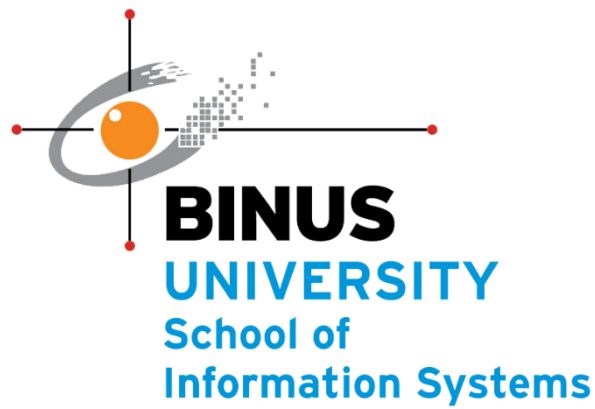


**LAPORAN TUGAS AKHIR PROGRAM KREDENSIAL MIKRO
MAHASISWA
INDONESIA (KMMI)
*REDESIGN APLIKASI JEMPUT AJA***



Disusun oleh :

KELOMPOK 6

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

2021

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Layanan transportasi sekarang sangat dibutuhkan bahkan sudah menjadi kesaharian masyarakat menggunakan layanan transportasi ini, sehingga banyak perusahaan bersain untuk menciptakan layanan transportasi online yang bisa digunakan di *handphone*, layanan transportasi tersebut mulai dari taxi online, ojek online bahkan pesan antar makanan online juga tersedia. Sehingga hal ini juga membantu membuka lapangan pekerjaan dan rumah makan yang dipermudah dengan adanya layanan ini.

Namun perlu diperhatikan juga bahwa kepuasan konsumen adalah hal utama dari layanan ini agar perusahaan bisa terus berkembang. Kepuasan konsumen adalah perasaan senang atau kecewa seseorang terhadap suatu produk yang awalnya mempunyai harapan pada produk tersebut (Kotler, 2002). Kaitannya dengan penyedia layanan transportasi online harus benar – benar diperhatikan .

Dari yang telah dijelaskan diatas perlu untuk memperhatikan kenyamanan konsumen saat menggunakan aplikasi dengan metode *User Experience*, dalam kasus ini kami akan melakukan redesain terhadap fitur unggulan dari sebuah aplikasi penyedia layanan transportasi yaitu ojek online, taxi online dan pesan antar makanan pada aplikasi Jemput Aja

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah pada proses redesain aplikasi Jemput Aja :

1. Pengguna merasa pada fitur pesan antar makanan masih belum bisa digunakan, bagaimana membuat layanan pesan antar makanan ini dapat digunakan dengan baik oleh pengguna ?
2. Pengguna masih tidak menjadikan aplikasi jemput aja sebagai aplikasi yang dapat digunakan untuk sehari - hari, bagaimana membuat aplikasi jemput aja nyaman dan tidak asing untuk digunakan dalam sehari – hari ?

1.3 Tujuan

Berikut adalah tujuan dari redesain aplikasi jemput aja :

1. Mendesain ulang fitur pesan antar makanan agar dapat nyaman digunakan pengguna
2. Membuat seluruh tampilan pada aplikasi jemput aja agar tidak asing saat pengguna menggunakannya dalam keseharian mereka

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan

Ruang lingkup dan batasan dari redesain aplikasi jemput aja :

1. Proyek dilakukan dengan kusioner dan wawancara terhadap pengguna
2. Memberikan pertanyaan - pertanyaan terhadap permasalahan pada aplikasi Jemput Aja
3. Hasil dari metode tersebut menghasilkan data yang dapat mengetahui apa yang jadi penyebab masalah dan apa yang diinginkan oleh pengguna dalam aplikasi Jemput Aja
4. Setelah mengetahui apa masalah dan apa yang diinginkan oleh pengguna dapat memberikan dampak kepada pelaku UMKM karena tingkat kepuasan dari pengguna yang meningkat
5. Proses UX yang dijalankan adalah *Understand, Research, Ideate, Testing dan Evaluate*

BAB 2

HASIL SURVEI

2.1 User Requirement

Sebelum melangkah ke redasain aplikasi diperlukan sruvei atau *research* untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna. Dengan metode *user requirement* pengumpulan data dapat menghasilkan data yang akurat sesuai yang dibutuhkan

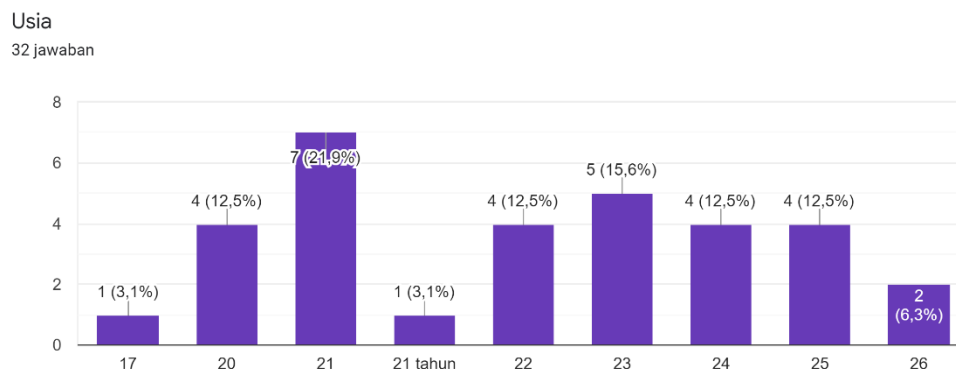
Metode *user requirement* yang dilakukan adalah dengan kuesioner, karena dapat mengumpulkan data yang jumlahnya banyak dan waktu yang sedikit. Dan kami mendapatkan 32 pengguna yang telah menjadi responden kami dengan target user sebagai berikut :

