

LAPORAN UAS
INTERAKSI KOMPUTER DAN MASYARAKAT



DREZANTARA: APLIKASI TOKO GADGET

Oleh:

MUHAMMAD ABDILLAH 2209106065

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

UNIVERSITAS MULAWARMAN

SAMARINDA

27 MEI 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Ujian Akhir Semester tentang Drezantara: Aplikasi Toko Gadget ini dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini kami susun untuk memenuhi tugas mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer yang diampu oleh Bapak Aji Ery Burhandenny, ST., M.AIT. Kami ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beliau atas bimbingan dan arahannya selama proses penyusunan laporan ini.

Tujuan dari laporan ini adalah untuk memberikan evaluasi komprehensif terhadap berbagai aspek website SMA Negeri 2 Sangatta Utara, dan website Pemerintahan Provinsi Papua Tengah, termasuk desain, konten, fungsionalitas, dan kemudahan penggunaan. Kami berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pemilik website dan para pembacanya.

Dalam penyusunan laporan ini, kami mengalami beberapa kendala, seperti:

- Keterbatasan waktu dan sumber daya
- Kesulitan dalam mendapatkan informasi yang akurat dan terkini
- Kurangnya pengalaman dalam melakukan review website

Namun, kami berusaha semaksimal mungkin untuk mengatasi kendala tersebut dan menyelesaikan laporan ini dengan sebaik-baiknya. Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk perbaikan laporan ini di masa depan.

Akhir kata, kami berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Samarinda, 26 Mei 2024

Penulis

Muhammad Abdillah

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan.....	1
BAB II METODOLOGI.....	2
2.1 Penelitian Awal	2
2.2 User Story.....	2
2.3 Story Board	3
2.4 User Flow	3
2.5 Site Map	5
2.6 Notasi Dialog.....	6
2.7 Wireframe.....	6
2.8 Tipografi dan Color Pallete	8
2.9 Desain Akhir	9
BAB III DESKRIPSI SHOWCASE	11
BAB IV EVALUASI IMK	17
BAB V KESIMPULAN.....	19
BAB VI LAMPIRAN	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Persona Pengguna	2
Gambar 2. 2 User Story	2
Gambar 2. 3 Story Board	3
Gambar 2. 4 User Flow	3
Gambar 2. 5 Site Map	5
Gambar 2. 6 Notasi Dialog	6
Gambar 2. 7 Wireframe 1	6
Gambar 2. 8 Wireframe 2	7
Gambar 2. 9 Wireframe 3	8
Gambar 2. 10 Desain Akhir 1	9
Gambar 2. 11 Desain Akhir 2	9
Gambar 2. 12 Desain Akhir 3	10
Gambar 3. 1 Showcase 1 Drezantara.....	11
Gambar 3. 2 Showcase 2 Background, Problem dan Objective	12
Gambar 3. 3 Showcase 3 User Flow	13
Gambar 3. 4 Showcase 4 Notasi Dialog	13
Gambar 3. 5 Showcase 5 Wireframe	14
Gambar 3. 6 Showcase 6 Desain Akhir	15
Gambar 3. 7 Showcase 7 Poster.....	15

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, aplikasi mobile telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memengaruhi cara kita berinteraksi dengan teknologi dan layanan. Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi menjadi semakin penting, tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berubah, tetapi juga untuk memberikan kemudahan kepada pengguna.

1.1 Latar Belakang

Dalam konteks kehidupan yang semakin terdigitalisasi, banyak pengguna mengalami kesulitan dalam mengakses toko fisik, terutama ketika mencari produk atau layanan tertentu yang mungkin tidak tersedia secara lokal. Terlebih lagi, beberapa pengguna mungkin mengalami hambatan dalam menggunakan aplikasi mobile karena antarmuka pengguna (UI) yang rumit atau pengalaman pengguna (UX) yang kurang optimal. Hal ini dapat mengurangi efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam menjelajahi dan berbelanja di platform e-commerce.

Demi mengatasi tantangan ini, proyek pengembangan aplikasi Drezantara: Aplikasi Toko Gadget lahir dengan tujuan utama untuk memberikan solusi yang mudah diakses dan digunakan bagi pengguna. Melalui aplikasi ini, pengguna tidak perlu lagi menghadapi hambatan fisik untuk mengunjungi toko gadget secara langsung. Mereka dapat dengan mudah menjelajahi berbagai produk gadget dari kenyamanan rumah mereka sendiri, menghemat waktu dan tenaga yang sebelumnya diperlukan untuk perjalanan ke toko.

