

# **PERANCANGAN USER EXPERIENCE SISTEM INFORMASI KELAS E**

Dosen: Dr.Eng. Ir. Herman Tolle, S.T., M.T.

## **LAPORAN FINAL PROJECT PERANCANGAN UX APLIKASI TASK HANDLER**



**DISUSUN OLEH:**

**KELOMPOK 4**

**Albert Agung Aska Pratama (215150407111036)**

**Nurwandhika Rachman (215150407111017)**

**Muhammad Reza Kurniawan (215150400111012)**

**Nandana Rifqi Irfansyah (215150401111005)**

**Zydo Prima Ihsan (215150407111018)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
MALANG  
2023**

# DAFTAR ISI

## Contents

DAFTAR ISI	2
P01: PROFIL TIM & PROBLEM EXPLORATION	5
A. PROFIL TIM KELOMPOK 12	5
SLIDE PROFILE TIM	5
TABEL PERAN, KELEBIHAN DAN KEKURANGAN TIM	8
KOMPETENSI TIM	8
MEDIA KOMUNIKASI & INTERAKSI TIM	9
B. USULAN PERMASALAHAN	10
Peran Mahasiswa dalam P01	14
PROJECT 02 DESIGN CHALLENGE & RESEARCH PLAN	15
1. Design Challenge	15
2. User & Stakeholder	15
3. Narasumber	16
4. Rencana Interview / Data Gathering	16
5. Interview Guide	16
6. Competitor Analysis	17
Tabel Pembagian Peran dan Tugas	18
Peran Mahasiswa dalam P02	18
Referensi	19
Lampiran	19
Project P-03 - HASIL USER RESEARCH & DEFINE	20
Pelaksanaan User Research	20
Hasil User Research	21
Hasil Interview	21
User Persona	25
Empathy Map	27
Insight Statement	28
How-might-we Questions	29
Tabel Pembagian Peran dan Tugas	30
Peran Mahasiswa dalam P03	30
Lampiran	30
Project P-04 - IDEATE	31
1. User Story	31
2. User Journey Map	32
3. Information Architecture	32
4. Kebutuhan Fungsional	33
5. Kebutuhan Konten	33
Tabel Pembagian Peran dan Tugas	34

Peran Mahasiswa dalam Po4	34
Lampiran	34
Project P-05 - DESAIN SOLUSI	35
Design System	35
User Flow	35
Splash Screen & Onboarding Page	35
Login & Registration	36
Home, Calendar and Task Overview Page	36
Tambah Task	36
To-do List	37
To-do List (Edit Page)	37
Reminder	37
Individual Page (Personalize : Profile Page)	38
Wireframe	38
Splash Screen	38
On Boarding	39
Register	40
Login, Forgot Password, OTP Verification	41
Home Screen	42
Add Task, Description, Set Day dan Setting Reminder	43
Edit Task, Description, Set Day, dan Edit Setting Reminder	44
Home Screen with Task	45
Task Detail	45
Calender	46
Task Overview	46
Reminder Task (Alarm & Notification)	47
Profil	48
Screen Flow	49
Mockup	49
Splash Screen	50
On Boarding	50
Register	51
Login, Forgot Password, OTP Verification	52
Home Screen	54
Add Task, Description, Set Day dan Setting Reminder	54
Edit Task, Description, Set Day, dan Edit Setting Reminder	55
Home Screen with Task	56
Task Detail	57
Calendar	57
Task Overview	58
Reminder Task (Alarm & Notification)	58
Profil	59

Tabel Pembagian Peran dan Tugas	59
Peran Mahasiswa dalam Po5	60
Lampiran	60
Project P-06 - EVALUASI USABILITY	61
High Fidelity Prototype	61
Evaluasi Usability	61
Efektivitas	61
Efisiensi	62
Satisfaction : SUS (System Usability Scale)	63
Hasil Usability Testing	64
Kesimpulan	66
Tabel Pembagian Peran dan Tugas	67
Peran Mahasiswa dalam Po6	67
Lampiran	68
Project P-07 - REVIEW PROJECT PUX	70
Review terkait Proses dan Proyek PUX	70

## P01: PROFIL TIM & PROBLEM EXPLORATION

### A. PROFIL TIM KELOMPOK 12

#### SLIDE PROFILE TIM

### KELOMPOK 1



KETUA ALBERT AGUNG ASKA PRATAMA – (DATA ANALYST / RESEARCHER)



ZYDO PRIMA IHSAN – (DESIGN / AESTHETIC ASPECT)



NANDANA RIFQI IRFANSYAH – (DESIGN /AESTHETIC ASPECT)



Muhammad Reza Kurniawan – (Programmmmer)



Nurwandhika Rachman – (Marketing/Public Relation)

## TABEL PERAN, KELEBIHAN DAN KEKURANGAN TIM

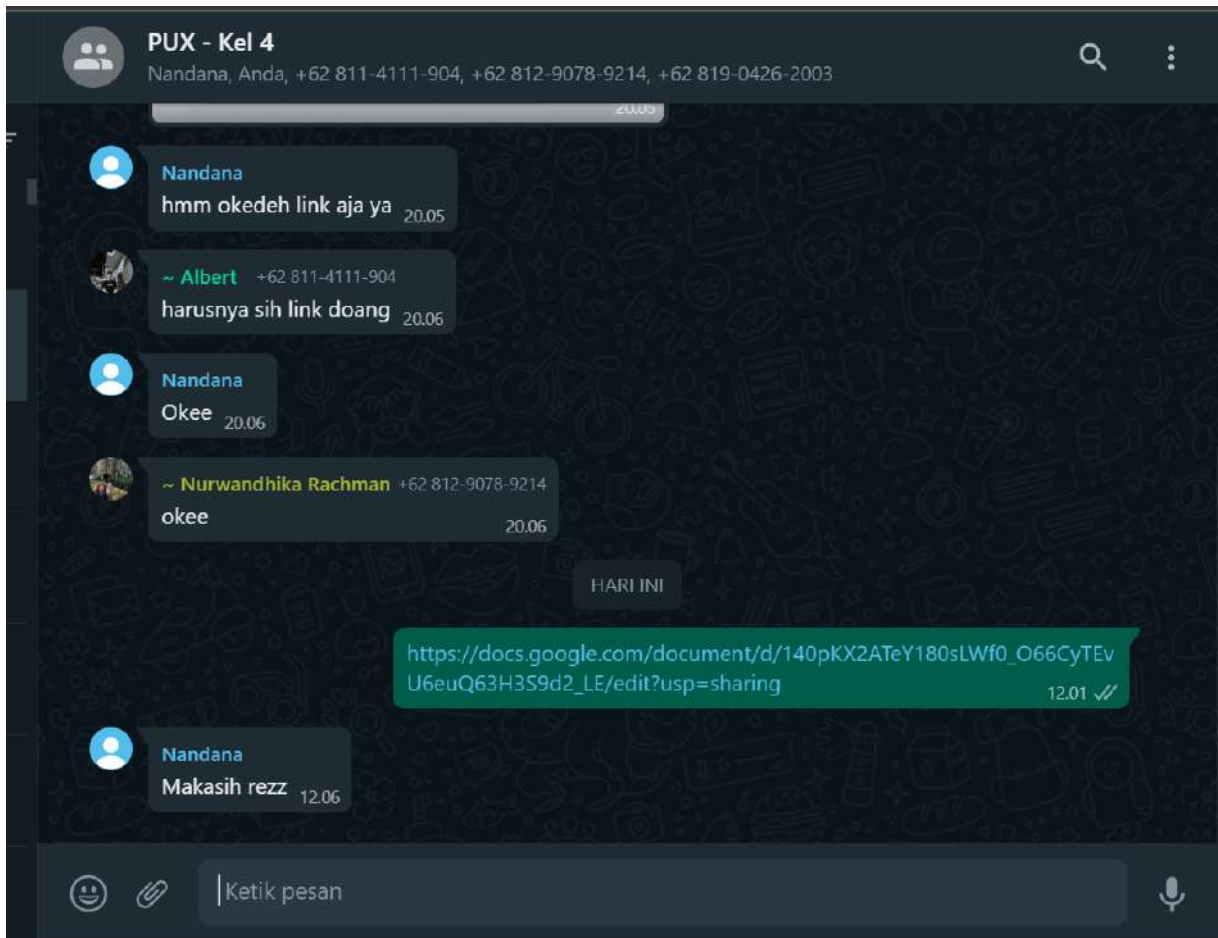
No	Peran – Nama	Kelebihan	Kekurangan
1	<b>Data Analyst -</b> Albert Agung Aska Pratama (Ketua)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suka belajar database</li> <li>Menguasai MySql</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terlalu santai</li> <li>Kurang manajemen waktu</li> </ul>
2	<b>Design / Aesthetic Aspect -</b> Nandana Rifqi Irfansyah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suka mempelajari Figma dan Canva</li> <li>Suka mempelajari referensi Desain dari orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sering mengantuk jadi sulit berpikir</li> <li>Tidak ahli memanajemen Waktu</li> </ul>
3	<b>Programmer -</b> Muhammad Reza Kurniawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suka belajar bahasa pemrograman baru</li> <li>Menguasai Java, Dart, python dasar, dan Kotlin dasar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Susah tidur di malam hari</li> <li>Susah bangun pagi</li> </ul>
4	<b>Marketing/Public Relation -</b> Nurwandhika Rachman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memiliki kegemaran dalam mengurus akun social media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terkadang suka menunda pekerjaan</li> </ul>
5	<b>Design / Aesthetic Aspect -</b> Zydo Prima Ihsan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suka mencoba hal baru</li> <li>Gemar dalam membuat suatu media kreativitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sulit dalam mengatur waktu</li> </ul>

## KOMPETENSI TIM

KOMPETENSI	Albert	Nandana	Reza	Nurwan	Zydo
Programming	*	**	****	**	*
Desain	***	****	***	***	****
Riset / Analisis Data	****	***	**	***	**
Social Media	*****	***	**	****	*****
Public Speaking	***	***	**	***	***

## MEDIA KOMUNIKASI & INTERAKSI TIM

Pada Kelompok, Kami menggunakan platform WhatsApps untuk berkomunikasi dan interaksi tim





## B. USULAN PERMASALAHAN

### B1. Banyaknya lulusan Fresh Graduate yang belum memiliki pekerjaan

**Deskripsi Masalah:** Pengangguran adalah masalah sosial yang sangat penting, karena dapat mempengaruhi kehidupan individu dan keluarga mereka, serta berdampak pada ekonomi dan masyarakat secara keseluruhan. Saat ini banyak lulusan universitas yang menghadapi pengangguran, baik itu karena kurangnya keterampilan atau pendidikan yang memadai, kurangnya kesempatan kerja yang tersedia, maupun faktor ekonomi dan sosial lainnya. Pengangguran dapat menyebabkan stres dan ketidakamanan finansial yang serius bagi individu dan keluarga mereka, serta meningkatkan kemiskinan dan ketidaksetaraan di masyarakat.

**Kalimat Problem:** Saya percaya bahwa setiap mahasiswa di seluruh Indonesia, mengalami masalah sulitnya mencari lapangan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakat, karena saat ini banyaknya lulusan fresh graduate setiap tahunnya dan sedikitnya lapangan yang tersedia menyebabkan perusahaan-perusahaan akan mengambil lulusan terbaik sedangkan banyak mahasiswa yang akan tertinggal

**Stakeholder:** Mahasiswa

**Hipotesis Solusi:** Saya percaya bahwa mahasiswa mau menggunakan aplikasi penyedia course dan pekerjaan sebagai solusi atas masalah sulitnya mencari pekerjaan dan kurangnya pengalaman/skill dalam dunia kerja

#### Analisis SWOT

STRENGTH	OPPORTUNITY
<ul style="list-style-type: none"><li>Menyediakan layanan kursus bersertifikat dapat meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan pengguna terhadap kualitas pembelajaran</li><li>Menyediakan pekerjaan berdasarkan sertifikasi dapat membantu memudahkan proses perekrutan bagi perusahaan dan juga meningkatkan kesempatan kerja bagi pengguna aplikasi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Tingginya tingkat persaingan di pasar kerja dapat menjadi peluang bagi aplikasi untuk menawarkan layanan yang unik dan berbeda dari pesaing</li><li>Adanya peningkatan kesadaran akan pentingnya sertifikasi dan pengembangan karir dapat meningkatkan permintaan akan layanan tersebut.</li></ul>
WEAKNESS	THREAT
<ul style="list-style-type: none"><li>Kurangnya kemampuan untuk menawarkan kualitas pembelajaran dan peluang kerja yang memadai dapat mengurangi minat pengguna untuk menggunakan aplikasi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Adanya persaingan dari aplikasi sejenis atau lembaga pendidikan resmi yang dapat menawarkan layanan serupa.</li></ul>

### B2. Banyak mahasiswa yang masih sering terlewat deadline penugasan

**Deskripsi Masalah:** Sebagai seorang mahasiswa salah satu aspek penting yang wajib dikuasai adalah manajemen waktu. Seringkali mahasiswa karena sudah terlalu bebas sering lupa akan tugas dan ulangan yang diberikan oleh dosen. Hal ini dapat berdampak buruk kedepannya karena hal ini merupakan salah satu aspek penting yang dimana jika sering kelupaan dapat berpengaruh kepada pola hidup dan dapat menjadi sebuah lifestyle.

**Kalimat Problem:** Saya percaya bahwa mahasiswa hampir di setiap kampus, mengalami masalah ini yaitu lupa akan tenggat waktu yang diberikan, karena mereka tidak mengingat deadline apalagi jika deadline sudah diberikan dari jauh hari, hal ini biasa terjadi ketika mahasiswa sibuk dalam berorganisasi dan juga sibuk bersenang-senang.

**Stakeholder:** Mahasiswa yang keseringan lupa untuk melakukan submit tugas

**Hipotesis Solusi:** Saya percaya bahwa akan ada mahasiswa yang mau menggunakan aplikasi pengingat tenggat waktu sebagai solusi atas masalah deadline yang terlewat karena lupa.

#### Analisis SWOT

STRENGTH	OPPORTUNITY
<ul style="list-style-type: none"><li>Kemudahan interaksi dengan pengguna karena aplikasi dapat di link dengan aplikasi eksternal seperti google classroom</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Seringkali mahasiswa melakukan sistem kebut semalam karena lupa akan deadline</li></ul>
WEAKNESS	THREAT
<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa lebih memilih untuk melakukan sistem kebut semalam</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa tidak mau repot dalam hal deadline sampai harus menginstall aplikasi eksternal</li></ul>

### B3. Kesehatan Mental Mahasiswa meningkat di Tengah Tekanan Akademik, Sosial, dan Finansial.

**Deskripsi Masalah:** Masalah kesehatan mental semakin menjadi perhatian serius di kalangan mahasiswa, karena terus meningkatnya tekanan akademik, sosial, dan finansial. Berdasarkan penelitian, mahasiswa sering mengalami stres, kecemasan, depresi, dan kesepian. Namun, masih banyak mahasiswa yang enggan mencari bantuan untuk mengatasi masalah kesehatan mental mereka, karena stigma dan ketidakpastian tentang layanan kesehatan mental yang tersedia.

**Kalimat Problem:** Saya percaya bahwa mahasiswa, mengalami masalah kesehatan mental seperti stres, kecemasan, depresi, dan kesepian, karena meningkatnya tekanan akademik, sosial, dan finansial, ketika sedang menempuh pendidikan tinggi.

**Stakeholder:** Mahasiswa yang mengalami masalah kesehatan mental, Institusi pendidikan, Praktisi kesehatan mental, Masyarakat umum

**Hipotesis Solusi:** Saya percaya bahwa mahasiswa mau menggunakan aplikasi kesehatan mental yang mudah diakses dan terpercaya sebagai solusi atas masalah kesehatan mental mereka. Aplikasi ini akan menyediakan informasi dan layanan kesehatan mental yang lengkap dan dapat membantu pengguna untuk mencari bantuan dengan lebih nyaman dan aman. Aplikasi ini juga akan memfasilitasi pengguna untuk konsultasi dan terapi online dengan praktisi kesehatan mental yang berpengalaman. Selain itu, juga akan ada terobosan terbaru untuk memberikan berbagai layanan unik yang tentunya berbeda daripada hanya sekedar layanan baku yang mungkin kurang efektif bagi Mahasiswa. Dan itu semua bertujuan untuk membantu menjaga kesehatan mental mahasiswa.

#### Analisis SWOT

STRENGTH	OPPORTUNITY
<ul style="list-style-type: none"><li>Aplikasi ini dapat memberikan solusi yang mudah diakses dan terpercaya bagi mahasiswa yang mengalami masalah kesehatan mental</li><li>Memfasilitasi pengguna untuk terapi online dengan praktisi kesehatan mental yang berpengalaman.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dengan meningkatnya kesadaran tentang pentingnya kesehatan mental dan adopsi teknologi yang semakin meluas, aplikasi ini memiliki potensi untuk menjangkau lebih banyak pengguna</li><li>Kemudian peluang untuk mengembangkan fitur-fitur baru yang unik dan berbeda dari layanan baku yang selama ini telah ada</li></ul>
WEAKNESS	THREAT
<ul style="list-style-type: none"><li>Aplikasi ini masih tergantung pada kepercayaan pengguna terhadap layanan kesehatan mental online</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Persaingan dengan aplikasi sejenis dan masalah keamanan data pengguna dapat menjadi ancaman bagi kesuksesan aplikasi ini.</li></ul>

#### B4. Kemacetan Lalu Lintas Parah di Pusat Kota

**Deskripsi Masalah:** Banyak warga kota mengeluhkan kemacetan lalu lintas yang parah saat jam sibuk, terutama di pusat kota. Masalah ini sangat urgen karena merugikan banyak orang, seperti menghambat mobilitas dan membuang waktu yang berharga. Jika masalah ini tidak terselesaikan, dapat memicu frustrasi dan ketidaknyamanan yang lebih besar bagi penduduk kota dan juga dapat mempengaruhi kegiatan bisnis dan ekonomi.

**Kalimat Problem:** Saya percaya bahwa warga kota, terutama di pusat kota, mengalami kemacetan lalu lintas yang parah pada jam sibuk, karena volume kendaraan yang tinggi dan infrastruktur jalan yang tidak memadai.

**Stakeholder:** Stakeholder untuk masalah ini adalah pengguna jalan, pekerja yang bergantung pada mobilitas, pengusaha yang membutuhkan aksesibilitas, dan pemerintah sebagai pengelola infrastruktur jalan.

**Hipotesis Solusi:** Saya percaya bahwa pemerintah kota dapat memperbaiki infrastruktur jalan dan mengembangkan alternatif transportasi seperti jalur sepeda, transportasi umum yang lebih efisien, dan pengaturan lalu lintas yang lebih baik untuk mengurangi kemacetan lalu lintas.

#### Analisis SWOT

STRENGTH	OPPORTUNITY
<ul style="list-style-type: none"><li>Kemampuan untuk berinteraksi dengan pengguna jalan dan masyarakat umum melalui kampanye kesadaran publik.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Adanya kemauan dari pemerintah kota untuk memperbaiki infrastruktur jalan dan mengembangkan alternatif transportasi.</li></ul>
WEAKNESS	THREAT
<ul style="list-style-type: none"><li>Keterbatasan anggaran dan sumber daya untuk mengimplementasikan solusi yang optimal.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Tantangan dalam mengatasi kebiasaan masyarakat yang lebih memilih kendaraan pribadi daripada transportasi publik.</li></ul>

#### B5. Pelayanan Kesehatan di Daerah Terpencil, Ancaman Kesehatan dan Keselamatan Warga

**Deskripsi Masalah:** Banyak warga di daerah terpencil sulit untuk mendapatkan akses ke pelayanan kesehatan yang memadai. Hal ini disebabkan oleh minimnya fasilitas kesehatan di daerah tersebut serta sulitnya akses transportasi ke kota terdekat. Masalah ini sangat urgen karena dapat mengancam kesehatan dan keselamatan warga di daerah tersebut. Jika masalah ini tidak terselesaikan, maka akan terjadi peningkatan angka kematian dan penyebaran penyakit yang tidak terkontrol.

**Kalimat Problem:** Saya percaya bahwa warga di daerah terpencil mengalami kesulitan untuk mendapatkan akses kesehatan yang memadai karena minimnya fasilitas kesehatan dan sulitnya akses transportasi ke kota terdekat.

**Stakeholder:** Stakeholder pengguna adalah warga di daerah terpencil yang membutuhkan pelayanan kesehatan. Stakeholder pengelola adalah pihak pemerintah setempat dan lembaga kesehatan yang bertanggung jawab dalam menyediakan fasilitas kesehatan dan akses transportasi.

**Hipotesis Solusi:** Saya percaya bahwa pihak pemerintah dan lembaga kesehatan setempat mau menggunakan teknologi telemedicine sebagai solusi untuk masalah akses kesehatan di daerah terpencil. Dengan teknologi ini, warga dapat mengakses pelayanan kesehatan secara online dan berkonsultasi dengan dokter atau tenaga medis tanpa harus pergi ke kota terdekat.