- a. Usia 17 – 24 tahun
- b. Dari segala tingkat ekonomi
- c. Segala tipe pekerjaan

Setelah mendapatkan target untuk responden nya kami menyusun pertanyaannya dibagi atas 3 fitur, Ojek online, taxi online dan pesan antar makanan. Untuk mendapatkan kebutuhan dari setiap fitur

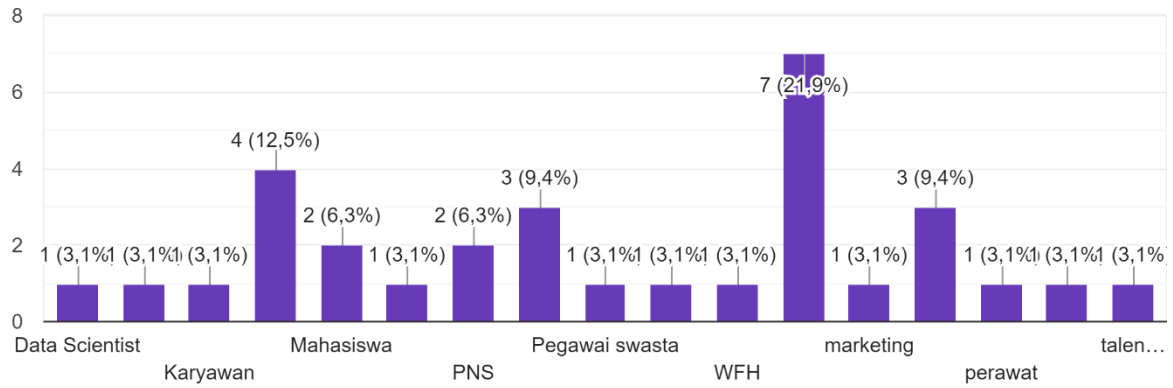
2.2 Hasil User Requirement

2.2.1 Profile



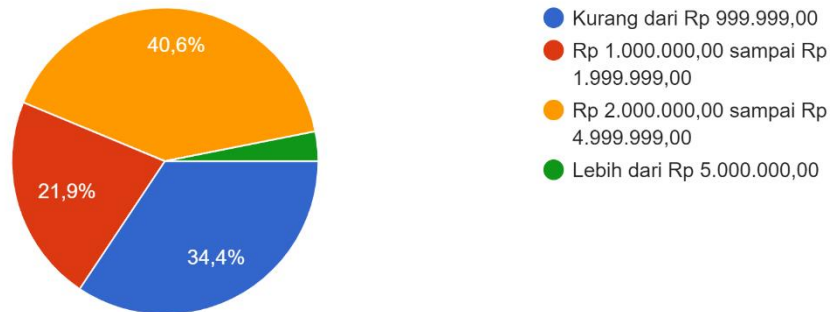
Pekerjaan

32 jawaban



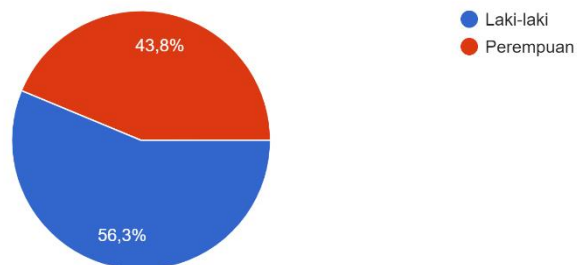
Pengeluaran per bulan

32 jawaban



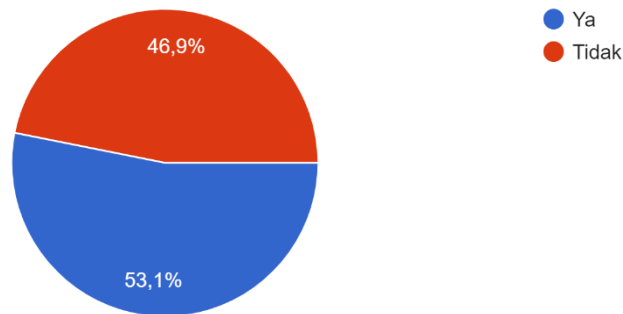
Jenis Kelamin

32 jawaban



Apakah anda pernah menggunakan aplikasi Jemput Aja dalam satu bulan terakhir?

