

the UX Journey

The process to optimize your resource for the quality User Requirement





The process to optimize your resource for the quality User Requirement

Second Versions

Written by HCI Group

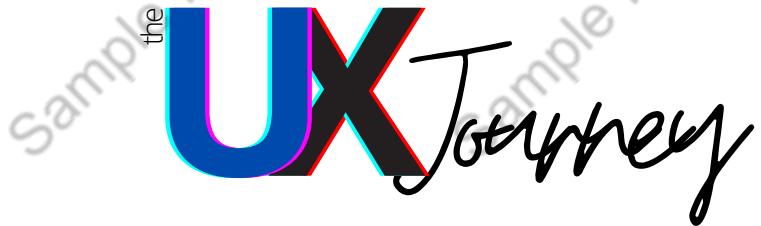
Universitas Muhammadiyah Malang and Universiti putra malaysia

Wahyu Andhyka Kusuma

Azrul Hazri bin Jantan

Novia Admodisastro

Noris Mohd Norowi



The process to optimize your resource for the quality User Requirement

The UX journey is a process that helps optimize resources for quality user requirements while improving self-efficacy. The process involves a series of steps that begin with understanding the user's needs and expectations. This includes conducting research to gain insights into the user's goals, motivations, and pain points. Once the user's needs have been identified, the next step is to develop a user persona, which is a detailed description of the user's characteristics, preferences, and behaviors. This persona serves as a reference point throughout the UX design process.

The next step in the UX journey is to define the user journey, which is the path that the user takes to achieve their goals. This includes mapping out the steps involved in the user's interactions with the product or service and identifying potential pain points or areas for improvement.

Once the user journey has been defined, the UX designer can begin to prototype and test different solutions. This involves creating wireframes, mockups, and prototypes of the product or service, and testing these designs with users to gather feedback and identify areas for improvement.

Throughout the UX journey, it is important to maintain a focus on the user's needs and expectations and to continuously iterate and improve the design based on feedback and testing. By following this process, designers can optimize their resources to deliver quality user requirements, while also building their self-efficacy and confidence in their design decisions.



Hello

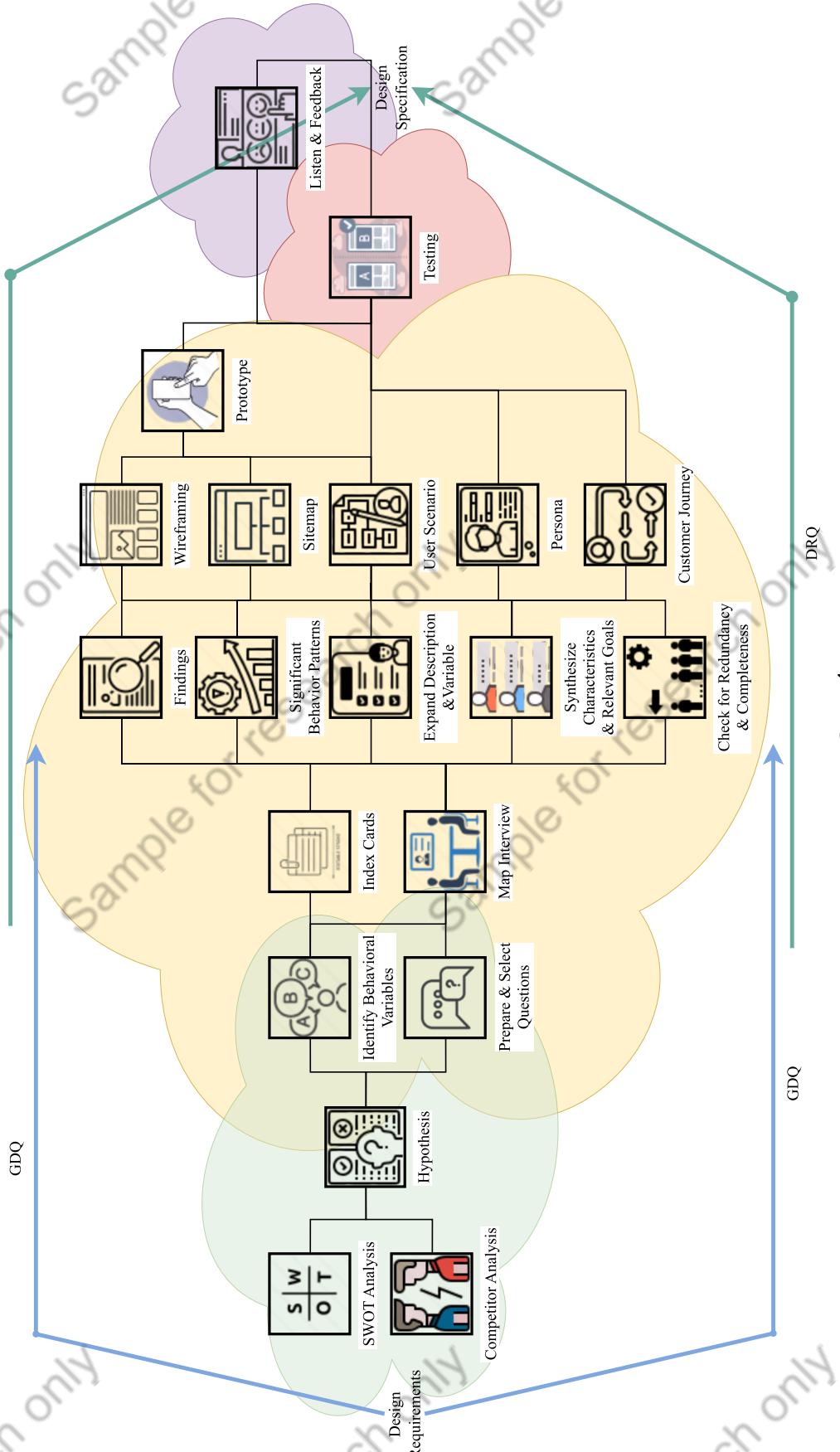
This is my UX Diary

Tell me about your personality and ability

Haloo guys!! Izinkan saya memperkenalkan diri, nama saya Ismail Wahyu Fadilah atau biasa dipanggil fadillah. Nomor Induk Mahasiswa saya 202010370311339 saya melanjutkan pendidikan sarjana satra 1 Prodi Teknik Informatika kampus Universitas Muhammadiyah Malang

UX Journey

The process to optimize your resource for the quality User Requirement



UX Journey Activities Checklist

(D) Discover

Time to work

<input checked="" type="checkbox"/> Field studies	16
<input checked="" type="checkbox"/> SWOT Analysis	16
<input checked="" type="checkbox"/> Competitor Analysis	6
<input checked="" type="checkbox"/> State Hypotheses	14
<input checked="" type="checkbox"/> Identify Behavioral Variables	2

(E) Explore

<input checked="" type="checkbox"/> Prepare Questions	8
<input checked="" type="checkbox"/> Meet Stakeholder	8
<input checked="" type="checkbox"/> Index Card	16
<input checked="" type="checkbox"/> Map Interview Subjects to Behavioral Variables	16
<input checked="" type="checkbox"/> Identify Significant Behaviour Patterns	4
<input checked="" type="checkbox"/> Synthesize Characteristics and Relevant Goals	8
<input checked="" type="checkbox"/> Check for Redundancy and Completeness	8
<input checked="" type="checkbox"/> Expand the Description of Attributes and Behaviour	4
<input checked="" type="checkbox"/> Persona	16
<input checked="" type="checkbox"/> Journey Mapping	50
<input checked="" type="checkbox"/> User Scenario and Stories	13
<input checked="" type="checkbox"/> Sitemap	2
<input checked="" type="checkbox"/> Wireframing	16

UX Activities Checklist

(T) Test

Time to work

Quantitative & Qualitative Usability Testing

12

A/B Testing

30

Objective Verification

4

Variable Verification

4

Acceptance Criteria

45

(L) Listen

Follow up

10

My Goals



10 Menit

Kickstart Project 	day 1 Menyusun Program Kerja	day 2 Pembagian Program Kerja	day 3 Wawancara Stakeholder
Time allocation			
day 4 Wawancara Stakeholder	day 5 Pembuatan Aplikasi	day 6 Pembuatan Aplikasi	day 7 Pembuatan Aplikasi
day 8 Pembuatan Aplikasi	day 9 Uji Aplikasi Kepada Stakeholder	day 10 Uji Aplikasi Kepada Stakeholder	day 11 Revisi Aplikasi
day 12 Revisi Aplikasi	day 13 Aplikasi siap diluncurkan	day 14 Promosi	Deliver Project 



Discover



16 Menit

Field studies...

DATE 5 Oktober 2023

Pekembangan teknologi sangat pesat dan berkembang, sehingga perlunya sebuah pencarian jasa yang dimana ART untuk mendapatkan informasi dengan cepat salah satu menggunakan perancangan aplikasi, Adapun tujuan dari penelitian merancang aplikasi ini yaitu masih ada beberapa orang yang kesulitan dalam mencari Asisten Rumah Tangga dengan mudah serta yang terverifikasi oleh penanggung jawab aplikasi, oleh karena itu dengan adanya Perancangan sistem pencarian jasa ini dibuat agar bisa membantu mempermudah dalam pencarian jasa ART dan proses transaksi atau pemesanan jasa ART serta melihat berbagai kategori jasa yang tersedia.



16 Menit

SWOT analysis

Strength

Advantages?	Aplikasi ini didesain dengan tampilan yang senyaman dan semenarik mungkin yang telah disesuaikan dengan aplikasi
Uniqueness?	Aplikasi ini terdapat fitur cleaning service yang dapat membantu pengguna dalam pekerjaan rumah tangga yang mudah hanya dengan aplikasi
Selling Points?	Terdapat menu Cleaning service unit
Skills?	Dapat menggunakan fitur pencarian ART yang spesifik sesuai dengan kategori diinginkan oleh pencari
Other factors?	Fitur mudah, Penginstalan yang cepat dan ukuran aplikasi yang ringan

Weaknesses

Limitations?	Terbatasnya pilihan ART
Lack of effort?	Kurangnya fitur massage dalam menu ART
Problems?	Di menu pencarian ART, Anda hanya melakukan pencarian tidak lebih dari 3x
Poor strategy?	Terlalu banyak fitur yang dibatasi
Other factors?	

Opportunities

Improvements?	Nanti, pilihan ART akan diperbanyak
performance?	Aplikasi dianggap ringan dan memiliki tampilan yang simple dengan fungsional
Opportunities?	Meningkatkan beberapa fitur yang dibatasi
Consumer behaviour?	Dengan berjalananya waktu, layanan aplikasi akan terus ditingkatkan
Other factors?	

Threats

External trouble?	Mungkin dalam jangka mid-long term ada kemungkinan pesaing dari apk ini
obstacles?	Kekurangan tim bagian desain dan eksekutor menghadapi projek yang akan datang
Trends?	Jika tidak mengikuti perkembangan, waspada aplikasi dapat tergeser oleh apk lain
Other factors?	

Competitor



6 Menit

DIRECT COMPETITION

Direct competitor dari sistem yang ingin saya ciptakan ini yaitu Aplikasi AssisHome

INDIRECT COMPETITION

Indirect competitor dari sistem yang ingin saya buat yaitu aplikasi Pencari Asisten Rumah Tangga

USER REVIEWS

Dalam pandangan dari direct dan indirect yaitu pada aplikasi AssisHome ini masih terdapat kekurangan yang masih belum mendukung dengan adanya fitur message langsung kepada pihak partner ART yang juga sangat diperlukan. Sehingga dengan adanya kekurangan ini orang yang menggunakan aplikasi ini (Pengguna) diharapkan untuk menelpon langsung kepada pihak partner yang telah ditentukan agar dapat memaksimalkan negosiasi kesepakatan antara pihak Owner dan ART.

