

# BSquare apps

---

Achmad Ramadhan

# Ikhtisar proyek



## Produk:

Aplikasi yang membantu pengguna untuk menemukan barang untuk disewa, dipinjam, atau berbagi barang dengan tujuan untuk menghemat atau mengurangi pemborosan dengan barang yang tidak terlalu sering digunakan



## Durasi proyek:

Juli 2023 – Agustus 2023

Pratinjau dari desain akhir yang dipilih.

# Ikhtisar proyek



## Permasalahan:

Masukkan satu hingga dua kalimat tentang bagaimana seseorang menemukan barang yang dibutuhkan untuk sekali pakai? atau barang yang tidak digunakan lagi?



## Tujuan:

Membantu menemukan barang untuk disewa, dipinjam atau berbagi barang antar pengguna aplikasi

# Ikhtisar proyek



## Peran saya:

UX Designer Designing an app Bsquare



## Tanggung jawab:

riset pengguna, *wireframing*, pembuatan prototipe, low and high- fidelity prototyping, conducting usability studies, accounting for accessibility, and iterating on design

# Memahami pengguna

- Riset pengguna
- Persona
- Pernyataan masalah
- Peta *user journey*

# Riset pengguna: ringkasan



Saya melakukan wawancara dan membuat peta empati untuk memahami para pengguna yang berkaitan dengan rancangan saya dan kebutuhan mereka. Kelompok pengguna utama yang diidentifikasi melalui penelitian adalah seseorang yang aktif dalam penggunaan barang jangka pendek dan membutuhkan barang para pengguna mengungkapkan kesulitannya mendapatkan barang yang dibutuhkan untuk menunjang aktivitasnya dalam sekali pakai atau sulit menemukan seseorang yang mau menerima barang tidak terpakai

# Riset pengguna: poin-poin/titik masalah

1

Waktu

2

Aksesibilitas

3

Kegunaan

# Persona: Nama

## Pernyataan masalah:

Rian seorang profesional di bidang pemasaran dengan jadwal yang sibuk. Ia sering bepergian dan menghadiri acara-acara sosial, namun ia tidak ingin menghabiskan banyak uang untuk membeli barang-barang yang hanya digunakan sesekali.



Rian

**Age:** 31

**Education:** Sarjana Ekonomi

**Hometown:** Depok

**Family:** Hidup Sendiri

**Occupation:** Eksekutif  
Pemasaran

*“menggunakan aplikasi peminjaman barang yang dapat membantunya menemukan penyewa terpercaya”*

## Goals

- Ingin menyewa barang-barang yang jarang digunakan dengan mudah dan cepat.
- Menghemat uang dengan tidak perlu membeli barang-barang yang hanya digunakan sesekali.
- Menemukan barang berkualitas dan terpercaya untuk disewa.

## Frustrations

- Sulit menemukan tempat penyewaan barang di sekitar yang lengkap dan terpercaya.
- Menghabiskan banyak waktu dan energi untuk mencari informasi tentang penyewaan barang.
- Mengalami kesulitan dalam memperoleh barang dengan harga yang terjangkau.

Rian adalah seorang profesional di bidang pemasaran dengan jadwal yang sibuk. Ia sering bepergian dan menghadiri acara-acara sosial, namun ia tidak ingin menghabiskan banyak uang untuk membeli barang-barang yang hanya digunakan sesekali. Rian mencari solusi yang praktis dan efisien untuk menyewa barang-barang tersebut di area sekitar tempat tinggal atau acara yang sedang dihadiri. Ia ingin memiliki akses mudah ke berbagai barang yang dibutuhkannya.



# Peta *user journey*

Memetakan perjalanan pengguna untuk Rian dalam menyewa barang untuk acara sosial atau kebutuhan pribadinya

