

# Desain User Experience (UX)

---

## OVERVIEW USER PERSONA & DESIGN THINKING

Dosen pengampu:

Restu Rakhmawati, S.Kom., M.Kom.

**PRODI TEKNOLOGI INFORMASI  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO,  
MEKATRONIKA, DAN INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS TIDAR**

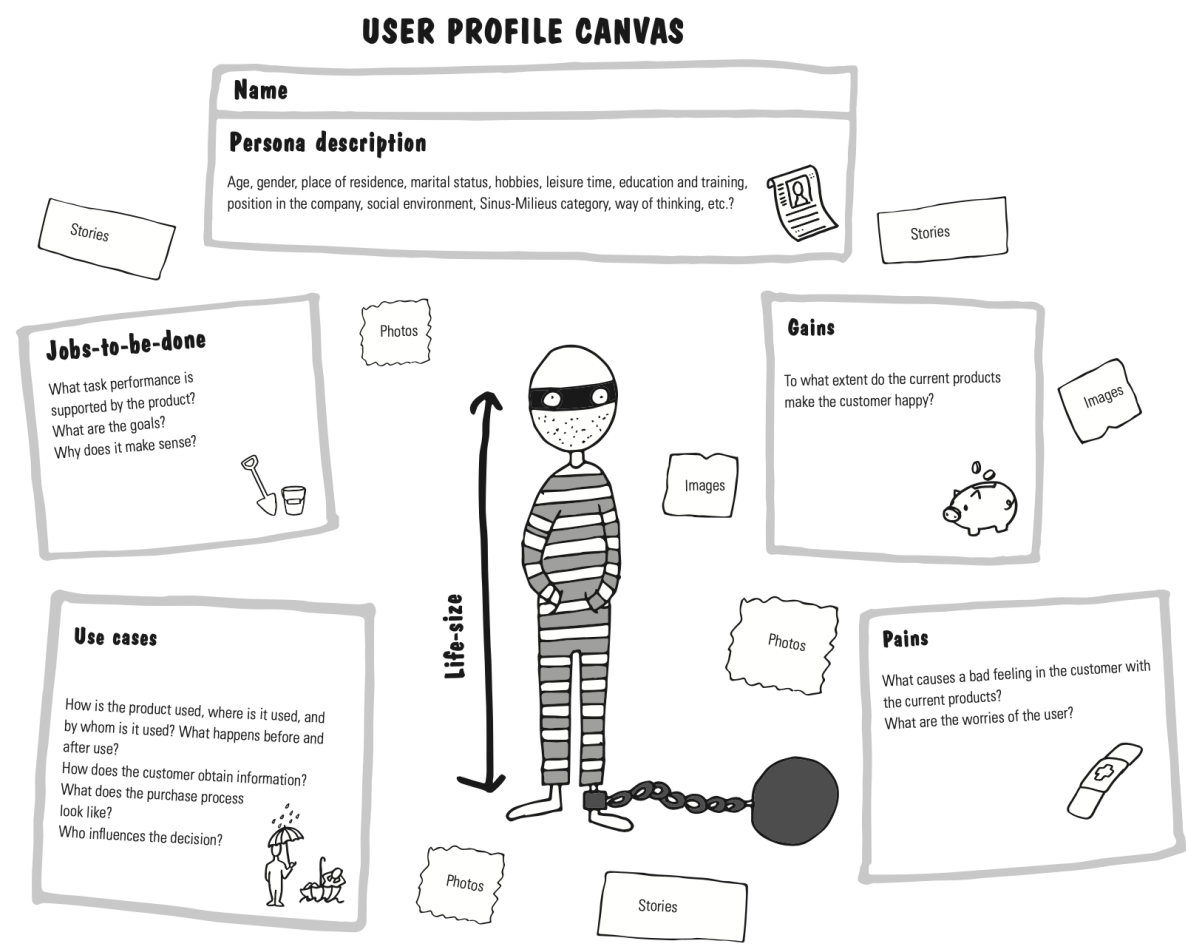
