



UNIVERSITAS  
INDONESIA

*Veritas, Probitas, Iustitia* | Est. 1849

# PERSONA DAN SKENARIO

**Sistem Interaksi Genap 2023/2024**

Dr. Eng. Lia Sadita

Prof. Harry Budi Santoso

Dr. Baginda Anggun Nan Cenka

Suci Fadhilah, M.A.

Syifa Nurhayati, M.Kom.

# ***ACKNOWLEDGEMENT***



Salindia ini disusun berdasarkan materi pada buku

**INTERACTION DESIGN: beyond human-computer interaction**  
edisi ke-5

yang ditulis oleh Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y.

**Kontributor salindia:**

Harry B. Santoso, PhD

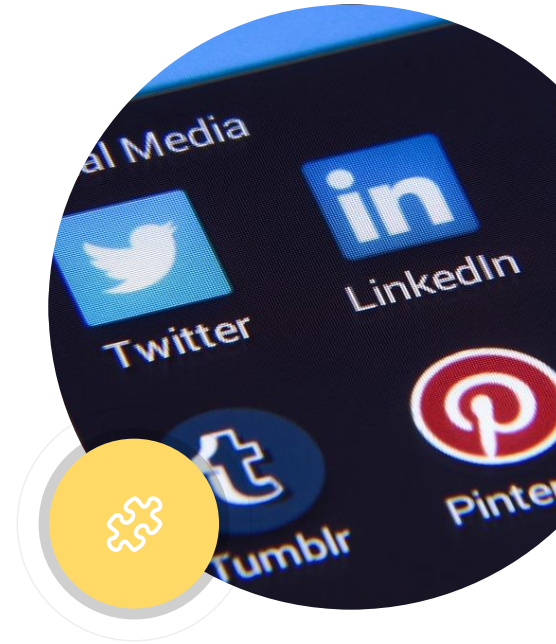
Bintang Annisa Bagustari, M.Kom.

Dadan Hardianto, M.Kom.

Lia Sadita, M.Kom.

Lintang Matahari Hasani, M. Kom.

Suci Fadhilah, M.A.



# HAL YANG AKAN DIPELAJARI

- Apa itu Persona ?
- Langkah-Langkah Membuat Persona
- Isu-Isu dalam Pembuatan Persona
- Apa itu Skenario ?
- Tipe-Tipe Skenario
- Penggunaan Skenario





# APA ITU PERSONA ?



# APA ITU PERSONA (1)



**Persona** adalah sebuah **representasi pengguna** dalam bentuk individu imajiner yang memuat rangkuman singkat mengenai **karakteristik, pengalaman, tujuan, tasks, pain points**, dan **kondisi lingkungan** pengguna yang sebenarnya

Menggambarkan **sebuah kelompok pengguna yang spesifik**

Dibuat **berdasarkan analisis dan kategorisasi data pengguna** secara teliti (bukan dikira-kira)

# APA ITU PERSONA (2)



Setiap persona menggambarkan **sekelompok orang di dunia nyata**

- Memudahkan desainer untuk **fokus pada sebuah ringkasan penggambaran sekelompok orang**. Hal ini lebih mudah dibandingkan dengan fokus pada ribuan individu dengan perbedaan karakteristik yang spesifik.

## Tujuan persona

- Membuat sebuah **penggambaran yang realistis dan dapat diandalkan** mengenai segmen pengguna untuk dijadikan referensi



## Nerdy Nina

"The book is way better than the movie!"

#booklover

#bookaddict

#booknerdproblems

### DEMOGRAPHICS

Age: 25  
Location: Sao Paulo, Brazil  
Education: Software Engineer  
Job: Q/A at Indie Game Company  
Family: Lives with her boyfriend

### TECH

Internet  
Social Networks  
Messaging  
Games  
Online Shopping



### GOALS

- Discovering new books / authors to read
- Finding unique stories
- Cataloging book collection

### FRUSTRATIONS

- Keeping track of different series
- Forgetting a book launch date
- Finding space for more books

### READING HABITS

- Fast pace reader
- Never lends books
- Likes hardcovers and boxed collections
- Pre-order books to get them first
- Reads eBooks, but prefer physical copies
- Always finishes a book
- Loves binge reading and re-reading

### FAVORITE BOOKS



American Gods  
Neil Gaiman



Harry Potter  
J.K. Rowling



Ready Player One  
Ernest Cline

“

Contoh persona untuk sebuah **aplikasi e-book**

<https://venngage.com/blog/user-persona-examples/>





## Mary Taylor

- 26
- Brooklyn
- Student, waitress
- Living with his husband

### Bio

She lives with her new husband in a rented apartment, with three rooms. She has a busy schedule between school and work. She and her husband now moved into the apartment, and they expecting a child in 7 months.

### Wants & Needs

- Design the new apartment with existing furniture and some new additions.
- Add plants to her home.

### Tech

- Internet
- Social Media
- Online Shopping
- Gatgets
- Early Adopter

### Favorite Brands



### Frustrations

Wants to add accessories that will make the living room like the pictures on Pinterest, but she cannot decide what to do and does not do that.

“ I want a living room like in Pinterest photos, but I need some guidance... ”

“

Contoh persona untuk  
sebuah  
**aplikasi desain interior**

<https://dribbble.com/shots/4864252-Woman-User-Persona-UX>



# ASAL MUASAL KONSEP PERSONA



Dari manakah konsep persona berasal ?

Dikembangkan secara informal oleh **Alan Cooper** pada dekade 1980an

Persona digunakannya untuk **menginternalisasi *mindset* pengguna**

Menjadikan **pengguna sebagai fokus utama** dalam perancangan aplikasi



# ASAL MUASAL KONSEP PERSONA



Persona menurut Alan Cooper ...

- **A model of our users**, represented by composite archetypes, based on behavioral data gathered from the many actual users encountered in ethnographic interviews.
- **Personas are not real people**, but they are **based on the behaviors and motivations of real people** we have observed and represent them throughout the design process.



# UNTUK APAKAH PERSONA DIGUNAKAN ? (1)



**Membangun  
Empati**



**Membangun  
Fokus**



**Berkomunikasi dan  
Mencapai Konsensus**



**Membuat  
Keputusan**



**Mengukur  
Efektifitas**

# UNTUK APAKAH PERSONA DIGUNAKAN ? (2)



Persona dapat dimanfaatkan untuk banyak hal ...