#### Analisis SWOT

STRENGTH	OPPORTUNITY
<ul style="list-style-type: none"><li>• Penguasaan domain problem dalam bidang teknologi dan kesehatan.</li><li>• Kemudahan interaksi dengan pengguna karena teknologi telemedicine dapat diakses secara online</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terdapat peluang untuk memanfaatkan teknologi telemedicine untuk meningkatkan akses kesehatan di daerah terpencil.</li><li>• Solusi yang dibutuhkan mendesak untuk mengatasi masalah kesehatan di daerah terpencil.</li></ul>
WEAKNESS	THREAT
<ul style="list-style-type: none"><li>• Masih terdapat kendala dalam menghadapi kondisi jaringan internet yang tidak stabil di daerah terpencil.</li><li>• Masih terdapat kendala dalam mempromosikan teknologi telemedicine kepada warga yang tidak terbiasa dengan teknologi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kemungkinan terdapat kendala dalam menjamin kualitas layanan kesehatan secara online.</li><li>• Kemungkinan terdapat kendala dalam pengiriman obat dan alat medis yang dibutuhkan oleh warga di daerah terpencil.</li></ul>

## Peran Mahasiswa dalam P01

Pada Proyek tahap 01 ini saya Mengisi Tabel tentang Peran, Kelebihan, Kekurangan dan Kompetensi diri saya sendiri. Kemudian saya juga Memberikan 1 Usulan Permasalahan Ide Aplikasi yaitu “Kesehatan Mental Mahasiswa meningkat di Tengah Tekanan Akademik, Sosial, dan Finansial” disertai dengan penjelasan Deskripsi Masalah, Kalimat Problem, Stakeholder, Hipotesis Solusi dan SWOT.

# PROJECT 02 DESIGN CHALLENGE & RESEARCH PLAN

## 1. Design Challenge

Ide yang telah dipilih yaitu Membuat Aplikasi Pengingat Waktu Tenggat / Deadline Tugas untuk Mahasiswa

Latar Belakang : Sebagai seorang mahasiswa, manajemen waktu menjadi salah satu aspek penting yang wajib dikuasai. Seringkali mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengingat tenggat tugas dan ulangan yang diberikan oleh dosen. Hal ini dapat menyebabkan dampak buruk pada pola hidup dan gaya hidup, serta mempengaruhi kinerja akademik dan karir di masa depan.

Tujuan:

Membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu mahasiswa mengelola waktu mereka dengan lebih efektif dan efisien. Aplikasi ini harus dapat membantu mahasiswa dalam mengingat jadwal tenggat waktu / deadline tugas dan ulangan, serta memberikan fitur untuk mengatur jadwal belajar dan aktivitas lainnya.

Tantangan:

- Membuat antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan.
- Mengintegrasikan aplikasi lain yaitu kalender dan E-learning dengan notifikasi yang dapat diatur oleh pengguna.
- Memberikan fitur pengingat tugas dan ulangan dengan waktu deadline yang dapat diatur oleh pengguna.
- Memberikan fitur untuk mengatur jadwal belajar dan aktivitas lainnya.
- Menyediakan fitur pelacakan waktu belajar dan kemajuan akademik pengguna.
- Memberikan fitur untuk membuat catatan dan mengatur rencana studi.
- Menyediakan statistik dan laporan untuk melacak penggunaan aplikasi dan kemajuan akademik pengguna.
- Menjamin keamanan data pengguna dan privasi.

## 2. User & Stakeholder

User dari aplikasi pengingat tenggat waktu tugas adalah individu atau kelompok yang membutuhkan bantuan untuk mengingat tenggat waktu tugas yang diberikan dan memastikan bahwa mereka menyelesaikan tugas tepat waktu. Mereka mungkin termasuk siswa, mahasiswa, pekerja, atau pengusaha yang membutuhkan bantuan untuk mengatur waktu mereka dengan lebih efektif.

Stakeholder dari aplikasi pengingat tenggat waktu tugas adalah orang atau organisasi yang memiliki kepentingan atau pengaruh terhadap kesuksesan aplikasi tersebut. Stakeholder dapat mencakup investor, pengembang, pemasar, pengguna, dan pihak yang berwenang. Setiap stakeholder memiliki tujuan dan kepentingan yang berbeda terhadap aplikasi pengingat tenggat waktu tugas, seperti mendapatkan keuntungan

### 3. Narasumber

Pada kasus yang kami ambil ada target spesifik yang kami arahkan yakni mahasiswa. Mahasiswa sering kali lupa mengumpulkan tugas dengan berbagai alasan seperti kesibukan organisasi maupun pekerjaan yang mereka ambil sambil menjalani kuliah lalu kelupaan karena sibuk bermain ataupun lain halnya. Banyak orang yang sudah ingin merubah kebiasaan mereka menjadi lebih baik dengan melakukan hal simpel seperti menyelesaikan tugas tepat waktu namun lupa untuk mengumpulkan untuk itulah diperlukan aplikasi untuk mengingatkan mereka akan deadline yang akan datang.

Nafal dan Nadhirul adalah seorang mahasiswa FILKOM UB angkatan 2021 yang beberapa kali lupa mengumpulkan tugas dikarenakan kesibukan organisasi yang mereka jalani. Farid merupakan seorang mahasiswa FILKOM UB angkatan 2021 yang terkadang sulit mengatur jadwal mengerjakan tugas dikarenakan pekerjaan yang sudah diambil.

### 4. Rencana Interview / Data Gathering

Dalam mengumpulkan data, kelompok kami akan menggunakan metode interview. Interview disini bisa dilakukan secara langsung maupun secara *online* menggunakan media sepertinya google meet, zoom, discord dan media lainnya. Adapun jadwal interview yang akan kami lakukan yakni mengikuti jam perkuliahan mahasiswa yang akan menjadi narasumber kami dan sebisa mungkin dilakukan minggu ini. Lalu adapun pendekatan untuk pertanyaan yang akan ditanyakan nantinya yaitu menggunakan pertanyaan yang mencakup metode kualitatif dan kuantitatif.

### 5. Interview Guide

Berikut beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber kami:

#### Metode Kualitatif

1. Apakah Anda sering mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah atau aktivitas lainnya? Apa yang menjadi kendala terbesar dalam mengatur waktu untuk tugas-tugas kuliah?
2. Bagaimana aplikasi pengingat dapat membantu Anda dalam mengatur jadwal kuliah, tugas, dan kegiatan lainnya?
3. Apa fitur utama yang menurut Anda sangat dibutuhkan dari aplikasi pengingat? Apakah fitur yang dapat memprioritaskan tugas atau mengingatkan tentang deadline tugas?
4. Bagaimana Anda menginginkan pengingat tugas dan jadwal kuliah disampaikan? Apakah melalui notifikasi, email, atau cara lainnya?
5. Apakah ada saran atau masukan lain yang ingin Anda berikan untuk pengembangan aplikasi pengingat tugas yang sedang dikembangkan?

#### Metode Kuantitatif

1. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi pengingat tugas sebelumnya?
2. Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi pengingat tugas?
3. Seberapa efektif fitur pengingat tugas pada aplikasi pengingat tugas dalam mengingatkanmu untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah?
4. Apa saja jenis tugas yang mungkin Anda masukkan ke dalam aplikasi pengingat tugas?
5. Apakah aplikasi pengingat tugas membantu Anda dalam mengelola waktu dengan lebih baik?

6. Seberapa pentingnya aplikasi pengingat tugas dalam membantu Anda mengingatkan deadline tugas kuliah?
7. Seberapa mungkin Anda akan terus menggunakan aplikasi pengingat tugas ini di masa depan?

## 6. Competitor Analysis

### • Trello

- Kelebihan: Trello merupakan aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam mengatur tugas dan tenggat waktu. Trello memiliki fitur yang dapat membagi tugas ke dalam beberapa kategori sehingga pengguna dapat dengan mudah mengorganisir tugas-tugasnya. Selain itu, Trello juga memiliki notifikasi pengingat tenggat waktu yang dapat disesuaikan.
- Kekurangan: Trello mungkin terlalu kompleks bagi beberapa pengguna yang mencari aplikasi yang sederhana dan mudah digunakan.

### • Todoist

- Kelebihan: Todoist adalah aplikasi pengingat tenggat waktu yang sederhana dan mudah digunakan. Pengguna dapat dengan mudah menambahkan tugas dan tenggat waktu, serta melihat daftar tugas yang harus diselesaikan. Todoist juga memiliki integrasi dengan beberapa platform seperti Google Calendar dan Dropbox.
- Kekurangan: Todoist mungkin tidak memiliki fitur yang cukup lengkap atau canggih dibandingkan dengan aplikasi serupa.

### • Google Tasks

- Kelebihan: Google Tasks adalah aplikasi pengingat tenggat waktu yang terintegrasi dengan Google Calendar dan Gmail. Pengguna dapat dengan mudah menambahkan tugas dan tenggat waktu, serta melihat daftar tugas yang harus diselesaikan. Google Tasks juga dapat disinkronkan dengan perangkat Android atau iOS.
- Kekurangan: Google Tasks mungkin terlalu sederhana bagi beberapa pengguna yang mencari aplikasi dengan fitur yang lebih lengkap.

Aplikasi	Kelebihan	Kekurangan
Trello	Dapat membagi tugas ke dalam kategori	Beberapa fitur terlalu kompleks sehingga sulit dipahami oleh pengguna
Todoist	Sederhana dan mudah digunakan	Tidak banyak fitur yang ditawarkan
Google Tasks	Terintegrasi dengan Google Calendar dan Gmail	Terlalu sederhana

Dari analisis di atas, dapat dilihat bahwa masing-masing aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Mahasiswa dapat memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensinya. Trello cocok untuk pengguna yang ingin mengorganisir tugas secara terperinci, Todoist cocok untuk pengguna yang mencari aplikasi yang sederhana dan mudah digunakan, sedangkan Google



Tasks cocok untuk pengguna yang ingin aplikasi yang terintegrasi dengan Google Calendar dan Gmail.

### Tabel Pembagian Peran dan Tugas

No	Nama	Peran dalam Project	Keterangan Tugas
1	<b>Albert Agung Aska Pratama</b> (Ketua)	Data Analyst / Researcher	Mengerjakan bagian Rencana Interview - Narasumber
2	Zydo Prima Ihsan	Design / Aesthetic Aspect	Mengerjakan bagian Interview Guide
3	<b>Nandana Rifqi Irfansyah</b>	Design / Aesthetic Aspect	Mengerjakan Design Challenge
4	<b>Nurwandhika Rachman</b>	Marketing / Public Relation	Mengerjakan bagian Competitor Analysis
5	<b>Muhammad Reza Kurniawan</b>	Programmer	Mengerjakan bagian User & Stakeholder

## Peran Mahasiswa dalam Po2

Pada Project Tahap kedua, saya mendapat bagian untuk Membuat Design Challenge dari usulan ide yang telah disepakati oleh Kelompok kami yaitu Membuat Aplikasi Pengingat Waktu Tenggat / Deadline Tugas untuk Mahasiswa. Dan pembuatan Design Challenge meliputi :

- Latar Belakang
- Tujuan Ide dan
- Tantangan yang akan dihadapi dalam membuat Design dari ide tersebut.

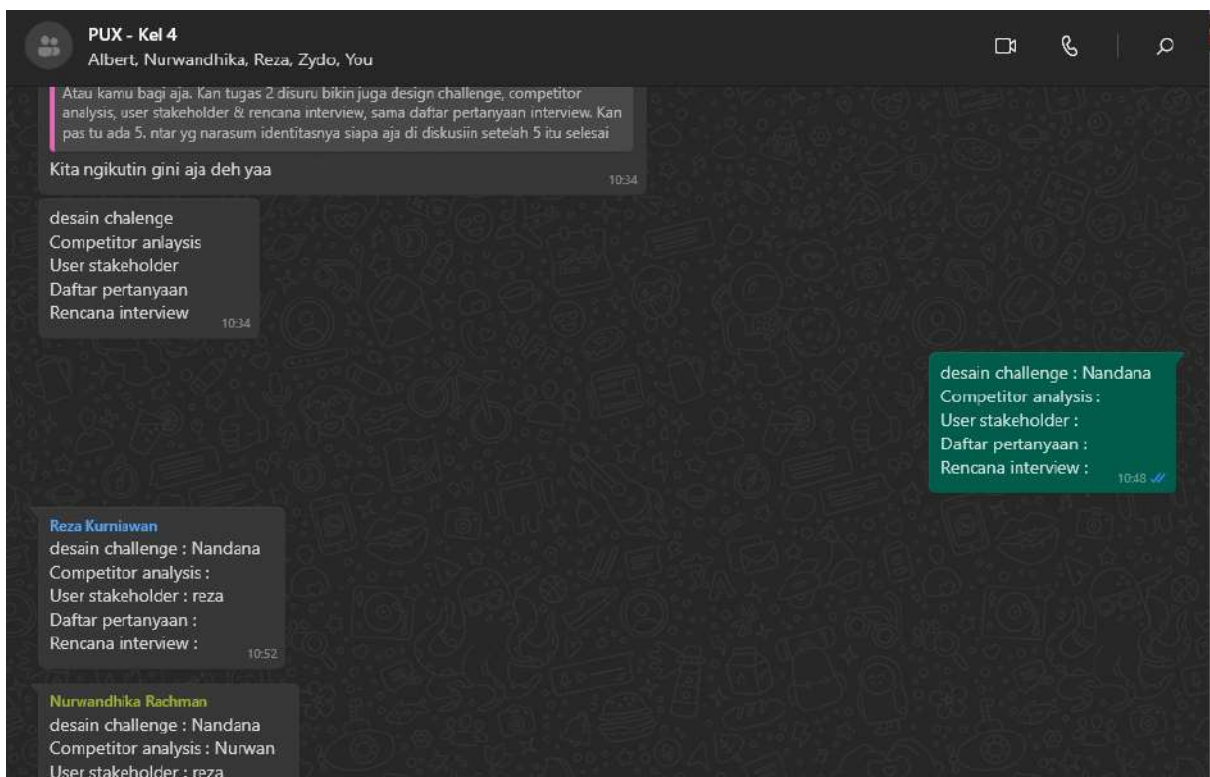
## Referensi

HubSpot. (2022). What's a Competitive Analysis & How Do You Conduct One?. Retrieved from <https://blog.hubspot.com/marketing/competitive-analysis-kit>

Inside Product. (2021, March 16). Customers vs Users vs Stakeholders: What's the Difference? Retrieved from <https://insideproduct.co/customers-users-stakeholders/>

## Lampiran

Dokumentasi Kegiatan Diskusi Kelompok via Whatsapp :



## Project P-03 - HASIL USER RESEARCH & DEFINE

### Pelaksanaan User Research

Interview dilakukan melalui media whatsapp call pada tanggal 1 April 2023 terhadap kepada 2 Narasumber kami yaitu :

- Nadhirul Fatah Ulhaq,
- Farid Wajdi

Sedangkan untuk 1 narasumber kami yaitu Aryanto Nafal, kami melakukan interview secara langsung di kampus pada saat jam kuliah selesai.

Nadhirul Fatah Ulhaq	Aryanto Nafal Y.S	Farid Wajdi
	<p>Tidak Ada Bukti</p>	

## Hasil User Research

Laporkan hasil interview secara lengkap dalam bentuk:

### Hasil Interview

#### A. Aryanto Nafal Y.S

Nama : Aryanto Nafal Y.S

Umur : 20

Fakultas : Ilmu Komputer

Jurusan : Sistem Informasi

Hobi : Basket & game

1. Apakah Anda sering mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah atau aktivitas lainnya? Apa yang menjadi kendala terbesar dalam mengatur waktu untuk tugas-tugas kuliah?

Jawaban: terkadang saya mengalami kesulitan karena sifat saya yang suka menunda - nunda pekerjaan

2. Bagaimana aplikasi pengingat dapat membantu Anda dalam mengatur jadwal kuliah, tugas, dan kegiatan lainnya?

Jawaban: Menurut saya aplikasi ini akan sangat membantu supaya saya bisa melakukan pekerjaan sebelum dl yang ditentukan

3. Apa fitur utama yang menurut Anda sangat dibutuhkan dari aplikasi pengingat? Apakah fitur yang dapat memprioritaskan tugas atau mengingatkan tentang deadline tugas?

Jawaban: Mengingatkan tentang deadline tugas sesuai dengan deadline terdekat

4. Bagaimana Anda menginginkan pengingat tugas dan jadwal kuliah disampaikan? Apakah melalui notifikasi, email, atau cara lainnya?

Jawaban: Notifikasi

5. Apakah ada saran atau masukan lain yang ingin Anda berikan untuk pengembangan aplikasi pengingat tugas yang sedang dikembangkan?

Jawaban: Sebaiknya pengembang mengusahakan agar aplikasi bisa memberikan reminder deadline berdasarkan kemauan user, contoh : user minta untuk diingatkan 2 hari sebelum deadline.

6. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi pengingat tugas sebelumnya?

Jawaban: tidak pernah

7. Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi pengingat tugas?

Jawaban: tidak pernah

8. Seberapa efektif fitur pengingat tugas pada aplikasi pengingat tugas dalam mengingatkanmu untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah?

Jawaban: Menurut saya akan sangat efektif karena kita bisa mulai mengerjakan tugas saat reminder muncul dan bisa menyelesaikan tugas sebelum dl yg ditentukan

9. Apa saja jenis tugas yang mungkin Anda masukkan ke dalam aplikasi pengingat tugas?

Jawaban: tugas kuliah, tugas organisasi, dll

10. Apakah aplikasi pengingat tugas membantu Anda dalam mengelola waktu dengan lebih baik?

Jawaban: iya

11. Seberapa pentingnya aplikasi pengingat tugas dalam membantu Anda mengingatkan deadline tugas kuliah?

Jawaban: cukup penting ketika kita berada di periode dimana tugas bertebaran dimana2

12. Seberapa mungkin Anda akan terus menggunakan aplikasi pengingat tugas ini di masa depan?

Jawaban: 70% mungkin

#### B. Nadhirul Fatah Ulhaq

Nama : Nadhirul Fatah Ulhaq

Umur : 19 tahun

Fakultas : Ilmu Komputer

Jurusan : Sistem Informasi

Hobi : Membaca

1. Apakah Anda sering mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah atau aktivitas lainnya? Apa yang menjadi kendala terbesar dalam mengatur waktu untuk tugas-tugas kuliah?

Jawaban: terkadang saya mengalami kesulitan karena prokeran dari organisasi dan juga tugas yang sudah menumpuk

2. Bagaimana aplikasi pengingat dapat membantu Anda dalam mengatur jadwal kuliah, tugas, dan kegiatan lainnya?

Jawaban: Menurut saya aplikasi membantu dengan cara memberikan alarm bahwa ada tugas yang menumpuk

3. Apa fitur utama yang menurut Anda sangat dibutuhkan dari aplikasi pengingat? Apakah fitur yang dapat memprioritaskan tugas atau mengingatkan tentang deadline tugas?

Jawaban: Notifikasi secara berkala karena tidak semua aplikasi punya fitur tersebut

4. Bagaimana Anda menginginkan pengingat tugas dan jadwal kuliah disampaikan? Apakah melalui notifikasi, email, atau cara lainnya?

Jawaban: Notifikasi dan juga alarm

5. Apakah ada saran atau masukan lain yang ingin Anda berikan untuk pengembangan aplikasi pengingat tugas yang sedang dikembangkan?

Jawaban: Sebaiknya fitur-fitur di dalam aplikasi dipermudah, karena dalam aplikasi notion ada fitur alarm namun penggunaannya masih sangat sulit sehingga kalo bisa UI/UX yang akan dibuat nantinya dibikin mudah

6. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi pengingat tugas sebelumnya?

Jawaban: pernah, yaitu notion

7. Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi pengingat tugas?

Jawaban: semester lalu sangat sering namun karena sulit digunakan, aku meninggalkan aplikasi tersebut

8. Seberapa efektif fitur pengingat tugas pada aplikasi pengingat tugas dalam mengingatkanmu untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah?

Jawaban: Kalo dari skala 10 aku kasih 7/10

9. Apa saja jenis tugas yang mungkin Anda masukkan ke dalam aplikasi pengingat tugas?

Jawaban: tugas kuliah

10. Apakah aplikasi pengingat tugas membantu Anda dalam mengelola waktu dengan lebih baik?

Jawaban: iya, cukup membantu namun kembali lagi ke penggunaanya

11. Seberapa pentingnya aplikasi pengingat tugas dalam membantu Anda mengingatkan deadline tugas kuliah?

Jawaban: cukup penting ketika aku orangnya cukup pelupa sehingga reminder tugas sangat penting

12. Seberapa mungkin Anda akan terus menggunakan aplikasi pengingat tugas ini di masa depan?

Jawaban: tergantung dari fitur yang disediakan, balik lagi apakah UI/UX pada aplikasi dapat dengan mudah digunakan, jika iya pasti sering

### C. Farid Wajdi

Nama : Farid Wajdi

Umur : 20

Fakultas : FILKOM

Jurusan : Sistem Informasi

Hobi : Menonton Film

1. Apakah Anda sering mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah atau aktivitas lainnya? Apa yang menjadi kendala terbesar dalam mengatur waktu untuk tugas-tugas kuliah?