# Pokok Bahasan

---

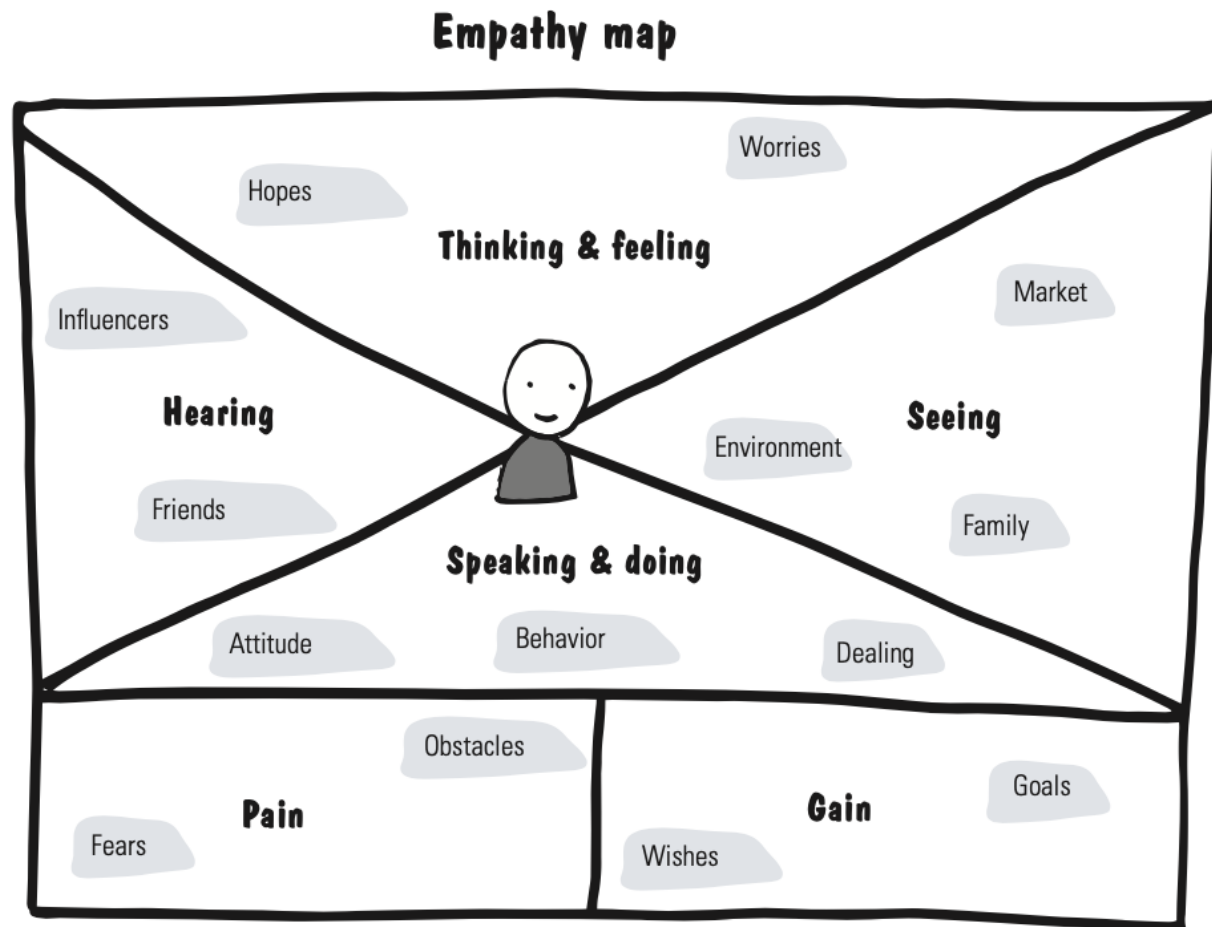
- User persona
- Design Thinking



# USER PERSONA



# EMPATHY MAP

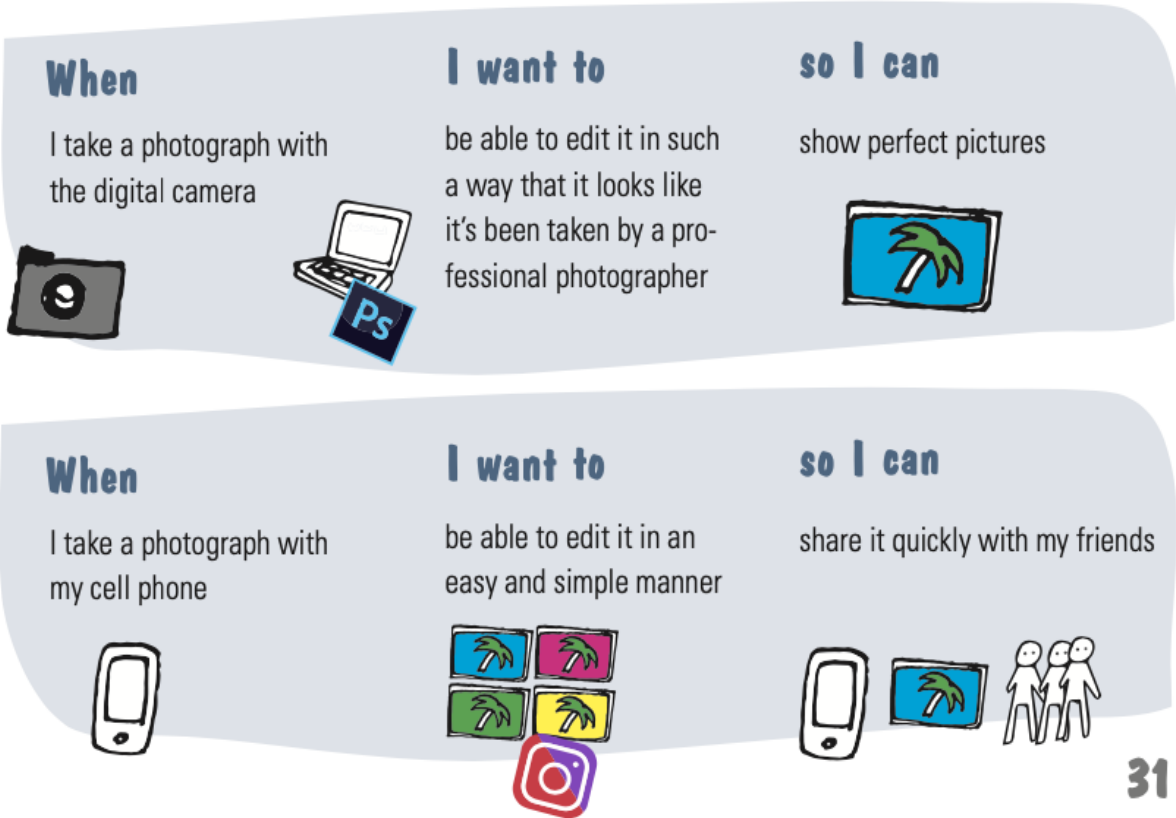


- Cari pengguna potensial (user potential) yang **nyata**
- Identifikasi kebutuhannya berdasarkan empathy map
- Cara ini dapat digunakan untuk membangun empati dengan calon pengguna



