

# Dokumen Wireframing dan Prototyping untuk Website Rental Camping – CampHub

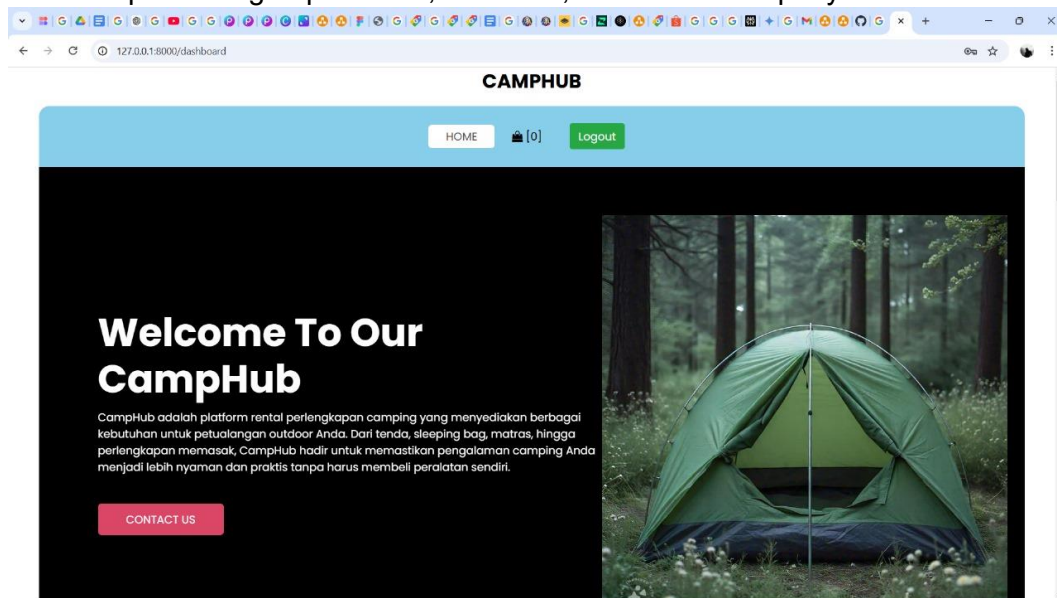
## 1. Sketsa Layout Dasar

### 1.1. Tujuan Sketsa Layout Dasar

- Menyediakan gambaran visual awal tentang tata letak halaman web CampHub.
- Membantu dalam merencanakan struktur halaman dan aliran konten sebelum pembuatan wireframe yang lebih detail.

### 1.2. Sketsa Layout Dasar

- Deskripsi: Sketsa layout dasar adalah gambar kasar yang menunjukkan tata letak elemen utama di halaman web CampHub, termasuk header, footer, dan konten utama seperti kategori peralatan, testimoni, dan CTA untuk penyewaan.



#### 1.2.1. Elemen Layout Dasar

- Header
  - Logo CampHub
  - Menu Navigasi
  - Bar Pencarian (untuk mencari peralatan camping)
- Area Hero
  - Gambar/slider besar dengan gambar produk unggulan atau penawaran promo.
  - Headline: "Jelajahi Alam dengan Peralatan Camping Terbaik!"
  - Tombol CTA: "Sewa Sekarang"
- Bagian Konten Utama

- Sekilas Tentang CampHub (Deskripsi singkat)
  - Kategori Produk: (Tenda, Peralatan Memasak, Aksesoris)
  - Testimonial pelanggan
- Sidebar (opsional)
  - Filter pencarian berdasarkan lokasi, harga, dan kategori.
- Footer
  - Tautan penting: Tentang Kami, Kontak, Kebijakan Privasi
  - Sosial media: Ikon media sosial CampHub
  - Informasi kontak (telepon, email)

### 1.3. Contoh Sketsa Layout

Sertakan gambar sketsa awal dari halaman beranda CampHub (dapat disesuaikan selama proses desain).

## 2. Pembuatan Wireframe untuk Halaman Utama

### 2.1. Tujuan Wireframe

- Menyediakan representasi visual rinci dari halaman utama CampHub untuk memandu pengembangan desain dan fungsionalitas.
- Memfasilitasi komunikasi antara tim desain, pengembang, dan pemangku kepentingan mengenai tata letak dan elemen halaman.

### 2.2. Komponen Wireframe Halaman Utama

#### 2.2.1. Header

- Logo: Terletak di kiri atas, sebagai tautan ke beranda.
- Menu Navigasi: Berisi tautan ke halaman Penyewaan, Tentang Kami, Blog, dan Kontak.
- Bar Pencarian: Di kanan atas, memudahkan pengguna mencari peralatan berdasarkan nama produk atau kategori.

#### 2.2.2. Area Hero

- Slider/Gambar Utama: Menampilkan gambar promo atau peralatan populer.
- Headline: "Nikmati Pengalaman Camping Sempurna dengan CampHub"
- CTA Button: "Lihat Peralatan" atau "Sewa Sekarang"

#### 2.2.3. Bagian Konten Utama

- Tentang CampHub: Ringkasan singkat tentang perusahaan, layanan, dan misi.
- Kategori Produk: Tampilan grid produk-produk terpopuler (contoh: tenda, kompor camping, sleeping bag).
- Testimoni Pelanggan: Menampilkan review dari pengguna sebelumnya.

