

Case Study - Aplikasi TaskMaster

Sandy Aryadika Widodo

Ringkasan Project



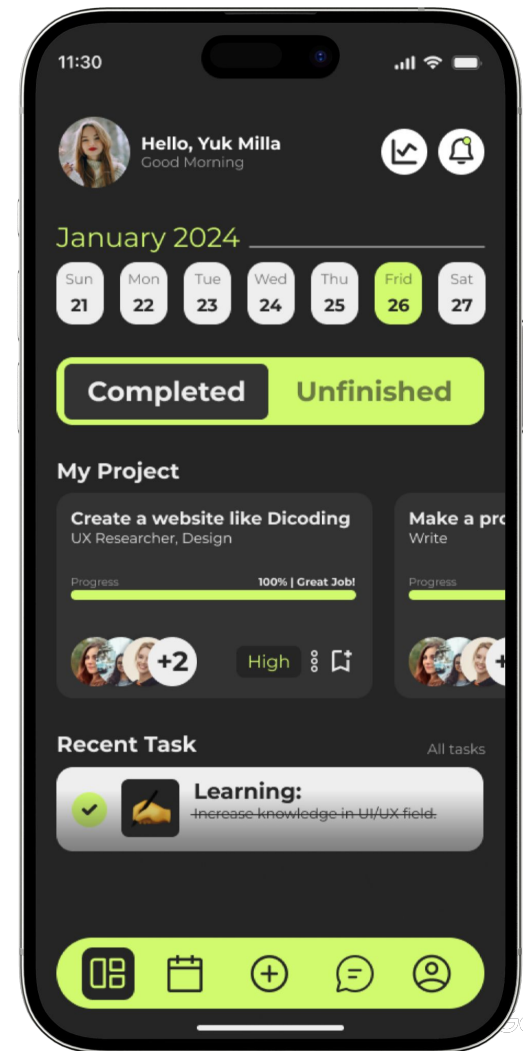
Penjelasan Produk:

Aplikasi inovatif yang dirancang untuk membantu pengguna mengelola waktu dan menyelesaikan tugas dengan lebih efisien. Dengan fokus pada pengalaman pengguna yang intuitif dan fungsionalitas yang kuat, TaskMaster memberikan solusi yang mudah digunakan untuk merencanakan, mengatur, dan mengingat berbagai tugas sehari-hari.



Durasi project:

Minggu, 21 Januari - Jumat, 02 Februari 2024



Ringkasan Project



Masalah:

1. Banyak pengguna mengalami kewalahan menghadapi beban tugas sehari-hari dan kesulitan dalam mengelola dan memprioritaskan pekerjaan.



Tujuan:

1. TaskMaster bertujuan meningkatkan efisiensi pengguna dengan memberikan pengingat yang tepat waktu dan antarmuka yang intuitif.

Ringkasan Project



Posisi:

UX Designer dan Product Manager



Tanggung Jawab:

Membuat user persona, user research, wireframe, dan prototype.

Empathize, Define, & Ideate

- User research
- User persona
- Problem statement
- User journey map
- Brainstorming

Ringkasan User Research



"Saya telah melakukan penelitian pengguna untuk memahami kebutuhan dan tantangan dalam mengelola tugas sehari-hari. Dari wawancara dan survei, ditemukan bahwa banyak pengguna merasa kesulitan dalam memprioritaskan dan mengorganisir tugas mereka serta mengalami kebingungan dengan antarmuka yang rumit pada aplikasi sejenis. Beberapa juga mengeluhkan kekurangan fitur personalisasi dan ketidakmampuan sinkronisasi antar platform."

Opsional : [Link Detail Hasil Survey](#)

User research: pain points

1

Kesulitan Mengelola Tugas

Pengguna merasa kesulitan mengelola dan memprioritaskan tugas mereka sehari-hari.

2

Lupa Tugas Penting

Banyak pengguna sering lupa pada tugas-tugas penting karena kesibukan.

3

Antarmuka Sulit Dimengerti

Antarmuka yang rumit pada aplikasi sejenis menyulitkan pengguna dalam menggunakan fitur-fitur yang seharusnya membantu.

4

Kurangnya Personalisasi

Kurangnya opsi personalisasi membuat pengguna merasa terbatas dalam menyesuaikan aplikasi sesuai kebutuhan mereka.

Persona: Yuk Milla



Yuk Milla

Umur : 17 tahun
Pendidikan : SMA
Domisili : Surabaya
Status Menikah : Single
Pekerjaan : Pelajar

"Saya ingin sukses di sekolah, tapi terkadang sulit membagi waktu antara pelajaran dan hobi. Jadi, saya butuh sesuatu yang membantu saya tetap teratur dan tak lupa pada tugas penting."

Goals

- Membutuhkan solusi yang dapat membantu mengurangi tingkat frustrasi dan meningkatkan efisiensi dalam menjalani rutinitas sehari-hari.

Frustrations

- Yuk Milla sering merasa frustrasi karena sulit memprioritaskan tugas sekolah dan kegiatan ekstrakurikuler yang padat.
- Kesulitan mengelola waktu belajar dengan efektif karena sering lupa pada tenggat waktu tugas.

Yuk Milla adalah seorang pelajar SMA yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler, seperti klub musik dan organisasi sosial di sekolahnya. Ia memiliki keinginan kuat untuk berhasil di sekolah dan mencapai tujuan akademisnya. Yuk Milla sangat menyukai teknologi dan sering menggunakan smartphone untuk berkomunikasi dengan teman-temannya.

User Story: Yuk Milla

USER STORY

Yuk Milla

Sebagai seorang pelajar SMA yang rutin menghadapi jadwal belajar, ujian dan kegiatan ekstrakurikuler

role pengguna

Saya dapat menyesuaikan pengaturan pengingat tugas di Aplikasi TaskMaster

keinginan pengguna

supaya bisa mendapatkan pengingat yang sesuai dengan preferensi dan jadwal saya.

manfaat

User Journey Map: Yuk Milla

Goal: Menggunakan TaskMaster untuk mengatur jadwal pelajaran dan tugas sekolah dengan efisien.

