

# M BAGAS AFRIZAL

## UI UX DESIGNER



bagas.m.afrizal@gmail.com



+6282333697076



<https://dribbble.com/bagas1010>

### Profile

I graduated from Mechatronic Engineering at Trunojoyo University, Madura. I have an interest in design, especially web design and mobile design. I love working with designs and finding something interesting, hidden behind ink strokes. I also easily adapt to new environments, always happy to meet new people, share stories and learn something with them

### Experience

UI UX Designer Feb 2022-Present

Freelance

1. Create a creative design display
2. Create a design according to the wishes of the user

### Organization Experience

Web Design Feb 2019-jan 2020

Engineering Student Association

1. Creating a web for Organizational needs
2. Create a web for survey needs.

### Education

Trunojoyo University

SI Mechatronic Engineering

Aug 2018 - Feb 2022

### Trainnig

Responsive WebDesign

Freecodecamp

March 2022

UI UX Design

Sanbercode

May 2022

Bootcamp UI UX Design With Figma 2022

BuildWithAngga

May 2022

### Skill

Design

User Interface, UX Research, Information Architechture, Wireframming, Prototyping, Usability Testing

### Software

Figma, Miro, Adobe XD, Photoshop, HTML, CSS, Bootstrap, Github



**M Bagus Afrizal**

**Aplikasi penjualan produk  
kesehatan hewan ternak**

**Studi Kasus**





## **Latar Belakang**

Roman ps dimulai saat saya sedang berkunjung ke toko obat hewan dan peternakan. Saya menemukan masalah yaitu jauhnya jarak toko obat hewan tersebut dengan tempat peternakan, ketidaktahuan peternak akan vitamin dan mineral yang diberikan kepada hewan ternak dan susah nya penjual obat hewan menjangkau peternak di daerah lain.

## **Objektif**

Menyediakan platform pembelian produk produk untuk Kesehatan dan vitamin untuk hewan ternak

## **Peran Saya**

Saya bertanggung jawab sebagai Desainer UI  
Buat stimulus riset Pengguna  
Melakukan kegiatan Riset Pengguna







## Desain Proses

Proses selanjutnya adalah proses penerapan design thinking, seperti proses desain yang saya lakukan. Penggunaan proses design thinking karena

1. Dapat membantu mengembangkan empati terhadap target pengguna
2. Dapat membantu dalam menanyakan asumsi dan permasalahan user
3. Dapat membantu memecahkan masalah pengguna, dengan menciptakan berbagai ide dalam sesi brainstorming, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam membuat desain awal, dan melakukan uji coba





## Empathize

Setelah mendapat data sekunder , saya mewawancarai beberapa orang yang memenuhi kriteria, yang telah saya tentukan. , saya mengelompokkan hasil wawancara ke dalam Document User Record.

## Target User

- ◆ Peternak
- ◆ Dokter hewan
- ◆ Penjual kebutuhan kesehatan
- ◆ Petugas kesehatan hewan





## Define

Setelah mendapatkan informasi dari beberapa peternak dan penjual obat hewan. Langkah selanjutnya adalah menentukan masalah pengguna. Tahap define yang saya lakukan terdiri dari pembuatan Paint Point dan How-Might We sebagai opportunity.

## Paint Point

Pada tahap ini merupakan pendefinisian permasalahan user yang didapatkan dari hasil Empathise

- ◆ Peternak sulit menemukan toko kesehatan hewan untuk hewan ternak
- ◆ Jarak yang jauh dengan toko penyedia obat hewan.
- ◆ Sulitnya penjual menjangkau peternak yang berada di daerah lain.



## User Persona

Tahap selanjutnya adalah tahap user persona. Tahapan ini berguna untuk mengetahui biodata user, menentukan kebutuhan user, tujuan user dan kesulitan user. User persona yang pertama adalah dari user peternak



**Tech**

Internet	●●●●●
Sharing content	●●●●●
Technology apps	●●●●●
Creating content	●●●●●

**GOALS**

- Saya membutuhkan cara tercepat untuk membeli obat untuk hewan saya
- Saya membutuhkan sebuah apps yang mudah digunakan untuk membeli kebutuhan hewan ternak.

**DEMOCRAPICS**

Age : 28  
Location : Gresik  
Job : Peternak

**BIO**

Seorang peternak sapi berusia 28 tahun. Ramzi mempunyai beberapa hewan ternak sapi. Ramzi sedang kesulitan untuk mencari tempat menjual kebutuhan untuk kesehatan hewan ternaknya, seperti obat-obatan dan vitamin.

**FUSTRATION**

- Sult menemukan penjual kebutuhan kesehatan hewan ternak.
- Jarak yang jauh dari tempat penjualan kebutuhan hewan ternak
-



## User Persona

User Persona yang kedua ini adalah dari point of view penjual atau pedagang kebutuhan kesehatan hewan ternak.



Imam

**TECH**

Internet	●●●●●
Social Media	●●●●●
Technology apps	●●●●●
Online shopping	●●●●●

**GOALS**

- Saya membutuhkan cara untuk promosi dagangan dengan mudah.
- Saya membutuhkan sebuah apps yang mudah digunakan untuk menjual kebutuhan hewan ternak.

**DEMOGRAPICS**

Age : 57  
Location : Lamongan  
Job : Penjual Obat Hewan

**BIO**

Seorang dokter hewan yang juga menjual kebutuhan Kesehatan hewan. Dokter hewan ini berusia 57 tahun. Dokter hewan ini sedang kesulitan untuk mempromosikan barang dagangannya dan menjangkau peternak di daerah lain.

**FUSTRATION**

- Sulit menjangkau peternak didaerah lain.
- Sulit mempromosikan barang yang dijual kepada konsumen







## **Ideate**

Ini adalah fase dimana solusi yang telah dikumpulkan dari tahap empathize dan define, kemudian divisualisasikan menjadi sebuah desain. Di dalam ide ini terdapat user flow, informasi arsitektur, dan wireframe





## User Flow

Tahapan ini merupakan langkah-langkah yang telah divisualisasikan dan dapat diikuti oleh pengguna melalui aplikasi untuk menyelesaikan satu atau beberapa tugas dalam aplikasi atau bisa disebut alur dari sebuah aplikasi.

Tahap pertama user akan masuk di tampilan splash screen. Jika belum mempunyai akun user diminta untuk mendaftar dengan memasukkan personal data. Setelah memasukkan personal data user diminta untuk memasukkan kode otp yang sudah dikirim ke nomor user. Setelah memasukkan kode otp user berhasil daftar, dan masuk ke halaman homepage

Jika sudah mempunyai akun user diminta untuk login dan menuju halaman homepage.

