

BINUS University

Academic Career: <i>Undergraduate / Master / Doctoral *)</i>		Class Program: <i>International/Regular/Smart Program/Global Class*)</i>	
<input type="checkbox"/> Mid Exam <input checked="" type="checkbox"/> Final Exam <input type="checkbox"/> Short Term Exam <input type="checkbox"/> Others Exam : _____		Term : Odd/Even/Short *)	
<input checked="" type="checkbox"/> Kemanggisan <input checked="" type="checkbox"/> Alam Sutera <input checked="" type="checkbox"/> Bekasi <input type="checkbox"/> Senayan <input type="checkbox"/> Bandung <input type="checkbox"/> Malang		Academic Year : 2021 / 2022	
Faculty / Dept. : School of Information Systems / Information Systems		Deadline	Day / Date : Wednesday / 13 July 2022 Time : 13:00 WIB
Code - Course : ISYS6596003 – User Experience Research and Design		Class : ALL Class	
Lecturer :		Exam Type : Online	
*) <i>Strikethrough the unnecessary items</i>			
<i>The penalty for CHEATING is DROP OUT!!!</i>			

Ketentuan umum:
General Rules:

1. Mohon untuk membaca instruksi soal dibawah ini sebaik mungkin.
Please read the exam instruction carefully
2. Mohon tidak melakukan copy-paste (*plagiarism*). Tindakan *Plagiarism* = Mencontek.
Please do not copy-paste (plagiarism). Plagiarism = Cheating
3. Mohon perhatikan DEADLINE waktu penyerahan jawaban ujian sesuai dengan jadwal di binusmaya.
Please pay attention to the deadline of exam answer submission according to Binusmaya
4. Mohon mengerjakan ujian ini secara INDIVIDU, bukan berkelompok.
Please do this exam INDIVIDUAL not in GROUP
5. Tidak ada dispensasi jika mengumpulkan jawaban melewati deadline yang telah ditentukan di Binusmaya dengan alasan apapun. Mahasiswa diharapkan tidak mengumpulkan jawaban mendekati deadline
There is no dispensation if you submit the answer over the deadline specified in Binusmaya for any reason. Students are not expected to submit answers near the deadline.
6. Mohon mengecek ulang file yang di upload dan pastikan file sudah benar dan dapat dibuka (tidak korup).
Please double-check the uploaded file and make sure the file is correct and can be opened (not corrupt)

Instruksi:

1. Perhatikan tools yang digunakan untuk menjawab soal berikut:
 - Untuk jawaban nomor 2 dan 3 boleh menggunakan tools apa saja namun hasilnya dicopy ke dalam Ms. Word
 - Untuk jawaban nomor 4 wajib menggunakan Figma
 Tulis KELAS-NIM-NAMA LENGKAP-MATA KULIAH di bagian Header file jawaban
2. Di bagian bawah jawaban ujian harus disertakan link video yang berisi penjelasan dari inti jawaban ujian yang dibuat oleh Mahasiswa (Video max 3 menit yang diupload ke YouTube dengan pengaturan video adalah “UNLISTED”)
3. Jawaban yang harus diupload oleh mahasiswa adalah
 - File Ms.Word untuk jawaban nomor 1 -3 yang kemudian dijadikan PDF
Pastikan semua file yang diminta sudah lengkap ketika Anda ingin mengumpulkan jawaban Anda.
 - File Figma (.fig) dari soal nomor 4

Verified by,

[Ferdianto, S.Kom., M.MSI] (D5181) and sent to Department/Program on May 19, 2022

4. Setelah itu, File PDF dan File Figma (.fig) dijadikan dalam satu folder dan di ZIP.
5. Silahkan upload di laboratory.binus.ac.id/lab

Learning Objective :

- **LO1: Explain the essentials of designing user experience**
- **LO2: Apply techniques for designing user experience**
- **LO3: Analyze context for designing user experience**
- **LO4: Analyze the foundations of user experience design**

Verified by,

[Ferdianto, S.Kom., M.MSI] (D5181) and sent to Department/Program on May 19, 2022

DIETIO



Berdasarkan riset yang dilakukan oleh UNICEF, diperkirakan satu dari lima orang dewasa, satu dari lima anak berusia 5-12 tahun, dan satu dari tujuh remaja berusia 13-18 tahun di Indonesia mengalami kelebihan berat badan atau obesitas. Tren ini semakin parah dengan terjadinya pandemi COVID-19. Pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat sangat menyulitkan masyarakat Indonesia untuk beraktivitas terutama berolahraga, dikarenakan banyaknya sarana berolahraga yang tutup serta tidak memadainya rumah untuk melakukan olahraga. Maka dari itu, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh masyarakat Indonesia untuk menurunkan dan menjaga berat badan adalah melakukan *diet*.

