

INTRAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER
APLIKASI PEMESANAN MAKANAN ATAU MINUMAN SECARA ONLINE
“APLIKASI SILAPOS”

Disusun Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah Intraksi Manusia Dan Komputer

Dosen Pengampu : Noor Latifah, S.Kom, M.Kom



Nama : Nur Achmad Shafy Raissa Tsani

NIM : 202153131

Kelas : P

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
TAHUN 2022

Daftar isi :

1. Pendahuluan	3
Gambaran Umum Aplikasi	3
Interface Goal Setting.....	3
2. Karakteristik Pengguna	3
3. Desain aplikasi.....	4
Gaya Dialog	4
4. Pertimbangan Teknologi.....	6
6. Struktur dan isi menu	7
7. Pemilihan perangkat interaksi	7
8. Rancangan tampilan aplikasi.....	8
9. Pemilihan kontrol	11
10. Perancangan teks dan pesan	Error! Bookmark not defined.
11. Perancangan grafis, ikon, gambar & warna	11
12. Penutup :.....	12
13. Referensi :	12

1. Pendahuluan

Gambaran Umum Aplikasi

Silapos merupakan Aplikasi Posyandi yang Memudahkan pelayan posyandu menjadi online, jadi masyarakat tidak perlu datang langsung ke lokasi hanya untuk antri, kini bisa melakukan ambil antri pelayanan dari rumah

Dengan adanya aplikasi di harapkan bisa memudahkan masyarakat untuk melakukan layanan posyandu dan memberikan pelayanan terbaik

Aplikasi ini dibuat sebagai media Pelayanan Posyandu online merupakan sebuah aplikasi berbasis mobile, sehingga user di haruskan mengunduh aplikasi ini untuk menggunakannya, untuk menggunakan aplikasi ini user di haruskan melakukan registrasi atau pendaftaran

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur antara lain menu awal, menu layanan posyandu, Konsultasi

Interface Goal Setting

Tujuan minimal yang dapat diterima dalam penggunaan adalah sebagai berikut :

1. Dapat memudahkan user untuk antrian dan rekapan layanan posyandu
2. Posyandu menjadi kekinian dan siap terus bersaing dengan perkembangan zaman

2. Karakteristik Pengguna

Aplikasi ini di gunakan user untuk melakukan layanan posyandu secara online jadi user bisa melakukan ambil antrian posyandu / layanan posyandu di mana saja.

3. Desain aplikasi

Screen Layout and Design

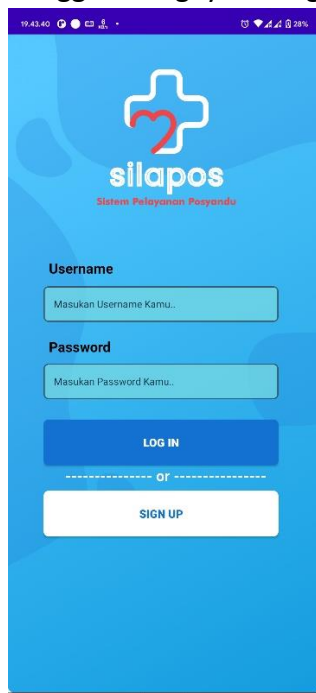


Aplikasi ini menggunakan Font dan warna yang friendly dan kekinian sehingga dapat dengan mudah di pahami oleh user

Gaya Dialog

- Menu

Penggunaan gaya dialog menu ini, misalnya pada menu login



- Fill-in Form

Penggunaan gaya dialog fill-in form meminta data atau informasi dari pengguna. FillIn Forms berupa sebuah tabel yang harus diinput oleh User kedalam sistem untuk memperoleh data yang valid dari User.

Misalnya pada menu Regrestrasi

The image displays two screenshots of a mobile application interface for 'silapos' (Sistem Pelayanan Pasyandu). The left screenshot shows an error message: 'PESAN!! Pastikan Anda Punya Kode Unik Dari Pasyandu!!' with a 'KEMBALI' button. The right screenshot shows the registration form with fields for 'Kode Unik' (0001-013), 'Username' (Ketik Username), 'Password' (Ketik Password), and 'Re-Password' (Tulis Ulang Password), along with 'SIGN UP' and 'KEMBALI' buttons.

- Direct manipulation pengoperasian secara langsung interaksi langsung dengan objek pada layer sehingga aktivitas akan dikerjakan oleh komputer ketika pengguna memberikan instruksi langsung yang ada pada layar.

4. Pertimbangan Teknologi

System Power	Karena aplikasi ini berbasis mobile, Aplikasi ini bisa di gunakan di android minimal 4.4 kitkat ke atas dan ios 7
Ukuran layar	Aplikasi ini bisa di gunakan di perangkat mobile apapun yang sudah kompatibel Aplikasi ini sudah bisa menyesuaikan secara otomatis pada perangkat mobile yang compatible
Resolusi layar	Aplikasi bisa di gunakan di perangkat mobile dengan berbagai resolusi layar perangkat mobile yang sudah compatible
System platform	Syarat utama pengaksesan aplikasi ini adalah perangkat yang compatible dan juga akses internet
Tools pengembangan	Aplikasi ini dikembangkan dengan perangkat: <ul style="list-style-type: none">• Php & Java sebagai bahasa pemrogramannya• mySql untuk membangun basis datanya

