

# Desain Aplikasi Hola Bakery

---

Yehezkiel Hesed

# Project overview



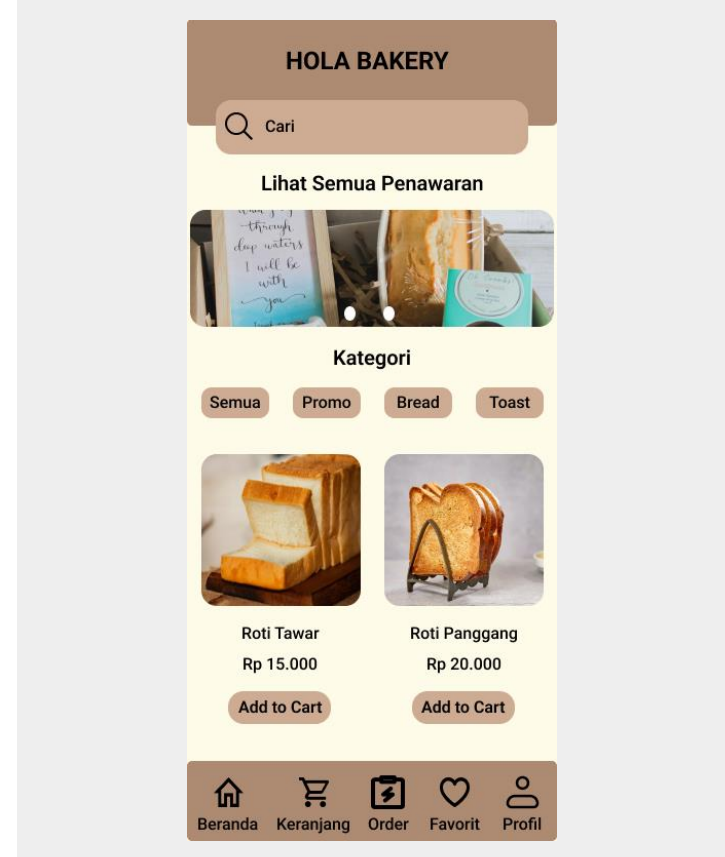
## The product:

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

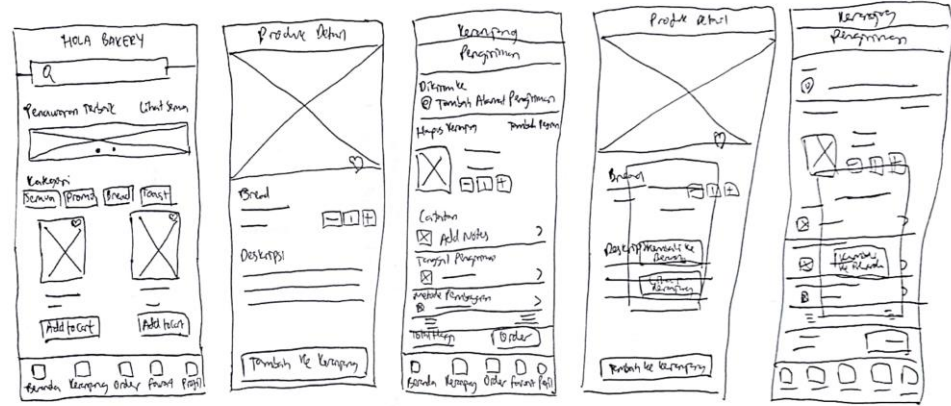
Goal: Membeli Roti dengan Gabungan Voucher Diskon dan Voucher Gratis Ongkir

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.