Namun nyatanya, melakukan *diet* tidak semudah yang diharapkan. Banyak masyarakat Indonesia yang merasa sudah menurunkan porsi makanan tetapi tidak mengalami penurunan berat badan. Hal ini terjadi akibat tidak mengetahui bahwa jumlah kalori yang dikonsumsi sehari sudah melebihi batas konsumsi kalori untuk menurunkan berat badan. Selain itu, banyak masyarakat Indonesia yang juga merasa kebingungan untuk menentukan pilihan makanan yang cocok untuk menurunkan berat badan.

Menyadari hal tersebut, PT HealthyLife Indonesia berencana membuat sebuah *mobile application* berbasis iOS dan Android dengan nama Dietio. Dietio merupakan sebuah aplikasi untuk memudahkan pencatatan kalori makanan yang dikonsumsi pengguna setiap harinya. Selain itu, aplikasi Dietio juga menyediakan berbagai pilihan menu makanan program *catering diet* yang dapat diikuti oleh pengguna.

Sebagai seorang UI/UX Designer, Anda diminta untuk merancang tampilan *mobile application* Dietio dengan tampilan yang menarik serta *user-friendly* bagi para pengguna. Pengguna aplikasi Dietio adalah laki-laki dan perempuan dengan rentan usia 17-40 tahun di seluruh wilayah Indonesia yang memiliki keinginan untuk mencatat kalori makanan yang dikonsumsi, serta mengikuti program *catering diet* untuk menurunkan berat badan. Berikut ini adalah proses bisnis dari aplikasi Dietio:

Pengguna yang ingin menggunakan aplikasi Dietio perlu *men-download* aplikasi ini terlebih dahulu melalui *AppStore* maupun *PlayStore*. Saat pertama kali dibuka, aplikasi akan

Verified by,

[Ferdianto, S.Kom., M.MSI] (D5181) and sent to Department/Program on May 19, 2022

menampilkan halaman *Splash Screen* yang berisi logo aplikasi Dietio selama beberapa detik. Kemudian dilanjutkan dengan halaman *Onboarding* yang berisi pesan selamat datang serta *slideshow* yang berjumlah 3 *slide* berisi testimoni pengguna aplikasi Dietio yang sudah berhasil menurunkan berat badan. Pada halaman ini juga terdapat tombol *Sign In* dan *Sign Up* yang dapat dipilih oleh pengguna.

Pengguna yang sudah memiliki akun dapat menekan tombol *Sign In*. Kemudian aplikasi akan menampilkan halaman *Sign In*. Pada halaman *Sign In*, pengguna dapat melakukan *sign in* dengan menggunakan *email* dan *password* yang sudah didaftarkan. Namun jika pengguna belum memiliki akun, pengguna dapat melakukan registrasi terlebih dahulu dengan menekan tombol *Sign Up*. Kemudian aplikasi akan menampilkan halaman *Sign Up*. Pada halaman *Sign Up*, terdapat beberapa data yang perlu didaftarkan oleh pengguna, yaitu nama lengkap, *email*, dan *password*. Jika data telah terisi dengan lengkap, maka pengguna dapat menekan tombol *Next*. Selanjutnya, pengguna akan diminta untuk mengisi data berupa berat badan saat ini, target berat badan yang diinginkan, serta jumlah waktu penurunan berat badan yang diinginkan. Jika seluruh data telah terisi dengan lengkap, maka pengguna dapat menekan tombol *Sign Up*. Aplikasi Dietio akan menampilkan *pop-up notification* sebagai tanda bahwa pendaftaran akun Dietio telah berhasil. Selanjutnya, aplikasi akan menampilkan halaman *Sign In* dan pengguna akan diminta untuk melakukan *sign in* menggunakan *email* dan *password* yang telah didaftarkan. Setelah berhasil melakukan *sign in*, halaman pertama yang akan ditampilkan pada aplikasi Dietio adalah halaman *Home*.