Jawaban : Kendala terbesar saya adalah ketika ada pekerjaan yang mendadak ditugaskan kepada saya lalu di saat yang bersamaan saya masih mengerjakan tugas yang tenggat waktunya akan berakhir

2. Bagaimana aplikasi pengingat dapat membantu Anda dalam mengatur jadwal kuliah, tugas, dan kegiatan lainnya?

Jawaban: Aplikasi pengingat dapat membantu saya memberikan notifikasi pengingat akan jadwal kuliah, tugas, dan tenggat waktu dari project yang saya kerjakan

3. Apa fitur utama yang menurut Anda sangat dibutuhkan dari aplikasi pengingat? Apakah fitur yang dapat memprioritaskan tugas atau mengingatkan tentang deadline tugas?

Jawaban: Fitur utama yang saya inginkan adalah reminder tugas seperti alarm yang harus kita lihat sebelum kita hapus notifikasinya

4. Bagaimana Anda menginginkan pengingat tugas dan jadwal kuliah disampaikan? Apakah melalui notifikasi, email, atau cara lainnya?

Jawaban: Saya menginginkan pengingat tersebut bermodelkan seperti alarm yang harus kita lihat terlebih dahulu sebelum mematikan pengingatnya

5. Apakah ada saran atau masukan lain yang ingin Anda berikan untuk pengembangan aplikasi pengingat tugas yang sedang dikembangkan?

Jawaban: Tambahkan fitur yang bisa membuat aplikasi ini menjadi widget pada device milik pengguna

6. Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi pengingat tugas sebelumnya?

Jawaban: Belum pernah

7. Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi pengingat tugas?

Jawaban: Sangat jarang

8. Seberapa efektif fitur pengingat tugas pada aplikasi pengingat tugas dalam mengingatkanmu untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliah?

Jawaban: Disaat saya menggunakannya, itu cukup mengingatkan saya kalau saya

mempunyai tugas yang harus saya selesaikan

9. Apa saja jenis tugas yang mungkin Anda masukkan ke dalam aplikasi pengingat tugas?

Jawaban: Tugas mingguan, project akhir mata kuliah, pekerjaan yang harus saya lakukan

10. Apakah aplikasi pengingat tugas membantu Anda dalam mengelola waktu dengan lebih baik?

Jawaban: Cukup membantu saya dalam mengelola waktu lebih baik

11. Seberapa pentingnya aplikasi pengingat tugas dalam membantu Anda mengingatkan deadline tugas kuliah?


Jawaban: Tidak cukup penting, tapi itu akan sangat membantu saya dalam merencanakan waktu pengerjaan tugas tersebut

12. Seberapa mungkin Anda akan terus menggunakan aplikasi pengingat tugas ini di masa depan?

Jawaban: Sangat mungkin

## User Persona

### Aryanto Nafal Y.S

	<b>Profile</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nama: Aryanto Nafal Y.S</li><li>• Usia: 20 tahun</li><li>• Jenis Kelamin: Laki-laki</li><li>• Jurusan: Sistem Informasi</li><li>• Hobi: Bermain basket dan bermain game</li><li>• Minat: Teknologi</li></ul>	<b>Motivation</b> <p>Nafal ingin meningkatkan efektivitas waktu dan produktivitasnya dalam menyelesaikan tugas kuliah dan kegiatan lainnya. Ia ingin menggunakan aplikasi pengingat tugas yang dapat membantunya mengingatkan deadline tugas dan memberikan prioritas pada tugas-tugas yang harus diselesaikan lebih dahulu.</p>
<b>Frustrations</b> <p>Nafal sering merasa kesulitan dalam mengatur waktu untuk menyelesaikan tugas kuliah dan kegiatan lainnya. Ia kadang-kadang lupa atau tidak mengingat deadline tugas kuliah yang menyebabkan ia terpaksa mengumpulkan tugas terlambat.</p>	<b>Bio</b> <p>Nafal adalah mahasiswa sistem informasi yang aktif dalam organisasi kampus. Ia suka bermain basket dan bermain game pada waktu luangnya. Ia memiliki kesulitan dalam mengatur waktu karena kebiasaannya yang suka menunda-nunda pekerjaan. Namun, ia sadar akan pentingnya mengatur waktu dan memanfaatkan aplikasi pengingat tugas untuk membantunya mengingatkan deadline tugas kuliah dan kegiatan lainnya.</p>	



## Nadhirul Fatah Ulhaq

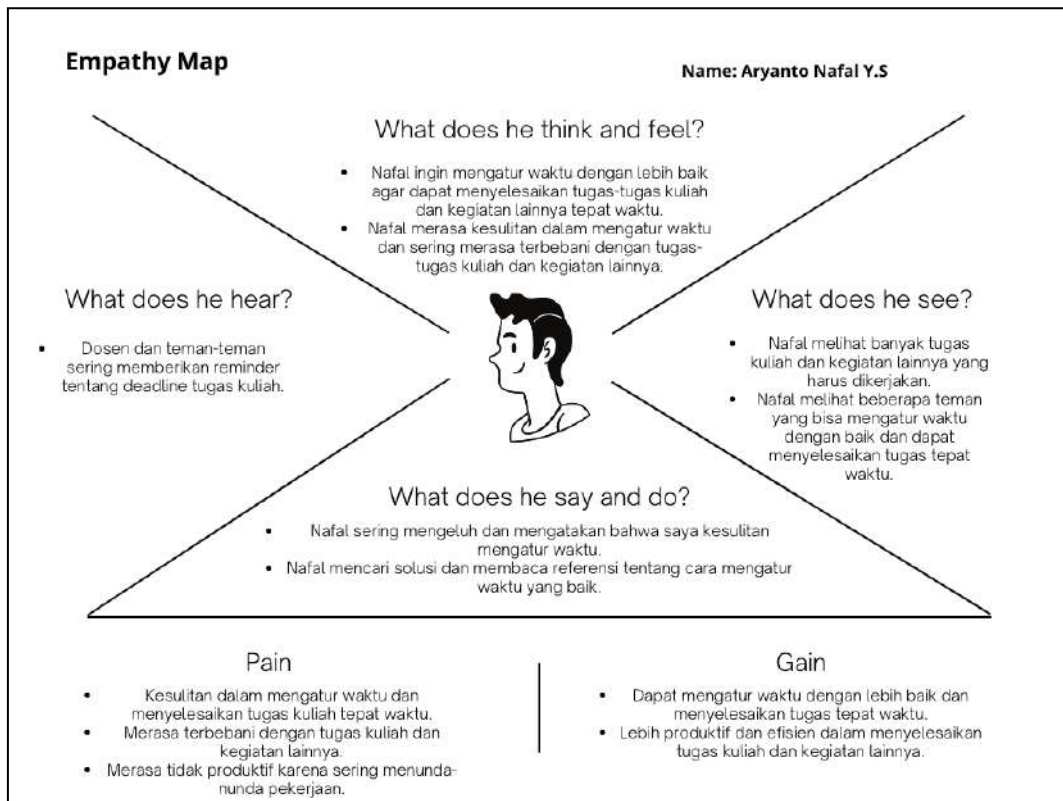
	<b>Profile</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nama: Nadhirul Fatah Ulhaq</li><li>• Usia: 19 tahun</li><li>• Jenis Kelamin: Laki-laki</li><li>• Jurusan: Sistem Informasi</li><li>• Hobi: Membaca</li><li>• Minat: Coding</li></ul>	<b>Motivation</b> <p>Nadhirul ingin setiap pulang kuliah dia dapat mengetahui kegiatan apa yang harus diselesaikan terlebih dahulu, hal ini ingin dia lakukan dengan bantuan aplikasi pengingat, selain bisa membantu dia mengingat tugas dia juga bisa melihat kegiatan organisasi apa yang akan dia lakukan pada kemudian hari sehingga tugas bisa dicicil terlebih dahulu</p>
<b>Frustrations</b> <p>Nadhirul sering kesulitan dalam mengatur waktu rapat organisasi dan menyelesaikan tugas. Ia kadang-kadang lupa atau tidak mengingat deadline tugas kuliah dikarenakan proker yang harus diajalani, sehingga akhirnya dia telat mengumpulkan tugas.</p>	<b>Bio</b> <p>Nadhirul adalah seorang mahasiswa sistem informasi yang aktif dalam organisasi kampus, namun sekarang dia memiliki kesulitan dalam mengatur waktu karena kegiatan proker dalam organisasi dan juga tugas yang semakin menumpuk. Ia sadar bahwa karena kesibukannya dia sering kali lupa dengan adanya tugas yang diberikan, oleh karena itu dia menggunakan aplikasi pengingat tugas namun terkadang dia sering kali malas menggunakan aplikasi tersebut dikarenakan UI/UX yang ribet</p>	

## Farid Wajdi

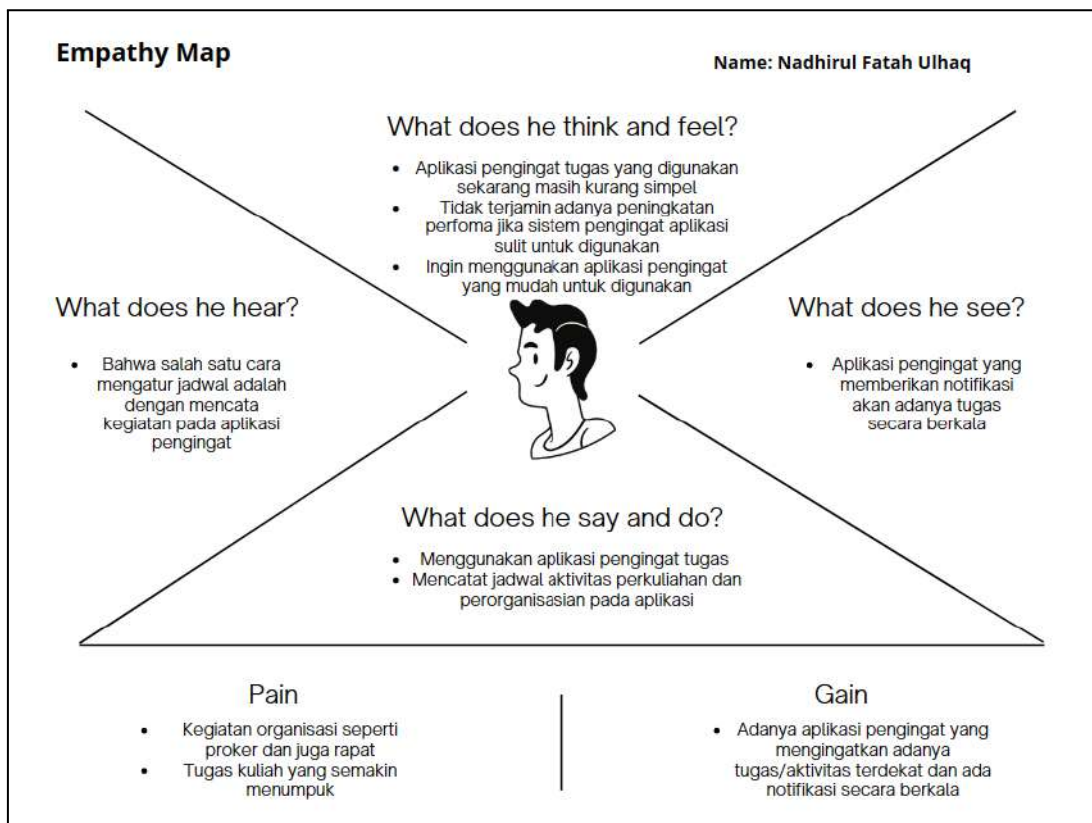
	<b>Profile</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nama: Farid Wajdi</li><li>• Usia: 20 tahun</li><li>• Jenis Kelamin: Laki-laki</li><li>• Jurusan: Sistem Informasi</li><li>• Hobi: Menonton Film</li><li>• Minat: Teknologi</li></ul>	<b>Motivation</b> <p>Farid ingin bisa mempunyai manajemen waktu yang baik antara perkuliahan dan pekerjaan, sehingga keduanya dapat berjalan dengan baik. Ia ingin menggunakan aplikasi pengingat untuk membantunya menentukan apa dulu yang harus dikerjakan serta mengingatkan tenggat waktu dari tugas atau pekerjaannya</p>
<b>Frustrations</b> <p>Farid merasa kesulitan dalam pembagian waktunya, antara waktu kuliahnya dengan pekerjaannya. Ia juga merasa pekerjaan yang mendadak ditugaskan kepadanya membuat ia harus membagi waktunya tersebut dengan pengerjaan tugas, yang bisa berakibat ia telat mengumpulkan tugasnya</p>	<b>Bio</b> <p>Farid adalah mahasiswa sistem informasi yang juga mengambil pekerjaan sebagai graphic designer. Ia juga suka menonton film apabila ia memiliki waktu luang. Ia terkadang sulit untuk membagi waktunya antara pekerjaannya dan tugas kuliah, apalagi jika diberikan secara mendadak. Dengan adanya aplikasi pengingat, ia menjadi lebih mudah mengingat dan membagi tugas apa yang harus ia kerjakan terlebih dahulu</p>	

## Empathy Map

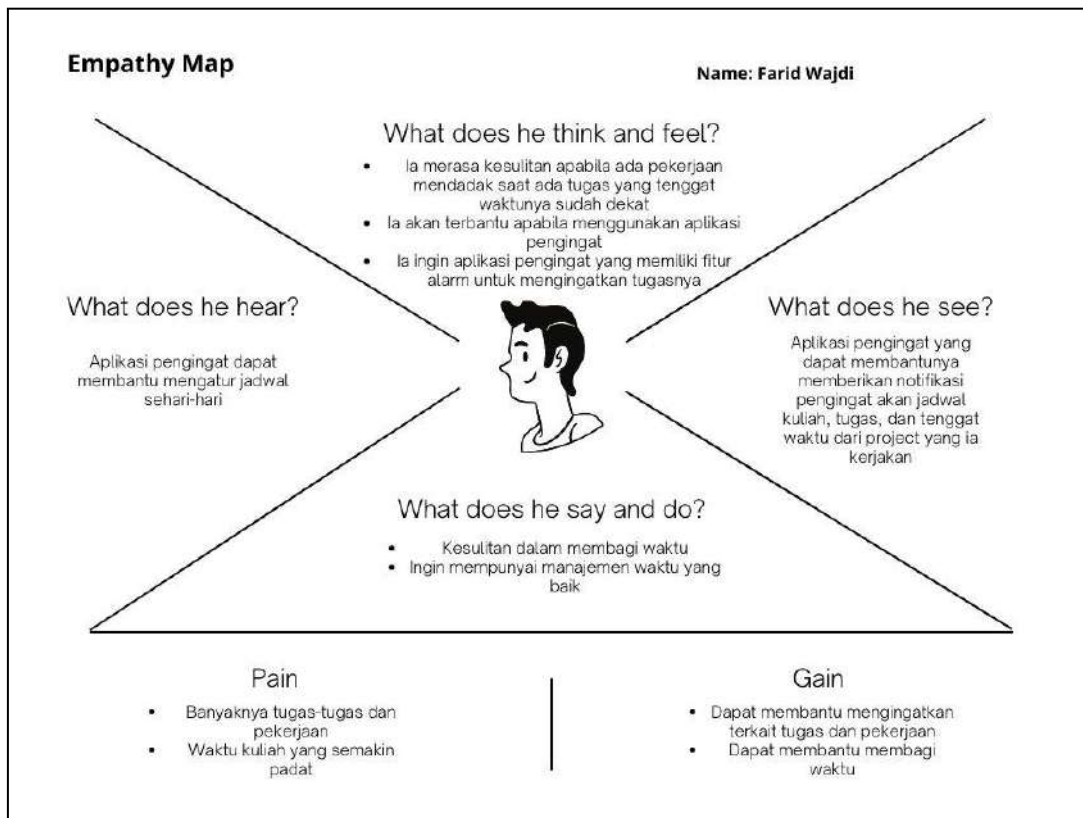
Aryanto Nafal Y.S



Nadhirul Fatah Ulhaq



## Farid Wajdi



## Insight Statement

Berdasarkan jawaban dari 3 Narasumber yang telah diwawancarai, kelompok kami mendapatkan beberapa Insight Statement diantaranya :

### Tema Fungsi dan Manfaat

- Pengguna (yaitu Mahasiswa) ingin Aplikasi pengingat tugas yang efektif untuk membantu mengingatkan deadline tugas kuliah
  - Aplikasi pengingat tugas yang dapat membantu mengelola waktu dengan lebih baik
  - Aplikasi pengingat tugas yang dapat mengatur jadwal kuliah, tugas, dan kegiatan lain
- Pengguna

### Tema Fitur dan Notifikasi

- Fitur utama yang dibutuhkan adalah mengingatkan tentang deadline tugas sesuai dengan deadline terdekat
- Fitur pengingat tugas yang dapat disampaikan melalui notifikasi
- Pengguna menginginkan fitur pengingat tugas yang dapat dijadikan alarm

### Tema Navigasi

- Aplikasi pengingat tugas yang mudah digunakan dan navigasi yang intuitif
- Pengingat tugas yang dapat dijadikan widget pada device milik pengguna

### Tema Pengalaman Pengguna

- Aplikasi pengingat tugas yang memberikan reminder deadline berdasarkan kemauan pengguna
- Pengguna ingin menggunakan aplikasi pengingat tugas yang user-friendly dan mudah digunakan
- Pengguna belum sering menggunakan aplikasi pengingat tugas pada saat ini, tetapi mungkin akan lebih sering menggunakan aplikasi ini di masa depan

## How-might-we Questions

Berdasarkan kalimat Insight Statement yang telah disusun sebelumnya, maka dapat ditentukan How-might-we-Question yaitu :

Tema Fungsi dan Manfaat:

- Bagaimana cara membuat aplikasi pengingat tugas yang efektif dalam mengingatkan deadline tugas kuliah bagi mahasiswa?
- Bagaimana cara membuat aplikasi pengingat tugas yang dapat membantu mahasiswa mengelola waktu dengan lebih baik?
- Bagaimana cara membuat aplikasi pengingat tugas yang dapat membantu mahasiswa dalam mengatur jadwal kuliah, tugas, dan kegiatan lainnya?

Tema Fitur dan Notifikasi:

- Bagaimana cara membuat fitur pengingat tugas yang dapat mengingatkan tentang deadline tugas sesuai dengan deadline terdekat?
- Bagaimana cara membuat fitur pengingat tugas yang dapat disampaikan melalui notifikasi?
- Bagaimana cara membuat fitur pengingat tugas yang dapat dijadikan alarm?

Tema Navigasi:

- Bagaimana cara membuat aplikasi pengingat tugas yang mudah digunakan dan navigasi yang intuitif?
- Bagaimana cara membuat pengingat tugas yang dapat dijadikan widget pada device milik pengguna?

Tema Pengalaman Pengguna:

- Bagaimana cara membuat aplikasi pengingat tugas yang dapat memberikan reminder deadline berdasarkan kemauan pengguna?
- Bagaimana cara membuat aplikasi pengingat tugas yang user-friendly dan mudah digunakan?
- Bagaimana cara membuat aplikasi pengingat tugas yang dapat meningkatkan keinginan pengguna untuk menggunakan aplikasi ini di masa depan?

## Tabel Pembagian Peran dan Tugas

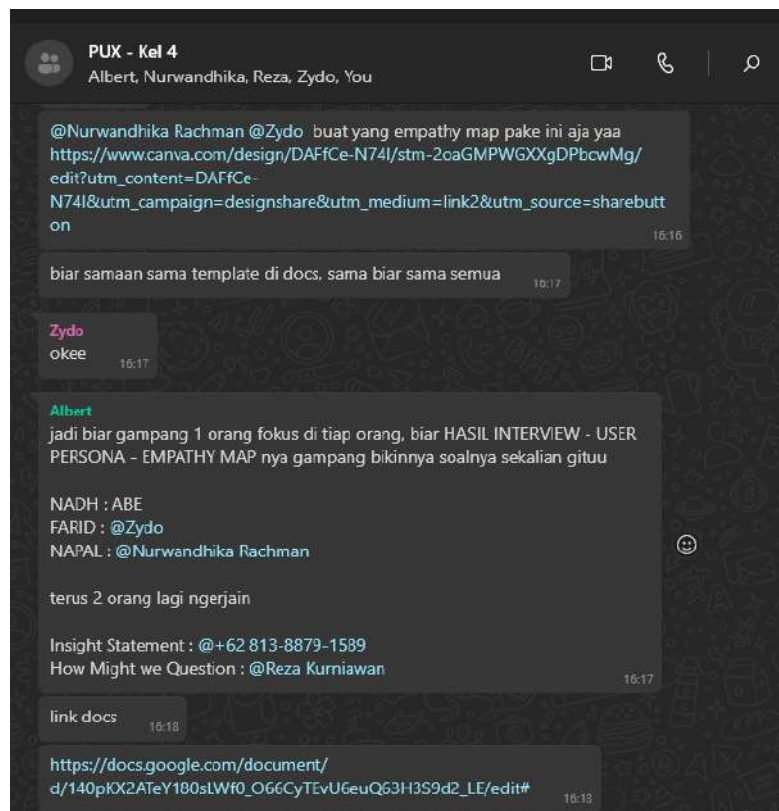
No	Nama	Peran dalam Project	Keterangan Tugas
1	<b>Albert Agung Aska Pratama (Ketua)</b>	Data Analyst / Researcher	Pelaksanaan User Research, Hasil Interview , User Persona & Empathy Map User Nadhirul
2	<b>Zydo Prima Ihsan</b>	Design / Aesthetic Aspect	Hasil Interview , User Persona & Empathy Map User Farid Wajdi
3	<b>Nandana Rifqi Irfansyah</b>	Design / Aesthetic Aspect	Mengerjakan Insight Statement
4	<b>Nurwandhika Rachman</b>	Marketing / Public Relation	Hasil Interview , User Persona & Empathy Map User Aryanto
5	<b>Muhammad Reza Kurniawan</b>	Programmer	Mengerjakan bagian How-might-we-Question

## Peran Mahasiswa dalam P03

Pada Proyek PUX tahap 3, saya mendapat bagian untuk Membuat analisis Insight Statement dari jawaban ketiga narasumber yang telah diwawancarai. Dan hasilnya adalah Insight Statement tersebut saya bagi menjadi 4 tema utama yaitu Tema Fungsi & Manfaat, Tema Fitur & Notifikasi, Tema Navigasi, dan Tema Pengalaman Pengguna. Kemudian berikutnya dari Insight tersebut dilanjutkan untuk menentukan How-might-we Question oleh rekan kelompok saya.

