

Focus Nusantara Mobile Apps

PT. Bahagia Bersama-sama

1. Deskripsi Project

Focus Nusantara Mobile Apps adalah aplikasi berbasis mobile untuk memudahkan pelanggan berbelanja kamera dan aksesoris di Focus Nusantara hanya dalam genggaman. Tidak hanya kelengkapan fitur berbelanja, aplikasi ini juga memiliki fitur unik yang tidak dimiliki kompetitor, yaitu disediakan wadah untuk para fotografer dalam membagikan karyanya di fitur Gafora.

2. Masalah dan Tujuan

a. Masalah

Tidak bersahabatnya tampilan dan kinerja website yang dimuat dalam mobile browser sehingga tidak memberikan pengalaman yang memudahkan dalam berbelanja dan aktivitas lainnya di website Focus Nusantara yang dimuat dalam mobile browser.

b. Tujuan

Dengan diadakannya perancangan tampilan yang lebih friendly, diharapkan kendala-kendala user dalam menggunakan dan berbelanja di Focus Nusantara dapat diperbaiki dan diselesaikan, sehingga dapat meringkas proses dan waktu bagi pelanggan yang akan berbelanja di Focus Nusantara.

3. Proses Ideation

Pada proses ideation dimulai dengan internal tim melakukan analisis kekurangan serta kelebihan Website Focus Nusantara. Setelah di dapatkan poin penting dari analisis tersebut, UX Research merancang beberapa butir pertanyaan yang akan disampaikan kepada responden untuk mendapatkan Persona Pengguna serta menguatkan *Pain Points* hasil analisis dari internal tim. Selanjutnya hasil dari wawancara responden di diskusikan bersama dengan tim dengan menggunakan Affinity Diagram, sehingga menemukan Critical Point yang menjadi prioritas masalah yang segera diperbaiki. Selanjutnya UX Designer membuat Sitemap dan User Flow untuk memudahkan proses pembuatan Low Fideliti yang akan di sampaikan kepada UI Designer. Lalu UI Designer mencari referensi, color palette, icon yang akan digunakan pada proses perancangan tampilan aplikasi Mobile Apps Focus Nusantara.

4. Showcase

a. User Persona

User Persona adalah sebuah representasi pengguna dalam bentuk individu imajiner yang memuat rangkuman singkat mengenai karakteristik, pengalaman, tujuan, *tasks*, *pain points*, dan kondisi lingkungan pengguna yang sebenarnya. Pada case kali ini, tim telah mencari 4 responden dengan latar belakang yang berbeda. Berdasarkan pengalamannya dalam berbelanja secara online, diharapkan akan sangat membantu dalam menemukan *pain points*. Setelah menentukan Goals and Frustrations berdasarkan jawaban responden saat berbelanja online, maka selanjutnya UX Research memasukkannya kedalam Diagram Affinity sehingga dapat didiskusikan dengan tim yang lain. Berikut Contoh User Persona dan Diagram Affinity **Focus Nusantara - Mobile Apps**



Customer Persona 1

Nama : Nanda
Usia : 24 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Pegawai Swasta

#Frustrations :

- a. Iklan
- b. Filter Product
- c. Kontak CS Sistem

#Goals :

- a. Minimalisir Pop Up Ads
- b. Filter Product Detail
- c. Marketing Tools Lengkap
- d. Fitur Hiburan

COLOR

STACK

Customer Persona

ASSIGNED TO

None

ACTIVITY

Bahagia to Customer Perso...

Bahagia to Customer Perso...

Bahagia in Customer Perso...

Customer Persona 3

Nama : Kinnardy
Usia : 47 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Pegawai Swasta

#Frustrations Point :

- a. Pop up iklan
- b. Verifikasi penjual
- c. Detail produk

#Goals :

- a. Informasi produk: deskripsi, diskusi, ulasan
- b. Verifikasi penjual valid
- c. Tampilan yang ramah mata

