

Case Study Aplikasi KelontongIn

Ahmad Usman

Ringkasan Project



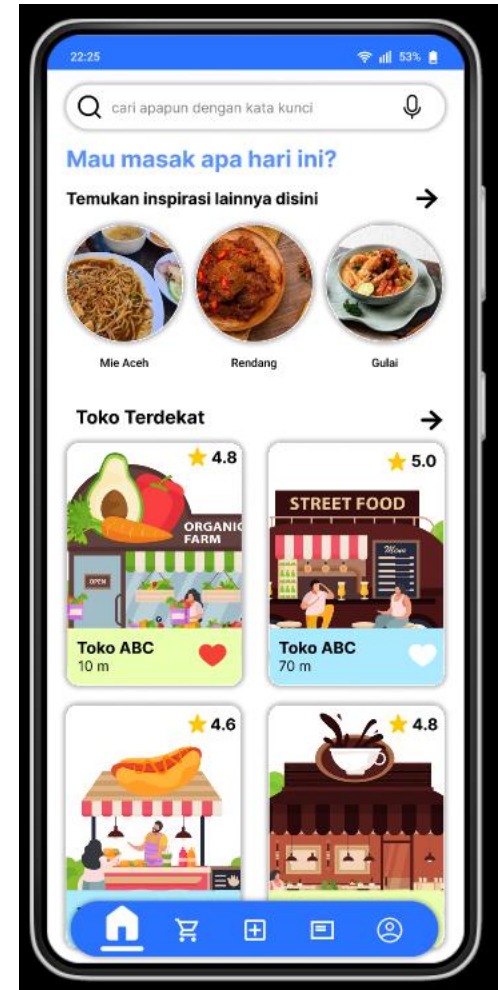
Penjelasan Produk:

Aplikasi toko kelontong yang menyediakan berbagai kebutuhan sehari-hari yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja dengan fitur yang memudahkan pengguna.



Durasi project:

Februari 2023



Ringkasan Project



Masalah:

Kesibukan seorang ibu rumah tangga yang tidak sempat datang ke toko kelontong.



Tujuan:

Merancang aplikasi KelontongIn yang memungkinkan pengguna bisa mengaksesnya kapan saja dan dimana saja, dimana sistem pembayarannya bisa melalui dompet digital dan pesanan pun bisa langsung dikirim ke tempat tujuan.

Ringkasan Project



Posisi :

UX Designer yang mendesain aplikasi mulai dari home sampai transaksi selesai.



Tanggung Jawab :

User research, membuat wireframe, membuat prototyping, dan melakukan Usability Study.

Empathize, Define, & Ideate

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

Ringkasan User Research



“Saya telah melakukan survei terhadap para ibu rumah tangga untuk mengetahui kebiasaan, kebutuhan, dan masalah mereka berbelanja bahan makanan pokok dan kebutuhan harian secara offline. Berdasarkan hasil survei, semua dari mereka berbelanja kebutuhan harus datang ke toko secara langsung. Hal ini dilakukan meskipun terkadang saat repot mengurus rumah maupun bekerja. Namun, karena ini mereka sangat tertarik dengan adanya aplikasi kelontong yang bisa diakses dengan cepat dan mudah.”

User research: pain points

1

Kustomisasi

Kesusahan menkustomisasi, seperti jenis packingan dan metode transaksi

2

Promo

Susah mencari promo karena letaknya yang terlalu tersembunyi

3

Penamaan Menu

Susah mencari barang karena penamaan barang yang tidak sesuai

4

Aksesibilitas

Jarak antar tombol dan komponen seperti teks yang terlalu rapat

Persona: Nur Hidayati



Nur Hidayati

Umur : 32 Tahun

Domisili : Wonosobo, Jawa Tengah

Status : Menikah

Pekerjaan : Ibu rumah tangga

Goals

- Memesan barang kebutuhan sehari-hari dengan mudah.
- Mengorganisasi pengeluaran dari transaksi di toko kelontong.
- Mengorganisasi hutang oleh pemilik toko.

