

# SkillBoost App and responsive Website

---

Diandara Tresya Haniva

# Project overview



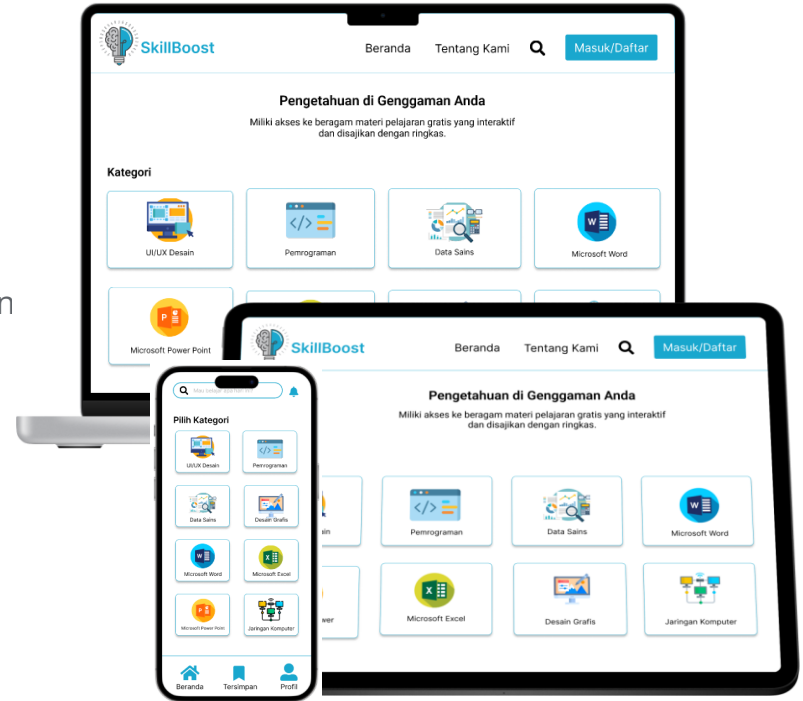
## The product:

SkillBoost merupakan sebuah platform gratis untuk menemukan dan mempelajari berbagai keterampilan. Dapat diakses dimana saja dan kapan saja.



## Project duration:

Juni 2023 – Agustus 2023



# Project overview



## The problem:

Tuntutan industri terus berubah sehingga keterampilan yang paling dibutuhkan saat ini mungkin akan terus berubah juga seiring dengan perkembangan zaman, sehingga setiap orang perlu untuk terus memperbarui keterampilan mereka sesuai dengan perubahan ini. Selain itu, beberapa keterampilan teknis memerlukan peralatan/fasilitas khusus/berbayar yang mungkin tidak mudah diakses oleh semua orang.



## The goal:

Semua orang dari berbagai kalangan mampu mempelajari keterampilan teknis dengan mudah dan gratis, sehingga akan semakin meningkatkan kemampuan, peluang karir, dan berkontribusi pada kemajuan industri dan masyarakat secara keseluruhan.

# Project overview



## My role:

UI/UX Designer



## Responsibilities:

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

# Understanding the user

- User research
- Personas
- Problem statements
- Competitive audit
- Ideation

# User research: summary

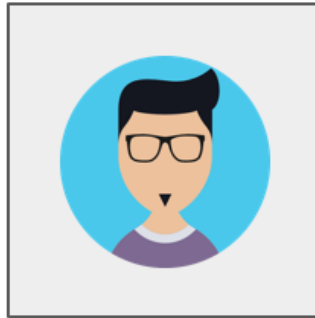


Saya melakukan wawancara dan membuat peta empati untuk memahami para pengguna yang berkaitan dengan perancangan produk. Kelompok pengguna utama yang teridentifikasi melalui riset adalah remaja dan orang dewasa yang berumur sekitar 20 – 45 tahun. Dari riset yang telah dilakukan diketahui bahwa masalah yang dihadapi pengguna adalah kesulitan dalam mendapatkan pelatihan terkait keterampilan teknis dengan mudah dan gratis.

# Persona 1: Rival

## Problem statement:

Rival adalah lulusan baru yang ingin meningkatkan kemampuan teknis dengan mudah karena ia kesulitan untuk memenuhi kualifikasi dari perusahaan yang ingin ia lamar.



