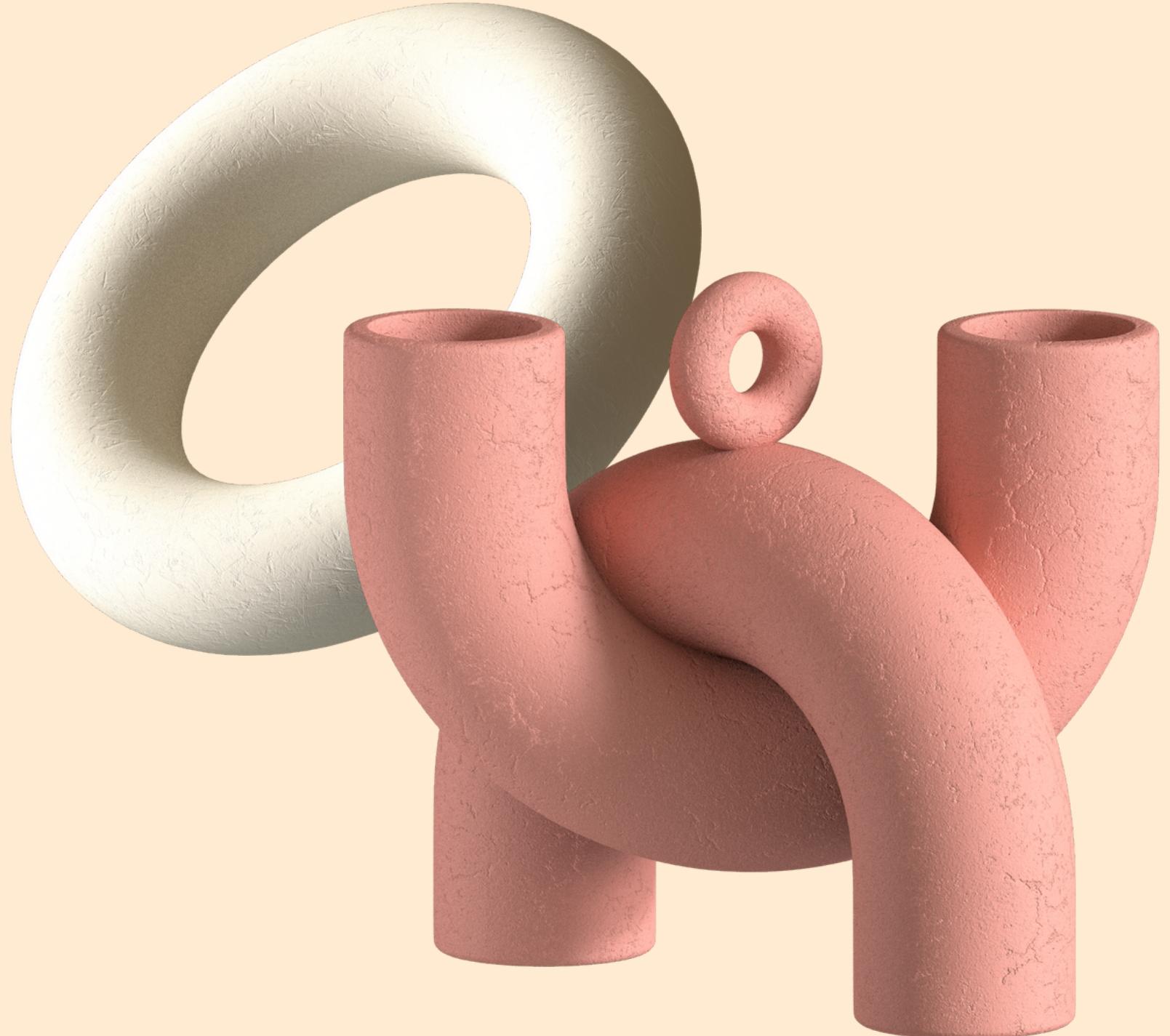




# REDESIGN SICYCA MOBILE

Sistem Informasi Cyber Campus  
Universitas Dinamika (STIKOM SURABAYA)

Oleh: Intan Septy Dhamayanti Subroto



# Disclaimer

Project ini dibuat berdasarkan mini project yang diberikan oleh Mentor sebagai tugas untuk program Studi Independent Alterra Academy. Project ini dibuat hanya untuk pembelajaran semata, tidak ada keterlibatan dengan pihak tertentu terkait Mini Project ini.

