

BreadBox

Platform Penjualan Roti Berbasis Mobile

Diandara Tresya Haniva

Project overview



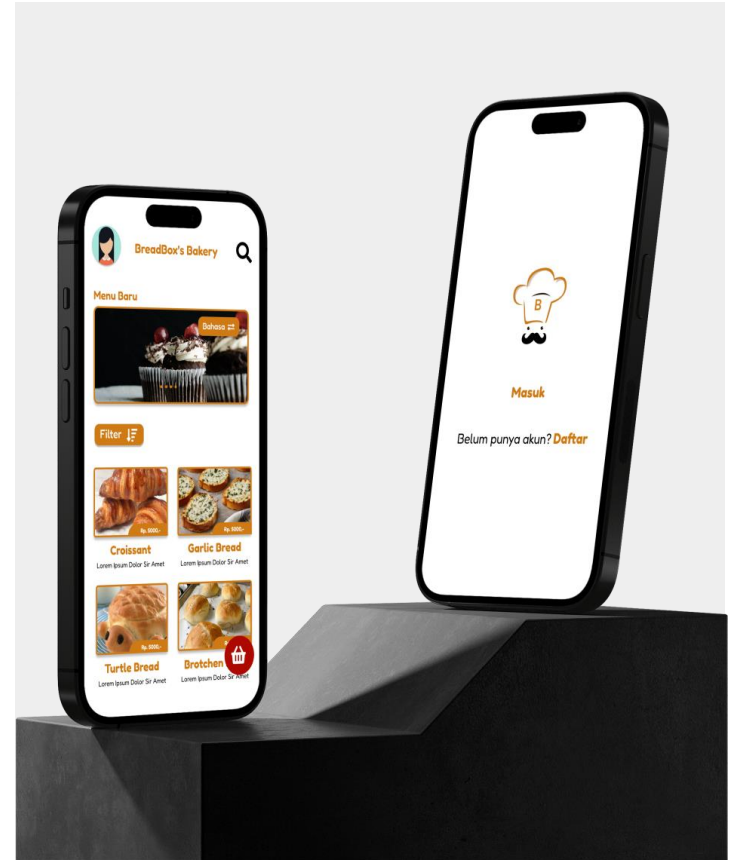
The product:

BreadBox merupakan satu tempat yang lengkap untuk menemukan berbagai jenis roti berkualitas. Aplikasi ini menghadirkan kemudahan bagi pelanggan untuk menemukan dan membeli roti favorit mereka.



Project duration:

Juni 2023 – Agustus 2023



Project overview



The problem:

Pelanggan toko roti yang berada di dalam dan luar kota kesulitan dalam menjangkau informasi terkait produk dan melakukan pemesanan apabila tidak langsung datang ke lokasi karena pemasaran online nya masih dilakukan melalui media sosial. Proses pembayaran juga dinilai masih kurang aman dan kurang efisien.



The goal:

Tujuan proyek ini adalah agar toko BreadBox dapat mudah dijangkau oleh siapa saja dan dimana saja, calon pembeli akan memiliki fleksibilitas dalam menjangkau produk yang mereka inginkan dan memudahkan proses transaksi.

Project overview



My role:

UX Designer



Responsibilities:

Melakukan riset pengguna, pembuatan *wireframe*, pembuatan prototipe, dan melakukan *usability study*.

Understanding the user

- User research
- Personas
- Problem statements
- User journey maps

User research: summary



Saya melakukan wawancara dan membuat peta empati untuk memahami para pengguna yang berkaitan dengan perancangan produk. Kelompok pengguna utama yang teridentifikasi melalui riset adalah orang dewasa yang berumur sekitar 22 – 45 tahun. Dari riset yang telah dilakukan diketahui bahwa masalah yang dihadapi pengguna adalah kesulitan dalam menjangkau produk yang mereka inginkan, karena keterbatasan dari informasi yang dapat diketahui terkait produk yang dijual, dan sulitnya melakukan pemesanan dari luar kota. Permasalahan lainnya juga terkait pembayaran yang masih dilakukan tanpa bantuan aplikasi sehingga masih kurang aman dan riskan untuk mengalami penipuan.