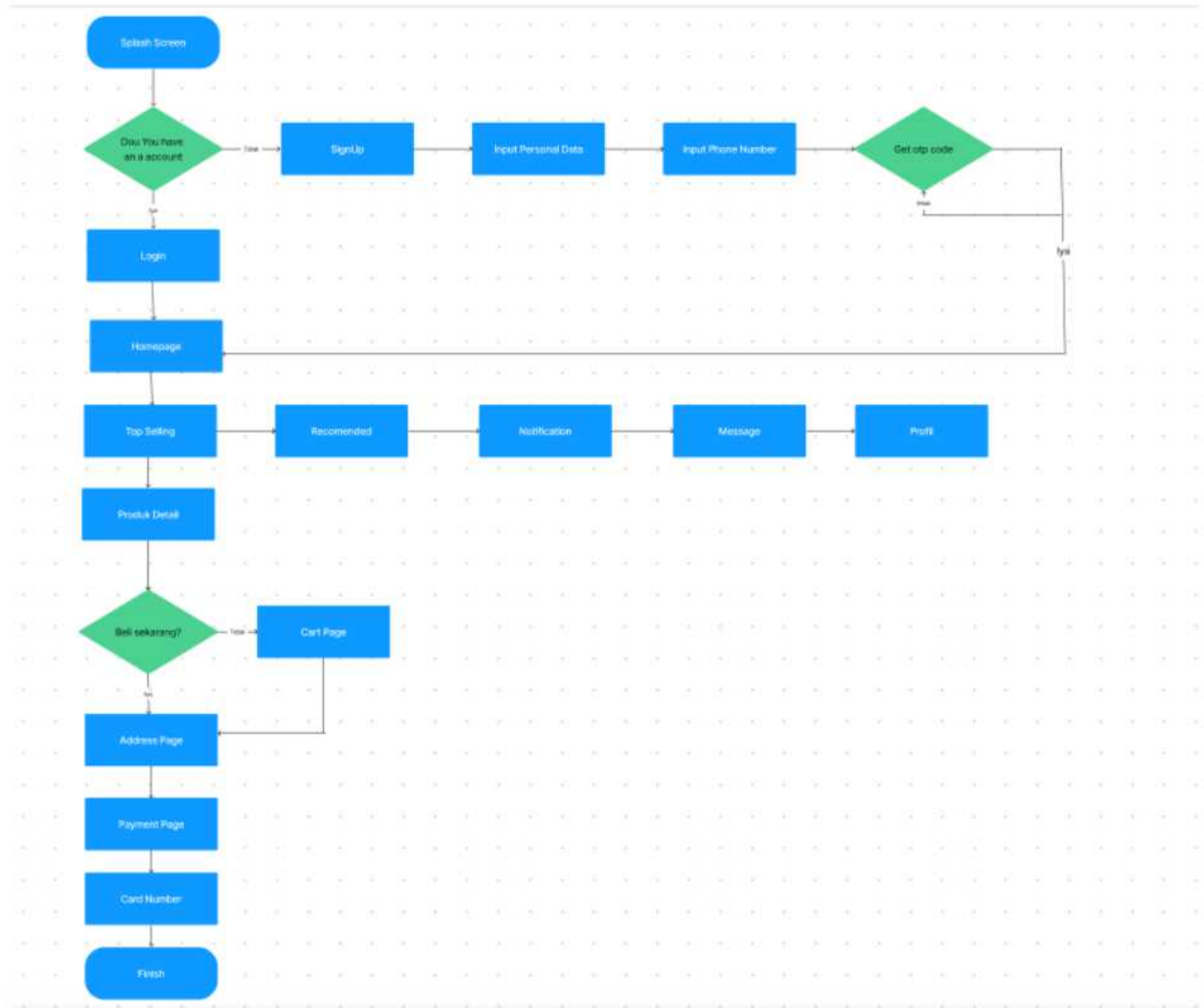
Dihalaman homepage terdapat tombol button top selling recommended notification dan message, dan profile.

Jika ingin membeli produk maka user memilih add to cart setelah itu user memasukkan alamat dan lanjut ke payment page untuk memilih metode pembayaran, setelah itu lanjut ke memasukkan halaman card number untuk memasukkan nomor kartu. Dan pembayaran selesai





# User Flow





## **Wireframe**

Setelah membuat alur pengguna, proses selanjutnya adalah membuat wireframe sebelum membuat desain akhir. Wireframe digunakan untuk menentukan rancangan desain yang ingin dibuat







## SignUp & Otp

Pada bagian awal terdapat tampilan wireframe halaman signup dan kode otp

20.00

**Welcome**  
Enjoy the convenience of  
organize your files and folders

Four empty rounded rectangular input fields stacked vertically.

Register

Or Continue With

Three white circular icons arranged horizontally.

Have an account? Sign In Now

20.00

**OTP**

A large gray rectangular placeholder for an image or video.

Enter Your  
Verification Code

Four small gray square placeholders for digits, arranged horizontally.

