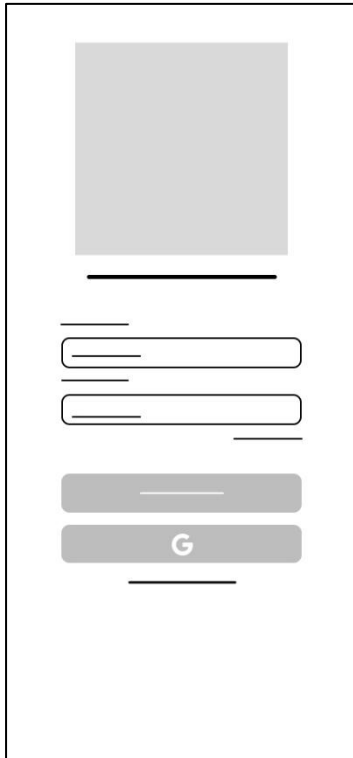


JURNAL PRAKTIKUM USER EXPERIENCE MODUL 8

Nama : Muhammad Taqi Izdiyar
NIM : 607012430006
Kelas : D3SI-48-01

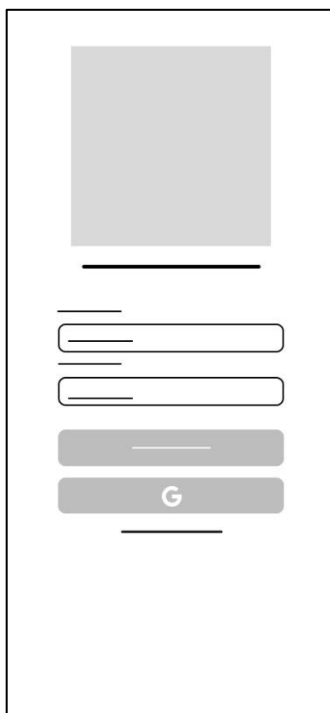
Wireframe Aplikasi Bank Sampah

1. Login Page



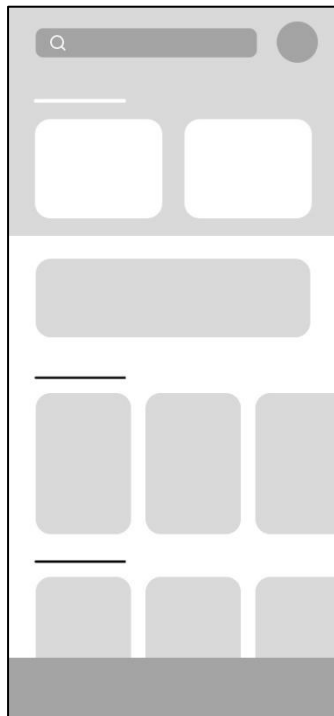
Berikut adalah wireframe untuk halaman Login. Elemen kotak besar berwarna abu-abu di atas merupakan gambar/logo dari aplikasi bank sampah. Kemudian garis di bawahnya adalah teks "Login" (setiap garis dalam wireframe adalah teks). Selanjutnya, elemen kotak dengan outline hitam adalah input untuk email/username dan password. Garis hitam di atas kedua input tersebut adalah teks "Email/Username" serta "Password". Setelah itu, garis di bawah kedua input tersebut adalah link apabila pengguna lupa password atau yang lebih dikenal dengan "forgot password?". Setelah itu, elemen kotak dengan garis putih di bawah adalah tombol untuk submit atau "Login", sedangkan tombol dengan logo Google adalah untuk login menggunakan akun Google. Terakhir, garis di paling bawah adalah link untuk menuju halaman register atau Register Page apabila pengguna belum memiliki akun terdaftar sebelumnya.