## Lampiran

Dokumentasi Kegiatan Diskusi Kelompok via Whatsapp :



## Project P-04 - IDEATE

### 1. User Story

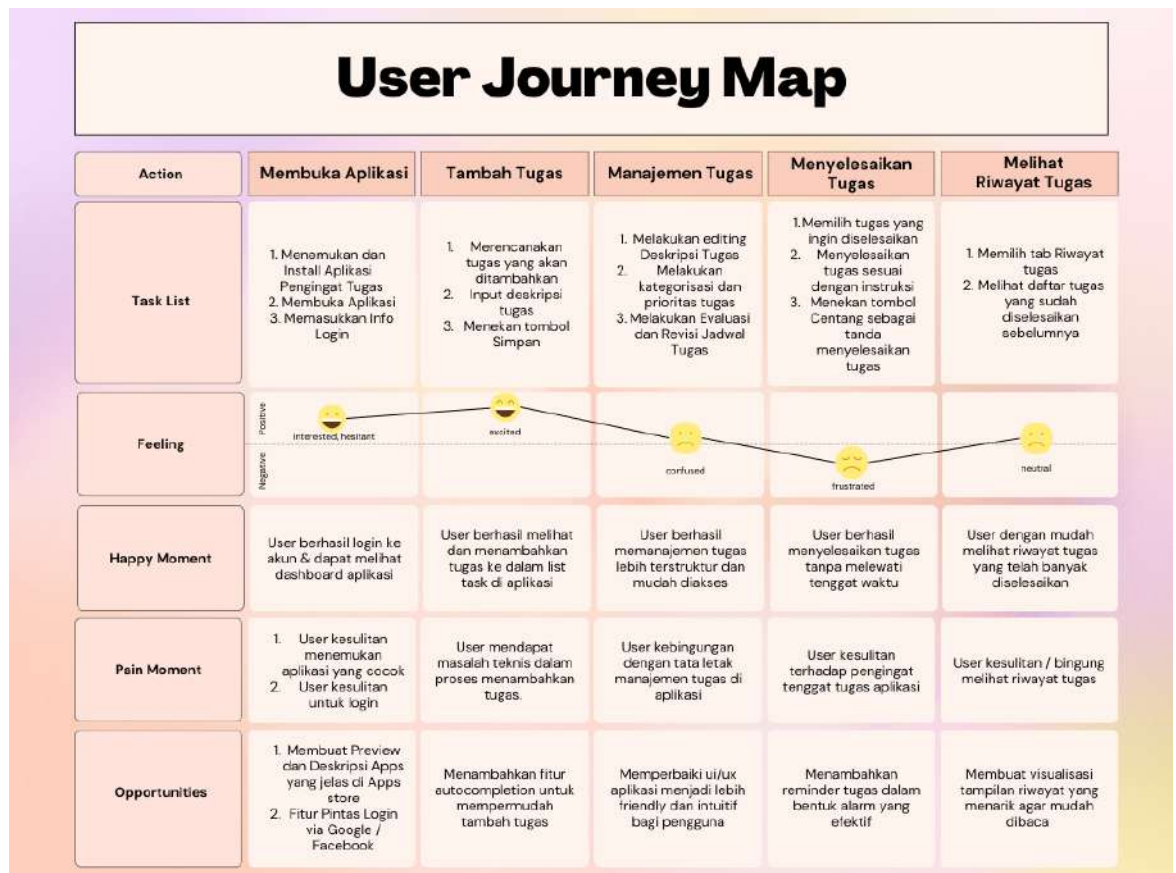
Sebagai seorang mahasiswa di Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Brawijaya, Nafal seringkali mendapatkan tugas yang sangat banyak hal ini tentu membuatnya stress dan penat sehingga memutuskan untuk beristirahat dengan bermain, namun terkadang Nafal menjadi sering lupa akan waktu dan lupa akan tugas yang telah diberikan dosen kepada kelasnya. Nafal butuh sebuah aplikasi untuk mengingatkan dirinya tentang tugas apa yang harus dikumpulkan dengan tenggat deadline tugas tersebut.

Sebagai seorang mahasiswa di Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Brawijaya yang aktif di dunia organisasi fakultas, Nadhirul sering kali lupa akan adanya tugas, hal ini disebabkan oleh dirinya yang harus fokus terhadap proker yang dia pegang sehingga terkadang lupa akan adanya tugas. Oleh karena itu Nadhirul menginginkan sebuah aplikasi yang dimana memberikan notifikasi tentang tugas apa saja yang harus dikumpulkan.

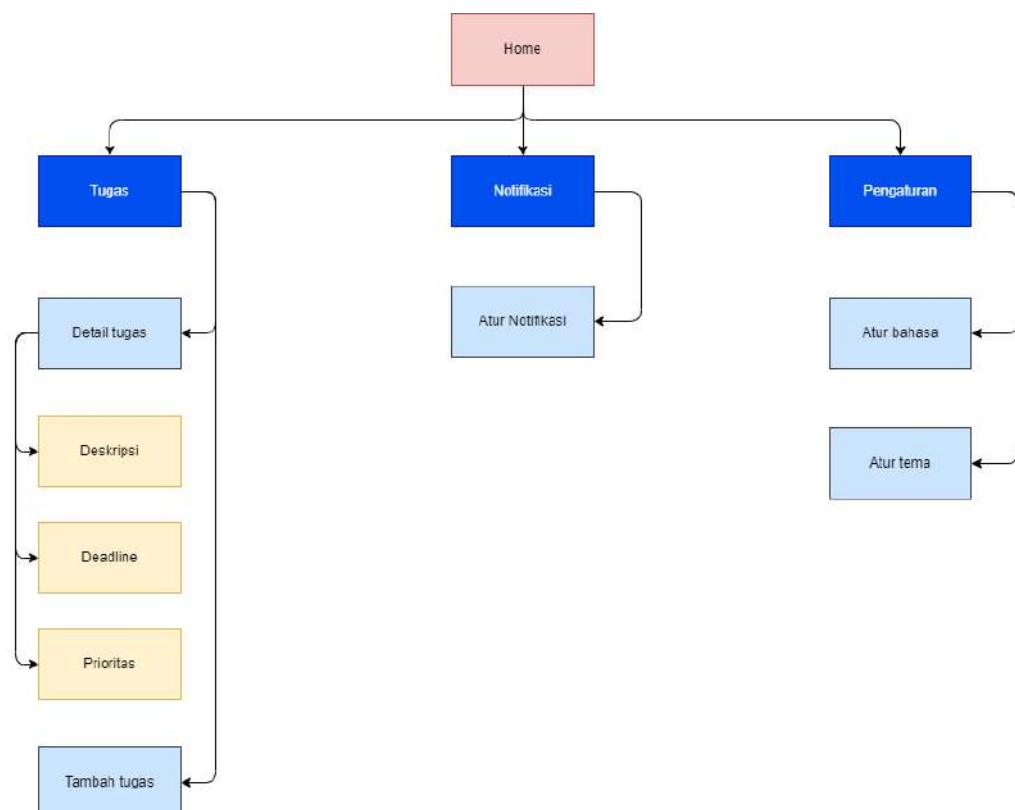
Sebagai seorang mahasiswa di Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Brawijaya yang mengambil pekerjaan sampingan sebagai seorang graphic designer di sebuah perusahaan, Farid lebih memprioritaskan pekerjaan dibanding tugasnya. Hal ini membuat Farid seringkali lupa mengumpulkan tugas sehingga hampir setiap tugas yang ia kumpulkan telat. Farid menginginkan sebuah aplikasi dimana aplikasi tersebut dapat memberikan notifikasi tentang tugas apa saja yang harus dikumpulkan.



## 2. User Journey Map



## 3. Information Architecture



#### 4. Kebutuhan Fungsional

- a. Pengingat Tugas: Menampilkan daftar tugas yang harus diselesaikan dengan deadline-nya yang sudah ditetapkan oleh pengguna.
- b. Reminder Deadline: Memberikan pengingat kepada pengguna tentang tugas yang harus diselesaikan dan deadline-nya melalui notifikasi atau email.
- c. Pengingat Rutin: Memungkinkan pengguna untuk menentukan jadwal pengingat secara rutin untuk melakukan tugas yang terjadwal.
- d. Kalender Tugas: Menampilkan tugas yang telah dikerjakan, tenggat waktu, dan tugas yang akan datang.
- e. Manajemen Tugas: Memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan menghapus tugas yang terjadwal.
- f. Prioritas Tugas: Memungkinkan pengguna untuk menentukan prioritas pada setiap tugas yang terjadwal.
- g. Penyimpanan Berkas: Memungkinkan pengguna untuk menyimpan dan mengakses berkas terkait tugas pada aplikasi, sehingga mudah ditemukan.
- h. Integrasi dengan Kalender: Memungkinkan pengguna untuk menambahkan tugas yang terjadwal pada aplikasi ke dalam kalender di perangkat mereka.
- i. Integrasi dengan Email: Memungkinkan pengguna untuk menerima pengingat tentang tenggat waktu tugas melalui email.
- j. Integrasi dengan Platform lain: Memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan aplikasi dengan platform lain, seperti Google Drive atau Dropbox, untuk memudahkan penyimpanan dan pengaksesan berkas terkait tugas.

#### 5. Kebutuhan Konten

- a. Tips Manajemen Waktu untuk Mahasiswa
  - Menyusun jadwal yang teratur untuk mengatur waktu secara efektif
  - Memprioritaskan tugas-tugas yang paling penting dan mendesak
  - Menghindari perilaku prokrastinasi
  - Menjaga keseimbangan antara akademik dan kehidupan sosial
- b. Aplikasi Pengingat Tenggat Waktu untuk Mahasiswa
  - Fitur pengingat jadwal dan tenggat waktu
  - Kemampuan untuk menambahkan tugas dan deadline baru
  - Integrasi dengan kalender dan perangkat lainnya
  - Kemudahan penggunaan dan antarmuka yang intuitif
- c. Strategi Mengatasi Kelupaan pada Mahasiswa
  - Membuat catatan atau daftar tugas yang harus dikerjakan
  - Menggunakan alarm atau pengingat untuk mengingatkan tentang tugas dan tenggat waktu
  - Membuat rencana aksi untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu
  - Membuat komitmen untuk menyelesaikan tugas tepat waktu
- d. Pengaruh Kelupaan terhadap Pola Hidup dan Lifestyle Mahasiswa
  - Dampak negatif dari kebiasaan kelupaan dalam kehidupan sehari-hari
  - Bagaimana kelupaan dapat mempengaruhi prestasi akademik
  - Strategi untuk mengatasi kebiasaan kelupaan dan memperbaiki pola hidup
- e. Studi Kasus tentang Mahasiswa yang Mengalami Kelupaan
  - Kisah nyata dari mahasiswa yang sering lupa deadline dan tugas
  - Analisis tentang penyebab kebiasaan kelupaan



- Bagaimana mahasiswa tersebut berhasil mengatasi masalah kelupaan dan meningkatkan manajemen waktu mereka.

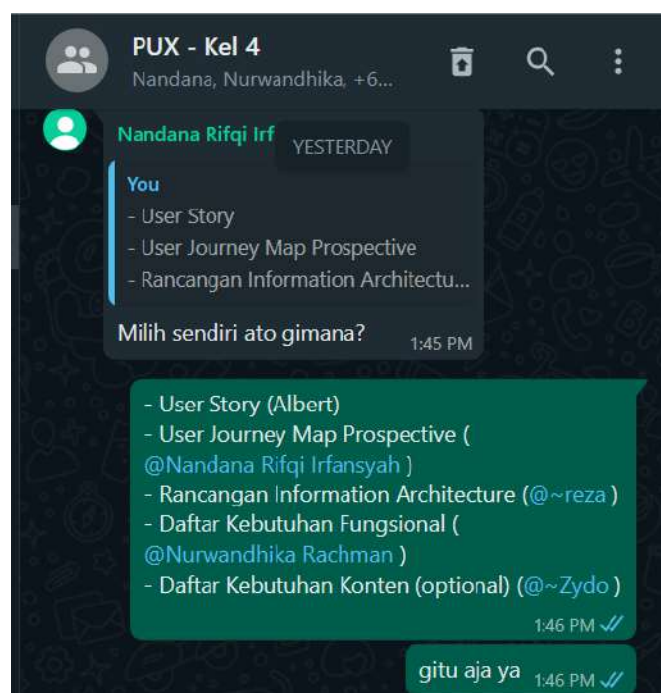
### Tabel Pembagian Peran dan Tugas

No	Nama	Peran dalam Project	Keterangan Tugas
1	<b>Albert Agung Aska Pratama (Ketua)</b>	Data Analyst / Researcher	User Story
2	<b>Zydo Prima Ihsan</b>	Design / Aesthetic Aspect	Daftar Kebutuhan Konten
3	<b>Nandana Rifqi Irfansyah</b>	Design / Aesthetic Aspect	User Journey Map
4	<b>Nurwandhika Rachman</b>	Marketing / Public Relation	Daftar Kebutuhan Fungsional
5	<b>Muhammad Reza Kurniawan</b>	Programmer	Rancangan Information Architecture

### Peran Mahasiswa dalam Po4

- Pada tahap Project keempat saya mendapat bagian mengerjakan User Journey Map Prospective dengan membuat beberapa action utama meliputi Membuka, Membuat Task, Manajemen Tugas, Menyelesaikan Task, dan Melihat Riwayat Tugas. Serta dari setiap Action, saya juga membuat Task List, Feeling, Happy & Paint Moment, dan Opportunities dari setiap Action

### Lampiran

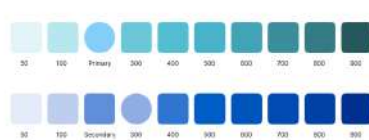


# Project P-05 - DESAIN SOLUSI

## Design System

### UI Style Guide

#### Color Palette



#### Logo



#### Button



#### Typography

##### Headlines

### Heading 1

Bold, 16px

### Heading 2

Bold, 14px

### Heading 3

Bold, 12px

### Heading 4

Bold, 10px

##### Paragraph

Paragraph 1  
Regular, 16px

Paragraph 2  
Regular, 16px

##### Font Family

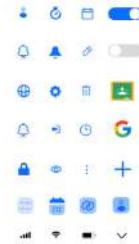


#### Icon & Illustration

##### Illustration

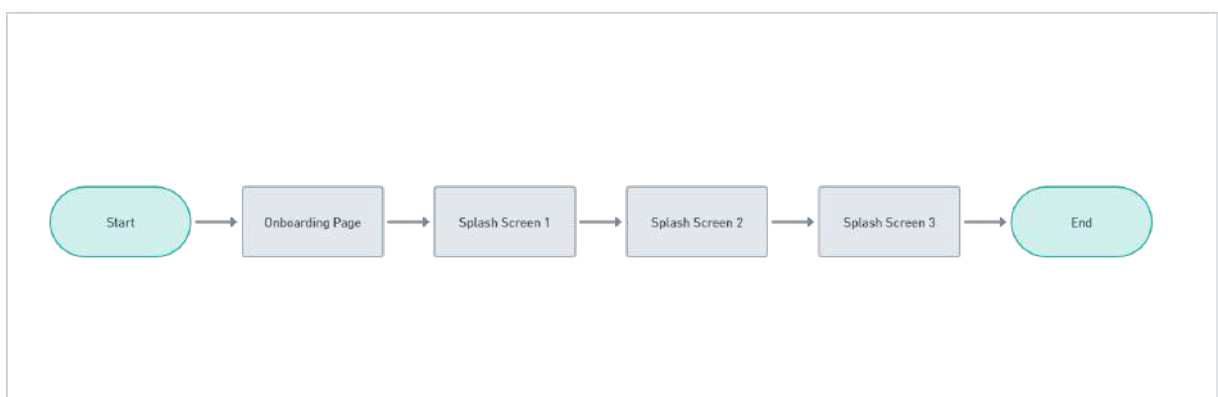


##### Icon

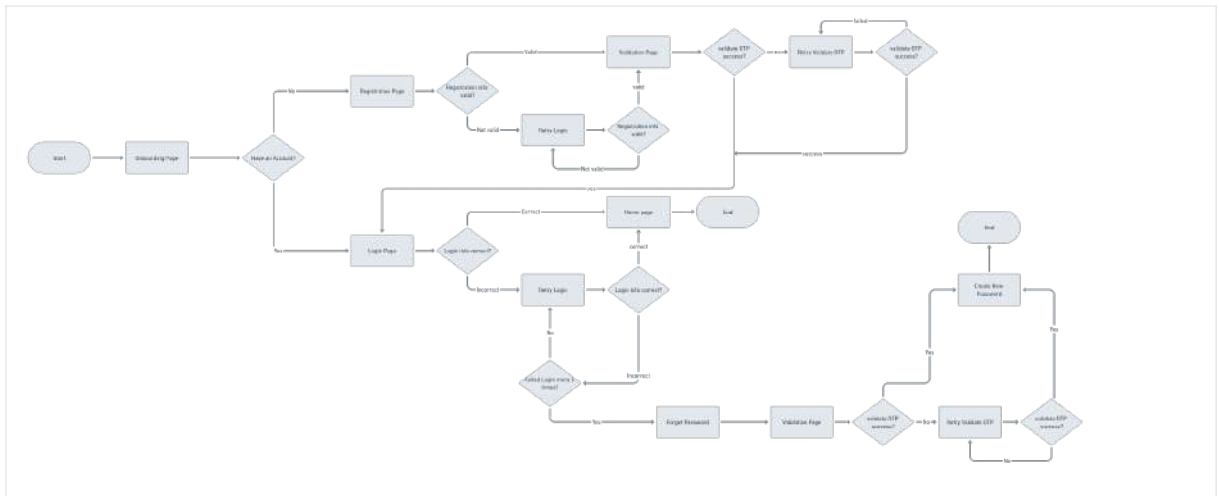


## User Flow

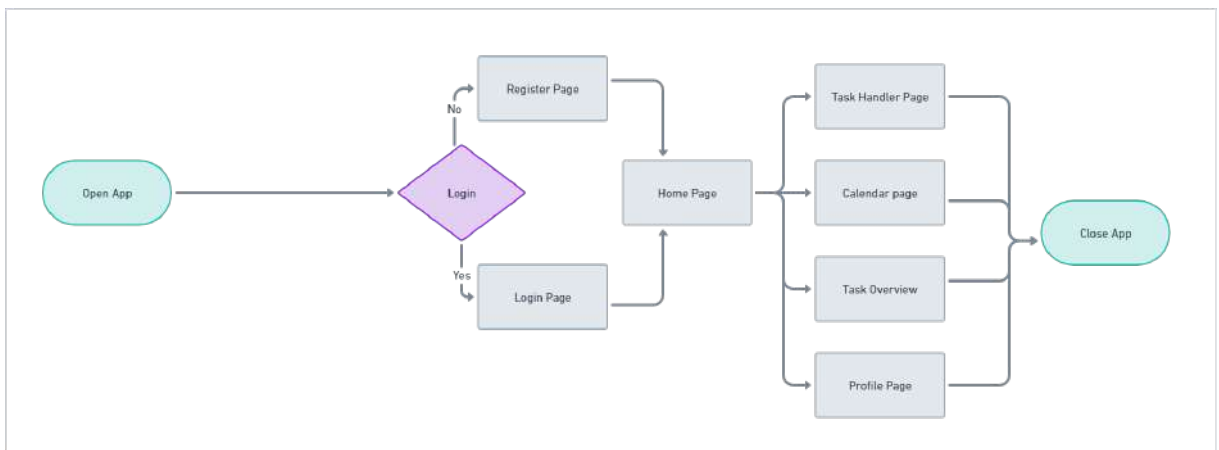
### Splash Screen & Onboarding Page



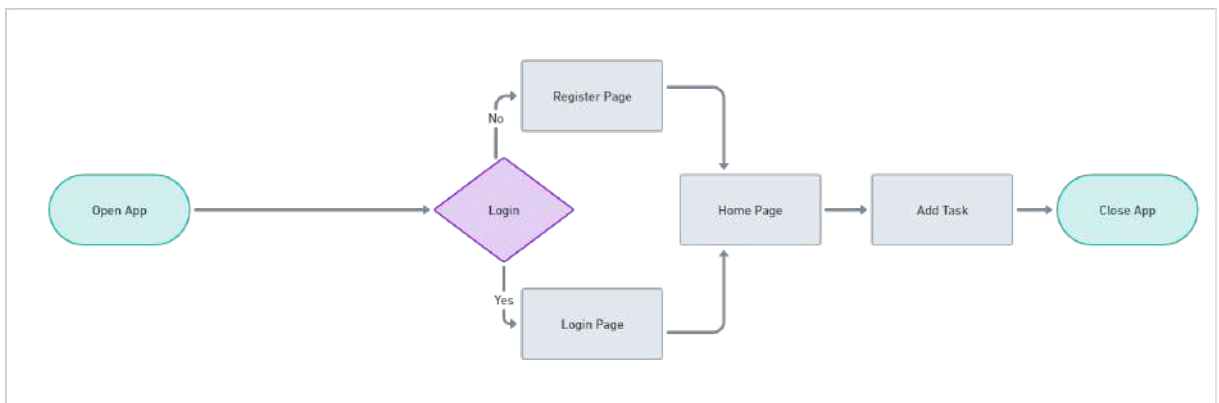
## Login & Registration



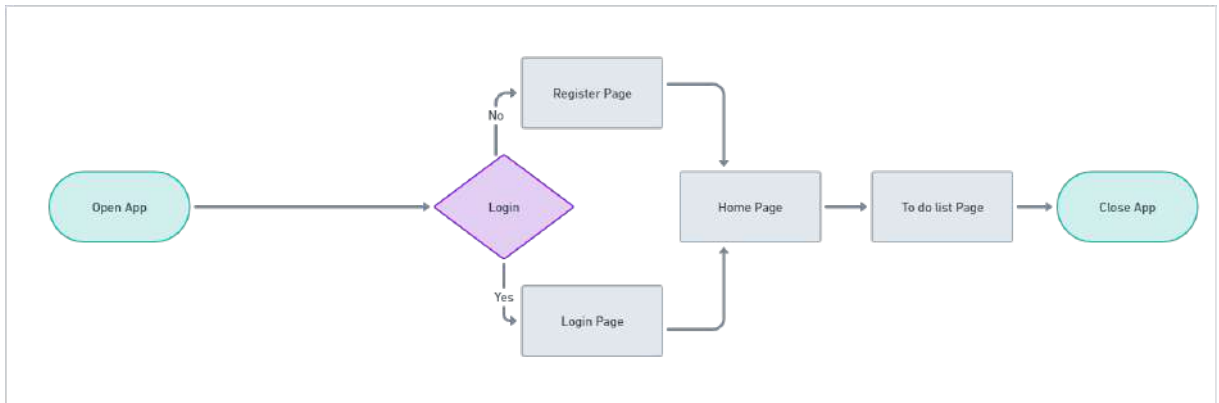
## Home, Calendar and Task Overview Page



