

# Paradigma Sistem

#### Materi 2:

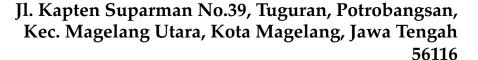
Persona

Dosen pengampu:

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



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





### PARADIGMA SISTEM

### Capaian Pembelajaran Paradigma Sistem:

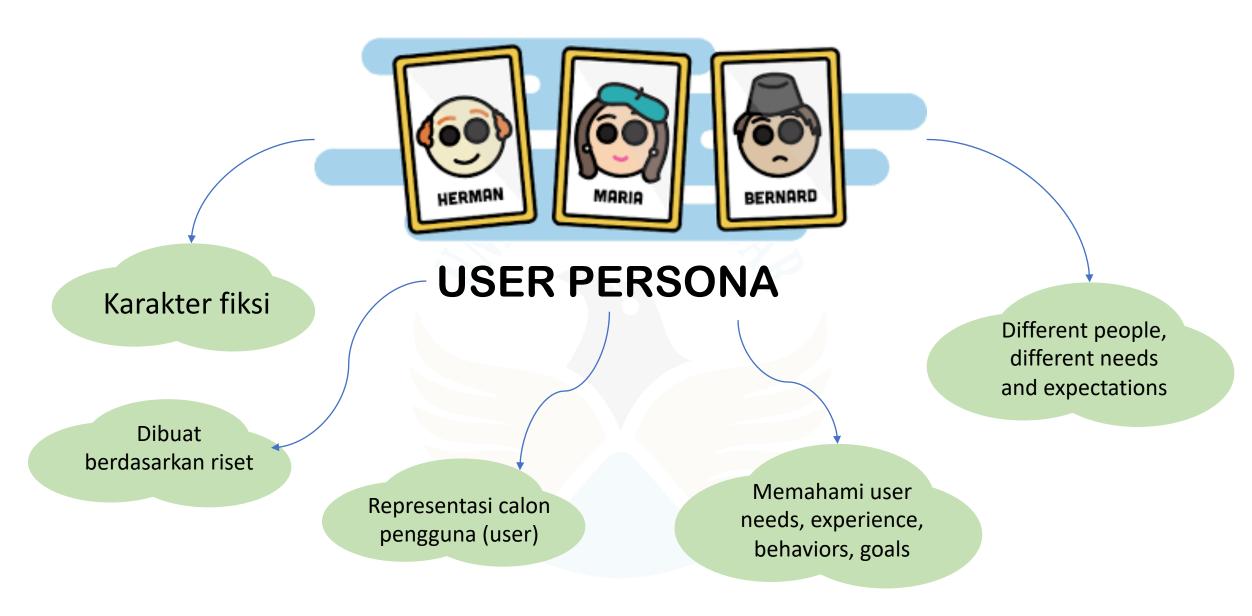
**CPL07** Mahasiswa mampu menggunakan pemikiran logis dan kritis dalam menelaah informasi dan data dalam ruang lingkup bidang Teknologi Informasi

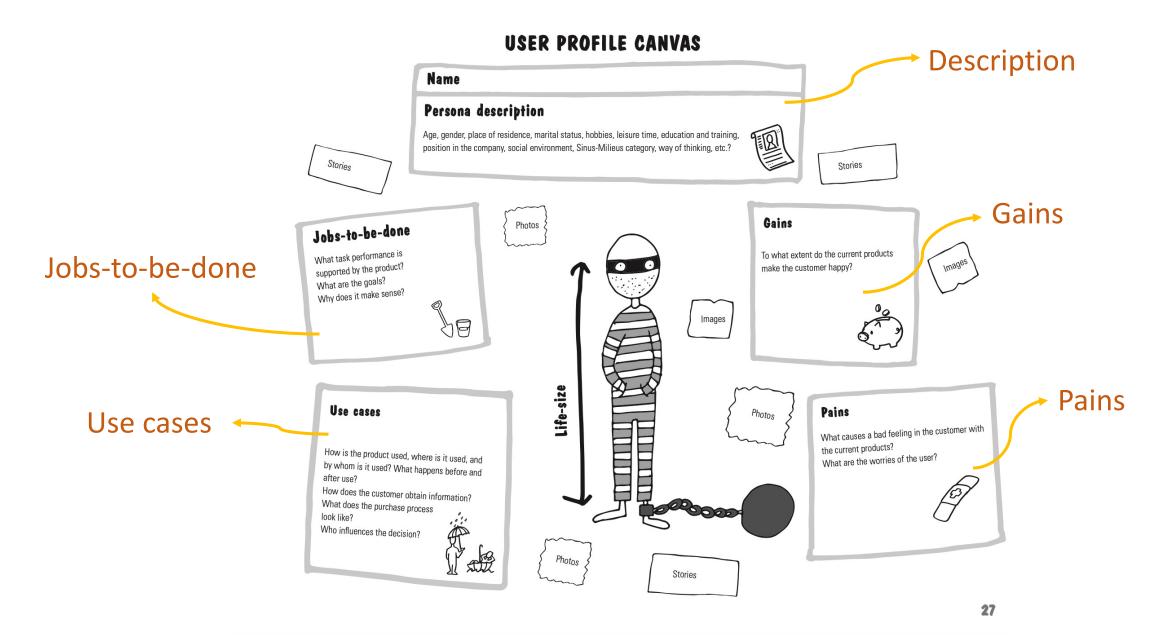
Sub-CPMK (070101) Mahasiswa mampu memahami paradigma dalam pengembangan sistem dan sistem computing