***Project Leader*** : Mengevaluasi ide fitur baru pada sebuah desain web

***Info. Architect*** : Acuan dalam mendesain wireframe, interface behavior, dan labeling

***UI Designer*** : Acuan dalam mendesain 'look and feel' tampilan

***System Engineer*** : Menentukan pendekatan yang tepat sesuai user behavior

***Copy Writer*** : Menulis konten yang tepat untuk orang yang tepat

# UNTUK APAKAH PERSONA DIGUNAKAN ? (3)

“

Persona dapat dimanfaatkan untuk **mengatasi tiga isu** dalam desain interaksi



## *Elastic User*

- Kurangnya pengetahuan yang presisi mengenai pengguna **dapat mengakibatkan ketidakjelasan** pada bagaimana suatu produk seharusnya bekerja
- Setiap kali pengguna meminta sesuatu, **desain berubah**
- Sulit menentukan fitur yang akan **diprioritaskan** (Apa tujuan utama pengguna)

# UNTUK APAKAH PERSONA DIGUNAKAN ? (4)

“

Persona dapat dimanfaatkan untuk **mengatasi tiga isu** dalam desain interaksi



## *Self-Referential Design*

- Terjadi ketika **desainer** atau pengembang menggunakan mental model, **cara pandang**, tujuan, motivasi dan keahliannya **sendiri** ketika mendesain suatu produk
- Umumnya **programmer** akan melakukan hal ini dalam membuat implementation-model product sebab mereka faham akan struktur data dan cara kerja software
- Sedikit non-programmer akan **sepakat** dalam hal ini

# UNTUK APAKAH PERSONA DIGUNAKAN ? (5)

“

Persona dapat dimanfaatkan untuk mengatasi tiga isu dalam desain interaksi



## *Edge Cases*

- Persona menyediakan **reality check** untuk desain
- Kita dapat bertanya : “Apakah pengguna sering menggunakan fitur X?”  
“Seberapa sering pengguna melakukan proses X?”
- Edge cases terjadi ketika fitur yang dikembangkan **tidak pernah dipakai** oleh pengguna





# LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT PERSONA



# CARA MEMBUAT PERSONA (1)



Persona adalah **produk riset** sehingga **kompleksitasnya** bergantung pada **kerumitan riset**

Persona **haruslah benar-benar menggambarkan** pengguna yang sebenarnya

Persona harus **didasari pemahaman** mengenai pengguna, tujuannya, dan prioritasnya

# CARA MEMBUAT PERSONA (2)



Riset dan metode *task analysis* dilakukan melalui ...

***Contextual Interview***

***Focus Group***

***Individual Interview***

***Usability Testing***

**Survey**



# RISET DAN PENGUMPULAN DATA (1)



Beberapa langkah yang dapat kita lakukan untuk membuat persona ...

1

## Melakukan Riset Pengguna

Observasi atau wawancara sejumlah orang

2

## Mengerucutkan Riset

**Temukan tema** yang spesifik, relevan dan universal terhadap sistem dan penggunanya

3

## *Brainstorming*

**Kelompokkan elemen** ke dalam grup persona yang merepresentasikan kelompok yang spesifik

# RISET DAN PENGUMPULAN DATA (2)



Beberapa langkah yang dapat kita lakukan untuk membuat persona ...

4

## ***Refine***

Kombinasikan dan tentukan prioritas persona. Pisahkan ke dalam beberapa kategori

5

## **Jadikan Persona Realistis**

Dengan menambahkan deskripsi latar belakang, motivasi dan ekspektasi

6

## **Bagikan Persona**

Bagikan dan diskusikan persona dengan tim pengembang

Objective	Questions
Define the Purpose/ Vision for the Site	<ul style="list-style-type: none"> <li>• What is the purpose of the site?</li> <li>• What are the goals of the site?</li> </ul>
Describe the User	<p>Personal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• What is the age of your person?</li> <li>• What is the gender of your person?</li> <li>• What is the highest level of education this person has received?</li> </ul> <p>Professional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• How much work experience does your person have?</li> <li>• What is your person's professional background?</li> <li>• Why will they come to the site? (User needs, interests, and goals)</li> <li>• Where (or from whom) else is this person getting information about your issue or similar programs or services?</li> <li>• When and where will users access the site? (User environment and context)</li> </ul> <p>Technical</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• What technological devices does your person use on a regular basis?</li> <li>• What software and/or applications does your person use on a regular basis?</li> <li>• Through what technological device does your user primarily access the web for information?</li> <li>• How much time does your person spend browsing the web every day?</li> </ul>
User Motivation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• What is your person motivated by?</li> <li>• What are they looking for?</li> <li>• What is your person looking to do?</li> <li>• What are his needs?</li> </ul>



Mary Taylor

26

Brooklyn

Student, waitress

Living with his husband

Bio

### Behaviours

She lives with her new husband in a rented apartment, with three rooms. She has a busy schedule between school and work. She and her husband now moved into the apartment, and they expecting a child in 7 months.

Wants & Needs

- Design the new apartment with existing furniture and some new additions.
- Add plants to her home.

Tech

Internet

Social Media

Online Shopping

Gadgets

Early Adopter

Favorite Brands

NIKE ASOS NETFLIX Apple

Frustrations

Wants to add accessories that will make the living room like the pictures on Pinterest, but she cannot decide what to do and does not do that.

Foto

Nama yang Realistis

Data Demografis

Umur, gender, pendidikan, etnis, lokasi rumah, status pernikahan, anak, dll.

Latar Belakang

Menggambarkan "a day in the life"

Tujuan

Pain Points

"I want a living room like in Pinterest photos, but I need some guidance..."



# ELEMEN DASAR PERSONA



Beberapa elemen dasar lainnya dalam suatu persona ...