Hypotheses

HYPOTHESES	PERSONAS	EXPLANATION
H1	Meylinda	Orang yang membutuhkan jasa pemesanan Asisten Rumah Tangga dengan mudah hanya dari rumah
H2	Ris	Orang yang membutuhkan Aplikasi yang mempunyai fitur pencarian ART yang relevan dengan keinginan pengguna
H3	Anang	Orang yang membutuhkan Aplikasi yang terdapat fitur jasa cleaning service panggilan dengan simple
H4	Abi	Orang yang membutuhkan pemesanan jasa ART dengan berbagai macam karakter serta bekehlian dalam bidangnya
H5	Xing	Orang yang membutuhkan Aplikasi pemesanan jasa ART yang lengkap dalam penginformasian harga dan diskon, juga mudah dalam melakukan pembayaran



6 Menit

Hypotheses Explanation..

DATE 5 Oktober 2023

Untuk penjelasan hipotesis yang dihasilkan dari observasi saya terhadap beberapa personas dan bantuan informasi yang didapatkan dari google yang berfokus kedalam sistem aplikasi AssisHome, personas banyak yang membutuhkan fitur Pencarian ART yang relevan sesuai dengan karakter yang mereka inginkan, minimnya informasi mengenai jasa ART disekitar kita menjadikan kurangnya kualitas yang didapat saat akan memilih partner ART ada beberapa ART yang kurang berkompeten dalam bidangnya juga ada yang bertindak kejahatan *seperti mencuri karena tidak ada jaminan kuat yang mengikat antara Owner dengan ART. Maka dari itu setiap personas sangat membutuhkan aplikasi yang dapat mengatasi dari masalah - masalah yang sudah terjadi ini.

Identify Behavioral Variables

OBSERVED BEHAVIORAL VARIABLE

OBSERVED BEHAVIORAL VARIABLE

Kemudahan pengguna untuk mencari partner jasa Cleaning Service

Kemudahan pengguna untuk menggunakan fitur pencarian unit

yang ingin dikerjakan oleh partner jasa

Kesadhaanam Pemimpinnya Mewakili Nara-karya Islamika ARI

Digitized by srujanika@gmail.com

ADT

Aljikasi yang ringan, fitur fungsional dan mudah dalam

penggunaanya

SCALE

11

1

1

1

1

SCALE

Sering < _____> Tidak Pernah

Sering <-----> Tidak Pernah

Sering <-----> Lidak Pernah

San
G

Sering < _____ > Tidak Bernalah

Environ Biol Fish (2007) 79:1–10



6 Menit

Variable Explanation..

DATE 5 Oktober 2023

1. Mengetahui seberapa sering orang membutuhkan jasa cleaning service
2. Menetukan seberapa sering unit yang dicari termasuk kedalam kategori individu
3. Menentukan seberapa sering individu mencari partner ART yang sesuai dengan kategori yang mereka inginkan
4. Mengetahui seberaoa sering orang membutuhkan pekerja ART
5. Mengetahui seberapa sering orang memilih metode pembayaran yang mudah dalam pemesanan jasa ART



Explore

15 minute prepare questions



8 Menit

2min

Welcome remarks

Perkenalkan saya Fadilah, adalah seorang developer yang sedang membuat aplikasi.

2min

Collect demographics

Usia, jenis kelamin, kota dan tempat tinggal, pernah menggunakan aplikasi pemesanan jasa di ponsel, memiliki akses internet

2min

Tell a story

Aplikasi yang dapat menangani kesulitan dalam mencari partner ART, seperti pemesanan ART harian ataupun sampai jangka waktu tahunan, jasa cleaning service panggilan perunit dan jasa cuci mobil yang dimana semua itu hanya menggunakan dalam satu aplikasi.

2min

Problem ranking

Stiky Notes

3min

Explore customer's word view

Bagaimana pengalaman anda setelah menggunakan aplikasi ini dan tidak mengerti cara menangani masalah pemesanan jasa ART, serta umpan balik apapun yang diharapkan dari aplikasi tersebut

2min

Wrapping up

Terima kasih sudah menjadi responden observasi saya.

2min

Document results

Dokumen hasil wawancara ini digunakan bahan pertimbangan sebelum membuat aplikasi.

Prepared questions



8 Menit

1. Apa yang anda harapkan dalam membantu sistem aplikasi AssisHome ini agar berkembang baik
2. Apakah anda merasa termudahkan dalam menjaga kebersihan lingkungan dengan adanya fitur Cleaning Service perUnit?
3. Apakah dengan adanya fitur pemesanan jasa ART yang ada didalam aplikasi AssisHome ini memudahkan anda dalam mencari asisten rumah tangga yang berkarakteristik sesuai dengan yang anda harapkan?
4. Apakah anda merasa cukup dengan fitur pencarian jasa ART ini?
5. Apakah anda merasa termudahkan dengan metode pembayaran yang bisa dilakukan dalam aplikasi pemesanan AssisHome ini?
6. Apakah anda merasa cukup akan informasi yang ditampilkan pada menu pertama, terutama dalam informasi diskon yangterupdate?
7. Bagaimana Keefektifan aplikasi "AssisHome" ini saat akan digunakan?
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.

“

Creativity is
intelligence
having fun

Albert Einstein

Meet stakeholder



8 Menit

OBJECTIVE AND EXPECTED RESULTS

Mempermudah dalam memahami permasalah-permasalahan yang dialami oleh stakeholder serta memberikan solusi yang dapat memecahkan permasalahan yang dialami oleh stakeholder melalui sebuah sistem software yang akan saya buat.

5 MINUTES QUESTIONS

1. Apakah anda merasa termudahkan dalam menjaga kebersihan lingkungan dengan adanya fitur Cleaning Service perUnit?
2. Apakah dengan adanya fitur pemesanan jasa ART yang ada didalam aplikasi AssisHome ini memudahkan anda dalam mencari asisten rumah tangga yang berkarakteristik sesuai dengan yang anda harapkan?
3. Apakah anda merasa cukup dengan fitur pencarian jasa ART ini?
4. Apakah anda merasa termudahkan dengan metode pembayaran yang bisa dilakukan dalam aplikasi pemesanan AssisHome ini?
5. Apakah anda merasa cukup akan informasi yang ditampilkan pada menu pertama, terutama dalam informasi diskon yangterupdate?

Findings



8 Menit

MENTION YOUR FINDINGS

Banyak orang masih belum tahu tentang bagaimana mencari ART dengan aplikasi, yang dapat mempermudah orang - orang yang ingin mempunyai Asisten Rumah Tangga

MENTION YOUR FINDINGS

Banyak orang yang masih belum menemukan ART yang tepat sesuai dengan karakteristik yang mereka inginkan. Terutama dalam keahlian ART dibidangnya

MENTION YOUR FINDINGS

Untuk mempermudah pencarian jasa Cleaning Service & Asisten Rumah Tangga yang relevan dan aman

MENTION YOUR FINDINGS

Banyak orang yang merasa tertipu oleh partner jasa Asisten Rumah Tangga karena kurang kuatnya keamanan jaminan dengan memperkerjakan Asisten Rumah Tangga tanpa perantara yang terverifikasi oleh



16 Menit

Share your idea, write in this notes

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang menuanya simpel

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang mudah digunakan

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang menuanya simpel

Persona menginginkan adanya pilihan waktu dalam pemesanan jasa ART



16 Menit

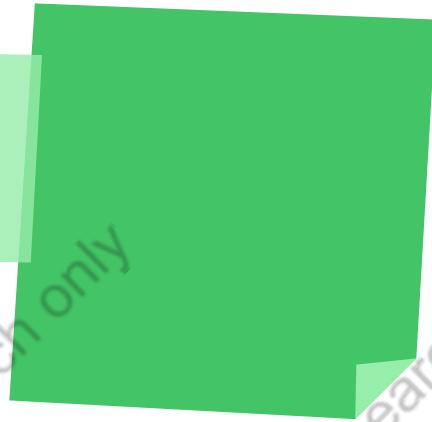
Persona menginginkan adanya fitur Cleaning service dengan pencarian unit

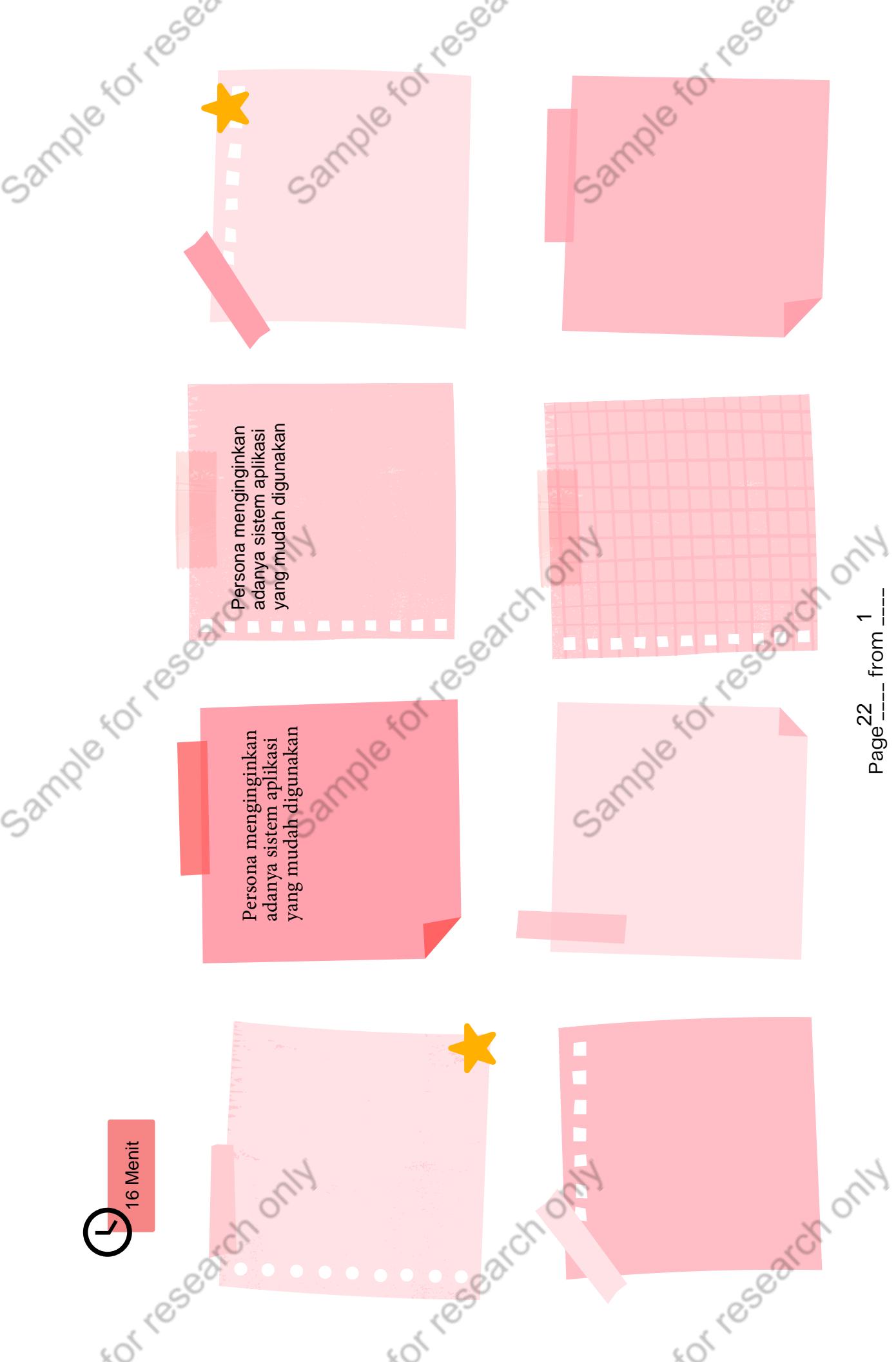


Persona menginginkan adanya sistem apikasi yang menuinya simpel



Persona menginginkan adanya fitur pembayaran yang mudah

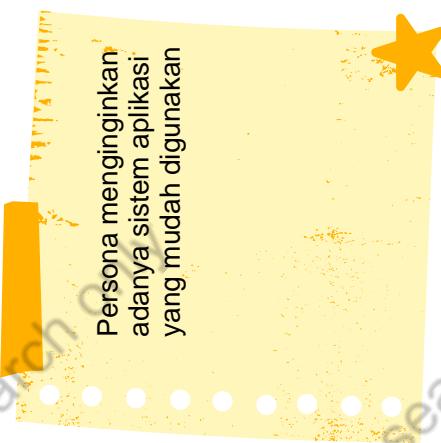
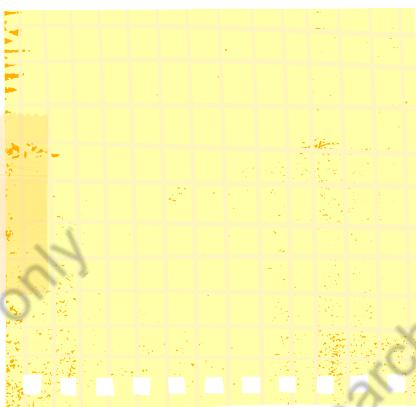
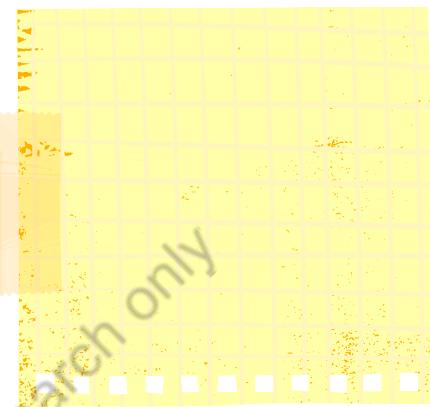






Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang tampilannya sederhana

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang mudah digunakan



“

If a User is
having a
problem, it's
our problem.

