

LAMPIRAN

Lampiran 1. Sertifikat BNSP

13993925



BADAN NASIONAL
SERTIFIKASI PROFESI
INDONESIAN PROFESSIONAL
CERTIFICATION AUTHORITY

SERTIFIKAT KOMPETENSI
CERTIFICATE OF COMPETENCE

No. 74130 2166 3 014589 2025

Dengan ini menyatakan bahwa,
This is to certify that,

Amarullah Ahmad

No. Reg. DKV 1565 30580 2025

Telah kompeten pada bidang:
Is competent in the area of:

Desain Komunikasi Visual
Visual Communication Design

Dengan Kualifikasi / Kompetensi:
With Qualification / Competency:

Desainer UI/UX
UI/UX Designer

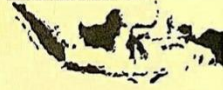
Sertifikat ini berlaku untuk: 3 (tiga) tahun
This certificate is valid for: 3 (three) years

Yogyakarta, 14 Juli 2025
Atas Nama Badan Nasional Sertifikasi Profesi
On Behalf of Indonesian Professional Certification Authority

Lembaga Sertifikasi Profesi Teknologi Digital
Professional Certification Body of Digital Technology



Ir. Gunawan Ramli, M.Kom.
(Direktur / Director)



Daftar Unit Kompetensi
List of Competency Units

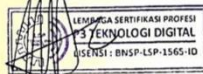
No	Kode Unit Kompetensi <i>Code of Competency Unit</i>	Judul Unit Kompetensi <i>Title of Competency Unit</i>
1.	M.74DKV13.002.3	Menerapkan Prinsip Desain <i>Applying Design Principles</i>
2.	M.74DKV13.003.3	Menerapkan Prinsip Komunikasi <i>Applying Communication Principles</i>
3.	M.74DKV13.010.3	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain <i>Operating Design Software</i>
4.	M.74DKV13.012.2	Menciptakan Karya Desain <i>Creating Design Work</i>
5.	J.62SAD00.013.1	Merancang User Interface (UI) <i>Designing User Interface (UI)</i>
6.	J.62SAD00.014.1	Merancang User Experience (UX) <i>Designing User Experience (UX)</i>

Yogyakarta, 14 Juli 2025

Atas Nama Badan Nasional Sertifikasi Profesi
On Behalf of Indonesian Professional Certification Authority
Lembaga Sertifikasi Profesi Teknologi Digital
Professional Certification Body of Digital Technology



Amarullah Ahmad
Tanda tangan Pemilik
(Signature of Holder)



Roy Buana
Manager Sertifikasi
(Manager of Certification)

Lampiran 2. Bukti Pendaftaran Sertifikasi



Jobhun – PT Jobhun Membangun Indonesia

Maspion Square, M.IT 3 Blok F.08, Jl. Ahmad Yani 73,
Margorejo, Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
60238

