

## PEDOMAN Pengerjaan Tugas Proyek UI/UX

Durasi Proyek: 6 Bulan

Evaluasi Tengah Proyek (Progress Check): Bulan ke-3

Target: Draft jurnal siap pada bulan ke-4

### I. Tujuan

Pedoman ini disusun untuk memberikan panduan kepada mahasiswa dalam mengerjakan proyek UI/UX selama satu semester. Tujuannya adalah memastikan setiap tahap desain berbasis data pengguna, dapat dikomunikasikan secara ilmiah, dan berakhir pada publikasi berupa jurnal ilmiah.

### II. Komponen Penilaian Evaluasi Progress (Bulan ke-3)

Komponen	Bobot (%)	Keterangan
Problem Definition & Background	10%	Kejelasan latar belakang dan urgensi desain berdasarkan konteks pengguna.
User Research & Insight Synthesis	15%	Riset wawancara/observasi, profil partisipan, dan temuan yang ditarik dari data pengguna.
Persona & Empathy Map	10%	Persona dan peta empati mencerminkan kebutuhan serta karakteristik pengguna utama.
User Journey & Scenario Mapping	10%	Menyajikan alur interaksi pengguna beserta tantangan dan peluang dari sisi pengguna.
Requirement Analysis	10%	Kebutuhan fungsional dan non-fungsional berbasis data.

Wireframe & Low-Fidelity Prototype	15%	Sketsa desain awal untuk tiap halaman sistem/aplikasi.
Usability Goal & Heuristic Eval.	10%	Tujuan usability dan evaluasi desain awal dengan prinsip heuristik Nielsen.
Project Management & Planning Tools	10%	Timeline kerja, peran tim, dan tools yang digunakan.
Draft Jurnal Ilmiah	10%	Dokumen draft jurnal ilmiah mencakup bagian awal hingga metodologi dan rencana hasil.

### III. DAFTAR ARTEFAK YANG WAJIB DIKUMPULKAN

#### **Dokumen Problem Statement & Background**

Berisi: deskripsi masalah, tujuan proyek, urgensi desain.

Format: PDF/DOCX

#### **Laporan Riset Pengguna**

Berisi: metodologi riset, hasil wawancara/observasi, profil partisipan, insight, dan rekomendasi desain.

Format: PDF

#### **Persona**

Berisi: identitas fiktif, latar belakang, tujuan, pain point, dan kutipan khas pengguna.

Format: PNG/PDF/Slide

#### **Peta Empati**

Berisi: apa yang dilihat, dikatakan, dirasakan, dan dilakukan oleh pengguna.

Format: PDF atau kanvas digital.

#### **User Journey Map**

Berisi: langkah interaksi pengguna, aktivitas, touchpoint, emosi, dan peluang perbaikan.

Format: Diagram visual

#### **Dokumen Analisis Kebutuhan**

Berisi: kebutuhan fungsional & non-fungsional, serta skala prioritas.

Format: Excel/Word

#### **Wireframe Lo-Fi**

Berisi: sketsa kasar layar sistem (tanpa warna/detail visual), menunjukkan struktur dan

layout.

Format: Figma atau PDF hasil ekspor

### **Evaluasi Heuristik**

Berisi: catatan evaluasi berdasar prinsip heuristik Nielsen, severity, dan saran perbaikan.

Format: Tabel evaluasi

### **Dokumen Project Management**

Berisi: Gantt chart, timeline mingguan, tools yang digunakan, dan pembagian peran tim.

Format: Spreadsheet atau Notion/Trello Screenshot

### **Draft Jurnal Ilmiah**

Berisi: Pendahuluan, metodologi, temuan awal, dan rencana kontribusi publikasi.

Format: Word/DOCX

## **IV. PENGUMPULAN & EVALUASI**

- Semua artefak wajib dikumpulkan dalam satu akun github dengan struktur yang rapi.
- Penilaian akan mempertimbangkan kelengkapan, kedalaman, dan kualitas presentasi masing-masing artefak dan progress pengerjaan.