

# HIGH FIDELITY PROTOTYPE PROGRESS

KELOMPOK 7/DPP D



# MEET OUR TEAMS

- |                      |                |
|----------------------|----------------|
| ◦ GLEN FREDERIK F. T | 05211840000078 |
| ◦ LAURA EVELINE A.   | 05211840000116 |
| ◦ RAHMATIKA JAGAD P  | 05211840000138 |
| ◦ BERLYAN PERMATA S  | 05211840007005 |



# RAKIT.KUY

## KEUNGGULAN

Memiliki 3 fitur utama yang dapat menjawab permasalahan perakit PC yaitu fitur chat sebagai tempat berbagi informasi dan menambah relasi antar perakit PC, fitur benchmark untuk mengetahui komponen terbaik dalam rakitan PC dan simulasi sebagai gambaran hasil dari rakitan PC

## PERMASALAHAN

Saat merakit PC dibutuhkan informasi lengkap terkait komponen dan barang-barang yang bagus dalam merakit PC biasanya perakit PC mengalami kerugian saat membeli komponen via online karna barang yang dibeli tidak sama dengan aslinya selain itu perakit PC juga memerlukan wadah untuk sharing atau berbagi mengenai rakit PC pada komunitas rakit PC lainnya

## SOLUSI

Rakit.Kuy merupakan sebuah platform yang membantu para perakit PC untuk mendapatkan informasi terkait komponen terbaik, dapat melakukan simulasi merakit PC dan sebagai wadah berbagi informasi dengan sesama komunitas perakit PC



# **EVALUATION RESULT**

---



# HEURISTIC EVALUATION OVERVIEW

TERDAPAT 13 PERMASALAHAN  
DENGAN TINGKAT KEPARAHAN 1-2

SEBANYAK 3 PERMASALAHAN  
DENGAN TINGKAT KEPARAHAN 3-4

SUMBER PERMASALAHAN TERBESAR:  
VISIBILITY OF STATUS  
CONSISTENCY & STANDARDS  
RECOGNITION NOT RECALL



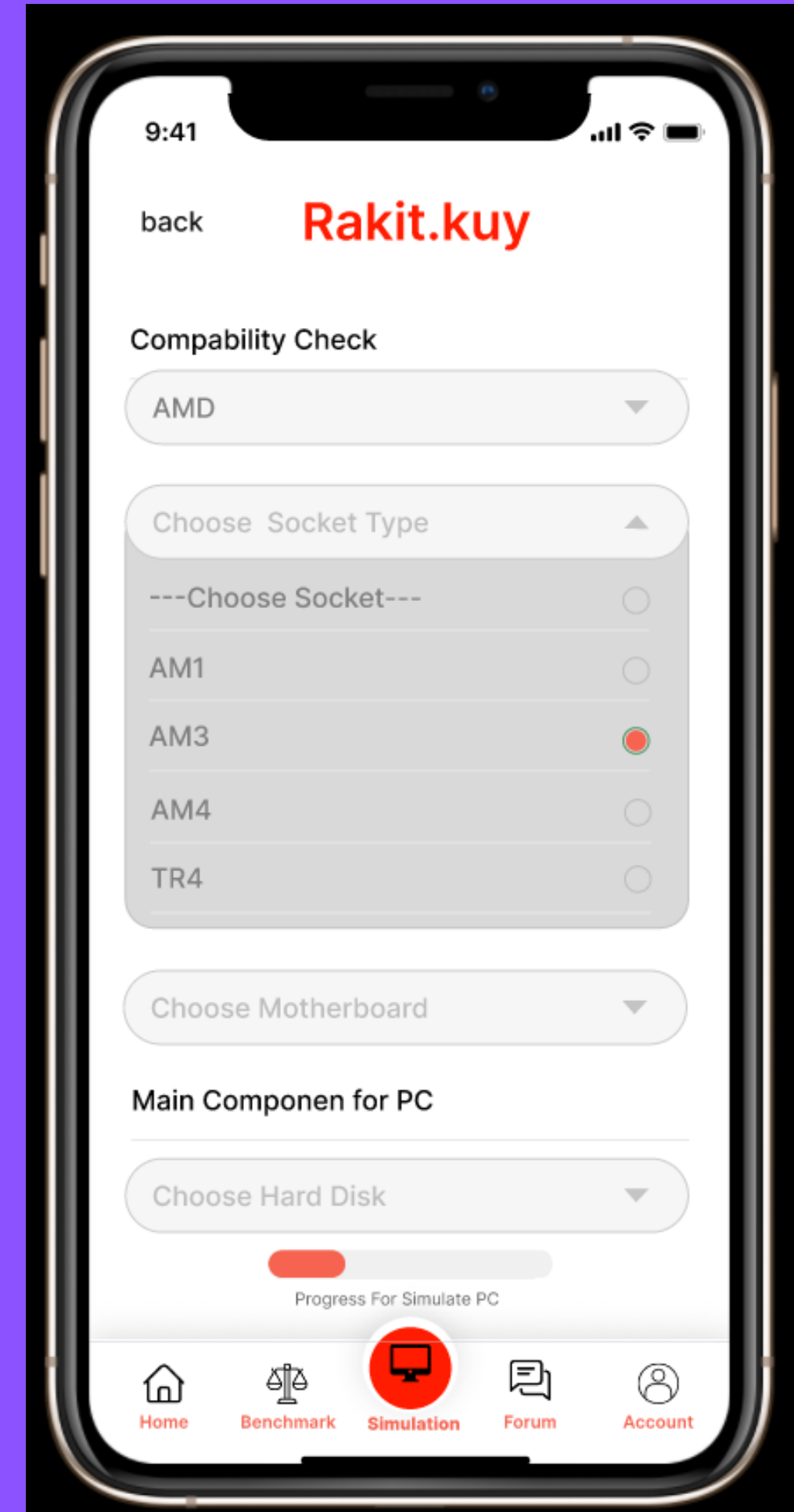
## REVISI DESAIN : TINGKAT KEPARAHAN 3 DAN 4

Pengguna tidak mengetahui sejauh apa kemajuan pekerjaan yang telah dilakukan dan tidak terdapat indikator maupun tombol yang merepresentasikan perubahan state dari pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna.

