

**PETUNJUK PRAKTIKUM
DESAIN UI/IX**



Oleh:

Fahrobby Adnan S.Kom., M.MSI.
Yudha Alif Auliya S.Kom., M.Kom.
Maliatul Fitriyasari M.Sc.
Anang Andrianto ST.,MT.

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS JEMBER
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Matakuliah : Desain UI/UX
Kode : KST1312
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Tim Penyusun

Koordinator

- a. Nama : Fahrobby Adnan S.Kom., M.MSI.
- b. NIP/NRP : 198706192014041001
- c. Program Studi : Teknologi Informasi
- d. Fakultas : Ilmu Komputer

Anggota 1

- a. Nama : Anang Andrianto, S.T., M.T
- b. NIP/NRP : 196906151997021002
- c. Program Studi : Teknologi Informasi
- d. Fakultas : Ilmu Komputer

Anggota 2

- a. Nama : Yudha Alif Auliya S.Kom., M.Kom.
- b. NIP/NRP : 199206302022031009
- c. Program Studi : Teknologi Informasi
- d. Fakultas : Ilmu Komputer

Anggota 3

- e. Nama : Maliatul Fitriyasaki M.Sc.
- f. NIP/NRP : 199503152023212038
- g. Program Studi : Sistem Informasi
- h. Fakultas : Ilmu Komputer

Mengetahui,
Wakil Dekan 1

Jember, 13 November 2023
Koordinator,

Achmad Maududie, ST., M.Sc.
NIP: 197004221995121001

Fahrobby Adnan S.Kom., M.MSI.
NIP: 198706192014041001

PRAKATA

Puji dan syukur kami haturkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkat dan petunjuk-Nyalah, maka seluruh proses penyusunan buku Petunjuk Praktikum <nama matakuliah> dapat terlaksana. Buku Petunjuk Praktikum ini berisi tentang panduan dari sejumlah kegiatan praktikum yang bertujuan untuk memberikan gambar nyata dari teori-teori yang telah diberikan melalui tatap muka di dalam kelas.

Petunjuk di setiap kegiatan praktikum dalam buku ini, disusun dengan mengikuti struktur sebagai berikut, yaitu: 1) Capaian Pembelajaran, 2) Tujuan Percobaan, 3) Tinjauan Pustaka, 4) Alat dan Bahan, 4) Prosedur Kerja, 5) Analisis Data, 6) Kesimpulan, 7) Daftar Pustaka, dan 8) Hasil Penilaian. Dengan struktur tersebut diharapkan mahasiswa mendapatkan kesempatan dalam melakukan percobaan, belajar menganalisis hasil percobaan, serta menarik kesimpulan untuk membuat gambaran umum tentang hasil percobaan, analisis, pembahasan, dan/atau pengujian hipotesa yang ada.

Tim penyusun buku Petunjuk Praktikum <nama matakuliah> sadar bahwa buku ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari para pembaca untuk perbaikan panduan praktikum. Semoga seluruh niat baik kita, diberkati oleh Tuhan Yang Maha Kuasa.

Jember, <tgl> <bulan> <tahun>

Tim Penyusun
Buku Petunjuk Praktikum
Desain UI/UX

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| PRAKATA | iv |
| DAFTAR ISI | v |
| TATA TERTIB PRAKTIKUM | vi |
| BAB 1. NAMA PERCOBAAN 1 (TIDAK HARUS PER MATERI ATAU PER TEMA, TETAPI SESUAI KEBUTUHAN | 7 |
| 1.1 CAPAIAN PEMBELAJARAN | 7 |
| 1.2 TUJUAN PERCOBAAN | 7 |
| 1.3 TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| 1.4 ALAT DAN BAHAN | 7 |
| 1.5 PROSEDUR KERJA | 8 |
| 1.6 HASIL DAN ANALISIS DATA | 8 |
| 1.7 KESIMPULAN | 9 |
| 1.8 TUGAS MANDIRI | 9 |
| 1.9 DAFTAR PUSTAKA | 10 |
| 1.10 HASIL PENILAIAN | 11 |
| BAB 2. Percobaan 2 | 12 |

TATA TERTIB PRAKTIKUM

1. Praktikan wajib mengenakan pakaian rapi standar kuliah dan memberikan perhatian penuh pada kegiatan praktikum saat pelaksanaannya.
2. Praktikan diwajibkan untuk menjaga ketenangan dalam pelaksanaan praktikum.
3. Praktikan dilarang meninggalkan ruangan tanpa seizin asisten.
4. Praktikan yang datang terlambat lebih dari 15 menit akan dikenakan sanksi.
5. Praktikan yang tidak mengikuti praktikum tanpa keterangan tidak akan mendapat nilai.
6. Praktikan wajib melakukan presensi menggunakan tanda tangan (non-mmp)
7. Segala bentuk pelanggaran terkait poin 1 s/d 4 akan dikenakan sanksi berupa pengurangan nilai).

BAB 1. INTRODUCTION UI/UX & FIGMA

1.1 CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Kode CPL : xxxx
- Nama CPL : <Sebutkan nama CPL sesuai dengan RPS>
- Kode CPMK : xxxxx
- Nama CPMK : <Sebutkan nama CPMK sesuai dengan RPS>
- Nama Sub-CPMK : <Sebutkan nama Sub-CPMK sesuai dengan RPS>

1.2 TUJUAN PERCOBAAN

Mengenalkan konsep User Interface dan User Experience kepada mahasiswa, serta penggunaan tools Figma.

1.3 TINJAUAN PUSTAKA

Dasar teori berisi pemaparan teori yang menjadi dasar dari pelaksanaan percobaan-percobaan dalam praktikum untuk membekali mahasiswa dalam melaksanakan praktikum. Dasar teori ditulis secara jelas dan tidak terlalu panjang serta didasarkan pada sumber referensi terbaru.

1.4 ALAT DAN BAHAN

Bagian ini memaparkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan baik yang utama maupun pendukung. Bagian ini kadang-kadang digabungkan dengan Bahan dalam subjudul Alat dan Bahan. Hal ini bersifat opsional dan menyesuaikan dengan kebiasaan di masing-masing unit kerja. Contoh kebutuhan alat dan bahan adalah sebagai berikut.

- Kebutuhan peralatan
 1. Komputer PC/Notebook
 2. Figma Education
 3. Ms. Word
- Kebutuhan bahan praktikum

1. -

1.5 PROSEDUR KERJA

Prosedur kerja ditulis dalam bentuk tahapan, poin per poin atau cek list, dan bukan dalam bentuk paragraf. Prosedur kerja dibuat dengan asumsi bahwa mahasiswa belum mengetahui prosedur tersebut sehingga harus dibuat jelas dan mencantumkan alat serta bahan yang digunakan. Prosedur kerja dibuat dengan mempertimbangkan kompetensi yang ingin dicapai oleh mahasiswa melalui praktikum ini. Perlu dicatat bahwa bila ada aktivitas yang berpotensi dapat menimbulkan bahaya, maka perlu dicantumkan aspek keselamatan kerja dari prosedur tersebut. Berikut adalah contoh Prosedur Kerja.

MATERI INTRODUCTION TO UIUX

Sebelum masuk lebih dalam mengenai UI/UX apakah pengertian dari UI, UX, maupun Usability itu sendiri?

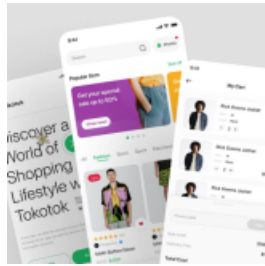
User Interface

- Pengertian UI (User Interface) : User Interface adalah proses desain untuk menghasilkan sebuah solusi desain yang berfokus pada **tampilan visual** dan **interaksi** kepada user dengan katalain UI merupakan titik interaksi antara user dengan system. UI desain tidak hanya berfokus pada produk digital, namun UI desain juga berlaku untuk produk fisik seperti microwave, TV, dll.
- Contoh Desain UI untuk produk digital dan produk fisik:
 - Fisik



Tombol pada joystick merupakan antar muka yang digunakan untuk mengontrol permainan.

- Digital



Dalam sebuah website terdapat tombol menu yang merupakan salah satu elemen antar muka yang digunakan untuk berinteraksi dengan sebuah aplikasi atau website

- Pentingnya UI dalam Desain Produk
 - User Interface adalah segala hal yang pengguna interaksikan dalam sebuah produk digital maupun fisik, meliputi:
 - Tampilan visual: Tampilan visual yang menarik dan estetika yang baik dalam UI dapat meningkatkan daya Tarik produk. Dengan tampilan visual yang menarik juga dapat membantu membangun hubungan emosional antara pengguna produk.
 - Elemen interaktif : Elemen interaktif disini mencakup segala sesuatu yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut. Misalnya: tombol, menu, formular, dll. Elemen interaktif dapat membantu pengguna menavigasi produk dengan lancar dan melakukan Tindakan yang diinginkan.
 - Elemen-elemen yang memfasilitasi komunikasi dan Tindakan pengguna: User interface harus mencakup elemen yang memudahkan komunikasi antara produk dengan pengguna untuk melakukan Tindakan yang mereka inginkan. Misalnya: pesan kesalahan yang informatif membantu pengguna untuk memahami apa yang salah dan bagaimana memperbaikinya,
 - Brand Recognition: Dengan User Interface kita juga dapat memainkan peran dalam membranding identitas merek dari produk itu sendiri. Elemen desain seperti logo, warna, dan tipografi, dll dapat membantu pengguna mengenali produk dari merek tertentu

Prinsip desain UI

- Legibility : Menggunakan teks dan elemen-elemen yang mudah dibaca dan dimengerti oleh pengguna
- Consistency : Konsisten berarti desain beserta fungsi yang telah dirancang tetap sama pada seluruh halaman sehingga membuat pengguna merasa familiar dan tidak bingung.
- Contrast : Menggunakan kontras warna untuk membedakan elemen yang penting
- Simplicity: Desain UI sebaiknya mudah dipahami oleh pengguna. Hindari kerumitan berlebihan dan elemen-elemen yang membingungkan.

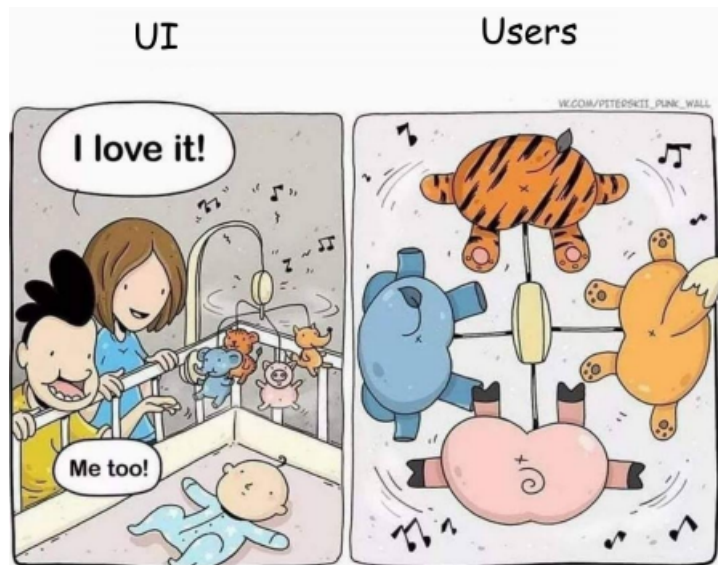
Tren dalam Desain UI

Tren dalam desain user interface terus berkembang seiring perkembangan teknologi dan perubahan preferensi pengguna. Beberapa tren dalam UI antara lain:

- Flat Design: flat design ini memiliki sifat minimalis. Flat desain ini memiliki ciri khas desain yang clean, menggunakan warna-warna cerah, dan ilustrasi 2D
- Neumorfik : neumorfik menggabungkan elemen tampilan dalam tampilan flat dengan tampilan 3d
- Dark theme: dark theme atau dark mode semakin populer karena memberikan tampilan yang lebih nyaman pada kondisi pencahayaan rendah dan dapat mengurangi silau pada mata.

