

LAPORAN UAS
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER



DESIGN WEBSITE JASA JOKI
OLEH ANANDITA AGUNG NUGRAHA
2209106042
25 MEI 2024
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN
2024

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin maju, perkembangan teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya bidang hiburan dan permainan video atau game. Industri game telah berkembang pesat dan menjadi salah satu sektor ekonomi yang sangat menjanjikan. Banyaknya pemain game dari berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, menunjukkan bahwa game telah menjadi bagian penting dari budaya populer.

Seiring dengan meningkatnya jumlah pemain game, permintaan akan jasa yang berkaitan dengan game juga meningkat, salah satunya adalah jasa joki game. Jasa joki game adalah layanan di mana seorang pemain profesional (joki) membantu pemain lain untuk mencapai tujuan tertentu dalam game, seperti naik level, mendapatkan item langka, atau menyelesaikan misi sulit. Layanan ini semakin populer karena tidak semua pemain memiliki waktu atau kemampuan untuk mencapai target tertentu dalam permainan.

Untuk mendukung operasional dan memudahkan akses bagi para pengguna jasa joki game, pembuatan website khusus untuk layanan ini menjadi sangat penting. Website joki game berfungsi sebagai platform yang menghubungkan pemain yang membutuhkan jasa joki dengan para joki yang menawarkan layanan mereka. Dengan adanya website, proses pencarian dan pemesanan jasa joki menjadi lebih efisien, transparan, dan mudah diakses.

Selain itu, website ini juga diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme dalam penyediaan layanan joki game, memberikan informasi yang jelas tentang berbagai jenis layanan yang ditawarkan, serta menyediakan sistem pembayaran yang aman dan terpercaya. Dengan demikian, website ini tidak hanya berperan sebagai media promosi dan komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk membangun kepercayaan dan kredibilitas antara penyedia jasa dan pelanggan.

Melihat peluang dan kebutuhan yang ada, laporan ini akan membahas proses pembuatan website joki game, mulai dari perencanaan, desain, pengembangan, hingga implementasi dan pengujian. Tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan sebuah platform yang dapat memberikan layanan joki game secara efektif dan efisien, serta memenuhi kebutuhan dan harapan para pengguna.

Dengan latar belakang ini, pembuatan website joki game diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam industri game, memberikan kemudahan bagi pemain game dalam mencapai target permainan mereka, dan membuka peluang bisnis baru yang potensial dalam dunia digital.

1.2 Tujuan Proyek

Proyek pembuatan website joki game ini memiliki beberapa tujuan utama yang ingin dicapai, yaitu:

1. **Menyediakan Platform yang Mudah Diakses:** Membangun sebuah website yang mudah diakses oleh pengguna dari berbagai perangkat, baik itu komputer, tablet, maupun smartphone, sehingga memudahkan pemain game dalam mencari dan memesan jasa joki game.
2. **Memfasilitasi Konektivitas antara Pengguna dan Penyedia Jasa:** Membuat sistem yang efektif untuk menghubungkan pemain yang membutuhkan jasa joki dengan para joki profesional, sehingga proses pencarian dan pemesanan layanan menjadi lebih cepat dan efisien.
3. **Meningkatkan Transparansi Layanan:** Menyediakan informasi yang jelas dan lengkap mengenai berbagai jenis layanan yang ditawarkan, termasuk detail harga, waktu penyelesaian, dan reputasi joki, untuk memastikan bahwa pengguna dapat membuat keputusan yang tepat dan terinformasi.
4. **Menyediakan Sistem Pembayaran yang Aman dan Terpercaya:** Mengembangkan mekanisme pembayaran yang aman dan mudah digunakan, untuk memberikan rasa aman bagi pengguna dalam melakukan transaksi online melalui website.
5. **Meningkatkan Profesionalisme dalam Jasa Joki Game:** Membantu meningkatkan standar profesionalisme di industri joki game dengan menyediakan platform yang mendukung etika kerja, kualitas layanan, dan kepercayaan antara pengguna dan penyedia jasa.
6. **Memberikan Pengalaman Pengguna yang Optimal:** Merancang antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan user-friendly, serta memastikan pengalaman pengguna (UX) yang optimal agar pengguna merasa nyaman dan puas saat menggunakan website.