User research: pain points

1

Transaksi Produk

Pelanggan kesulitan untuk melakukan pemesanan produk dari luar kota, sehingga harus mengunjungi toko

2

Informasi Produk

Pelanggan kesulitan untuk mengetahui harga dan ketersediaan stok dari setiap produk yang dijual di media sosial.

3

Efisiensi

Transaksi yang dilakukan melaui media sosial masih kurang efisien

4

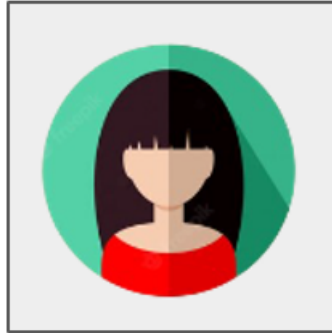
Pembayaran

Transaksi yang dilakukan melalui media sosial dinilai masih kurang aman

Persona: **Fuji**

Problem statement:

Fuji merupakan seorang mahasiswa semester akhir yang membutuhkan sebuah aplikasi untuk melakukan pemesanan roti di tempat favoritnya secara cepat karena harus mengerjakan tugas – tugas kuliahnya sebelum deadline.



Fuji

Usia: 22

Pendidikan: Sarjana

Kota asal: Bandung

Anggota keluarga: Single

Pekerjaan: Mahasiswa

"Roti disini adalah favorit saya, namun sulit untuk dibeli karena stok selalu habis dan admin slow respon"

Tujuan

- Dapat membeli roti di toko favoritnya
- Dapat mengetahui stok roti di toko favoritnya
- Dapat melakukan transaksi dengan cepat

Frustrasi

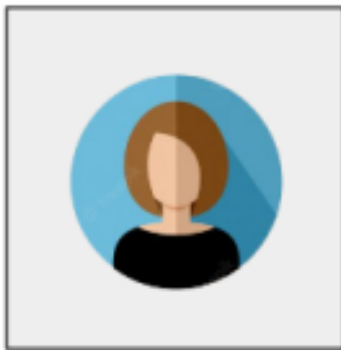
- Sulit untuk membeli roti di toko favoritnya karena selalu kehabisan stok
- Saat menanyakan produk, admin penjualan slow respon

Fuji merupakan seorang mahasiswa semester akhir yang sibuk. Menurutnya makanan manis merupakan penghilang stress saat berada dibawah tuntutan deadline, sehingga roti menjadi makanan favoritnya, ia menyukai dan telah mencoba banyak sekali jenis roti.

Persona: Miya

Problem statement:

Miya adalah seorang ibu rumah tangga yang membutuhkan informasi lengkap terkait setiap produk yang ingin ia beli karena harus mempertimbangkan setiap pengeluarannya perbulan.



Miya

Usia: 45
Pendidikan: SMA
Kota asal: Subang
Anggota keluarga: Anak dan Suami
Pekerjaan: Ibu Rumah Tangga

"Setiap roti yang diunggah di internet terlihat enak dan menarik, namun saya khawatir harganya akan mahal"

Tujuan

- Mengetahui harga dari roti yang ingin dibeli

Frustrasi

- Harga roti yang dijual tidak dicantumkan

Miya merupakan seorang ibu rumah tangga. Uang belanja yang diberikan oleh suaminya harus mencukupi kebutuhan keluarga. Sehingga, ia harus mempertimbangkan harga dari apapun yang ia beli.

User journey map: Fuji

Dari User Journey map user Fuji disamping dapat dilihat bahwa aplikasi berguna bagi user karena dapat melakukan pemesanan lebih cepat.

