

Case Study

Aplikasi Manajemen Tugas

Nandana Rifqi Irfansyah

Ringkasan Project



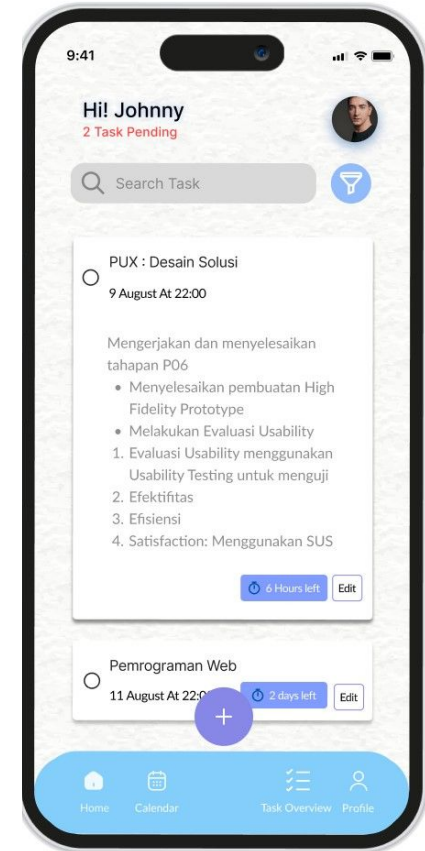
Penjelasan Produk:

Aplikasi Manajemen Tugas dengan Desain yang simple namun modern & nyaman digunakan untuk mengatur jadwal Tugas pengguna dengan lebih praktis dan efisien.



Durasi project:

1 September - 8 November 2023



Ringkasan Project



Masalah:

Fungsi Reminder yang kurang efisien dan rumit bagi Pengguna dalam Mengingatkan Deadline dan Memanajemen tugas



Tujuan:

Merancang Aplikasi Manajemen Tugas yang memungkinkan pengguna untuk mengatur reminder dan tampilan yang diinginkan agar efisien dalam Manajemen Tugas

Ringkasan Project



Posisi:

UX Designer yang mendesain Aplikasi mulai dari Login & Home hingga Pengaturan dan Logout



Tanggung Jawab:

User Research, membuat Wireframe, Membuat Mockup, Prototyping hingga melakukan Usability Testing

Empathize, Define, & Ideate

- User research
- User persona
- Problem statement
- User journey map
- Brainstorming

Ringkasan User Research



“Saya telah melakukan survei terhadap Mahasiswa untuk mengetahui kebiasaan, kebutuhan, dan masalah mereka ketika mereka menggunakan Aplikasi Manajemen Tugas. Berdasarkan hasil survei, sebagian besar dari mereka pernah menggunakan aplikasi Manajemen Tugas, namun Aplikasi tersebut dirasa tidak efisien sebagai solusi dari masalah mereka. Hal ini karena pada aplikasi, tampilannya cukup rumit dalam menampilkan ringkasan tugas di timeline waktu tertentu serta fungsi reminder yang ada kurang efektif dalam mengingatkan tugas kepada pengguna sehingga deadline tugas yang ada masih terlewatkan bagi mereka dan gagal dalam memanajemen tugas mereka.

User research: pain points

1

Pengingat

Kesulitan dalam
mengingat Deadline
tugas

2

Navigasi

Navigasi pada Aplikasi
yang tidak intuitif saat
dijalankan

3

Kustomisasi

Kesusahan untuk
Kustomisasi model
layout untuk tampilan
Manajemen Tugas

4

History

Susah menemukan
History dan Backup dari
Tugas yang sedang dan
pernah diselesaikan

Persona: Nadhirul Fatah Ulhaq



Nama

Umur: 20 tahun
Pendidikan: S1, Sistem Informasi
Domisili: Malang
Status Menikah: :Lajang
Pekerjaan: Mahasiswa

*“Impian tidak hanya ada di dalam buku teks,
mereka menantang kita di luar akademik”*

Goals

- Mengingat deadline tugas kuliah dan proker organisasi dengan lebih baik.
- Memudahkan perencanaan kegiatan harian setelah pulang kuliah.

Frustrations

- Kesulitan dalam mengatur waktu rapat organisasi dan terlambat menyelesaikan tugas kuliah.
- Ketidaknyamanan dalam menggunakan aplikasi pengingat tugas yang memiliki UI/UX yang rumit.

Nadhirul, seorang mahasiswa Sistem Informasi yang aktif di organisasi kampus, namun sering kesulitan mengatur waktu dan lupa deadline tugas kuliah karena proker organisasi. Dia ingin sebuah aplikasi pengingat sederhana untuk membantu mengelola waktu, mengingat tugas, dan merencanakan kegiatan organisasi.

