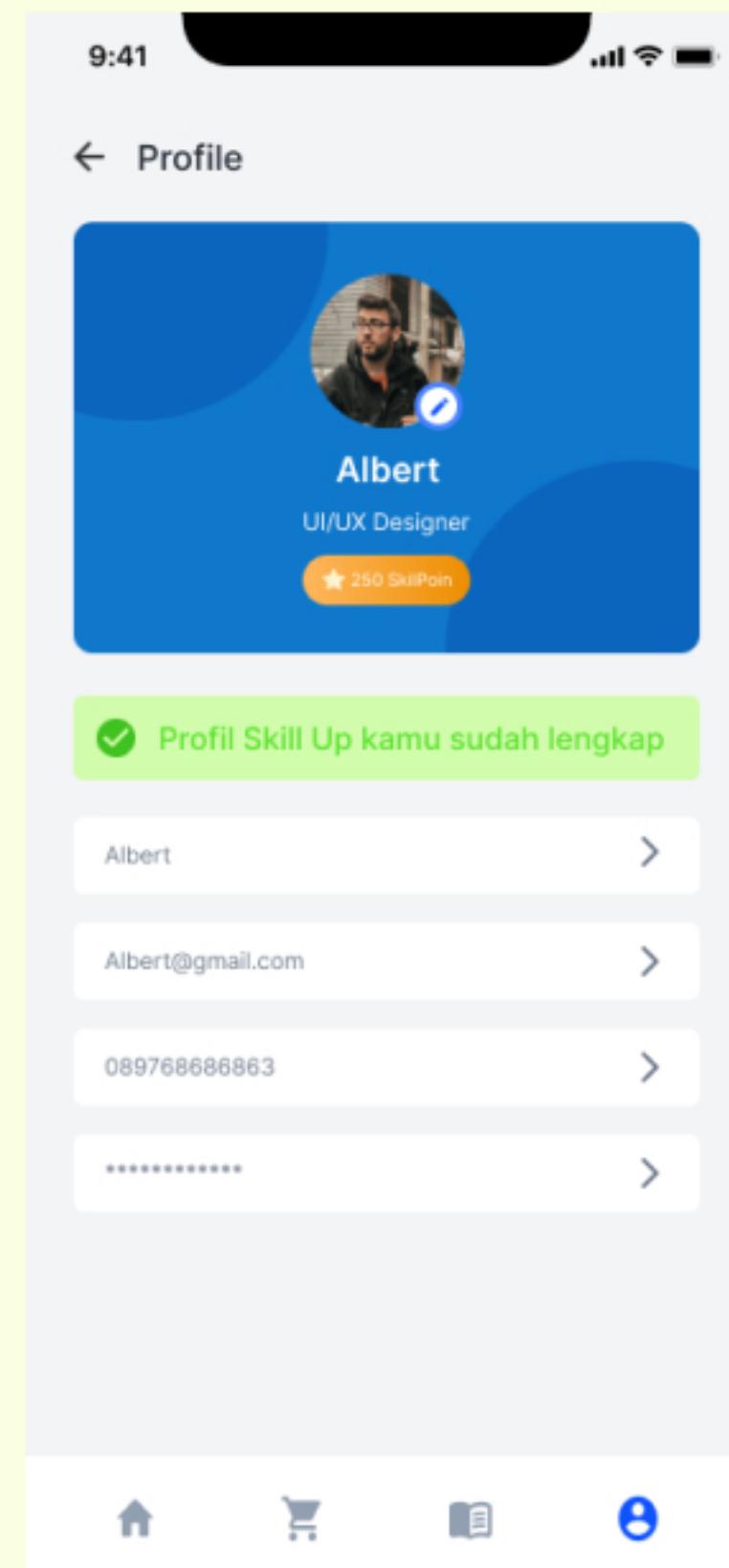
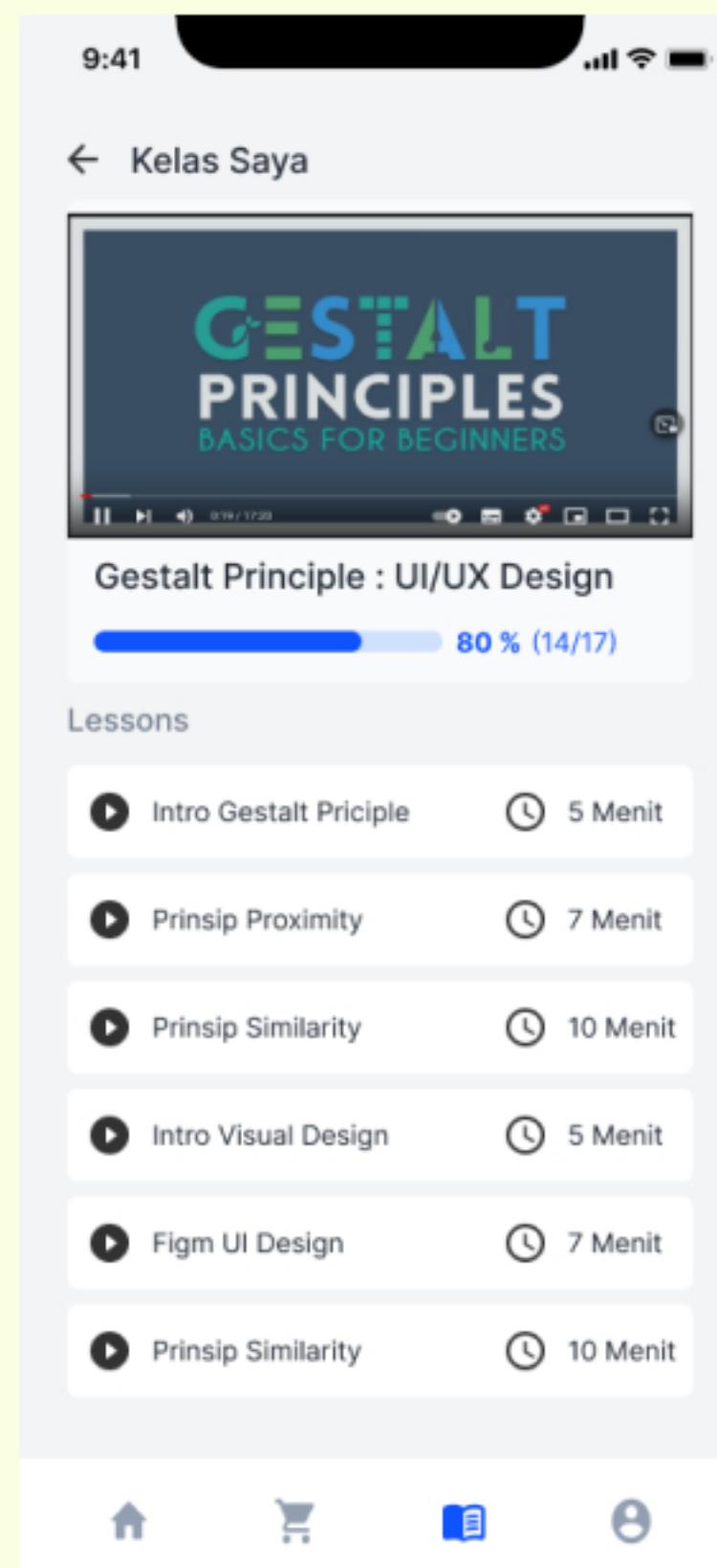