Frustration

- Kesusahan untuk membeli barang disaat sedang sibuk melakukan kesibukan rumah tangga maupun tidak sedang di rumah.
- Jarak rumah yang terlalu jauh.

Ibu Nur adalah seorang ibu rumah tangga yang setiap hari bekerja sebagai dosen di universitasnya. Karena tuntutan pekerjaan sebagai dosen yang memiliki jam terbang tinggi, maka dari itu beliau sering tidak sempat untuk berbelanja harian. Maka dari itu beliau membutuhkan sebuah aplikasi belanja kelontong online agar bisa mendapatkan barang kebutuhan dengan cepat dan mudah.

User Story: Nur Hidayati

Sebagai seorang	Ibu rumah tangga yang mengurus rumah tangganya sambil bekerja	role pengguna
Saya dapat	Berbelanja kebutuhan memasak dan kebutuhan lainnya dengan lebih mudah	keinginan pengguna
supaya	Bisa berbelanja lebih mudah dan fleksibel	manfaat

User Journey Map : Nur Hidayati

AKTIVITAS	Persiapan aplikasi	Memilih pesanan	Konfirmasi pesanan	Melakukan pembayaran	Paket datang
DETAIL AKTIVITAS	A. Download di playstore B. Login akun dan daftar C. Mengatur password D. Izinkan Lokasi	A. Mencari dan memilih belanjaan B. Memasukkan dalam keranjang	A. Menentukan kuantitas barang B. melakukan pemesanan C. Memasukkan promo	A. memilih metode pembayaran B. checkout	A. barang sampai tujuan B. konfirmasi barang sampai tujuan
PERASAAN/EMOSI PENGGUNA	senang karea tidak perlu datang ke toko	senang kaena tidak terlalu banyak menu yang tidak dibutuhkan	Bingung karena susunan komponen tidak rapi	Kecewa karena metode pembayaran tidak lengkap	Khawatir brang tidak lengkap saat datang
PELUANG IMPROVISASI	dashboard dilengkapi dengan notifikasi promo	kustomisasi diberi warna yang menarik	mengatur letak komponen agar nyaman sesuai dengan jari para pengguna	menambahkan metode pembayaran lain	fitur track lokasi barang

Problem Statement

PROBLEM STATEMENT

Nur Hidayati adalah seorang Ibu rumah tangga
nama karakteristik pengguna
yang membutuhkan Aplikasi berbelanja kebutuhan sehari-hari yang bisa diakses dengan mudah
kebutuhan pengguna
karena Ia ingin berbelanja fleksibel kapan saja dan dimana saja dengan pembayaran yang simpel.
alasan

Brainstorming dengan HMW

HMW mendesain aplikasi untuk berbelanja kebutuhan harian dengan mudah?

- 1 Membuat list belanjaan yang menarik tetapi fungsional
- 2 Menampilkan lokasi toko kelontong terdekat
- 3 Menampilkan menu pop up untuk pemberitahuan berhasilnya pesanan
- 4 Membuat checkout dengan berbagai metode pembayaran