# Apa itu Sicyca Mobile?

Sistem Informasi Cyber Campus (SICYCA) adalah media informasi akademik bagi seluruh mahasiswa, dosen dan karyawan Universitas Dinamika/ STIKOM. SICYCA mampu memberikan informasi mengenai akademik yang mahasiswa perlukan selama kuliah di Universitas Dinamika. Informasi yang dimaksud mulai dari informasi data pribadi mahasiswa, informasi jadwal yang meliputi jadwal kuliah, jadwal kegiatan dan jadwal ujian mahasiswa



# Problem

1. Tidak adanya menu lupa pin
2. Tampilan yang kurang friendly
3. Tempat navigasi menu yang tidak mudah dilihat
4. Menu notifikasi yang masih error
5. Aplikasi mobile yang kurang update daripada website



# Kemungkinan solusi

Meningkatkan Desain user interface dengan harapan meningkatkan Experinces pada User ketika menggunakan Aplikasi Sicyca Mobile

---

Merubah Itampilan layout Sycica Mobile

---

Memperbaiki fitur notifikasi pada Aplikasi

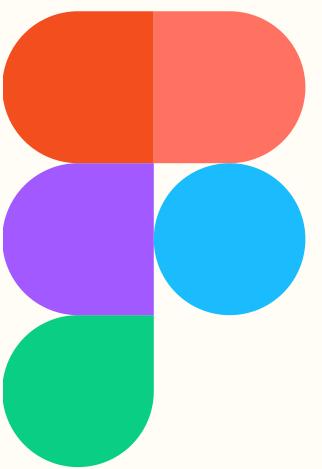
---



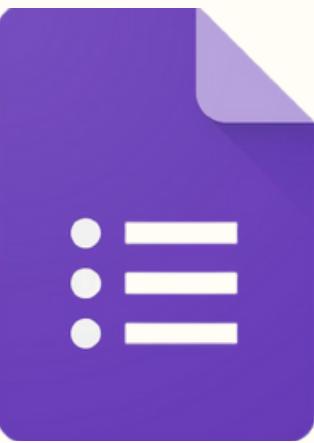
# Peran Tim

Pengerjaan project ini dilakukan oleh saya sendiri, mulai dari ide, latar belakang, hingga proses design thinking.

# Tools



 Whimsical



 Canva



# Design Thinking

Design thinking adalah suatu proses perumusan dan pemecahan masalah yang berfokus pada manusia sebagai seorang pengguna.



# Emphatize

Proses Menganalisa  
permasalahan yang  
dialami pengguna ketika  
berinteraksi dengan  
produk.

- 01 Pada tahap empathize ini, penulis mengambil data dengan menggunakan metode Primary Research
- 02 Jenis primary research yang digunakan adalah dengan mewawancara beberapa pengguna Sicyca Mobile dan dengan survei melalui google form
- 03 Target responden merupakan mahasiswa Universitas Dinamika

# Define

Tahap Define yaitu mendefinisikan masalah utama yang akan diselesaikan.

- 01 Berdasarkan hasil empathize yang telah didapat, penulis menyusun permasalahan yang dialami oleh pengguna serta menyusun solusi yang akan ditawarkan
- 02 Permasalahan dan solusi dituliskan dalam bentuk paint point dan how might we