## ***Technology Comfort Level***

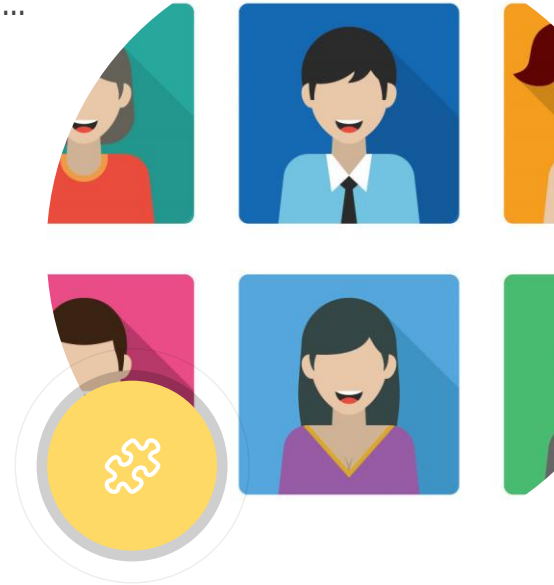
Tingkat kenyamanan dalam menggunakan TI

## **Motivasi**

Menjelaskan mengapa pengguna ingin mencapai tujuannya

## ***Attitudes***

Sikap pengguna yang relevan dan menjelaskan *behaviour*



# PERSONA YANG EFEKTIF



Persona yang efektif memenuhi beberapa karakteristik berikut ...

**Representatif**

**Fokus pada *Major Needs***

**Menggambarkan dengan Jelas**

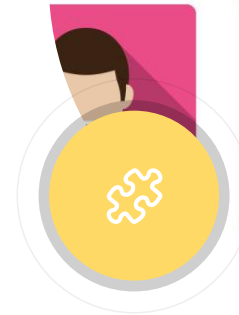
**Fokus pada *Important Users***

**Deskripsi Sesuai Kenyataan**

**Fokus pada *Current State***

**Realistis, tidak Imajiner**

**Membantu memahami *user***

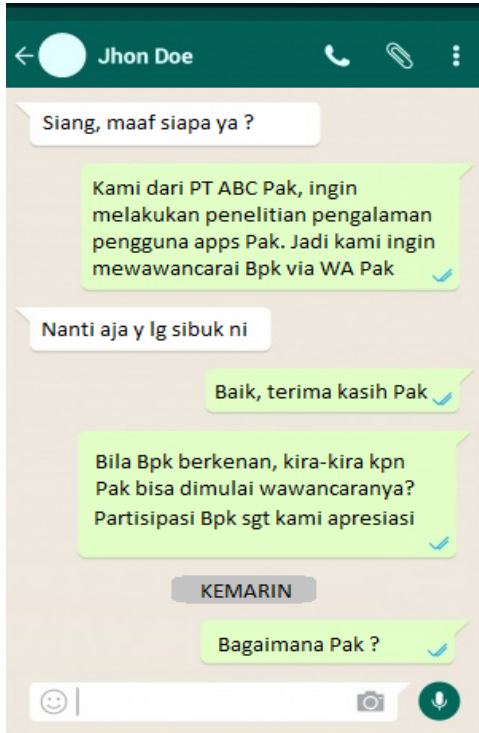




# ISU-ISU DALAM PEMBUATAN PERSONA



# SEBUAH REALITA *USER RESEARCH*



## Tantangan Setiap UX Researcher :

Seringkali, sangat sedikit end user yang punya waktu dan mau diwawancarai untuk kepentingan UX Research Perusahaan

# TANTANGAN DALAM MEMBUAT PERSONA (1)

## Ketersediaan Data



→ UX Researcher mungkin **tidak memiliki akses** ke *end users*

### Variasi :

- Jika akses ke *end user* tidak ada, persona dapat **dibuat dengan bantuan *user expert***
- Sulit menentukan fitur yang akan **diprioritaskan** (Apa tujuan utama pengguna)

# TANTANGAN DALAM MEMBUAT PERSONA (2)



## Kuantitas



- Tidak jelas **berapa** persona yang perlu dibuat dan **sampai sedalam apa**
- Jumlah persona **tergantung pada jumlah *target audience***.  
Kompleksitasnya **tergantung kedalaman riset yang dilakukan**
- Umumnya tim **memulai dengan membuat banyak** persona untuk semua kelompok individu pengguna
- Setelah itu, persona-persona tersebut **dieliminasi hingga diperoleh satu *primary persona*** yang menggambarkan important user
- ***Secondary persona*** diperhatikan dalam proses desain setelah primary persona diperhatikan

# MENGEVALUASI PERSONA



Cara-cara mengevaluasi persona yang dibuat ...

Apakah persona dibuat **berdasarkan wawancara** dengan *user* ?

Apakah persona menjelaskan ***product-relevant high-level key goal***?

Apakah persona **tampak realistis** bagi yang berinteraksi dengan *end user* ?

Apakah setiap persona yang dibuat **unik** satu sama lain ?

Dapatkah persona digunakan tim desainer untuk **menentukan desain** ?





# 3 TIPE PERSONA



Tiga tipe persona menurut Laubheimer (2020) berdasarkan pendekatan membuatnya

## ***Qualitative Persona***

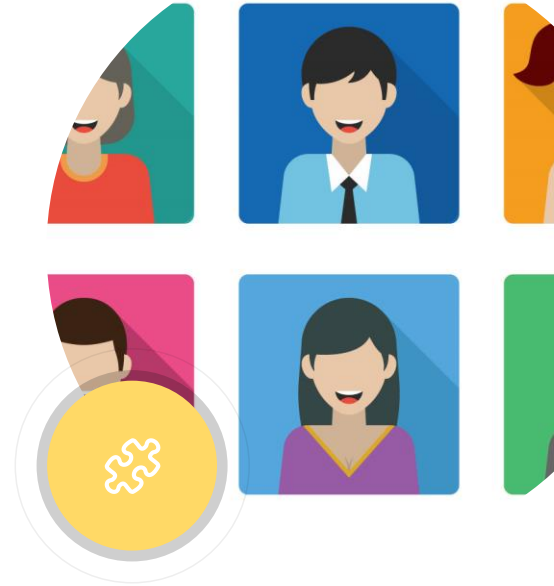
Dibuat berdasarkan riset pengguna yang kualitatif. Melibatkan identifikasi dan pengelompokan (*coding & manual clustering*) tema dari narasi wawancara/pertanyaan terbuka

## ***Statistical Persona***

Dibuat berdasarkan riset pengguna yang kuantitatif dan kualitatif. Melibatkan studi eksplorasi kualitatif yang dilanjutkan studi konfirmasi secara kuantitatif yang melibatkan uji statistik.