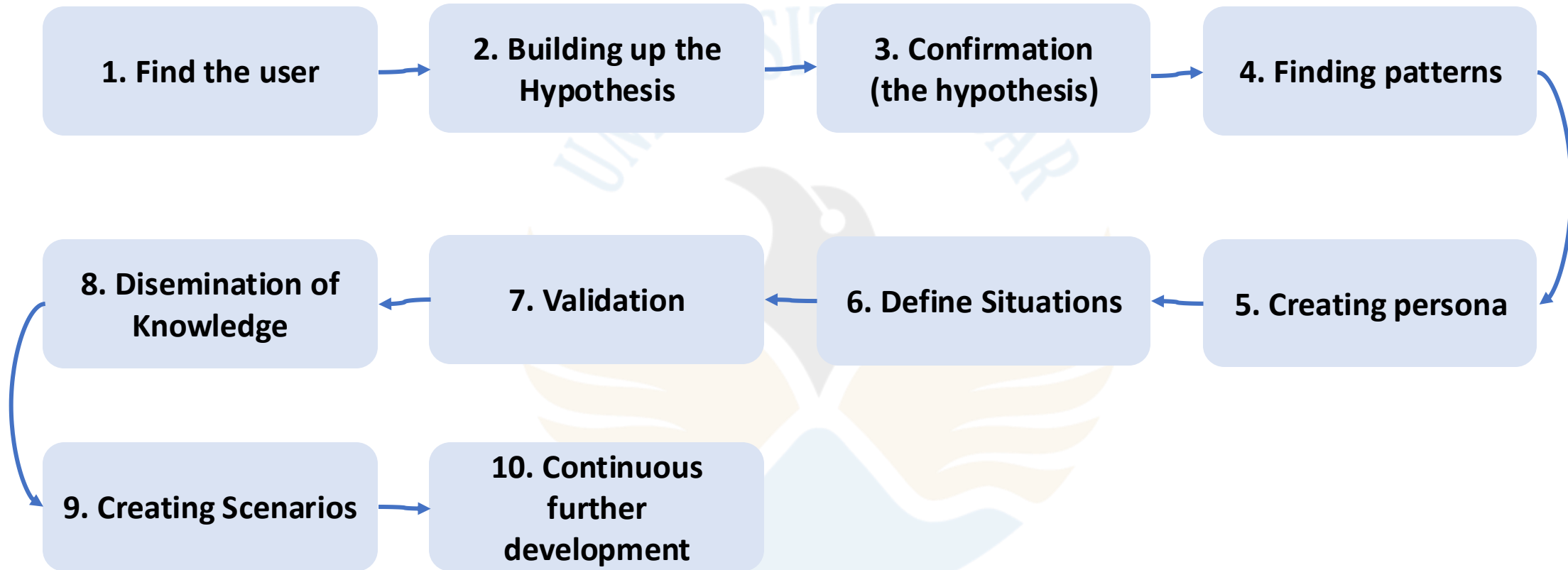
# JOBS TO BE DONE FRAMEWORK

## Jobs-to-be-done, digital



- Jobs-to-be-done framework dapat membantu untuk menentukan fungsi utama dari sebuah teknologi yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna
- Dengan mengetahui hal tersebut dapat meningkatkan penerimaan pengguna dan kepuasan pengguna terhadap teknologi

# How to Develop Persona



# Design Thinking Process

A large, faint watermark of the University of Tidar logo is centered in the background. The logo features a stylized bird with spread wings in yellow and orange, with a blue base. The text "UNIVERSITAS TIDAR" is arched above the bird.

# DESIGN THINKING

---

Design thinking is a human-centered approach to innovation that draws from the designer’s toolkit to integrate the needs of people, the possibilities of technology, and the requirements for business success