7. **Mendukung Pengembangan Komunitas Game:** Membuat fitur tambahan seperti forum diskusi, ulasan pengguna, dan rating layanan untuk mendorong interaksi dan kolaborasi di antara komunitas game, sehingga menciptakan ekosistem yang lebih inklusif dan suportif.

8. **Memonitor dan Meningkatkan Kualitas Layanan:** Mengimplementasikan alat analitik untuk memonitor kinerja layanan dan mendapatkan feedback dari pengguna, yang akan digunakan untuk terus meningkatkan kualitas dan efisiensi layanan yang disediakan melalui website.

Dengan mencapai tujuan-tujuan tersebut, diharapkan website joki game ini dapat menjadi solusi yang komprehensif dan handal bagi para pemain game yang membutuhkan bantuan untuk mencapai target permainan mereka, serta memberikan nilai tambah bagi seluruh pihak yang terlibat dalam ekosistem game.

BAB II

METODOLOGI

Proses Pembuatan

Proses pembuatan website joki game dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur untuk memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilalui dalam proses pembuatan website ini:

1. Analisis Kebutuhan

- **Identifikasi Kebutuhan Pengguna:** Mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan ekspektasi dari pengguna potensial (pemain game) serta penyedia jasa (joki game) melalui survei, wawancara, dan analisis pasar.
- **Studi Kompetitor:** Menganalisis website atau platform serupa yang sudah ada untuk memahami fitur, kelebihan, dan kekurangan mereka.

2. Perancangan (Desain)

- **Desain Fungsional:** Menentukan fitur-fitur utama yang akan dimiliki oleh website, seperti pendaftaran pengguna, pencarian joki, pemesanan layanan, sistem pembayaran, ulasan dan rating, serta forum diskusi.
- **Desain Antarmuka Pengguna (UI):** Membuat wireframe dan mockup untuk mendesain tata letak, navigasi, dan tampilan visual website agar user-friendly dan menarik.
- **Desain Pengalaman Pengguna (UX):** Merancang alur interaksi pengguna dengan website untuk memastikan pengalaman yang mudah, intuitif, dan memuaskan.

3. Pengembangan

- **Pemilihan Teknologi:** Memilih teknologi dan platform yang akan digunakan dalam pengembangan website, termasuk bahasa pemrograman, framework, dan database.
- **Pengembangan Front-end:** Mengembangkan bagian tampilan website yang berinteraksi langsung dengan pengguna menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript.
- **Pengembangan Back-end:** Mengembangkan bagian server yang mengelola data, autentikasi pengguna, pemrosesan transaksi, dan logika aplikasi menggunakan bahasa pemrograman seperti Python, PHP, atau Node.js.

- **Integrasi Sistem Pembayaran:** Mengintegrasikan metode pembayaran yang aman dan populer, seperti transfer bank, kartu kredit, dan e-wallet.

4. Pengujian

- **Pengujian Fungsional:** Menguji setiap fitur dan fungsi website untuk memastikan semuanya bekerja sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

- **Pengujian Kinerja:** Memastikan website dapat menangani beban lalu lintas yang tinggi dan berfungsi dengan cepat serta responsif.

- **Pengujian Keamanan:** Mengidentifikasi dan memperbaiki potensi kerentanan keamanan untuk melindungi data pengguna dan transaksi.

5. Peluncuran dan Implementasi

- **Peluncuran Beta:** Meluncurkan versi beta website kepada sekelompok pengguna terbatas untuk mendapatkan feedback awal dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

- **Peluncuran Resmi:** Setelah melakukan perbaikan berdasarkan feedback beta, website diluncurkan secara resmi dan tersedia untuk umum.