# RIVISI DESAIN : TINGKAT KEPARAHAN 3 DAN 4

## PERBAIKAN :

Kami menambahkan indikator progress dibawah untuk menunjukkan pekerjaan pengguna sudah sampai dimana



## REVISI DESAIN : TINGKAT KEPARAHAN 3 DAN 4

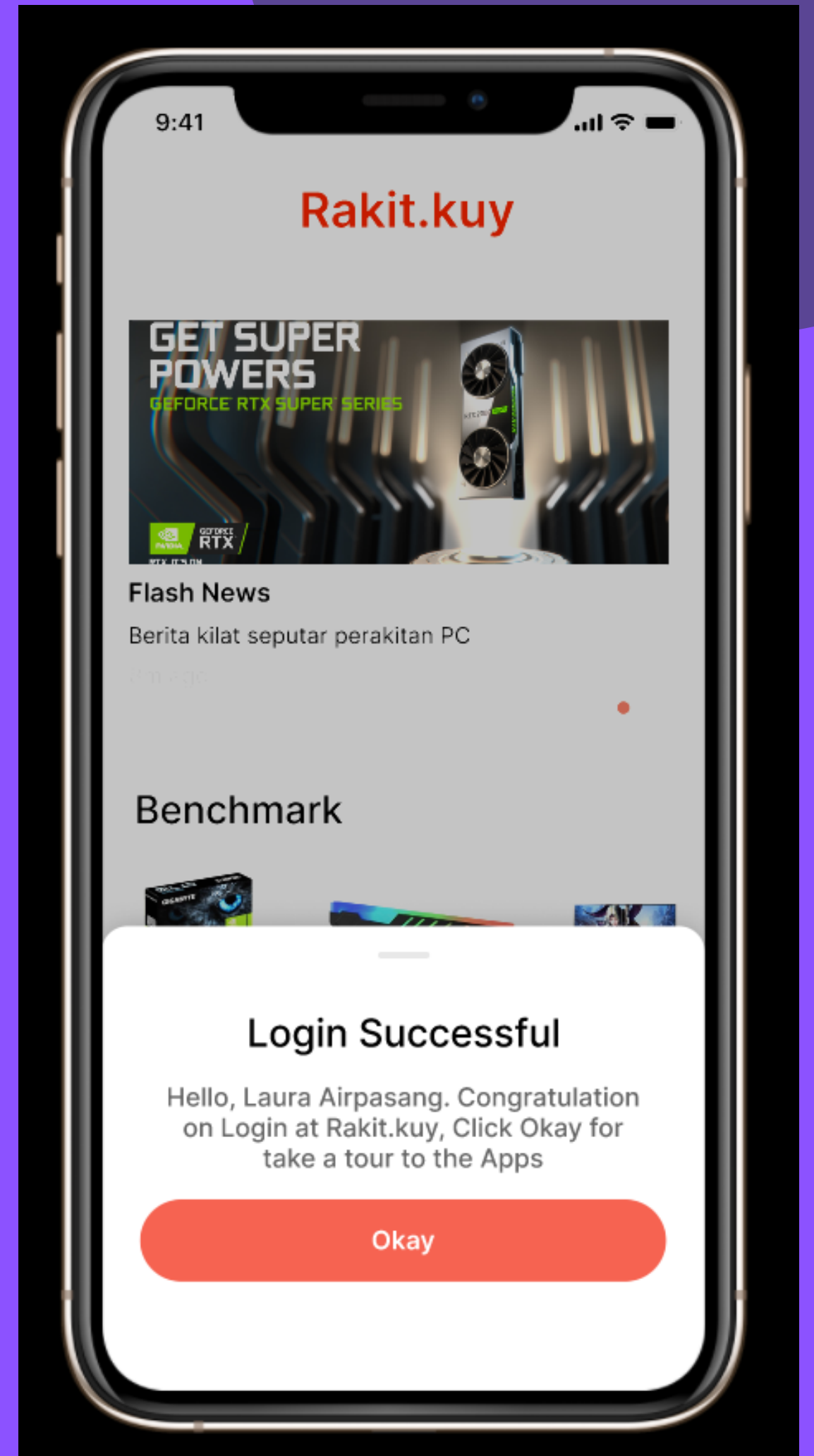
Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris masih tercampur di banyak sekali layar, seperti pada ketidakkonsistenan penggunaan kata 'Back' dan 'Kembali ke Beranda' atau 'speed' dengan 'suhu'. Padahal, seharusnya unifikasi dari bahasa merupakan sebuah keharusan saat mendesain antarmuka pengguna.



# RIVISI DESAIN : TINGKAT KEPARAHAN 3 DAN 4

## PERBAIKAN :

Kami melakukan perubahan  
bahasa menjadi Bahasa Inggris



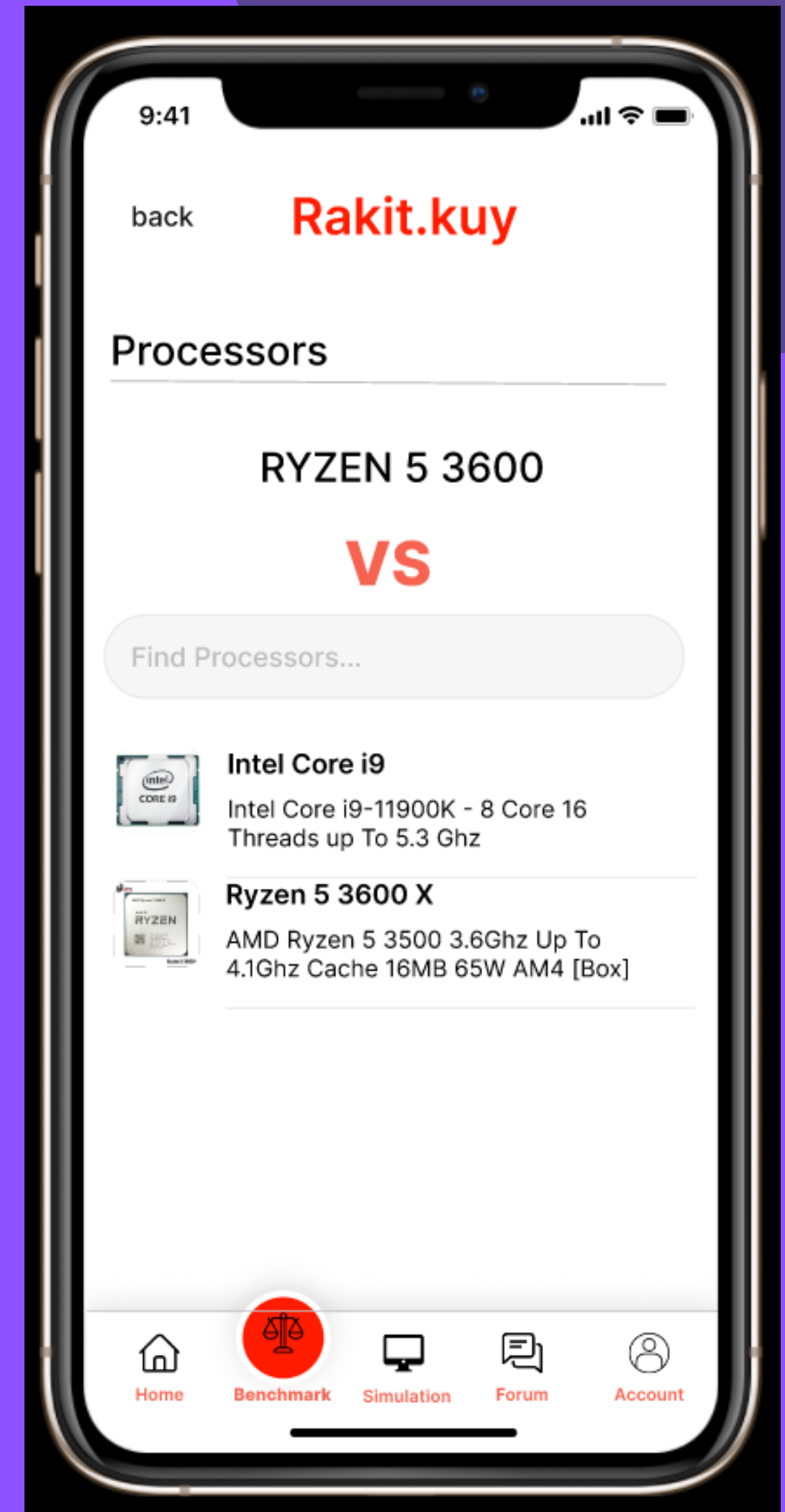
## REVISI DESAIN : TINGKAT KEPARAHAN 3 DAN 4

