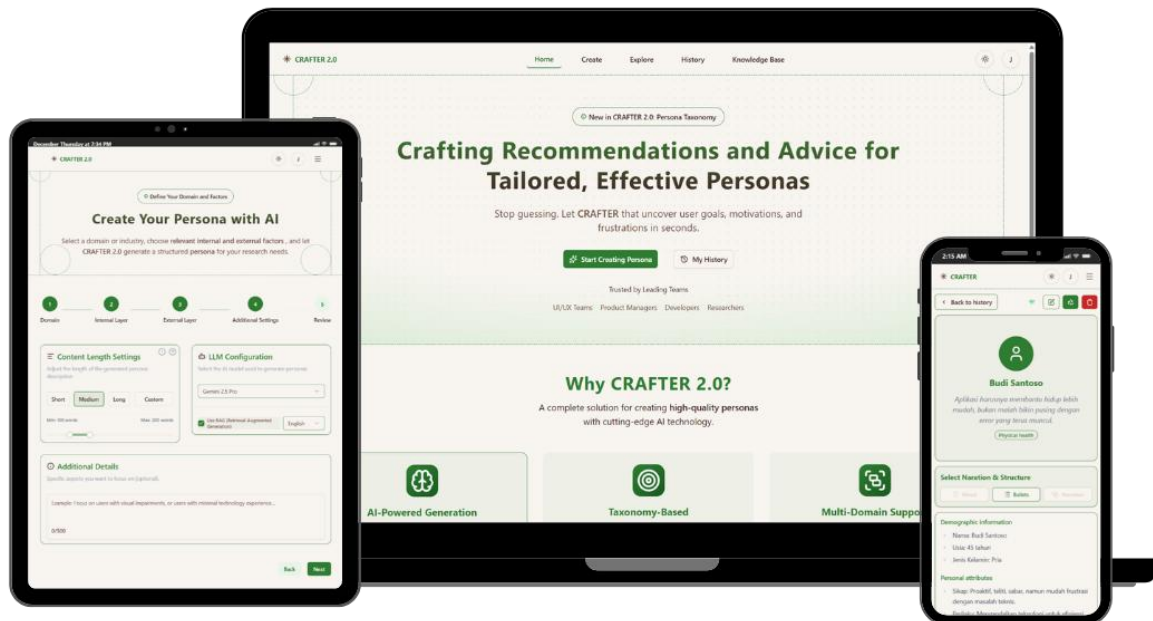


Panduan CRAFT 2.0



1. Pengertian Persona

Persona adalah karakter fiktif yang diciptakan oleh perekrut 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 **elaborasi** 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

