

## **UTS INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER (31 OKT - 6 NOV 2017)**

**NAMA** : Raden Syaufina Ratnadaryasih

**NIM** : G64150082

### **SOAL dan JAWABAN :**

*X ingin melakukan pembelian barang/jasa Y. Ia telah memiliki uang namun belum dapat memutuskan ingin membeli barang/jasa Y yang mana. Ia menggunakan sebuah aplikasi mobile toko online khusus menjual barang/jasa Y. X ingin melakukan evaluasi mendalam tentang barang/jasa Y yang akan dibelinya dari berbagai faktor.*

*Y adalah jenis barang atau jasa yang dapat dibandingkan antara satu varian dengan varian lainnya. Penentuan jenis Y bebas namun dalam batasan norma dan etika akademik.*

**X = Costumer** : 1 ) Raihan (Pelajar)  
: 2 ) Haryanti (PNS)  
: 3 ) Faishal (Pelajar)

**Y = Barang/Jasa** : Sepatu

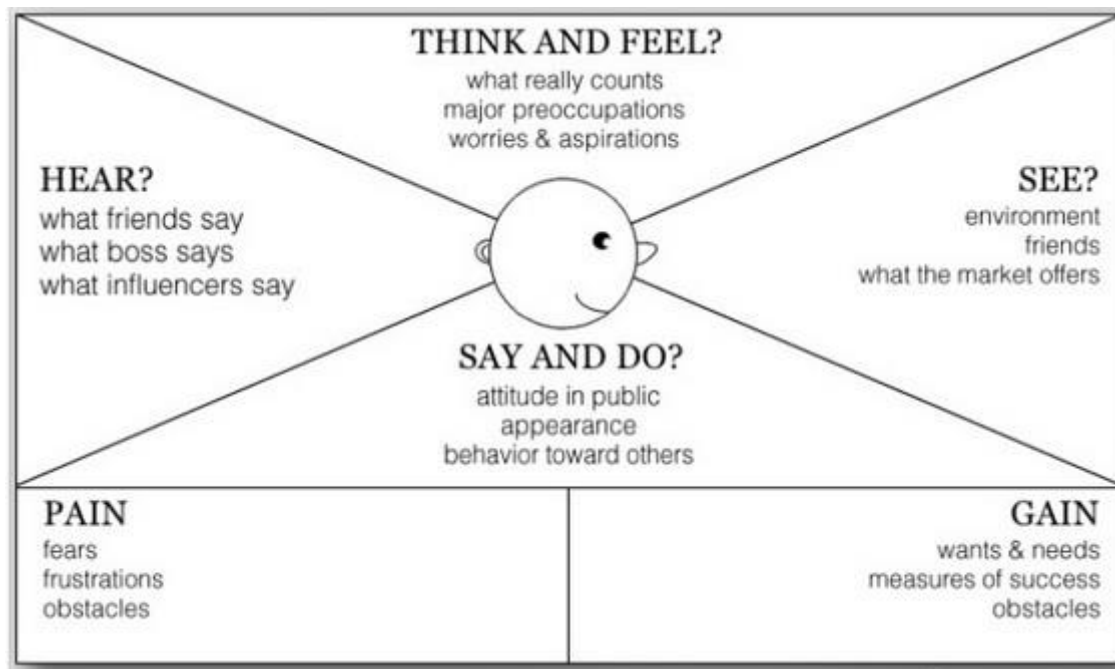
**Sistem yang akan dibuat** : Aplikasi Mobile Toko Penjualan Sepatu Online

**Nama Aplikasi** = SHONLINE ( Diambil dari 3 haruf depan yang sama dalam kata "Shoes Shop" ditambah kata Online yang berarti Toko Sepatu Online)

*Rancanglah interaksi aplikasi mobile toko penjualan barang/jasa Y khusus untuk tipe pengguna evaluator seperti X. Rincian interaksi diserahkan sepenuhnya kepada anda berdasarkan hasil riset dan asumsi-asumsi yang anda tentukan.*

#### **1. Buat *Emphaty Map* yang mewakili grup (3 orang costumer) tersebut!**

*Referensi Emphaty Map* : <https://startupbisnis.com/contoh-business-model-generation-untuk-online-store-busana-muslim-menggunakan-customer-empathy-map/>