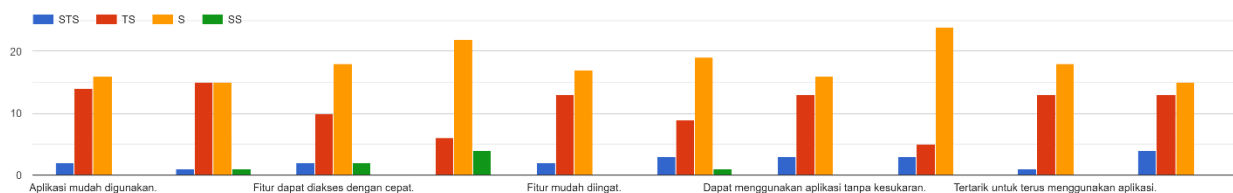
32 jawaban



Dari hasil untuk profile dapat diketahui bahwa dominan usia 21 tahun dan berjenis kelamin laki – laki memiliki pekerjaan sebagai mahasiswa dengan rata - rata pengeluaran per bulan 2 juta s/d 5 juta. Selain itu juga kami mendapatkan data bahwa sebanyak 17 orang adalah pengguna jemput aja dari 32 pengguna.

2.2.2 Aplikasi jemput aja

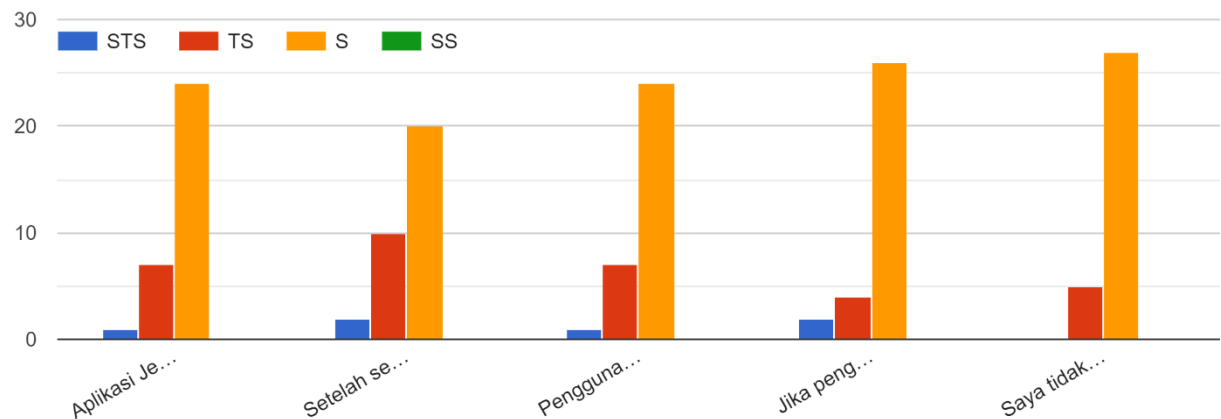
Aplikasi Jemput Aja



Dari survei terhadap aplikasi jemput aja secara seluruh didapatkan bahwa masih banyak pernyataan yang pengguna masih tidak setuju. Dapat diartikan bahwa aplikasi jemput aja secara keseluruhan masih banyak yang perlu diperbaiki

2.2.3 Fitur J-Ride

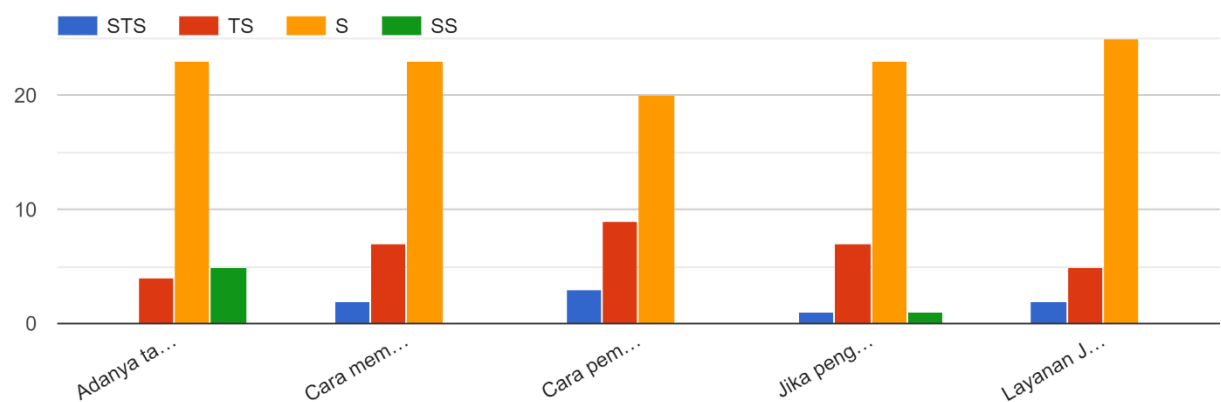
Fitur J-Ride



Untuk fitur J-Ride pernyataan tidak setuju terbilang kecil daripada pernyataan setuju, menandakan pada fitur J-Ride tidak mendapatkan masalah serius dari pengguna.