Goal Statement

GOAL STATEMENT

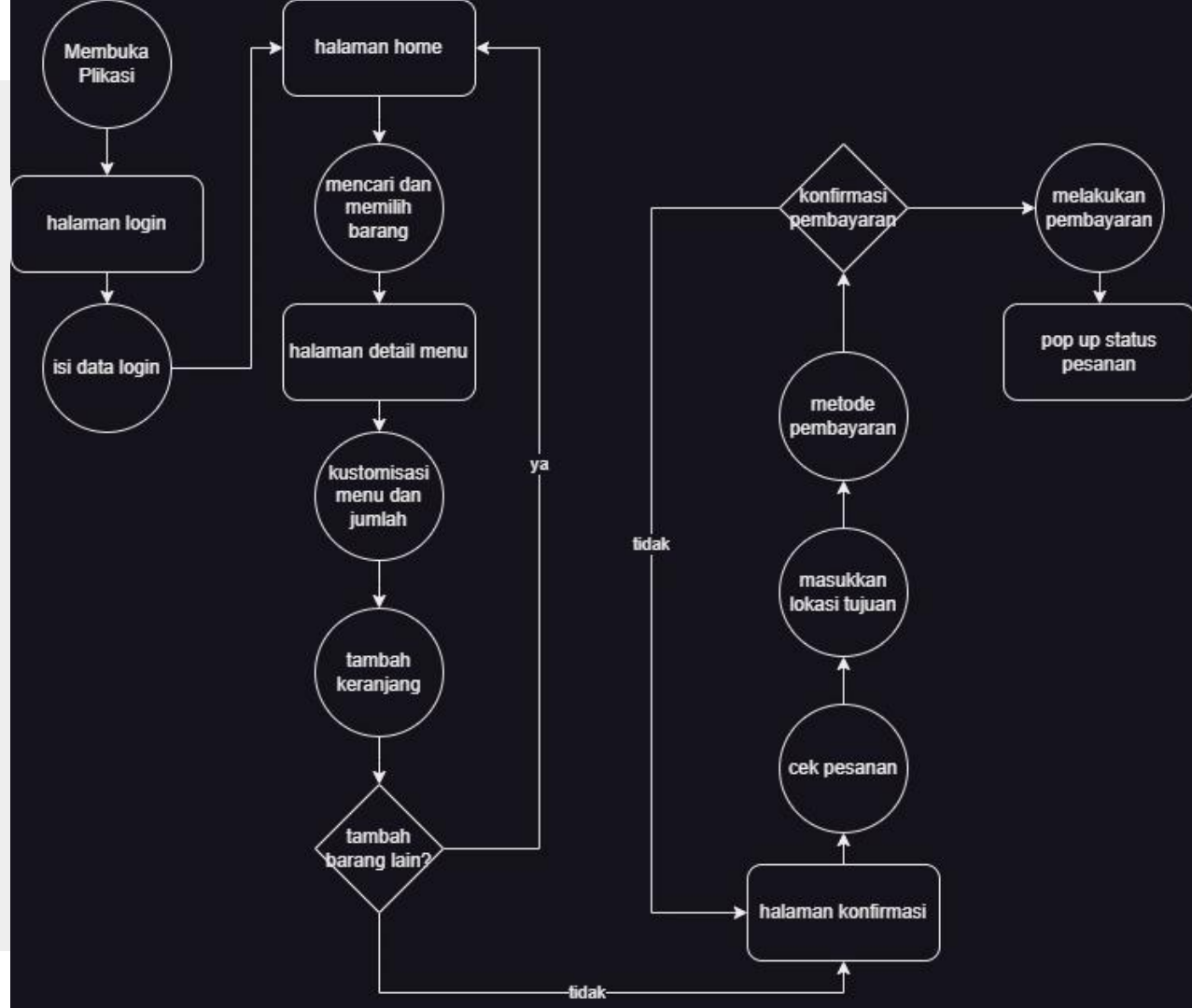
Aplikasi KelontongIn akan membuat pengguna Bisa diakses dimana saja dan kapan saja
nama produk aksi spesifik (apa)

yang akan mempengaruhi Ibu rumah tangga dalam melakukan belanja harian
pengguna yang terpengaruh (siapa)

sehingga Ia bisa belanja dengan mudah dan fleksibel.
pengaruh positif pada pengguna (mengapa)

