

# Final Proposal

Kelompok 5

Nama Anggota:

Albert N. S. - 2502021001

Bryant lee-2502012773

Calvin Lim - 2502015762

Kevin Elbert H - 2502016790

Steven Poltak Thorve - 2502016992

## Problem :

### User Problem

Masalah yang terdapat pada toko sepeda jaman kini yaitu:

- Toko rental sepeda susah dicari
- Lokasi toko rental sepeda terbatas
- Proses merental sebuah sepeda memerlukan waktu yang lama dan tidak

efisien

Toko rental sepeda memang tidak banyak tersedia di Indonesia, dan yang tersedia itu berlokasi jauh dari beberapa user, untuk merental sepeda memang memerlukan proses yang amat lama, ditambah dengan waktu antrian yang lama pada hari libur dan adanya kemungkinan ketersediaan sepeda yang kosong menyusahkan user yang ingin merental sepeda.

### The users

User-user yang ingin menggunakan aplikasi ini dapat berupa mahasiswa hingga orang tua. Anak-anak yang berada dibawah umur tidak diperbolehkan untuk menggunakan aplikasi Satis-Bike. User yang tidak memiliki sepeda, atau memang hanya ingin merental sepeda pada hari itu untuk bersepeda ataupun sebagai media transportasi dapat menggunakan aplikasi untuk merental sepeda.

### The User's Tasks

Task user dalam menggunakan aplikasi Satis-Bike adalah :

- Mencari lokasi sepeda terdekat
- Merental sepeda menggunakan fitur scan qr code pada aplikasi
- Melihat dan melakukan challenge-challenge yang terdapat pada aplikasi

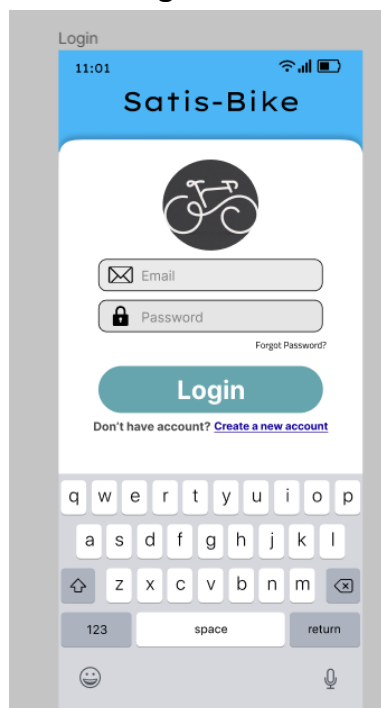
- Melihat dan melakukan redeem pada voucher/coupon yang tersedia dalam aplikasi
- Melakukan pembayaran sesuai dengan metode pembayaran yang tersedia
- Meregister dan melakukan login sesuai dengan akun user
- Memilih tipe sepeda yang diinginkan oleh user untuk dirental
- Berkomunikasi ke staff service jika mengalami masalah atau kebingungan

## Design :

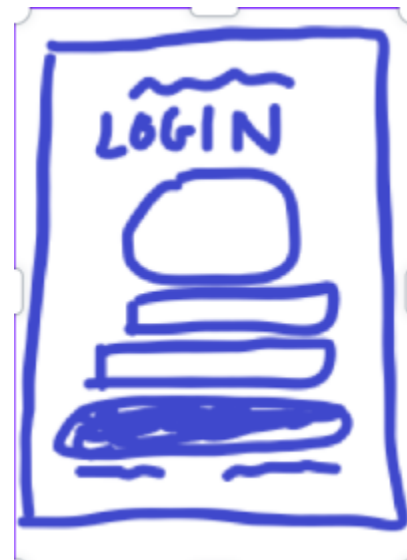
### a. Login

- Forum pengisian pada menu login diletakan pada posisi atas daripada di posisi tengah bawah, alasan ini diganti karena tidak mengganggu experience user ketika ingin mengisi forumnya, dengan cara tampilan screen tidak perlu scroll ke atas ketika forum nya dibawah keypad user