Link User Journey

Persona: Yuk Milla (Pelajar SMA)					
Goal: Menggunakan TaskMaster untuk mengatur jadwal pelajaran dan tugas sekolah dengan efisien.					
AKTIVITAS	Periapan Aplikasi	Memilih Menu "Jadwal"	Menentukan Pengaturan Pengingat	Memilih Menu "Tugas"	Mengavaluasi Statistik Kinerja
DETAIL AKTIVITAS	A. Mengunduh dan menginstall aplikasi TaskMaster. B. Membuat akun pengguna dengan menyesuaikan preferensi pribadi.	A. Menyesuaikan dan menambahkan jadwal pelajaran dengan melibatkan opsi warna untuk membedakan mata pelajaran. B. Menggunakan fitur "Prioritas" untuk menandai kegiatan ekstrakurikuler yang memiliki tingkat urgensi tertentu.	A. Mengatur pengingat untuk tugas harian dengan mencakup opsi notifikasi suara dan pop-up. B. Menggunakan fitur pengingat berulang untuk kegiatan rutin, seperti olahraga atau kursus tambahan.	A. Menambahkan dan mengelola tugas sekolah harian dengan menggunakan fitur "Checklist" untuk tugas yang memiliki beberapa langkah. B. Melibatkan kemampuan menandai tugas sebagai "Urgent" atau "Important" untuk memprioritaskan pekerjaan.	A. Melihat statistik harian dan mingguan untuk mengevaluasi waktu belajar. B. Menyelidiki lebih lanjut statistik untuk menemukan pola dan menyesuaikan jadwal jika diperlukan.
PERASAAN/EMOSI PENGGUNA	Antusias dan penasaran untuk mencoba aplikasi baru yang dapat membantu mengatur kehidupan sekolahnya dengan lebih teratur.	Puas dan lega ketika dapat dengan mudah menambahkan dan melihat jadwal pelajarannya, memberikan rasa terorganisir.	Senang dan lega karena dapat menyesuaikan pengaturan pengingat sesuai kebutuhan dan preferensi pribadinya.	Puas dan merasa terorganisir ketika dapat dengan mudah menambahkan dan mengelola tugas sekolah harian.	Bersemangat dan bangga melihat kemajuan belajarnya, memberikan kepuasan dan motivasi untuk terus meningkatkan diri.
PELUANG IMPROVISASI	Menambahkan fitur panduan singkat atau tutorial interaktif untuk membantu pengguna baru lebih cepat akrab dengan fungsi dan fitur Aplikasi TaskMaster.	Menambahkan opsi untuk melihat jadwal mingguan atau bulanan, memberikan fleksibilitas dalam tampilan jadwal.	Mengintegrasikan opsi suara pengingat yang lebih personal, seperti pilihan nada atau suara yang disukai pengguna.	Mengembangkan fitur "Tugas Bersama" yang memungkinkan siswa bekerja sama pada tugas dan proyek sekolah.	Menghadirkan fitur "Rencana Belajar" yang dapat membuat jadwal studi berdasarkan analisis statistik kinerja.

Problem Statement

PROBLEM STATEMENT

Yuk Milla adalah seorang siswi SMA
nama karakteristik pengguna
yang membutuhkan solusi untuk mengorganisir jadwal pelajarannya dan mengelola tugas sekolah dengan lebih efisien
kebutuhan pengguna
karena keterbatasan waktu dan kompleksitas tugas yang semakin meningkat.
alasan

Brainstorming dengan HMW

“HMW meningkatkan kejelasan dan daya tarik antarmuka pengguna (UI) dalam aplikasi TaskMaster?”

- 1 Menyederhanakan menu utama untuk meningkatkan navigasi.
- 2 Menyesuaikan skema warna untuk meningkatkan kontras dan keterbacaan.
- 3 Menambahkan ikon atau label pada fitur utama untuk mempermudah identifikasi.
- 4 Menyertakan tutorial interaktif saat pertama kali pengguna menggunakan aplikasi.

Competitive Audit: Detail

- 1 Google Calendar : Menonjolkan integrasi yang kuat dengan ekosistem Google, Fokus pada manajemen jadwal dan pengingat acara, Kemampuan untuk membuat acara dengan informasi terkait.
- 2 Microsoft To Do : Terintegrasi dengan ekosistem Microsoft, memberikan keuntungan bagi pengguna yang menggunakan produk Microsoft lainnya, Fitur "My Day" untuk merencanakan tugas harian dengan ringkas, Menyediakan pengalaman pengguna yang serupa di berbagai platform.
- 3 Trello : Pendekatan manajemen proyek berbasis papan kanban yang intuitif, Kemampuan berkolaborasi secara tim dengan mudah pada satu platform, Desain visual yang sederhana namun memungkinkan pengguna menyesuaikan papan kerja.
- 4 Todoist : Menonjolkan kesederhanaan dan efisiensi dalam manajemen tugas, Sistem tag dan label memberikan fleksibilitas dalam pengorganisasian, Integrasi yang luas dengan aplikasi dan layanan pihak ketiga.

