

Design Thinking: Empathize - Secondary Research

Campaign #ForChange

UIX [3] - Kelompok [5]

No	Hasil Temuan Riset (Nama Artikel/Data)	Deskripsi	Tipe/Jenis Data	Sumber (opsional)	Diisi oleh (Nama Anggota Kelompok)
1	Sulit kembali ke halaman sebelumnya	Terdapat permasalahan yang ada di aplikasi ketika kembali ke halaman sebelumnya disaat melakukan challenge, user harus mengulang kembali challenge mereka	Kualitatif	https://play.google.com/store/apps/details?id=saritu.com.apps.campaign&hl=in&gl=US	Nadiyah Nur
2	Desain Aplikasi Mobile Gamifikasi untuk Pramuka dengan metode UI/UX	Peneliti menerapkan gamifikasi pada aplikasi untuk menarik minat pengguna dan mudah dimengerti oleh pengguna. Peneliti berhasil menerapkan gamifikasi pada aplikasi sehingga pengguna minat dengan aplikasi tersebut.	Kualitatif	https://www.researchgate.net/publication/353576829_Desain_Aplikasi_Mobile_Gamifikasi_untuk_Pramuka_dengan_Metode_UIUX	Nadiyah Nur
3	Masalah Register	Permasalahan terjadi saat user melakukan Create Account langsung menggunakan akun google pada campaign.com versi web, setelah pop up muncul dan terdapat pilihan choose account dan user memilih untuk mendaftar menggunakan akun google pribadinya akan loading tetapi akun campaign.com tidak berhasil dibuat	Kualitatif	https://campaign.com/sign/up	Anas Aditia Nugraha
4	Influence ID	aplikasi serupa bernama Influence ID di playstore mendapat ulasan 730 dengan rata-rata rating yang diberikan oleh user 4,2 dari 5,0, hal ini menunjukkan Influence ID merupakan aplikasi serupa yang mendapatkan rating diatas 4,0 yaitu sebesar 4,2 dan masih di bawah dari Campaign#ForChange yang mendapatkan ulasan sebanyak 957 ulasan dengan rating user yg diberikan sebesar 4,8 dari 5,0	Kuantitatif	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.influence.id	Anas Aditia Nugraha
5	Competitive Analysis: https://www.figma.com/file/vybi4DLvehY7Y3h8Vdunt/Competitive-Analysis?node-id=0%3A1	melakukan competitor analisis kepada competitor dari campaign yaitu kitabisa, wecare.id , aksi cepat tanggap. Analisis yang dilakukan berfokus pada kelebihan dan kekurangan masing masing competitor.	Kualitatif	https://www.figma.com/file/vybi4DLvehY7Y3h8Vdunt/Competitive-Analysis?node-id=0%3A1	Nadiyah Nur
6	Gamification in UX Design: Designing Fun Experiences for Serious Situations	Menjelaskan penerapan gamifikasi pada sebuah aplikasi baik dari pengertian, macam macam gamifikasi, manfaat gamifikasi maupun role untuk gamifikasi	Kualitatif	https://medium.muz.li/gamification-in-ux-design-designing-fun-experiences-for-serious-situations-5a55e2d6a730	Nadiyah Nur
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
dst.					
..					

How To

- Silahkan salah satu anggota kelompok untuk duplicate file spreadsheet ini
- Klik File > Make a Copy > Pilih folder dan nama > OK
- Mulai untuk melakukan riset dengan metode berikut
 - Competitor Analysis
 - Feedback User dari App Store/Play Store dari aplikasi serupa
- Tulis hasil temuan kamu ke dalam tabel di sebelah kiri
 - Membuat resume dari rekaman sesi AMA dengan Challenge Partner
 - Mendalami produk yang diinginkan dari Challenge Partner
 - Mencari referensi case terkait di website seperti Medium, IEEE, ACM, dll
 - Data analitik dari pemerintah/instansi riset

Seluruh peserta wajib mengumpulkan dokumen ini di dalam Google Classroom