

Desain Aplikasi Hola Bakery

Yehezkiel Hesed

Project overview



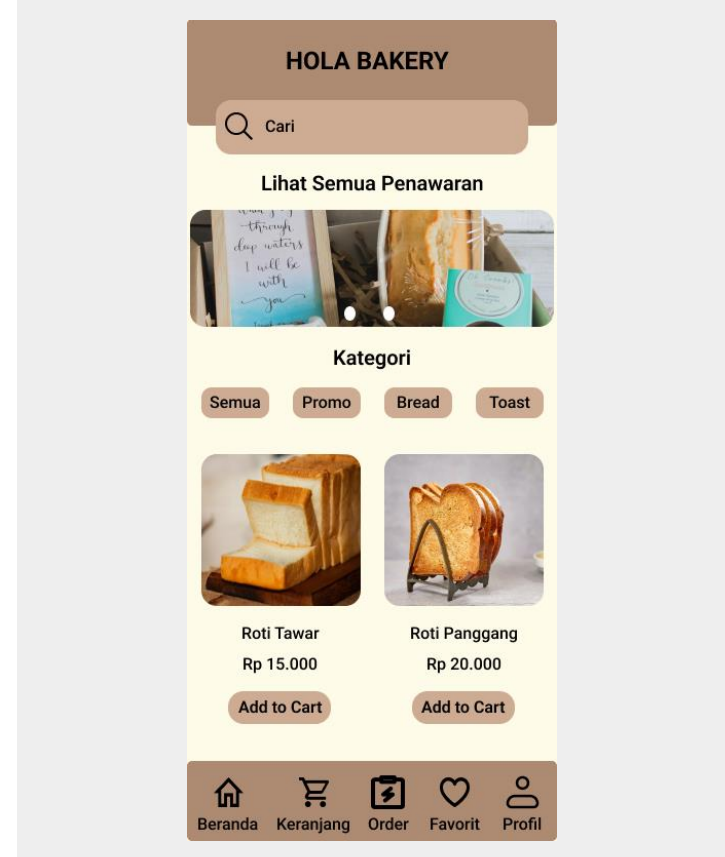
The product:

Hola Bakery menginginkan aplikasi untuk penjualan online karena Hola Bakery ingin mengekspansi bisnisnya di sektor online agar penjualan rotinya semakin meningkat.



Project duration:

Juni 2023 - Desember 2022



Project overview



The problem:

Kemandirian untuk ekspansi bisnis secara online menggunakan aplikasi dan meningkatkan penjualan roti.



The goal:

Membuat aplikasi penjualan roti online yang terhubung langsung ke sistem Hola Bakery.

Project overview



My role:

Desainer UX



Responsibilities:

Melakukan wawancara, wireframing kertas dan digital, pembuatan prototipe dengan ketelitian rendah dan tinggi, melakukan studi kegunaan, menghitung aksesibilitas, dan mengulangi desain..

Understanding the user

- User research
- Personas
- Problem statements
- User journey maps

User research: summary



Wawancara dengan beberapa orang dari beberapa kalangan yang menginginkan aplikasi jualan online tersebut mempunyai fitur untuk pembayaran COD dan bisa menggabungkan voucher gratis ongkir dan voucher diskon bersama. Mereka juga sepakat bahwa adanya aplikasi mempermudah pembelian produk dari manapun dan kapanpun.

User research: pain points

1

Metode Pembayaran Kurang Lengkap

Pembayaran COD sangat mempermudah karena tidak harus berjalan ke minimarket atau ATM untuk top up dompet digital.

2

Voucher Diskon dan Voucher Gratis Ongkir Tidak Bisa Dipakai Bersama

Jika Voucher Diskon dan Voucher Gratis Ongkir tidak bisa dipakai bersama maka biaya yang dikeluarkan pasti lebih banyak.

Persona: **Partisipan A (Kevin)**

Problem statement:

A (Kevin) adalah mahasiswa yang menyukai roti dan sangat suka untuk memesan makanan secara online.



