

# Recap. of User Journey Mapping

Kelompok : Power Rangers  
Anggota  
- Farah Dhiya Ramadhina (2206082934)  
- Syifa Mahira R. Dharmawan (2206083205)  
- Adrian Aryaputra Hamzah (2206811474)  
- Alden Luthfi Arrahman (2206028932)  
- Devin Faiz Faturahman (2206830593)  
- Thifaalinno Fawwaz Abdi (2206082253)

**Aplikasi : WargaJaga**

---

## PENDAHULUAN

Template ini digunakan untuk rekapitulasi hasil pemetaan masalah yang ditemukan, ke dalam User Journey Mapping. Sebelum mengisi template ini, kalian akan dipandu untuk memetakan hasil wawancara kalian ke dalam User Journey Mapping yang sudah disediakan oleh tim asdos. Hasil pemetaan itu akan direkapitulasi ke dalam template ini.

### Tujuan

1. Mendokumentasi pemetaan user journey yang sudah dilakukan dengan template User Journey Canvas.
2. Menjadi dokumentasi hasil analisis terhadap hasil wawancara yang sudah dilakukan

### Deliverables

1. Kesulitan dan kebutuhan baru (jika ada) yang dirasakan responden selama menggunakan aplikasi di fitur tertentu
2. User Goals untuk setiap task / fitur.
3. Pendapat dan Emotional Experiences responden.
4. Opportunities atau peluang perbaikan aplikasi.

### Referensi

User Journey Mapping

<https://www.nngroup.com/articles/customer-journey-mapping/>

### Deadline Pengumpulan Template

**27 April 2024 pukul 23.55**

---



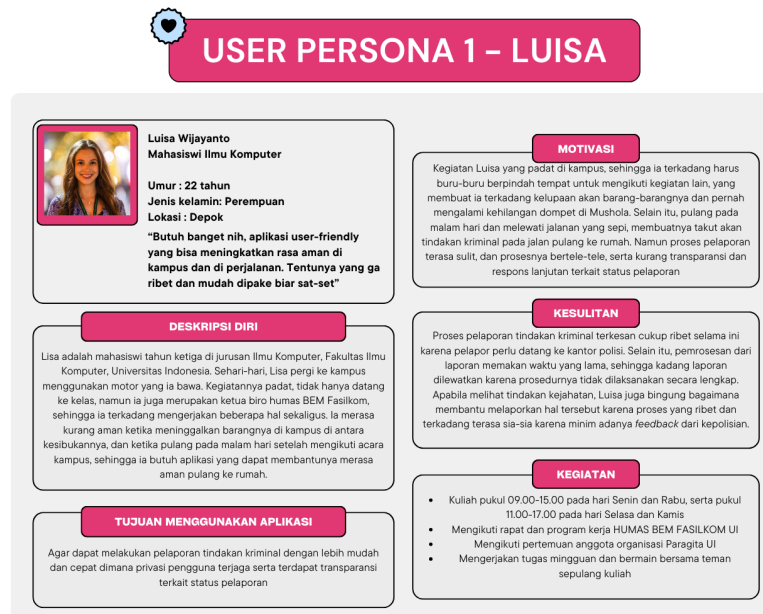
“  
The public is more familiar with bad design than  
good design.

- Paul Rand (1914 - 1996)

Tabel Revisi			
Versi	Tanggal	Penulis	Deskripsi Revisi
v.1.0	25 April 2024	Farah, Adrian, Upi, Devin, Syifa, Falinno	1. Mengisi user persona

Tabel Kontribusi		
Nama Anggota	Deskripsi Kontribusi	Persentase Kontribusi (Pastikan jumlah total persentase kontribusi semua anggota = 100 %)
Contoh: Bambang bin Slamet	Contoh: Melengkapi value proposition canvas untuk persona “Bambang Setiawan”	Contoh: 40%
Contoh: Fulan	Contoh: -	Contoh: 0%
Contoh: Kim	Contoh: Mengecek kesesuaian bahasa/proofreading	Contoh: 10%
Contoh: Ani	Contoh: Melengkapi value proposition canvas untuk persona “Ani Setiawati”	Contoh: 20%
Contoh: Ushijima	Contoh: Melengkapi value proposition canvas untuk persona “Yamamoto Wakatoshi”	Contoh: 20%

## 1. User Persona Warga Sipil



### 1.1 Elaborated Scenario

## 2. Task Analysis 1 / Fitur 1

### Nama task yang dikerjakan

#### 1.2.1 Task Analysis 1 : Melihat riwayat kejadian tindakan kriminal di suatu lokasi melalui aplikasi

#### User Goals

Jelaskan secara singkat, tujuan user melakukan task / fitur ini, atau kebutuhan apa yang ingin mereka penuhi.