Berkaitan pekerjaan sedang, membandingkan komponen, secara tidak langsung, dengan adanya beberapa lapis halaman atau layar untuk melakukan satu pekerjaan, maka pengguna dipaksa untuk mengingat informasi apa yang telah didapatkan pada halaman sebelumnya hingga masuk ke halaman selanjutnya. Pengguna mungkin bingung mana yang merupakan Processor D dan mana yang C, jika sesuai dengan prototype yang ditampilkan.

# RIVISI DESAIN : TINGKAT KEPARAHAN 3 DAN 4

## PERBAIKAN :

Kami menambahkan deskripsi singkat tentang perangkat yang ingin dipilih



# REVISI DESAIN : TINGKAT KEPARAHAN 1 DAN 2

- Memperbaiki tombol back kembali ke halaman pemilihan komponen (halaman sebelumnya)
- Memperbaiki tombol kembali dibuat diawali dengan huruf kecil agar sama dengan tipografi lainnya serta menyesuaikan ukuran icon.
- Memperbaiki tulisan Viasualisasi menjadi Visualisasi
- Mengganti warna tombol new group dengan warna merah
- Mengubah jarak antar komponen agar tampilannya lebih nyaman dilihat.
- Melakukan perubahan pada fitur simulasi dibuat tertutup secara otomatis tanpa perlu menekan tombol minimize.
- Menambahkan pop up untuk meyakinkan pengguna bahwa dia sudah login
- Membenahi navigation bar menjadi lebih simetris