# Paint point

Tampilan  
kurang friendly

Fitur notifikasi  
tidak bisa

Navigasi tidak  
mudah  
dijangkau

Tidak  
responsive

Tampilan tidak  
mudah  
dipahami

Layout kurang  
bagus

Tidak interaktif

# How might we

Bagaiman  
Merubah  
tampilan agar  
terlihat lebih  
friendly

Bagaimana  
Memperbaiki fitur  
notifikasi

Bagaimana  
Membuat tata  
letak navigasi  
agar lebih  
terlihat

bagaimana  
Merubah layout  
serta tampilan

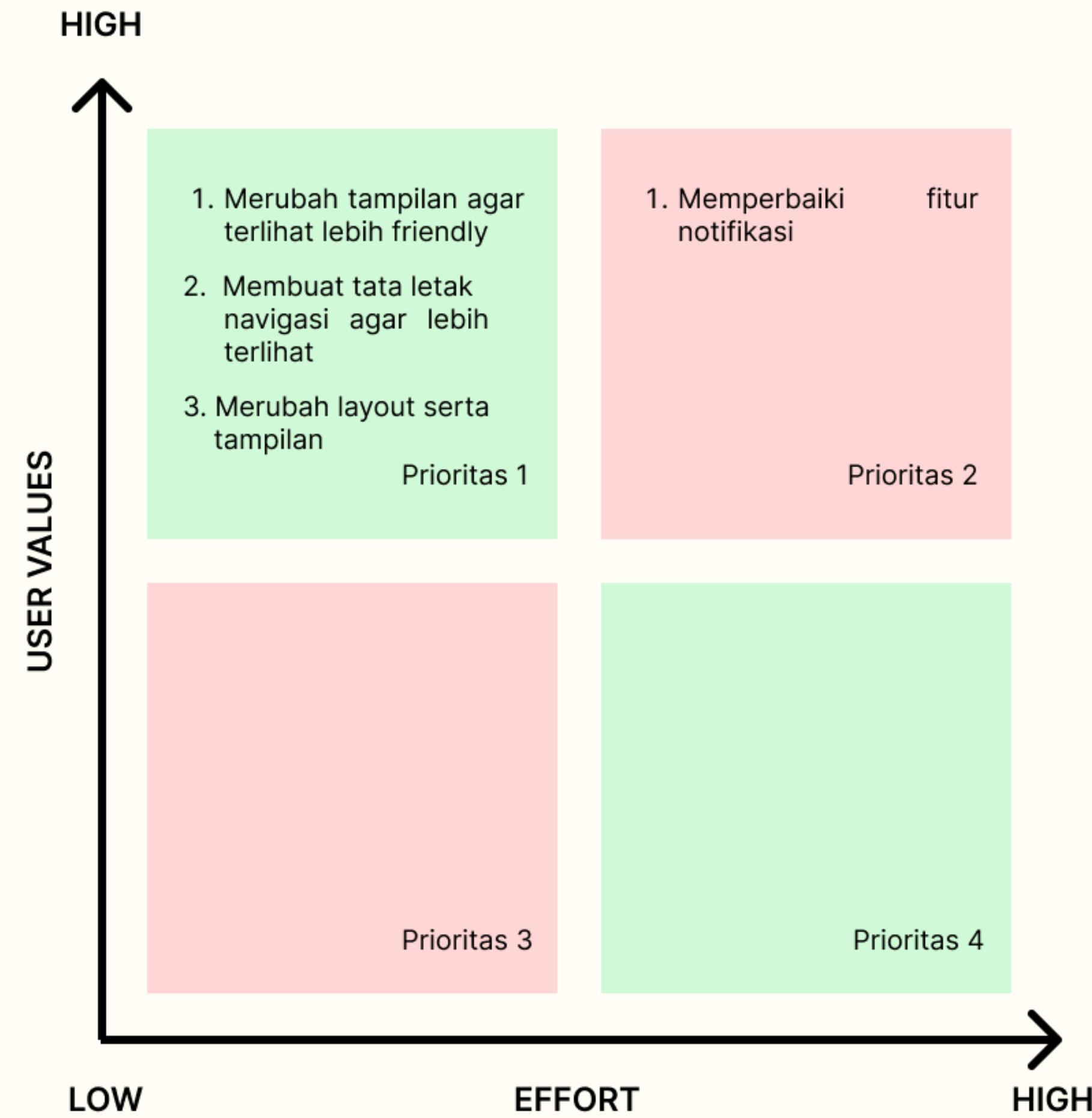
# Ideate

**Proses eksplorasi untuk menghasilkan ide yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang telah di define sebelumnya**

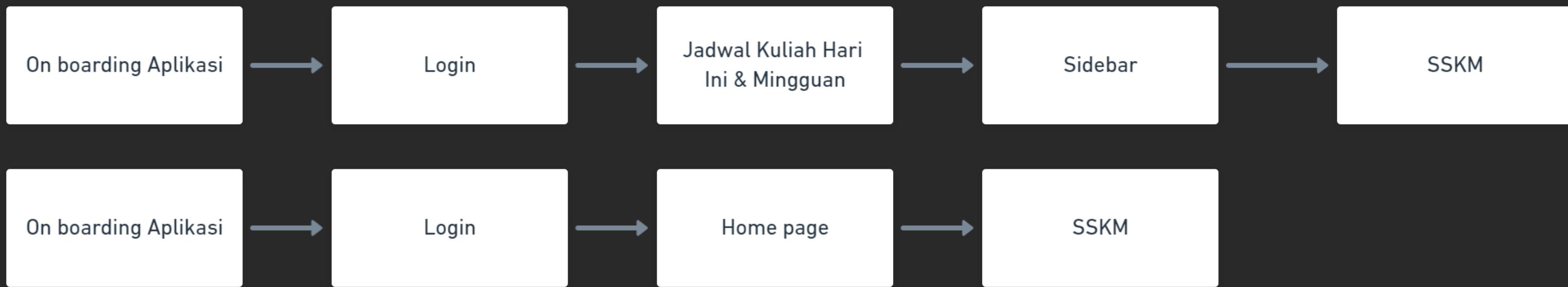
01

Pada tahap ideate ini, penulis memaparkan ide ide dalam bentuk user flow dan prioritas ideate

