

LAPORAN UAS
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER



DREZANTARA: APLIKASI TOKO GADGET

Oleh:

UMAR FARAUK EKA PUTRA 2209106058

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

UNIVERSITAS MULAWARMAN

SAMARINDA

26 MEI 2024

- Pendahuluan

- Tujuan Proyek

Meningkatkan Estetika dan Daya Tarik Visual Website, dalam hal ini memperbarui desain website agar lebih modern, responsif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan pengalaman visual pengguna.

- Latar Belakang

Di era globalisasi, perkembangan teknologi semakin meningkat pesat dan memberikan dampak signifikan pada berbagai industri, salah satunya adalah industri kuliner, terkhusus pada layanan pesan-antar makanan online. Perkembangan ini didorong oleh beberapa faktor, antara lain kemudahan akses internet, meningkatnya kesibukan masyarakat, dan perubahan pola gaya hidup masyarakat yang lebih mengutamakan kepraktisan.

Metod

- Penelitian Awal

Pada tahap ini berguna untuk memetakan apa saja keperluan pengguna, contohnya dengan membuat Persona pengguna berikut ini:



Abdi Wicaksana
Umur: 24
Pendidikan: S1 Informatika
Domisili: Jakarta
Status Menikah: Lajang
Pekerjaan: Freelance gamer

"Ada promo diskon gaming nih! Ayo beli gadget baru buat main bareng!"

Goals

- Membeli gadget gaming sesuai kebutuhan dengan mudah dan cepat.
- Memanfaatkan promo untuk mendapatkan harga yang lebih murah.
- Mendapatkan belanja online yang efisien.

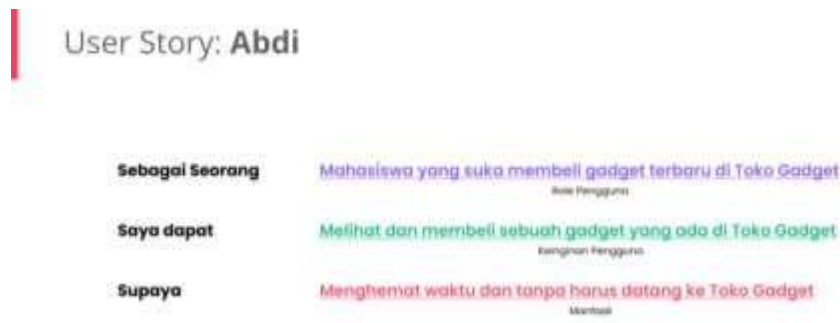
Frustrations

- Kesulitan menemukan gadget gaming yang sesuai dengan kebutuhan dan budget.
- Kesulitan menemukan informasi tentang promo yang berlangsung.
- Aplikasi yang sulit dipahami dan tidak user-friendly.

Abdi adalah gamer handal yang suka beli peralatan gaming online lewat aplikasi pemesanan gadget. Dia cari promo dan diskon buat dapetin harga lebih murah. Jadi, dia butuh aplikasi yang bisa bantu dia temuin promo dan diskon dengan mudah.

- User Story

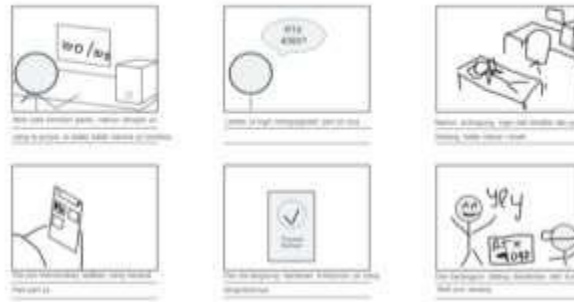
User story digunakan untuk merancang pengalaman pengguna yang optimal dalam aplikasi toko gadget. Cerita pengguna yang dibuat berdasarkan kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga memungkinkan pengembang untuk fokus pada fitur-fitur yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna. Berikut ini adalah contoh User Story:



- Story Board

Storyboard merupakan visualisasi dari user story dalam bentuk gambar atau ilustrasi. Langkah ini membantu pengembang untuk memahami secara lebih konkret bagaimana interaksi antara pengguna dan aplikasi akan terjadi. Berikut ini adalah contoh Storyboard:

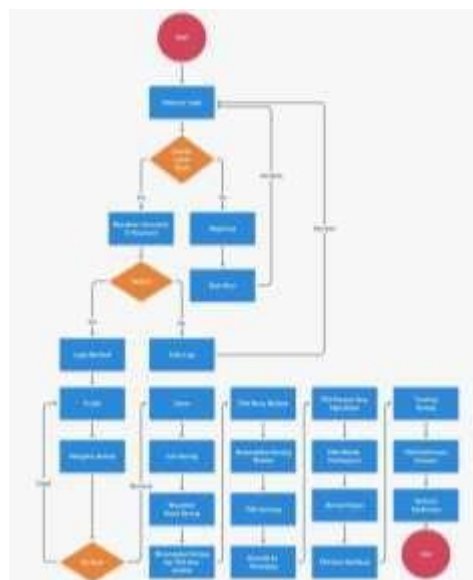
Storyboard



Storyboard berguna untuk merencanakan tata letak antarmuka dan alur navigasi yang sesuai dengan cerita pengguna yang telah dirancang sebelumnya.

