

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

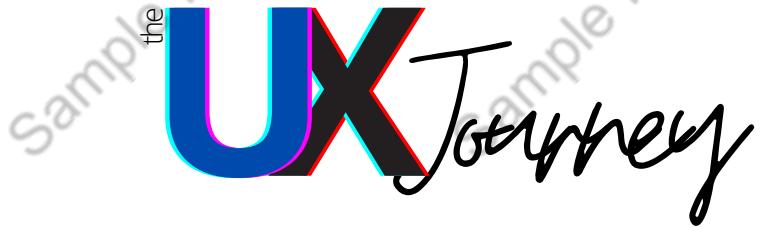
Universitas Muhammadiyah Malang and Universiti putra malaysia

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

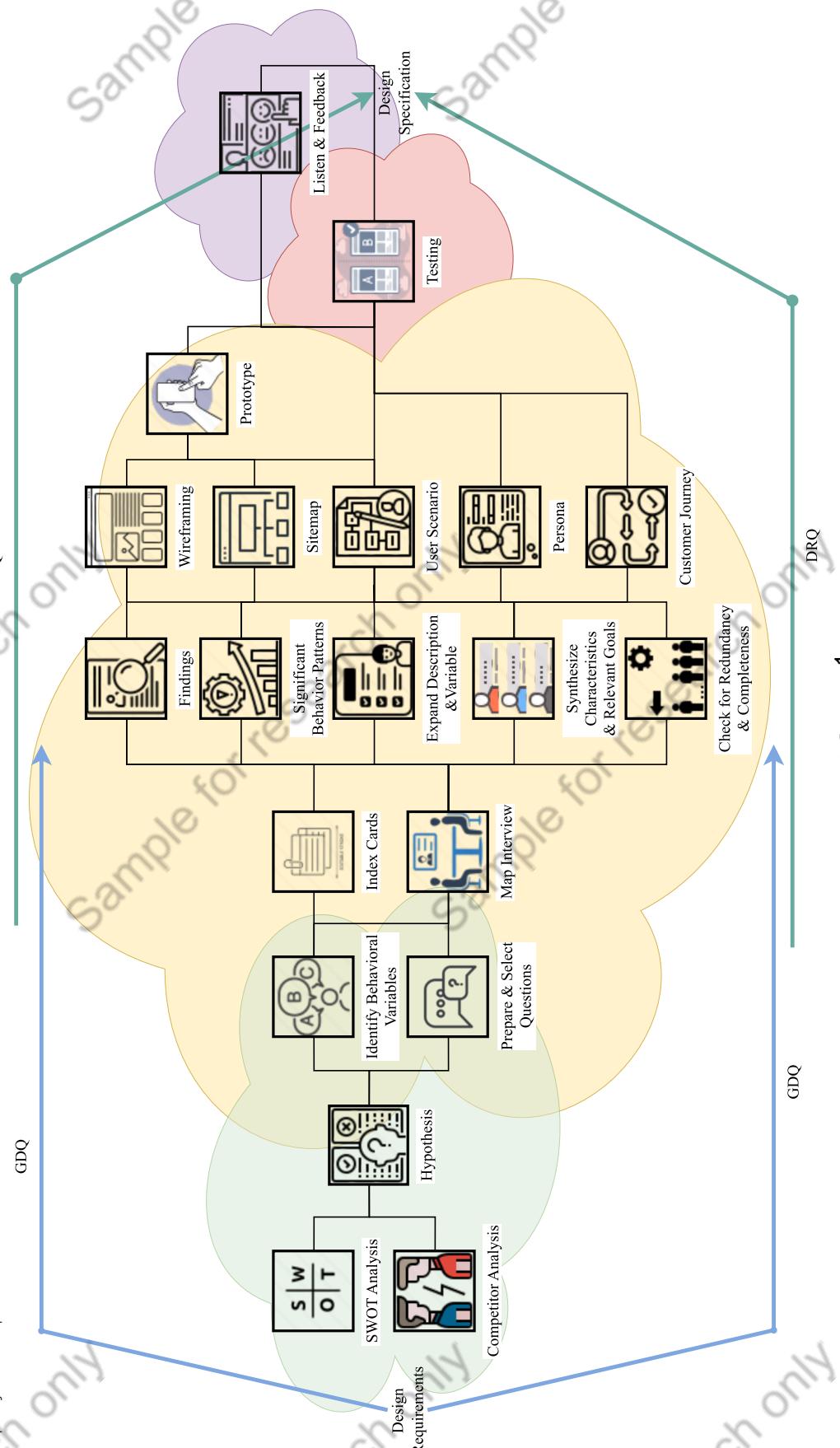
This is my UX Diary

Tell me about your personality and ability

Nama saya Ismail Wahyu Fadilah, Nomer Induk Mahasiswa 202010370311339 prodi Informatika
Hobby saya mendesain kontruksi bangunan, serta pengembangan infrastrukturnya. Kemampuan
yang saya miliki yaitu dapat mealokasikan logika saya kedalam pembangunan perancangan
dalam desain apapun.

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	8
<input checked="" type="checkbox"/> SWOT Analysis	9
<input checked="" type="checkbox"/> Competitor Analysis	5
<input checked="" type="checkbox"/> State Hypotheses	3
<input checked="" type="checkbox"/> Identify Behavioral Variables	2

(E) Explore

<input checked="" type="checkbox"/> Prepare Questions	6
<input checked="" type="checkbox"/> Meet Stakeholder	7
<input checked="" type="checkbox"/> Index Card	13
<input checked="" type="checkbox"/> Map Interview Subjects to Behavioral Variables	6
<input checked="" type="checkbox"/> Identify Significant Behaviour Patterns	6
<input checked="" type="checkbox"/> Synthesize Characteristics and Relevant Goals	6
<input checked="" type="checkbox"/> Check for Redundancy and Completeness	3
<input checked="" type="checkbox"/> Expand the Description of Attributes and Behaviour	3
<input checked="" type="checkbox"/> Persona	11
<input checked="" type="checkbox"/> Journey Mapping	17
<input checked="" type="checkbox"/> User Scenario and Stories	10
<input checked="" type="checkbox"/> Sitemap	22
<input checked="" type="checkbox"/> Wireframing	12

UX Activities Checklist

(T) Test

Quantitative & Qualitative Usability Testing

Time to work

8

A/B Testing

40

Objective Verification

4

Variable Verification

2

Acceptance Criteria

50

(L) Listen

Follow up

11

My Goals



1

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



8

Field studies...

DATE 6 MEI 2023

1. Studi Klinis dan observis ke siswa atau guru SMK mengenai aplikasi pembelajaran yang cocok untuk memanufacturkan media pembelajaran

2. Melakukan uji coba aplikasi yang dilakukan oleh calon pengguna aplikasi guna mengcomppare kelebihan dan kekurangan aplikasi



9

SWOT analysis

Strength

Advantages?	1. Memungkinkan interverensi pendidikan dengan teknologi terbaru
Uniqueness?	2. Memberikan manfaat pembelajaran yang lebih efisien dan wort dalam cangkup waktu yang dimaksimalkan
Selling Points?	3. Memungkinkan Mereka menemukan jati diri mereka agar tidak bingung saat menentukan pekerjaan mereka
Skills?	4. Menyediakan kebutuhan yang dibutuhkan dalam pengenalan minat bakat dan pembelajaran yang tepat mereka suka
Other factors?	

Weaknesses

Limitations?	1. Tidak semua perangkat dapat megakses aplikasi pembelajaran ini.
Lack of effort?	2. Memerlukan kawasan infrastruktur yang memadai koneksi internetnya
Problems?	3. Pengenalan materi minat hanya bisa diakses secara digital, sehingga tidak ada pengenalan secara langsung/Offline
Poor strategy?	
Other factors?	

Opportunities

Improvements?	1. Pengembangan dan penerapan teknologi pengenalan minat bakat dapat memberikan peluang baru bagi pengembangan aplikasi yang inovatif
performance?	2. Dapat dengan mudah mereka menemukan minat bakat mereka agar tidak salah saat menempuh jenjang yang lebih tinggi
Opportunities?	
Consumer behaviour?	
Other factors?	

Threats

External trouble?	1. Kemungkinan terjadinya penyerangan ciber karena kerentanan sistem yang dapat menyebabkan aplikasi tidak dapat diakses atau mengganggu pemikat.
obstacles?	2. Memungkinkan terjadinya kesenjangan digital antara pelajar yang tidak memiliki akses aplikasi dengan yang memiliki akses.
Trends?	
Other factors?	



5

Competitor

DIRECT COMPETITION

1. Ruang Guru

2. Quipper

INDIRECT COMPETITION

1. Pengenalan Secara Onsite

USER REVIEWS

1. Ruang Guru

Sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai materi pembelajaran mulai dari SD - SMA, yang dapat diakses melalui aplikasi atau web.

Kelebihan : 1. Memiliki guru privat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi
2. Materi pembelajaran yang lengkap dan disesuaikan dengan kurikulum Indonesia

Kelemahan : 1. Kendala dalam jaringan

2. Keterbatasan interaksi guru dan siswa karena dilaksanakan secara online

2. Quipper

Sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan materi pembelajaran berbasis vidio, latihan soal, dan ujian online.

Kelebihan dan kelemahan : Materi pembelajaran yang lengkap dan disesuaikan dengan kurikulum indonesia, fitur latian soal dan ujian online, beberapa materi hanya disediakan dalam bentuk vidio, harga relatif mahal

Hypotheses

HYPOTHESES

PERSONAS

H1

Meylinda

H2

zaril

H3

Farzi

H4

Noni

EXPLANATION

Penggunaan aplikasi pengenalan minat bakat harus dapat meningkatkan minat belajar mereka dalam bentuk pembelajaran yang lebih efesien dan menarik

Aplikasi pengenalan minat bakat harus dapat membantu mereka dalam penentuan penjurusan mereka dengan lebih interaktif dan efektif

Aplikasi ini harus dapat berjalan dengan lancar dan mudah dalam pengaplikasianya karena yang menggunakan dari semua umur

Aplikasi ini diharapkan mempunyai fitur statistik agar mereka dapat memonitoring dari hasil mereka sehingga memudahkan mereka dalam menentukan minat bakat mereka



2

Hypotheses Explanation..

