Group B

Help the user to have a <u>hassle free</u> while finding place for living

Bilawal Haesri

Chassandra Ivanisevic

Introduction

UX RESEARCH

UX research adalah penelitian tentang/ terkait/mengenai pengalaman user dalam menggunakan suatu teknologi, baik itu sebuah aplikasi maupun platform website.

LOW FIDELITY

Low fidelity merupakan suatu rancangan desain tahap awal yang tampilan visualnya masih minimalis dan digunakan untuk mengevaluasi konsep desain maupun ide yang ingin direalisasikan. Low fidelity biasanya berupa wireframe.

HIGH FIDELITY

High Fidelity merupakan suatu rancangan desain tahap akhir/final yang tampilan visualnya lengkap atau detail dengan adanya perpaduan warna, elemen, dan transisi dari satu halaman ke halaman lainnya. High fidelity biasanya sudah menjadi sebuah prototype/mock up



Project Background

Tidak semua orang bisa langsung nyaman saat baru menempati atau menyewa tempat tinggal ketika menjadi perantau tanpa adanya survey dan pertimbangan.

Untungnya, pada era digital ini Para pencari/penyewa dan pemilik properti dapat melakukan transaksi maupun kesepakan melalui PropTech Platform.

Para penyewa properti bisa mencari tempat tinggal sewaan dengan menyesuaikan kriteria yang mereka inginkan seperti penyesuaian biaya, lokasi maupun fasilitas yang ada di area tersebut.

Problem Statement

UX research plan ini akan meneliti tentang bagaimana user mencari informasi tempat tinggal sewaan sesuai dengan kriteria yang diinginkan melalui platform website Proptech.

Para perantau merasa kesulitan dalam mencari tempat tinggal sementara yang sesuai dengan kriteria yang mereka inginkan, mulai dari kesulitan menentukan budget yang sesuai, dan area yang terdekat.

Research Objectives

Mengamati perilaku para pengguna Proptech platform saat memilih tempat tinggal sementara yang sesuai dengan kriteria yang mereka cari.

Mengetahui apa saja kendala yang dialami para pengguna saat mencari properti sewaan/rental properti/tempat tinggal sementara

Memahami kebutuhan pengguna untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan memberi solusi terhadap kendala yang dialami pengguna saat mencari tempat tinggal sementara serta Menentukan fitur/desain produk yang sesuai dengan ekspektasi/kebutuhan user.

Deliverable

Transkrip Verbatim
Affinity Map
User Persona & User Story
Flowchart
UI Design
Mockup

User Interview

Participant Criteria

- · Orang yang sedang kerja/kuliah
- Sedang tidak tinggal di kota asal atau pernah merantau.
- · Usia 18-37 tahun
- Orang yang sedang atau pernah mencari tempat tinggal sewaan secara online
- Tech-savvy

Verbatim

https://docs.google.com/ spreadsheets/d/1JXqoCZgdsSvzsqt2SXjCf5ha8wD_Ezjtqm_kIRVW2g/ edit?usp=sharing

Farhand

Participant I

Usia: 25

Pekerjaan: Junior Planner Asal Daerah: Bandung Domisili: Jakarta Selatan

Tengku

Participant II

Usia: 25

Pekerjaan: Staff Administrasi Asal Daerah: Kupang, NTB Domisili: Jakarta Selatan

Interview Questions

- Silahkan perkenalkan diri Anda secara singkat mulai dari nama, usia, pekerjaan, sekolah/universitas?
- Gadget yang sering dibakai? Berapa lama sehari untuk mengroprasikan gadget?
- Apakah anda pernah mencari tempat tinggal sementara melalui platform website Proptech seperti Airbnb/Rukita?
- Jikalau iya, platform apa saja yang pernah anda gunakan untuk mencari tempat tinggal sementara?
- Apa tujuan anda menggunakan platform website Proptech?
- Apa harapan/ekspektasi anda saat menggunakan platform website Proptech untuk mencari tempat tinggal sementara?
- Apa saja kendala yang anda alami saat mencari properti sewaan/rental properti/tempat tinggal sementara?
- Apa saja kekurangan dari website proptech yang pernah anda pakai?
- Apa saja kelebihan dari website proptech yang pernah anda pakai?
- Dari anda sendiri apakah ada saran atau ide yang dapat dikembangkan akan mencari sewa properti lebih mudah?