- User Flow

User flow adalah diagram yang menunjukkan urutan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi. Berikut ini adalah gambar User Flow:



Berikut adalah penjelasan singkat untuk setiap bagian dari flowchart tersebut:

1. Mulai: Titik awal penggunaan aplikasi.
2. Halaman Login:
 - Pengguna memulai dari halaman login.
 - Apakah sudah memiliki akun? (ya/tidak)
3. Jika Sudah Memiliki Akun:
 - Pengguna memasukkan Username & Password.
 - Validasi informasi login.
 - Login Berhasil: pengguna diarahkan ke halaman profil atau halaman utama.
 - Coba Lagi: pengguna diminta untuk mencoba lagi jika validasi gagal.
4. Jika Belum Memiliki Akun:
 - Pengguna melakukan registrasi.
 - Membuat Akun: setelah mengisi formulir registrasi, sistem membuat akun baru.
 - Registrasi Berhasil: pengguna diarahkan kembali ke halaman login.
 - Registrasi Gagal: pengguna dapat kembali ke halaman registrasi untuk mencoba lagi.
5. Halaman Profil:
 - Pengguna dapat mengatur alamat atau masuk ke halaman utama setelah login berhasil.
6. Halaman Utama:
 - Pengguna dapat mencari barang.
 - Pengguna dapat menambahkan barang ke wishlist.
7. Proses Pembelian:
 - Memilih barang dari wishlist.
 - Memilih barang yang ingin dibeli.
 - Memilih metode pembayaran.
 - Melakukan pembayaran.
 - Notifikasi pembayaran berhasil.
 - Barang ditambahkan ke keranjang.
 - Melacak barang yang sudah dipesan.
 - Mengonfirmasi pesanan berhasil setelah barang diterima.
8. Selesai: Proses berakhir setelah konfirmasi pesanan.

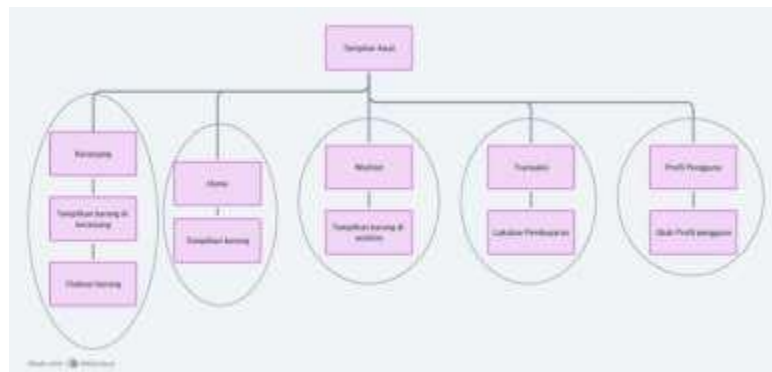
Diagram ini mencakup seluruh interaksi pengguna dengan aplikasi, mulai dari login hingga menyelesaikan pembelian.

- **Site Map**



Site map adalah representasi visual dari struktur informasi dalam aplikasi. Diagram ini menunjukkan hierarki halaman-halaman dalam aplikasi toko gadget, mulai dari halaman utama hingga halaman detail produk dan halaman pembayaran. Berikut adalah contohnya:

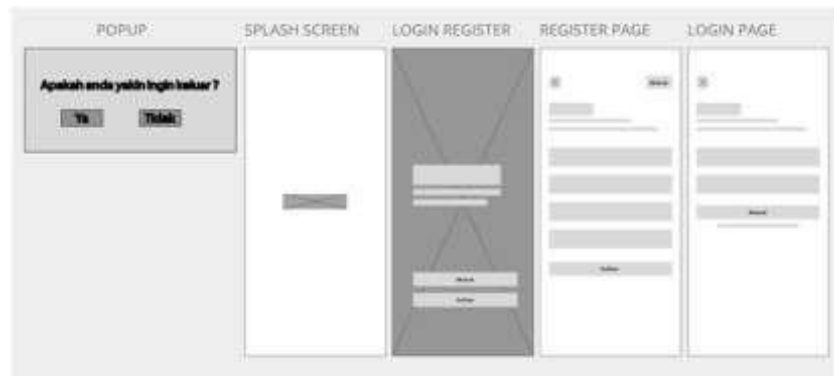
- **Notasi Dialog**



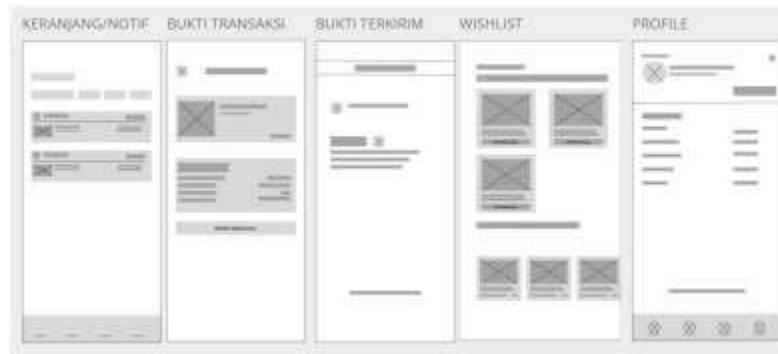
Notasi dialog ini menggambarkan alur atau flow dari antarmuka pengguna pada sebuah aplikasi atau situs web e-commerce.

- **Wireframe**

Wireframe digunakan untuk merancang tata letak halaman, menempatkan elemen-elemen utama seperti tombol dan formulir.



- Pop up
- Halaman splash screen sebagai tampilan awal aplikasi.
- Halaman login/registrasi yang memungkinkan pengguna masuk atau mendaftar.
- Halaman pendaftaran dengan berbagai formulir isian.
- Halaman login untuk pengguna yang sudah memiliki akun.

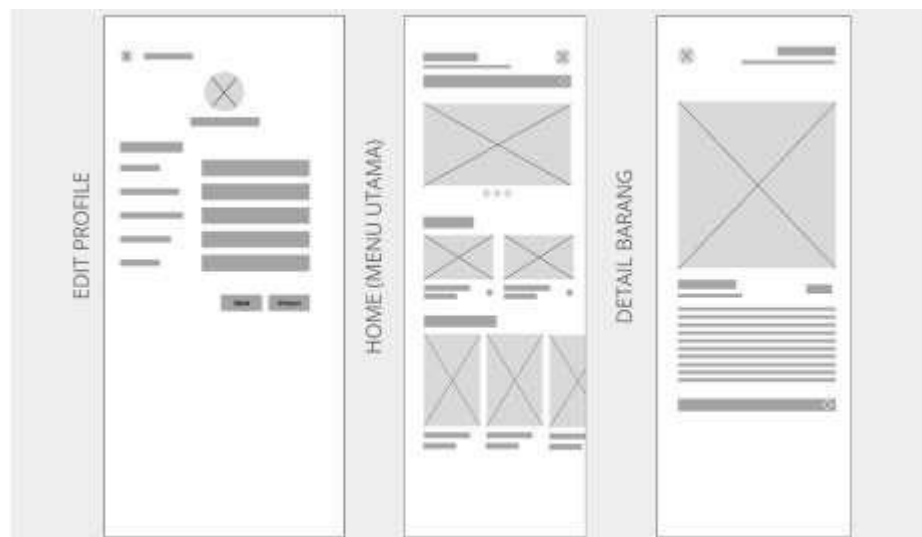


Keranjang/Notifikasi: Menampilkan daftar item dalam keranjang belanja dan notifikasi terbaru.

Riwayat Transaksi: Menunjukkan rincian transaksi yang telah dilakukan, termasuk item yang dibeli dan total biaya.

Status Pengiriman: Menginformasikan status pengiriman barang yang telah dibeli.

Wishlist: Menampilkan daftar produk yang diinginkan pengguna untuk dibeli di kemudian hari.



Profil: Menyajikan informasi profil pengguna, termasuk rincian akun dan preferensi.

Edit Profil: Halaman untuk mengubah informasi profil pengguna dengan opsi untuk menyimpan atau membatalkan perubahan.

Beranda (Menu Utama): Halaman utama yang menampilkan promosi, kategori produk, dan rekomendasi item.

Detail Produk: Halaman yang menyajikan informasi lengkap tentang produk, termasuk gambar, deskripsi, harga, dan opsi pembelian.

Wireframe-wireframe ini menjadi dasar utama untuk pengembangan desain akhir aplikasi.

- **Pemilihan Tipografi dan Color Palette**

Pemilihan tipografi dan color palette adalah langkah terakhir dalam proses desain antarmuka aplikasi.