1.2 Tujuan

Memberikan Kemudahan Akses: Tujuan utama proyek ini adalah untuk menyediakan akses yang mudah dan nyaman bagi pengguna untuk menemukan dan membeli produk gadget yang mereka butuhkan tanpa harus pergi ke toko fisik. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya memperluas jangkauan pasar, tetapi juga meningkatkan keterjangkauan bagi pengguna yang mungkin terbatas oleh lokasi geografis atau mobilitas.

Meningkatkan UI/UX: Selain itu, proyek ini bertujuan untuk menyajikan antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal. Dengan menggunakan prinsip-prinsip desain yang baik, seperti wireframe, user story, dan user flow, kami berupaya untuk menciptakan lingkungan digital yang ramah pengguna, di mana pengguna dapat dengan mudah menavigasi aplikasi, menemukan produk yang mereka cari, dan menyelesaikan pembelian dengan lancar.

BAB II

METODOLOGI

2.1 Penelitian Awal

Penelitian awal merupakan langkah penting dalam pengembangan aplikasi toko gadget. Pada tahap ini berguna untuk memetakan apa saja keperluan pengguna, contohnya dengan membuat Persona pengguna berikut ini:



Abdi Wicaksana
Umur: 24
Pendidikan: S1 Informatika
Domisili: Jakarta
Status Menikah: Lajang
Pekerjaan: Freelance gamer

"Ada promo diskon gaming nih! Ayo beli gadget baru buat main bareng!"

Goals

- Membeli gadget gaming sesuai kebutuhan dengan mudah dan cepat.
- Memanfaatkan promo untuk mendapatkan harga yang lebih murah.
- Mendapatkan belanja online yang efisien.

Frustrations

- Kesulitan menemukan gadget gaming yang sesuai dengan kebutuhan dan budget.
- Kesulitan menemukan informasi tentang promo yang berlangsung.
- Aplikasi yang sulit dipahami dan tidak user-friendly.

Abdi adalah gamer handal yang suka beli peralatan gaming online lewat aplikasi pemesanan gadget. Dia cari promo dan diskon buat dapetin harga lebih murah. Jadi, dia butuh aplikasi yang bisa bantu dia temuin promo dan diskon dengan mudah.

Gambar 2. 1 Persona Pengguna

Dengan membuat persona pengguna maka akan lebih mudah dalam memetakan dan menentukan kebutuhan pengguna pada suatu sistem.

2.2 User Story

User story digunakan untuk merancang pengalaman pengguna yang optimal dalam aplikasi toko gadget. Cerita pengguna yang dibuat berdasarkan kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga memungkinkan pengembang untuk fokus pada fitur-fitur yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna. Berikut ini adalah contoh User Story:

User Story: Abdi	
Sebagai Seorang	Mahasiswa yang suka membeli gadget terbaru di Toko Gadget <small>Role Pengguna</small>
Saya dapat	Melihat dan membeli sebuah gadget yang ada di Toko Gadget <small>Keinginan Pengguna</small>
Supaya	Menghemat waktu dan tanpa harus datang ke Toko Gadget <small>Manfaat</small>

Gambar 2. 2 User Story

Diagram alur di atas menunjukkan proses penggunaan aplikasi toko gadget, mulai dari halaman login hingga konfirmasi pesanan. Berikut adalah penjelasan singkat untuk setiap bagian dari flowchart tersebut:

- a. Start: Titik awal proses penggunaan aplikasi.
- b. Halaman Login:
 - Pengguna memulai di halaman login.
 - Terdapat pertanyaan apakah pengguna sudah memiliki akun (Apakah sudah Regis).
- c. Jika Sudah Registrasi:
 - Masukkan Username & Password: Pengguna yang sudah memiliki akun akan memasukkan username dan password.
 - Validasi: Sistem akan memvalidasi informasi login.
 - Login Berhasil: Jika validasi berhasil, pengguna diarahkan ke halaman profile atau home.
 - Coba Lagi: Jika validasi gagal, pengguna akan diminta untuk mencoba lagi.
- d. Jika Belum Registrasi:
 - Registrasi: Pengguna yang belum memiliki akun akan melakukan registrasi.
 - Buat Akun: Setelah mengisi form registrasi, sistem akan membuat akun baru.
 - Jika registrasi berhasil, pengguna diarahkan kembali ke halaman login untuk memasukkan username dan password.
 - Jika gagal, pengguna dapat kembali ke halaman registrasi.
- e. Halaman Profile:
 - Setelah login berhasil, pengguna dapat mengatur alamat atau masuk ke halaman home.
- f. Halaman Home:
 - Pengguna dapat mencari barang.
 - Pengguna dapat menambahkan barang ke dalam wishlist dengan memasukkan nama barang dan menambahkannya ke wishlist.
- g. Proses Pembelian:
 - Pilih Menu Wishlist: Pengguna memilih barang dari wishlist.
 - Pilih Barang yang Ingin Dibayar: Pengguna memilih barang yang ingin dibeli.
 - Pilih Metode Pembayaran: Pengguna memilih metode pembayaran yang diinginkan.
 - Pembayaran: Proses pembayaran dilakukan.

- Berhasil Bayar: Setelah pembayaran berhasil, pengguna menerima notifikasi.
 - Berhasil ke Keranjang: Barang ditambahkan ke keranjang.
 - Tracking Barang: Pengguna dapat melacak barang yang sudah dipesan.
 - Konfirmasi Pesanan: Setelah barang diterima, pengguna mengkonfirmasi pesanan berhasil.
- h. End: Proses selesai setelah konfirmasi pesanan.

Diagram ini mencakup semua kemungkinan interaksi pengguna dengan aplikasi, mulai dari masuk hingga menyelesaikan tugas tertentu

2.5 Site Map

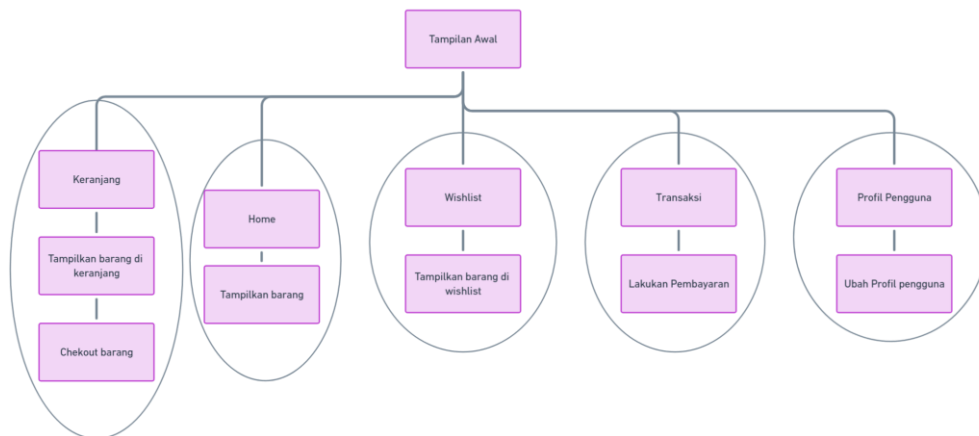
Site map merupakan representasi visual dari struktur informasi dalam aplikasi. Diagram ini menunjukkan hierarki halaman-halaman dalam aplikasi toko gadget, mulai dari halaman utama hingga halaman detail produk dan halaman pembayaran. berikut adalah contohnya:



Gambar 2. 5 Site Map

2.6 Notasi Dialog

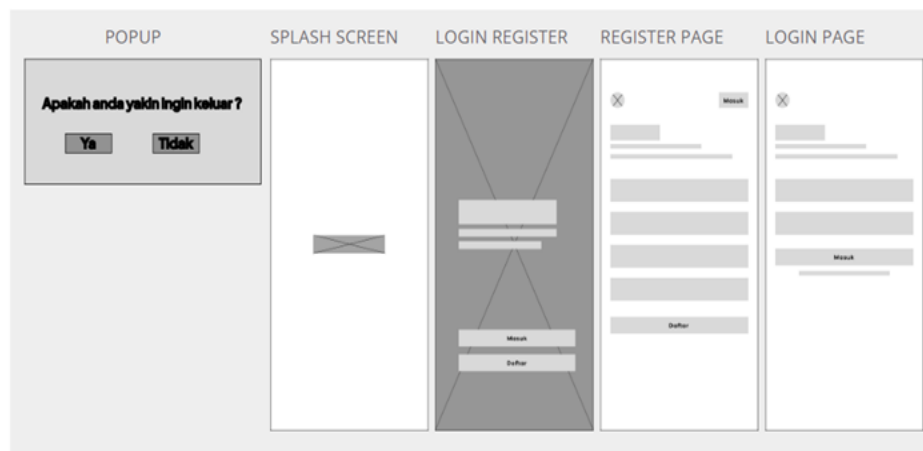
Notasi dialog, dalam konteks pengembangan perangkat lunak atau sistem interaktif, adalah representasi visual atau diagram yang menggambarkan alur percakapan atau interaksi antara pengguna dan sistem. Notasi ini digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana sebuah sistem merespons input dari pengguna dan bagaimana aliran dialog berlangsung.