Rival

Usia: 23  
Pendidikan: Sarjana  
Kota asal: Subang  
Anggota keluarga: Ayah dan Ibu  
Pekerjaan: Belum bekerja

*"Sangat sulit diterima bekerja di perusahaan impian, aku ingin memiliki kemampuan teknis yang mendukung"*

## Tujuan

- Ingin mempelajari kemampuan teknis yang sesuai dengan standar industri agar bisa bekerja di perusahaan impian

## Frustrasi

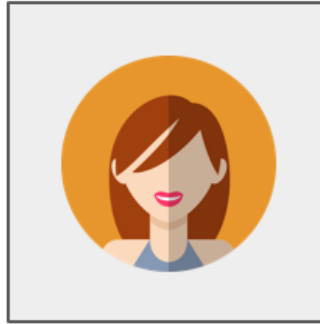
- Tidak memiliki banyak uang untuk mengikuti kursus yang harganya mahal

Rival merupakan lulusan baru yang sedang mencari pekerjaan. Minimnya kemampuan teknis yang ia miliki, membuat ia kesulitan untuk mendapatkan pekerjaan dan diterima di perusahaan impiannya karena kemampuan yang ia miliki tidak memenuhi standar industri.

## Persona 2: Mischa

### Problem statement:

Mischa adalah karyawan swasta yang ingin mempelajari kemampuan baru dengan mudah dan gratis karena ia ingin bekerja freelance agar bisa mendapatkan penghasilan tambahan.



Mischa

Usia: 32  
Pendidikan: Sarjana  
Kota asal: Subang  
Anggota keluarga: Anak dan Suami  
Pekerjaan: Karyawan Swasta

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

### Tujuan

- Ingin mempelajari kompetensi baru agar dapat bekerja freelance sembari mengurus keluarga

### Frustrasi

- Tidak bisa mengikuti kursus secara offline karena masih bekerja

Mischa merupakan karyawan swasta yang ingin mencoba pekerjaan freelance karena pekerjaannya saat ini membuat ia kesulitan merawat rumah dan memiliki sedikit waktu untuk bersama anaknya. Dengan mempelajari kompetensi baru, ia berencana untuk melakukan pekerjaan freelance dari rumah.



# Competitive audit

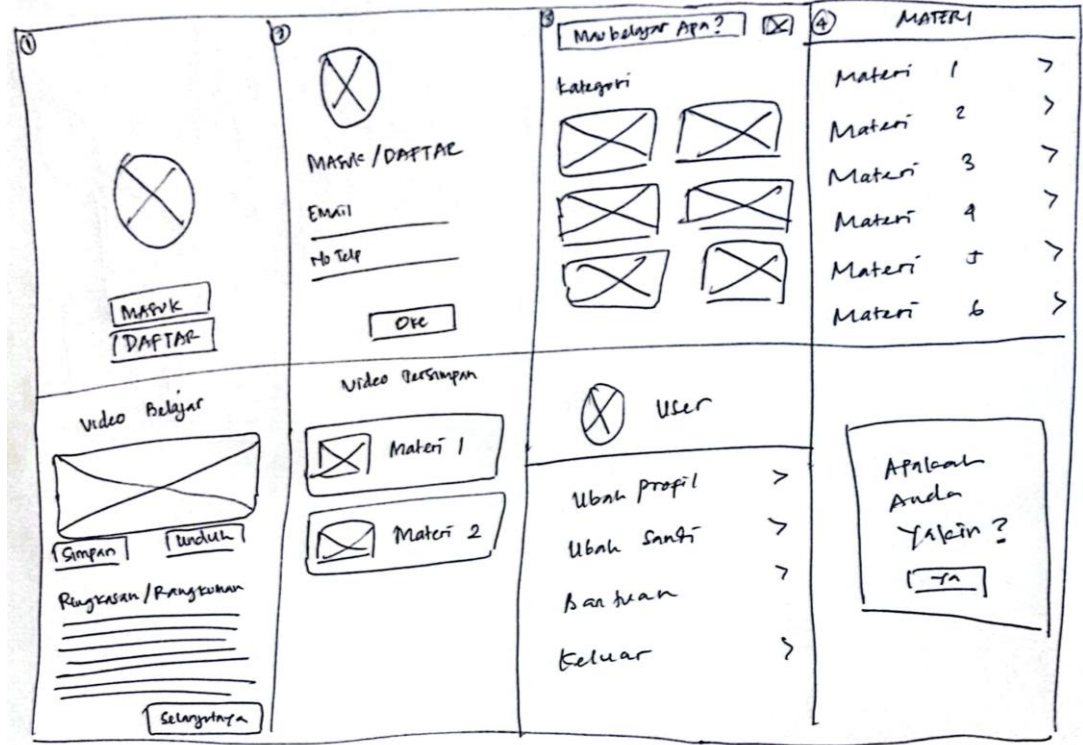
Audit atas beberapa produk pesaing memberikan arahan terkait celah dan peluang yang bisa diatasi dengan aplikasi SkillBoost.