Competitive Audit: Detail

Google Calendar	<ul style="list-style-type: none"> + Antarmuka yang bersih dan intuitif. + Integrasi yang kuat dengan layanan Google lainnya. + Dukungan untuk berbagai tampilan jadwal seperti mingguan, bulanan, dan tahunan. - Beberapa pengguna mungkin merasa fitur personalisasi terbatas. - Tampilan widget di layar utama mungkin kurang fleksibel. 	<ul style="list-style-type: none"> + Integrasi dengan Google Meet untuk menghubungkan rapat langsung dari kalender. + Fitur "Goals" untuk membantu pengguna menetapkan dan mencapai tujuan pribadi. - Kustomisasi warna dan tampilan mungkin terbatas. 	<ul style="list-style-type: none"> + Tersedia di berbagai platform, termasuk Android, iOS, dan web. - Beberapa pengguna melaporkan kesulitan memahami cara menggunakan beberapa fitur. 	<ul style="list-style-type: none"> + Alur penggunaan yang intuitif untuk membuat, mengedit, dan mengelola acara. - Beberapa pengguna merasa sistem pengingat dapat ditingkatkan. 	<ul style="list-style-type: none"> + Navigasi sederhana dengan tata letak yang bersih. - Beberapa pengguna merasa terkadang kesulitan mencari fungsi tertentu. 	<ul style="list-style-type: none"> + Desain yang konsisten dengan identitas merek Google, sederhana dan ramah pengguna. - Beberapa pengguna merasa desainnya terlalu minimalis. 	<p>konsisten dengan identitas merek Google, sederhana dan ramah pengguna. Beberapa pengguna merasa desainnya terlalu minimalis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Deskripsi acara yang dapat diisi dengan detail, memberikan gambaran yang baik. - Beberapa pengguna merasa kurangnya opsi deskripsi yang kreatif.
Microsoft To Do	<p>CUKUP</p> <ul style="list-style-type: none"> + Antarmuka yang bersih dengan desain yang konsisten dengan aplikasi Microsoft lainnya. + Kemudahan integrasi dengan layanan Microsoft lainnya, seperti Outlook dan Microsoft 365. + Pilihan tema yang memungkinkan pengguna menyesuaikan tampilan. - Beberapa pengguna menginginkan lebih banyak opsi kustomisasi untuk penataan tugas. - Beberapa fitur mungkin memerlukan akun Microsoft 365 untuk penggunaan penuh. - Tidak selalu memberikan pengalaman 	<p>CUKUP</p> <ul style="list-style-type: none"> + Integrasi yang kuat dengan aplikasi dan layanan Microsoft lainnya. + Pengguna dapat menyusun tugas dengan mudah menggunakan fitur "My Day". - Beberapa 	<p>BAGUS</p> <ul style="list-style-type: none"> + Tersedia di berbagai platform, termasuk Android, iOS, dan web. + Ketersediaan offline untuk tugas. - Beberapa pengguna melaporkan kesulitan dalam menavigasi 	<p>CUKUP</p> <ul style="list-style-type: none"> + Alur penggunaan yang mudah, memungkinkan pengguna membuat dan mengelola tugas dengan cepat. - Beberapa pengguna merasa beberapa fitur bisa lebih mudah 	<p>CUKUP</p> <ul style="list-style-type: none"> + Navigasi yang bersih dengan menu yang terorganisir dengan baik. - Beberapa pengguna merasa perlu melakukan beberapa klik untuk mencapai beberapa fitur. 	<p>BAGUS</p> <ul style="list-style-type: none"> + Desain yang konsisten dengan identitas merek Microsoft, memberikan kesan profesional. - Beberapa pengguna menginginkan lebih banyak opsi kustomisasi estetika. 	<p>Gaya bahasa yang jelas dan profesional.</p>	<p>KURANG</p> <ul style="list-style-type: none"> + Deskripsi tugas yang memungkinkan pengguna memberikan detail tambahan. - Beberapa pengguna merasa beberapa opsi deskripsi terbatas.

Starting the design

- Goal Statement
- User Flow
- Digital wireframes

Goal Statement

GOAL STATEMENT

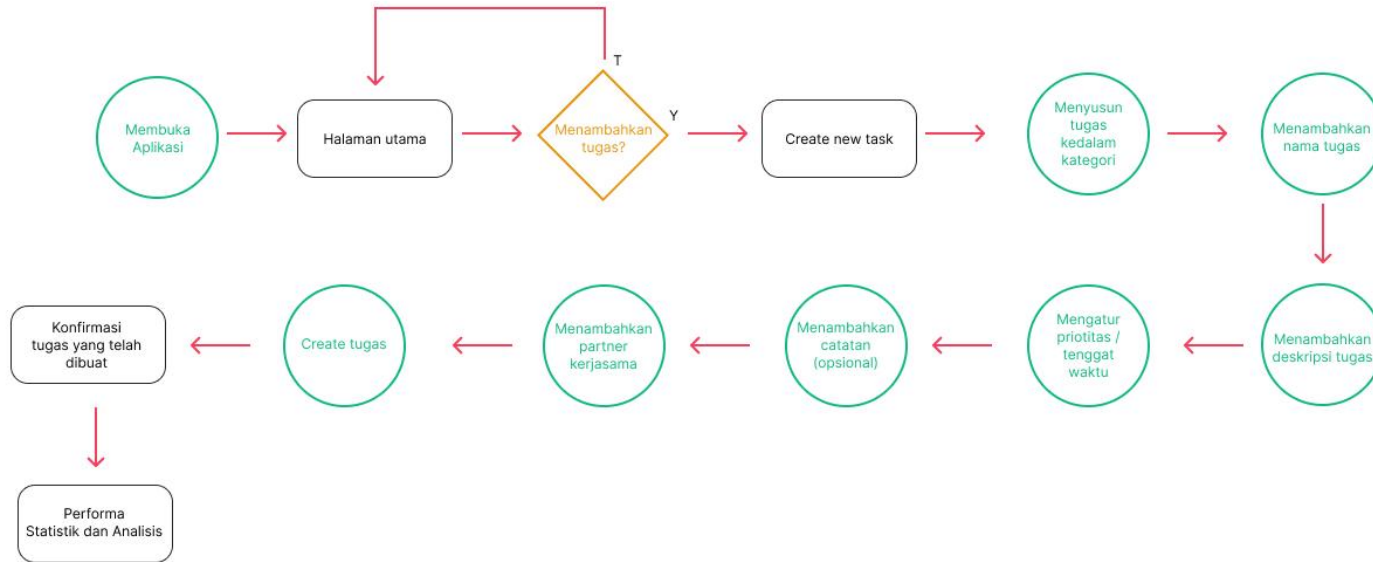
TaskMaster akan membuat pengguna dalam merencanakan, mengatur, dan menyelesaikan tugas-tugas dengan lebih efisien
nama produk aksi spesifik (apa)

yang akan mempengaruhi pekerja dan pelajar dengan memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan fungsionalitas yang kuat,
pengguna yang terpengaruh (siapa)