User Story: Nadhirul Fatah Ulhaq

Sebagai seorang	Mahasiswa yang ingin Memanajemen tugas kuliah	role pengguna
Saya dapat	Mengatur reminder deadline yang efektif serta membuat prioritas list tugas	keinginan pengguna
supaya	Tidak terlambat dan terlewat dalam mengumpulkan tugas kuliah yang dimiliki	manfaat

User Journey Map: Nadhirul Fatah Ulhaq

Goal: Melakukan Manajemen serta Menyelesaikan seluruh Tugas dengan tepat waktu

AKTIVITAS	Mencari dan Mengunduh Aplikasi Pengingat Tugas	Membuka Aplikasi dan Persiapan Akun	Menambahkan Tugas ke dalam List Task	Manajemen Tugas, Mengedit dan Mengkategorikan	Melihat dan Menyelesaikan List Tugas
DETAIL AKTIVITAS	A. Mencari aplikasi di Google Play Store B. Menemukan aplikasi yang sesuai C. Mengunduh dan menginstal aplikasi D. Izinkan Permission yang dibutuhkan Aplikasi	A. Membuka aplikasi B. Daftar Akun B. Memasukkan informasi login yang telah terdaftar C. Klik Tombol Login	A. Merencanakan tugas yang akan ditambahkan B. Input deskripsi tugas C. Menekan tombol "Simpan"	A. Melakukan editing deskripsi tugas B. Melakukan kategorisasi dan prioritas tugas C. Melakukan evaluasi dan revisi jadwal tugas	A. Melihat daftar tugas yang sudah diselesaikan sebelumnya B. Memilih tugas yang ingin diselesaikan C. Menyelesaikan tugas sesuai dengan instruksi D. Menekan tombol centang sebagai tanda menyelesaikan tugas
PERASAAN/EMOSI PENGGUNA	Ragu, karena merasa Aplikasi Manajemen tugas tidak akan terlalu efektif untuk reminder tugas	Mulai Tertarik meskipun masih tidak yakin dengan fitur aplikasi tersebut	Mulai Kebingungan karena UI-nya cukup kompleks dalam menambahkan Tugas	Frustrasi, karena kesulitan untuk mengatur layout dan tampilan yang terlalu rumit	Kecewa, karena tidak berhasil menyelesaikan tugas dengan tepat waktu akibat Aplikasi tidak terlalu baik dalam me-reminder prioritas deadline tugas yang seharusnya
PELUANG IMPROVISASI	Membuat tampilan dan deskripsi aplikasi yang lebih jelas di Google Play Store	Menambahkan fitur pintas login seperti melalui Google atau Facebook	Menyediakan fitur autocompletion untuk mempermudah tambah tugas	Memperbaiki UI/UX aplikasi menjadi lebih user-friendly dan intuitif	Membuat reminder alarm yang efektif agar memudahkan pengguna dalam menyelesaikan tugas sesuai deadline

Problem Statement

PROBLEM STATEMENT

Nadhirul

nama

adalah seorang

Aktif di Organisasi kampus

karakteristik pengguna

yang membutuhkan Aplikasi manajemen tugas dengan navigasi yang intuitif dan reminder tugas yang efektif

kebutuhan pengguna

karena Ia ingin dipermudah dalam mengatur prioritas dan mengumpulkan tugas tepat waktu

alasan

Brainstorming dengan HMW

HMW mendesain fitur kustomisasi Manajemen Tugas yang mudah & efektif ?

- 1 Membuat Fitur Sorting Tugas Berdasarkan deadline terdekat
- 2 Membuat Menu Prioritas Ringkasan Tugas dalam Seminggu
- 3 Membuat Fitur Alarm dengan Stop Manual untuk Reminder Tugas Efektif
- 4 Membuat Fitur Kustomisasi Waktu Pengingat sesuai preferensi pengguna.

Goal Statement

GOAL STATEMENT

Task Handler

nama produk

akan membuat pengguna

Mudah mengatur reminder dan manajemen tugas

aksi spesifik (apa)

yang akan mempengaruhi

Mahasiswa yang mudah lupa dan aktif kegiatan di luar kuliah

pengguna yang terpengaruh (siapa)

sehingga

Mereka dapat mengumpulkan tugas tepat waktu dan tidak ada yang terlewatkan

pengaruh positif pada pengguna (mengapa)

