

Value Proposition Canvas

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 atau analisis menggunakan *Value Proposition Canvas*

Tujuan

1. Mendokumentasi temuan masalah ke dalam *Value Proposition Canvas*
2. Menyusun solusi desain secara komprehensif

Deliverables

1. Kesulitan atau *pain* yang dirasakan *user* responden
2. *Task* atau fungsi atau fitur yang dilakukan *user* untuk memenuhi kebutuhannya
3. Hal yang dibutuhkan atau diharapkan *user* untuk memenuhi *task*
4. *Usability goals and solution*, atau kriteria atau prinsip *usability* yang harus ada dan bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan.
5. Perbaikan fungsional yang diusulkan (*functionality improvements*)
6. Solusi atas kesulitan yang dirasakan *user* (*pain relievers*)
7. Pihak-pihak yang berpotensi dijadikan *partner* untuk tercapainya solusi (*Potential Partners*).

Referensi

Value Proposition Canvas

<https://www.youtube.com/watch?v=ReM1uqmVfP0>

<https://strategyzer.com/canvas/value-proposition-canvas>

Deadline Pengumpulan Template

16 Maret 2024 pukul 23.55



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

- Paul Rand (1914 - 1996)

Tabel 1. Tabel Revisi

Tabel Revisi			
Versi	Tanggal	Penulis	Deskripsi Revisi
v.1.0	14 Maret 2024	Farah, Syifa, Devin, Upi, Adrian, Falinno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengisi nama aplikasi 2. Mengisi laporan pertemuan pertama
v.1.1	15 Maret 2024	Farah, Syifa, Devin, Upi, Adrian, Falinno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi nama aplikasi 2. Mengisi laporan pertemuan kedua
v.1.2	16 Maret 2024	Farah, Syifa, Devin, Upi, Adrian, Falinno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengisi persona <i>summary</i> Aldebaran dan Nadhira 2. Melengkapi pemetaan task, needs, dan pain persona Aldebaran dan Nadhira 3. Melengkapi requirement summary Aldebaran dan Nadhira 4. Melengkapi pemetaan requirement persona Aldebaran dan Nadhira 5. Membuat <i>Requirement Exploration Canvas</i> untuk kedua persona

Tabel 2. Tabel Kontribusi

Tabel Kontribusi		
Nama Anggota	Deskripsi Kontribusi	Persentase Kontribusi (Pastikan jumlah total persentase kontribusi semua anggota = 100 %)
Farah Dhiya Ramadhina	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ide untuk aplikasi • Membuat persona <i>summary</i> untuk user persona Nadhira • Melengkapi <i>requirement exploration canvas</i> Nadhira 	16,6%
Syifa Mahira R. Dharmawan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ide untuk aplikasi • Mengisi tabel pemetaan <i>task, needs, dan pains</i> Aldebaran • Membuat <i>summary requirement</i> Aldebaran • Melengkapi <i>requirement exploration canvas</i> Aldebaran 	16,6%
Adrian Aryaputra Hamzah	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ide untuk aplikasi • Mengisi tabel pemetaan <i>task, needs, dan pains</i> Nadhira • Membuat <i>summary requirement</i> Nadhira • Melengkapi <i>requirement exploration canvas</i> Nadhira 	16,6%
Alden Luthfi Arrahman	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ide untuk aplikasi • Membuat pemetaan <i>requirement</i> untuk user persona Aldebaran • Melengkapi <i>requirement exploration canvas</i> Aldebaran 	16,6%