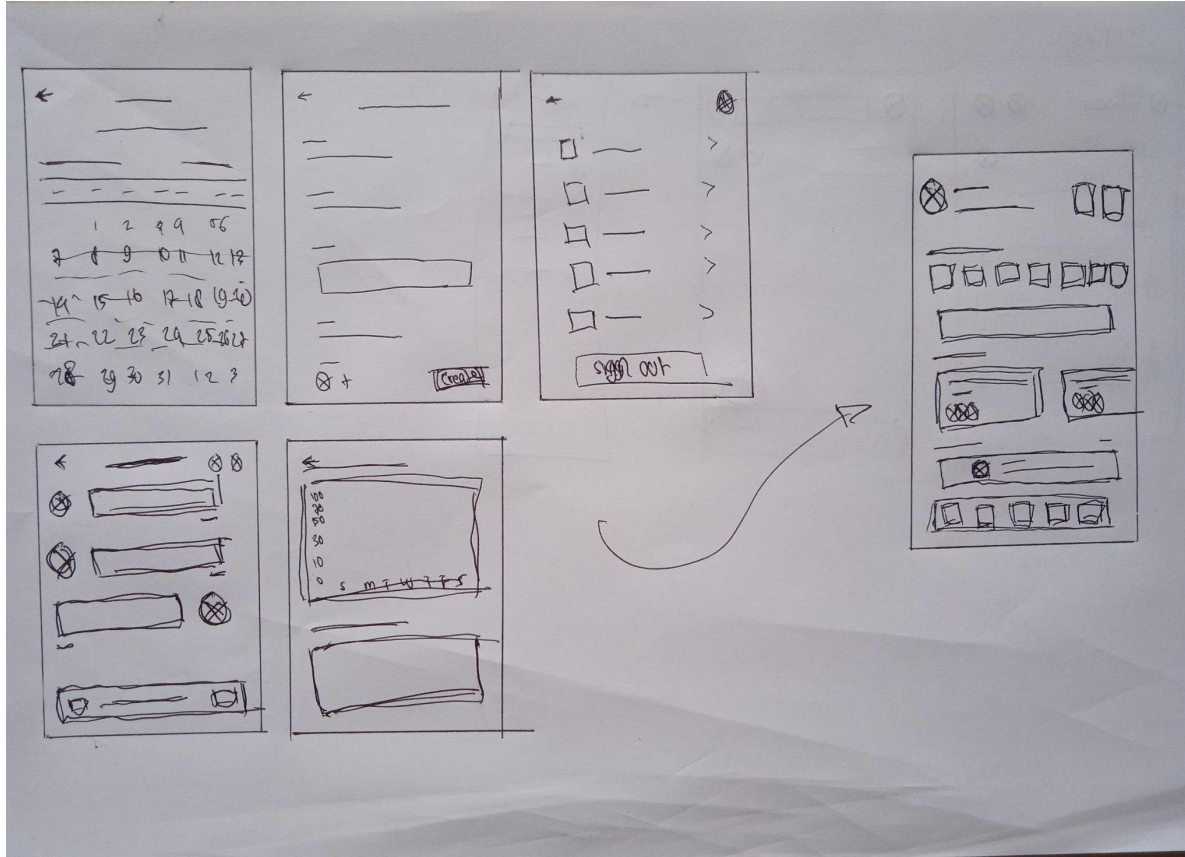
sehingga mereka dapat meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam mengelola waktu dan tugas sehari-hari.
pengaruh positif pada pengguna (mengapa)

Kami akan mengukur efektivitas dengan melalui tingkat kelengkapan tugas, keteraturan dalam menyelesaikan pekerjaan, dan umpan balik positif dari pengguna
cara mengukur

User Flow: Link Detail



Wireframe Kertas (Opsional)



Wireframe Digital

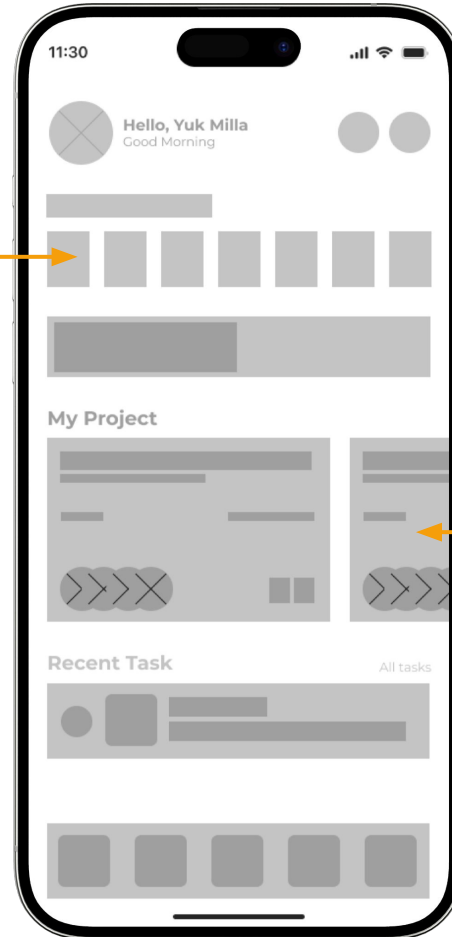


Link Project: [Wireframe Aplikasi TaskMaster](#)

