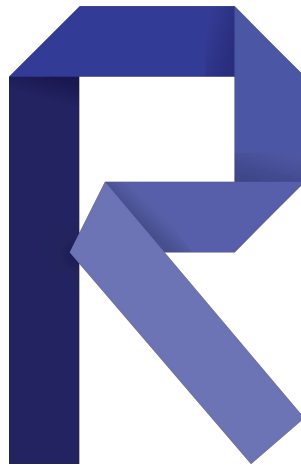


RISTEK FASILKOM UI

Tugas *Open Recruitment* Anggota

UI/UX



Ristek Fasilkom UI
#ExploringTechnology
@RistekCSUI
ristek.cs.ui.ac.id

Tugas UI/UX SIG

Deskripsi UI/UX SIG

SIG UI/UX adalah SIG yang mawadahi potensi dan minat-bakat mahasiswa Fasilkom UI dalam bidang UI/UX. Fokus dari SIG ini bukan hanya pada teori pengembangan UI/UX, namun juga akan menerapkan langsung UI/UX untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dalam pelaksanaannya, SIG UI/UX juga akan berkolaborasi dengan SIG *Mobile Application Development*, *Game Development*, dan *Web Development* agar Ristek dapat menghasilkan produk-produk yang memiliki desain *User Interface* yang menarik dan *User Experience* yang baik. SIG ini juga diharapkan dapat menghasilkan individu-individu yang dapat secara mandiri menyelesaikan permasalahan secara umum dengan pendekatan UI/UX.

Deskripsi Tugas

1. Carilah sebuah *digital product* (*website*, aplikasi *mobile*, atau semacamnya dengan *platform* bebas) dan pilih sebuah *use case*¹ yang menurut Anda kurang memenuhi prinsip UI/UX *Design* yang baik. Perbaiki dan *redesign* bagian - bagian yang menurut Anda paling butuh perbaikan dengan membuat sebuah *mockup* baru yang telah Anda revisi di sisi UI maupun UX. Anda bebas menggunakan *tool* apapun untuk membantu Anda dalam pembuatan *mockup* tersebut. Berikut adalah langkah - langkah yang bisa Anda ikuti untuk mengerjakan poin ini:
 - Lakukan *testing* terhadap *use case* tersebut untuk mengetahui bagian mana saja yang butuh perbaikan. Selain melakukan ini sendiri, Anda juga bisa meminta tolong orang lain untuk melakukan *testing* terhadap *use case* tersebut agar Anda bisa mendapat *insight* lebih mengenai produk tersebut. Pada langkah-langkah pengembangan UI/UX *Design*, poin ini termasuk kedalam tahapan *research*.
 - Lakukan *debrief* dari *testing* yang telah Anda lakukan untuk memilah bagian mana saja yang butuh revisi dan bagian mana yang tidak. Pada langkah-langkah pengembangan UI/UX *Design*, *debrief* diperlukan untuk memperoleh kesimpulan dari *research* yang telah dilakukan, dan hasilnya dapat diterapkan untuk perbaikan produk tersebut.
 - Buat rancangan *mockup* dari hasil *debrief* yang anda lakukan. Pastikan *mockup* yang Anda buat memenuhi prinsip *user-centered design*.

¹ Definisi *use case*: A **sequence of actions or event steps**, typically defining the interactions between a role (known in the Unified Modeling Language as an actor) and a system, to achieve a goal. Contoh *use case*: Memesan tiket, melakukan pembayaran *online*, melakukan registrasi akun.

*A User-Centered designed product may choose to **focus on a very small subset of a larger audience to satisfy their peculiar needs**. The decision to focus on a small subset of an audience may be entirely justifiable — time, budget and other constraints may require you to sacrifice some users' needs, at least in the short term.*

2. Buatlah setidaknya satu buah persona dari produk yang anda pilih pada poin 1. Satu buah persona mewakili satu jenis pengguna atau *target market* dari produk yang Anda pilih. Jika produk yang Anda pilih memiliki banyak jenis *target market*, pastikan persona yang Anda buat merupakan salah satu *target market* paling utama yang dituju oleh produk tersebut. Anda harus mengisi *template* persona yang diberikan. Anda bisa menambahkan poin lain diluar *template* apabila dibutuhkan.

- Nama Lengkap
- Foto
- Jenis Kelamin
- Umur
- Pekerjaan
- Goals (berupa poin-poin)
- Frustrations / pain points (berupa poin-poin)
- Expertise field (berupa poin-poin)
- Kehidupan sehari-hari (satu paragraf)
- Main scenario dalam menggunakan produk (satu paragraf)

Contoh persona:



Selain kedua poin tugas diatas, Anda juga diminta untuk meng-*submit file* - *file* dari *project* mengenai UI/UX yang pernah Anda kerjakan. Bila Anda sudah memiliki portfolio dalam sebuah *file* tersendiri, Anda bisa meng-*submit* portfolio Anda. Namun jika Anda belum memiliki portfolio, Anda bisa meng-*submit file* - *file* tersebut dalam sebuah folder.

Deadline Tugas

Sabtu, 6 Februari 2016 pukul 23:55

Format Pengumpulan

- Buatlah sebuah folder bernama **UIUX_[Nama]** yang akan berisi semua tugas UI/UX SIG. Tugas general berada diluar folder ini.
- Folder UIUX_[Nama] berisi tiga folder: **mockup_[Nama]**, **persona_[Nama]**, dan **portfolio_[Nama]**. Semua *file* di dalam ketiga folder tersebut tidak memiliki format penamaan tertentu.
 - Folder **mockup** berisi semua *file* mockup yang Anda *submit*. Jumlah *file* tidak terbatas. Anda tidak diwajibkan untuk meng-*submit raw file* dari *mockup* yang Anda buat. Format *mockup* bisa berupa format gambar (.jpeg, .png, dll), maupun disatukan dalam format .pdf.
 - Folder **persona** berisi *file* persona yang Anda *submit*. Format bebas asal bukan *raw file*.
 - Folder **portfolio** berisi *file* portfolio Anda (bagi yang sudah memiliki portfolio) dan *file* - *file non-raw* dari *project* UI/UX yang pernah Anda kerjakan (bagi yang belum memiliki portfolio). Jika Anda belum pernah mengerjakan *project* UI/UX sebelumnya, Anda tidak diwajibkan untuk membuat folder ini.
- Tugas di-*upload* ke suatu *cloud storage* (ex: Gdrive, Dropbox) lalu *submit link* tersebut ke *dashboard* Tugas.

Contact Person

Head of UI/UX SIG

Shylla Estee Pramadhani

+62 812 1317 7791

line: shylla

shylla@live.com