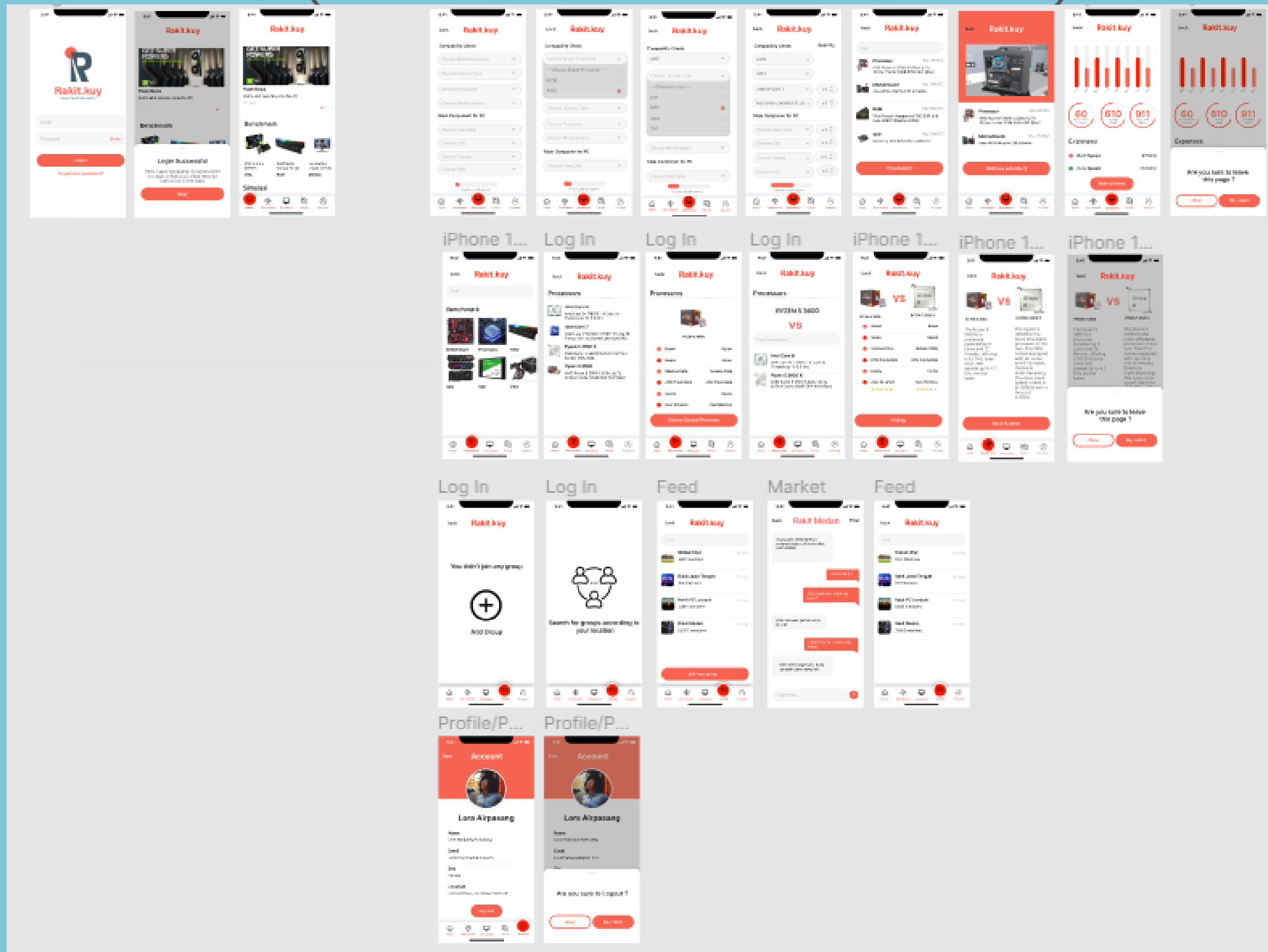


# **PROTOTYPE IMPLEMENTATION STATUS**

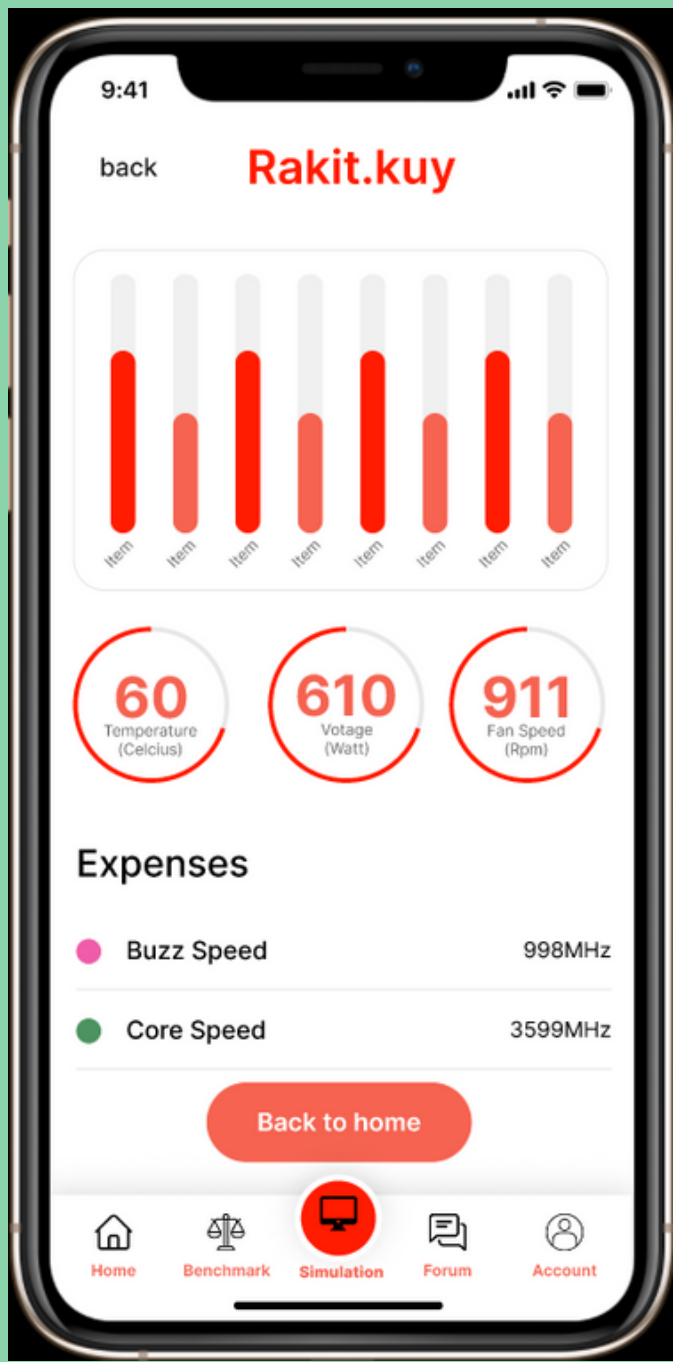