User Experience (UX)

User experience adalah pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau system. Aspek-aspek dalam user experience antara efisiensi, kepuasan emosional, dan efektivitas dalam mencapai tujuan pengguna.



Fungsi UX

User Experience digunakan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dengan tepat. Simplicity dan elegance yang menghasilkan produk yang menyenangkan untuk digunakan.

Untuk mencapai user experience yang berkualitas, harus ada penggabungan layanan dari berbagai disiplin ilmu termasuk engineering, marketing, graphic design, dan interface design

UX Trend

- Inklusivitas dan Aksesibilitas: produk yang dapat diakses oleh berbagai jenis pengguna, termasuk mereka dengan keterbatasan fisik atau kognitif. Inklusivitas dan aksesibilitas menjadi fokus utama dalam merancang produk yang dapat diakses oleh semua orang
- Animasi yang Berfokus pada Keterangan: Animasi untuk membantu pengguna memahami alur tindakan, perubahan status, dan interaksi antarmuka

- Animasi yang Berfokus pada Keterangan: Animasi untuk membantu pengguna memahami alur tindakan, perubahan status, dan interaksi antarmuka.
- Desain Mobile-Friendly dan Responsif: Desain yang responsif dan dioptimalkan untuk perangkat mobile
- Kecerdasan Buatan (AI) dalam UX: Penggunaan kecerdasan buatan untuk menghadirkan pengalaman yang lebih personal dan relevan bagi pengguna, seperti rekomendasi produk dll.

Usability

Usability adalah sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisiensi dan pengguna menjadi puas dalam konteks penggunaan. Usability mengacu pada tingkat kemudahan dan efektivitas pengguna dalam berinteraksi dengan produk atau system, serta sejauh mana produk tersebut memungkinkan pengguna mencapai tujuan mereka dengan efisien dan memuaskan

Percobaan 1: Instalasi Figma Education

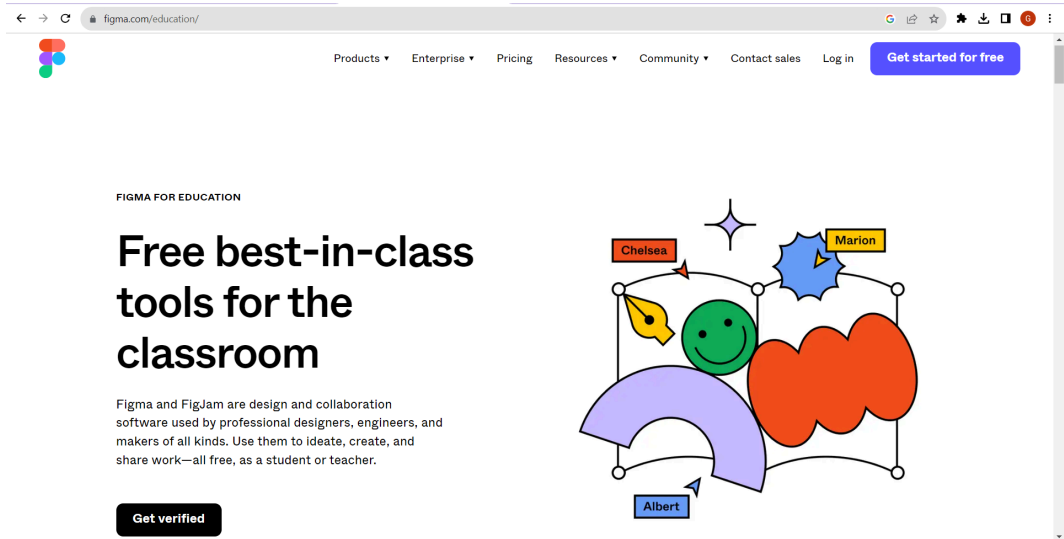
Langkah-langkah percobaan:

1. Buka link website berikut ini

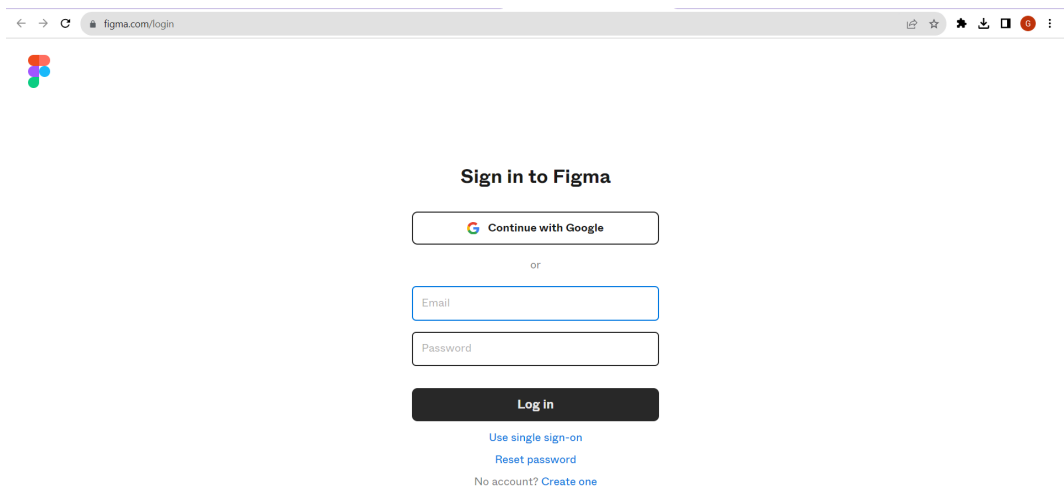
<https://www.figma.com/education/>

Figma education digunakan untuk membuka access premium secara gratis yang terbatas untuk masing-masing praktikan

2. Klik tombol “Get Verified” pada halaman website diatas



3. Daftarkan akun figma atau login menggunakan akun yang sudah terdaftar



4. Isikan setiap form yang muncul dihalaman selanjutnya sesuai dengan screenshoot dibawah ini dan bisa klik “Submit”

Get the free Figma Education plan for your classroom

Please ensure you are logged in with your school email if you are part of a K12 or Higher Education Institution.

Currently signed in as Kuncoro Budi Setianto (kuncorobudisetianto@gmail.com) [Log out](#)

The [Figma Education plan](#) is designed for online and in-person classrooms and educational programs.

We need a few more details to verify that you're a student, educator, or administrator in an eligible school or course.

Are you a student, educator, or administrator?

Student Educator Administrator

What type of institution do you attend or work for?

The information you submit here, as well as your use of and access to the Figma Education plan, is governed by our [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#). BY SUBMITTING THIS FORM AND USING THE FIGMA EDUCATION PLAN, YOU CONFIRM THAT YOU ARE AT LEAST 13 YEARS OLD.

What type of institution do you attend or work for?

The information you submit here, as well as your use of and access to the Figma Education plan, is governed by our [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#). BY SUBMITTING THIS FORM AND USING THE FIGMA EDUCATION PLAN, YOU CONFIRM THAT YOU ARE AT LEAST 13 YEARS OLD.

Yes, I agree No, I do not agree

I confirm I am a student, educator, or administrator enrolled or working at the institution I provided. You must retain proof of enrollment which Figma may ask for to verify your eligibility to access the Figma Education plan. **If you have misrepresented your eligibility to access the Figma Education plan in violation of our terms of service, you agree to pay Figma for any service fees that were initially waived due to the information you provided about your status as a student or educator.**

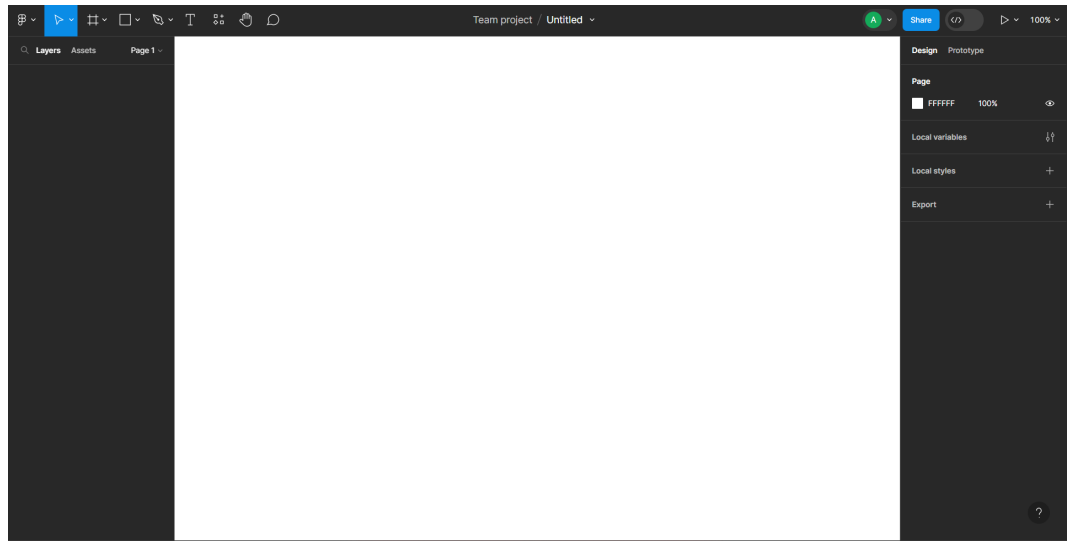
Yes, I agree No, I do not agree

Submit

Percobaan 2: Introduction Figma's Tools

Langkah-langkah percobaan:

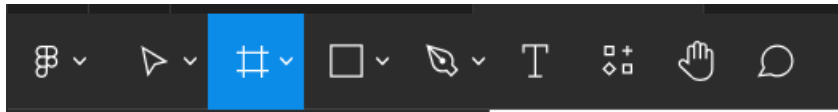
1. Buat file figma baru pada folder team yang sudah verified figma education
2. Analisis setiap tools design yang ada pada figma seperti gambar dibawah