## ***Proto Persona***

Dibuat berdasarkan riset sekunder dan asumsi yang dimiliki UX designer



# TIPE PERSONA LAINNYA



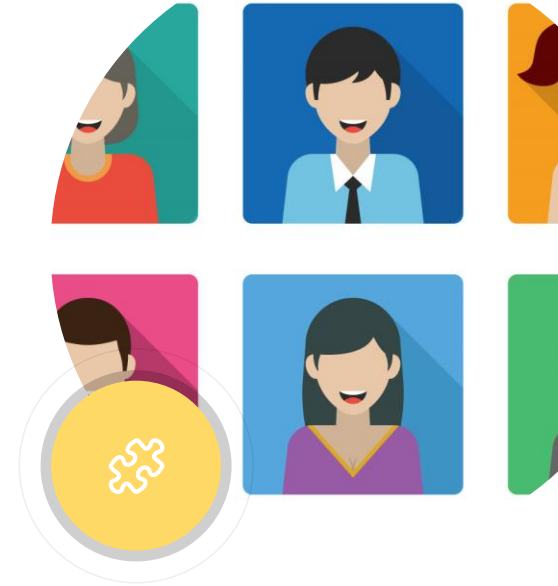
Beberapa tipe-tipe persona yang lain

## ***Design Persona***

Fokus pada *user goals*,  
*behaviour* saat ini, dan *pain points*

## ***Marketing Persona***

Fokus pada informasi  
demografis, *buying behaviour*,  
preferensi dan motivasi



# ***POINTS TO PONDER***

Berapa **jumlah persona yang ideal** untuk suatu produk ?



1 → OK ?

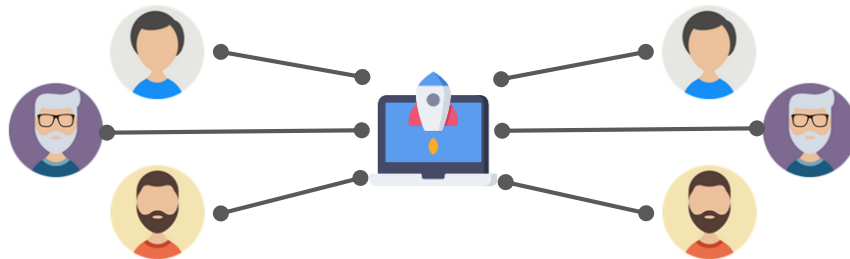


2 → OK ?



3 → OK ?

Bagaimana *goals & frustrations* **beberapa persona** diakomodasi dalam **sebuah produk** ?

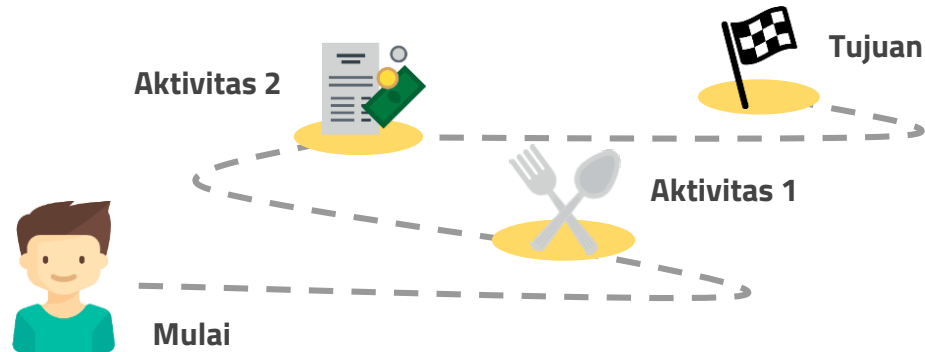




# APA ITU SKENARIO ?



# APA ITU SKENARIO ? (1)



Sebuah **narasi** yang menjelaskan **konteks penggunaan sistem** oleh persona

Menjelaskan **urutan aktivitas** yang dilakukan persona serta **sikapnya** selama melakukannya

→ Memberikan persona suatu **konteks** dan memudahkan kita memahami **user flow**

# APA ITU SKENARIO ? (2)

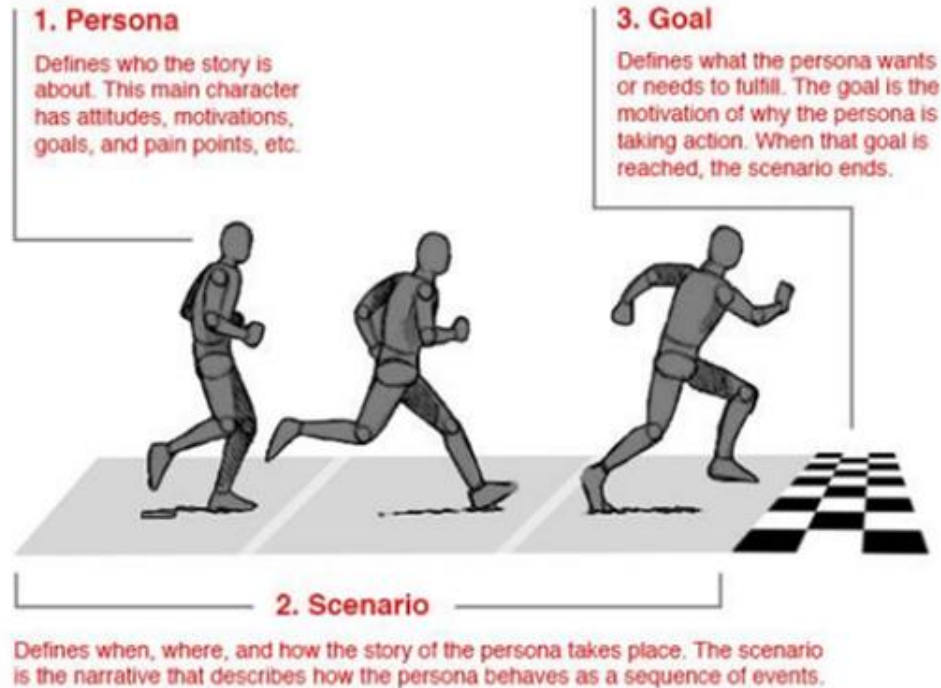


Sebuah **cerita dan konteks** yang mendasari kenapa seorang *user* mengunjungi *website* kita

Memuat **tujuan** dan juga, seringkali, penjelasan **bagaimana user dapat mencapai tujuannya**