Bill To:
Amarullah Ahmad

Ship To:
**amarullahahmad16@
gmail.com**

INVOICE

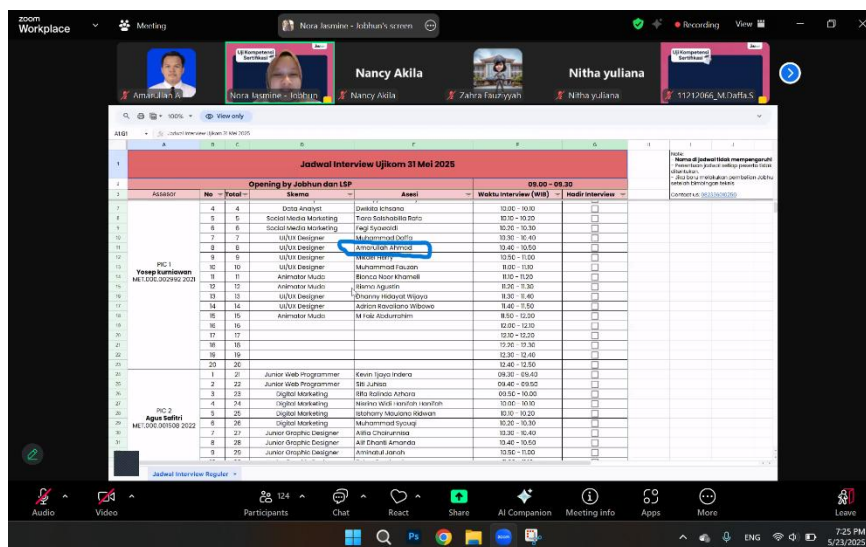
CRS-USPON052500893

Date: May 15, 2025

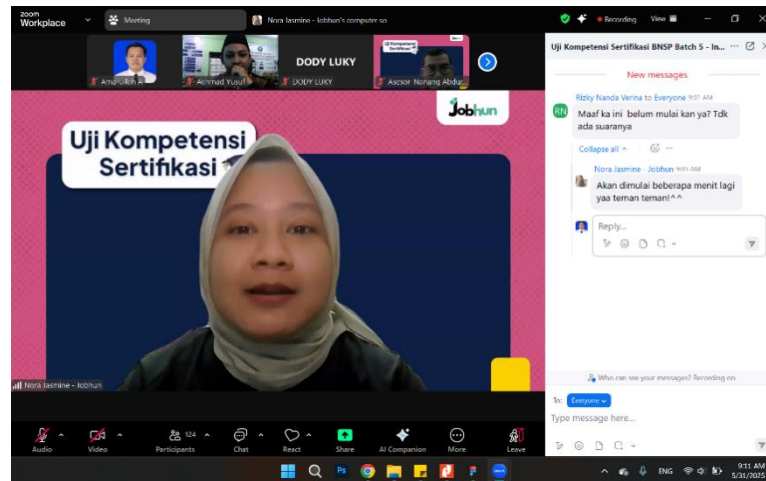
Balance Due: IDR 750,000.00

Item	Quantity	Rate	Amount
Uji Kompetensi Sertifikasi Bnsp: UI/UX Designer - Batch 5	1	IDR 750,000.00	IDR 750,000.00
Total:			IDR 750,000.00

Lampiran 3. Bukti proses : *Activity*, Catatan, Rekam Jejak, Log (*screenshot*)



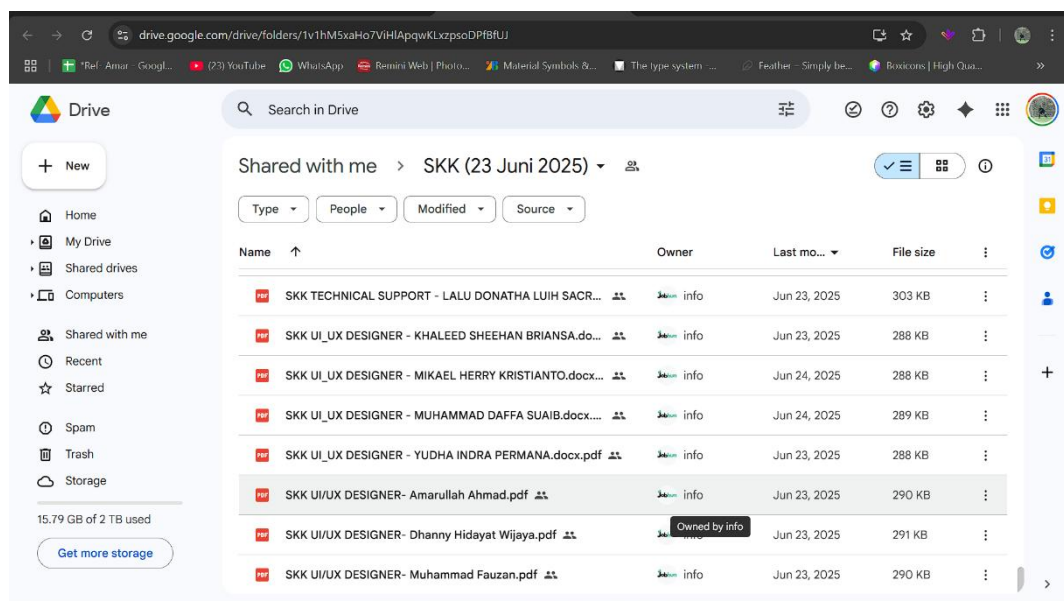
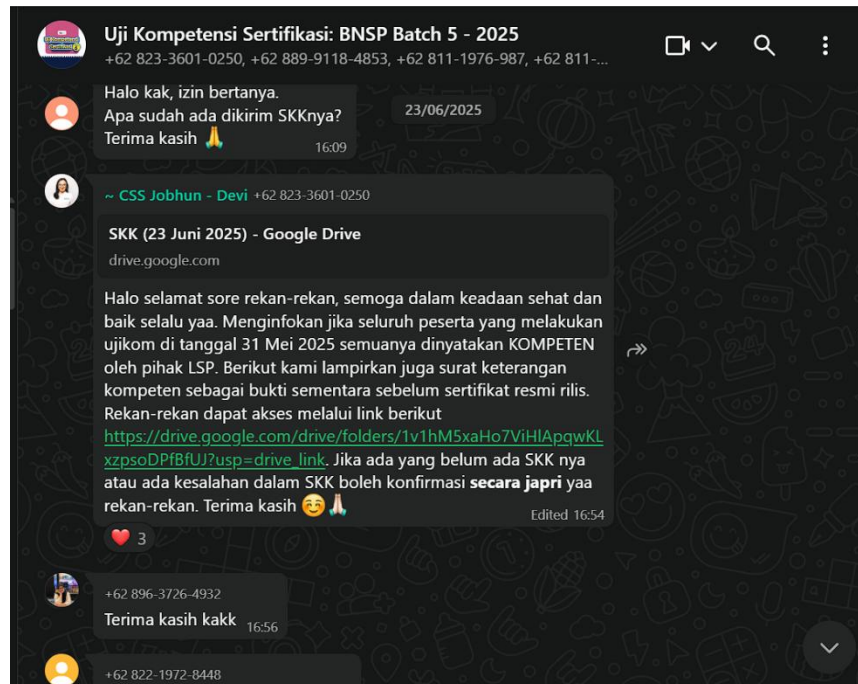
Lampiran 4. Ujian Wawancara dengan Asesor BNSP (Yosep Kurniawan)