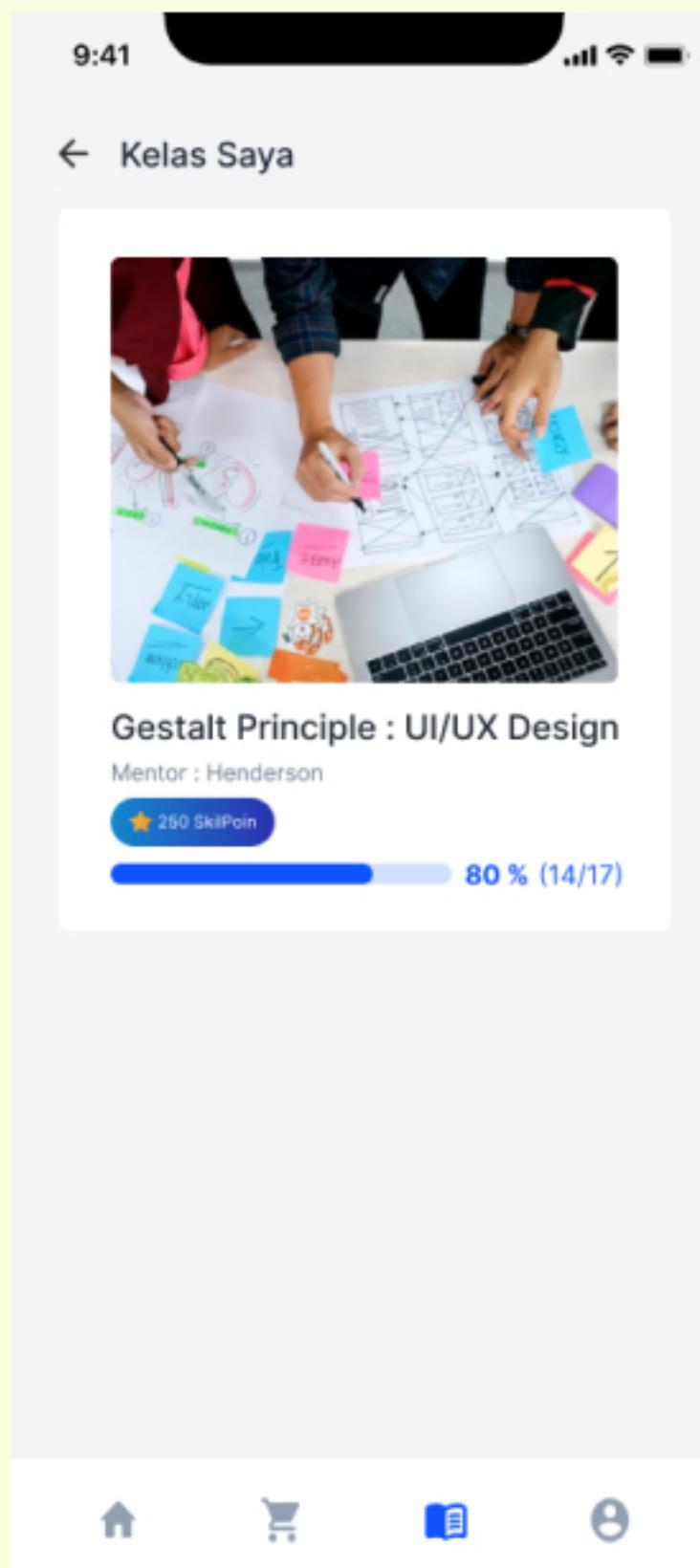
Diskon 50% Rp.150.000