UX Research

Affinity Map

Platform Preference

Menggunakan Platform Mamikos dan Traveloka

Menggunakan Aplikasi Traveloka dan Bobobox ketika mencari penginapan

User Expectation

Mengharapkan Platform PropTech yang user friendly

Sebaiknya memberi video room tour pada ruangan/ penginapan

User Frustation

Kurangnya informasi mengenai detail tempat tinggal sewaan maupun gambaran/kondisi dari ruangan penginapan yang ingin dipilih oleh user

Informasi terkait Iokasi tempat tinggal sewaan kadang kurang akurat/tidak sesuai dengan ekspektasi user.



Rizky Khan

Age : 25

Job Title : Digital Marketer Location : Jakarta, Indonesia

Ambivert Tech-Savvy Communicative

Rizky adalah seorang perantau asal Padang yang bekerja di daerah padat penduduk, tepatnya di DKI Jakarta. Rizky sangat mengutamakan efisiensi dalam segala hal, termasuk kemudahan dalam mendapatkan detali informasi mengenal tempat tinggal yang hendak ia sewa. Sejak kuliah Rizky sudah pernah beberapa kali berpindah tempat tinggal karena kampusnya jauh dari rumahnya, dia juga pernah magang di luar kota yang mengharuskan dia untuk mencari tempat tinggal sementara/sewaan.

App Preferences



traveloka...



Motivations

- Rizky ingin informasi mengenai tempat tinggal sewaan bisa diakses dengan mudah.
- Rizky ingin menghemat tenaga, waktu dan biaya untuk mencari tempat tinggal sewaan. Sehingga dia tidak perlu melakukan survei secara langsung huniannya satu per-satu

Goals

- Mendapatkan hunian yang sesuai dengan foto yang di pajang.
- Menemukan tempat tinggal yang terdekat dari area tempat kerja/universitas.
- Mendapatkan hunian yang sesuai dengan kriteria yang dicari oleh user.

Pain Point

- Kesulitan dalam akses detail informasi mengenai hunian yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.
- Waktu, tenaga dan uang yang terbatas jikalau harus survei hunian secara langsung satu persatu.
- User tidak tahu detail ruangannya.

User

Para perantau yang bertujuan untuk mencari tempat tinggal sementara/sewaan.

Needs

User ingin mencari tempat tinggal sewaan secara online agar user tidak perlu melakukan survei secara langsung dengan mendatangi pemilik sewa satu persatu untuk mendapatkan informasi mengenai lokasi tempat tinggal, ketersediaan unit maupun kondisi hunian sewaannya.

Insights

Platform proptech diharapkan lebih userfriendy untuk mencari tempat tinggal sewaan yang sesuai dengan kriteria/keinginan user.

Foto unit hunian yang di upload oleh pemilik sewa kadang berbeda dengan kenyataannya.

How-Might-We

Insights

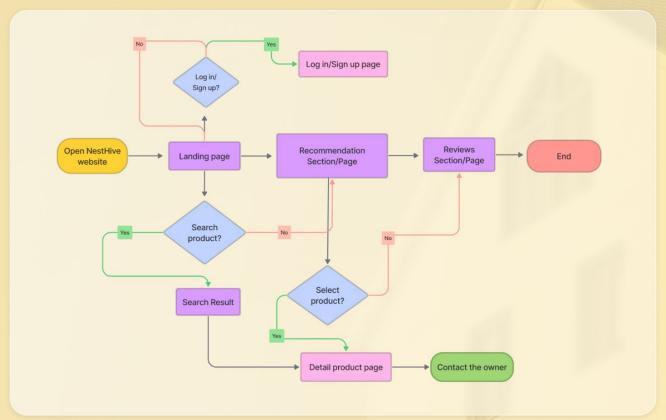
Bagaimana membuat pengguna yakin untuk memilih hunian secara online (melalui platform proptech)?

Bagaimana mempermudah pengguna untuk menemukan lokasi hunian yang sesuai dengan keinginan pengguna?

Ideate Feature

Membuat fitur virtual tur seperti mini vlog room tour yang menunjukan detail ruangan/keadaan/suasa disekitar hunian agar user merasa yakin saat memilih hunian secara virtual. Juga bisa menambahkan keterangan rating dan review dari penyewa sebelumnya.

Membuat tampilan yang user friendly dimana adanya fitur pencarian atau search box maupun rekomendasi lokasi hunian lebih diperlihatkan/diperjelas agar pengguna bisa menentukan lokasi/area yang dituju terlebih dahulu sebelum memilih unit hunian.



