

Desain Aplikasi IBake

Bramantio Galih Arintoko

Ikhtisar proyek



Produk:

IBake adalah sebuah aplikasi pemesanan dari toko roti IBake yang berlokasi di daerah perkantoran. IBake berusaha untuk dapat memberikan pelayanan yang mumpuni kepada pelanggan yang kebanyakan adalah pekerja kantor untuk dapat melakukan pesanan menu ataupun tempat dengan mudah.



Durasi proyek:

Juni 2023 – Desember 2023

Pratinjau dari desain akhir yang dipilih.

Ikhtisar proyek



Permasalahan:

Pekerja yang sibuk ingin dapat memesan menu ataupun tempat namun terhalang berbagai situasi



Tujuan:

Desain aplikasi IBake yang dapat memberikan kemudahan dalam memesan menu dan atau tempat tanpa halangan

Ikhtisar proyek



Peran saya:

Desainer UX Utama yang mendesain aplikasi IBake secara keseluruhan



Tanggung jawab:

Melakukan wawancara, membuat wireframe, dan meneliti interaksi pengguna dan aplikasi

Memahami pengguna

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

Riset pengguna: ringkasan



Saya melakukan wawancara dan membuat peta empati pengguna yang berkaitan dengan rancangan saya dan kebutuhan mereka. Kelompok pengguna utama adalah pekerja kantor yang ingin dapat memesan dari mana saja dan tidak perlu meninggalkan kantor. Kelompok pengguna ini mengonfirmasi asumsi awal tentang pelanggan Ibake, tetapi hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa waktu tempuh bukanlah satu-satunya faktor yang membatasi pengguna dalam melakukan pesanan. Tetapi juga adanya pekerjaan yang tidak bisa ditinggal dan efisiensi waktu dan kemudahan akses terhadap menu membuat mereka dapat memesan dengan nyaman dan menikmati setiap eksperimen tanpa khawatir antrian.

Penelitian pengguna: poin-poin/titik masalah

1

Waktu

Pekerja dengan pekerjaan yang menumpuk kadang tidak memiliki waktu untuk sekedar memesan

2

Kemudahan

Ingin sesuatu yang dapat membuat mereka dapat mengeksplor menu apa saja yang ada dan mengkombinasikan dengan menu lain

3

Pemesanan Tempat

Kemudahan memesan tempat membuat pekerja tidak perlu khawatir tidak mendapatkan tempat saat datang.

Persona: John Doe

Pernyataan/Perumusan masalah:

John Doe, Pegawai muda yang memiliki kegiatan padat dan bergerak dengan cepat, ingin memesan dengan efisien dan simpel tanpa harus meninggalkan tempat kerja.



John Doe

| | |
|------------------|------------|
| Usia | : 25 |
| Pendidikan | : S1 |
| Kota asal | : Bandung |
| Anggota keluarga | : - |
| Pekerjaan | : Karyawan |

"Pegawai muda yang memiliki kegiatan padat dan ingin segala sesuatunya efektif dan efisien"

Tujuan

- Mendapatkan pesanan tanpa harus meninggalkan tempat.

Frustrasi

- Harus memesan melalui aplikasi pihak ketiga dimana harus melakukan pencarian terlebih dahulu.

Pegawai muda yang memiliki kegiatan padat dan bergerak dengan cepat, ingin memesan dengan efisien dan simpel tanpa harus meninggalkan tempat kerja. Menginginkan sesuatu yang lebih personal sehingga lebih menyenangkan dan memudahkan dalam melakukan pencarian dan pemesanan.

Peta *user journey*

Memetakan perjalanan pengguna untuk John Doe dapat mengungkapkan betapa bermanfaatnya aplikasi Ibake bagi pengguna.

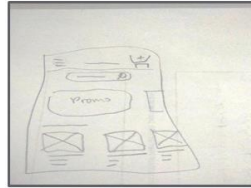
Persona: John Doe

Goal: Mendapatkan pesanan tanpa harus meninggalkan tempat.

