

INFORMATION ARCHITECTURE AND DESIGN

Kelompok : 5

Anggota :

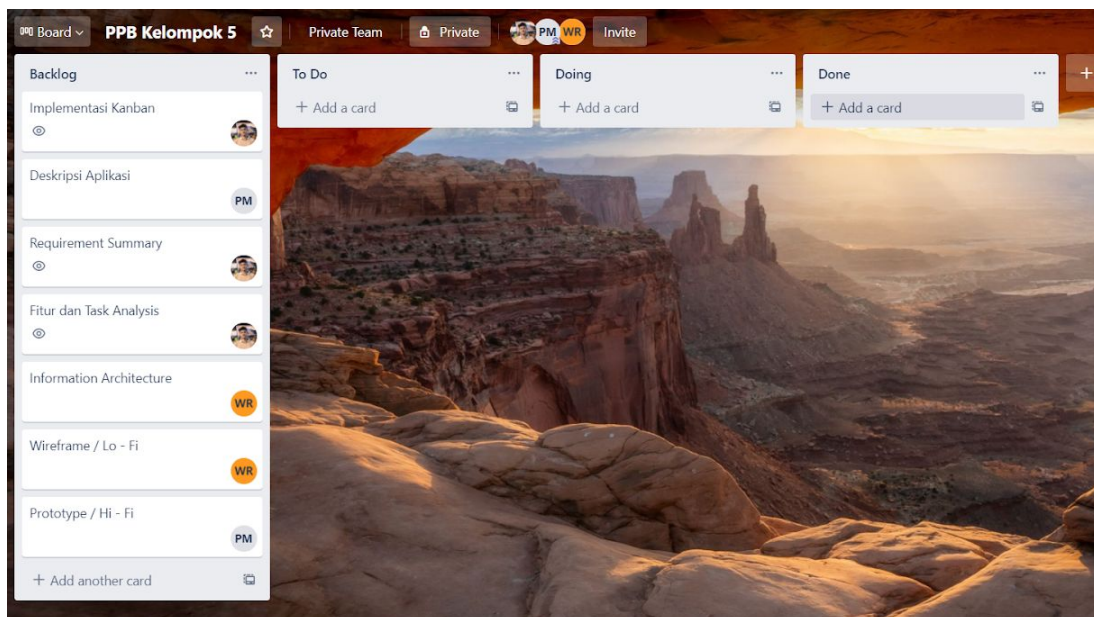
- Fajar Malik Abdillah Iman 18104008
- Panji Agung Muhammad 18104042
- Winda Riftiana 18104048

Aplikasi : ??