Competitive audit	Compare the user experience of each competitor's website							
	General information							
	Competitor type (direct or indirect)	Location(s)	Product offering	Price (\$ - \$\$\$\$)	Website (URL)	Business size (small, medium, large)	Target audience	Unique value proposition
Ruangguru	direct	Indonesia	online platform for video-based study materials and practice packages	\$\$\$	<a href="https://www.ruangguru.com">https://www.ruangguru.com</a>	medium	Everyone	"Belajar Apapun dari Siapapun"
Zenius	direct	Indonesia	online platform for video-based study materials and practice packages	\$\$\$	<a href="https://www.zenius.net">https://www.zenius.net</a>	medium	Everyone	"#ZeniusUntukSemua"
Dicoding Indonesia	direct	Indonesia	online platform for video-based study materials and practice packages	\$\$\$\$	<a href="https://www.dicoding.com/">https://www.dicoding.com/</a>	medium	Everyone	"Mulai belajar terarah dengan learning path"

UX (rated: needs work, okay, good, or outstanding)								
First impressions		Interaction				Visual design	Content	
Desktop website experience	App or mobile website experience	Features	Accessibility	User flow	Navigation	Brand identity	Tone	Descriptiveness
Okay + Easy to use - Load time lag	GOOD + Easy to use + Lots of Information - Not Responsive	GOOD + installment feature for payments - Not free	Good + available in english - No features for audio or visual impairment	GOOD + Every menu is simple and efficient	GOOD + Every navigation easy to use	Need Work - too much color	Colorfull and Informative	Outstanding + Short and to the point + Focused on info relevant to target audience
Okay + Easy to use - Load time lag	GOOD + Easy to use - Not Responsive	GOOD + live class feature - Not free	Need Work - Only available in bahasa - No features for audio or visual impairment	GOOD + Every menu is simple and efficient	GOOD + Every navigation easy to use	Need Work - too much color	Colorfull and Informative	Outstanding + Short and to the point + Focused on info relevant to target audience
Good + Easy to use + responsive	GOOD + Easy to use + Lots of Information	GOOD + Dark mode feature + Review submission feature - Not free	Need Work - No features for audio impairment	GOOD + Every menu is simple and efficient	GOOD + Every navigation easy to use	Good + Simple	Simple and informative	Outstanding + Short and to the point + Focused on info relevant to target audience

# Ideation

[Your notes about goals and thought process]

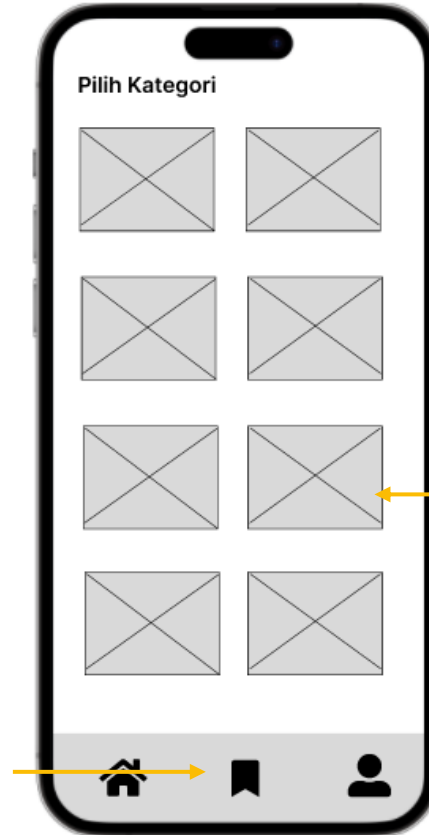




# Digital wireframes

Setelah membuat ide dan menyusun beberapa wireframe kertas, saya membuat desain awal untuk aplikasi SkillBoost. Desain ini berfokus untuk memberikan user-interface yang simple dan mudah dipahami oleh semua kalangan.