Gambar 2. 6 Notasi Dialog

2.7 Wireframe

Wireframe merupakan desain kerangka kasar antarmuka aplikasi tanpa detail-desain visual yang kompleks. Wireframe digunakan untuk merancang tata letak halaman, menempatkan elemen-elemen utama seperti tombol dan formulir, serta mengatur navigasi antar halaman. Berikut adalah wireframe untuk prototipe ini:



Gambar 2. 7 Wireframe 1

Pada gambar menampilkan beberapa wireframe digital yang meliputi:

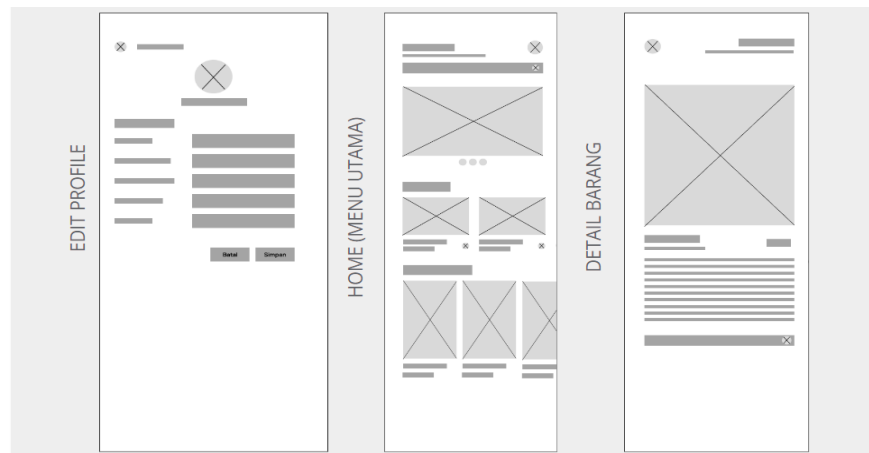
1. Pop up : Memperlihatkan konfirmasi dengan pilihan "Ya" dan "Tidak".
2. Halaman splash screen sebagai tampilan awal.
3. Halaman login/register yang memungkinkan pengguna masuk atau mendaftar.
4. Halaman pendaftaran dengan beberapa formulir isian.
5. Halaman login untuk pengguna yang telah memiliki akun.



Gambar 2. 8 Wireframe 2

Gambar tersebut menampilkan beberapa wireframe digital yang meliputi:

1. Keranjang/Notifikasi: Menunjukkan daftar item dalam keranjang belanja dan notifikasi terbaru.
2. Bukti Transaksi: Memperlihatkan rincian transaksi yang telah dilakukan, termasuk item yang dibeli dan total biaya.
3. Bukti Terkirim: Menginformasikan status pengiriman barang yang telah dibeli.
4. Wishlist: Menampilkan daftar produk yang diinginkan pengguna untuk dibeli di masa mendatang.
5. Profile: Menyajikan informasi profil pengguna, termasuk rincian akun dan preferensi.



Gambar 2. 9 Wireframe 3

Gambar tersebut menampilkan beberapa wireframe digital yang meliputi:

1. Edit Profile: Halaman untuk mengedit informasi profil pengguna, termasuk opsi untuk menyimpan perubahan atau membatalkannya.
2. Home (Menu Utama): Halaman utama aplikasi yang menampilkan berbagai konten seperti promosi, kategori produk, dan rekomendasi item untuk pengguna.
3. Detail Barang: Halaman yang memperlihatkan informasi lengkap mengenai suatu produk, termasuk gambar, deskripsi, harga, dan metode pembayaran.