COLOR

STACK

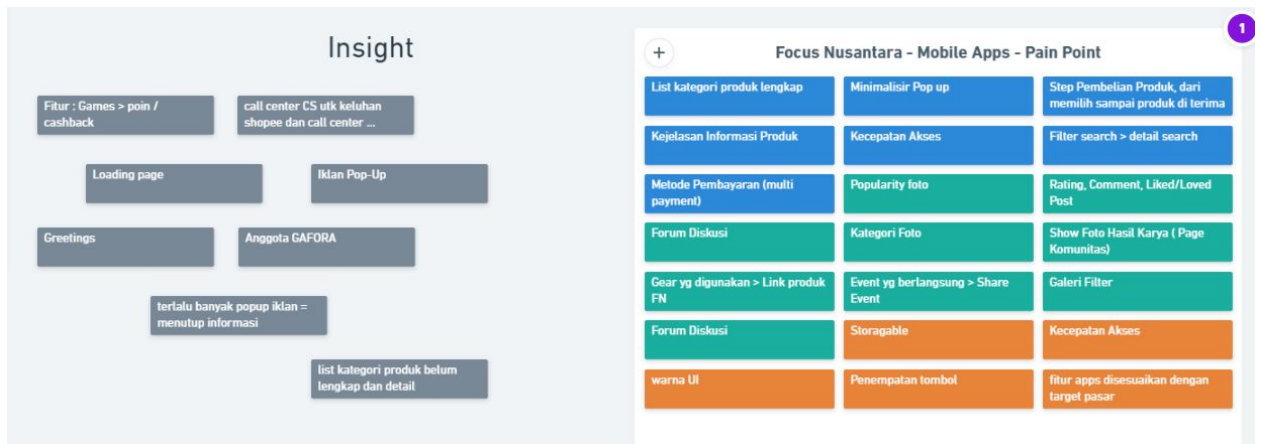
Customer Persona

ASSIGNED TO

None

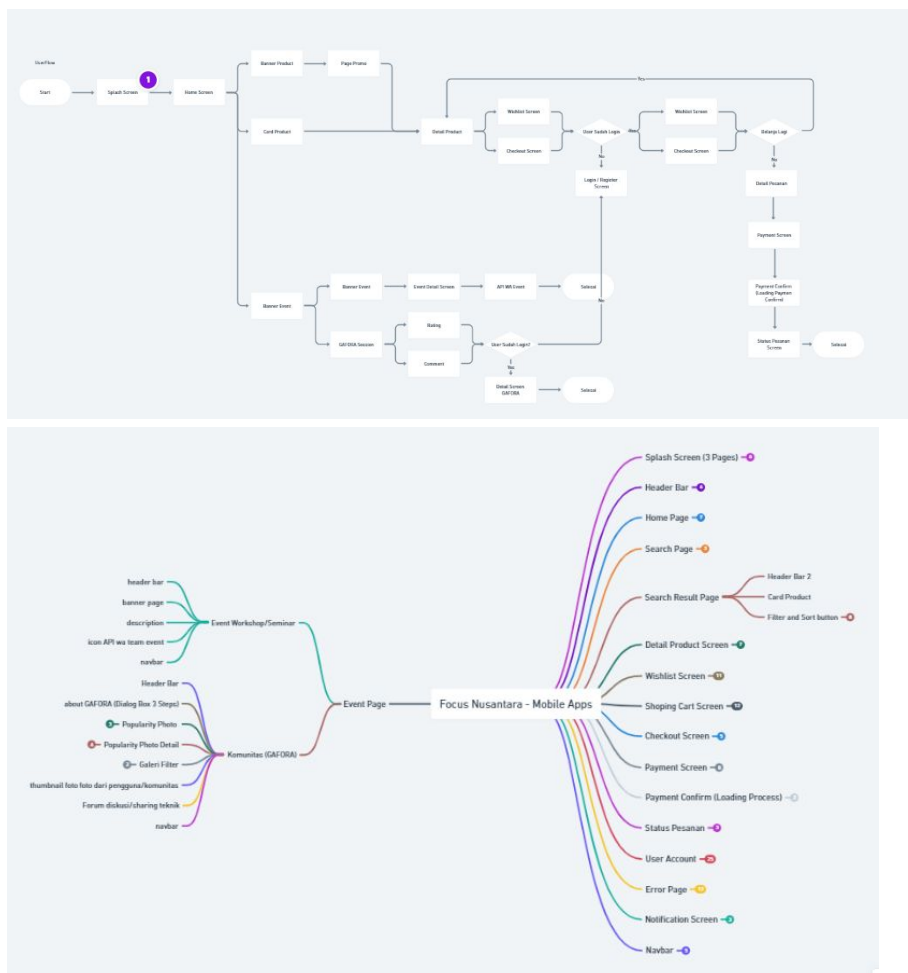
ACTIVITY

Bahagia in Customer Perso...