#### Final Design



#### Sketsa awal

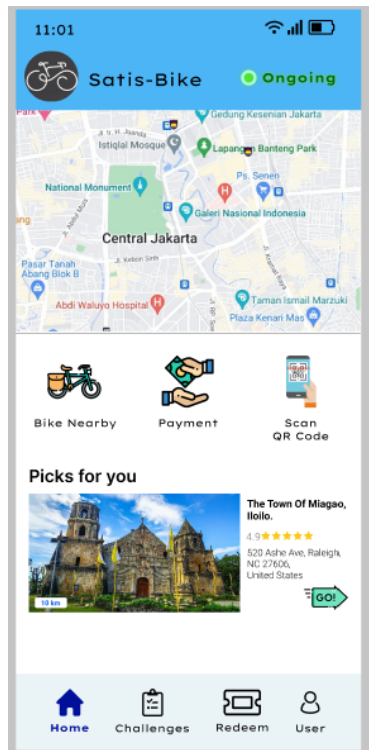


- Pada sketsa awal lebih cocok untuk tampilan layar yang kecil, jika dibikin sesuai dengan tampilan hp sekarang, tulisan dan kotak forum akan terlihat terlalu besar sehingga diperlukan untuk ngecilin tampilannya dan jika dikecilkan tampilannya akan kelihatan kosong, sehingga design barunya diletakan pada posisi atas.

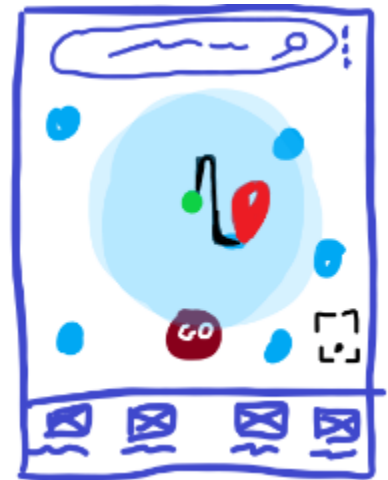
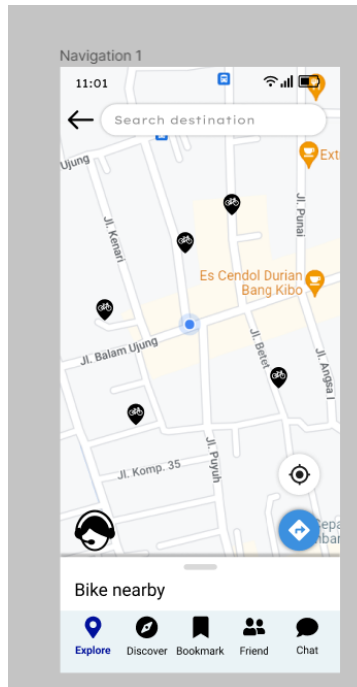
## b. Home

- Menu home di design menjadi home page biasa daripada dalam bentuk navigation map, dikarenakan untuk memberikan general idea kepada user terhadap fitur-fitur apa saja yang tersedia di aplikasi ini seperti, yaitu; fitur status peminjaman sepeda, payment, scan qr code dan lain-lain.
- Kami merubah ulang sketsa awal karena dapat mempersusah user menggunakan fitur yang kami sediakan, maka dari itu sketsa awal tersebut kami revisi lagi menjadi navigation map
- Tombol icon Go pada sketsa awal kami ganti menjadi bike nearby, dimana akan menampilkan list jenis sepeda beserta lokasi terdekat dengan begitu user dapat memilih lokasi mana yang ingin dia pakai.

### Final Design



### Sketsa awal



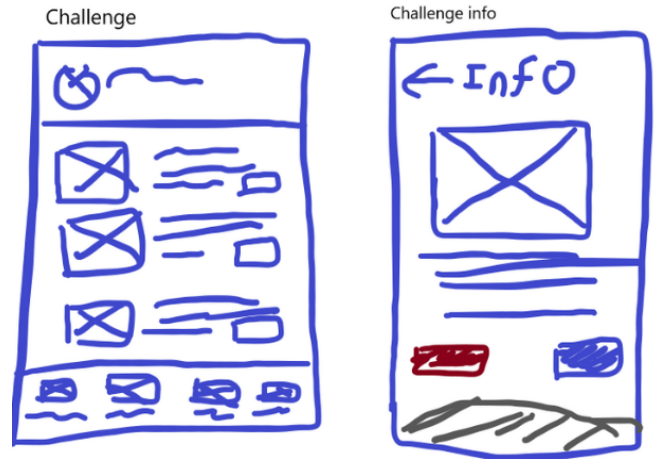
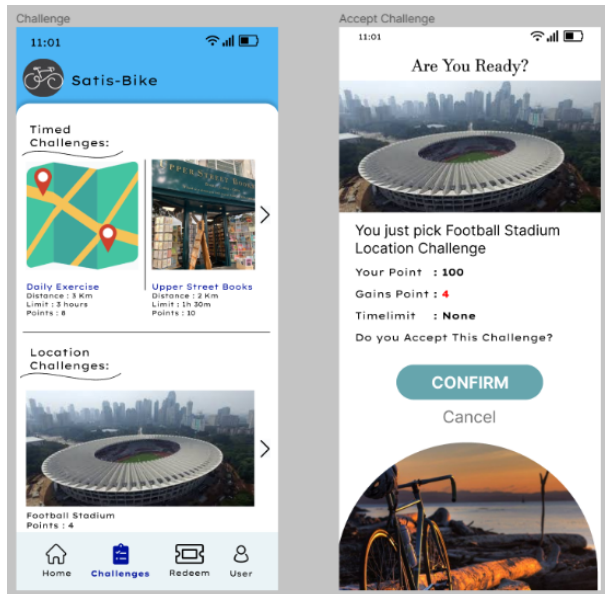
## c. Challenge