Wireframe-wireframe tersebut merangkum desain beberapa tampilan aplikasi, yang akan menjadi landasan utama untuk pengembangan desain akhir aplikasi.

2.8 Tipografi dan Color Palette

Pemilihan tipografi dan color palette adalah langkah terakhir dalam proses desain antarmuka aplikasi. Tipografi yang dipilih harus mudah dibaca, konsisten, dan sesuai dengan karakter aplikasi. Color palette harus mencerminkan branding aplikasi, memberikan kontras yang cukup untuk memudahkan pembacaan informasi.

Tipografi

Plus Jakarta Sans/Bold/18

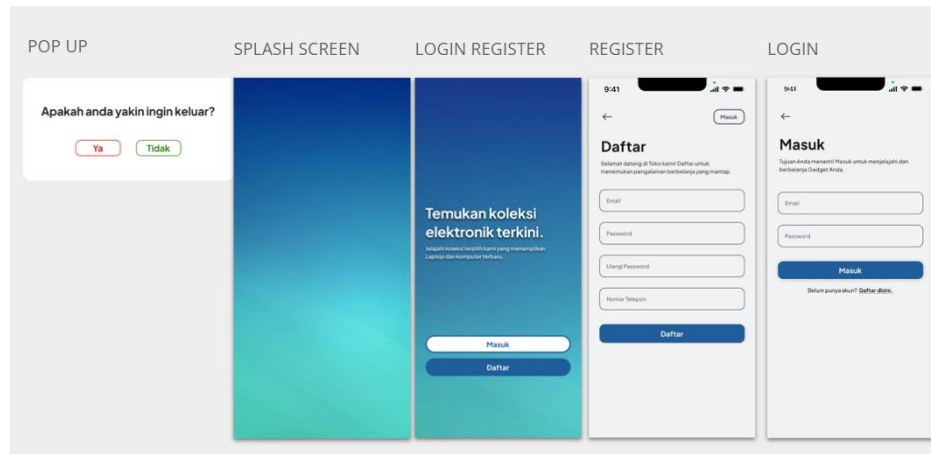
COLOR



Gambar 2.7: Tipografi dan Color Palette

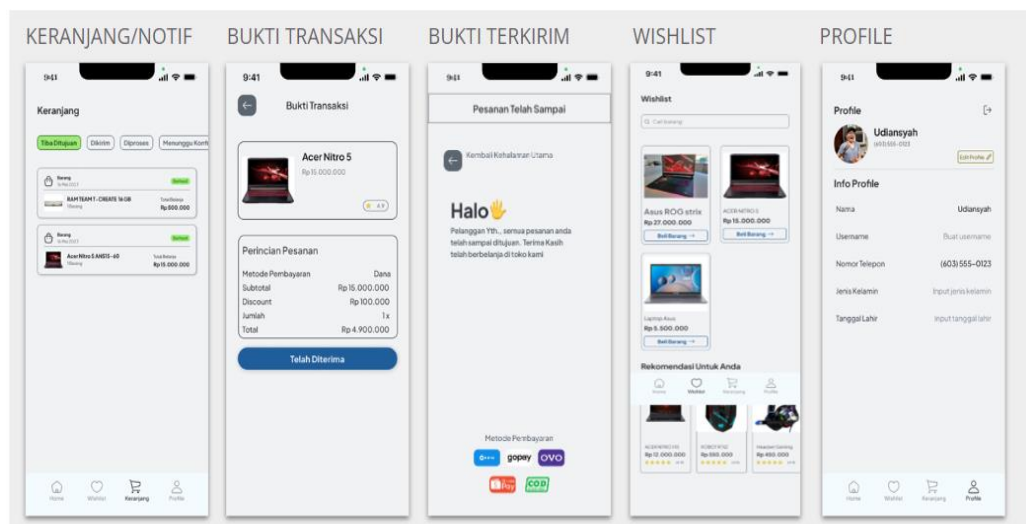
2.9 Desain Akhir

Desain akhir (final design) adalah tahap akhir dalam proses perancangan produk digital, seperti aplikasi atau situs web. Pada tahap ini, semua elemen desain telah disempurnakan sesuai dengan tahap-tahap yang telah dilakukan sebelumnya. Desain akhir mencakup semua aspek visual dan fungsional dari produk, memastikan bahwa semua elemen antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) telah dioptimalkan untuk memberikan pengalaman terbaik kepada pengguna.