Aplikasi Dietio memiliki 5 menu utama, yaitu *Home*, *Progress*, *Thread*, *Catering*, dan *Profile* yang dapat diakses oleh pengguna melalui *footer* aplikasi. Berikut ini adalah deskripsi dari masing-masing halaman:

1. *Home*

Halaman *Home* merupakan halaman pertama yang akan ditampilkan ketika pengguna berhasil melakukan *sign in*. Pada bagian atas halaman *Home*, terdapat kalender mingguan yang berisi tanggal serta hari ke berapa program *diet* telah berlangsung. Selanjutnya, pada bagian bawah kalender terdapat *progress bar* yang menampilkan pengukuran kalori makanan yang telah dikonsumsi oleh pengguna pada hari tersebut. Jika jumlah kalori yang dikonsumsi belum melampaui batas konsumsi kalori per-hari, maka *progress bar* akan berwarna hijau. Namun jika jumlah kalori yang dikonsumsi sudah melampaui batas, maka *progress bar* akan berwarna merah.

Verified by,

[Ferdianto, S.Kom., M.MSI] (D5181) and sent to Department/Program on May 19, 2022

Pada halaman ini, pengguna juga dapat mencatat jumlah kalori makanan yang sudah dikonsumsi pada hari tersebut. Untuk mencatat jumlah kalori makanan, pengguna dapat memilih kategori makanan yang ingin dicatat terlebih dahulu dengan cara memilih salah satu tombol, yaitu Catat Makan Pagi, Catat Makan Siang, atau Catat Makan Malam. Jika sudah memilih salah satu tombol kategori makanan, aplikasi akan menampilkan halaman Catat Kalori Makanan. Pada bagian atas halaman ini terdapat *search bar* yang dapat digunakan pengguna untuk mencari jenis makanan yang ingin dicatat. Selanjutnya pada bagian bawah *search bar* terdapat daftar jenis makanan yang paling sering dicatat oleh pengguna. Daftar jenis makanan ditampilkan dalam bentuk *card* yang dapat di *scroll* secara vertikal. Beberapa data yang ditampilkan antara lain foto makanan, nama makanan dan jumlah kalori per-gram. Jika pengguna sudah menemukan jenis makanan yang ingin dicatat, pengguna dapat menekan tombol “Tambahkan” yang tersedia pada setiap bagian kiri bawah *card* jenis makanan.

Selanjutnya, aplikasi akan menampilkan *pop up* yang berisi perintah penambahan berat makanan, *textfield* berat makanan (gram) serta *icon Plus* dan *Minus*. Kemudian pengguna hanya dapat menambahkan berat makanan dengan menekan *icon Plus* atau *Minus*. Hal ini tentu sedikit menyulitkan pengguna, karena pengguna tidak dapat secara langsung menuliskan berat makanan yang diinginkan. Jika berat makanan telah ditambahkan, pengguna dapat menekan tombol *Save* yang tersedia pada bagian bawah *pop up*. Kemudian aplikasi akan menutup *pop up* tersebut dan pengguna dapat kembali menambahkan jenis makanan lainnya jika masih terdapat jenis makanan yang ingin dicatat. Jika seluruh jenis makanan sudah ditambahkan, pengguna dapat menekan tombol *Save Catatan* yang tersedia pada bagian bawah halaman. Kemudian aplikasi akan melakukan kalkulasi kalori makanan dan meng-*update progress bar* pengukuran kalori makanan serta menambahkan daftar makanan yang sudah dicatat pada halaman *Home*.

2. *Progress*

Pada halaman *Progress*, pengguna dapat melihat grafik penurunan berat badannya per-hari. Untuk mencatat penurunan berat badan, pengguna dapat menekan tombol “Catat Berat Badan” yang tersedia pada bagian bawah halaman. Kemudian aplikasi akan menampilkan halaman Catat Berat Badan. Pada halaman ini, pengguna dapat menuliskan berat badan saat ini pada *textfield* yang tersedia (kilogram). Jika sudah terisi dengan lengkap, pengguna dapat menekan tombol *Save*. Selanjutnya, aplikasi akan meng-*update* data berat badan pada grafik penurunan berat badan per-hari yang tersedia pada halaman *Progress*. Selain itu, pada

Verified by,

[Ferdianto, S.Kom., M.MSI] (D5181) and sent to Department/Program on May 19, 2022

halaman *Progress*, pengguna juga dapat melihat grafik konsumsi protein, karbohidrat, gula, dan air per-hari yang akan terkalkulasi secara otomatis oleh aplikasi Dietio berdasarkan konsumsi makanan yang sudah dicatat sebelumnya.