Brand Identity System

Introducing NestHive

Platform proptech yang menyediakan layanan penyewaan properti seperti rumah, villa, apartemen, dan kos-kosan, serta venue untuk acara seperti gedung event, panggung, dan lapangan.

Platform ini juga menawarkan fitur-fitur yang membantu pengguna untuk memilih properti atau venue yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

NestHive Philosophy

Nama Nesthive terinspirasi dari konsep sarang (nest) yang merujuk pada tempat tinggal atau ruang, serta sarang lebah (hive) yang merepresentasikan kerja sama dan produktivitas.

Nesthive memberikan pengalaman penyewaan properti dan venue acara yang nyaman, aman, dan produktif bagi pengguna.



Color

Primary





Kehangatan Kenyamanan Cerah & Optimis Kepercayaan

Secondary





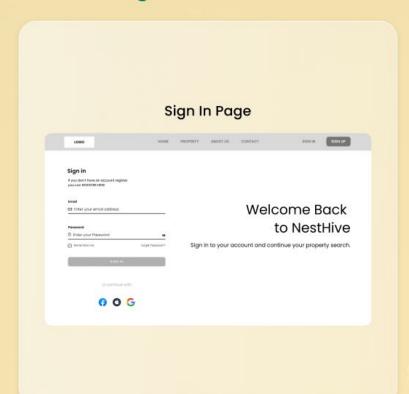


Komitmen Segar dan Elegan Profesional

Font

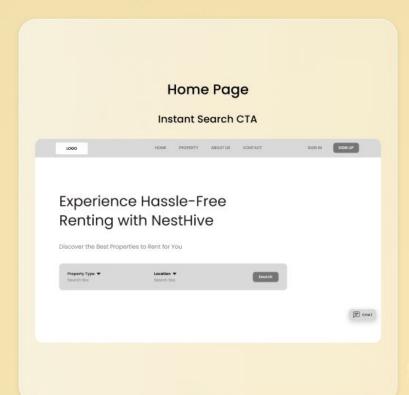
Poppins

