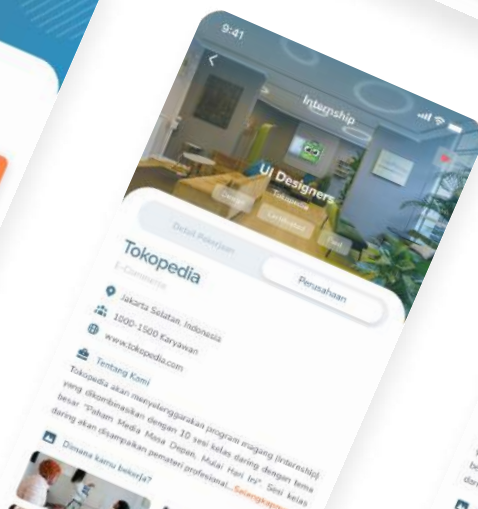
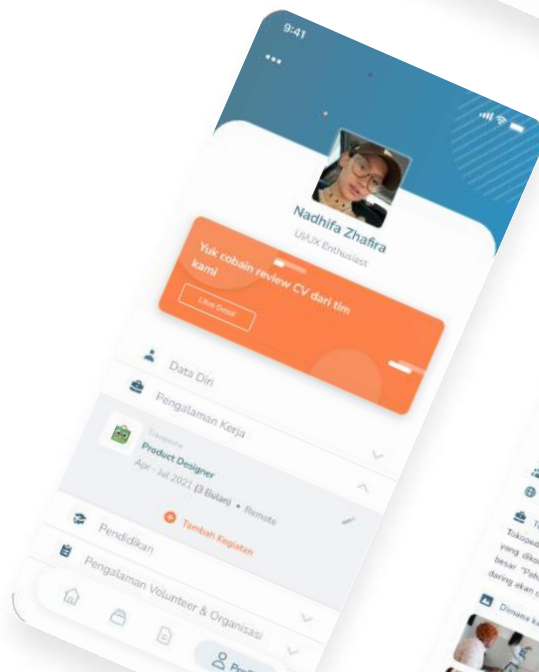
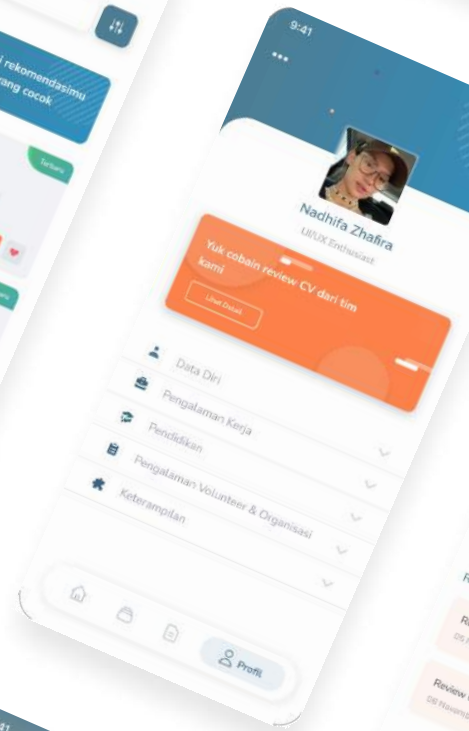
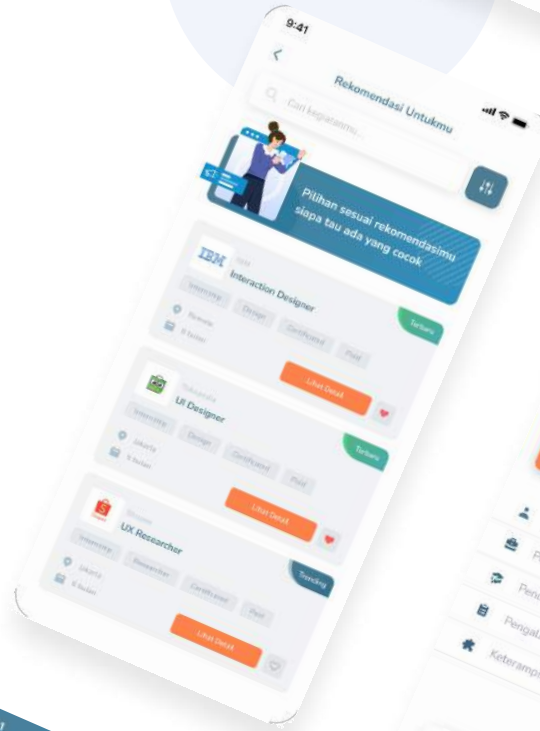
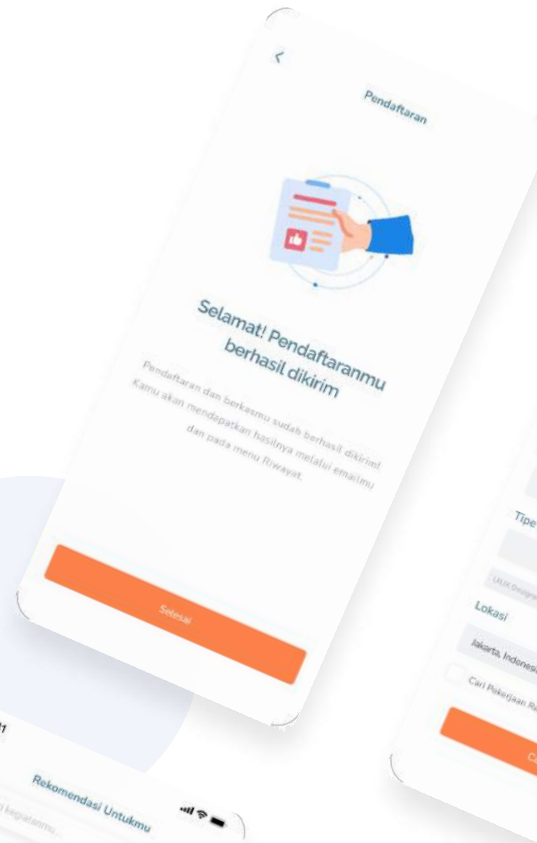


nyambi

STUDI KASUS UI/UX



TENTANG

nyambi

Latar belakang

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia meningkat pesat dan persaingan di dunia pekerjaan menjadi semakin kompetitif, mendorong mahasiswa untuk meningkatkan kualitas diri agar **dapat bersaing** nantinya saat sudah menghadapi dunia pekerjaan secara langsung. Tidak hanya pencapaian dalam bidang akademik, mahasiswa juga mencari kegiatan lain untuk memenuhi hal tersebut.