Pengguna dapat menyimpan materi dan mengakses materi yang telah disimpan

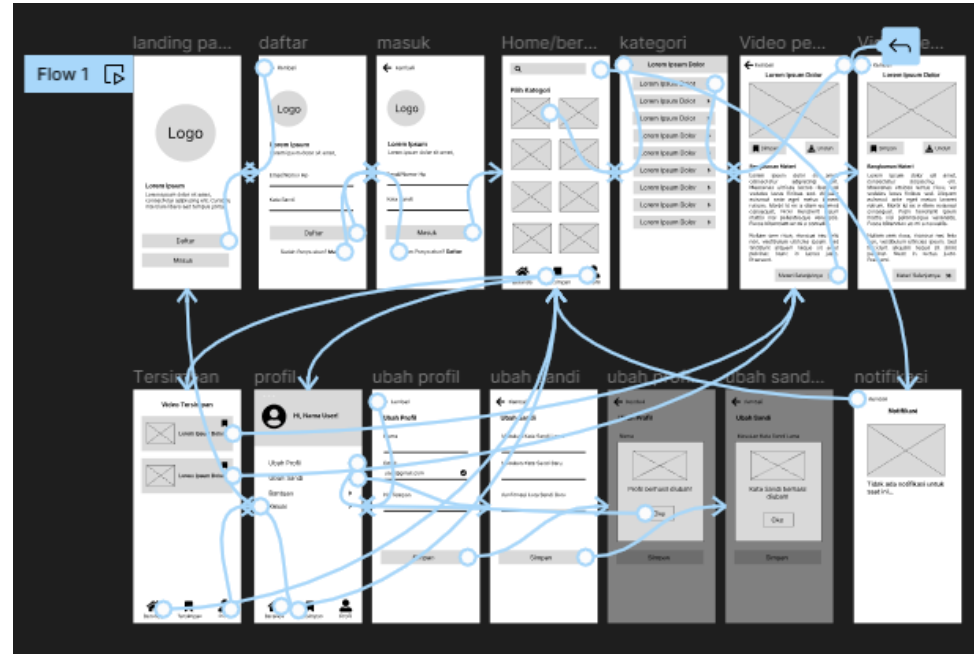


Pengguna dapat memilih kategori yang ingin dipelajari

# Low-fidelity prototype

Link :

[Lo-Fi Prototype](#)



# Usability study: parameters



## Study type:

Unmoderated usability study



## Location:

Subang, remote



## Participants:

5 partisipan



## Length:

30-60 menit

# Usability study: findings

Insert a one to two sentence introduction to the findings shared below.

1

## Finding

Peserta kesulitan mengidentifikasi kategori materi/pembelajaran yang ada pada aplikasi

2

## Finding

Peserta menginginkan agar terdapat fitur pencarian untuk mempermudah mencari materi

3

## Finding

Peserta membutuhkan fitur untuk mengakses materi secara offline

## Refining the design

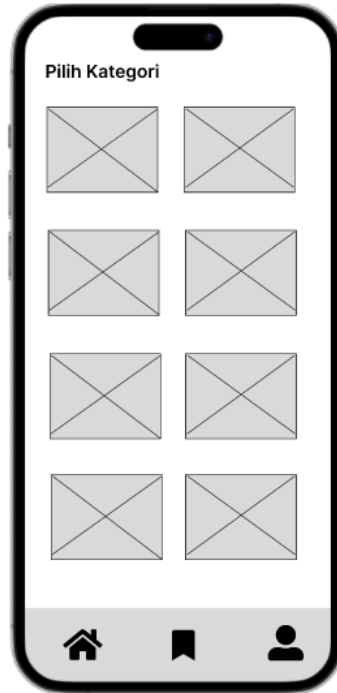
- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility



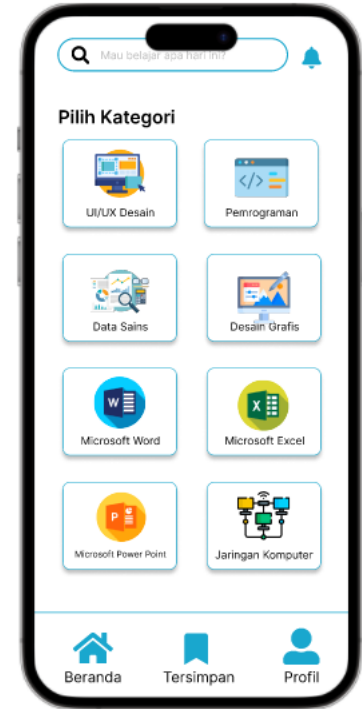
# Mockups

Berdasarkan wawasan yang didapatkan dari usability study, saya mengimplementasikan perubahan desain pada menu home dengan menerapkan ikon serta teks pada setiap kategori untuk memudahkan pengguna mengidentifikasi setiap kategori menu yang ada serta mengimplementasikan fitur pencarian.

Before usability study



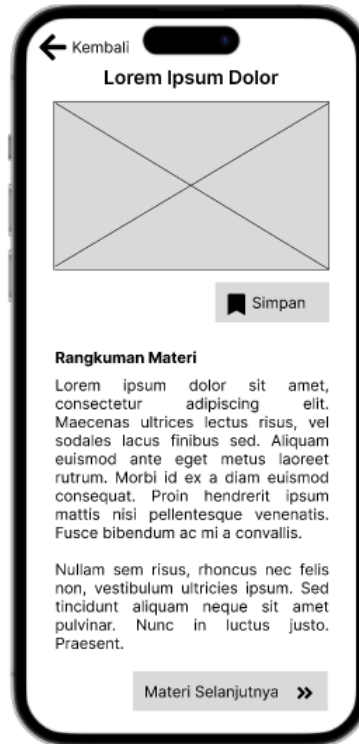
After usability study



# Mockups

Berdasarkan wawasan yang didapatkan dari usability study, saya mengimplementasikan perubahan desain sehingga video pembelajaran dapat diunduh dan diakses secara offline.