Template 1
Sistem Interaksi 2024

1 Value Proposition
Canvas

2 User Research

3 User Journey
Mapping

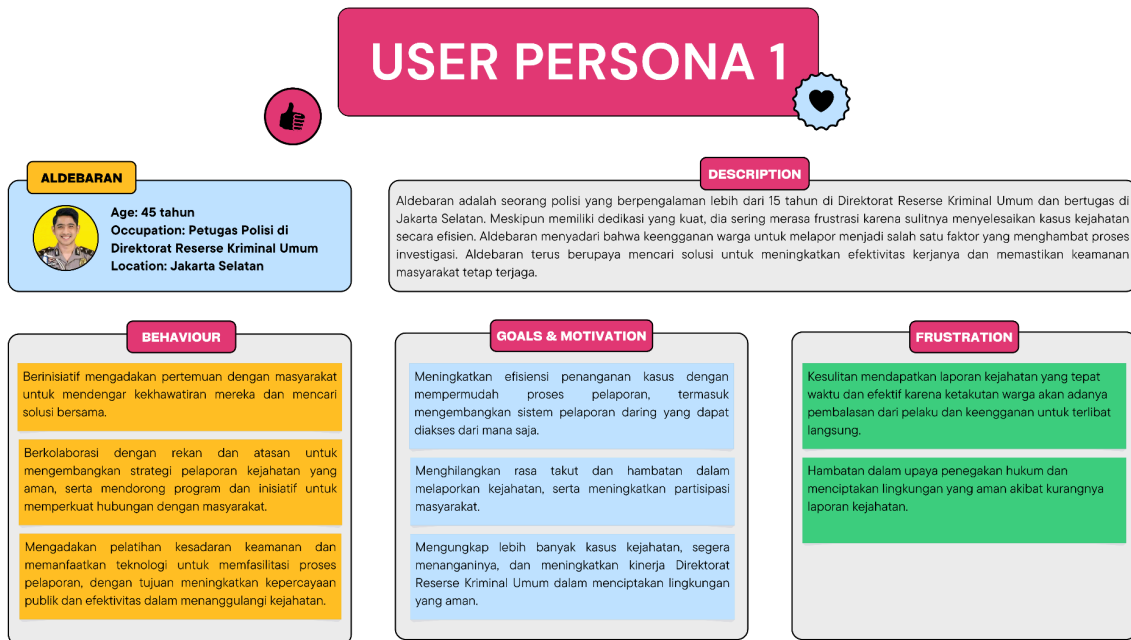
4 Information
Arch & Design

5 Usability
Testing

Devin Faiz Faturahman	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ide untuk aplikasi • Membuat persona <i>summary</i> untuk user persona Aldebaran • Melengkapi <i>requirement exploration canvas</i> Aldebaran 	16,6%
Thifaalinno Fawwaz Abdi	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan ide untuk aplikasi • Melengkapi pemetaan <i>requirement</i> untuk user persona Nadhira • Melengkapi <i>requirement exploration canvas</i> Nadhira 	16,6%

1. Value Proposition Canvas untuk *Aldebaran*

a. Persona Summary



Gambar 1. User Persona Aldebaran

Aldebaran adalah seorang polisi yang berpengalaman lebih dari 15 tahun di Direktorat Reserse Kriminal Umum dan bertugas di Jakarta Selatan. Meskipun memiliki dedikasi yang kuat, dia sering merasa frustrasi karena sulitnya menyelesaikan kasus kejahatan secara efisien. Aldebaran menyadari bahwa keengganan warga untuk melapor menjadi salah satu faktor yang menghambat proses investigasi. Aldebaran terus berupaya mencari solusi untuk meningkatkan efektivitas kerjanya dan memastikan keamanan masyarakat tetap terjaga.

b. Pemetaan *Tasks*, *Needs*, dan *Pains*

Keterangan:

Tasks : Proses atau aktivitas yang dilakukan *user* untuk mencapai tujuannya

Needs : Hal yang dibutuhkan dan diharapkan *user* ketika mengerjakan *tasks*

Pains : Kesulitan yang dirasakan user ketika melakukan *tasks*

Tabel 3. Tabel Pemetaan *Tasks*, *Needs*, *Pains*

Tasks	Needs	Pains
<ul style="list-style-type: none"> - Menerima laporan kejahatan secara <i>up-to-date</i> - Mengumpulkan informasi akurat untuk keperluan investigasi - Memastikan anggota komunitas merasa aman dan mudah untuk melaporkan kejahatan 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem pelaporan yang efisien dan anonim - Akses ke laporan secara detail - Membangun rasa percaya di lingkungan dan komunitas 	<ul style="list-style-type: none"> - Laporan yang diterima telat sehingga menghambat proses investigasi - Informasi yang kurang dari laporan yang diterima - Rasa takut dan tidak nyaman di komunitas untuk melaporkan kejahatan

c. Requirement Summary

Aldebaran membutuhkan sebuah solusi yang bisa mempermudah proses pelaporan kejahatan oleh masyarakat secara cepat dan anonim. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan kinerja pihak kepolisian untuk merespon dan menginvestigasi laporan dari warga secara lebih baik dan efisien.