6. Pemeliharaan dan Pembaruan

- **Pemeliharaan Berkala:** Melakukan pemeliharaan rutin untuk memastikan website tetap berjalan dengan baik dan memperbaiki bug yang muncul.

- **Pembaruan Fitur:** Menambahkan fitur baru atau meningkatkan fitur yang ada berdasarkan umpan balik pengguna dan perkembangan teknologi.

Dalam pembuatan prototype ini, berbagai alat dan teknologi digunakan, termasuk:

Desain: Figma untuk pembuatan wireframe dan mockup, Draw io untuk pembuatan user flow

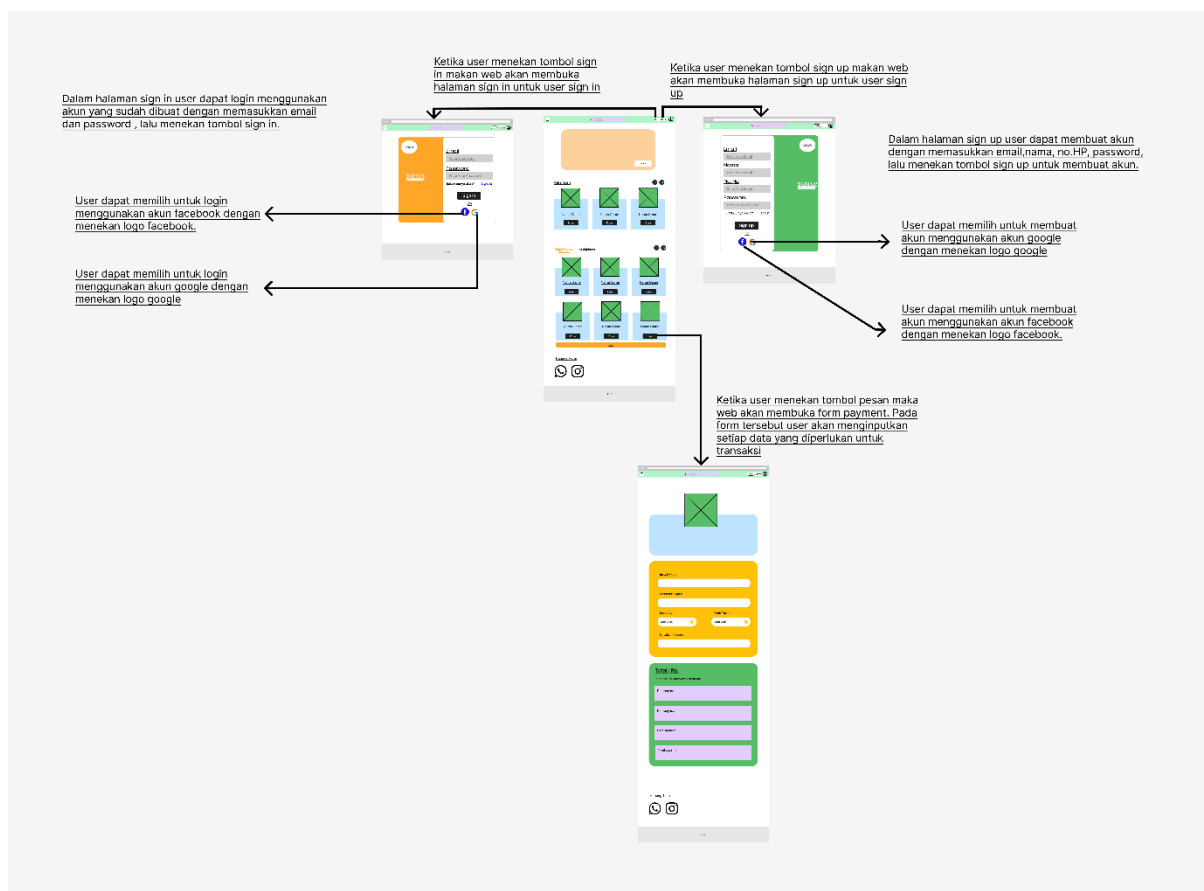
Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini, diharapkan proses pembuatan website joki game dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan platform yang berkualitas tinggi, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan para pengguna.

