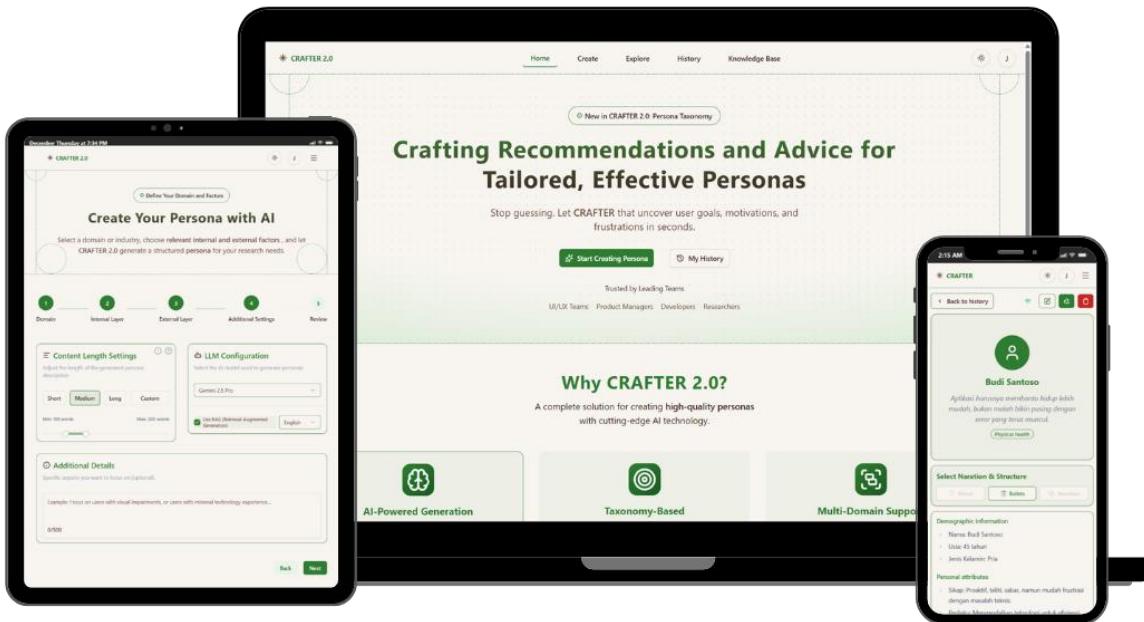


Panduan CRAFTER 2.0



1. Pengertian Persona

Persona adalah karakter fiktif yang diciptakan oleh perekaya kebutuhan untuk merepresentasikan arketipe pengguna akhir dari suatu produk atau sistem. Persona digunakan untuk membantu tim pengembang memahami karakteristik, kebutuhan, tujuan, serta perilaku pengguna secara lebih mendalam.

Dalam rekayasa kebutuhan, persona dimanfaatkan pada berbagai tahapan, mulai dari **elisitasi** untuk menggali beragam perspektif pengguna, **spesifikasi** untuk merumuskan kebutuhan sistem, hingga **validasi** untuk memastikan kebutuhan yang dirancang benar-benar relevan. Dengan menggunakan persona, tim pengembang dapat membangun empati terhadap pengguna dan memastikan bahwa produk yang dikembangkan selaras dengan preferensi serta kebutuhan nyata pengguna.

2. Pengertian Taksonomi Persona

Taksonomi persona merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk menyusun profil pengguna secara sistematis. Dalam CRAFTER 2.0, taksonomi persona dibagi ke dalam dua lapisan utama, yaitu **lapisan internal** dan **lapisan eksternal**.

- **Lapisan internal** mencakup informasi latar belakang umum yang bersifat relatif statis, seperti karakteristik personal. Lapisan ini meliputi informasi demografis (misalnya nama dan usia) serta atribut personal (seperti sikap dan kepribadian).
- **Lapisan eksternal** berisi informasi yang bersifat kontekstual dan bergantung pada domain penggunaan produk. Lapisan ini mencakup elemen seperti motivasi, tujuan, kekhawatiran (*pain points*), interaksi dengan teknologi, status pekerjaan, serta lingkungan keluarga.

Pemisahan antara lapisan internal dan eksternal memberikan struktur yang jelas serta meningkatkan **reusability** persona. Lapisan internal dapat digunakan kembali pada berbagai proyek, sementara lapisan eksternal dapat disesuaikan dengan kebutuhan domain atau konteks penggunaan yang berbeda.