Steve Jobs

MAP INTERVIEW

USER FEELING

Persona:



16 menit

Scale 1: Senang	Scale 2:	Scale 3: Netral	Scale 4:	Scale 5:Tidak senang

Variable ... : Kemudahan pengguna untuk mencari partner jasa Cleaning Service



Scale 1: Senang	Scale 2:	Scale 3: Netral	Scale 4:	Scale 5:Tidak senang

Variable ... : Kemudahan pengguna untuk menggunakan fitur pencarian unit



Scale 1: Senang	Scale 2:	Scale 3: Netral	Scale 4:	Scale 5:Tidak senang

Variable ... : Kemudahan pengguna untuk memperoleh Karakteristik ART yang sesuai dengan keinginan pengguna



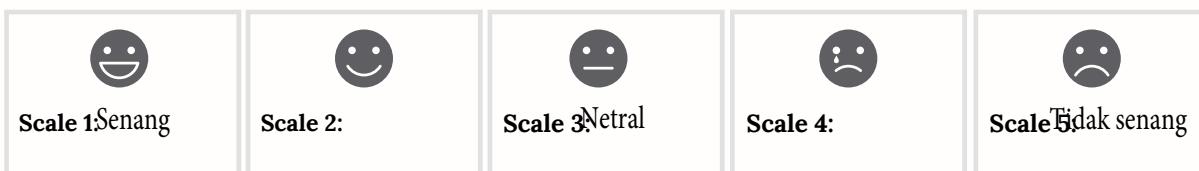
MAP INTERVIEW

USER FEELING

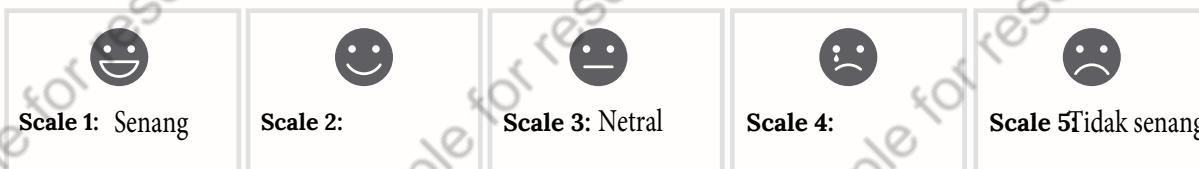
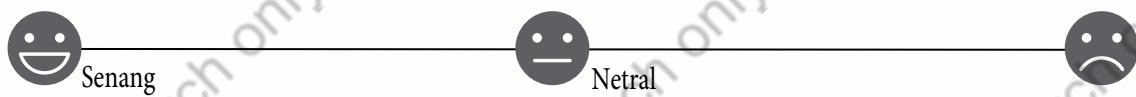
Persona:



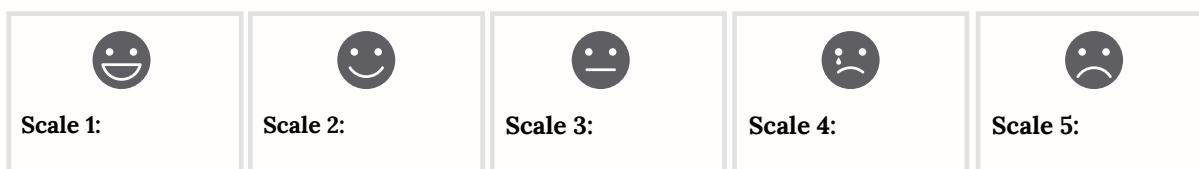
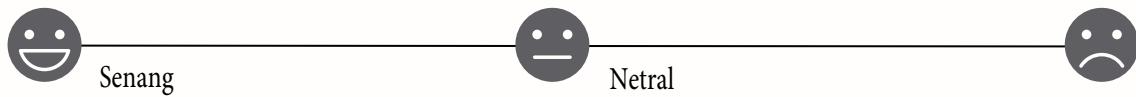
16 menit



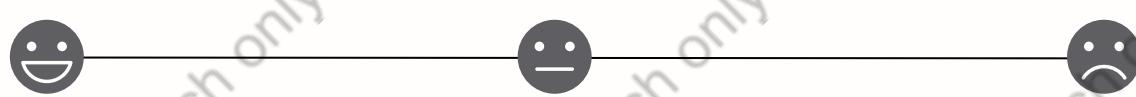
Variable ... : Kemudahan pengguna untuk melakukan pemesanan dan pembayaran dalam pencarian jasa ART



Variable ... : Alikasi yang ringan, fitur fungsional dan mudah dalam penggunaanya



Variable ... :



Significant Behaviour Patterns

2 menit

Pattern Explanation..



6 Menit

DATE 23 MEI 2023

Menjelaskan hasil prosentase dari hasil wawancara kepada personas :

1. Variabel kedua : 20% menjawab Senang, 40% menjawab Netral, 40% menjawab Tidak

Senang.

2. Variabel pertama : 40% menjawab Senang, 40% menjawab Netral, 20% menjawab Tidak

Senang.

3. Variabel ketiga : 20% menjawab Senang, 80% menjawab Netral, 0% menjawab Tidak

Senang

4. Variabel kelima : 20% menjawab Senang, 80% menjawab Netral, 0% menjawab Tidak

Senang.

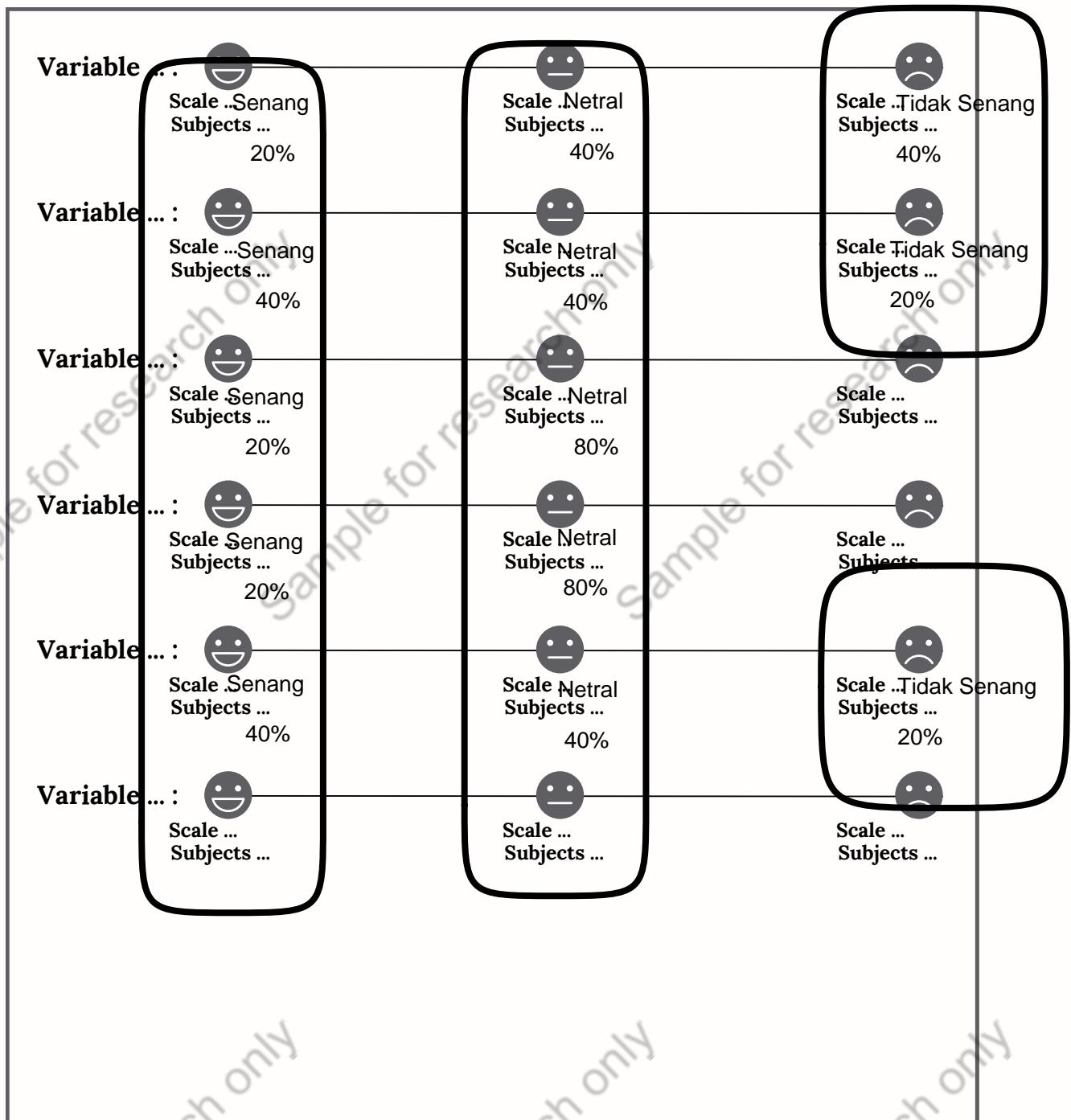
5. Variabel keempat : 40% menjawab Senang, 40% menjawab Netral, 20% menjawab

Tidak Senang.

SYNTHESIZE CHARACTERISTICS AND RELEVANT GOALS

PATTERN

Persona:





14 menit

Synthesize Explanation..

DATE 5 Oktober 2023

Berdasarkan data SYNTHESIS CHARACTERISTIC AND RELEVANT GOAL didapatkan pola adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

Variabel 1, Pada stakeholder terdapat 20% persona

mental cukup . 40% persona merasakan netral pada masalah ini. Dan 40% persona tidak senang pada masalah ini.

Variabel 2, Pada stakeholder terdapat 40% persona yang senang . 40% merasakan netral pada masalah ini. Dan 20% persona

merasakan tidak senang pada masalah ini.

Variabel 3, Pada stakeholder terdapat 20%. Dan 80% persona merasakan netral pada masalah ini.

Variabel 4, Pada stakeholder terdapat 20% persona 80% persona merasakan netral pada masalah ini.

Variabel 5, Pada stakeholder terdapat 40% persona yang merasakan keefektifan aplikasi ini saat digunakan. Dan 40% persona merasakan netral pada masalah ini.

Dan 20% persona merasakan tidak senang pada masalah ini.