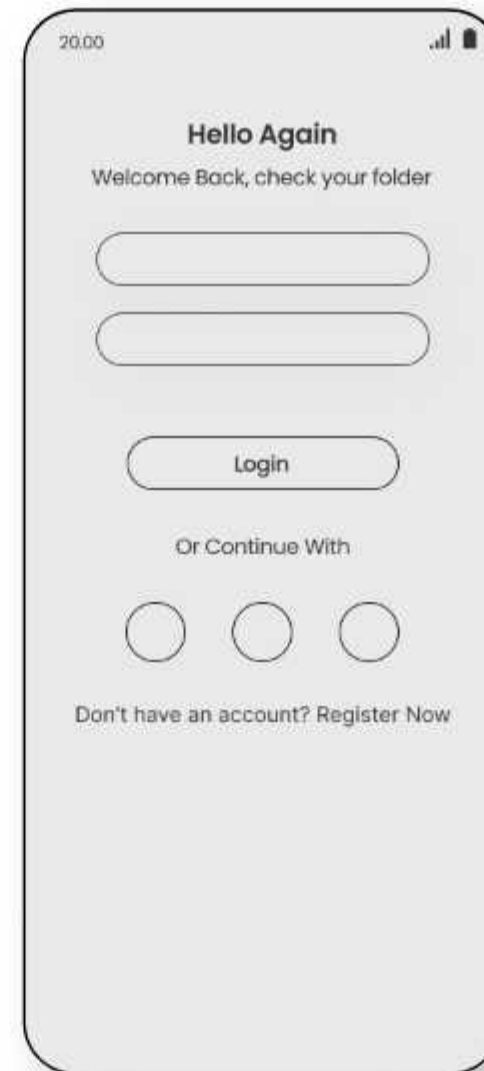
Verification Code





## Sign & Homepage

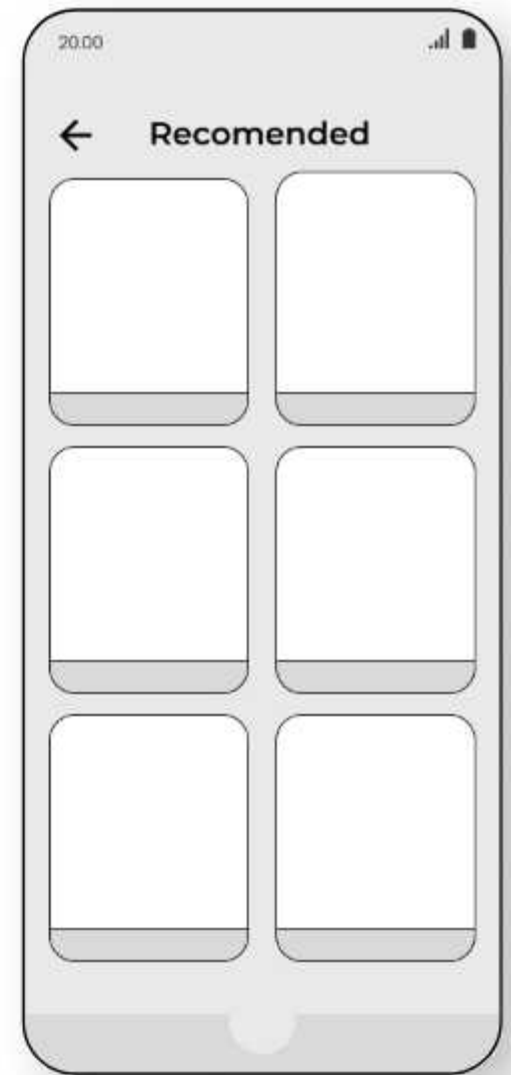
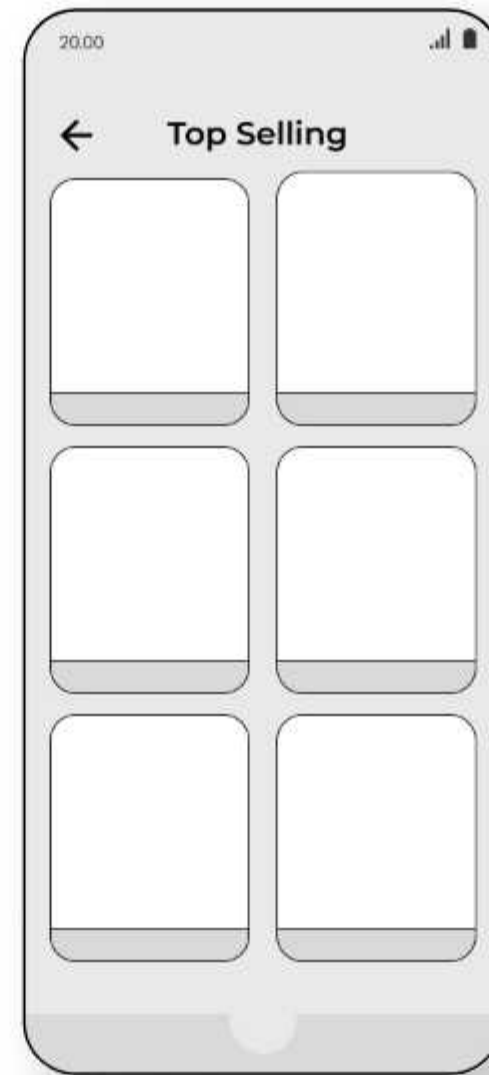
Dibagian selanjutnya terdapat wireframe halaman signin dan homepage





## Top Selling & Recomendended

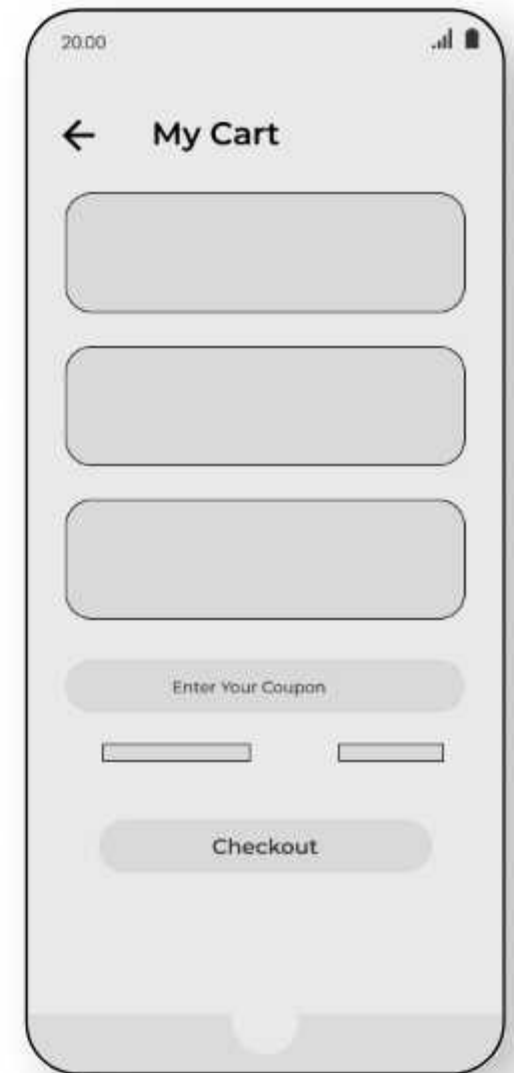
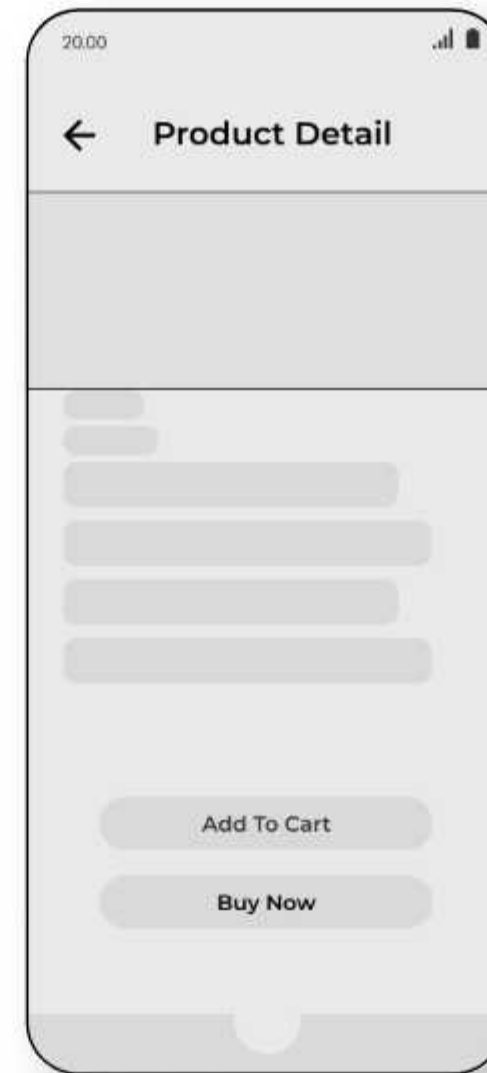
Dibagian selanjutnya terdapat wireframe halaman top selling atau penjualan terlaris, dan halaman recomendended.





## Product Detail & My Cart

Dibagian ini terdapat wireframe halaman produk detail dan my cart atau halaman keranjang saya.







## Address & Payment Method

Dibagian selanjutnya terdapat wireframe halaman address yang digunakan untuk menambahkan alamat dan halaman payment method untuk memilih pengiriman dan pembayaran

20.00

← Add Address

[Input Fields]

[Button]

20.00

← Payment Method

☐ [Label]

Promo Code

[Input Field] [Label]