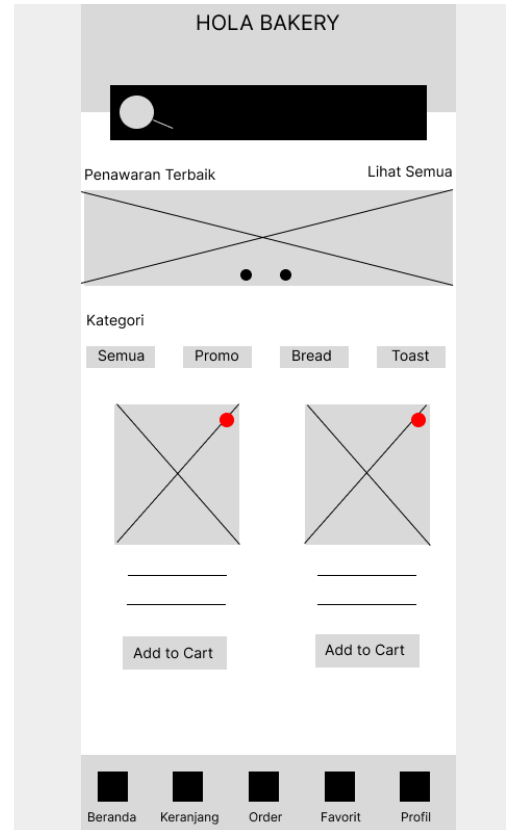
# Paper wireframes

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

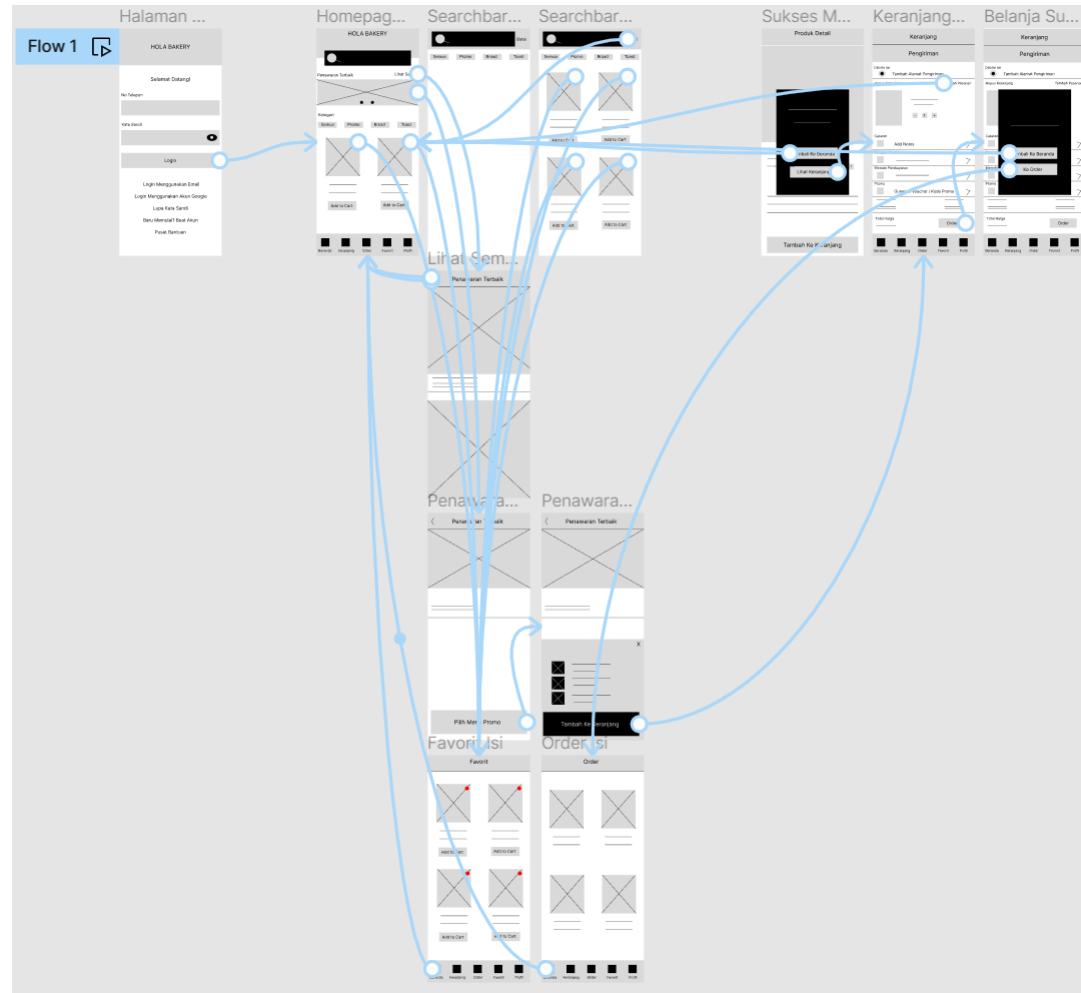
Saya mempertahankan  
antarmuka rasa dan  
tampilan yang sama