Tetapi, **belum ada wadah khusus** bagi mahasiswa untuk mencari peluang tersebut dengan kata lain mahasiswa harus mencari sendiri. Aplikasi **nyambi** hadir sebagai pihak yang **menjembatani** antara mahasiswa atau pendaftar dengan perusahaan yang sudah terintegrasi dengan aplikasi kami.

Tujuan

- Memudahkan dalam mencari dan mendapatkan kegiatan non akademik yang sesuai dengan keinginan mahasiswa
- Membuat pengalaman mencari yang mudah, menyenangkan, dan cepat sampai dapat
- Ikut andil dalam menciptakan generasi yang kompeten dan berkualitas

Manfaat

- Mendapatkan kegiatan yang sesuai minat dan keinginan
- Mendapatkan pengalaman yang akan membantu mahasiswa dalam menghadapi persaingan dunia pekerjaan
- Meningkatkan kualitas CV atau resume
- Membantu meningkatkan kualitas diri mahasiswa



FILOSOFI

nyambi



Merupakan platform untuk membantu mahasiswa dalam **mencari kegiatan non akademik**. Kegiatan non-akademik yang dimaksud yaitu: magang, volunteer, dan organisasi. Kami merasa bahwa pengalaman mencari kegiatan non-akademik diluar kampus **sangat sulit dan membingungkan**. Hal ini mendasari kami untuk menciptakan aplikasi **nyambi**



Filosofi Logo

Logo **nyambi** merupakan gabungan dari manusia sebagai mahasiswa dan teleskop atau kaca pembesar. Kedua komponen ini merepresentasikan tujuan aplikasi **nyambi** yaitu untuk membantu mahasiswa dalam mencari dan mendapatkan kegiatan non-akademik.

Filosofi Nama

Nama **nyambi** diambil dari kata kerja sambu dan menyambi.

sambi /sam·bi /Jw v, **menyambi** /me·nyam·bi /v melakukan pekerjaan lain di samping pekerjaan pokok pada waktu senggang; melakukan kegiatan rangkap

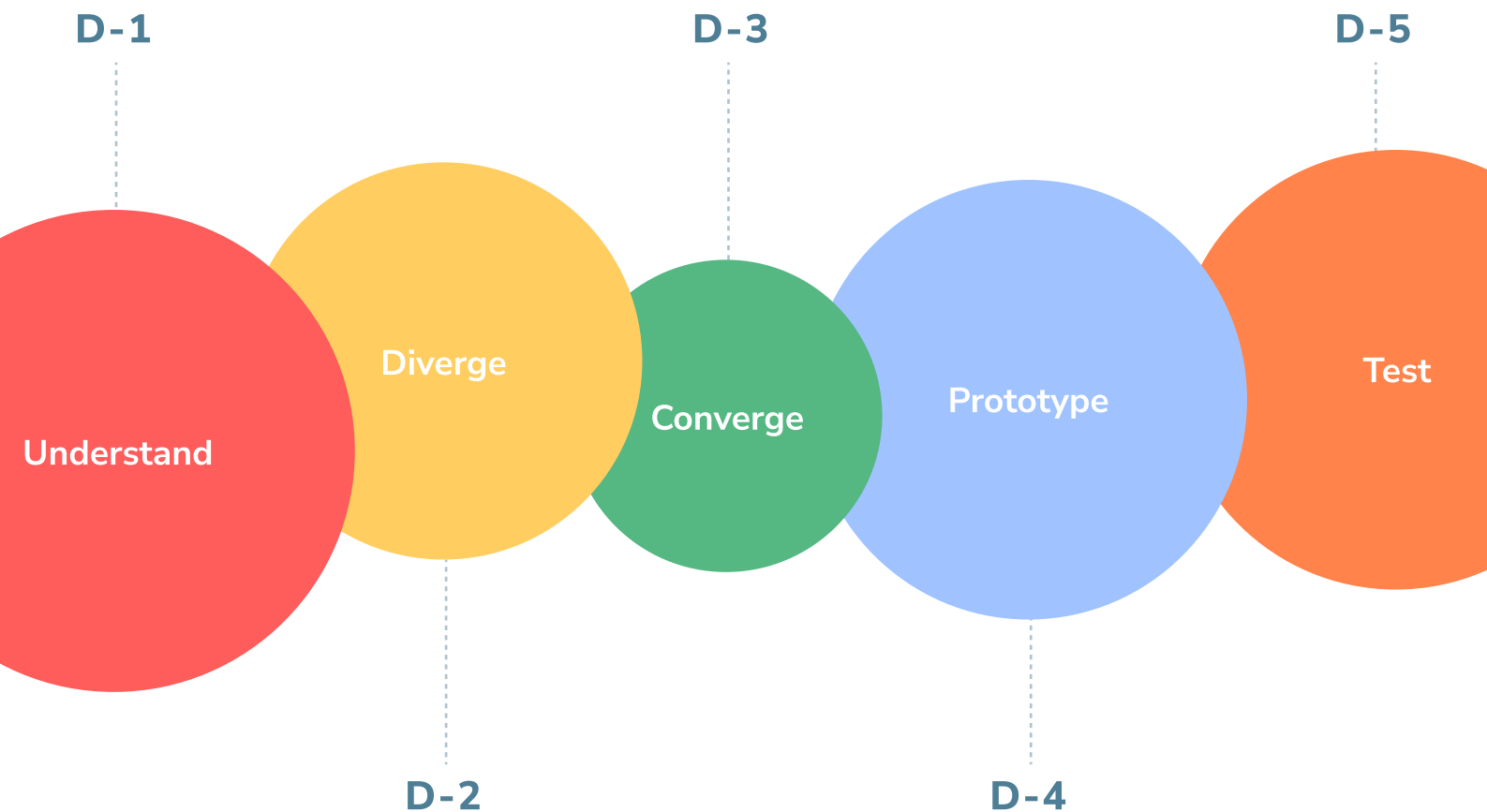
Hal ini sama seperti seorang mahasiswa yang akan melakukan kegiatan akademik dan kegiatan non-akademik secara bersamaan dalam satu waktu.



nyambi

Kami menggunakan **metode Design Sprint** yang mengacu pada buku “Mengejar Design Sprint” karya Rizki Mardita, Product Design Senior Lead di Tokopedia, dalam mengembangkan aplikasi **nyambi**. Kami menerapkan metode ini dalam 5 hari, dimana setiap harinya kami mengerjakan satu tahapan.

