

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

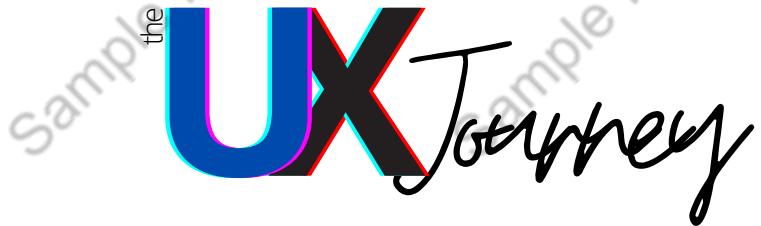
Universitas Muhammadiyah Malang and Universiti putra malaysia

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

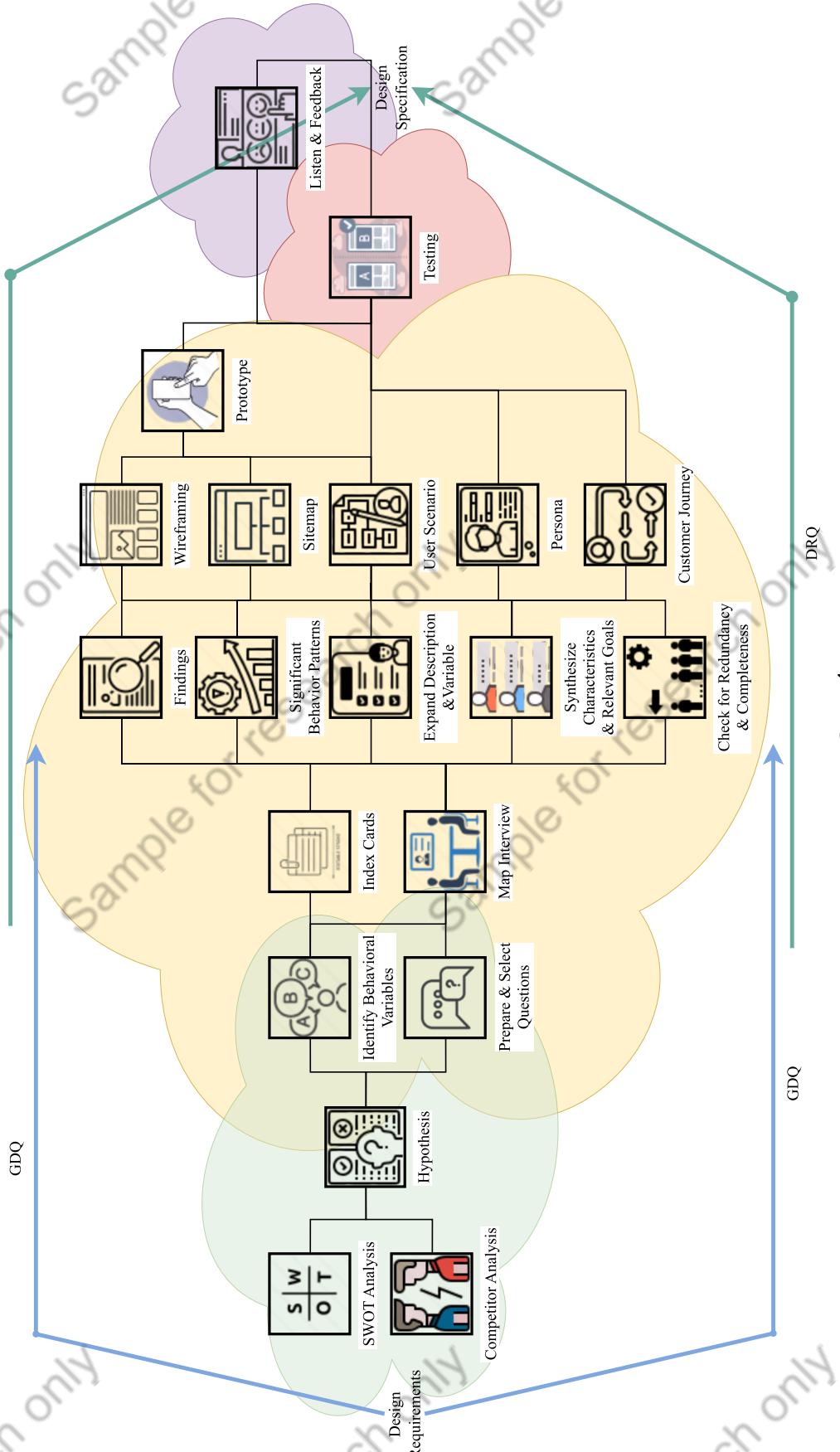
Halo, saya Ismail Wahyu Fadilah, atau biasa dipanggil Fadilah. Saya adalah mahasiswa Program Sarjana Sastra 1 Teknik Informatika di Universitas Muhammadiyah Malang dengan NIM 202010370311339.

Saya memiliki minat yang besar dalam teknik perancangan model, khususnya dalam konteks pengalaman pengguna (UX). Saya percaya bahwa UX memegang peranan penting dalam menghasilkan produk atau sistem yang lebih fungsional, efisien, dan memuaskan bagi pengguna akhir.

Saya terus berusaha untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan saya dalam UX journey melalui pembelajaran di kampus dan juga melalui kegiatan-kegiatan di luar kelas. Saya sangat antusias untuk terus berkontribusi dalam pengembangan produk atau sistem yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

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	20
<input checked="" type="checkbox"/> SWOT Analysis	60
<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	<i>day 1</i> Mempelajari materi yang akan dikerjakan pada proyek B dan mempersiapkan bahan yang akan dimasukkan kedalam dokumen	<i>day 2</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan personality and ability, UX journey activities checklist, dan My Goals	<i>day 3</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan Field STudies, SWOT, dan COmpetitor
Time allocation			
<i>day 4</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan Hypothesis, Identify Behavioral Variable dan Prepared Questions	<i>day 5</i> Menyelesaikan mendokumentasikan meet stakeholders dan findings	<i>day 6</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan Index Card dan Map Interview	<i>day 7</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan Significant behavior pattern
<i>day 8</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan Synthesize characteristics dan check for redundancy	<i>day 9</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan validation, verification dan expand description	<i>day 10</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan persona, custom journey, dan user scenarios	<i>day 11</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan site map, wire framing dan qualitative
<i>day 12</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan A/B Testing, Verification dan objective behavioural variable	<i>day 13</i> Menyelesaikan dan mendokumentasikan acceptance criteria dan follow up	<i>day 14</i> Mensubmit Proyek	Deliver Project



Discover



20 Menit

Field studies...

DATE 10 Oktober 2023

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara kita melakukan banyak aktivitas sehari hari, termasuk dalam mencari dan memesan jasa tukang bangunan. Pemesanan jasa tukang bangunan secara tradisional seringkali memakan waktu dan tenaga, serta seringnya terjadi kesalahpahaman antara pengguna dan tukang bangunan mengakibatkan ketidaksesuaian rancangan proyek pengguna dengan banyaknya kendala seperti sulitnya mencari tukang yang sesuai dengan kebutuhan, ketidakpastian harga, dan keterbatasan informasi yang tersedia.

Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi pemesanan jasa tukang bangunan menjadi semakin relevan dan diperlukan. Aplikasi ini memiliki potensi untuk menyederhanakan dan mempermudah proses pemesanan jasa tukang bangunan, serta memudahkan memvisualisasikan rancangan. Mengurangi kesalahpahaman dan menjamin kesesuaian proyek dengan ekspektasi.

Studi ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman pengguna U dalam menggunakan aplikasi Lebusier untuk memesan jasa tukang bangunan dan menggunakan fitur desain bangunan. Tujuan dari studi ini adalah untuk memastikan bahwa aplikasi memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan memuaskan.

Studi ini diharapkan akan menghasilkan pemahaman mendalam tentang pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Lebusier untuk memesan jasa kontruksi bangunan dan menggunakan fitur desain bangunan. Hasil dari studi ini akan membimbing tim pengembangan dalam merancang dan mengoptimalkan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan lebih baik.



60 Menit

SWOT analysis

Strength

Advantages?	Membuat perencanaan proyek pembangunan menjadi lebih mudah	
Uniqueness?	Hadirnya fitur desain bangunan untuk merancang dan memvisualisasikan proyek dengan mudah	
Selling Points?	Terdapat pencarian tukang yang terpilih melalui proses seleksi dan menjamin kualitas pekerjaan	
Skills?	Kemampuan untuk memahami dan mengimplementasikan dalam perencanaan pembangunan dengan fitur tutorial	
Other factors?	Keamanan data privasi pengguna	

Weaknesses

Limitations?	ketersediaan tukang bangunan dapat menjadi terbatas tergantung pada lokasi atau jadwal mereka sendiri.	
Lack of effort?	Meskipun ada fitur desain bangunan, terdapat risiko bahwa hasil akhir dari desain tidak sesuai dengan harapan pengguna.	
Problems?	Kesulitan dalam pengelolaan proyek kontruksi besar, karena pada dasarnya dibuat untuk kebutuhan customer dalam pembangunan pribadi	
Poor strategy?	Kurangnya perhitungan biaya yang mengoptimalkan diskusi dengan tukang	
Other factors?	Keterbatasan ketersediaan material tergantung pada lokasi penyuplai	

Opportunities

Improvements?	Pasar dalam aplikasi pemesanan jasa tukang bangunan dan solusi desain bangunan akan terus berkembang seiring kemajuan teknologi digital dalam industri kontruksi	
performance?	Potensi dalam memperluas jangkauan aplikasi ke daerah minim pembangunan yang dimana kebutuhan akan jasa kontruksi dan desain rumah diperlukan	
Opportunities?	Menjalin kemitraan dengan Toko Bangunan untuk memberikan akses langsung kepada pengguna untuk membeli material mereka.	
Consumer behaviour?	Menawarkan layanan tambahan seperti perbaikan tiap unit bangunan dengan banyak diskon	
Other factors?	Menargetkan segmen pasar tertentu seperti proyek renovasi rumah, konstruksi komersial, atau proyek konstruksi hijau untuk memenuhi kebutuhan khusus pengguna.	

Threats

External trouble?	Kehadirannya pesaing yang unggul dengan solusi serupa dapat mempengaruhi perkembangan dan penerimaan aplikasi	
obstacles?	Ada pesaing yang memiliki keunikan yang sama dengan aplikasi ini	
Trends?	Tukang bangunan yang terdaftar tidak memenuhi standar kualitas menciptakan resiko terhadap kepuasan pengguna.	
Other factors?	Pengguna merasa kurang puas layanan yang diberikan, mereka dapat beralih ke aplikasi pesaing.	

Competitor



6 Menit

DIRECT COMPETITION

1. Gravel

2. Live Home 3D

3. Key Plan 3D

INDIRECT COMPETITION

1. Kanggo

2. Sejasa

3. Seekmi

4. Ayorenovasi.com

USER REVIEWS

Pandangan dari direct dan indirect pada aplikasi pemesanan jasa tukang bangunan dengan desain bangunan "Libusier" ini masih terdapat kekurangan dalam komunikasi dan perencanaan proyek antara owner dengan tukang bangunan. Dengan begitu harus ada mekanisme untuk memverifikasi visualisasi gambaran pengguna kepada partner kontruksi. Sehingga hasil dari proyek lebih maksimal dan memuaskan untuk sudut pandang Owner dan tukang bangunan.

Hypotheses

HYPOTHESES

EXPLANATION

PERSONAS

Hipotesis 1 Meylinda (Notaris)
Seorang Notaris yang ingin membangun Kantor notaris pribadinya, dia membutuhkan bantuan aplikasi yang dapat mencari pekerja tukang bangunan dengan kualitas baik sesuai dengan Keahliannya terutama mengerjiakan gambar bangunan. Terkadang Pembangunan yang pernah dia buat tidak sesuai dengan ekspektasi yang dia inginkan karena terjadinya miss komunikasi, dia ingin adanya fitur yang dapat merealisasikan ekspetasi kantornya kepada tukang bangunan yang mengerti akan gambar bangunan. Dalam Pembangunan bangunan usaha ada izinnya dalam hukum penda, oleh karena itu dibutuhkannya informasi mengenai izin membangun sebelum memulai proyek yang dapat membantu pengguna lainnya dalam persiapan Pembangunan bangunan usaha mereka

Hipotesis 2 Anang (Pekerja TU)
Anang, seorang pekerja Tata Usaha di sebuah sekolah menengah atas, memiliki niat untuk merenovasi rumah orang tuanya. Rumah keluarganya sering mengalami masalah kekurangan air karena daerahnya sering mengalami kekeringan. Untuk mengatasinya masalah ini, Anang berencana memasang sumur bor. Namun, dia ingin menyambungkan instalasi air sumur resapan dengan sumur bor agar dapat lebih efisien dalam penggunaan air. Dalam merencanakan renovasi, Anang menghadapi tantangan saat mencari tukang yang berkualitas. Pengalaman sebelumnya membuatnya kesal karena mendapat tukang yang kurang kompeten, emosional, egois, dan sok tau. Pemasangan kusen dan elemen lainnya tidak sesuai dengan keinginan orang tuanya. Oleh karena itu, Anang sedang mencari aplikasi yang memudahkan dalam memesan jasa tukang yang berkualitas khusus dalam merenovasi rumah. Dengan harapan melalui aplikasi tersebut, dia dapat menghindari kesalahpahaman, mendapatkan pekerja yang berkualitas, dan menjadikan proses renovasi lebih lancar dan sesuai dengan harapan keluarganya.