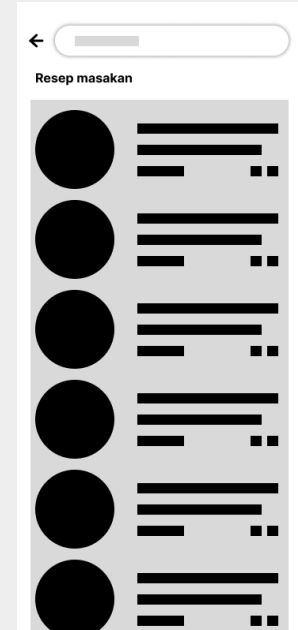
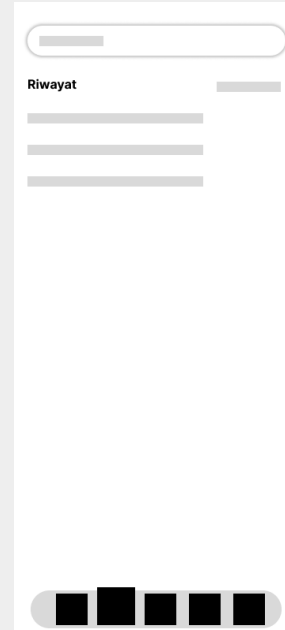
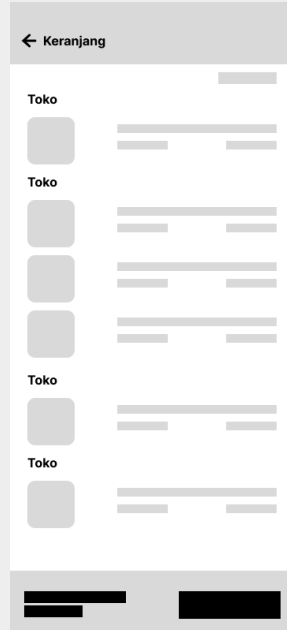
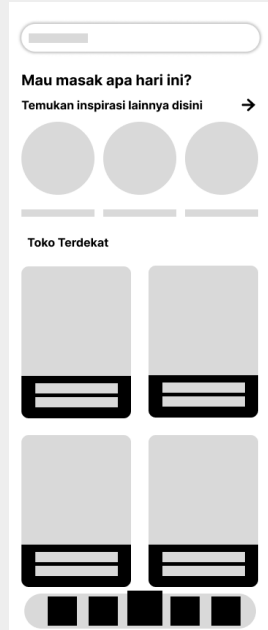
Kami akan mengukur efektivitas dengan Melihat feedback.
cara mengukur

User Flow



Wireframe Digital

<https://www.figma.com/file/9PvOPC2N45PAHKXI10KEAT/Untitled?node-id=0%3A1&t=NfI4idQAQThsid2E-1>



Wireframe Digital

Aplikasi belanja harian yang dilengkapi fitur resep masak agar para ibu bisa mencari dan menggunakan inspirasi masakan dari satu aplikasi

Dilengkapi fitur resep masakan

Beranda toko dan etalase

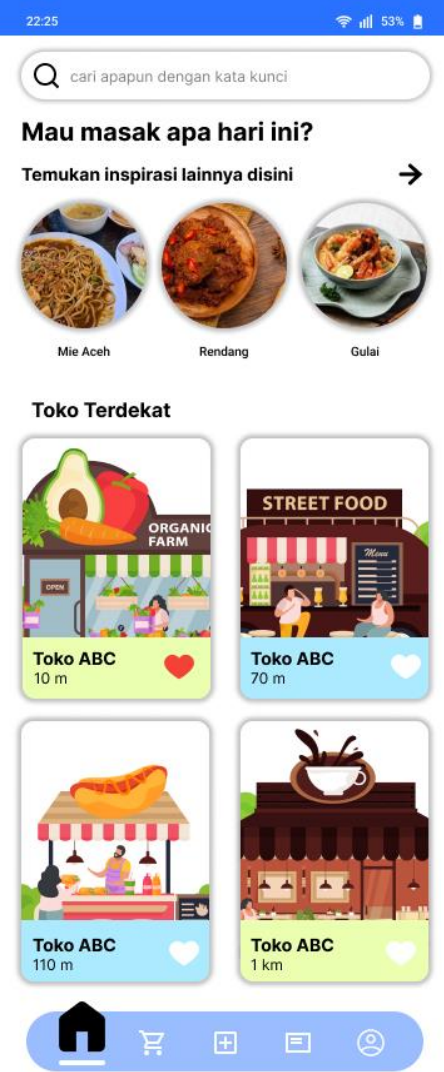
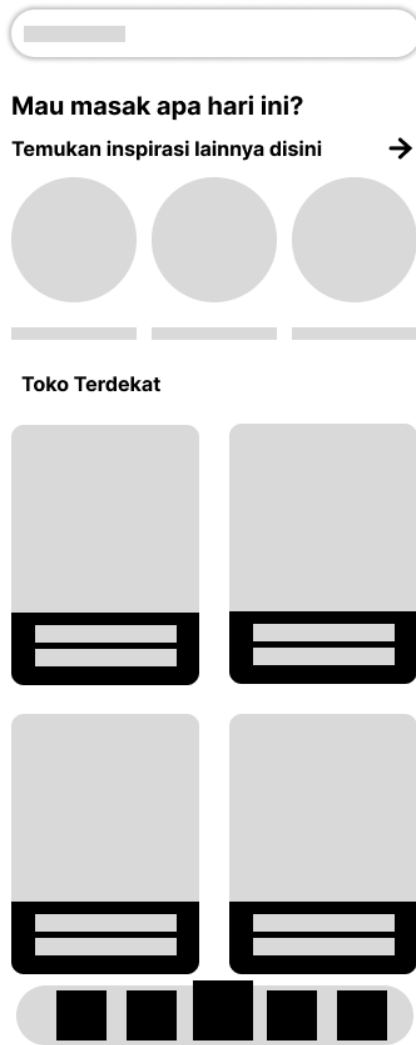


