

# Perancangan Aplikasi Seluler untuk Penjualan di Toko Berty Berry

---

Threecia Agil Regitasari

# Ikhtisar proyek



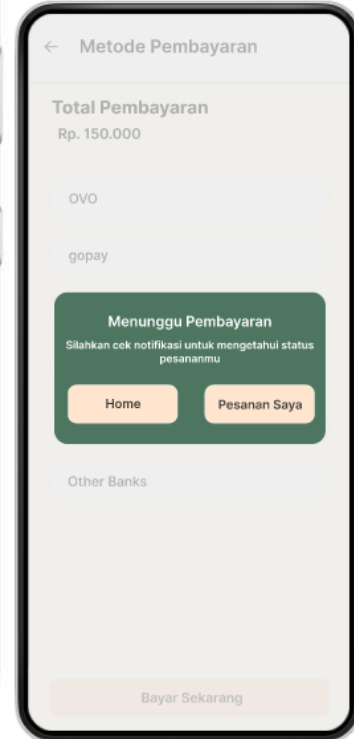
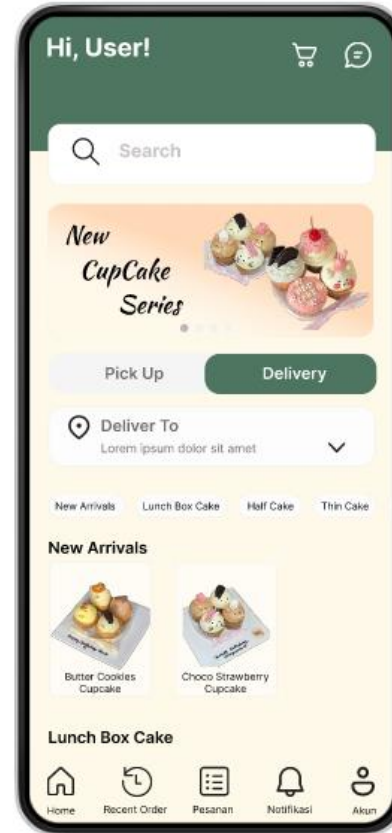
## Produk:

Berty Berry adalah toko kue lokal yang berlokasi di Trenggalek. Berty Berry selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk pelanggan tercintanya. Berty Berry menargetkan orang yang tidak memiliki waktu atau kemampuan untuk memesan kue untuk acara spesial secara langsung datang ke toko dikarenakan kesibukannya.



## Durasi proyek:

Juli 2023 hingga Agustus 2023



# Ikhtisar proyek



## Permasalahan:

Pelanggan atau seseorang yang tidak memiliki waktu atau kemampuan untuk memesan kue untuk acara spesial secara langsung datang ke toko dikarenakan kesibukannya.



## Tujuan:

Desain aplikasi untuk Berty Berry yang memungkinkan pengguna untuk memesan, mengambil atau menunggu kue sampai di rumah dengan selamat untuk memeriahkan acara spesial yang telah direncanakan.

# Ikhtisar proyek



## Peran saya:

Desainer UX yang merancang aplikasi untuk berty Berry mulai dari penyusunan konsep, riset pengguna hingga terbentuknya desain akhir.



## Tanggung jawab:

Melakukan riset pengguna, audit kompetitif, wawancara, *wireframing* kertas dan digital, membuat prototipe *low-fidelity* dan *high-fidelity*, melakukan studi *usability*, memperhitungkan aksesibilitas, dan melakukan iterasi desain.

# Memahami pengguna

- Riset pengguna
- Persona
- Pernyataan masalah
- Peta *user journey*

# Riset pengguna: ringkasan



Saya melakukan wawancara dan membuat peta empati untuk memahami para pengguna yang berkaitan dengan rancangan saya dan kebutuhan mereka. Kelompok pengguna utama yang diidentifikasi melalui penelitian adalah orang yang tidak punya waktu melakukan pemesanan kue untuk hari spesial mereka secara langsung dikarenakan kesibukannya sehingga mereka harus melakukan pemesanan kue secara online. Kendala saat melakukan pemesanan online adalah pengguna tidak bisa melacak pesanan mereka, sehingga mereka harus selalu menanyakan kepada penjual mengenai status terkini pesanan mereka. Selain itu, hambatan lain saat melakukan pemesanan online adalah kurang jelasnya pilihan metode pembayaran yang dapat dilakukan.