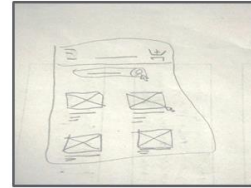
| ACTION | Membuka aplikasi pihak ketiga | Melakukan pencarian toko roti | Melakukan pencarian menu yang diinginkan | Melakukan Checout pesanan | Menunggu dan membayar pesanan |
|---------------------------|--|---|---|--|--|
| TASK LIST | Tasks A. Membuka HP B. Membuka Aplikasi C. Menunggu Start Aplikasi | Tasks A. Mengetik nama toko di kolom pencarian B. Menunggu Hasil Pencarian C. Scrolling untuk menemukan toko | Tasks A. Mengetik nama menu yang diinginkan B. Menunggu hasil pencarian C. Memasukkan jumlah pesanan | Tasks A. Menekan tombol 'pesan sekarang' B. Menunggu ada driver yang mengambil pesanan. C. Menunggu driver datang dan menunggu pesanan dibuat | Tasks A. Menunggu driver datang membawa pesanan B. Berkoordinasi mengenai tempat untuk bertemu C. Membayar pesanan |
| FEELING ADJECTIVE | Membosankan dan sedikit membuang waktu | Merasa ribet karena selain mencari toko juga harus scrolling | Merasa lelah karena sudah mencari pesanan dan interface add to cart yang membingungkan | Merasa lega karena sudah menyelesaikan langkah pemesanan namun harus menunggu lagi ada driver yang mengambil pesanan karena membutuhkan waktu. | Menyebalkan selain waktu yang habis dalam pemesanan juga harus menunggu pesanan datang sementara ada pekerjaan lain yang dapat diselesaikan. |
| IMPROVEMENT OPPORTUNITIES | Jika pesanan melalui aplikasi toko, dapat dibuat start aplikasi tanpa start lama | Jika pesanan melalui aplikasi toko, akan dihadapkan langsung pada menu | Dalam aplikasi dapat dibuat pesanan seperti semi toko online namun halaman checkout dapat berupa dialog. | Jika melakukan pemesanan melalui aplikasi, maka pesanan akan langsung masuk dan langsung diantar setelah pesanan selesai dibuat. | Waktu yang dibutuhkan lebih singkat dalam pemesanan |

Wireframe kertas

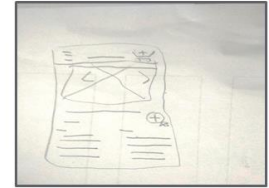
[Catatan Anda tentang
tujuan dan proses berpikir]



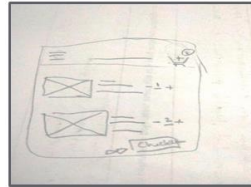
John opening app and
homepage show up



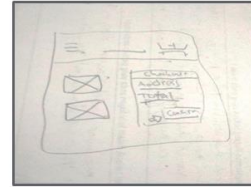
John searching for
menu he wanted



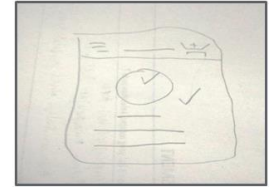
John seeing the menu
detail and added to cart



John open cart page
and click checkout



John filling address
and doing payment



Order done and John
waiting for delivery

Wireframe digital

Saat fase desain awal
berlanjut, saya memastikan
bahwa layar didesain
berdasarkan umpan balik
dan temuan dari penelitian
pengguna.

Carrousel
untuk tampilan
gambar yang
lengkap



Tombol Add to
cart

Wireframe digital

Selain merubah tombol add to cart pada aplikasi, Gambar juga memberi penjelasan yang mumpuni

Gambar Menu Asli yang memberi kesan mewah



Perubahan tombol agar usability lebih jelas

Prototype *low-fidelity*

Dengan menggunakan set *wireframe* digital yang telah selesai, saya membuat prototype *low-fidelity*. Alur pengguna utama yang saya hubungkan adalah membangun dan memesan roti, sehingga prototype dapat digunakan dalam studi *usability*.

Lihat prototype low-fidelity

[IBake](#)



Studi *usability*: temuan

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

Temuan tahap 1

- 1 Pengguna ingin memesan roti dengan cepat
- 2 Pengguna ingin dapat memesan tempat
- 3 Pengguna ingin dapat mendapatkan pesanan saat masih hangat

Temuan tahap 2

- 1 Pengguna ingin mendapatkan menu tanpa meninggalkan kantor
- 2 Pengguna ingin tidak kehabisan tempat
- 3 Pengguna ingin tidak mengantri

Menyempurnakan desain

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

Mockup

Desain awal
memungkinkan beberapa
penyesuaian,
tetapi setelah studi *usability*,
saya merubah tanda +
menjadi Add to cart.