Mockup & Prototype

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

Mockup

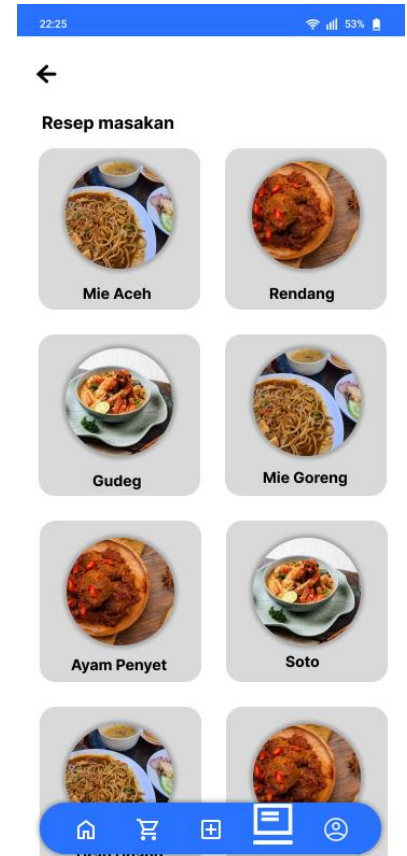
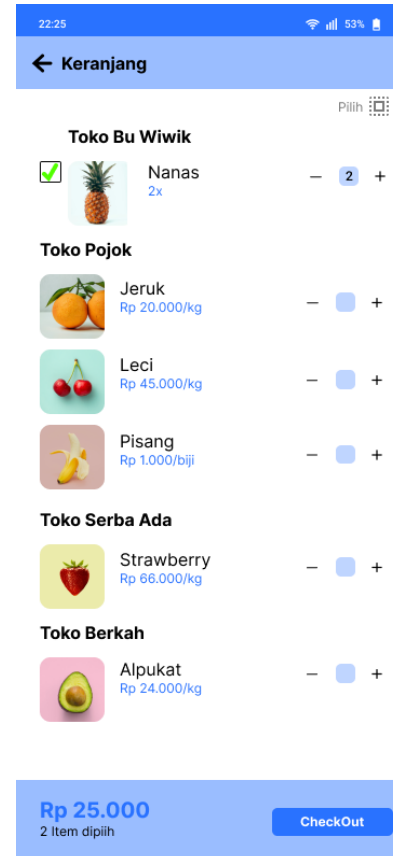
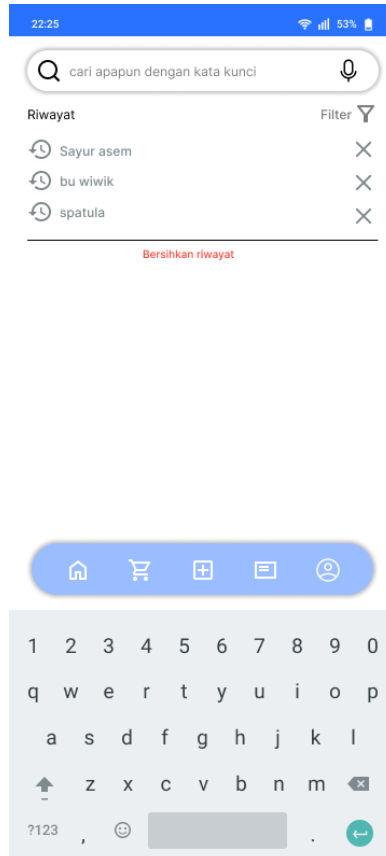
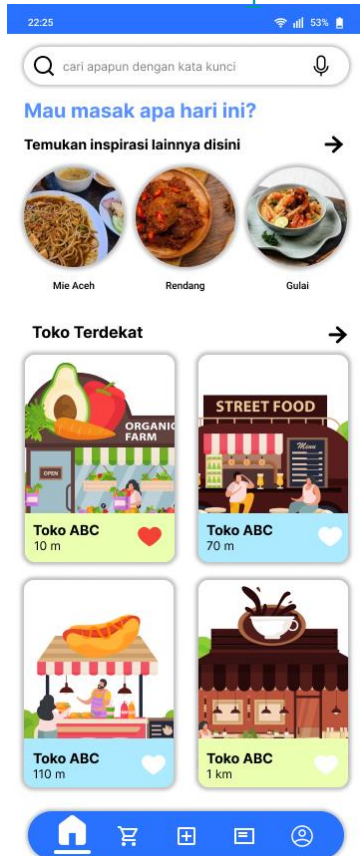
Pemanfaatan grid,
containment, dan white
space untuk membuat
desain visual yang menarik