Name

Age: Kevin

Education: S1 (on going)

Hometown: Surabaya

Family: Tinggal bersama keluarga

Occupation: Mahasiswa

“Aplikasi seluler online sangat membantu dalam menghemat waktu dalam memesan dan membeli roti kesukaan”

Goals

- Lulus tepat waktu
- Mendapatkan IPK yang bagus
- Bercita-cita mendapatkan kerja di perusahaan impian

Frustrations

- Metode pembayaran tanpa adanya COD merepotkan saya karena harus top up dompet digital lewat minimarket

Kevin adalah mahasiswa S1 di salah satu perguruan tinggi di Surabaya, ia tinggal bersama keluarganya di Surabaya. Kevin adalah seseorang yang suka dengan roti. Kevin merasa sangat kerepotan jika metode pembayaran tidak menyertakan adanya COD karena ia harus berjalan terlebih dahulu ke minimarket untuk top up dompet digitalnya.

Persona: **Partisipan B (Angel)**

Problem statement:

B (Angel) adalah siswi SMA dan bersama-sama temannya, Angel suka memesan makanan secara online.



Name

Age: Angel
Education: SMA (on going)
Hometown: Surabaya
Family: Tinggal bersama keluarga
Occupation: Pelajar

“Memesan dan membeli roti secara online sangat bermanfaat karena tidak perlu berlama-lama dengan waktu”

Goals

- Ranking 1 paralel di sekolah
- Masuk perguruan tinggi impian melalui SNMPTN

Frustrations

- Gratis ongkir dan voucher diskon tidak bisa dipakai bersama

Angel adalah siswa dari salah satu SMA di Surabaya, ia tinggal bersama keluarganya di Surabaya. Angel bersama-sama teman temannya sering memesan dan membeli roti secara online melalui aplikasi, tetapi karena tidak adanya fitur untuk menggabungkan voucher gratis ongkir dan voucher diskon untuk membeli roti maka biaya yang dikeluarkan Angel bersama teman-temannya cukuplah tinggi.

User journey map

Inilah User Journap Map
dari Partisipan A (Kevin)

Persona: Kevin

Goal: Membeli Roti Kesukaan dengan Pembayaran COD

| ACTION | Membuka Aplikasi | Memilih Roti | Memasukkan Roti dalam Keranjang | Melakukan Pembayaran | Menunggu Roti Diantar ke Tempat Tujuan |
|-------------------|---|---|--|--|--|
| TASK LIST | Tasks A. Mencari Aplikasi B. Membuka Aplikasi | Tasks A. Melihat Pilihan Roti yang Tersedia B. Memilih Roti yang Diinginkan | Tasks A. Memasukkan Jumlah Roti yang Diinginkan B. Memasukkan Roti dalam Keranjang | Tasks A. Pilih Cara Pembayaran B. Melakukan Pembayaran | Tasks A. Melihat Konfirmasi Penjual B. Melihat Notifikasi Progress Perjalanan Roti |
| FEELING ADJECTIVE | Kebingungan Mencari Aplikasi. | Tidak Puas Karena Pilihan Roti Tidak Lengkap. Bingung Karena Gambar Roti Tidak Ada / Kurang Jelas. Bingung Karena Deskripsi Produk Tidak Ada / Kurang | Bingung Karena Tidak Ada Input untuk Jumlah Roti yang Diinginkan. Bingung untuk Menambahkan Roti dalam Keranjang Belanja. | Tidak Puas Karena Metode Pembayaran Tidak Lengkap. | Tidak Puas Karena Tidak Adanya. Notifikasi Progress Perjalanan Roti. |

User journey map

Inilah User Journap Map
dari Partisipan A (Angel)