Wireframe Digital

Desain yang minimalis bisa
saya sebut elegan karena
saya sendiri suka sekali
dengan aplikasi yang ui nya
simple

User dengan
mudah melihat
tanggal secara
live



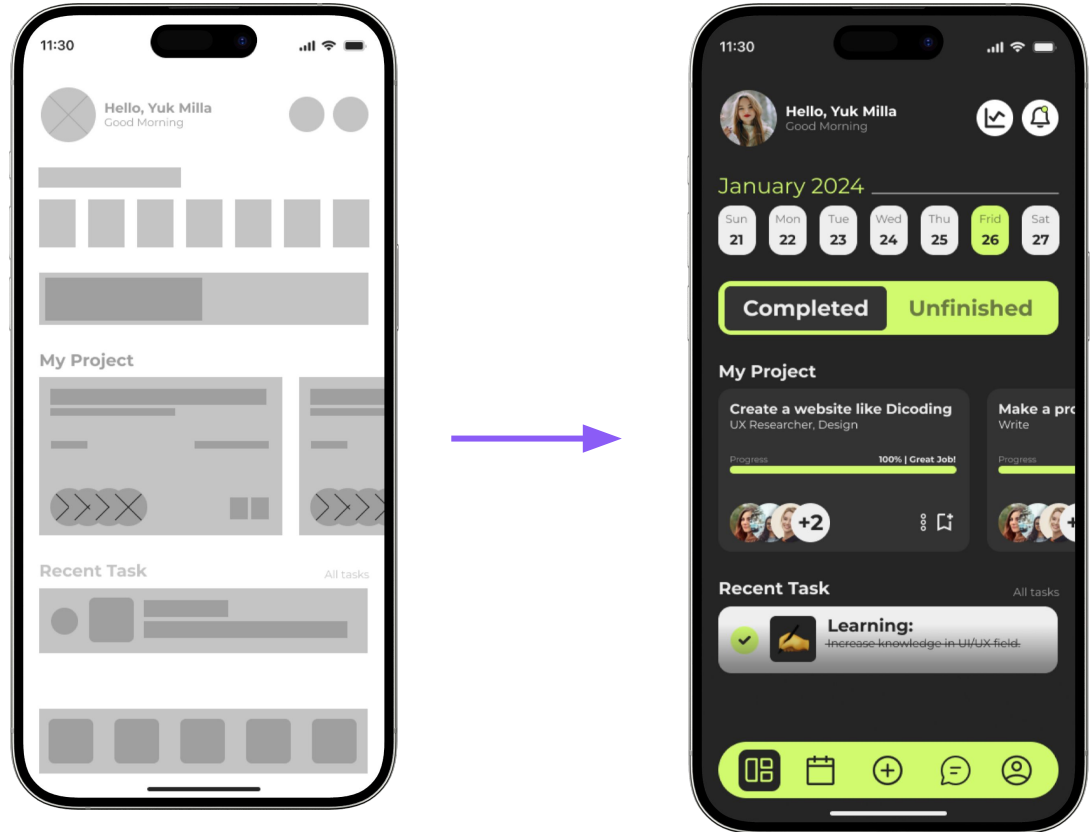
Disamping ini
ada list project
secara team
dan terdapat
user bagian
apa didalam
project
tersebut

Mockup & Prototype

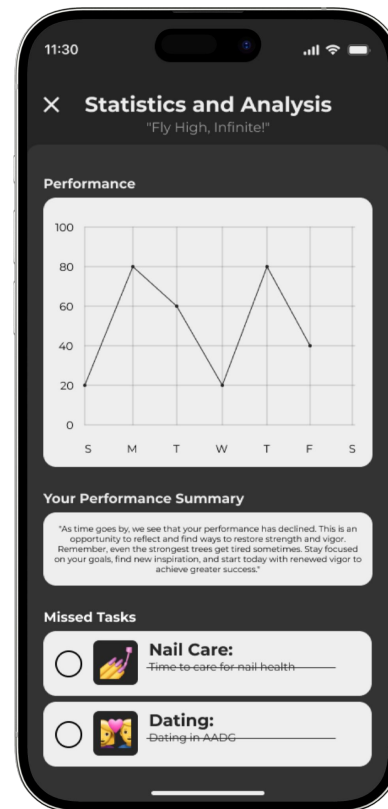
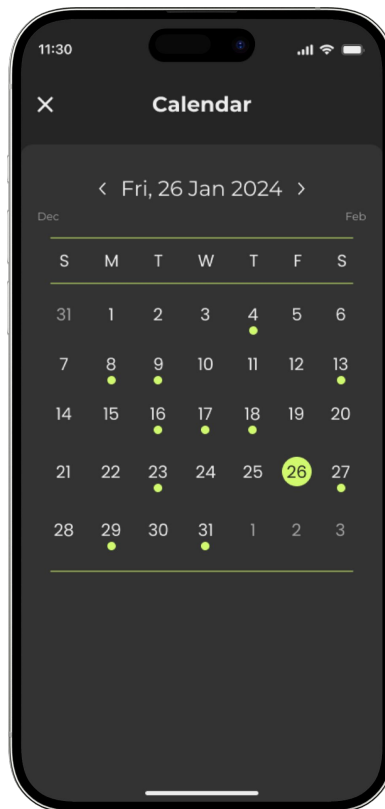
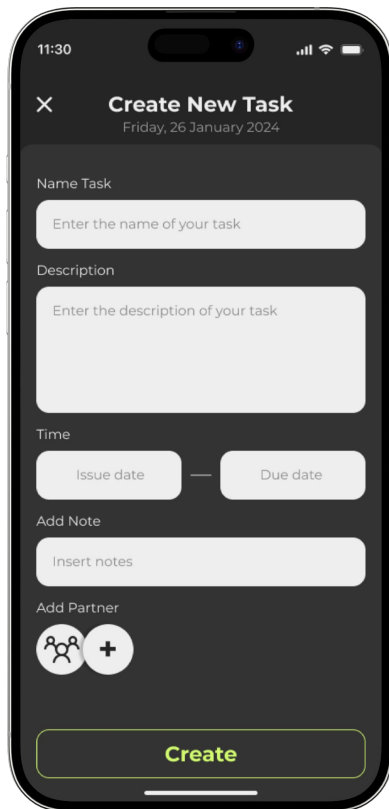
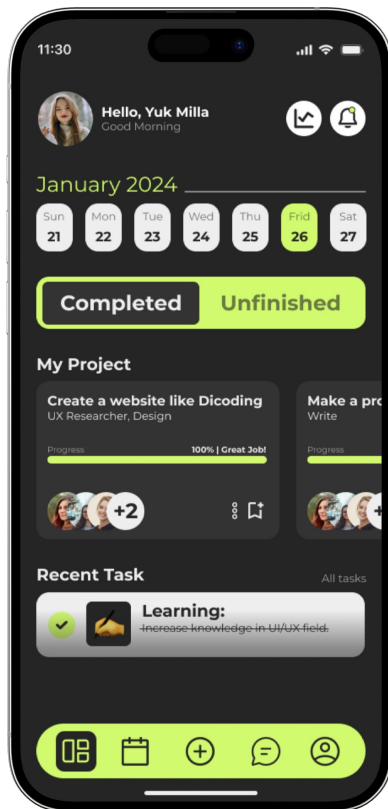
- Mockup
- Design System
- Pertimbangan Aksesibilitas
- High-fidelity prototype