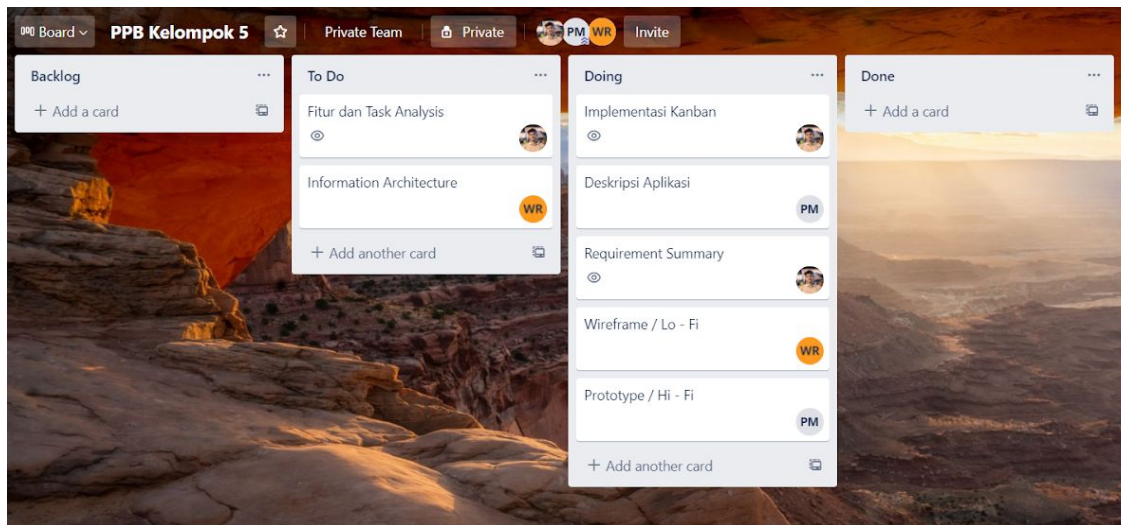
1. Implementasi Kanban

- 1. Implementasikan Kanban : Fajar
- 2. Deskripsi umum aplikasi : Panji
- 3. Requirement Summary : Fajar
- 4. Task Analysis Diagram : Panji
- 5. Information Architecture : Winda
- 6. Wireframe : Panji
- 7. High fidelity mockup : Winda, Fajar, Panji

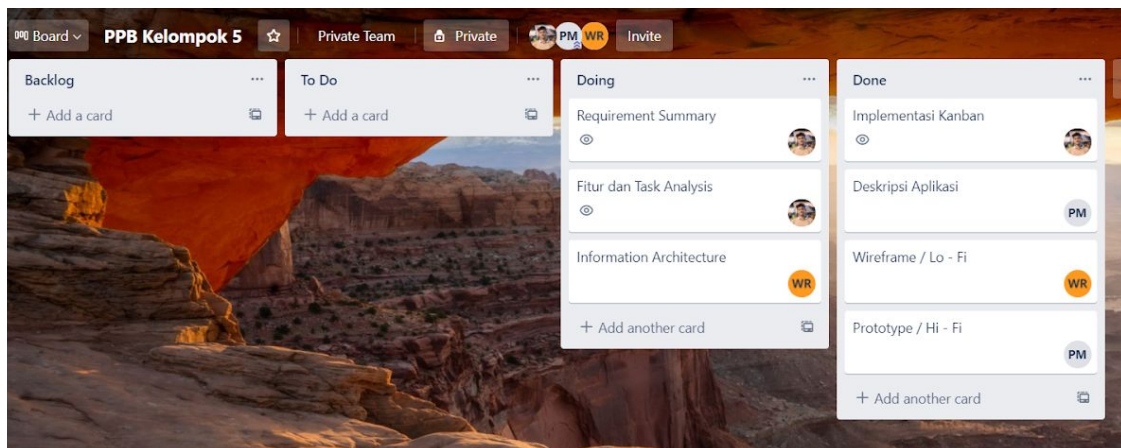
1.1. Menyusun Backlog



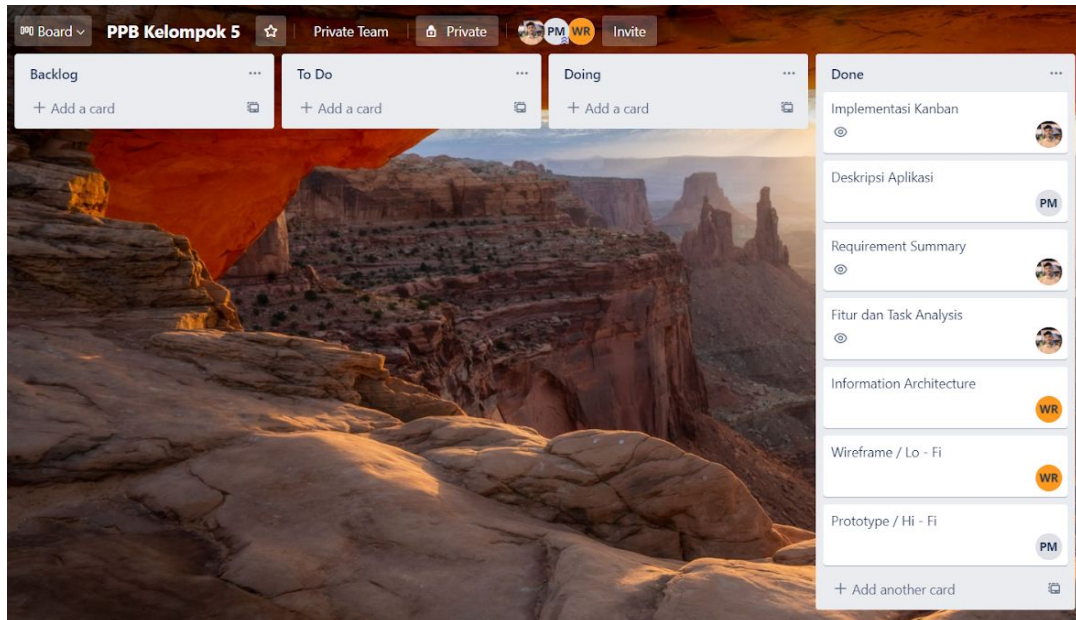
- 1.2. Menyusun *task To Do* dan *Doing*, dan membagi tugas secara merata kepada setiap anggota.