Fase Metode Sprint



Understand

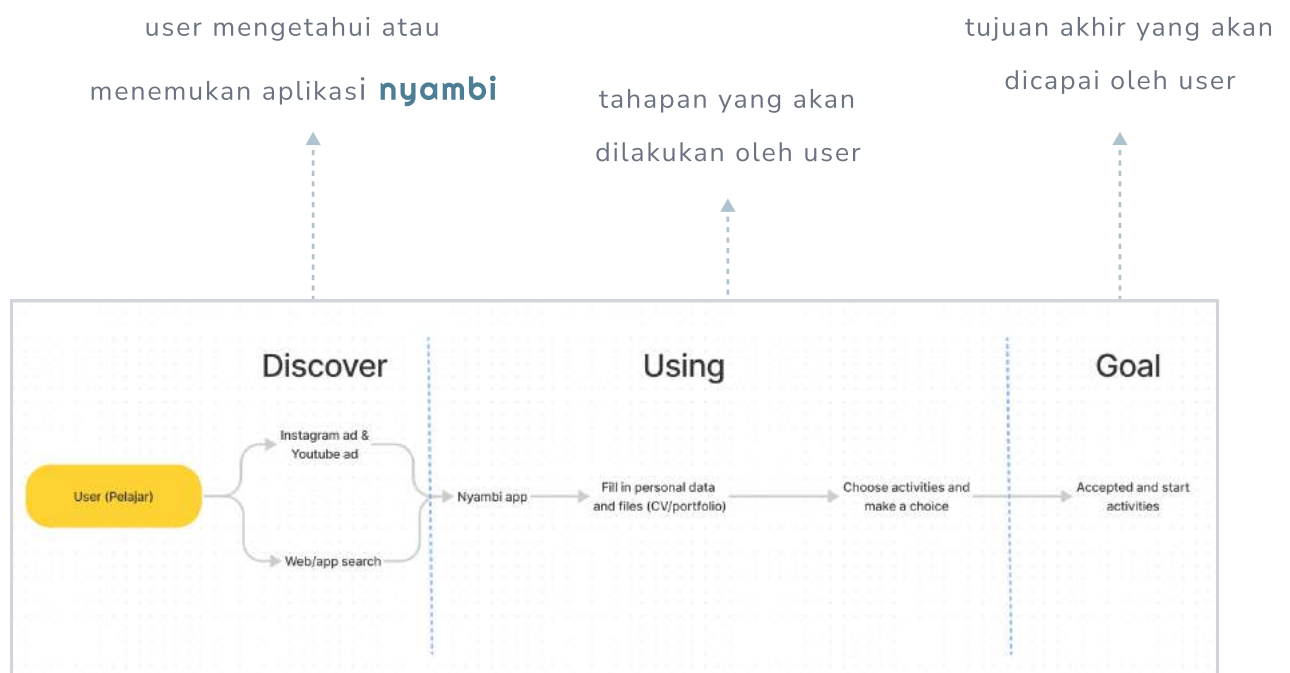
Pada fase kami saling mengenal satu sama lain dan menentukan long term goal proyek kami. Kemudian kami merancang User Journey Map yang dibagi menjadi tiga tahapan yaitu Discover, Using, dan Goal. Lalu tahap terakhir adalah HMW (How Might We)

Long term goal



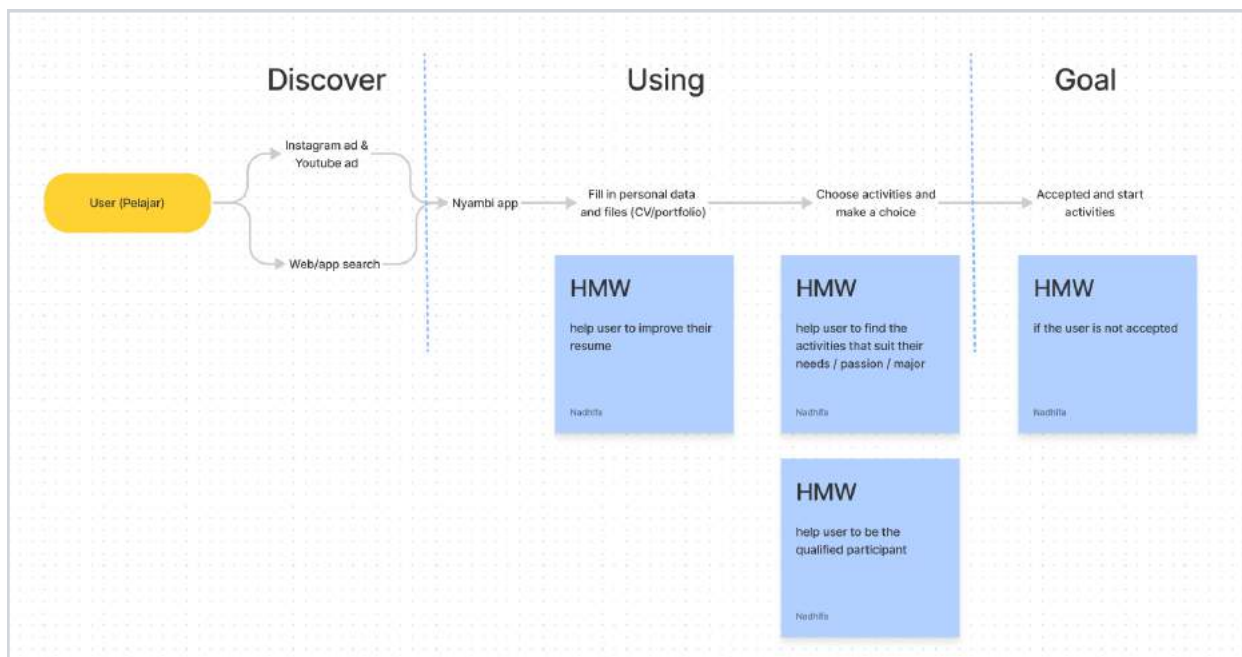
Membantu undergraduate student untuk mencari peluang magang (internship), volunteer, dan organisasi serta memberikan akses yang mudah, nyaman, dan menyenangkan

