

**LAPORAN AKHIR**  
**INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

**MEMBUAT DESAIN APLIKASI**  
**TRAVEL APP**



**Wilson Boyaron Hutagalung**

**2209106035**

**26 Mei 2024**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULAWARMAN**  
**SAMARINDA**

**2024**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>i</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Tujuan Proyek .....	1
<b>BAB II METODOLOGI.....</b>	<b>3</b>
2.1    Proses Pembuatan Prototype .....	3
2.1.1    Analisis Kebutuhan.....	3
2.1.2    Perancangan Desain .....	3
2.1.3    Dokumentasi dan Penyajian.....	3
<b>BAB III DESKRIPSI SHOWCASE .....</b>	<b>4</b>
3.1    User Flow .....	4
3.2 <i>Site Map</i> .....	6
3.3    Notasi Dialog.....	7
3.4    Wireframe.....	7
3.5    Desain Akhir.....	8
<b>BAB IV EVALUASI DAN KESIMPULAN .....</b>	<b>11</b>
4.1    Evaluasi .....	11
4.1.1    Prinsip – Prinsip IMK .....	11
4.2    Kesimpulan.....	12
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>13</b>

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi mobile menjadi aset penting yang strategis bagi individu maupun kelompok. Aplikasi mobile tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media informasi dan sarana pemasaran yang efektif. Selain itu, aplikasi ini dapat memperkuat branding dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan atau pengguna.

TravelApp, platform untuk merencanakan perjalanan dan pemesanan akomodasi serta transportasi, berkomitmen untuk inovasi dan kepuasan pengguna. Aplikasi ini fokus pada aspek estetika dan fungsionalitas, memberikan kemudahan dan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Beberapa fitur utama yang akan dikenalkan meliputi Destinations, Origin, Feed, Booking, Payment, Messages, dan Settings. Selain itu, aplikasi ini akan menyediakan informasi lengkap terkait layanan yang ditawarkan, seperti paket perjalanan, promo, dan kontak.

Destinations memungkinkan pengguna menjelajahi berbagai tujuan wisata dengan informasi detail. Origin membantu memilih titik awal perjalanan, memudahkan perencanaan rute. Feed menyediakan informasi terkini tentang promo, tips perjalanan, dan berita terkait pariwisata. Booking memudahkan pemesanan akomodasi dan transportasi, sedangkan Payment memastikan proses pembayaran yang aman. Messages menyediakan saluran komunikasi dengan layanan pelanggan, dan Settings memungkinkan pengguna mengatur preferensi mereka.

Sebagai langkah awal yang baik, TravelApp akan dikembangkan dari dasar dengan inovasi dan pembaruan berkelanjutan. Desain ini tidak hanya menambahkan fitur baru tetapi juga memastikan semua fitur berfungsi optimal sesuai kebutuhan pengguna. Tahap-tahap desain yang akan dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna, memperkuat posisi di pasar, dan mendukung pertumbuhan bisnis TravelApp.

### **1.2 Tujuan Proyek**

#### **1. Meningkatkan Estetika dan Daya Tarik Visual Aplikasi**

Merancang antarmuka yang menarik dan modern untuk menarik minat pengguna, serta menggunakan desain responsif yang dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar perangkat mobile.

**2. Meningkatkan Fungsionalitas dan User Experience (UX)**

Menyediakan navigasi yang intuitif dan mudah digunakan, serta mengoptimalkan kecepatan dan kinerja aplikasi untuk pengalaman pengguna yang lancar

**3. Mengoptimalkan Ketersediaan Informasi Produk dan Layanan**

Menghadirkan informasi yang komprehensif tentang tujuan wisata (Destinations) dan titik awal perjalanan (Origin), serta memperbarui secara berkala informasi tentang paket perjalanan, harga, dan promo.

**4. Meningkatkan Interaksi dan Engagement dengan Pengguna**

Menyertakan fitur ulasan pelanggan untuk feedback dan rekomendasi, serta menyediakan fitur chat untuk komunikasi langsung dengan layanan pelanggan dan mengintegrasikan media sosial untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.

**5. Memperkuat Branding dan Visibilitas Online**

Mengembangkan konten yang menarik dan relevan di Feed, serta meningkatkan kehadiran online melalui strategi pemasaran digital yang efektif.