**a) THINK AND FEEL?**

- Ø Ingin sepatu yang enak dipakai, keren, trendi dan elegan
- Ø Ingin sepatu yang matching dengan apa yang saya pakai
- Ø Ingin sepatu yang cocok berolahraga bahkan bertanding
- Ø Ingin sepatu yang cocok/sesuai dengan kegiatan yang saya lakukan
- Ø Ingin sepatu yang waterproff (berguna saat hujan)

**b) HEAR?**

- Ø Rekomendasi sepatu dari teman-teman yang bersumber dari katalog, artis, sosial media, dan temannya yang lain.
- Ø Cerita teman tentang sepatu yang ia beli sendiri
- Ø Mbak-mbak sales yang promosi sepatu

**c) SEE?**

- Ø Akun-akun sosial media yang menjual sepatu
- Ø Sepatu yang sedang trendi atau ngehits
- Ø Katalog sepatu
- Ø Toko sepatu khusus ataupun toko sepatu di mall
- Ø Sepatu orang lain
- Ø Diskon sepatu

**d) SAY AND DO?**

- Ø Minta ijin untuk mencoba dulu sepatu teman yang saya suka modelnya
- Ø Melihat katalog memilih sepatu yang disukai lalu membeli sepatu

**e) GAIN**

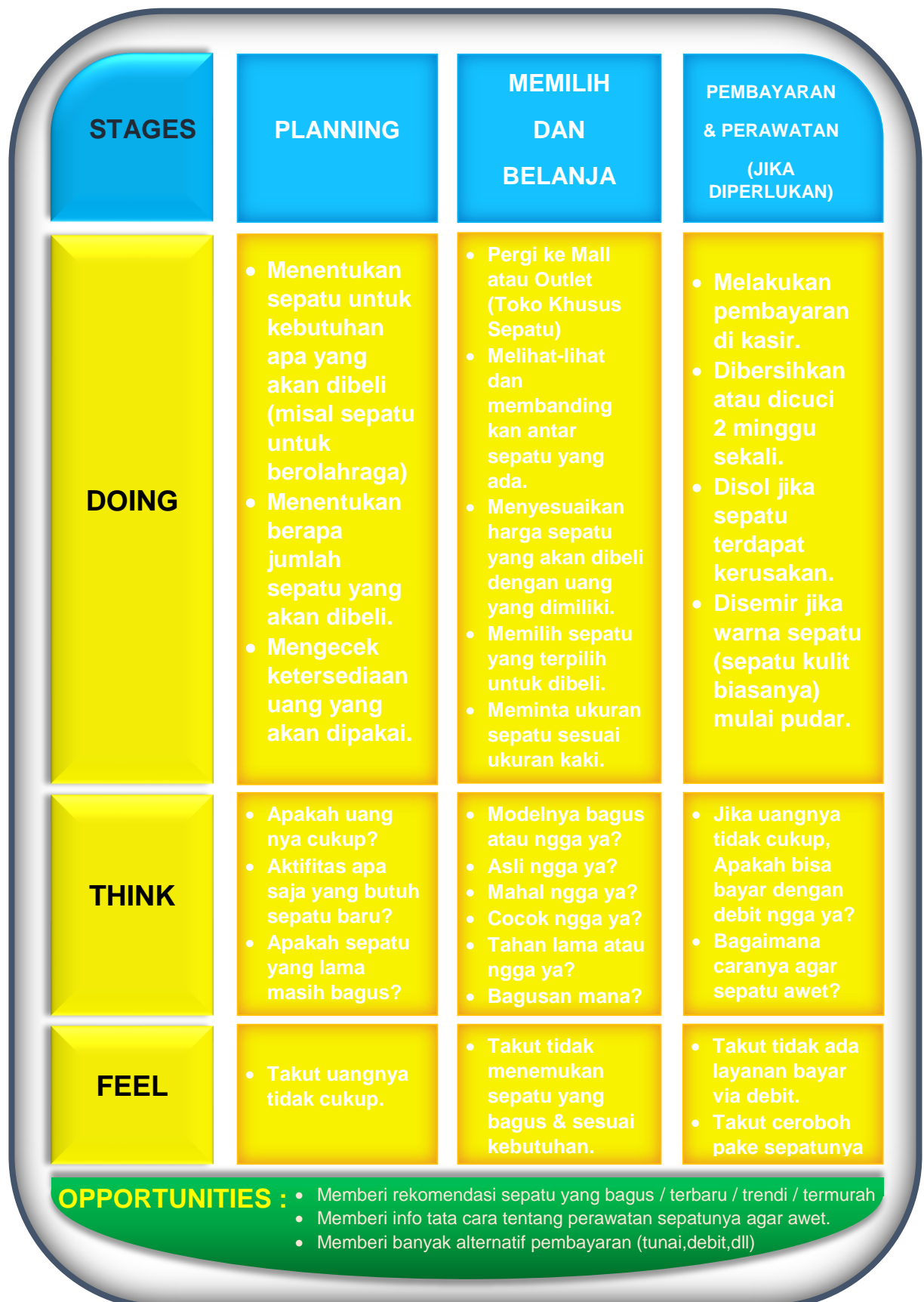
- Ø Barang sesuai gambar/ekspektasi, murah, berkualitas, asli, ada jaminan uang kembali jika barang rusak atau tidak sesuai, cepat pengirimannya.