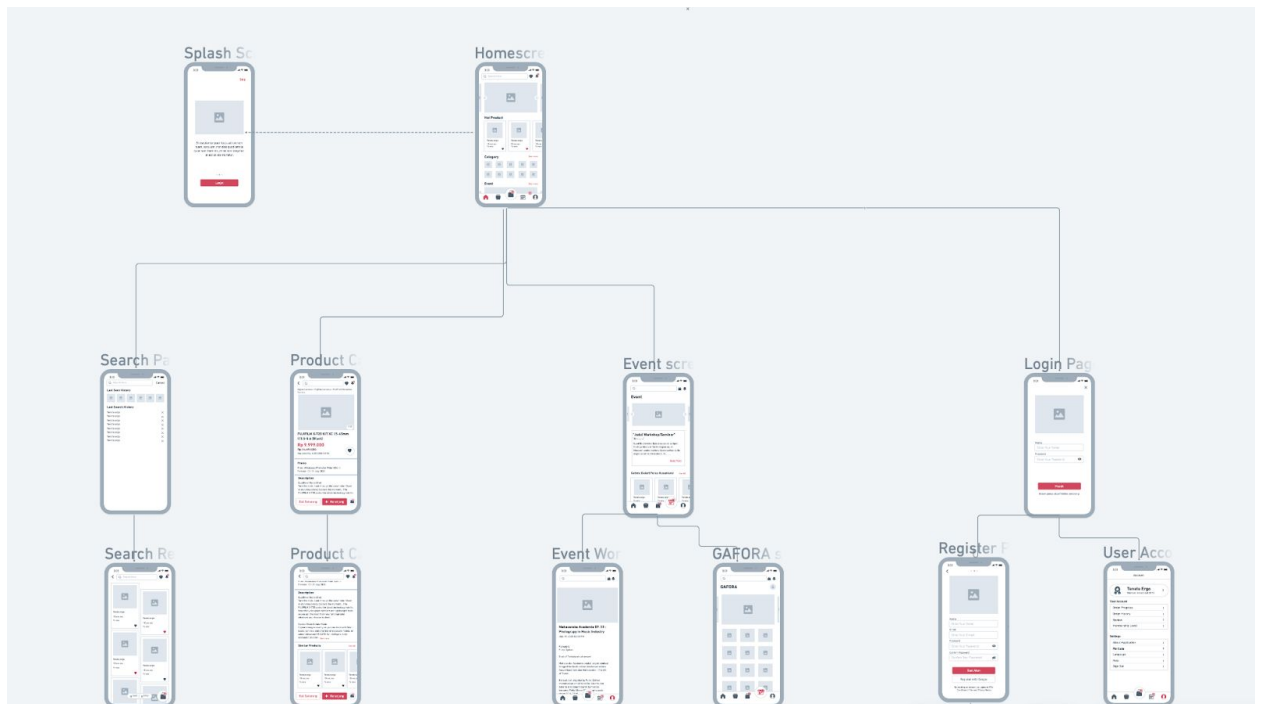
b. User Journey / Sitemap

Pada tahap ini, tim membuat User Flow dari mobile apps kompetitor, dimulai dari user selesai install apps hingga selesai melakukan transaksi dan menerima barang yang telah dipesan. Dan Pembuatan sitemap dilakukan untuk membantu UX Designer dalam menentukan konten halaman pada saat merancang Low-Fidelity (Wireframe). Berikut contoh User Flow dan Sitemap Focus Nusantara - Mobile Apps