### **Pokok Bahasan**

- Create a persona
- Empathy map
- Revie the persona: AIEU tips
- Hook Framework
- Jobs to be done Framework
- How to develop persona
- Future user

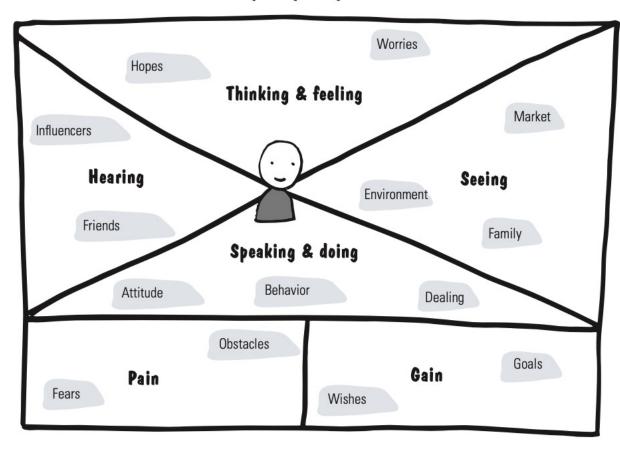






### **Empathy Map**

### **Empathy map**



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

### **Review the Persona**

Activities	What happens? What are the people doing? What is their task? What activities do they carry out? What happens before and after?
Environment	What does the environment look like? What is the nature and function of the space?
Interaction	How do the systems interact with one another? Are there any interfaces? How do the users interact among one another? What constitutes the operation?
Objects	What objects and devices are used? Who uses the objects and in which environment?
User	Who are the users? What role do the users play? Who influences them?

 Framework AEIOU dapat digunakan untuk meninjau kembali persona yang telah didapatkan

### **HOOK's Canvas**

#### The hook canvas

#### Trigger

#### External trigger

- What are the relevant triggers of an action for your various personas?
- What are the external and internal triggers to use your product or your service?

#### Internal trigger

- What does the user want, and how can we make him more effective?
- What existing triggers for an action are generally valid?
- How can we replicate the actions of the user?

#### Investment

 How does our persona release the next action (investment of knowledge or development of a preference for a specific action)?

What possibilities are there to close this loop in a better way?

#### Action

What is the simplest action that our user must perform to be rewarded?

Have we already minimized the effort to such an extent in order to perform the action for the user?

 Hook's Canvas digunakan untuk mencari cara supaya kita bisa memanfaatkan kebiasaan (habit) dari pengguna untuk menggunakan teknologi yang kita kembangkan

### Variable reward

- How is the user rewarded?
- Does the reward develop beyond the original goal?
- Is there a reward for the community and the potential user?