Payment Method

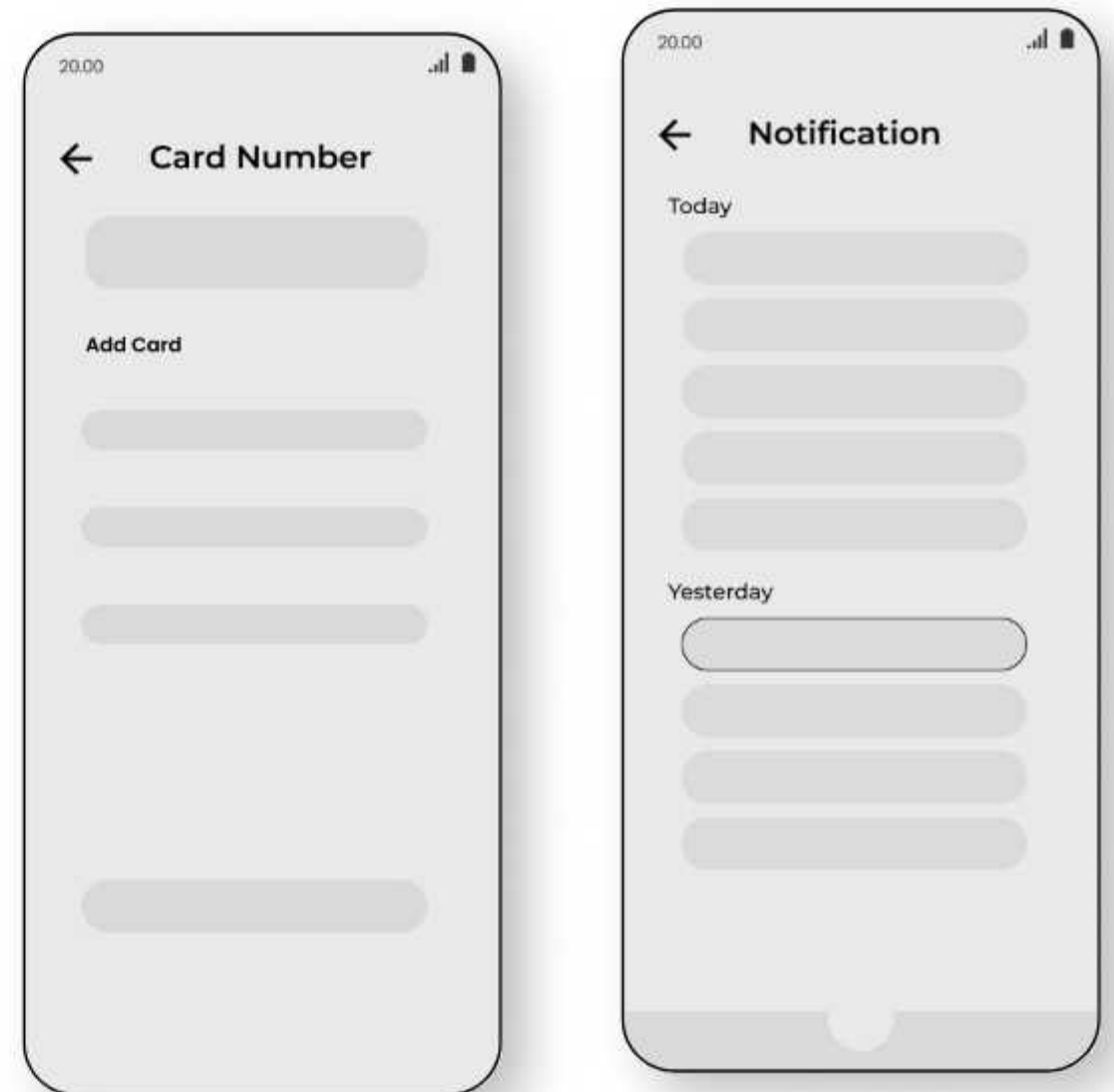
[Input Fields]





## Card Number & Notification

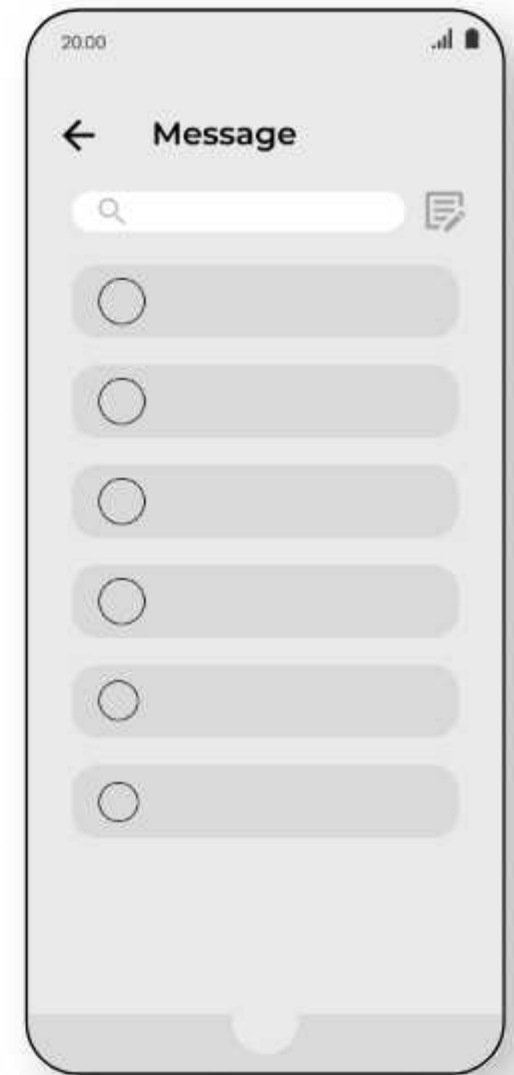
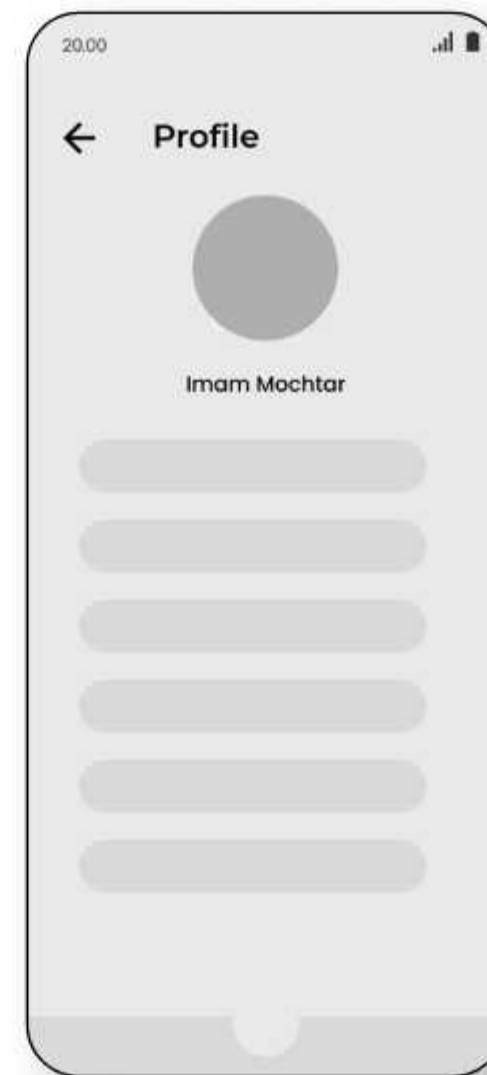
Dibagian ini terdapat halaman wireframe card number dan notification





## Profile & Message

Dibagian ini terdapat halaman wireframe Profile dan halaman message



## Prototype

Setelah selesai membuat desain wireframe, tahap selanjutnya adalah membuat desain visual desain interface dan prototype. Berikut adalah link prototype

Link Prototype :