User Journey Map: Fuji

Goal: An easy and quick way to order delicious bread

ACTION	Login/Register	Memilih produk yang ingin dibeli	Melakukan Pemesanan	Order Selesai
TASK LIST	A. Melakukan register dahulu bila belum mempunyai akun B. Melakukan Login C. Selesai	A. Melihat – lihat dan memilih produk yang diinginkan B. Melihat harga produk yang diinginkan C. Menyimpan produk yang disukai	A. Memasukkan produk yang diinginkan ke keranjang B. Mengkonfirmasi pemesanan C. Mengkonfirmasi alamat D. Memilih metode pembayaran	A. Menunggu pesanan diantarkan B. Mengambil pesanan C. Memastikan pesanan sesuai
FEELING ADJECTIVE	Biasa saja, tidak ada kesulitan yang dialami	Senang karena dapat memilih produk dengan mudah dan cepat	Senang karena dapat memesan produk dengan mudah dan cepat	Khawatir pesanan tidak diantarkan
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Sudah Baik	Sudah baik	Sudah Baik	Memberikan fitur untuk melakukan tracking pesanan

User journey map : Miya

User Journey Map: Miya

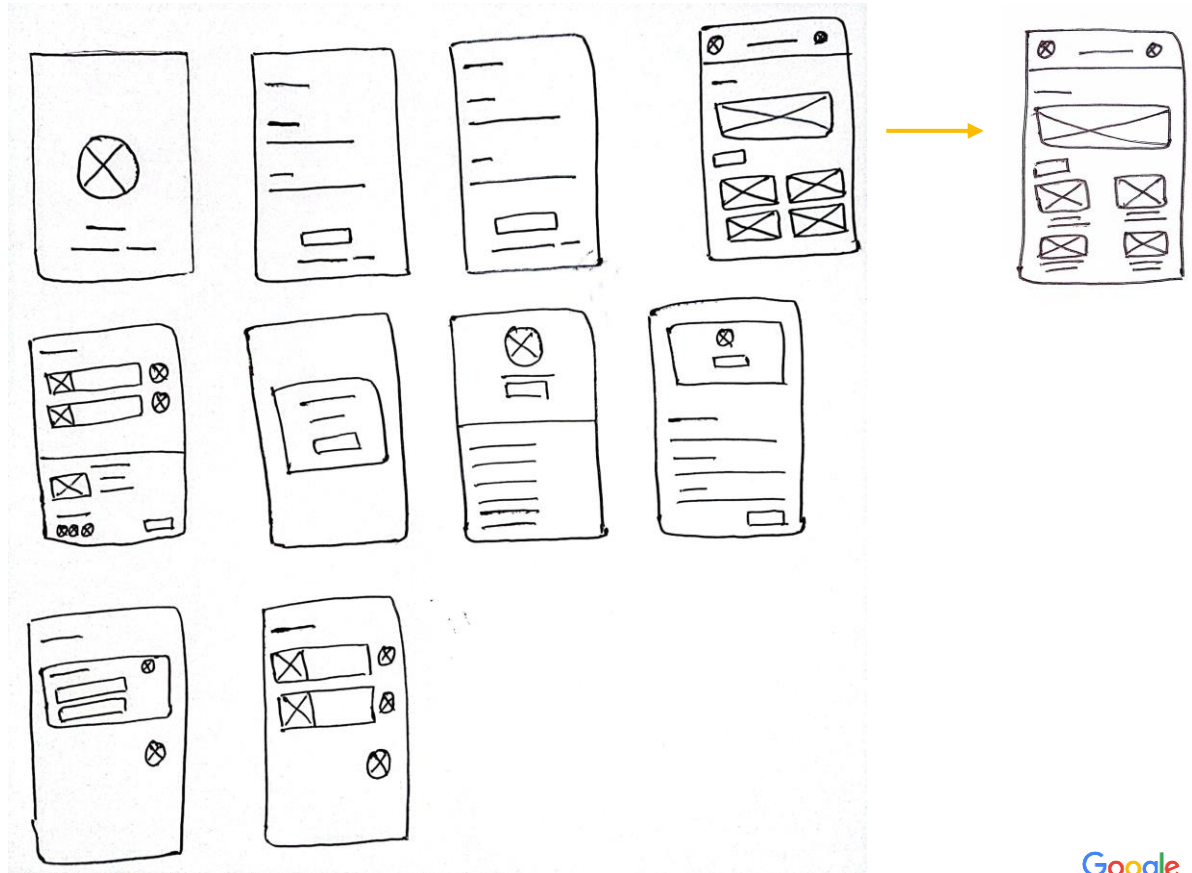
Goal: An easy and quick way to order delicious bread