d. Pemetaan Requirement**Keterangan:**

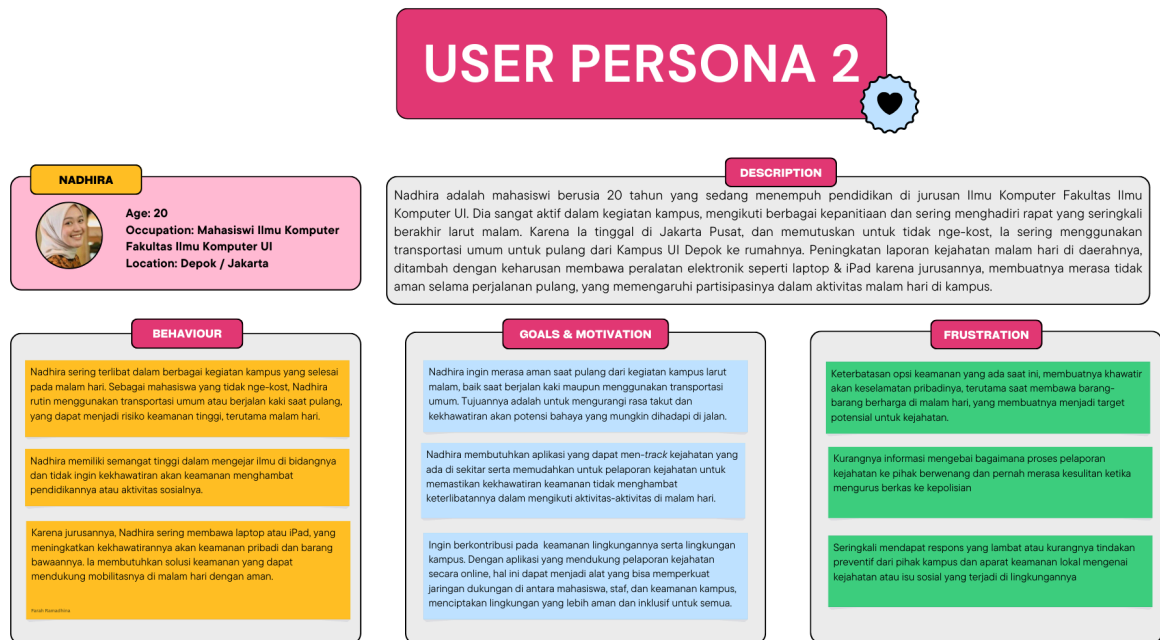
<i>Usability Goals and Solution</i>	Kriteria atau prinsip usability yang harus ada dan bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan.
<i>Pain Reliever</i>	Solusi atas kesulitan yang dirasakan user.
<i>Functionality and Improvements</i>	Usulan perbaikan terhadap proses yang dilakukan user berdasarkan kebutuhan dan kesulitan user.
<i>Potential Partners</i>	Pihak-pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner demi tercapainya solusi. Misalnya dalam e-learning, dosen, pihak manajemen fakultas, dan sebagainya.

Tabel 4. Tabel Pemetaan Requirement

<i>Usability Goals and Solution</i> <ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi harus memiliki tampilan yang sederhana dan intuitif untuk melayani pengguna dari berbagai tingkat keahlian dan literasi digital - Aplikasi setidaknya memiliki tampilan yang menarik sehingga mendorong penggunaan oleh lebih banyak orang - Aplikasi memiliki fitur yang mudah dipahami dan tidak terlalu kompleks sehingga proses pelaporan bisa berlangsung secepat mungkin - Aplikasi harus memiliki beberapa profil pengguna sehingga kepolisian bisa lebih leluasa memproses laporan 	<i>Pain Relievers</i> <ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi harus menyediakan panduan singkat penggunaannya untuk pengguna pemula - Aplikasi harus menyediakan wadah bagi pihak kepolisian untuk memberikan umpan balik kepada pelapor mengenai status laporan - Aplikasi harus menjadi jalan bagi masyarakat untuk melapor secara lebih mudah
<i>Functionality and Improvements</i> <ul style="list-style-type: none"> - Semi-Live Chat: Aplikasi akan menyediakan chat untuk laporan minor yang akan dicek secara berkala sehingga pengguna tidak perlu mengisi form lengkap untuk laporan - Track Report: Aplikasi harus bisa menyediakan tampilan bagi pengguna untuk melihat status dari laporan 	<i>Potential Partners</i> <ul style="list-style-type: none"> - Kepolisian: tentunya aplikasi harus bekerjasama erat bersama pihak kepolisian. Aplikasi dapat menjadi perpanjangan tangan polisi untuk bisa melayani masyarakat dengan lebih baik