BAB III

DESKRIPSI SHOWCASE

3.1 Storyboard

Storyboard merupakan sketsa yang disusun secara berurutan, menggambarkan perubahan penting dari adegan dan aksi dalam pengambilan gambar. Biasanya storyboard digunakan dalam film, acara televisi ataupun lainnya. *Storyboard* jasa joki dibuat menyesuaikan alur pada situs dari mulai pengunjung yang belum mempunyai akun harus mendaftar ke situs hingga diarahkannya pengguna menuju metode pembayaran. Dibawah ini adalah gambar storyboard dari website jasa joki.



Gambar 3.2.1 Storyboard

3.2 Site map

Site Map adalah daftar halaman situs web dalam domain. *Site Map* situs jasa joki dirancang dengan menyesuaikan poin-poin pada setiap tahap proses yang akan dilalui

pengguna dalam menggunakan situs jasa joki. Terdapat 4 halaman utama pada site map diatas yaitu :

1. Daftar Jasa Joki

Daftar Jasa Joki menampilkan persediaan permainan yang ditawarkan oleh situs;

2. Pemesanan dan pembayaran

Pemesanan dan pembayaran merupakan bagian transaksi dilaksanakan , pada bagian ini pengguna dapat memilih jenis joki yang diinginkan dan melakukan pembayaran.

3. Masuk (*Login*)

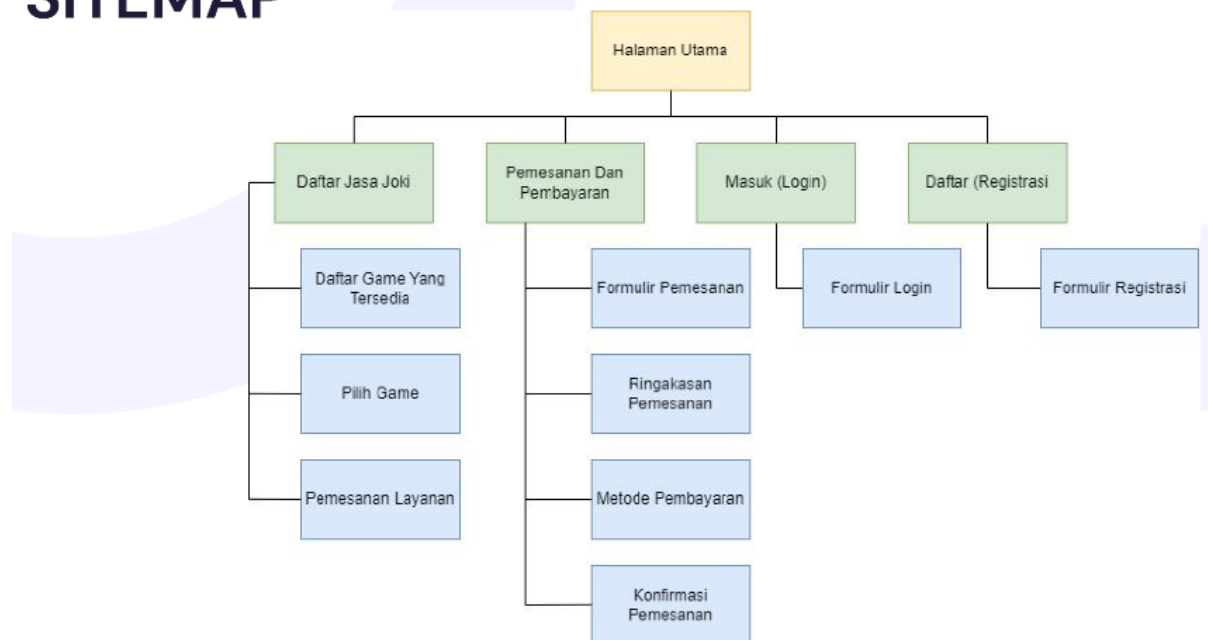
Pengguna memasukan email/ username dan password agar bisa mengakses fitur situs.