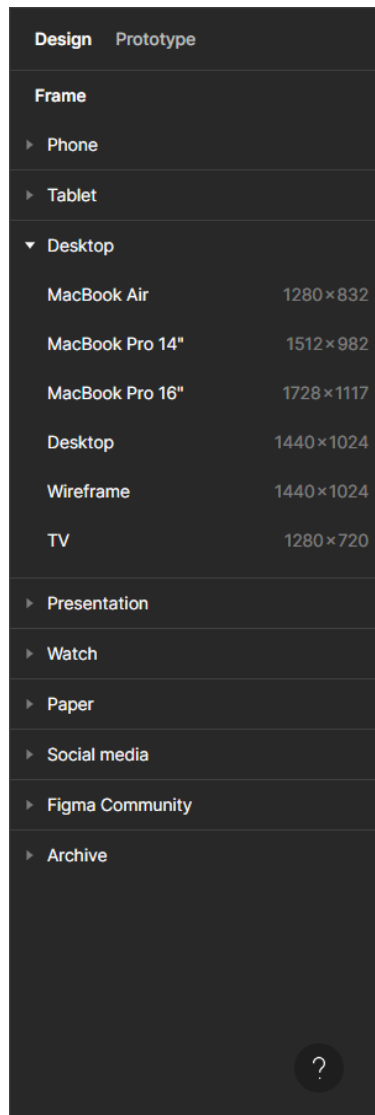
Percobaan 3: Membuat Frame

Langkah-langkah percobaan:

1. Pilih fitur frame pada Tools di navigation bar



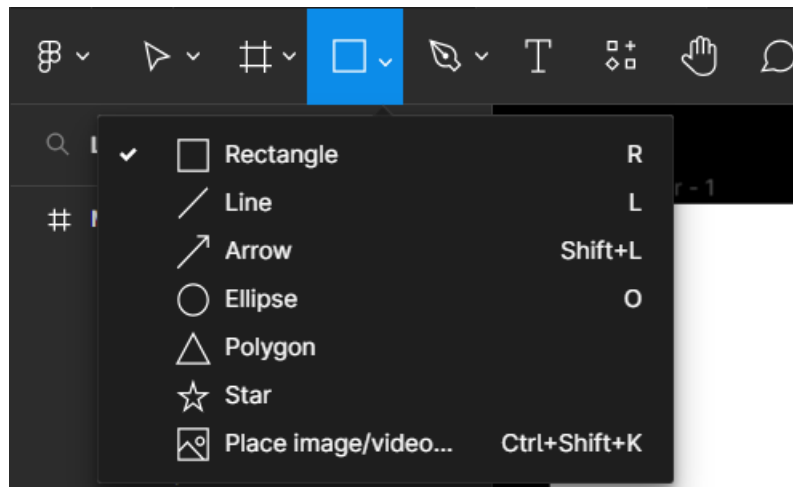
2. Pilih jenis frame pada properties yang berupa mobile, website, tablet dan lain-lain sesuai dengan keinginan.



Percobaan 4: Membuat Elemen Shapes

Langkah-langkah percobaan:

1. Pilih fitur shapes pada Tools di navigation bar

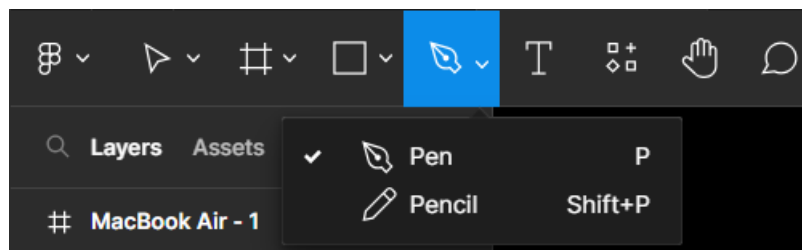


2. Silahkan coba masing-masing elemen shapes yang tersedia

Percobaan 5: Membuat Elemen Pen

Langkah-langkah percobaan:

1. Pilih fitur Pen pada Tools di navigation bar

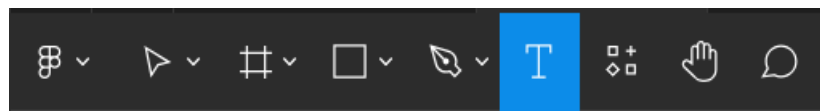


2. Silahkan coba masing-masing elemen pen yang tersedia

Percobaan 5: Membuat Elemen Text

Langkah-langkah percobaan:

1. Pilih fitur Text pada Tools di navigation bar

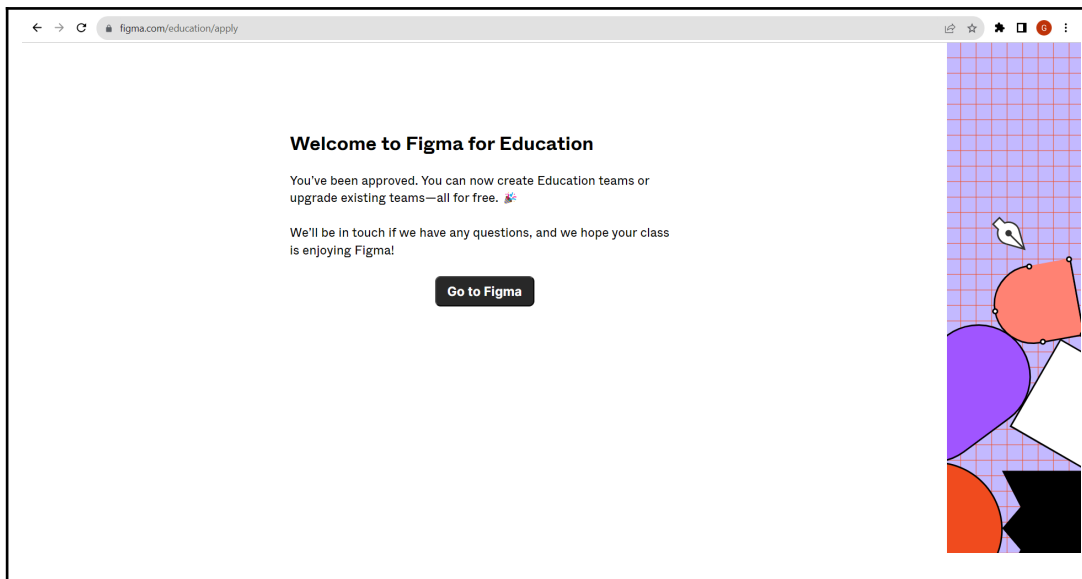


2. Silahkan coba elemen text yang tersedia

1.6 HASIL DAN ANALISIS DATA

Percobaan 1: Installasi Figma Education

Hasil percobaan 1

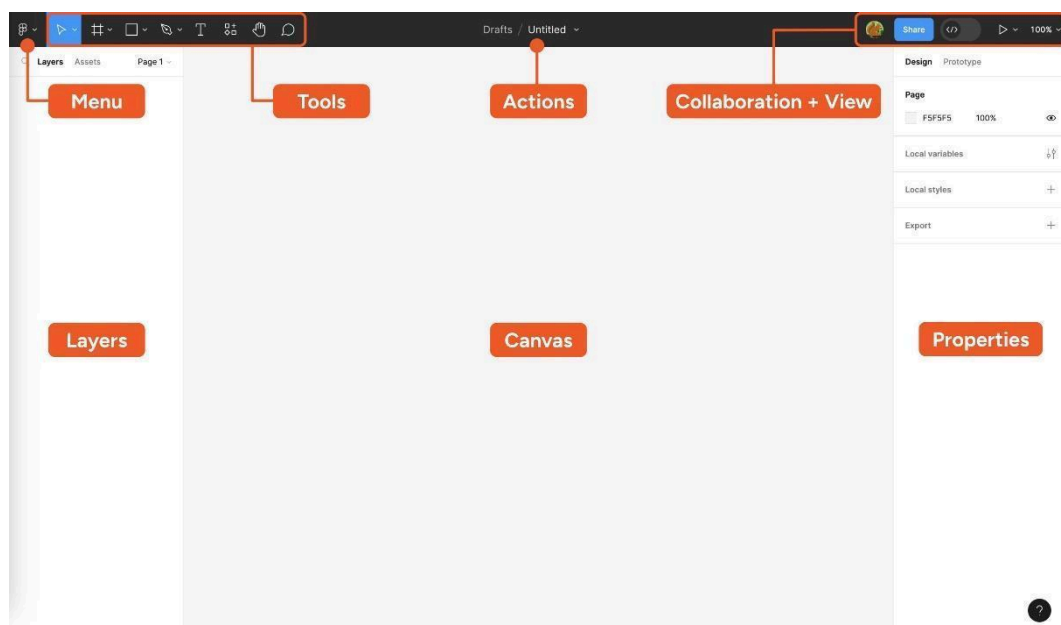


Analisis:

Setelah muncul tampilan seperti diatas, maka akun figma yang telah didaftarkan education akan memiliki access seperti akun premium, tetapi dibatasi 1 project yang akan digunakan 1 team kelompok pada mata kuliah UI/UX ini untuk menunjang pembuatan dokumentasi dan design project akhir mata kuliah UI/UX

Percobaan 2: Introduction Figma's Tools

Hasil percobaan 2



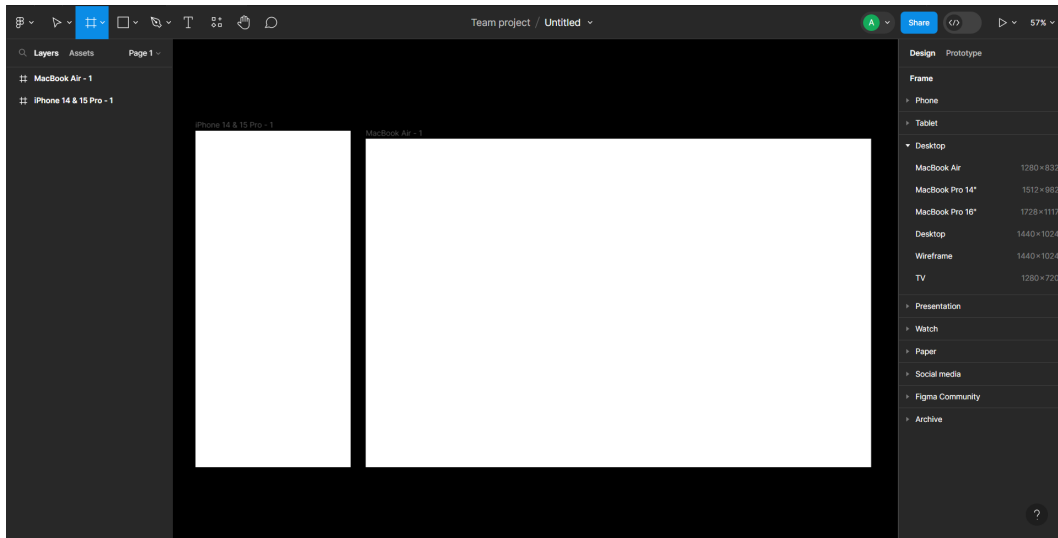
Analisis :

Terdapat berbagai macam tools figma yang digunakan untuk membantu mempermudah design UI/UX, diantara nya adalah:

- Menu
Digunakan untuk menampilkan berbagai macam tools tambahan pada design
- Tools
Digunakan untuk memudahkan kita menggunakan tools yang digunakan untuk membuat design, seperti shapes, frame, text, dan lain-lain.
- Actions
Digunakan untuk memberikan informasi judul lokasi file figma disimpan dengan format “Judul Project” / ”Judul File Figma”
- Collaboration + View
Digunakan untuk mempermudah berkolaborasi dengan anggota team yang lainnya saat mendesign dengan beberapa fitur antara lain adalah live voice, share, dev mode, dan preview.
- Canvas
Digunakan sebagai wadah seluruh design yang ingin dibuat.
- Layers
Digunakan untuk memudahkan navigasi dari setiap elemen design yang kita tambahkan pada canvas.
- Properties
Panel properti menawarkan informasi kontekstual dan pengaturan untuk objek apa pun yang dipilih. Properties ini digunakan untuk memudahkan edit masing-masing elemen design yang ada pada canvas.