3. Alur Penggunaan CRAFTTER 2.0

3.1 Akses Awal

The screenshot shows the main landing page of CRAFTTER 2.0. At the top, there is a navigation bar with tabs: Beranda (Home), Buat (Create), Jelajahi (Explore), Riwayat (History), and Basis Pengetahuan (Knowledge Base). Below the navigation bar, a green banner displays the text "Baru di CRAFTTER 2.0: Taksonomi Persona". The main title "Crafting Recommendations and Advice for Tailored, Effective Personas" is centered above a subtext: "Berhenti menebak. Biarkan CRAFTTER mengungkap tujuan, motivasi, dan frustrasi pengguna." Below this, there are two buttons: "Mulai Buat Persona" (highlighted with a red box) and "Riwayat Saya". A note below the buttons states "Dipercaya oleh Tim Terkemuka" and lists "Tim UI/UX", "Manajer Produk", "Pengembang", and "Peneliti". The section "Mengapa CRAFTTER 2.0?" highlights "Solusi lengkap untuk membuat persona berkualitas tinggi dengan teknologi AI terkini". Three features are listed with icons: "Generasi Berbasis AI" (brain icon), "Berbasis Taksonomi" (spiral icon), and "Dukungan Multi-Domain" (globe icon).

Pada halaman utama, pengguna dapat langsung membuat persona dengan mengklik tombol **Buat Persona** tanpa perlu melakukan login. Namun, untuk mengakses seluruh fitur yang tersedia, pengguna disarankan untuk membuat akun dan melakukan login terlebih dahulu.

3.2 Tahapan Pembuatan Persona

The screenshot shows the CRAFTER 2.0 web application. At the top, there's a navigation bar with links for 'Beranda', 'Buat' (which is highlighted with a red box), 'Jelajahi', 'Riwayat', and 'Basis Pengetahuan'. Below the navigation is a search bar labeled 'Tentukan domain dan faktor'. The main title 'Buat persona Anda dengan AI' is centered. A sub-instruction below it says 'Pilih domain atau industri, tentukan faktor internal dan eksternal yang relevan, dan biarkan CRAFT 2.0 menghasilkan persona terstruktur untuk kebutuhan riset Anda.' Below this, a horizontal navigation bar shows five steps: 1 Domain (highlighted with a red box), 2 Internal Layer, 3 External Layer, 4 Additional Settings, and 5 Review. The 'Domain' step is currently active. The main content area is titled 'Pilih domain' and contains a search bar 'Cari...'. It lists various domains with their respective Kunci (keys): Technology for older adults (Kunci: technology-for-older-adults), Software development (Kunci: software-development), Physical health (Kunci: physical-health); Mental health (Kunci: mental-health), Education (Kunci: education), Sustainable living (Kunci: sustainable-living); Technology for children (Kunci: technology-for-children), Culture (Kunci: culture), Law (Kunci: law); Finance (Kunci: finance), Architecture (Kunci: architecture), Transportation (Kunci: transportation). There are also buttons for 'Tambah domain baru...' and a '+' icon.

Proses pembuatan persona di CRAFT 2.0 terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:

1. Domain / Scope

Tahap ini berfungsi untuk menentukan batasan atau konteks persona yang akan dihasilkan. Domain yang dipilih akan memengaruhi karakteristik dan fokus persona.

This screenshot shows the 'Domain' step of the persona creation process. The 'Software development' option is highlighted with a green box and a red arrow points to it from the previous screenshot. The other options listed are Technology for older adults, Mental health, Technology for children, Finance, Education, Culture, Architecture, Physical health, Sustainable living, Law, and Transportation. Below the list is a note: 'biarkan CRAFT 2.0 menghasilkan persona terstruktur untuk kebutuhan riset Anda.' At the bottom, there are 'Back' and 'Next' buttons, and a large green 'N' button.

2. Internal Layer

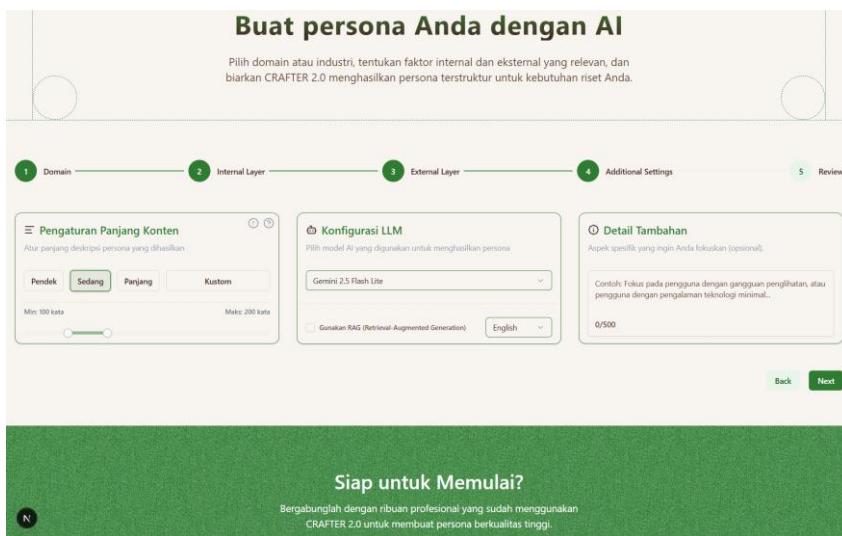
Pada tahap ini, pengguna dapat memilih lapisan internal yang dibutuhkan dan mengedit isi setiap atribut agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna yang ingin direpresentasikan.