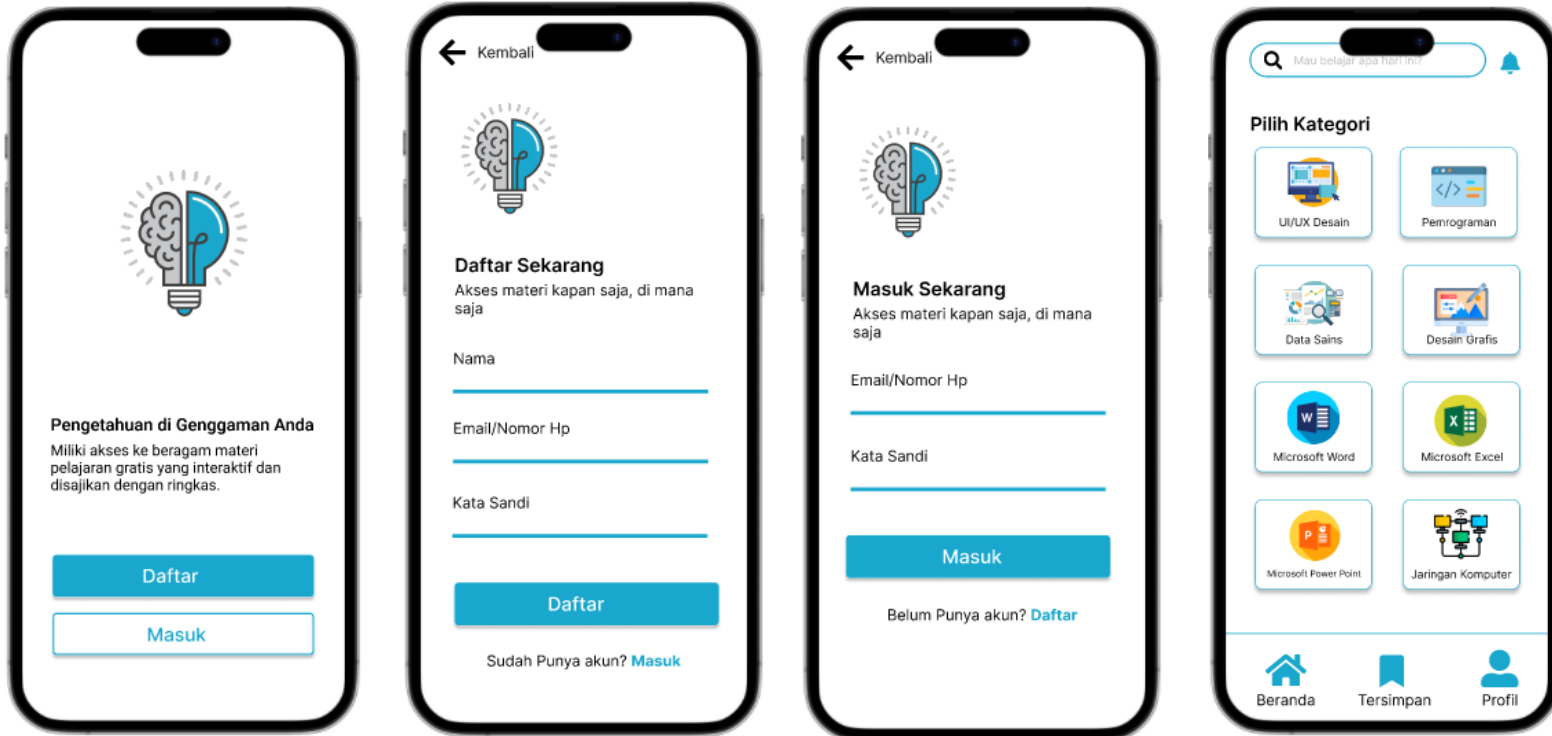
Before usability study



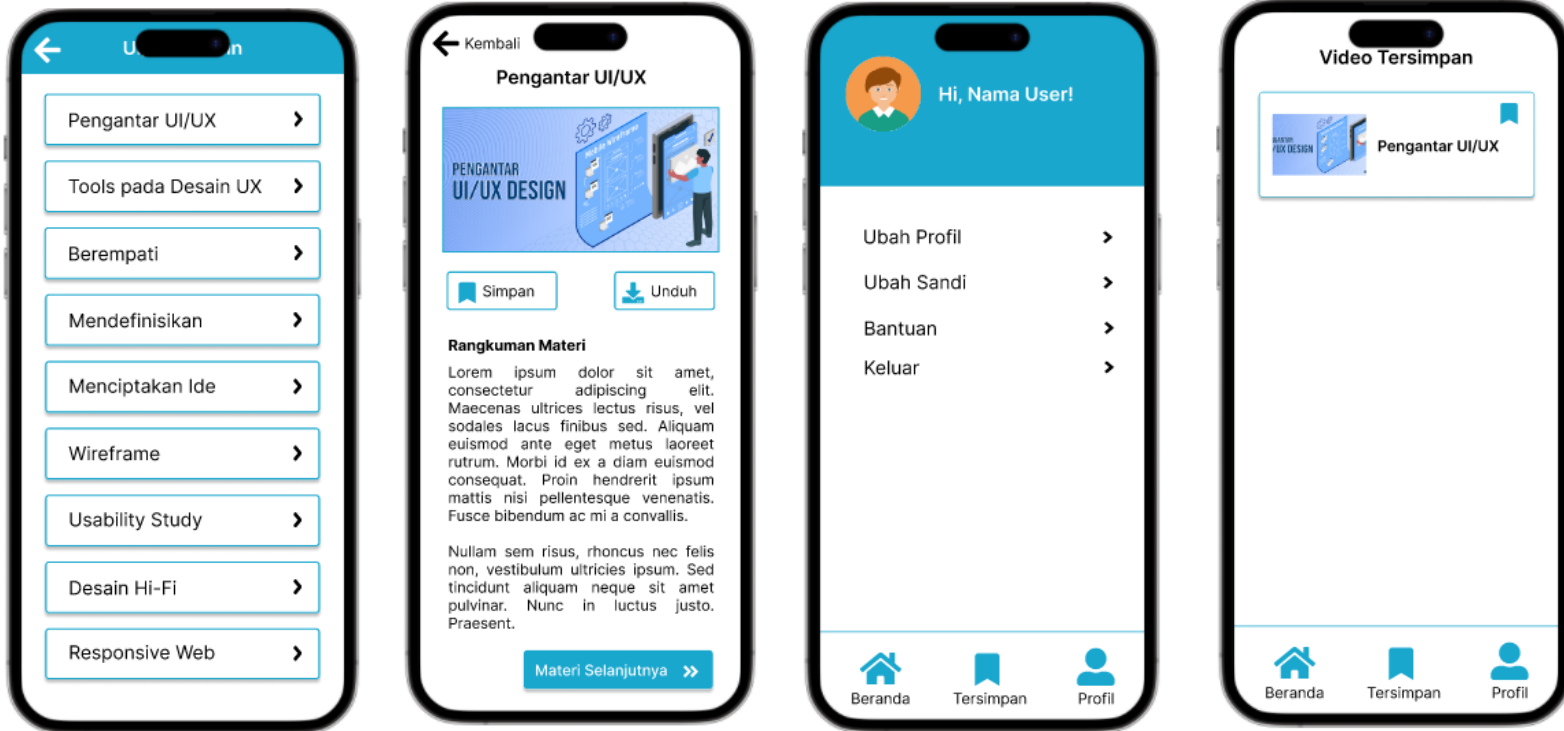
After usability study



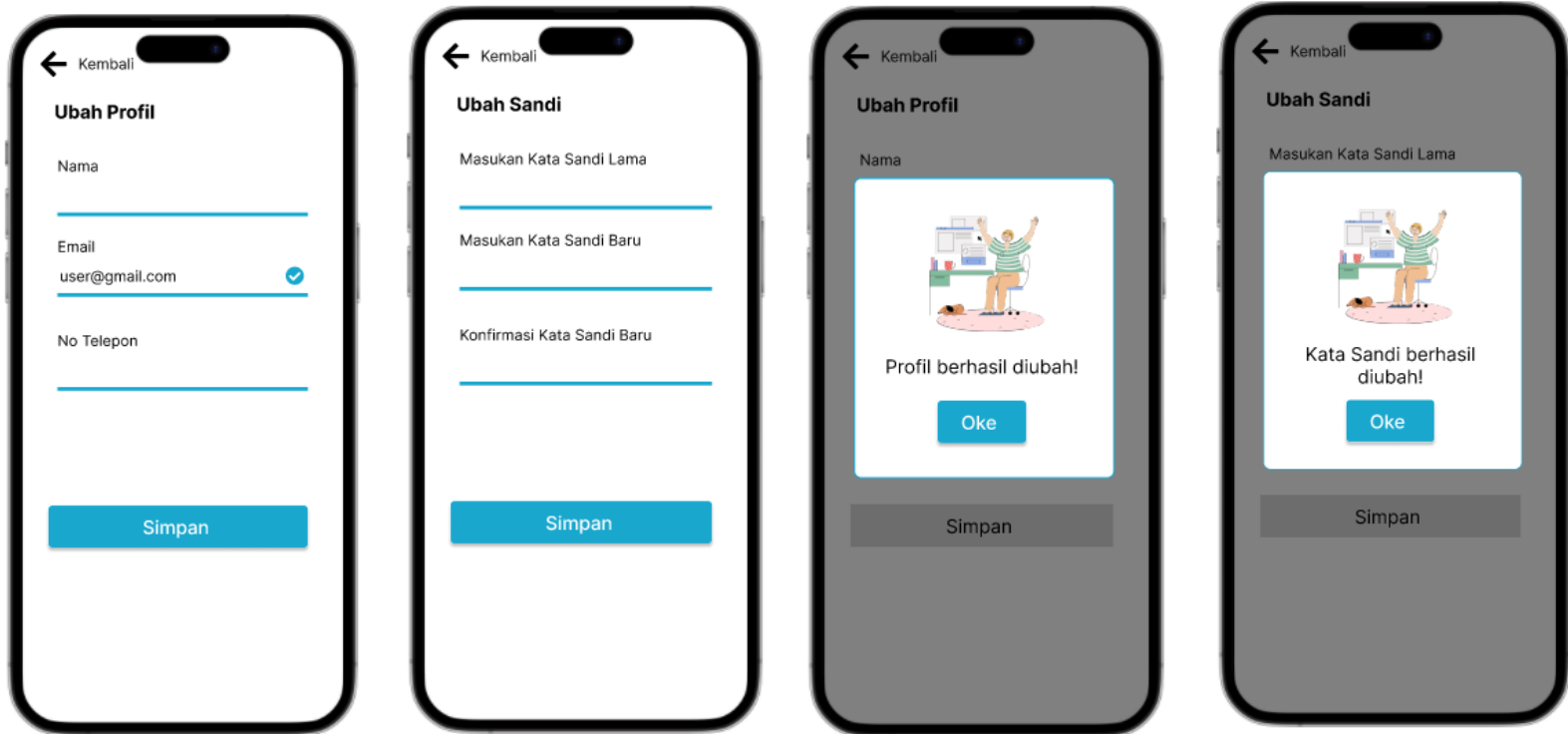