## Persona: Rian

Goal: Menyewa Barang untuk acara sosial atau kebutuhan pribadi

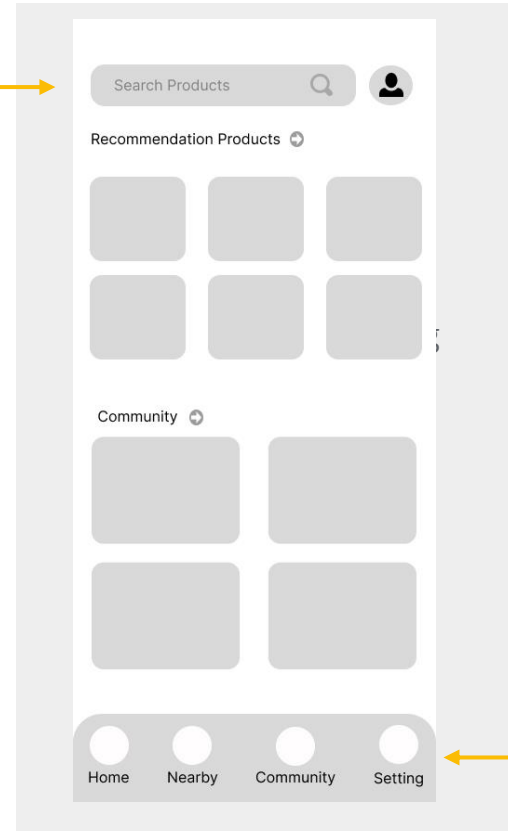
ACTION	Mencari Barang	Mengunjungi Pihak Penyewa	Tahap Penyewaan	Tahap Pengembalian
TASK LIST	Tasks A. Bertanya dengan lingkungan sekitar B. Mencari penyewa	Tasks A. Mendatangi Pihak Penyewa B. Melihat Barang	Tasks A. Melakukan Pengecekan B. bertanya apakah barang disewa atau boleh dipinjam	Tasks A. Mengantarkan Barang B. Melihat Kesepakatan Pengembalian
FEELING ADJECTIVE	Antusias dan Kesulitan	Khawatir Kecewa jika barang tidak sesuai	Antusias Senang jika barang dapat dipinjam tidak mengeluarkan biaya	Lega
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Menemukan secara cepat	Meningkatkan informasi	Penjelasan yang jelas	Menyediakan konfirmasi pengembalian



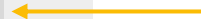
# Wireframe digital

Saat fase desain awal berlanjut, saya memastikan bahwa layar didesain berdasarkan umpan balik dan temuan dari penelitian pengguna.

Fitur Pencarian untuk memudahkan pengguna mencari barang yang dibutuhkan



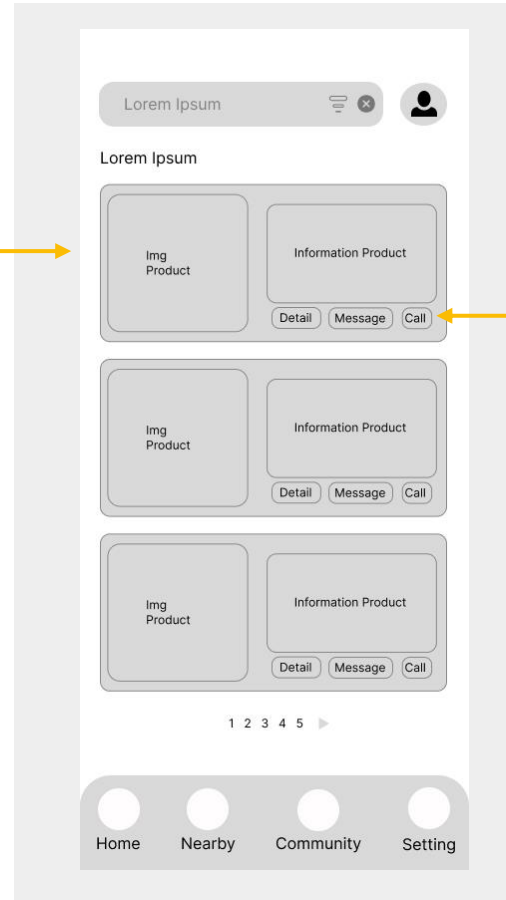
Tombol yang berada di bawah memudahkan pengguna dan tidak membingungkan letaknya



# Wireframe digital

Tampilan yang minimalis  
memungkinkan pengguna  
lebih cepat paham dan  
tidak kebingungan saat  
menggunakan aplikasi