2. Value Proposition Canvas untuk *Nadhira*

a. Persona Summary



Gambar 2. User Persona Nadhira

Nadhira adalah mahasiswi berusia 20 tahun yang sedang menempuh pendidikan di jurusan Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer UI. Dia sangat aktif dalam kegiatan kampus, mengikuti berbagai kepanitiaan dan sering menghadiri rapat yang seringkali berakhir larut malam. Karena ia tinggal di Jakarta Pusat, dan memutuskan untuk tidak nge-kost, ia sering menggunakan transportasi umum untuk pulang dari kampus UI Depok ke rumahnya. Peningkatan laporan kejahatan malam hari di daerahnya, ditambah dengan keharusan membawa peralatan elektronik seperti laptop & iPad karena jurusannya, membuatnya merasa tidak aman selama perjalanan pulang, yang memengaruhi partisipasinya dalam aktivitas malam hari dan pengalaman keseluruhan di kampus.

b. Pemetaan *Tasks*, *Needs*, dan *Pains*

Keterangan:

Tasks : Proses atau aktivitas yang dilakukan user untuk mencapai tujuannya

Needs : hal yang dibutuhkan dan diharapkan user ketika mengerjakan tasks

Pains : Kesulitan yang dirasakan user ketika melakukan tasks

Tabel 5. Tabel *Tasks*, *Needs*, *Pains*

Tasks	Needs	Pains
<ul style="list-style-type: none"> Bertransportasi ke kampus dan rumah dengan rasa aman dan nyaman Memiliki informasi mengenai keadaan sekitar Memiliki akses cepat dalam keadaan darurat 	<ul style="list-style-type: none"> Aplikasi keamanan yang sigap dalam kondisi apapun Informasi mengenai kejadian disekitar Akses cepat dalam kondisi genting 	<ul style="list-style-type: none"> Ketakutan yang dialami dalam transportasi secara sendiri Kurangnya informasi yang <i>up-to-date</i> Kebingungan pilihan ketika berada dalam situasi darurat

c. Requirement Summary

Nadhira membutuhkan suatu aplikasi yang dapat meningkatkan rasa kenyamanannya khususnya pada malam hari dengan adanya peringatan jika terjadi kasus di sekitar Nadhira, akses cepat terhadap kontak dan nomor polisi, dan akses mudah untuk menyebarkan lokasinya terhadap orang yang dipercayanya.