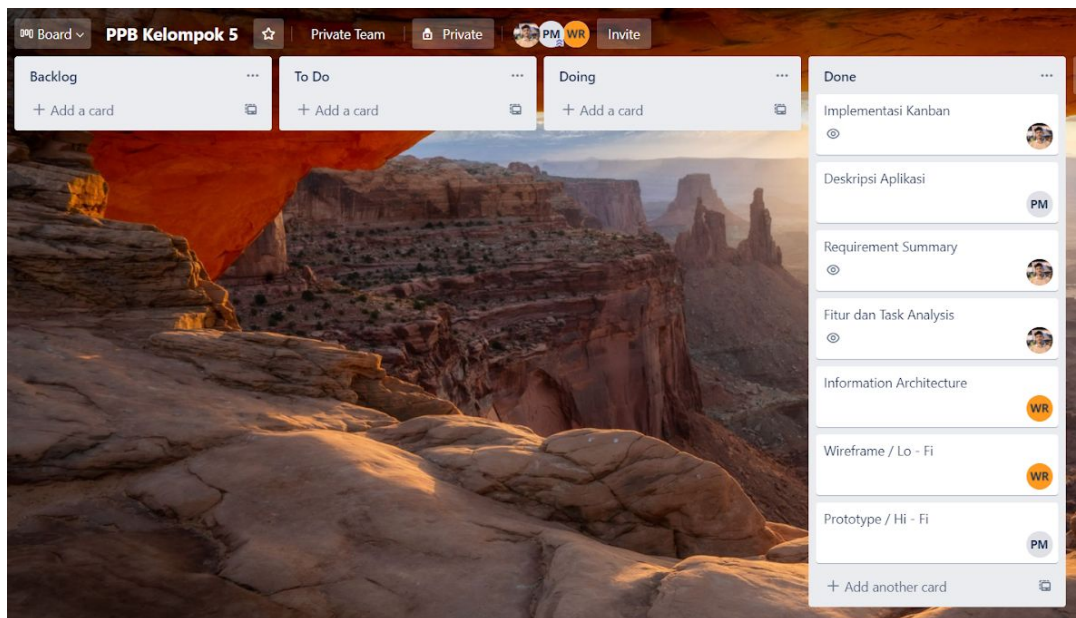
- 1.3. Menyusun *task Doing* ke-2, menyelesaikan *task To Do* dan melanjutkan *task Doing* yang sebelumnya apabila ada yang *overdue*.



1.4. Melakukan review seluruh task yang sudah diselesaikan.



1.5. Semua backlog sudah selesai.



2. Deskripsi Aplikasi

2.1. Kegunaan Aplikasi

Aplikasi SafeTravelku merupakan aplikasi yang berguna memberikan informasi terkait covid-19 di tempat tempat wisata, mulai dari zona wilayah terdampak, protokol covid-19 pada wisata tersebut, dan beberapa hal dasar mengenai informasi tempat wisata.

2.2. Konteks Penggunaan

- Kapan?

Ketika seorang mencari tujuan wisata yang menerapkan *safe travelling*

Ketika pengelola ingin mempromosikan objek wisatanya

- Dimana?

Dimana saja selama ponsel terdapat jaringan internet.

- Mengapa?

Memberi fasilitas kepada seseorang yang mencari tujuan wisata yang menerapkan *safe travelling*.

Memberi wadah sebuah wisata mempromosikan tempatnya disaat sepi pengunjung akibat pandemi covid-19

- Bagaimana?