Gambar 2. 10 Desain Akhir 1

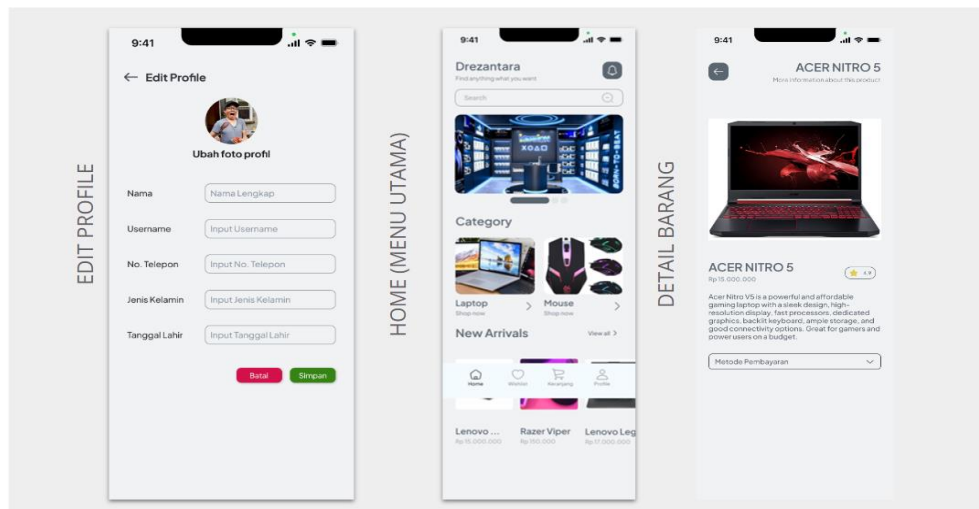
Gambar 2.10 merupakan desain akhir dari wireframe yang telah dibuat pada gambar 2.7. Pada desain akhir, telah ditambahkan judul, warna dan juga icon berdasarkan tipografi dan color pallete yang telah ditentukan. Warna font juga disesuaikan dengan backgroundnya agar tulisan dapat terbaca.



Gambar 2. 11 Desain Akhir 2

Pada gambar 2.11 juga merupakan desain akhir dari wireframe yang telah dibuat pada gambar 2.8. Pada desain akhir ini, ditambahkan elemen-elemen yang penting seperti

gambar-gambar produk, icon, pewarnaan tombol, foto profil user dan sebagainya. Lalu disesuaikan juga dengan tipografi dan color palette yang telah ditentukan.

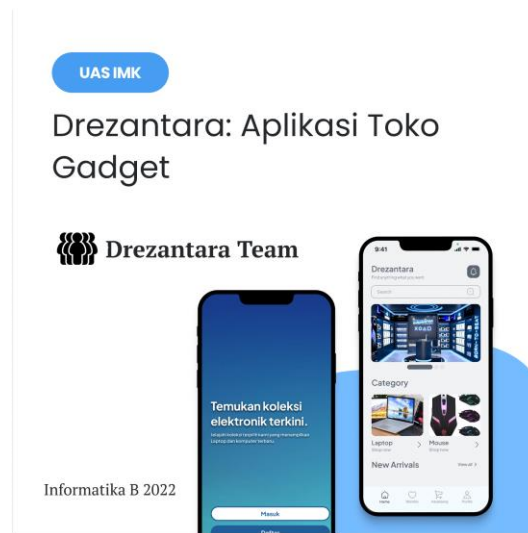


Gambar 2. 12 Desain Akhir 3

Pada Gambar 2.12 Menampilkan hasil desain akhir dari implementasi wireframe, tipografi, dan color palette. serta penambahan beberapa icon dan kalimat yang akan digunakan pada aplikasi.

BAB III

DESKRIPSI SHOWCASE



Gambar 3. 1 Showcase 1 Drezantara

Slide pertama ini merupakan bagian pembuka dari showcase aplikasi yang kami kembangkan di platform Dribbble. Slide ini dirancang untuk menarik perhatian audiens dan memberikan gambaran umum mengenai aplikasi yang kami tawarkan. Pada slide ini, terdapat judul utama yang menjelaskan nama aplikasi dan tim pengembangnya.

