

the UX Journey

The process to optimize your resource for the quality User Requirement





The process to optimize your resource for the quality User Requirement

Second Versions

Written by HCI Group

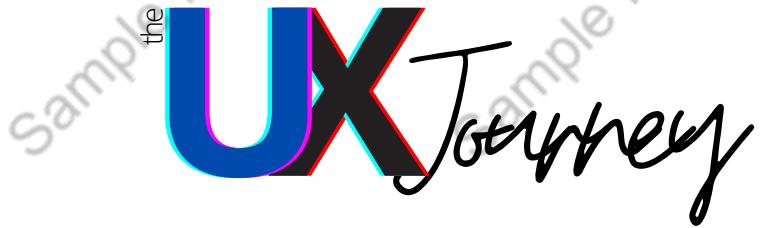
Universitas Muhammadiyah Malang and Universiti putra malaysia

Wahyu Andhyka Kusuma

Azrul Hazri bin Jantan

Novia Admodisastro

Noris Mohd Norowi



The process to optimize your resource for the quality User Requirement

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

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

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

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



Hello

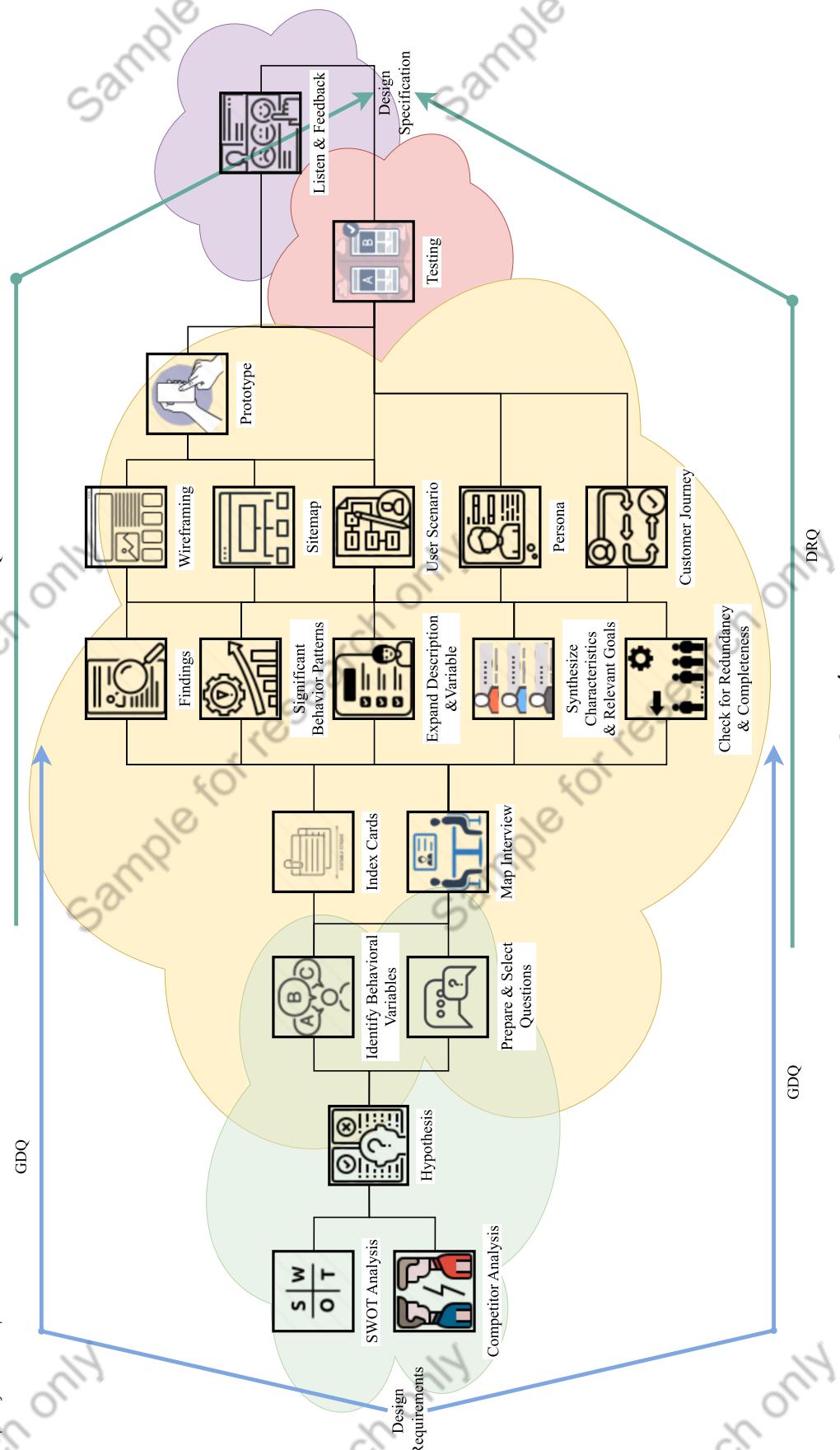
This is my UX Diary

Tell me about your personality and ability

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

UX Journey

The process to optimize your resource for the quality User Requirement



UX Journey Activities Checklist

(D) Discover

Time to work

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

(E) Explore

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

UX Activities Checklist

(T) Test

	Time to work
<input checked="" type="checkbox"/> Quantitative & Qualitative Usability Testing	12
<input checked="" type="checkbox"/> A/B Testing	30
<input checked="" type="checkbox"/> Objective Verification	4
<input checked="" type="checkbox"/> Variable Verification	4
<input checked="" type="checkbox"/> Acceptance Criteria	45
<input checked="" type="checkbox"/> (L) Listen	
<input checked="" type="checkbox"/> Follow up	10

My Goals



10 Menit

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



Discover



16 Menit

Field studies...

