

# **LAPORAN UTS**

## **INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**



**Disusun oleh :**

**NAMA : Ryu Mirza Abrisam Abbasy Pratama**  
**Muhammad Raihan Kanjul Adhim**

**NIM : 1203210046**  
**1203210097**

**KELAS : IF-01-03**

**PRODI INFORMATIKA FAKULTAS**  
**TEKNOLOGI INFORMASI DAN BISNIS**  
**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA**



## DESKRIPSI :

- **GameStore.com** adalah platform ecommerce yang menyediakan berbagai macam game untuk para penggemar game di seluruh dunia. Dengan koleksi game yang luas dan harga yang kompetitif, GameStore.com menjadi tujuan utama bagi para pemain game yang ingin mendapatkan game-game terbaru dan terpopuler.

## USER FLOW :

.



## LIST PENGGUNA :

1. Gamers: Orang-orang yang memiliki minat dalam bermain game dan mencari variasi game yang luas untuk dimainkan. Mereka mungkin menyukai berbagai genre game seperti aksi, petualangan, RPG, olahraga, strategi, dan sebagainya.
2. Komunitas game online: Orang-orang yang ingin terhubung dengan pemain lain, bergabung dalam tim, dan berpartisipasi dalam komunitas yang berkaitan dengan game tertentu. Platform streaming game sering menyediakan fitur sosial yang memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain.
3. Penggemar seri game tertentu: Orang-orang yang telah menjadi penggemar setia seri game tertentu dan ingin mendapatkan akses ke judul baru, ekspansi, atau konten tambahan yang terkait dengan seri tersebut.
4. Pengembang game independen: Pengembang game yang ingin menyebarkan dan menjual karya mereka kepada khalayak yang lebih luas. Platform streaming game sering kali menjadi tempat yang populer bagi pengembang independen untuk memasarkan dan menjual game mereka.
5. Pengumpul game: Orang-orang yang suka mengumpulkan game dalam koleksi digital mereka. Platform streaming game menyediakan cara yang mudah untuk menyimpan dan mengatur game-game tersebut, serta mengaksesnya kapan saja.
6. Pencinta teknologi: Orang-orang yang tertarik pada perkembangan terbaru dalam industri game dan teknologi. Mereka mungkin ingin mencoba game dengan grafis terbaik, fitur inovatif, atau dukungan untuk teknologi terkini seperti realitas virtual atau augmented reality.

## PERSONA :

Nama: Rizky Pratama

Usia: 25 tahun

Pekerjaan: Mahasiswa Tingkat Akhir / Freelancer

### *Deskripsi personal Rizky Pratama:*

- Rizky Pratama adalah seorang mahasiswa tingkat akhir yang aktif dalam bermain game online. Dia juga seorang freelancer yang bekerja secara online, sehingga memiliki fleksibilitas waktu yang cukup untuk menjelajahi dunia game. Rizky adalah seorang pecinta game yang berdedikasi dan selalu mencari pengalaman baru dalam berbagai genre game.

Rizky memiliki pengalaman bermain game sejak masih kecil dan telah menjadi bagian dari komunitas gamer selama bertahun-tahun. Dia menikmati game-game yang menantang, seperti permainan berbasis strategi dan RPG. Rizky juga memiliki minat dalam game kompetitif dan sering berpartisipasi dalam turnamen online. Sebagai seorang gamer yang berdedikasi, Rizky ingin mengembangkan karakternya dan memperoleh item-game yang langka dan kuat. Namun, dia tidak memiliki banyak waktu untuk grinding dalam game atau mencari item-game tersebut. Oleh karena itu, Rizky membutuhkan platform top up game yang dapat memberinya akses cepat dan aman untuk membeli mata uang game, item in-game, atau top up langganan premium dalam game.

Rizky mencari platform top up game yang menyediakan berbagai pilihan game yang populer dan dapat diandalkan. Dia ingin memastikan bahwa proses pembelian dan pengiriman melalui platform tersebut cepat, aman, dan mudah dipahami. Rizky juga mengharapkan adanya penawaran diskon atau promo khusus bagi pelanggan setia. Selain itu, Rizky menghargai fitur ulasan dan peringkat di platform top up game, sehingga dia dapat melihat pengalaman pengguna lain sebelum melakukan pembelian.