Mockup

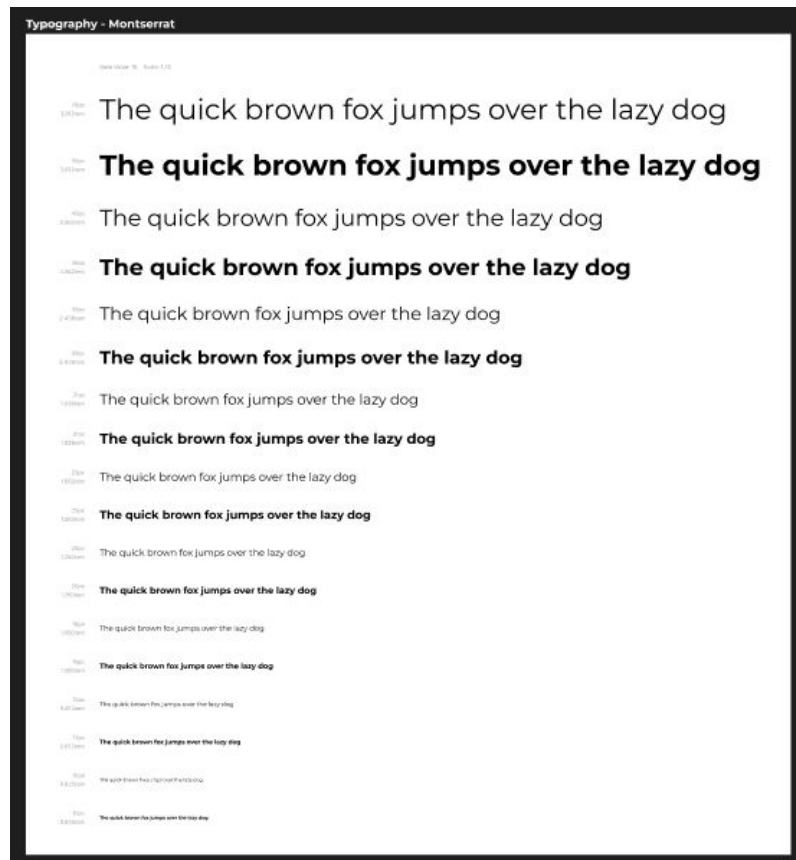
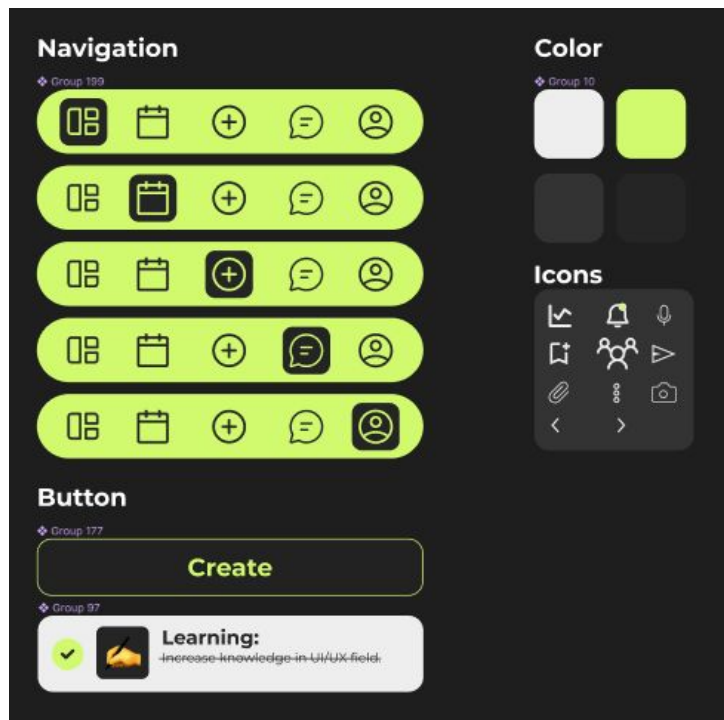
Pemanfaatan space di
berbagai object menjadi
ruang dashboard terlihat
memiliki UI friendly



Mockup: High-fidelity



Design System: [Link](#)