DATE 10 JUNI 2023

Sangat penting untuk membicarakan tentang kecerdasan elektronik karena kita berada di era teknologi saat ini yang berkembang dengan cepat. Di era teknologi saat ini, apapun yang kita butuhkan tersedia. Ini berlaku untuk semua hal. Banyak orang dewasa di Indonesia mengalami masalah kesehatan mental dan membutuhkan aplikasi seperti yang mengajarkan kebugaran dan kesehatan mental yang sederhana, melakukan latihan pernafasan dan meditasi di rumah, dan menetapkan jadwal makan yang teratur pada akhirnya dapat digunakan selama masih menggunakan handphone dan konektivitas internet yang cukup, sehingga dari masalah di atas, saya mencoba melihat beberapa orang yang sedang mengalami kesulitan dengan penyakit ini.

Saya memilih topik ini karena banyak orang di luar sana yang mengalami Mereka yang tidak memiliki teman atau teman biasanya menghadapi kesulitan dengan penyakit ini. Untuk berbicara yang sering terkena gangguan kesehatan mental ini, kurangnya olahraga dan pendidikan yang rendah kesehatan mental, telat makan, dan kurangnya meditasi pada diri sendiri juga dapat menjadi penyebab Banyak orang dewasa sekarang mengalami penyakit ini.



16 Menit

SWOT analysis

Strength

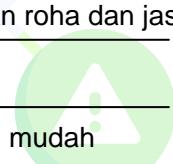
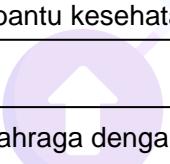
Advantages? Aplikasi ini didesain dengan tampilan yang senyaman dan semenarik mungkin yang telah disesuaikan dengan aplikasi

Uniqueness? Aplikasi ini terdapat fitur kesehatan suara yang membantu kesehatan roha dan jasmani

Selling Points? Terdapat menu edukasi kesehatan

Skills? Dapat menggunakan fitur kebugaran untuk melatih tubuh olahraga dengan mudah

Other factors? Fitur bermanfaat, penginstalan yang cepat, dan ukuran file yang ringan



Weaknesses

Limitations? Terbatasnya pilihan latihan

Lack of effort? Kurangnya pilihan tes kesehatan mental di menu

Problems? Di menu Meditasi, Anda harus mendownload suara terlebih dahulu.

Poor strategy? Terlalu banyak perhatian pada fitur yang kurang baik

Other factors?

Opportunities

Improvements? Nanti, jenis gerakan olahraga di menu kebugaran akan diperluas.

performance? Aplikasi dianggap ringan dan memiliki tampilan yang sesuai dengan fungsinya.

Opportunities? Meningkatkan fitur pemeriksaan kesehatan mental

Consumer behaviour? Dengan seiringnya waktu, layanan aplikasi akan ditingkatkan.

Other factors?

Threats

External trouble? Mungkin dalam jangka midd-long term ada kemungkinan pesaing dari apk ini

obstacles? Kekurangan tim bagian desain dan eksekutor menghadapi projek yang akan datang

Trends? Jika tidak mengikuti perkembanga, waspada aplikasi dapat tergeser oleh apk lain

Other factors?

Competitor



6 Menit

DIRECT COMPETITION

Direct competitor dari sistem yang ingin
saya buat yaitu aplikasi SAM

INDIRECT COMPETITION

Indirect competitor dari sistem yang ingin saya
buat yaitu aplikasi meditasi rohani dan jasmani

USER REVIEWS

Menurut perspektif langsung dan tidak langsung, aplikasi SAM ini masih memiliki kekurangan yang
masih belum mendukung fitur tes kesehatan mental yang sangat penting, jadi dengan
Dengan kekurangan ini, diharapkan orang yang menggunakan aplikasi ini juga dapat mengecek
kesehatan mental dengan membaca referensi Google untuk mengetahui apakah kondisinya buruk
atau tidak terkena penyakit mental

Hymn of the West

HYPOTHESES	PERSONAS
H1	Meylinda
H2	Danis
H3	Fadil
H4	Abi
H5	Xing

EXPLANATION

Orang yang membutuhkan fitur edukasi tentang kesehatan mental

Orang yang membutuhkan fitur kebugaran tubuh

Orang yang membutuhkan fitur Meditasi

Orang yang membutuhkan fitur latihan pernafasan

Orang yang harus mendapatkan aplikasi yang ringan dan mudah

10 Menit



6 Menit

Hypotheses Explanation..

DATE 23 JUNI 2023

Untuk penjelasan hipotesis yang dihasilkan dari observasi saya terhadap beberapa personas dan bantuan

informasi dari google bing yang berfokus kepada sistem aplikasi e-pray, personas banyak yang

membutuhkan fitur jadwal sholat untuk mengecek jam jam sholat setiap harinya, membutuhkan fitur

arah kiblat untuk mengetahui arah kiblat yang akurat dari posisi kita, minimnya alquran yang berada

disekitar kita menjadikan kurangnya membaca alquran, serta kurangnya pengetahuan aplikasi yang

dapat menjadikan pengingat beribadah. Maka dari itu setiap personas sangat membutuhkan sebuah

aplikasi yang dapat mengatasi dari masalah-masalah yang sudah terjadi ini.

Identify Behavioral Variables

OBSERVED BEHAVIORAL VARIABLE

SCALE

2 Menit

Kemudahan untuk orang dewasa untuk belajar kesehatan

mental

Kemudahan untuk orang dewasa memakai elemen

کتابخانه اینترنتی

Kemudahan orang dewasa dalam memperoleh

Ch

Kemudahan untuk orang dewasa menggunakan fungsi pengaturan tetang penarikan

卷之三

ringan dan mudah digunakan dalam aplikasi



6 Menit

Variable Explanation..

DATE 23 JUNI 2023

1. Mengetahui seberapa sering orang tahu tentang kesehatan mental.
2. Menentukan seberapa sering individu membutuhkan perawatan penyakitnya dengan menggunakan teknik meditasi dengan suara.
3. Menentukan seberapa sering individu membutuhkan pengobatan penyakitnya metode olah pernafasan.
4. Untuk mengetahui seberapa sering individu membutuhkan pengobatan penyakit mereka menggunakan teknik kebugaran tubuh



Explore

15 minute prepare questions



8 Menit

2min

Welcome remarks

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

2min

Collect demographics

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

2min

Tell a story

Aplikasi yang dapat menangani masalah kesehatan mental, seperti pembelajaran, meditasi, dan latihan fisik, diperlukan karena orang sering tidak tahu cara menangani masalah kesehatan mental.