Beli Kelas

High-Fidelity Metode Pembayaran



High-Fidelity Detail Kelas & Profile

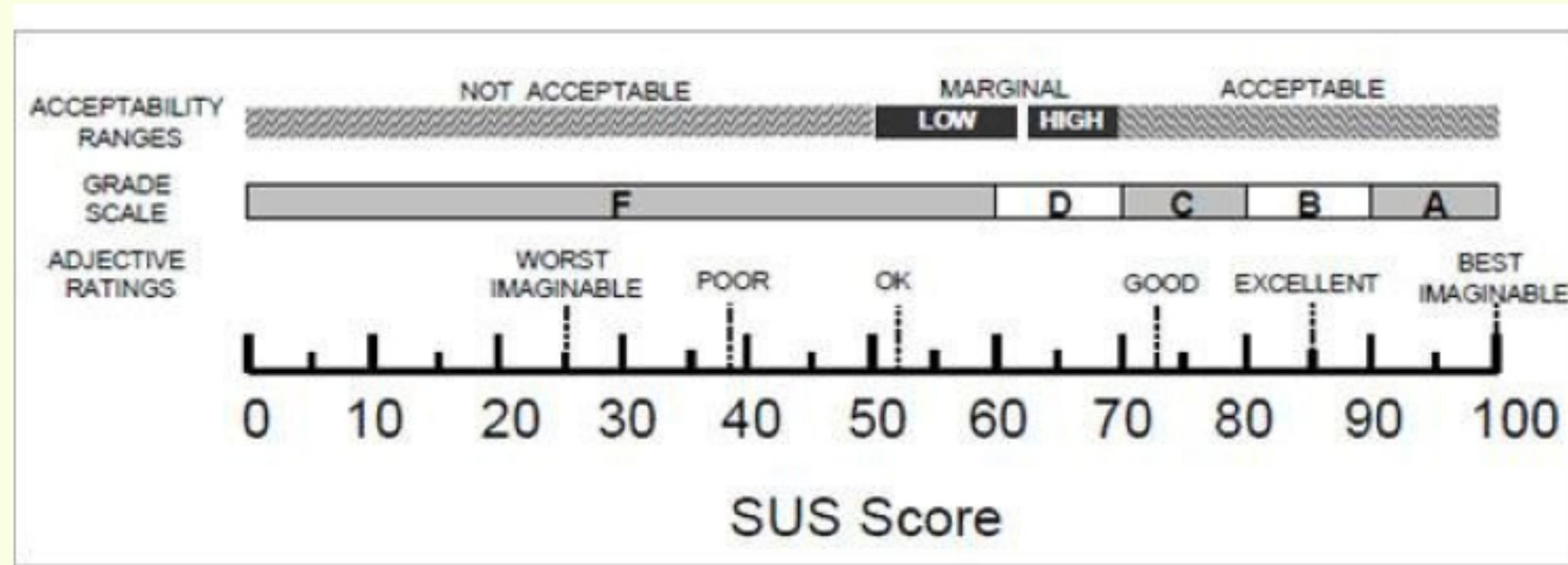


Testing

Setelah membuat Prototype, saya membagikan link prototype kepada 4 orang user dengan beberapa intruksi untuk mencapai goals pada Design Skill Up dan setelah user selesai melakukan Usability Testing , saya membut 10 pertanyaan dengan menggunakan google form dan menghitung hasil score menggunakan Google Sheets dengan metode Sytem Usability Scale dengan hasil akhir yaitu SUS Score **88.75** yaitu **Excelent**

No	Score									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	1	5	1	5	1	5	5	5	1
2	4	2	3	2	5	2	3	2	4	2
3	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
4	4	1	5	1	4	1	4	1	5	1

Scales		
Odd items	Even items	SUS score (/100)
20	16	90
14	15	72.5
20	20	100
17	20	92.5
Average SUS Score		88.75



Brief by @skilvul

Terima Kasih :)



Arabi Rizki

UX Designer

Get in Touch!

 [linkedin.com/in/arabirizki](https://www.linkedin.com/in/arabirizki)

 <https://www.behance.net/arabirizki>

 [@arabirizkiangkotasan_____](https://www.instagram.com/arabirizkiangkotasan/)