1. Judul:

"Drezantara: Aplikasi Toko Gadget"

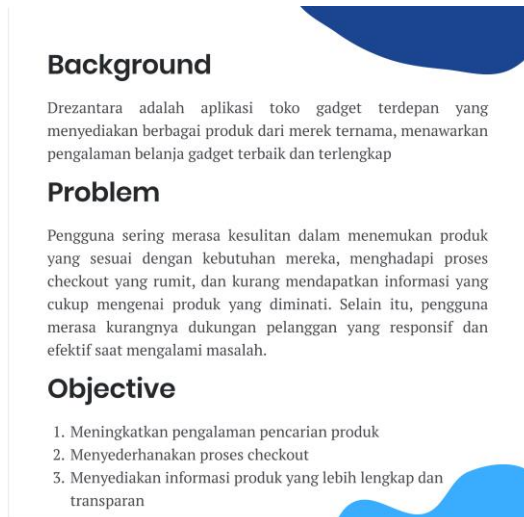
2. Deskripsi:

Drezantara adalah sebuah aplikasi inovatif yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan toko gadget modern. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur canggih yang memudahkan pengguna dalam berbelanja dan mengelola produk gadget dengan mudah dan efisien.

3. Tim Pengembang:

Aplikasi ini dikembangkan oleh Tim Drezantara, yang terdiri dari mahasiswa Kelas Informatika B 2022. Kami bekerja sama dalam tim ini untuk menggabungkan keahlian kami di berbagai bidang teknologi informasi guna menciptakan aplikasi yang fungsional dan user-friendly.

Slide pembuka ini bertujuan untuk memberikan kesan pertama yang kuat dan mendorong audiens untuk melanjutkan eksplorasi terhadap aplikasi kami. Kami berharap aplikasi Drezantara dapat menjadi solusi andalan bagi para pengguna yang mencari kemudahan dalam berbelanja gadget secara online.



Gambar 3. 2 Showcase 2 Background, Problem dan Objective

Slide ini menjelaskan latar belakang, permasalahan, dan tujuan dari pengembangan aplikasi Drezantara.

1. Latar Belakang:

Kami melihat kebutuhan yang meningkat akan platform belanja gadget yang andal dan user-friendly.

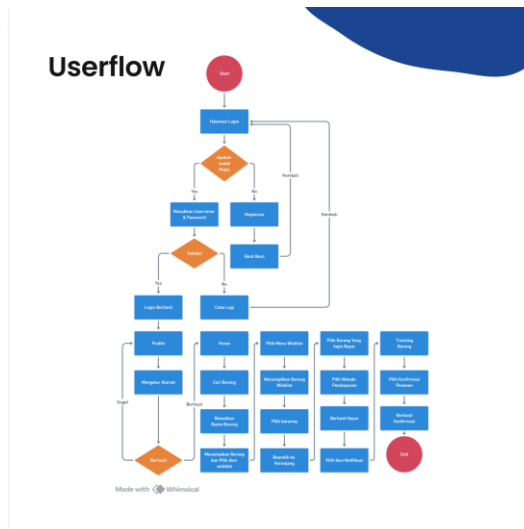
2. Permasalahan:

- Informasi produk yang terbatas.
- Proses belanja yang rumit.
- Fitur yang tidak membantu dalam pengambilan keputusan.
- Layanan purna jual yang kurang memadai.

3. Tujuan:

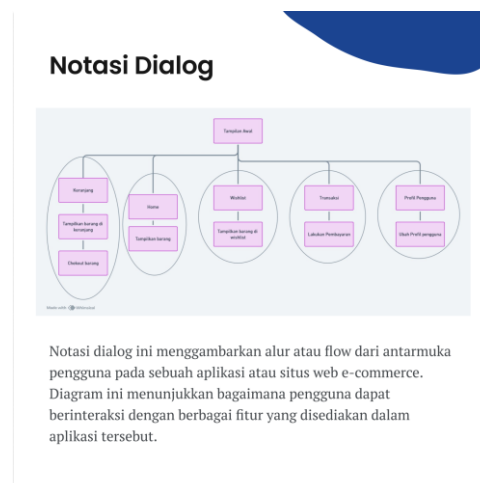
- Menyediakan informasi produk yang lengkap.
- Mempermudah proses belanja dengan antarmuka yang user-friendly.
- Menyediakan fitur yang membantu keputusan pembelian.
- Mengintegrasikan layanan purna jual yang memadai.