2.2.4 Fitur J-Car

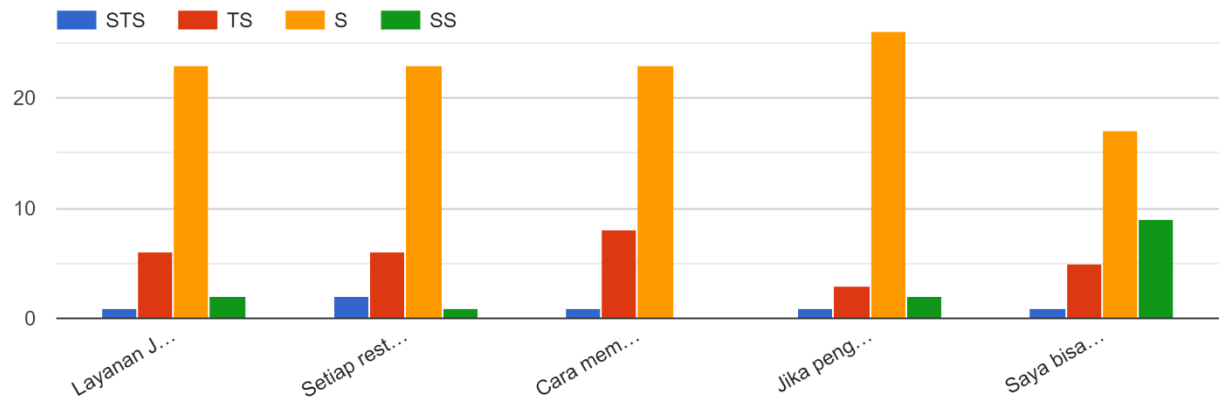
Fitur J-Car



Begitu juga dengan Fitur J-Car tidak mendapatkan masalah serius pada fitur ini pengguna lebih banyak setuju dengan pertanyaan yang diberikan.

2.2.5 Fitur J-Food

Fitur J-Food



Pada Fitur J-Food dari data tersebut terlihat bahwa tidak ada masalah yang serius, namun pada pertanyaan terbuka terhadap kritik sendiri terdapat beberapa masalah yang di hadapai oleh pengguna yang kami rasa cukup serius, yaitu :

“Tambahkan di menu j-food untuk mencari restaurant terdekat”

“menu pada layanan j-food kurang banyak informasi, agar pengguna percaya”

Selebihnya adalah kritik terhadap tampilan , warna , icon dan fitur yang ada di Jemput aja yang membuat bingung pengguna bahkan ada yang menyebutkan aplikasi kompetitor

“Fiturnya jangan terlalu banyak, setiap fitur harus jelas navigasinya.”

“Perbaiki tampilannya”

“penggunaan icon dan logo sudah baik dalam membedakan masing-masing fitur”

“tampilan aplikasi yang cukup bisa diterima user walau ada kesalahpahaman di dalamnya”

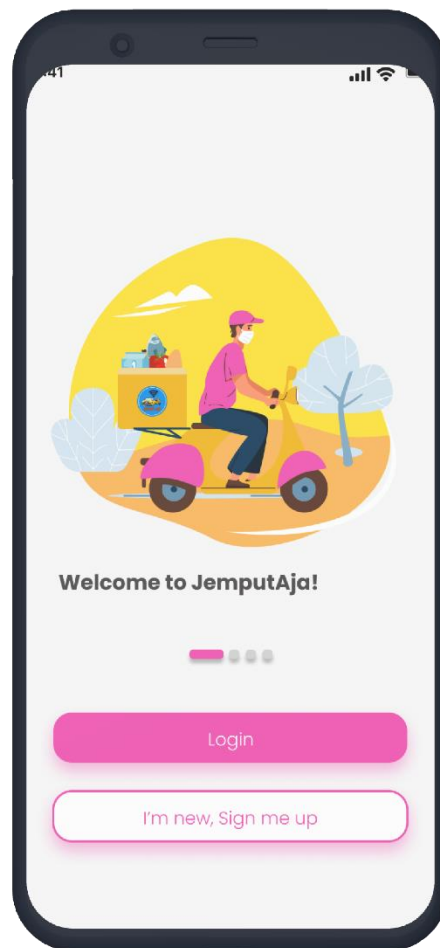
“perpaduan warna yang kurang menarik dapat membuat pengguna bingung”

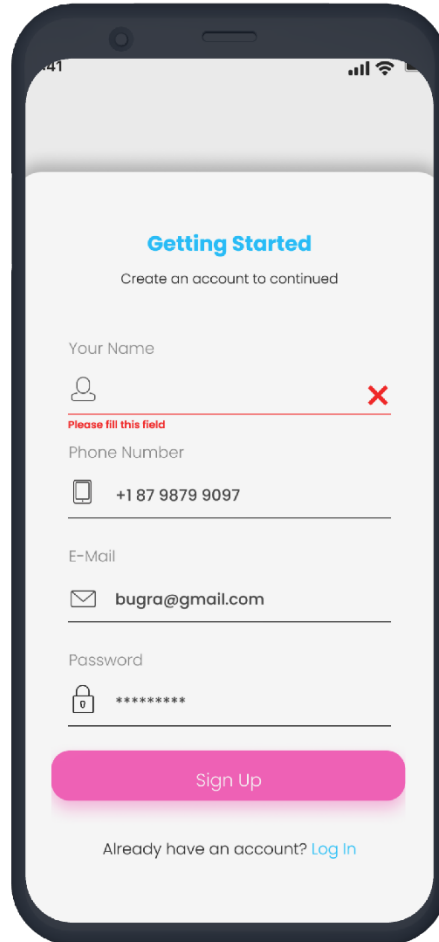
BAB 3

PROTOTIPE DESAIN

3.1 HI - FI PROTOTIPE

3.1.1 Halaman Login dan Signup







Getting Started


Create an account to continued

Your Name


 