**6. Mendukung Inovasi Berkelanjutan**

Membuka peluang untuk pembaruan fitur berdasarkan feedback pengguna, serta melakukan penyesuaian secara berkala untuk memenuhi kebutuhan dan tren pasar.

## **BAB II**

### **METODOLOGI**

#### **2.1 Proses Pembuatan Prototype**

Perancangan desain aplikasi “Travel App” berbasis Mobile ini, memerlukan pendekatan metodologis yang terstruktur untuk Memastikan aplikasi dikembangkan dengan baik.

##### **2.1.1 Analisis Kebutuhan**

- a. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui analisis pasar
- b. Menganalisis Tren desain UI dalam aplikasi travel.

##### **2.1.2 Perancangan Desain**

- a. Menentukan jenis font dan warna yang digunakan
- b. Pembuatan wireframe yang digunakan sebagai berikut:
  - 1) Membantu desain struktur dasar termasuk posisi dan hubungan antar elemen utama seperti tombol, menu, dan konten. 2) Membantu dalam merencanakan navigasi pada sistem.
- c. Pembuatan *userflow*, menggambarkan serangkaian tindakan yang dilakukan oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi TraveApp. Selain itu, *user flow* dapat membantu dalam memahami bagaimana pengguna akan berpindah halaman dan masuk ke berbagai menu yang ada.
- d. Pembuatan SiteMap, menyediakan struktur navigasi yang jelas dan terorganisir, membantu memahami perpindahan pengguna antar halaman.
- e. Pembuatan notasi dialog, digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem dalam aplikasi TravelApp yang melibatkan simbol-simbol notasi.
- f. Desain antarmuka pengguna (UI), Menggunakan prinsip-prinsip UI/UX untuk memastikan aplikasi mudah digunakan dan menarik, dan dilakukan sebagai langkah akhir setelah seluruh perancangan lainnya selesai.

##### **2.1.3 Dokumentasi dan Penyajian**

- a. Pembuatan dokumentasi, Dimulai dari latar belakang, tujuan, proses pembuatan prototipe, deskripsi showcase, evaluasi dan kesimpulan dalam perancangan desain aplikasi pemesanan perjalanan TravelApp berbasis mobile
- b. Penyajian showcase, Mengunggah prototipe ke dalam platform Behance.

## **BAB III**

### **DESKRIPSI SHOWCASE**

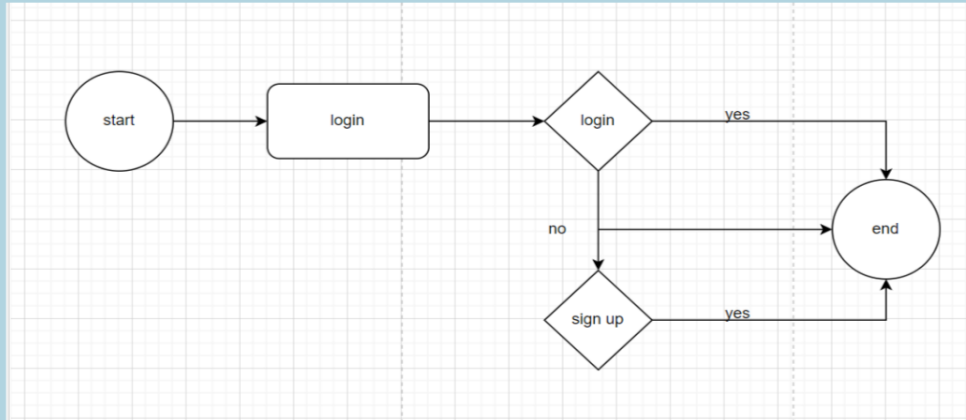
#### **3.1 User Flow**

User Flow dalam aplikasi Travel App menggambarkan perjalanan pengguna dari awal hingga akhir, mulai dari membuka aplikasi hingga menyelesaikan tujuan mereka. User Flow ini menjabarkan setiap langkah yang dapat dilakukan pengguna, termasuk tindakan yang diharapkan dan respons yang diberikan aplikasi. Hal ini membantu menciptakan navigasi yang mudah dan lancar bagi pengguna. Showcase dalam User Flow menunjukkan interaksi pengguna saat menjelajahi halaman-halaman tertentu dalam aplikasi. Detail ini membantu memvisualisasikan bagaimana pengguna berinteraksi dengan berbagai fitur aplikasi.