- User melakukan registrasi.
- User dapat membaca informasi seputar lokawisata di sekitarnya.
- User dapat mencari informasi mengenai suatu lokawisata.
- User dapat mempromosikan tempat wisatanya.

2.3. Target Pengguna

Target pengguna mencakup seluruh kalangan, baik dari sisi traveler maupun pengelola sebuah lokawisata.

2.4. Tujuan Pengguna

Tujuan aplikasi ini memberikan informasi terkait covid-19 di tempat tempat wisata, mulai dari zona wilayah terdampak, protokol covid-19 pada wisata tersebut, dan mempromosikan wisata wisata disaat pandemi covid-19

2.5. Tujuan Bisnis

Aplikasi SafeTravelku memungkinkan pengguna mendapatkan informasi mengenai lokawisata yang sudah menerapkan *safe travelling* pada masa pandemi ini. Selain itu, pemilik wisata dapat mempromosikan tempat wisata setelah melengkapi data yang diperlukan.

3. Requirement Summary

Keterangan:

Tasks : Fungsi atau fitur yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan user

Needs : Hal yang dibutuhkan dan diharapkan user ketika mengerjakan tasks

Pains : Kesulitan yang dirasakan user terhadap proses bisnis yang ada saat ini

Tasks	Needs	Pains
<ul style="list-style-type: none">• Register, berfungsi untuk pengguna mendaftar akun SafeTravelku.• Login, berfungsi untuk pengguna masuk ke aplikasi menggunakan akun yang sudah dibuat.• For You, berfungsi sebagai tempat rekomendasi tempat wisata untuk pengguna• Explore, berfungsi sebagai tempat untuk pengguna mencari tempat wisata sesuai dengan kategori dan jenis tempat wisatanya	<ul style="list-style-type: none">• Pengguna dapat mencari tempat wisata dan mendapatkan informasi lengkapnya dengan lebih mudah dan cepat• Pengguna dapat mencari tempat wisata dengan keterangan safe COVID-19 atau tidak	<ul style="list-style-type: none">• Sedikitnya tempat wisata yang tersedia dan sulitnya pengguna mencari tempat wisata yang aman di masa pandemi COVID-19 ini.

<ul style="list-style-type: none"> • Profile, berfungsi sebagai tempat pengaturan akun pengguna 		
--	--	--

Keterangan :

Usability Goals and Solution	: Kriteria atau prinsip usability yang harus ada dan bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan.
Pain Relievers	: Solusi atas kesulitan yang dirasakan user.
Functionality	: Usulan secara fungsional berdasarkan kebutuhan dan kesulitan user.
Potential Partner	: Pihak-pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner demi tercapainya solusi. Misalnya dalam e-learning, dosen, pihak manajemen fakultas, dan sebagainya.

