

CARA MEMBUAT DONAT KENTANG

1. Berikut adalah masalah pengguna:

"Sayas ingin menggunakan aplikasi, tetapi saya adalah orang yang gagap teknologi"

Bentuk pertanyaan How Might We yang tepat adalah...

A. Bagaimana caranya kita membantu pengguna agar dapat menggunakan aplikasi kita walau belum terbiasa dengan teknologi?

B. Bagaimana caranya pengguna menjadi melek teknologi?

C. Bagaimana agar aplikasi kita laku di pasaran?

D. Apakah user kita adalah orang yang belum terbiasa dengan teknologi?

2. Berikut merupakan perbedaan UI dan UX, **kecuali**...

A. UI berfokus pada visual, UX berfokus pada interaksi pengguna

B. UI berfokus pada alur penggunaan, UX berfokus pada penelitian

C. UI berfokus pada tampilan antar muka, UX berfokus pada pengalaman pengguna

D. UI adalah User interface, UX adalah User Experience

3. Untuk membuat teks di Figma, kita dapat menggunakan tool....

A. Shape Tool

B. Pen Tool

C. Text Tool

D. Frame

4. Anggaplah kamu ingin membuat user flow untuk pengguna yang ingin membeli produk di shopee secara online Apa langkah pertama?

A. Mengetik nama produk di search bar

B. Mengunduh resi Shopee

C. Membandingkan produk 1 sama lainnya

D. Memeriksa rating dan review produk

5. Berikut adalah masalah pengguna:

"Saya kesulitan membaca rute KRL"

Bentuk pertanyaan How Might We yang tepat adalah...

A. Bagaimana cara kita membaca rute KRL yang tepat?

B. Bagaimana caranya kita membantu pengguna agar lebih mudah membaca rute KRL yang tepat?

C. Bagaimana cara mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam penggunaan transport KRL?

D. Apa solusi terbaik untuk masalah rute KRL pengguna?

6. Manakah pertanyaan yang paling tepat dan to the point untuk ditanyakan kepada responden yang memiliki masalah dalam membeli kacamata.....

A. Apa yang Anda cari dalam desain kacamata?

B. Apa kesulitan utama yang Anda hadapi saat membeli kacamata?

C. Berapa besar minus pada mata kanan dan kiri Anda?

D. Apa warna favorit Anda untuk bingkai kacamata?

7. "Saya tidak punya banyak waktu untuk masak"

Data tersebut termasuk ke bagian empathy map....

A. Say

B. Think

C. Do

D. Feel

8. Tahapan Define dalam proses desain adalah untuk

A. Empathize

B. Ideate

C. Prototyping

D. Test

9. Apa yang dimaksud dengan bagian Feel dalam Empathy Map?

A. Apa yang dikatakan pengguna

B. Apa yang dipikirkan pengguna

C. Apa yang dilakukan pengguna

D. Apa yang dirasakan pengguna

10. "Siswa merefresh website setiap web mengalami trouble"

Data tersebut termasuk ke bagian empathy map....

A. Say

B. Think

C. Do

D. Feel