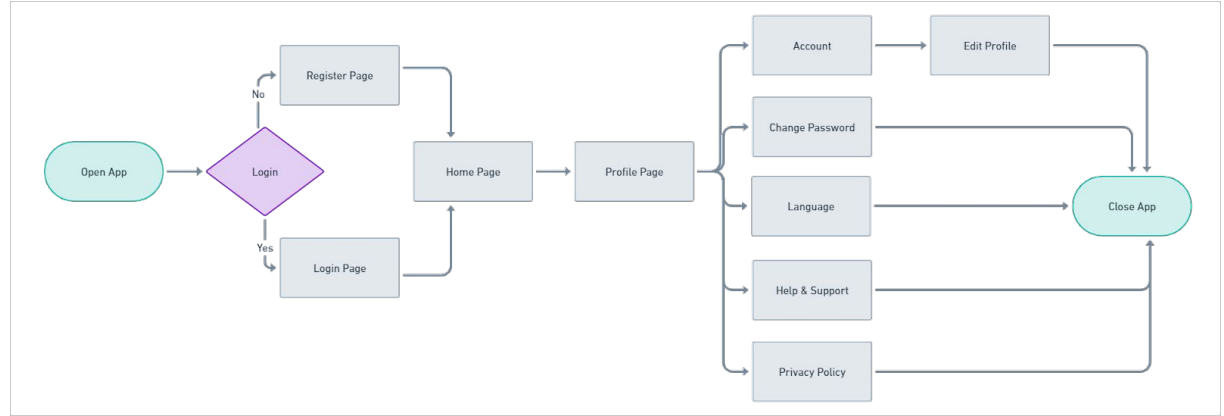
Kami akan mengukur efektivitas dengan

Melihat feedback dari pengujian dan jumlah tugas yang tidak melewati deadline

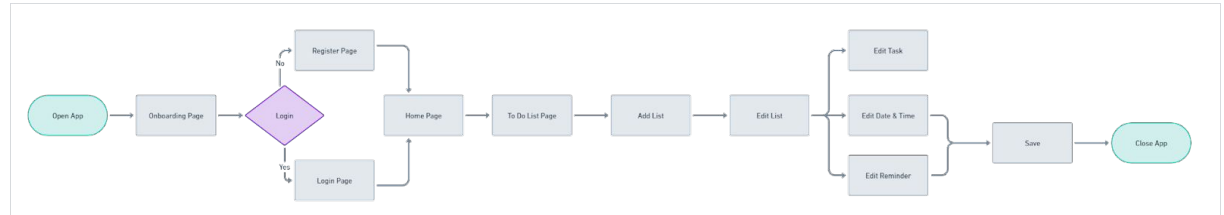
cara mengukur

User Flow

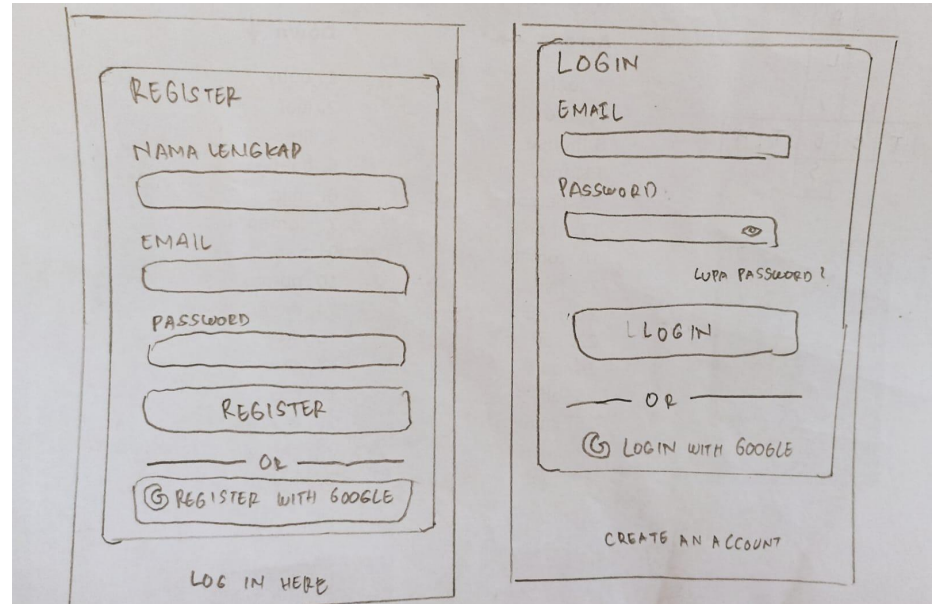
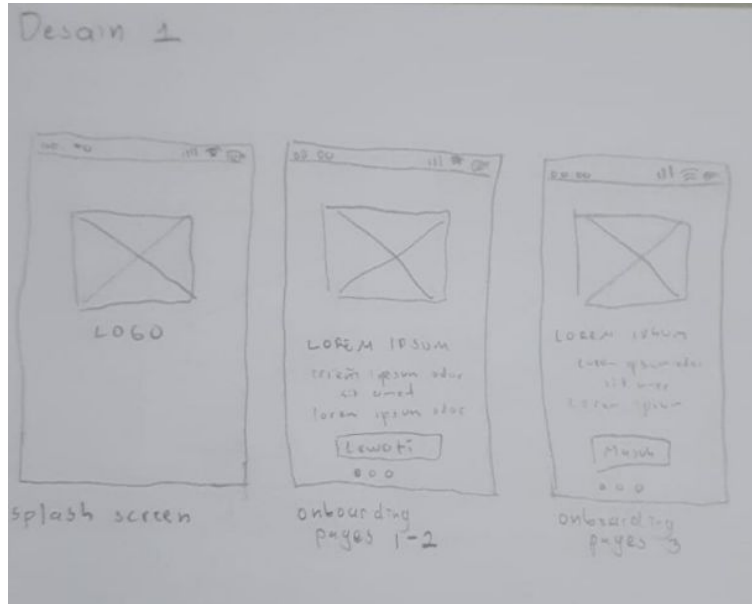
All Menu Task Handler