“

Want your
users to fall in
love with your
designs? Fall in
love with your
users.

Dana Chisnell

Check for Redundancy and Completeness



6 menit

To do this validation

- a number of questions have to be answered, such as are all the created personas significantly different
- Do all the created personas represent the diversity of real-world behaviors and needs that the system will address
- If two personas appear to differ only as to sociodemographic data
- Either one of the redundant personas can be eliminated or the characteristics of personas should be further specified to show up the distinctions
- At least one significant behavior should distinguish one persona from any other

Verification with other user

Validasi dilakukan menggunakan 5 responden kain untuk setiap persona. Dengan demikian, hasil yang didapatkan yaitu :

Variabel 1 : 20%	40%	40%
Variabel 2 : 40%	40%	20%
Variabel 3 : 20%	80%	0%
Variabel 4 : 20%	80%	0%
Variabel 5 : 40%	40%	20%

Dapat disimpulkan bahwa hasil verifikasi dari responden sama dengan responden hipotesis sehingga tidak diperlukan penambahan responden lain.



2 menit

Verification

DATE 5 Oktober 2023

Dengan adanya kami sebagai responden melakukan verifikasi melalui metode 5 user personas,
dapat melakukan validasi seluruh kebutuhan yang telah disimpulkan untuk mengukur sesuai
dengan kebutuhannya.



2 menit

DATE 5 Oktober 2023

Is there anything missing from the personas mappings, characteristics and objectives that needs to be added?

If so, please specify: Tidak

To satisfy stakeholder assumptions or requests, does any other persona need to be added?

If so, please specify which persona should be added:

Are they any two personas that differ only as to socio-demographic variables?

If so, please specify what decision is to be taken:

a. Remove one of the personas. If so, specify which one:

b. Examine characteristics more thoroughly and differentiate personas:

Are all created personas significantly different?

If so, please state, which personas are alike:

As a whole are the created personas representative enough of the diversity of real-world behaviour and needs?

Iya, Karena persona yang ada telah dipakai sudah memenuhi penelitian untuk menggali
respondensi

Conclusion



2 Menit

DATE 5 Oktober 2023

Setelah mendapatkan 5 Responden yang berbeda serta beberapa responden memiliki jawaban yang sama. Persona yang telah dipilihpun sudah tepat dan memiliki perbedaan yang signifikan dengan kebutuhan setiap persona dan karakteristik dari beberapa subjek. Dengan demikian, penelitian yang telah dilakukan memenuhi setiap permasalahan yang ada pada setiap persona

Expand Description and Variable



4 Menit

TODAY I AM FEELING...

More Spirit

TODAY I AM GOTING TO...

Prepare Your Needs

TODAY I AM LOOKING FORWARD TO...

Today and afterward I will read a lot of journals

MY AFFIRMATION TODAY

Pursue the future as if you still have 1000 years to live and worship as if you have only 1 day left to live



16 Menit

Persona

DATE 5 Oktober 2023

Persona name: Meylinda

Age: 28

User quote:

continue to be ambitious with the spirit of 45

Lifestyle:

Skill & Knowledge:

- Internet Smartphones
 Website Social media

Others:

Roles & tasks: Pengguna Aplikasi

Profession: Notaris

Personality traits/ behaviour:

Orang yang membutuhkan fitur pencarian ART yang relevan dengan keinginannya

Motivation:

keep going

Segment:

Ingin adanya aplikasi yang bisa memesan jasa ART dengan mudah dan simple

Sketch persona:



“

To create a
memorable design,
you need to start
with a thought
that's worth
remembering.

Thomas Manss

Customer Journey Mapping



50 Menit

- Decide on a target customer persona and the scope of the journey to be explored today. Give them a visual representation, name and description.

1



Persona 1
[Meylinda]

Key Attribute



Add your thought here

Add your thought here

Add your thought here

Needs

Membutuhkan aplikasi yang didalamnya terdapat fitur pencarian ART dengan karakteristik sesuai dengan yang diinginkan



Add your thought here

Add your thought here

Add your thought here

- Use sticky notes to build a back story, including the customer's reasons for taking this particular journey.

2

Short Description



Add your thought here

Add your thought here

Add your thought here

3

- Ideally, 1 persona = 1 journey map. Duplicate these pages to repeat the exercise for another persona.

Challenges

Mencari aplikasi yang menyediakan jasa ART dengan jangka waktu yang beragam sesuai dengan yang diinginkan



Add your thought here

Add your thought here

Add your thought here

Opportunities

Kami dapat merencanakan pembuatan aplikasi yang dapat mencari partner Asisten Rumah Tangga . Dalam aplikasi AssisHome dibuat semudah mungkin fitur yang akan ada agar memudahkan pengguna dalam pemakaianya. Aplikasi ini akan dibuat beberapa fitur seperti pencarian partner Cleaning Service dan pencarian partner ART.



Add your thought here

Add your thought here

Add your thought here



Persona 1

- | Persona 1 | | Awareness | Consideration | Purchase | Onboarding | Advocacy |
|--------------|--|--|--|--|--|--|
| 4 | Describe the persona's journey in the first 3 rows, using one sticky note per action. "User actions" pertain to activities; "touchpoints" are interaction points like a website or email; and "pain points" refer to frustrations, errors and bottlenecks. | Menu Utama | Menu pertama | Memilih Unit | Memilih ART | Memilih Setting |
| 5 | In the "emotions" row, move the dots up or down the colored spectrum to visually show how the persona's emotional experience rises and falls throughout the journey. Positive peaks = delight, while sudden drops = frustration. | Add your thought here | Add your thought here | Add your thought here | Add your thought here | Add your thought here |
| 6 | In the final row, brainstorm possible solutions or areas of opportunity to improve the persona's experience. | In the "emotions" row, move the dots up or down the colored spectrum to visually show how the persona's emotional experience rises and falls throughout the journey. Positive peaks = delight, while sudden drops = frustration. | In the final row, brainstorm possible solutions or areas of opportunity to improve the persona's experience. | In the final row, brainstorm possible solutions or areas of opportunity to improve the persona's experience. | In the final row, brainstorm possible solutions or areas of opportunity to improve the persona's experience. | In the final row, brainstorm possible solutions or areas of opportunity to improve the persona's experience. |
| User Actions | | Touchpoints | | | | |

User Journey Map					
Awareness	Consideration	Purchase	Onboarding	Advocacy	
<p>Menu Utama</p>	<p>Menu pertama</p>	<p>Klik bagian menu pertama pada button menu</p>	<p>Klik dibagian menu Unit pada button menu</p>	<p>Klik dibagian menu ART pada button menu</p>	
<p>Ada beberapa pilihan pada menu yang dapat dipilih dalam halaman utama</p>	<p>Tampilan yang menampilkan informasi lokasi pengguna, top unit yang sering digunakan pengguna dan top partner yang bekerja sama dengan perusahaan</p>	<p>Tampilan yang menampilkan informasi lokasi pengguna, top unit yang sering digunakan pengguna dan pencarian unit, tampilan kategori beberapa unit serta informasi partner premium yang dapat dipilih</p>	<p>Tampilan yang hanya sebatas menampilkan beberapa kategori yang ingin dipilih dalam pencarian partner ART</p>	<p>Klik dibagian menu Setting pada button menu</p>	
<p>Memilih Unit</p>	<p>Memilih ART</p>	<p>Memilih Setting</p>			

“

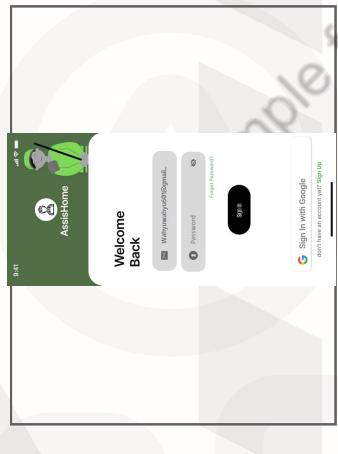
Usability rules the Web. Simply stated, if the customer can't find a product, then he or she will not buy it.

Jakob Nielsen

User Scenarios and Stories



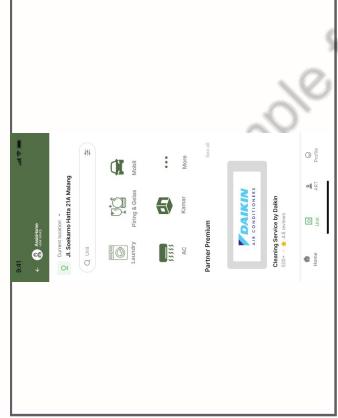
Tampilan pertama saat menekan aplikasi



Tampilan Login



Tampilan Menu Pertama saat masuk ke aplikasi setelah login/daftar akun



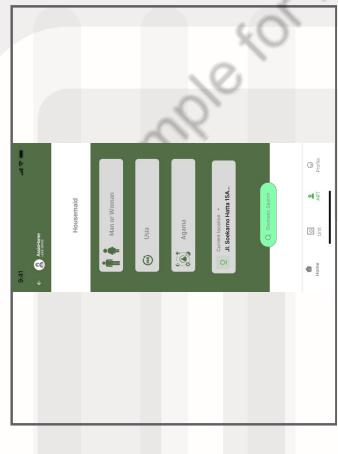
Menu Unit hanya menampilkan beberapa, pencarian unit dan partner premium



Dibagian ini adalah tampilan setelah melakukan pencarian jasa cleaning



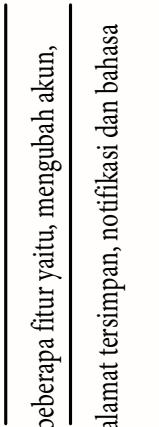
Tampilan ini adalah menu ART yang dimana pengguna memilih kategori yang sesuai keinginan pengguna



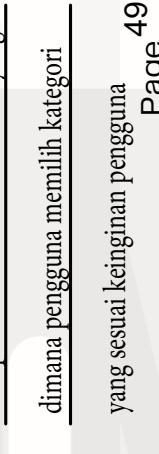
Dibagian ini adalah tampilan setelah melakukan pencarian jasa cleaning



Tampilan ini adalah menu setting dengan beberapa fitur yaitu, mengubah akun, alamat tersimpan, notifikasi dan bahasa



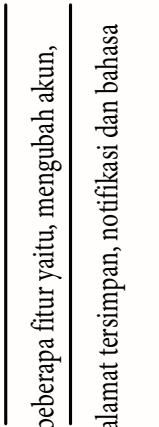
Dibagian ini adalah tampilan pengguna yang diinginkan



Tampilan ini adalah menu setting dengan beberapa fitur yaitu, mengubah akun, alamat tersimpan, notifikasi dan bahasa

Dibagian ini adalah tampilan setelah melakukan pencarian jasa cleaning

service



Tampilan ini adalah menu setting dengan beberapa fitur yaitu, mengubah akun, alamat tersimpan, notifikasi dan bahasa

Dibagian ini adalah tampilan pengguna yang diinginkan

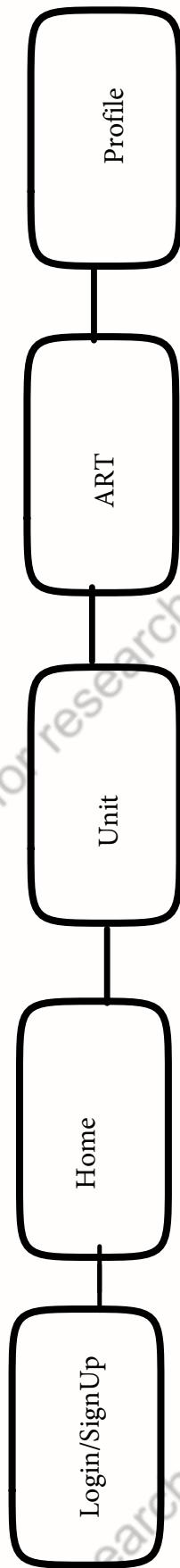
Tampilan ini adalah menu setting dengan beberapa fitur yaitu, mengubah akun, alamat tersimpan, notifikasi dan bahasa