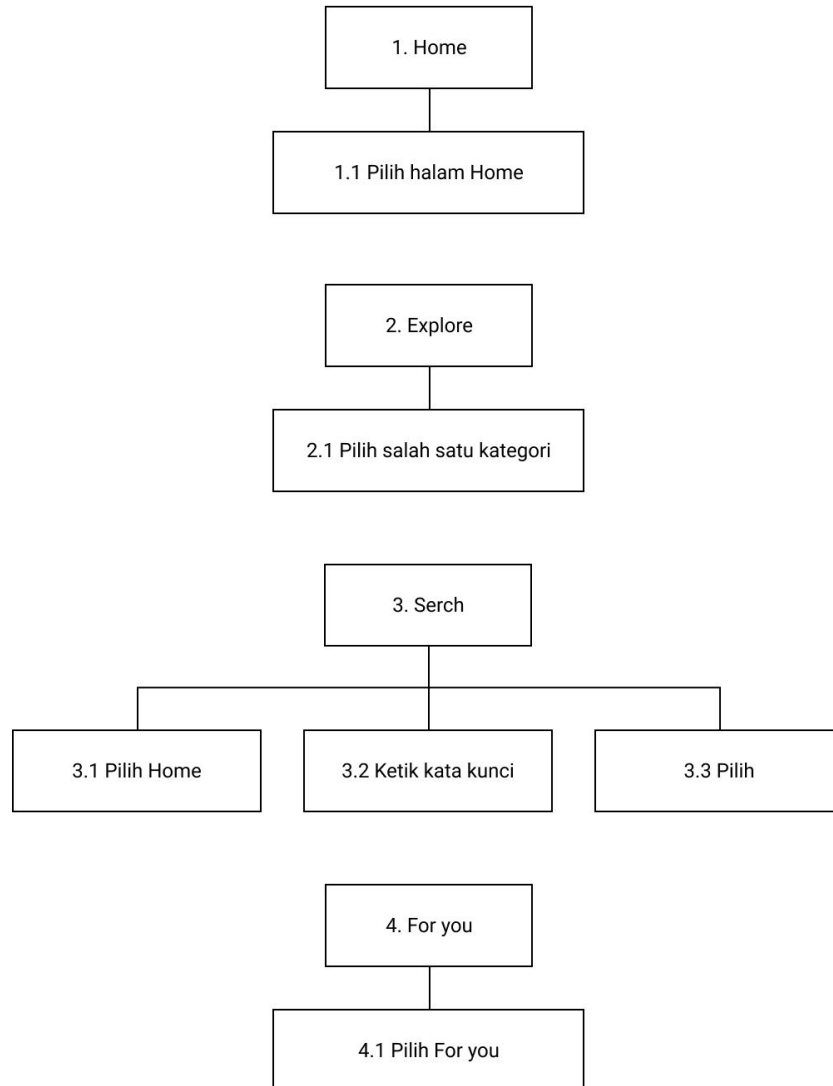
Usability Goals and Solution <ul style="list-style-type: none"> • Design yang baik dan memenuhi standar 	Pain Relievers <ul style="list-style-type: none"> • Memudahkan pengguna mencari informasi tempat wisata yang lengkap dan aman di masa pandemi COVID-19
Functionality <ul style="list-style-type: none"> • Memudahkan mencari tempat wisata yang sesuai dengan kriteria penggunaanya 	Potential Partners <ul style="list-style-type: none"> • Masyarakat