Percobaan 3: Membuat Frame

Hasil percobaan 3

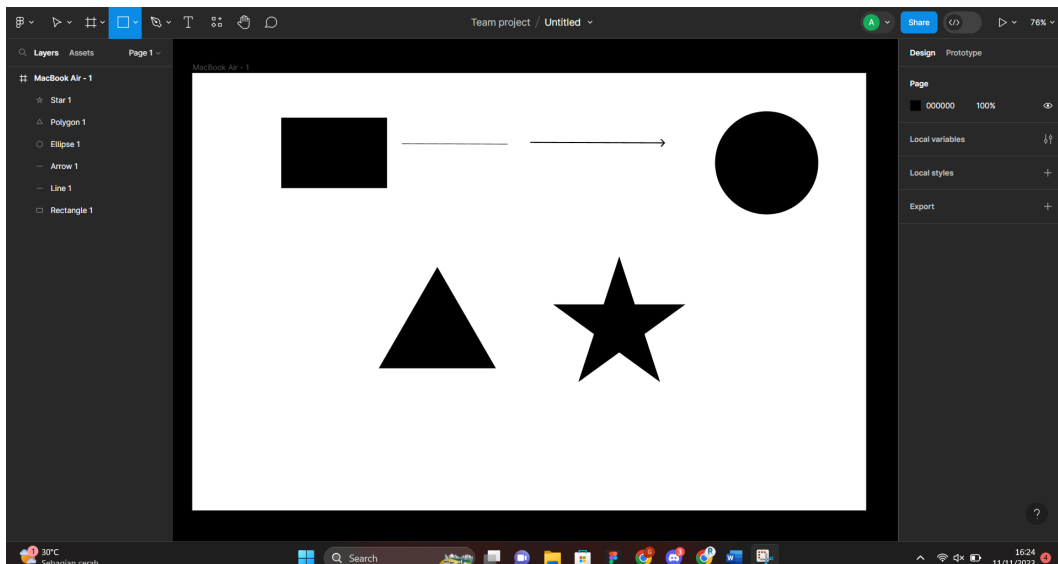


Analisis:

Setelah dipilih frame design sesuai keinginan akan muncul pada canvas, seperti gambar diatas merupakan frame sebelah kiri dengan format frame mobile, dan sebelah kanan dengan format frame desktop

Percobaan 4: Membuat Elemen Shapes

Hasil percobaan 4



Analisis:

Tools shape digunakan untuk membuat elemen shapes / bentuk tertentu yang diinginkan untuk tujuan design.

Percobaan 5: Membuat Elemen Pen

Hasil percobaan 5

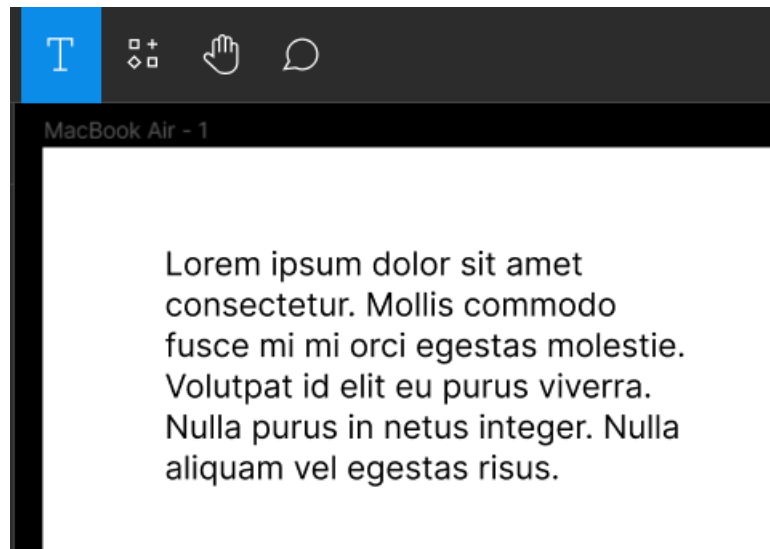


Analisis:

Fitur pen pada tools digunakan untuk membuat gambar abstrak sehingga gambar diatas merupakan hasil penggunaan fitur pen pada Tools, dimana elemen atas merupakan elemen yang dibuat menggunakan elemen pencil dan elemen bawah merupakan elemen yang dibuat menggunakan elemen pen.

Percobaan 6: Membuat Elemen Text

Hasil percobaan 6



Analisis:

Fitur text pada Tools digunakan untuk menambahkan elemen text atau membuat tulisan yang berisi suatu informasi.

1.7 KESIMPULAN

Mahasiswa diharapkan mampu menarik kesimpulan dari hasil percobaan yang telah dilakukan dengan mengacu pada teori pendukung yang ada. Hal ini untuk melatih mahasiswa untuk membuat gambaran umum tentang hasil percobaan, analisis, pembahasan, dan/atau pengujian hipotesa yang ada. Apabila diperlukan, mahasiswa juga dapat memberikan rekomendasi berdasarkan temuan dari hasil percobaan yang dilakukan.

1.8 TUGAS MANDIRI

Buatlah program sederhana untuk menampilkan nim, nama lengkap, tanggal lahir, alamat tinggal, nama program studi, nama fakultas, dan lima nama lengkap teman anda satu angkatan.

1.9 DAFTAR PUSTAKA

Semua referensi praktikum yang dikutip di dalam petunjuk praktikum harus dicantumkan dalam daftar pustaka. Demikian juga, rujukan yang tidak dikutip/digunakan dalam tulisan, tidak dicantumkan pada daftar Pustaka. Daftar pustaka atau referensi yang digunakan harus mencerminkan kemutakhiran sumber dan keprimeran rujukan. Teknik penulisannya, di lingkungan Universitas Jember menggunakan Harvard Style. Untuk lebih jelas dan lengkapnya, silakan lihat Buku Pedoman (PPKI) UNEJ.

1.10 HASIL PENILAIAN

Identitas Penilai (Asisten Praktikum)

| | |
|------|--|
| NIM | |
| Nama | |

Penilaian

| No | Item | Skor |
|-------------|--------------------------------|------|
| 1 | Pre-test (maks 5) | |
| 2 | Hasil analisis data (maks 30) | |
| 3 | Penarikan kesimpulan (maks 25) | |
| 4 | Tugas Mandiri (maks 15) | |
| 5 | Post-test (maks 15) | |
| 6 | Sikap (maks 10) | |
| Total Nilai | | |

Jember, <tgl> <bulan> <tahun>

<Nama Lengkap Penilai>

NIM: xxxxxxxxxxxxxxxxx

2.1 CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode CPL :

Nama CPL :

Kode CPMK :

Nama CPMK :

Nama Sub-CPMK :

2.2 TUJUAN PERCOBAAN

Dalam praktikum yang bertujuan untuk menerapkan design thinking pada fase empathize, kami berkomitmen untuk mendalami secara mendalam perspektif pengguna guna menggali pemahaman yang lebih kaya terkait pengalaman dan kebutuhan pengguna pada proses design thinking. Beberapa teknik penggalian data yang digunakan pada proses empathise Dengan melakukan wawancara mendalam, observasi, dan pengamatan langsung,

2.3 TINJAUAN PUSTAKA

Pada praktikum ini mahasiswa di berikan dasar mengenai empati, teori-teori psikologi yang mendasari pemahaman terhadap perspektif pengguna, serta kerangka kerja Design Thinking secara menyeluruh. Materi ini juga akan mengulas penelitian terkini yang menyoroti pentingnya mendengarkan pengguna secara aktif, mengamati dengan empati, dan menempatkan diri dalam pengalaman mereka. Dengan memahami konsep-konsep ini, peserta praktikum akan dapat mengenali nilai empati dalam proses inovatif, mengaitkannya dengan perancangan solusi yang lebih relevan, dan memahami dampak positifnya terhadap pengalaman pengguna.

2.4 ALAT DAN BAHAN.

- Kebutuhan peralatan
 1. Komputer PC/Notebook
 2. Figma Education
 3. Ms. Word
 4. miro.com
- Kebutuhan bahan praktikum
 1. -

2.5 PROSEDUR KERJA

Tahap pertama ialah untuk mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang ingin dipecahkan. Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap pengguna yang ditargetkan. Apa sebenarnya yang diinginkan oleh mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan dan bertemu mereka untuk melakukan wawancara dan dapat juga bertindak seolah menjadi mereka. Agar permasalahan customer yang benar-benar ingin diselesaikan dapat berjalan dengan lancar.

Pada fase empathize dapat menggunakan observe, immerse dan engage. Observe adalah melakukan pengamatan terhadap setiap hal yang terjadi di lapangan. Amati setiap kegiatan yang dilakukan oleh user. Bagaimana mereka melakukannya dan apa yang mendorong mereka melakukannya.



Gambar 2.1. Model Pendekatan Untuk Mendapatkan Data

pada tahapan observe dapat menggunakan perspektif “user camera study” seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.2 User camera study pada lingkungan pelelangan ikan



Gambar 2.3 User camera study pada lingkungan pasar

Percobaan 1: Observe

Langkah-langkah percobaan:

1. Sudut Pandang Orang Lain (Point of View). Pada tahapan ini anda diminta untuk mengamati setiap hal yang terjadi, siapa yang terlibat, bagaimana prosesnya dan mengapa terjadi demikian.
2. Mengamati menggunakan user camera study. pada tahapan ini anda di minta untuk mengambil gambar-gambar penting terkait sudut pandang user.

Percobaan 2: Immerse

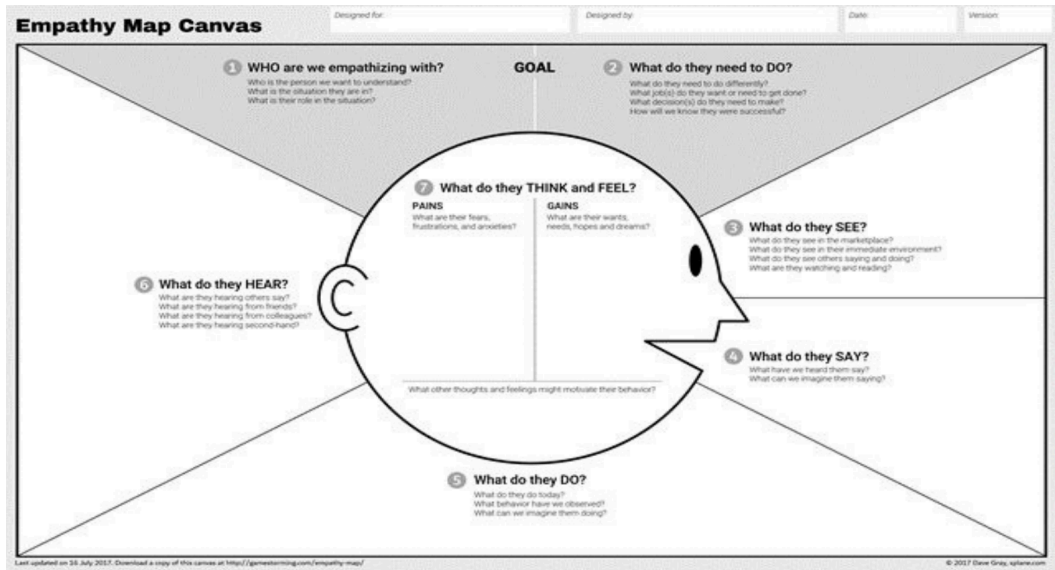
1. Tempatkan diri kita seperti orang yang berada pada lingkungan tersebut. hal ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai pengalaman pengguna.