4. Daftar (Registrasi)

Pengguna membuat akun baru.

Dibawah ini adalah sitemap dari website jasa joki yang saya buat.

SITEMAP



Gambar 3.2 .1 Site Map

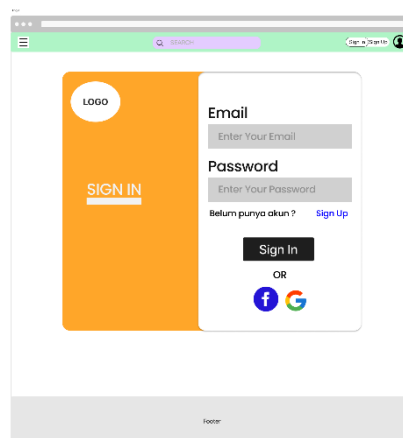
3.3 Wireframe

Wireframe, merupakan tahapan awal sebagai sketsa untuk melakukan design, dimana berguna sebagai representasi visual dari struktur halaman website atau aplikasi, yang

digunakan dalam tahap awal perancangan untuk mengatur tata letak elemen-elemen utama tanpa fokus pada detail visual atau estetika. Wireframe membantu desainer dan pengembang memahami bagaimana berbagai bagian antarmuka akan terorganisir dan berinteraksi. Dibawah ini adalah *wireframe* website jasa joki.

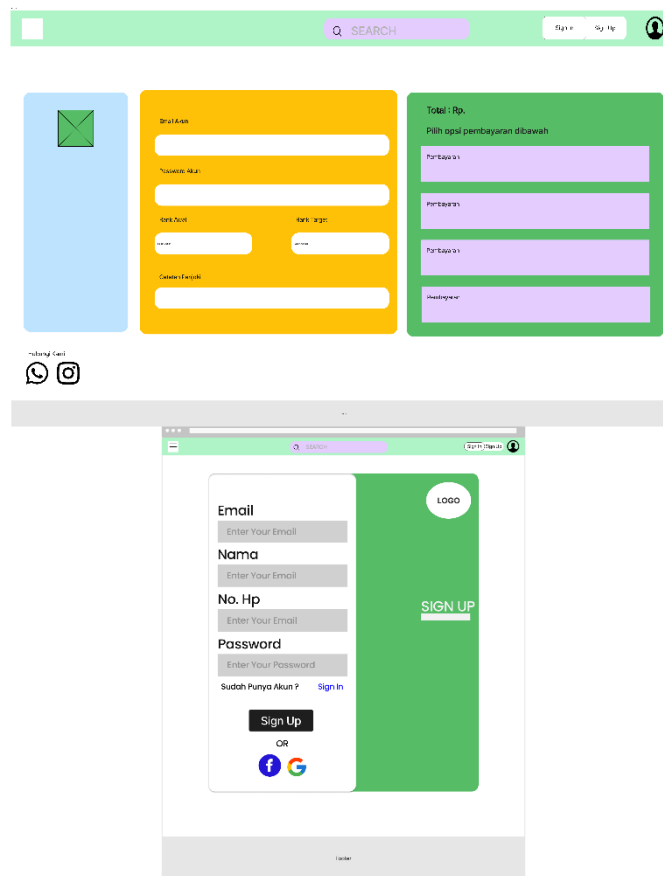


Gambar 3.3.1 Landing Page



Gambar 3.3.2 Login

Gambar 3.3.3 Register



Gambar 3.3.4 Pembayaran

Terdapat beberapa halaman yang terdapat pada wireframe diatas, yaitu Home, Sign in, Sign up, Payment.