Lampiran 5. Dokumentasi Selama Sertifikasi *Online*



Lampiran 6. Surat Keterangan Kompeten (SKK) selama Sertifikat BNSP Belum Terbit







Direktur LSP Teknologi Digital

Daftar Unit Kompetensi
List of Competency Units

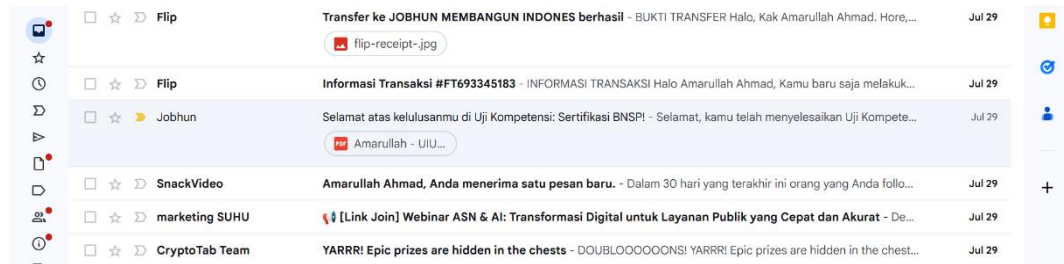
NO	KODE UNIT	JUDUL UNIT KOMPETENSI
1	M.74DKV13.002.3	Menerapkan Prinsip Desain
2	M.74DKV13.003.3	Menerapkan Prinsip Komunikasi
3	M.74DKV13.010.3	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
4	J.62SAD00.013.1	Merancang User Interface (UI)
5	J.62SAD00.014.1	Merancang User Experience (UX)
6	M.74DKV13.012.2	Menciptakan Karya Desain

Yogyakarta, 20 Juni 2025

Lembaga Sertifikasi Profesi Teknologi Digital

Roy Buana
Manager Sertifikasi

Lampiran 7. Proses Sertifikat Dikirim Melalui Email oleh Jobhun.id



8/8/25, 8:39 AM

Gmail - Selamat atas kelulusanmu di Uji Kompetensi: Sertifikasi BNSP!



Amarullah Ahmad <amarullahahmad16@gmail.com>

Selamat atas kelulusanmu di Uji Kompetensi: Sertifikasi BNSP!

1 message

Jobhun <info@jobhun.id>

Tue, Jul 29, 2025 at 4:07 PM

To: amarullahahmad16@gmail.com

Selamat, kamu telah menyelesaikan Uji Kompetensi: Sertifikasi BNSP! Semoga pengalamannya berguna untuk kariermu di masa mendatang ya. Berikut kami lampirkan soft file sertifikat resmi BNSP yang bisa kamu gunakan sebagai bukti telah kompeten sesuai keahlian. Untuk foto di sertifikat resmi BNSP dapat ditempel secara mandiri. Jika sudah dikirim, kami akan berkabar detail nomor resinya melalui pribadi chat WhatsApp. Semoga sukses selalu!