Percobaan 3 : Engage

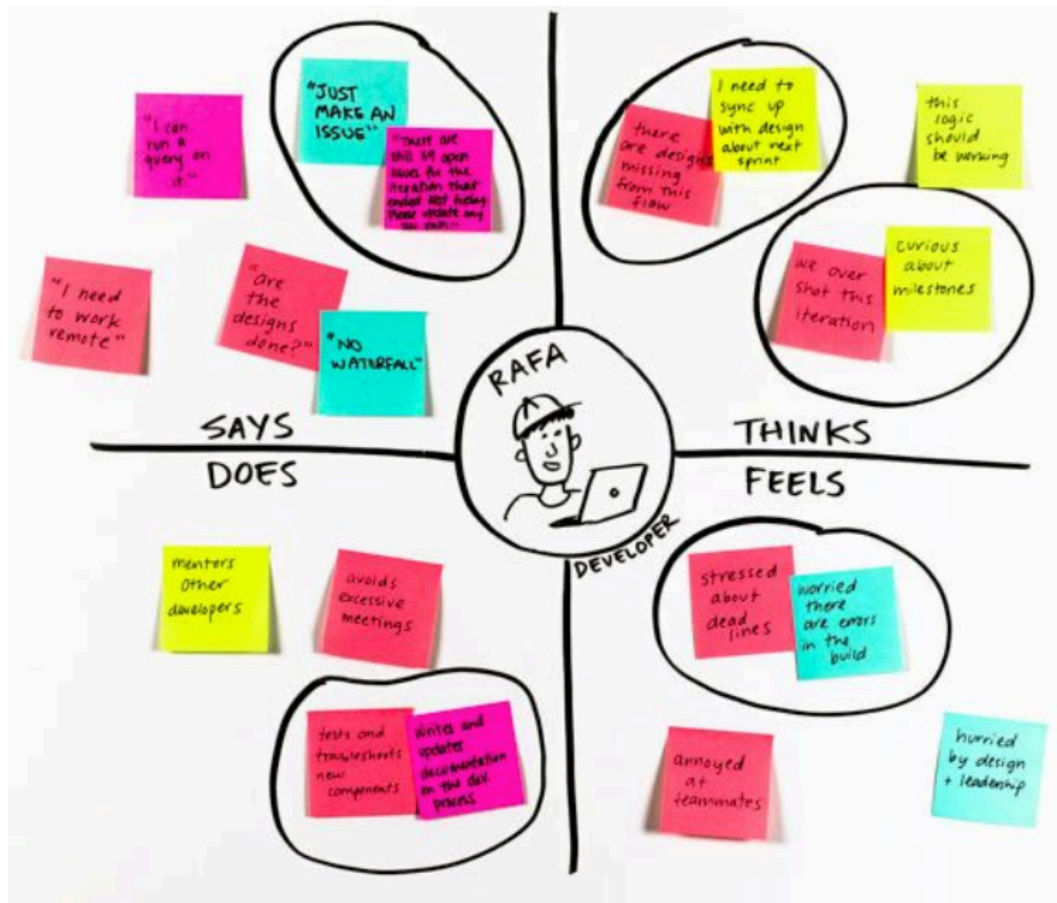
1. Melakukan eksplorasi lebih jauh dengan user dan orang-orang yang berada disekitarnya. Lakukan Pertanyaan secara langsung atau wawancara sehingga bisa mengetahui sudut pandang user, apa yang mereka rasakan, pandangan ataupun pemikiran mereka. Contoh proses penggalian data menggunakan pendekatan engage



Gambar 2.4 Contoh kegiatan Engage dengan Pengguna dan stakeholder. Hasil dari ketiga proses tersebut dapat dituangkan kedalam diagram “Empathy Map Canvas” seperti gambar 2.5 atau say do think feels seperti pada gambar 2.6

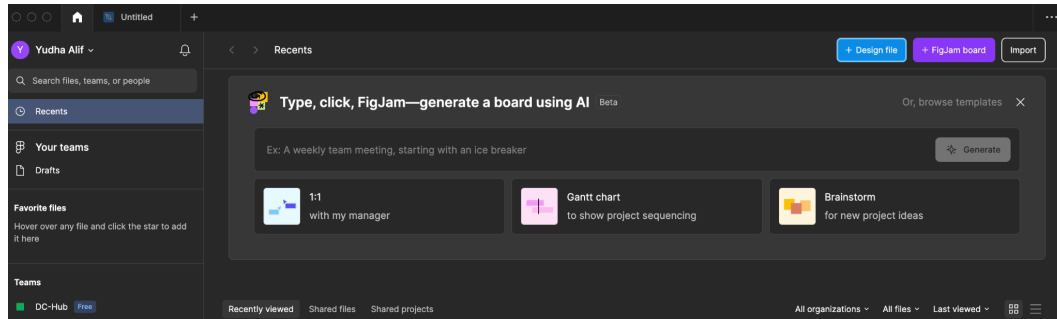


Gambar 2.5 Empathy Map Canvas



Gambar 2.6 Say Do Think Feels

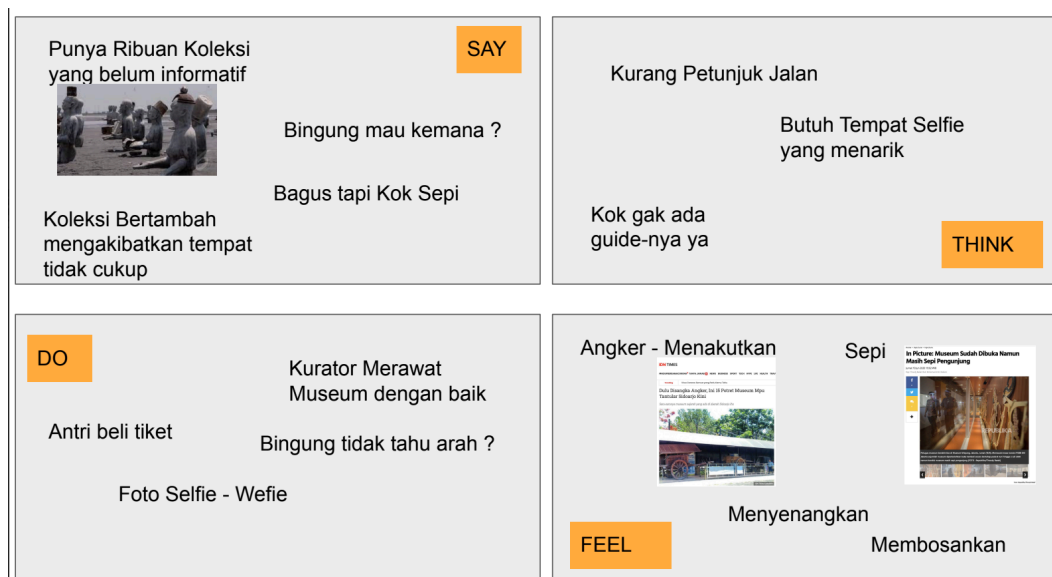
Percobaan 4: Buka aplikasi figma dan buat dokumen project baru untuk membuat desain say do thin feel.



Gambar 2.7 Tampilan Halaman Figma

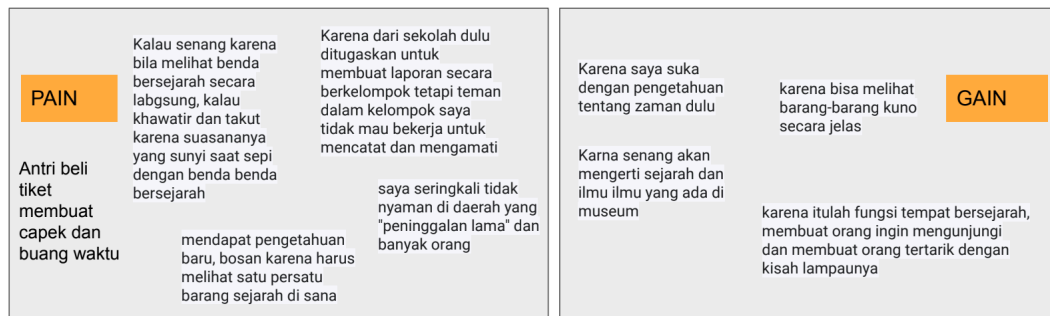
Percobaan 5 : Buatlah Say Do Think Feels Canvas

Buatlah say do think feels canvas seperti berikut



Gambar 2.8 Tampilan Say DO Think Feels

Percobaan 6 : Tentukang Pain dan Gain



Gambar 2.9 Tampilan Pain dan Gain

2.6 HASIL DAN ANALISIS DATA

Hasil dan analisis data dari laporan praktikum fase Empathize pada Design Thinking memberikan gambaran yang mendalam mengenai pemahaman peserta terhadap kebutuhan dan pengalaman pengguna. Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan pengamatan aktif telah memberikan wawasan yang berharga terkait tantangan dan harapan pengguna dalam konteks tertentu. Analisis data menyoroti pola-pola umum dan perbedaan individual yang mungkin memengaruhi pengalaman pengguna. Temuan-temuan tersebut kemudian diinterpretasikan pada diagram say do think feels.

2.7 KESIMPULAN

Melalui pendekatan ini, peserta praktikum diharapkan dapat menanamkan sikap empati dan memahami secara holistik kebutuhan, tantangan, serta harapan pengguna. Proses ini memberikan landasan yang kokoh untuk merancang solusi yang tidak hanya memenuhi persyaratan fungsional, tetapi juga mencerminkan keinginan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan memahami kerangka kerja Empathize dalam Design Thinking, peserta praktikum diharapkan dapat mengaplikasikan pendekatan ini secara efektif dalam berbagai konteks desain. Kesimpulan ini mencerminkan pentingnya tahapan Empathize sebagai fondasi yang kuat untuk merancang produk, layanan, atau pengalaman yang benar-benar berorientasi pada pengguna.

2.8 TUGAS MANDIRI

1. Silahkan menentukan topik permasalahan yang akan di ambil.
2. Lakukan proses penggalian data pada fase empathize menggunakan pendekatan observe, immerse dan engage.
3. Dokumentasikan hasil penggalian data kedalam diagram say do think feels.
4. Tentukan juga goal dan pain dari pengguna

2.9 DAFTAR PUSTAKA

1. Miro | The Visual Workspace for Innovation [WWW Document], n.d. .
https://miro.com/. URL <https://miro.com/>
2. Figma: The Collaborative Interface Design Tool [WWW Document], n.d. .
Figma. URL <https://figma.com>
3. Cross, N. (2023). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. United Kingdom: Bloomsbury Publishing.