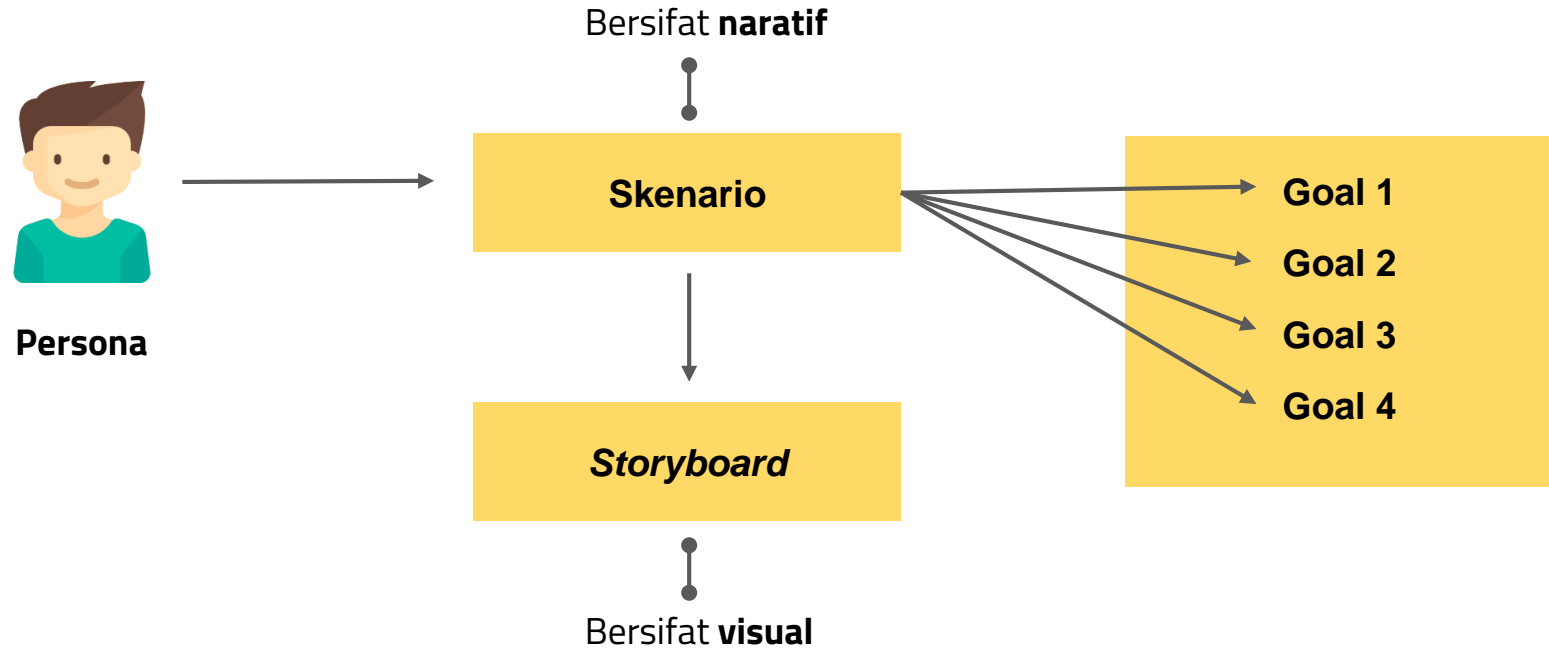
- Menjelaskan cerita bagaimana suatu produk **digunakan**
- Dibuat berdasarkan **kebutuhan dan tujuan** persona, bukan dari kapabilitas sistem
- Skenario mempermudah **menjelaskan dan memprioritaskan** fitur yang dimiliki sistem

# APA ITU SKENARIO ? (3)





# APA ITU SKENARIO ? (4)



# BEBERAPA HAL YANG DIJELASKAN SKENARIO (1)



Beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika ingin menulis skenario yang baik :

1

## Siapakah Penggunanya ?

Gunakan persona yang telah dibuat untuk merefleksikan *major user* yang sebenarnya

2

## Mengapa Pengguna Datang ke Situs Kita ?

Temukan apa yang memotivasi user untuk datang dan ekspektasi mereka

3

## Apa Tujuan Mereka ?

Melalui task analysis kita dapat mengetahui tujuan user dan merancang sistem agar dapat memenuhi kebutuhan mereka

# BEBERAPA HAL YANG DIJELASKAN SKENARIO (2)

“

Beberapa skenario juga memuat hal berikut ini ...

4

## Bagaimana Pengguna Dapat Mencapai Tujuannya ?

Menjelaskan cara *user* untuk mencapai tujuannya. Memuat rincian kemungkinan dan tantangan yang mungkin dihadapi

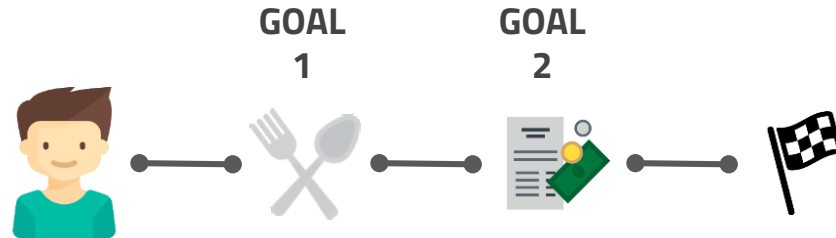




# TIPE-TIPE SKENARIO



# GOAL / TASK-BASED SCENARIO



Hanya menjelaskan **apa yang ingin dilakukan** oleh pengguna

**Tidak memuat** informasi tentang **cara** pengguna mencapai tujuannya

Bagus untuk menentukan **arsitektur situs web dan kontennya**

# CONTOH GOAL / TASK-BASED SCENARIO (1)

## Skenario 1

“

Seorang Ibu khawatir sebab anaknya yang berusia 10 tahun tak suka minum susu dan ia ingin mengetahui apakah hal tersebut akan menimbulkan suatu dampak akibat kurangnya asupan kalsium

## Skenario 2

“

Anda akan bepergian ke Surabaya untuk mengikuti lomba GEMASTIK 11 minggu depan. Anda ingin mengecek jumlah uang di rekening Anda untuk keperluan pengeluaran semasa Anda bepergian nanti.