Pertimbangan Aksesibilitas

1

Mengaplikasikan teks dan latar belakang memiliki kontras yang mencukupi

2

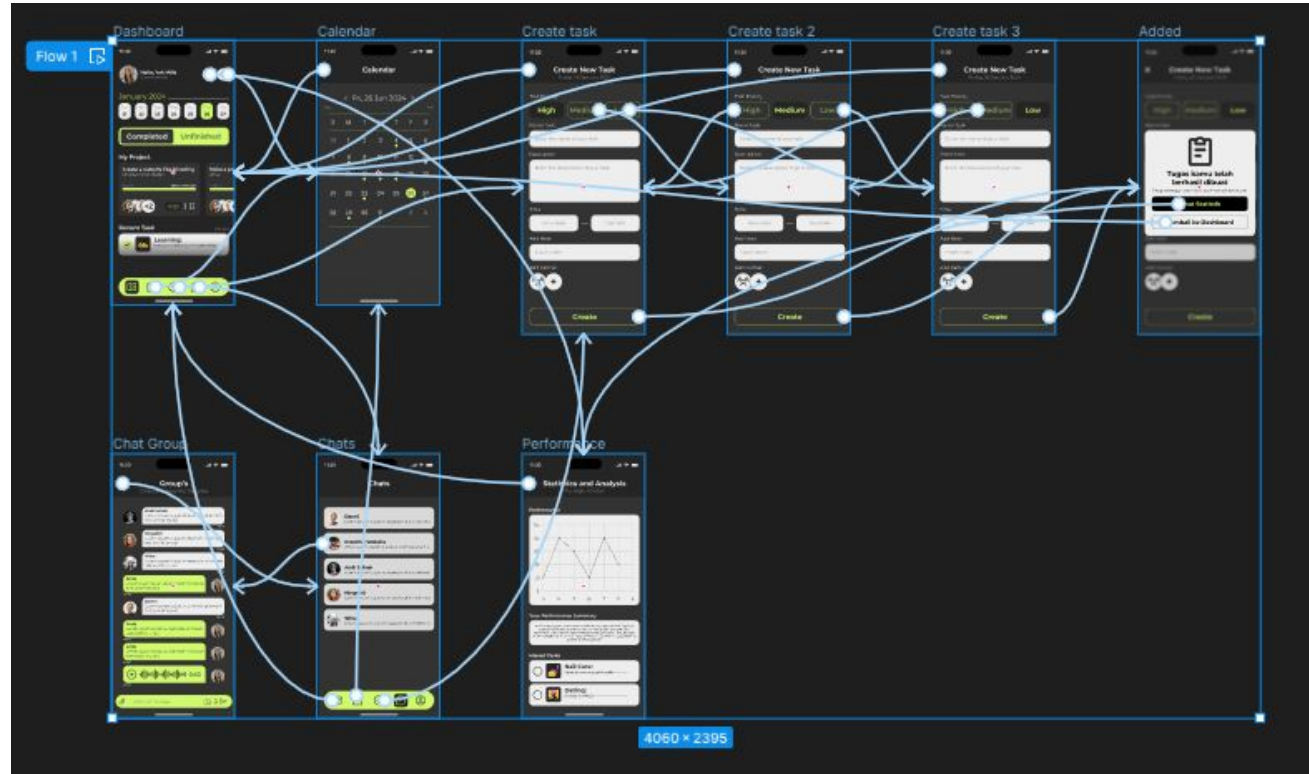
Menggunakan heading dan navigasi yang jelas untuk memudahkan pengguna.

3

Memastikan aplikasi dapat menangani perubahan resolusi dan perbesaran tampilan.

High-fidelity prototype

High-fidelity prototype



UX Research & Testing

- Usability Study Plan
- Insight Hasil Test
- Modifikasi Desain Berdasarkan Insight

Usability Study Plan: Detail

Perencanaan UX Research — TaskMaster

Latar Belakang	<ul style="list-style-type: none">Latar belakang dilakukannya riset adalah untuk memahami secara mendalam pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi TaskMaster. Riset ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, harapan, dan hambatan pengguna dalam manajemen tugas, membantu meningkatkan desain antarmuka, serta memastikan aplikasi memberikan nilai tambah yang optimal bagi penggunaanya.
Tujuan Riset	<ul style="list-style-type: none">Mendapatkan wawasan mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas aplikasi TaskMaster.
Pertanyaan Utama	<ul style="list-style-type: none">Bagaimana tingkat keterlibatan dan kepuasan pengguna saat menggunakan TaskMaster untuk manajemen tugas?Adakah hambatan atau kesulitan tertentu yang dialami pengguna dalam berinteraksi dengan antarmuka aplikasi?Apakah terdapat fitur tertentu yang diharapkan oleh pengguna namun belum ada dalam TaskMaster, dan bagaimana fitur tersebut dapat memberikan nilai tambah?
Key Performance Indicator (KPI)	<ul style="list-style-type: none">Waktu menyelesaikan tugas.Tingkat keberhasilan dalam penggunaan fitur.Tingkat kesalahan atau kebingungan dalam antarmuka.Tingkat retensi pengguna dan penggunaan berulang.
Metodologi	<ul style="list-style-type: none">Unmoderated usability studyWaktu : 25 - 27 Januari 2024Tempat : online