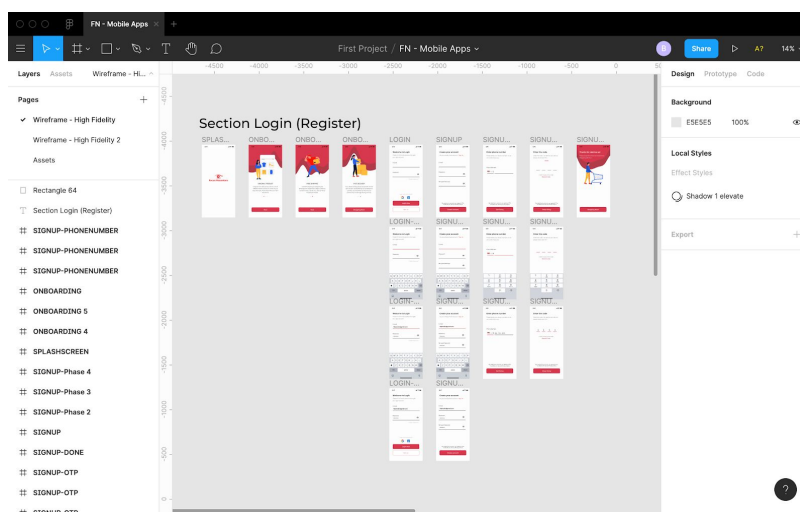
c. Wireframe

Di tahap ini, tim membuat wireframe dengan menggunakan tools Whimsical, dengan mengacu pada *user journey* dan *customer persona*. Penggunaan Whimsical sebagai tools pembuat wireframe dikarenakan masih terdapat didalam platform yang sama dengan *user journey* dan *customer persona*, sehingga memudahkan UX Designer dan UI Designer dalam membuat rancangan wireframe FN-Mobile Apps. Berikut contoh wireframe FN-Mobile Apps



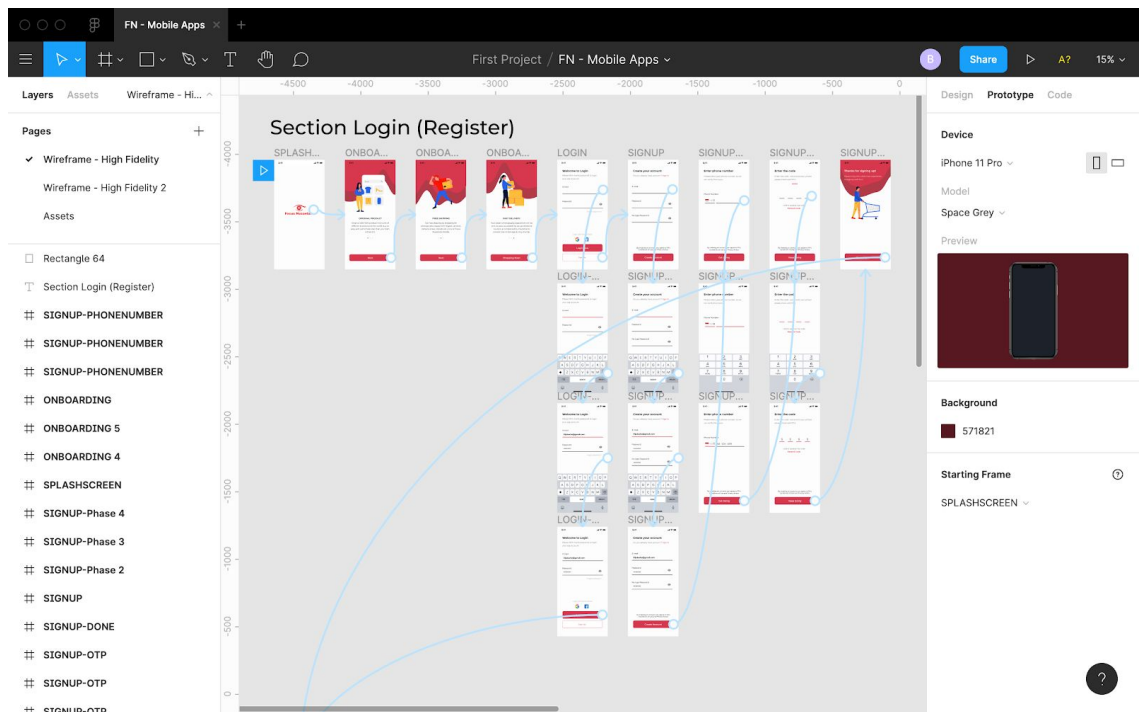
d. UI Design

Pada tahap ini UI Designer membuat rancangan UI menggunakan tools Figma dengan dasar acuan wireframe pada whimsical. Sebelumnya tim telah menentukan membuat MoodBoard yang terdiri dari asset yang akan digunakan, seperti warna, font type, font size, ilustrasi dll sehingga memudahkan UI Designer dalam merancang UI untuk FN-Mobile Apps. Berikut contoh UI Design pada Figma



e. Prototype

Ditahap pembuatan prototype, tim lebih memilih menggunakan Figma sebagai tools untuk membuat prototype pada project kali ini. Dipilihnya Figma sebagai tools membuat prototype dikarenakan masih satu platform dengan UI Design yang telah dibuat, serta lebih mudah untuk menambahkan beberapa micro interaction yang membuat tampilan semakin dinamis. Berikut contoh prototype yang dibuat serta link prototype : <http://bit.ly/FN-MobileApps>