Pengguna harus menanyakan metode pembayaran lain saat metode pembayaran yang di tawarkan kurang sesuai, kemudian penjual akan menawarkan metode lain yang dapat dilakukan pengguna. Sehingga terdapat kemungkinan pengguna lain tidak mengetahui jenis metode pembayaran apa saja yang dapat mereka lakukan

# Riset pengguna: poin-poin/titik masalah

1

## Waktu

Beberapa orang tidak punya waktu melakukan pemesanan kue untuk hari spesial mereka secara langsung dikarenakan kesibukannya

2

## Pilihan Metode Pembayaran

kurang jelasnya pilihan metode pembayaran yang dapat dilakukan.

3

## Status Terkini Pesanan

pengguna tidak bisa melacak pesanan mereka, sehingga mereka harus selau menanyakan kepada penjual mengenai status terkini pesanan mereka.

# Persona: Nama

## Pernyataan masalah:

Jinni Pekerja paruh waktu suka membeli kue melakukan delivery order sehingga membutuhkan informasi terkini mengenai pesanan yang dia buat karena Jinni dapat tenang menunggu dengan kepastian sehingga acara dapat berjalan semestinya.



**Jinni**

**Usia:** 25 Tahun  
**Pendidikan:** Sarjana  
**Kota asal:** Trenggalek  
**Pekerjaan:** Pekerja Penuh Waktu

*"Selalu bahagia untuk dapat berbagi momen spesial dengan orang tercinta"*

## Tujuan

- Membeli kue secara online
- Mengetahui informasi terkini dari pesanan yang telah dibuat

## Frustrasi

- "Pilihan jenis pembayaran yang kurang lengkap."
- "Kurangnya Informasi mengenai pengiriman pesanan yang telah di buat."

Jinni adalah pekerja paruh waktu di Trenggalek. Saat sedang ada acara khusus seperti ulang tahun atau hanya untuk konsumsi pribadi jinni suka membeli kue di Berty Berry dengan layanan delivery order. Saat ada acara khusus jinni membutuhkan informasi sampai mana pesannya telah diproses atau informasi pesanan sudah dikirimkan. Sehingga Jinni dapat tenang menunggu dengan kepastian dan acara dapat berjalan semestinya.



# Peta *user journey*

## Persona: Jinni

Goal: Cara cepat dan mudah untuk memesan dan mengambil pesanan kue secara jarak jauh

Memetakan perjalanan pengguna untuk Jinni dapat merasakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini.

ACTION	Melakukan Pemesanan Kue	Menunggu Penyelesaian Pesanan	Melakukan Pembayaran Pesanan	Menunggu Pengantaran Pesanan	Pesanan Diterima
TASK LIST	Tasks A. Memilih jenis kue B. Melakukan konsultasi desain dan tanggal pemesanan C. Mengisi form Pemesanan D. Memilih jenis pengambilan kue	Tasks A. Menanyakan kepada penjual mengenai pemesanan B. Menunggu penjual memberikan kabar mengenai pesanan	Tasks A. Menanyakan jumlah yang harus dibayarkan B. Menanyakan jenis pembayaran yang disediakan C. Melakukan pembayaran D. Menunggu konfirmasi pembayaran	Tasks A. Menanyakan kepada penjual mengenai pesanannya B. Bersiap-siap untuk menerima pesanan	Tasks A. Menerima pesanan B. Memastikan pesanan sudah sesuai C. Memberi kabar pada penjual atas pesanan yang telah diterima
FEELING ADJECTIVE	Bersemangat untuk membuat dan memilih pesanan kue  Bingung untuk menentukan desain yang diinginkan	Cemas menunggu pesanan yang sedang dibuat  Lega saat pesanan telah selesai dibuat	Bingung dalam melakukan pembayaran	Cemas menunggu kabar pengiriman pesanan	Lega pesanan sudah diterima
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Membuat aplikasi untuk mempermudah menunjukkan ketersediaan pemesanan kue untuk tanggal tertentu	Membuat aplikasi yang menyediakan pembaharuan status pemesanan	Menyediakan beberapa jenis pembayaran yang berbeda untuk mempermudah pembayaran	Menyediakan fitur getar setiap kali status pesanan diperbaharui	