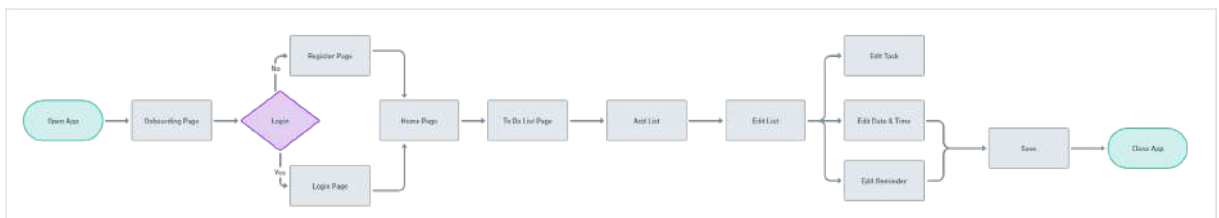
## Tambah Task



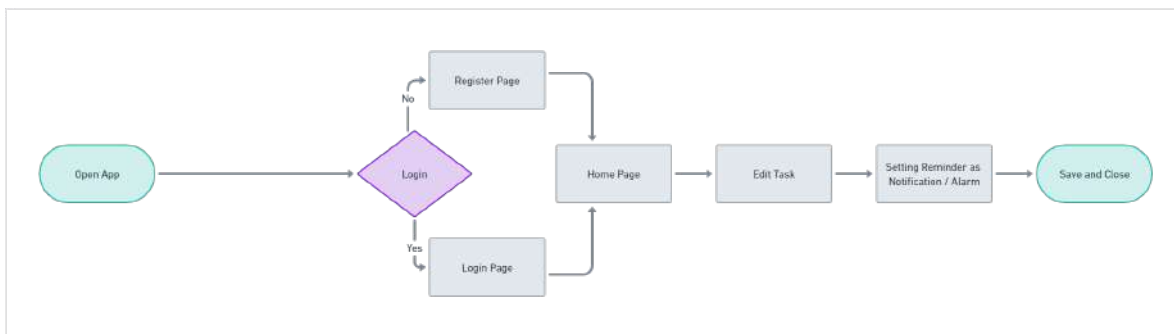
## To-do List



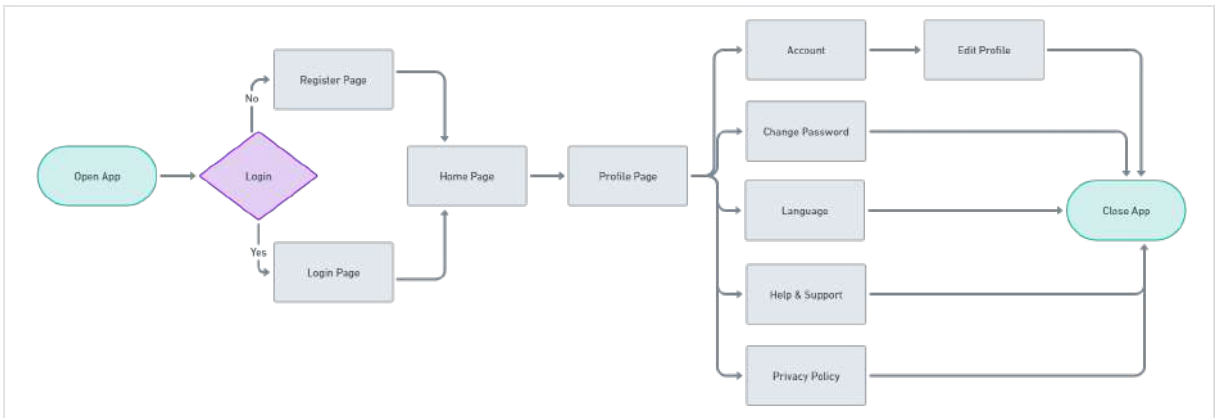
## To-do List (Edit Page)



## Reminder

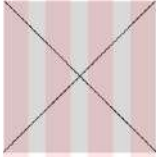

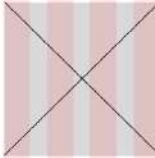


Individual Page (Personalize : Profile Page)



Wireframe

Page Aplikasi	Wireframe
Splash Screen	<p>The wireframe for the Splash Screen shows a mobile device interface. At the top, there is a status bar with the time '09:41' and icons for signal strength, Wi-Fi, and battery. The main area of the screen is occupied by a large, centered rectangular box representing the app's logo, with the word 'LOGO' written in bold capital letters below it. The background of the screen is light gray with vertical red lines indicating the layout structure.</p>


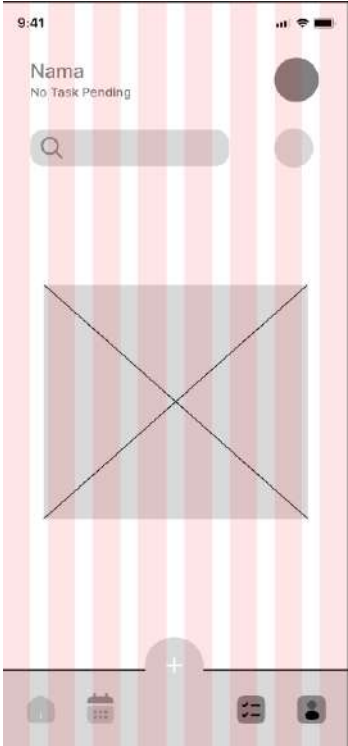
<p>On Boarding</p>	<div><div><div><div>09:41</div><div></div><div></div></div><div></div><div><b>Lorem Ipsum</b></div><div>Lorem ipsum dolor sit amet,</div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>LEWATI</div></div><div><div><div>09:41</div><div></div><div></div></div><div></div><div><b>Lorem Ipsum</b></div><div>Lorem ipsum dolor sit amet,</div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>LEWATI</div></div><div><div><div>09:41</div><div></div><div></div></div><div></div><div><b>Lorem Ipsum</b></div><div>Lorem ipsum dolor sit amet,</div><div><div></div><div></div><div></div></div><div>REGISTER</div><div>LOGIN</div></div></div>
--------------------	--

<p>Register</p>	<div><div><div>09:41</div><div>Register</div><div>Lorem ipsum dolor sit amet</div><div>Nama Lengkap :</div><div>Email :</div><div>Password :</div><div>REGISTER</div><div>OR</div><div>LOGIN WITH GOOGLE</div><div>Already have an account? <a href="#">Log in here</a></div></div><div><div>09:41</div><div>OTP Verification</div><div>We Will send you a one time password on this <b>Email</b></div><div>xxxxxxxx@gmail.com</div><div>0 0 0 0</div><div>00:00</div><div>Do not send OTP ? <a href="#">Send OTP</a></div><div>Submit</div><div>You have an account ? <a href="#">Login</a></div></div><div><div>09:41</div><div>Welcome Aboard !</div><div>Your Registration is Complete</div><div>You're officially part of our community.</div><div>LOGIN NOW</div></div></div>
-----------------	---

Login, Forgot Password,  
OTP Verification

A collection of eight mobile app login and password management screens. The screens include: 1. Login screen with fields for Email and Password, a 'LOGIN' button, and a 'LOGIN WITH GOOGLE' option. 2. Forgot Password screen with a field for Email / Phone Number and a 'CONTINUE' button. 3. Create New Password screen with fields for New Password and Confirm New Password, and a 'SUBMIT' button. 4. OTP Verification screen showing a large 'X' over a profile picture placeholder, with a message 'We Will send you a one time password on this Email' and a 'Submit' button. 5. A screen for 'Not Registered yet? Create an Account'. 6. A screen for 'Not Registered yet? Create an Account'. 7. A screen for 'Not Registered yet? Create an Account'. 8. A screen for 'Not Registered yet? Create an Account'.



	 <p>A mobile app screen with a pink and white vertical striped background. At the top, the status bar shows the time 9:41, signal strength, and battery level. Below the status bar is a back arrow icon. In the center, there is a large grey square with a black 'X' over it. Below this, the text 'Password Reset Successful!' is displayed in bold. Underneath, a smaller line of text reads 'You can now log in with your new password'. At the bottom, there is a dark grey button with the text 'LOGIN NOW' in white.</p>
Home Screen	 <p>A mobile app home screen with a pink and white vertical striped background. At the top, the status bar shows the time 9:41, signal strength, and battery level. Below the status bar, the text 'Nama' is displayed, followed by 'No Task Pending'. There is a search bar with a magnifying glass icon. In the center, there is a large grey square with a black 'X' over it. At the bottom, there is a navigation bar with a plus icon in the center and four icons on the sides: a house, a calendar, a list, and a person.</p>

Add Task, Description, Set Day dan Setting Reminder

9:41

Nama  
No Task Pending

Add Task

Next

9:41

Nama  
No Task Pending

Descript

Next

9:41

Nama  
No Task Pending

August

SUN

30

31

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

SAT

9:41

Nama  
No Task Pending

Choose Time

00

00

Settings 1

None

Edit

Settings 2

None

Edit

Settings 3

None

Edit

Settings 4

None

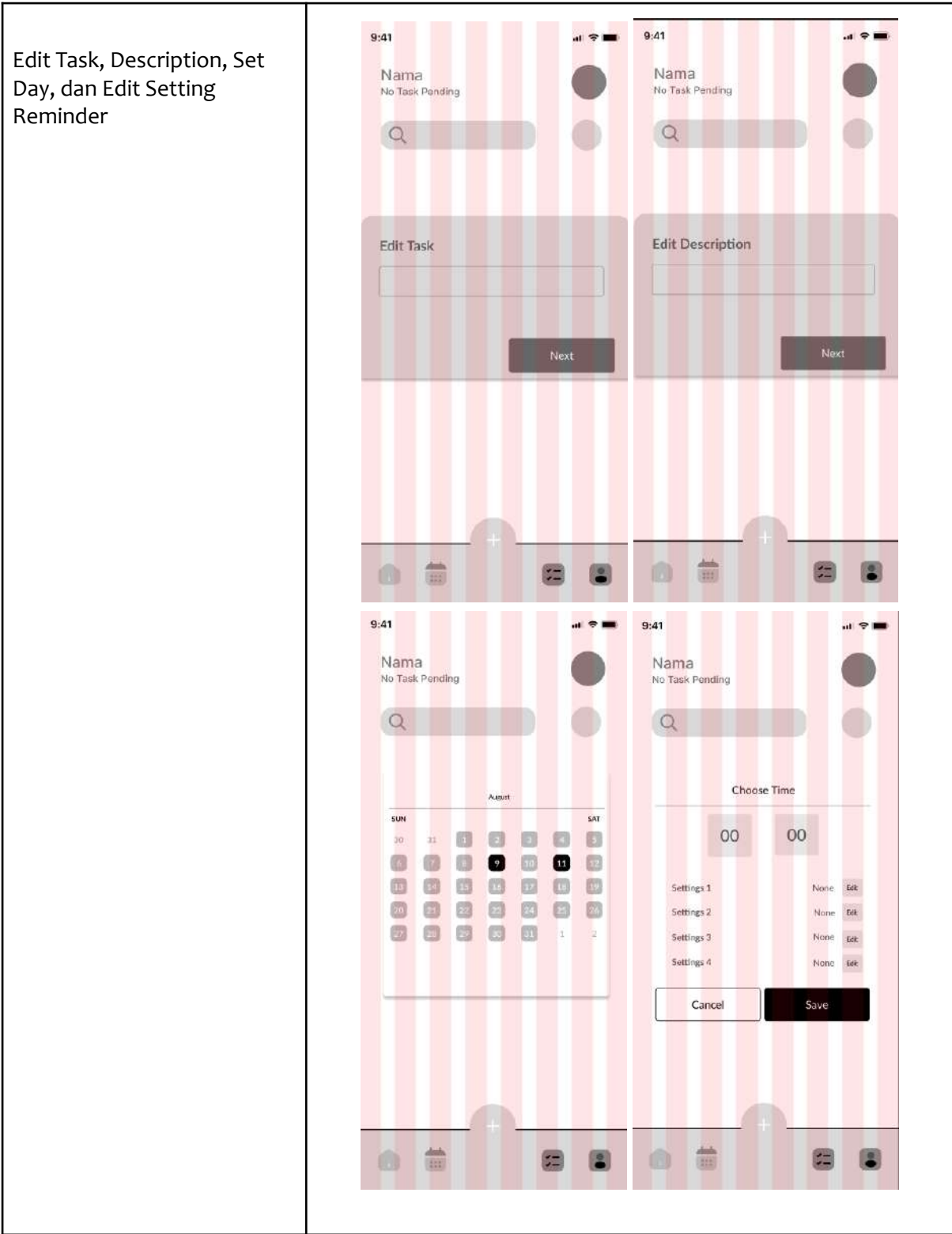
Edit



Cancel

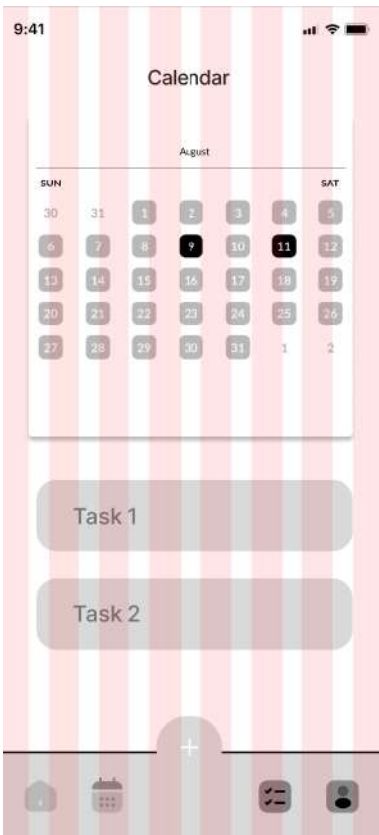
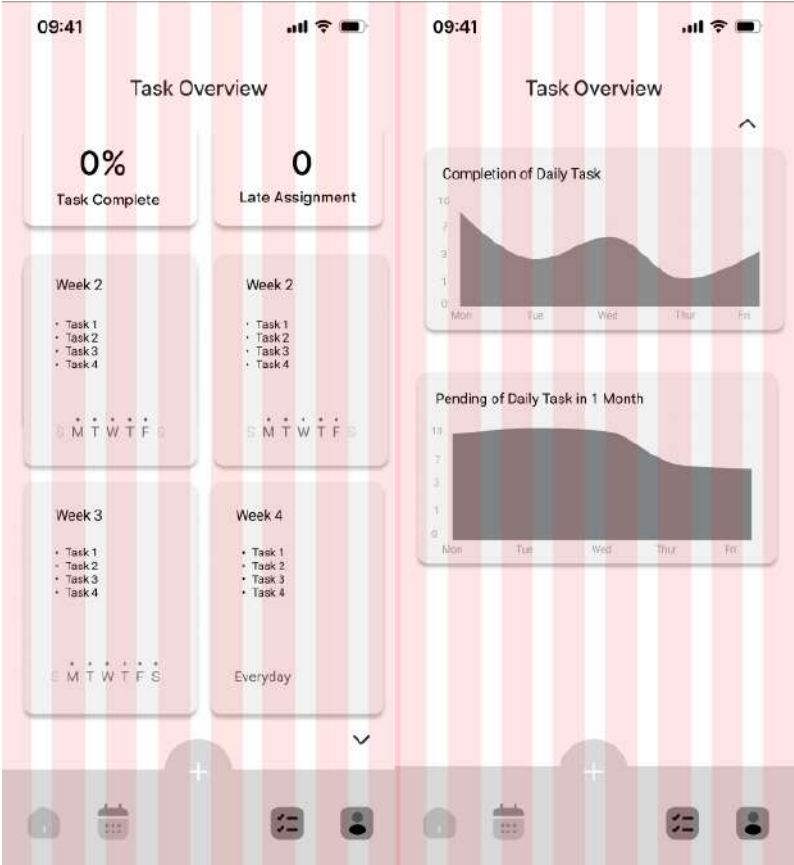
Save