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

- Header:** A grey bar at the top with the title "Keranjang" (Cart).
- Section Header:** A grey bar below the header with the title "Pengiriman" (Shipping).
- Delivery Address:** A section titled "Dikirim ke" (Deliver to) featuring a location pin icon and the text "Tambah Alamat Pengiriman" (Add Shipping Address).
- Item Controls:** A row with "Hapus Keranjang" (Remove from Cart) on the left and "Tambah Pesanan" (Add Order) on the right.
- Item Card:** A placeholder for a product image on the left. To its right are two input fields for quantity, with minus (-), 1, and plus (+) buttons below them.
- Notes Section:** A section titled "Catatan" (Notes) with a text input field and a right-pointing chevron icon.
- Shipping Date:** A section titled "Tanggal Pengiriman" (Shipping Date) with a date input field and a right-pointing chevron icon.
- Payment Method:** A section titled "Metode Pembayaran" (Payment Method) with a dropdown menu and a right-pointing chevron icon.
- Promo Section:** A section titled "Promo" with a text input field and a right-pointing chevron icon.
- Total and Order:** A section titled "Total Harga" (Total Price) with a text input field and an "Order" button.
- Bottom Navigation:** 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.





# 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 another link "Baru Mulai? Buat Akun".



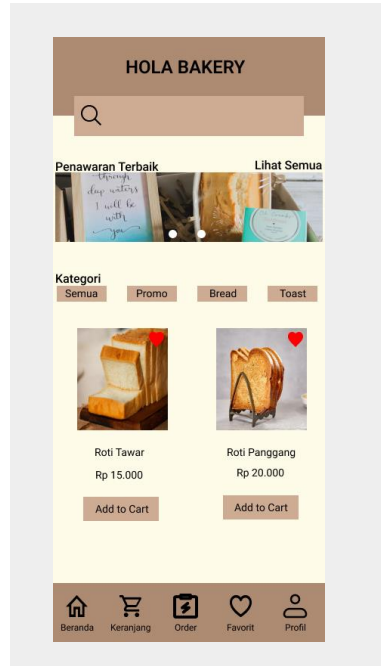
Setelah Studi Kegunaan

The mockup shows the same vertical layout as the 'Before' version, but with additional links. The brown header bar contains "HOLA BAKERY". The yellow section contains "Selamat Datang!". Below this 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 are three links: "Login Menggunakan Akun Google", "Lupa Kata Sandi", and "Baru Mulai? Buat Akun". The "Lupa Kata Sandi" link is positioned directly below the "Login" button, and "Baru Mulai? Buat Akun" is positioned below "Lupa Kata Sandi".

# Mockups

Untuk memudahkan pengguna maka saya merevisi sedikit desain saya.

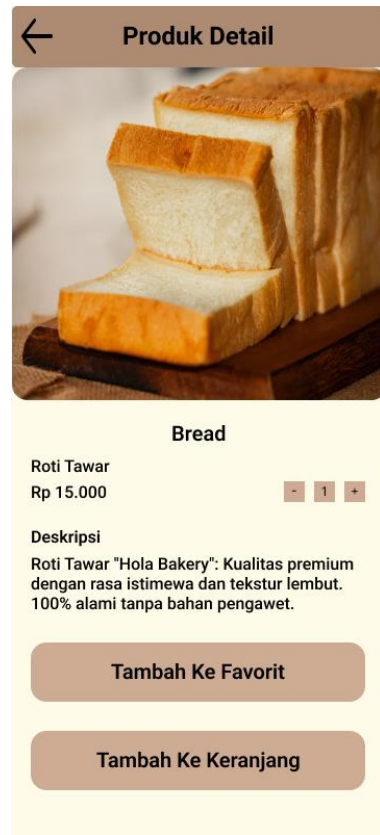
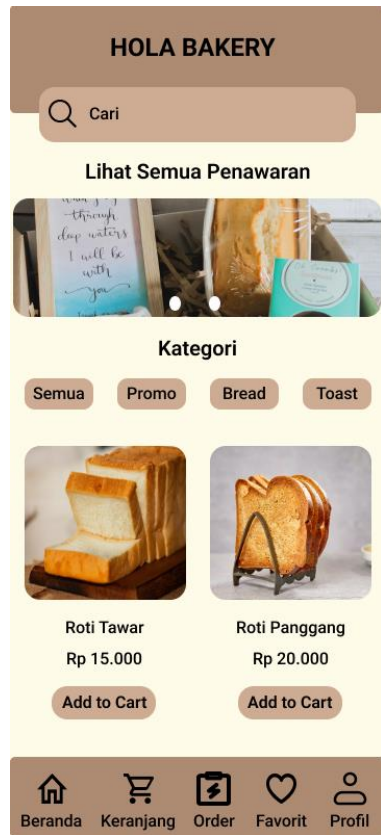
Sebelum Studi Kegunaan