# CONTOH GOAL / TASK-BASED SCENARIO (2)

## Skenario 3

“

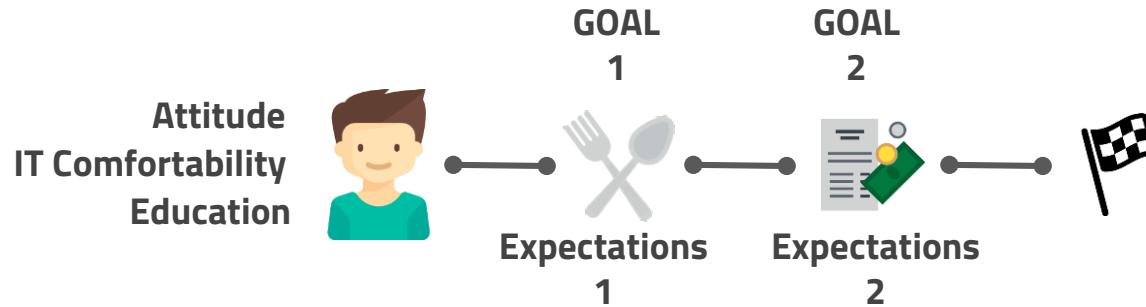
Seorang mahasiswa ingin berpartisipasi di forum diskusi Scele Fasilkom UI. Ia ingin membuka forum tersebut dan mempublikasikan *thread* jawaban atas pertanyaan yang diajukan dosen

## Skenario 4

“

Seorang mahasiswa kelas sistem interaksi ingin mengumpulkan lembar kerja (LK). Ia perlu menemukan slot pengumpulan LK pada course page sesuai dengan nomor LK dan kelasnya. Ia kemudian mengunggah dokumen LK di slot tersebut.

# ELABORATED SCENARIO



Diceritakan secara lebih **mendetail**, seperti memuat karakteristik user

Pemahaman karakteristik user, dapat **membantu merancang interaksi sistem**

Bagus untuk menentukan **konten, fungsionalitas**, dan *site behaviour*



# CONTOH ELABORATED SCENARIO (1)

“

Mr. and Mrs. Macomb are retired school teachers who are now in their 70s. Their Social Security checks are an important part of their income. They've just sold their big house and moved to a small apartment. They know that one of the many chores they need to do now is tell the Social Security Administration that they have moved. **They don't know where the nearest Social Security office is and it's getting harder for them to do a lot of walking or driving. If it is easy and safe enough, they would like to use the computer to notify the Social Security Administration of their move.** However, they are somewhat **nervous** about doing a task like this by computer. They never used computers in their jobs. However, their son, Steve, gave them a computer last year, set it up for them, and showed them how to use email and go to websites. They have never been to the Social Security Administration's website, so they **don't know how it is organized**. Also, they are **reluctant to give out personal information online**, so they want to know how safe it is to tell the agency about their new address this way

# CONTOH ELABORATED SCENARIO (2)

“

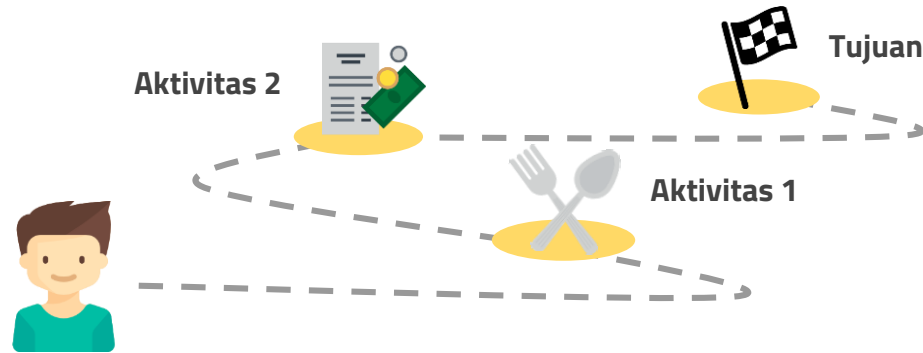
**Oikawa Tooru** adalah seorang mahasiswa program studi sistem informasi di Fasilkom UI yang kini sedang mengambil mata kuliah Sistem Interaksi (Sister). **Ia sudah hampir 3 tahun menggunakan Scele CSUI** baik sebagai mahasiswa ataupun asdos. Ia merasa tampilan **antamuka Scele CSUI biasa-biasa saja**.

Setiap minggunya, ia **mengerjakan tugas lembar kerja** yang harus dikumpulkan di sebuah slot sesuai dengan kelasnya. Ia selalu mengerjakan tugas tersebut dengan temannya secara tepat waktu. Ia dan temannya selalu mengerjakan lembar kerja pada malam hari segera setelah lembar kerja dirilis menggunakan Google Docs.

Setelah ia dan temannya memfinalisasi lembar kerja untuk dikumpulkan, Oikawa **mencari slot pengumpulan** lembar kerja. Karena *course page* Sister tidak menggunakan label kelas, ia seringkali **kesulitan menemukan slot** yang dimaksud. Oikawa **berekspektasi** seharusnya slot tersebut diletakkan di satu tempat khusus.

Dengan **menggunakan ctrl+F** dan kata kunci yang tepat, Oikawa biasanya mampu menemukan slot tersebut kurang dari 5 menit. Terkadang ia **terganggu (annoyed) dengan penempatan slot yang sulit dijangkau** di tengah-tengah konten materi perkuliahan. Setelah berhasil menemukan slot, ia pun terkadang mengumpulkan salah tempat karena kurang teliti mengklik slot yang tepat.

# FULL SCALE SCENARIO



Memuat **langkah-langkah** untuk menyelesaikan task

Langkah dapat merupakan langkah **yang dijalankan user** saat ini ataupun **langkah usulan**

Menjelaskan bagaimana **sistem dapat mendukung *goal-oriented scenario*** yang dirancang



# PENGUNAAN SKENARIO



# SKENARIO UNTUK MENDESAIN WEB



Menjelaskan 10 - 30 alasan **mengapa user mengunjungi dan melakukan *task*** pada *website*

- Apa saja yang **diharapkan akan dicapai** oleh persona dengan mengunjungi *website* ?
- Karakteristik persona yang mana yang dapat **merintang atau membantu** interaksinya dengan sistem ?