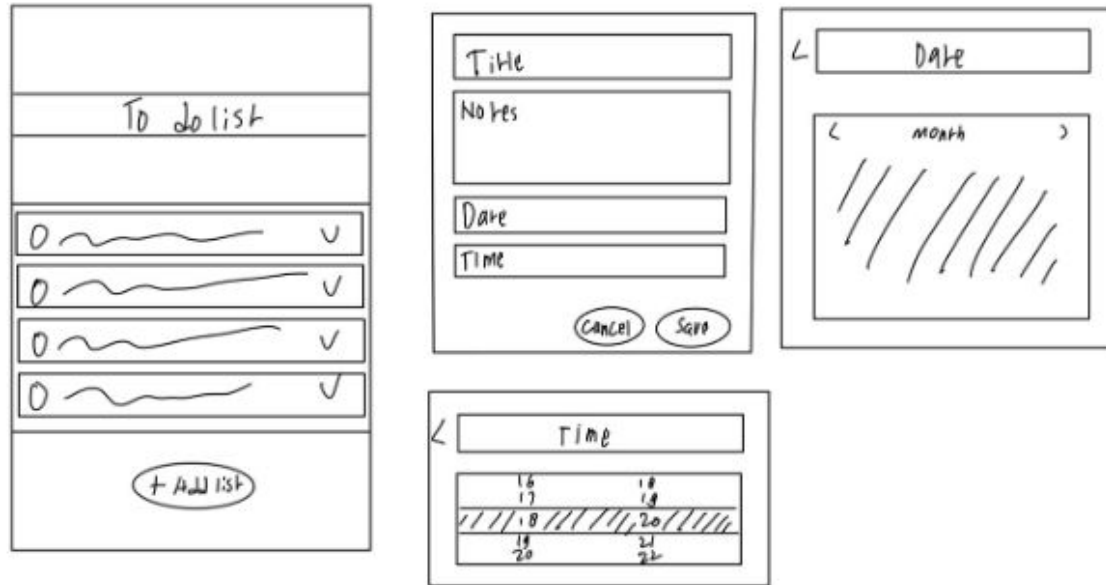
Add & Edit Task



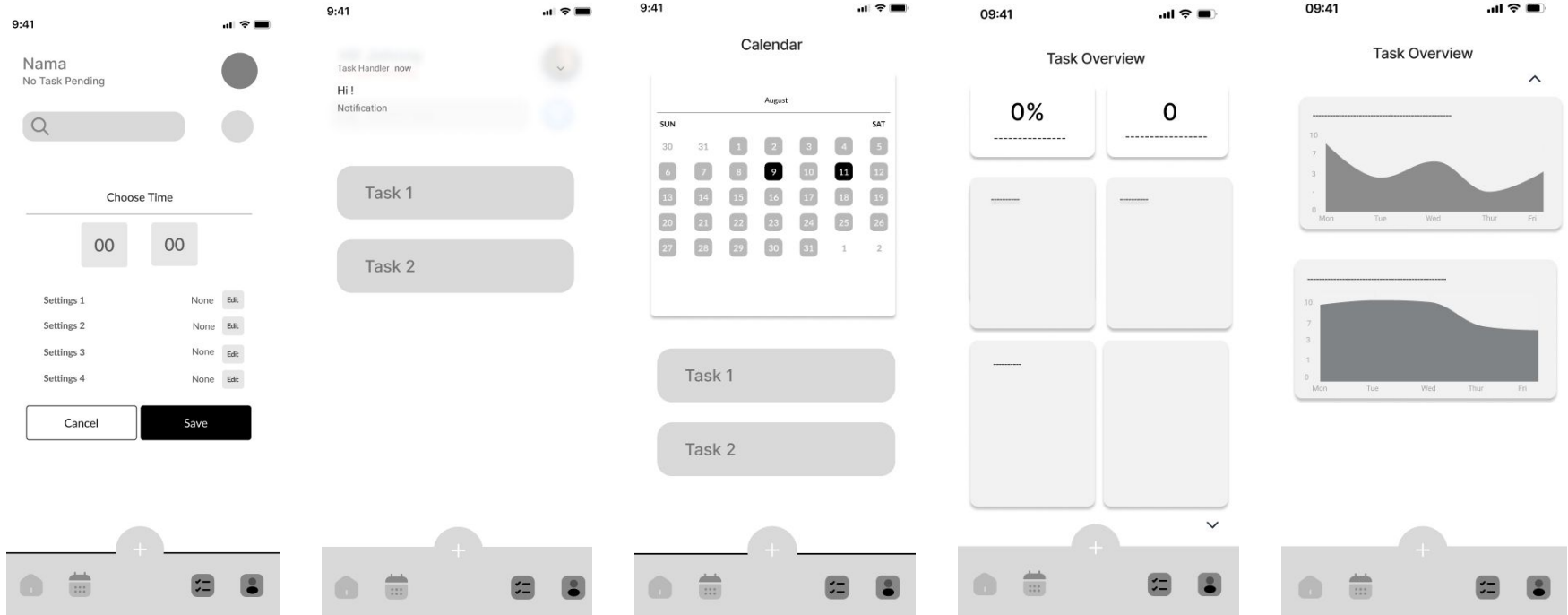
Wireframe Kertas



Wireframe Kertas



Wireframe Digital

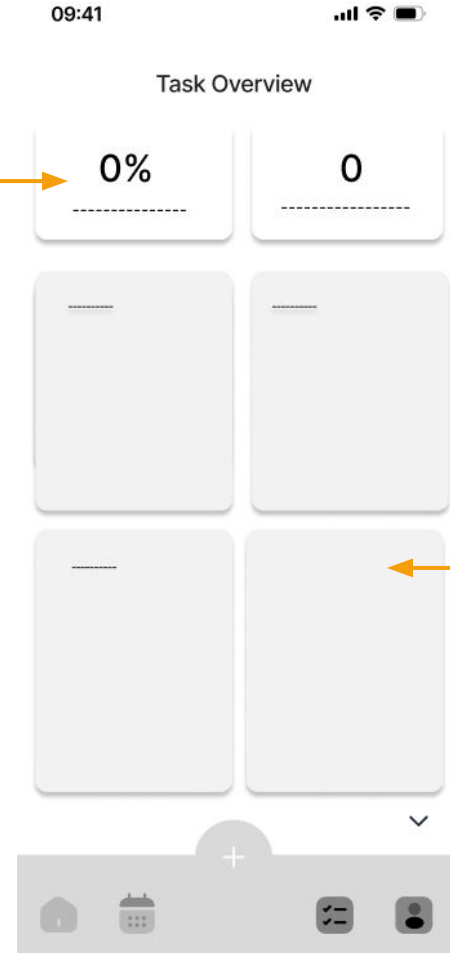


[Link Wireframe Digital - Task Handler Apps](#)