Mockup

<https://www.figma.com/file/9PvOPC2N45PAHKX110KEAT/Untitled?node-id=2%3A218&t=NFI4idQAQThsid2E->

1



Pertimbangan Aksesibilitas

1

Tersedia fitur pencarian suara agar orang yang memiliki gangguan penglihatan bisa mencari sesuatu lewat suara.

2

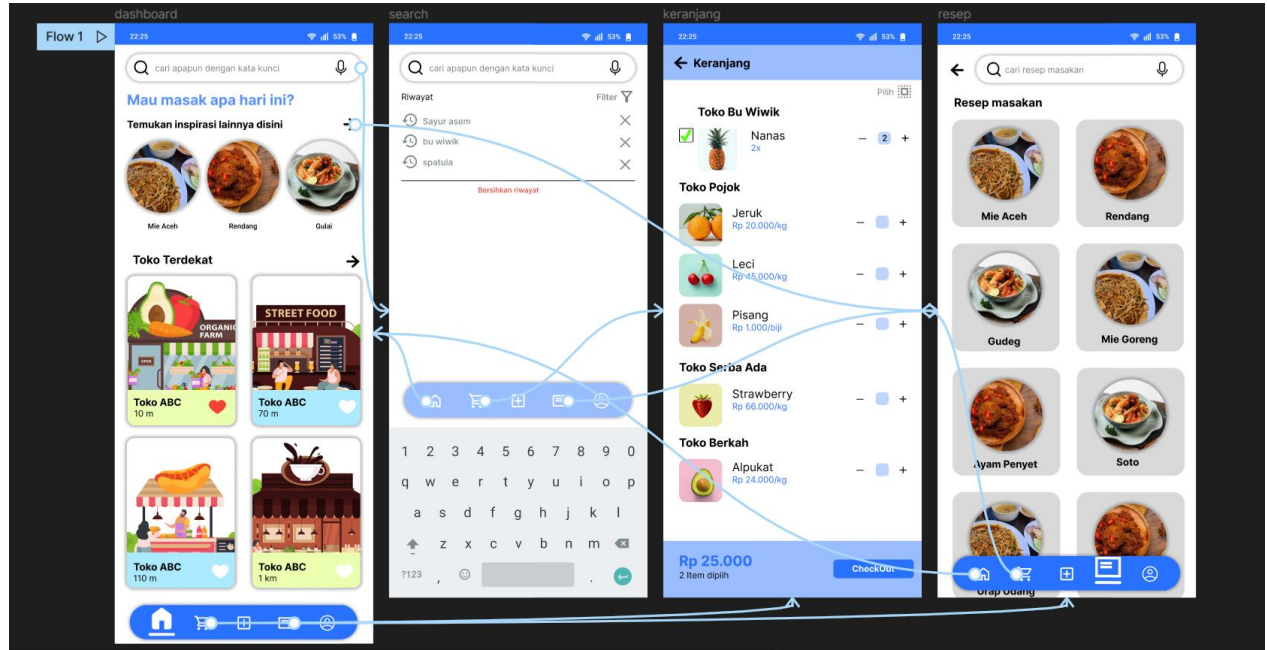
Menggunakan icon dan warna yang modern agar enak dipandang namun tetap mengedepankan fungsi.