2.10 HASIL PENILAIAN

Identitas Penilai (Asisten Praktikum)

| | |
|------|--|
| NIM | |
| Nama | |

Penilaian

| No | Item | Skor |
|-------------|--------------------------------|------|
| 1 | Pre-test (maks 5) | |
| 2 | Hasil analisis data (maks 30) | |
| 3 | Penarikan kesimpulan (maks 25) | |
| 4 | Tugas Mandiri (maks 15) | |
| 5 | Post-test (maks 15) | |
| 6 | Sikap (maks 10) | |
| Total Nilai | | |

Jember, <tgl> <bulan> <tahun>

<Nama Lengkap Penilai>
NIM: xxxxxxxxxxxxxxxx

BAB 3. DEFINE

3.1 CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Kode CPL :
Nama CPL : <Sebutkan nama CPL sesuai dengan RPS>
Kode CPMK : xxxxx
Nama CPMK : <Sebutkan nama CPMK sesuai dengan RPS>
Nama Sub-CPMK : <Sebutkan nama Sub-CPMK sesuai dengan RPS>

3.2 TUJUAN PERCOBAAN

Praktikum ini bertujuan untuk menerapkan design thinking pada fase Define, pada tahap ini dilakukan interpretasi terhadap data-data yang sudah dikumpulkan mengenai permasalahan pengguna pada tahapan sebelumnya, yaitu tahap empathize.

3.3 TINJAUAN PUSTAKA

Pada saat proses empathize, sudah ditemukan Goals, Motivation, dan Problem pengguna. Tentunya, masalah pengguna yang di temukan tidak hanya satu saja. *Proses define bertujuan untuk menentukan masalah apa yang harus di selesaikan.* Define bertujuan supaya designer fokus ke satu atau beberapa masalah saja. Sehingga desain yang dibuat benar-bener bisa membantu pengguna dalam melakukan pekerjaannya. Dua hal yang harus dilakukan pada saat proses define:

2. 1. Menentukan Problem Statement

Problem Statement yang akan ditentukan harus bisa menjelaskan bahwa kita sedang menyelesaikan masalah yang tepat. Problem statement yang baik akan membuat desainer dapat fokus ke *pengguna, kebutuhan, dan masalah* mereka. Misalkan kita ingin mempermudah pembelian buku. Maka problem statementnya: *“Bang Budi, seorang pria berumur 24 tahun yang suka membaca buku. Dia perlu sebuah cara untuk mendapatkan buku yang dicarinya dan memperoleh rekomendasi buku-buku yang menarik dengan mudah, tanpa perlu keliling toko buku”.*

Dengan statement seperti ini, kita bisa membuat solusi misalnya; membuat sistem pencarian di dalam toko buku tersebut, agar pelanggan bisa langsung

mencari di dalam toko. Ataupun merubah toko bukunya menjadi toko buku online, agar bisa di akses kapan saja dimana saja, kemudian dikirim melalui kurir. Pertanyaannya, apakah itu cukup? apakah kita bisa memberikan solusi yang lebih baik lagi? Mungkin saja bisa. Maka dari itu, bisa kita coba ubah sudut pandangnya menjadi:

“Bang Budi, suka baca buku. Dia butuh cara untuk mendapatkan buku yang dicarinya dengan mudah dan juga bisa mendapatkan rekomendasi buku-buku yang menarik”

Pada Problem Statement yang sudah diubah sama sekali tidak ada kata-kata “toko buku”. Sehingga, solusi yang akan kita buat tidak akan terpacu sama toko buku dan lebih inovatif. Kita bisa eksplorasi bahwa bukunya tidak harus dalam bentuk fisik, karena saat ini smartphone juga bisa digunakan untuk membaca buku. Dengan mengubah problem statement, pandangan kita terhadap sebuah masalah dan cara menyelesaikannya pun dapat berkembang.

3. 2. How Might We ?

Karena kita sudah merubah problem statement, sekarang bisa di buat versi how might we nya. HMW adalah cara untuk mengubah sebuah masalah menjadi pertanyaan. Dengan mengubah masalah menjadi pertanyaan, kita mengubah mindset kita bahwa masalah itu pasti dapat di selesaikan.

- a. HMW menantang kita agar berpikir lebih terbuka dan inovatif.
 - How (Gimana): menjelaskan bahwa kita belum punya jawabannya.
 - Might (Caranya): menekankan bahwa solusi kita “mungkin” adalah solusi yang tepat, tetapi bukan satu satunya solusi yang tepat.
 - We (Kita): menunjukkan bahwa ide dari solusi ini adalah hasil dari kolaborasi
- b. Caranya adalah dengan mengambil informasi penting dari problem statement kita. Berdasarkan problem statement yang udah di tentukan di atas, berikut ada 2 insight yang dapat di ambil.
 - Bagaimana caranya supaya Bang Budi bisa dengan mudah mendapatkan buku yang dia inginkan
 - Dan supaya Bang Budi bisa mendapatkan rekomendasi buku-buku yang menarik.

Setelah itu, kita bisa melihat problem tersebut sebagai sesuatu yang dapat di pecahkan.

4.

3.4 ALAT DAN BAHAN

Kebutuhan peralatan :

1. Komputer PC/Notebook
2. Figma Education

3. Ms. Word

3.5 PROSEDUR KERJA

Percobaan 1 : Problem Statement dan Objective

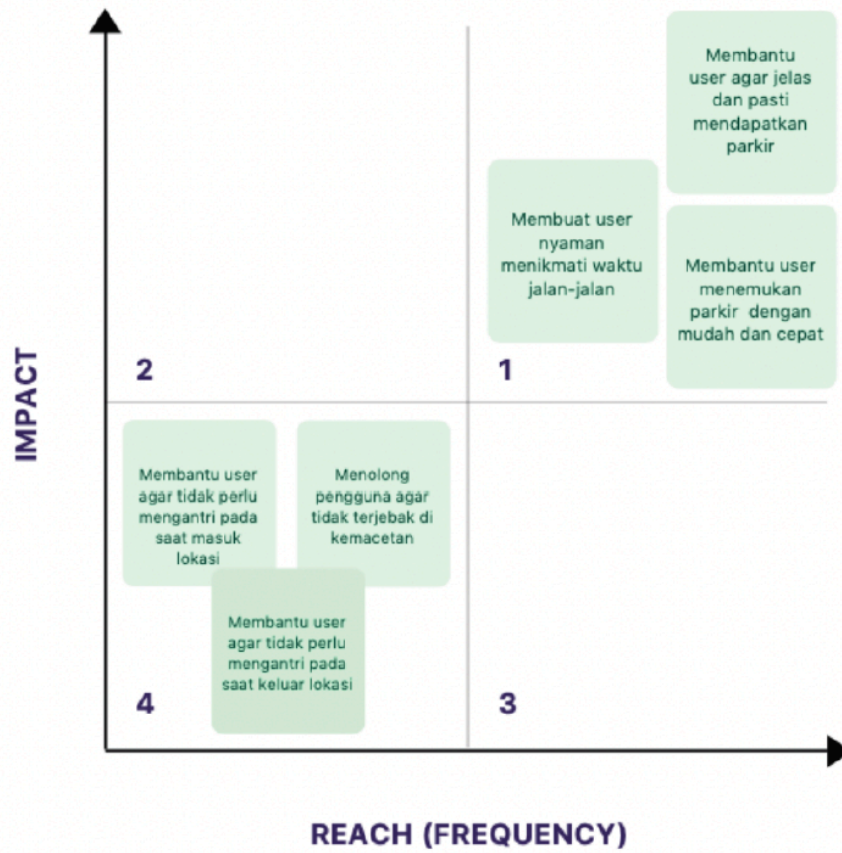
- a. Dari hasil pengamatan pada tahap empathize, tuliskan masalah - masalah atau problems yang diperoleh dalam bentuk problem statements
- b. Setelah mengetahui problem statements, tuliskan solusi untuk problems tersebut dalam bentuk Objective

Percobaan 2 : How Might We Challenge

Ubah solusi yang telah dibuat ke dalam bentuk pertanyaan menggunakan menggunakan bentuk “How might we? ”

Percobaan 3 : Challenge prioritization matrix

Buka Figma, kemudian buat sebuah garis horizontal dan sebuah garis vertikal, beri nama reach dan impact. Selanjutnya, susun solusi yang sudah dibuat berdasarkan besarnya impact dan reach dari masing-masing solusi dalam sebuah grafik.



Gambar 3.1. Challenge Prioritiazation matrix

Percobaan 4 : Daftar UX Attributes, Signal, dan Metrics yang diukur

Buat tabel yang berisi kolom UX attribute, tantangan, signal, dan metrics to measure . Kemudian masukkan semua solusi yang sudah dibuat seperti pada tabel di bawah ini.

| Focus | UX Attribute | Tantangan | Signal | Metrics to Measure |
|-------|---|--|---|---|
| 1 | Usefulness, Satisfaction, Effectiveness | Membantu user agar jelas dan pasti mendapatkan parkir Membuat user nyaman menikmati waktu jalan-jalan | User berhasil memesan, User berhasil sampai di tempat parkir, user memberikan review yang baik ke product | Jumlah pengguna terdaftar yang sukses memesan tempat parkir Jumlah review positif Jumlah user sampai tujuan |
| 2 | Efficiency, Emotional impact | Membantu user menemukan parkir dengan mudah dan cepat | User sampai di titik parkir | Total waktu yang diperlukan untuk sampai di titik parkir |
| 3 | Efficiency, Emotional impact | Membantu user agar tidak perlu mengantri pada saat masuk dan keluar lokasi | User sampai ke titik parkir sesuai dengan estimasi waktu tiba | Total waktu yang diperlukan untuk sampai di titik parkir Total waktu yang diperlukan untuk keluar dari parkir & lokasi |
| 4 | Efficiency, Emotional impact | Menolong pengguna agar tidak terjebak di kemacetan | User sampai tujuan dengan cepat | Total waktu yang diperlukan untuk sampai ke tujuan |

Gambar 3.2. Tabel UX UX Attributes, Signal, dan Metrics yang diukur

3.6 HASIL DAN ANALISIS DATA

Hasil dan analisis data dari laporan praktikum fase define pada Design Thinking memberikan gambaran yang mendalam mengenai pemahaman peserta terhadap penentuan masalah dan solusi yang ingin dibuat. Data seputar problem yang dikumpulkan pada tahap empathize tidak semuanya perlu diselesaikan. Perlu dilakukan penentuan prioritas terhadap masalah yang akan diselesaikan. Problem yang memiliki prioritas tertinggi lah yang nantinya akan di pilih dan dibuat solusinya.

3.7 KESIMPULAN

Tahap Define akan membantu desainer dalam sebuah tim untuk mengumpulkan ide-ide yang tepat untuk membangun fitur, fungsi, dan elemen lain yang akan memungkinkan desainer untuk menyelesaikan masalah atau memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan masalah sendiri dengan tingkat kesulitan minimal.

3.8 TUGAS MANDIRI

Ambil permasalahan yang telah diperoleh pada tahap empathize, kemudian jalankan tahap define pada permasalahan tersebut.

3.9 DAFTAR PUSTAKA

Figma: The Collaborative Interface Design Tool [WWW Document], n.d. .