Wireframe Digital

Ringkasan tugas, tampilan yang intuitif adalah kebutuhan utama untuk kenyamanan pengguna dalam Menggunakan Aplikasi

Ringkasan Ketercapaian Total Persen Tugas yang diselesaikan



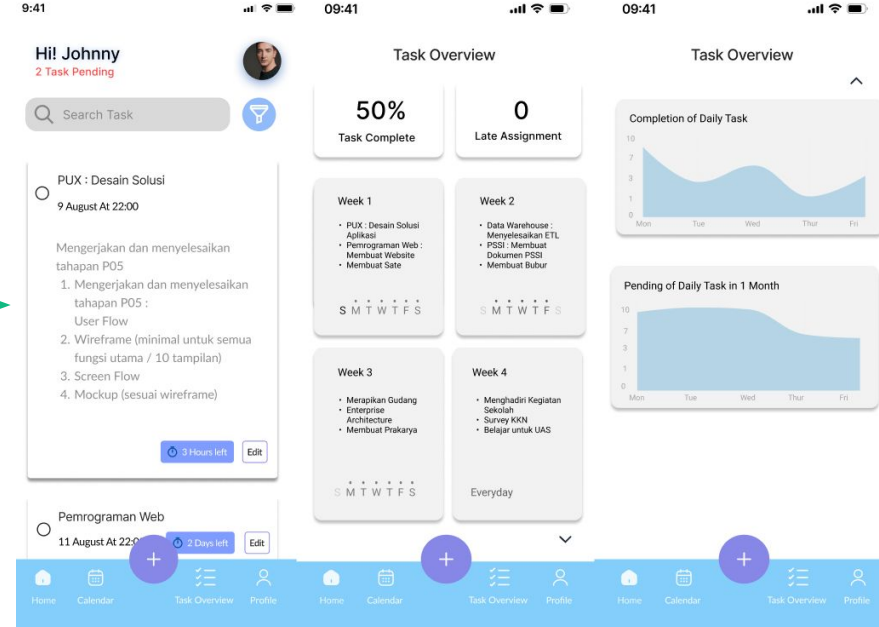
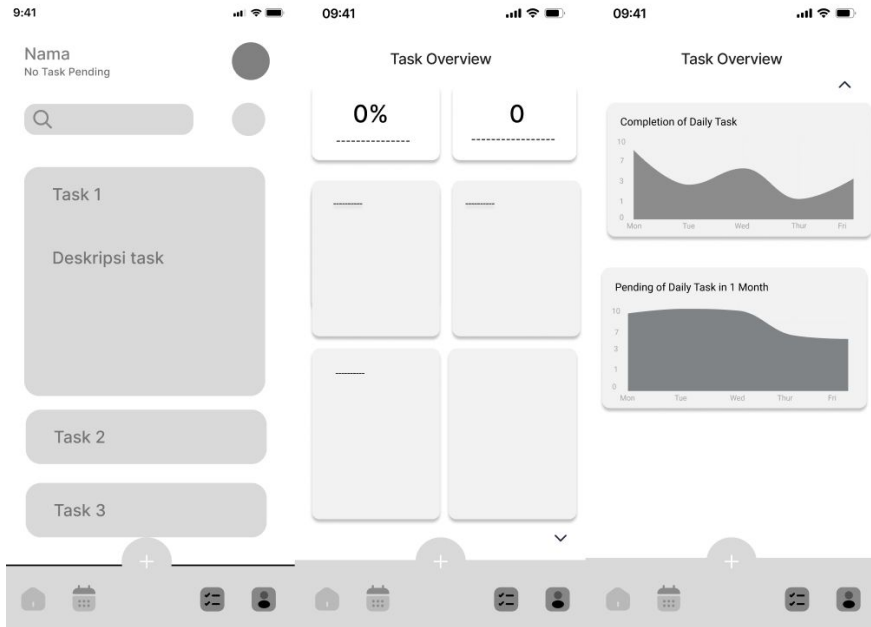
Ringkasan Tugas per Minggu berdasarkan Prioritas Deadline