Best regards,
Jobhun Team



Jobhun
PT Jobhun Membangun Indonesia
+6281332905635 | jobhun.id
info@jobhun.id; partnership@jobhun.id
Maspion Square, M.IT 3 Blok F.08, Jl. Ahmad Yani 73, Surabaya 60238

Create your own [email signature](#)



Virus-free www.avast.com



Amarullah - UIUX Design.pdf
127K





Lampiran 8. Form Kelengkapan berkas : Uji Kompetensi Sertifikasi BNSP Jobhun Batch 5

The image shows a Google Forms interface in a web browser. The browser's address bar displays the URL: `docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQL5IPRHy6NhC85JlwwcbY3gme7Lym_35frUXoZOMMIKqzg-6dg/viewform`. The browser's tab bar shows several open tabs, including 'Ref- Amar - Googl...', '(23) YouTube', 'WhatsApp', 'Remini Web | Photo...', 'Material Symbols &...', 'The type system - ...', 'Feather - Simply be...', and 'Boxicons | High Qua...'. The form itself has a header with a pink and blue patterned background. On the right side of the header is a small 'Jobhun' logo. The main title of the form is 'Uji Kompetensi Sertifikasi' in white text on a dark blue background. Below the header, the form title is 'Form Kelengkapan Berkas: Uji Kompetensi Sertifikasi BNSP Jobhun Batch 5'. A warning message states: 'Silakan isi form berikut dengan sebenar-benarnya. Apabila ditemukan data yang diinput ternyata tidak valid, peserta yang bersangkutan akan didiskualifikasi.' Below this, the user's email 'amarullahamad16@gmail.com' is shown with a 'Switch account' link. A note explains: 'The name, email, and photo associated with your Google account will be recorded when you upload files and submit this form.' A red asterisk indicates a required question. The first question is 'Email *' with an asterisk next to it.

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQL5IPRHy6NhC85JlwwcbY3gme7Lym_35frUXoZOMMIKqzg-6dg/viewform

*Ref- Amar - Googl... (23) YouTube WhatsApp Remini Web | Photo... Material Symbols &... The type system - ... Feather - Simply be... Boxicons | High Qua...

Jobhun

Uji Kompetensi Sertifikasi

Form Kelengkapan Berkas: Uji Kompetensi Sertifikasi BNSP Jobhun Batch 5

Silakan isi form berikut dengan sebenar-benarnya. Apabila ditemukan data yang diinput ternyata tidak valid, peserta yang bersangkutan akan didiskualifikasi.

amarullahamad16@gmail.com [Switch account](#)

The name, email, and photo associated with your Google account will be recorded when you upload files and submit this form

* Indicates required question

Email *

Lampiran 9. Panduan Penugasan Ujikom Sertifikasi BNSP

The screenshot shows a Google Docs interface with the following content:

Penugasan Uji Kompetensi Batch 5

File Edit View Tools Help

Document tabs: Tab 1

Headings you add to the document will appear here.

Jobhun
PT Jobhun Membangun Indonesia
HQ: Maxipon Square, M.I.T 3 Blok F.06,
Jl. Ahmad Yani 73, Margorejo, Wonocolo,
Surabaya, Jawa Timur, Indonesia 60238

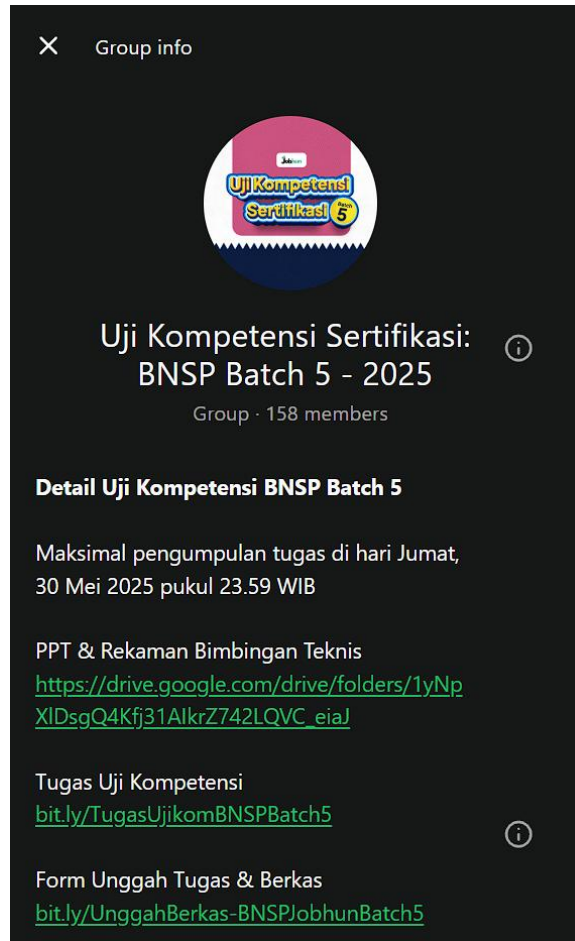
**Panduan Pengerjaan Penugasan
Uji Kompetensi Sertifikasi BNSP**