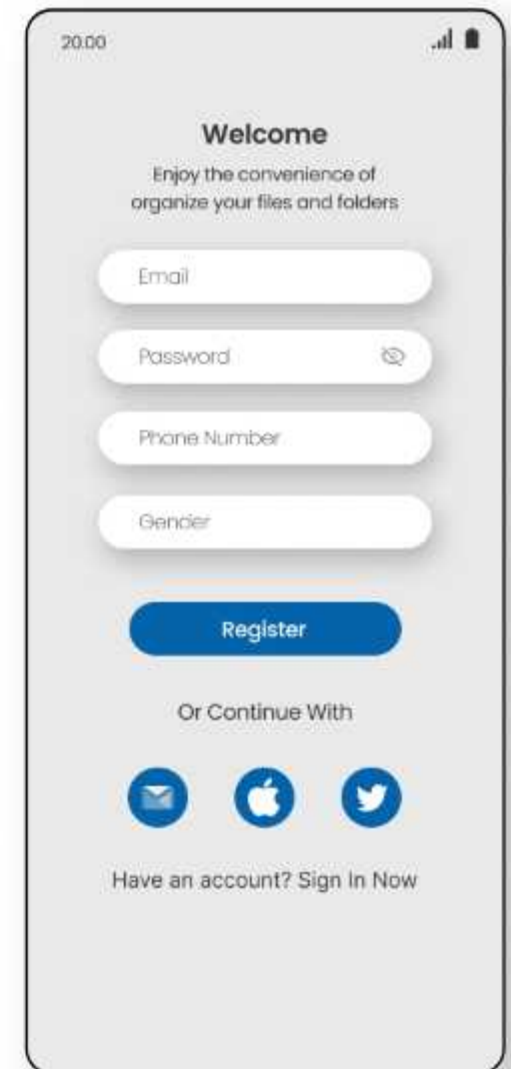
<https://www.figma.com/proto/aw0x58lYfIR469eIkJGGhQ/Portfolio?type=design&node-id=1-2&t=ocZl9OZmpOHBd2Z2-1&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2&mode=design>



## Splash Screen & SignUp

Dibagian pertama halaman splash screen dan halaman signup.

Dihalaman splash screen terdapat logo dari tempat usaha, button signup dan signin. Dibagian signup terdapat kolom untuk memasukkan data, button register dan tombol daftar melalui sosial media

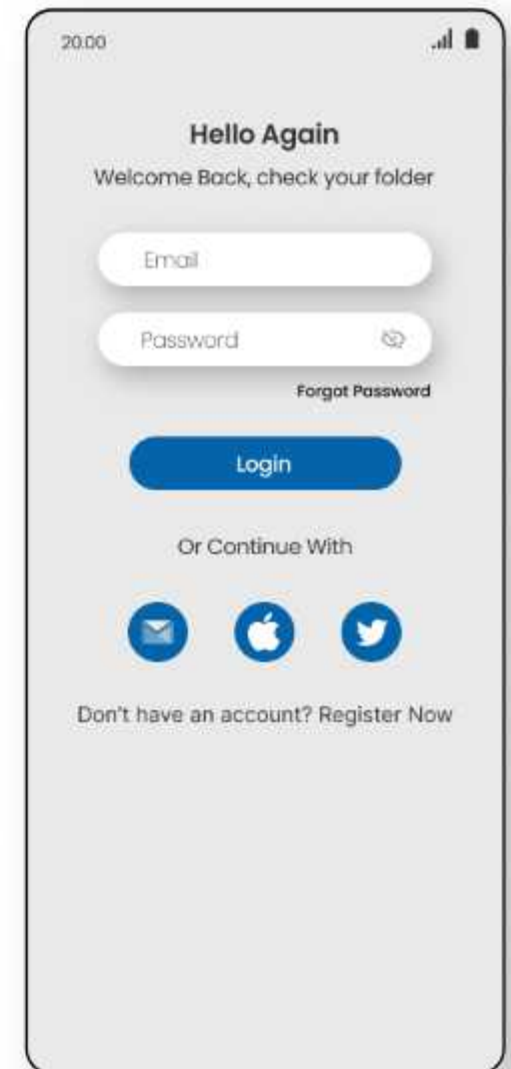
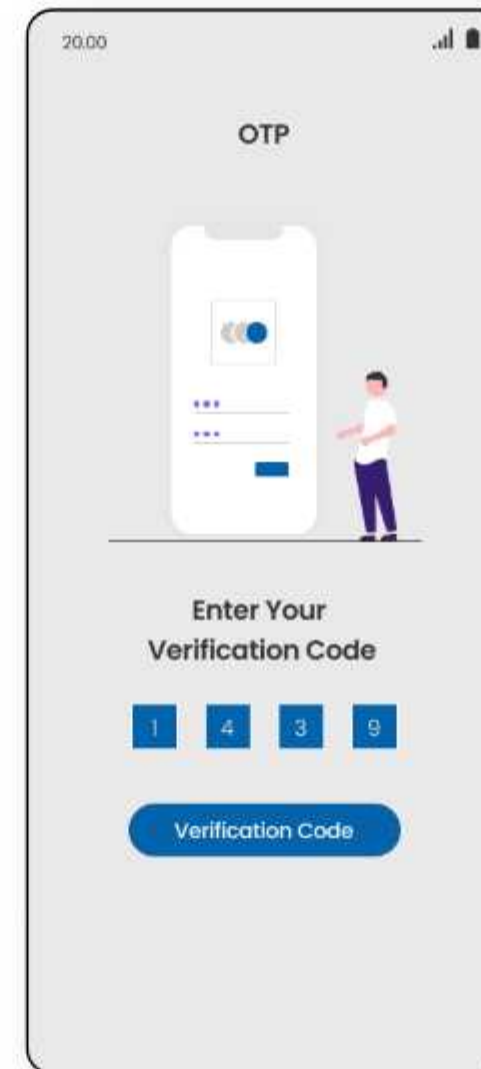


## Signin & OTP

Dibagian kedua terdapat halaman kode otp dan halaman signin.

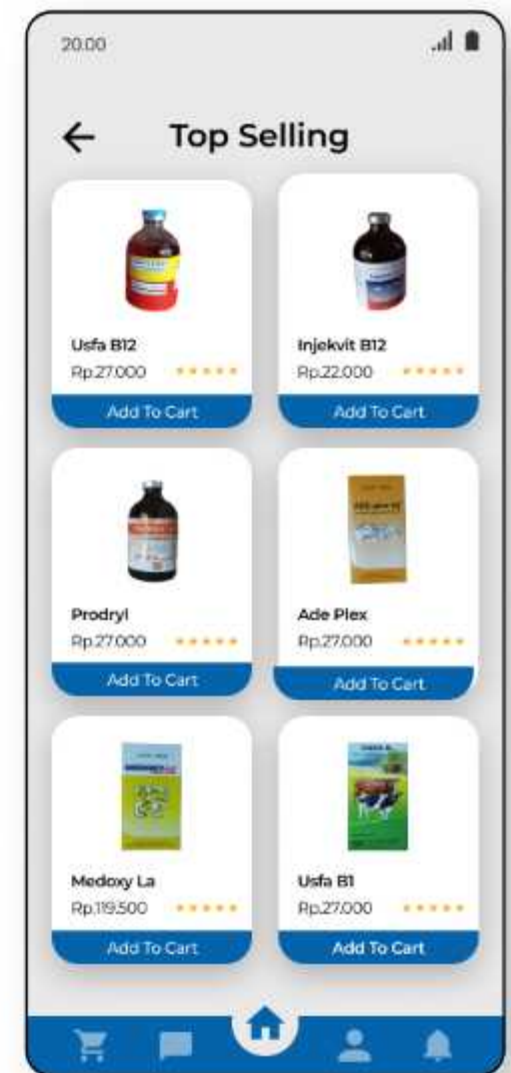
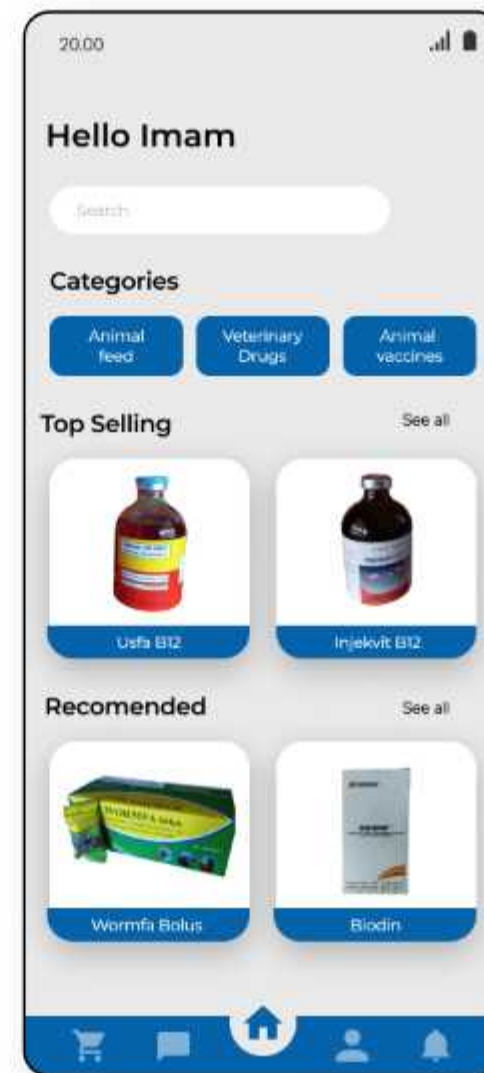
Dibagian halaman otp terdapat kode otp dan button verification code.