2min

Problem ranking

Stiky Notes

3min

Explore customer's word view

Bagaimana pengalaman Anda setelah lama menggunakan aplikasi ini dan tidak tahu cara menangani

masalah kesehatan mental, serta umpan balik apa pun yang diharapkan dari aplikasi tersebut.

2min

Wrapping up

Terima kasih sudah menjadi responden observasi saya.

2min

Document results

Dokumen hasil wawancara ini digunakan bahan pertimbangan sebelum membuat aplikasi.

Prepared questions



8 Menit

1. Apa yang anda harapkan untuk membantu sistem ini agar berkembang
2. Apakah pengetahuan Anda tentang edukasi kesehatan mental cukup?
3. Apakah Anda tahu bahwa meditasi suara dapat membantu mencegah penyakit mental?
4. Apakah Anda tahu bahwa meditasi suara dapat membantu mencegah penyakit mental?
5. Apakah Anda menyadari bahwa meditasi dengan suara dapat membantu mencegah penyakit kesehatan mental?
6. Bagaimana efektifnya aplikasi SAM ini saat digunakan?
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.

“

Creativity is
intelligence
having fun

Albert Einstein

Meet stakeholder



8 Menit

OBJECTIVE AND EXPECTED RESULTS

Memahami semua permasalah yang dialami oleh stakeholder dan memberi solusi untuk dapat memecahkan setiap masalah yang dialami oleh stakeholder melalui sebuah software yang saya akan buat.

5 MINUTES QUESTIONS

1. Apa yang anda harapkan untuk membantu sistem ini agar berkembang
2. Apakah pengetahuan Anda tentang edukasi kesehatan mental cukup?
3. Apakah Anda tahu bahwa meditasi suara dapat membantu mencegah penyakit mental?
4. Apakah Anda tahu bahwa meditasi suara dapat membantu mencegah penyakit mental?
5. Apakah Anda menyadari bahwa meditasi dengan suara dapat membantu mencegah penyakit kesehatan mental?
6. Bagaimana efektifnya aplikasi SAM ini saat digunakan?



8 Menit

Findings

MENTION YOUR FINDINGS

Banyak orang masih belum tahu tentang pendidikan kesehatan mental, yang dapat menghentikan atau mengurangi masalah mental ini

MENTION YOUR FINDINGS

Banyak orang masih tidak menyadari manfaat meditasi bagi penderita kesehatan mental. terutama dengan menggunakan suara untuk menenangkan pikiran saat meditasi

MENTION YOUR FINDINGS

Untuk mencegah, penderita jarang berolahraga. penyakit mental yang mudah

MENTION YOUR FINDINGS

Biasanya hanya dengan membaca memakai buku ataupun ditulis dibuku catatan yang menjadikan kurang efektif jika kondisi kita sedang keluar rumah



16 Menit

Share your idea, write in this notes

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang dapat menampilkan edukasi kesehatan mental

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang menuanya simpel

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang mudah digunakan

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang menuanya simpel





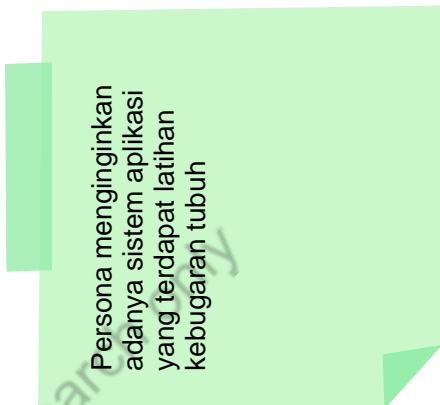
16 Menit



Persona menginginkan adanya fitur aplikasi meditasi suara



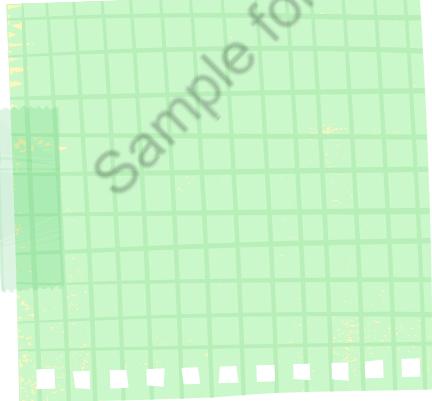
Persona menginginkan adanya sistem apliaksi yang menuya simpel



Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang terdapat latihan kebugaran tubuh



Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang mudah digunakan





16 Menit

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang terdapat menu latihan kebugaran tubuh



Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang ada menu latihan pernafasan

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang mudah digunakan

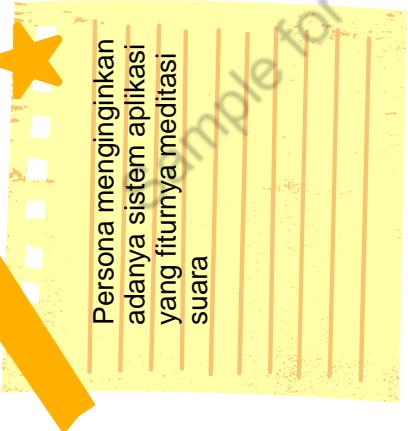
Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang dapat menampilkan edukasi kesehatan mental



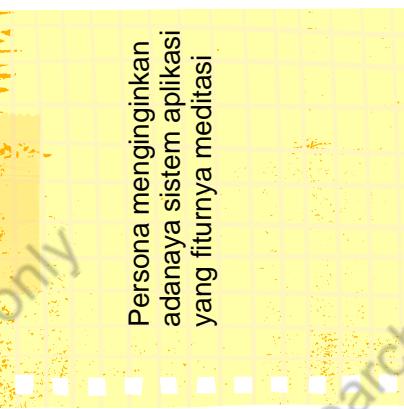


16 Menit

Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang mudah digunakan



Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang ada fitur latihan kebugaran tubuh



Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang fiturnya meditasi



Persona menginginkan adanya sistem aplikasi yang menampilkan edukasi kesehatan mental



Persona menginginkan adanya sistem aplikasi dengan fitur latihan pernafasan

“

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

Steve Jobs

MAP INTERVIEW

USER FEELING

Persona:



16 menit

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

Variable ..1: yang dirasakan ketika ada fitur konsultasi Kesehatan Mental



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

Variable ... : yang dirasakan saat adanya fitur kesehatan suara



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

Variable 3. : yang dirasakan saat adanya fitur kesehatan rohani dan jasmani



MAP INTERVIEW

USER FEELING

Persona:



16 menit

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

Variable 4. : yang dirasakan saat adanya fitur pengaturan pernafasan



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

Variable 5. : Kemudahan setelah memakai aplikasi yang digunakan dan ringan



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

Variable ... :



Significant Behaviour Patterns

2 menit

Pattern Explanation..