- Pengerjaan Soal**
 - Semua soal dikerjakan terlebih dahulu di **Google Docs** atau aplikasi pengolah dokumen lainnya.
 - Pastikan format dan isi jawaban sesuai dengan instruksi yang diberikan.
- Konversi ke PDF**
 - Setelah selesai, dokumen harus dikonversi ke format **PDF** sebelum diunggah.
 - Pastikan file PDF sudah terbaca dengan jelas dan tidak ada kesalahan format.
- Pengunggahan Jawaban**
 - File PDF yang sudah dibuat harus diunggah melalui link formulir yang telah ditentukan dalam **Panduan Teknis**.
 - Pastikan menggunakan link yang sesuai dengan batch dan kategori ujian masing-masing.
- Pengerjaan di Platform Lain (Jika Ada)**
 - Jika pengerjaan dilakukan di platform lain, misalnya website atau aplikasi tertentu, peserta dapat...

Lampiran 10. Jadwal Interview BNSP Batch 5

Jadwal Interview & Real Time BNSP Batch 5						
File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help						
100% View only						
Summarize this table						
	A	B	C	D	E	F
1						
2	Opening by Jobhun dan LSP				09.00 - 09.30	
3	Assesor	No	Total	Skema	Asesi	Waktu Interview (WIB)
4	PIC 1 Devi Yosep kurniawan MET.000.002992 2021	1	1	Associate Data Scientist	Teofilus Marpaung	10.00 - 10.10
5		2	2	Data Analyst	Aisyah Mutia Khansa Sukma	10.10 - 10.20
6		3	3	Data Analyst	Luthfiyyah Haniffariyani	10.20 - 10.30
7		4	4	Data Analyst	Dwikita Ichsana	10.30 - 10.40
8		5	5	Social Media Marketing	Tiara Salshabilila Rafa	10.40 - 10.50
9		6	6	Social Media Marketing	Fegi Syawaldi	10.50 - 11.00
10		7	7	UI/UX Designer	Muhammad Daffa	11.00 - 11.10
11		8	8	UI/UX Designer	Amarullah Ahmad	11.10 - 11.20
12		9	9	UI/UX Designer	Mikael Herry	11.20 - 11.30
13		10	10	UI/UX Designer	Muhammad Fauzan	11.30 - 11.40
14		11	11	Animator Muda	Bionca Noor Khameli	11.40 - 11.50
15		12	12	Animator Muda	Risma Agustin	11.50 - 12.00

Lampiran 11. Group WhatsApp Uji Kompetensi Sertifikasi BNSP Batch 5



Lampiran 12. Profil Asesor

DATA ASESOR			
Nomor	Nama Asesor	No Registrasi	Alamat
1	Arham	MET.000.002473 2020	Polewali Mandar, Sulawesi Barat
2	Yosep Kurniawan	MET.000.002992 2021	Lebak, Banten
3	Maman Surahman	MET.000.002988 2021	Ciamis, Jawa Barat
4	Ismail	MET.000.002300 2021	Tasikmalaya, Jawa Barat
5	Siti Romlah	MET.000.002294 2021	Kota Administrasi Jakarta Selatan, DKI Jakarta
6	Usman Sobari	MET.000.002295 2021	Kota Administrasi Jakarta Selatan, DKI Jakarta
7	Siti Nur Rohmah	MET.000.002293 2021	Grabogan, Jawa Tengah
8	Nursjamsiah, IR	MET.000.002292 2021	Kota Bogor, Jawa Barat
9	Agus Sumarno	MET.000.002297 2021	Demak, Jawa Tengah



yosepkurniawan Ikuti Kirim pesan

1.214 kiriman 1.632 pengikut 7.365 diikuti

Yosep kurniawan || Asesor BNSP

@yosepkurniawan

Pendidikan

- Sertifikasi BNSP Resmi
- Untuk SKPI, Sidang & Lamaran Kerja
- Daftar Cepat via DM / Link Bio
- Jl.Sunan Giri No.45 Rangkasbitung, Lebak, Indonesia 42314
- yosep.myscalev.com/bnspp