User Journey Map



How Might We

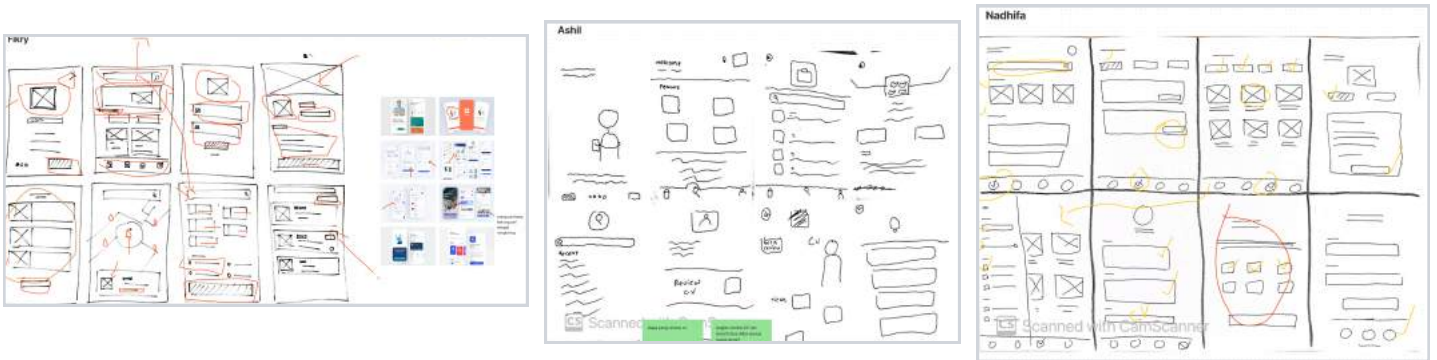
Berdasarkan user journey map yang telah kami buat, kami mendiskusikan hal yang akan dibutuhkan oleh user nantinya kemudian dicatat ke dalam bentuk pertanyaan “HMW (How Might We)”. Kami mengumpulkan beberapa HMW kemudian dipilih berdasarkan HMW yang mendapatkan suara terbanyak dan menempatkannya pada tahapan yang sesuai.



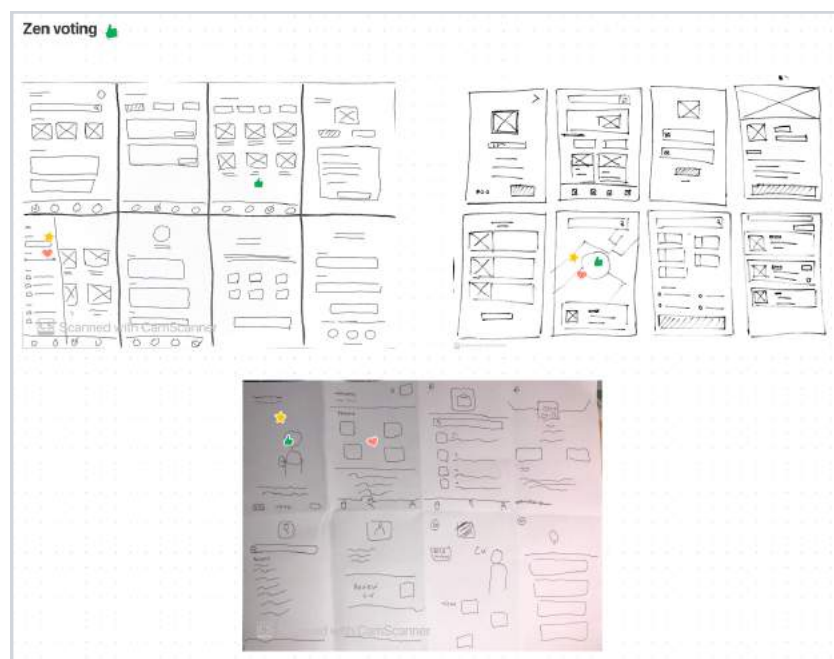
Diverge

Pada fase ini kami mencari solusi yang tepat berdasarkan target atau fokus yang ingin diselesaikan, yaitu membantu user mencari dan mendapatkan kegiatan yang sesuai dengan mereka. Tahap berikutnya yaitu Crazy 8's, dimana setiap peserta menggambarkan 8 variasi ide ataupun solusi berbeda, kemudian dipresentasikan kepada peserta lain. Tahap terakhir adalah Zen Voting untuk menentukan pilihan. Tiap peserta memiliki tiga hak suara (3 dot sticker) dan boleh memilih ide sendiri maupun ide peserta lain.