Sebelum studi *usability*



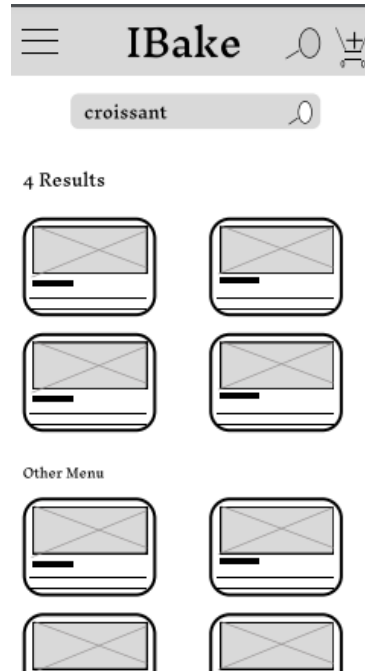
Setelah studi *usability*



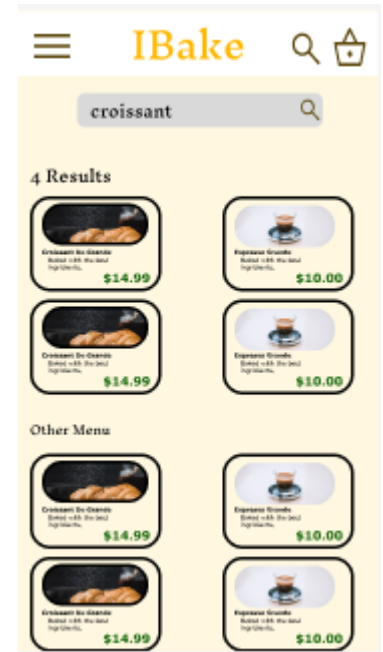
Maket

Setelah Usability Study yang kedua, pengguna merasa halaman search result terlalu dingin, maka dari itu background dibuat menjadi wheat agar memberi kesan hangat

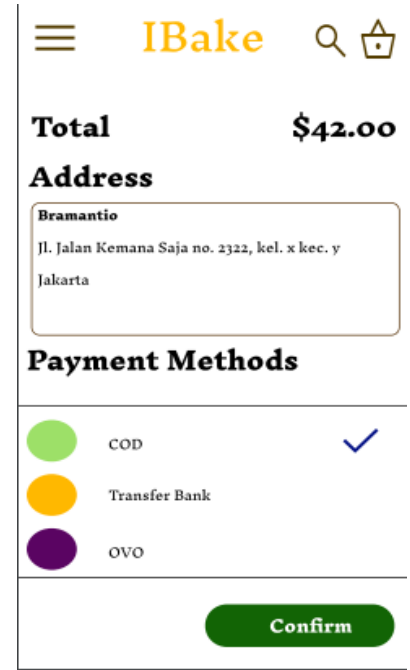
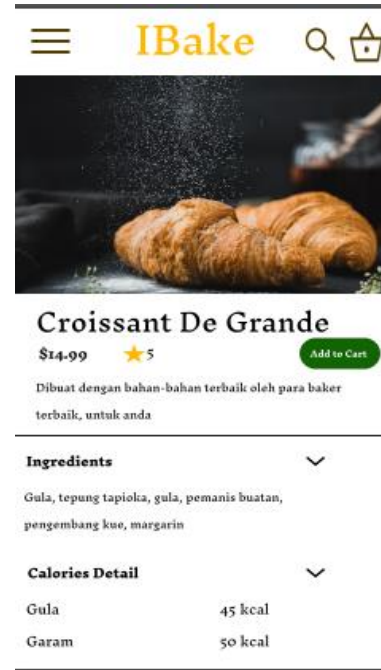
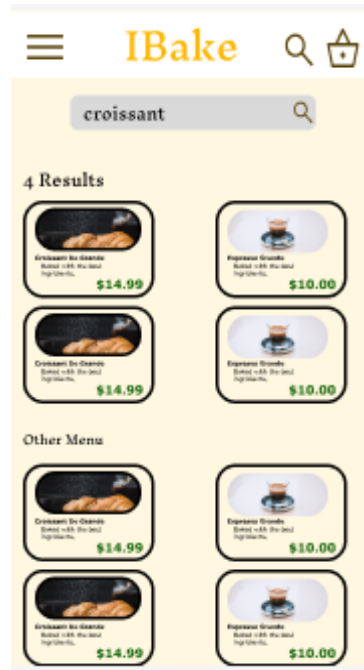
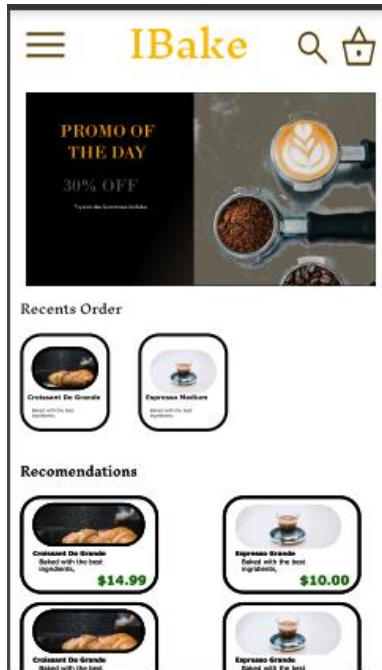
Sebelum studi *usability*