4 Langkah Daftar

Lamar Kerja Ditolak Terus? Mungkin

**FR.APL-02. ASESMEN MANDIRI**

Skema Sertifikasi (Klaster)	Judul	: Desainer UI/UX
	Nomor	: SKM-UIUX-51
Kode Unit	:	1. M.74DKV13.002.3 2. M.74DKV13.003.3 3. M.74DKV13.010.3 4. M.74DKV13.012.2 5. J.62SAD00.013.1 6. J.62SAD00.014.1
Judul Unit	:	1. Menerapkan Prinsip Desain 2. Menerapkan Prinsip Komunikasi 3. Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain 4. Menciptakan Karya Desain 5. Merancang User Interface (UI) 6. Merancang User Experience (UX)

PANDUAN ASESMEN MANDIRI**Instruksi:**

- Baca setiap pertanyaan di kolom sebelah kiri
- Beri tanda centang (☑) pada kotak jika Anda yakin dapat melakukan tugas yang dijelaskan.
- Isi kolom di sebelah kanan dengan mendaftar bukti yang Anda miliki untuk menunjukkan bahwa Anda melakukan tugas-tugas ini.

SKEMA DESAINER UI/UX

No	Kode Unit	Judul Unit Kompetensi / Elemen Kompetensi / Kriteria Unjuk Kerja(KUK)	K	BK	Bukti yang relevan
1	J.62SAD00.013.1	Merancang User Interface (UI)			
		Mendefinisikan User Interface (UI)			
		Apakah anda dapat menyiapkan Proses UI sesuai dengan kebutuhan ?	K		
		Apakah anda dapat menyediakan Recoverability UI harus sesuai dengan kebutuhan ?	K		
		Apakah anda dapat menyediakan Mekanisme interaksi yang tepat dalam UI sesuai dengan kebutuhan ?	K		
		Apakah anda dapat menyederhanakan Rancangan UI sesuai dengan kebutuhan ?	K		
		Menyusun dokumen rancangan UI			
		Apakah anda dapat mengidentifikasi Struktur dokumen rancangan UI sesuai dengan kebutuhan ?	K		
		Apakah anda dapat mendokumentasikan Rancangan UI sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak ?	K		
2	M.74DKV13.002.3	Menerapkan Prinsip Desain			
		Menguraikan pengertian prinsip desain pada pekerjaan mendesain			
		Apakah anda dapat Prinsip kebaruan diidentifikasi contohnya dari hasil pekerjaan yang pernah di lakukan ?	K		
		Apakah anda dapat Prinsip keberlanjutan diidentifikasi contohnya dari hasil pekerjaan yang pernah di lakukan ?	K		



		Apakah anda dapat Pengertian prinsip desain disimpulkan dari contoh hasil pekerjaan yang pernah di lakukan ?	K	
		Menggambarkan penerapan prinsip desain pada proses dan hasil desain		
		Apakah anda dapat memeragakan Proses kerja mendesain yang berprinsip desain penerapannya pada suatu contoh masalah ?	K	
		Apakah anda dapat mengreasikan Hasil kerja mendesain yang berprinsip desain penerapannya pada suatu contoh masalah ?	K	
3	M.74DKV13.003.3	Menerapkan Prinsip Komunikasi		
		Menguraikan prinsip komunikasi pada suatu program komunikasi		
		Apakah anda dapat mengidentifikasi Unsur komunikasi bagian-bagiannya dari suatu contoh komunikasi visual ?	K	
		Apakah anda dapat mengidentifikasi Makna dan manfaat komunikasi keberadaannya dalam suatu contoh komunikasi visual ?	K	
		Menggambarkan penerapan prinsip komunikasi pada proses Desain Komunikasi Visual/Desain Grafis		
		Apakah anda dapat menguraikan Prinsip komunikasi penerapannya melalui pembuatan karya Desain Komunikasi Visual/Desain Grafis ?	K	
		Apakah anda dapat membuat Penerapan prinsip komunikasi disimpulkan peranannya dalam peningkatan daya tarik karya Desain Komunikasi Visual/Desain Grafis yang ?	K	
4	M.74DKV13.010.3	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain		
		Memilih jenis perangkat lunak desain yang tepat		
		Apakah anda dapat mengategorikan Jenis-jenis perangkat lunak yang lazim digunakan dalam proses mendesain berdasarkan kegunaannya masing-masing ?	K	
		Apakah anda dapat mendemonstrasikan Keunggulan kekurangan dan manfaat dari tiap jenis perangkat lunak yang digunakan secara komprehensif melalui contoh karya ?	K	
		Apakah anda dapat menentukan Perangkat lunak yang paling sesuai berdasarkan kebutuhan proyek ?	K	
		Memperagakan potensi perangkat lunak desain secara efektif dan efisien		
		Apakah anda dapat mengoperasikan Proses pembuatan dokumen karya secara urut mulai dari membuat memberi nama dan merekam dokumen sesuai arahan ?	K	
		Apakah anda dapat merancang Pembuatan karya digital berdasarkan sketsa karya mempergunakan perangkat lunak sesuai arahan ?	K	
		Apakah anda dapat mendemonstrasikan Fitur-fitur dalam perangkat lunak sesuai kebutuhan pembuatan karya ?	K	
		Apakah anda dapat memastikan Hasil karya dari perangkat lunak sesuai dengan kualitas yang optimal untuk layar atau cetakan ?	K	
5	M.74DKV13.012.2	Menciptakan Karya Desain		
		Mengidentifikasi design brief dan konsep desain		
		Apakah anda dapat menelaah Informasi dalam design brief sebagai landasan dalam mengarahkan konsep desain ?	K	
		Apakah anda dapat menelaah Konsep desain sebagai dasar dari pengembangan karya desain ?	K	