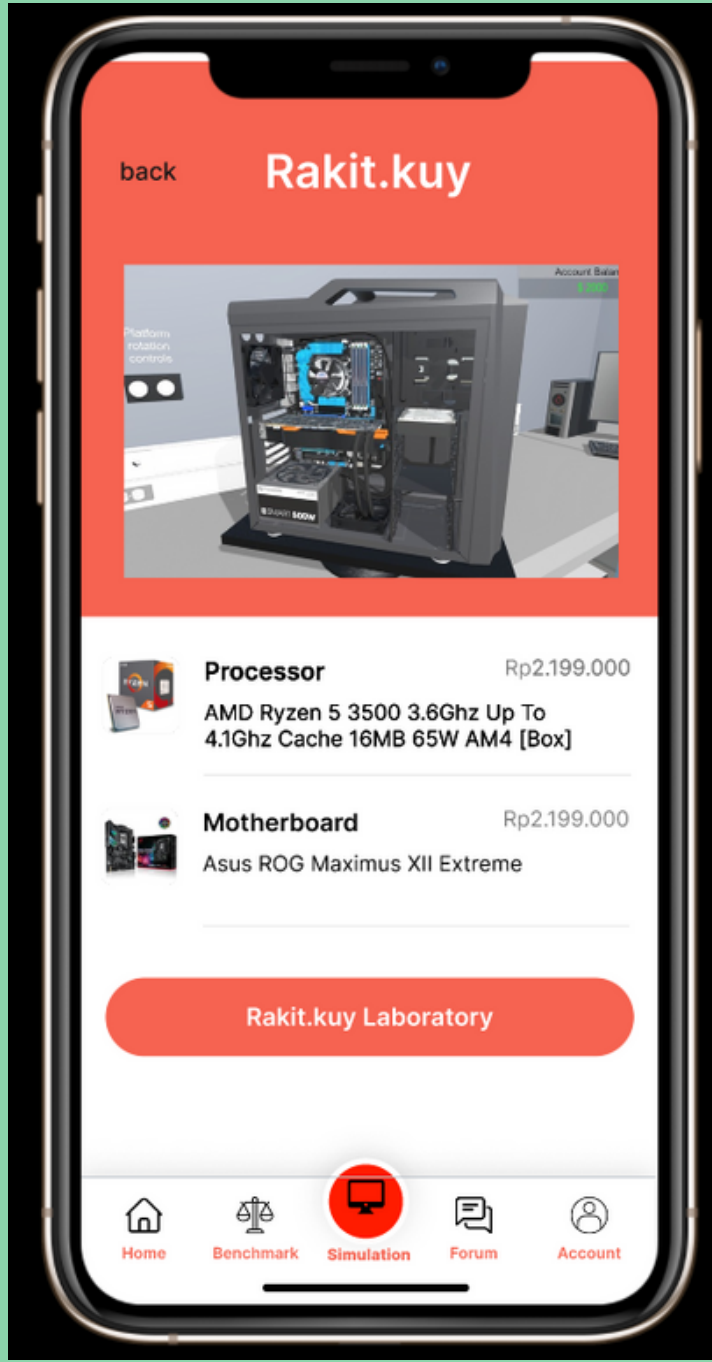
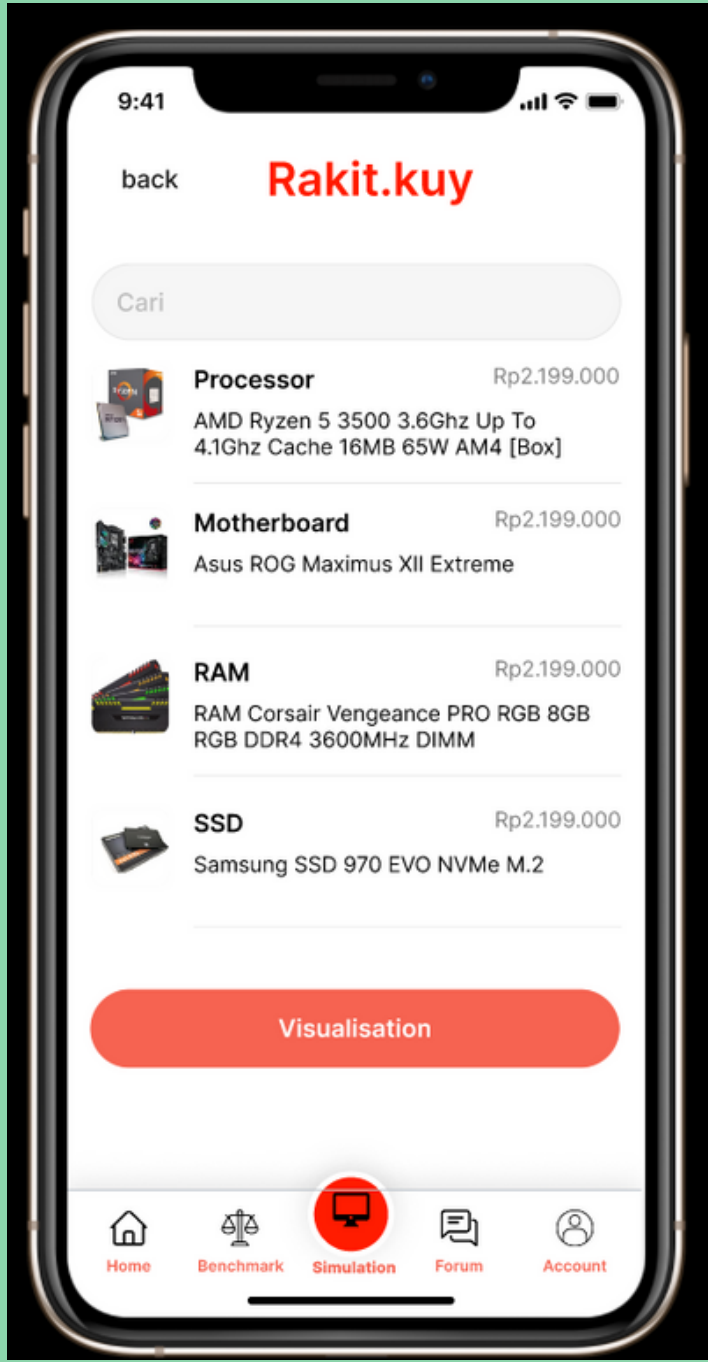
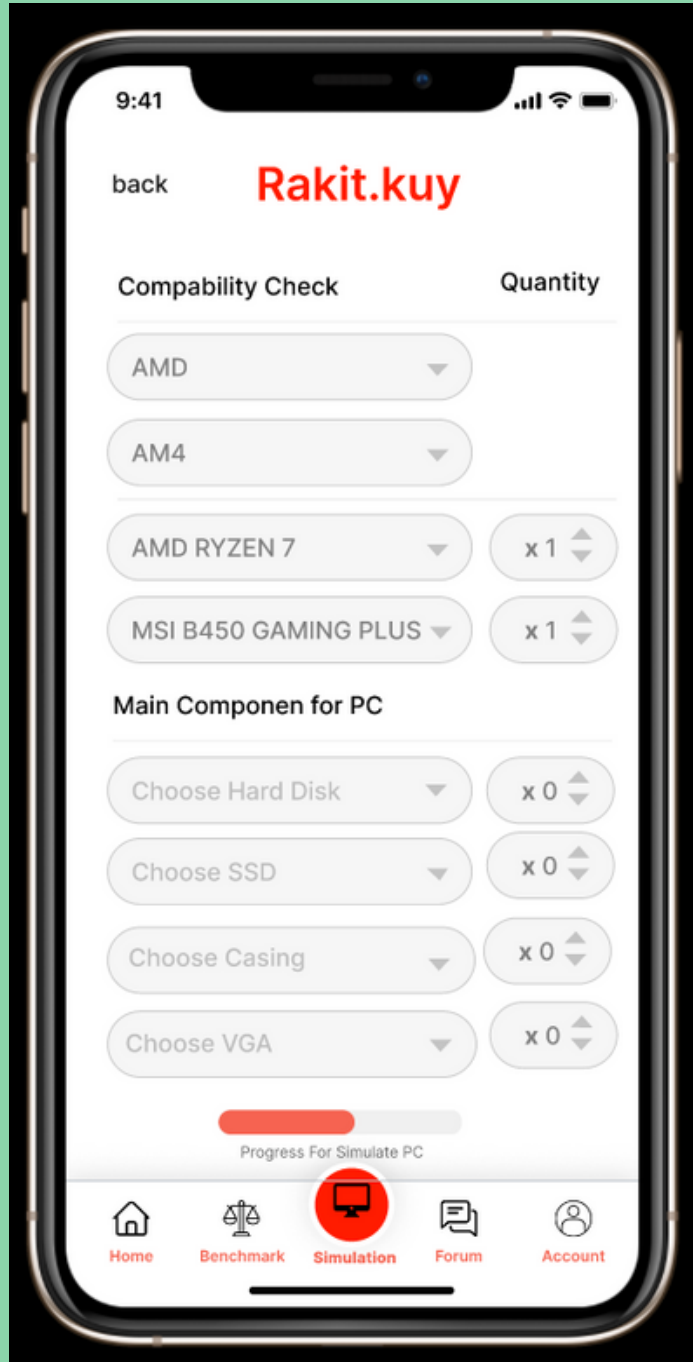