Tipografi

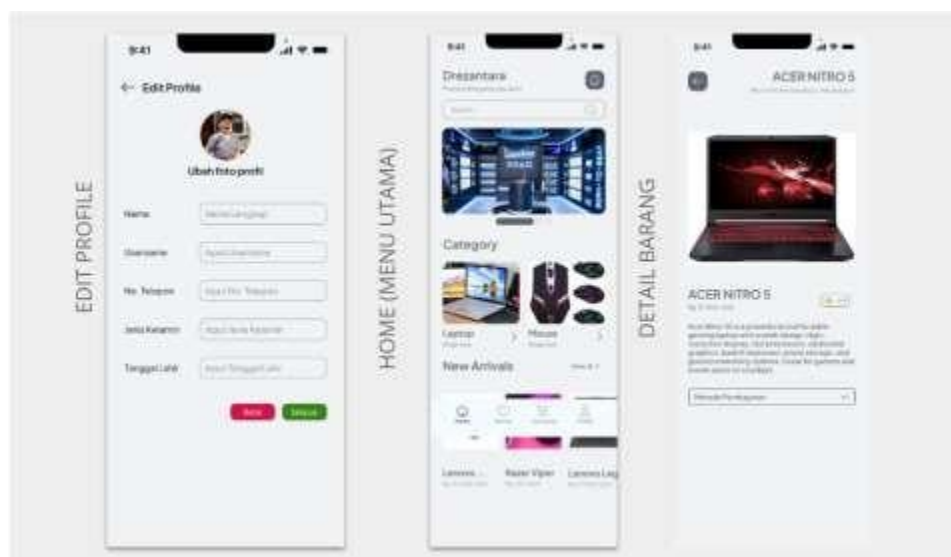
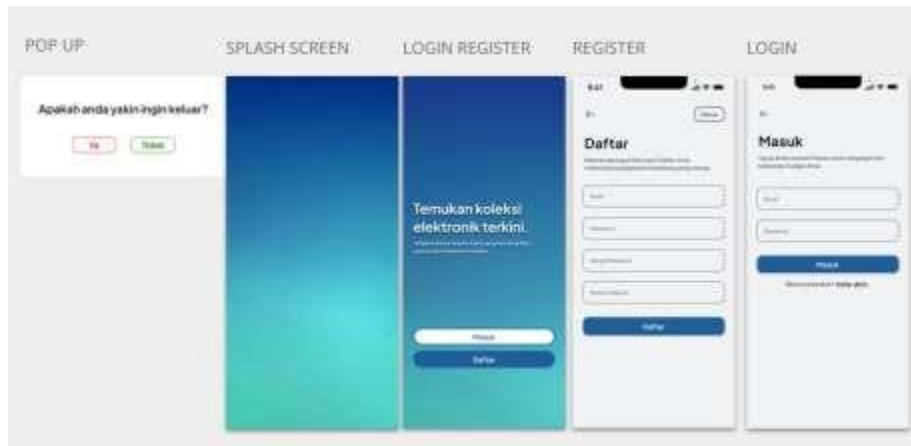
Plus Jakarta Sans/Bold/18

COLOR



- **Desain Akhir**

Desain akhir (final design) adalah tahap akhir dalam proses perancangan produk digital, seperti aplikasi atau situs web.



- SHOW CASE



Background

DreZantara adalah aplikasi toko gadget terdepan yang menyediakan berbagai produk dari merek ternama, menawarkan pengalaman belanja gadget terbaik dan terlengkap

Problem

Pengguna sering merasa kesulitan dalam menemukan produk yang sesuai dengan kebutuhan mereka, menghadapi proses checkout yang rumit, dan kurang mendapatkan informasi yang cukup mengenai produk yang diminati. Selain itu, pengguna merasa kurangnya dukungan pelanggan yang responsif dan efektif saat mengalami masalah.

Objective

1. Meningkatkan pengalaman pencarian produk
2. Menyederhanakan proses checkout
3. Menyediakan informasi produk yang lebih lengkap dan transparan



2. Evaluasi IMK

- Konsistensi
- Feedback
- User control
- efficiency

3. Kesimpulan

Setelah melakukan redesain pada website DREZANTARA: Aplikasi Toko Gadget, kesimpulannya adalah bahwa pembaruan tersebut memberikan pengalaman pengguna yang lebih intuitif dan menarik. Dengan tata letak yang lebih bersih, navigasi yang lebih mudah, dan peningkatan visual, website tersebut dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan potensi konversi penjualan.

4. LINK DRIBBBLE

<https://dribbble.com/shots/24240237-IMK-UAS>