**Fokus pada user dan task** yang dilakukannya ketimbang pengaturan dan struktur internal situs

# SKENARIO UNTUK *USABILITY TESTING*



Ketika mengidentifikasi skenario UT, **batasi *test*** sehingga hanya 10 - 12 *task* saja

- Tanyakan user **bagaimana alur yang mereka lakukan** sendiri pada sistem
- Tanyakan **mengapa mereka mau mengunjungi sistem**
- Tanyakan **apa yang akan mereka lakukan** selama berinteraksi dengan sistem

Seluruh skenario UT yang disampaikan ke *user* **tidak boleh memuat cara** menyelesaikan suatu *task*

- Skenario UT **hanya membantu user memahami konteks** penggunaan saja
- **Bandingkan skenario** yang tidak disampaikan ke *user* dengan alur yang dijalankan oleh *user*. Apakah user dapat menyelesaikan task nya ?



# ***STORYBOARD***



# ***STORYBOARD*** SEBAGAI VISUALISASI SKENARIO



Berfungsi untuk **menjelaskan secara visual** *user story* atau skenario yang dibuat

- Dengan penjelasan secara visual, konteks penggunaan sistem **lebih mudah dipahami**
- Dapat digunakan sebagai alat untuk **memahami kebutuhan user** secara **komprehensif**



# CONTOH *STORYBOARD*

## **User Story : Paimon dan mobil listriknya**

(Diadaptasi dari Study Case Plug-In Apps)

Paimon merupakan seorang ibu rumah tangga yang sehari-harinya **sering bepergian** dengan dua anaknya, Ferguso dan Sergio, menggunakan **Toyota Prius**. Toyota Prius yang digunakannya adalah **mobil listrik** yang perlu **dimonitor daya baterainya**. Paimon juga perlu memonitor pengeluaran yang disebabkan oleh penggunaan mobilnya. Suatu hari, ia baru saja **mengantar anaknya** pulang ke rumah dan ia perlu **memastikan daya baterainya cukup** serta **merencanakan pengisian daya baterai** untuk bepergian lagi nanti. Ia kemudian menggunakan aplikasi Plug-In untuk memonitor daya baterai dan merencanakan pengisian daya.

### **Storyboard**



# CARA MEMBUAT *STORYBOARD*



*Storyboard* dapat dibuat dengan tiga cara ...



## ***Sketch***

Sketsa sederhana  
diatas kertas



## ***Template***

(Seperti pada tool  
StoryboardThat)



## ***Graphic Design Tool***

Adobe Illustrator &  
Inkscape

# TOOL : STORYBOARDTHAT (1)

**StoryboardThat**

OVER 8,000,000 STORYBOARDS CREATED!

Create a Storyboard Pricing Log On

FREE TRIAL For Teachers For Work For Film

## Digital Storytelling

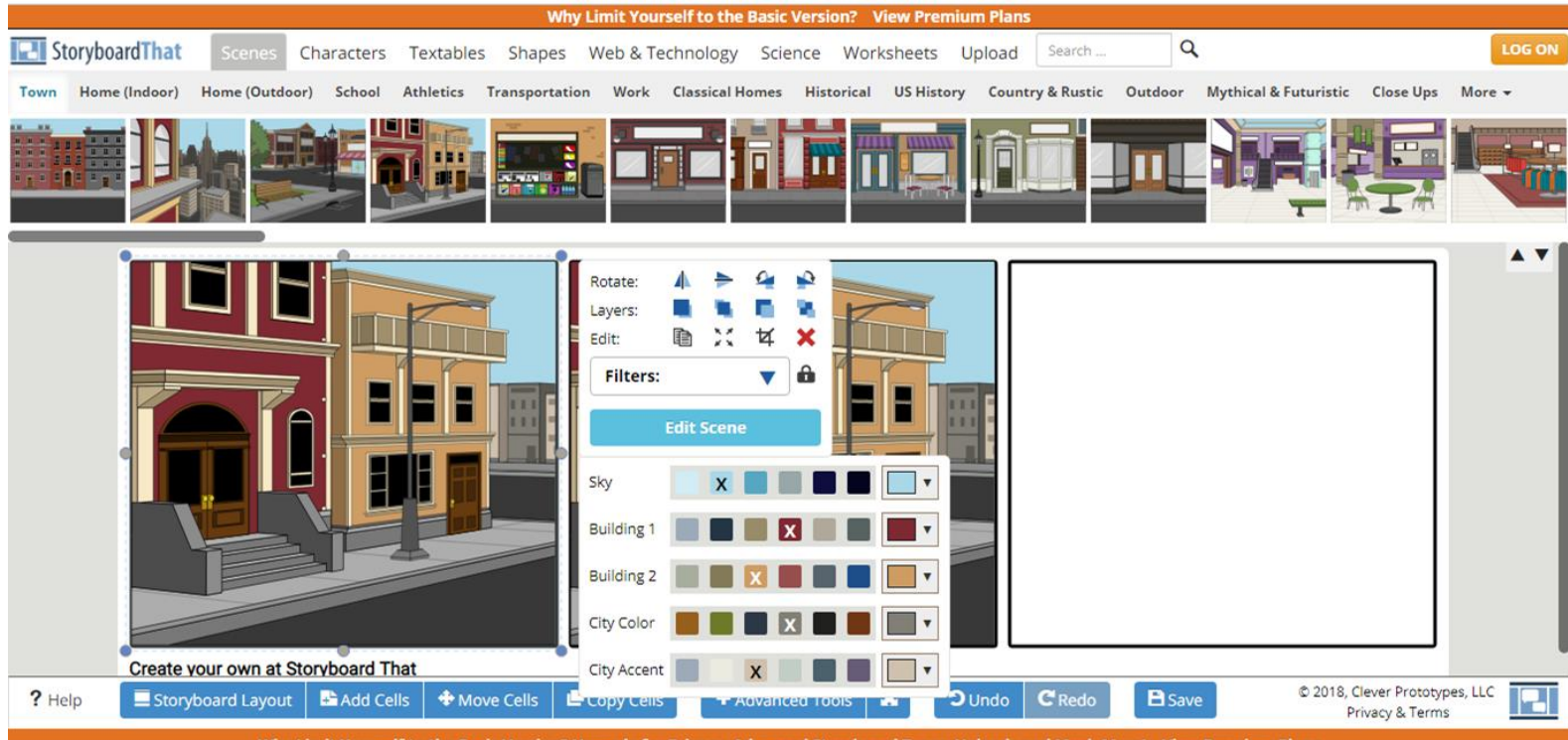
Powerful Visual Communication, Made Easy

Create a Storyboard ►

**Special Editions:** We offer special versions of Storyboard That for Schools, Businesses / Teams, and Filmmakers

For Teachers For Work

# TOOL : STORYBOARDTHAT (2)





# LATIHAN : MEMBUAT *PROTO PERSONA*



# LATIHAN MEMBUAT *PERSONA* (30 MENIT, 5 - 6 MHS)

## Case: Forum Diskusi Scele

Perhatikan cuplikan hasil wawancara terhadap 5 orang **mahasiswa** berikut ini. Semisal Anda diminta untuk meredesain forum diskusi Scele untuk meningkatkan motivasi berdiskusi, buatlah Persona yang merepresentasikan kelompok pengguna forum. Silakan ajukan asumsi jika diperlukan.