### Jobs-to-be-done Framework

### Jobs-to-be-done, digital



#### When

I take a photograph with my cell phone



#### want to

be able to edit it in an easy and simple manner



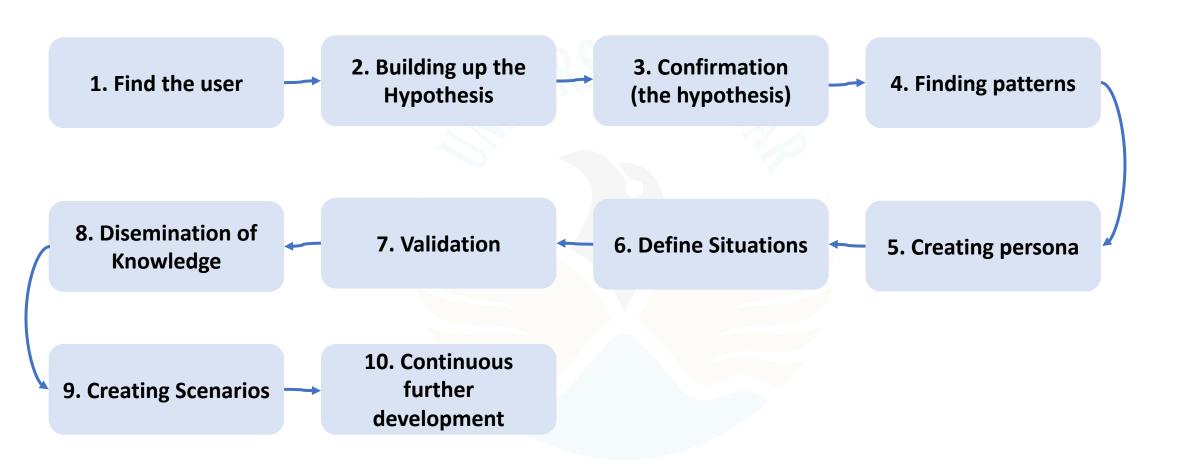
so | can

share it quickly with my friends

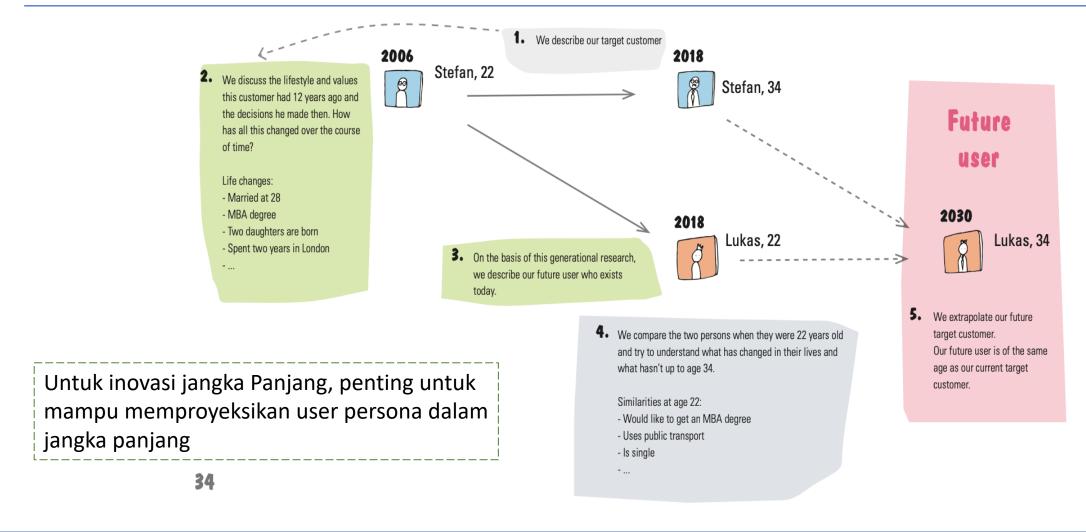


- Jobs-to-be-done framework dapat membantu untuk menentukan fungsi utama dari sebuah teknologi yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna
- Dengan mengetahui hal tersebut dapat meningkatkan penerimaan pengguna dan kepuasan pengguna terhadap teknologi

## **How to Develop Persona**



### **Future Persona**



### **KUIS - 1**

- Anda adalah seorang perangkat desa di Desa Mineral. Pekerjaan sehari-hari Anda adalah merencanakan inovasi di Desa Mineral untuk mengembangkan system yang dapat membantu Mayor Thomas selaku Kepala Desa untuk melihat semua informasi mengenai Desa Mineral yang meliputi: peta Desa Mineral, denah rumah penduduk beserta profil keluarga dan usaha yang dijalankan, laju pertumbuhan penduduk, dan hasil perkebunan dan pertanian.
- Sebelum mengembangkan system, Anda harus menentukan **persona** dari **pengguna potensia**l system anda yaitu: Mayor Thomas, perangkat desa, dan penduduk Desa Mineral.
- Buatlah **user profile canvas** (slide 6) dari ketiga pengguna potensial tersebut sedetail mungkin!