6. Struktur dan isi menu

- **Splash Screen**
Halaman awal yang akan tampil secara otomatis pada saat membuka aplikasi
- **Login**
Halaman ini berisi proses memasukkan username dan password yang dilakukan oleh user untuk lanjut ke aplikasi
- **Regrestrasi**
Halaman ini berisi proses daftar user di haruskan memasukan data data yang di perlukan
- **Beranda**
Halaman ini berisi Tentang apa itu silapos
- **Layanan**
Halaman ini berisi semua layanan yang tersedia di Silapos
- **Konsultasi**
Halaman ini berisi chat kita dengan admin secara langsung di aplikasi
- **Rekap Balita / Lansia**
Halaman ini berisi daftar Rekap Fisik / imunisasi yang di lakukan di posyandu, diinputkan oleh admin

7. Pemilihan perangkat interaksi

Dalam aplikasi ini, pengguna berinteraksi dengan aplikasi untuk:

- Melihat Layanan di posyandu dan mengambil layanan & antrian posyandu
- User bisa memilih Layanan posyandu

Untuk kebutuhan tersebut, digunakan perangkat interaksi berupa:

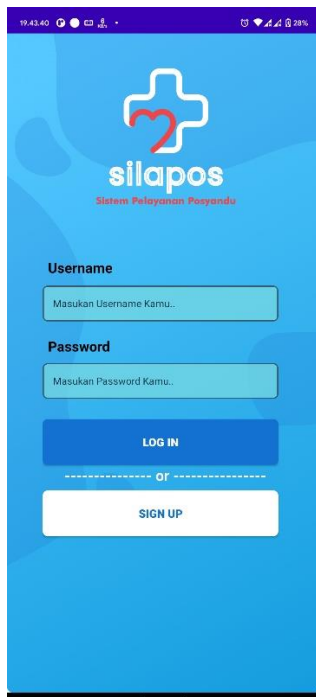
- Device hadphone dan koneksi internet

8. Rancangan tampilan aplikasi

Halaman splash screen



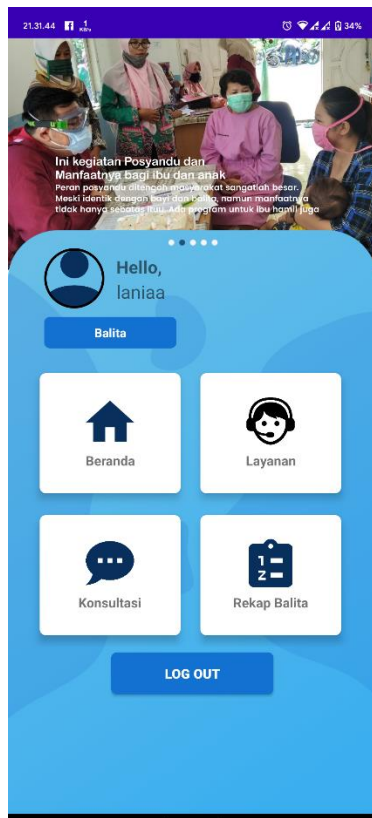
Halaman Login



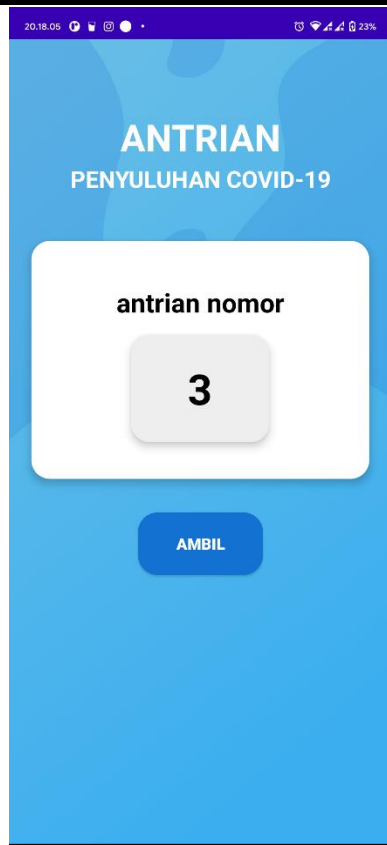
Halaman Registrasi (Daftar)

The registration page consists of two screens. The first screen (left) has a dark blue background with the 'silapos' logo at the top. Below the logo is a 'Kode Unik' section with a text input field labeled 'Masukan Kode Unik...' and a 'KEMBALI' button. A white message box with the text 'PESAN!! Pastikan Anda Punya Kode Unik Dari Posyandu!!' is displayed. The second screen (right) has a light blue background with the same logo. It features a 'Kode Unik' field with the value '0001-013', followed by 'Username' (Ketik Username), 'Password' (Ketik Password), and 'Re-Password' (Tulis Ulang Password) fields. At the bottom are 'SIGN UP' and 'KEMBALI' buttons.

Halaman Dashboard (Halaman utama)





Halaman Layanan



9. Pemilihan kontrol

Tabel berikut ini menjelaskan berbagai tipe kontrol yang diterapkan dalam aplikasi ini:

TIPE KONTROL	CONTOH	PENJELASAN
Buttons		Digunakan pengguna untuk mengirimkan data yang telah diinput
Text		Digunakan pengguna untuk membuat akun baru
Buttons “ + / - ”		Digunakan pengguna untuk menambah atau mengurangi produk

10. Perancangan grafis, ikon, gambar & warna

Berikut ini adalah grafis, ikon, gambar, dan warna yang digunakan dalam aplikasi ini:

TIPE	CONTOH	PENJELASAN
Logo		Logo Kopi Kita dengan tampilan sederhana tetapi menarik
Picture		Di gunakan sebagai dasar background aplikasi

11. Penutup :

Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan pengambilan layanan di posyandu secara online dan juga untuk mengikuti perkembangan zaman di dalam bidang teknologi

13. Referensi :

Referensi yang menjadi acuan pengerjaan tugas ini antara lain :

1. Slide IMK (yang berada di sunan umk)