3

Memberi tambahan gambar agar dapat membantu memahami dari teks yang tersedia.

High-fidelity prototype

<https://www.figma.com/p/roto/9PvOPC2N45PAHKXI10KEAT/Untitled?node-id=30%3A492&scaling=scale-down&page-id=23%3A84&starting-point-node-id=30%3A492>



UX Research & Testing

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

Usability Study Plan

<https://docs.google.com/document/d/1L4VpAjlG6nnEI9Hvjo8fG12FHI59T-UPOxlp688LOww/edit?usp=sharing>

Latar Belakang	Toko KelontongIn ingin membuat sebuah aplikasi untuk berbelanja kebutuhan sehari hari yang mudah dan fleksibel. dimana bisa mengakses aplikasi dimana saja dan kapan saja meskipun terkendala kesibukan mengurus urusan rumah tangga. dimana nantinya barang yang diorder lewat aplikasi akan dikirim langsung ke tempat tujuan.	Partisipan	<ul style="list-style-type: none">semua kalangan (relawan), saya share link maze.com di media sosial
Tujuan Riset	<ul style="list-style-type: none">Mengetahui seberapa mudah dan bermanfaat saat aplikasi digunakan bagi para user	Skrip	<p>Pendahuluan : Sebagai seorang yang setiap hari memiliki kebutuhan sehari hari, Anda ingin memesan belanja dengan mudah untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan dengan cepat. Untuk mencapai tujuan itu, apa yang akan Anda lakukan?</p> <p>Pertanyaan 1: Secara keseluruhan, bagaimanakah tampilan dari desain aplikasi ini?</p> <p>Pertanyaan 2: Seberapa mudah Anda melihat dan memilih menu pada halaman Home?</p> <p>Pertanyaan 3: Apakah ada masukan untuk tampilan halaman Home?</p> <p>Pertanyaan 4: Seberapa mudah Anda melakukan kustomisasi?</p> <p>Pertanyaan 5: Apakah fitur resep berguna untuk anda Anda?</p> <p>Pertanyaan 6: Seberapa mudah Anda menambah menu lain dan melakukan checkout dari halaman Keranjang?</p> <p>Pertanyaan 7: Apakah ada masukan untuk tampilan halaman Keranjang?</p> <p>Pertanyaan 8: Apakah informasi pada halaman konfirmasi sudah cukup jelas?</p> <p>Pertanyaan 9: Apakah ada masukan untuk tampilan halaman Konfirmasi?</p>
Pertanyaan Utama	<ul style="list-style-type: none">Bagaimana pengalaman anda menggunakan aplikasi tersebut dari awal hingga akhir?apa saja fitur yang ingin ada pada aplikasi tersebut?Apa fitur yang anda sukai pada aplikasi tersebut?		
Key Performance Indicator (KPI)	<ul style="list-style-type: none">waktu menyelesaikan tugastingkat suksestingkat errortingkat kesalahan sentuhan		
Metodologi	<ul style="list-style-type: none">menggunakan website maze.comwaktu 2 hari, 17-18 Februaritempat : online		

Usability study: Insight

Usability Study dilakukan secara Unmoderated yang bertujuan untuk mengetahui seberapa mudah alur pemesanan barang dengan jumlah partisipan 18 partisipan, dimana 12 diantaranya seorang ibu dan bapak yang sudah berkeluarga, dan 6 lainnya adalah remaja.