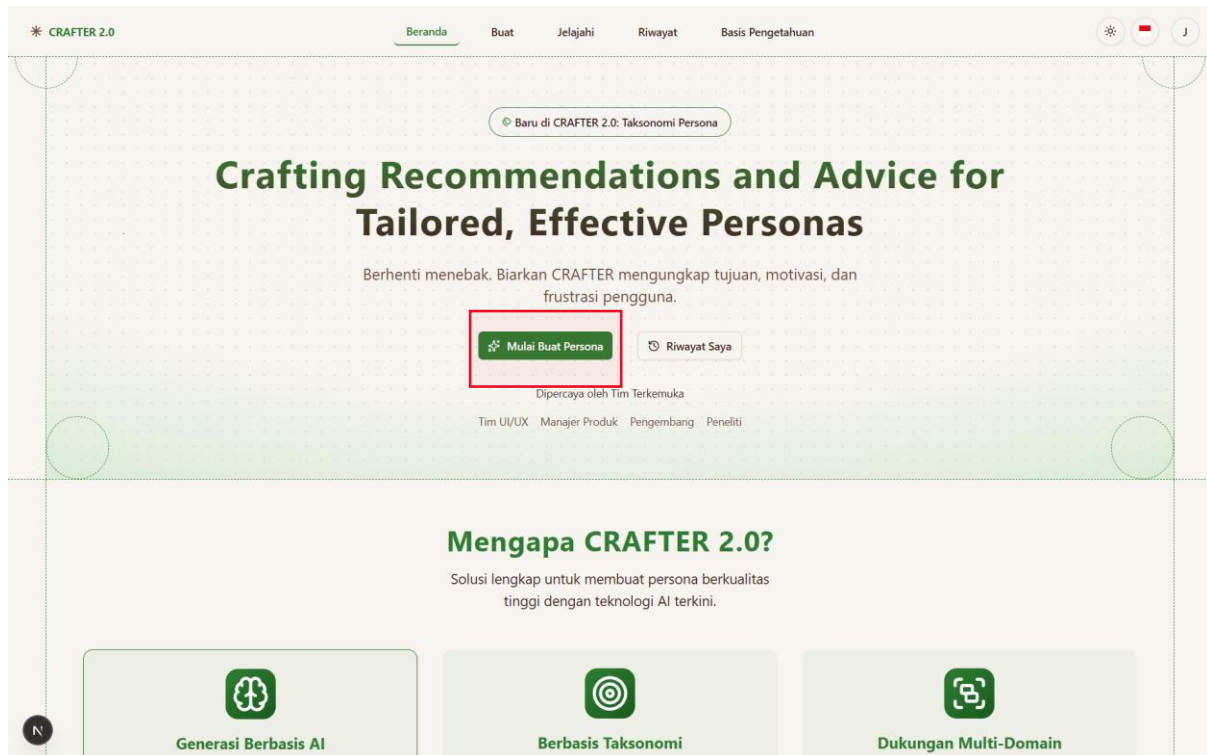
Taksonomi persona merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk menyusun profil pengguna secara sistematis. Dalam CRAFTER 2.0, taksonomi persona dibagi ke dalam dua lapisan utama, yaitu **lapisan internal** dan **lapisan eksternal**.

- **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.