Dibagian halaman signin terdapat kolom email dan password button login dan button untuk login dari sosial media



## Homepage & Top Selling

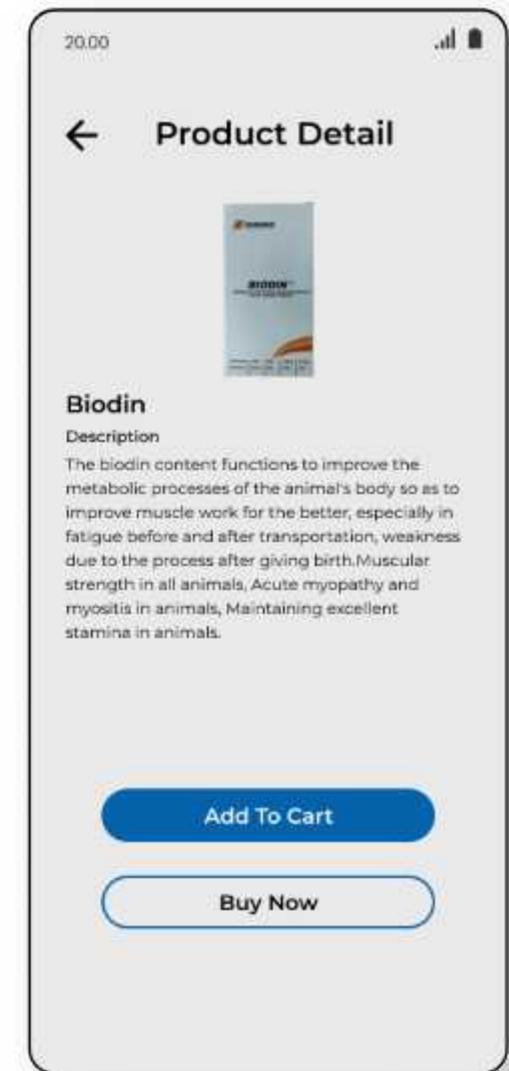
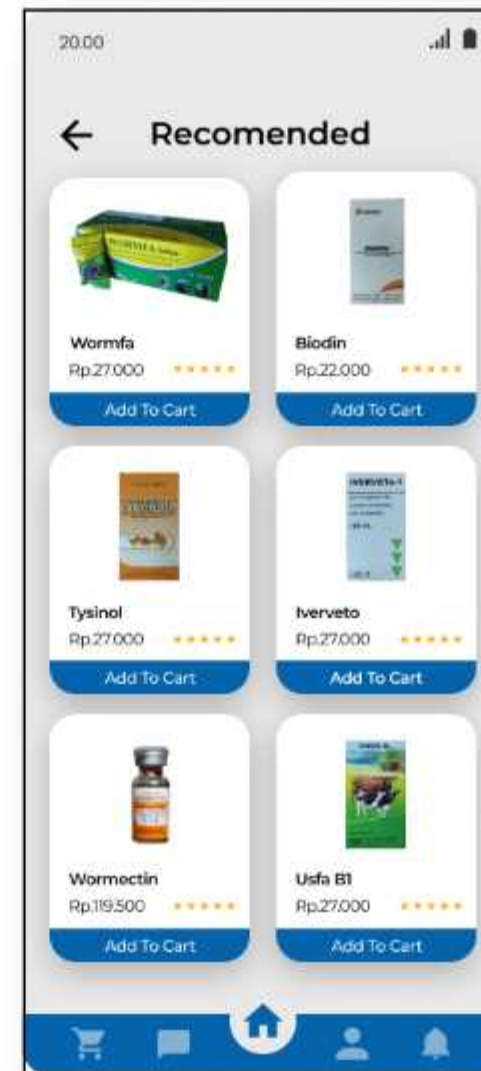
Dibagian ketiga terdapat halaman utama dan halaman top selling. Dibagian homepage terdapat nama user search bar categories dan beberapa produk unggulan dan produk rekomendasi. Dibagian top selling terdapat produk unggulan harga serta rating produk. Terdapat juga button add to cart untuk memasukkan ke keranjang





## Recomended & Product Detail

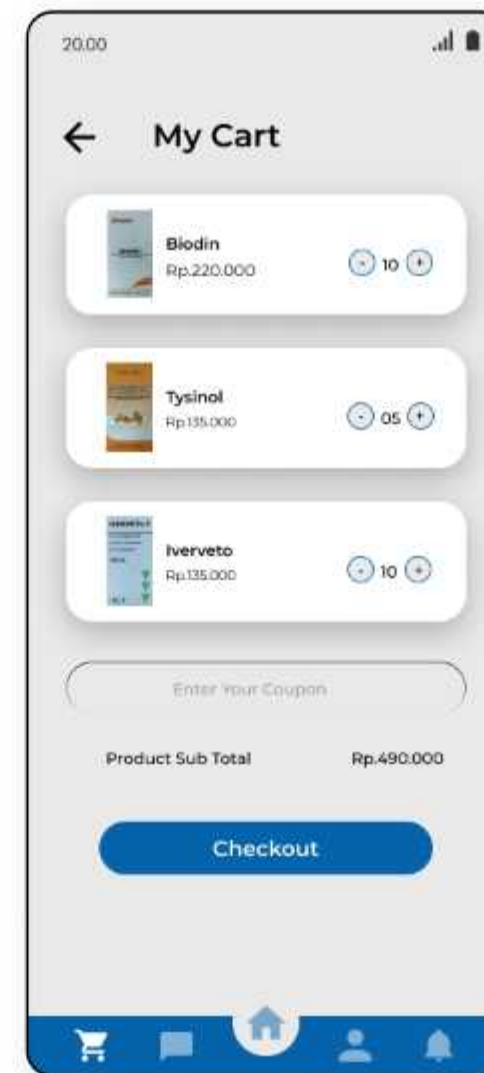
Dibagian keempat terdapat halaman recommended dan product detail. Di halaman recommended terdapat produk yang direkomendasikan harga dan rating, dan juga terdapat button add to cart untuk memasukkan ke keranjang. Di halaman product detail terdapat gambar produk deskripsi produk serta terdapat button add to cart dan buy now.