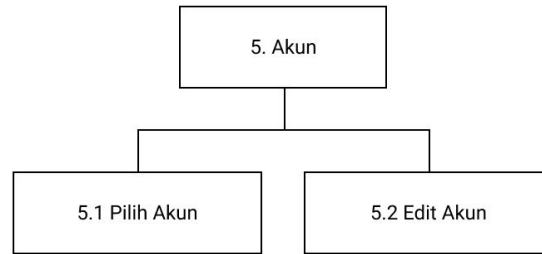
4. Fitur dan Task Analysis

4.1. Fitur

1. Home
2. Explore
3. Serch
4. For you
5. Akun

4.2. Taks Analysis





5. Information Architecture



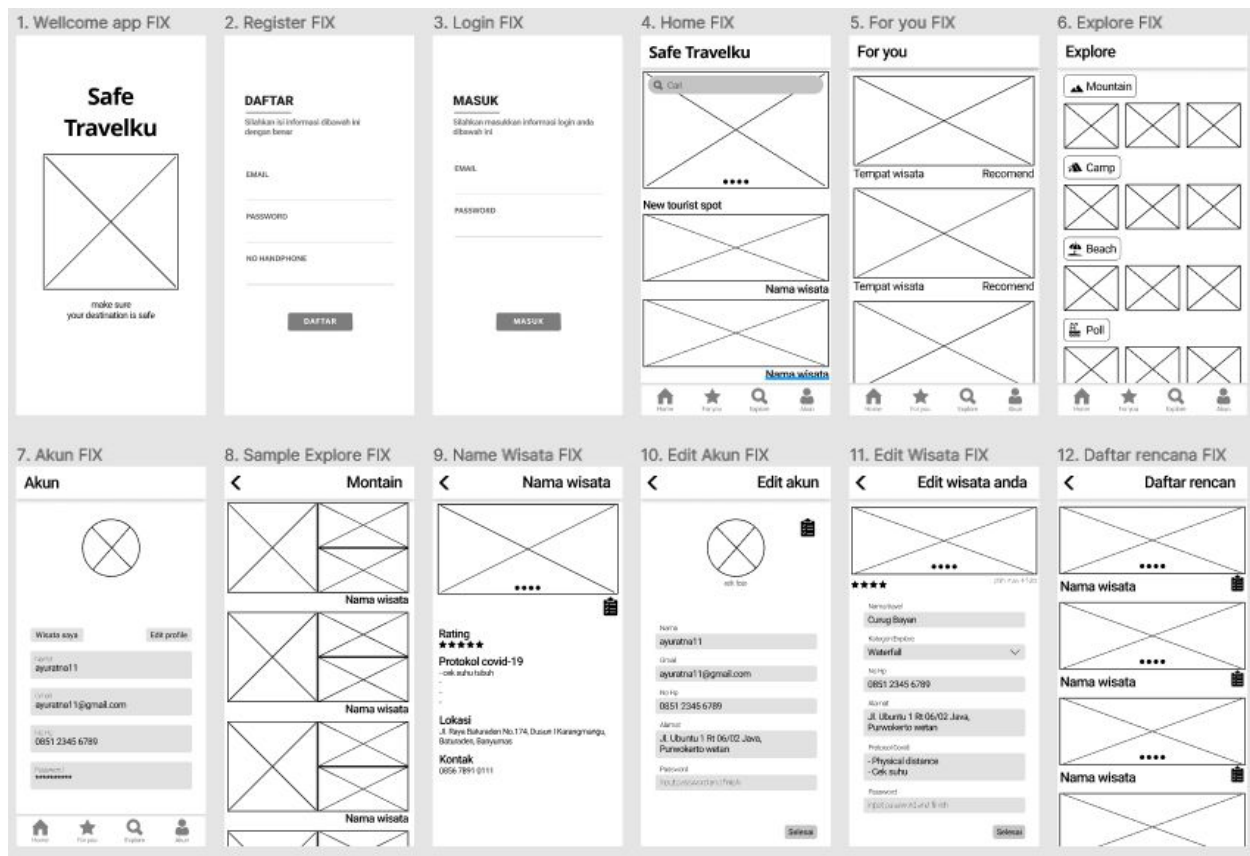
Menu dan Submenu yang terdapat pada aplikasi SaveTravelku Apps :

- welcome : Laman awal selamat datang dan berisi logo.
- Register : Laman yang digunakan user untuk mendaftar akun.
- Login : Laman yang digunakan user untuk melakukan login
- Home : Tampilan utama dari aplikasi, terdapat beberapa submenu yang dapat diakses oleh pengguna antara lain:
 - For you : Sebuah sub menu yang menampilkan rekomendasi suatu tempat wisata
 - Explore : Sebuah sub menu yang menampilkan banyak content untuk pengguna menemukan foto sesuai ketertarikannya.
 - Akun : Sebuah sub menu yang berisi data diri pengguna.
- Menu aktifitas :
 - Edit Wisata : Untuk mengganti informasi wisata yang telah dikunjungi

- Daftar Rencana : Untuk menulis nama-nama wisata yang akan dikunjungi.x
- Menu akun : Pada menu ini ada beberapa submenu yang dapat dilakukan oleh pengguna, yaitu:
 - Edit profile : Untuk mengganti informasi tentang data diri pengguna.

6. Wireframe / Low Fidelity Design

Wireframe merupakan konsep atau desain blueprint dari desain aplikasi yang akan dibuat. Pembuatan wireframe harus mengacu pada sitemap atau kerangka menu yang telah dibuat. Wireframe berfungsi untuk menggambarkan alur kerja suatu task atau fitur, dan menampilkan informasi apa saja yang perlu ditampilkan dalam setiap halaman. Wireframe biasanya tidak memperhatikan estetika atau keindahan secara visual. Keindahan visual akan dikerjakan di fase high fidelity design. Berikut Low Fidelity Design dari :



7. High Fidelity Design

High fidelity design adalah desain aplikasi yang sudah lengkap, disertai dengan pewarnaan, dan efek lain yang mendukung tampilan secara visual. High Fidelity Design yang dibuat untuk aplikasi Loker Designer, berdasarkan analisis dan wawancara kepada para designer dan konsumen design. Berikut High Fidelity Design yang telah dibuat :