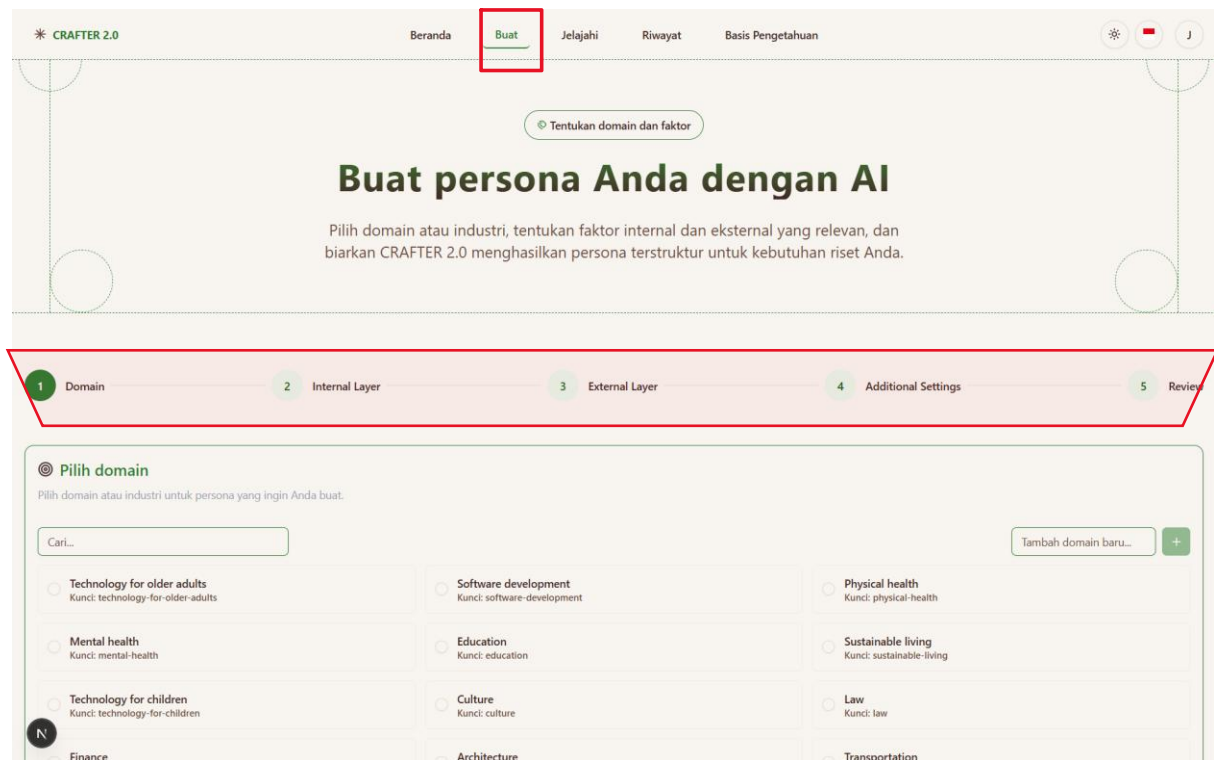
3. Alur Penggunaan CRAFTER 2.0

3.1 Akses Awal



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.

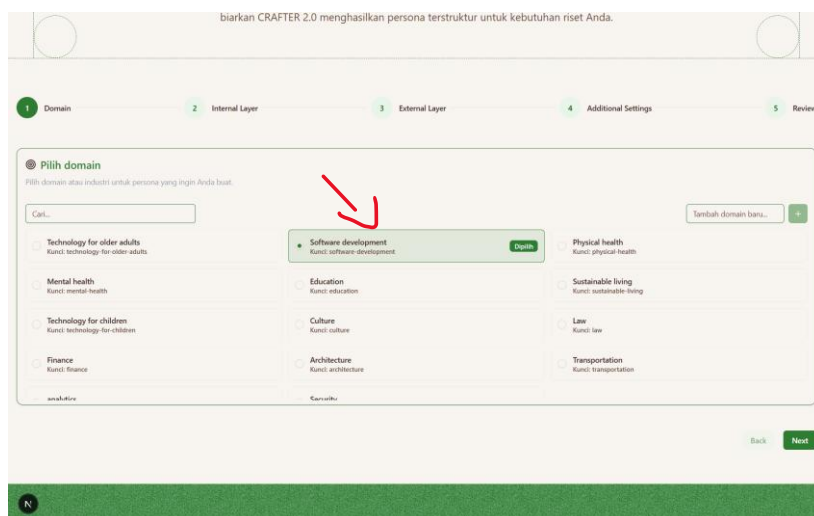
3.2 Tahapan Pembuatan Persona



Proses pembuatan persona di CRAFTER 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.



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.

Buat persona Anda dengan AI

Pilih domain atau industri, tentukan faktor internal dan eksternal yang relevan, dan biarkan CRAFTER 2.0 menghasilkan persona terstruktur untuk kebutuhan riset Anda.

1 Domain2 Internal Layer3 External Layer4 Additional Settings5 Review

Faktor Manusia — Lapisan Internal

Pilih faktor internal yang tersedia. Edit deskripsi sebagai daftar item.

Layer

Carl...

Reset

Personal characteristics

☒ Demographic information

age, name, and gender

☒ Personal attributes

attitude, behaviour, personality, preference, interest, and hobby

☐ Physical well-being

health challenge, health status, and body measurement

☐ Mental well-being

Terpilih

Demographic information

age, name, and gender

Personal attributes

attitude, behaviour, personality...

Detail

Personal attributes

Ketika item tersebut dihapuskan dengan koma

attitude ×

behaviour ×

personality ×

preference ×

interest ×

and hobby ×

Tambah item

Tambah

Back

Next

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.

Buat persona Anda dengan AI

Pilih domain atau industri, tentukan faktor internal dan eksternal yang relevan, dan biarkan CRAFTER 2.0 menghasilkan persona terstruktur untuk kebutuhan riset Anda.

1 Domain2 Internal Layer3 External Layer4 Additional Settings5 Review

Faktor Manusia — Lapisan Eksternal

Pilih faktor eksternal yang tersedia. Edit deskripsi sebagai daftar item.