3. External Layer

Tahap ini mirip dengan internal layer, namun berfokus pada aspek kontekstual. Terdapat beberapa lapisan eksternal default yang wajib disertakan, meskipun pengguna tetap dapat menambahkan atau menyesuaikan lapisan lain sesuai kebutuhan.

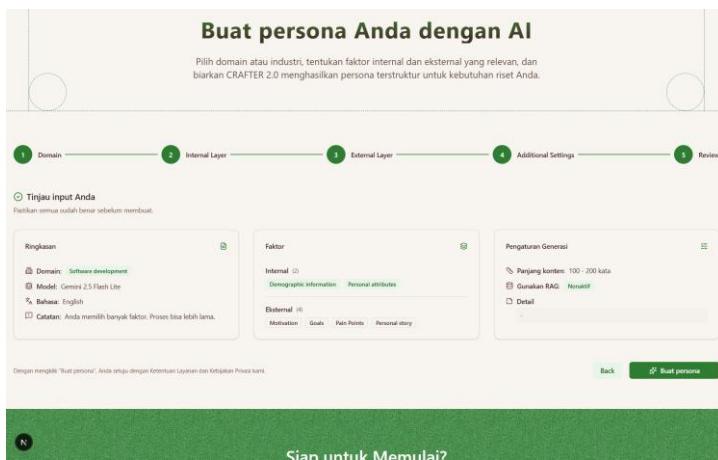
4. Additional Settings

Pengguna dapat mengatur detail tambahan, seperti panjang deskripsi persona, jenis model bahasa (*Large Language Model*) yang digunakan, serta detail spesifik lainnya (misalnya penetapan nama persona secara tetap). Pada tahap ini juga tersedia fitur **Retrieval-Augmented Generation (RAG)**, yang memungkinkan persona dihasilkan berdasarkan data tambahan. Pengguna dapat mengunggah data melalui fitur **basis pengetahuan** agar persona yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan konteks yang diinginkan.



5. Review

Sebelum persona dibuat, pengguna akan diarahkan ke tahap peninjauan untuk memastikan seluruh pengaturan dan atribut persona sudah sesuai. Pengguna dapat melanjutkan atau kembali ke tahap sebelumnya untuk melakukan penyesuaian.



3.3 Hasil Pembuatan Persona

Setelah proses pembuatan selesai, sistem akan menampilkan **halaman detail persona** yang terdiri dari tiga struktur utama. Pada halaman ini, pengguna dapat:

- Mengedit persona yang telah dihasilkan, atau
- Melakukan regenerasi persona untuk memperoleh hasil yang lebih sesuai dengan kebutuhan.

The screenshot displays the final persona creation interface. At the top right are buttons for 'Online' (green), 'Edit Hasil' (blue), 'Regenerasi' (green), and 'Hapus' (red). On the left, a large green button says 'Kembali ke riwayat'. The main area features a placeholder for a user icon, followed by the persona's name, **Budi Santoso**. Below the name is a quote: "Aplikasi ini sangat membantu saya dan keluarga dalam urusan kesehatan, tapi tolonglah perbaiki masalah logout dan macetnya. Penting sekali di saat darurat!" A green button labeled 'Physical health' is shown. To the right, there are three columns: 'Penulis' (Author) with details like Name (Jordi Irawan) and Email (jordirwn@gmail.com); 'Info Cepat' (Quick Info) with creation (Sunday, November 23, 2025) and update (Sunday, November 23, 2025) dates; and 'Bagikan Persona' (Share Persona) with a 'Privat' (Private) toggle switch. At the bottom, there's a section for 'Personal attributes' with a list of traits: Pragmatis, Cenderung mencari solusi cepat, and Tidak sabar terhadap aplikasi yang sering mengalami gangguan atau eror. A note at the bottom states: "Nskipun demikian, Budi tetap konsisten menggunakan aplikasi Mobile JKN karena kebutuhan dan manfaat yang diberikannya. Namun, ia berharap ada perbaikan signifikan pada stabilitas dan fungsiionalitas aplikasi."