10 Menit



Hypotheses

HYPOTHESES

PERSONAS

Hipotesis 3	Mubarok (Mahasiswa S2)	<p>Mubarok, seorang mahasiswa S2, merencanakan mendirikan toko elektronik di dekat kampusnya. Keterbatasan waktu karena pekerjaan di daerah lain membuatnya sulit memantau proyek setiap saat. Kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang jasa tukang di sekitar kampusnya karena tidak memiliki kenalan dalam dunia konstruksi. Selain itu, dia juga belum pernah membeli material dan interior di daerah tersebut, sehingga minimnya pengalaman ini menambah kesulitan dalam merencanakan pembangunan toko elektroniknya. Oleh karena itu, Mubarok membutuhkan bantuan aplikasi untuk menemukan tukang bangunan terpercaya dan toko material berkualitas di area proyeknya.</p>
Hipotesis 4	Yoga (Pekerja ABK)	<p>Yoga, seorang pekerja ABK, baru saja membeli lahan di dekat rumah orang tuanya dan berencana membangun rumah pribadinya di sana. Meskipun memiliki keinginan untuk pembangunan, Yoga kurang memiliki pemahaman dalam bidang konstruksi. Untuk mengatasi masalah ini, ia mencari aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembuatan rumah dengan fitur pengenalan konstruksi yang mudah dipahami. Pengalaman Yoga saat ikut membantu merenovasi rumah orang tuanya memberikan wawasan bahwa kesalahanpahaman antara keluarganya dan tukang bangunan sering terjadi, terutama saat keluarganya sedang berada di luar kota. Oleh karena itu, Yoga membutuhkan aplikasi Jasa konstruksi yang dapat membantu mengatasi masalah ini, terutama ketika ia tidak berada di lokasi proyek.</p>

10 Menit

EXPLANATION

Mubarok, seorang mahasiswa S2, merencanakan mendirikan toko elektronik di dekat kampusnya. Keterbatasan waktu karena pekerjaan di daerah lain membuatnya sulit memantau proyek setiap saat. Kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang jasa tukang di sekitar kampusnya karena tidak memiliki kenalan dalam dunia konstruksi. Selain itu, dia juga belum pernah membeli material dan interior di daerah tersebut, sehingga minimnya pengalaman ini menambah kesulitan dalam merencanakan pembangunan toko elektroniknya. Oleh karena itu, Mubarok membutuhkan bantuan aplikasi untuk menemukan tukang bangunan terpercaya dan toko material berkualitas di area proyeknya.

Yoga, seorang pekerja ABK, baru saja membeli lahan di dekat rumah orang tuanya dan berencana membangun rumah pribadinya di sana. Meskipun memiliki keinginan untuk pembangunan, Yoga kurang memiliki pemahaman dalam bidang konstruksi. Untuk mengatasi masalah ini, ia mencari aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembuatan rumah dengan fitur pengenalan konstruksi yang mudah dipahami. Pengalaman Yoga saat ikut membantu merenovasi rumah orang tuanya memberikan wawasan bahwa kesalahanpahaman antara keluarganya dan tukang bangunan sering terjadi, terutama saat keluarganya sedang berada di luar kota. Oleh karena itu, Yoga membutuhkan aplikasi Jasa konstruksi yang dapat membantu mengatasi masalah ini, terutama ketika ia tidak berada di lokasi proyek.

H. West Jersey

10 Menit

HYPOTHESES	PERSONAS	EXPLANATION
Hipotesis 5	Hafidz (Pengusaha muda)	<p>Seorang pengusaha muda yang ingin meneruskan usaha orang tuanya dengan membangun kost kostsan baru dekat dengan kontrakan milik orang tuannya.</p> <p>Namun dia membutuhkan bantuan desain untuk memastikan bahwa ruangannya sesuai dengan kebutuhan calon penghuni kostsan nantinya. Dia mencari aplikasi yang mempunyai fitur mendesain bangunan bersama dengan pemesanan jasa kontruksi. Terkadang Hafidz mendapat tukang dengan keahlian yang menurut dia kurang, sebagai contoh membuat tangga rumahnya yang curam dan pemasangan keramik yang tidak rata menjadi keramik rusak begitu juga dengan upahnya yang mahal. Pembelian material juga asal asalan yang dipesan oleh tukang. Oleh karena itu dia ingin ada aplikasi yang dapat menangani masalah tersebut.</p>



6 Menit

Hypotheses Explanation..

DATE _____

Penjelasan Hipotesis yang dihasilkan dari obeservasi terhadap beberapa personas dengan membahas aplikasi "Lebusier" ini yaitu, mensolusikan Desain Rumah impian mereka beberapa personas tertarik dengan aplikasi ini karena mereka menyakinkan bahwa fitur desain bangunan akan membantu mereka dalam memvisualisasikan proyek kontruksi mereka dengan lebih baik sebelum dimulai. Kemudahan komunikasi dengan pengguna dan pekerja tukang bangunan yang membuat mereka untuk memahami dan memperlihatkan kebutuhan proyek dengan jelas. Penyediaan akses informasi terbaru dalam informasi material kontruksi, teknik dan sumber daya lainnya yang dapat membantu pengguna dalam membuat keputusan yang lebih baik dalam proyek kontruksi mereka. Hipotesis ini memperjelas dasar dalam perencanaan dan pengukuran aplikasi dalam tahap pengembangan maupun peluncuran yang dimana dalam pengalaman pengguna dapat memenuhi dan melampaunya harapan pengguna.

Identify Behavioral Variables

2 Menit

OBSERVED BEHAVIORAL VARIABLE

1. Tingkat kesulitan dalam pencarian tukang bangunan
 2. Tingkat kepuasan user dalam memvisualisasikan bangunan
 3. Tingkat kesulitan dalam pencarian perbaikan dan material bangunan
 4. Tingkat kesulitan dalam memahami perencanaan bangunan
 5. Tingkat kepuasan user dalam menggunakan aplikasi

SCALE

SCALE



6 Menit

Variable Explanation..

DATE _____

1. Dengan adanya fitur pencarian tukang bangunan dengan melalui seleksi apakah memudahkan dalam kebutuhan proyek anda?
 2. Apakah anda merasa puas dengan adanya fitur desain rumah dalam memvisualisasikan proyek kontruksi anda dengan lebih baik?
 3. Apakah anda merasa sulit melakukan pencarian perbaikan bangunan dan material bangunan dalam aplikasi ini?
 4. Apakah anda mudah memahami perencanaan bangunan didalam aplikasi ini?
 5. Apakah anda merasa mudah menggunakan fitur meet dengan tukang untuk mengkonsultasikan rancangan proyek yang anda inginkan?
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-



Explore

15 minute prepare questions



8 Menit

2min

Welcome remarks

1. Assalamu'alaikum, Perkenalkan nama saya Ismail Wahyu Fadilah, Saya dari mahasiswa UMM Teknik Informatika ingin melakukan wawancara kepada anda guna mencari pendapat untuk sistem aplikasi pemesanan jasa tukang bangunan

2min

Collect demographics

2. Diperkenankan anda untuk memperkenalkan mengenai diri anda terlebih dahulu

2min

Tell a story

3. Apakah anda pernah memakai aplikasi pemesanan jasa tukang bangunan online sebelumnya? Kalau pernah mungkin bisa anda ceritakan pengalaman baik dan buruk yang dialami.

2min

Problem ranking

4. Berikut terkait permasalahan-permasalahan yang ada sebagai pengguna, menurut anda manakah masalah yang biasa hingga sampai terburuk coba urutkan :
 - Sulitnya mencari tukang bangunan yang berkualitas
 - Sulitnya menggambarkan bentuk rumah yang kita inginkan dengan tukang
 - Kurangnya infomasi perencanaan bangunan yang benar
 - Keterbatasan pencarian material bangunan disekitar

3min

Explore customer's word view

5. Terkait dengan pemakaian aplikasi tersebut apakah ada hal yang menyulitkan pengguna terhadap aplikasi ataukah ada hal yang mungkin bisa ditambahkan untuk menjadi fitur tambahan dalam aplikasi tersebut

2min

Wrapping up

6. Mungkin itu saja untuk sesi wawancara yang saya lakukan kali ini, terimakasih sudah mau menjadi narasumber untuk proses pembuatan sistem aplikasi saya.

2min

Document results

7. Dokumen hasil wawancara ini digunakan bahan pertimbangan sebelum membuat aplikasi yang lebih baik.

Prepared questions



8 Menit

1. Dengan adanya fitur pencarian tukang bangunan dengan melalui seleksi apakah memudahkan dalam kebutuhan proyek anda?

2. Apakah anda merasa puas dengan adanya fitur desain rumah dalam memvisualisasikan proyek konstruksi dengan lebih baik?

3. Apakah anda merasa sulit melakukan pencarian perbaikan bangunan dan material bangunan dalam aplikasi ini?

4. Apakah anda mudah memahami perencanaan bangunan didalam aplikasi ini?

5. Apakah anda merasa puas dalam membuat proyek pembangunan anda dalam aplikasi ini?

“

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 aplikasi yang akan saya buat.

5 MINUTES QUESTIONS

1. Dengan adanya fitur pencarian tukang bangunan dengan melalui seleksi apakah memudahkan dalam kebutuhan proyek anda?
2. Apakah anda merasa puas dengan adanya fitur desain rumah dalam memvisualisasikan proyek kontruksi anda dengan lebih baik?
3. Apakah anda merasa sulit melakukan pencarian perbaikan bangunan dan material bangunan dalam aplikasi ini?
4. Apakah anda mudah memahami perencanaan bangunan didalam aplikasi ini?
5. Apakah anda merasa puas dalam membuat proyek pembangunan anda dalam aplikasi ini?

Findings



8 Menit

MENTION YOUR FINDINGS

Sebagian besar pengguna merasa mudah dengan pengalaman menggunakan aplikasi dalam memilih tukang bangunan melalui platform ini.

MENTION YOUR FINDINGS

Sebagaian banyak dari pengguna merasa puas menggunakan fitur desain bangunan untuk memvisualisasikan proyek kontruksi mereka sebelum memulai jalannya proyek.

MENTION YOUR FINDINGS

Sebagian besar dari pengguna merasa puas dengan adanya fitur pencarian perbaikan dan market material untuk memenuhi kebutuhan kontruksi mereka.

MENTION YOUR FINDINGS

sebagian banyak dari pengguna merasa termudahkan dalam membuat perencanaan pembangunan didalam aplikasi ini.

16 Menit

Meylinda

Sebagai pengguna, saya ingin Didalam Aplikasi Pemesanan Jasa tukang bangunan ini, dalam pemesanannya ada menu Borongan dan harian yang dipisah guna nempermudah kita dalam membuat proyek besar atau kecil

Sebagai pengguna, saya ingin Dalam pencarian tukang, diberi bentuk map lokasi pengerjaan proyek agar memudahkan pengguna dan tukang untuk konfirmasi tempat

Sebagai pengguna, saya ingin adanya fitur desain bangunan yang leluasa kita buat dan bisa langsung bisa disimpan

Sebagai pengguna, saya ingin adanya fitur desain bangunan yang leluasa kita buat dan bisa langsung bisa disimpan

Sebagai pengguna, saya ingin adanya fitur tanya jawab antara partner kontruksi dan pengguna sebelum memulai proyek guna memperjelas Langkah selanjutnya dalam pembuatan proyek

Sebagai pengguna, saya ingin di sediakan informasi terkait perizinan dan persyaratan hukum dalam membangun bangunan usaha guna memenuhi persyaratan perizinan (IMB,HGB,SHM)

Sebagai pengguna, saya ingin dalam aplikasi dibuat fitur notifikasi pemberitahuan tentang update desain yang telah diselesaikan pengguna lain guna membagikan ide-ide desain atau inspirasi bangunan mereka

16 Menit

Anang

Sebagai pengguna, saya menginginkan aplikasi yang dapat mengambarkan dan menerapkan dari desain renovasi yang diinginkan anang kepada tukang yang memang akan paham terhadap gambar bangunan dan mempunyai sertifikat bukti tukang

Sebagai pengguna, saya dalam aplikasi ditambahkan fitur upload gambar denah instalasi bangunan dalam menu unit renovasi bangunan

Sebagai pengguna, saya ingin dibuatkan menu repair bangunan agar dalam pengetaan tertentu dibidangnya dipilihnya tukang yang berkompeten dibidangnya

Sebagai pengguna, saya ingin di menu desain bangunan, ukuran gambar kerja ditambah penentuan ukurannya untuk melengkapi penyesuaian yang akurat antara gambar denah dan ukuran sebenarnya

Sebagai pengguna, saya ingin ditambahkan fitur CS di depan menu awal, karena pasti ada pengguna yang bingung mau mulai dari mana dan bingung cara melakukan pemesanan. Agar lebih memudahkan fitur hubungi CS letakkan didepan halaman pertama masuk kemenu



Mubarok

16 Menit

Sebagai pengguna, saya membutuhkan fitur pembelian material yang mudah seperti toko online lainnya, guna memudahkan proyek pembangunan yang akan dikerjakan.



Sebagai pengguna, saya ingin aplikasi pembuatan proyek kontruksi yang kompleks dengan fitur yang efektif dalam memenuhi kebutuhan perencanaan Pembangunan toko electronic saya

Sebagai pengguna, saya ingin tampilan awal aplikasi yang tidak terlalu aneh, karena tampilan yang tidak biasa

Sebagai pengguna, saya ingin dalam aplikasi banyak tombol back karena pengguna pasti ingin mengubah ubah pesanan sebelum dipesan. Juga tombol back dibuat mudah tampilannya guna mudah dimengerti

Sebagai pengguna, saya ingin ditambahkan fitur chat dan telpoin antara pengguna dan tukang bangunan agar mempermudah mengkomunikasikan proses proyek

Sebagai pengguna, saya ingin menu pembelian material dibuat rinci ada atau tidak stoknya agar tidak terjadinya pembatalan dari toko karena kurangnya ketersediaan barang

Sebagai pengguna, saya ingin dalam menu fitur pembelian material pengguna dapat mengatur lokasi pengantaran material dengan mudah sebelum memasukkan ke whislist

Sebagai pengguna, saya ingin fitur whislist pembelian material yang akan dipesan Ketika telah memilih material dimenu material, juga fitur whislist jangan diletakkan didalam menu lagi karena akan mengurangi kecepatan dan kemudahan dalam pemesanan material

16 Menit

Yoga

Sebagai pengguna, saya ingin disediakan menu panduan yang dapat membantu pengguna dalam memulai proses Pembangunan, karena kebanyakan pengguna yang tidak mengerti akan kontruksi bangunan bingung dalam memulai proses Pembangunan yang akan mereka buat. Juga dapat membuat pengguna dalam membuat Keputusan yang baik dan benar.