#### Gambar Task Analysis

Lampirkan gambar task analysis.

#### User Journey

Coba sebutkan secara singkat kesulitan yang dirasakan responden saat melakukan step 1,2, 3 dan seterusnya serta sebutkan kebutuhan baru (kalau ada) yang dirasa harus ada di step ini. Tuliskan juga pikiran atau emosi yang dirasakan responden di step ini, serta tulis peluang atau solusi yang mungkin dilakukan untuk mengatasi kesulitan atau memenuhi kebutuhan.

#### Step 1

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)

Step 2

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)

dan seterusnya.

3. Task Analysis 2 / Fitur 2

Nama task yang dikerjakan

1.2.2 Task Analysis 3 : Mengakses edukasi dan informasi keamanan

User Goals

Jelaskan secara singkat, tujuan user melakukan task / fitur ini, atau kebutuhan apa yang ingin mereka penuhi.

Gambar Task Analysis

Lampirkan gambar task analysis

User Journey

Coba sebutkan secara singkat kesulitan yang dirasakan responden saat melakukan step 1,2, 3 dan seterusnya serta sebutkan kebutuhan baru (kalau ada) yang dirasa harus ada di step ini. Tuliskan juga pikiran atau emosi yang dirasakan responden di step ini, serta tulis peluang atau solusi yang mungkin dilakukan untuk mengatasi kesulitan atau memenuhi kebutuhan.

Step 1

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)

Step 2

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)

4. Task Analysis 3 / Fitur 3

Nama task yang dikerjakan

1.2.3 Task Analysis 3 : Membuat pelaporan atas tindakan kriminal melalui aplikasi

User Goals

Jelaskan secara singkat, tujuan user melakukan task / fitur ini, atau kebutuhan apa yang ingin mereka penuhi.

## Gambar Task Analysis

Lampirkan gambar task analysis

### User Journey

Coba sebutkan secara singkat kesulitan yang dirasakan responden saat melakukan step 1,2, 3 dan seterusnya serta sebutkan kebutuhan baru (kalau ada) yang dirasa harus ada di step ini. Tuliskan juga pikiran atau emosi yang dirasakan responden di step ini, serta tulis peluang atau solusi yang mungkin dilakukan untuk mengatasi kesulitan atau memenuhi kebutuhan.

#### Step 1

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)

#### Step 2

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)

## 5. Task Analysis 4 / Fitur 4

Nama task yang dikerjakan

### 1.2.4 Task Analysis 4 : Melihat progress tindakan pelaporan melalui aplikasi

#### User Goals

Jelaskan secara singkat, tujuan user melakukan task / fitur ini, atau kebutuhan apa yang ingin mereka penuhi.

## Gambar Task Analysis

Lampirkan gambar task analysis

### User Journey

Coba sebutkan secara singkat kesulitan yang dirasakan responden saat melakukan step 1,2, 3 dan seterusnya serta sebutkan kebutuhan baru (kalau ada) yang dirasa harus ada di step ini. Tuliskan juga pikiran atau emosi yang dirasakan responden di step ini, serta tulis peluang atau solusi yang mungkin dilakukan untuk mengatasi kesulitan atau memenuhi kebutuhan.

### Step 1

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)

### Step 2

No	Kesulitan/kebutuhan baru	User's Thoughts / Emotion (jika ada atau bisa diidentifikasi)	Peluang solusi yang mungkin diterapkan (Opportunity)

## 6. Foto User Journey Canvas

Lampirkan foto/screenshot lembaran user journey mapping canvas yang sudah kalian kerjakan