2. Register/Sign In Page



Berikut adalah wireframe untuk halaman Register. Elemen kotak besar berwarna abu-abu di atas merupakan gambar/logo dari aplikasi bank sampah. Kemudian garis di bawahnya adalah teks "Sign In". Selanjutnya, elemen kotak dengan outline hitam adalah input untuk email/username dan password. Garis hitam di atas kedua input tersebut adalah teks "Email/Username" serta "Password" untuk mendaftarkan akun baru sesuai dengan akun email tersebut. Setelah itu, elemen kotak dengan garis putih di bawah adalah tombol untuk submit atau "Login", sedangkan tombol dengan logo Google adalah untuk login menggunakan akun Google. Terakhir, garis di paling bawah adalah link untuk menuju halaman login atau Login Page apabila pengguna sudah memiliki akun terdaftar sebelumnya.

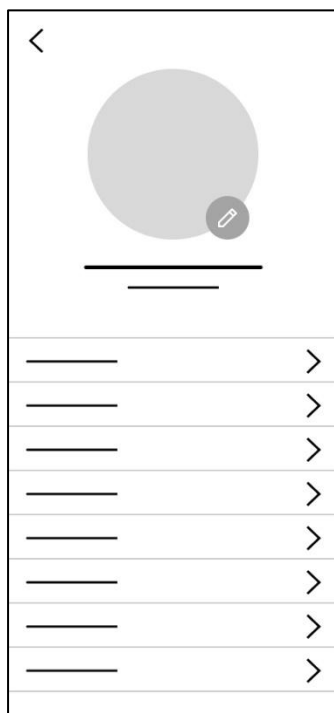
3. Homepage



Berikut adalah wireframe untuk halaman Home. Elemen kotak berwarna abu-abu gelap dengan ikon kaca pembesar di atas merupakan input untuk mencari bank sampah terdekat. Selanjutnya, elemen bulat di sebelahnya adalah foto profil dari akun pengguna yang jika di-klik akan menuju halaman profil. Setelah itu, elemen abu di paling belakang adalah latar belakang dari halaman Home. Garis putih adalah kalimat sambutan untuk pengguna dengan mencantumkan nama akun mereka. Dua kotak putih di atas latar belakang adalah elemen dashboard yang berisi rincian terkait bank sampah seperti jumlah setoran sampah yang sudah dilakukan atau jumlah uang yang sudah terkumpul. Elemen persegi panjang abu-abu di bawahnya pun sama dengan fungsi dashboard seperti membership atau informasi terbaru (update) dari aplikasi. Setelah itu, garis hitam beserta elemen abu-abu di bawahnya adalah elemen tambahan seperti konten atau informasi yang berbentuk carousel atau digeser ke kanan.

Terakhir, elemen abu-abu gelap di paling bawah merupakan navbar atau navigation bar untuk pindah ke halaman lain.

4. Profile



Berikut adalah wireframe untuk halaman Profile. Elemen berbentuk panah siku di paling kiri atas adalah tombol untuk kembali ke halaman Home. Selanjutnya, elemen bulat abu-abu besar adalah foto profil dari pengguna aplikasi, sedangkan elemen bulat abu-abu kecil dengan ikon pensil adalah tombol untuk mengganti foto profil pengguna. Setelah itu, garis hitam di bawah foto profil adalah nama dari pengguna dan garis hitam kecil di bawahnya bisa berupa peran dari pengguna maupun tipe member jika ada maupun informasi lain yang melekat pada pengguna. Terakhir, elemen garis-garis berwarna abu-abu dan hitam dengan ikon panah siku di kanan mereka adalah opsi-opsi atau daftar dari menu yang bisa diakses oleh pengguna seperti Pengaturan, Tema, Log Out, Profile, dan lain sebagainya.

Konsep/Materi yang Paling dipahami

Materi yang paling dipahami dalam modul praktikum ini adalah penggunaan software Figma yang menurut saya sangat cocok dibandingkan dengan Visual Studio Code karena saya merasa bahwa saya lebih menyukai Frontend, terutama pada bagian desain atau wireframe dibandingkan dengan coding. Selain itu, saya memiliki sedikit pengalaman menggunakan Figma dibandingkan dengan software coding.

Link Figma:

<https://www.figma.com/design/eFa1h1OXSKCCkLNAu6Zw2b/Jurnal?node-id=0-1&t=uW6aklCN6Nd8lpO6-1>