Kelompok 4

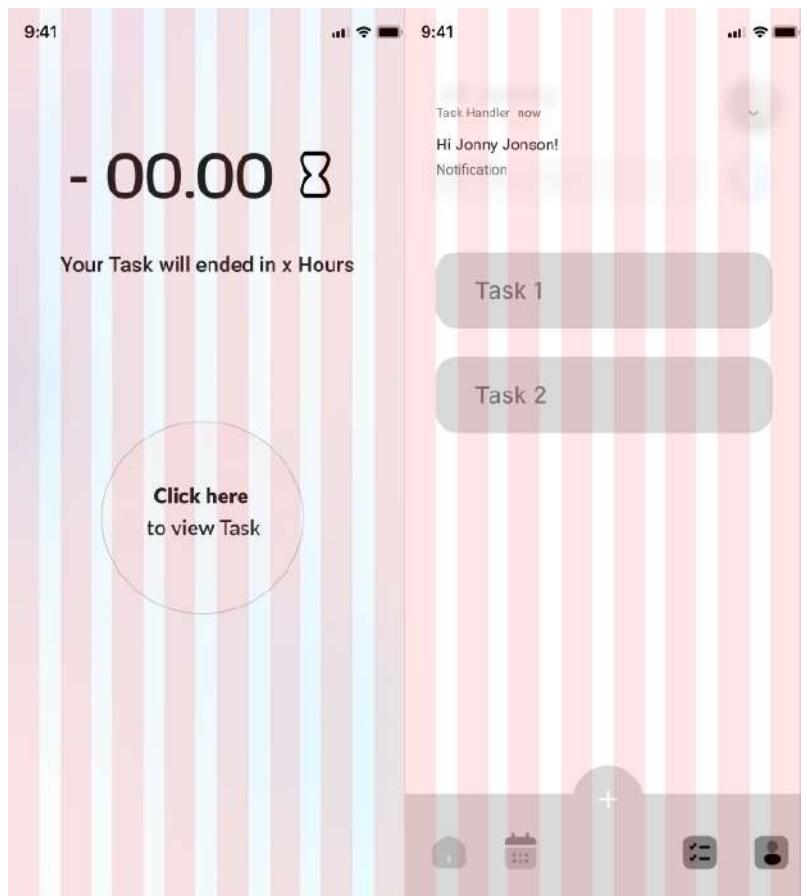
42

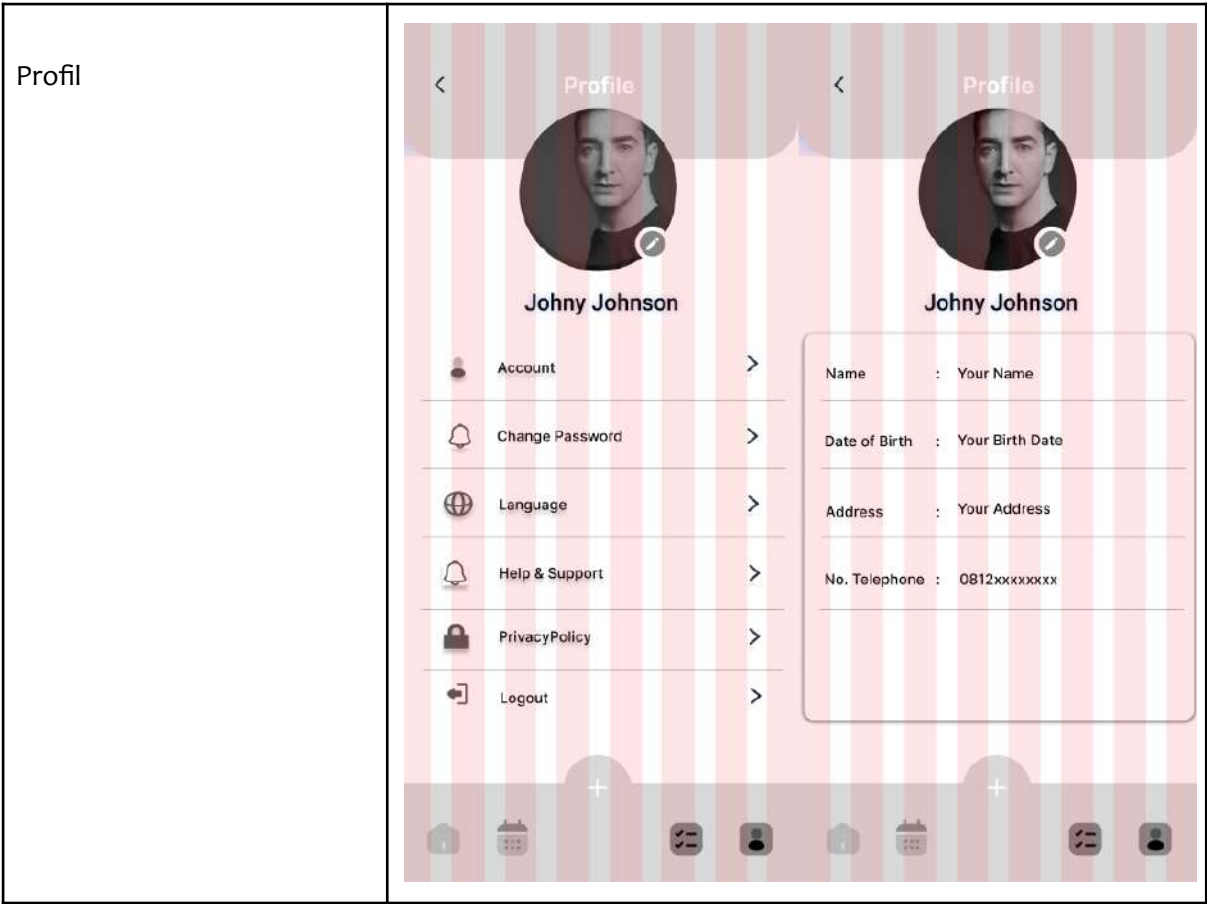


Home Screen with Task	 <p>A mobile app home screen mockup with a pink and white striped background. At the top, the status bar shows 9:41, signal strength, Wi-Fi, and battery. Below the status bar, the text 'Nama' and 'No Task Pending' is displayed next to a dark circular profile picture. A search bar with a magnifying glass icon is positioned below. Three rounded rectangular task buttons labeled 'Task 1', 'Task 2', and 'Task 3' are stacked vertically. At the bottom, a navigation bar contains five icons: a home icon, a calendar icon, a plus sign in a circle, a list icon, and a profile icon.</p>
Task Detail	 <p>A mobile app task detail screen mockup with a pink and white striped background. The status bar at the top shows 9:41, signal strength, Wi-Fi, and battery. The header area displays 'Nama' and 'No Task Pending' next to a dark circular profile picture. Below the header is a search bar with a magnifying glass icon. The main content area features a large rounded rectangular card for 'Task 1' with the subtitle 'Deskripsi task'. Below this card are two more rounded rectangular task buttons labeled 'Task 2' and 'Task 3'. At the bottom, a navigation bar contains five icons: a home icon, a calendar icon, a plus sign in a circle, a list icon, and a profile icon.</p>

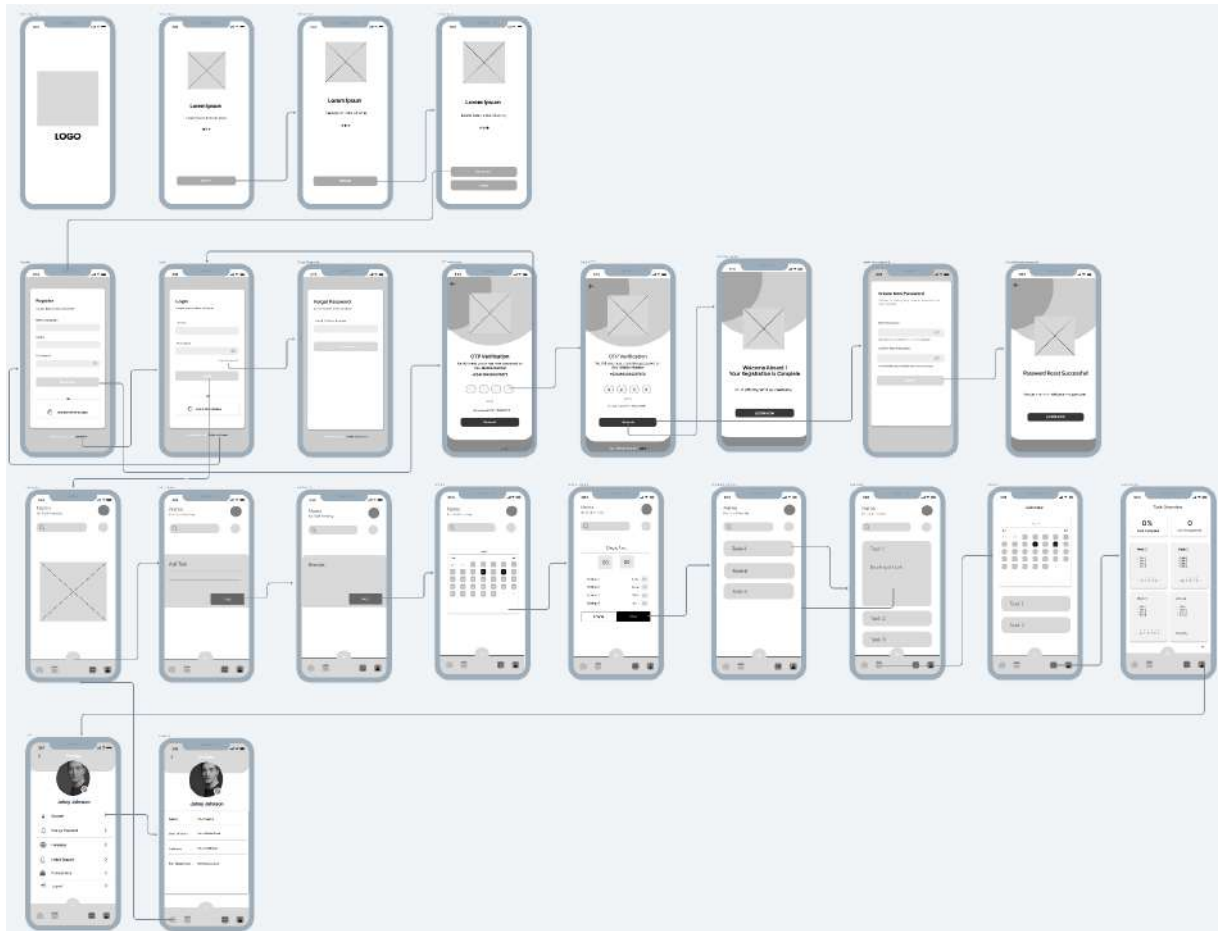
Calender	
Task Overview	

Reminder Task (Alarm &  
Notification)




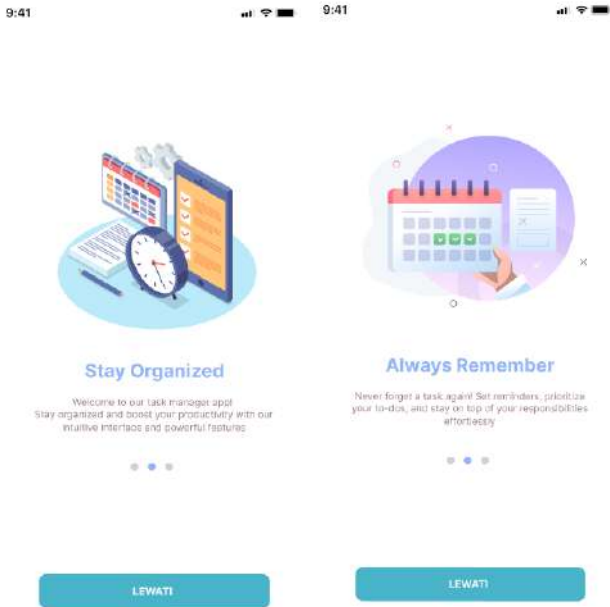



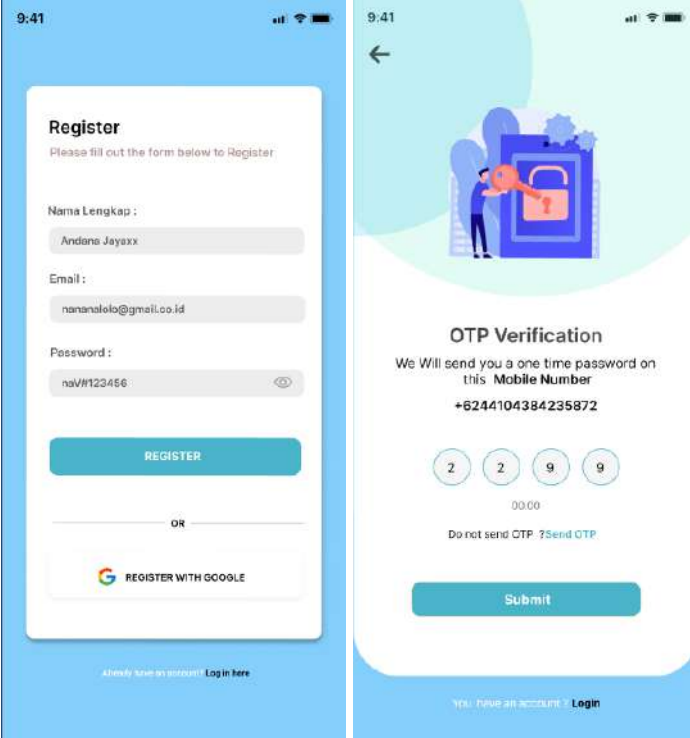
## Screen Flow

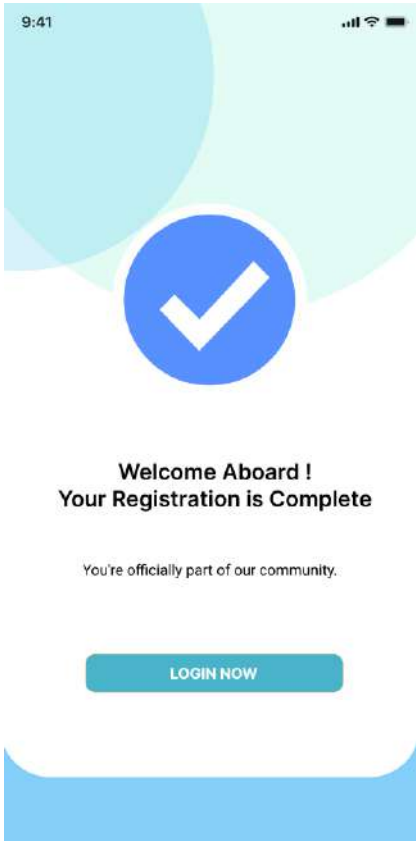
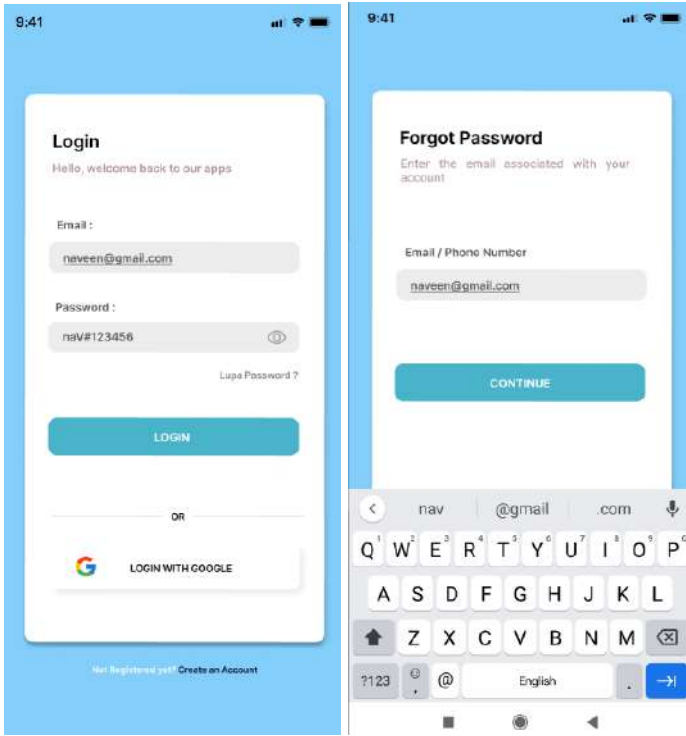







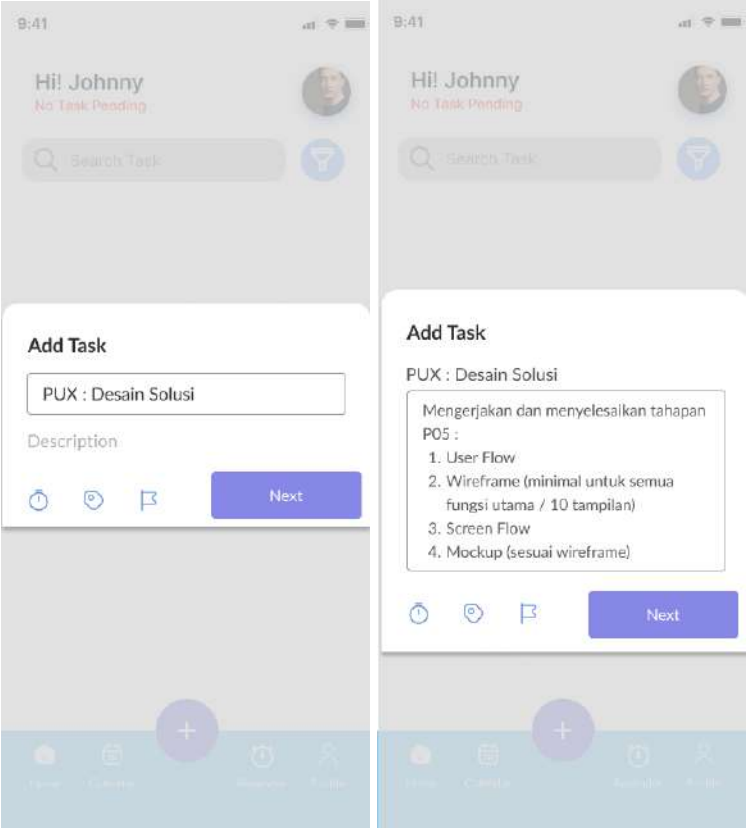
## Mockup

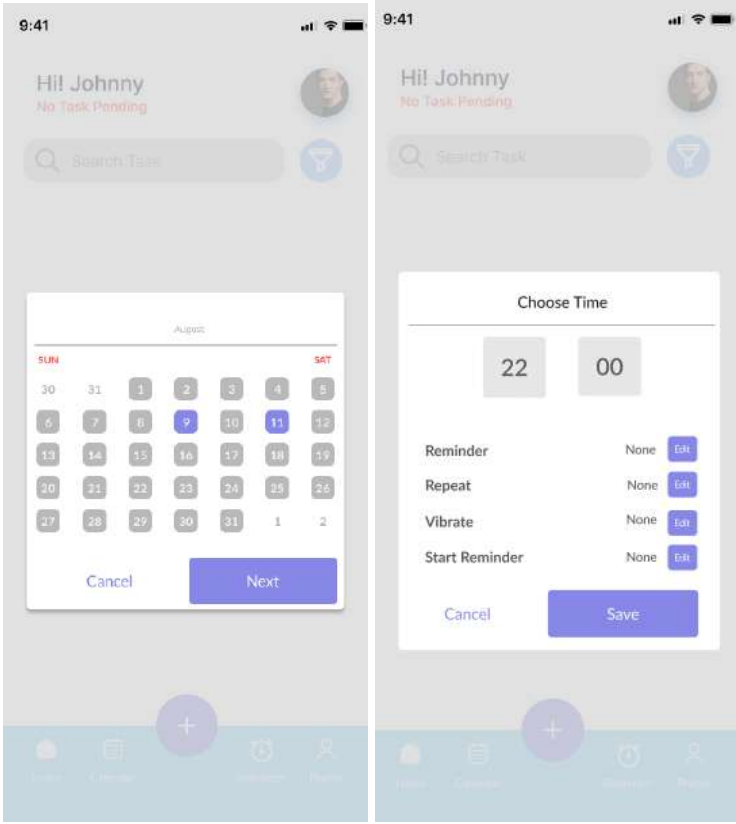
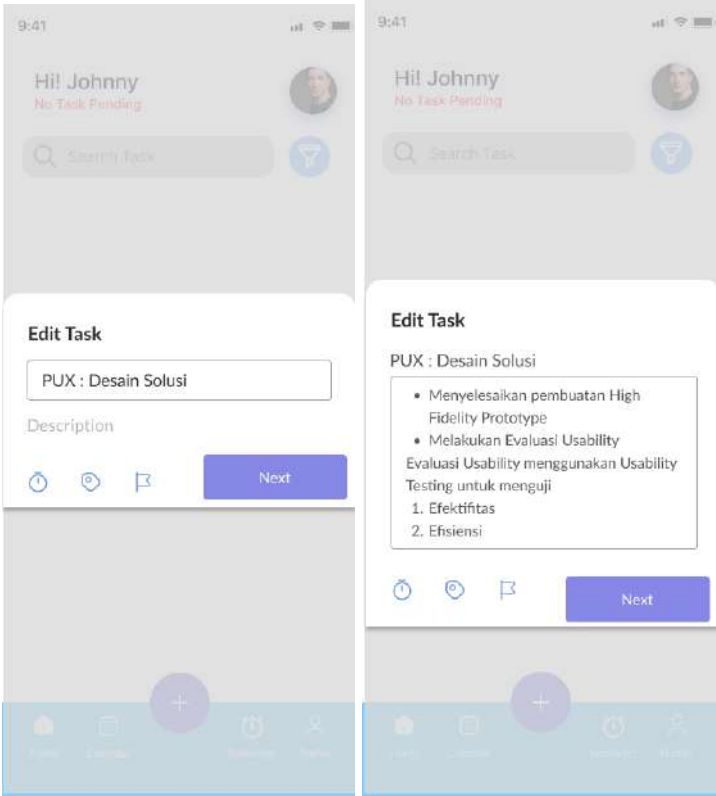
Page Aplikasi	Mockup
Splash Screen	
On Boarding	