Dibagian ini adalah tampilan pengguna yang diinginkan

service

Gitarwaf

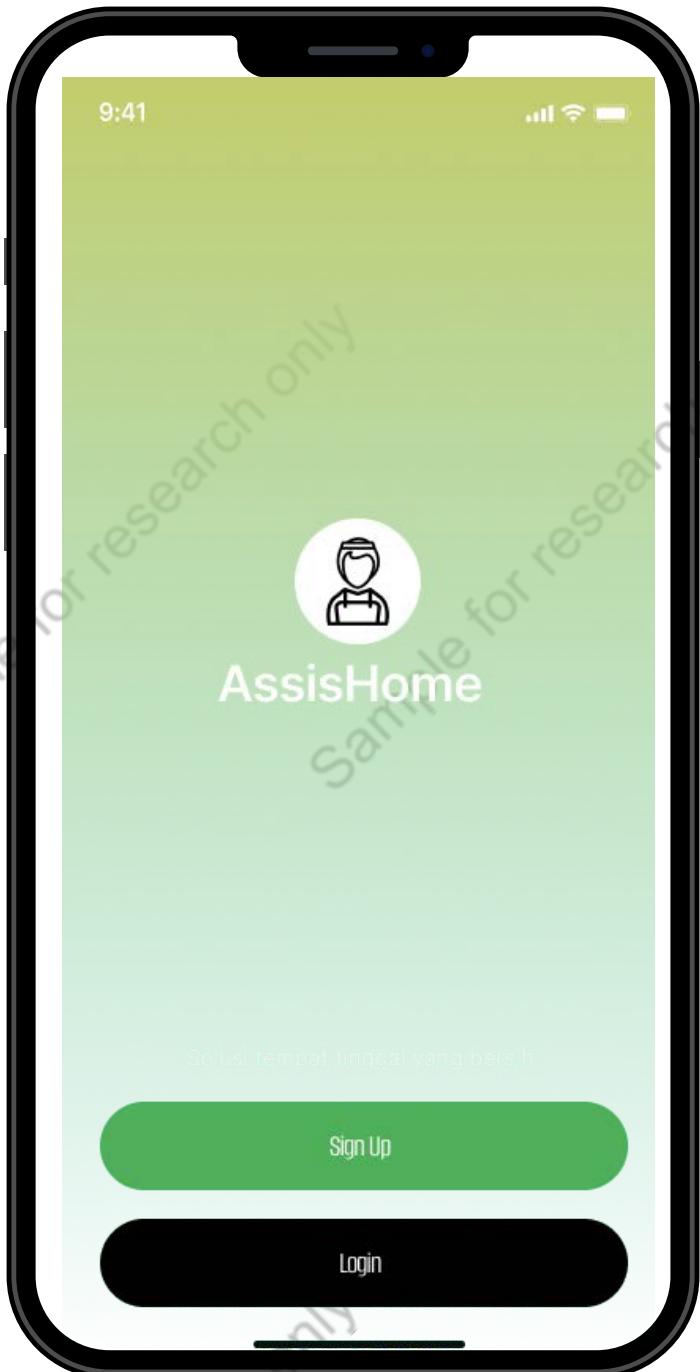
1
2 Menit



Wireframing



16 Menit



Screen name:

OPEN

Component:

button Sing UP

Button Login

Icon Apps

Heuristic violated:

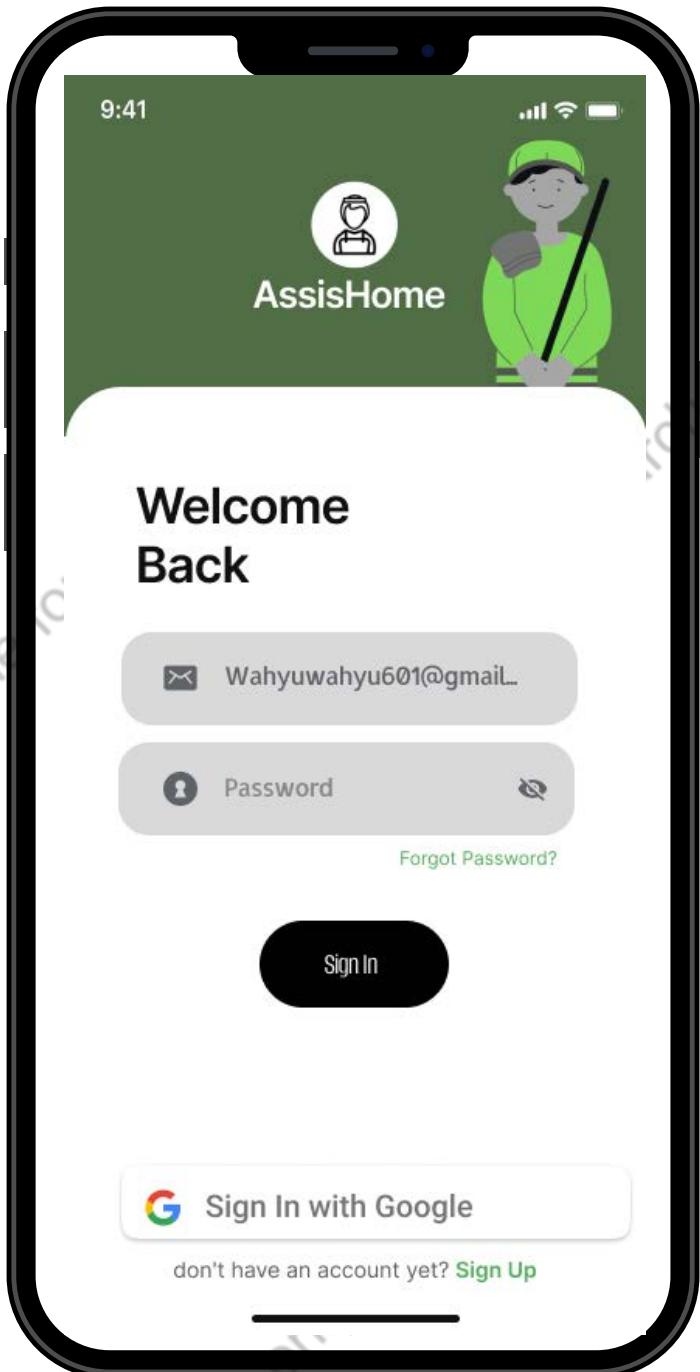
Tampilan setelah membuka

aplikasi langsung masuk ke menu
login/Sign UP

Wireframing



16 Menit



Screen name:

LOGIN

Component:

Input Usename/Email

Input Password

Forgot Password

Button Sign In

Button Sign In with Google

Sing Up

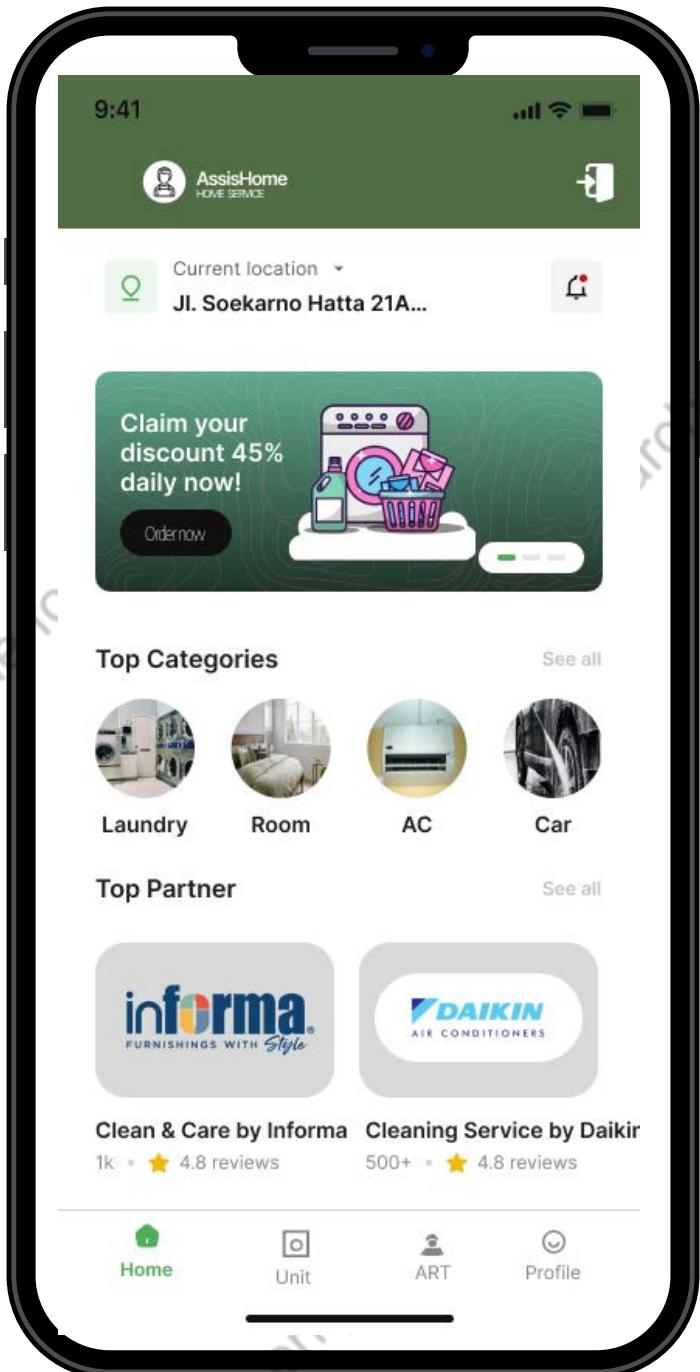
Heuristic violated:

Menu Login untuk masuk kedalam aplikasi

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Home

Component:

Button Close Apps

Lokasi Pengguna

Informasi Diskon

Informasi Top Categories

Informasi Top Partner

Button Menu

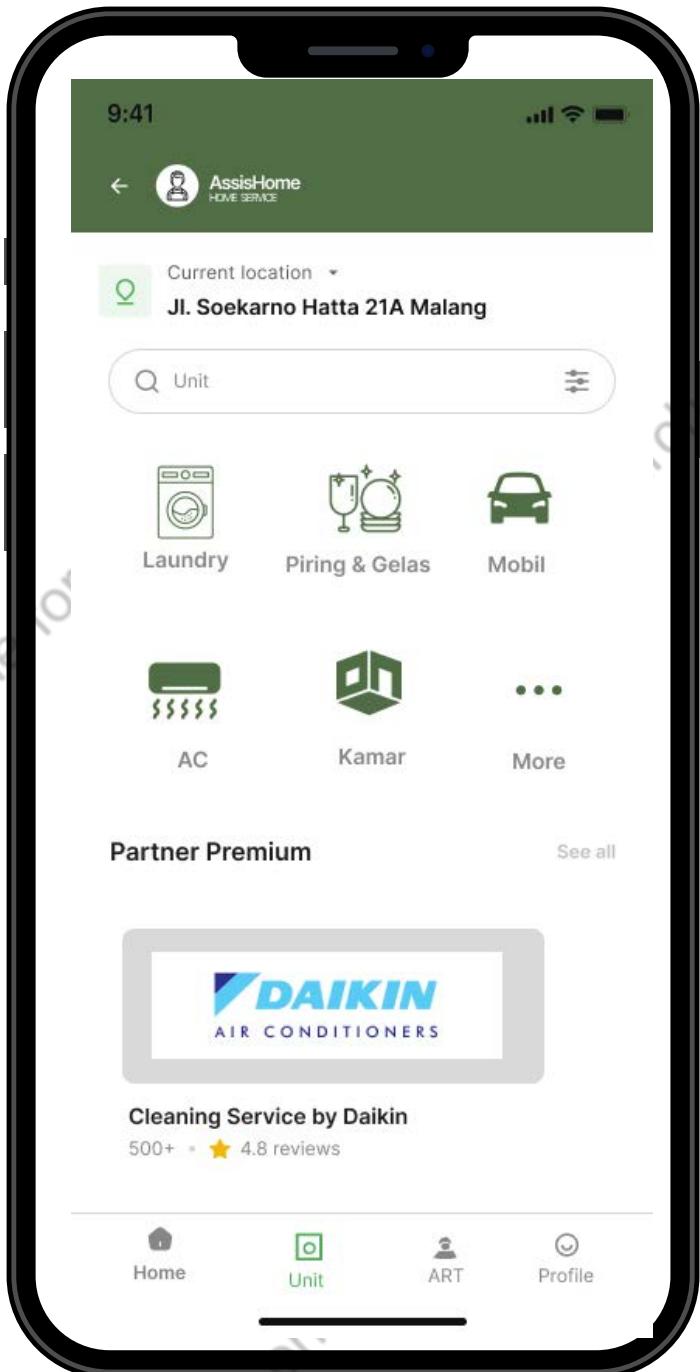
Heuristic violated:

Tampilan Menu Pertama/

Home

Wireframing

16 Menit



Screen name:

Unit

Component:

Button Back

Lokasi Pengguna

Search Unit & Kategorinya

Laundry, Piring & Gelas,

Mobil, AC, Kamar dan Lainnya

Partner Premium

Button Menu

Heuristic violated:

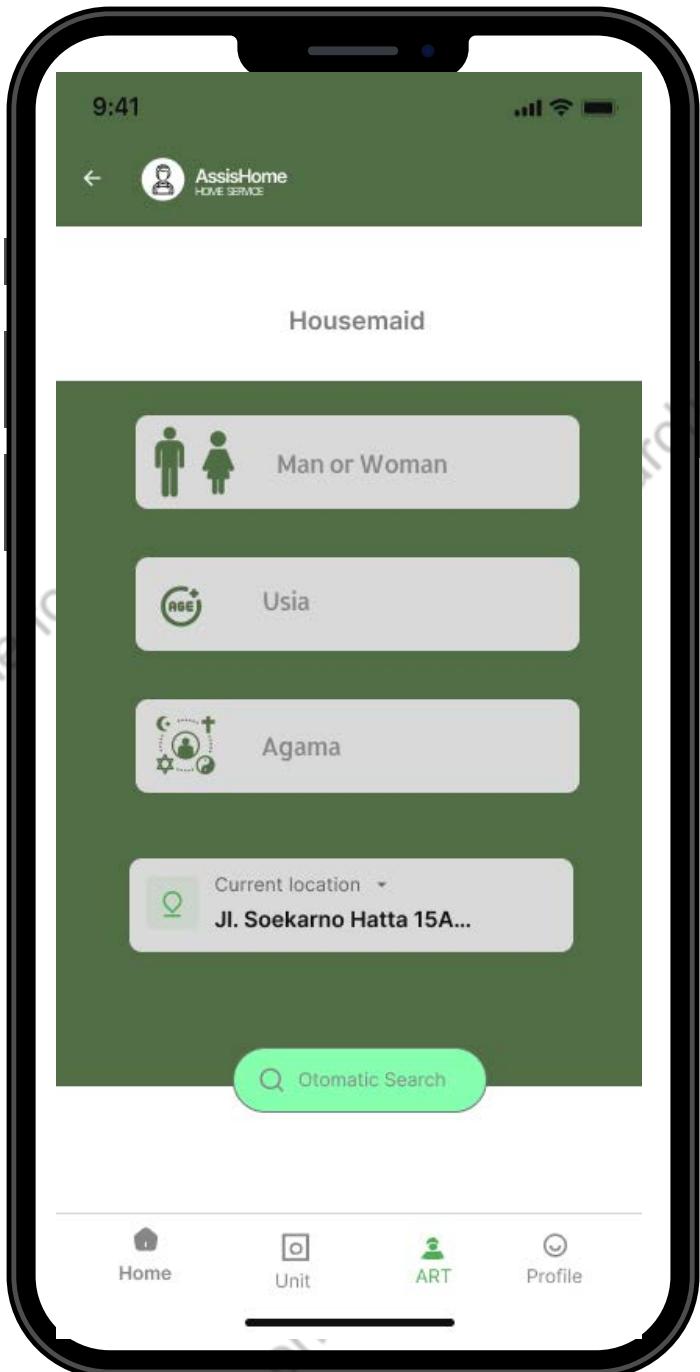
Berdasarkan user story

menginginkan adanya menu

pencarian unit Cleaning Service

Wireframing

16 Menit



Screen name:

ART

Component:

Button Back

Input Kategori gender ART

Input Usia ART

Input Agama ART

Lokasi pengguna

Button Otomatis Search

Button Menu

Heuristic violated:

Berdasarkan user story

menginginkan adanya menu

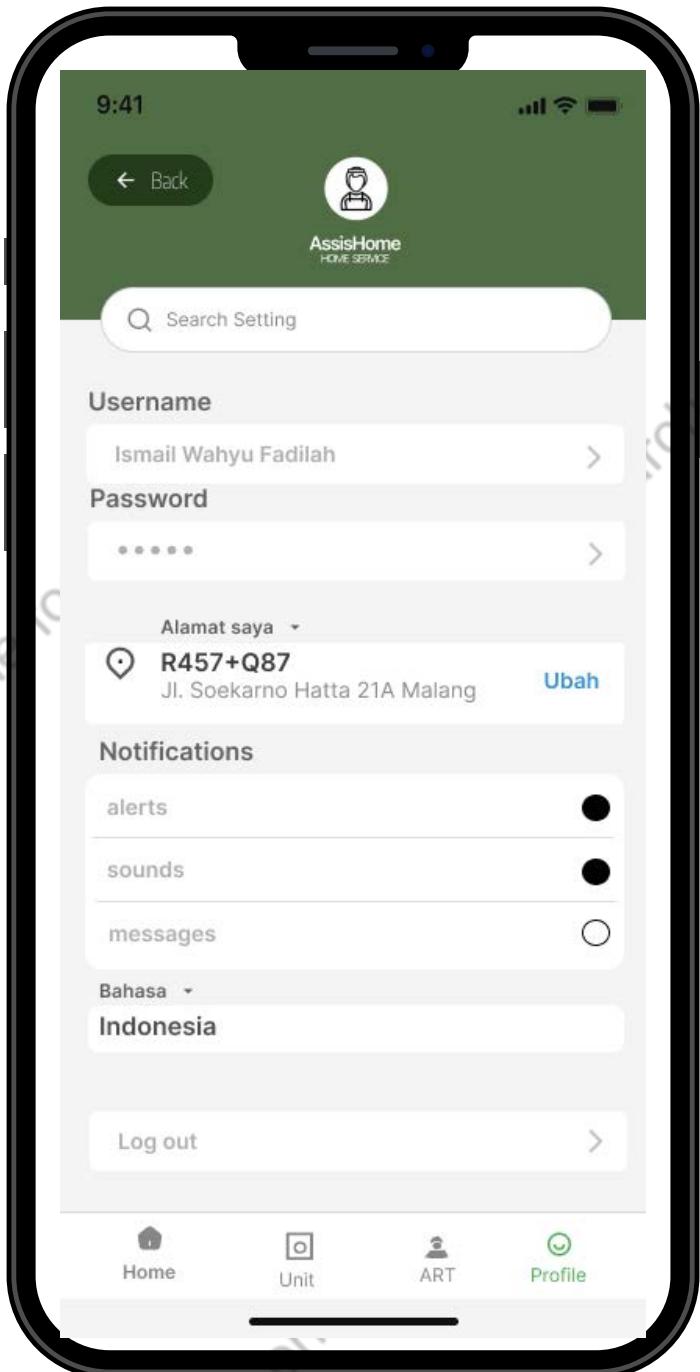
pencarian ART yang sesuai

dengan karakteristik mereka

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Profile

Component:

Button Back

Pencarian kategori setting

Ubah Usernam & Password

Button ubah alamat tersimpan

Ubah notifikasi

Ubah Bahasa

Button Log Out

Button Menu

Heuristic violated:

Dalam menu ini menampilkan beberapa fitur untuk mengubah akun, alamat, bahasa dan notifikasi



Qual & Quant



12 Menit

QUALITATIVE RESEARCH

- Focus on "why"
- inform design decisions
- identify usability issues and find solutions
- Findings based on the researcher's impressions, interpretations, and prior knowledge

QUANTITATIVE RESEARCH

- Focus on "how many" & "how much"
- evaluate the usability of an existing site
- track usability over time
- compare site with competitors

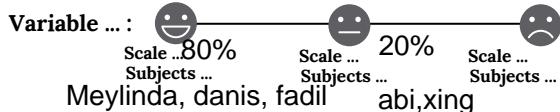
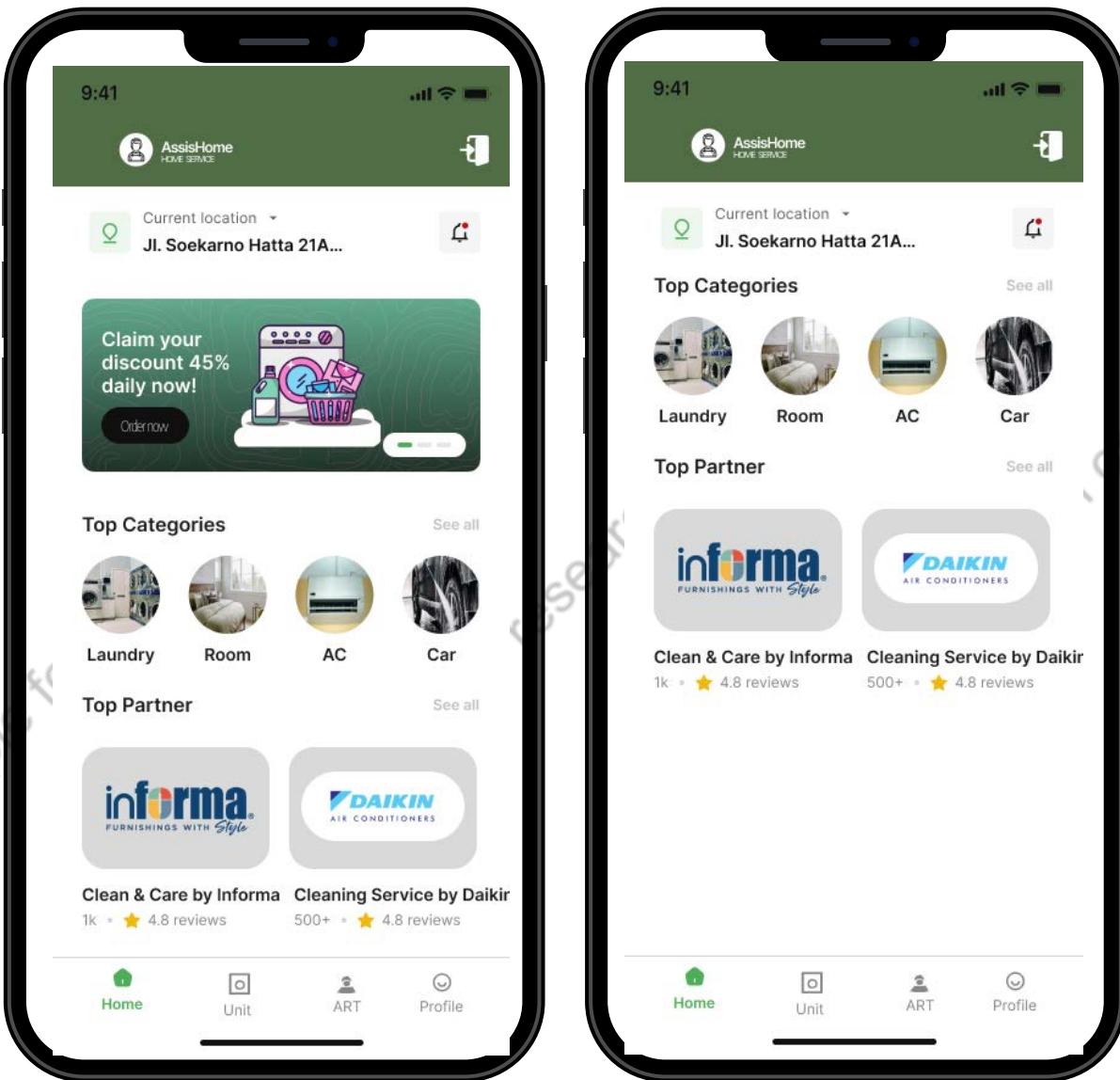
USER REVIEWS

Alasan saya menggunakan penelitian quantitative karena dengan menggunakan metode ini dapat memfokuskan dengan lebih mendalam tentang experience dan fitur-fitur bagi pengguna. Salah satunya memakai AB Testing yaitu metode yang cocok digunakan pada pengecekan sistem aplikasi AssisHome yang fungsinya untuk memahami experience, mengidentifikasi kebutuhan, dan sebagai alat pembanding terhadap sistem sejenis dengan sistem aplikasi yang sudah terbaru berdasarkan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Untuk langkahnya yaitu dengan membuat user story yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna dengan contoh dapat menampilkan menu pencarian cleaning service, unit, Jasa ART sesuai kategori. Setelah user story dikumpulkan maka selanjutnya akan dilakukan wawancara kepada persona tentang kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dan dilanjutkan dengan perbandingan tentang fitur-fitur dan kebutuhan persona.