Figma. URL <https://figma.com>

Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya. – School of Information Systems (binus.ac.id)

BAB 4. HASIL PENILAIAN

Identitas Penilai (Asisten Praktikum)

| | |
|------|--|
| NIM | |
| Nama | |

Penilaian

| No | Item | Skor |
|----|-------------------|------|
| 1 | Pre-test (maks 5) | |

| | | |
|-------------|--------------------------------|--|
| 2 | Hasil analisis data (maks 30) | |
| 3 | Penarikan kesimpulan (maks 25) | |
| 4 | Tugas Mandiri (maks 15) | |
| 5 | Post-test (maks 15) | |
| 6 | Sikap (maks 10) | |
| Total Nilai | | |

Jember, <tgl> <bulan> <tahun>

<Nama Lengkap Penilai>

NIM: xxxxxxxxxxxxxxxxx

BAB 5. IDEATE

5.1 CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Kode CPL :
Nama CPL : <Sebutkan nama CPL sesuai dengan RPS>
Kode CPMK : xxxxx
Nama CPMK : <Sebutkan nama CPMK sesuai dengan RPS>
Nama Sub-CPMK : <Sebutkan nama Sub-CPMK sesuai dengan RPS>

5.2 TUJUAN PERCOBAAN

Percobaan pada praktikum fase Ideate dalam Design Thinking bertujuan untuk menggali kreativitas dan menghasilkan sejumlah ide yang inovatif sebagai tanggapan terhadap pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan pengalaman pengguna yang telah diperoleh pada fase Empathize. Dalam konteks ini, kami bertujuan untuk melatih peserta praktikum dalam merangsang pemikiran kreatif dan mengembangkan gagasan-gagasan baru yang bermanfaat. Tujuan utama adalah menghasilkan beragam opsi solusi yang nantinya dapat dinilai dan dikembangkan lebih lanjut pada tahap-tahap selanjutnya dari proses desain. Melalui latihan-latihan ideasi yang terstruktur, peserta diharapkan dapat melampaui batasan pemikiran konvensional dan menghasilkan ide-ide yang out-of-the-box, memberikan dasar untuk perancangan konsep yang inovatif dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

5.3 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka modul praktikum pada topik fase Ideate dalam Design Thinking, akan disajikan pemahaman mendalam tentang proses kreatif dan kerangka kerja ideation dalam konteks desain. Konsep dasar kreativitas dan ideation dijelaskan untuk membantu peserta memahami esensi dari tahap ini. Teori-teori psikologi kreativitas, seperti konsep 'flow' dan faktor-faktor yang

mempengaruhi proses ideation, diangkat untuk memberikan landasan konseptual yang kuat.

5.4 ALAT DAN BAHAN.

- Kebutuhan peralatan
 1. Komputer PC/Notebook
 2. Figma Education
 3. Ms. Word
 4. miro.com
- Kebutuhan bahan praktikum
 1. -

5.5 PROSEDUR KERJA

Percobaan 1: Seleksi Ide

- Pada fase ini solusi yang akan diselesaikan pada fase sebelumnya yaitu define diselesaikan menggunakan model SCAMPER

Percobaan 2 : Ideasi

- pada tahap ini dilakukan penggalan ide-ide baru menggunakan model scamper. mahasiswa dapat memilih salah satu atau kombinasi dari beberapa solusi metode SCAMPER. Metode SCAMPER adalah suatu teknik atau pendekatan kreatif yang digunakan dalam fase Ideate pada proses Design Thinking. SCAMPER adalah singkatan dari Substitute (ganti), Combine (gabung), Adapt (modifikasi), Modify (modifikasi), Put to another use (pindahkan ke penggunaan lain), Eliminate (hapus), dan Reverse (balik).

Percobaan 3 : Pembuatan SCAMPER board

Silahkan menuliskan ideasi yang dilakukan pada solusi yang diangkat. pada scamper board yang dapat dilihat pada Gambar 4.1

| SCAMPER Board | | | | | | | Team: | Challenge: |
|---|--|--|---|---|--|--|-------|------------|
| S | C | A | M | P | E | R | | |
| Substitute Insert your desired text here. | Combine Insert your desired text here. | Adapt Insert your desired text here. | Modify Insert your desired text here. | Put to Another Use Insert your desired text here. | Eliminate Insert your desired text here. | Reverse Insert your desired text here. | | |
| Insert your desired text here. | | | | | | | | |
| Results | Results | Results | Results | Results | Results | Results | | |
| Insert your desired text here. | | | | | | | | |

Gambar 4.1. Diagram SCAMPER Board

Percobaan 4 : Pembuatan Scenario Mapping pada Hook Model Canvas

Setelah konsep solusi untuk menyelesaikan masalah didapatkan maka tuliskan kedalam Hook Model Canvas.

Percobaan 5 : Generate idea menggunakan Hook Model Canvas

Pada tahapan ini dipetakan keterkaitan solusi untuk menjawab problem pengguna.

- Tahapan pertama yaitu menentukan how might we (HMW)
- Mengaitkan dengan pirate funnel (pirate funnel adalah teknik pengukuran dan analisis kinerja sebuah produk)
- Menentukan action untuk masing-masing solusi yang telah dipetakan pada HMW
- Menjabarkan ide-ide yang telah diperoleh menggunakan teknik scamper untuk menyelesaikan masing-masing solusi. Secara keseluruhan contoh hook model canvas dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Hook Model Canvas

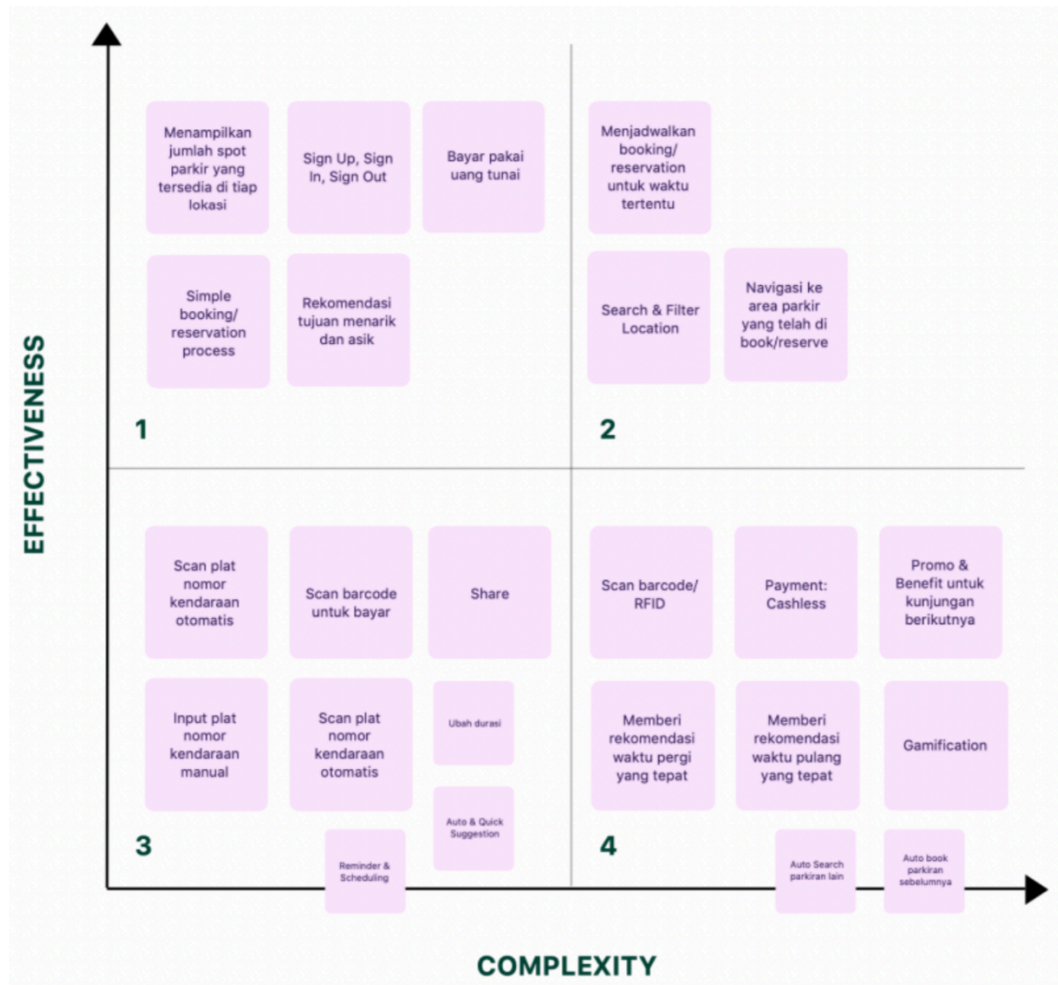
- Setelah terbentuk hook model canvas seperti pada Gambar 4.2 dilakukan scenario mapping seperti pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Scenario mapping pada hook model canvas

Percobaan 6 : Prioritize the idea

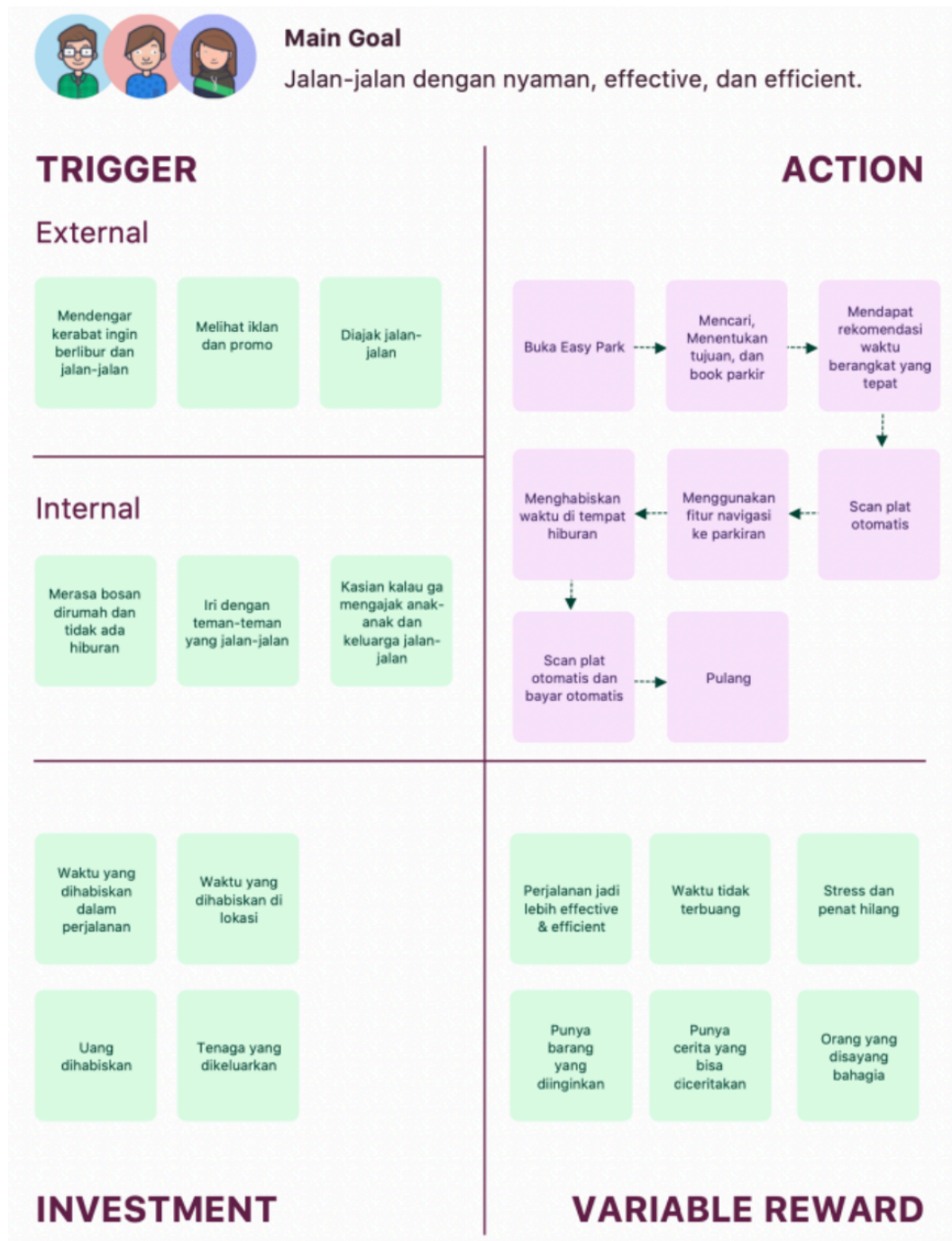
Pada tahapan ini dilakukan prioritasi ide untuk melihat seberapa efektif ide tersebut dan dikaitkan dengan seberapa kompleks ide tersebut diimplementasi. Secara lebih lengkap proses prioritasi ide dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Prioritize the idea