Crazy 8's



Zen Voting



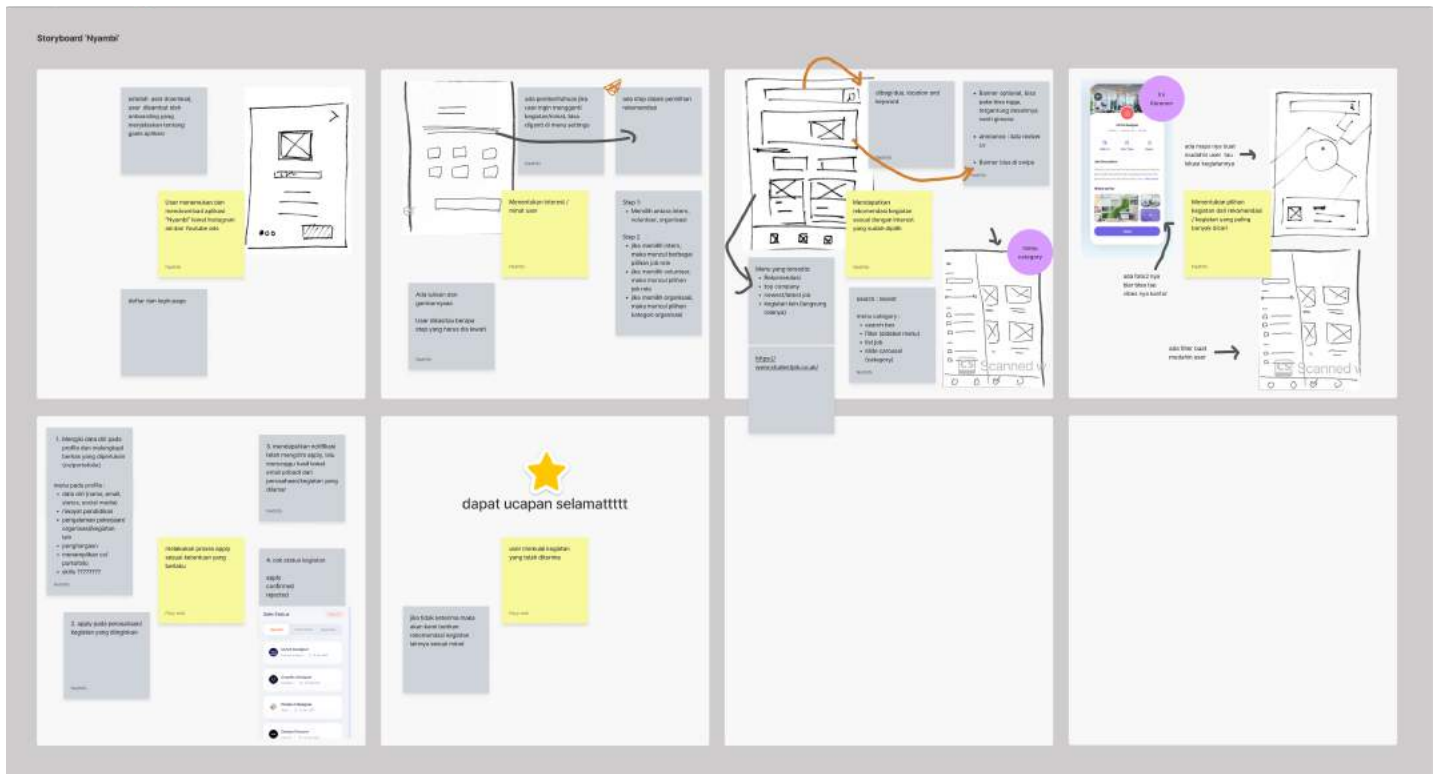
Converge

Pada fase ini kami menentukan final idea yang didapatkan dari kumpulan ide pada sesi sebelumnya. Final Idea akan membantu untuk membuat storyboard pada step berikutnya. Selanjutnya perancangan storyboard yaitu sebuah flow yang menjelaskan value dari solusi dan inovasi yang telah didapat berdasarkan konteks penggunaannya.

Final Idea



Storyboard



nyambi

Target Pengguna

Mahasiswa yang membutuhkan kegiatan seperti intership, volunteer maupun mengikuti organisasi mahasiswa.



Batasan Aplikasi

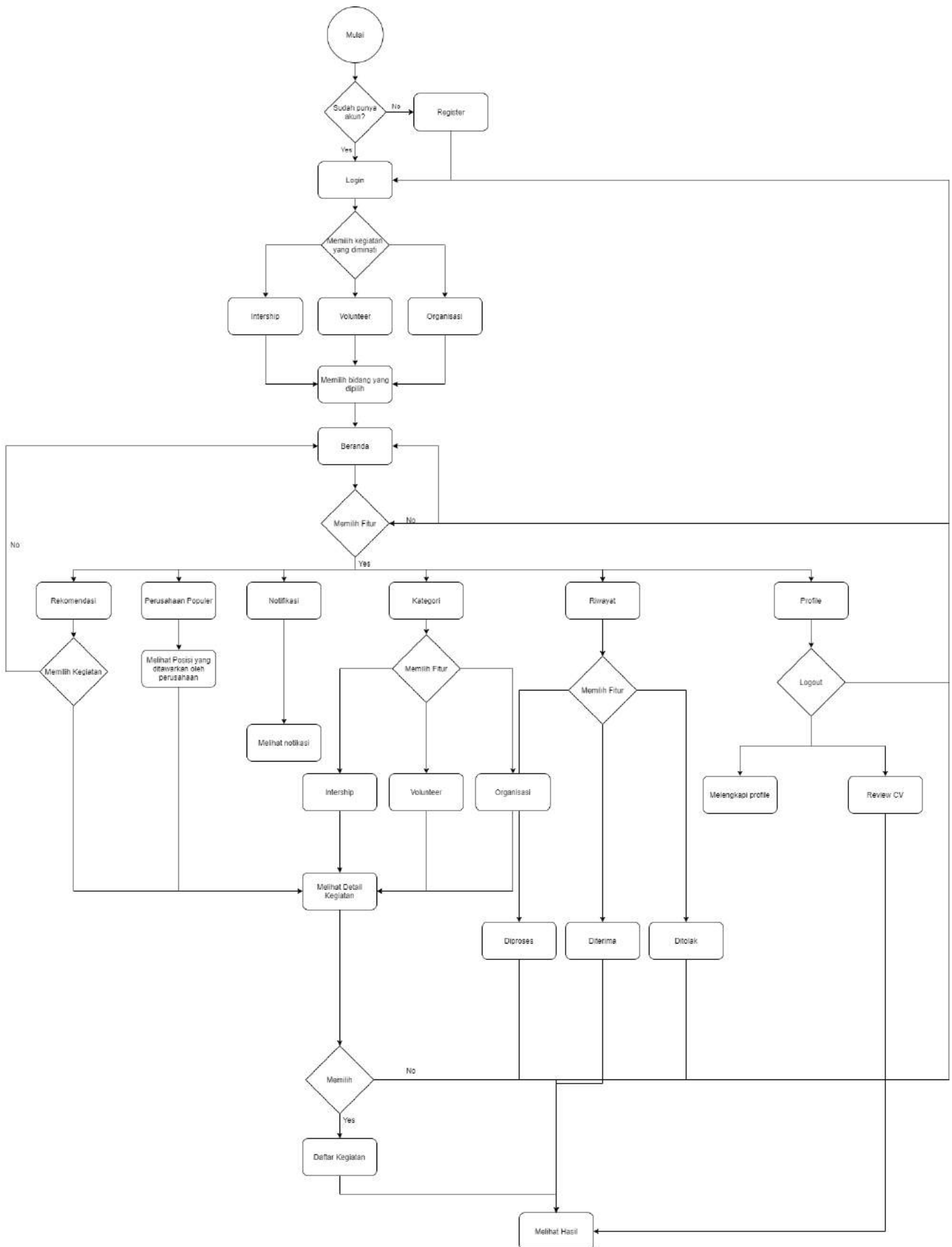
- Android minimal versi Jelly Bean dengan dukungan RAM minimal 2GB
- atau device iPhone yang memiliki minimal OS 10
- Memiliki koneksi jaringan internet yang stabil, baik dari WiFi ataupun koneksi data seluler

Platform

Aplikasi ini akan kami buat sebagai downloadable application yang tersedia pada Google Play dan App Store. OS yang digunakan untuk mengakses aplikasi ini adalah iOS dan Android.