Sebagai pengguna, saya ingin disediakan informasi seperti artikel atau Langkah tentang proses kontruksi dan bentuk bangunan guna membantu pengguna dalam membuat Keputusan yang lebih baik dalam membuat proyek bangunan

Sebagai pengguna, saya ingin fitur meet seperti google meet atau zoom dan sejenis lainnya, Demi kelancaran proses pengerjaan proyek dan mempermudah pengguna dan tukang dalam mengkomunikasikan proyek yang akan dikerjakan dan dibuatkannya whiteboard atau bisa upload gambar dan bisa di edit oleh peserta meet. Juga bisa open cam yang memudahkan pengguna dalam memantau kerja tukang serta memudahkan tukang dalam melakukan pelaporan ke pengguna

Sebagai pengguna, saya ingin ada fitur yang khusus untuk renovasi ruangan agar mendapatkan tukang spesialis renovasi interior

16 Menit

Hafiz

Sebagai pengguna, saya ingin didalam fitur desain bangunan, adanya fitur untuk desain interior dan beserta refrensinya

Sebagai pengguna, saya ingin didalam menu perbarui profil pengguna lebih baik jika ada menu untuk tempat penyimpanan desain bangunan dan dapat dibagikan ide ide pengguna lainnya di pengguna apa saja yang terupdate

Sebagai pengguna, saya menginginkan platform dengan menyediakan perabot yang bekerja sama dengan beberapa mitra terkenal

Sebagai pengguna, saya ingin dibuatkan system penawaran harga (range harga) agar tim jasa kontruksi dapat memperkirakan biaya proyek dengan cepat dan akurat

Sebagai pengguna, saya ingin didalam menu pemesanan jasa tukang bangunan dibuatkan fitur upload dokumen dan gambar yang berkaitan dengan proyek yang akan dikerjakan, seperti sketsa dan lain lainnya. Agar mempermudah tukang bangunan dalam memahami pekerjaan yang akan dilakukannya nantinya

Sebagai pengguna, saya ingin didalam menu pembelian material kalau bisa jangan hanya menu material saja tapi perabot interior juga disediakan dalam menu pembelian



“

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

Steve Jobs

MAP INTERVIEW

USER FEELING

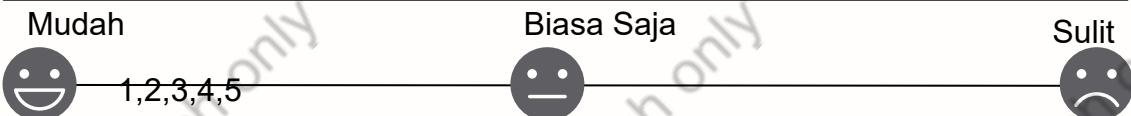
Persona: Meylinda, Anang, Rudi, Yoga dan Hafidz



16 menit



Dengan adanya fitur pencarian tukang bangunan dengan melalui
Variable 1: seleksi apakah memudahkan anda dalam kebutuhan proyek anda?



Apakah anda merasa puas dengan adanya fitur desain rumah dalam
Variable 2: memvisualisasikan proyek kontruksi anda dengan lebih baik?



Apakah anda merasa mudah melakukan pencarian perbaikan
Variable 3. : bangunan dan material bangunan dalam aplikasi ini?



MAP INTERVIEW

USER FEELING

Persona: Meylinda, Anang, Rudi, Yoga dan Hafidz



16 menit



Variable 4. Apakah anda mudah memahami perencanaan bangunan didalam aplikasi ini?

Mudah



1.2.3

Biasa Saja



4.5

Sulit



Variable 5 : Apakah anda merasa puas dalam membuat proyek pembangunan anda dalam aplikasi ini?

Puas



125

Biasa Saja



4.3

Tidak Puas



Significant Behaviour Patterns

OBSERVED BEHAVIORAL VARIABLE	SCALE	PERCENTAGE
1. Dengan adanya fitur pencarian tukang bangunan dengan melalui seleksi apakah memudahkan dalam kebutuhan proyek anda?	Mudah Puas	Biasa Saja Biasa Saja
2. Apakah anda merasa puas dengan adanya fitur desain rumah dalam memvisualisasikan proyek konstruksi dengan lebih baik?	Mudah Puas	Biasa Saja Biasa Saja
3. Apakah anda merasa sulit melakukan pencarian perbaikan bangunan dan material bangunan dalam aplikasi ini?	Mudah Puas	Sulit Tidak Puas
4. Apakah anda mudah memahami perencanaan bangunan didalam aplikasi ini?	Mudah Puas	Sulit Tidak Puas
5. Apakah anda merasa puas dalam membuat proyek pembangunan anda dalam aplikasi ini?	Puas	Biasa Saja Biasa Saja
		80% 20% 0%
		80% 20% 0%
		80% 20% 0%
		80% 20% 0%
		80% 20% 0%
		80% 20% 0%
		80% 20% 0%
		80% 20% 0%
		80% 20% 0%

2 menit

Pattern Explanation..



6 Menit

DATE

Menjelaskan hasil prosentase dari hasil wawancara kepada personas

1. variabel pertama 100% menjawab Senang, 0% menjawab Netral, 0% menjawab Tidak
Senang.
 2. variabel Kedua 80% menjawab Senang, 20% menjawab Netral, 0% menjawab Tidak
Senang.
 3. variabel ketiga 80% menjawab Senang, 20% menjawab Netral, 0% menjawab Tidak
Senang.
 4. variabel keempat 80% menjawab Senang, 20% menjawab Netral, 0% menjawab Tidak
Senang.
 5. variabel kelima 80% menjawab Senang, 20% menjawab Netral, 0% menjawab Tidak
Senang.
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

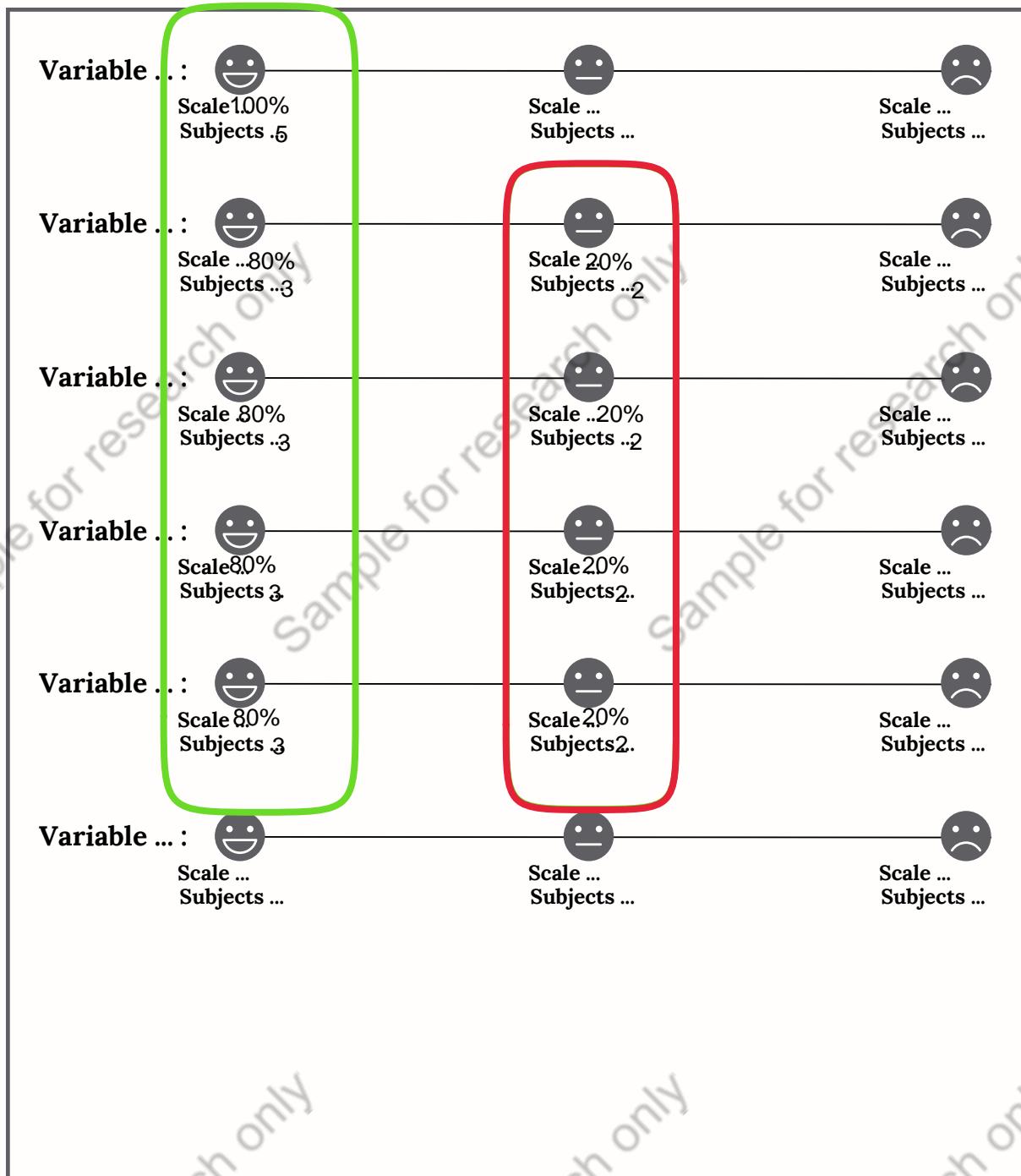
SYNTHESIZE CHARACTERISTICS AND RELEVANT GOALS

PATTERN

Persona:



8 minit





14 menit

Synthesize Explanation..

DATE 23 MEI 2023

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

Variabel 1, Pada stakeholder terdapat 100% persona yang termudahkan dengan adanya fitur pencarian tukang yang terekendasikan dalam memenuhi penggerjaan proyek mereka.

Variabel 2, Pada stakeholder terdapat 80% persona yang puas bahwa fitur desain bangunan yang ada dalam aplikasi pemesanan jasa tukang bangunan ini membantu mereka dalam memvisualisakan proyek mereka kepada tukang bangunan. 20% merasakan biasa saja pada fitur ini.

Variabel 3, Pada stakeholder terdapat 80% merasa puas bahwa fitur pencarian perbaikan bangunan dan pembelian material dapat membantu penggerjaan proyek mereka. Dan 20% persona biasa saja pada fitur ini.

Variabel 4, Pada stakeholder terdapat 80% menyadari bahwa pemakaian aplikasi ini mudah dalam penggunaannya. namun 20% persona biasa saja pada masalah ini.

Variabel 5, Pada stakeholder terdapat 80% persona yang merasakan keefektifan aplikasi Le Busier ini saat digunakan untuk membantu penggerjaan proyek bangunan mereka. namun 20% persona merasakan biasa saja 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

Variabel 1 : 100%	0%	0%
Variabel 2 : 80%	20%	0%
Variabel 3 : 80%	20%	0%
Variabel 4 : 80%	20%	0%
Variabel 5 : 80%	20%	0%

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



2 menit

Verification

DATE 23 MEI 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.

Check for Redundancy and Completeness



2 menit

DATE _____

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 socia-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

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 23 MEI 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 personal dalam membuat proyek Kantor pribadinya namun kesulitan dalam pencarian jasa tukang bangunan.

Motivation:

terus maju

Segment:

Menginginkan pemesanan jasa tukang bangunan dengan mudah juga dalam penyesuaian kebutuhan yang diiginkanya

Sketch persona:

- Menginginkan Aplikasi Pemesanan jasa tukang yang mudah
- Menginginkan Aplikasi pemesanan tukang yang lengkap beserta ketentuan membangun rumah
- Menginginkan Aplikasi pemesanan jasa tukang yang komplit sesuai kebutuhan bangunan yang dia inginkan





16 Menit

DATE 23 MEI 2023

Persona name: Anang

Age: 24

User quote:

Jalani saja dengan biasa, itu yang perlu dilakukan

Lifestyle:

Game, Kerja, Bermain dengan teman

Skill & Knowledge:

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Internet | <input checked="" type="checkbox"/> Smartphones |
| <input checked="" type="checkbox"/> Website | <input checked="" type="checkbox"/> Social media |

Others:

Roles & tasks: Pengguna Aplikasi

Profession: Pekerja TU

Personality traits/ behaviour:

Orang yang membutuhkan aplikasi yang dapat memesan jasa tukang bangunan yang berkeahlian tertentu dibidang kontruksi

Motivation:

Manfaatkanlah perkembangan zaman, itu akan mempermudah kita

Segment:

Menginginkan pemesanan jasa tukang bangunan yang berkeahlian khusus dibidangnya

Sketch persona:



- Menginginkan gambarannya akan renovasi rumah bisa direalisasikan kepada tukang
- Menginginkan menu yang khusus untuk memperbaiki atau merenovasi rumah dengan tukang yang terkhususkan keahliannya
- Ingin aplikasi yang dapat mudah desain renovasi rumah dengan simple

“

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 Della]

Key Attribute



Orang yang membutuhkan tukang yang terintegrasi dengan pemahaman gambar

Add your thought here

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

2

Needs



Meylinda membutuhkan aplikasi yang terintegrasi dengan pencarian tukang yang mengerti gambar bangunan dengan baik dalam merealisasikan rancangan bentuk bangunannya

Add your thought here

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

3

Short Description



Seorang notaris yang ingin membangun kantor notarinya, namun kesulitan dalam mencari tukang bangunan yang mengerti akan gambar bangunan

Add your thought here

Challenges



Pemahaman terhadap faktor pendorong realisasi dalam pemahaman tukang bangunan merupakan kunci yang memungkinkan keterlibatan dalam faktor Kualitas, kenyamanan dan hasil yang diinginkan

Add your thought here

Opportunities



Peningkatan Fungsionalitas Desain dengan menyediakan lebih banyak alat dan opsi desain yang memungkinkan pengguna untuk merancang bangunan dengan lebih rinci. penyediaan panduan langkah penggunaan tutorial tentang bagaimana memulai proyek kontruksi atau desain bangunan. Adanya opsi untuk menyimpan preferensi dan desain sebelumnya guna mudah dalam mengaksesnya untuk proyek lainnya yang akan datang.