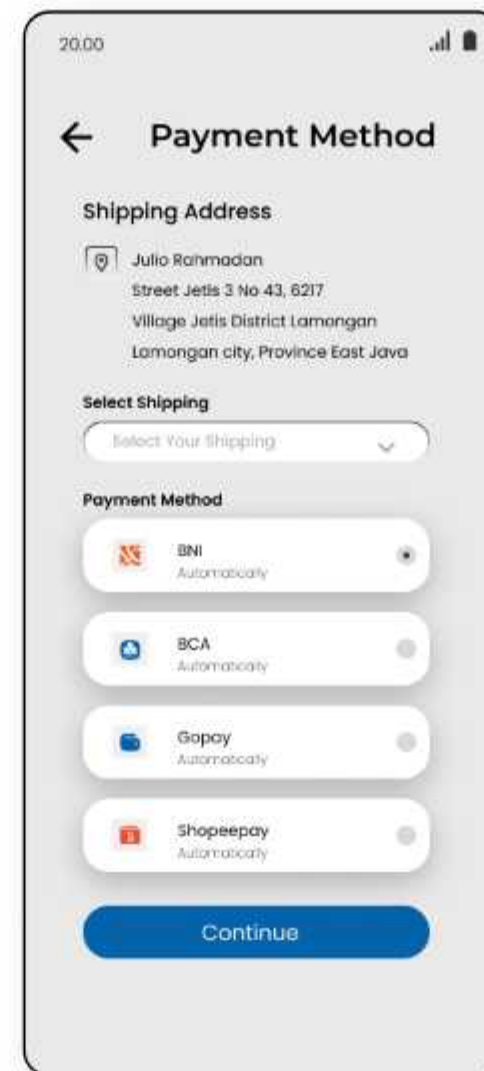
## My Cart & Address Page

Dibagian kelima terdapat halaman my cart. Dibagian my cart terdapat produk yang akan dibeli, jumlah produk, promo, jumlah harga serta tombol checkout untuk melanjutkan transaksi. Dibagian address page terdapat kolom untuk mengisi biodata dan button submit untuk melakukan pembayaran



## Payment & Card Number

Dibagian keenam terdapat halaman payment method dan card number. Dibagian payment method terdapat alamat pengiriman pilihan kurir pemilihan metode pembayaran dan button continue. Dibagian card number terdapat metode pembayaran yang dipilih data pada kartu payment summary dan button confirm payment



20.00

← Payment Method

Shipping Address

Julio Rahmanan  
Street Jetis 3 No 43, 6217  
Village Jetis District Lamongan  
Lamongan city, Province East Java

Select Shipping

Select Your Shipping

Payment Method

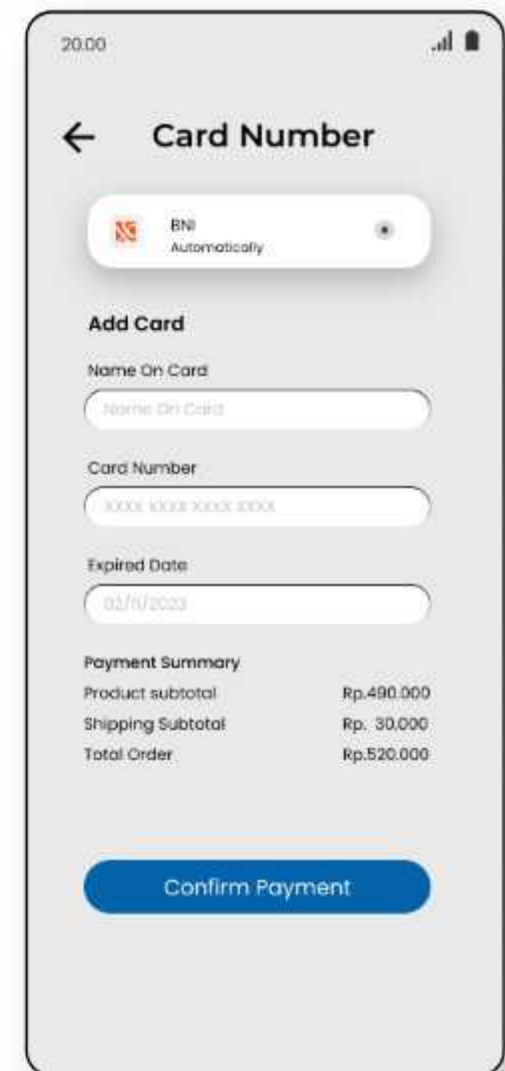
BNI  
Automatically

BCA  
Automatically

Gopay  
Automatically

Shopeepay  
Automatically

Continue



20.00

← Card Number

BNI  
Automatically

Add Card

Name On Card

Name On Card

Card Number

XXXX XXXX XXXX XXXX

Expired Date

02/11/2023

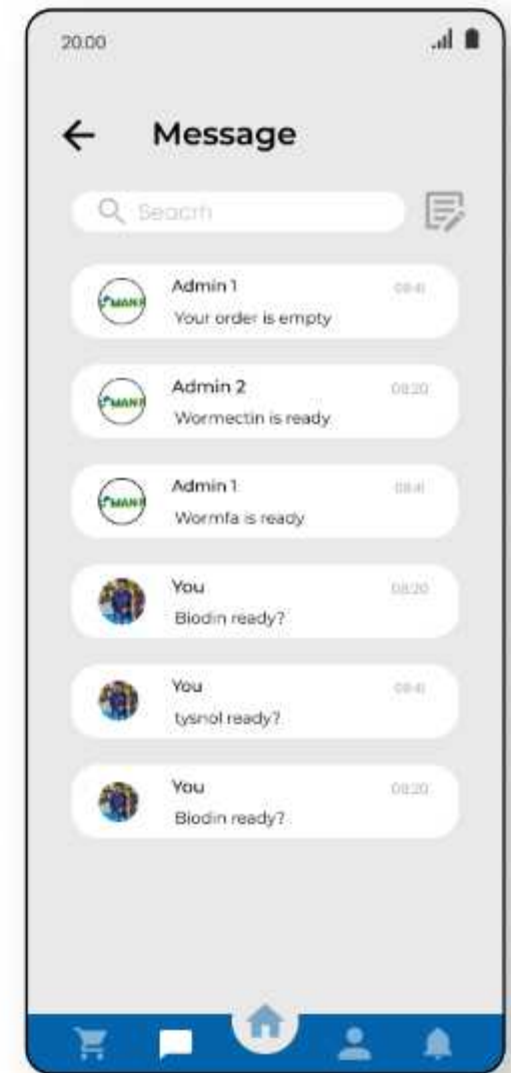
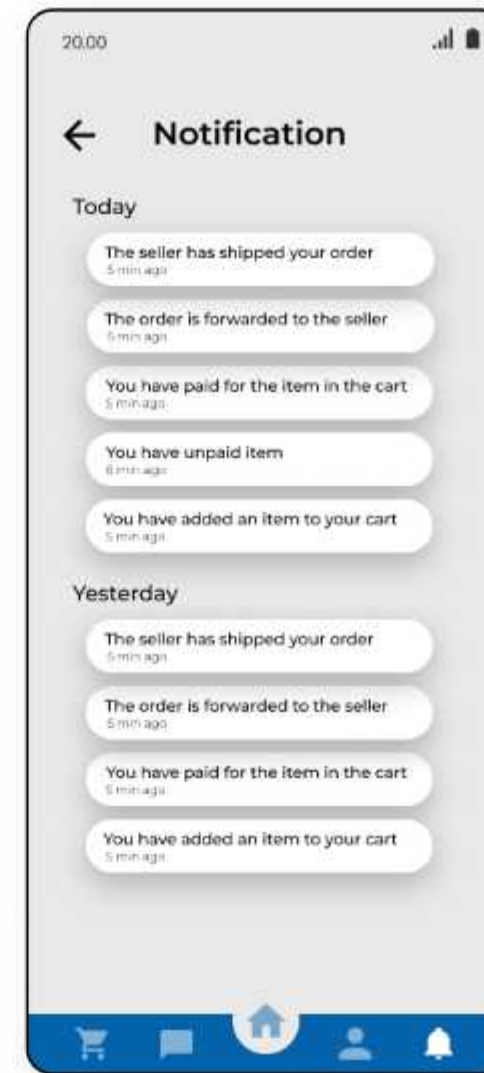
Payment Summary