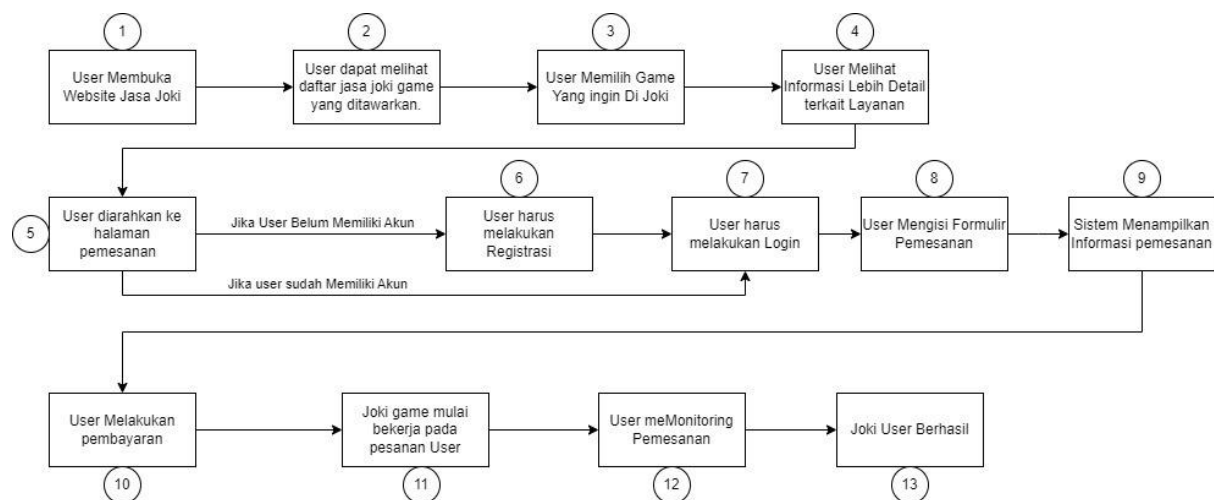
Halaman Utama (Home), di halaman utama ini terdapat navbar, fitur pencarian, dan logo untuk memberikan prinsip visibilitas di mana pengguna akan merasa masih berada di website yang sama. Pada Navbar juga menggunakan ikon-ikon yang biasanya umum untuk digunakan. sehingga user dapat dengan mudah mengerti dalam menggunakan fungsi-fungsi dari ikon tersebut.

- **Navbar:** Terletak di bagian atas halaman dan menampilkan logo, fitur pencarian, dan ikon pengguna untuk sign up, sign in, atau profil. Navbar ini juga berisikan tautan ke berbagai halaman lain seperti sign up dan sign in.
- **Fitur Pencarian:** Memungkinkan pengguna mencari item atau informasi dengan cepat.
- **Logo:** Memperkuat branding dan berfungsi sebagai tautan ke halaman utama.

Sign up, Merupakan halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan registrasi. Dengan mengisi form yang tersedia user dapat membuat akun.

3.4 User-flow

User-flow, jika wireframe digunakan sebagai sketsa atau gambaran awal untuk rancangan design, user-flow ini merupakan representasi visual dari setiap pilihan yang diambil pengguna di dalam suatu aplikasi atau website. User Flow membantu dalam memahami merancang pengalaman pengguna (UX) dengan menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti pengguna, mulai dari masuk ke halaman hingga mencapai keinginan mereka.



Gambar 3.4.1 Tampilan User-flow

Berikut adalah penjelasan dari user flow ini:

1. User membuka website jasa joki
2. User dapat melihat daftar jasa joki game yang ditawarkan
3. User memilih game yang ingin di joki
4. User melihat informasi detail terkait layanan yang dipesan
5. Jika user belum memiliki akun maka User harus melakukan Registrasi terlebih dahulu
6. Jika user sudah memiliki akun maka User harus login
7. User diarahkan ke halaman pemesanan
8. User mengisi formulir pemesanan
9. Sistem menampilkan Informasi pemesanan
10. User melakukan pembayaran
11. Joki game mengerjakan pesanan User