Add your thought here



Persona 1
Meylinda

User Actions	Touchpoints	Pain points	Emotions	Possible Solutions
Pencarian Tukang Bangunan	Klik Icon Menu Pencarian Tukang	Kesulitan dalam menjelaskan rincian proyek	Delighted	Tambah fitur pencarian tukang yang terpilih dan pengkonfigurasian dengan proyek yang tepat. dan fitur upload gambar bangunan dalam pemesanan jasa tukang yang ada dimasalah realisasi proyek
Pengisian Rincian Proyek	Klik Icon Menu Design Bangunan	Sulit mencari tukang yang berkualitas dan mengerti gambar bangunan	Contented	Fitur Form rincian proyek secara lengkap bedasarkan jenis jenisnya
Design Bangunan	Klik dibagian Menu Design dimenu utama	Kesulitan dalam merealisasikan rancangan bentuk bangunan yang dinginkan	Contented	Tambahkan fitur simpan dalam fitur design bangunan dan dapat diishare. tambahkan fitur upload gambar bangunan. hasilnya dapat disimpan
Simpan /Upload Gambar	Klik dibagian simpan desin dan disetiap pemesanan tukang ada upload gambar	Sulit dalam merealisasikan rancangan proyeknya dalam pemesanan jasa tukang bangunan	Frustrated	Tambahkan Fitur tutorial yang memberi informasi tentang perda izin membangun
Menu Tutorial	Klik dibagian Menu Tutorial	Kurangnya informasi mengenai perizinan pembangunan dalam aplikasi jasa kontruksi	Frustrated	Tambahkan Fitur tutorial yang memberi informasi tentang perda izin membangun



- 5 In the "emotions" row, move the dots up or down
- 6 In the final row, brainstorm possible solutions or areas of opportunity to improve the persona's experience.

- 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.
- 5 In the "emotions" row, move the dots up or down
- 6 In the final row, brainstorm possible solutions or areas of opportunity to visually show how the persona's emotional experience rises and falls throughout the journey. Positive peaks = delight, while sudden drops = frustration.

Customer Journey Mapping



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



Persona 1
[Insert persona's name here]

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

Key Attribute

○ ○

Add your thought here

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

Short Description

○ ○

Add your thought here

Challenges

○ ○

Add your thought here

Needs

○ ○

Add your thought here

Opportunities

○ ○

Add your thought here

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



Persona 1

- 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.

- 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.
- 6 In the final row, brainstorm possible solutions or areas of opportunity to improve the persona's experience.

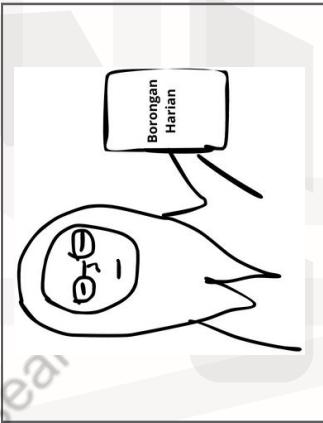
Possible Solutions	Emotions	Toughpoints	Pain points	User Actions
Awareness	Add your thought here			
Consideration	Add your thought here			
Purchase	Add your thought here			
Onboarding	Add your thought here			
Advocacy	Add your thought here			

“

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

Jakob Nielsen

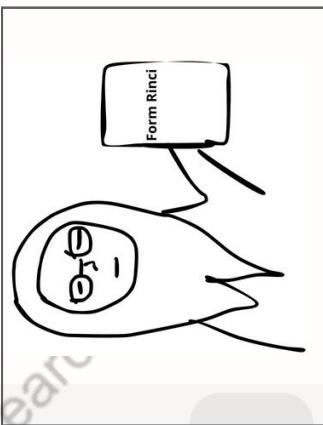
User Scenarios and Stories



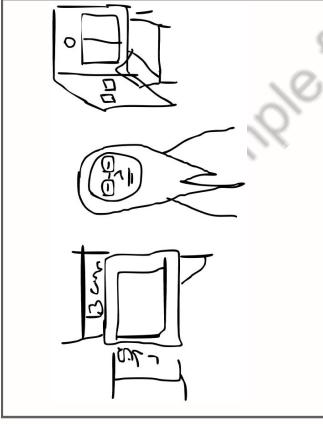
Sebagai pengguna, saya ingin di pemesanan jasa tukang ada pilihan borongan dan harian



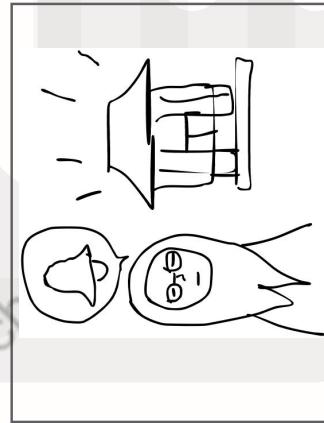
Sebagai pengguna, saya ingin dalam pencarian tukang, tersedia pencarian dengan lokasi maps yang ditentukan kita sendiri



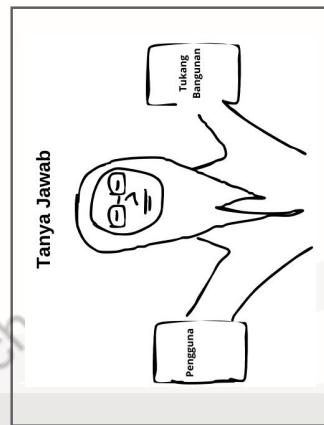
Sebagai pengguna, saya ingin dalam pemesanan jasa tukang diberi form rinci untuk pengeraian projek



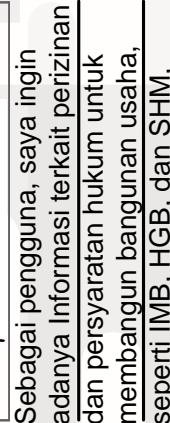
Sebagai pengguna, saya ingin adanya fitur desain bangunan yang dapat menyimpan tangsung desain ke penyimpanan



Sebagai pengguna, saya ingin adanya fitur notifikasi pemberitahuan tentang update desain yang telah diselesaikan guna membagikan ide-ide desain

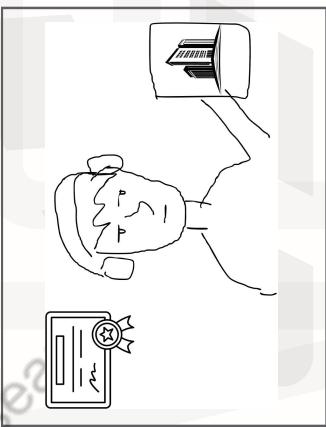


Sebagai pengguna, saya ingin fitur tanya jawab antara kontraktor dan pengguna dalam aplikasi untuk menjelaskan langkah-langkah setanjutnya dalam projek.

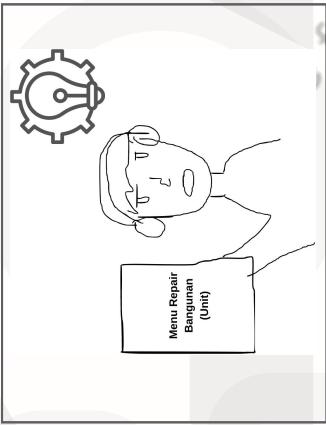


Sebagai pengguna, saya ingin adanya informasi terkait perizinan dan persyaratan hukum untuk membangun bangunan usaha, seperti IMB, HGB, dan SHM, disertakan dalam aplikasi.

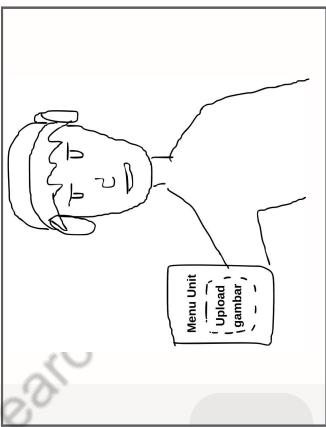
User Scenarios and Stories



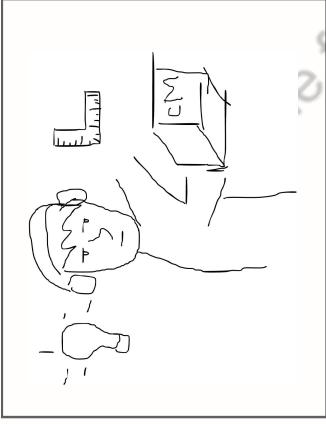
Sebagai pengguna, saya ingin adanya fitur yang menggambarkan desain kita kepada tukang yang paham gambar dan bersertifikat



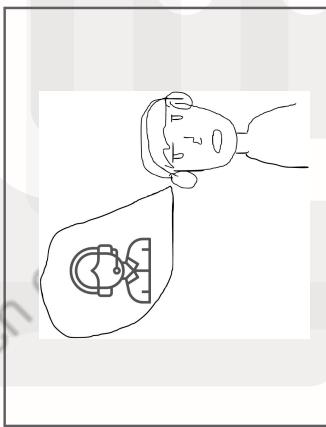
Sebagai pengguna, saya ingin adanya menu memperbaiki bangunan agar pemilihan tukang dengan skill yang berkompeten dalam kebutuhan pengguna



Sebagai pengguna, saya ingin dalam menu unit adanya fitur upload gambar bangunan



Sebagai pengguna, saya ingin adanya menu desain bangunan dengan pilihan berbagai ukuran dimensi



Sebagai persona, saya ingin dimenu awal ada fitur Customer Service guna memudahkan pengguna yang tidak mengerti penggunaan pemesanan