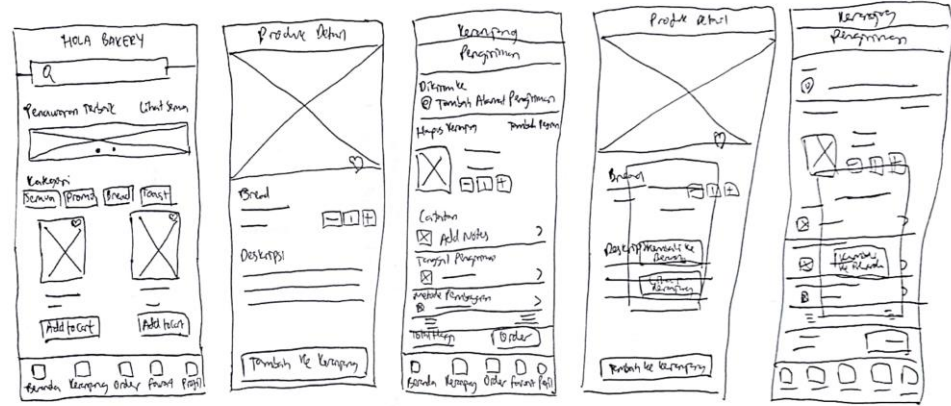
Persona: Angel

Goal: Membeli Roti dengan Gabungan Voucher Diskon dan Voucher Gratis Ongkir

| ACTION | Membuka Aplikasi | Memilih Roti | Memasukkan Roti dalam Keranjang | Memasukkan Voucher | Melakukan Pembayaran |
|-------------------|---|---|--|---|--|
| TASK LIST | Tasks A. Mencari Aplikasi B. Membuka Aplikasi | Tasks A. Melihat Pilihan Roti yang Tersedia B. Memilih Roti yang Diinginkan | Tasks A. Memasukkan Jumlah Roti yang Diinginkan B. Memasukkan Roti dalam Keranjang | Tasks A. Memilih Voucher yang Tersedia B. Memasukkan Voucher | Tasks A. Pilih Cara Pembayaran B. Melakukan Pembayaran |
| FEELING ADJECTIVE | Kebingungan Mencari Aplikasi. | Tidak Puas Karena Pilihan Roti Tidak Lengkap. Bingung Karena Gambar Roti Tidak Ada / Kurang Jelas. Bingung Karena Deskripsi Produk Tidak Ada / Kurang | Bingung Karena Tidak Ada Input untuk Jumlah Roti yang Diinginkan. Bingung untuk Menambahkan Roti dalam Keranjang Belanja. | Tidak Puas Karena Voucher Sedikit Tidak Puas Karena Voucher Gratis Ongkir dan Voucher Diskon Tidak Dapat Dipakai Bersama | Tidak Puas Karena Metode Pembayaran Tidak Lengkap. |

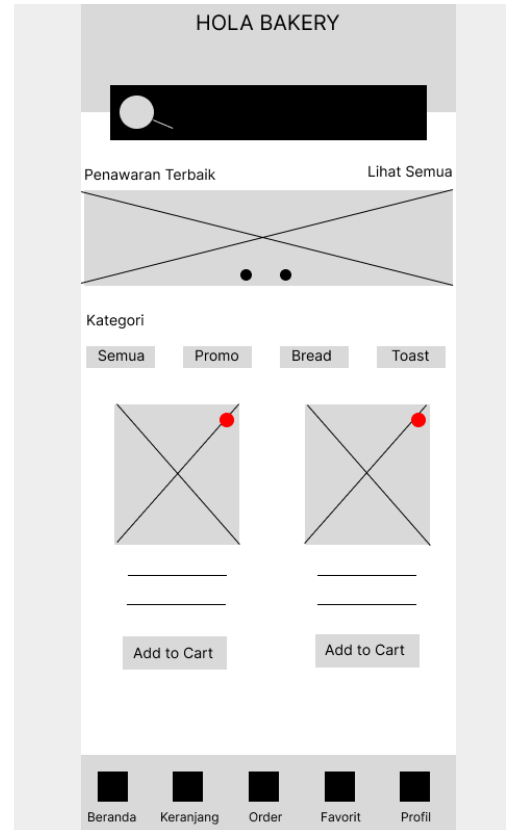
Paper wireframes

Saya melakukan perjalanan logis langkah demi langkah kasar yang akan dilakukan pengguna. Modifikasi akan datang nanti setelah studi penggunaan pertama.