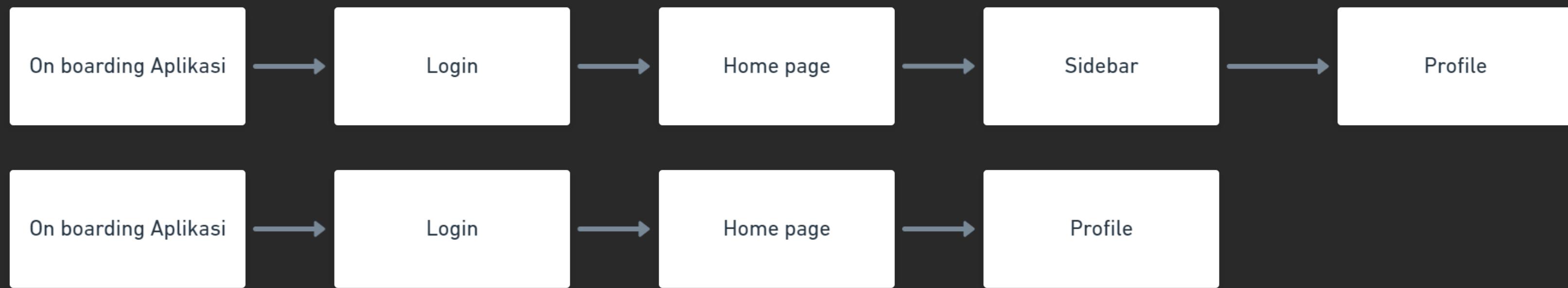
# Priotitas Ideate

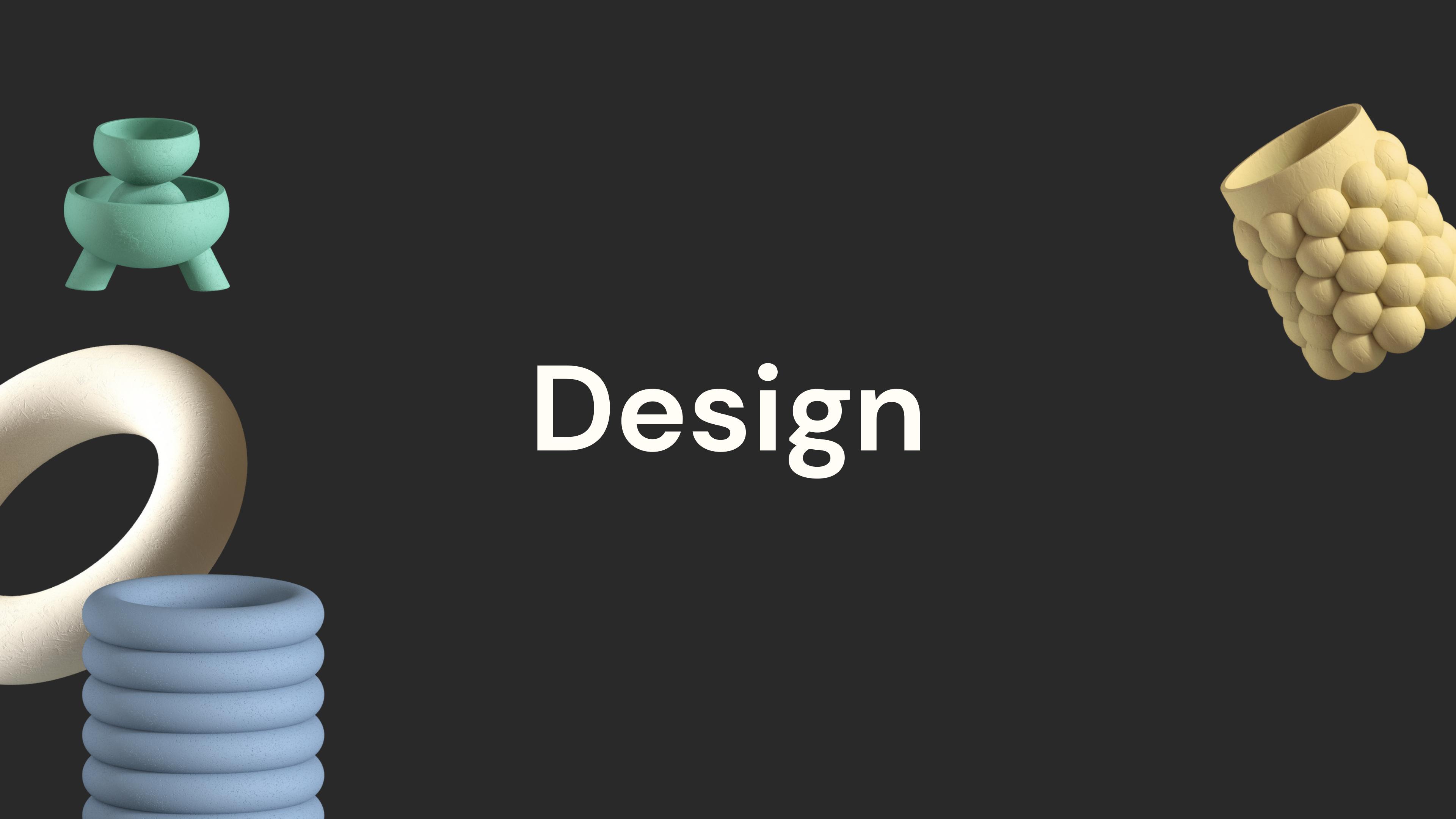


# user flow



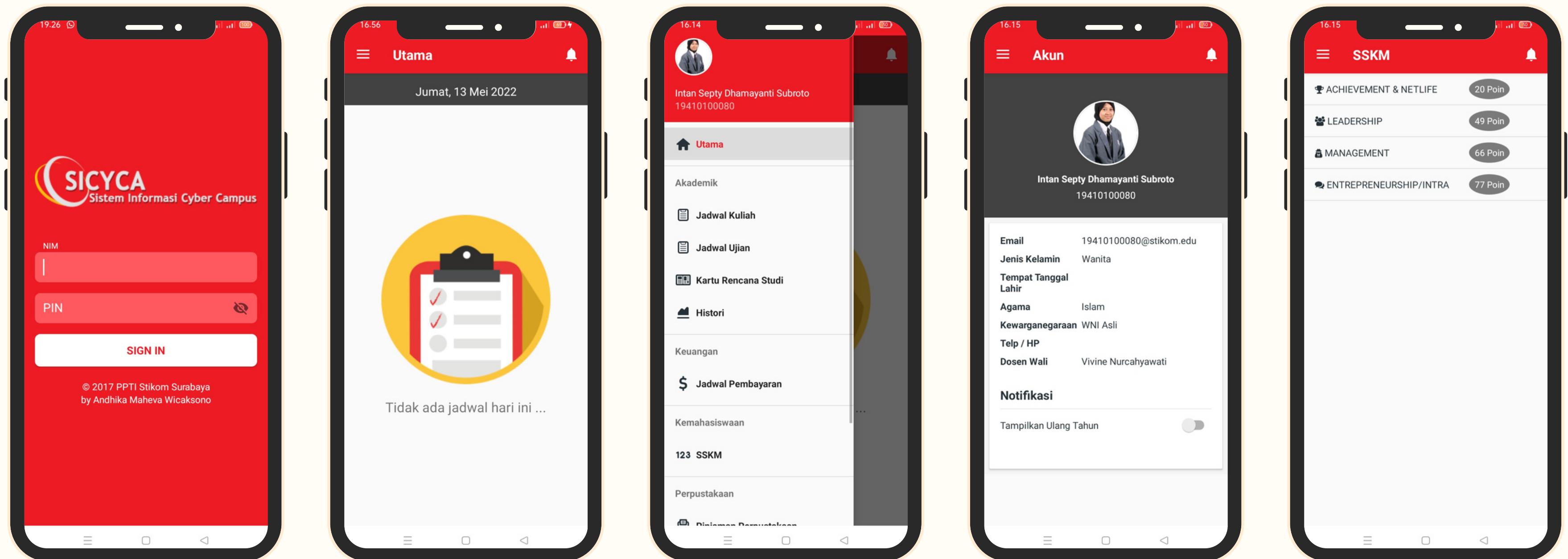
# user flow



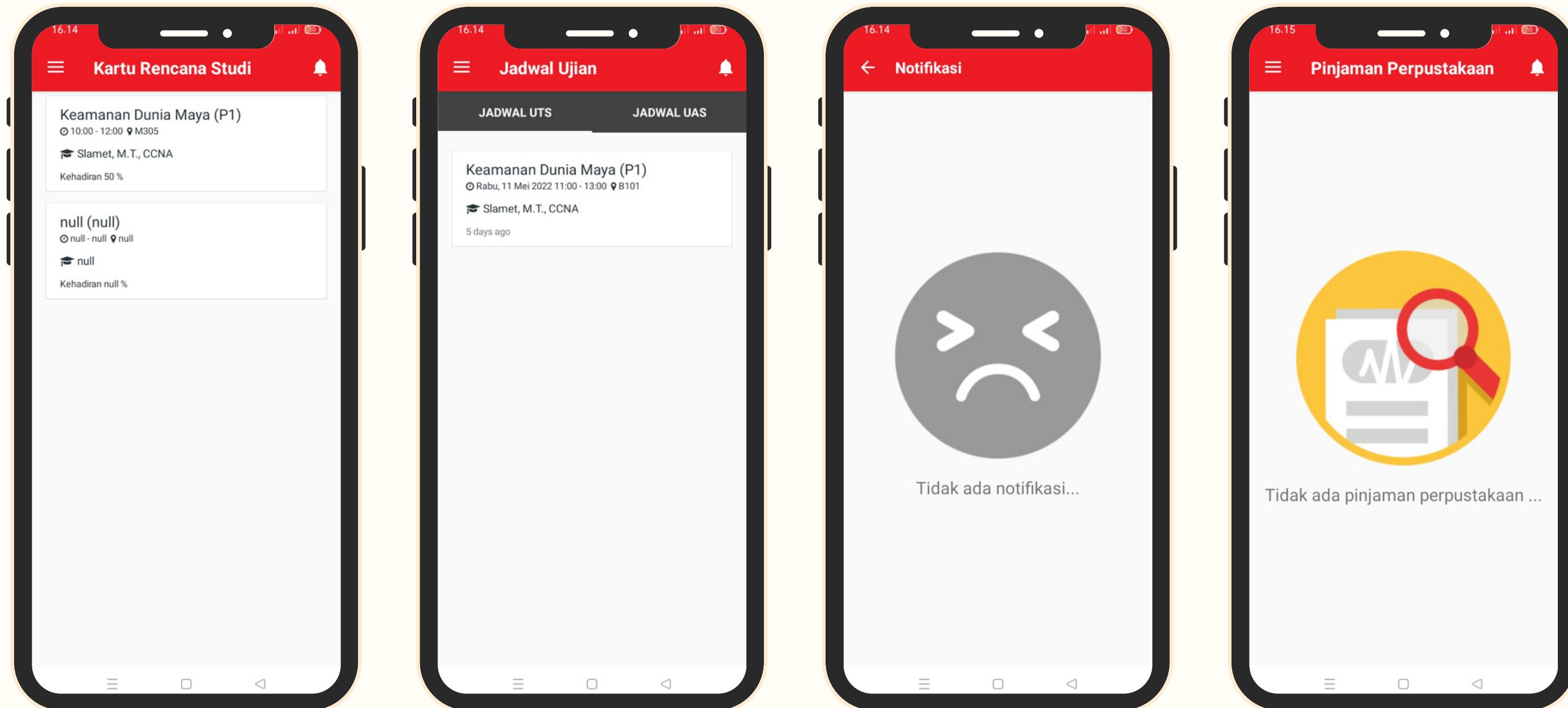
The background features several abstract 3D shapes. On the left, a large, light beige shape with a dark circular cutout and a blue spiral base is partially visible. In the top left corner, there is a teal-colored, textured object composed of two stacked, rounded, bulbous shapes. In the top right corner, a yellow, textured object resembling a cluster of spheres or a stylized flower is shown, with its base cut off.