# USED TOOLS

## FIGMA (DESAIN & MEMBANGUN PROTOTYPE)



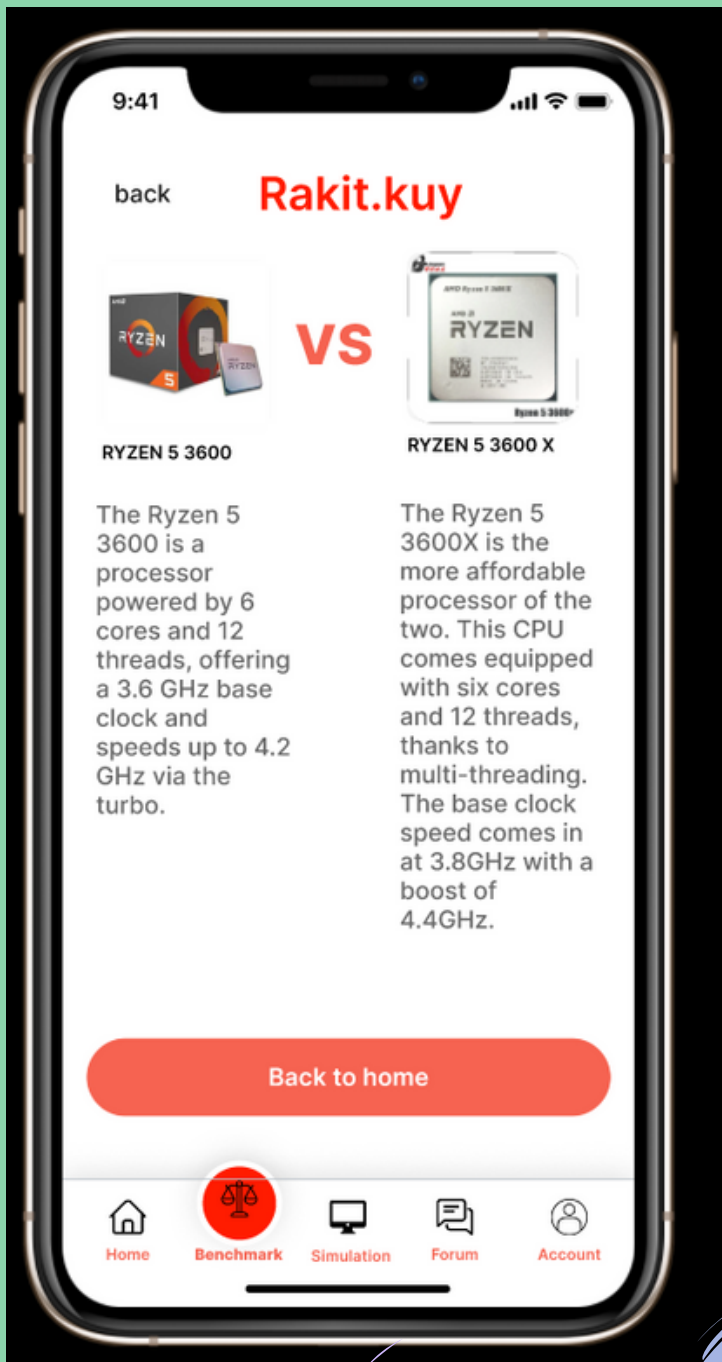
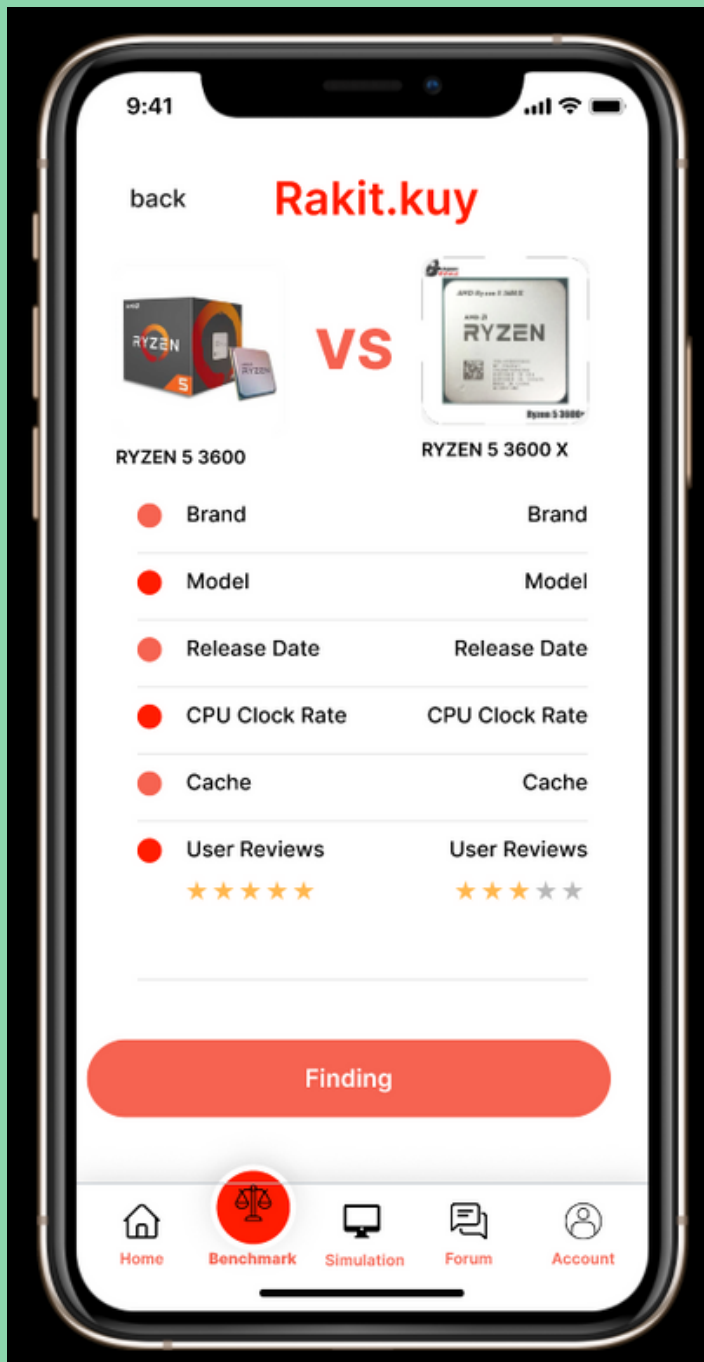
