# SERTIFIKAT KOMPETENSI KELULUSAN

dicoding

81P22YWOQPOY

Diberikan kepada

## Hafid Ikhsan Arifin

Atas kelulusannya pada kelas

**Belajar Dasar UX Design**

24 Februari 2022

**Narenda Wicaksono**
Chief Executive Officer
Dicoding Indonesia

**Verifikasi Sertifikat**
dicoding.com/certificates/81P22YWOQPOY
Berlaku hingga 24 Februari 2025

Kelas ini ditujukan untuk pemula yang ingin mempelajari dasar-dasar UX beserta detail prosesnya dengan mengacu pada framework Design Thinking. Di akhir kelas, siswa dapat membuat sebuah portofolio berupa UX case study yang berisi keseluruhan proses, mulai dari mencari permasalahan pengguna, mendefinisikan masalah, melakukan eksplorasi, membuat prototype, sampai menguji cobanya.

Materi yang dipelajari:

- **Konsep Dasar UX (User Experience) Design** : Memahami konsep dasar UX Design dan faktor yang mempengaruhinya, serta memahami proses desain dengan menggunakan pendekatan Design Thinking. (1 jam 15 menit)
- **Empathize, Define, & Ideate** : Memahami bagaimana cara untuk mengetahui masalah utama (pain point) pengguna dengan membuat Empathy Map, User Persona, dan User Journey Map. Dilanjutkan dengan mendefinisikan masalah dalam Problem Statement dan melakukan eksplorasi untuk mencari solusi dengan menggunakan metode How Might We (HMW) dan Crazy Eight. (4 jam 5 menit)
- **Storyboard dan Wireframe** : Mendefinisikan solusi dalam bentuk Goal Statement dan mengetahui cara membuat rancangan desain dengan membuat User Flow, Storyboard, dan Wireframe. (4 jam)
- **High-Fidelity Prototype** : Memahami cara membuat Mockup dan High-Fidelity Prototype yang menarik dan interaktif dengan menerapkan prinsip desain visual. (4 jam 30 menit)
- **UX Research dan Dokumentasi** : Merencanakan dan melakukan usability study, mengidentifikasi insight, memodifikasi desain berdasarkan hasil riset, dan membagikan hasil desain kepada tim. (3 jam)

Evaluasi pembelajaran:

- Ujian akhir kelas
- Submission (proyek akhir) membuat portofolio berupa UX case study yang berisi keseluruhan proses, mulai dari mencari permasalahan pengguna, mendefinisikan masalah, melakukan eksplorasi, membuat prototype, sampai menguji cobanya.

Total jam yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas ini adalah **23 jam**.