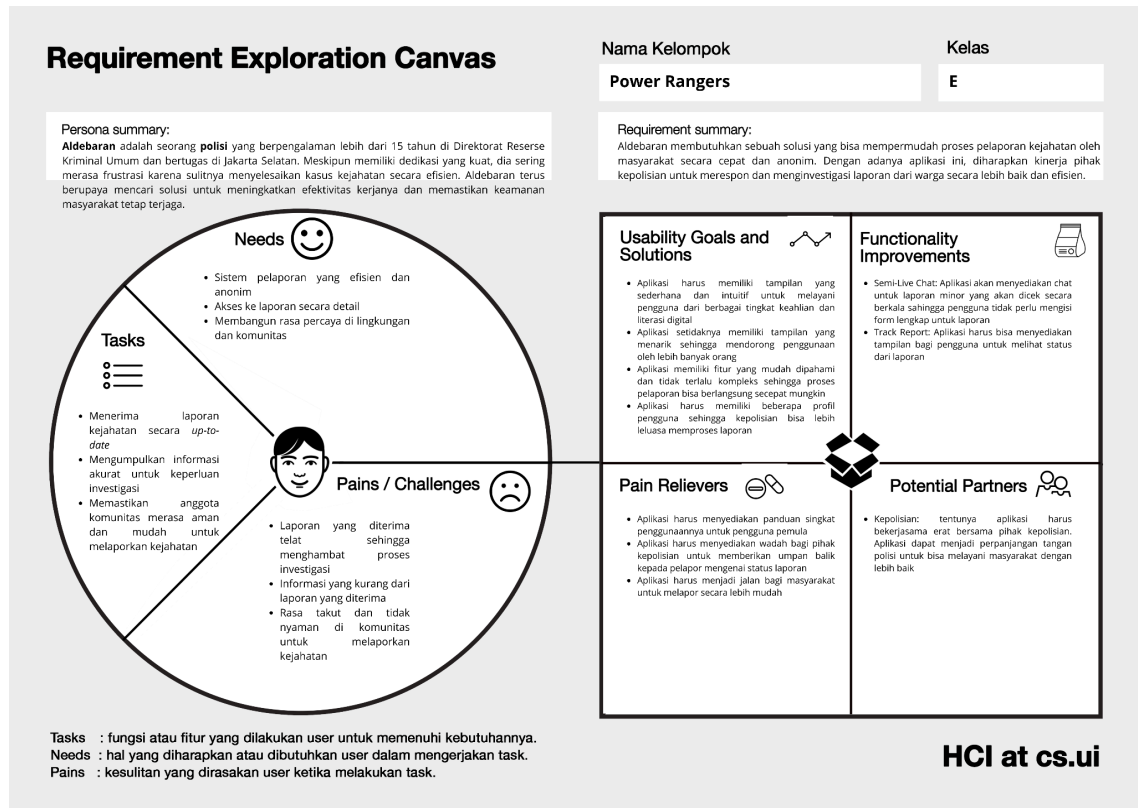
d. Pemetaan Requirement**Keterangan:**

<i>Usability Goals and Solution</i>	Kriteria atau prinsip usability yang harus ada dan bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan.
<i>Pain Reliever</i>	Solusi atas kesulitan yang dirasakan user.
<i>Functionality and Improvements</i>	Usulan perbaikan terhadap proses yang dilakukan user berdasarkan kebutuhan dan kesulitan user.
<i>Potential Partners</i>	Pihak-pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner demi tercapainya solusi. Misalnya dalam e-learning, dosen, pihak manajemen fakultas, dan sebagainya.