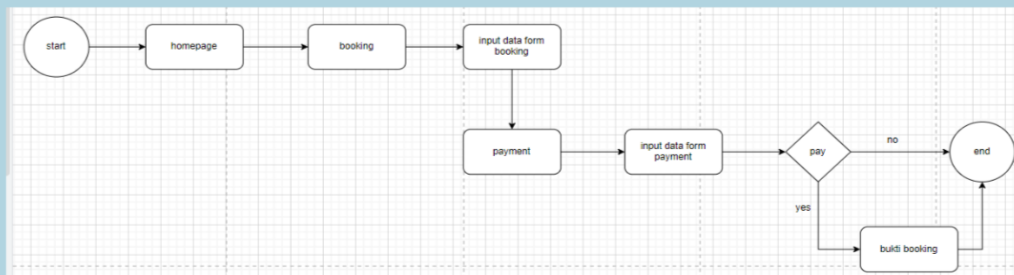
Lebih lanjut, User Flow juga berfungsi sebagai panduan bagi pengembang untuk memahami alur sistem yang akan dilalui pengguna. Hal ini penting untuk memastikan aplikasi berjalan dengan optimal dan memberikan pengalaman pengguna yang terbaik. Dengan kata lain, User Flow bagaikan peta jalan yang membantu pengguna menavigasi aplikasi dengan mudah dan membantu pengembang menciptakan aplikasi yang intuitif dan efisien.