Percobaan 6 : Future Hook Model

Pada tahapan ini solusi prioritas yang dipilih dituangkan pada future hook model yang secara lengkap dapat dilihat pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Future hook Model Canvas

5.6 HASIL DAN ANALISIS DATA

Hasil dan analisis data dari laporan praktikum fase Ideate pada Design Thinking memberikan gambaran ide-ide solusi yang dihasilkan serta prioritasnya

berdasarkan rumusan permasalahan yang didapatkan pada fase sebelumnya. Analisis dilakukan dengan mengevaluasi hasil SCAMPER board, ide-ide yang dimunculkan, prioritas ide, serta future hook model canvas yang dihasilkan.

5.7 KESIMPULAN

Melalui pendekatan ini, peserta praktikum diharapkan dapat menggali dan menemukan berbagai ide solusi terhadap permasalahan yang didapatkan. Selain itu peserta praktikum diharapkan juga mampu memberikan prioritas terhadap solusi-solusi yang ditemukan. Kesimpulan ini mencerminkan pentingnya tahapan ideate untuk memunculkan berbagai ide solusi serta prioritasnya pada produk yang akan dikembangkan.

5.8 TUGAS MANDIRI

1. Jelaskan permasalahan yang anda angkat menggunakan pendekatan desain thinking.
2. Buatlah desain solusi penyelesaian masalah menggunakan hook model canvas. Hook model canvas yang di buat meliputi beberapa tahapan yaitu:
 - Tahapan Generate idea (meliputi how might we (HMW), pirate funnel, action dan idea
 - Tahapan scenario mapping
 - Tahapan Prioritize the idea
3. Setelah semua tahapan diselesaikan, Buatlah future hook model canvas yang berisi main goal, trigger, action, investment, variable reward.

5.9 DAFTAR PUSTAKA

1. Miro | The Visual Workspace for Innovation [WWW Document], n.d. .
<https://miro.com/>. URL <https://miro.com/>
2. Figma: The Collaborative Interface Design Tool [WWW Document], n.d. .
Figma. URL <https://figma.com>

3. Cross, N. (2023). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. United Kingdom: Bloomsbury Publishing.

5.10 HASIL PENILAIAN

Identitas Penilai (Asisten Praktikum)

| | |
|------|--|
| NIM | |
| Nama | |

Penilaian

| No | Item | Skor |
|-------------|--------------------------------|------|
| 1 | Pre-test (maks 5) | |
| 2 | Hasil analisis data (maks 30) | |
| 3 | Penarikan kesimpulan (maks 25) | |
| 4 | Tugas Mandiri (maks 15) | |
| 5 | Post-test (maks 15) | |
| 6 | Sikap (maks 10) | |
| Total Nilai | | |

Jember, <tgl> <bulan> <tahun>

<Nama Lengkap Penilai>
NIM: xxxxxxxxxxxxxxxx

6.5 PROSEDUR KERJA

6.6 HASIL DAN ANALISIS DATA

6.7 KESIMPULAN

6.8 TUGAS MANDIRI

6.9 DAFTAR PUSTAKA

6.10 HASIL PENILAIAN

Identitas Penilai (Asisten Praktikum)

| | |
|------|--|
| NIM | |
| Nama | |

Penilaian

| No | Item | Skor |
|-------------|--------------------------------|------|
| 1 | Pre-test (maks 5) | |
| 2 | Hasil analisis data (maks 30) | |
| 3 | Penarikan kesimpulan (maks 25) | |
| 4 | Tugas Mandiri (maks 15) | |
| 5 | Post-test (maks 15) | |
| 6 | Sikap (maks 10) | |
| Total Nilai | | |

Jember, <tgl> <bulan> <tahun>

<Nama Lengkap Penilai>

NIM: xxxxxxxxxxxxxxxxx

BAB 7. TEST

7.1 CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Kode CPL :
Nama CPL : <Sebutkan nama CPL sesuai dengan RPS>
Kode CPMK : xxxxx
Nama CPMK : <Sebutkan nama CPMK sesuai dengan RPS>
Nama Sub-CPMK : <Sebutkan nama Sub-CPMK sesuai dengan RPS>

7.2 TUJUAN PERCOBAAN

Praktikum ini bertujuan untuk menerapkan design thinking pada fase Testing. pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap prototype yang telah berhasil dibuat di tahapan sebelumnya.

7.3 TINJAUAN PUSTAKA

Testing adalah proses uji coba yang bertujuan untuk memastikan bahwa produk tersebut aman untuk dipakai. Tujuan dari proses testing ini untuk memastikan aplikasi kita sudah dapat berjalan sesuai requirement dan mampu menangani berbagai kasus dalam berbagai situasi. Hal Yang Harus Diperhatikan Dalam Testing ada dua yaitu, apakah prototype memenuhi requirement yang ditentukan, dan apakah prototype tetap berjalan dalam berbagai kasus yang di luar dugaan.

Usability testing adalah cara untuk mengetahui apakah user dapat mudah menggunakan aplikasi, seberapa efisien dan efektif sebuah aplikasi dapat membantu user mencapai tujuannya dan apakah user puas dengan aplikasi yang digunakan. Tujuan Usability Testing adalah untuk mengidentifikasi masalah dalam UI/UX design yang telah dirancang, menemukan peluang baru yang dapat diterapkan pada pengembangan produk, memahami bagaimana perilaku dan preferensi user yang menjadi target produk.

Aspek Usability Yang Perlu Diperhatikan adalah learnability yaitu seberapa mudah user dapat mencapai tujuan saat menggunakan produk pertama kali, satisfaction atau seberapa menyenangkan proses penggunaan produk, efficiency yaitu seberapa efisien produk dapat menyelesaikan permasalahan user, memorability yaitu waktu yang diperlukan untuk paham cara penggunaan produk, error yaitu jumlah kesalahan yang dialami user ketika menggunakan produk.

Jenis - Jenis usability testing ada dua yaitu moderated usability testing yaitu sebuah pengujian secara langsung dengan partisipan untuk memperoleh feedback langsung, serta membantu partisipan menjalani seluruh sesi dan prosedur usability testing, dan unmoderated usability Testing yaitu usability testing yang dilakukan secara langsung oleh partisipan dimana fasilitator atau researcher tidak mengadakan sesi secara langsung.

7.4 ALAT DAN BAHAN.

- Kebutuhan peralatan
 1. Komputer PC/Notebook
 2. Prototype UI
 3. Ms. Word

7.5 PROSEDUR KERJA

Percobaan 1 : Menentukan objective dan target user

Tentukan tujuan pengujian serta target pengguna

Percobaan 2 : Buat daftar pertanyaan dan skenario testing

Buatlah daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada pengguna yang akan melakukan uji coba, dan susunlah skenario atau alur pengujian

Percobaan 3 : Tentukan UX metric yang digunakan

Tentukan metode yang akan digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna.

| Goals | Signals | Metrics to Measure |
|---|-------------------------------|---|
| Membantu user dalam mengekspresikan dirinya melalui Instagram story | User sering mengupload story | Jumlah rata-rata stories yang dibuat perhari per user dalam 7 hari terakhir |
| | Category Engagement | Jumlah rata-rata stories yang dibuat perhari per user dalam 7 hari terakhir |

Gambar 7.1. Contoh UX Metric

Percobaan 4 : Siapkan tools yang akan digunakan dan ruangan khusus untuk user
Siapkan peralatan yang akan digunakan untuk uji coba, dan ruangan khusus yang nantinya akan digunakan sebagai tempat uji coba oleh pengguna

Percobaan 5 : Lakukan proses Testing, kemudian analisa hasilnya
Jalankan pengujian, kemudian kumpulkan hasilnya, setelah itu lakukan analisa terhadap hasil pengujian.

7.6 HASIL DAN ANALISIS DATA

Hasil dan analisis data dari laporan praktikum fase testing pada Design Thinking ini memberikan gambaran yang mendalam mengenai tingkat kelayakan dan user experience dari prototype User Interface yang telah dibuat. Data hasil test dikumpulkan dan dianalisis serta disimpulkan. Kesimpulan dari hasil test akan menjadi umpan balik yang digunakan oleh desainer untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain user interface yang sedang dibuat.

7.7 KESIMPULAN

Tahap Testing merupakan tahapan sangat penting yang akan membantu desainer untuk mengetahui layak atau tidaknya prototype UI yang telah dibuat. Selain itu, melalui tahap testing, desainer juga akan memperoleh feedback atau umpan balik dari pengguna yang akan sangat berguna untuk memperbaiki dan menyempurnakan UI yang sedang dalam tahap desain.

7.8 TUGAS MANDIRI

Lakukan testing untuk prototype yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya, gunakan tools dan metric UX yang sesuai, kemudian tulis dan simpulkan hasilnya.

7.9 DAFTAR PUSTAKA

[Desain Proses #5 — Test. Cara untuk mengetahui apakah desain mu... | by Briandito Priambodo | #BelajarDesain | Medium](#)

[Penggunaan HEART Framework untuk Ukur Performa Design – School of Information Systems \(binus.ac.id\)](#)

7.10 HASIL PENILAIAN

Identitas Penilai (Asisten Praktikum)

| | |
|------|--|
| NIM | |
| Nama | |

Penilaian

| No | Item | Skor |
|----|--------------------------------|------|
| 1 | Pre-test (maks 5) | |
| 2 | Hasil analisis data (maks 30) | |
| 3 | Penarikan kesimpulan (maks 25) | |
| 4 | Tugas Mandiri (maks 15) | |
| 5 | Post-test (maks 15) | |
| 6 | Sikap (maks 10) | |

| | |
|--|-------------|
| | Total Nilai |
|--|-------------|