# Wireframe digital

Saya memastikan bahwa layar didesain berdasarkan temuan dari penelitian pengguna.

Tombol untuk melihat status terkini dari pesanan pengguna

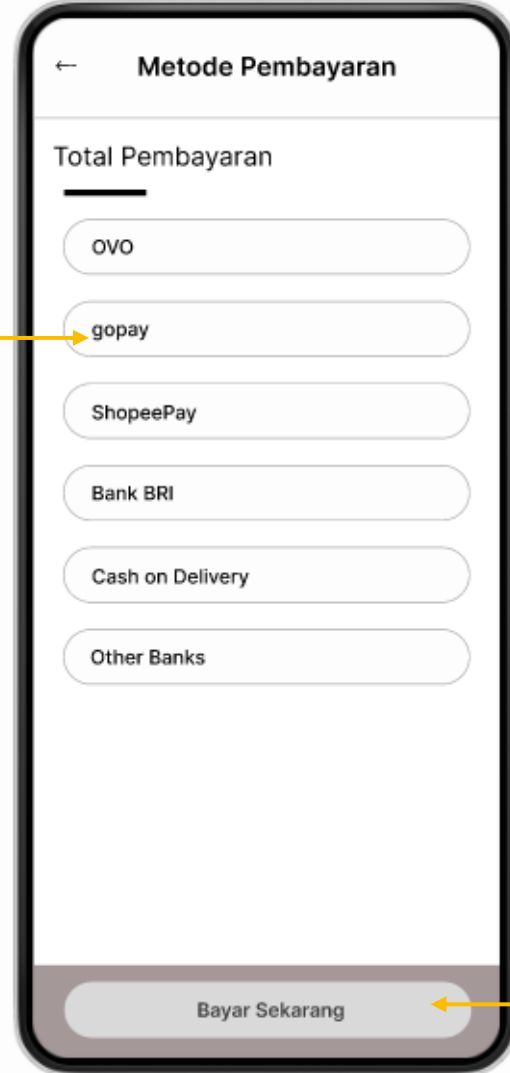


Tombol untuk mengirimkan chat kepada penjual

# Wireframe digital

Saya memastikan bahwa layar didesain berdasarkan temuan dari penelitian pengguna.