Digital wireframes

Tata letak sederhana
diusulkan untuk cara cepat
dan mudah bagi pengguna
untuk memulai.



Digital wireframes

Saya mempertahankan
antarmuka rasa dan
tampilan yang sama

The wireframe illustrates a shopping cart interface with the following components:

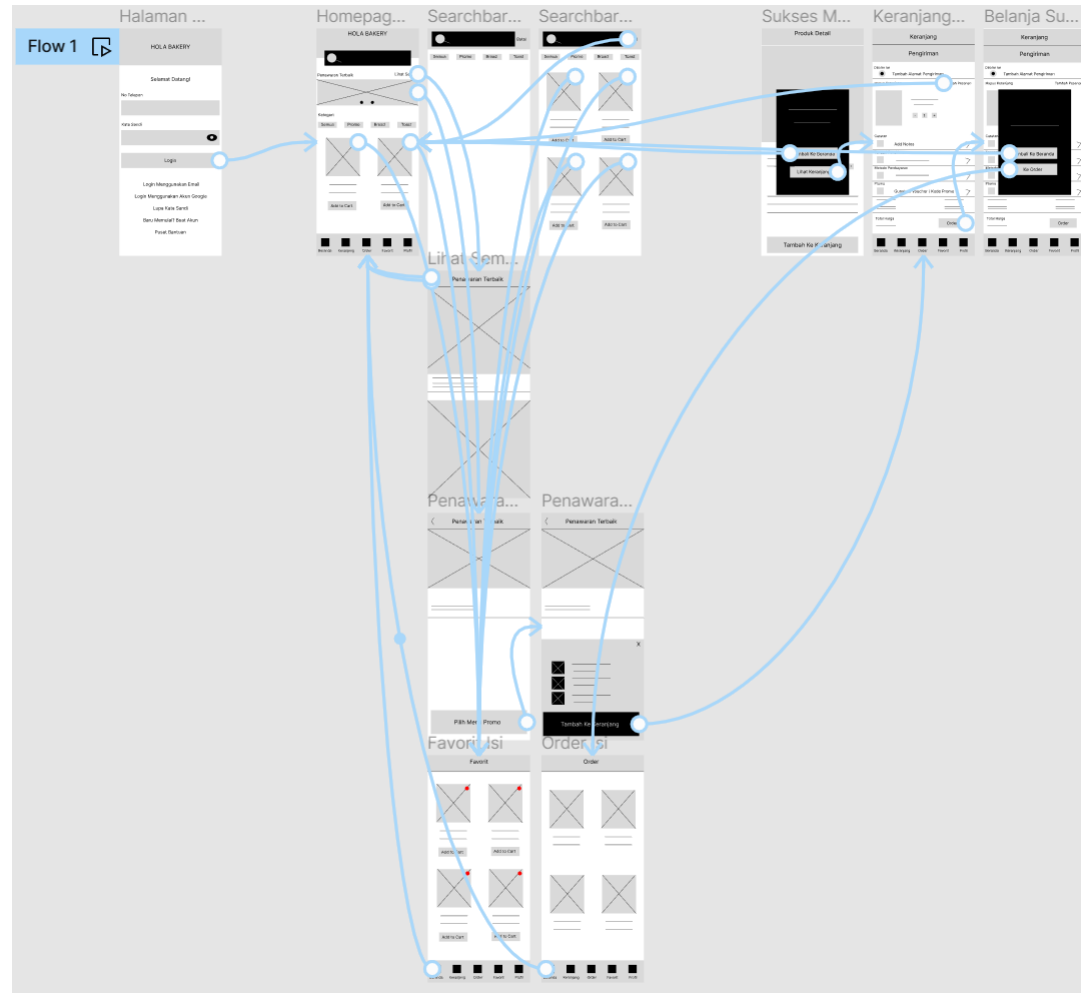
- Header:** A grey bar at the top containing the title "Keranjang" (Cart).
- Section Header:** A grey bar below the header containing the title "Pengiriman" (Shipping).
- Shipping Details:**
 - A section titled "Dikirim ke" (Delivered to) featuring a location pin icon and the text "Tambah Alamat Pengiriman" (Add Shipping Address).
 - A horizontal bar with "Hapus Keranjang" (Remove from Cart) on the left and "Tambah Pesanan" (Add Order) on the right.
- Item Card:**
 - A large grey square representing the product image.
 - Two horizontal lines for text input.
 - A quantity selector with minus, 1, and plus buttons.
- Form Fields:**
 - Catatan** (Notes): A text input field with a placeholder "Add Notes" and a right-pointing chevron.
 - Tanggal Pengiriman** (Shipping Date): A date input field with a right-pointing chevron.
 - Metode Pembayaran** (Payment Method): A text input field with a right-pointing chevron.
 - Promo** (Promo): A text input field with a placeholder "Gunakan Voucher / Kode Promo" (Use Voucher / Promo Code) and a right-pointing chevron.
- Summary:**
 - A section for "Total Harga" (Total Price) with a text input field.
 - A grey "Order" button.
- Footer:** A grey bar at the bottom with five icons and labels: "Beranda" (Home), "Keranjang" (Cart), "Order", "Favorit" (Favorites), and "Profil" (Profile).