5. Job Desc & Role

Dalam proses pembuatan perancangan tampilan Focus Nusantara - Mobile Apps ini melibatkan 5 orang dalam satu tim yang memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda. Diantaranya :

a. Rasyid Juliansyah sebagai Team Leader

Peran tugas :

- i. Bertanggung jawab terhadap semua perencanaan.
- ii. Memastikan seluruh flow berjalan dengan baik.
- iii. Mengarahkan setiap personel dengan task yang sesuai dengan role yang tersedia.
- iv. Menjadwalkan task sesuai dengan beban kerja.
- v. Membantu back-up setiap role ketika terlibat kesulitan agar task dapat selesai sesuai dengan jadwal.

b. Shandra Aulia Putri sebagai UX Research.

Peran tugas :

- i. Menganalisis kekurangan dan kelebihan website Focus Nusantara.
- ii. Membuat perbandingan dengan Mobile Apps kompetitor
- iii. Mencari responden untuk dijadikan Customer Persona
- iv. Membuat Affinity Diagram

c. Helmi Arief Muhammad sebagai UX Designer

Peran tugas :

- i. Mencari perbandingan dengan Mobile Apps kompetitor untuk tampilan dan Flow Berbelanja
- ii. Membuat Sitemap untuk Screen Berbelanja pada Apps
- iii. Membuat User Flow untuk Berbelanja pada Apps
- iv. Membuat Wireframe screen Berbelanja

d. Rijal Aufar sebagai UX Designer

Peran tugas :

- i. Mencari perbandingan dengan Mobile Apps kompetitor untuk tampilan dan Flow GAFORA
- ii. Membuat Sitemap untuk Screen GAFORA
- iii. Membuat User Flow untuk GAFORA
- iv. Membuat Wireframe screen GAFORA

e. Nicholas Alvaro sebagai UI Designer

Peran tugas :

- i. Mencari Referensi UI dari berbagai jenis apps
- ii. Membuat design Low Fidelity
- iii. Membuat Icon, Palette Color, Ilustrasi Gambar
- iv. Membuat Prototype

6. Testing

Di tahap akhir ini, tim melakukan testing untuk rancangan Mobile Apps dengan cara Offline. UX Research menemui responden secara acak dengan anggapan akan lebih mendapatkan advice bila di-test kepada responden yang tidak memiliki latar belakang IT dan satu responden yang memiliki latar belakang IT . Berikut hasil testing rancangan tampilan Focus Nusantara - Mobile Apps :

a. Afan - Pegawai Swasta (32 Tahun)

- i. Rancangan aplikasi dan alur informasi yang disajikan sudah cukup dimengerti karena familiar seperti marketplace pada umumnya.
- ii. Scenario yang dibuat oleh tim telah mampu dijalankan oleh responden dengan mudah

- iii. Terdapat kendala, yaitu transisi yang terlalu lama, bisa saja disebabkan oleh koneksi atau beban loading.
- b. Rica Safitri - Pegawai Swasta (23 Tahun)
 - i. Terdapat kendala berupa panduan Track Order, Wishlist, Bag, dan Pembayaran.
 - ii. Beberapa scenario yang dibuat oleh tim dapat dijalankan dengan baik dan sesuai.
- c. Septian - Pegawai Swasta (25 Tahun)
 - i. Ditambahkannya bantuan show password pada screen register dan sign-in.
 - ii. Ditambahkan floating button customer support sebagai shortcut ketika ingin bertanya tentang ketersediaan produk
 - iii. Konsistensi UI, berupa penamaan fitur, seperti Categories atau Catalogue.
 - iv. Terdapat kendala track order, payment method, back icon yang kurang jelas.

Demikian hasil project UI/UX FN-Mobile Apps yang telah kami rancang, adapun beberapa masukan dari responden dapat dikembangkan di project selanjutnya dan melakukan update terhadap perkembangan UI/UX terkini. Terima kasih kepada seluruh tim yang telah bertugas, yang telah meluangkan waktu dan materi untuk menyelesaikan project ini.