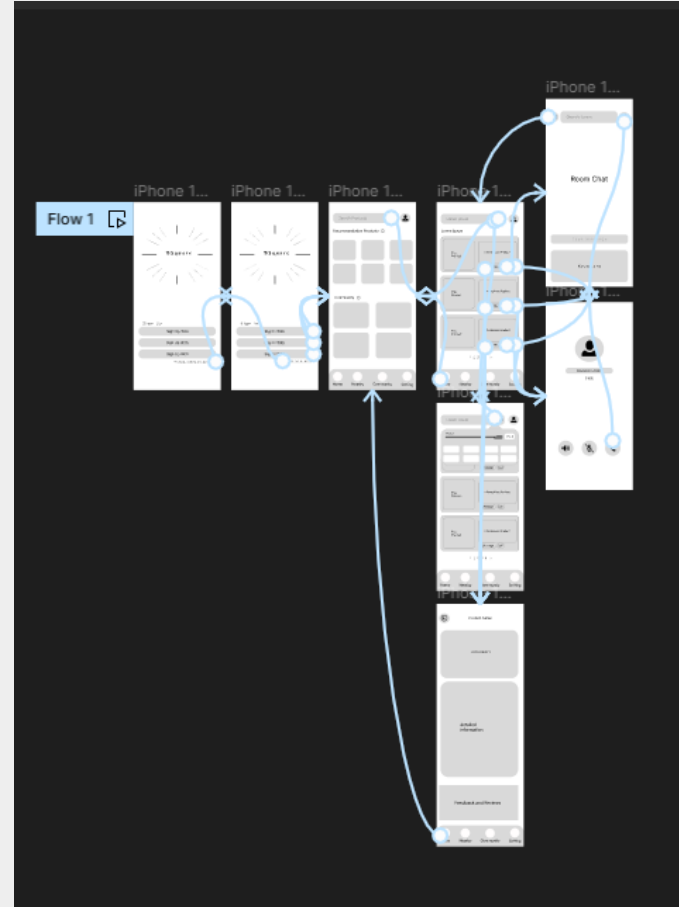
Hasil dari  
produk yang  
dicari  
pengguna yang  
terdapat  
gambar,  
informasi



Fitur  
Komunikasi  
langsung,  
memudahkan  
pengguna  
untuk  
menghubungi  
pemilik barang

## Prototype *low-fidelity*.

Dengan menggunakan set *wireframe* digital yang telah selesai, saya membuat prototipe *low-fidelity*. Alur pengguna utama yang saya hubungkan adalah mencari barang, melihat informasi barang, komunikasi langsung dengan pemilik



# Studi *usability*. temuan

Tuliskan pengantar singkat tentang studi *usability* yang dilakukan dan temuan Anda.

## Temuan tahap 1

- 1 Pengguna menginginkan filter untuk mengatur jarak maksimum yang diinginkan pengguna