DATE 6 mei 2023

1. Aplikasi pengenalan minat bakat harus dapat membantu mereka dalam penentuan penjurusan mereka dengan lebih interaktif dan efektif
2. Penggunaan aplikasi pengenalan minat bakat harus dapat meningkatkan minat belajar mereka dalam bentuk pembelajaran yang lebih efisien dan menarik
3. Aplikasi ini harus dapat berjalan dengan lancar dan mudah dalam pengaplikasianya karena yang menggunakan dari semua umur
4. Aplikasi ini diharapkan mempunyai fitur statistik agar mereka dapat memonitoring dari hasil mereka sehingga memudahkan mereka dalam menentukan minat bakat mereka

Identify Behavioral Variables

OBSERVED BEHAVIORAL VARIABLE

1. Kesulitan dalam penggunaan aplikasi
2. Pembelajaran minat bakat mudah untuk dipahami
3. Kesulitan dalam penentuan minat bakat

SCALE

- Mudah - Sulit
- Mudah - Sulit
- Mudah - Sulit

1
2



Variable Explanation..

DATE 6 MEI 2023

Pengembang dapat memastikan aplikasi yang dibuat akan memenuhi kebutuhan pengguna lebih baik.

Hal ini dapat membantu pengembang dalam mengembangkan fitur - fitur yang dibutuhkan serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjalankan aplikasi.



Explore

15 minute prepare questions



2min

Welcome remarks

Selamat pagi, perkenalkan saya Ismail Wahyu Fadilah, saya merupakan developer dari aplikasi pengenalan minat bakat. Izinkan saya meminta waktunya sebentar untuk mewawancara anda tentang pengalaman selama anda menggunakan aplikasi pembelajaran online ini semoga hasil dari wawancara ini dapat menemukan kekurangan yang dapat kami revisi dalam perbaikan aplikasi agar aplikasi berjalan semestinya.

2min

Collect demographics

Usia, Jenis kelamin, pekerjaan, kota & tempat tinggal, pernah menggunakan aplikasi pembelajaran online, sering menggunakan hp, mempunyai akses internet.

2min

Tell a story

Sebagai pengembang aplikasi saya perlu memastikan bahwa aplikasi mudah digunakan, serta memerlukan masukan dari tentang kekurangan dari aplikasi yang dikembangkan agar aplikasi dapat sesuai dengan yang diharapkan.

2min

Problem ranking

Menggunakan tools sticky notes

3min

Explore customer's word view

1. Fitur apa saja yang anda harapkan dari aplikasi pengenalan minat bakat ?

2. Apa saja jenis penilaian dan evaluasi yang ingin Anda lihat dalam aplikasi pengenalan minat bakat.

3. Apa saja masalah keamanan dan privasi yang perlu diperhatikan dalam aplikasi PEMIKAT?

2min

Wrapping up

Terimakasih anda telah meluangkan waktu anda untuk membantu saya dalam wawancara ini semoga dengan adannya wawancara seperti ini kami

dapat membuat aplikasi PEMIKAT ini yang diinginkan para pengguna. Saya sangat berterimakasih atas masukannya.

2min

Document results

Hasil dari wawancara ini akan kami dokumentasikan untuk pedoman pengembangan aplikasi PEMIKAT

yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga dengan adannya aplikasi ini dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini.

Prepared questions



6

1. Fitur apa saja yang anda harapkan dari aplikasi PEMIKAT ?
2. Apa saja kendala yang Anda temukan dalam menggunakan aplikasi PEMIKAT saat ini?
3. Bagaimana cara yang paling efektif untuk menyampaikan umpan balik tentang pembelajaran minat bakat ini?
4. Apa saja jenis penilaian dan evaluasi yang ingin Anda lihat dalam aplikasi PEMIKAT?
5. Apakah perlu fitur Nilai dalam pengujian dari setiap bakat?
6. Apa saja masalah keamanan dan privasi yang perlu diperhatikan dalam aplikasi PEMIKAT?
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.

“

Creativity is
intelligence
having fun

Albert Einstein

Meet stakeholder



7

OBJECTIVE AND EXPECTED RESULTS

Tujuan meet stakeholder ini adalah untuk menemui orang – orang yang terkait dengan aplikasi seperti pelajar yang masih mencari bakat dan tujuan mereka ingin kemana dalam penentuan cita cita dan pekerjaan mereka, untuk menggali informasi mengenai kebutuhan yang dibutuhkan agar menghasilkan aplikasi yang sesuai.

5 MINUTES QUESTIONS

1. Sebagai pengguna memerlukan sistem pembayaran yang mendukung beberapa metode pembayaran yang umum digunakan oleh pelanggan.
2. Sebagai pengguna memerlukan informasi seperti fitur setelah mengenali minat bakat dapat mengenali pekerjaan yang tepat
3. Sebagai pengguna ingin mudah dalam menggunakan aplikasi agar lebih efisien dalam pembelajaran minat bakat serta relevan.
4. Sebagai pengguna ingin keamanan dan privasi data pengguna diterapkan menggunakan protokol dan keamanan yang tepat.
5. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini mudah diakses dan dapat diakses oleh semua pengguna tanpa terkecuali
6. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini memberikan pengetahuan tentang minat bakat yang berpotensi dalam diri dengan menyediakan beragam jenis pembelajaran edukasi dengan semenarik mungkin.



8

Findings

MENTION YOUR FINDINGS

1. Sebagai pengguna memerlukan sistem pembayaran yang mendukung beberapa metode pembayaran yang umum digunakan oleh pelanggan.
2. Sebagai pengguna memerlukan informasi seperti fitur setelah mengenali minat bakat dapat mengenali pekerjaan yang tepat

MENTION YOUR FINDINGS

3. Sebagai pengguna ingin mudah dalam menggunakan aplikasi agar lebih efisien dalam pembelajaran minat bakat serta relevan.
4. Sebagai pengguna ingin keamanan dan privasi data pengguna diterapkan menggunakan protokol dan keamanan yang tepat.

MENTION YOUR FINDINGS

5. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini mudah diakses dan dapat diakses oleh semua pengguna tanpa terkecuali
6. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini memberikan pengetahuan tentang minat bakat yang berpotensi dalam diri dengan menyediakan beragam jenis pembelajaran edukasi dengan semenarik mungkin.

MENTION YOUR FINDINGS



13

Share your idea, write in this notes

4. Sebagai pengguna ingin keamanan dan privasi data pengguna diterapkan menggunakan protokol dan keamanan yang tepat.

5. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini mudah diakses dan dapat diakses oleh semua pengguna tanpa terkecuali

2. Sebagai pengguna memerlukan informasi seperti fitur setelah mengenali minat bakat dapat mengenali pekerjaan yang tepat.
 3. Sebagai pengguna ingin mudah dalam menggunakan aplikasi agar lebih efesien dalam pembelajaran minat bakat serta relevan.

6. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini memberikan pengetahuan tentang minat bakat yang berpotensi dalam diri dengan menyediakan beragam jenis pembelajaran edukatif dengan semenarik mungkin.

1. Sebagai pengguna memerlukan sistem pembayaran yang mendukung beberapa metode pembayaran yang umum digunakan oleh pelanggan.



1. Sebagai pengguna memerlukan sistem pembayaran yang mendukung beberapa metode pembayaran yang umum digunakan oleh pelanggan.

2. Sebagai pengguna memerlukan informasi seperti fitur setelah mengenali minat bakat dapat mengenali pekerjaan yang tepat

3. Sebagai pengguna ingin mudah dalam menggunakan aplikasi agar lebih efisien dalam pembelajaran minat bakat serta relevan.

4. Sebagai pengguna ingin keamanan dan privasi data pengguna diterapkan menggunakan protokol dan keamanan yang tepat.

5. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini mudah diakses dan dapat diakses oleh semua pengguna tanpa terkecuali

6. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini memberikan pengetahuan tentang minat bakat yang berpotensi dalam diri dengan menyediakan beragam jenis pembelajaran edukasi dengan sembarang mungkin.



13

1. Sebagai pengguna memerlukan sistem pembayaran yang mendukung beberapa metode pembayaran yang umum digunakan oleh pelanggan.



5. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini mudah diakses dan dapat diakses oleh semua pengguna tanpa terkecuali

2. Sebagai pengguna memerlukan informasi seperti fitur setelah mengenali minat bakat dapat mengenali pekerjaan yang tepat

6. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini memberikan pengetahuan tentang minat bakat yang berpotensi dalam diri dengan menyediakan beragam jenis pembelajaran edukasi dengan semarak mungkin.

3. Sebagai pengguna ingin mudah dalam menggunakan aplikasi agar lebih efisien dalam pembelajaran minat bakat serta relevan.

4. Sebagai pengguna ingin keamanan dan privasi data pengguna diterapkan menggunakan protokol dan keamanan yang tepat.

1. Sebagai pengguna memerlukan sistem pembayaran yang mendukung beberapa metode pembayaran yang umum digunakan oleh pelanggan.

2. Sebagai pengguna memerlukan informasi seperti fitur setelah mengenali minat bakat dapat mengenali pekerjaan yang tepat

3. Sebagai pengguna ingin mudah dalam menggunakan aplikasi agar lebih efesien dalam pembelajaran minat bakat serta relevan.

4. Sebagai pengguna ingin keamanan dan privasi data pengguna diterapkan menggunakan protokol dan keamanan yang tepat.

5. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini mudah diakses dan dapat diakses oleh semua pengguna tanpa terkecuali

6. Sebagai pengguna ingin aplikasi ini memberikan pengetahuan tentang minat bakat yang berpotensi dalam diri dengan menyediakan beragam jenis pembelajaran edukasi dengan semenarik mungkin.