Partisipan	<ul style="list-style-type: none">Individu dari berbagai latar belakang dan juga menggunakan aplikasi seperti TaskMaster
Skrip	<ul style="list-style-type: none">Pendahuluan: Sebagai seorang pengguna TaskMaster, yang berfokus pada manajemen tugas dan produktivitas, Anda ingin merencanakan dan mengelola tugas dengan efisien. Dengan TaskMaster, harapan Anda adalah meningkatkan produktivitas dan mencapai tujuan-tujuan sehari-hari. Bagikan pengalaman Anda dalam menggunakan aplikasi ini!Pertanyaan 1: Secara keseluruhan, bagaimanakah tampilan dari desain aplikasi ini? Apakah ada hal-hal tertentu yang menurut Anda perlu diperbaiki atau ditingkatkan?
	<ul style="list-style-type: none">Pertanyaan 2: Seberapa mudah Anda melihat dan menambahkan tugas baru pada halaman utama (dashboard)? Adakah elemen atau fitur yang membingungkan atau sulit diakses?Pertanyaan 3: Apakah ada masukan untuk tampilan halaman utama (dashboard)? Apakah ada informasi yang kurang atau fitur yang mungkin bisa ditambahkan untuk membuat pengelolaan tugas lebih baik?Pertanyaan 4: Seberapa mudah Anda menetapkan prioritas dan tenggat waktu untuk tugas yang baru dibuat? Adakah hambatan atau kesulitan yang Anda alami dalam mengatur tugas?Pertanyaan 5: Apakah deskripsi dan detail tambahan untuk setiap tugas sudah memenuhi kebutuhan Anda? Apakah ada informasi yang kurang atau perlu lebih dijelaskan?Pertanyaan 6: Seberapa mudah Anda menghapus atau mengubah detail dari sebuah tugas? Adakah fitur atau opsi yang mungkin membuat proses ini lebih efisien?Pertanyaan 7: Apakah ada masukan untuk tampilan halaman detail tugas? Apakah ada elemen yang kurang jelas atau perlu disempurnakan?Pertanyaan 8: Bagaimana pengalaman Anda saat melihat statistik dan analisis kinerja pribadi? Apakah ada elemen yang membingungkan atau sulit diinterpretasikan?

Usability study: Insight

Usability Study dilakukan secara Unmoderated dengan fokus pada efisiensi penggunaan fitur penjadwalan tugas dalam aplikasi TaskMaster. Sebanyak 10 partisipan dipilih secara acak untuk mengevaluasi seberapa mudah mereka dapat membuat, mengatur, dan mengelola tugas menggunakan aplikasi.

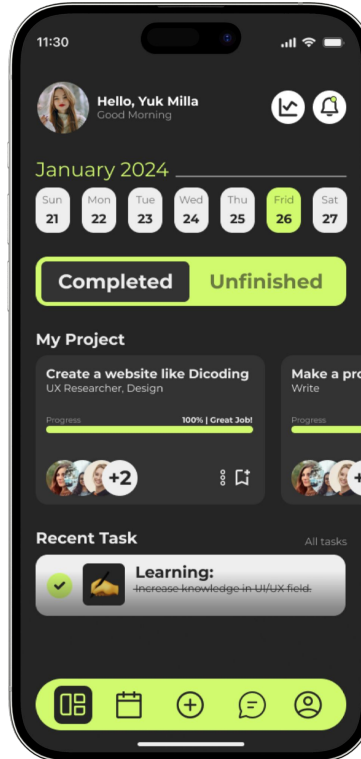
Insight

- 1 Ternyata beberapa pengguna membutuhkan penanda untuk mana yang lebih diprioritaskan.
- 2 Beberapa pengguna kesulitan mengkonfigurasi pengingat.
- 3 Pengguna menekankan kebutuhan untuk menambahkan fitur prioritas tinggi.

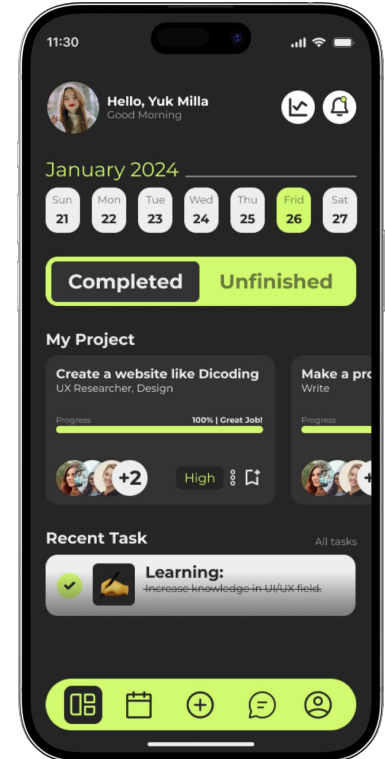
Modifikasi Desain

Menambahkan prioritas di dalam project yang tertera di samping adalah "High".
Jadi project tersebut memiliki prioritas tertinggi

Sebelum usability study



Setelah usability study



Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Dampak:

Dengan desain yang telah dibuat, diharapkan TaskMaster dapat memberikan pengguna pengalaman yang lebih intuitif dan efisien dalam manajemen tugas. Melalui umpan balik positif pengguna, saya berharap dapat terus meningkatkan aplikasi ini, memperluas basis pengguna, dan membantu lebih banyak orang mencapai produktivitas yang optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka.



Pelajaran yang Didapat:

Dari studi kasus ini, saya memahami pentingnya mendengarkan pengguna dan merancang antarmuka yang intuitif. Pelajaran ini menekankan perlunya iterasi berkelanjutan untuk pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Langkah selanjutnya

1

Melakukan evaluasi lanjutan untuk mendapatkan umpan balik detail dan memperbaiki area yang memerlukan peningkatan.

2

Menambahkan fitur baru berdasarkan umpan balik pengguna untuk meningkatkan kinerja dan daya guna aplikasi.

3

Melakukan optimasi lebih lanjut pada antarmuka pengguna untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih efisien dan intuitif.

Let's connect!



Terima kasih telah melihat hasil karya saya pada proyek TaskMaster. Saya sangat terbuka untuk berkolaborasi, menerima umpan balik, atau menjawab pertanyaan Anda. Jangan ragu untuk menghubungi saya melalui informasi kontak yang tertera di bawah ini.

Email : aryadikawidodo0@gmail.com

Behance : [Sandy Aryadika](#)

Dribbble : [Sandy Aryadika](#)

Terima Kasih!