3. *Thread*

Pada halaman *Thread* terdapat 2 tab menu, yaitu *Thread* dan *My Thread*. Pada tab menu *Thread*, pengguna dapat membaca *thread* tentang *journey* diet dan tips diet dari pengguna lainnya. Pada halaman ini terdapat daftar *thread* yang akan ditampilkan dalam bentuk *card* yang dapat di *scroll* secara vertikal. Pengguna dapat menyimpan *thread* yang disukai dengan menekan *icon Bookmark* yang tersedia pada setiap *card*. Seluruh *thread* yang telah disimpan oleh pengguna dapat dilihat kembali pada halaman *Profile*. Selain itu, pengguna juga dapat menekan *icon Hati* yang tersedia pada setiap *card* untuk memberikan apresiasi pada *thread* yang disukai. Untuk membaca *detail thread*, pengguna dapat menekan salah satu *card*-nya. Kemudian aplikasi akan menampilkan halaman *Detail Thread*.

Selanjutnya, pada tab menu *My Thread* terdapat daftar *thread* yang telah dibuat oleh pengguna. Daftar *thread* ditampilkan dalam bentuk *card* yang dapat di *scroll* secara vertikal. Jika pengguna ingin membuat *thread* baru, pengguna dapat menekan *icon Plus* yang terletak di bagian kanan atas halaman. Kemudian aplikasi akan menampilkan halaman *Form Create Thread*. Selanjutnya pengguna diminta untuk mengisi data yaitu judul *thread*, isi *thread*, dan cover *thread* (optional). Dalam satu *thread*, pengguna dapat menulis isi *thread* maksimal 500 kata. Jika seluruh data telah terisi, pengguna dapat menekan tombol *Save*. Kemudian aplikasi akan menampilkan *pop-up notification* sebagai tanda bahwa *thread* telah berhasil terbuat.

4. *Catering*

Pada halaman *Catering* terdapat *slideshow* berjumlah 3 *slide* yang berisi promo dan pengumuman menu baru pada program *catering diet*. Selanjutnya, pada bagian bawah *slideshow* terdapat daftar menu makanan program *catering diet* yang ditampilkan dalam bentuk *card* yang dapat di *scroll* secara horizontal. Daftar menu makanan program *catering diet* terbagi menjadi 3 kategori, yaitu Makan Pagi, Makan Siang, dan Makan Malam. Jika pengguna ingin mengikuti program *catering diet*, pengguna dapat menekan tombol Daftar *Catering* yang terletak dibagian bawah halaman. Kemudian aplikasi akan menampilkan halaman Daftar *Catering*. Pada halaman ini, pengguna akan diminta untuk memilih tipe program *catering* yang diinginkan yaitu program mingguan atau bulanan. Program *catering diet* mingguan adalah program *catering diet* selama satu minggu atau 5 hari kerja. Sedangkan

Verified by,

[Ferdianto, S.Kom., M.MSI] (D5181) and sent to Department/Program on May 19, 2022

program *catering diet* bulanan adalah program *catering diet* selama 1 bulan atau 4x5 hari kerja. Jika sudah memilih tipe program *catering diet* yang diinginkan, pengguna dapat menekan tombol *Next*.

Selanjutnya, aplikasi akan menampilkan daftar menu makanan yang perlu dipilih oleh pengguna. Daftar menu makanan program *catering diet* terbagi menjadi 3 kategori yaitu Makan Pagi, Makan Siang, dan Makan Malam. Untuk program *catering diet* mingguan pengguna perlu memilih 3 menu makanan per-hari untuk 5 hari. Sedangkan untuk program *catering diet* bulanan pengguna juga perlu memilih 3 menu makanan per-hari untuk 10 hari, dimana menu makanan akan diulang per-dua minggu. Pengguna dapat memilih menu makanan dengan menekan *icon* Centang yang tersedia pada setiap daftar menu makanan. Jika sudah memilih menu makanan, pengguna dapat menekan tombol *Next*.

Selanjutnya, pengguna akan diminta untuk mengisi alamat pengiriman makanan *diet*. Data alamat pengiriman yang perlu diisi antara lain nama penerima, nomor telepon penerima, alamat lengkap, nama kota, nama provinsi, dan kode pos. Jika seluruh data telah terisi dengan lengkap, pengguna dapat menekan tombol *Save*. Kemudian aplikasi akan menampilkan data pendaftaran program *catering diet* berupa kode pendaftaran, tipe program *catering diet*, daftar makanan, alamat pengiriman makanan, total harga program *catering diet*, status pendaftaran, nomor *virtual account* pembayaran, dan batas waktu pembayaran. Pengguna akan diberikan waktu selama 1x24 jam untuk melakukan pembayaran. Jika pengguna berhasil melakukan pembayaran sebelum masa pembayaran berakhir, pengguna akan menerima *pop up notification* berisi pesan bahwa program *catering diet* telah berhasil didaftarkan dan makanan *diet* akan segera dikirimkan sehari setelah *notifikasi* diterima. Namun jika pengguna gagal melakukan pembayaran hingga masa pembayaran berakhir, pengguna akan menerima *pop up notification* berisi pesan bahwa pendaftaran program *catering diet* dibatalkan.