6 Menit

DATE 23 JUNI 2023

Menjelaskan hasil prosentase dari hasil wawancara kepada personas :

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

Senang.

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

Senang.

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

Senang

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

Senang.

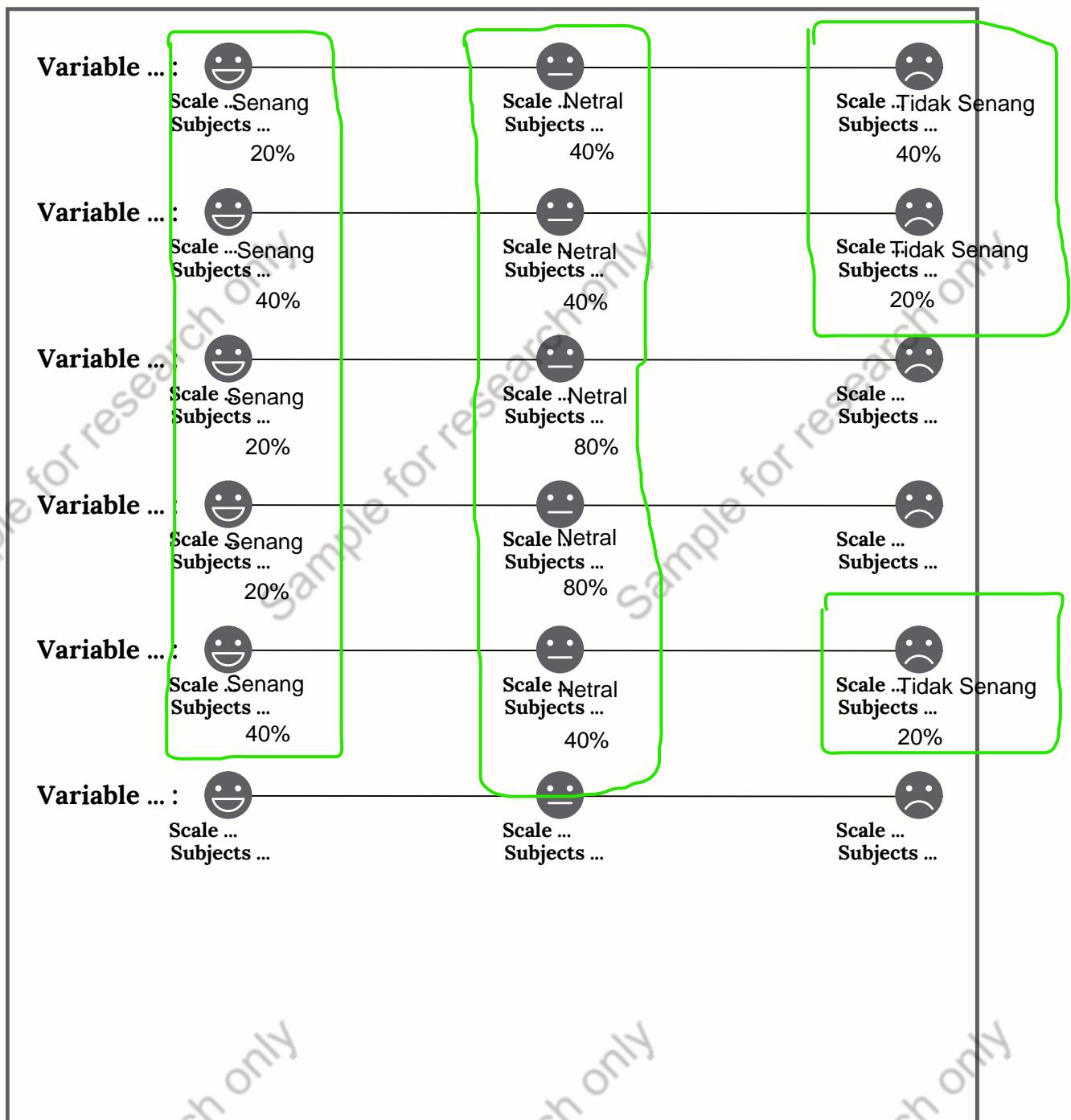
5. Variabel keempat : 40% menjawab Senang, 40% menjawab Netral, 20% menjawab

Tidak Senang.

SYNTHESIZE CHARACTERISTICS AND RELEVANT GOALS

PATTERN

Persona:





14 menit

Synthesize Explanation..

DATE 23 MEI 2023

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

Variabel 1, Pada stakeholder terdapat 20% persona yang berpengetahuan tentang edukasi kesehatan mental cukup . 40% persona merasakan netral pada masalah ini. Dan 40% persona tidak senang pada masalah ini.

Variabel 2, Pada stakeholder terdapat 40% persona yang senang bahwa meditasi suara dapat membantu penyakit mental. 40% merasakan netral pada masalah ini. Dan 20% persona merasakan tidak senang pada masalah ini.

Variabel 3, Pada stakeholder terdapat 20% bahwa meditasi suara dapat membantu mencegah penyakit mental. Dan 80% persona merasakan netral pada masalah ini.

Variabel 4, Pada stakeholder terdapat 20% menyadari bahwa meditasi dengan suara dapat membantu mencegah penyakit kesehatan mental 80% persona merasakan netral pada masalah ini.