Tombol –  
tombol untuk  
memilih jenis  
metode  
pembayaran

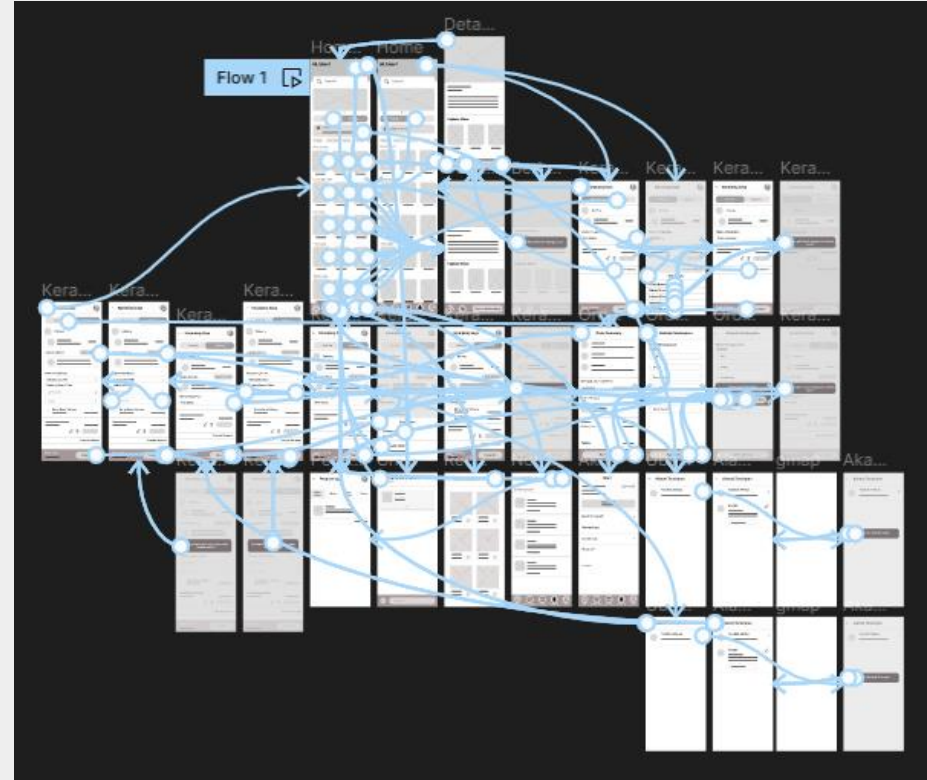


Tombol untuk  
melakukan  
pembayaran

# Prototype *low-fidelity*.

Berikut merupakan gambaran prototype yang digunakan dalam penelitian ini. Alur lengkap prototype dapat dilihat pada link berikut ini:

<https://www.figma.com/proto/Jdb7YuyyRmGivyZ5NVq8A3/Aplikasi?page-id=0%3A1&type=design&node-id=1-553&viewport=539%2C187%2C0.26&t=tEpN7Z6fTTU5KMU5-1&scaling=scale-down&starting-point-node-id=1%3A2&mode=design>



# Studi *usability*: temuan

Tuliskan pengantar singkat tentang studi *usability* yang dilakukan dan temuan Anda.

## Temuan tahap 1

- 1 Pengguna memerlukan cara yang lebih intuitif untuk mengakses alamat tersimpan.
- 2 Menambahkan fitur untuk menyunting alamat tersimpan.
- 3 Pengguna memerlukan cara yang lebih intuitif untuk mengakses status pesanan.

## Temuan tahap 2

- 1 Pengguna merasa tulisan pada tombol sulit untuk dibaca

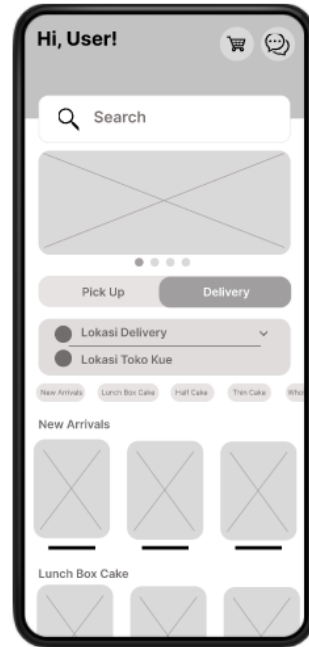
# Menyempurnakan desain

- Maket
- Prototipe *high-fidelity*.
- Aksesibilitas

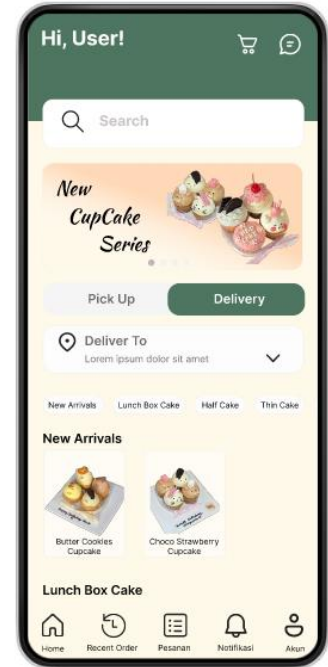
# Maket

Saya merevisi bagian untuk mengganti atau memasukkan alamat pengiriman agar pengguna dapat dengan mudah menemukannya.