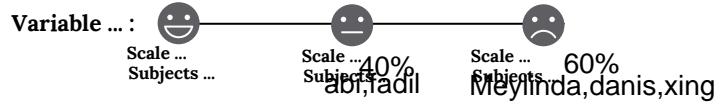
AB Testing



30 menit



Note: Pada Prototype ini merasakan senang karena tampilan dirasa lengkap dengan adanya informasi diskon

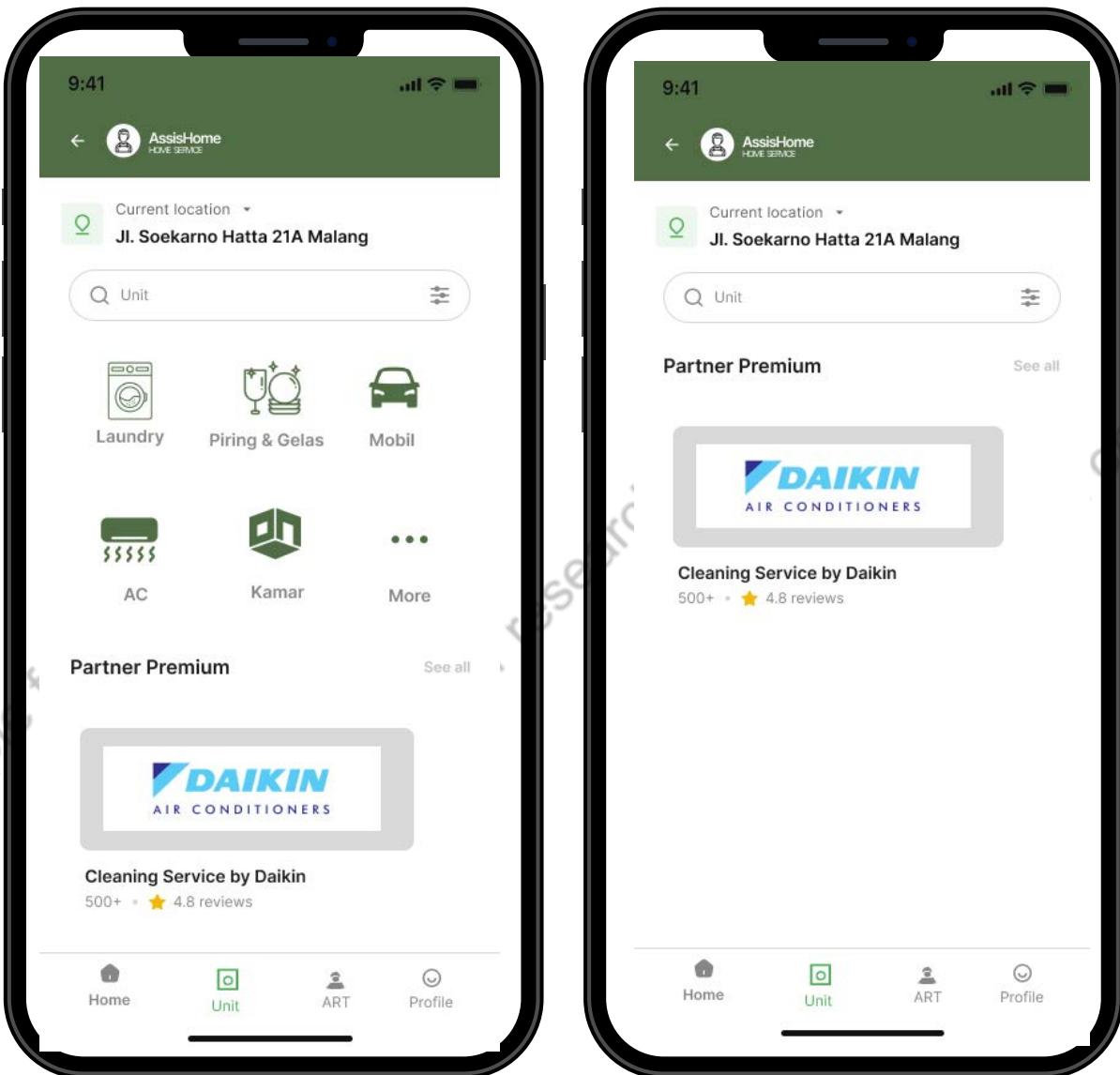


Note: Prototype ini user merasakan kurang puas karena kurang informasi mengenai diskon terbaru

AB Testing



30 Menit



Note: Prototype ini user merasa puas

karena terdapat ikon unit yang langsung ada pada menu unit



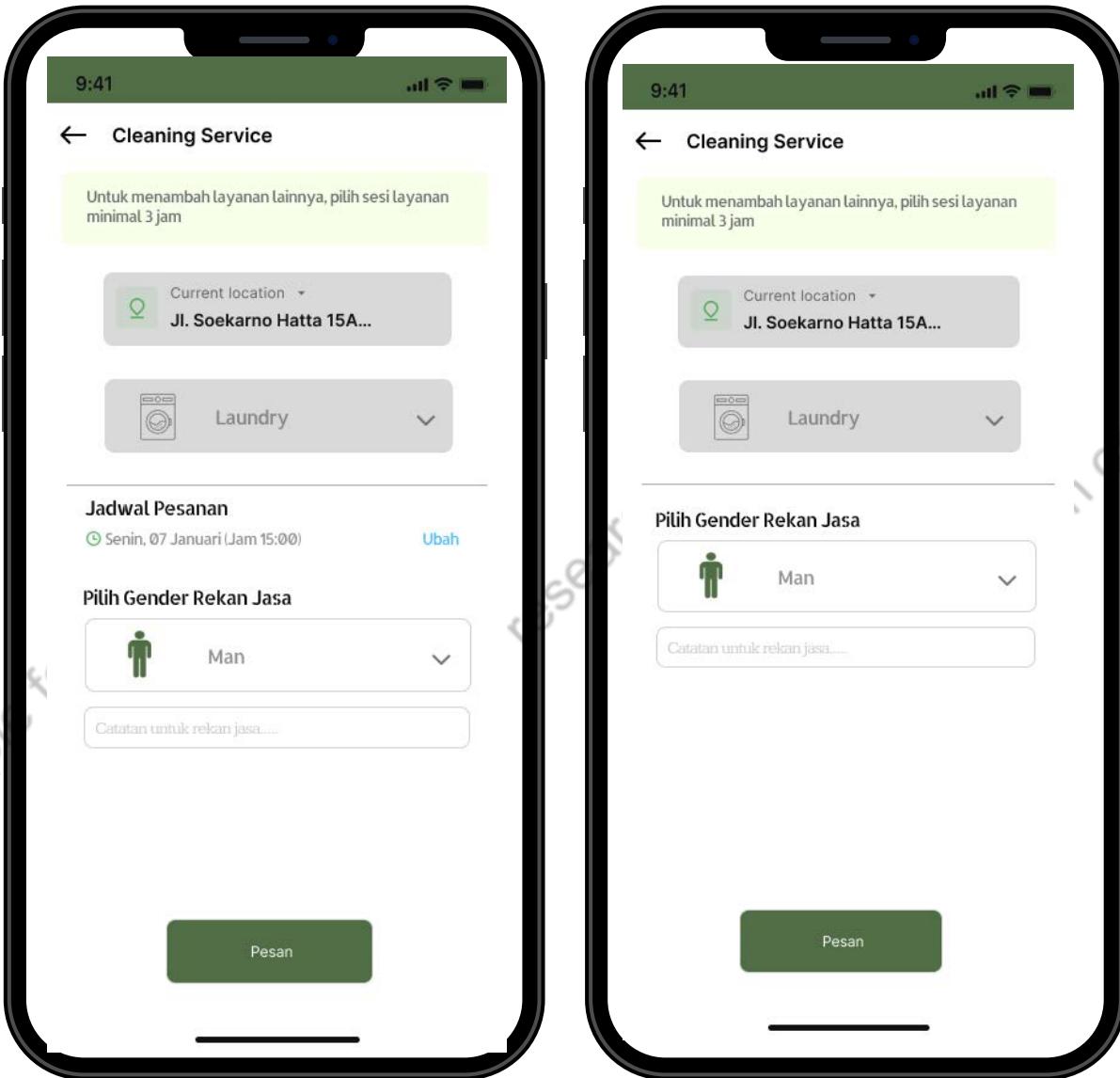
Note: Prototype ini user merasakan kurang

puas karena kurang puas karena fitur ikon unit tidak langsung ditampilkan

AB Testing



30 Menit



Note: Prototype ini user merasakan puas karena kurang informasi mengenai jadwal pesanan ada