Low-fidelity prototype

Ini adalah alur awal aplikasi low-fidelity.

Tautan:

<https://www.figma.com/file/hH06tgrOoH97Eob9vD4zZr/Tantangan-Mingguan-5%3A-Membuat-purwarupa-high-fidelity-untuk-proyek-portofolio-Anda?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=1jPCySzal3jiSZGS-1>



Usability study: findings

Write a short introduction to the usability studies you conducted and your findings.

Temuan putaran 1

- 1 Dapat menggunakan aplikasi saat bepergian
- 2 Mampu untuk memasukkan roti ke keranjang
- 3 Mampu untuk melakukan pembayaran

Temuan putaran 2

- 1 Kebingungan pengguna dalam menggunakan aplikasi
- 2 Pengguna ingin memiliki menu Lupa Kata Sandi dan Pusat Bantuan
- 3 Pengguna mengalami kesulitan membaca kata-kata

Refining the design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

Mockups

Saya telah menambahkan opsi Lupa Kata Sandi dan Pusat Bantuan setelah pengguna memintanya.

Sebelum Studi Kegunaan

The mockup shows a vertical layout with a brown header bar containing the text "HOLA BAKERY". Below the header is a yellow section with the text "Selamat Datang!". Underneath is a form with two input fields: "No Telepon" and "Kata Sandi". The "Kata Sandi" field has a password icon (an eye with a slash) on its right side. Below the input fields is a brown button labeled "Login". At the bottom of the yellow section, there is a link "Login Menggunakan Akun Google" and a link "Baru Mulai? Buat Akun".