Mockup & Prototype

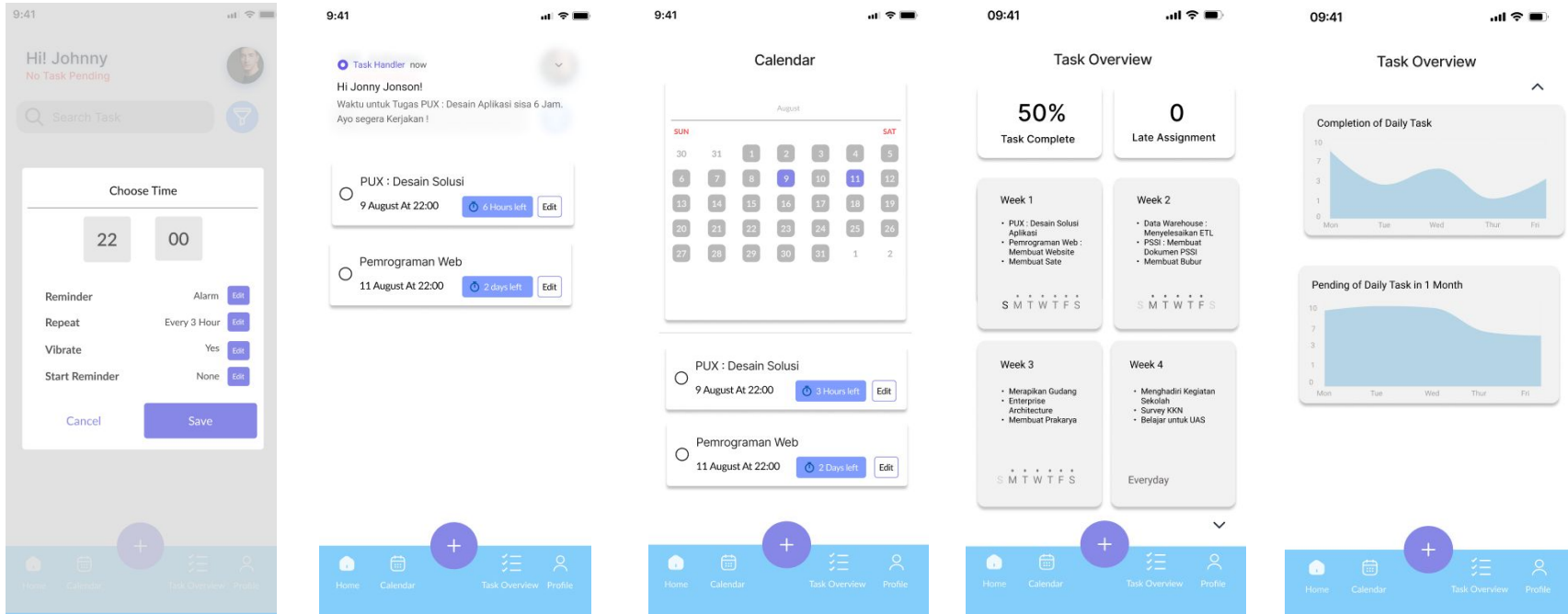
- Mockup
- Design System
- Pertimbangan Aksesibilitas
- High-fidelity prototype

Mockup

Pemanfaatan alignment, consistency, simplicity, dan grid untuk membuat desain visual yang menarik



Mockup

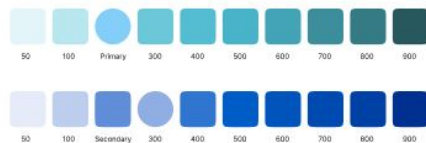


[Link Mockup - Task Handler Apps](#)

100%

UI Style Guide

Color Pallete



Logo



Button



Typography

Headlines

Heading 1

Bold, 56px

Heading 2

Bold, 48px

Heading 3

Bold, 32px

Heading 4

Bold, 24px

Paragraph

Paragraph 1

Paragraph 2

Regular, 16px

Font Family

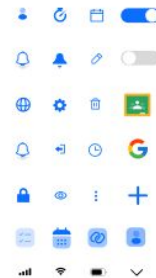
Aa
Inter

Icon & Illustration

Illustration



Icon



Link Design System - Task Handler Apps

Pertimbangan Aksesibilitas

1

Memiliki opsi peningkatan kontras warna dan ukuran teks untuk membantu pengguna dengan gangguan penglihatan.

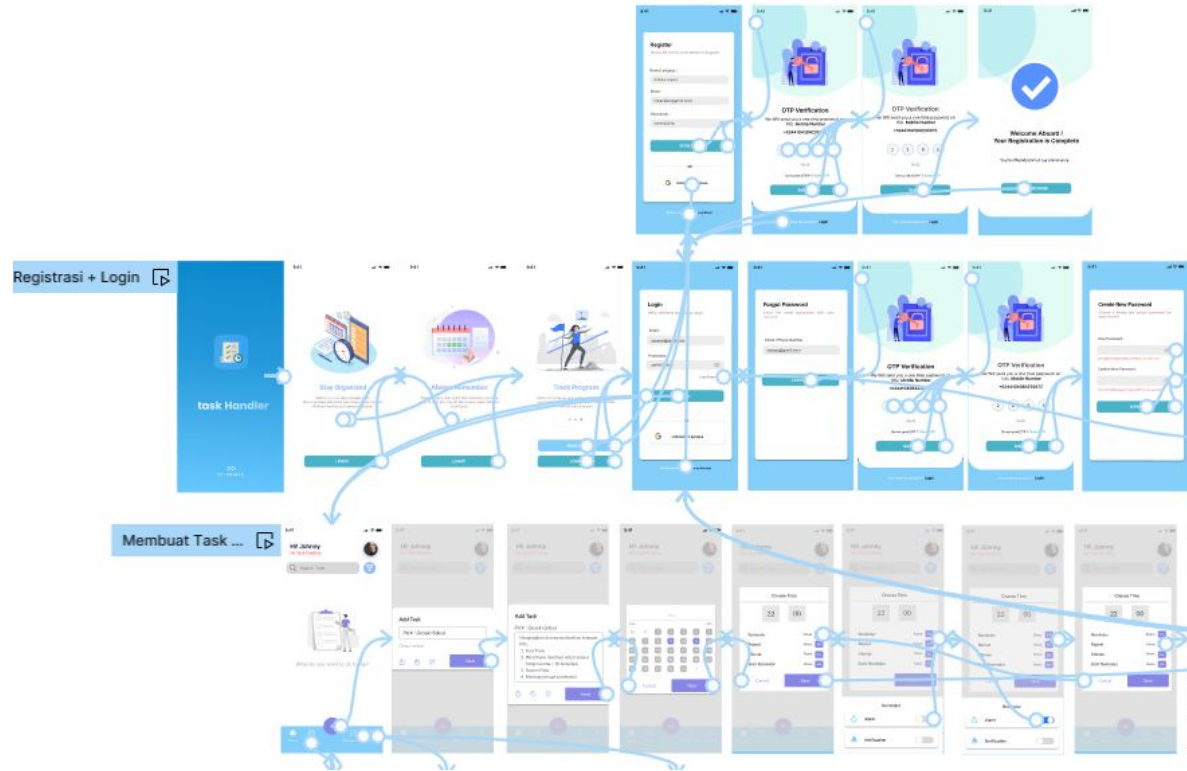
2

Menyediakan pilihan suara untuk membantu pengguna dengan keterbatasan penglihatan.