		Apakah anda dapat menetapkan Pendekatan visual dari hasil penilaian mengenai Design Brief dan konsep desain ?	K		
		Membuat sketsa karya desain			
		Apakah anda dapat mengembangkan Sketsa kasar thumbnail dalam alternatif karakter mood visual dan arahan konsep desain ?	K		
		Apakah anda dapat mewujudkan Sketsa komprehensif berdasarkan hasil penilaian terhadap sketsa kasar yang sesuai konsep desain ?	K		
		Merancang karya desain komprehensif			
		Apakah anda dapat menyampaikan Media perwujudan karya ditentukan sesuai Design Brief dan pesan yang ingin ?	K		
		Apakah anda dapat membuat Elemen visual sesuai kebutuhan sketsa komprehensif untuk membentuk karya desain yang komprehensif ?	K		
		Apakah anda dapat mengembangkan Karya desain komprehensif dalam beberapa alternatif sesuai dengan prinsip desain prinsip komposisi visual dan arahan konsep desain ?	K		
		Apakah anda dapat mewujudkan Alternatif karya desain komprehensif dirumuskan menjadi beberapa alternatif yang lebih fokus untuk dalam purwarupadummy ?	K		
		Menciptakan purwarupa/dummy karya desain			
		Apakah anda dapat menentukan Material untuk purwarupadummy sesuai kebutuhan karya desain komprehensif ?	K		
		Apakah anda dapat menentukan Teknik pembuatan purwarupa sesuai kebutuhan karya desain komprehensif ?	K		
		Apakah anda dapat merancang Purwarupadummy sesuai dengan arahan karya desain komprehensif ?	K		
		Menentukan karya desain akhir			
		Apakah anda dapat menilai Alternatif purwarupadummy desain komprehensif kesesuaiannya dengan konsep desain ?	K		
		Apakah anda dapat menetapkan Wujud karya desain akhir berdasarkan hasil penilaian kesesuaian dengan konsep desain ?	K		
6	J.62SAD00.014.1	Merancang User Experience (UX)			
		Mendefinisikan User Experience (UX)			
		Apakah anda dapat mengidentifikasi User experience sesuai dengan kebutuhan ?	K		
		Apakah anda dapat merancang Estetika UX sesuai dengan kebutuhan ?	K		
		Apakah anda dapat menyederhanakan Rancangan UX sesuai dengan kebutuhan ?	K		
		Apakah anda dapat mengidentifikasi Navigasi dan penempatan tombol sesuai dengan kebutuhan ?	K		
		Apakah anda dapat mengklasifikasi Faktor-faktor yang berasal dari pengguna berdasarkan kebutuhan ?	K		
		Menyusun dokumen rancangan UX			
		Apakah anda dapat mengidentifikasi Struktur dokumen rancangan UX sesuai dengan kebutuhan ?	K		
		Apakah anda dapat mendokumentasikan Rancangan UX sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak ?	K		
7	M.74DKV13.012.2	Menciptakan Karya Desain			



	Mengidentifikasi design brief dan konsep desain		
	Apakah anda dapat mengembangkan Karaktermood visual berdasarkan visual kunci ?	K	

Nama Asesi: Amarullah Ahmad	Tanggal: 06 Agustus 2025	Tanda Tangan Asesi: 
Ditinjau oleh Asesor		
Nama Asesor: Yosep Kurniawan	Rekomendasi: Asesmen Dapat/ Tidak Dapat Dilanjutkan	Tanda Tangan Asesor: 
Nomor MET Asesor: MET.000.002992 2021		Tanggal: 06 Agustus 2025