# Mockups



# Mockups



# Mockups



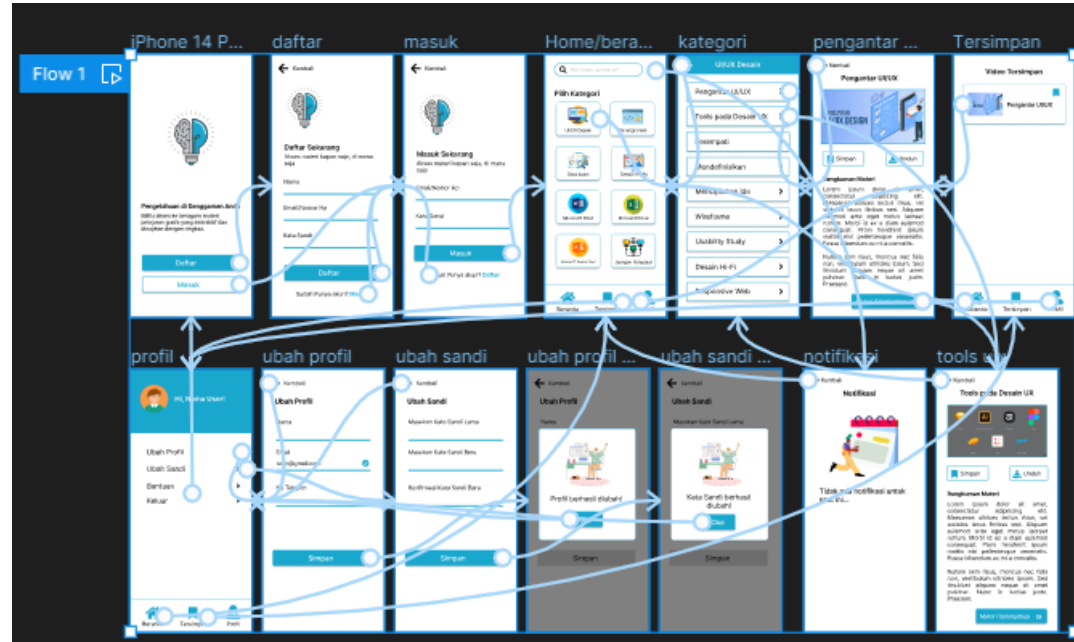
# Mockups



# High-fidelity prototype

Link :

[Hi-Fi Prototype](#)



# Accessibility considerations

1

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

2

Ragam Bahasa yang disediakan pada aplikasi

3

Insert one to two sentence summaries describing each accessibility consideration applied in your designs.