3

Integrasi navigasi keyboard untuk memudahkan pengguna dengan keterbatasan motorik.

High-fidelity prototype



[Link Prototype Figma Task Handler Apps](#)

UX Research & Testing

- Usability Study Plan
- Insight Hasil Test
- Modifikasi Desain Berdasarkan Insight

Usability Study Plan

Latar Belakang	Mahasiswa sering kesulitan dalam mengelola waktu dan mengingat tenggat tugas kuliah, yang dapat berdampak pada kinerja akademik dan gaya hidup mereka. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan aplikasi pengingat tugas yang efektif dan membantu mahasiswa mengelola waktu dengan lebih baik.	Partisipan	Mahasiswa dari berbagai jurusan dan tingkat, yang aktif menggunakan aplikasi pengingat tugas atau memiliki pengalaman dalam mengelola tenggat tugas kuliah.
Tujuan Riset	<ul style="list-style-type: none">• Mengevaluasi efektivitas antarmuka pengguna aplikasi pengingat tugas.• Mengidentifikasi kebutuhan pengguna terkait dengan manajemen waktu, pengingat tenggat tugas, dan pengelolaan jadwal.• Mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi.	Skrip	<ul style="list-style-type: none">• Pertanyaan 1: Seberapa mudah Anda menavigasi dalam aplikasi dan menemukan fitur yang Anda butuhkan?• Pertanyaan 2: Bagaimana aplikasi ini membantu Anda dalam mengingat tenggat tugas dan mengelola jadwal kuliah?• Pertanyaan 3: Apa yang perlu ditingkatkan dalam aplikasi ini agar lebih efektif dalam membantu Anda?• Pertanyaan 4: Apakah ada fitur tambahan yang Anda harapkan dalam aplikasi ini yang belum disebutkan sebelumnya?• Pertanyaan 5: Bagaimana Anda menilai penggunaan aplikasi ini dalam membantu Anda mengelola waktu belajar dan aktivitas akademik?• Pertanyaan 6: Apakah Anda memiliki pengalaman dengan aplikasi serupa, dan apa yang membuat aplikasi ini berbeda atau lebih baik?• Pertanyaan 7: Apakah ada fitur atau fungsi tertentu yang Anda anggap krusial untuk pengelolaan waktu dan tenggat tugas yang lebih baik?• Pertanyaan 8: Apakah Anda memiliki saran atau komentar tambahan yang ingin Anda bagikan tentang aplikasi ini?
Pertanyaan Utama	<ul style="list-style-type: none">• Sejauh mana antarmuka pengguna aplikasi ini dianggap intuitif dan mudah digunakan oleh mahasiswa?• Apa saja kendala dan masalah yang dihadapi mahasiswa dalam mengelola waktu dan tenggat tugas?• Bagaimana pengguna menilai fitur pengingat tenggat tugas, pengaturan jadwal, dan pelacakan waktu belajar dalam aplikasi?• Apa yang dapat ditingkatkan dalam desain dan fungsionalitas aplikasi untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dengan lebih baik?		
Key Performance Indicator (KPI)	<ul style="list-style-type: none">• Tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dalam uji coba usability.• Tingkat kepuasan pengguna dalam skala 1-10 terhadap aplikasi dan fitur-fiturnya.• Jumlah partisipan yang dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang ditentukan.		
Metodologi	<ul style="list-style-type: none">• Moderated usability study• Waktu : 20-25 Oktober 2023• Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya		

Usability study: Insight

Usability Study dilakukan dengan metode Moderated In-Person Testing dengan jumlah partisipan sebanyak 10 mahasiswa.

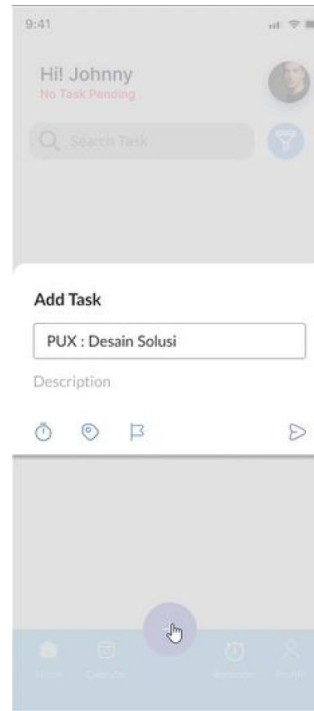
Insight

- 1 Sebagian besar partisipan mengalami kesulitan dalam menemukan tombol untuk menambahkan tugas, menunjukkan perlunya perbaikan dalam tampilan dan penempatan tombol "Tambah Tugas" pada antarmuka pengguna.
- 2 Beberapa partisipan mengungkapkan kebingungan terkait dengan pengaturan pengingat tugas sesuai dengan deadline terdekat. Ini menunjukkan perlunya penyederhanaan dan perbaikan pada fitur pengingat.
- 3 Mayoritas partisipan mengapresiasi kemudahan penggunaan dan desain yang konsisten dengan warna biru muda dan latar belakang putih. Hal ini menunjukkan bahwa desain konsistensi dan kesederhanaan telah berhasil diimplementasikan.