---

Tim Brown - IDEO



# DESIGN THINKING

---

## The Five Design Thinking Steps



# EMPATHIZE

---

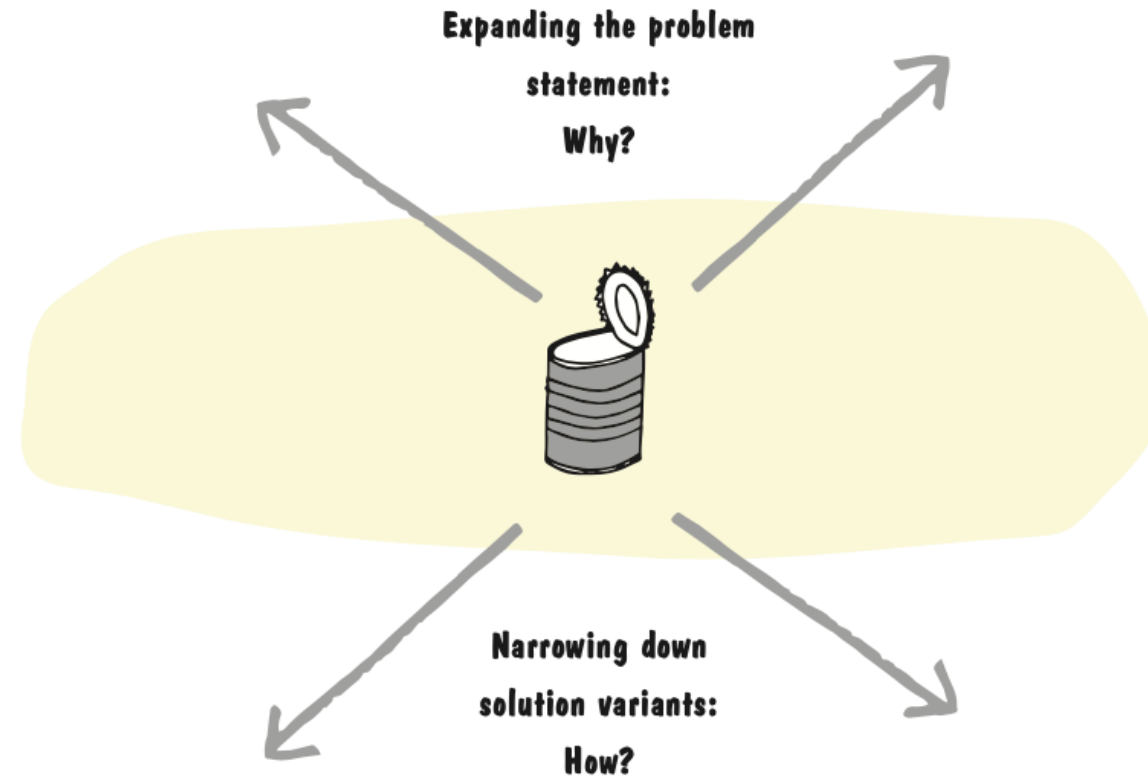


**How can the love and passion for a product win over the users?