Layer

Carl...

Reset

Skill, experiential or environmental-influenced characteristics

☒ Personal story

activity, achievement, memorable incident, life experience, and life value

☐ Interaction with technology

ICT usage, ICT literacy, adaptation to technology, possessions of gadgets, and wearable device usage

☐ Work status

occupation, income

Terpilih

Motivation

Primary reasons for using the system

default

Goals

Objectives the user wants to achieve

default

Pain Points

Key challenges & frustrations

default

Personal story

activity, achievement, memorable incident...

×

Detail

Pain Points (default)

Penjelasan layer (hanya baca).

Key challenges, obstacles, or problems frequently experienced by the persona that need to be solved.

Back

Next

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.

The screenshot shows the 'Buat persona Anda dengan AI' (Create your persona with AI) interface, specifically Step 4: Additional Settings. The progress bar at the top indicates the following steps: 1. Domain, 2. Internal Layer, 3. External Layer, 4. Additional Settings (current), and 5. Review. The main content area is divided into three sections: 1. 'Pengaturan Panjang Konten' (Content Length Settings) with a slider for 'Atur panjang deskripsi persona yang dihasilkan' (Set the length of the generated persona description) ranging from 'Pendek' (Short) to 'Panjang' (Long), with a 'Kustom' (Custom) option and a range from 'Min: 100 kata' to 'Maks: 200 kata'. 2. 'Konfigurasi LLM' (LLM Configuration) with a dropdown for 'Pilih model AI yang digunakan untuk menghasilkan persona' (Select the AI model used to generate the persona) set to 'Gemini 2.5 Flash Lite', a checkbox for 'Gunakan RAG (Retrieval-Augmented Generation)' which is checked, and a language dropdown set to 'English'. 3. 'Detail Tambahan' (Additional Details) with a text area for 'Aspek spesifik yang ingin Anda fokuskan (opsional)' (Optional: Specific aspects you want to focus on) containing the text 'Contoh: Fokus pada pengguna dengan gangguan penglihatan, atau pengguna dengan pengalaman teknologi minimal...' and a character count '0/500'. At the bottom right are 'Back' and 'Next' buttons. A green banner at the bottom reads 'Siap untuk Memulai?' (Ready to Start?) with the text 'Bergabunglah dengan ribuan profesional yang sudah menggunakan CRAFT 2.0 untuk membuat persona berkualitas tinggi.' (Join thousands of professionals who have already used CRAFT 2.0 to create high-quality personas).

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.

The screenshot shows the 'Buat persona Anda dengan AI' (Create your persona with AI) interface, specifically Step 5: Review. The progress bar at the top indicates the following steps: 1. Domain, 2. Internal Layer, 3. External Layer, 4. Additional Settings, and 5. Review (current). The main content area is divided into three sections: 1. 'Ringkasan' (Summary) with a list of settings: 'Domain: Software development', 'Model: Gemini 2.5 Flash Lite', 'Bahasa: English', and a note 'Catatan: Anda memilih banyak faktor. Proses bisa lebih lama.' (Note: You selected many factors. The process may be longer). 2. 'Faktor' (Factors) with two expandable sections: 'Internal' containing 'Demographic information' and 'Personal attributes', and 'External' containing 'Motivation', 'Goals', 'Pain points', and 'Personal story'. 3. 'Pengaturan Generasi' (Generation Settings) with a dropdown for 'Pilih panjang konten' (Select content length) set to '100 - 200 kata', a dropdown for 'Gunakan RAG' set to 'Nonaktif' (Inactive), and a 'Detail' section. At the bottom right are 'Back' and 'Buat persona' (Create persona) buttons. A green banner at the bottom reads 'Siap untuk Memulai?' (Ready to Start?) with the text 'Bergabunglah dengan ribuan profesional yang sudah menggunakan CRAFT 2.0 untuk membuat persona berkualitas tinggi.' (Join thousands of professionals who have already used CRAFT 2.0 to create high-quality personas).