- Mendesign list menjadi scroll horizontal daripada vertical, untuk dapat memisahkannya category challenge dengan mudah, dan tidak menyusahkan user untuk menscroll jauh-jauh lagi untuk mencari option yang dia inginkan.
- Menonjolkan tampilan confirm untuk mempermudah user untuk mengetahui step selanjutnya dengan sekilas melihat tampilan tersebut,

alasan ini diubah dari sketsa awal, karena user memerlukan waktu sedikit untuk memilih antara opsi confirm atau cancel, yang dua-dua tampilannya menonjol tetapi beda warna.

### Final Design

### Sketsa awal



### d. Redeem

- Mempermudah dalam membagi coupon berdasarkan kategorinya dengan cara scrollview horizontal daripada vertical.
- Memberikan info yang singkat, dan penjelasan detail akan dijelaskan di page description.
- Memberikan gambar header yang berbeda daripada menu sebelumnya untuk mempermudah user mengetahui dia berada pada menu apa.

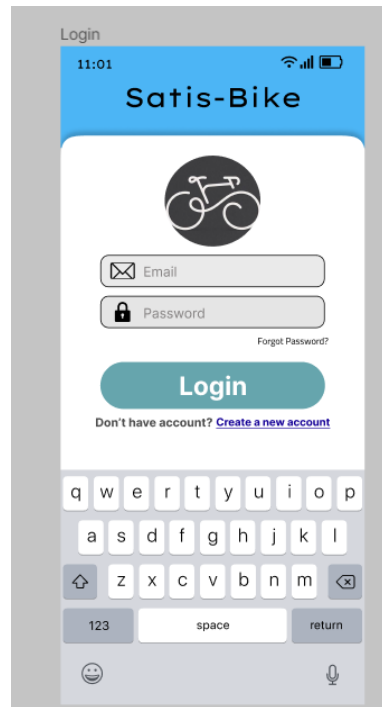
### Final Design

### Sketsa awal



# Implementation :

## a. Bahasa



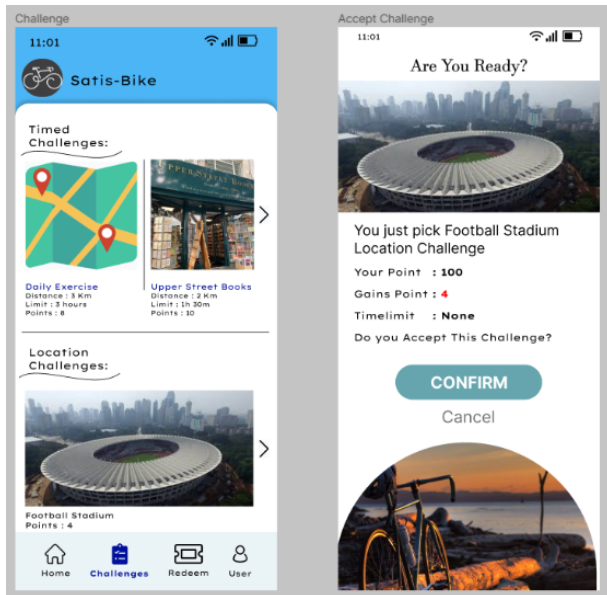
Disini kelompok kami menggunakan bahasa inggris, karena bahasa inggris merupakan bahasa yang umum untuk masyarakat selain bahasa indonesia. Hal ini dilakukan agar jangkauan pengguna aplikasi lebih banyak dan luas. Sehingga target pengguna aplikasi kita tidak hanya orang-orang Indonesia, tetapi para turis yang datang ke Indonesia juga bisa menggunakan aplikasi statis-bike kami.