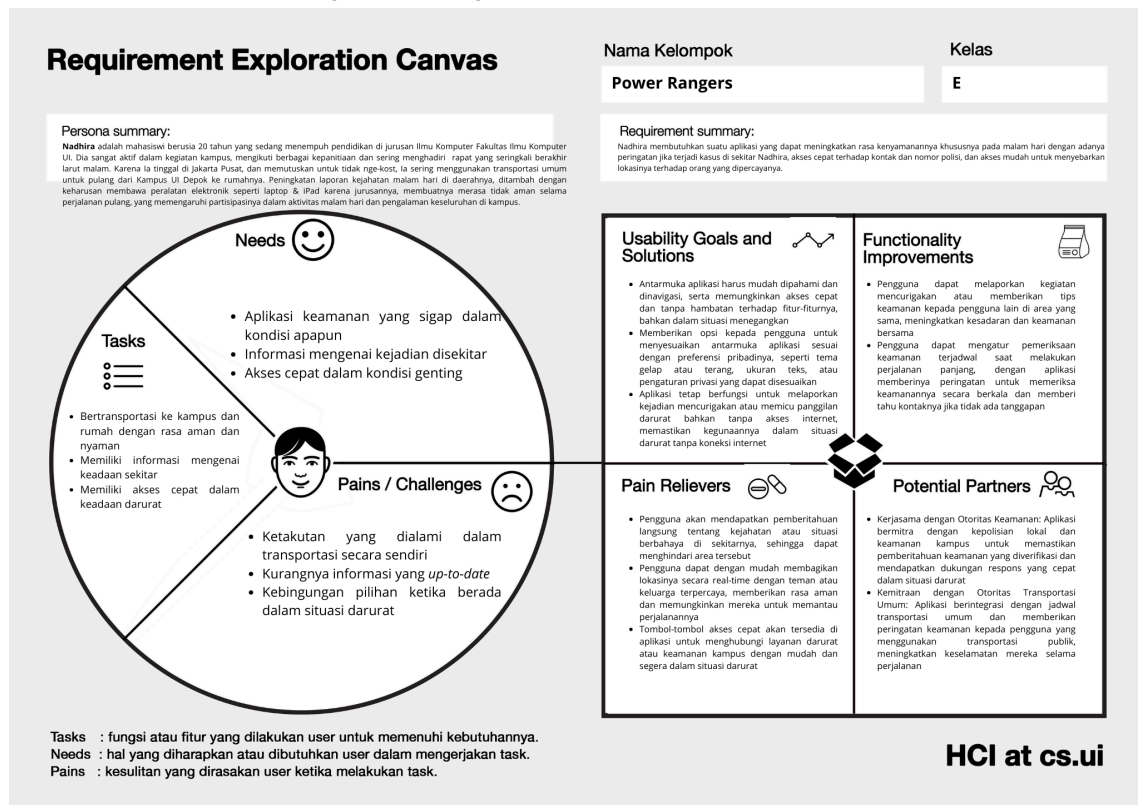
Tabel 6. Tabel Pemetaan Requirement

<i>Usability Goals and Solution</i> <ul style="list-style-type: none"> Aplikasi harus memiliki antarmuka yang mudah dipahami dan dinavigasi oleh pengguna, bahkan dalam situasi menegangkan. Fitur-fiturnya harus dapat diakses dengan cepat dan tanpa kesulitan Memberikan opsi kepada pengguna untuk menyesuaikan antarmuka aplikasi sesuai dengan preferensi pribadinya, seperti tema gelap atau terang, ukuran teks, atau pengaturan privasi yang dapat disesuaikan Menyediakan kemampuan untuk menggunakan sebagian besar fitur aplikasi bahkan ketika pengguna tidak memiliki akses internet, seperti melaporkan kejadian mencurigakan atau memicu panggilan darurat. Hal ini akan memastikan bahwa aplikasi tetap berguna dalam situasi darurat di mana koneksi internet mungkin tidak tersedia 	<i>Pain Relievers</i> <ul style="list-style-type: none"> Aplikasi harus memberi pengguna pemberitahuan langsung tentang kejahatan atau situasi berbahaya di sekitarnya, sehingga dapat menghindari area tersebut Pengguna harus dapat dengan mudah membagikan lokasinya secara real-time dengan teman atau keluarga terpercaya, memberikan rasa aman dan memungkinkan mereka untuk memantau perjalanannya Tombol-tombol akses cepat harus tersedia di aplikasi untuk menghubungi layanan darurat atau keamanan kampus dengan mudah dan segera dalam situasi darurat
<i>Functionality and Improvements</i> <ul style="list-style-type: none"> Aplikasi harus memiliki fitur dimana pengguna dapat melaporkan kegiatan mencurigakan atau memberikan tips keamanan kepada pengguna lain di area yang sama, meningkatkan kesadaran dan keamanan bersama Pengguna harus dapat mengatur pemeriksaan keamanan terjadwal saat melakukan perjalanan panjang, dengan aplikasi memberinya peringatan untuk memeriksa keamanannya secara berkala dan memberi tahu kontakannya jika tidak ada tanggapan 	<i>Potential Partners</i> <ul style="list-style-type: none"> Kerjasama dengan Otoritas Keamanan: Aplikasi bermitra dengan kepolisian lokal dan keamanan kampus untuk memastikan pemberitahuan keamanan yang diverifikasi dan mendapatkan dukungan respons yang cepat dalam situasi darurat Kemitraan dengan Otoritas Transportasi Umum: Aplikasi terintegrasi dengan jadwal transportasi umum dan memberikan peringatan keamanan kepada pengguna yang menggunakan transportasi publik, meningkatkan keselamatan mereka selama perjalanan