Skenario Pengguna



nyambi

Typography

Font StyleGuide

Raleway
Nunito Sans

Name	Weight	Size	Line height	Sample
Header				
32px / Bold	Bold	32px	36px	The quick brown fox jumps over the lazy dog
32px / SemiBold	Medium	32px	36px	The quick brown fox jumps over the lazy dog
24px / Medium	Regular	24px	28px	The quick brown fox jumps over the lazy dog
20px / SemiBold	Medium	20px	24px	The quick brown fox jumps over the lazy dog
Text				
18px / Light	Regular	18px	22px	The quick brown fox jumps over the lazy dog
16px / Regular	Bold	16px	24px	The quick brown fox jumps over the lazy dog
14px / Regular	Regular	14px	20px	The quick brown fox jumps over the lazy dog
13px / Medium	Medium	13px	20px	The quick brown fox jumps over the lazy dog
13px / SemiBold	Regular	13px	20px	The quick brown fox jumps over the lazy dog

02. Colors

Brand colors



Gray colors

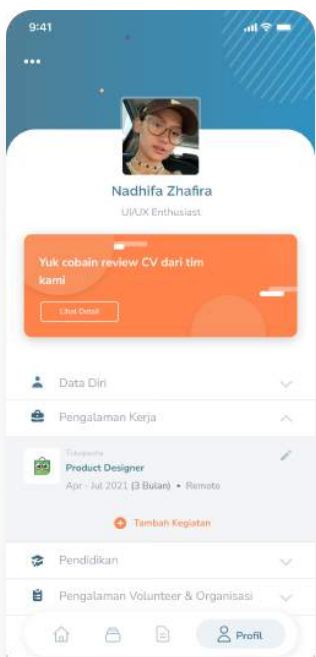
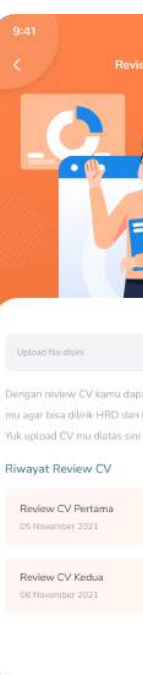
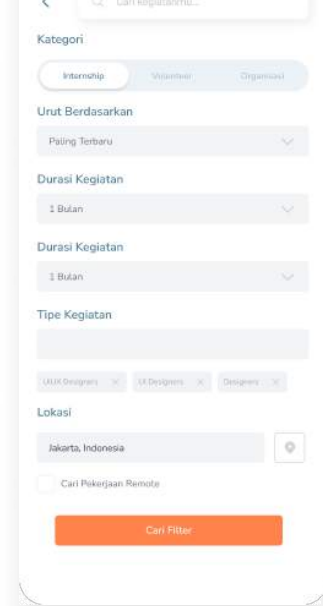


State colors



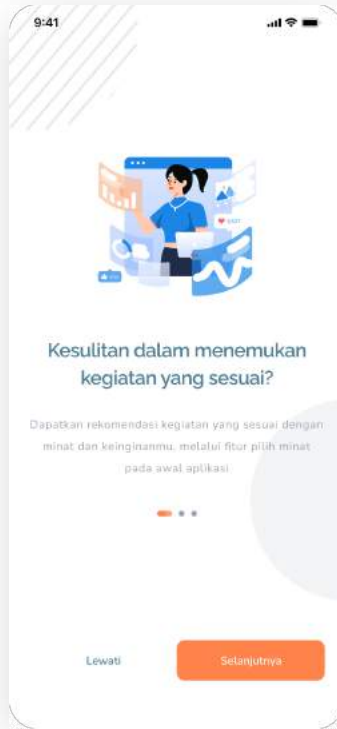
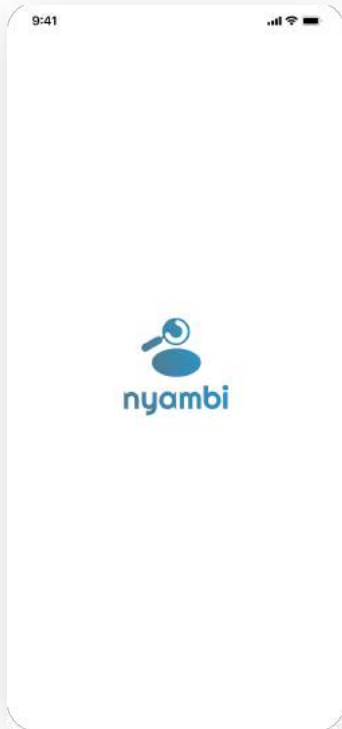
High Fidelity Design

Pada fase ini, kami mulai merancang desain user interface untuk aplikasi **nyambi** menggunakan Figma. Kami membuat satu persatu mock up sesuai dengan flow yang telah kami buat sebelumnya.



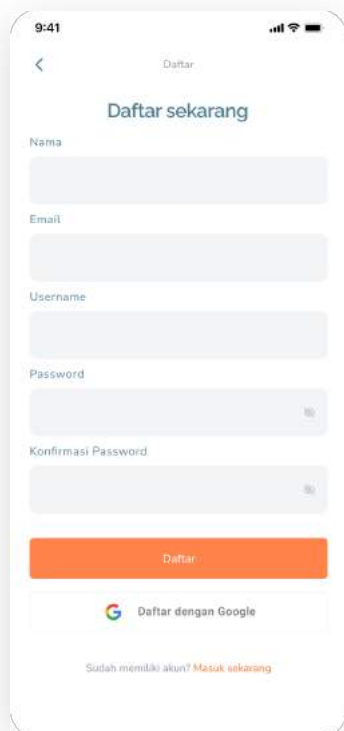
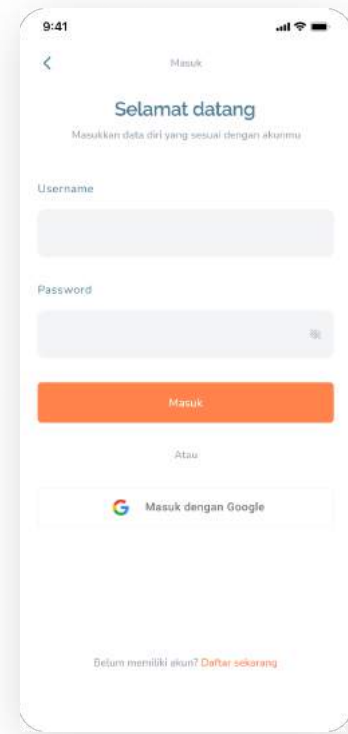
Splash Screen dan Onboarding Screen

Pertama, user akan memasuki page splash screen yaitu dimana page tersebut adalah page pembuka atau awalan untuk aplikasi **nyambi** ini, lalu setelah itu user akan masuk ke screen onboarding



Login

Sebelum masuk ke aplikasi **nyambi**, user diminta untuk memasukkan username dan password yang sesuai. User juga dapat melakukan Login dengan menggunakan Google.