**

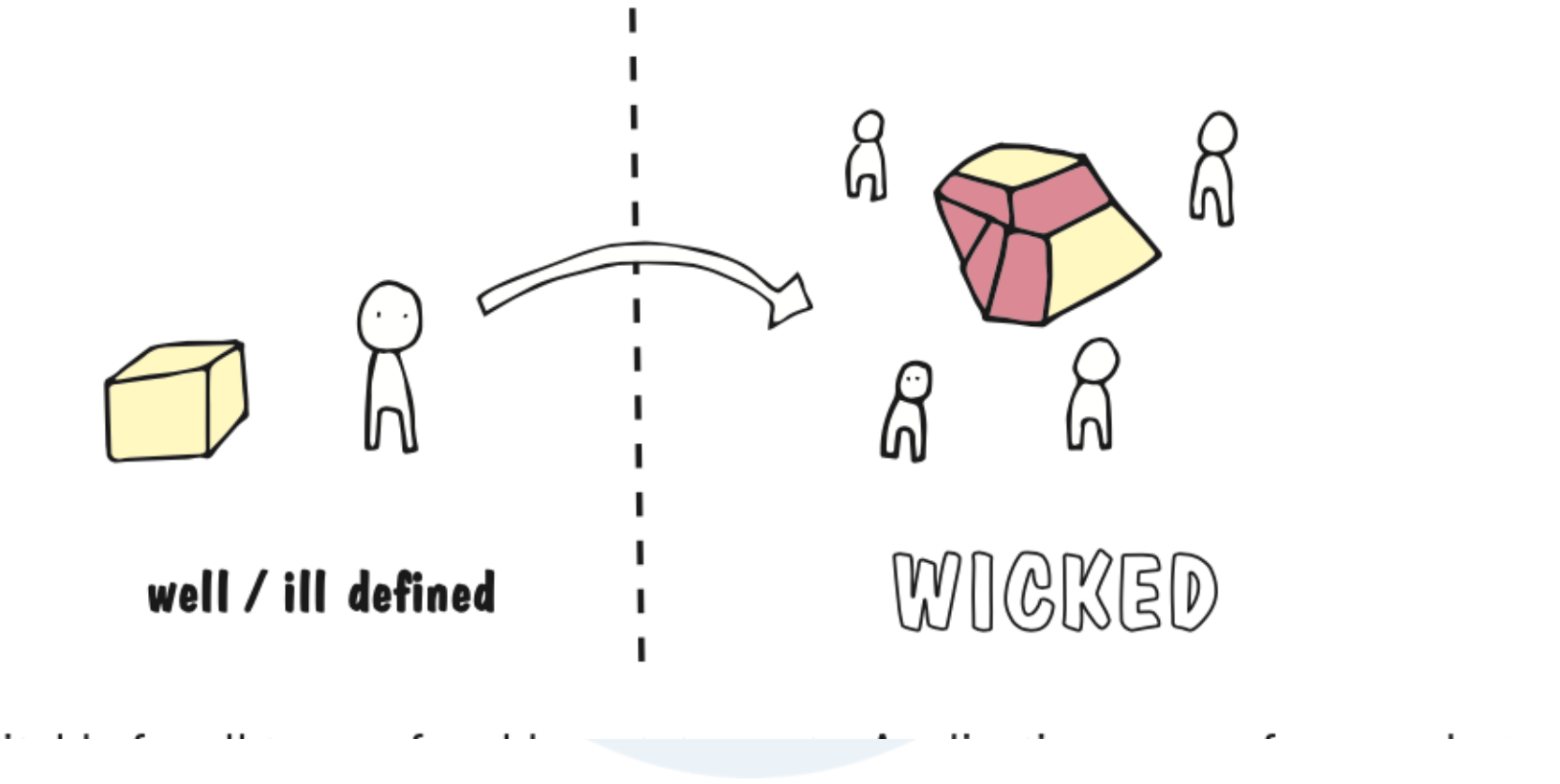


# DEFINE

---



# DEFINE

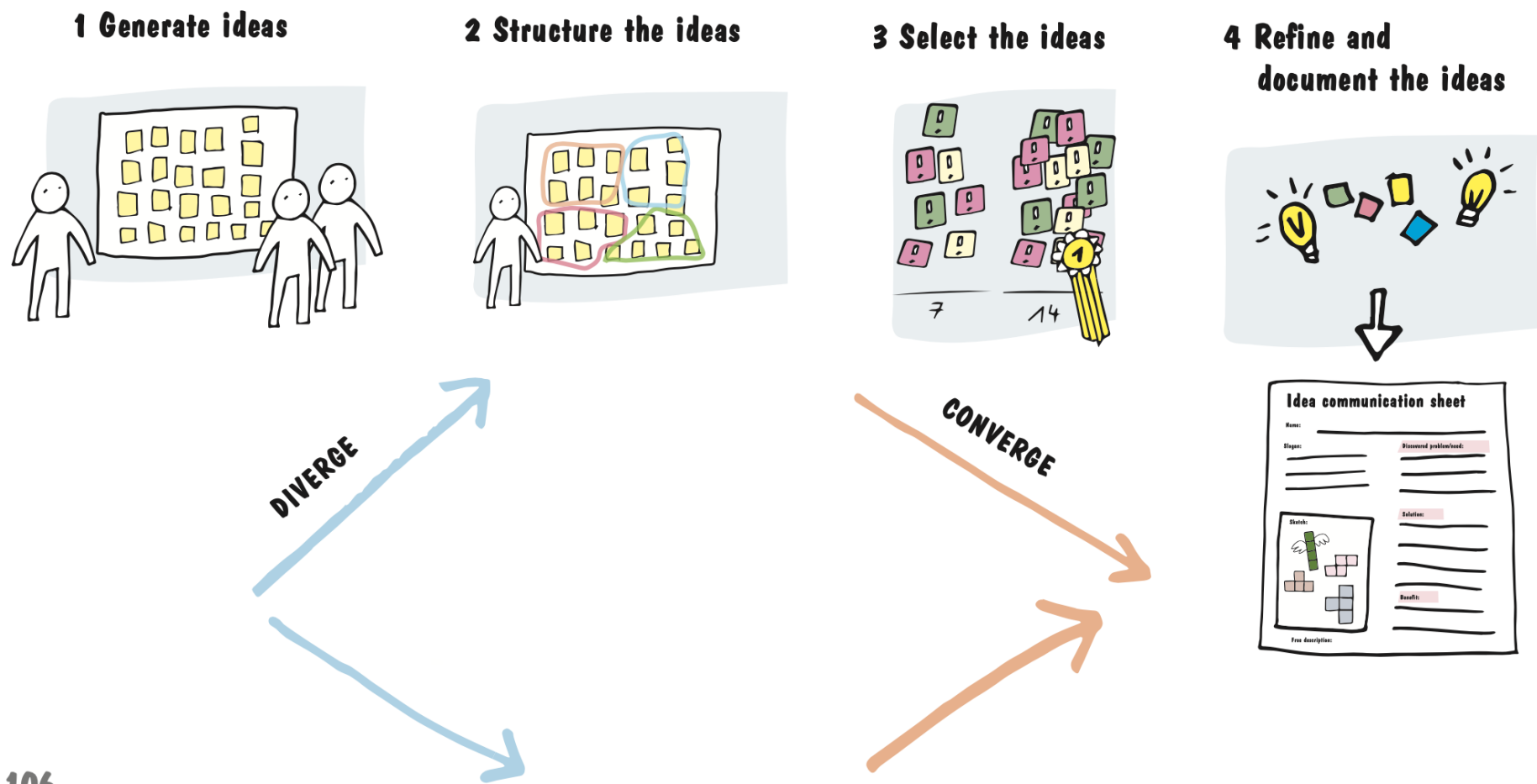


# DEFINE

---



# IDEATE



# PROTOTYPE

**First principle:**



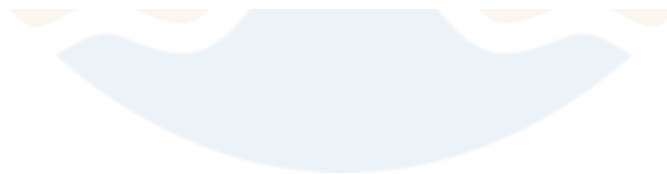
# PROTOTYPE

---

UNIVERSITAS

In prototyping, a **second principle** applies:

Never fall in love with your prototype!