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

Dan 20% persona merasakan tidak senang pada masalah ini.

“

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

Dana Chisnell

Check for Redundancy and Completeness



6 menit

To do this validation

a number of questions have to be answered, such as are all the created personas significantly different

Do all the created personas represent the diversity of real-world behaviors and needs that the system will address

If two personas appear to differ only as to sociodemographic data

Either one of the redundant personas can be eliminated or the characteristics of personas should be further specified to show up the distinctions

At least one significant behavior should distinguish one persona from any other

Verification with other user

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

Variabel 1 : 20%	40%	40%
------------------	-----	-----

Variabel 2 : 40%	40%	20%
------------------	-----	-----

Variabel 3 : 20%	80%	0%
------------------	-----	----

Variabel 4 : 20%	80%	0%
------------------	-----	----

Variabel 5 : 40%	40%	20%
------------------	-----	-----

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



2 menit

Verification

DATE 23 JUNI 2023

Dengan adanya kami melakukan verifikasi yang disini menggunakan metode 5 user personas dimana kami dapat melakukan validasi seluruh kebutuhan yang telah disimpulkan dapat diukur sesuai dengan kebutuhannya.

Check for Redundancy and Completeness



2 menit

DATE 23 JUNI 2023

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

If so, please specify: tidak

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

If so, please specify which persona should be added:

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

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

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

b. Examine characteristics more thoroughly and differentiate personas:

Are all created personas significantly different?

If so, please state, which personas are alike:

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

Iya, Karena persona yang dipakai sudah cukup untuk menggali respondensi

Conclusion



2 Menit

DATE 23 JUNI 2023

Setelah mendapatkan 5 responden yang berbeda ditambah beberapa responden memiliki jawaban yang sama. Persona yang dipilih pun sudah tepat dan memiliki perbedaan yang cukup sesuai dengan kebutuhan setiap persona dan karakteristik dari beberapa subjek. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan juga segeras dengan permasalahan yang ada pada persona.

Expand Description and Variable



4 Menit

TODAY I AM FEELING...

Better

TODAY I AM GOTING TO...

carry out worship

TODAY I AM LOOKING FORWARD TO...

Today i will be read Alquran

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 JUNI 2023

Persona name: Meylinda

Age: 22

User quote:

Keep straight street

Lifestyle:

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

Profession: Pekerja

Personality traits/ behaviour:

Orang yang membutuhkan fitur edukasi tentang kesehatan mental

Motivation:

terus maju

Segment:

Ingin adanya aplikasi yang menampilkan tentang kesehatan mental

Sketch persona:



“

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

Thomas Manss

Customer Journey Mapping



50 Menit

- Decide on a target customer persona and the scope of the journey to be explored today. Give them a visual representation, name and description.
- Use sticky notes to build a back story, including the customer's reasons for taking this particular journey.

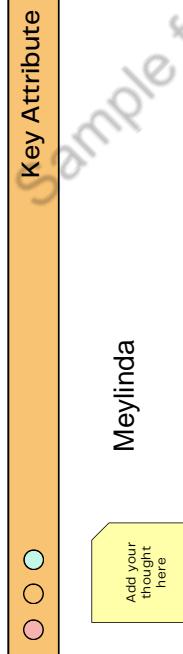
Ideally, 1 persona = 1 journey map. Duplicate these pages to repeat the exercise for another persona.

- 3

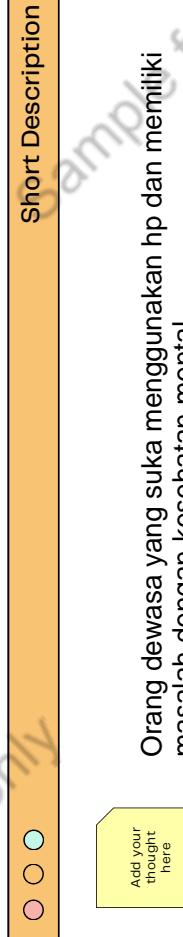


Persona 1
[Insert persona's name here]