Setelah studi *usability*



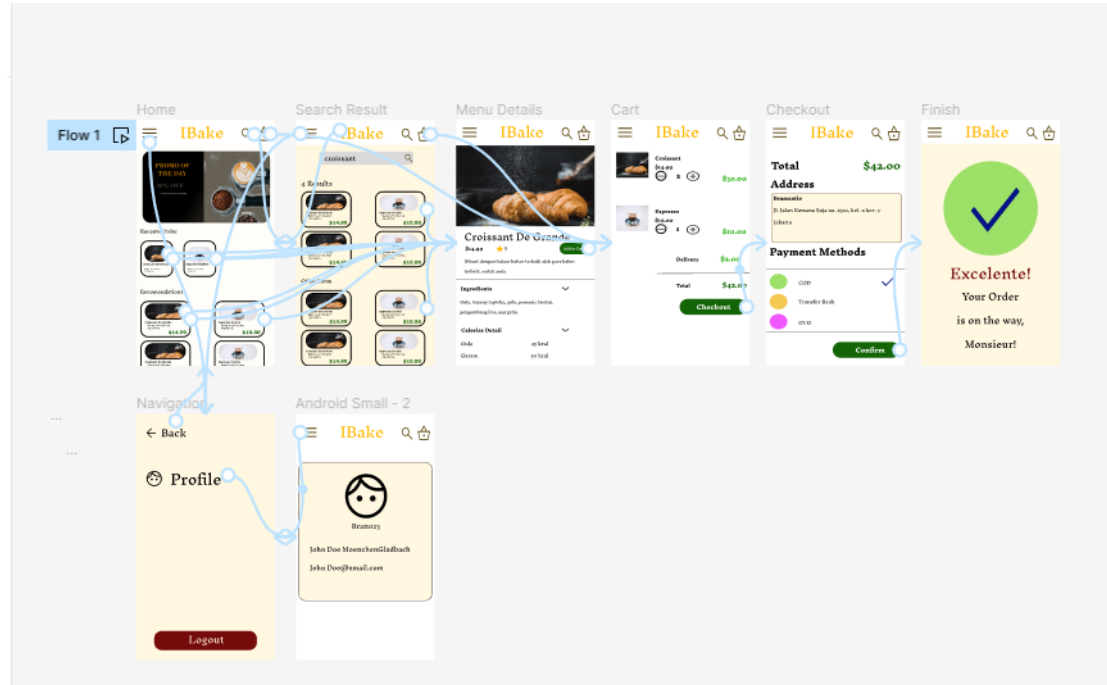
Maket



Prototipe high-fidelity

Prototipe *high-fidelity* final menyajikan alur pengguna yang lebih jelas untuk memesan roti dan *checkout*. Prototipe ini juga memenuhi kebutuhan pengguna untuk opsi pengambilan atau pengiriman serta lebih banyak penyesuaian.

Click this link for [Prototipe](#)



Pertimbangan aksesibilitas

1

Menyediakan akses untuk pengguna yang memiliki gangguan penglihatan dengan menambahkan teks ALT pada gambar untuk pembaca layar.

2

Menggunakan lebih banyak ikon untuk memberi kejelasan masing-masing navigasi dan keterangan.

3

Memberi voice untuk setiap menu

Rencana ke depan

- Hal penting yang bisa dipelajari
- Langkah berikutnya

Pelajaran Penting



Dampak:

Aplikasi ini membuat pengguna berpikir bahwa Ibake benar-benar berupaya untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Satu kutipan umpan balik dari seorang rekan:

"Dengan aplikasi ini, membuat memesan roti tidak lagi harus memikirkan waktu tempuh dan lain-lain."



Apa yang sudah saya pelajari:

Saat mendesain aplikasi Ibake, saya belajar awal dari segala sesuatu adalah ide dan kemudian ide menjadi sebuah karya yang bermanfaat setelah mendengarkan masukan dari sejawat dan pengguna.

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.

3

Melakukan lebih banyak riset dan berimajinasi agar mendapatkan desain yang tak hanya bermanfaat tapi juga sangat menari

Mari terhubung.



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

Email: Bmantio20@gmail.com

Terima kasih!