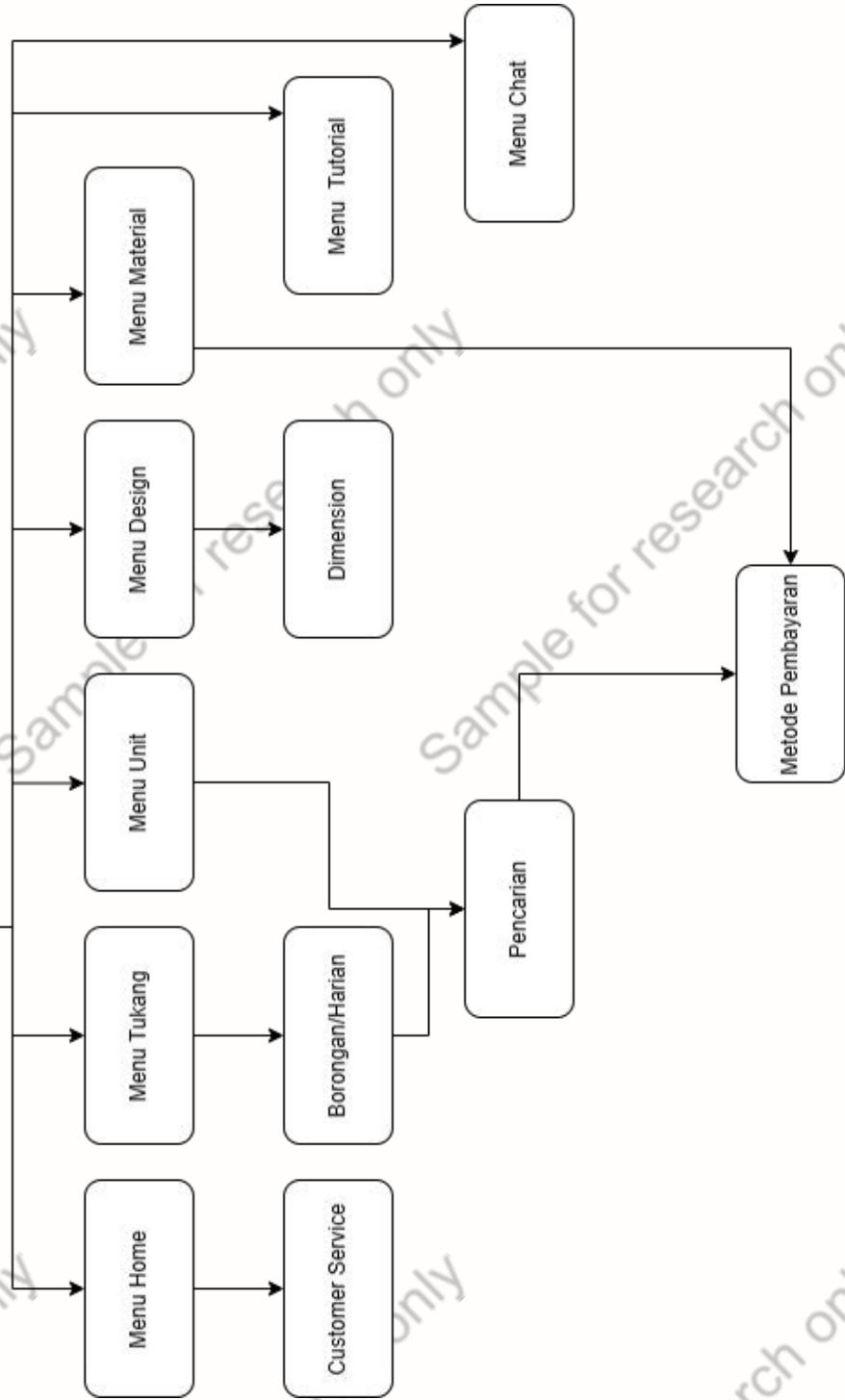


Sistem

Login/Register

2 Menit

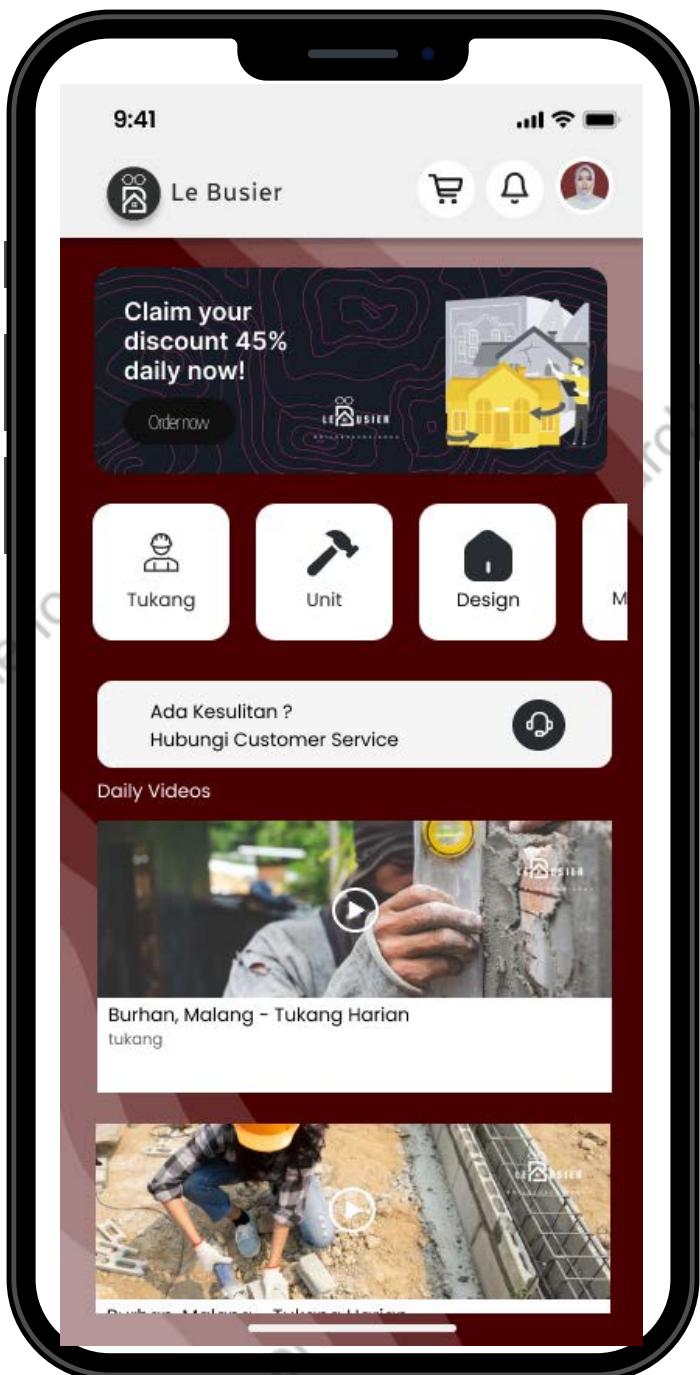
1



Wireframing



16 Menit



Screen name:

Menu Utama

Component:

Logo Lebusier

Button Notification

Button Profile

Button Whistlist

Frame Disc

Button Icon Menu

Contact Person Customer Service

Daily Video

Heuristic violated:

Tampilan pertama kali ketika user masuk kedalam aplikasi

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Fitur Customer Service

Component:

Logo CS

Picture Customer Service

Bubble Chat CS

Bubble Chat User

Keyboard

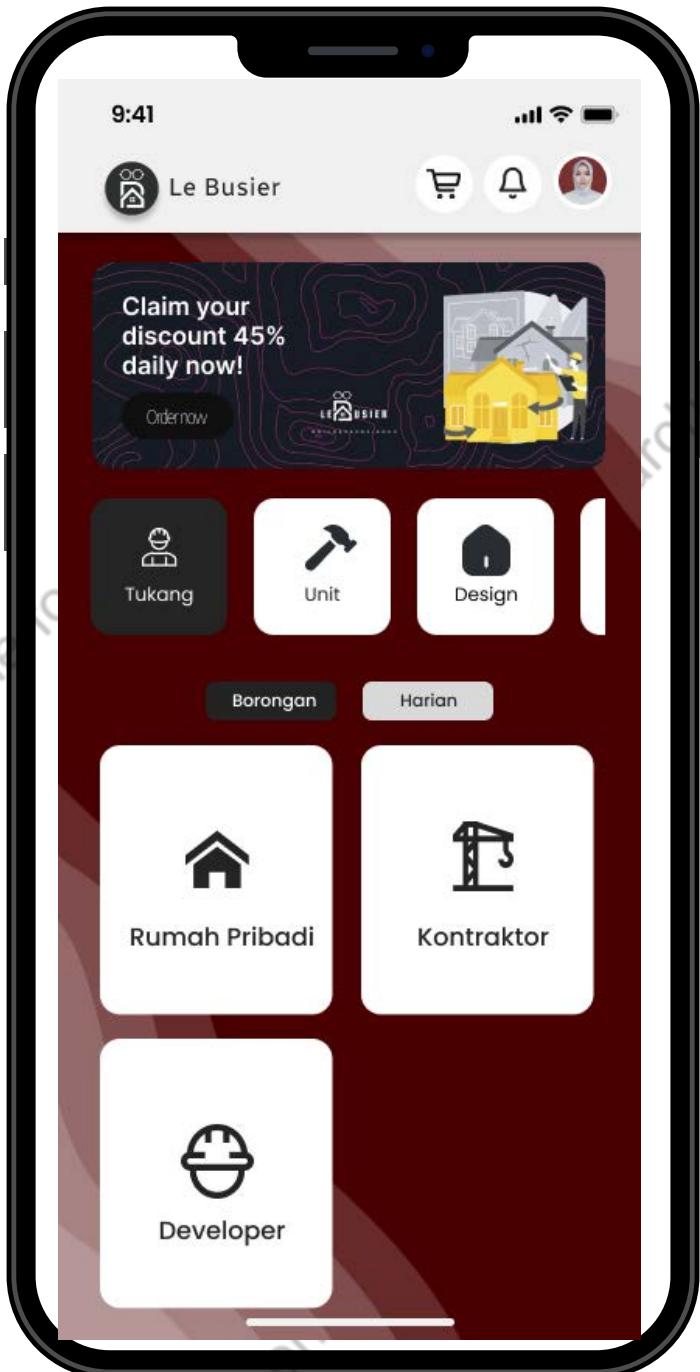
Heuristic violated:

Fitur Customer Service adalah sesi bertanya CS kepada Pengguna dalam menjawab pertanyaan yang dibutuhka oleh pengguna

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Menu Tukang

fitur Borongan

Component:

Button Notification, Whistlist, Profile

Frame Disc

Button Navigation Menu

Tombol Borongan

Tombol harian

Tombol Rumah Pribadi

Tombol Kontraktor

Tombol Developer

Heuristic violated:

Menu pencarian tukang borongan adalah menu untuk membuat proyek yang besar dan dapat ditentukan skala besar proyeknya

Wireframing



16 Menit

The wireframe depicts a mobile application interface for entering project details. At the top, there's a header bar with a back arrow, signal strength, battery level, and a circular icon. Below the header, the main content area is organized into several sections:

- Nama KTP**: A text input field labeled "Masukkan Nama Sesuai KTP".
- No. Handphone**: A text input field labeled "Masukkan Nomor HP Aktif".
- Proyek**: A dropdown menu labeled "Pilih Jenis Proyek".
- Jenis Properti**: A dropdown menu labeled "Pilih Jenis Properti".
- Estimasi Luas Bangunan**: A text input field labeled "Cth: 8888" with a dropdown arrow.
- Penyedia Material**: A dropdown menu labeled "Pilih Penyedia Material".
- Alamat Proyek**: A text input field labeled "Masukkan Detail Alamat Proyek".
- Range Harga**: A dropdown menu labeled "Pilih Range Harga".

Screen name:

Fitur Borongan Form Detail Proyek

Component:

Input Nama KTP

Input Nomer Handphone Aktif

Pilih Jenis Proyek

Pilih Jenis Properti

Pilih Estimasi Luas Bangunan

Pilih Penyedia material

Input Alamat Proyek

Input Harga

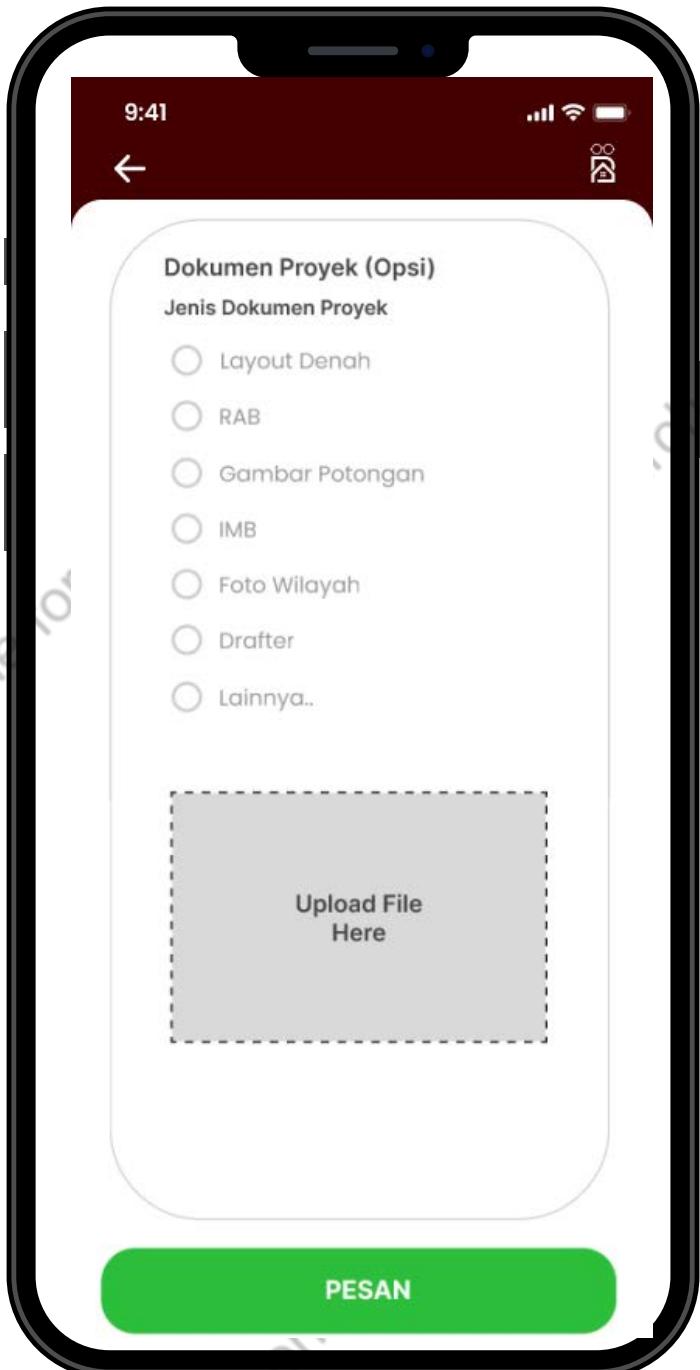
Heuristic violated:

Dalam menu fitur Borongan terdapat tahapan pemesanan selanjutnya yaitu form detail proyek untuk mengisi data proyek dalam pelaksanaan proyek nantinya agar lebih jelas

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Fitur Borongan Form Detail Proyek

Component:

Input Nama KTP

Input Nomer Handphone Aktif

Pilih Jenis Proyek

Pilih Jenis Properti

Pilih Estimasi Luas Bangunan

Pilih Penyedia material

Input Alamat Proyek

Input Harga

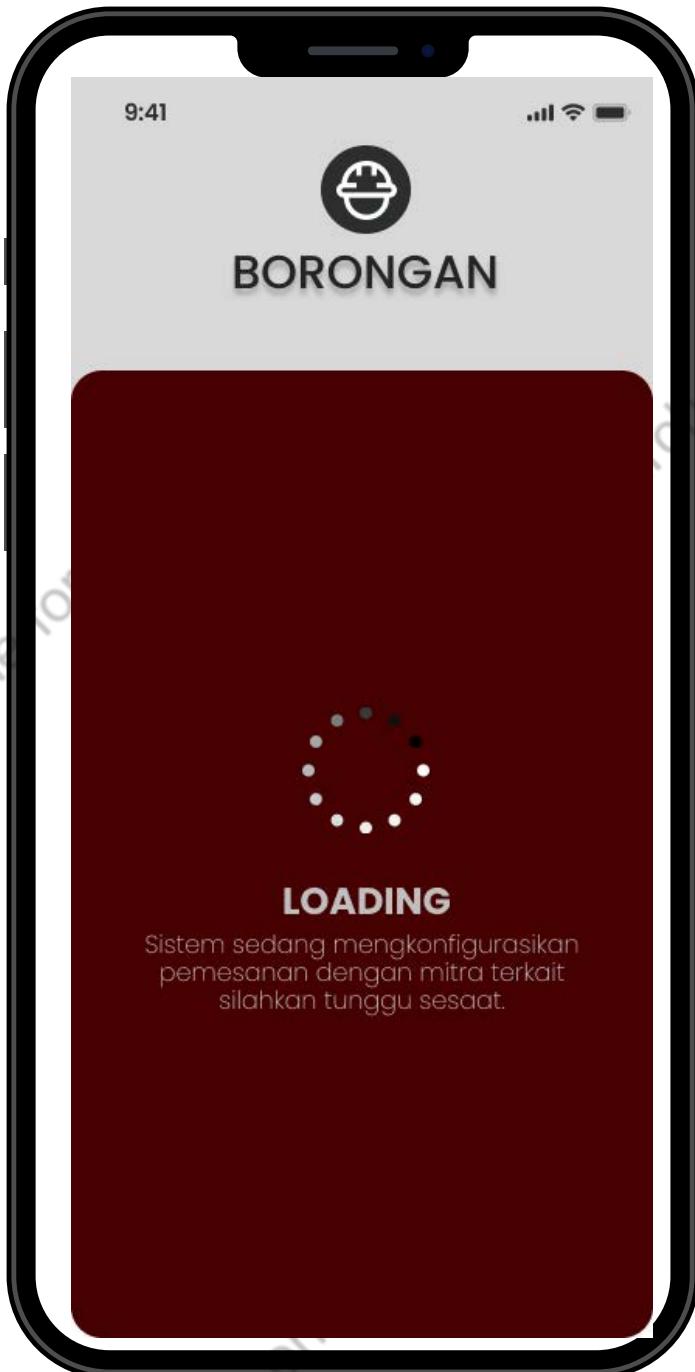
Heuristic violated:

Dalam menu fitur Borongan terdapat tahapan pemesanan selanjutnya yaitu form detail proyek untuk mengisi data proyek dalam penggeraan proyek nantinya agar lebih jelas

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Fitur Borongan tampilan tunggu

sistem sedang mengkonfigurasikan

ke mitra bersangkutan

Component:

Logo Borongan

Loading tunggu

Heuristic violated:

Dalam menu fitur Borongan terdapat tahapan

pemesanan selanjutnya setelah mengisi

beberapa form pemesanan borongan yaitu

loading sistem yang sedang

mengkonfigurasikan pemesanan dengan

mitra terkait.