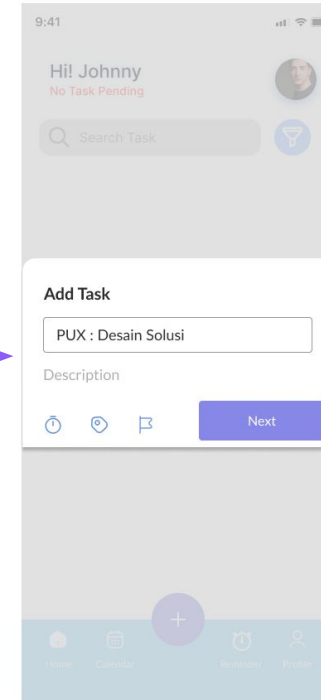
Modifikasi Desain

Perubahan Tombol Submit menjadi Tombol Next pada fitur Add Task agar pengguna tidak kebingungan dan lebih terlihat saat ingin melanjutkan penambahan detail tugas pada Task Handler

Sebelum usability study



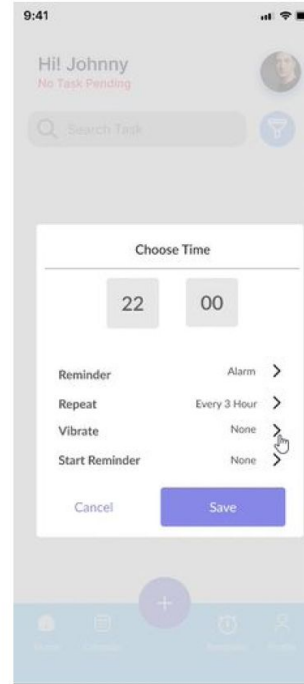
Setelah usability study



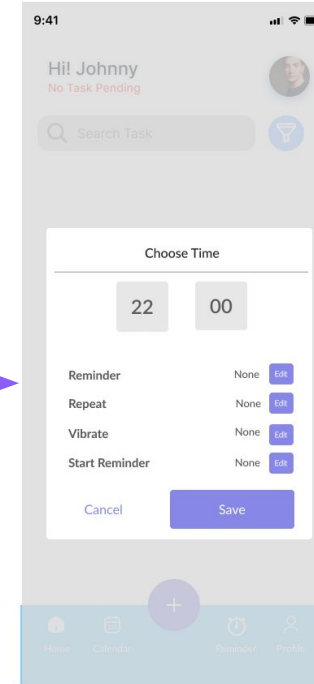
Modifikasi Desain

Mengubah Tombol Panah menjadi Tombol dengan Tulisan "Edit" berwarna ungu agar lebih terlihat dan menonjol di mata user / pengguna saat ingin mengubah pengaturan reminder tugas pada Task Handler

Sebelum usability study



Setelah usability study



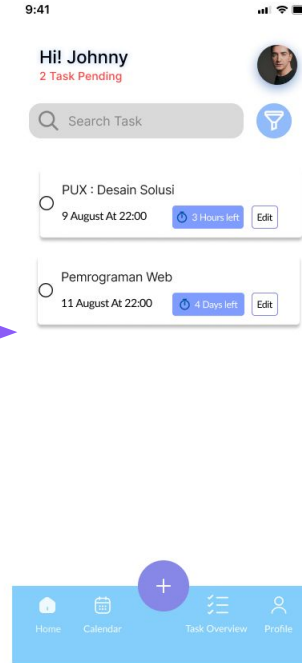
Modifikasi Desain

Mengubah Tombol Pensil menjadi Tombol dengan Tulisan "Edit" berwarna putih agar lebih terlihat dan menonjol di mata user / pengguna saat ingin mengedit informasi detail tugas pada Task Handler

Sebelum usability study



Setelah usability study



Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Dampak:

Pengguna mulai mengandalkan aplikasi untuk mengelola tugas dan waktu mereka. Pengguna juga memberikan umpan balik positif terkait dengan aksesibilitas yang ditingkatkan, memastikan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai pengguna.



Pelajaran yang Didapat:

Dari project ini, saya memahami bahwa fokus dan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna adalah kunci untuk merancang solusi yang efektif. Proses riset dan pengumpulan umpan balik pengguna membantu memvalidasi dan menyesuaikan desain agar sesuai dengan harapan pengguna, serta meningkatkan aksesibilitas untuk memastikan inklusivitas.

Langkah selanjutnya

1

Melakukan survei dan wawancara dengan pengguna untuk menentukan kebutuhan baru.

2

Melengkapi desain untuk halaman lain dalam aplikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3

Melakukan pengujian usability untuk desain yang baru dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang lebih luas

Let's connect!



Terima kasih atas waktu Anda melihat hasil karya saya di aplikasi Task Handler Jika Anda ingin lihat lebih lanjut atau hubungi, informasi kontak saya disediakan di bawah ini.

Email : nandanarifqii@student.ub.ac.id

Linkedin : <https://www.linkedin.com/in/nandana-rifqi-irfansyah-058b04250/>

Terima Kasih!