12. User memonitoring pemesanan
13. Joki User berhasil

3.5 Mockup

Mockup adalah model desain atau perangkat berskala atau ukuran penuh, yang digunakan untuk pengajaran, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, dan tujuan lainnya. Berikut adalah *mockup* situs jasa joki



Gambar 3.5.1 Mockup Situs Joki

3.6 Design Akhir

Setelah melewati berbagai proses perancangan situs jasa joki memasuki tahap design akhir. Pada tahap ini design situs disesuaikan dari umpan balik pada tahap sebelumnya seperti *mockup*, *wireframing*, dan *user testing*

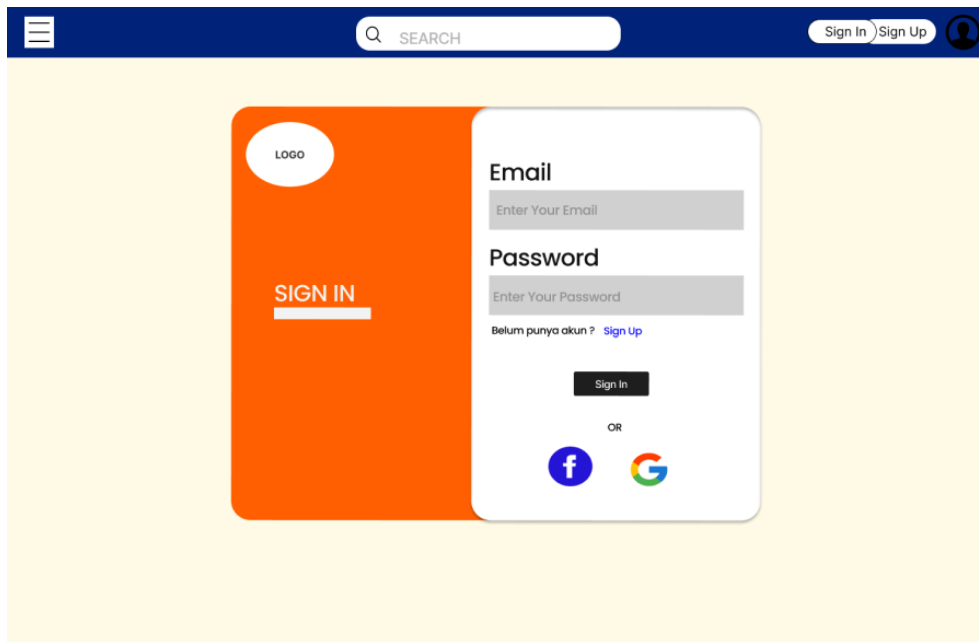
Berikut adalah tampilan dari design akhir situs jasa joki :



01 Home Page

Pada Home Page User dapat melihat daftar Jasa Joki game dan dapat memilih Game yang ingin di Joki.