“

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

Steve Jobs

MAP INTERVIEW

USER FEELING

Persona:



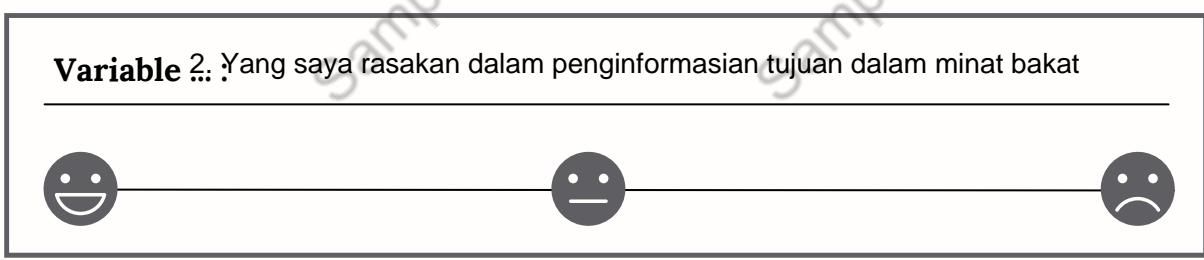
Scale 1:	Scale 2:	Scale 3:	Scale 4:	Scale 5:

Variable 1.. : Yang saya rasakan aplikasi mempunyai banyak metode pembayaran



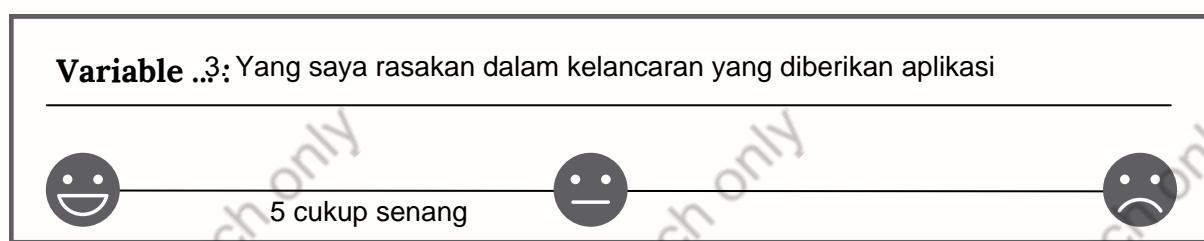
Scale 1:	Scale 2:	Scale 3:	Scale 4:	Scale 5:

Variable 2.. Yang saya rasakan dalam penginformasian tujuan dalam minat bakat



Scale 1:	Scale 2:	Scale 3:	Scale 4:	Scale 5:

Variable ..3: Yang saya rasakan dalam kelancaran yang diberikan aplikasi



MAP INTERVIEW

USER FEELING

Persona:



6

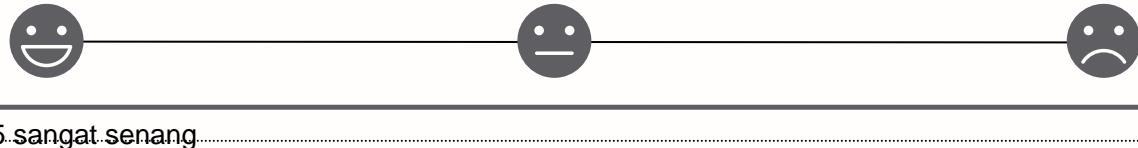
Scale 1:	Scale 2:	Scale 3:	Scale 4:	Scale 5:

Variable 4: Yang saya rasakan data pengguna terjamin aman



Scale 1:	Scale 2:	Scale 3:	Scale 4:	Scale 5:

Variable 5: Yang saya rasakan dalam penggunaannya terhadap kecangkupan jaringan serta device



Scale 1:	Scale 2:	Scale 3:	Scale 4:	Scale 5:

Variable .6: Yang saya rasakan dalam Pengenalanya serta metode pembelajarannya



Significant Behaviour Patterns





6

Pattern Explanation..

DATE 7 MEI 2023

1. Variabel 1, 60% pelanggan merasa cukup senang dan 40% senang karena aplikasi memberikan banyak metode pembayaran.
2. Variabel 2, 100% pelanggan merasa sangat senang karena penginformasian minat bakat yang cukup jelas
3. Variabel 3, 100% pelanggan merasa sangat senang karena aplikasi berjalan dengan lancar
4. Variabel 4, 60% pelanggan merasa sangat senang dan 40% senang karena tingkat keamanan aplikasi sudah terjamin
5. Variabel 5, 100% pelanggan merasa sangat senang karena aplikasi dapat dipakai dalam cangkupan jaringan yang bervariasi, dan dapat diakses oleh semua device
6. Variabel 6, 20% pelanggan merasa sangat senang dan 80% senang karena Metode pembelajaran yang cukup menarik dan mudah dimengerti

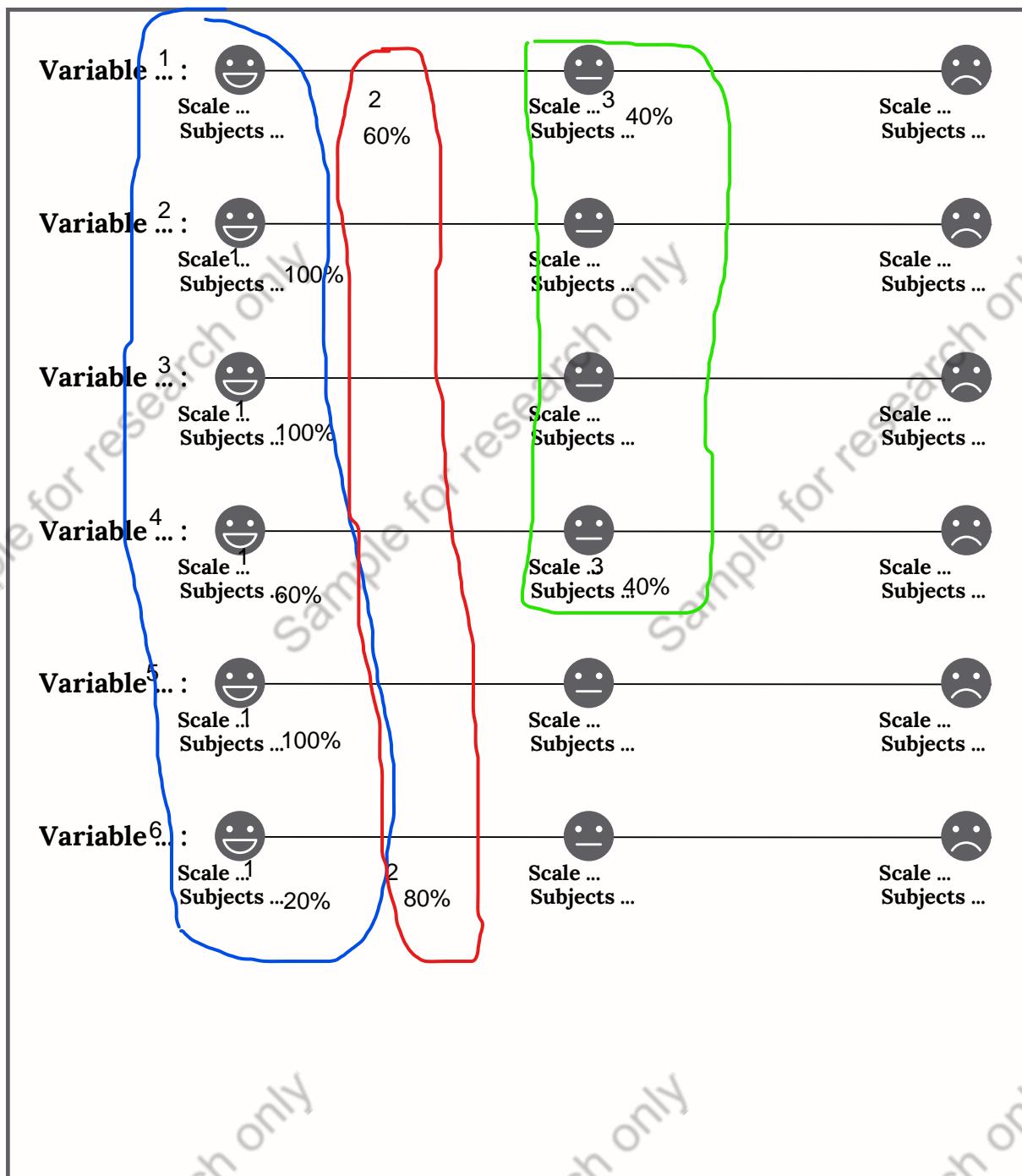
SYNTHESIZE CHARACTERISTICS AND RELEVANT GOALS

PATTERN

Persona:



6





14

Synthesize Explanation..

DATE 7 MEI 2023

1. Variabel 1, 60% pelanggan merasa cukup senang dan 40% senang karena aplikasi memberikan banyak metode pembayaran.

Signifikan : Cukup senang

2. Variabel 2, 100% pelanggan merasa sangat senang karena penginformasian minat bakat yang cukup jelas

Signifikan : Sangat senang

3. Variabel 3, 100% pelanggan merasa sangat senang karena aplikasi berjalan dengan lancar

Signifikan : Sangat senang

4. Variabel 4, 60% pelanggan merasa sangat senang dan 40% senang karena tingkat keamanan aplikasi sudah terjamin

Signifikan : Sangat senang

5. Variabel 5, 100% pelanggan merasa sangat senang karena aplikasi dapat dipakai dalam cangkupan jaringan yang bervariasi, dan dapat diakses oleh semua device

Signifikan : Sangat senang

6. Variabel 6, 20% pelanggan merasa sangat senang dan 80% senang karena Metode pembelajaran yang cukup menarik dan mudah dimengerti

Signifikan : Senang

“

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

Dana Chisnell

Check for Redundancy and Completeness



3



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 lain untuk setiap persona. Dengan demikian, hasil yang didapatkan yaitu :

Variabel 1 : 60% 40% 0%

Variabel 2 : 100% 0% 0%

Variabel 3 : 100% 0% 0%

Variabel 4 : 60% 40% 0%

Variabel 5 : 100%

Variabel 6 : 20% 80% 0%

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

Validasi dilakukan menggunakan 5 responden lain untuk setiap persona. Dengan



1

DATE 7 MEI 2023

Saat melakukan validasi dengan 5 responden lain untuk setiap persona didapatkan hasil bahwa verifikasi dari responden mirip dengan responden hipotesis sehingga tidak perlu adanya penambahan responden lain.