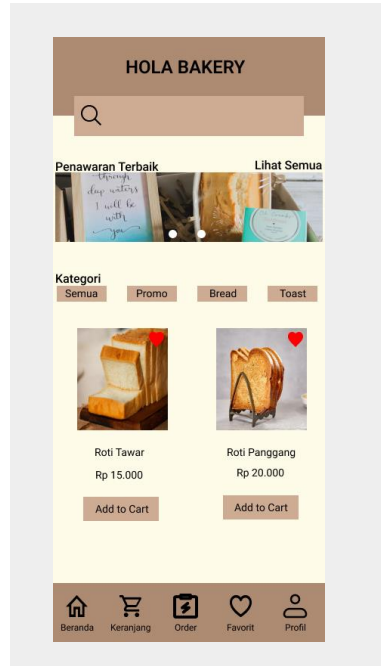
Setelah Studi Kegunaan

The mockup shows the same vertical layout as the previous one, but with additional links. The brown header bar still contains "HOLA BAKERY". The yellow section starts with "Selamat Datang!". Below it is the "No Telepon" input field, followed by a brown button labeled "08xxxxx". Then is the "Kata Sandi" input field, which now has a brown button labeled "Masukkan Kata Sandi" on its left side and the password icon on its right side. Below the input fields is a brown button labeled "Login". At the bottom of the yellow section, there are three links: "Login Menggunakan Akun Google", "Lupa Kata Sandi", and "Baru Mulai? Buat Akun". The "Pusat Bantuan" link has been removed.

Mockups

Untuk memudahkan pengguna maka saya merevisi sedikit desain saya.

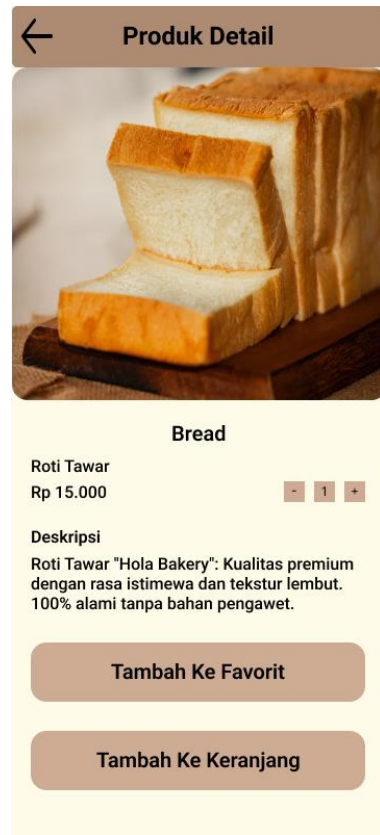
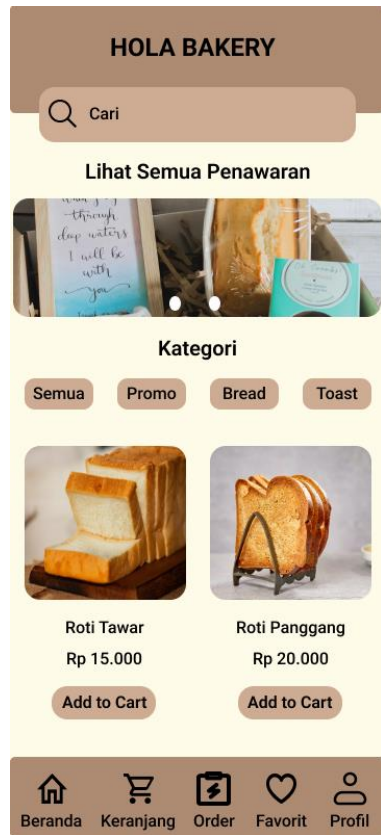
Sebelum Studi Kegunaan