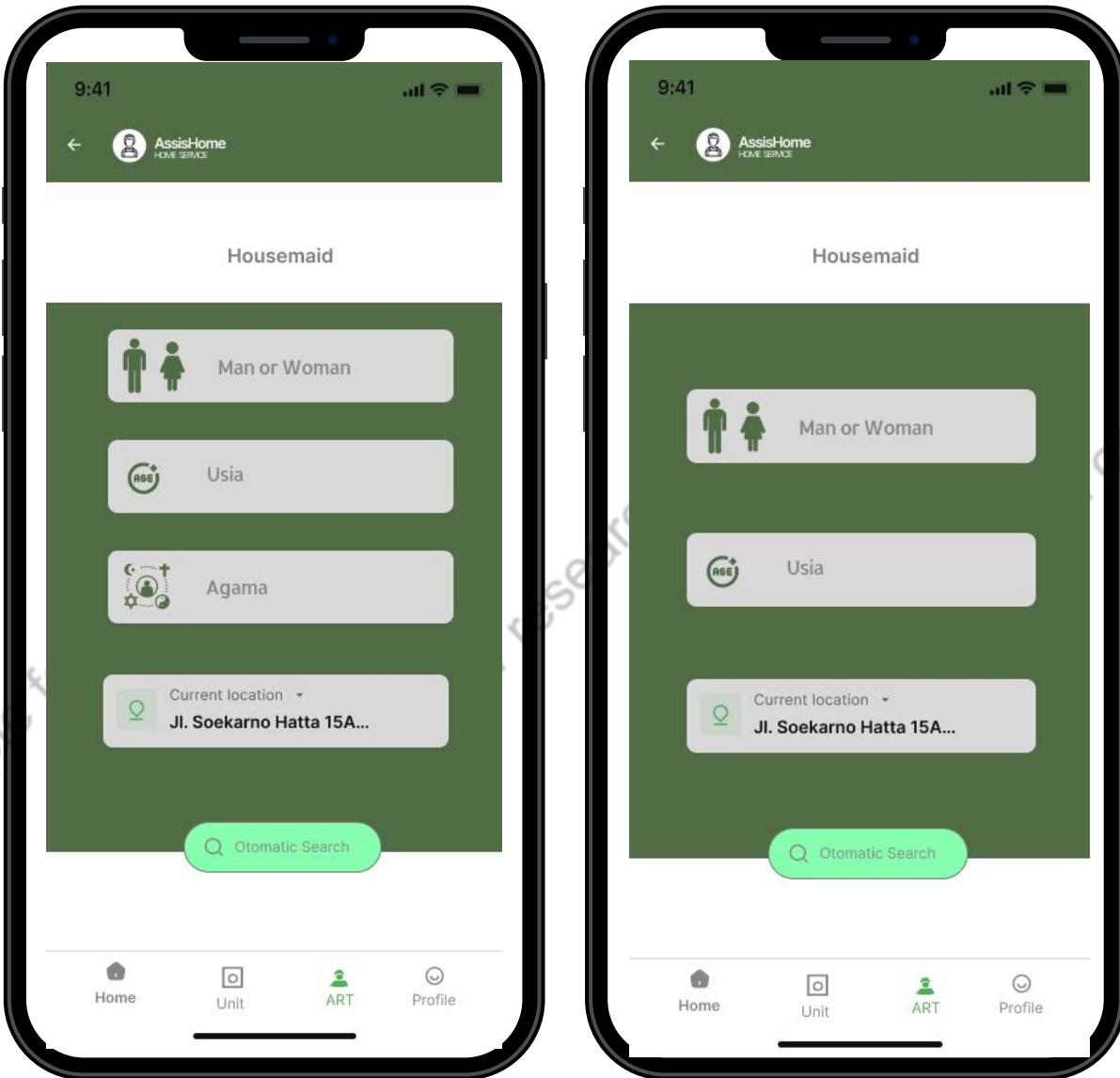


Note: Prototype ini user merasakan kurang puas karena kurang fitur jadwal pesanan tidak ada

AB Testing



30 Menit



Note: Prototype ini user merasakan senang karena adanya kategori agama untuk mencari ART dengan karakteristik yang diiginkan

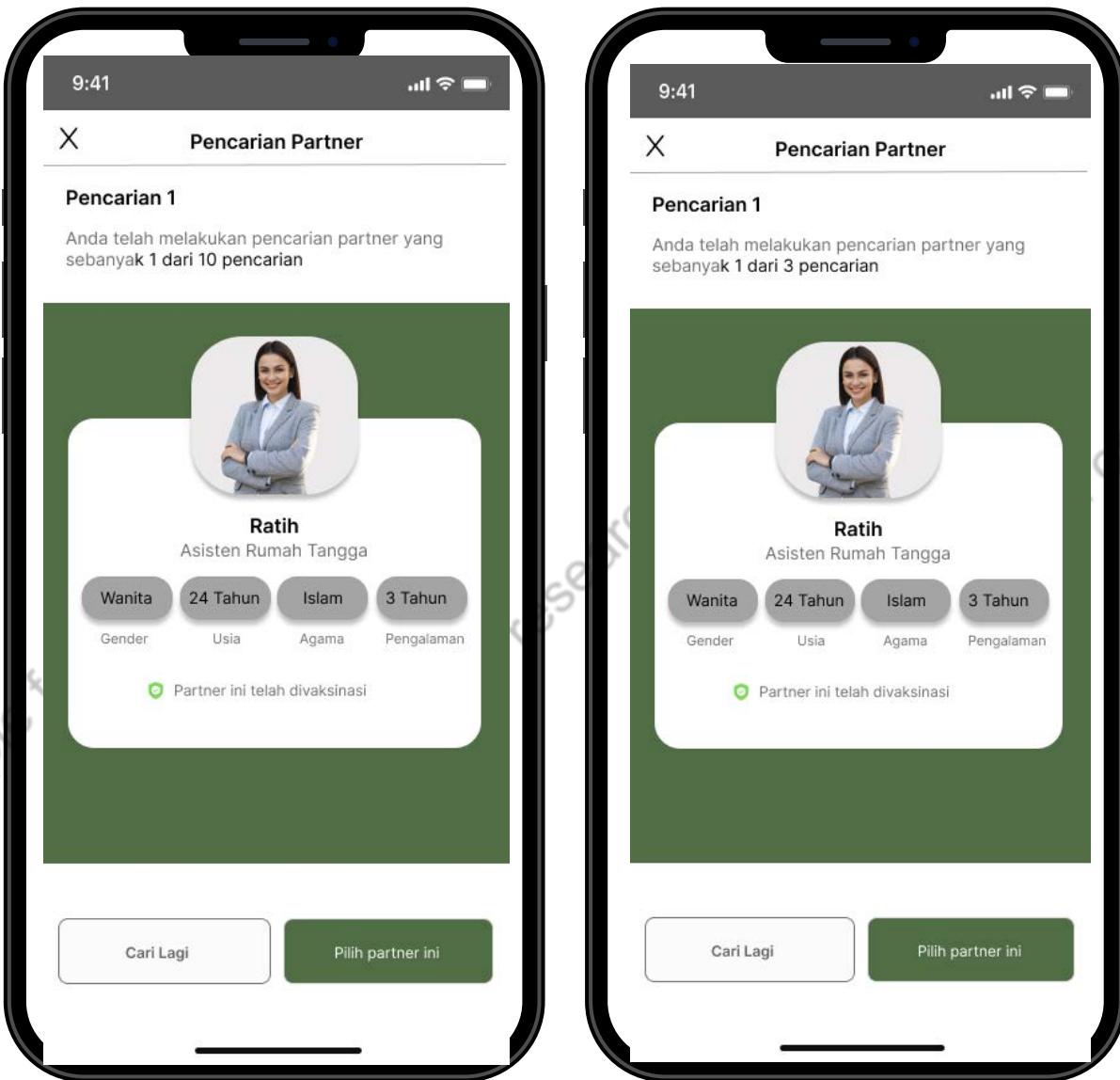


Note: Prototype ini user merasakan kurang puas karena kurang kategori untuk agama

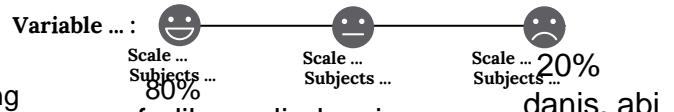
AB Testing



30 Menit



Note: Prototype ini user merasakan puas karena banyaknya pencarian ART yang dirasa sudah cukup



Note: Prototype ini user merasakan kurang puas karena terbatasnya pencarian ART

Verification

4 Menit

Objective Explanation..



4 Menit

DATE 28 MEI 2023

Alasan saya halaman pertama dibuat menu yang simpel ringkas agar memudahkan user untuk memberi informasi mengenai apa saja yang ada pada hari tersebut, Untuk halamankedua Unit langsung saya tampilkan beberapa unit karena beberapa user ingin langsung memesan jasa. Dihalaman ketiga masuk Bagian menu ART langsung menampilkan beberapa kategori yang diinginkan oleh user karena mereka menginginkan fitur yang langsung memesan jasa. Halaman keempat disini untuk menu setting dengan beberapa fitur yang dapat mengubah akun, alamat pengguna yang tersimpan, notifikasi dan log out.

Objective Behavioral Variables

OBSERVED BEHAVIORAL VARIABLE

Kemudahan dalam pemesanan jasa ART dalam aplikasi AssisHome

Kemudahan dalam mencari partner Cleaning Service didalam aplikasi

Kemudahan dalam mencari partner ART dengan karakteristik yang sesuai dengan keinginan user

90% sudah diwakili oleh user story meylinda

90% sudah diwakili oleh user story danis

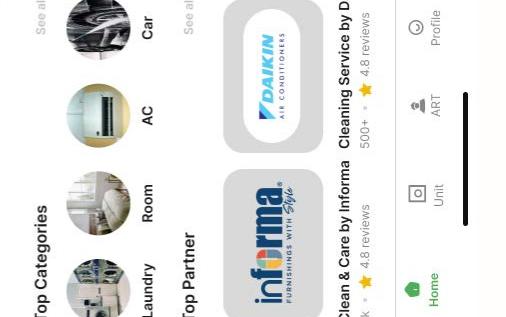
90% sudah diwakili oleh user story fadli

90% sudah diwakili oleh user story abi

SCALE

1 4 Menit

Acceptance Criteria

Positive Case		
Given	When	Then
Pengguna membuka aplikasi		
		



45 Menit

Acceptance Criteria



45 Menit

Positive Case		
Given	When	Then
Pengguna membuka aplikasi	Menekan tombol menu Unit	<p>The screenshot shows a mobile application interface for a smart home service. At the top, there's a red header bar with a circular icon containing a white 'L' shape and the text '45 Menit'. Below this is a green banner for 'Cleaning Service by Daikin' with a star rating of 4.8 reviews and 500+ units. The main content area has a dark background with white text. It displays the time '9:41' and the location 'Jl. Soekarno Hatta 21A Malang'. There are several icons representing different services: Laundry (washing machine), Piring & Gelas (dishes), Mobil (car), More (three dots), AC (air conditioner), Kamar (bedroom), and Partner Premium. A 'See all' link is at the bottom right.</p>

Acceptance Criteria



45 Menit

Negative Case			
Given	When	Then	User Interface
Pengguna membuka aplikasi	User menekan tombol menu Pembayaran	9:41 ← Cek Kembali Detail Pembayaran Metode Pembayaran Garansi AssisHome	

Acceptance Criteria

Negative Case		Given	When	Then	User Interface												
		Pengguna membuka aplikasi			<p>Layanan ini meliputi jasa kebersihan standar ART.</p> <p>Pelajari Selengkapnya</p> <p>Lokasi Pelanggan ▾</p> <p><input checked="" type="radio"/> R457+Q87</p> <p>Jl. Soekarno Hatta 21A Malang</p> <p>Ubah</p> <p>Tulis detail lokasi (Nomor rumah,blok,tower)</p> <p>Pilih Tipe Properti</p> <p><input type="checkbox"/> Kost/Studio</p> <p><input type="checkbox"/> Rumah</p> <p><input type="checkbox"/> Apartemen</p> <p>Sesi Layanan</p> <table><tbody><tr><td><input type="radio"/> 1 Hari</td><td>Rp99.000</td><td>> <input type="radio"/></td></tr><tr><td><input type="radio"/> 1 Minggu</td><td>Disc 10% Rp6630.000</td><td>> <input type="radio"/></td></tr><tr><td><input type="radio"/> 1 Bulan</td><td>Disc 30% Rp2100.000</td><td>> <input checked="" type="radio"/></td></tr><tr><td><input type="radio"/> 1 Tahun</td><td>Disc 17% Rp29.880.000</td><td>> <input type="radio"/></td></tr></tbody></table> <p>Selesai/tutup</p>	<input type="radio"/> 1 Hari	Rp99.000	> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> 1 Minggu	Disc 10% Rp6630.000	> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> 1 Bulan	Disc 30% Rp2100.000	> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> 1 Tahun	Disc 17% Rp29.880.000	> <input type="radio"/>
<input type="radio"/> 1 Hari	Rp99.000	> <input type="radio"/>															
<input type="radio"/> 1 Minggu	Disc 10% Rp6630.000	> <input type="radio"/>															
<input type="radio"/> 1 Bulan	Disc 30% Rp2100.000	> <input checked="" type="radio"/>															
<input type="radio"/> 1 Tahun	Disc 17% Rp29.880.000	> <input type="radio"/>															



Follow up.



10 Menit

DATE 28 MEI 2023

Sistem aplikasi yang kami buat ini sudah memenuhi semua kebutuhan. Dengan adanya fitur-fitur ini, diharapkan bahwa pengguna akan menikmati aplikasi dan dapat menarik pengguna baru untuk menggunakannya. Setelah melakukan pengamatan dan studi pengguna lebih lanjut juga memerlukan fitur yang dapat mengevaluasi pemesanan. diharapkan kedepannya aplikasi ini berjalan dengan baik



The process to optimize your resource for the quality User Requirement

FROM DEVELOPER TO
DEVELOPER