Design

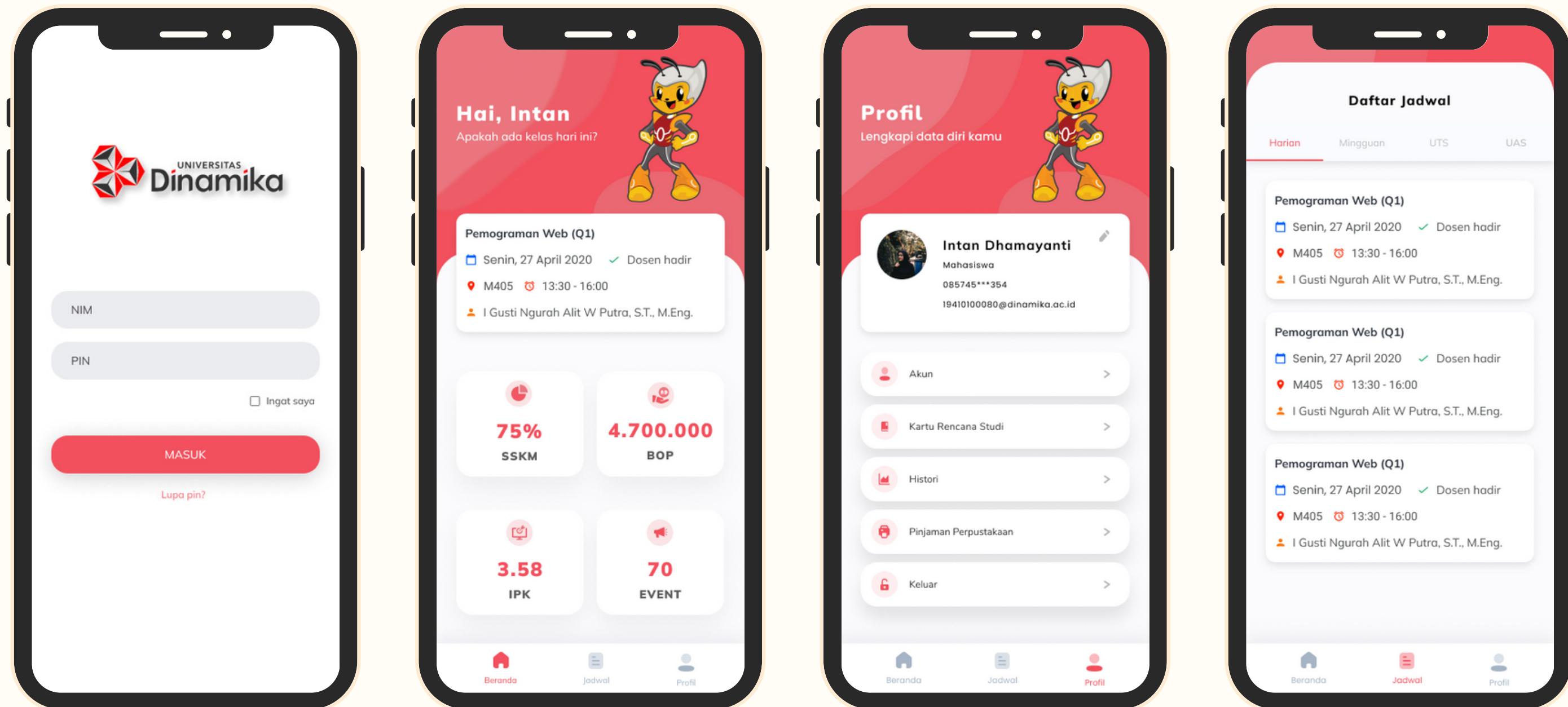
# Tapilan Design Lama



# Tapilan Design Lama



# Tapilan Design Baru



# Tapilan Design Lama





# Link Prototype

# Figma

<https://www.figma.com/proto/eLYwk9Z4tSSwUuHxOXL82y/MINI-PROJECT-ALTERRA-ACADEMY?node-id=1%3A2&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2>

# Testing

## Scenario 1

1. User melakukan Login, melihat tampilan, serta melihat jadwal kelas hari ini

## Succes Kriteria

1. Kemudahan ketika login, mudahkan mendapatkan informasi jadwal kelas hari iniserta informasi lainnya

## Scenario 2

1. User melihat jumlah dan rincian SSKM yang didapat dari menu yang tersedia di halaman homepage

## Succes Kriteria

1. Kemudahan melihat jumlah SSKM yang didapat, serta detail SSKM

# Testing

## Scenario 3

1. User melihat jadwal pembayaran BOP melalui menu yang tersedia di home page

## Succes Kriteria

1. Kemudahan User melihat jadwal pembayaran BOP agar tidak terlambat

## Scenario 2

1. User melihat kartu rencana study melalui menu profile

## Succes Kriteria

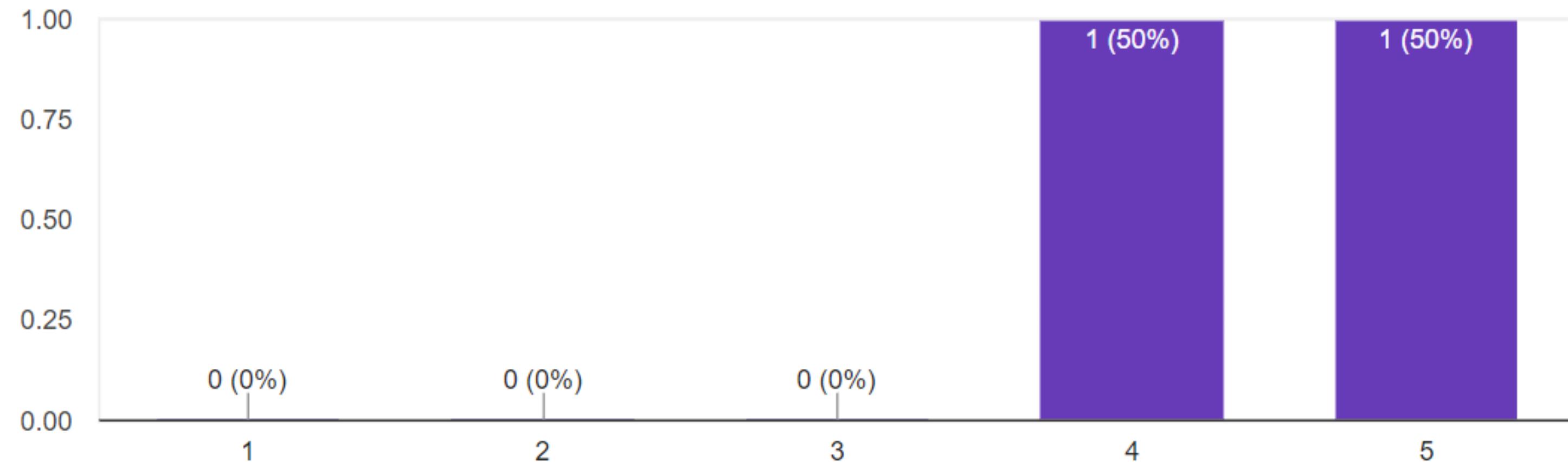
1. Kemudahan melihat kartu rencana study dengan flow yang lebok baik