# USER FLOW

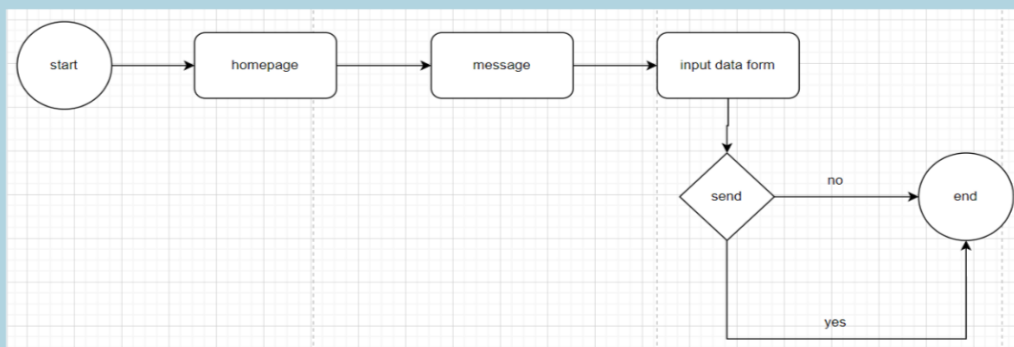
## LOGIN/SIGN UP



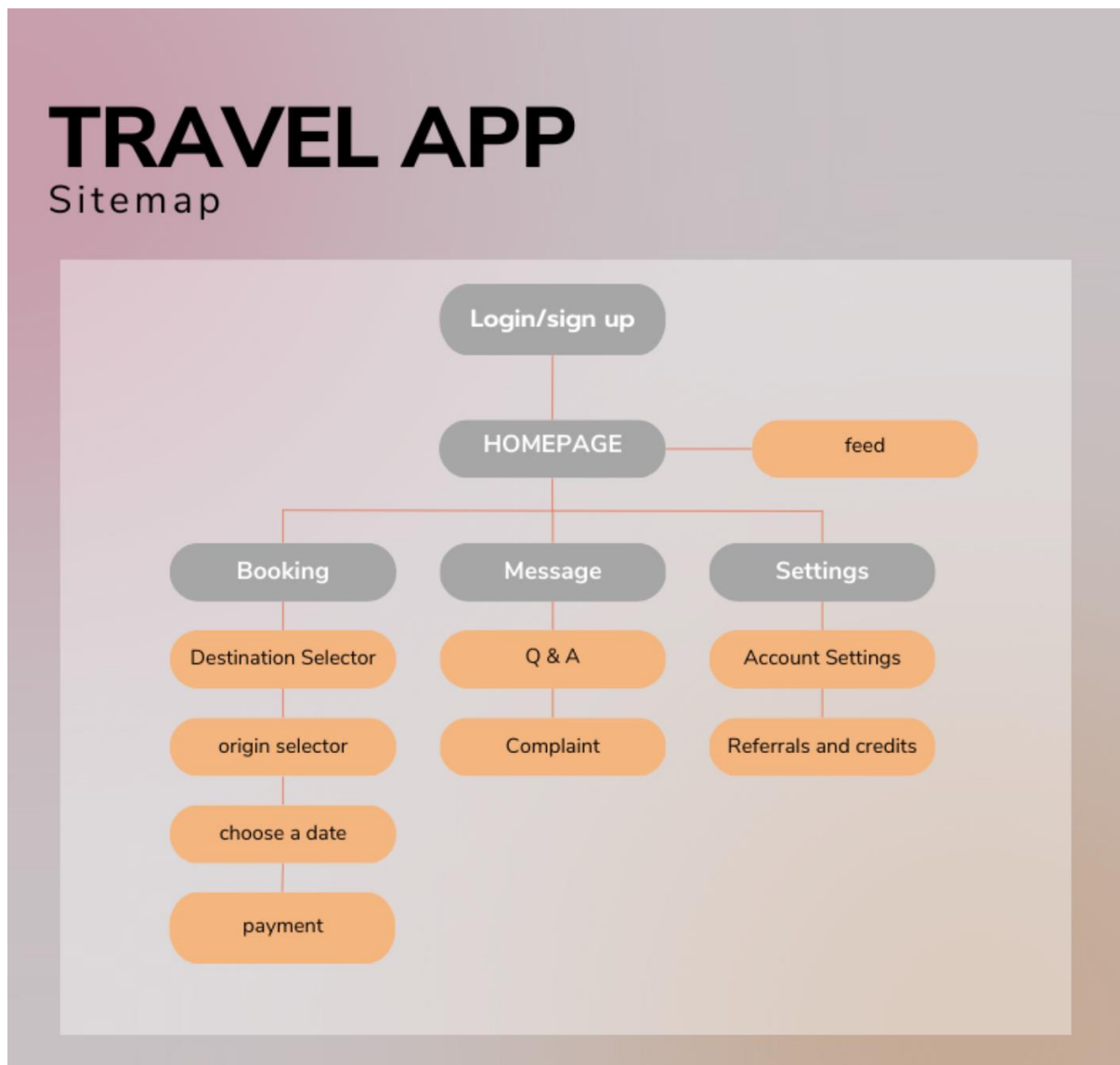
## BOOKING AND PAYMENT



## MESSAGE



### 3.2 Site Map

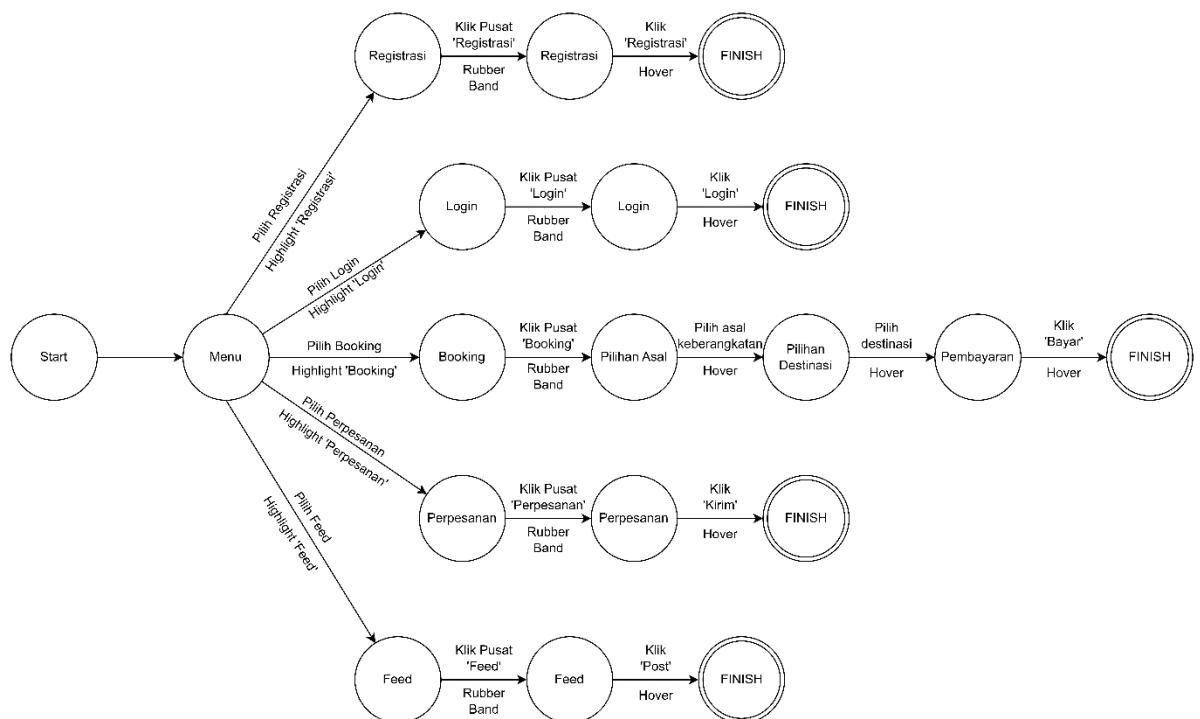


Sitemap memberikan representasi visual dari struktur keseluruhan Aplikasi Travel App. Ini mencakup rincian tentang setiap layar utama dan sub-layar yang termasuk dalam sitemap. Dengan menggunakan sitemap, pengguna dapat memahami susunan aplikasi dan dengan mudah menemukan fitur