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Fitur Borongan tampilan konfirmasi

sistem telah menemukan mitra

bersangkutan

Component:

Logo Borongan

Logo Konfirmasi

Heuristic violated:

Dalam menu fitur Borongan setelah

loading sistem sedang

mengkonfigurasikan pemesanan akan

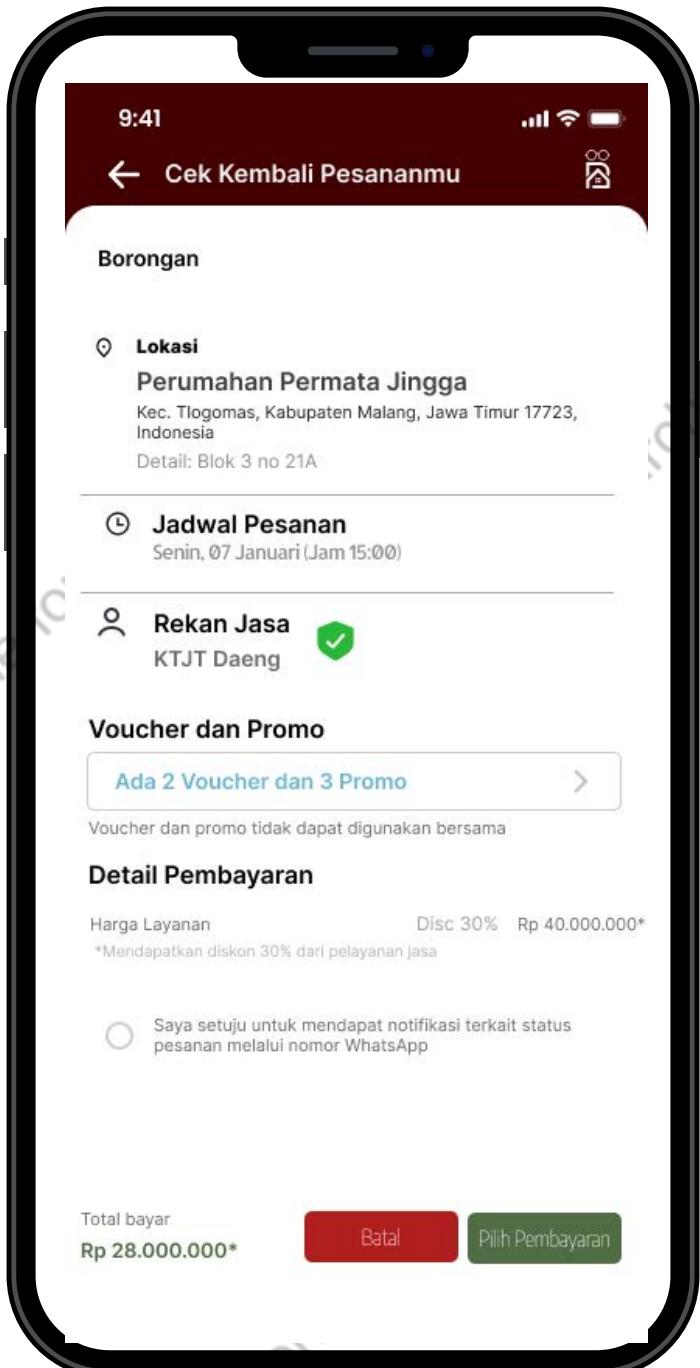
muncul halaman konfirmasi mitra

dengan mitra terkait.

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Fitur Borongan Detail Pembayaran

Component:

Input Lokasi

Input Jadwal Pesanan

Informasi Rekan Jasa

Pilih Voucher dan Promo

Informasi Detail Harga Pembayaran

Centang telah menyetujui

Total Harga

Button Batal dan Pilih metode pembayaran

Heuristic violated:

Dalam menu fitur Borongan

terdapat tahapan detail pembayaran

yang dimana didalamnya terdapat

lokasi, jadwal, rekan jasa, voucher dan

informasi pembayaran

Wireframing



16 Menit



Screen name:

menu borongan notifikasi gagal

mencari mitra

Component:

Logo Fitur Borongan

Notifikasi Gagal Mencari Mitra

Heuristic violated:

Dalam menu borongan terdapat

notifikasi gagal mencari mitra jika

mitra yang dicari sedang tidak

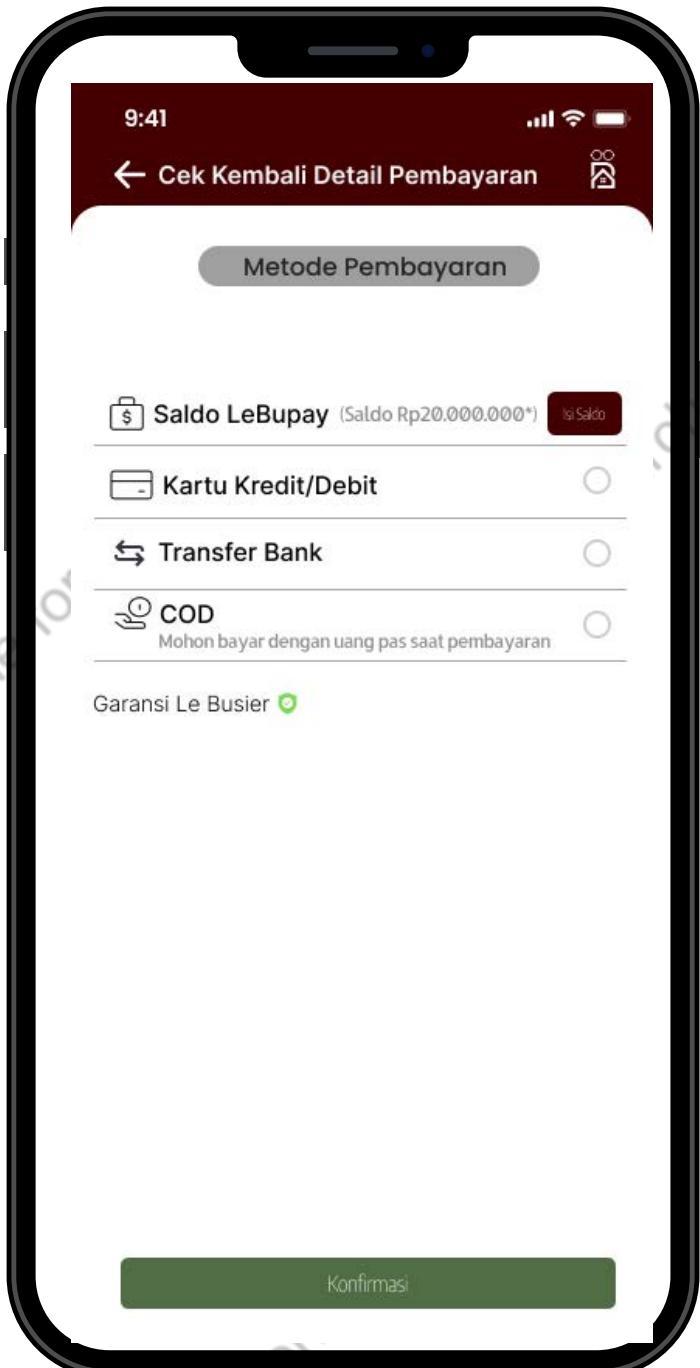
dapat ditemukan sesuai dengan

detail proyek yang akan dikerjakan

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Fitur Metode Pembayaran

Component:

Metode Saldo LeBupay

Metode kartu Kredit/Debit

Metode Transfer Bank

Metode COD

Heuristic violated:

Dalam menu metode pembayaran

terdapat beberapa metode yang

dapat pengguna pilih sebagai

metode pembayaran



16 Menit

Wireframing



Screen name:

Notifikasi Pesanan Berhasil

Component:

Notifikasi berhasil

Heuristic violated:

Setelah melakukan pembayaran,

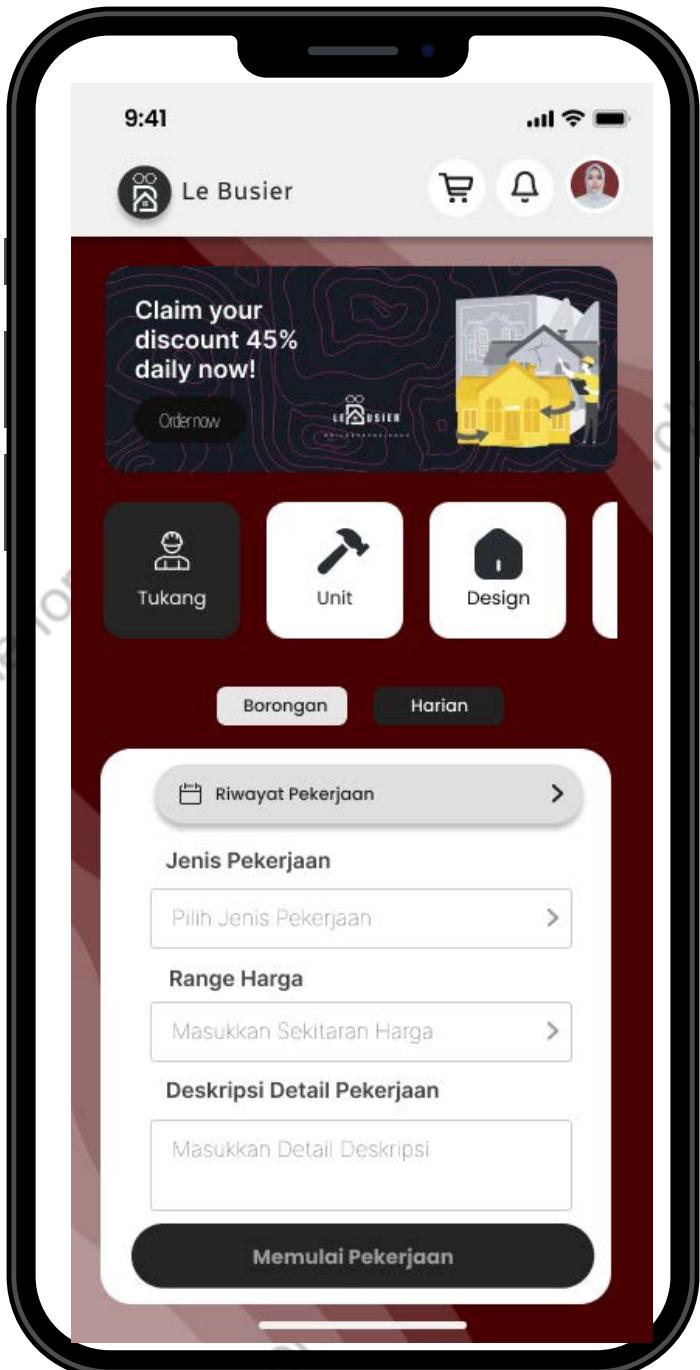
pengguna akan diberitahu notifikasi

pesanan berhasil dan selanjutnya

akan dikonfirmasi melalui nomer HP

Wireframing

16 Menit



Screen name:

Fitur Harian

Component:

Button Riwayat Pekerjaan

Input Pekerjaan

Input Range Harga

Input Deskripsi Detail Pekerjaan

Button Memulai Pekerjaan

Heuristic violated:

Dalam fitur menu pemesanan jasa

tukang harian terdapat beberapa

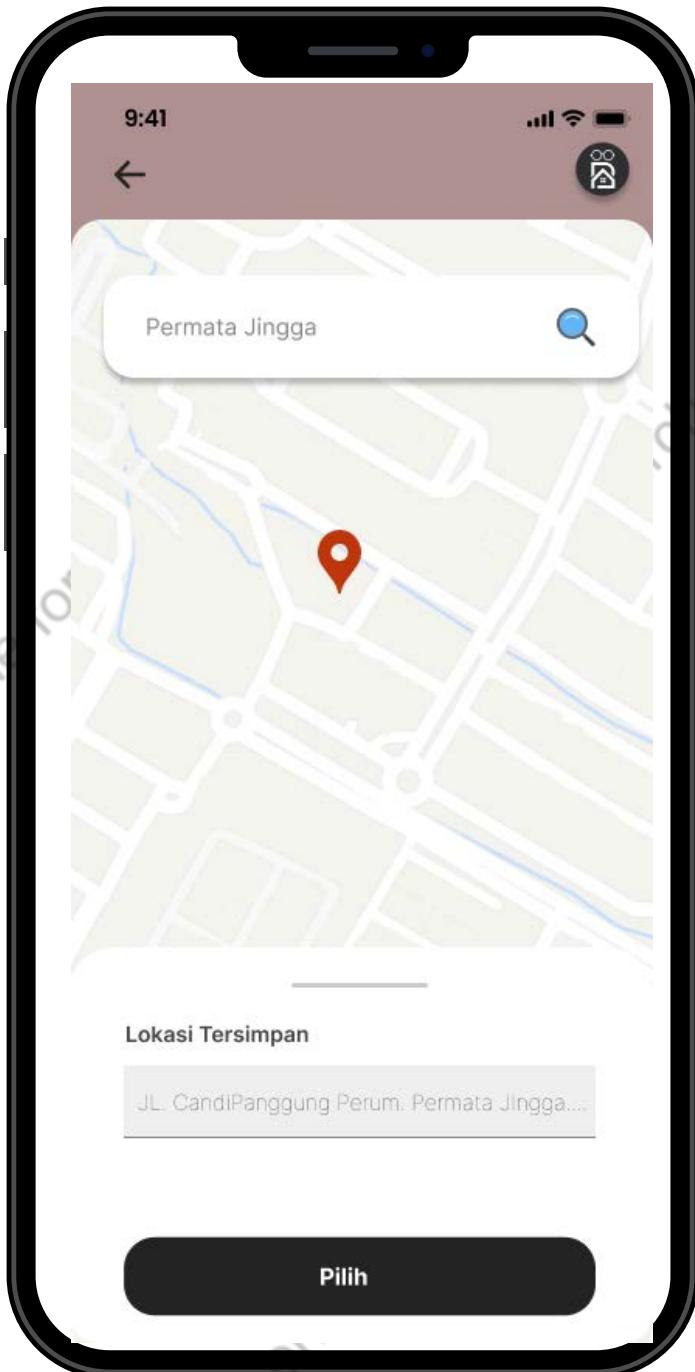
input data untuk mencari tukang

yang sesuai diinginkan pengguna

Wireframing



16 Menit

**Screen name:**

Menu Harian lokasi proyek

Component:

Cari Lokasi

Pilih Lokasi tersimpan

Heuristic violated:

Dalam menu Harian setelah

menginput beberapa keterangan

proyek sistem akan menampilkan

halaman pilih alamat proyek

melalui maps atau input cari



16 Menit



Screen name:

Menu Harian Loading Sistem

Component:

Logo Fitur Harian

Loading Sistem

Heuristic violated:

Dalam menu harian setelah melakukan

konfirmasi lokasi proyek untuk penggerjaan

sistem akan menampilkan loading pencarian

partner yang akan terkonfigurasikan ke

pengguna dan partner

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Menu Harian Konfigurasi Partner

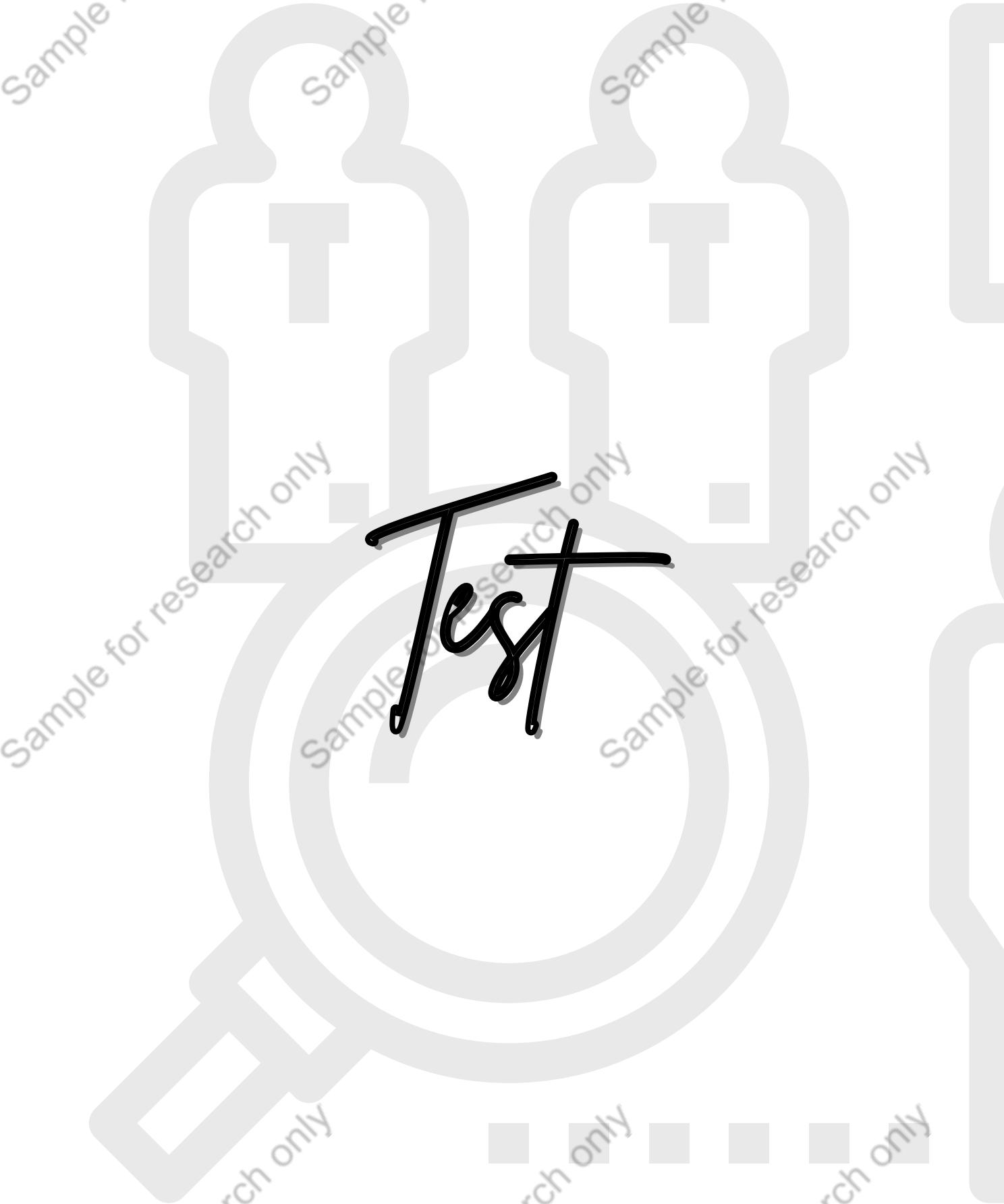
Component:

Logo Fitur Harian

Konfigurasi Sistem Tukang telah
ditemukan

Heuristic violated:

Dalam menu harian setelah loading
sistem mencari partner, jika sistem
telah mengkonfigurasikan pengguna
dengan partner sistem akan
menampilkan notifikasi tukang
ditemukan



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

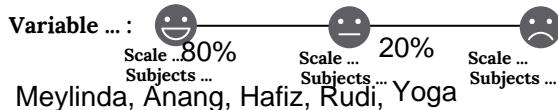
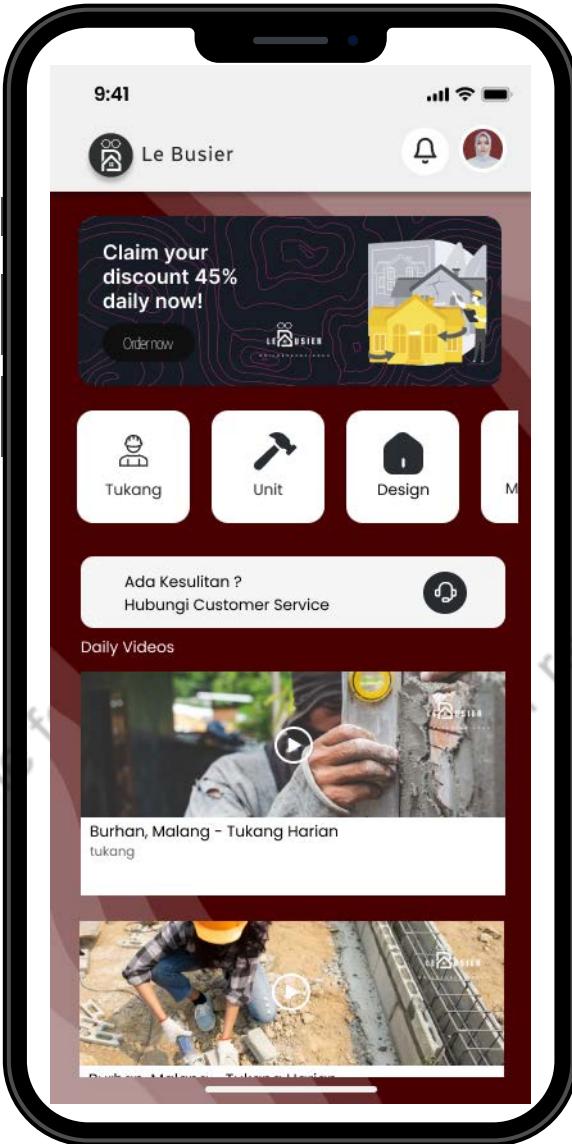
Alasan saya menggunakan penelitian quantitative karena dengan menggunakan metode ini dapat memfokuskan dengan lebih mendalam tentang experience dan fitur-fitur bagi pengguna. Salah satunya memakai AB Testing yaitu metode yang cocok digunakan pada pengecekan sistem aplikasi Lebusier yang fungsinya untuk 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 membantu memvisualisasikan proyeksi mereka kepada tukang bangunan sebelum dikerjakan. 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.

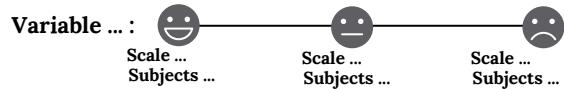
AB Testing



30 menit



Note: Pada prototype ini user lebih merasakan termudahkan karena tampilan menu awal yang menampilkan Kontak CS dan Daily Videos yang terbaru tentang masalah dunia kontruksi

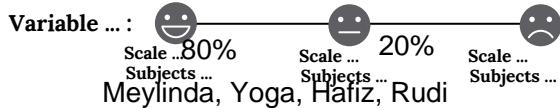
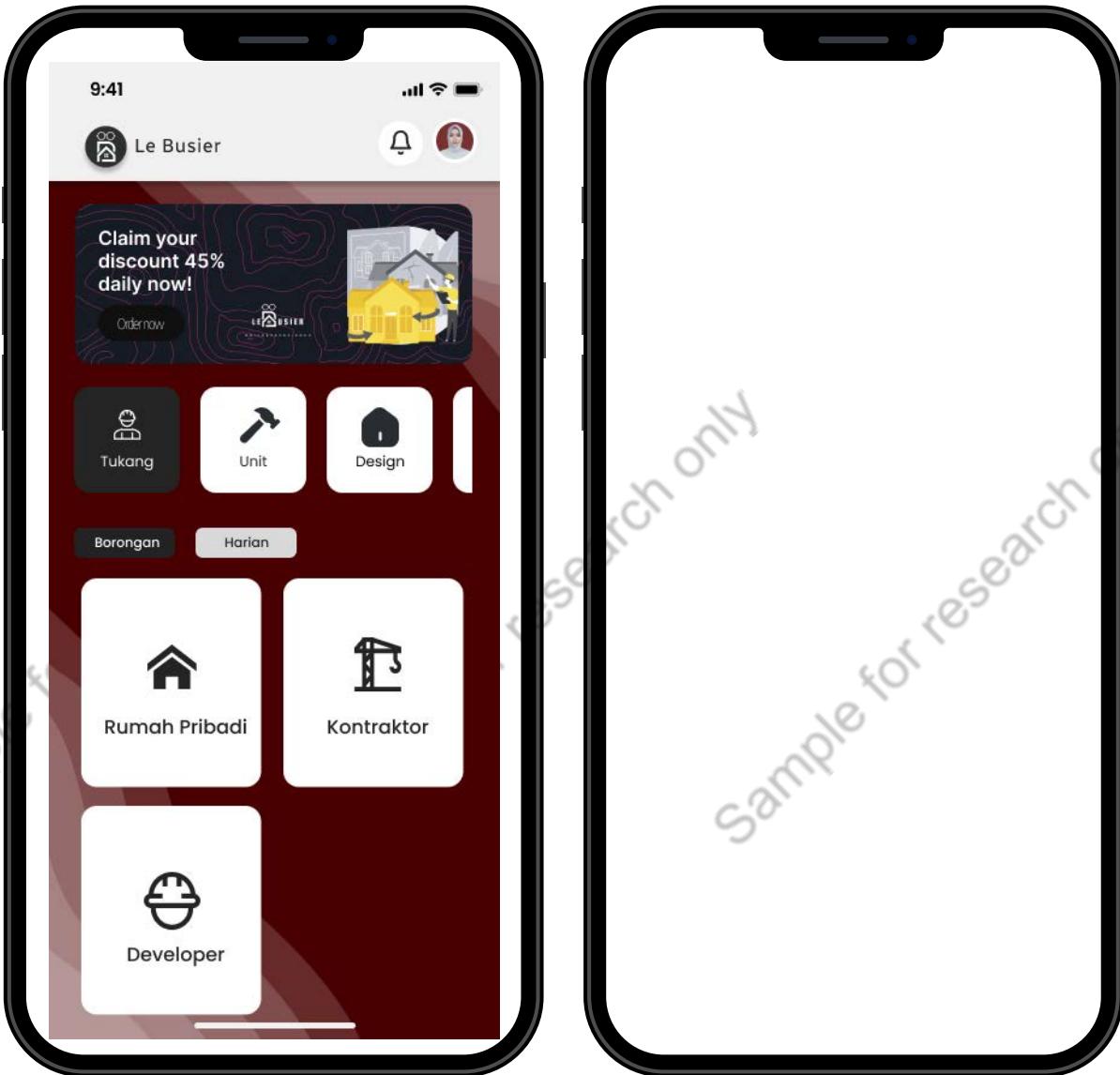


Note:

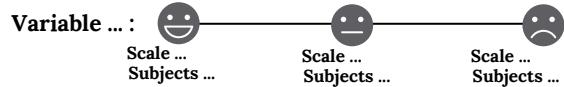
AB Testing



30 menit



Note: Pada prototype ini user merasa puas karena termudahkan dengan adanya 2 pilihan yaitu borongan atau harian