Sebelum studi *usability*



Setelah studi *usability*





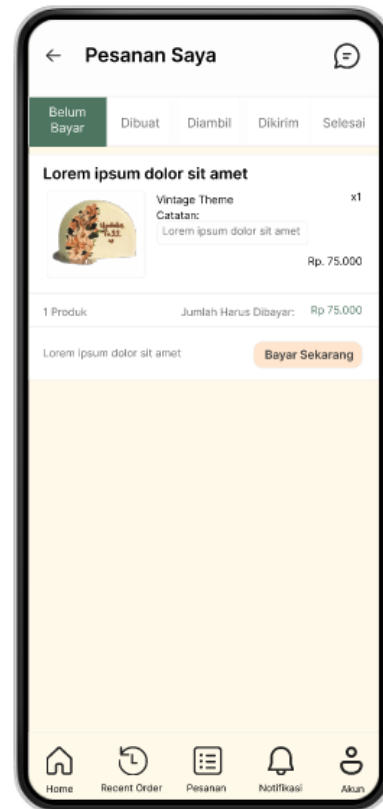
# Maket

Saya merevisi bagian navigasi menjadi lebih intuitif.

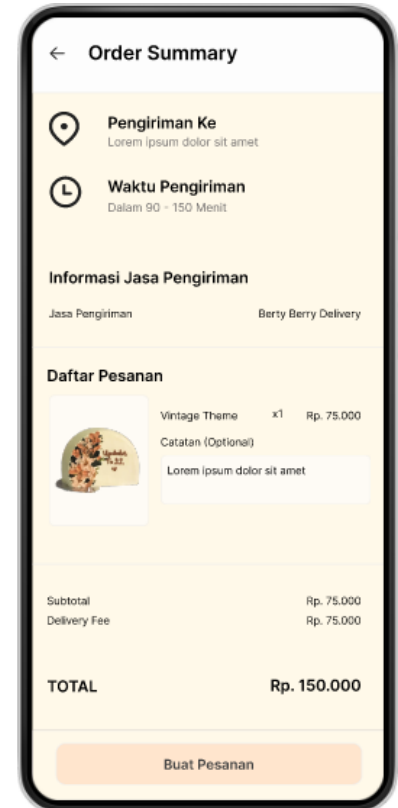
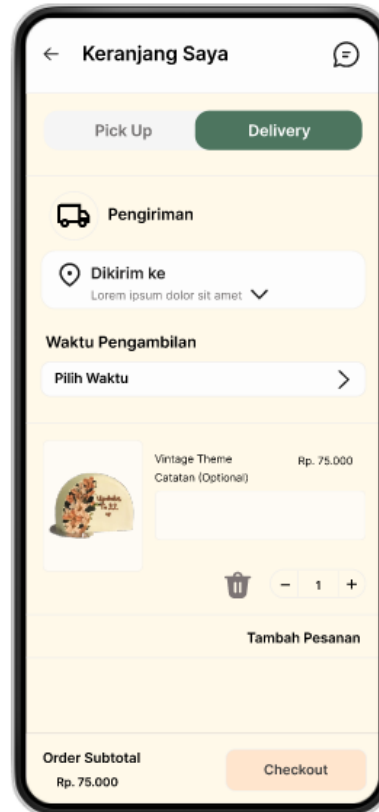
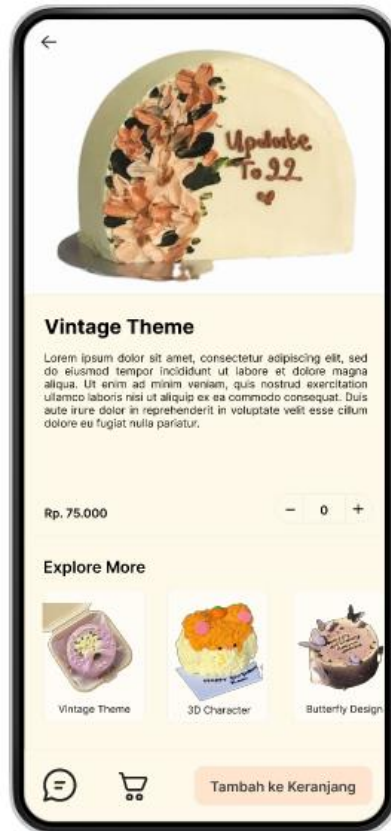
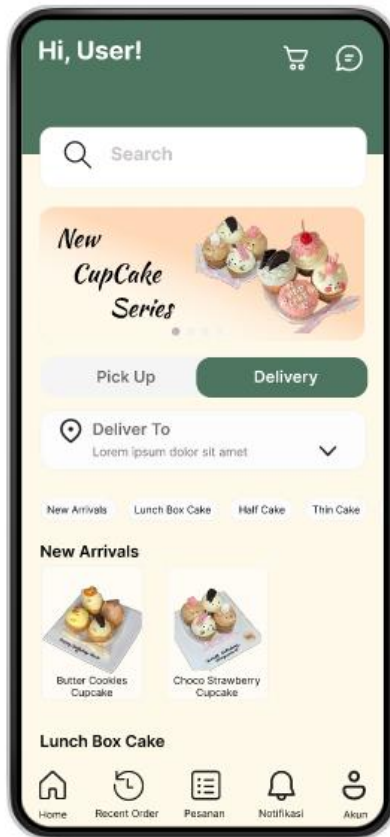
Sebelum studi *usability*