Register

Jika user belum memiliki akun, maka user harus mendaftarkan dirinya terlebih dahulu di register, user diminta untuk mengisi data diri seperti nama lengkap, email, username, dan password. User juga bisa mendaftarkan dirinya menggunakan Google

Minat

Setelah melakukan registrasi, user akan diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan untuk menentukan kegiatan dan bidang yang akan dipilih. Kemudian user akan mendapatkan rekomendasi sesuai dengan jawaban pertanyaan.



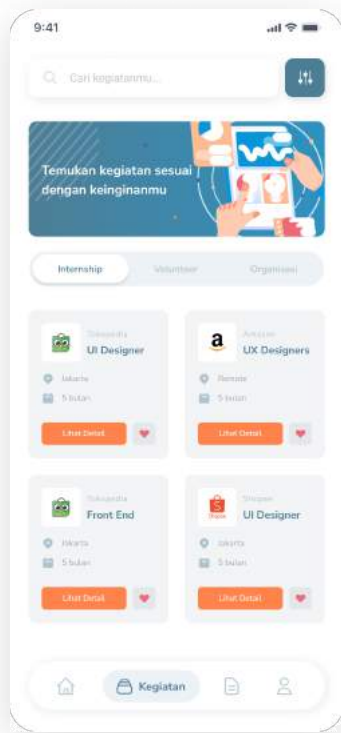
Beranda

Pada halaman utama **nyambi**, user ditawarkan beberapa fitur, seperti rekomendasi, perusahaan favorit, box pencarian, dan notifikasi. Selain itu menu lain yang dapat dipilih pada navigation bar seperti kategori, riwayat, dan profil.



Rekomendasi Untukmu

Pada halaman Rekomendasi Untukmu, user akan mendapatkan rekomendasi kegiatan yang sesuai dengan minat dan jawaban dari pertanyaan di awal.



Kegiatan

Pada menu kegiatan, user dapat melihat pilihan dari kategori lain. Disini pilihannya lebih luas dan beragam, user bisa mencari kegiatan yang tidak sesuai minatnya.

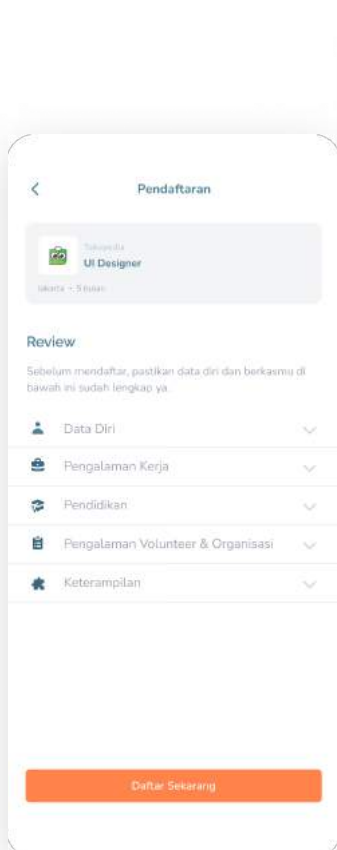
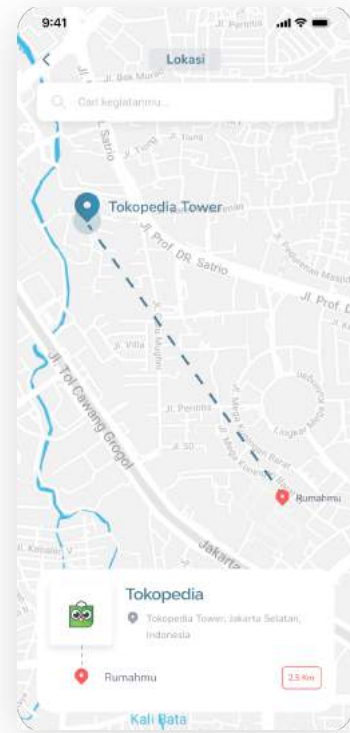
Halaman Internship

Jika user memilih salah satu kegiatan (ex: internship) pada suatu perusahaan, maka user akan dilanjutkan ke halaman ini. Disini user dapat melihat detail kegiatan, profil perusahaan, dan lokasi kegiatan. User juga dapat langsung mendaftarkan diri.



Lokasi

Fitur Lokasi berfungsi untuk mengetahui letak dari kegiatan tersebut. User juga dapat mengetahui berapa jarak user dari lokasi kegiatan.

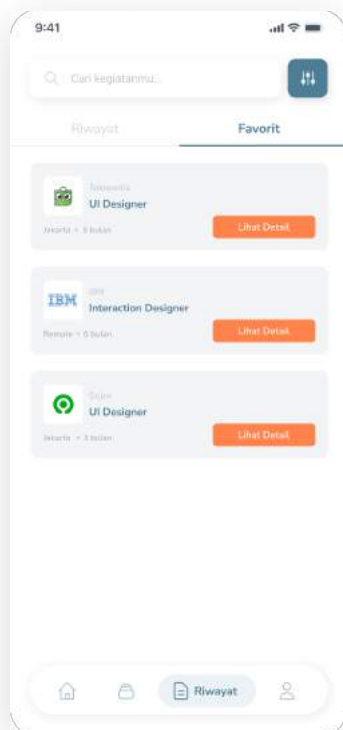
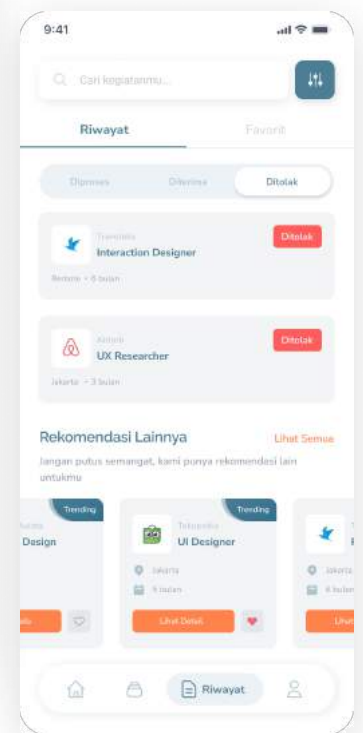
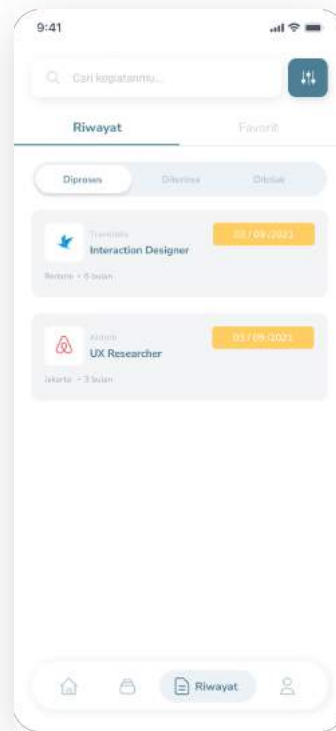


Pendaftaran Kegiatan

Jika user akan mendaftar user kegiatan, maka user akan diingatkan kembali untuk melengkapi data diri dan berkas yang dibutuhkan.