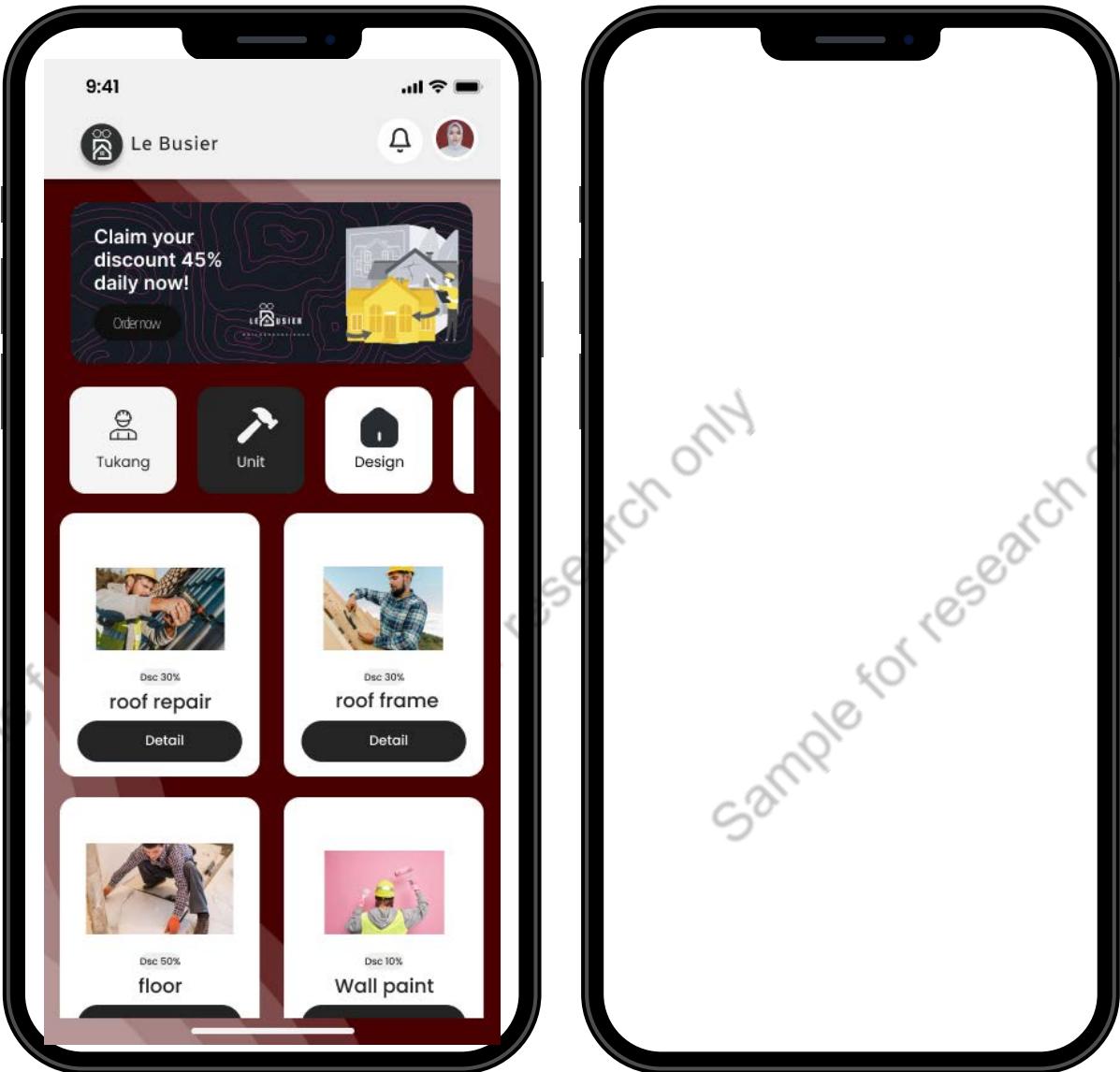


Note:

AB Testing



30 Menit



Variable ... :

Scale ... Subjects ...
Meylinda, Anang, Hafiz, Rudi, Yoga
80% 20%

Note: prototype ini user lebih merasakan senang karena tampilan ini simple dan menarik

Variable ... :

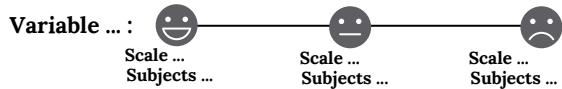
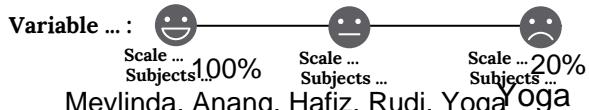
Scale ... Subjects ...

Note:

AB Testing



30 Menit



Note: Pada prototype ini user merasa puas
~~karena tampilan pilih dimensi ukuran fitur
design banguna lebih mudah dipahami
dan simple.~~

Note: _____

Verification

HYPOTHESES	PERSONAS	EXPLANATION
H1;H2;H3;H4;H5	<p>Orang yang memiliki masalah pada pengiriman proyek pembangunan</p> <p>_____ _____ _____ _____ _____</p>	<p>Dari hasil sistem diatas, jika dilakukan uji banding dengan aplikasi yang sejenis, user story sudah cukup merasakan puas terhadap dibuatnya aplikasi dengan fitur Halaman pertama, pencarian tukang bangunan, perbaikan unit, Desain bangunan, toko material, tutorial kontruksi dan chat komunikasi mitra yang sudah sesuai dengan apa yang diharapkan oleh user story dan dapat berfungsi sesuai dengan kegunaanya</p> <p>_____ _____ _____ _____ _____</p> <p>_____ _____ _____ _____ _____</p> <p>_____ _____ _____ _____ _____</p> <p>_____ _____ _____ _____ _____</p>

4 Menit



4 Menit

Objective Explanation..

DATE 28 MEI 2023

Alasan saya halaman pertama dibuat menu yang simpel menampilkan Kontak CS agar memudahkan user untuk menggunakan aplikasi ini dan dapat bertanya jika kesulitan, terkadang juga ada user memerlukan pengenalan terhadap kontruksi bangunan untuk keberlangsungan proyek bangunan yang akan mereka buat. Untuk menu tukang langsung saya tampilkan fitur borongan atau harian yang dimana dapat menyesuaikan jenis pemesanan jasa tukang bedasarkan kebutuhan pengguna dalam besar atau kecilnya proyek yang dikerjakan. Dimenu Unit ditunjukannya banyak macam jenis perbaikan unit bangunan yang dimana memudahkan pengguna dalam memilih jenis penggerjaan yang hanya saja berbeda dengan fitur harian yang dimana harian dapat leluasa dalam memilih penggerjaan perbaikan bangunan namun tidak lebih terperinci karena tukang yang dicari otomatis bedasarkan tukang yang keahliannya umum bukan tukang yang terfokuskan keahliannya kedalam satu jenis kebutuhan. bagian menu desain bangunan ditampilkan 4 pilihan yang dimana untuk memilih dimensi ukuran gambar kerja desain pengguna. untuk menu material pengguna ditunjukkan banyak material yang disediakan juga beberapa bekerjasama dengan distributor terkenal seperti IKEA dan Informa. pada menu tutorial menampilkan beberapa informasi mengenai tahapan kontruksi bangunan mulai dari dasar untuk pemilik proyek bangunan tau tahapan yang benar jika saling bertukar informasi dengan pihak jasa kontruksi bangunan. dan yang terakhir menu chat ini terdapat 3 fitur didalamnya yaitu massage, kontak dan Meet Online dengan pihak jasa pekerja.

Objective Behavioral Variables

OBSERVED BEHAVIORAL VARIABLE

Kemudahan pembuatan proyek dalam mencari tukang yang terkomendasiikan

Kemudahan pembuatan proyek dalam mengkomunikasikan atau memvisualisasikan gambaran yang diinginkan pemohon kepada jasa-tukang+bangunan

kepuasan pengguna dalam pemanfaatan fitur perbaikan unit bangunan dan pembelian material

Kemudahan pengguna dalam memahami tahapan tahapan pembuatan bangunan

SCALE

90% sudah diwakili oleh user story meylinda

90% sudah diwakili oleh user story Anang

90% sudah diwakili oleh user story Yoga

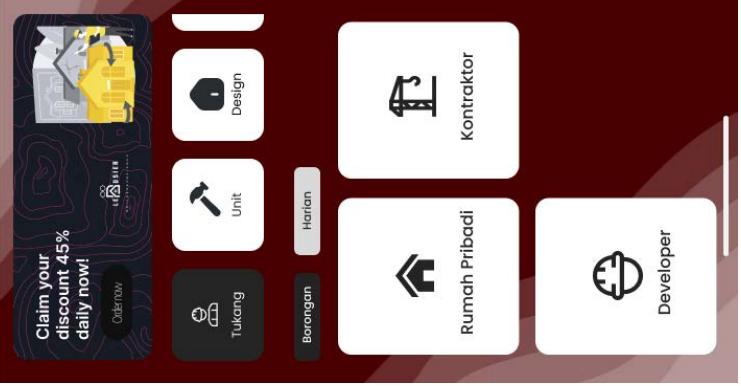
90% sudah diwakili oleh user hafiz

4 Menit

Acceptance Criteria



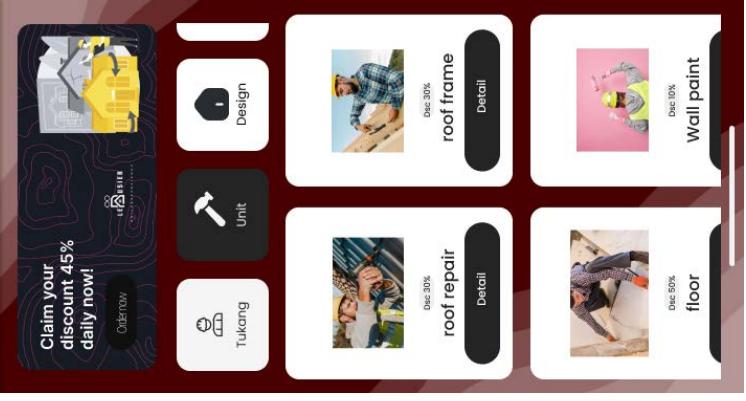
45 Menit

Positive Case		Given	When	Then	User Interface
Pengguna membuka menu tukang	dapat menekan tombol fitur borongan dan harian. Saat melakukan klik pada fitur borongan akan menampilkan 3 jenis pembuatan bangunan berdasarkan kebutuhan pengguna	Aplikasi menampilkan tampilan fitur jasa tukang pada menu tukang Borongan Tipe: String 32 Karakter	9:41 Le Busier Claim your discount now! Or now Harian Boongan	Harian Tipe: String&Integer 10-30 Karakter	

Acceptance Criteria



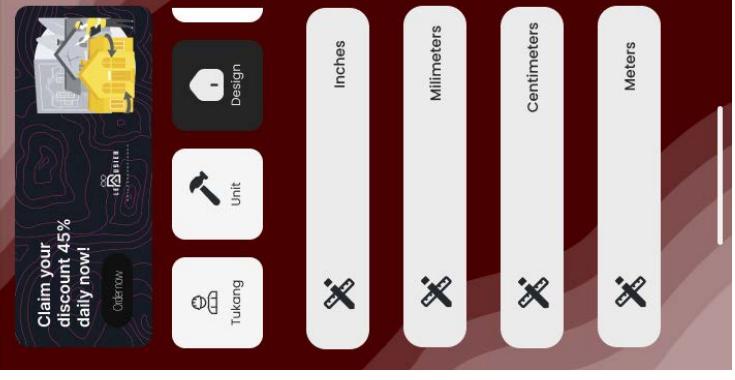
45 Menit

Positive Case			
Given	When	Then	User Interface
Pengguna membuka menu unit	Menekan tombol menu unit pencarian perbaikan bangunan dan renovasi	Aplikasi menampilkan tampilan fitur perbaikan unit bangunan dan renovasi pada menu unit	

Acceptance Criteria



45 Menit

Negative Case			
Given	When	Then	User Interface
Pengguna membuka menu Design	User menekan tombol menu Design untuk mendesain bangunan	Aplikasi menampilkan pilihan ukuran dimensi yang digunakan untuk menentukan ukuran dimensi pada gambar kerja pengguna pada fitur desain rumah	 <p>Inches Tipe: String 6 Karakter</p> <p>Millimeters Tipe: Integer 10 Karakter</p> <p>Centimeters Tipe: Integer 10 Karakter</p> <p>Meters Tipe: Integer 6 Karakter</p>

Acceptance Criteria



45 Menit

Negative Case			
Given	When	Then	User Interface
Pengguna membuka menu material	User dapat menekan tombol menu material untuk membuka toko material	Aplikasi menampilkan tampilan fitur penjualan material yang terkomendasikan melalui kerjasama dengan mitra terkenal	 <p>The screenshot shows the Le Buri app interface. At the top, there's a banner with a yellow house icon and the text "Claim your discount 45% daily now! Order Now". Below the banner are several cards: "Tutorial" (with a book icon), "Batu Ringan" (with a grey cube icon), "H Beam" (with a blue beam icon), "Papan kayu" (with a brown board icon), "Material" (with a wrench icon), "Genteng" (with a red tile icon), "Batu Karikil" (with a grey rock icon), "Koyu" (with a wooden stick icon), "Design" (with a house icon), "Bata" (with a brown brick icon), "Posisi Larit" (with a yellow triangle icon), and "Keramik" (with a grey tile icon). The time "9:41" and the user "Le Buri" are visible at the top left.</p>





10 Menit

Follow up.

DATE _____

Dalam perjalanan UX kami, upaya terus dilakukan untuk memastikan antarmuka pengguna aplikasi Lebusier tetap sederhana dan intuitif. Melalui perbaikan desain yang lebih jelas dan panduan yang mudah dipahami, kami berkomitmen untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan memberikan kepercayaan diri kepada pengguna, terutama individu seperti Meylinda. Setiap langkah yang diambil bertujuan untuk meningkatkan kepuasan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan setiap fitur aplikasi.

Selanjutnya, kami fokus untuk meningkatkan fitur komunikasi antara pengguna dan tukang bangunan. Langkah-langkah ini mencakup fasilitasi dialog yang lebih efisien, memberikan opsi tanya jawab yang mudah diakses, dan memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengkomunikasikan preferensi serta pertanyaan mereka kepada para profesional konstruksi. Kami berkomitmen untuk menciptakan platform yang mempromosikan kolaborasi yang lebih baik dan memperkuat hubungan antara pengguna dan tukang bangunan, menciptakan pengalaman yang lebih memuaskan dan efektif dalam proses pemesanan jasa tukang bangunan.



The process to optimize your resource for the quality User Requirement



FROM DEVELOPER TO
DEVELOPER