atau informasi yang mereka cari. Sitemap juga memandu tim pengembang dalam merancang navigasi yang intuitif dan efisien. Adapun, sitemap dari Aplikasi Travel App dapat dilihat. Dengan demikian, Sitemap menjadi alat penting bagi pengguna dan pengembang dalam memastikan Aplikasi Travel App mudah digunakan dan dinavigasi.



### 3.3 Notasi Dialog

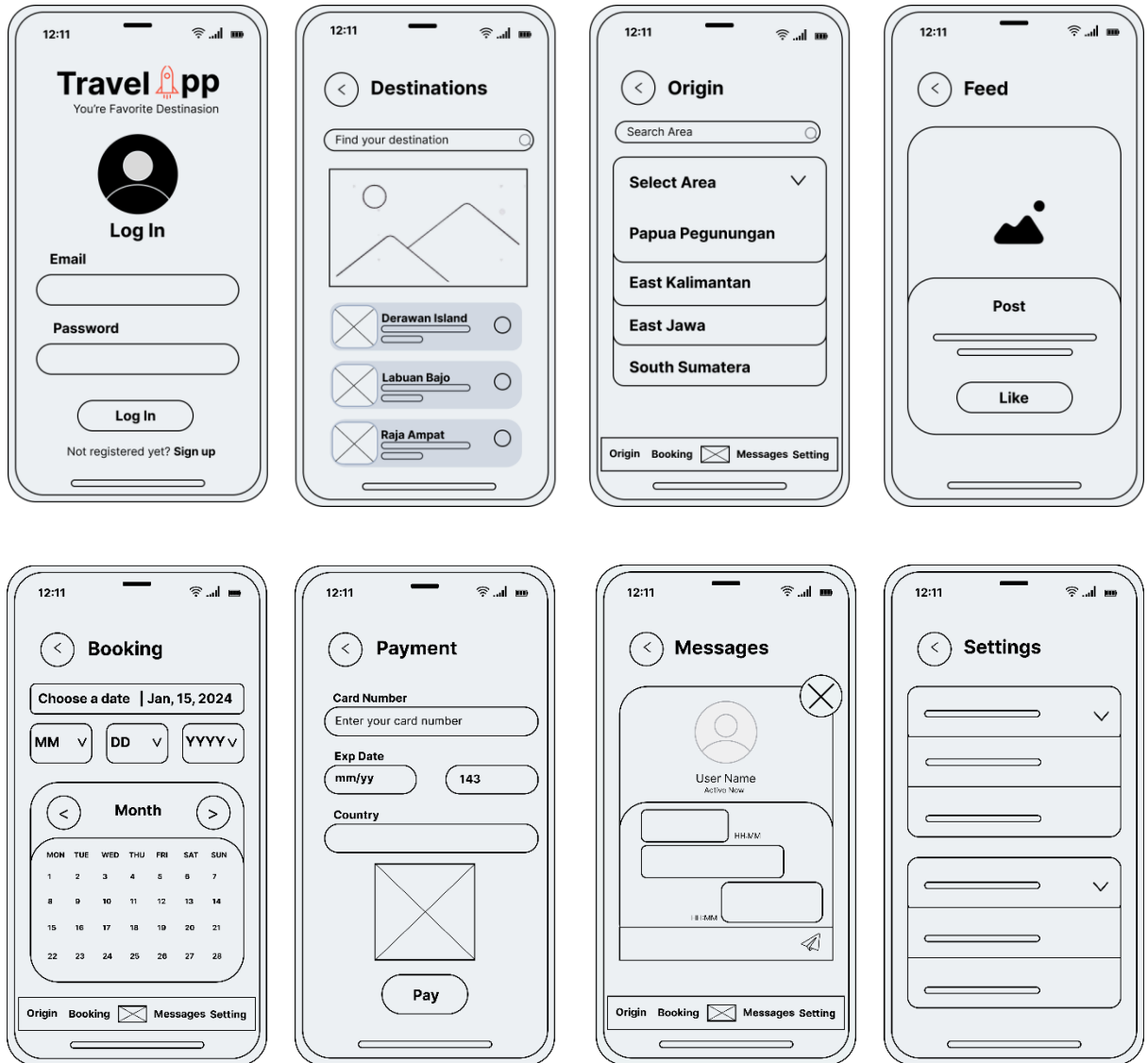
Notasi Dialog digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan Aplikasi Travel App secara lebih rinci. Ini mencakup percakapan atau alur dialog yang terjadi saat pengguna berinteraksi dengan antarmuka aplikasi. Notasi Dialog membantu tim pengembang memahami dan merancang respons yang tepat dari aplikasi terhadap tindakan pengguna, memastikan pengalaman pengguna yang mulus dan intuitif. Dengan notasi ini, setiap skenario penggunaan dapat diilustrasikan, termasuk pesan, prompt, dan respons sistem yang diharapkan. Adapun, notasi dialog yang digunakan dalam Aplikasi Travel App dapat dilihat.