Setelah studi *usability*



# Maket



## Prototype *high-fidelity*.

Berikut merupakan gambaran prototype yang digunakan dalam penelitian ini. Alur lengkap prototype dapat dilihat pada link berikut ini: <https://www.figma.com/proto/Jdb7YuyyRmGivyZ5NVq8A3/Aplikasi?page-id=25%3A2&type=design&node-id=107-1618&viewport=116%2C495%2C0.41&txYH8msXAqv4BFMsa-1&scaling=scale-down&starting-point-node-id=73%3A467&mode=design>



# Pertimbangan aksesibilitas

1

Menggunakan ikon untuk mempermudah navigasi

2

Menggunakan gambar kue dan properti pendukung pesta untuk mempermudah semua pengguna dalam memahami desain

3

Menggunakan kombinasi warna dengan mempertimbangkan kontras agar tetap bisa dibaca dengan nyaman

# Rencana ke depan

---

- Pelajaran Penting
- Langkah berikutnya

# Pelajaran Penting



## Dampak:

Saya berharap desain saya dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Satu kutipan umpan balik dari salah satu peserta wawancara: “Secara keseluruhan saya suka, akan tetapi ada beberapa saran untuk pendetailan fitur. Aplikasi ini sangat membantu pelanggan dalam memesan kue secara mudah”.



## Apa yang saya pelajari:

Saya belajar bahwa ide pertama untuk aplikasi ini hanyalah awal dari proses. Studi *usability* dan umpan balik sejawat mempengaruhi setiap iterasi desain untuk aplikasi.

# Langkah berikutnya

1

Kembali melakukan studi *usability* untuk memvalidasi apakah poin-poin masalah yang dialami pengguna telah ditangani secara efektif.

2

Melakukan lebih banyak penelitian pengguna untuk menentukan kebutuhan dan hal-hal baru lainnya yang dibutuhkan.

# Mari terhubung.



Terima kasih atas waktu Anda meninjau pekerjaan saya untuk aplikasi Berty Berry! Jika Anda ingin melihat lebih lanjut atau menghubungi kami, informasi kontak disediakan di bawah ini.

Email: [threecia22@gmail.com](mailto:threecia22@gmail.com)



Terima kasih!