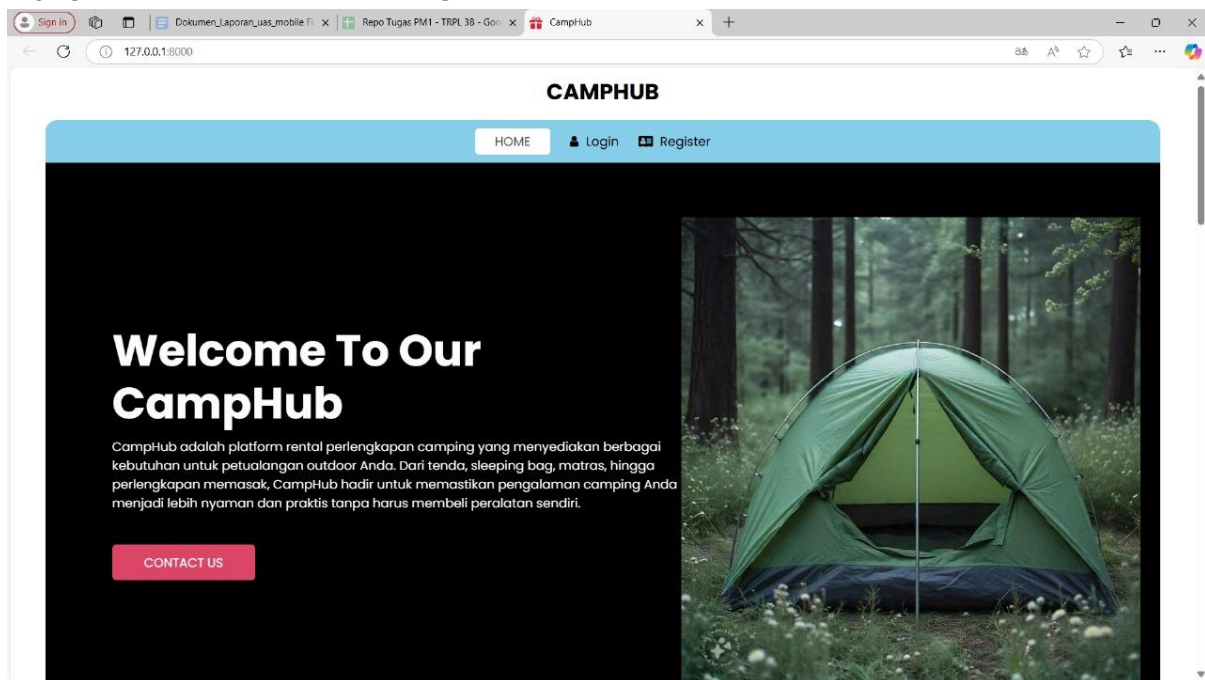
#### 2.2.4. Sidebar (Jika Ada)

- Kategori: Filter produk berdasarkan jenis, harga, dan ketersediaan.
- Promo: Widget untuk promo khusus atau diskon musiman.

#### 2.2.5. Footer

- Tautan Penting: Akses ke Tentang Kami, Kebijakan Privasi, dan Syarat Ketentuan.
- Informasi Kontak: Nomor telepon, email, dan alamat kantor.
- Sosial Media: Ikon yang menghubungkan ke profil media sosial (Instagram, Facebook, Twitter).

### 2.3. Contoh Wireframe Halaman Utama



#### 2.4. Rencana Tindakan Selanjutnya

- Uji Wireframe: Melakukan uji kegunaan wireframe kepada pengguna target.
- Revisi dan Iterasi: Perbaiki wireframe berdasarkan umpan balik pengguna.
- Pengembangan Prototipe: Buat prototipe interaktif yang mendemonstrasikan navigasi dan fungsionalitas untuk pengujian lebih lanjut.

## 3. Pembuatan Prototipe

### 3.1. Tujuan Prototipe

- Membangun versi interaktif dari website untuk menguji fungsionalitas, navigasi, dan pengalaman pengguna sebelum pengembangan akhir.

### 3.2. Elemen Prototipe

- Navigasi antara halaman penyewaan, detail produk, keranjang belanja, dan checkout.

- Interaksi CTA (contoh: tombol "Sewa Sekarang" dan responsnya).
- Simulasi filter produk, pencarian, dan pemesanan produk.

### 3.3. Pengujian Prototipe

- Melibatkan pengguna untuk menguji alur penyewaan dari pencarian hingga checkout.
- Mengumpulkan umpan balik mengenai kemudahan penggunaan dan responsivitas.

### 3.4. Iterasi Desain

- Berdasarkan hasil pengujian prototipe, lakukan revisi yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memastikan semua elemen fungsional sesuai kebutuhan.