**f) PAIN**

- Ø Malas karna terlalu jauh dan terlalu banyak pilihan yang hampir sama bagusnya sehingga bingung memilih sepatu mana yang akan dibeli

## 2. Rancanglah *Costumer Experience Map*!

Referensi Experience Map : <http://patternservicedesign.com/experience-mapping-tools/>



### 3. Tentukan dan batasi *Mobile UX Environment!*

- a) Spesifikasi Smartphone (*form factor, tahun keluar, processor, ram dll*)
- b) Alat input (*layar, camera, dll*)
- c) Alat Output (*layar, suara, getar, dll*)
- g) Teknologi Seluler yang digunakan, Provider yang digunakan, Kualitas koneksi dalam beragam waktu (*untuk koneksi telepon, sms, internet, voip dll*)

<b>NETWORK</b>	<b>Technology</b>	GSM / HSPA
<b>LAUNCH</b>	<b>Announced</b>	2015, January
	<b>Status</b>	Available. Released 2015, February
<b>BODY</b>	<b>Dimensions</b>	129 x 68.2 x 8.9 mm (5.08 x 2.69 x 0.35 in)
	<b>Weight</b>	122 g (4.30 oz)
	<b>SIM</b>	Single SIM (Micro-SIM) or Dual SIM (Micro-SIM, dual stand-by)
<b>DISPLAY</b>	<b>Type</b>	TFT capacitive touchscreen, 16M colors
	<b>Size</b>	4.3 inches, 52.6 cm <sup>2</sup> (~59.8% screen-to-body ratio)
	<b>Resolution</b>	480 x 800 pixels, 5:3 ratio (~217 ppi density)
	<b>Multitouch</b>	Yes
<b>PLATFORM</b>	<b>OS</b>	Android 4.4.4 (KitKat)
	<b>Chipset</b>	Spreadtrum
	<b>CPU</b>	Dual-core 1.2 GHz Cortex-A7
	<b>GPU</b>	Mali-400
<b>MEMORY</b>	<b>Card slot</b>	microSD, up to 256 GB (dedicated slot)
	<b>Internal</b>	4 GB, 512 MB RAM
<b>CAMERA</b>	<b>Primary</b>	5 MP, f/2.2, 31mm, autofocus, LED flash
	<b>Features</b>	Geo-tagging, touch focus, face detection
	<b>Video</b>	720p@30fps
	<b>Secondary</b>	2 MP
<b>SOUND</b>	<b>Alert types</b>	Vibration; MP3, WAV ringtones
	<b>Loudspeaker</b>	Yes
	<b>3.5mm jack</b>	Yes
<b>COMMS</b>	<b>WLAN</b>	Wi-Fi 802.11 b/g/n, Wi-Fi Direct, hotspot
	<b>Bluetooth</b>	4.0, A2DP
	<b>GPS</b>	Yes, with A-GPS, GLONASS
	<b>Radio</b>	FM radio, RDS, recording
	<b>USB</b>	microUSB 2.0
<b>FEATURES</b>	<b>Sensors</b>	Accelerometer, proximity
	<b>Messaging</b>	SMS(threaded view), MMS, Email, Push Mail, IM
	<b>Browser</b>	HTML
	<b>Java</b>	No
		- MP4/H.264 player - MP3/WAV/eAAC+/Flac player - Photo/video editor - Document viewer
<b>BATTERY</b>		Removable Li-Ion 1850 mAh battery
	<b>Talk time</b>	Up to 10 h (3G)
	<b>Music play</b>	Up to 40 h