### 3.4 Wireframe

Wireframe digunakan untuk membuat sketsa awal dari tata letak dan struktur dasar Aplikasi Travel App serta konsep mentah dari desainnya aplikasinya nanti. Pada aplikasi baru ini, tantangan utama adalah menciptakan tata letak yang rapi dan tidak berantakan. Dengan adanya wireframe, kelompok proyek dapat merancang tata letak yang lebih terstruktur sehingga mengurangi kebingungan dan memudahkan pengguna. Wireframe juga membantu dalam penempatan elemen-elemen penting seperti menu

dan fitur-fitur yang ada pada aplikasi. Setiap halaman aplikasi dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut. Adapun, wireframe yang terdapat pada showcase adalah sebagai berikut:



### 3.5 Desain Akhir

Tahap ini berfokus pada pembuatan prototype baru yang realistis dari antarmuka yang telah dirancang sebelumnya. High-fidelity prototype dibuat dengan menerapkan panduan desain yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tujuan:

- Memvisualisasikan desain secara lebih detail dan realistis.
- Menguji kegunaan dan interaksi pengguna dengan antarmuka.
- Memperoleh umpan balik dan masukan dari pengguna untuk menyempurnakan desain.

### Proses:

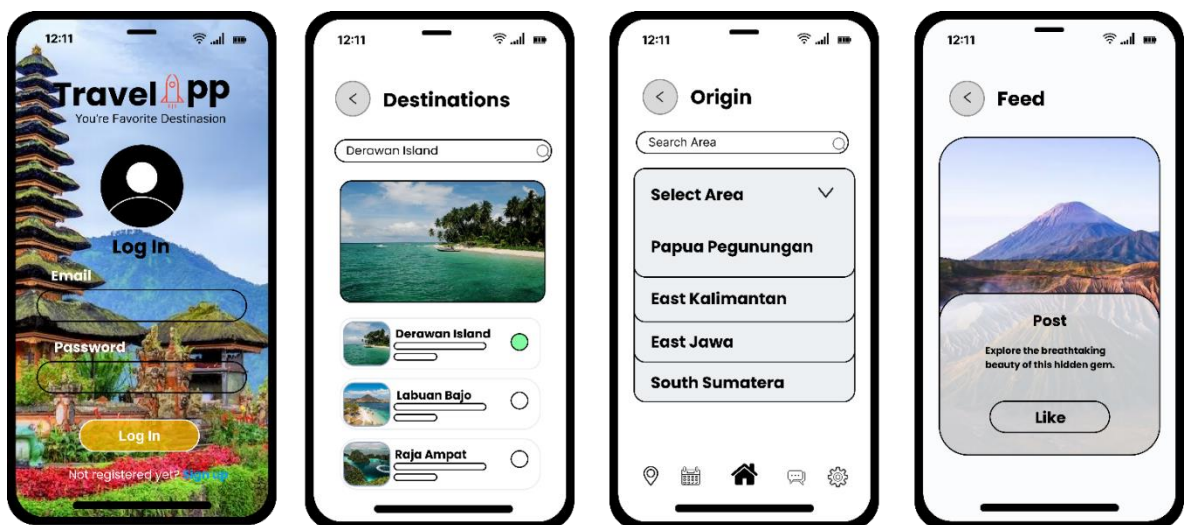
- Penerapan Panduan Desain: High-fidelity prototype dibuat dengan mengikuti panduan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini memastikan konsistensi visual dan estetika antarmuka aplikasi.
- Pembuatan Elemen Antarmuka: Elemen-elemen antarmuka seperti tombol, ikon, dan teks dibuat dengan detail yang tinggi, menyerupai tampilan akhir aplikasi.
- Penambahan Interaktivitas: Prototype dibuat agar interaktif, sehingga pengguna dapat mensimulasikan penggunaan aplikasi dan merasakan alur interaksinya.

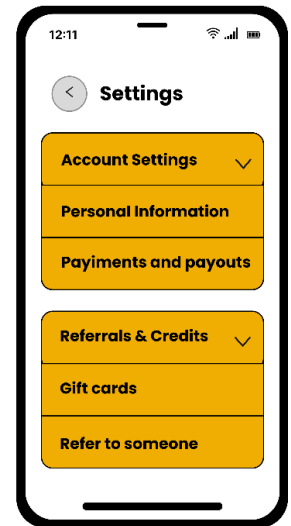
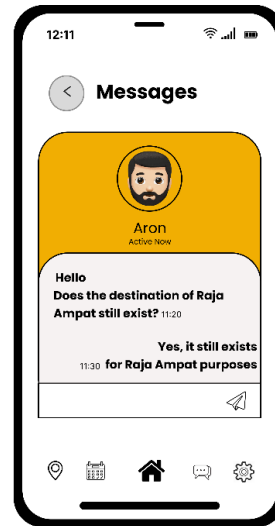
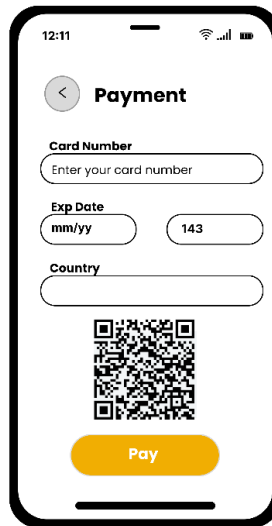
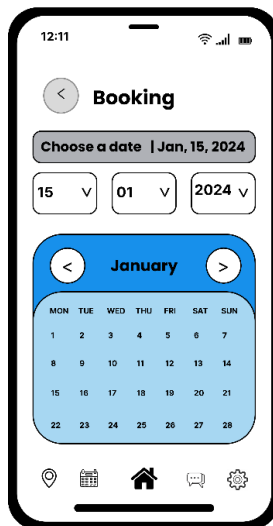
### Manfaat:

- Pengujian Kegunaan: High-fidelity prototype memungkinkan tim untuk menguji kegunaan antarmuka dan mengidentifikasi potensi masalah sebelum pengembangan aplikasi yang sebenarnya.
- Umpan Balik Pengguna: Pengguna dapat memberikan umpan balik dan masukan terhadap prototype, yang membantu tim untuk menyempurnakan desain dan memastikan aplikasi mudah digunakan dan intuitif.
- Komunikasi Desain: High-fidelity prototype dapat digunakan untuk mengkomunikasikan desain kepada stakeholders, klien, dan tim pengembangan.

### Hasil:

High-fidelity prototype dari website Travel App telah dibuat dan dapat dilihat di showcase. Prototype ini menunjukkan desain antarmuka yang realistis dan interaktif, memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman menggunakan aplikasi sebelum diluncurkan.