2

Check for Redundancy and Completeness

DATE 7 MEI 2023

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

If so, please specify: tidak ada

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

If so, please specify which persona should be added: tidak ada

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

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

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: tidak ada

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

Ya, karena untuk membuat aplikasi ini tim pengembang melakukan wawancara kepada para pengguna agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan keinginan pelanggan.

Conclusion



2

DATE 7 MEI 2023

Setelah melakukan validasi dengan 5 responden baru dengan satu persona yang memiliki 5 responden yang berbeda dari responden awal diperoleh jawaban yang mirip dengan responden awal. Sehingga, dapat dikatakan bahwa persona yang dipilih sudah tepat dan sesuai dengan kebutuhan setiap pengguna.

Expand Description and Variable



3

TODAY I AM FEELING...

same day every day, keep going

TODAY I AM GOTING TO...

more efficient and diligent

TODAY I AM LOOKING FORWARD TO...

start everything as usual

MY AFFIRMATION TODAY

Gotta take a break, we're not robots



11

DATE 7 MEI 2023

Persona name: Meylinda

Age: 15

User quote:

Terus berambisi menjadi yang teratas

Lifestyle:

Aktif menggunakan media sosial

Skill & Knowledge:

 Internet Smartphones Website Social media

Others:

Roles & tasks: Remaja, Sosial Media

Profession: Anak SMP

Personality traits/ behaviour:

Sosial Media, Vlogger Content, Beauty

Motivation:

Belajar menemukan jati diri dan terus berkembang

Segment:

Kesulitan dalam menemukan jati diri

Kesulitan dalam menentukan karir

Kesulitan dalam menemukan hal yang pas

Sketch persona:



“

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

Thomas Manss

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.

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

Key Attribute

Anak anak yang suka belajar

Add your thought here

Short Description

Anak yang suka bermain belajar secara fleksibel mudah dan memanfaatkan aplikasi untuk belajar maupun bermain

Add your thought here

Needs

Zaril membutuhkan aplikasi yang dapat mengenali potensi dirinya dengan penginformasian yang ainteraktif

Add your thought here

Challenges

Mencari aplikasi yang menginformasikan tentang personality, potensi, serta bakat yang ada dalam dirinya secara valid dan mudah.

Add your thought here

Opportunities

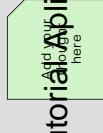
Kami dapat merencanakan pembuatan aplikasi yang dapat menemukan jati diri anak yang masih bingung dengan potensi mereka. Didalam aplikasi nantinya dibuat sesimpel mungkin dan mudah agar dapat digunakan oleh anak anak maupun semua usia.



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.

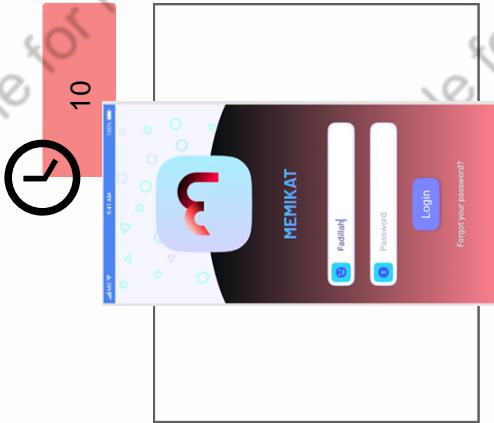
Possible Solutions	Solutions	Emotions	Pain points	Tough points	User Actions	Consideration	Purchase	Onboarding	Advocacy
						Memulai Aplikasi	Add your  Aplikasi	Memilih menu bakat	Monitor bakat potensi Diri
						Klik Aplikasi	Skip" Tutorial	Ada berbagai menu	Hasil dari Pembelajaran minat bakat
						2x kali klik	2x klik skip dan mulai	Untuk login masuk	Hasil akan keluar jika sudah belajar dan mengerjakan dengan waktu yang ditentukan

“

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

Jakob Nielsen

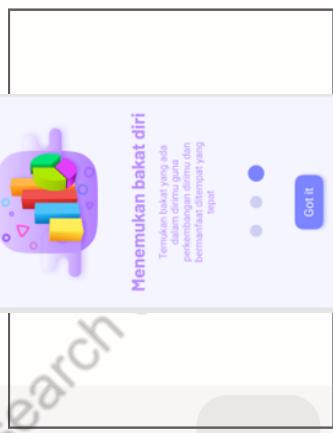
User Scenarios and Stories



Menu Login/Registrasi



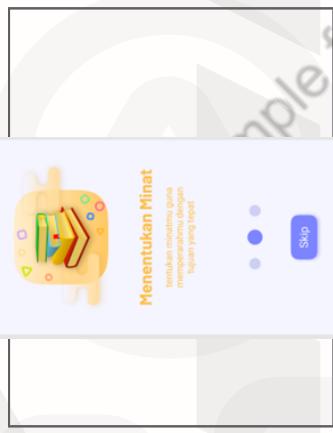
Pengguna dapat memilih metode pembayaran



Tutorial, Got it



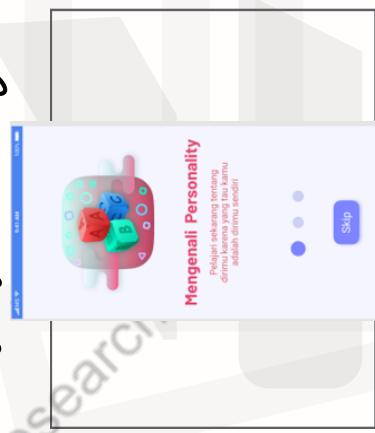
Pengguna dapat memilih fitur dalam berbagai bidang minat



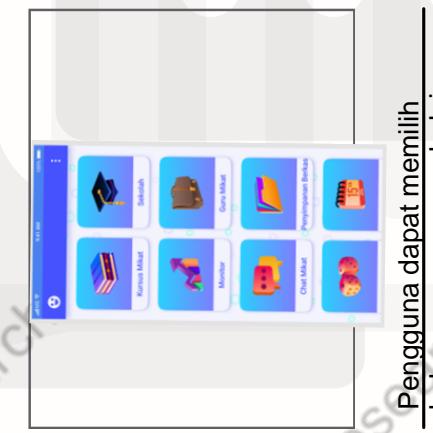
Tutorial, Skip



Pengguna dapat melihat pengguna lainnya dan dapat saling berinteraksi



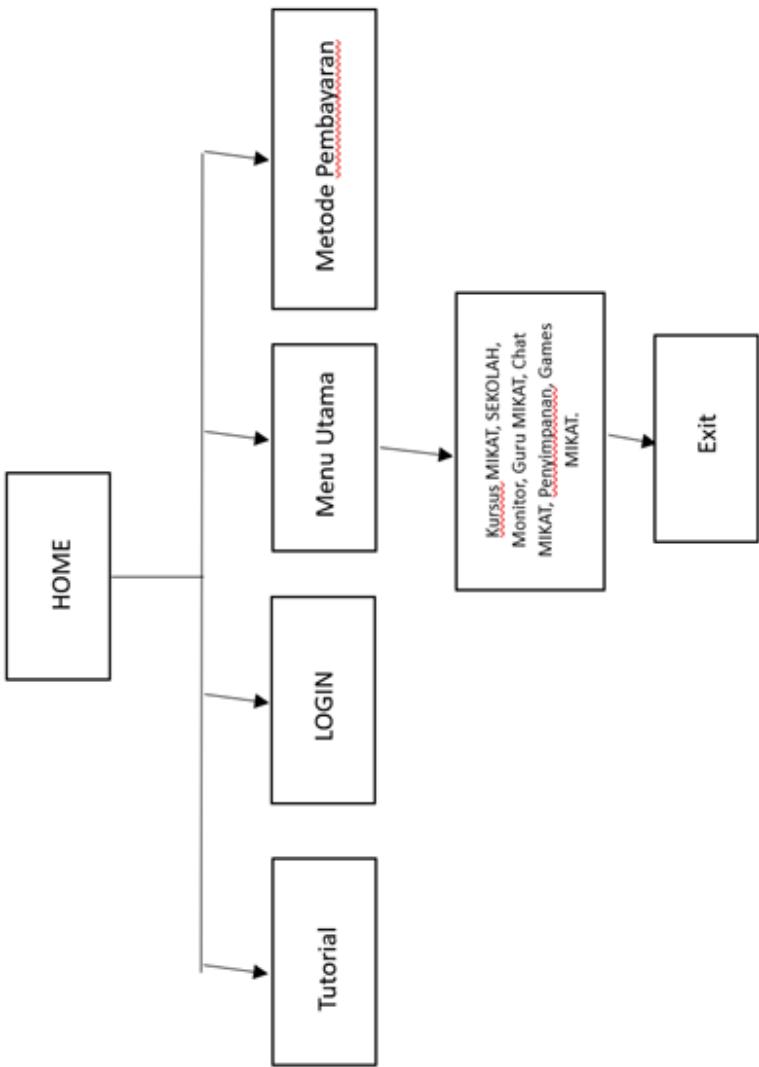
Tutorial, Skip



Pengguna dapat memilih beberapa menu pembelajaran sesuai minat bakat

Gitarwaf

22



1

Gitternally



12

Wireframing



Screen name:

Tutorial

Component:

Button

Skip

Heuristic violated:

Tampilan Awal Tutorial



12

Wireframing



Screen name:

Tutorial

Component:

Button

Skip

Heuristic violated:

Tampilan Awal Tutorial



12

Wireframing

**Screen name:**

Tutorial

Component:

Button

Got it

Heuristic violated:

Tampilan Awal Tutorial



12

Wireframing



Screen name:

Menu Login/ Registrasi

Component:

Button

username

Password

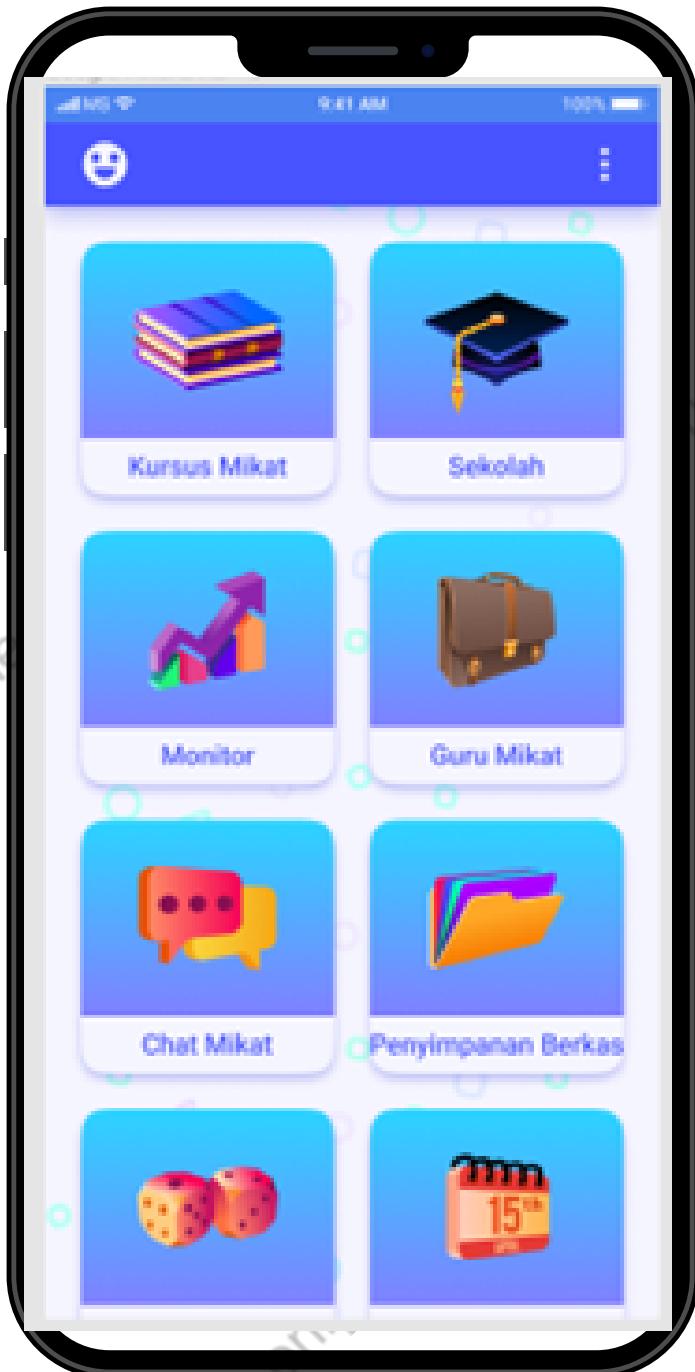
Heuristic violated:

Tampilan menu Login



12

Wireframing



Screen name:

Menu Utama

Component:

Button

berbagai menu

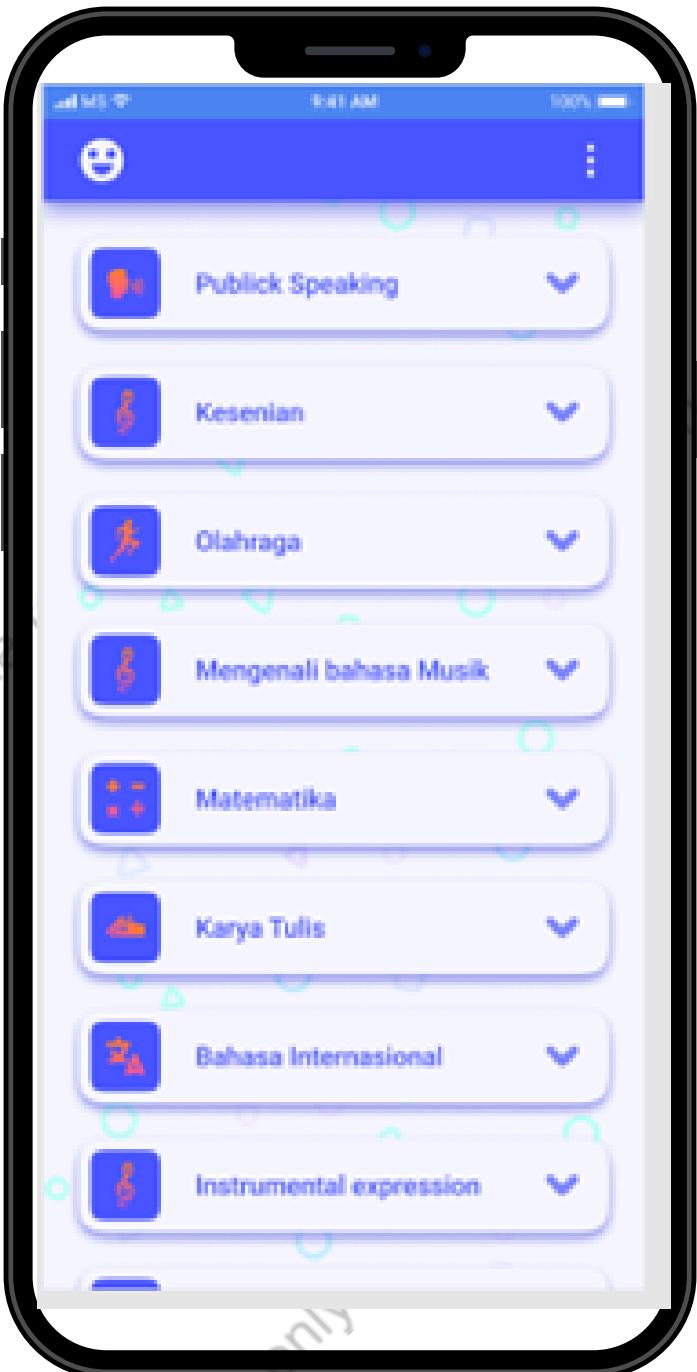
Heuristic violated:

Tampilan berbagai menu



12

Wireframing



Screen name:

Fitur Minat Bakat

Component:

Button

Beberapa Metode Minat Bakat

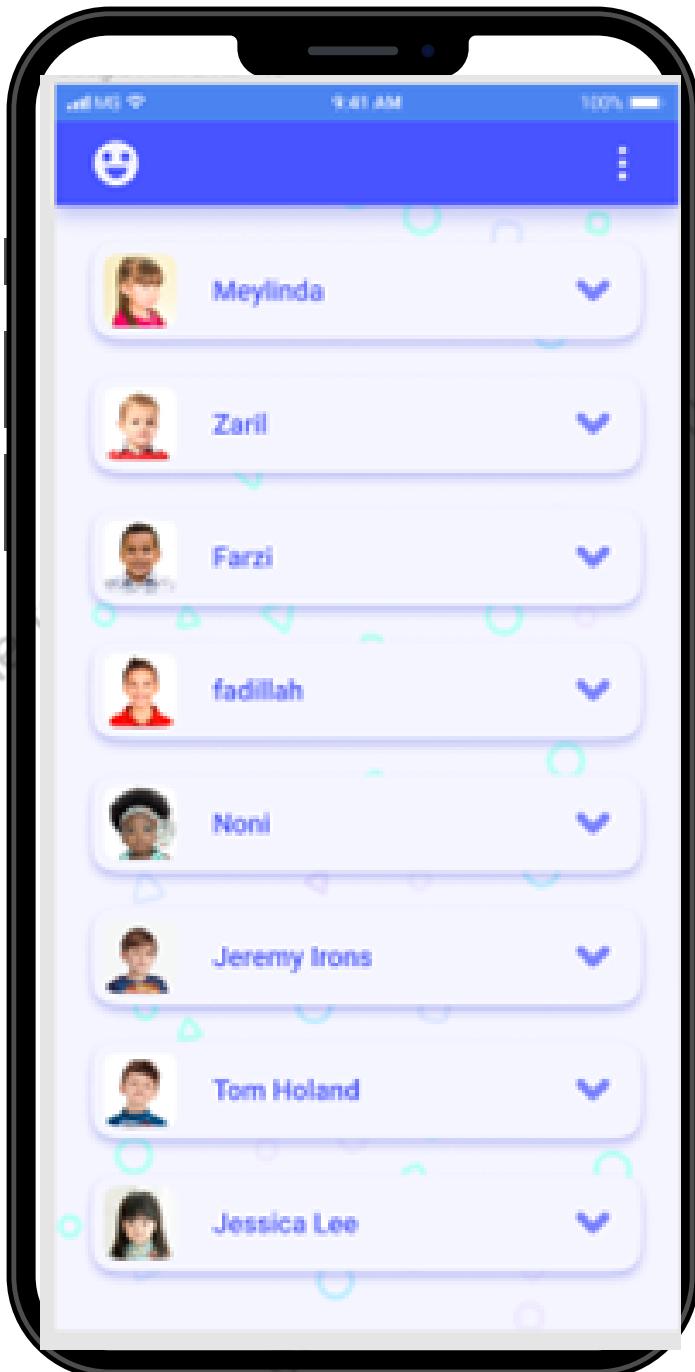
Heuristic violated:

Tampilan Beberapa fitur minta bakat



12

Wireframing

**Screen name:**

Fitur Pengguna

Component:

Button

Profil Pengguna

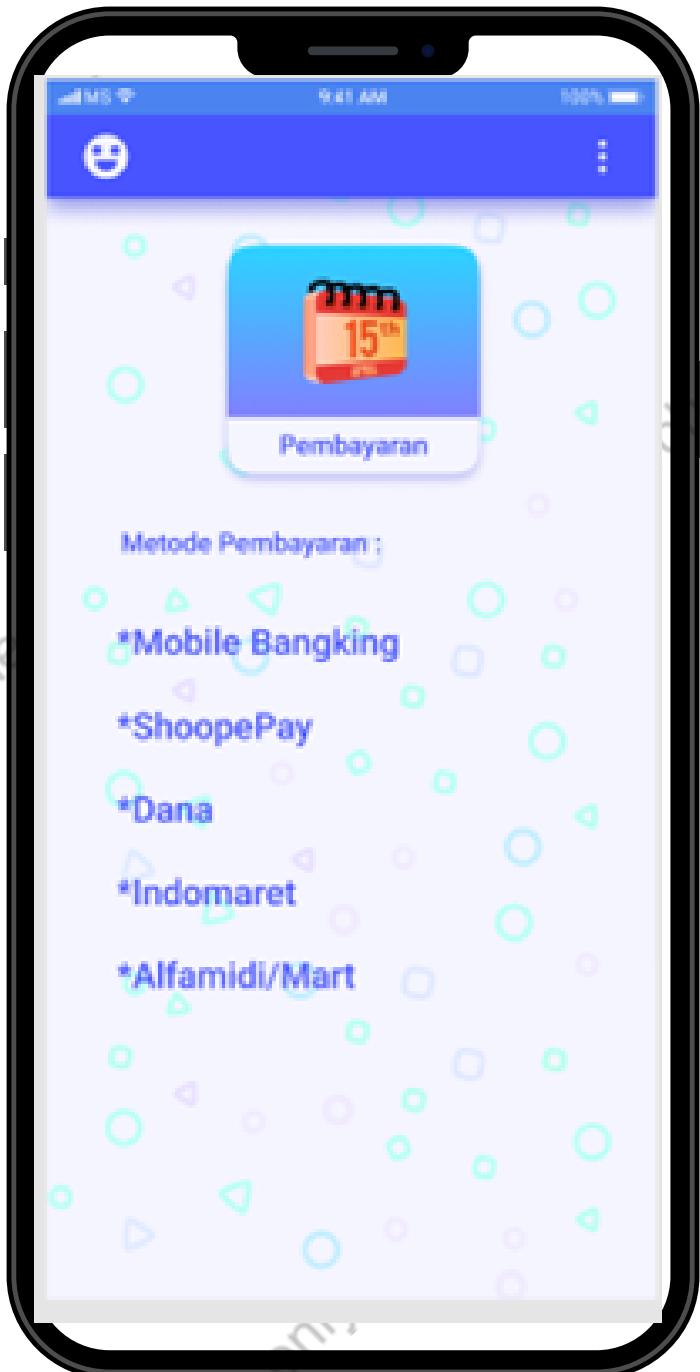
Heuristic violated:

Tampilan menu ini dapat melihat
profil pengguna dan dapat saling
berinteraksi



12

Wireframing



Screen name:

Metode Pembayaran

Component:

Button

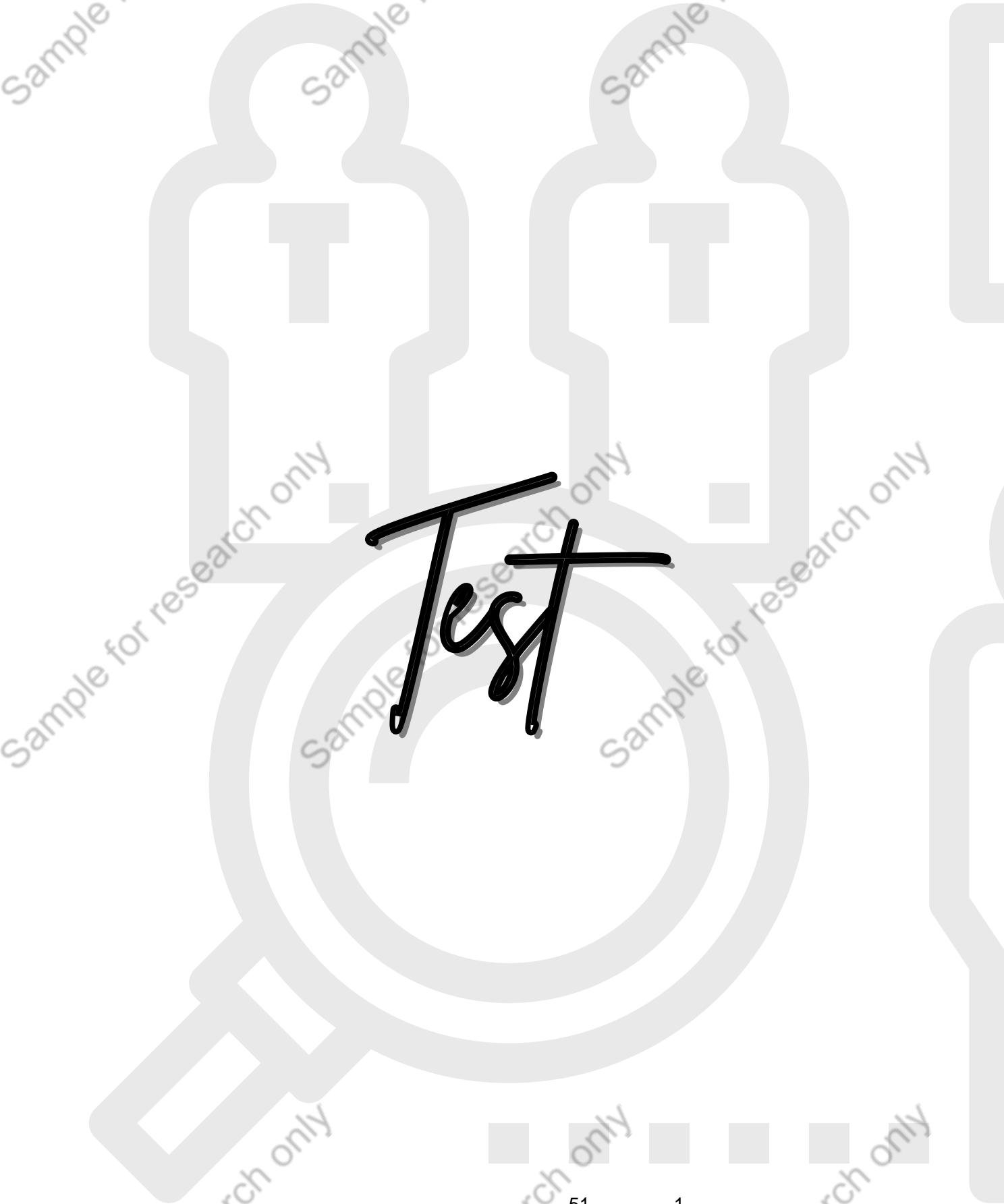
Metode Pembayaran

beberapa Metode*

Heuristic violated:

Tampilan ini mensmpilkan fitur

metode pembayaran



Qual & Quant



12

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 penelitian ini yang dapat memfokuskan dengan mendalam tentang experience dan fitur fitur bagi pengguna. Salah satunya memakai metode AB Testing yaitu metode yang cocok digunakan pada pengecekan sistem permainan belajar yang fungsinya untuk memahami experience, mengidentifikasi kebutuhan, dan sebagai alat pembanding terhadap sistem sejenis dengan sistem yang sudah terbaru berdasarkan apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

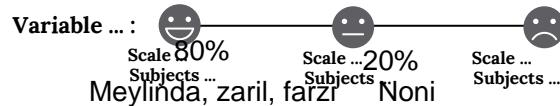
AB Testing



40



Note: Karena tampilan yang lebih banyak
menampilkan pengenalan aplikasi

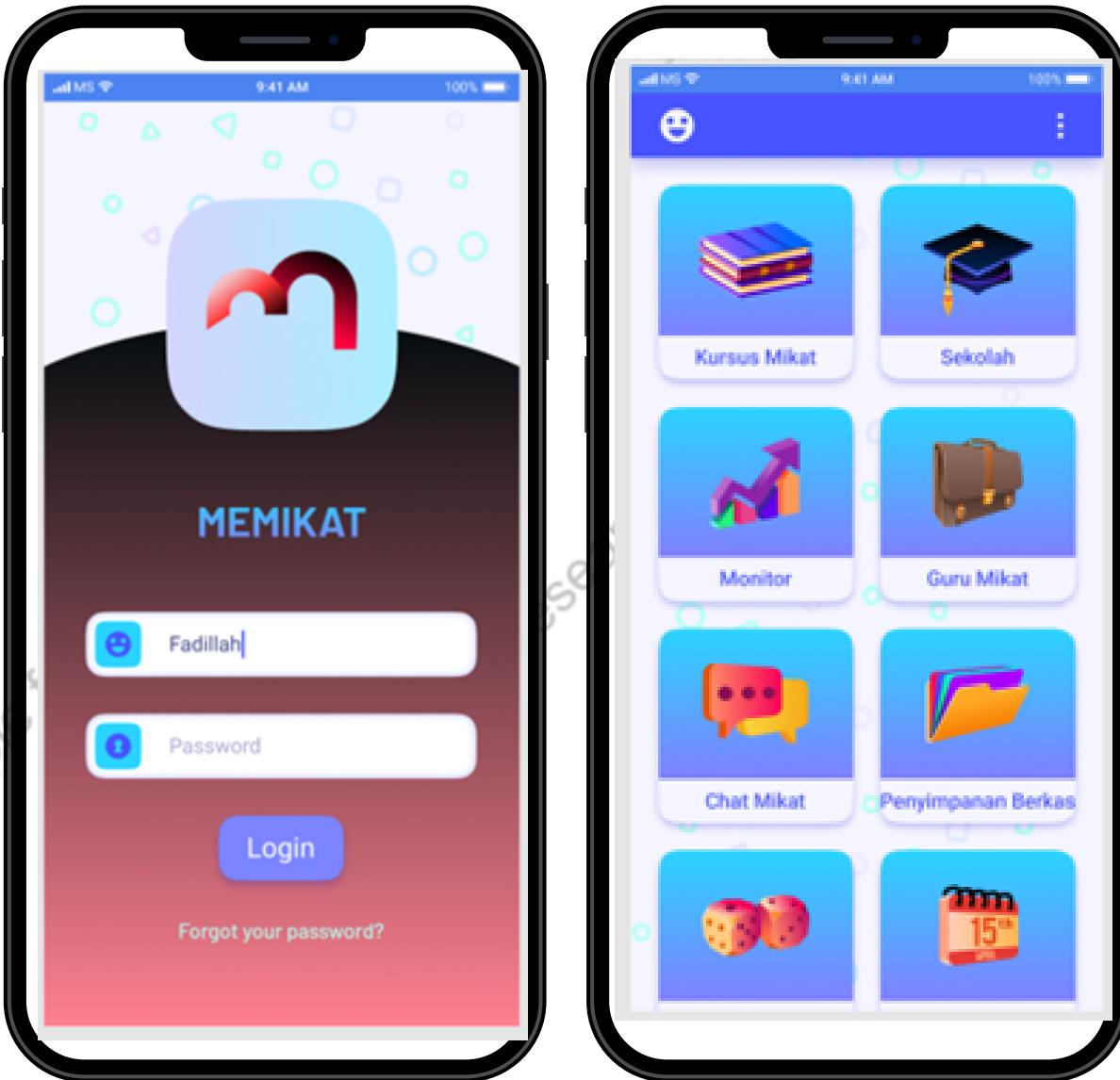


Note: Karena tampilan yang lebih banyak
menampilkan pengenalan aplikasi

AB Testing



40



Variable ... : Scale ... 100% Subjects ... Meylinda, zaril, farzi, Noni Scale ... Subjects ... Scale ... Subjects ...