Please fill this field


Phone Number

 +1 87 9879 9097

E-Mail

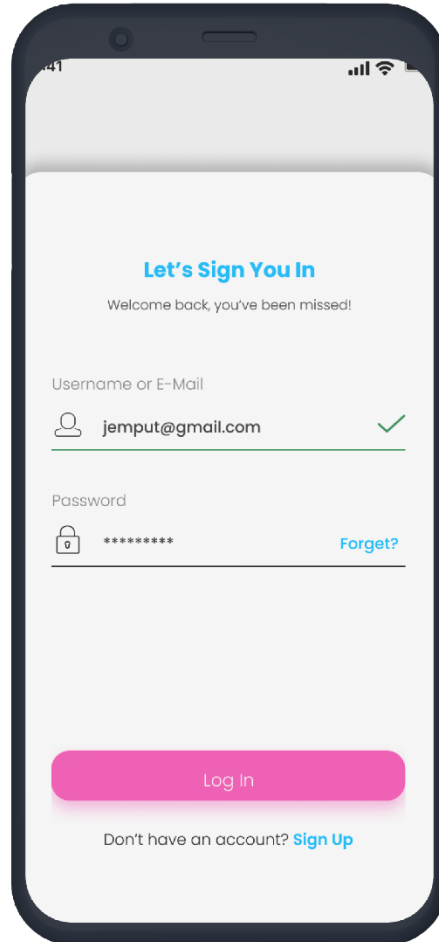
 bugra@gmail.com

Password

 *****

Sign Up

Already have an account? [Log In](#)




41


Let's Sign You In

Welcome back, you've been missed!

Username or E-Mail

 jempu@gmail.com ✓

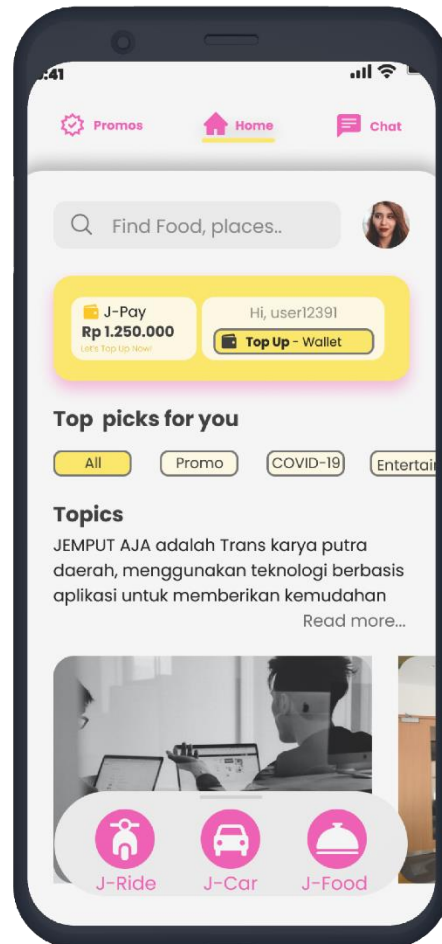
Password

 ***** [Forget?](#)

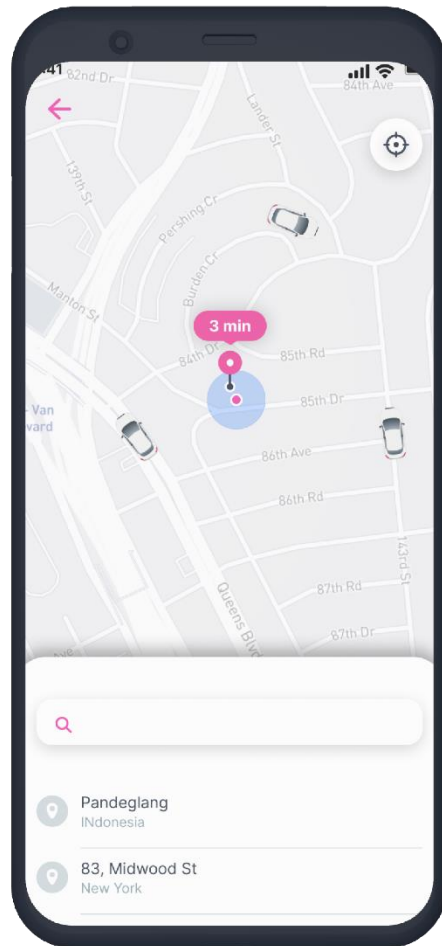
[Log In](#)

Don't have an account? [Sign Up](#)