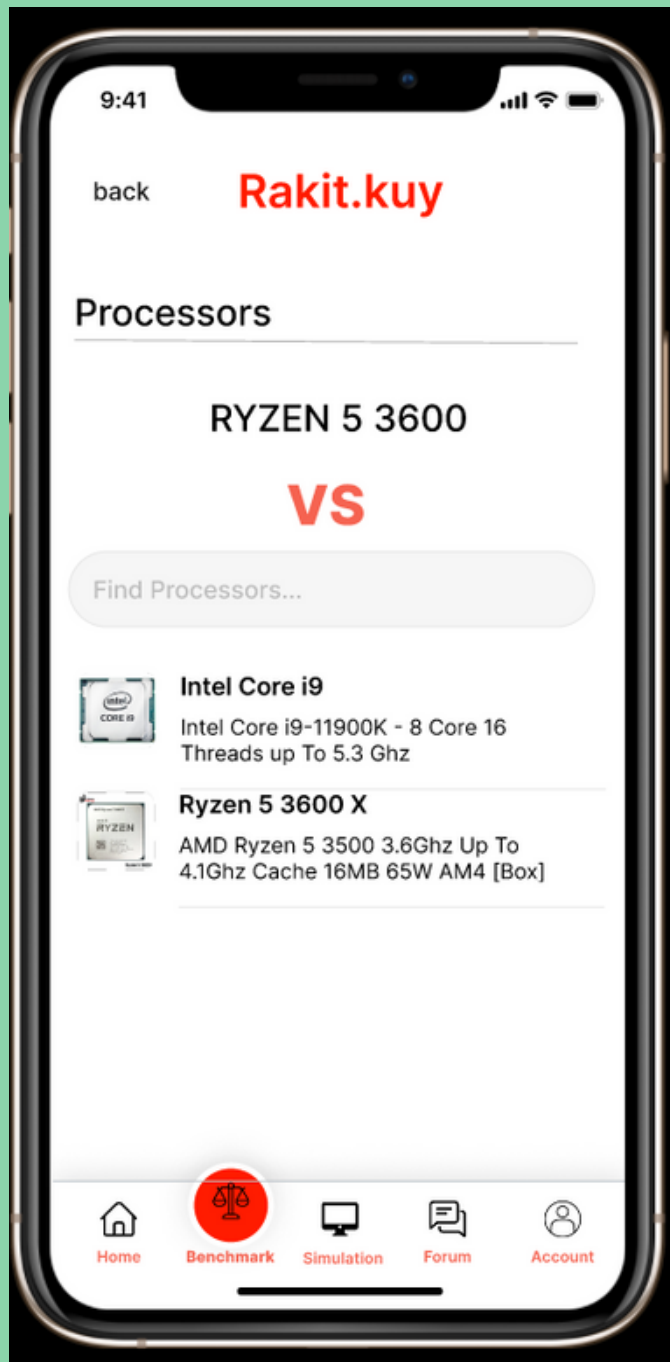
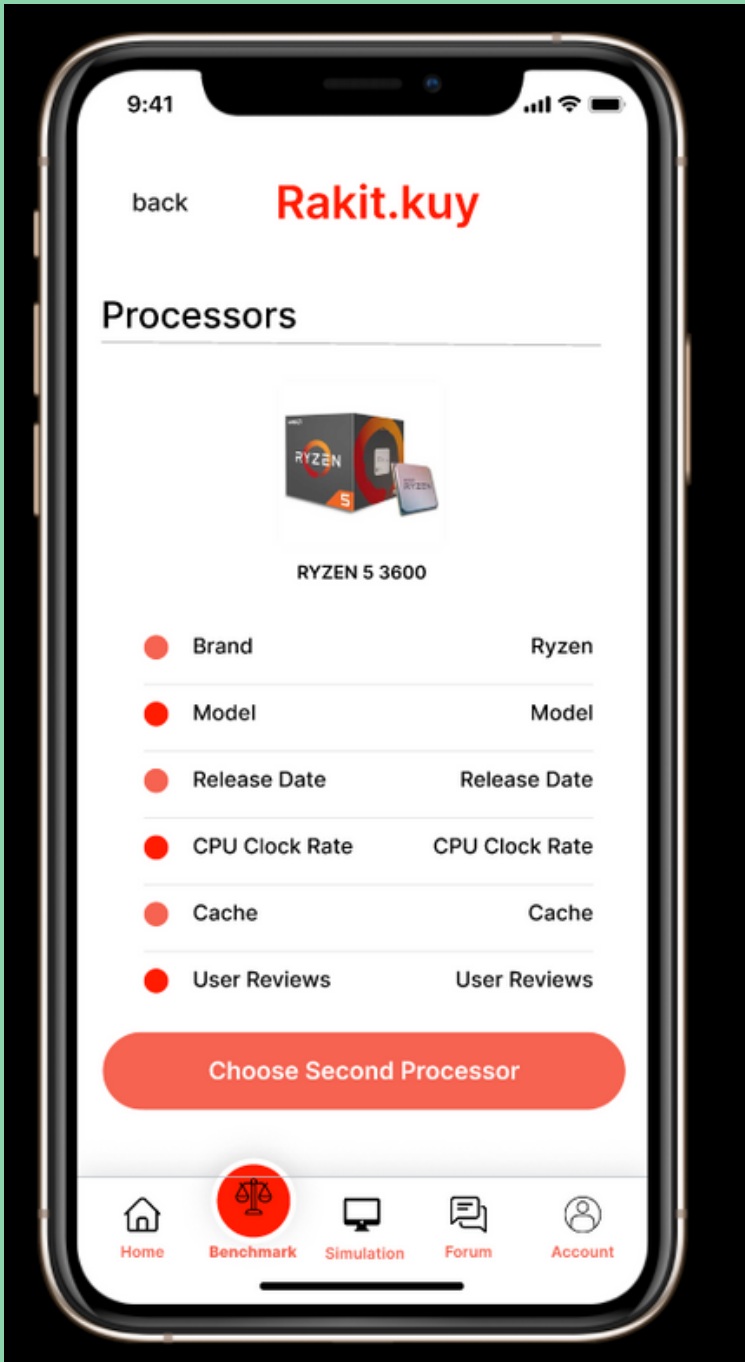
# IMPLEMENTED FEATURE MELAKUKAN SIMULASI PRODUK