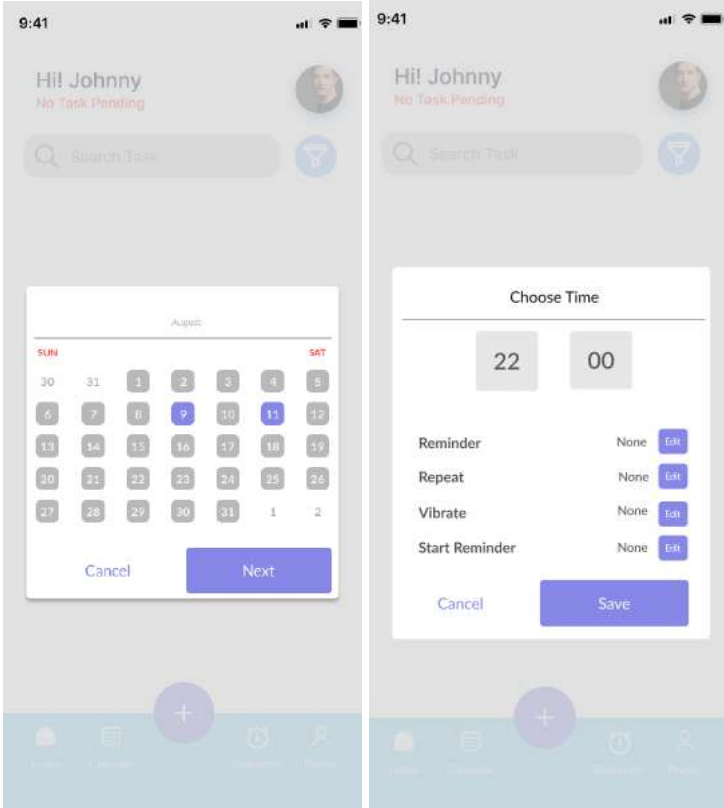
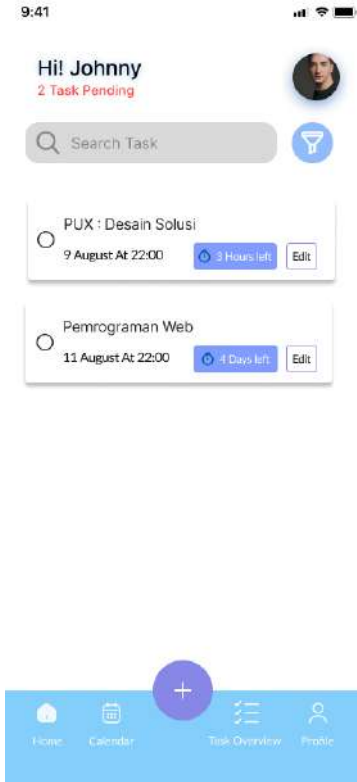
	 <p>The 'Track Progress' screen features a top status bar with the time 9:41 and signal/battery icons. Below is an illustration of a person climbing a mountain with a flag and an upward-pointing arrow. The title 'Track Progress' is centered, followed by a descriptive paragraph: 'Track your progress and achieve your goals! Monitor your tasks, view insightful analytics, and celebrate your accomplishments.' Below this are three small colored dots and two large buttons labeled 'DAFTAR' and 'MASUK'.</p>
Register	 <p>This block contains two side-by-side screenshots of the registration process. The left screenshot is the 'Register' form, which includes fields for 'Nama Lengkap' (filled with 'Andana Jayaxx'), 'Email' (filled with 'nananato@gmail.co.id'), and 'Password' (filled with 'naV#123456'). It features a 'REGISTER' button, an 'OR' separator, and a 'REGISTER WITH GOOGLE' button. A link 'Already have an account? Login here' is at the bottom. The right screenshot is the 'OTP Verification' screen, showing a back arrow, an illustration of a person with a key, and the text 'OTP Verification'. It states 'We Will send you a one time password on this Mobile Number' followed by '+6244104384235872'. Below is a 4-digit OTP display showing '2 2 9 9' with a '00:00' timer. A 'Do not send OTP? Send OTP' link and a 'Submit' button are present. A 'You have an account? Login' link is at the bottom.</p>

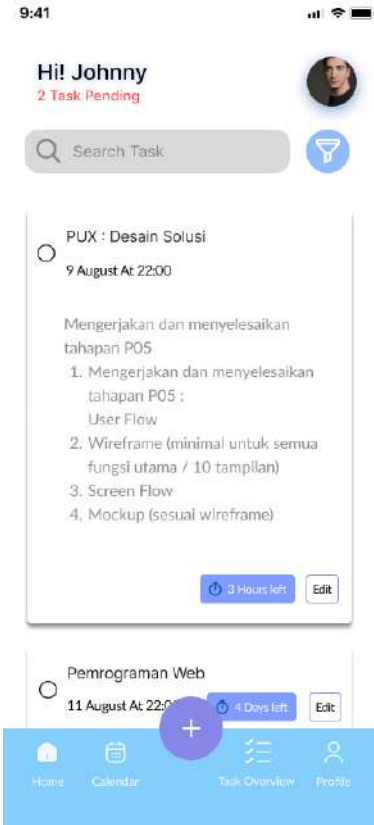
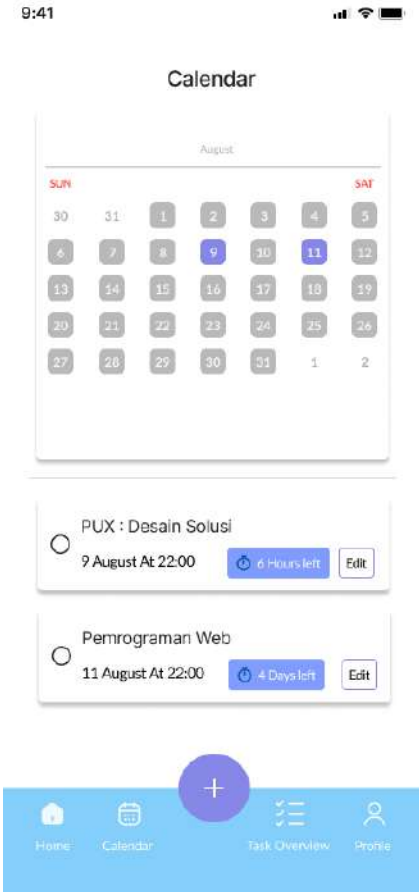
	 <p>A mobile app screen showing a welcome message. At the top, the status bar shows 9:41, signal strength, and battery. Below is a large blue circle with a white checkmark. The text reads: "Welcome Aboard !", "Your Registration is Complete", and "You're officially part of our community." A teal "LOGIN NOW" button is centered below the text. The background has light blue and green abstract shapes.</p>
Login, Forgot Password, OTP Verification	 <p>Two mobile app screens side-by-side. The left screen is the "Login" screen with the title "Login", subtitle "Hello, welcome back to our apps", and fields for "Email:" (naven@gmail.com) and "Password:" (nav#123456). It includes a "Forgot Password?" link, a "LOGIN" button, an "OR" separator, and a "LOGIN WITH GOOGLE" button. The right screen is the "Forgot Password" screen with the title "Forgot Password", subtitle "Enter the email associated with your account", and a field for "Email / Phone Number" (naven@gmail.com) with a "CONTINUE" button. A keyboard is visible at the bottom of the right screen. Both screens have a status bar at the top showing 9:41, signal, and battery.</p>

	<div><div><div>9:41</div><div>Create New Password</div><div>Choose a strong and unique password for your account.</div><div>New Password :</div><div><div></div><div></div></div><div>Your password must contain a minimum of 8 characters.</div><div>Confirm New Password :</div><div><div></div><div></div></div><div>The confirmation password must match the new password.</div><div>SUBMIT</div></div><div><div>9:41</div><div>←</div><div></div><div>OTP Verification</div><div>We will send you a one time password on this <b>Mobile Number</b></div><div><b>+6244104384235872</b></div><div><div>2</div><div>2</div><div>9</div><div>9</div></div><div>00:00</div><div>Do not send OTP ? <a href="#">Send OTP</a></div><div>Submit</div><div>YOU HAVE AN ACCOUNT ? <a href="#">Login</a></div></div></div>
	<div><div>9:41</div><div>←</div><div></div><div>Password Reset Successful!</div><div>You can now log in with your new password</div><div>LOGIN NOW</div></div>

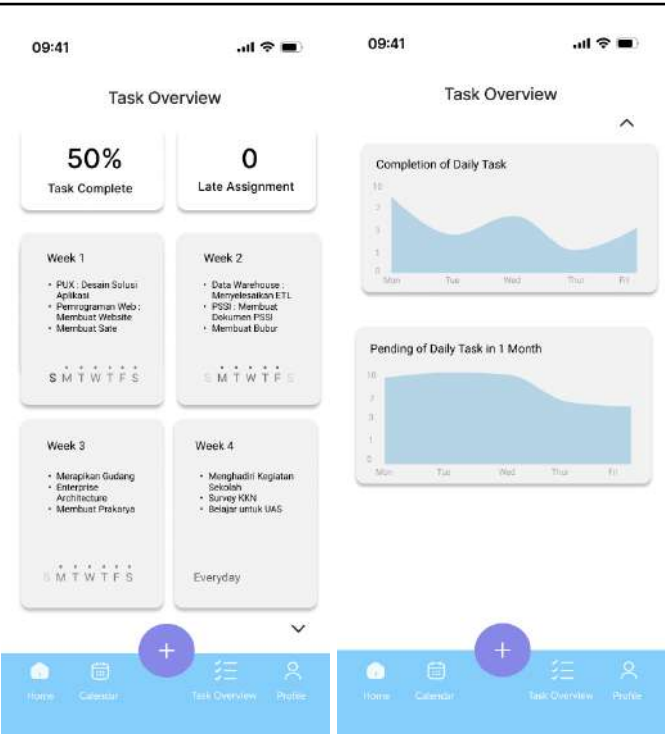
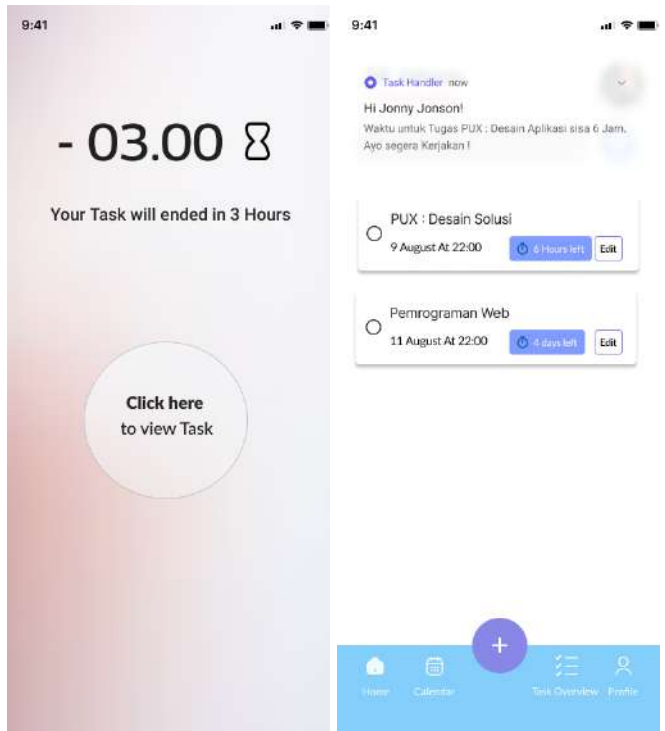
<p>Home Screen</p>	 <p>The Home Screen mockup shows a mobile app interface. At the top, the time is 9:41. Below the status bar, it says 'Hi! Johnny' and 'No Task Pending'. There is a 'Search Task' input field with a magnifying glass icon and a filter icon. In the center, there is an illustration of a person standing next to a large checklist. Below the illustration, it says 'What do you want to do today?'. At the bottom, there is a blue navigation bar with icons for Home, Calendar, a central '+' button, Task Overview, and Profile.</p>
<p>Add Task, Description, Set Day dan Setting Reminder</p>	 <p>The Add Task mockup shows a mobile app interface. It features a 'Add Task' section with a text input field containing 'PUX : Desain Solusi'. Below the input field, there is a 'Description' label and a text area. At the bottom of the text area, there are three icons: a clock, a calendar, and a flag. To the right of these icons is a 'Next' button. The background of the mockup is a faded version of the Home Screen.</p>

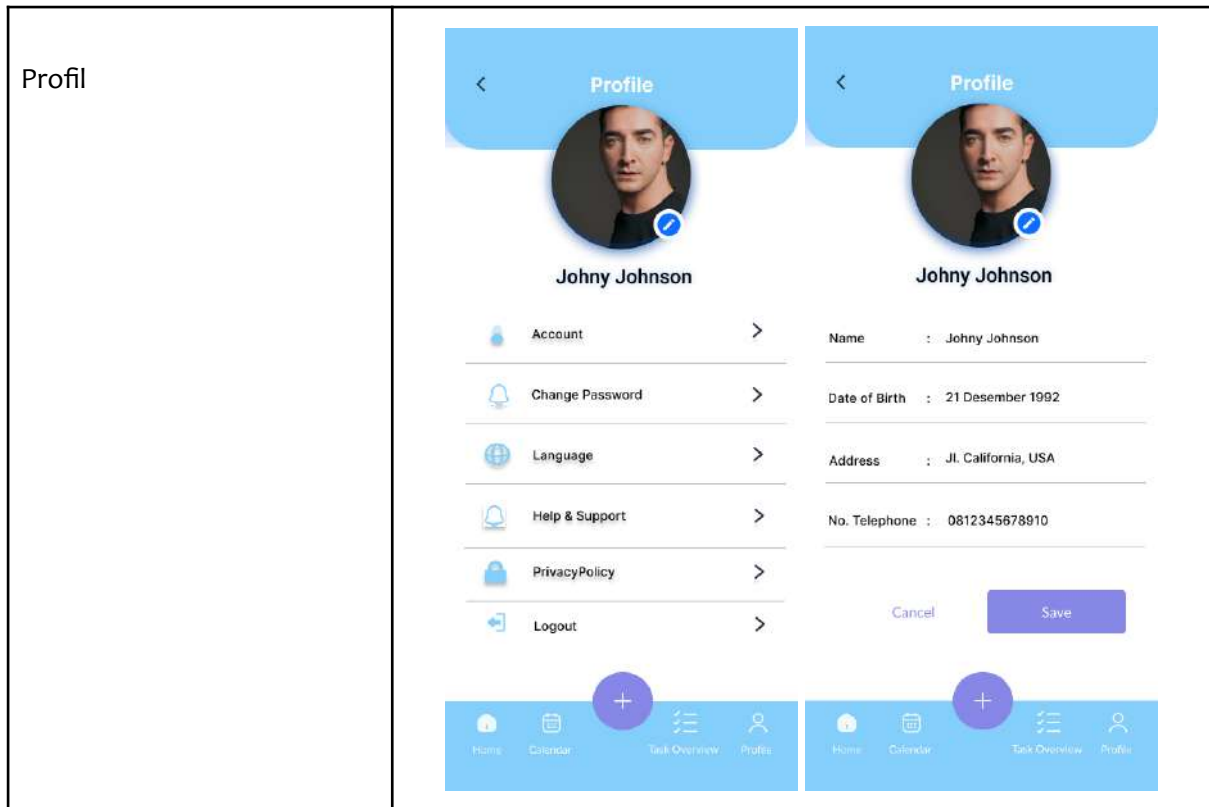
	 <p>The first screen shows a calendar for August with the 9th selected. The second screen shows a 'Choose Time' dialog with 22:00 selected. Both screens have a 'Hi! Johnny' header and a 'No Task Pending' status.</p>
Edit Task, Description, Set Day, dan Edit Setting Reminder	 <p>The third screen shows the 'Edit Task' dialog with the task 'PUX : Desain Solusi' and a 'Description' field. The fourth screen shows the 'Edit Task' dialog with a list of tasks: 'Menyelesaikan pembuatan High Fidelity Prototype', 'Melakukan Evaluasi Usability', and 'Evaluasi Usability menggunakan Usability Testing untuk menguji 1. Efektifitas 2. Efisiensi'. Both screens have a 'Hi! Johnny' header and a 'No Task Pending' status.</p>

	
Home Screen with Task	

Task Detail	
Calendar	



Task Overview	 <p>The Task Overview screen displays a summary of task completion. At the top, it shows '50% Task Complete' and '0 Late Assignment'. Below this, there are four weekly task lists: Week 1 (PUX: Desain Solusi Aplikasi, Pemrograman Web, Membuat Website, Membuat Sale), Week 2 (Data Warehouse: Menyelesaikan ETL, PSQL: Membuat Dokumen PSQL, Membuat Bubur), Week 3 (Merapikan Gudang, Enterprise Architecture, Membuat Prakarya), and Week 4 (Menghadiri Kegiatan Sekolah, Survey KKM, Belajar untuk UAS). To the right, there are two line charts: 'Completion of Daily Task' and 'Pending of Daily Task in 1 Month'. The bottom navigation bar includes Home, Calendar, Task Overview (active), and Profile.</p>
Reminder Task (Alarm & Notification)	 <p>The Reminder Task screen features a large timer showing '- 03.00' with a bell icon, indicating 'Your Task will ended in 3 Hours'. Below the timer is a button that says 'Click here to view Task'. To the right, there is a list of tasks with due dates: 'PUX : Desain Solusi' (9 August At 22:00, 6 Hours left) and 'Pemrograman Web' (11 August At 22:00, 4 days left). Each task has an 'Edit' button. The bottom navigation bar is the same as the Task Overview screen.</p>



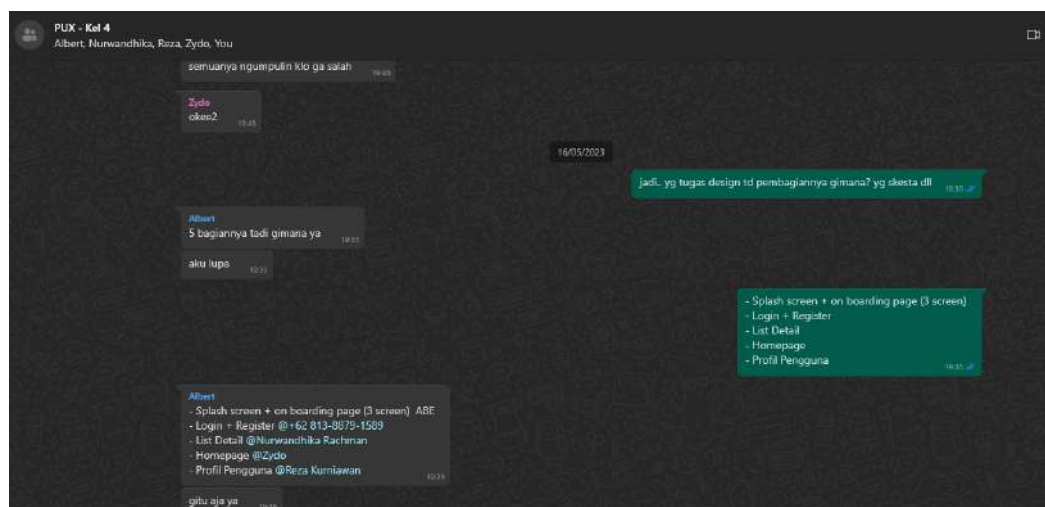
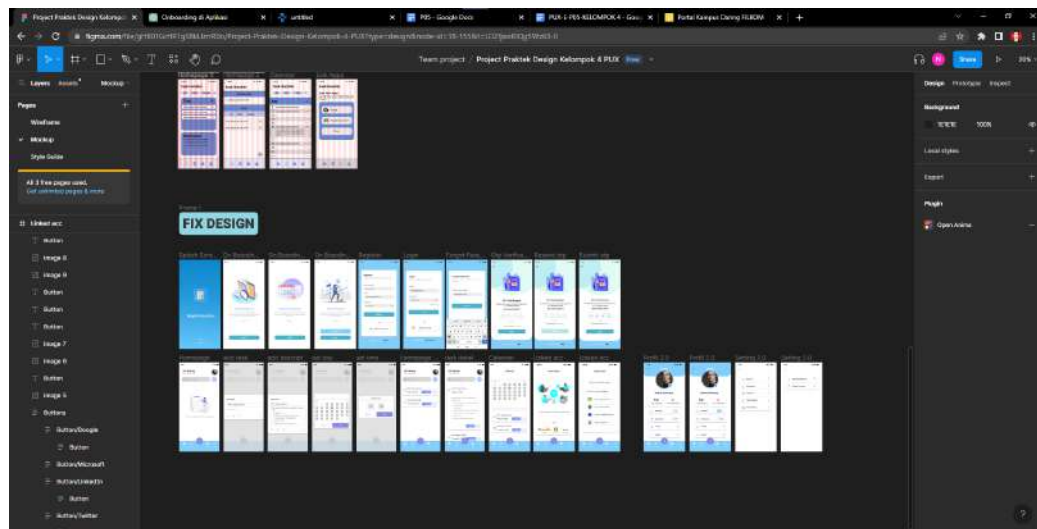
**Tabel Pembagian Peran dan Tugas**

No	Nama	Peran dalam Project	Keterangan Tugas
1	<b>Albert Agung Aska Pratama (Ketua)</b>	Data Analyst / Researcher	User Flow (Splash Screen), Mockup (Splash Screen, Onboarding Screen)
2	<b>Zydo Prima Ihsan</b>	Design / Aesthetic Aspect	User Flow (Homepage, Add Task), ScreenFlow, Mockup (Homepage), Sketch
3	<b>Nandana Rifqi Irfansyah</b>	Design / Aesthetic Aspect	Design System, Wireframe (Forgot Password, Setting Reminder, Reminder Task, Task Overview), Mockup(Splash Screen, Onboarding Page, Login, Registration, Forgot Password, Add Task, Edit Task, OTP Verification, Resend OTP, Submit OTP, Task Overview), User Flow (Login & Registration)
4	<b>Nurwandhika Rachman</b>	Marketing / Public Relation	User Flow(To-do list, To-do list (Edit Page), Wireframe, Mockup (List & Detail, Calender)
5	<b>Muhammad Reza Kurniawan</b>	Programmer	User Flow (Personalize : Profile Page), Wireframe, Mockup (Homepage,Add Task, Calendar, Profil)

## Peran Mahasiswa dalam P05

- Pada Project ke 5 saya sebagai Design / Aesthetic Aspect membuat Design System sebagai dasar untuk membuat design Mockup di Figma diantaranya membuat logo, menentukan Color Palette, typography, button, serta icon dan ilustrasi pada design Figma.
- Kemudian pada User Flow saya membuat bagian Login & Registration, dan dikarenakan terdapat bagian fitur Linked Apps yang dihapus setelah mendapat feedback dari Pak Herman saat presentasi progress, maka saya kemudian merevisi semua User Flow yang dibuat rekan-rekan kelompok saya agar sesuai fitur aplikasi di desain terbaru.
- Kemudian pada Wireframe dan Mockup Aplikasi Task Handler saya juga membuat design utama pada Login, Registration, Forgot Password, OTP Verification, Resend OTP, Submit OTP, Reminder, dan Task Overview. Dan saya juga menyempurnakan kembali untuk design yang telah dibuat rekan saya pada mockup Splash Screen, Onboarding Page, Add Task, Edit Task, Set Reminder dan pada Profile