Dia juga ingin mendapatkan dukungan pelanggan yang responsif dan dapat membantu jika terjadi masalah atau pertanyaan terkait pembelian. Sebagai seorang mahasiswa dengan anggaran terbatas, Rizky mencari harga yang kompetitif dan penawaran diskon yang menarik. Dengan menggunakan platform top up game, Rizky berharap dapat menghemat waktu dan mendapatkan akses cepat ke konten game yang dia inginkan tanpa harus mengorbankan kualitas atau pengalaman bermainnya. Dengan persona ini, platform top up game dapat mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi Rizky Pratama serta mengembangkan solusi yang relevan dan menarik bagi pengguna seperti dia.

## SKENARIO:

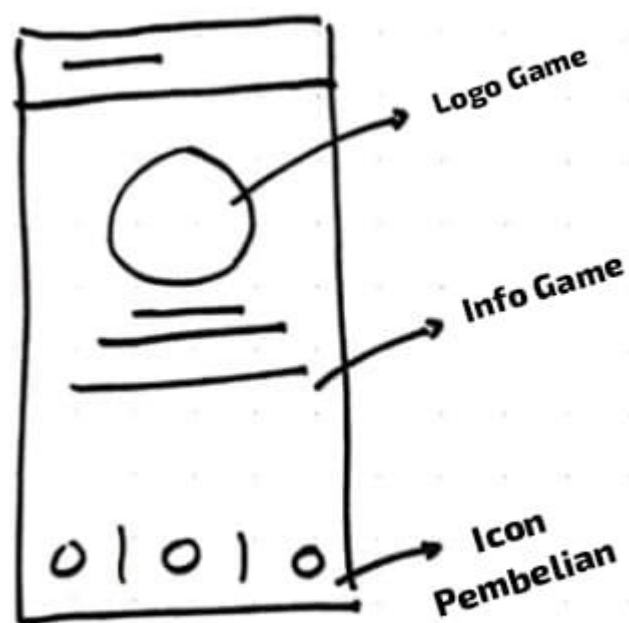
Andi adalah seorang penggemar game yang aktif. Dia telah mendengar banyak tentang game baru yang dirilis dan sangat tertarik untuk membelinya. Namun, daripada pergi ke toko fisik atau memesan melalui media fisik, Andi lebih suka membeli game secara online karena kenyamanan dan kepraktisan yang ditawarkan.

1. Mencari informasi: Andi menggunakan mesin pencari dan forum game untuk mencari informasi tentang game yang ingin membelinya. Dia membaca ulasan, melihat tangkapan layar, dan menonton cuplikan gameplay untuk mendapatkan gambaran tentang pengalaman bermain game tersebut.
2. Memilih platform GameStore.com: Setelah merasa tertarik dengan game tersebut, Andi memilih platform GameStore.com yang ingin dia gunakan untuk membeli game tersebut.
3. Membuat akun: Setelah memilih platform, Andi membuat akun dengan mengisi formulir pendaftaran dan memberikan detail pribadi yang diperlukan. Dia juga menyiapkan metode pembayaran yang akan digunakan untuk membeli game.
4. Melakukan pembelian: Setelah akun dibuat, Andi mencari game yang ingin dia beli di toko online platform tersebut. Setelah menemukannya, dia memeriksa harga dan melihat apakah ada penawaran khusus atau diskon yang tersedia. Setelah puas dengan harga, dia menambahkan game ke keranjang belanja.
5. Pembayaran: Setelah menyelesaikan keranjang belanja, Andi melanjutkan ke proses pembayaran. Dia memilih metode pembayaran yang telah disiapkan sebelumnya dan memasukkan detail yang diperlukan, seperti nomor kartu kredit atau menggunakan sistem pembayaran elektronik.

## SKETSA :



**Dashboard  
GameStore.com**



**Detail Game**

Icon Game

Free Text  
Nominal Harga  
Game Yang  
Akan Dicari

Pilihan Harga  
Ketika Memilih  
Category

Category Game

Notes

Detail  
Pembelian  
Game

A hand-drawn sketch of a mobile app form on a grid background. The form is a vertical rectangle divided into several sections. At the top is a header bar with a horizontal line. Below it is a section with a circular icon placeholder and an equals sign. The next section is labeled 'Rp.' followed by a horizontal line. Below that is a section with four small rectangular boxes, each containing 'Rp.' and a horizontal line. The next section is labeled 'O - ▾'. The bottom section is labeled 'NOTES' and has a horizontal line. Arrows point from external labels to specific parts of the form: 'Icon Game' points to the circular icon placeholder; 'Free Text Nominal Harga Game Yang Akan Dicari' points to the 'Rp.' section; 'Pilihan Harga Ketika Memilih Category' points to one of the four small boxes; 'Category Game' points to the 'O - ▾' section; 'Notes' points to the 'NOTES' section; and 'Detail Pembelian Game' points to the bottom of the form.