3. Foto Requirement Exploration Canvas



Gambar 3. Requirement Exploration Canvas persona Aldebaran



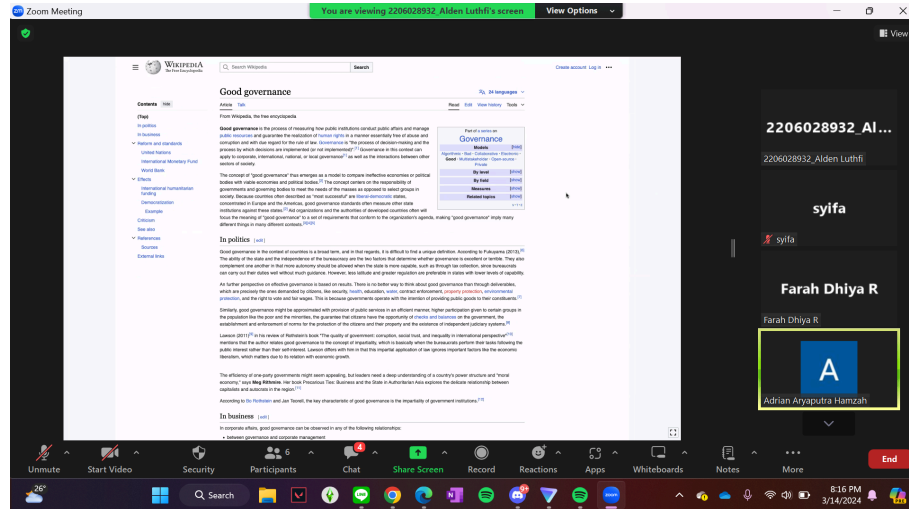
Gambar 4. Requirement Exploration Canvas persona Nadhira

4. Laporan Kegiatan Diskusi

Tabel 7. Tabel Laporan Kegiatan Diskusi Pertama

Meeting 1 (Tanggal: 14/03/2024)

Screenshot diskusi:



Daftar hadir:

- 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)

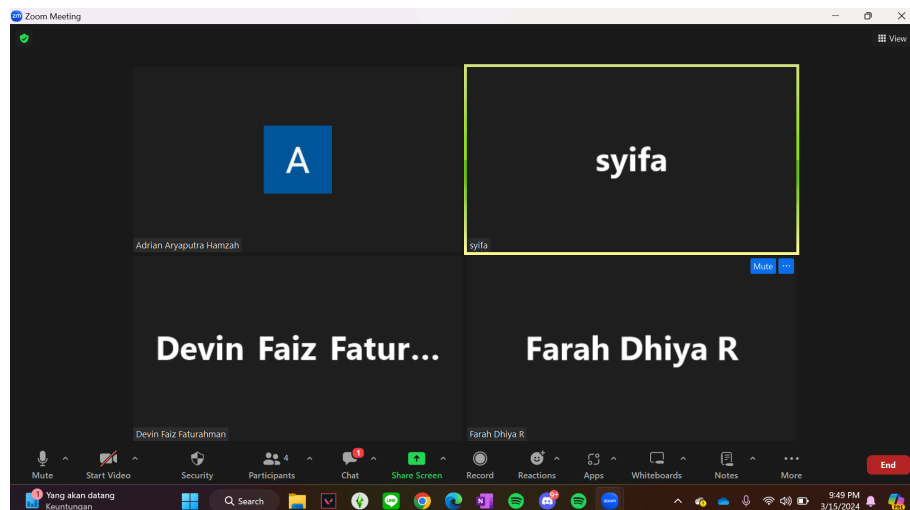
Ringkasan

- Menentukan konsep dan target user aplikasi
- Menentukan nama aplikasi
- Menentukan user persona
- Membagi peran dan tugas

Tabel 8. Tabel Laporan Kegiatan Diskusi Kedua

Meeting 2 (Tanggal: 15/03/2024)

Screenshot diskusi:



Daftar hadir:

- *Farah Dhiya Ramadhina (2206082934)*
- *Syifa Mahira R. Dharmawan (2206083205)*
- *Adrian Aryaputra Hamzah (2206811474)*
- *Alden Luthfi Arrahman (2206028932)*
- *Devin Faiz Faturahman (2206830593)*
- *Thifaaalunno Fawwaz Abdi (2206082253)*

Ringkasan

- Merevisi konsep dan target user aplikasi
- Merevisi nama aplikasi
- Menentukan user persona