## Lampiran



## Project P-06 - EVALUASI USABILITY

### High Fidelity Prototype

Link Figma : [Design Figma Apps Task Handler](#)

Link Prototype Figma : [High Fidelity Prototype Apps Task Handler](#)

### Evaluasi Usability

Pada kelompok kami, Evaluasi Usability dilakukan untuk menguji tiga aspek pada Prototype yaitu **Efektifitas, Efisiensi dan Satisfaction menggunakan metode SUS** terhadap 3 Task yang ada di Aplikasi Task Handler :

T1 (Task 1) : Proses Login & Register

T2 (Task 2) : Proses Membuat dan Edit Task

T3 (Task 3) : Proses Mengakses Task Overview & Profile

### Efektivitas

Tabel Hasil Pengukuran Efektivitas (Keberhasilan Penyelesaian Tugas)

Partisipan	Kode Partisipan	Task		
		T1	T2	T3
Erwin Dwi Susetyo	P1	1	1	1
Kartika Putri Dewa Y.	P2	1	1	1
Rheza Pahlevie	P3	1	1	1
Arya Wibowo Jati	P4	1	1	1
Aryanto Nafal	P5	1	1	1
Hanif Setyadi	P6	1	1	1

1 = Berhasil, 0 = Gagal

Tabel Hasil Perhitungan Efektivitas

Kode Partisipan	Nilai Efektivitas
P1	100%
P2	100%
P3	100%
P4	100%
P5	100%
P6	100%
P7	100%
Rata-rata	100%

## Efisiensi

Hasil Pengukuran Waktu Penyelesaian Task

Partisipan	Kode Partisipan	Waktu Penyelesaian per Tugas (s)		
		T1	T2	T3
Erwin Dwi Susetyo	P1	12	30	10
Kartika Putri Dewa Y.	P2	80	50	30
Rheza Pahlevie	P3	13	41	10
Arya Wibowo Jati	P4	21	45	20
Aryanto Nafal	P5	16	67	18
Hanif Setyadi	P6	10	13	5

Total Waktu Penyelesaian Task

Kode Partisipan	Waktu Tugas Berhasil (s)	Waktu Keseluruhan (s)
P1	52	52
P2	80	80
P3	64	64
P4	86	86
P5	101	101
P6	28	28
Total	411	411

$$\text{Overall Relative Efficiency} = \frac{411}{411} \times 100\% = 100\%$$

Satisfaction : SUS (System Usability Scale)

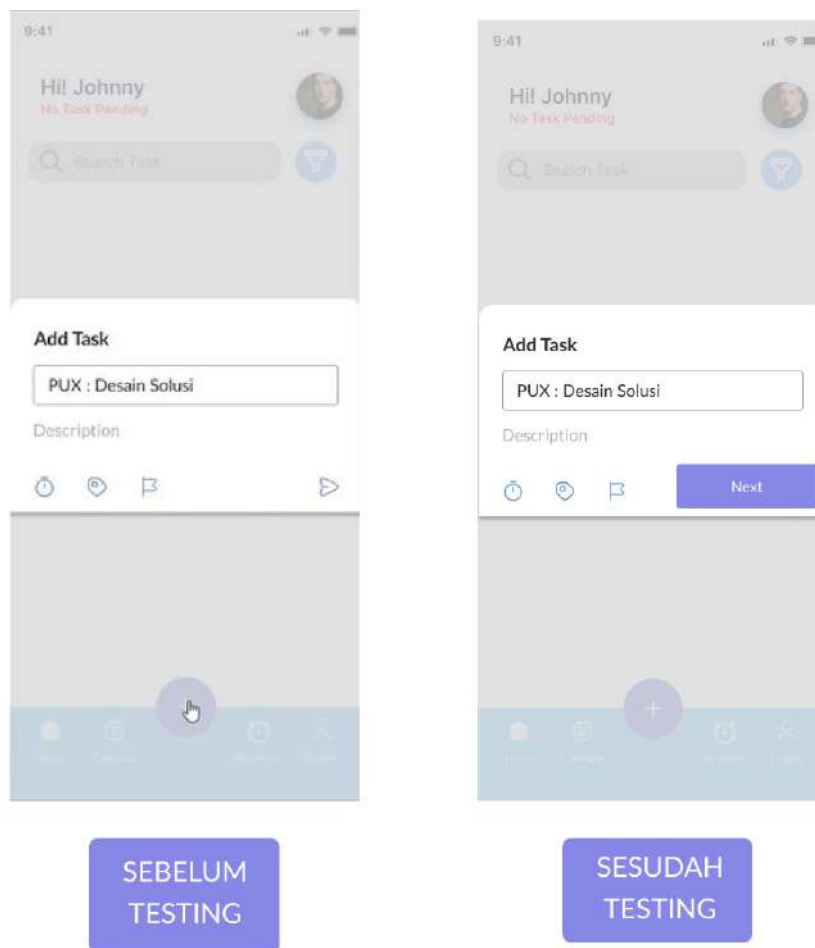
Kode Partisipan	Reponden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
P1	Erwin Dwi Susetyo	4	1	5	3	5	3	4	2	4	4
P2	Kartika Putri Dewa Y.	4	2	5	3	4	2	5	1	2	4
P3	Rheza Pahlevie	4	3	3	4	5	1	3	2	3	4
P4	Arya Wibowo Jati	4	3	4	2	4	4	4	4	3	3
P5	Aryanto Nafal	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3
P6	Hanif Setyadi	4	2	3	1	4	3	4	2	4	2

Kode Partisipan	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		(Jumlah x 2.5)
P1	3	4	4	2	4	2	3	3	3	1	29	73
P2	3	3	4	2	3	3	4	4	1	1	28	70
P3	3	2	2	1	4	4	2	3	2	1	24	60
P4	3	2	3	3	3	1	3	1	2	2	23	58
P5	1	2	2	2	3	2	1	2	1	2	18	45
P6	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	29	73
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												63,1667

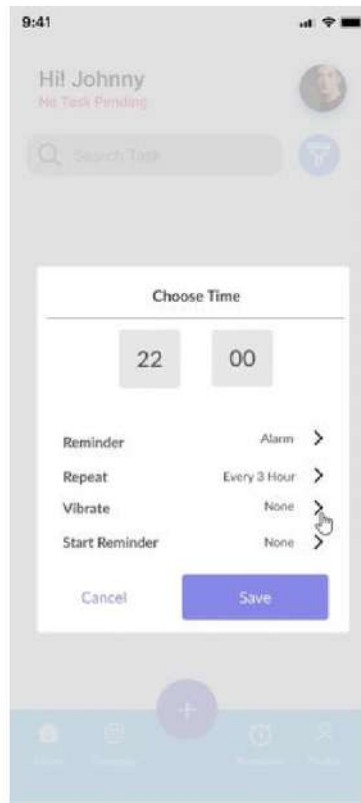
## Hasil Usability Testing

Dari hasil Usability Testing yang telah dilakukan pada keenam Responden melalui Prototype Aplikasi Task Handler, ditemukan bahwa kepuasan dari Responden masih tergolong rendah. Kemudian setelah dilakukan penggalan lebih lanjut, ditemukan bahwa permasalahan yang dihadapi Responden adalah ketidakkonsistenan tombol klik (tidak clickable) pada tombol-tombol di prototype Aplikasi Task Handler sehingga menyebabkan kebingungan saat demo sistem. Ditambah lagi tombol Submit pada Add dan Edit Task yang kurang mencolok, Tombol setting Reminder pada Task juga tidak mencolok bagi Responden. Serta yang terakhir tombol Edit yang diwakili simbol Pensil juga tidak dipahami oleh Responden. Sehingga dilakukan beberapa perbaikan design untuk dari masalah tersebut:

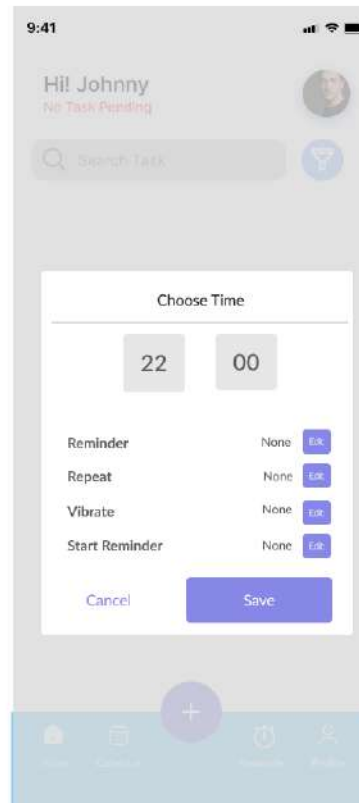
1. Perubahan Tombol Submit menjadi Tombol Next pada Add Task :



2. Perubahan Tombol Panah sebagai Setting Komponen Reminder di Task diubah menjadi Tombol dengan Tulisan Edit :



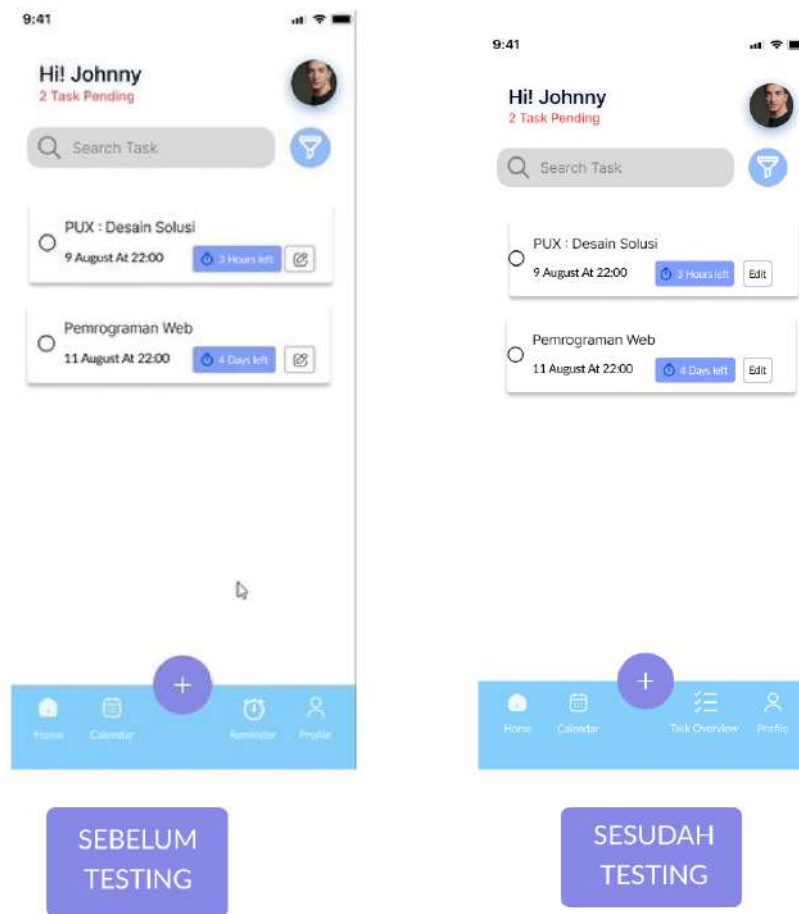
SEBELUM  
TESTING



SESUDAH  
TESTING



3. Perubahan Tombol Edit yang diwakili Simbol Pensil diubah menjadi Tombol bertuliskan Edit :



4. Pada prototype juga telah dilakukan pengaturan ulang skenario, sehingga tombol-tombol yang ada di Prototype akan lebih clickable bagi pengguna

## Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari hasil testing usability, bahwa dari segi Keefektifan hasilnya adalah 100% yang menandakan bahwa semua task berhasil dijalankan hingga selesai, begitu juga dari segi keefisienan hasilnya adalah 100% dan memerlukan durasi waktu menyelesaikan tugas yang relatif normal. Namun di bagian Satisfaction yang dilakukan dengan metode SUS masih mendapat hasil skor yang rendah dari responden diakibatkan ketidakkonsistenan pada prototype dan tombol-tombol yang ada, sehingga perlu dilakukan perbaikan dari masalah tersebut agar pengguna dapat menjalankan fungsi Aplikasi dengan lebih baik tanpa ada terkendala.

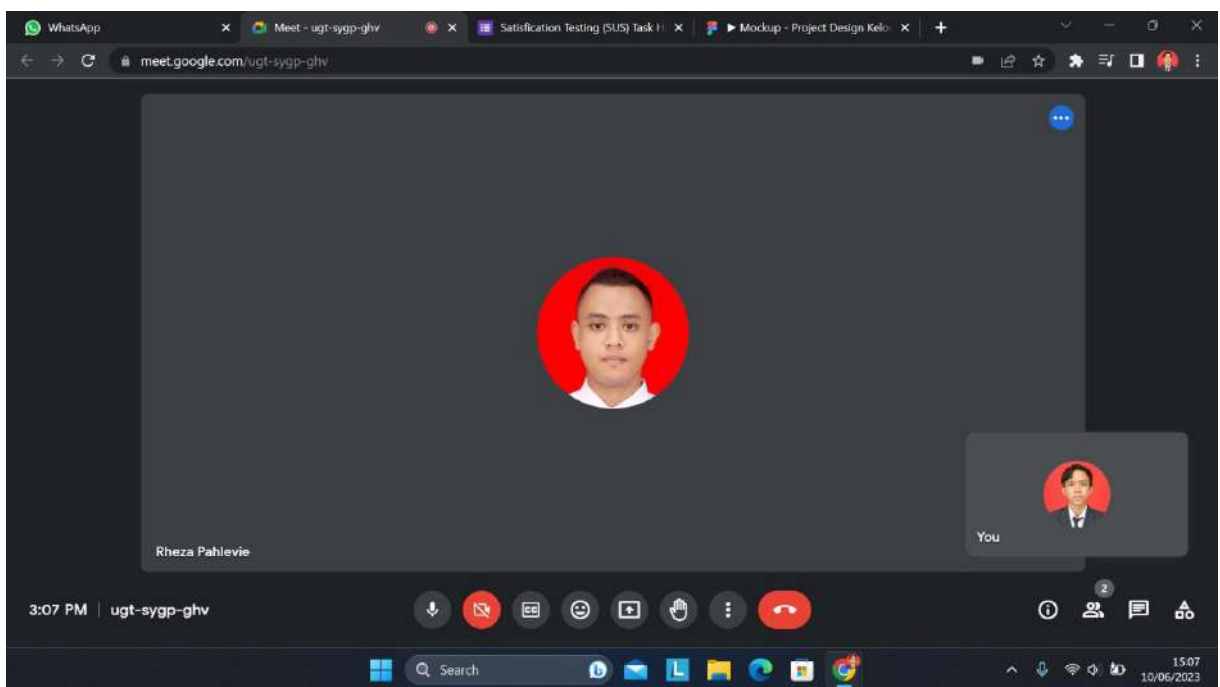
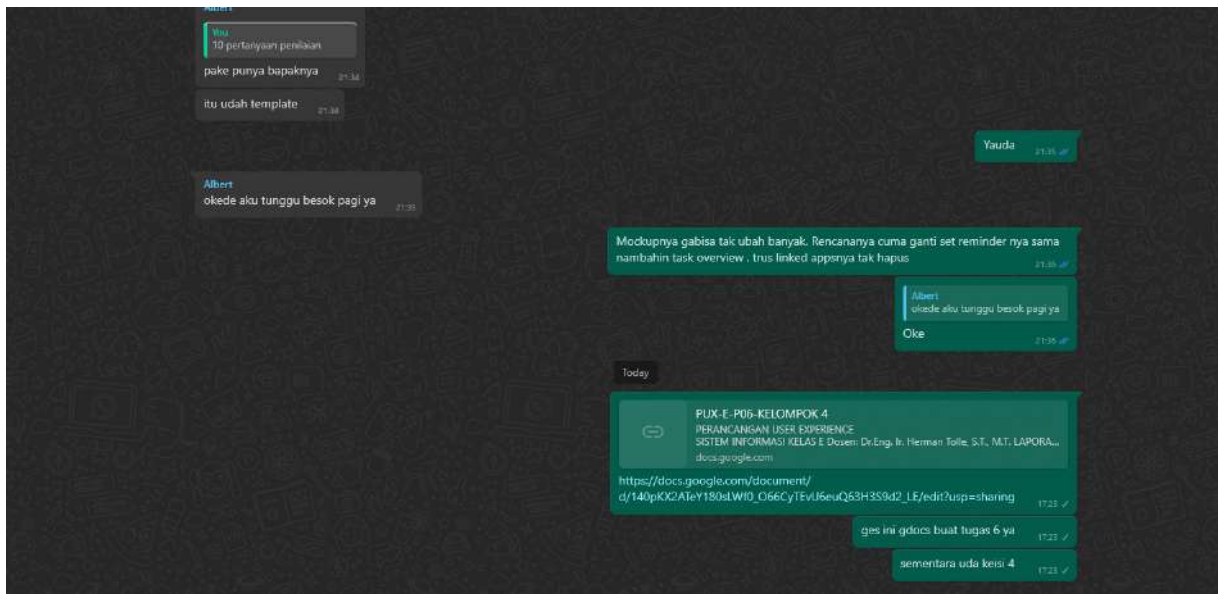
### Tabel Pembagian Peran dan Tugas

No	Nama	Peran dalam Project	Keterangan Tugas
1	<b>Albert Agung Aska Pratama (Ketua)</b>	Data Analyst / Researcher	Usability Testing 2 Responden
2	<b>Zydo Prima Ihsan</b>	Design / Aesthetic Aspect	Membuat G-Form SUS
3	<b>Nandana Rifqi Irfansyah</b>	Design / Aesthetic Aspect	Penyelesaian High Fidelity Prototype, Usability Testing 2 Responden, Hasil dan Kesimpulan Usability Testing, Penyusunan Laporan Tugas 06
4	<b>Nurwandhika Rachman</b>	Marketing / Public Relation	Membuat G-Form SUS, Usability Testing 1 Responden
5	<b>Muhammad Reza Kurniawan</b>	Programmer	Penyelesaian High Fidelity Prototype, Usability Testing 1 Responden

### Peran Mahasiswa dalam Po6

- Pada Project tahap ke 6 saya berkontribusi sebagai penyusun laporan untuk Evaluasi Usability dari awal hingga finishing, termasuk menyiapkan semua format tabel dan menginputkan sebagian besar hasil evaluasi dari setiap responden untuk test Usability yang dilakukan rekan kelompok saya dan juga dari saya sendiri.
- Kemudian saya juga berpartisipasi membantu mencari 2 Responden yaitu Erwin dan Arya untuk melakukan Evaluasi Usability terkait Efektivitas, Efisiensi dan Satisfaction menggunakan metode SUS melalui Google Meet dan Google Form
- Berikutnya saya juga menyusun hasil Usability Testing dengan menganalisis dari setiap penyebab / alasan rendahnya Skor Satisfaction yang diberikan oleh Responden. Dan dari alasan tersebut saya melakukan perbaikan kembali di Mockup dan Mengujinya di Prototype sehingga dapat mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh Responden saat Test Usability. Dan dari efek perbaikan mockup, saya memperbaiki lagi Wireframe dan Mockup yang ada di tugas 05 menjadi design terbaru, terutama di Bagian design Set Reminder, Task Overview, Reminder Task, Task Detail, Add Task dan Edit Task yang sebagian besar perubahannya adalah merubah tombol yang digunakan dan menambah beberapa bagian di fitur tersebut.
- Kemudian saya juga memperbaiki kembali alur Prototype yang dirasa kurang dimengerti oleh responden (terutama di bagian Setting Reminder) hingga penyelesaian High Fidelity Prototype benar-benar telah selesai.
- Dan terakhir saya juga membuat Kesimpulan dari Tahapan Test Usability ini.

## Lampiran



Perancangan User Experience – Kelas E  
Laporan Project – Kelompok 4



## Project P-07 - REVIEW PROJECT PUX

### Review terkait Proses dan Proyek PUX

Dari secara keseluruhan mengerjakan Proyek Kolaboratif ini bersama kelompok, banyak hal yang saya telah pelajari terutama tentu saja mengetahui tahapan yang baik untuk membuat Desain yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, selain memperhatikan keindahan dari Desain Aplikasi yang dibuat. Kemudian saya juga mendapatkan manfaat terkait Test Usability yaitu mengetahui aspek apa saja yang perlu di testing serta bagaimana membuat perbaikan / solusi dari masalah yang dialami responden saat melakukan Test Prototyping pada Desain Aplikasi Task Handler yang telah dibuat oleh Kelompok. Selain Test Usability, manfaat berikutnya yang saya dapatkan juga adalah melakukan revisi berulang kali untuk desain sehingga benar-benar menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna, termasuk memperhatikan Kenyamanan dari pengguna itu sendiri saat melihat dan menggunakan dari desain Aplikasi yang telah dibuat. Dan beberapa manfaat lainnya yang saya juga dapatkan yaitu mengetahui cara melakukan pengumpulan Data Researcher dari Responden, kemudian dari Data responden tersebut dibuat User Story, Journey Map hingga merumuskan semua data yang didapat menjadi sebuah dasar untuk membuat solusi dalam bentuk Aplikasi hingga akhirnya terbentuklah User Flow dari setiap fitur, Wireframe, Mockup, Prototype dan sampai pada tahap Usability Testing.