# Testing

Bagaimana tampilan Login Sycica Mobile?

 Copy

2 responses

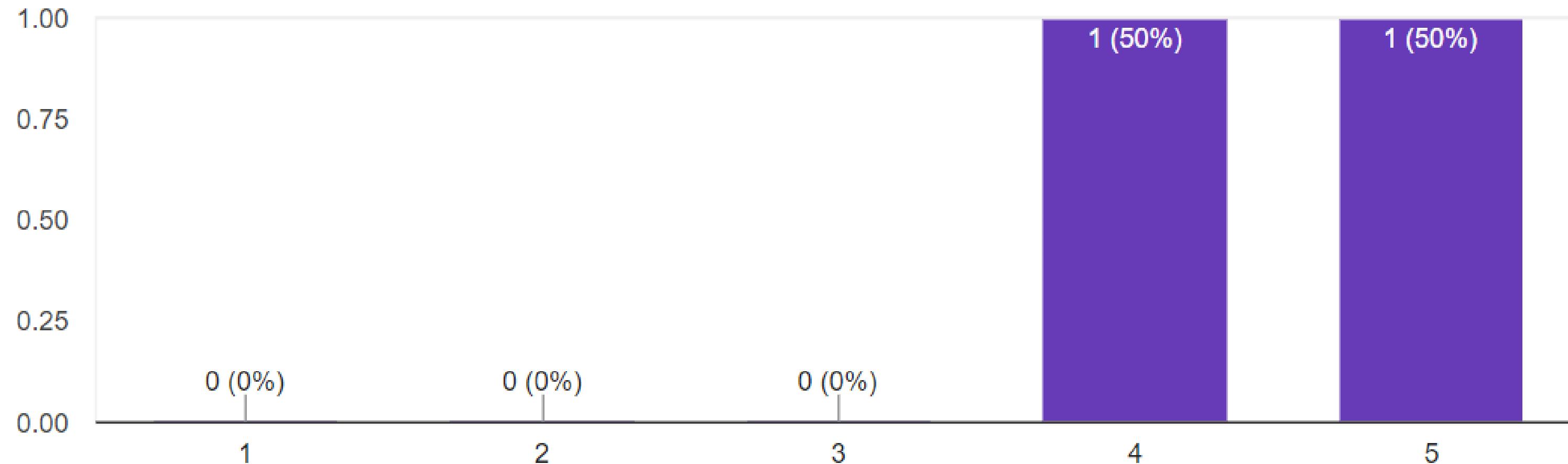


# Testing

Bagaimana tampilan Home dari Sycica Mobile

 Copy

2 responses



# Testing

Berikan pendapatmu tentang user flow maupun tampilan dari Redesign Sycia Mobile

2 responses

membantu pengguna untuk memudahkan dalam mendapatkan informasi, tidak membuat bingung, informasi yang diberikan sangat lengkap dan mudah dipahami

Baik, lebih enak dilihat

Apa kendala saat menjalankan prototype tersebut?

2 responses

Tidak ada

-



# kendala

1. Waktu pengerajan relatif singkat
2. Adanya tugas diluar Mini Project
3. Minimnya waktu luang yang dapat digunakan untuk mengerjakan Mini Project
4. Kesulitan menentukan membuat user flow karena hampir tidak berubah



# Pengalaman

1. Penulis belajar banyak hal tentang menyelesaikan sebuah case study, dari tahap research hingga proses testing.
2. Belajar banyak hal ketika mengerjakan Project ini.
3. Mendapatkan apresiasi dari responden terhadap design yang telah dibuat



# Apakah ada pertanyaan?

Terima Kasih