5. Profile

Pada halaman *Profile* terdapat 3 tab menu, yaitu *Profile*, *FAQ* dan *About Us*. Pada tab menu *Profile*, pengguna dapat melihat data diri yang sudah didaftarkan sebelumnya. Untuk mengubah data tersebut, pengguna dapat menekan *icon Edit* yang tersedia pada bagian kanan atas halaman. Selanjutnya, pada bagian bawah halaman *Profile* terdapat dua tombol yang dapat di klik oleh pengguna, yaitu *My Goals* dan *Saved Threads*. Jika pengguna menekan tombol *My Goals*, aplikasi akan menampilkan halaman *My Goals*. Halaman *My Goals* berisi data berat badan awal, target berat badan, dan jumlah waktu penurunan berat badan yang

Verified by,

[Ferdianto, S.Kom., M.MSI] (D5181) and sent to Department/Program on May 19, 2022

sudah didaftarkan sebelumnya. Untuk merubah data pada halaman *My Goals*, pengguna dapat menekan *icon Edit* yang terletak pada bagian kanan atas halaman. Selanjutnya, jika pengguna menekan tombol *Saved Threads*, aplikasi akan menampilkan halaman *Saved Threads*. Pada halaman *Saved Threads*, pengguna dapat melihat daftar *threads* yang telah disimpan.

Selanjutnya pada tab menu *FAQ*, pengguna dapat melihat informasi terkait pertanyaan yang sering diajukan oleh pengguna aplikasi Dietio. Dimana akan terdapat daftar pertanyaan dan jawaban. Jawaban dari pertanyaan *FAQ* akan tampil ketika pertanyaan tersebut ditekan. Hal ini berlaku untuk seluruh pertanyaan. Apabila pertanyaan yang memiliki jawaban terbuka ditekan, maka jawaban tersebut akan menutup kembali.

Selanjutnya pada tab menu *About Us*, pengguna dapat melihat informasi terkait lokasi kantor PT HealthyLife Indonesia. Informasi tersebut berupa alamat lengkap beserta peta lokasi. Selain itu, pada halaman ini juga terdapat kontak *customer service* aplikasi Dietio berupa nomor telpon dan *email*.

Sebagai *UI/UX Designer*, Anda diminta untuk membuat:

1. 1. Scenarios (25%) [LO1]
 - a. Stories(5%)
 - b. Conceptual Scenarios(5%)
 - c. Concrete Scenarios(5%)
 - d. Use Cases(10%)
2. 1 (satu) buah Persona (10%) [LO1]
3. 1 (satu) buah User Journey dari salah satu Persona yang telah dibuat (10%) [LO2]
4. Prototype dengan deskripsi sebagai berikut:
 1. Design Style and Variants dan Basic Prototype Actions and (30%) Plugins [LO1, LO2, LO3, LO4]
 - Membuat Component Style untuk *footer* aplikasi, status bar, dan logo untuk digunakan pada setiap halaman.
 - Membuat halaman *Splash Screen*, *Onboarding*, *Sign Up*, *Sign In*, dan *Home* dengan menambahkan penggunaan Prototype Animations dan Smart Animate di setiap *page* yang dibuat.
 - Menggunakan Auto Layout untuk membuat *footer* yang ada pada component.

Verified by,

[Ferdianto, S.Kom., M.MSI] (D5181) and sent to Department/Program on May 19, 2022

- Menggunakan Overflow Behavior pada halaman *Catering* bagian daftar menu makanan.
2. Advanced Interactions 1 dan Advanced Interactions 2 (25%) [LO1, LO2, LO3, LO4]
- Membuat halaman *Thread* dengan menggunakan Tab Control.
 - Membuat Accordion Control pada halaman *Profile* di submenu *FAQ*.
 - Membuat *pop-up notification* pada halaman *Sign Up* dan *My Thread* menggunakan Overlay Actions.
 - Membuat halaman *Catering* dengan menggunakan Photo Carousel untuk menampilkan promo dan pengumuman menu baru.
 - Membuat Draggable Map pada halaman *Profile* submenu *About Us* untuk menampilkan lokasi kantor PT HealthyLife Indonesia.

Verified by,

[Ferdianto, S.Kom., M.MSI] (D5181) and sent to Department/Program on May 19, 2022