Gambar 3.6.1 Tampilan Home Page

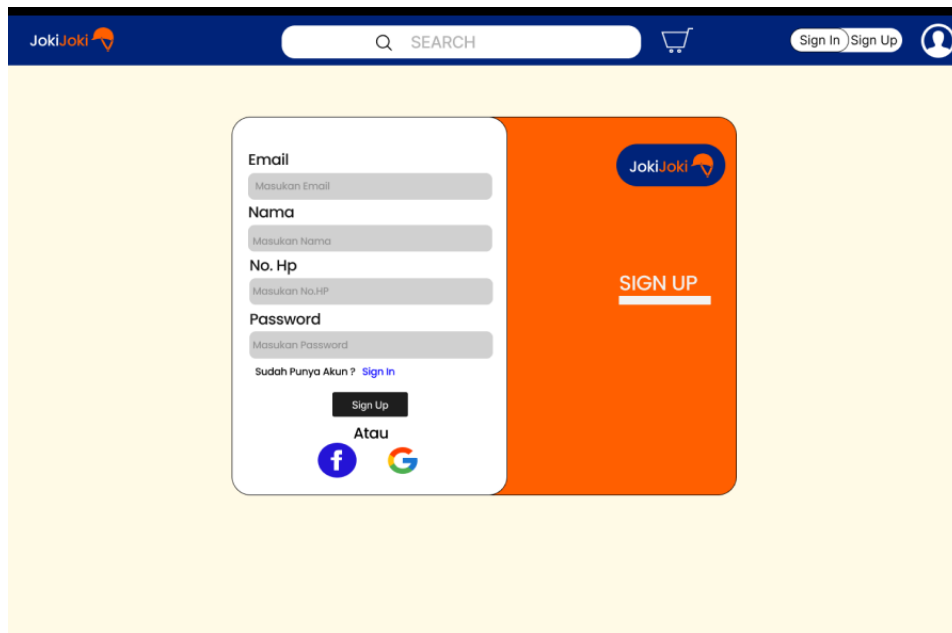


02

Sign in

Halaman sign in adalah halaman dimana user dapat login menggunakan akun yang sudah dibuat.

Gambar 3.6.2 Tampilan Halaman Sign In



03 Sign Up

Halaman sign up adalah halaman dimana user dapat membuat akun

Gambar 3.6.3 Tampilan Halaman Sign Up

04

Form Payment

Pada Form Payment User akan menginputkan setiap data yang diperlukan untuk transaksi

Gambar 3.6.4 Tampilan Halaman Payment

Di atas merupakan gambar-gambar design pada website JokiJoki, terdapat beberapa halaman seperti halaman utama yang berisi cerita awal dari pembentukan produk, terdapat halaman di mana pengguna dapat melakukan login dan registrasi, terdapat menu yang berisi layanan yang tersedia, pengguna dapat memesan layanan dengan mengisi form yang telah disediakan.

BAB IV

EVALUASI IMK

4.1 Prinsip-prinsip IMK

1. *Familiarity*

Semakin akrab pengguna dengan antarmuka atau sistem tertentu, semakin mudah bagi mereka untuk berinteraksi dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Familiarity sangat penting dalam desain antarmuka pengguna (UI) karena dapat memengaruhi efisiensi, produktivitas, dan kepuasan pengguna.

2. *Simplicity*

Menekankan pada kemudahan penggunaan, kejelasan, dan kebersihan antarmuka pengguna. Prinsip ini bertujuan untuk mengurangi kompleksitas yang tidak perlu dalam desain, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami dan berinteraksi dengan sistem atau aplikasi.

3. *Observability*

Sejauh mana pengguna dapat melihat, memahami, dan memantau keadaan sistem serta dampak dari tindakan yang mereka lakukan. Prinsip observability bertujuan untuk memberikan pengguna pemahaman yang jelas tentang bagaimana sistem beroperasi dan bagaimana perilaku mereka memengaruhi sistem tersebut.

4. *Responsivness*

kemampuan sebuah sistem atau antarmuka pengguna untuk memberikan tanggapan atau umpan balik secara cepat terhadap tindakan pengguna. Prinsip responsivitas penting dalam desain antarmuka pengguna (UI) karena dapat memengaruhi persepsi pengguna tentang kecepatan, keefektifan, dan kualitas sistem.

4.2 Kesimpulan

Dibuatnya situs jasa joki ini menunjukkan bahwa pembuatan dan perancangan situs membutuhkan perencanaan yang matang serta pembuatan desain yang cermat. Untuk memenuhi prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), tim pengembang harus dapat mendalami setiap aspek desain, merespons kebutuhan pengguna dengan tepat, dan terus melakukan improvisasi untuk meningkatkan kualitas dan responsivitas situs. Dengan proses

perancangan yang terus-menerus dan pemahaman yang mendalam terhadap pengguna, situs jasa joki ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan efektif, sesuai dengan tujuan IMK untuk menciptakan antarmuka yang berdaya guna dan ramah pengguna.

Lampiran

Link Behance:

<https://www.behance.net/gallery/199502163/UAS-IMK>

Username:

Anandite agung