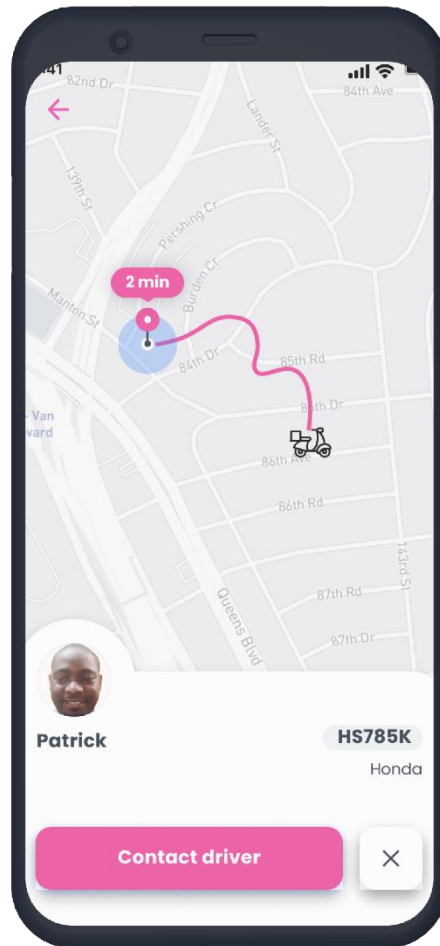
3.1.2 Home Page



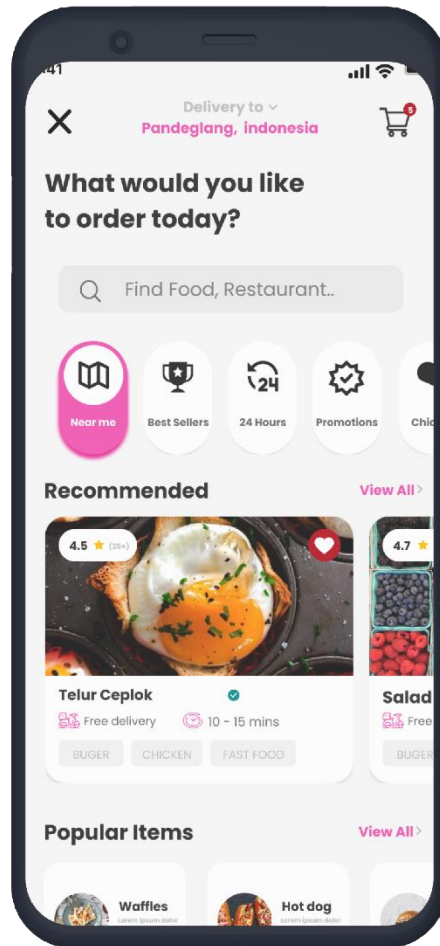
3.1.3 J-Car Location

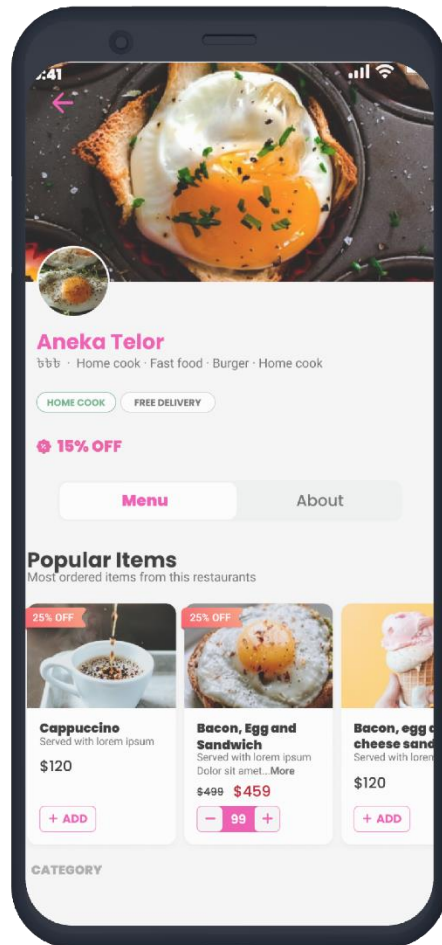


3.1.4 Makanan Dalam Perjalanan

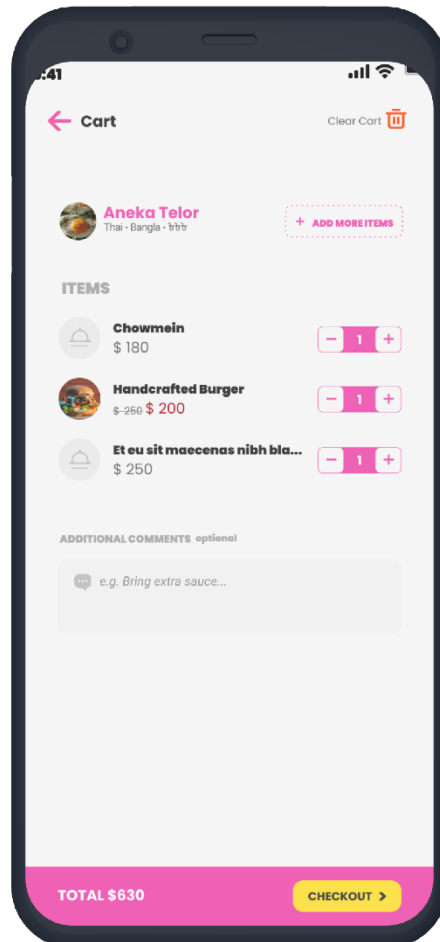


3.1.5 J- Food Page





3.1.6 Keranjang Makanan



BAB 4

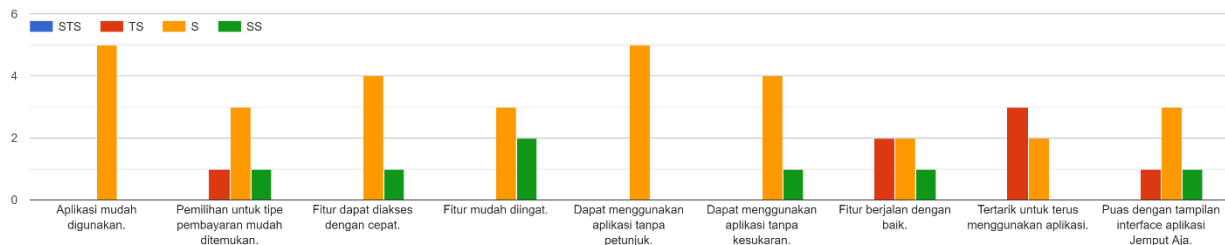
USABILITY TESTING

4.1 Hasil Usability Testing

Usability testing bertujuan untuk mengevaluasi hasil redesain yang telah dilakukan agar dapat mengetahui bagian mana yang perlu dirubah dan dipertahankan , dan kami melakukan testing dengan 4 task yaitu secara keseluruhan, pada fitur J-Car,J-Ride dan J-Food. Sehingga didapatkan data sebagai berikut :