Product subtotal	Rp.490.000
Shipping Subtotal	Rp. 30.000
Total Order	Rp.520.000

Confirm Payment

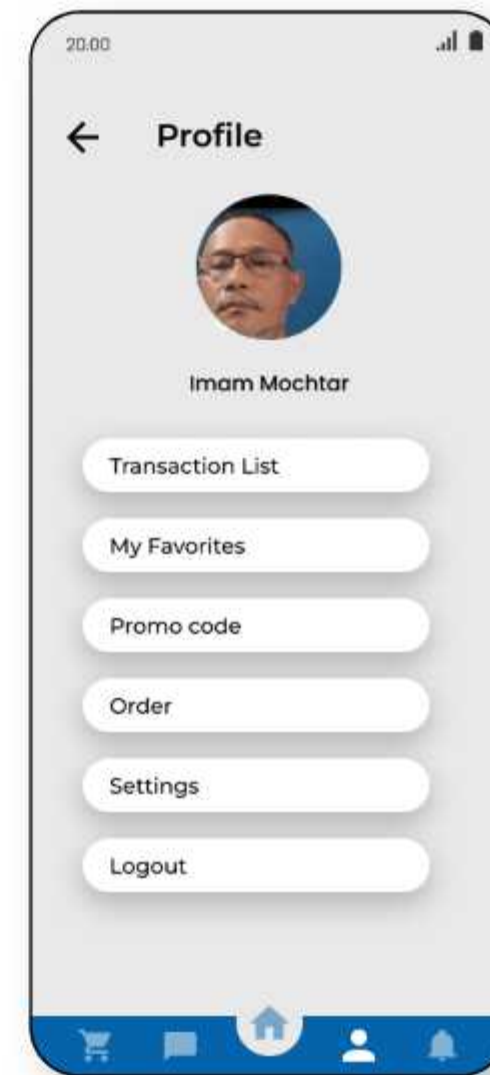
## Notification & Message

Dibagian ketujuh terdapat halaman notification dan message. Di halaman notification terdapat pemberitahuan aktifitas user dan promo untuk user. Di halaman message terdapat pesan dari admin atau dari pengguna lain.



## Profile

Di bagian terakhir terdapat halaman profil. Di halaman profil terdapat button transaction list, My favourites, Promo code, Order, Settings, dan Logout







# Design System

## Typography

Aa

Montserrat

### H1

Montserrat 24px Bold

### H2

Montserrat 18px Medium

### H3

Montserrat 16px Medium

### Paragraph 1

Montserrat 13px Medium

### Paragraph 2

Montserrat 12px Regular

## Colour

### Primary



0463AA

### Secondary



E9E9E9



FFFFFF



F15A23



005FAF



FFAC0B



A3A3A3

## Button

Default

Secondary

Hover

## Iconography





# Other Design

## Logo Great Bakery

Logo ini adalah logo untuk toko roti.  
Logo ini menggunakan warna coklat sebagai warna utama.



# Other Design

## Logo Roman PS

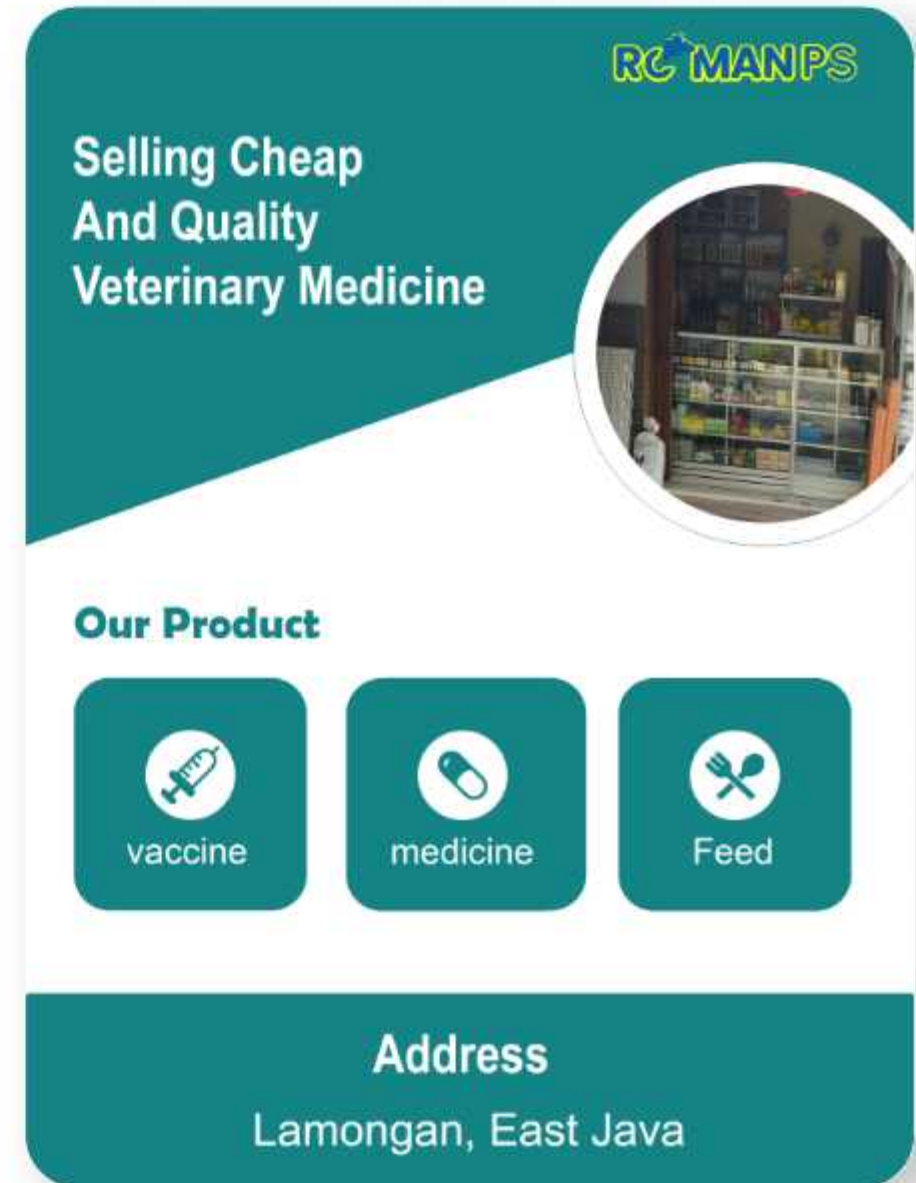
Logo ini dibuat untuk tempat penjualan kebutuhan kesehatan hewan. Warna utama logo ini di dominasi warna biru dan warna sekunder kuning



# Other Design

## Poster Promosi

Poster ini dibuat untuk kebutuhan promosi tempat penjualan kebutuhan hewan ternak. Poster ini dibuat dengan menggunakan adobe photoshop





**ThankYou**