Setelah Studi Kegunaan



Mockups in sequence

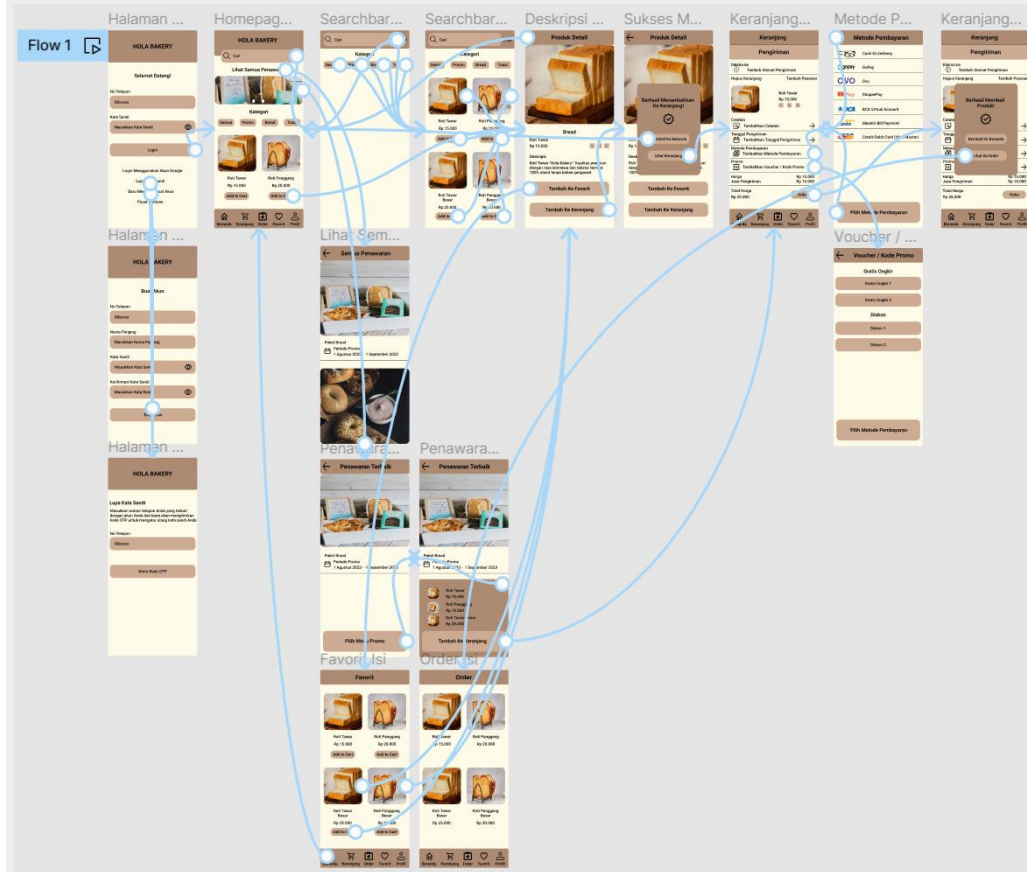


High-fidelity prototype

Ini adalah alur aplikasi high-fidelity.

Tautan:

<https://www.figma.com/file/hH06tgrOoH97Eob9vD4zZr/Tantangan-Mingguan-5%3A-Membuat-purwarupa-high-fidelity-untuk-proyek-portofolio-Anda?type=design&node-id=301%3A2&mode=design&t=1jPCySzaI3jlSZGS-1>



Accessibility considerations

1

Berikan pengaturan pengguna untuk memperbesar ukuran font

2

Menggabungkan suara ke teks dalam penyempurnaan di masa mendatang

3

Gunakan garis, warna, dan jarak yang tepat untuk pemilihan yang mudah

Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Impact:

Perubahan dan peningkatan yang dilakukan pada desain UX membuat aplikasi lebih mudah digunakan.



What I learned:

Perubahan sederhana dan efektif dapat membuat perbedaan dalam pengalaman pengguna.

Next steps

1

Mempertimbangkan
untuk menyederhanakan
lagi tampilan produk roti
agar lebih jelas dibaca
oleh pengguna

2

Masalah aksesibilitas dan
bahasa harus ditangani
untuk beberapa karyawan
dan pengguna yang
masih kesulitan dalam
menggunakan aplikasi

3

Mempertimbangkan
untuk menyederhanakan
lagi proses order dan
pembayaran

Let's connect!



Terima kasih banyak untuk meninjau pekerjaan saya.

Saya tidak dapat dihubungi saat ini. Kedepannya saya akan upload karya saya ke Github sebagai bahan arsip.

Terima Kasih!