**d) Sensor dan manfaatnya** (*accelorometer, gyrometer, ambient, dll*)

- Ø **Accelometer** : Sensor orientasi perangkat berdasarkan gerakan ke segala arah.
- Ø **Proximity** : Sensor jarak (Otomatis menonaktifkan fungsi touchscreen)

**e) Sistem Operasi** (*berikan penjelasan tambahan jika terdapat framework UI yang dipakai misal MiUI, kelebihan, dan kekurangannya*)

Ø **Android OS v4.4.2 (Kitkat)**

Ø **Kelebihan** :

- Inovasi penghemat baterai
- Meningkatkan responsive di layar touchscreen
- Warna layar transparan menyelimuti tombol virtual
- Support processor 3 core sehingga dapat menggunakan kecepatan tinggi pada kapasitas pemakaian.

Ø **Kekurangan** :

- Ada booting pada saat pengambilan gambar dengan kamera sehingga lambat dan kurang fokus.
- Memerhatikan support processor, sehingga jika processor dibawah 3 core menjadi tidak sempurna.

**h) Faktor Ergonomis**

- Ø Pemakaian lama tidak menimbulkan panas tinggi sehingga nyaman digenggam sehingga tidak menyebabkan repetitive strain injury.

**i) Metode interaksi disertai frekuensi penggunaan, dan level kesulitannya**

- Ø **Layar sentuh** : Tap
- Ø **Frekuensi Penggunaan** : Tinggi
- Ø **Level kesulitan** : Harus menggunakan dua tangan

**j) Reliability dan Durability** (*daya tahan baterai, kondisi pasca jatuh dll*)

- Ø **Daya tahan baterai** : Removable Li-Ion 1850 mAh battery.
- Ø **Kondisi pasca jatuh** : Tetap stabil

**k) Waktu-waktu penggunaan smartphone** (*saat berjalan, makan, menyetir, menjelang tidur dll*)

- Ø Setiap waktu kecuali saat belajar

**l) Tujuan kepemilikan** (*misal: mengikuti trend, sebagai identitas, komunikasi, hiburan, interaksi sosial, menghasilkan foto yang bagus dll*)

- Ø Hiburan
- Ø Interaksi sosial
- Ø Menghasilkan foto yang bagus

**m) Digunakan untuk apa saja/tasks** (*chat, reminder, menelpon, dll*)

- Ø **Komunikasi** (Chat, Telfon, SMS).
- Ø **Hiburan** (Game, Musik, Video, Foto)
- Ø **Belajar** (Searching, Download materi kuliah)

- n) Karakteristik penggunaan** (personal, dapat diidentifikasi/misal dengan mengganti gambar layar, selalu tersedia setiap waktu, selalu terkoneksi, mobile, kontekstual, mudah terinterupsi dll)
- Ø Personal
  - Ø Selalu terkoneksi jaringan
  - Ø Intensitas penggunaan sering
- o) Bentuk atensi yang diberikan** (continuous full, continuous partial, intermittent full, intermittent partial)
- Ø Continuous full
- p) Apa yang menjadi perhatian utama saat penggunaan** (keamanan, keindahan, privasi, kehandalan)
- Ø Privasi
  - Ø Keamanan
  - Ø Keindahan
- q) Lingkungan penggunaan** (*tempat ramai, kamar tidur, tingkat cahaya, kebisingan, dll*)
- Ø **Tempat penggunaan** : Di semua tempat
  - Ø **Tingkat pencahayaan** : Tingkat cahaya sedang
  - Ø **Tingkat kebisingan** : Tidak terlalu bising
- r) Budaya penggunaan** (tidak menggunakan saat makan, saat belajar pada modus diam dll)
- Ø Selalu dalam modus diam
  - Ø Tidak menggunakan saat belajar

**4. Rancang *Low-Fidelity Prototype* dan Dokumentasikanlah!**

Prototyprnya ada di : <https://marvelapp.com/271ddbe/screen/34396500>