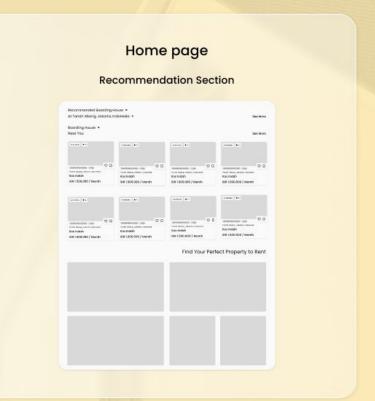
Lo-Fi Design



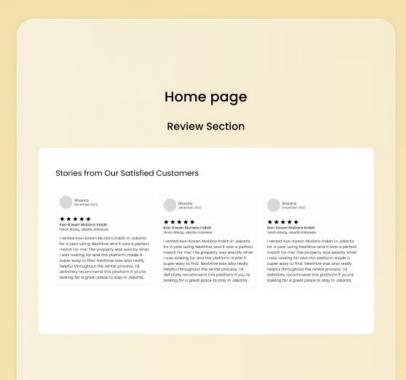


Lo-Fi Design



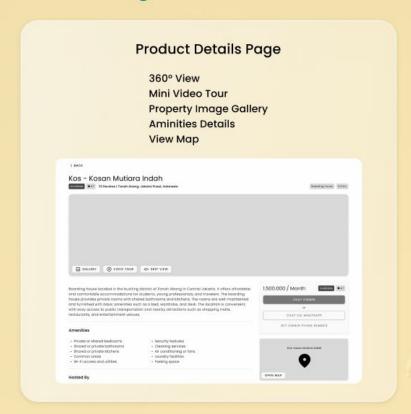


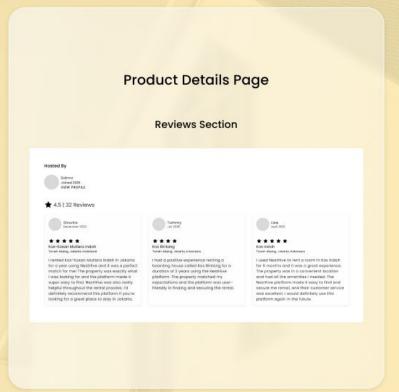
Lo-Fi Design





Lo-Fi Design

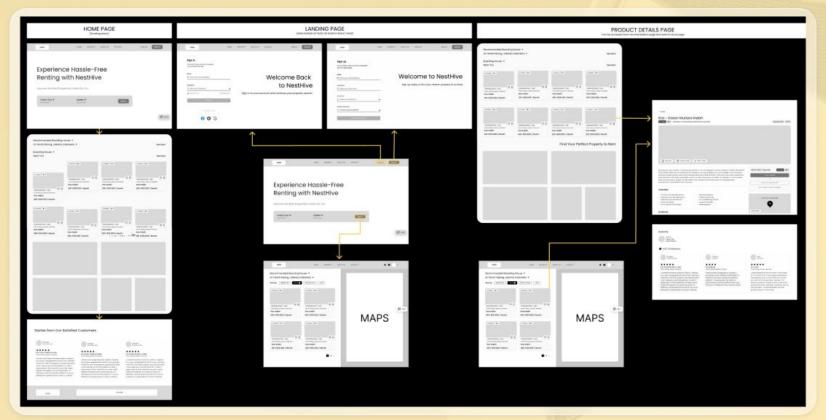




UI Design

Wireflow

HELP THE USER TO HAVE A HASSLE FREE WHILE FINDING PLACE FOR LIVING



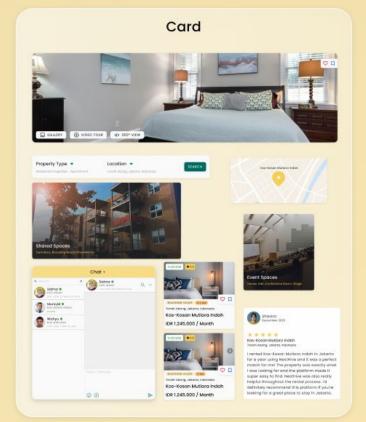
Design System



Type System Poppins Headline 1 Headline 2 Headline 3 Headline 4 Headline 5 Headline 6 Subtitle I Subtitle 2 Body 1 Body 2

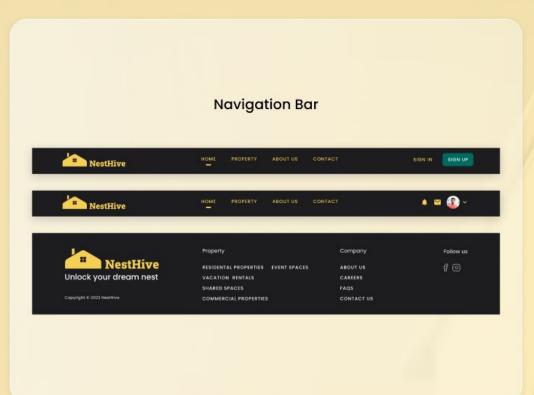
Caption

Design System



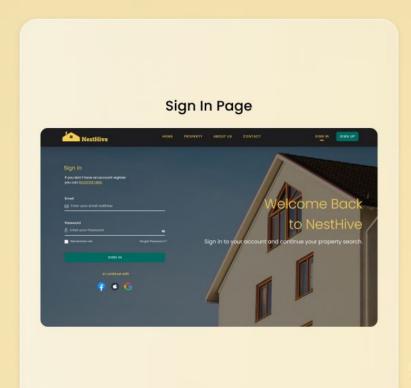


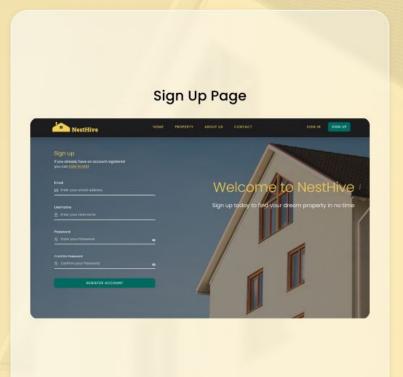


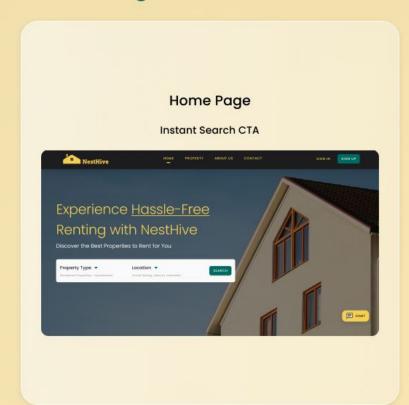


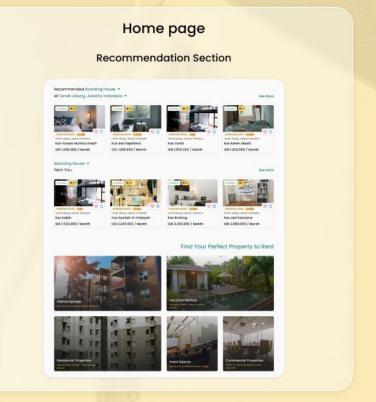
Input Field		
Email Si Enter your email address		Fields icor
Username & Enter your User name		Fields icon
Password A Enter your Password		Possword
Confrim Password	•	7000000