Dari User Journey map user Miya disamping dapat dilihat bahwa aplikasi berguna bagi user karena memberikan informasi yang diinginkan.

ACTION	Login/Register	Memilih produk yang ingin dibeli	Melakukan Pemesanan	Order Selesai
TASK LIST	A. Melakukan register dahulu bila belum mempunyai akun B. Melakukan Login C. Selesai	A. Melihat – lihat dan memilih produk yang diinginkan B. Melihat harga produk yang diinginkan C. Menyimpan produk yang disukai	A. Memasukkan produk yang diinginkan ke keranjang B. Mengkonfirmasi pemesanan C. Mengkonfirmasi alamat D. Memilih metode pembayaran	A. Menunggu pesanan diantarkan B. Mengambil pesanan C. Memastikan pesanan sesuai
FEELING ADJECTIVE	Biasa saja, tidak ada kesulitan yang dialami	Senang karena terdapat detail informasi produk yang dijual	Kebingungan memilih metode pembayaran yang diinginkan	Khawatir pesanan tidak diantarkan
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Sudah Baik	Sudah baik	Menyediakan pembayaran dari berbagai e-wallet	Memberikan fitur untuk melakukan tracking pesanan

Paper wireframes

Pada Halaman Home telah ditingkatkan dengan menambahkan detail informasi terkait produk



Digital wireframes

Link Digital Wireframe:

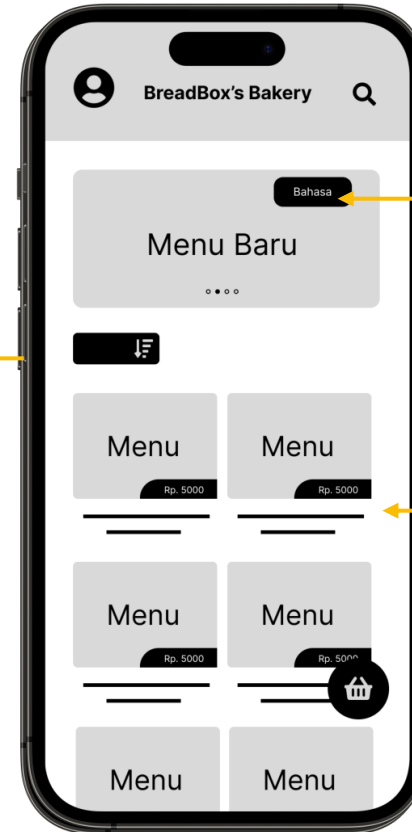
[Wireframe BreadBox](#)



Digital wireframes

Pada halaman Home pengguna dapat memilih produk dengan cepat, dan efisien. Selain itu, pengguna juga dapat melihat detail informasi dari produk yang dijual.