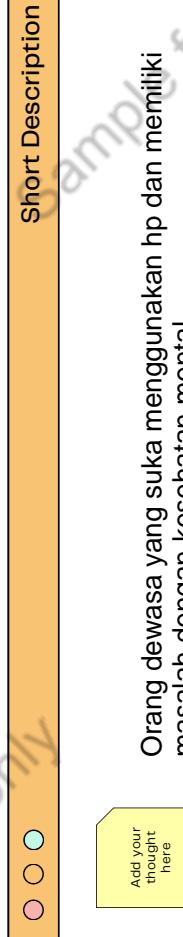
Key Attribute



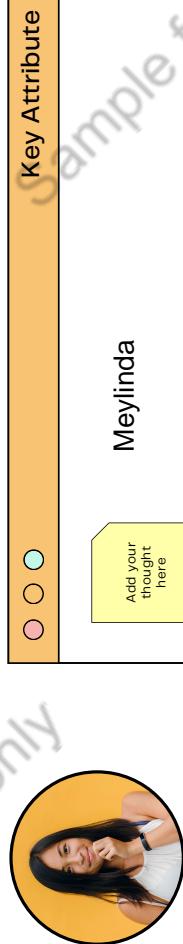
Short Description



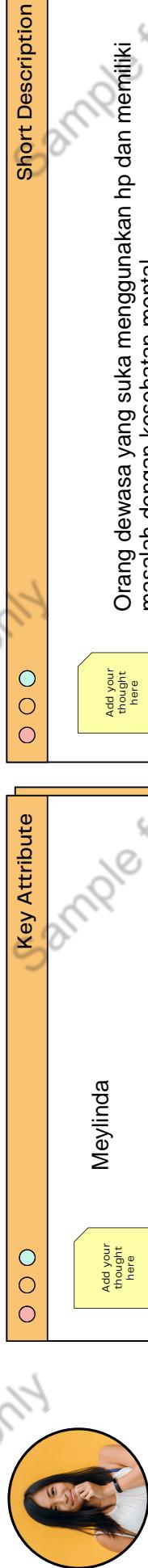
Challenges



Needs



Opportunities





Persona 1

Possible Solutions	Emotions	Pain points	Touchpoints	User Actions
				Menu <i>thought here</i>
Ada beberapa pilihan menu yang dipilih dihalaman utama	Delighted	Klik dibagian EDUKASI dimenu utama	Edukasi Kesehatan Mental <i>thought here</i>	Meditasi Suara Meditasi
Penjelasan yang diberikan hanya sebatas pengenalan tentang kesehatan mental	Contented	Klik dibagian MEDITASI dimenu utama	Consideration	Memilih Kesehatan Mental <i>thought here</i>
Tampilan yang hanya sebatas garis dan menampilkan waktu saja	Satisfied	Klik dibagian PERNAFASAN dimenu utama	Purchase	Memilih Latihan Pernafasan <i>thought here</i>
	Frustrated		Onboarding	Mamilih Latihan Kebugaran <i>thought here</i>
			Advocacy	

4 Describe the persona's journey in the first 3 rows, using one sticky note per action. "User actions" pertain to activities; "touchpoints" are interaction points like a website or email; and "pain points" refer to frustrations, errors and bottlenecks.

5 In the "emotions" row, move the dots up or down the colored spectrum to visually show how the person's emotional experience rises and falls throughout the journey. Positive peaks = delight, while sudden drops = frustration.

6 In the final row, move the dots up or down the colored spectrum to visually show how the possible solutions or areas of opportunity to improve the persona's experience.



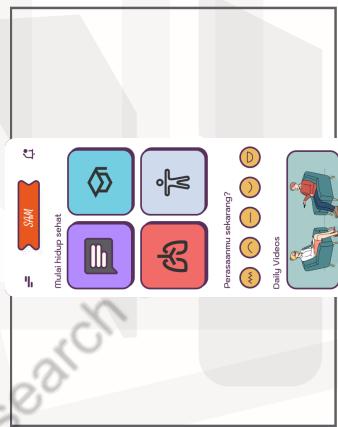
“

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

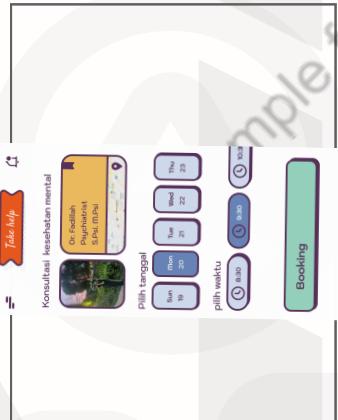
Jakob Nielsen

User Scenarios and Stories

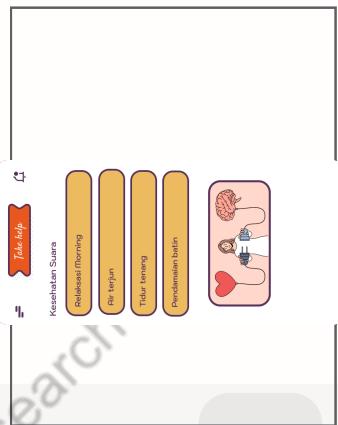
13 Menit



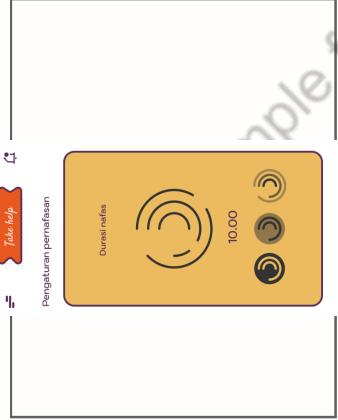
User dapat memilih menu yang akan digunakan



Person akan memilih menu konsultasi mentak



Dibagian mediasi suara dapat memilih ringtone sesua dengan selera



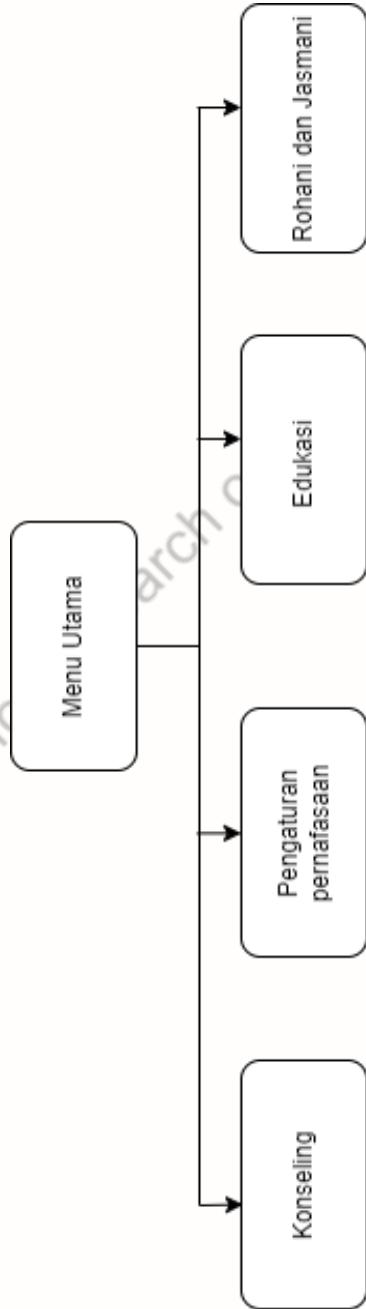
Latihan napas hanya menampilkan durasi dan langkah-langkah latihan yang akan dipraktekkan



Gitarwaf

1

2 Menit



Wireframing



16 Menit



Screen name:

KONSELING KESEHATAN MENTAL

Component:

Button

Waktu

Icon

Picts

Location

Booking

Heuristic violated:

Tampilan jadwal waktu solat sebelum

user memilih menu,

Al-quran, Kiblat

Wireframing



16 Menit



Screen name:

KESEHATAN SUARA

Component:

Gambar

Shape Button

Video

Tulisan Huruf

Heuristic violated:

Berdasarkan beberapa user story

yang menginginkan adanya menu

Al-quran

Wireframing



16 Menit



Screen name:

Menu Utama

Component:

Typografi

Button Menu

Gambar

Shape

Heuristic violated:

Tampilan awal aplikasi sebelum

user memilih menu KONSULTASI MENTAL,

PENGATURAN PERNAPASAN, EDUKASI

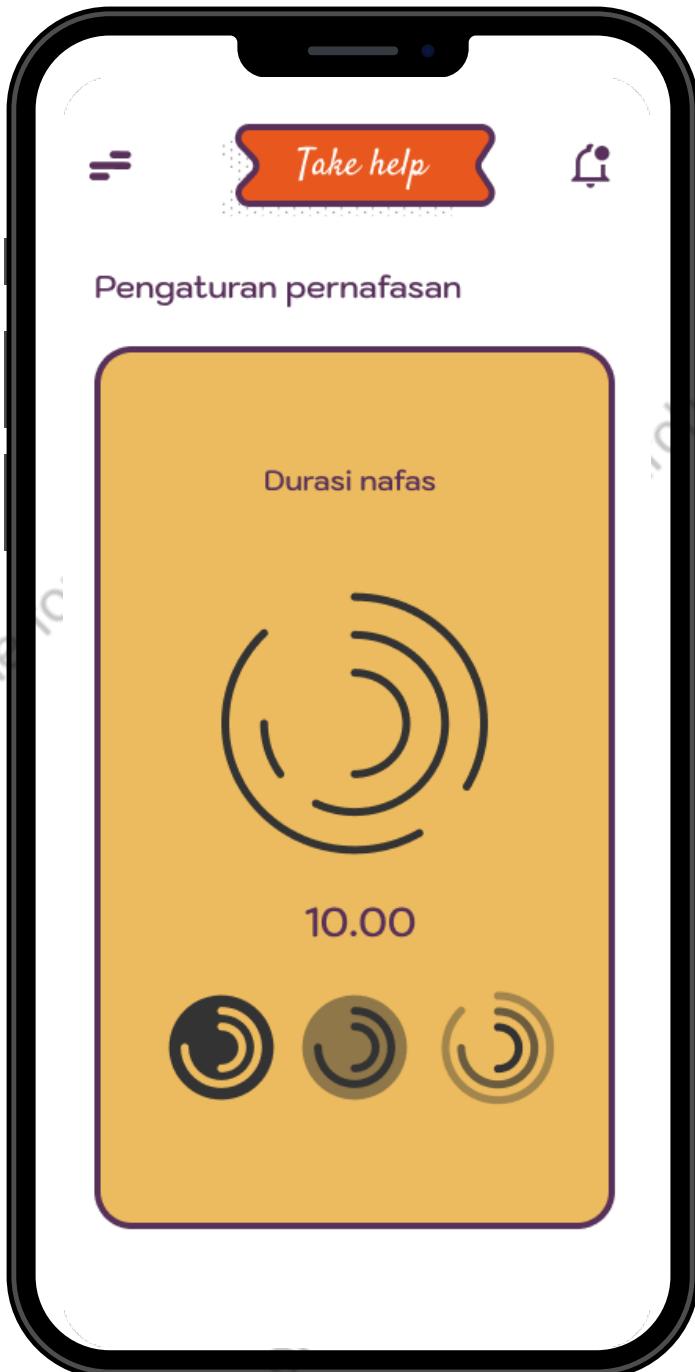
MENTAL, LATIHAN KEBUGARAN

TUBUH

Wireframing



16 Menit



Screen name:

LATIHAN PERNAFASAN

Component:

Shape

Timer

Tulisan Huruf

Heuristic violated:

Berdasarkan user story yang menginginkan
adaanya menu latihan pernafasan yang
mudah dipraktekkan



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

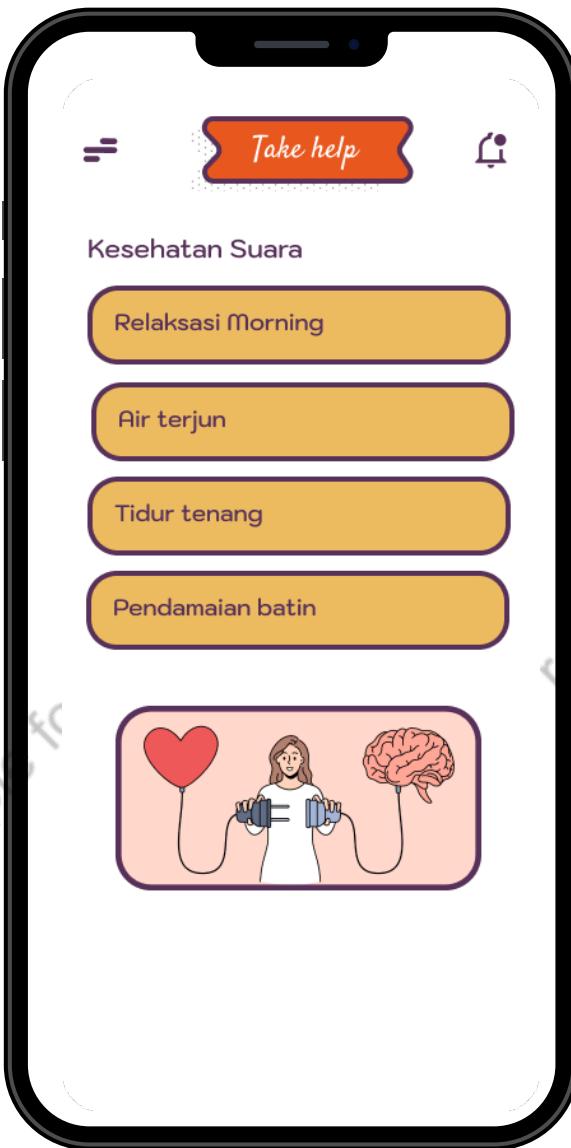
Alasan saya menggunakan penelitian quantitative karena dengan menggunakan metode ini dapat memfokuskan dengan lebih mendalam tentang experience dan fitur-fitur bagi pengguna. Salah satunya memakai AB Testing yaitu metode yang cocok digunakan pada pengecekan sistem aplikasi SAM yang fungsinya untuk memahami experience, mengidentifikasi kebutuhan, dan sebagai alat pembanding

terhadap sistem sejenis dengan sistem aplikasi yang sudah terbaru berdasarkan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Untuk langkahnya yaitu dengan membuat user story yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna dengan contoh dapat menampilkan penjelasan tentang edukasi kesehatan mental, kesehatan suara, latihan pernafasan, serta latihan kebugaran tubuh. 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 senang karena tampilan nya simple dan terbantu dalam kesehatan suara