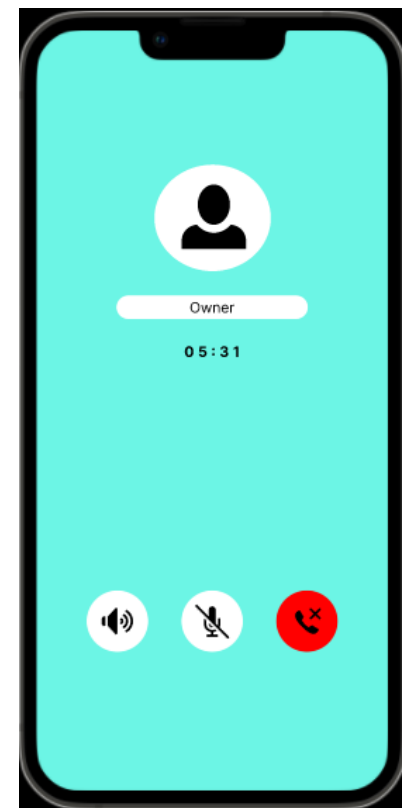
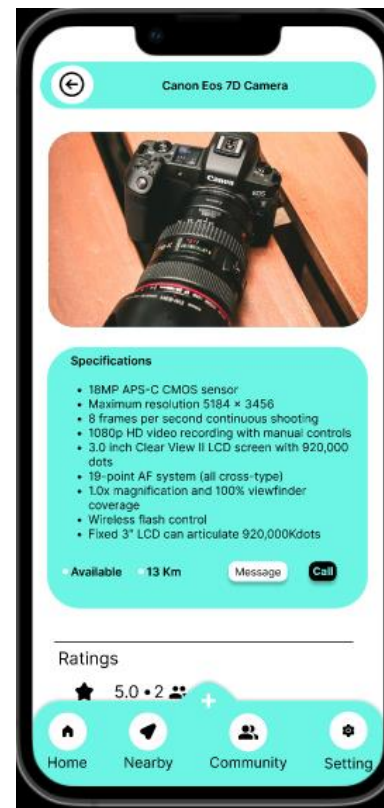
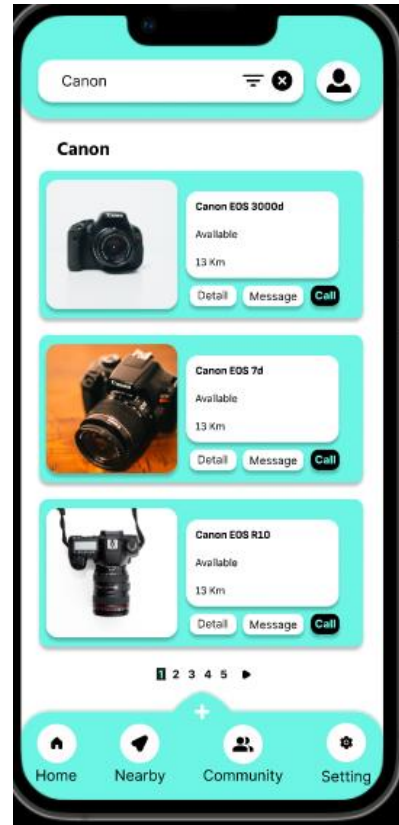
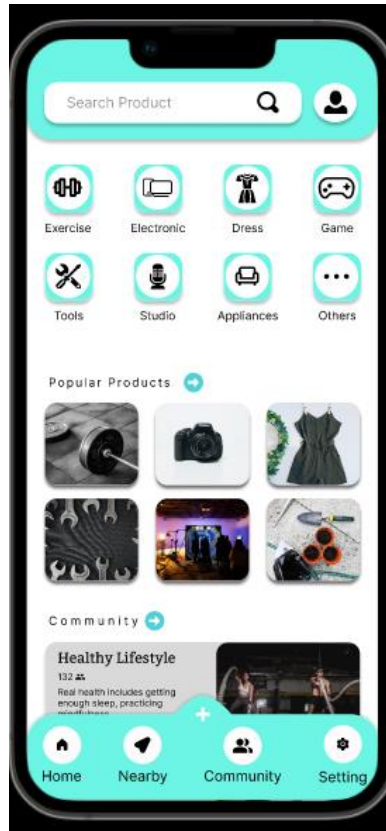
## Temuan tahap 2

- 1 Informasi yang detail memberikan informasi yang berguna untuk pengguna dan adanya review atau feedback

# Menyempurnakan desain

- Maket
- Prototipe *high-fidelity*.
- Aksesibilitas

# Maket







# Pertimbangan aksesibilitas

1

Menggunakan Ikon untuk mempermudah Navigasi

2

Fitur fitur yang mudah dipahami untuk membantu pengguna

# Rencana ke depan

---

- Pelajaran Penting
- Langkah berikutnya

# Pelajaran Penting



## Dampak:

Aplikasi ini membuat pengguna berpikir bahwa aplikasi BSquare membantu dalam menemukan barang untuk jangka pendek atau berbagi barang yang tidak terpakai.

Satu kutipan umpan balik dari seorang rekan:

*"Dengan aplikasi ini, saya dapat menemukan barang yang saya butuhkan saat acara social yang hanya dipakai dalam sekali. Dan itu sangat membantu ."*



## Apa yang saya pelajari:

Saat mendesain aplikasi BSquare, saya belajar bahwa ide pertama untuk aplikasi ini hanyalah awal dari proses. Studi *usability* dan umpan balik sejawat mempengaruhi setiap iterasi desain untuk aplikasi.

# Langkah berikutnya

1

Kembali melakukan studi *usability* untuk memvalidasi apakah poin-poin masalah yang dialami pengguna telah ditangani secara efektif.

2

Melakukan lebih banyak penelitian pengguna untuk menentukan kebutuhan dan hal-hal baru lainnya yang dibutuhkan.

Terima kasih!