

GrabFood adalah sebuah layanan pesan antar makanan berbasis aplikasi mobile yang lumayan sering saya gunakan. Saya memilih untuk melakukan redesign pada aplikasi ini karena berdasarkan pengalaman saya sebagai user, aplikasi ini butuh diperbaiki di beberapa sisi user experiencenya. Dan itu mungkin hal yang sama yang dirasakan oleh user-user yang lain.

## **- User Personas**

Langkah pertama yang saya lakukan ialah melakukan riset melalui interview secara langsung kepada pengguna GrabFood, dengan menggunakan data di bawah ini akan memudahkan dalam mendesain user experience pada aplikasi yang akan kita buat.

- Anak Kost. Aplikasi semacam ini sangat membantu karena memudahkan dalam melakukan pemesanan makanan yang kita mau, dengan hanya menunggu lalu pesanan datang. Sangat berguna bagi anak kost yang tidak bisa memasak dan malas untuk keluar mencari makan.

- Pekerja Kantor. Saat jam makan siang para karyawan di kantor saya memilih untuk memesan makanan melalui aplikasi ini agar dapat memanfaatkan waktu se-efektif mungkin, karena butuh banyak waktu dan tenaga jika harus mencari makan diluar dengan keterbatasan waktu yang ada.

- Traveller. Untuk orang yang suka mengunjungi suatu tempat dan seringkali berpindah dari suatu tempat ke tempat lain, pastinya akan butuh tenaga dan waktu ekstra untuk mencari tempat makan di tempat yang baru atau di suatu daerah yang belum pernah kita kunjungi.

- Ibu Rumah Tangga. Bagi ibu rumah tangga yang bekerja atau tidak memiliki banyak waktu untuk memasak dan ibu-ibu yang sering mengadakan acara dirumahnya, melewati aplikasi ini bisa dengan mudah untuk menghadirkan makanan dirumahnya.

## **Problem**

Permasalahan yang dapat saya ambil dari hasil research sebelumnya ialah :

- User kesulitan mencari makanan mana yang paling murah atau mahal, produk mana yang terlaris karena tidak adanya pencarian berdasarkan kategori.
- User kesulitan untuk menulis catatan/keterangan tertentu di masing-masing menu makanan yang dipilih.
- User mengalami kesulitan saat tidak bisa menyimpan pilihan menu makanan yang sudah dipilih pada keranjang belanja.
- Pemakaian voucher yang kurang efektif (kode voucher yang terletak pada banner promo harus diketik secara manual pada halaman promo agar bisa disalin)

## Goals

Redesign aplikasi Grab dengan menambahkan fitur :

- Fitur filter berdasarkan kategori, untuk memilih menu-menu berdasarkan kategori dari segi harga, jenis makanan, jarak, produk terlaris, dll.
- Penambahan note/catatan di setiap menu-menu makanan yang ditawarkan, agar user bisa menulis request tertentu di masing-masing makanan yang dipilih.
- Penambahan fungsi fitur keranjang untuk menyimpan menu-menu makanan yang sudah dipilih oleh user.
- Penambahan info promo/voucher yang mudah disalin untuk digunakan dengan mengelompokkan voucher-voucher promo yang aktif pada tab khusus pada halaman promo.

Beberapa hal yang saya dapat setelah melakukan usability testing adalah :

- 3 dari 4 orang merasakan hasil redesign dari aplikasi GrabFood yang sudah saya buat ialah mereka merasa lebih mudah dan jelas dalam mencari voucher promo dan info dari total harga yang terdapat pada halaman keranjang dan beberapa elemen lainnya.
- Di halaman Tukar Poin butuh ditambahkan info poin yang sudah terkumpul, agar user mengetahui berapa poin yang sudah ia dapatkan dan apakah poin yang telah dimiliki apakah cukup untuk ditukar atau tidak.

- Pada bagian memilih metode pembayaran, user merasa kurang *notice* pada icon-icon yang tersedia.
- Catatan untuk pengemudi tidak perlu pop up, cukup hanya dengan note yang bisa input secara langsung di card yang sama.

## Kesimpulan

Pelajaran yang dapat saya ambil dalam melakukan redesign aplikasi ini ialah betapa pentingnya kita untuk mendesain sesuai kebutuhan user, jadi desain yang sudah kita buat akan benar-benar digunakan oleh user dan tidak sia-sia begitu saja. Pentingnya untuk memvalidasi setiap asumsi yang sudah kita lakukan di setiap proses yang kita jalani, bisa dengan meminta pendapat secara langsung kepada orang-orang disekitar agar kita bisa mendesain lebih efektif dan efisien.