### MHS1

**Semester 5, 21 thn**

#### *Motivasi diskusi:*

"Saya sih karena wajib aja, kalo dosen nyuruh ya nulis, kalo ngga ya ngga. UI nya juga ga mengundang berdiskusi"

#### *Perilaku diskusi:*

"Saya cenderung formalitas aja, yang penting ada salam isi penutup, gapake gambar-gambar, ga berani saya nanti dianggep kurang sopan"

#### *Harapan:*

"Interface-nya Pak toloong, diperbaiki hehe.Trus dedlennya juga ditampilkan bagusny."

### MHS2

**Semester 5, 22 thn**

#### *Motivasi diskusi:*

"Saya terus terang tertarik jika diskusinya topiknya menarik. Saya kebetulan orangnya suka sharing aja gitu, saya suka kok diskusi"

#### *Perilaku diskusi:*

"Saya ga pernah pakai emoji, takut dikira kurang sopan gitu :( kan mesti formal bgt ya.."

#### *Harapan:*

"Bikin yang informal gitu, kayak di Reddit, biar ga tegang suasananya, terus bisa post gif"

### MHS3

**Semester 5, 21 thn**

#### *Motivasi diskusi:*

"Ga banget deh kalo diskusi, kadang jarang ada yang nangepin juga :( ya kalo wajib aja saya ikutan..."

#### *Perilaku diskusi:*

"Saya merasa diskusi kita selalu formal ya, seperti nulis email, jadinya ya saya juga ikutan formal bales reply-reply-nya"

#### *Harapan:*

"Kalo bisa ada deadlinenya keliatan jelas sampe kapan diskusinya, takutnya ga kerekap ya :("

### MHS4

**Semester 5, 20 thn**

#### *Motivasi diskusi:*

"Saya suka banget diskusi, seru aja gitu liat ide-ide orang lain dan lia ide kita ditangepin"

#### *Perilaku diskusi:*

"Saya kalau posting kadang kurang berani pakai gambar-gambar apalagi emoji, takut dikira sok asik gitu sich :("

#### *Harapan:*

"Diskusinya kalo bisa informal aja, santuy tapi tetep serius gitu enakny, tujuan belajar tercapai tapi tetep seru"

### MHS5

**Semester 5, 21 thn**

#### *Motivasi diskusi:*

"Ikut karen wajibb wkwwk, kalo ngga kadang saya terus terang kurang nyaman sharing-sharing :("

#### *Perilaku diskusi:*

"Gimana ya... karena selalu suasana formal ya saya pasti kaku jawabannya, gapernah saya pakai emoji, yang penting muncul dan jawab aja

#### *Harapan:*

"Klo bisa deadline diskusinya ditampilkan ya, kadang bingung saya sampe kapan diskusinya."


# TEMPLATE PROTO-PERSONA

Silakan gunakan template Proto Persona untuk latihan membuat persona. Silakan tambahkan asumsi berdasarkan data sekunder/pengalaman teman-teman yang relevan dengan case.

HOW PROTO-PERSONAS ARE MAPPED

<b>NAME</b>  Sketch of the individual, a name, and basic demographics.	<b>BEHAVIORS</b>  Identify the behaviors and beliefs of the persona
<b>DEMOGRAPHICS</b>  Explore and list more detailed demographics.	<b>NEEDS/GOALS</b>  Identify the needs and goals of the persona

A PROTO-PERSONAS WITH EXAMPLE INFORMATION

<b>JANE</b>  tussled hair smart phone skinny jeans	<b>BEHAVIORS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Avid blogger</li><li>- Doesn't like 24 hr news</li><li>- Twitter user</li><li>- Loves to eat pudding</li><li>- Online extrovert</li></ul>
<b>DEMOGRAPHICS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 20-30 yrs old</li><li>- Female</li><li>- College Grad</li><li>- Non-leadership white collar job</li><li>- Economics major</li></ul>	<b>NEEDS/GOALS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ego gratification</li><li>- Wants to be heard</li><li>- Engage with humans</li><li>- Loves to find cool stuff and hang out with the "cool crowd"</li></ul>



# CERITAKAN PERSONA YANG TELAH DIBUAT

Present your  
Persona: @5min

Silakan presentasikan secara singkat  
persona yang telah diidentifikasi.

**Posting hasil diskusi di forum Scele  
dan silakan komentari persona-  
persona yang dibuat apakah realistis  
dan representatif?**





# UJI PEMAHAMAN

Jelaskan yang dimaksud dengan *persona*.

Komponen apa sajakah yang dapat dicakupi sebuah *persona*?

Jelaskan komponen-komponen yang terdapat pada sebuah skenario?

Berikan satu contoh *persona* beserta skenario penggunaannya untuk Scele Fasilkom UI

# DAFTAR REFERENSI

<http://www.usabilitybok.org/persona>  
<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/personas.html>  
<http://www.uxbooth.com/articles/creating-personas/>  
<http://www.insightfulempathy.com/research-methods/personas/>  
<https://www.smashingmagazine.com/2014/08/a-closer-look-at-personas-part-1/>  
<https://www.smashingmagazine.com/2014/08/a-closer-look-at-personas-part-2/>  
<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/scenarios.html>  
<https://www.nngroup.com/articles/persona-types/>

Preece, J., Sharp, H., & Rogers, Y. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. New York: John Wiley & Sons.

Terima Kasih,  
**Ada  
Pertanyaan?**