b. Tombol dan icon



Kami memilih tombol dan icon secara hati-hati, agar user tidak bingung/kesulitan dalam menggunakan aplikasi kami. Sebagai contoh kami menggunakan tombol Login yang sering dijumpai di aplikasi-aplikasi lain agar mempermudah pengguna aplikasi dalam menggunakan aplikasi statis-bike kami. Pada menu homepage, kami juga menggunakan icon-icon yang sudah banyak digunakan di aplikasi lain, agar pengguna aplikasi terbantu dan tidak merasa kesulitan dalam menjalankan aplikasi statis-bike kami.

### c. Warna



Kami menggunakan warna yang tidak terlalu mencolok/ lebih halus agar pengguna aplikasi dapat menggunakan aplikasi kami dengan lebih nyaman dan tidak sakit mata.

## Evaluation :

1. Kami melakukan pengujian pada aplikasi kami dengan cara memanggil beberapa narasumber untuk mengisi form yang sudah kami buat. Pengisian form dilakukan untuk melihat apakah pengguna tertarik atau tidak untuk menggunakan aplikasi yang kami buat.
2. Kami menemukan beberapa pengguna kami secara online, karena media penyebaran berita kami melalui media sosial. Beberapa orang yang tertarik menggunakan aplikasi kami biasanya adalah pengguna sepeda. Mereka menggunakan sepeda untuk berolahraga atau beberapa digunakan untuk pergi ke suatu tempat seperti kantor ataupun tempat hiburan.

3. Pengguna akan kami arahkan untuk mengisi data diri terlebih dahulu,. Setelah pengisian data diri sudah dilakukan, maka pengguna langsung dapat menggunakan aplikasi kami untuk meminjam/menggunakan sepeda yang sudah kami sediakan. Di dalam aplikasi kami juga terdapat beberapa macam button yang sangat mudah digunakan ataupun dimengerti karena semua button yang terdapat di dalam aplikasi kami merepresentatifkan fungsi-fungsi khusus yang tidak akan membuat pengguna bingung.
4. Insiden yang kami rasakan ialah rusaknya sepeda ketika digunakan oleh pengguna. Solusi yang sudah kami berikan adalah kami akan mempekerjakan beberapa orang di setiap pos sepeda. Orang tersebut akan mengecek setiap sepeda sebelum dan sesudah digunakan oleh pengguna. Jika terdapat kerusakan ketika pengguna mengembalikan sepeda, maka orang tersebut akan langsung melaporkannya melalui system dan system akan langsung mengecaskan denda ke pengguna melalui aplikasi Satis-bike kami.

## Reflection :

Melalui Projek ini, kami belajar berbagai hal, mulai dari desainnya dimana kami mempelajari berbagai desain aplikasi yang kami sukai atau design aplikasi di internet. Kami mempelajari bagaimana tombol tertentu bekerja, bagaimana navigation bar digunakan, dan bagaimana keseluruhan konten aplikasi ditempatkan untuk memberikan user experience dan interface yang nyaman digunakan user. Kami juga mempelajari bagaimana warna digunakan untuk mempengaruhi pikiran orang dan hubungan warna dengan emosi seseorang. Kami sebagai perancang aplikasi ini juga belajar untuk mengkondisikan pikiran kita menjadi pikiran seorang pengguna dan melalui tiap desain yang kita buat, kita memakai perspektif pengguna tersebut.

Setelah menyelesaikan projek ini, ada beberapa hal kami sadari yang seharusnya kami lakukan dalam proses pengerjaan projek ini. Pertama referensi yang kita cari kurang banyak dan variatif sehingga design kami kurang menarik dan simpel. Pengetahuan untuk UI juga menjadi hambatan bagi kami sehingga tidak ada inovasi pada desain membuat interface kami terasa monoton. Kedua pengetahuan akan software yang kita



gunakan yaitu figma, mempersulit pembuatan desain yang kreatif dan berbeda. Seringkali kami harus menonton video youtube untuk fitur - fitur dalam figma dalam pembuatan berbagai hal.