Hi-Fi Design

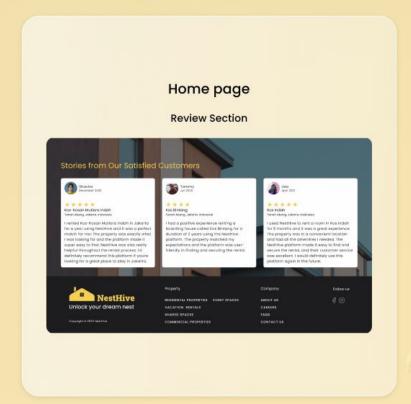


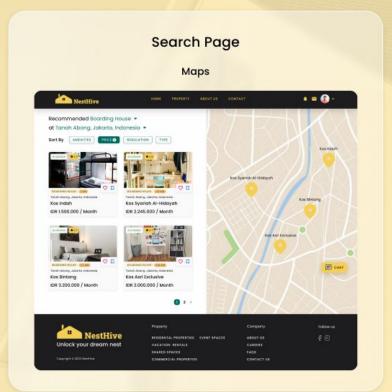




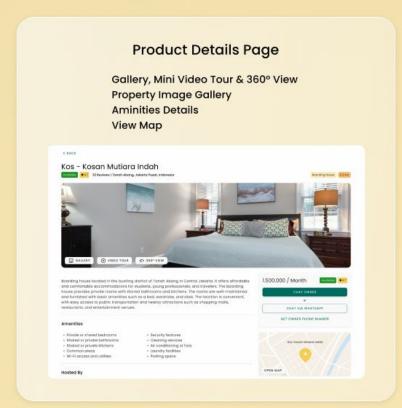


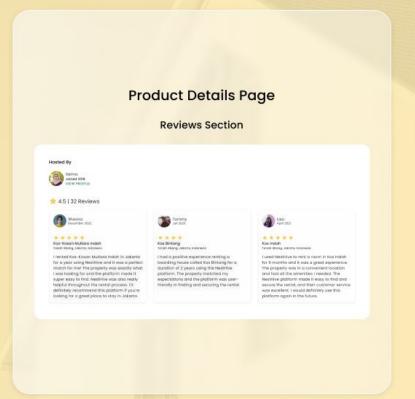
Hi-Fi Design



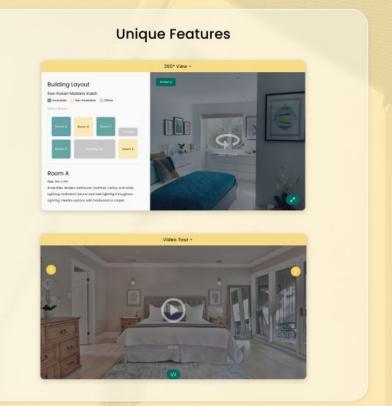


Hi-Fi Design









Conclusion

Kesimpulan

Dalam proses pengerjaan UI/UX desain dari challenge I sampai challenge III, kami menarik kesimpulan terkait hal-hal yang kami pelajari mulai dari penelitian User Experience dengan metode interview, menetukan kriteria partisipan, membuat affinity map bersadarkan insight yang disampaikan oleh para user, lalu membuat user story dan user persona. Kami juga latihan mebuat POV, HMW, Ideate Future, dan flow chart.

Untuk UI Desain, kami belajar carannya membuat Design System supaya tampilan desain lebih konsisten. Berkolaborasi dan bertukar pendapat mengenai Low-Fidelity dan High-Fidelity Design. Dari pembuatan desain rancangan awal sampai rancangan tampilan desain final. Mulai dari pembuatan wirefram, wireflow, mockup hingga menjadi sebuah prototype.

UI/UX Design

CHALLENGE III

Assignment Period

MARCH - APRIL 2023

That's All For Now!

Thank You

Binar Academy

FRESH GRADUATE ACADEMY - DIGITALENT SCHOLARSHIP