4.1.1 Aplikasi jemput aja

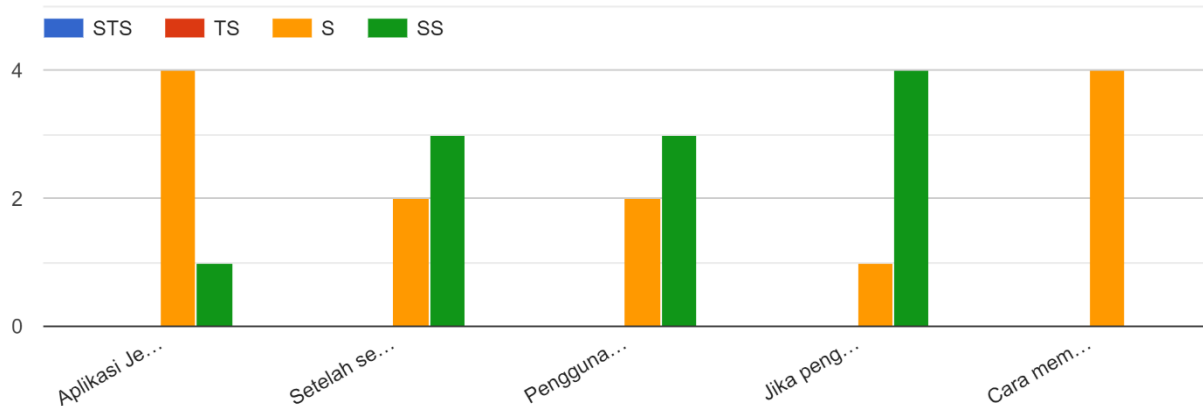
Aplikasi Jemput Aja



Terlihat bahwa setelah dilakukan pengujian yang pertama ternyata masih ada yang tidak setuju terhadap pertanyaan yang diberikan. Ini dikarenakan pengujian dilakukan secara online sehingga kami tidak bisa memberikan arahan terhadap pengguna

4.1.2 Fitur J-Ride

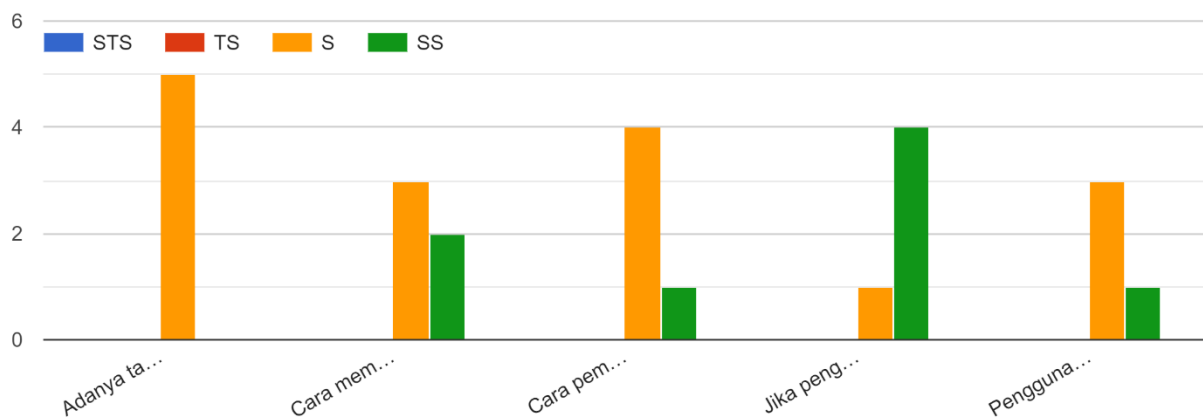
Fitur J-Ride



Pada fitur J-Ride menunjukkan data yang memuaskan dan tidak ada komentar dari pengguna terhadap fitur J-Ride ini.