## **BAB IV**

### **EVALUASI DAN KESIMPULAN**

#### **4.1 Evaluasi**

##### **4.1.1 Prinsip – Prinsip IMK**

Dalam merancang ulang aplikasi Travel Apps dengan menerapkan prinsip-prinsip desain dari Interaksi Manusia dan Komputer, berikut adalah penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam aplikasi Travel Apps yang lebih spesifik:

##### **A. Prinsip Compatibility (Kesesuaian)**

1. Product Compatibility (Kesesuaian Produk)
  - Penerapan: Pastikan antarmuka pengguna menampilkan fitur-fitur utama seperti pencarian destinasi, pemesanan tiket, dan pembayaran dengan tata letak yang sesuai dan mudah diakses. Contohnya, layar utama menampilkan menu pencarian destinasi dengan gambar-gambar menarik dari lokasi populer.
2. Task Compatibility (Kesesuaian Tugas)
  - Penerapan: Rancang navigasi yang intuitif sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan menu yang mereka inginkan. Misalnya, menu utama terdiri dari tab untuk "Destinasi", "Pemesanan", "Pembayaran", "Pesan", dan "Pengaturan".
3. Workflow Compatibility (Kesesuaian Alur Kerja)
  - Penerapan: Pastikan alur kerja aplikasi membantu pengguna menemukan informasi atau produk tanpa kesulitan. Contohnya, setelah pengguna memilih destinasi, mereka diarahkan ke halaman dengan opsi tanggal perjalanan dan kemudian ke halaman pembayaran.

##### **B. Prinsip Learnability (Pembelajaran)**

1. Prediktabilitas (Kemungkinan)
  - Penerapan: Gunakan ikon dan label yang jelas dan mudah dimengerti. Misalnya, ikon kalender untuk pemesanan tanggal dan ikon kartu kredit untuk pembayaran. Ini membantu pengguna memprediksi fungsi setiap tombol atau menu.
2. Synthesizability (Peniruan)
  - Penerapan: Tampilkan notifikasi atau perubahan status secara real-time setelah pengguna melakukan tindakan tertentu, seperti konfirmasi pembayaran yang segera muncul setelah transaksi berhasil.

### 3. Familiarity (Keakraban)

- Penerapan: Gunakan elemen antarmuka yang sudah dikenal oleh pengguna seperti menu dropdown, tombol navigasi bawah, dan ikon yang umum digunakan di aplikasi serupa.

### 4. Generalisasi

- Penerapan: Bantu pengguna mempelajari fitur baru dengan mengacu pada pengalaman mereka sebelumnya dalam aplikasi. Misalnya, tata letak form pemesanan yang mirip dengan form pendaftaran.

### 5. Konsistensi

- Penerapan: Terapkan desain konsisten di seluruh aplikasi. Misalnya, semua tombol tindakan berwarna sama dan memiliki bentuk yang sama di setiap halaman.

## C. Prinsip Robustness (Ketahanan)

### 1. Observability

- Penerapan: Berikan umpan balik visual yang jelas tentang status sistem. Misalnya, gunakan indikator loading saat data sedang diambil dan notifikasi ketika tindakan berhasil atau gagal.

### 2. Recoverability

- Penerapan: Sediakan opsi untuk mengembalikan atau membatalkan tindakan. Misalnya, tombol "Undo" setelah menghapus item dari daftar pemesanan atau opsi "Kembali" di halaman pembayaran.

### 3. Responsif

- Penerapan: Pastikan aplikasi merespons tindakan pengguna dengan cepat. Misalnya, tampilkan respon segera setelah pengguna mengklik tombol, dengan indikasi bahwa sistem sedang memproses permintaan.

## 4.2 Kesimpulan

Pembuatan aplikasi travel versi mobile membutuhkan perencanaan yang matang serta pembuatan desain yang cermat. Untuk memenuhi prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), tim pengembang harus dapat mendalami setiap aspek desain, merespons kebutuhan pengguna dengan tepat, dan terus melakukan improvisasi untuk meningkatkan kualitas dan responsivitas aplikasi. Dengan proses perancangan yang terus-menerus dan pemahaman yang mendalam terhadap pengguna, aplikasi travel ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan efektif, sesuai dengan tujuan IMK untuk menciptakan antarmuka yang berdaya guna dan ramah pengguna.

## **LAMPIRAN**

Link Behance:

<https://www.behance.net/gallery/199506543/Design-Travel-App>