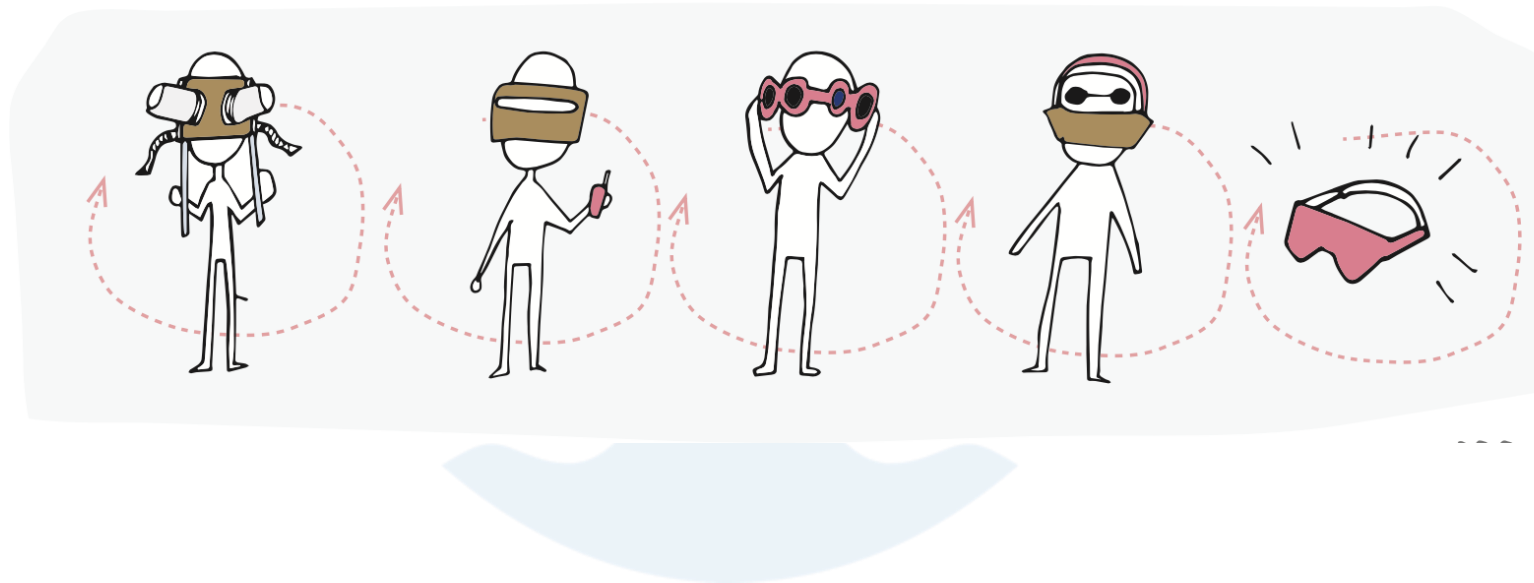




# PROTOTYPE

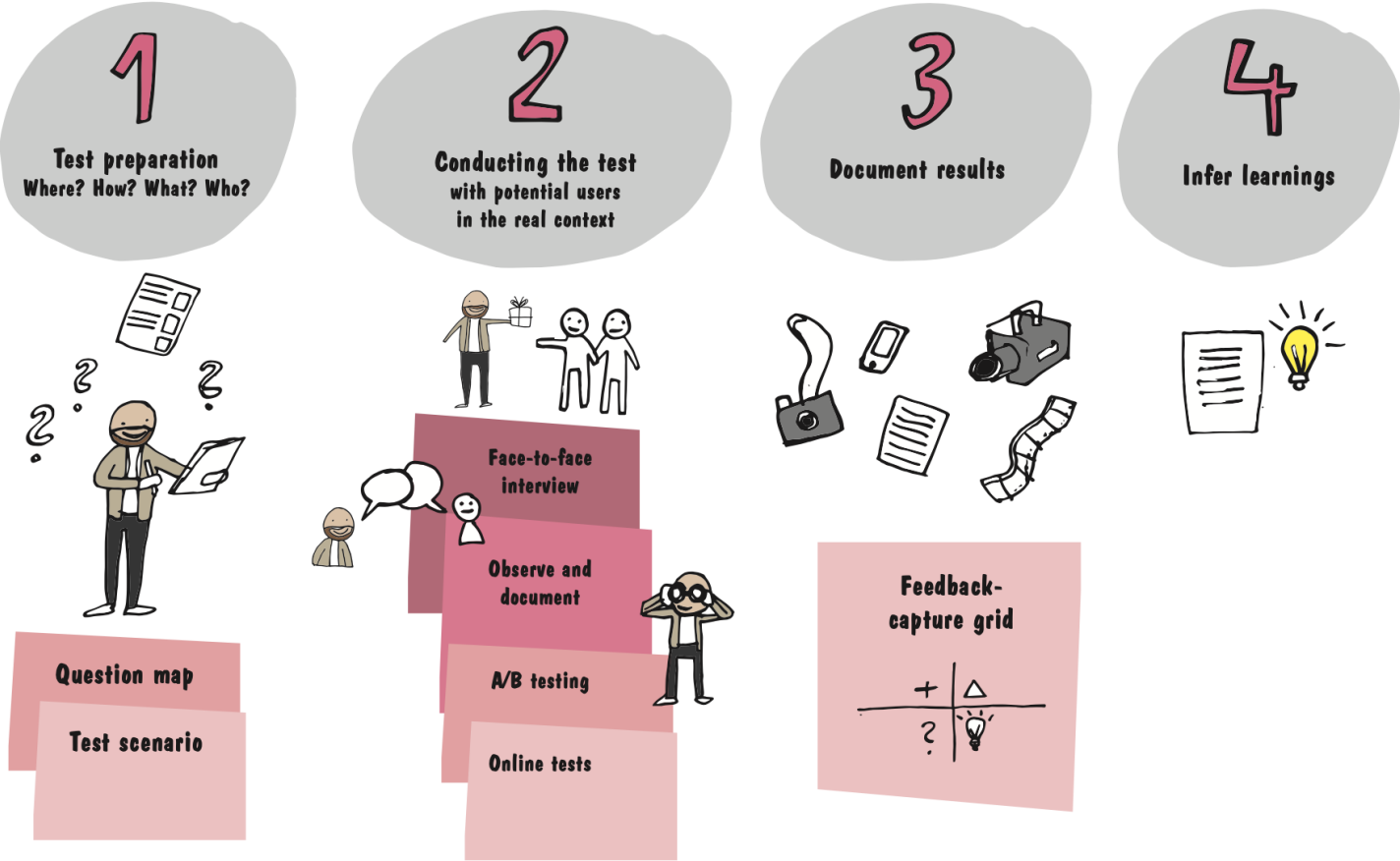
Thus we come to the **third principle** of prototyping:

It's a never-ending story: Prototyping means to iterate, iterate, and iterate still again.



# TEST

A test can be broken down into four steps:



# TEST: A/B TESTING

- A/B testing merupakan strategi marketing test untuk membandingkan dua konten yang lebih diminati pelanggan
- Metode ini kemudian diadopsi oleh design thinking untuk membandingkan dua prototype
- A/B testing dapat dilakukan dengan media online maupun offline