Insight

- 1 Pengguna menginginkan penambahan tombol favorite pada menu resep
- 2 Pengguna menginginkan fitur download resep offline.
- 3 Pengguna menginginkan tampilan rating pada toko.

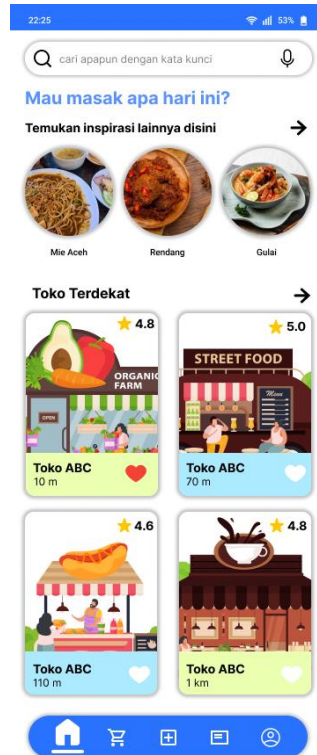
Modifikasi Desain

Agar terlihat rating dari toko kelontong, maka ditambahkan rating dan ulasan toko.

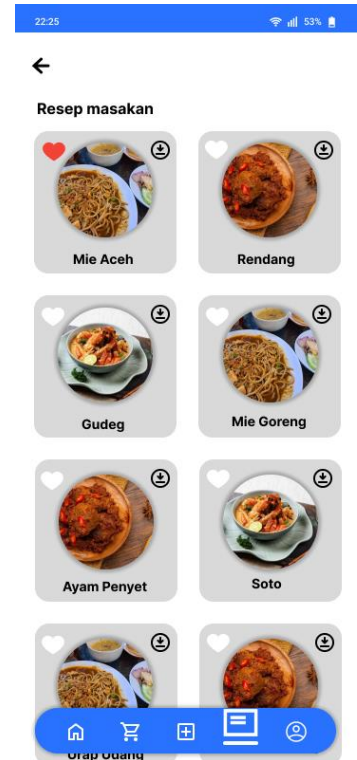
Pada menu resep, agar resep bisa tersedia secara offline maka ditambahkan fitur download.

Serta penambahan fitur favorit pada resep agar mudah dijangkau kembali

Setelah usability study
Pada menu home



Setelah usability study
Pada menu resep



Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Dampak:

Desain aplikasi yang sudah dibuat, memudahkan pengguna dalam melakukan belanja untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Tampilan menarik serta fitur resep sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna.



Pelajaran yang Didapat:

Di sini saya mempelajari bahwa memahami pengguna adalah hal yang utama, karena itulah di awal dilakukan riset untuk berempati dengan masalah mereka dan di akhir juga dilakukan riset untuk memvalidasi kebutuhannya.

Langkah selanjutnya

1

Melakukan usability lagi untuk memvalidasi apakah pain point yang masih dialami pengguna telah ditangani secara efektif.

2

Ingin mengembangkan fitur dan meningkatkan kemudahan desain aplikasi agar nyaman digunakan oleh pengguna

3

Melengkapi desain halaman lain.

Let's connect!



Terima kasih atas waktu Anda melihat hasil karya saya di aplikasi KelontongIn. Jika Anda ingin lihat lebih lanjut atau hubungi, informasi kontak saya disediakan di bawah ini.

Email : ahmadusmannnn@gmail.com

Dribbble : (menyusul)

Terima Kasih!