Pada bagian ini pengguna dapat memfilter produk sesuai dengan yang diinginkan



Pada bagian ini pengguna dapat merubah bahasa yang diinginkan

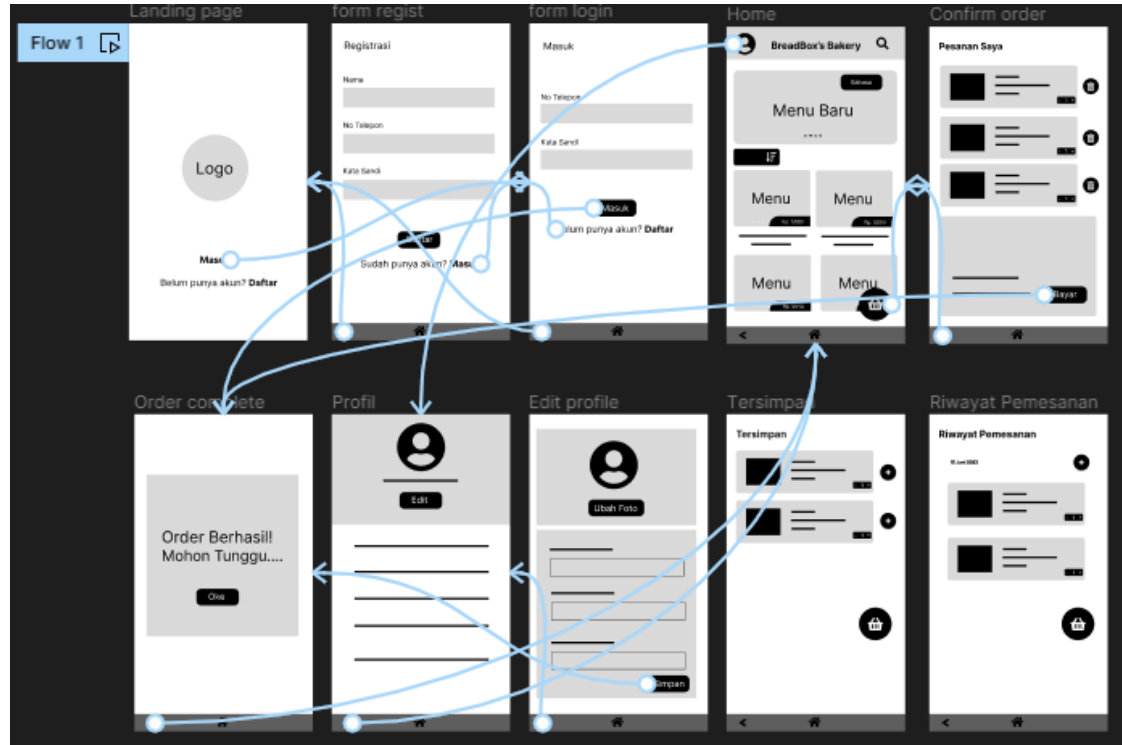
Menampilkan informasi produk

Low-fidelity prototype

Prototype low fidelity menghubungkan aliran pengguna utama dalam memesan produk dalam aplikasi sehingga prototype dapat dipergunakan dalam studi kegunaan dengan pengguna.

Link Low Fidelity Prototype:

[Low Fidelity Prototype BreadBox](#)



Usability study: findings

Beberapa temuan terkait usability berdasarkan observasi yang telah saya lakukan:

Round 1 findings

- 1 Pengguna membutuhkan informasi harga yang secara langsung tertera pada produk
- 2 Membutuhkan menu riwayat pemesanan agar mudah memesan kembali produk
- 3 Membutuhkan menu untuk menyimpan produk agar mudah dalam melakukan pencarian

Usability study: findings

Beberapa temuan terkait usability berdasarkan observasi yang telah saya lakukan:

Round 2 findings

- 1 Aplikasi BreadBox bermanfaat dan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna

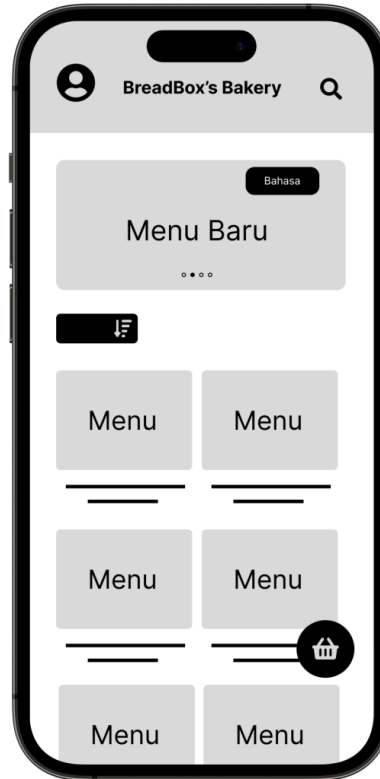
Refining the design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

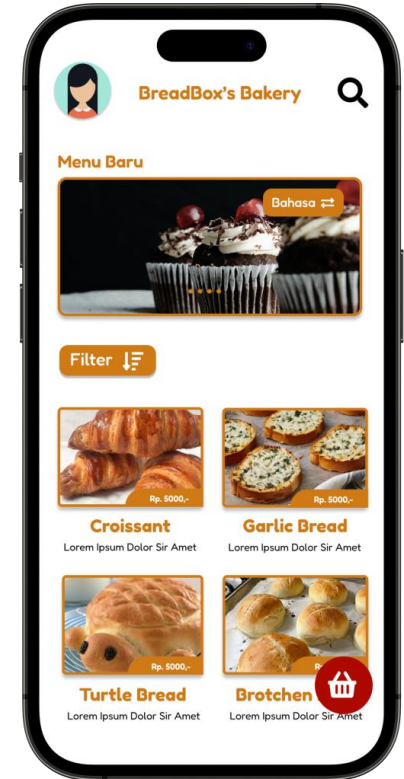
Mockups

Desain awal memungkinkan beberapa penyesuaian, setelah studi usability diketahui bahwa pengguna membutuhkan informasi yang tertera secara langsung terkait harga produk yang dijual

Before usability study



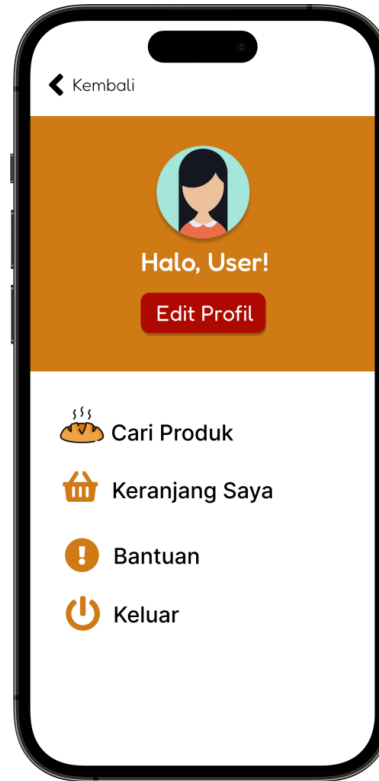
After usability study



Mockups

Sebelum usability study, aplikasi belum memiliki menu riwayat pemesanan dan menu untuk menyimpan produk, setelah dilakukan usability study masukan yang diberikan telah diimplementasikan menjadi sebuah fitur