Note: Pada prototype ini user lebih merasakan senang karena tampilan nya memuat pilihan surah yang kurang lengkap

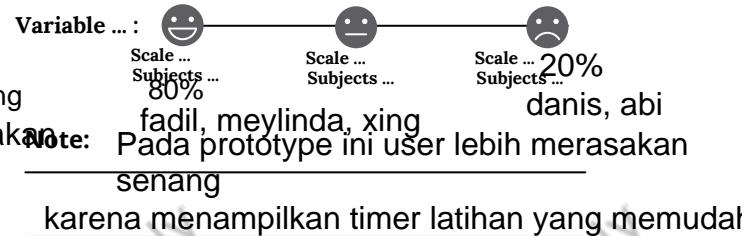
AB Testing



30 Menit



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



Note: Pada prototype ini user lebih merasakan senang karena menampilkan timer latihan yang memudah

Verification

4 Menit



4 Menit

Objective Explanation..

DATE 28 JUNI 2023

Alasan saya halaman pertama dibuat menu yang simpel ringkas agar memudahkan user untuk memakai

aplikasi ini dan terkadang juga ada user yang tidak sabar untuk memakai aplikasi ini. Untuk halaman

kedua langsung saya tampilkan menu edukasi tentang kesehatan mental. Dihalaman ketiga masuk

kebagian menu meditasi suara dengan dilengkapi beberapa ringtone yang dapat dipilih oleh user.

Halaman keempat disini untuk latihan pernafasan dengan mudah. Dan yang terakhir

ini berisi tentang fitur latihan kebugaran yang dapat dilihat melewati sebuah aplikasi.

Objective Behavioral Variables

OBSERVED BEHAVIORAL VARIABLE

Kemudahan orang dewasa saat mendap
OBSESSED BEHAVIORAL VARIABLE

kesehatan mental

Kemudahan orang dewasa saat memaka

Kemudahan orang dewasa saat mendekati pernafasan

Kemudahan orang dewasa saat menggu-

Only

卷之三

THE JOURNAL OF CLIMATE

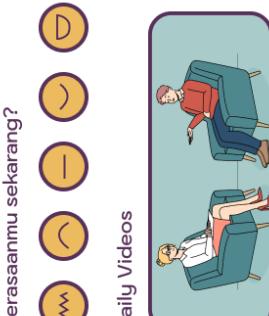
Archiv

卷之三

SCALE

104

Acceptance Criteria

Positive Case		Given	When	Then	User Interface
Pengguna membuka aplikasi	datat menekan tombol menu KONSULTASI MENTAL,PENGATURAN PERNAPASAN, EDUKASI MENTAL, LATIHAN KEBUGARANTUBUH Saat melakukan klik pada fitur jadwal sholat	Aplikasi menampilkan tampilan awal dimenu utama E-Mentality Tipe: String 12 Karakter Kolom 4 Menu Tipe: String 10-30 Karakter	= 	  	                                



Acceptance Criteria

Positive Case			
Given	When	Then	User Interface
Pengguna membuka aplikasi	Menekan tombol menu konsul Kesehatan Mental	Terkadang sistem eror saat mulai diklik surah yang mana kaligrafinya tidak muncul hanya sebagian ayat saja	<p>Konsultasi kesehatan mental</p> <p>= <i>Take help</i></p>  <p>Dr. Fadillah Psychiatrist S.Psi, M.Psi</p> <p>Pilih tanggal</p> <ul style="list-style-type: none">Sun 19Mon 20Tue 21Wed 22Thu 23 <p>pilih waktu</p> <ul style="list-style-type: none">8:309:3010:30 <p>Booking</p>



45 Menit

Acceptance Criteria



45 Menit

Negative Case			
Given	When	Then	User Interface
Pengguna membuka aplikasi	User menekan tombol menu Kesehatan Suara	Aplikasi menampilkan pilihan ringtone yang dapat dipilih dan dapat didengarkan KESEHATAN SUARA Tipe: String 14 Karakter All menu & musik player Tipe: String&Integer 20 Karakter	

Acceptance Criteria

Negative Case			
Given	When	Then	User Interface
Pengguna membuka aplikasi	User dapat menekan tombol menu LATIHAN PERNAFASAN	Aplikasi menampilkan tampilan yang dapat digunakan untuk latihan pernafasan yang berisi durasi waktu dll LATIHAN PERNAFASAN Tipe: String 20 Karakter All tampilan pada menu LATIHAN Tipe: Integer&String 14 Karakter	 <p>Take help</p> <p>Pengaturan pernafasan</p> <p>Durasi nafas</p>

45 Menit



Follow up



10 Menit

DATE 28 JUNI 2023

Sistem aplikasi yang kami buat ini sudah memenuhi semua kebutuhan oleh

Sepertinya ada pendidikan kesehatan mental, meditasi suara, latihan pernafasan, dan latihan lainnya untuk pengguna.

kebugaran tubuh yang termasuk dalam aplikasi. Dengan adanya fitur-fitur ini, diharapkan bahwa pengguna akan menikmati

aplikasi dan dapat menarik pengguna baru untuk menggunakannya. Setelah melakukan pengamatan

dan studi pengguna lebih lanjut juga memerlukan fitur yang dapat mengevaluasi kesehatan

mental user. Diharapkan dengan adanya fitur cek kesehatan mental ini, user dapat mengetahui

terdiagnosis menderita gangguan kesehatan mental atau tidak.



The process to optimize your resource for the quality User Requirement



FROM DEVELOPER TO
DEVELOPER