4.1.3 Fitur J-Car

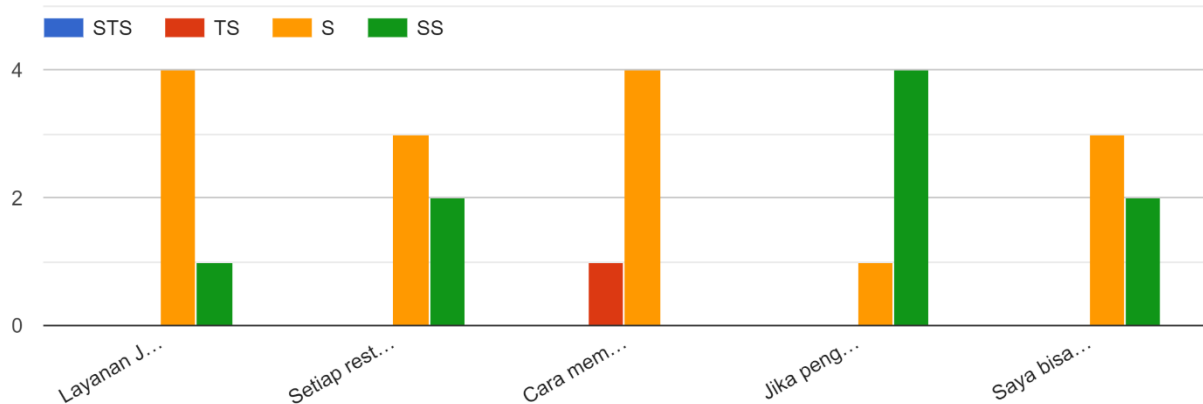
Fitur J-Car



Seperti pada fitur J-Ride, fitur J-Car juga menunjukkan hasil data yang sama tidak ada komentar pengguna dari fitur J-Car ini.

4.1.4 Fitur J-Food

Fitur J-Food



Pada fitur J-Food ada satu orang dari 5 tester yang ternyata kesulitan saat memilih metode pembayaran pada fitur J-Food, namun secara keseluruhan mendapatkan respon yang baik terhadap perubahan dari fitur J-Food ini.

Kami juga menanyakan secara pertanyaan terbuka kritik terhadap aplikasi jemput aja yang telah di redesain ini berikut hasilnya:

“App jadi lebih mudah dilihat, fitur sudah lebih jelas daripada sebelumnya”

“Mungkin UInya bisa dibuat lebih unik lagi. Karena aplikasi ini terlihat terlalu mirip dengan gojek”

“Tampilan cukup powerfull namun lebih baik diprioritaskan lagi Userflow disetiap fitur yang ada. memudahkan user dalam penggunaan aplikasi menjadi prioritas sehingga dapat digunakan secara mudah oleh user di segala usia”

“Dari yang saya lihat, desainnya memang mudah dikenali karena mirip dengan salah satu aplikasi pesaing, sebaiknya cari pembeda dengan aplikasi pesaing”

“kurang nya page pembayaran untuk j-car dan j-ride sehingga kita tidak tau status kita telah sampai dan bayar dan juga kurangnya rate dan tips juga. overall sudah bagus”

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.2 Kesimpulan

1. Redesain yang telah dilakukan sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna
2. Perbaikan terhadap fitur J-Food mendapatkan respon yang signifikan meskipun belum sempurna
3. Usability testing yang dilakukan membantu untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi yang telah diredesain, sehingga untuk berikutnya dapat membuat pengguna mendapatkan kepuasaannya ketika menggunakan aplikasi jemput aja
4. Terdapat 5 tester dalam usability testing dengan hasil di fitur J-Car dan J-Ride mendapatkan nilai kesuksesan 5/5 , sedangkan untuk fitur J-Food mendapatkan 4/5

5.3 Saran

Berdasarkan hasil yang telah didapat, masih terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki sehingga untuk berikutnya dapat mendapatkan hal yang lebih baik , saran tersebut diantaranya :

1. Data yang dikumpulkan masih terlalu sedikit dan waktu untuk melakukan pengumpulan masih sedikit sehingga jika pengumpulan data bisa dilakukan lagi dan mendapatkan jumlah yang banyak, hasil yang didapatkan akan lebih baik dan dapat mencapai kepuasan pengguna yang tinggi
2. Diperlukan beberapa pengulangan proses untuk mendapatkan hasil UX yang terbaik sesuai dengan keinginan dari pengguna.

LAMPIRAN

Link Protoype Figma

<https://www.figma.com/proto/YexrHEL2woo2mbOomHRkLK/JemputAja?scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=30%3A7568&show-prototype-sidebar=1&node-id=30%3A7568>

List of Contribution

Course : KMMI UI-UX

Class: UI04

Lecturer: D3219 – Tanty Oktavia

Research Project Title: REDESIGN JEMPUT AJA

List of Contribution:

Nama	Contribution for the Research Project
Imam Kholid Ubaidillah	Ideate : membuat seluruh UI design dan prototyping Usability testing : membuat pertanyaan dan melakukan usability testing langsung ke user Research : membuat beberapa pertanyaan untuk kusioner Membuat 1 User Persona Membuat laporan dan final presentation
Vivian	Membuat 1 user journey
Rizki Saputra	Membuat 1 user persona
Saputra Kamandanu	Membuat 1 user persona
Devina	Membuat 1 user journey

Jakarta, 20 September 2021



Imam Kholid U