Note: terbantu adanya menu login yang mudah dan fitur lupa password yang menurut pengguna sudah cukup dalam menu login

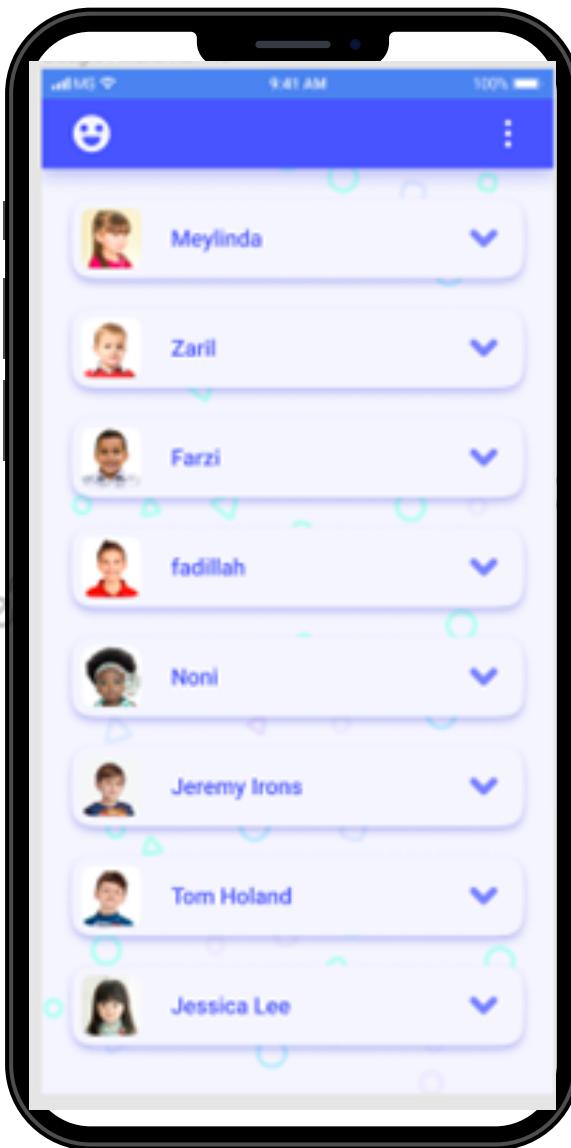
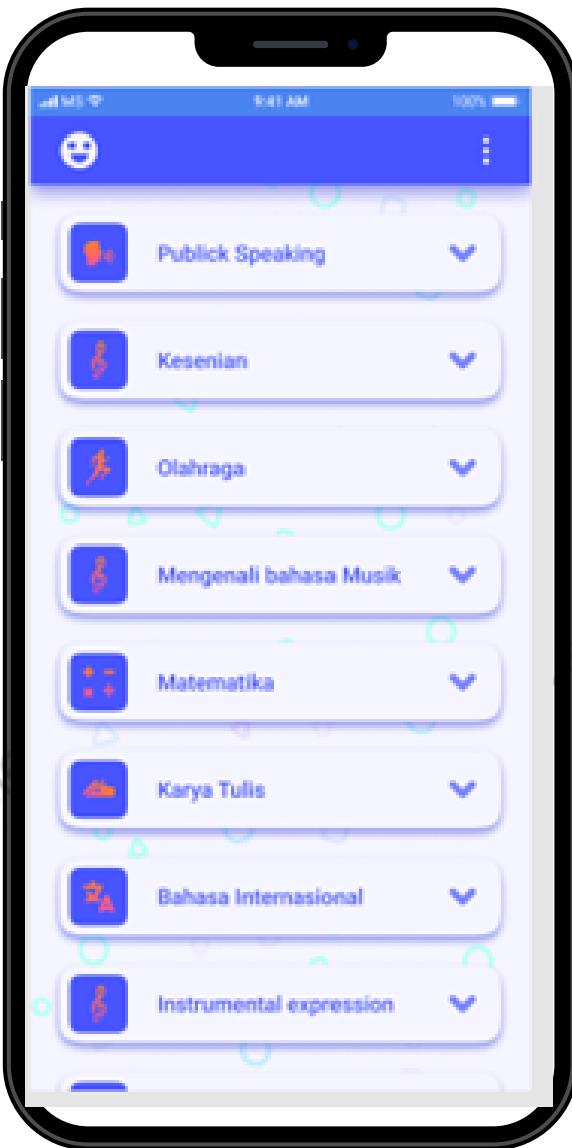
Variable ... : Scale ... 80% Subjects ... Meylinda, zaril, Noni Scale ... 20% Subjects ... Scale ... Subjects ... Farzi

Note: karena tidak ditampilkannya menu perunjuk dapat membingungkan pengguna saat memilih beberapa menu lainnya

AB Testing



40



Note: Pada prototype ini pengguna kurang puas karena tampilan di menu ini yang kurang menarik serta penamaanya



Note: Pada prototype ini pengguna merasa puas karena disuguhkan menu melihat teman serta berinteraksi dengan teman



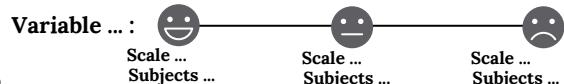
40

AB Testing



Note: Pada prototype ini pengguna merasa puas

karena terdapat banyak pilihan metode pembayaran



Note:

Verification

HYPOTHESES	PERSONAS	EXPLANATION
H0	Anak anak yang suka bermain belajar	Dari hasil sistem diatas, jika dilakukan uji banding dengan aplikasi yang sejenis, pengguna sudah cukup merasakan sistem aplikasi ed belajar ini sudah sesuai dengan apa yang sudah diharapkan oleh pengguna dan dapat berfungsi sesuai dengan kegunaannya



Objective Explanation..

DATE _____

Alasan saya halaman pertama dibuat menu yang simpel agar memudahkan user untuk mengarahkan pengguna ini dan terkadang juga ada user yang pengen cepat cepat untuk masuk kedalam aplikasi ini.

Untuk halaman kedua langsung saya tampilkan menu utama yang sudah terbuka nantinya dapat dipilih kelas kelas oleh pengguna. Halaman ketiga masuk kebagian sub kelas yang hanya dapat digunakan \

sesuai dengan menu sebelumnya yang sudah terbuka terlebih dahulu. Dihalaman keempat disini masuk

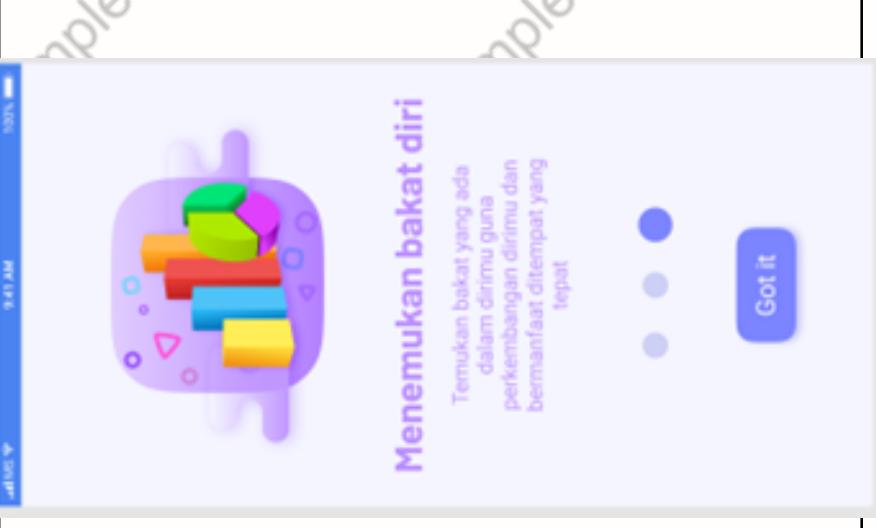
kebagian menu pembelajaran. yaitu pertanyaan dan dimunculkan soal soal yang harus dijawab dengan benar oleh pengguna, selain itu dihalaman ini juga ditampilkan tambahan kesempatan untuk menjawab soal yang diberikan.