Riwayat

Pada halaman riwayat, user diperlihatkan kegiatan apa yang sedang di proses, diterima, ataupun ditolak.

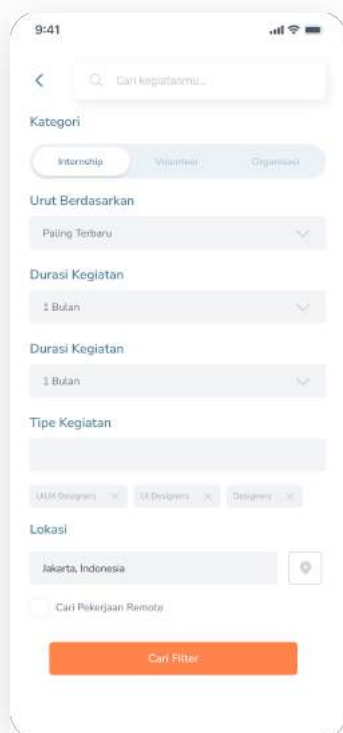


Favorit

Fitur favorit pada menu Riwayat berisi kegiatan yang telah user sukai atau simpan. User dapat melihat kembali disini.

Perusahaan Populer

Pada fitur Perusahaan Populer, user dapat melihat profil perusahaan dan juga lowongan apa yang ditawarkan oleh pihak perusahaan.



Search + Filter

Pada search, kita bisa langsung mencari kegiatan yang kita cari ataupun kita juga bisa mengkategorikan kegiatan dengan cara menceklis menu yang telah diberikan oleh aplikasi.

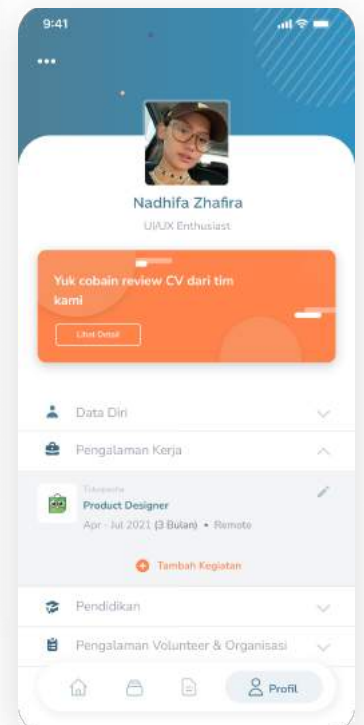


Notifikasi

Pada menu notifikasi, user akan melihat pemberitahuan apa saja yang masuk. Background berwarna hijau berarti pesan tersebut belum user baca. Jika berwarna merah, artinya review CV user telah keluar dan dapat di cek pada email user.

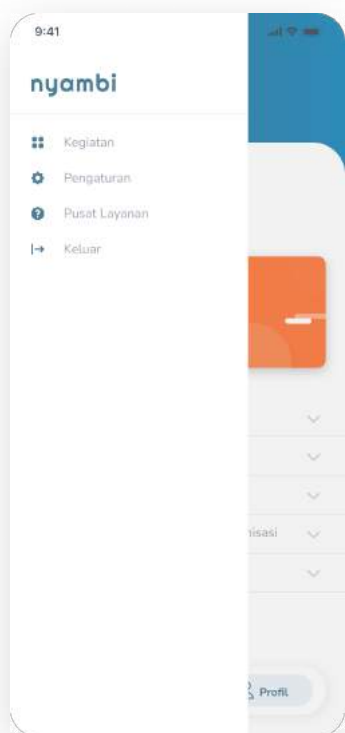
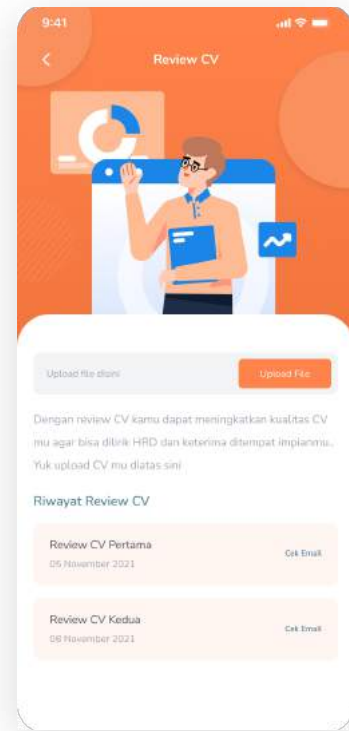
Profil

User bisa melihat data diri pada halaman profile, user juga bisa memilih fitur review CV. Jika sudah di review oleh sistem, maka pemberitahuan akan masuk ke dalam notifikasi. Hasil dari review CV akan masuk kedalam email yang sudah terdaftar. User juga dapat keluar aplikasi atau ke pengaturan pada menu ini.



Review CV

Pada profile terdapat fitur Review CV, jika CV milik user ingin di review, maka yang harus user lakukan adalah upload file CV. Jika user sudah mengupload file CV, maka hasil review CV akan dikirim melalui email yang sudah terdaftar.



Sidebar menu

Sidebar menu pada Profil berisi empat buah fitur. Fitur kegiatan berfungsi jika user ingin mengganti kegiatan lain. Kemudian fitur pengaturan, pusat layanan, dan keluar aplikasi.

Our Team



Fikry Ardi Fatma

UI/UX Designers



Nadhifa Zhafira

Copywriters



Ashil Hafidh Dhiya

UX Researcher



nyambi

Terima Kasih

Thank you

谢谢

Danke

ありがとう

matur nuwun