Lampiran 13. PDF Project (Pra Asesmen)

AMARULLAH AHMAD - UI UX DESIGNER X

SOAL UJI KOMPETENSI UI/UX

NAMA : AMARULLAH AHMAD

BATCH : 5

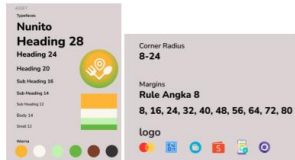
SKEMA : UI/UX DESIGNER

1. Penerapan Prinsip Desain dalam Pengembangan Aplikasi Mobile (UI)

Anda adalah seorang desainer UX/UI senior yang ditugaskan untuk memimpin proyek pengembangan aplikasi mobile baru untuk sebuah startup. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pengguna menemukan restoran lokal dengan mudah dan memesan makanan secara online.

- Jelaskan bagaimana Anda akan menerapkan prinsip-prinsip desain, seperti hierarki visual, keseimbangan, dan proporsi, dalam desain antarmuka aplikasi ini.

✓ Hierarki Visual



- Ukuran dan berat font : gunakan font dengan ukuran terbesar dan tebal untuk menarik perhatian pengguna
 - Nama restoran & slogan/tagline : gunakan font sedang dan tebal supaya mudah terpindai dan dibaca

AMARULLAH AHMAD - UI UX DESIGNER X

membangun kepercayaan pengguna

2. Perancangan Pengalaman Pengguna (UX) yang Berpusat pada Pengguna

Anda bertanggungjawab untuk merancang pengalaman pengguna (UX) untuk platform e-commerce yang menjual produk fashion. Platform ini memiliki target audiens yang beragam, termasuk remaja, dewasa muda, dan orang tua.

- Jelaskan bagaimana Anda akan melakukan penelitian pengguna untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan perilaku target audiens yang berbeda.

✓ Survei online :

- Target : menjangkau sampel dari ketiga segmen audiens
- Tujuan : mengumpulkan data kuantitatif tentang demografi, kebiasaan belanja online, preferensi gaya berpakaian, frekuensi pembelian, budget, platform sosial media yang dipakai, dan Tingkat kenyamanan dengan teknologi
- Contoh pertanyaan :
 - Seberapa sering anda belanja produk fashion secara online dalam sebulan?
 - Apa faktor utama yang menjadi pertimbangan anda dalam membeli pakaian online? (berikan opsi berupa : harga, merk, kualitas bahan, tren, dan rating)
 - Platform media sosial apa yang paling sering anda gunakan untuk mencari referensi fashion yang relevan?
 - Apakah anda pernah kesulitan saat berbelanja fashion online? Jika iya apa saja?

✓ Wawancara dengan lebih mendalam :

- Target : 5 partisipan partisipan dari masing-masing segmen audiens (15 wawancara)
- Tujuan : mendapatkan insight kualitatif yang lebih detail mengenai motivasi, frustrasi, dan harapan audiens. Memahami kata "mengapa" di balik kebiasaan mereka
- Contoh pertanyaan:
 - Anakah bisa diceritakan pengalaman terakhir anda membeli

 AMARULLAH AHMAD - UI UX DESIGNER X	3. Evaluasi dan Pengujian Usability Antarmuka Pengguna (UI) Anda telah menyelesaikan desain antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi web baru. Sekarang, Anda perlu mengevaluasi dan menguji usability antarmuka ini untuk memastikan bahwa mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna. - Jelaskan metode evaluasi dan pengujian usability apa yang akan Anda gunakan, seperti pengujian pengguna (user testing), inspeksi heuristik, dan survei. - Usability testing dengan metode user testing : proses Dimana produk seperti situs web atau aplikasi mobile diuji oleh pengguna yang sebenarnya untuk
	identifikasi masalah kegunaan, memahami kebutuhan pengguna, serta meningkatkan pengalaman pengguna - Rancanglah protokol pengujian pengguna yang terperinci, termasuk tugas-tugas yang akan diberikan kepada peserta, metode yang akan diukur, dan kriteria keberhasilan. - Contoh sesi user testing untuk aplikasi "FASHIONLINE" - Tujuan pengujian: - Evaluasi kemudahan pengguna dalam melakukan navigasi kategori produk pria dan Wanita - Melakukan identifikasi kemudahan dalam mencari produk yang spesifik menggunakan fitur pencarian dan filter (ukuran, warna, merek, harga) - Uji kelancaran dan intuitivitas proses penambahan produk ke keranjang dan proses checkout - Mendapatkan feedback terkait estetika desain dan kepercayaan