Objective Behavioural Variables

3

OBSERVED BEHAVIORAL VARIABLE SCALE

Acceptance Criteria

Positive Case			
Given	When	Then	User Interface
Pengguna membuka aplikasi	Button Got it	Got it Tipe : String 5 Karakter	

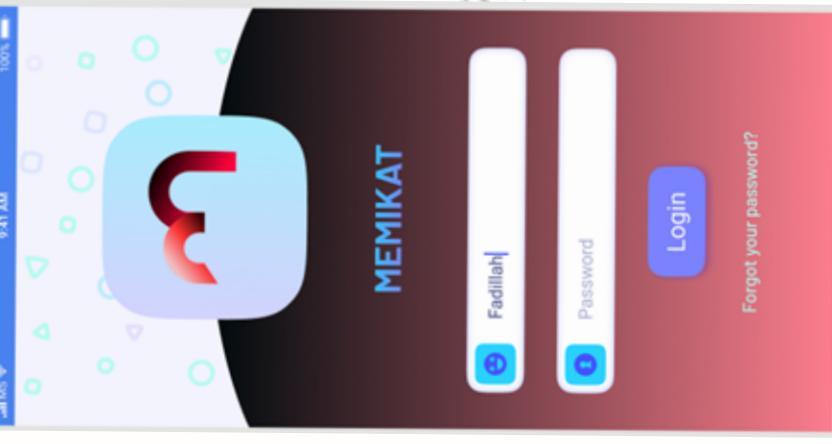


50

Acceptance Criteria



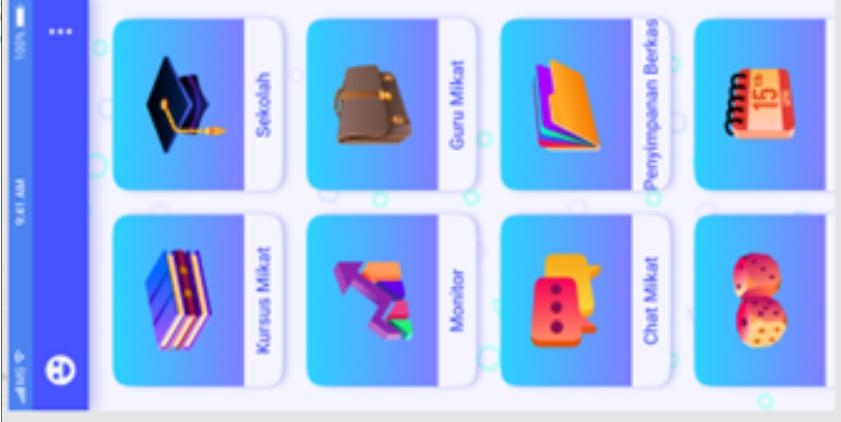
50

Positive Case			
Given	When	Then	User Interface
Login	ketika klik got it akan terbuka menu login	tampilan Login Username Tipe : String & Integer Minimal : 4 Karakter Maksimal : - Karakter Password Tipe : String & Integer Minimal : 4 Karakter Maksimal : 12 Karakter Login	

Acceptance Criteria



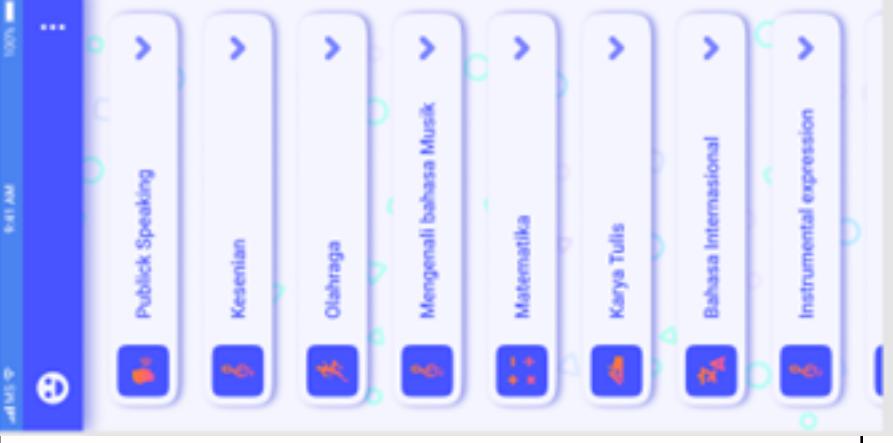
50

Positive Case		User Interface	
Given	When	Then	
Menu Utama	Menampilkan menu utama ketika klik login	Menu Utama Kursus Mikat Tip : Integer Sekolah Tip : Integer Monitor Tip : Integer Guru memikat Tip : Integer Chat Memikat Tip : Integer penyimpanan berkas Tip : Integer	

Acceptance Criteria

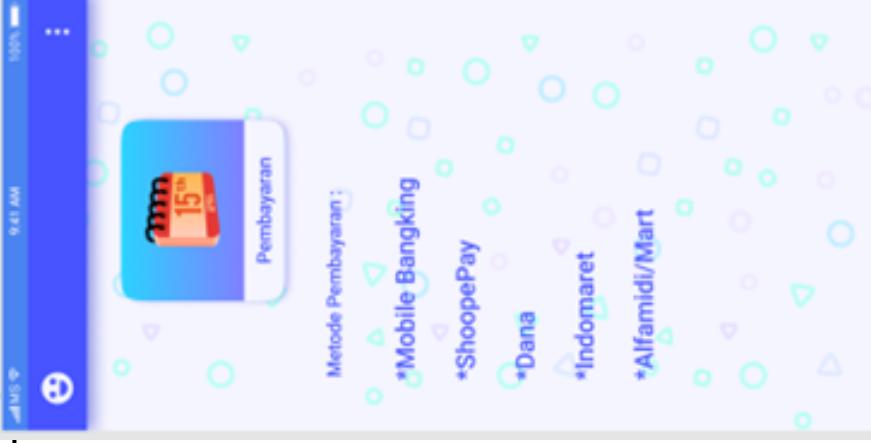


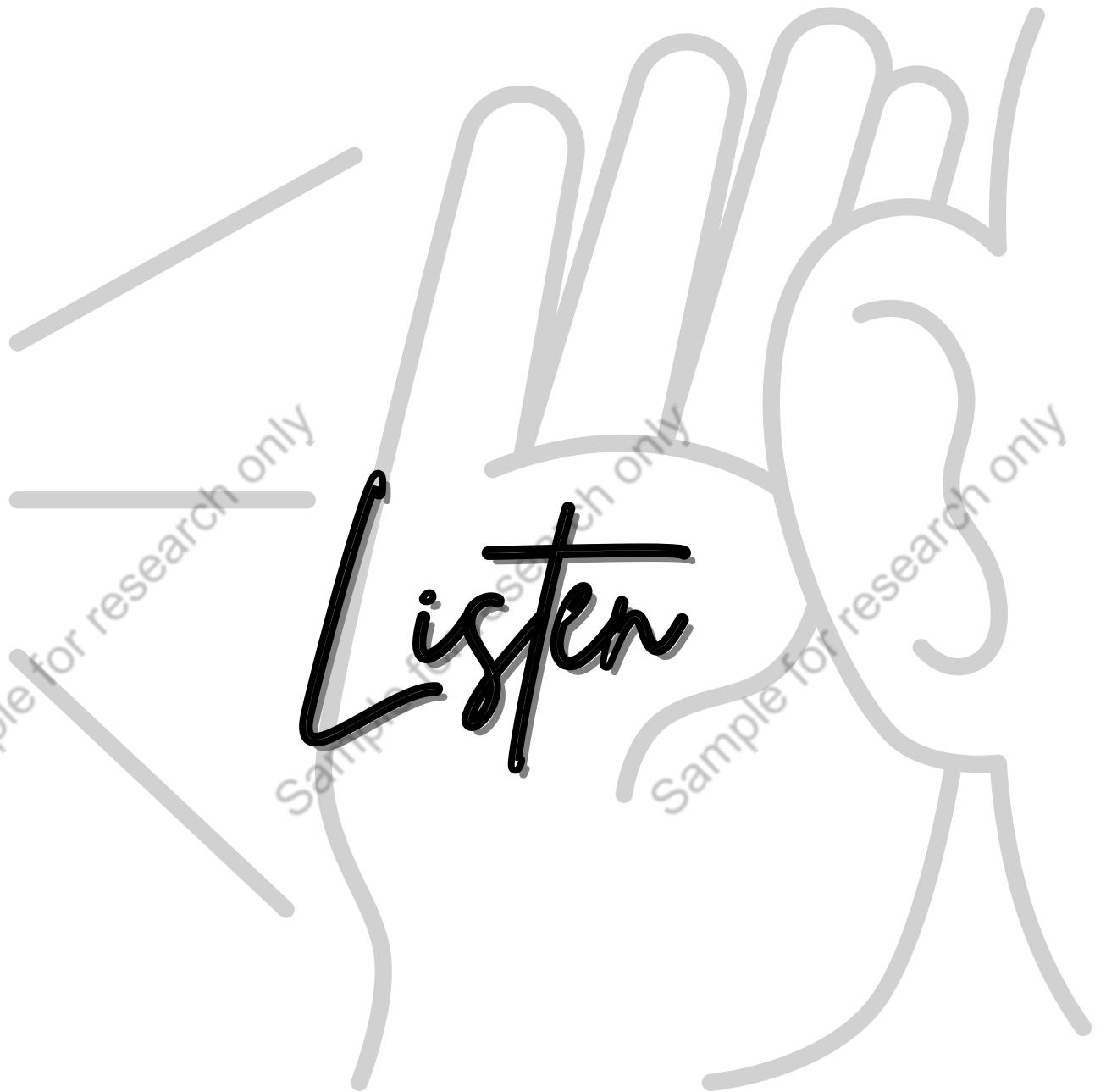
50

Positive Case		Given	When	Then	User Interface
Fitur Minat Bakat	Setelah Klik menu Utama tampilan berikut fitur bakat			Menampilkan Fitur Minat Bakat Publik Speaking Tipe : Integer Kesenian Tipe : Integer Olahraga Tipe : Integer	

Acceptance Criteria

L 50

Negative Case		User Interface	
Given	When	Then	
Metode pembayaran	fitur ini adalah menu pembayaran dengan menggunakan berbagai metode yang ditentukan	Metode pembayaran Mobile Bangking Tip : Integer ShopePay Tip : Integer Dana Tip : Integer Indomaret Tip : Integer Alfamidi/Mart Tip : Integer	 <p>Metode Pembayaran: *Mobile Banking *ShopeePay *Dana *Indomaret *Alfamidi/Mart</p>



Listen



11

Follow up.

DATE 8 Mei 2023

Pada aplikasi ini yang kami kembangkan ini sudah sesuai dengan apa saja yg dibutuhkan oleh pengguna seperti adanya fitur metode pembayaran tambahan. Dengan adanya semua fitur ini pengguna diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi dan dapat menarik beberapa pengguna untuk memakai sistem ini. Setelah melakukan observasi dan analisa lanjut dengan pengguna juga masih membutuhkan sistem yang dapat untuk saling berinteraksi dengan pencari bakat lainnya juga.



The process to optimize your resource for the quality User Requirement

FROM DEVELOPER TO
DEVELOPER