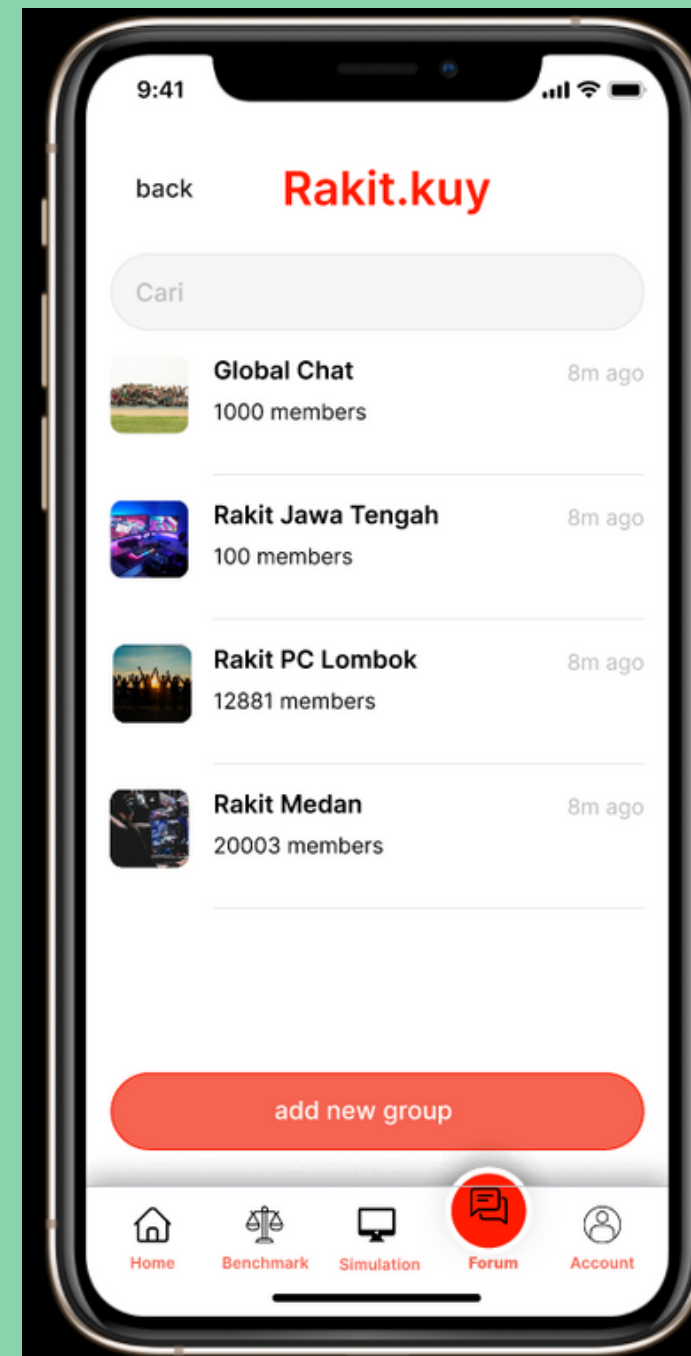
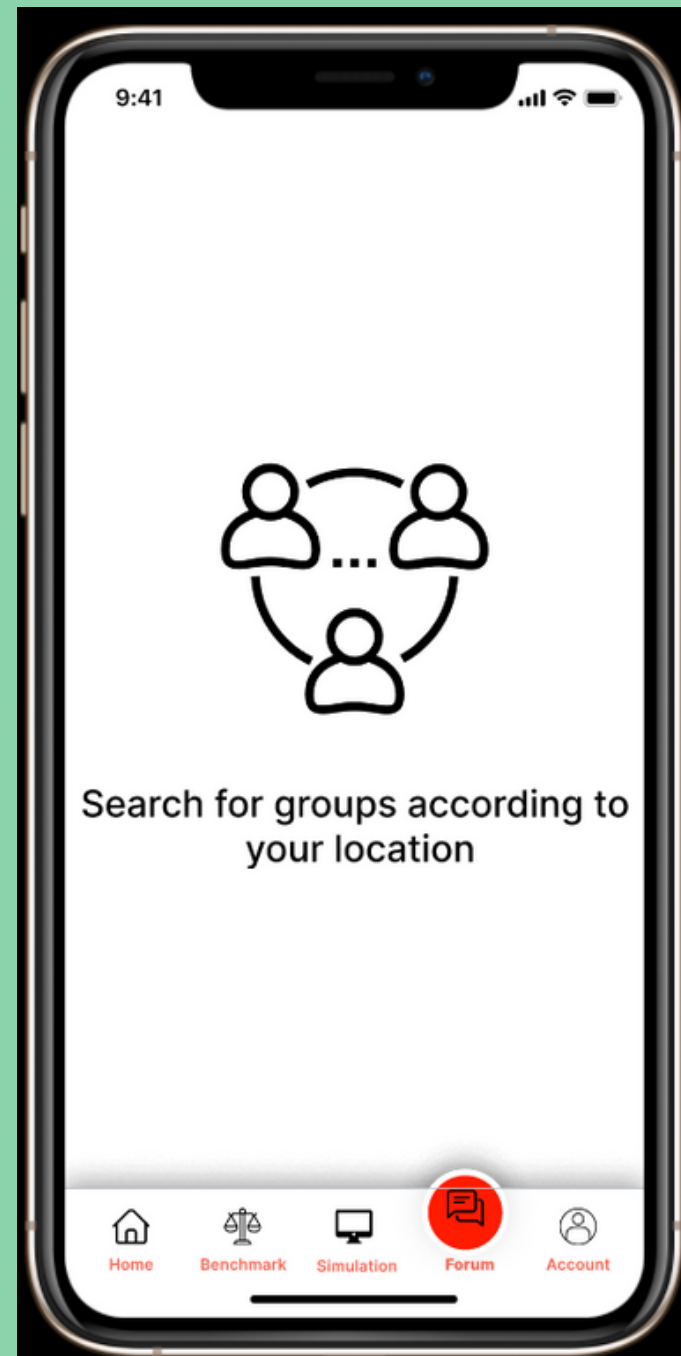
# IMPLEMENTED FEATURE

## TASK MELAKUKAN BENCHMARK PRODUK





# IMPLEMENTED FEATURE TASK MENCARI FORUM



# UNIMPLEMENTED FEATURE

- RIWAYAT HALAMAN SIMULASI
- RIWAYAT HALAMAN BENCHMARK
- DOKUMENTASI USER GUIDE

# WIZARD OF OZ

- Ketika user melakukan pencarian group
- Login dan Sign Up

# HARD-CODED FEATURES

Kita melakukan hard coded pada fitur utama rakitkuy Simulasi dengan memberikan tombol rakit.kuy laboratory dimana user dapat melihat performa dari PC yang dibuat dan pada fitur benchmark dimana user dapat diberikan kesimpulan mengenai performa kedua PC

# PROTOTYPE DEMO

**THANKYOU**