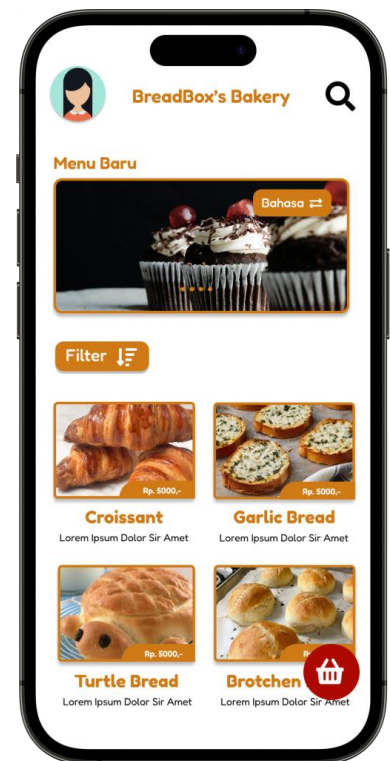
Before usability study



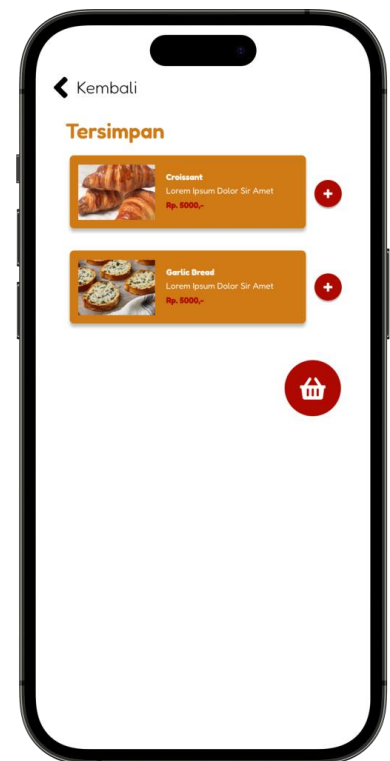
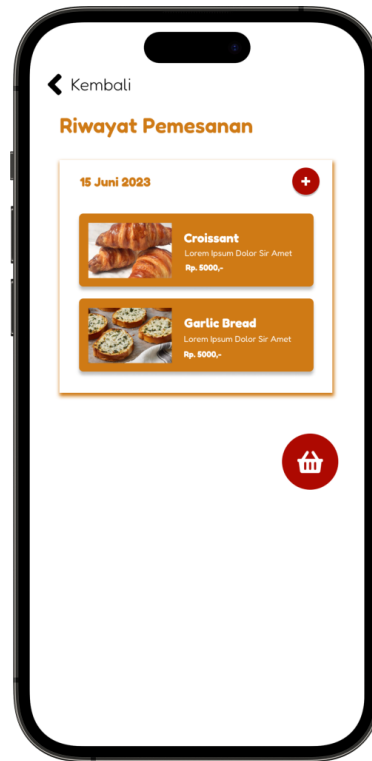
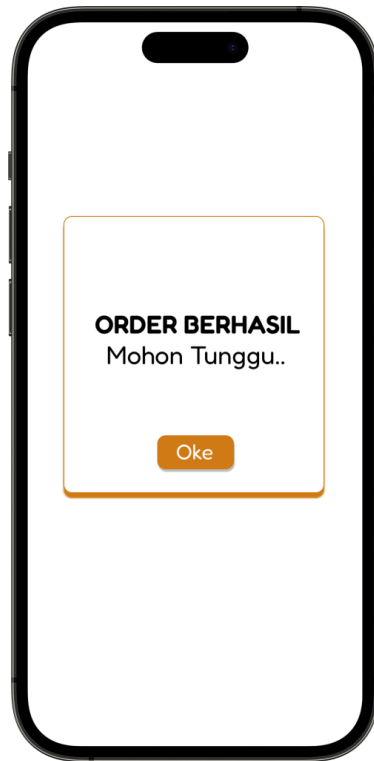
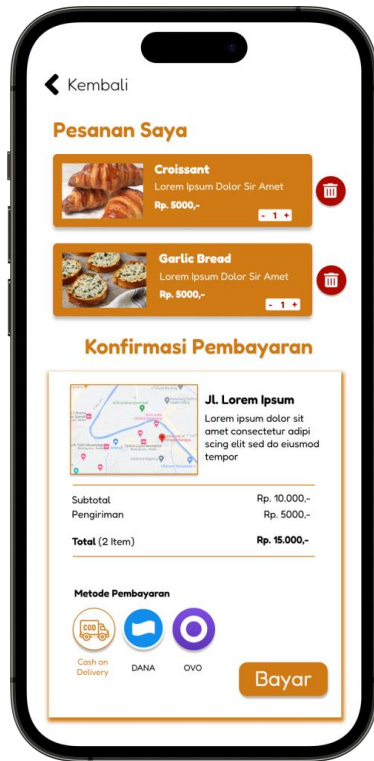
After usability study