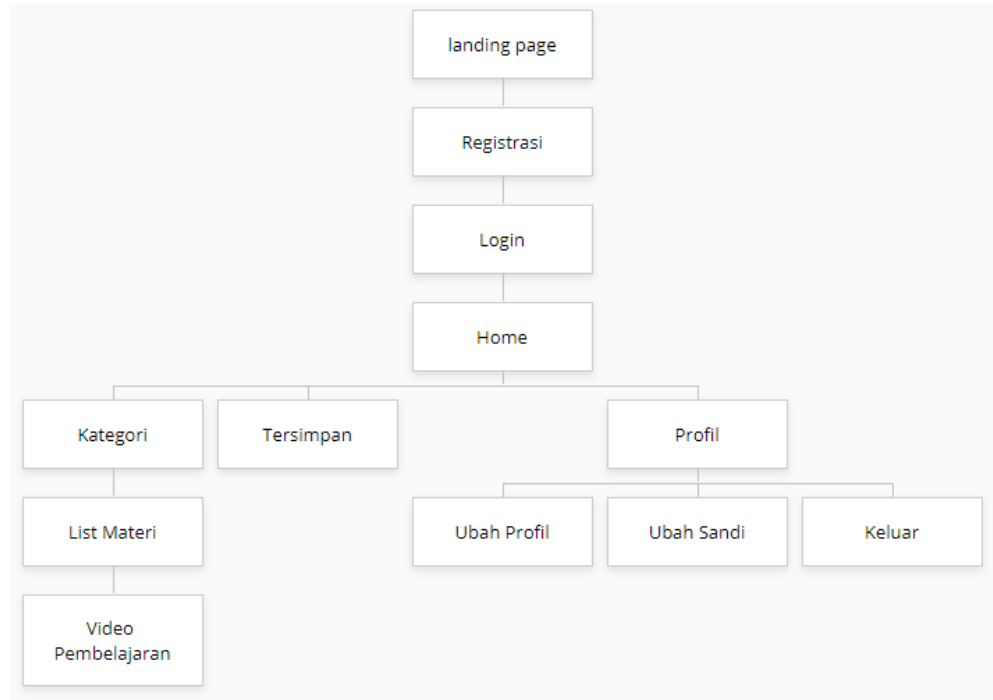


# Responsive Design

- Information architecture
- Responsive design

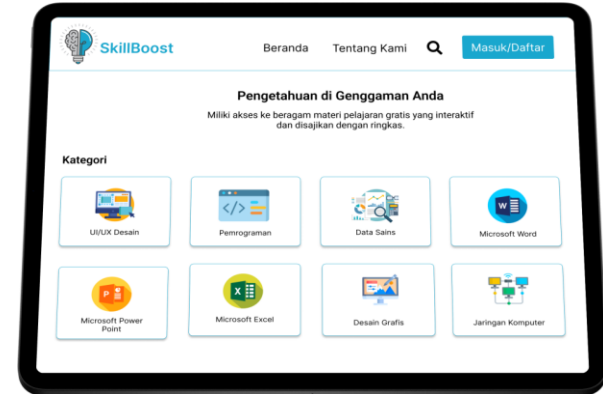
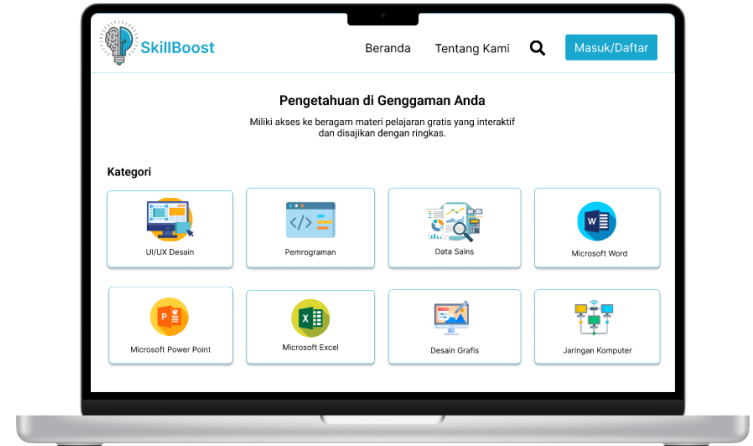
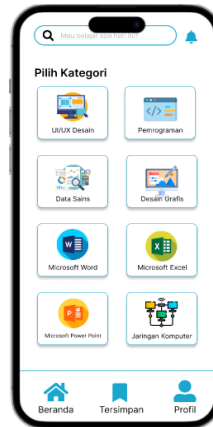
# Sitemap

[Your notes about goals  
and thought process]



# Responsive designs

Berikut ini adalah desain untuk variasi ukuran layar meliputi ponsel, tablet, dan desktop. Desain dioptimalkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna tertentu dari setiap perangkat dan ukuran layar.



# Going forward

- Takeaways
- Next steps

# Takeaways



## Impact:

Pengguna mengatakan bahwa dengan adanya aplikasi ini mereka dapat dengan mudah mempelajari keahlian baru dengan mudah dan gratis.



## What I learned:

Ketika 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](mailto:darahaniva@gmail.com)

**Linkedin:** [Diandara Tresya Haniva](#)