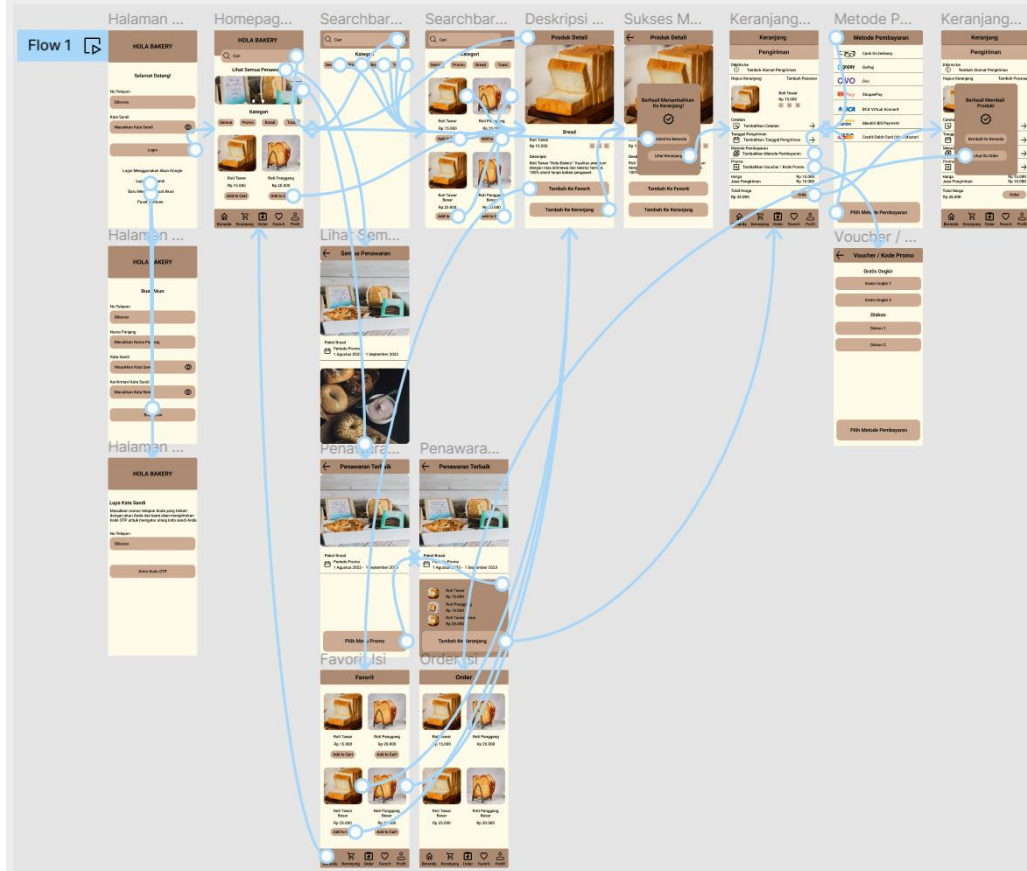
Setelah Studi Kegunaan



# Mockups in sequence



# High-fidelity prototype



# 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!