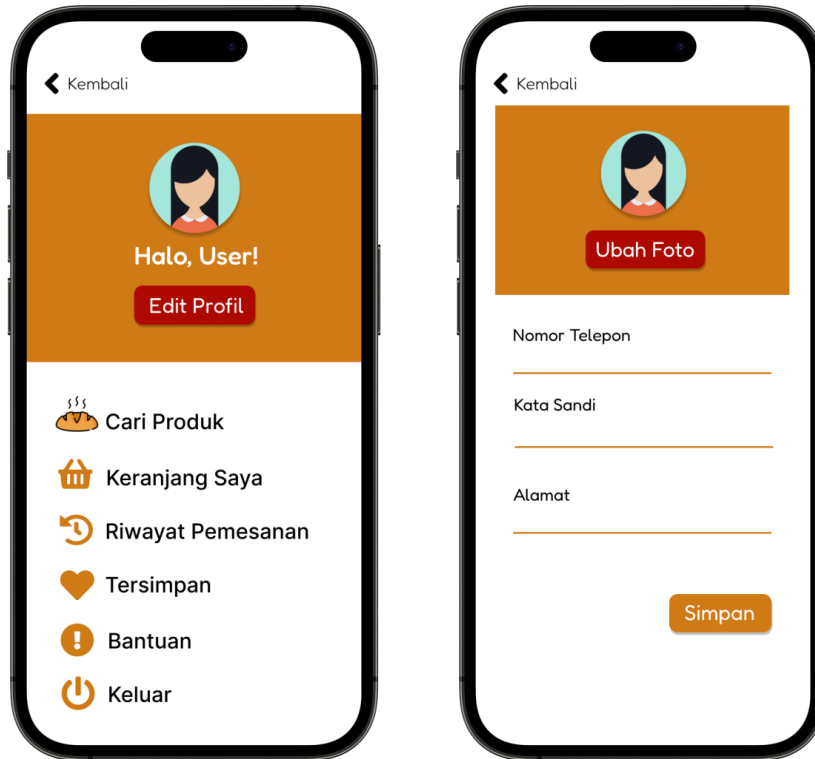
Mockups



Mockups



Mockups



High-fidelity prototype



Link high-fidelity
prototype:

[high-fidelity BreadBox](#)

Accessibility considerations

1

Menambahkan teks alternatif pada setiap gambar agar bisa dibaca oleh layar untuk aksesibilitas pengguna yang memiliki gangguan penglihatan

2

Menggunakan ikon serta teks pada navigasi aplikasi untuk mempermudah user.

3

Ragam Bahasa yang disediakan pada aplikasi

Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Impact:

Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat dengan mudah melakukan transaksi dan menemukan serta menjangkau produk yang mereka inginkan.



What I learned:

Ketiika mendesain aplikasi ini saya mengetahui bahwa penting untuk membuat sesuatu berdasarkan kebutuhan user, bukan dari apa yang kita inginkan.

Next steps

1

Melakukan studi usability kembali pada pengguna yang lebih banyak dan spesifik untuk memastikan setiap perubahan dalam aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan.

2

Mengimplementasikan fitur tambahan sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan pengalaman dalam menggunakan aplikasi.

3

Meningkatkan animasi pada aplikasi agar lebih interaktif.

Let's connect!



Terimakasih telah meluangkan waktu untuk melihat project desain dari aplikasi BreadBox!

Apabila terdapat pertanyaan dan masukan, kontak saya melalui:

Email : darahaniva@gmail.com

Linkedin: [Diandara Tresya Haniva](#)