Dengan fokus pada tujuan ini, kami yakin dapat meningkatkan pengalaman berbelanja di Drezantara.



Gambar 3. 3 Showcase 3 User Flow

Slide ini memperlihatkan alur pengguna dalam menggunakan aplikasi Drezantara. Dari mencari produk hingga menyelesaikan pembelian, setiap langkah dirancang untuk memastikan pengalaman yang mudah dan efisien bagi pengguna.



Gambar 3. 4 Showcase 4 Notasi Dialog

Slide ini memperlihatkan notasi dialog dari aplikasi Drezantara yang menggambarkan alur flow dari antarmuka pengguna pada aplikasi ini.

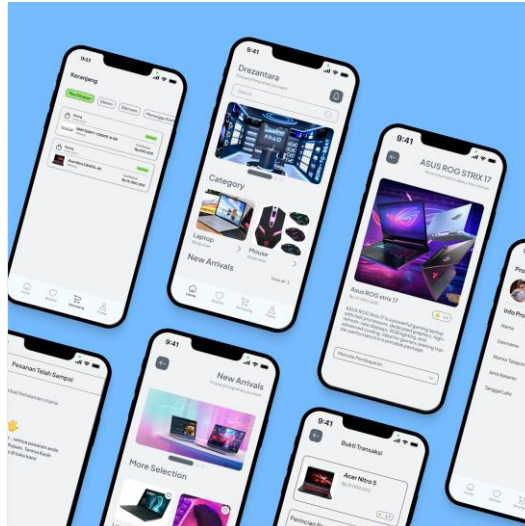


Gambar 3. 5 Showcase 5 Wireframe

Slide ini menampilkan wireframe awal aplikasi sebelum proses desain dimulai. Dalam wireframe ini, kami telah mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk usability, untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Beberapa poin yang disorot meliputi:

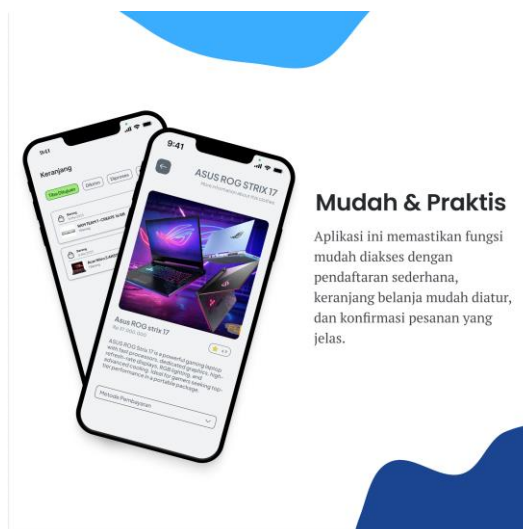
- **Perencanaan Awal:** Wireframe digunakan untuk merencanakan struktur dan tata letak aplikasi sebelum desain dimulai.
- **Fokus pada Usability:** Wireframe diperhatikan dengan seksama untuk memastikan kegunaan yang baik, dengan penyesuaian desain untuk meminimalkan hambatan pengguna.
- **Proses Pengembangan Teliti:** Wireframe diperbaiki berdasarkan masukan dari pengujian pengguna dan prinsip-prinsip desain yang terbaik.
- **Komitmen pada Kualitas:** Kami bertekad untuk menghadirkan aplikasi yang estetis dan mudah digunakan, dengan fokus pada usability.

Dengan pendekatan yang cermat terhadap wireframe dan perhatian pada usability, kami yakin aplikasi ini akan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna.



Gambar 3. 6 Showcase 6 Desain Akhir

Slide terakhir ini menampilkan desain akhir aplikasi dalam mockup iPhone 13. Desain ini menarik perhatian dengan penampilan yang memukau dan memastikan pengguna merasa senang dan mudah dalam menggunakan aplikasi. Dengan fokus pada estetika dan usability, kami yakin aplikasi ini akan memenuhi harapan pengguna.



Gambar 3. 7 Showcase 7 Poster

Pada slide ini, kami memperkenalkan aplikasi Drezantara, yang dirancang untuk memberikan pengalaman berbelanja optimal dengan fitur-fitur unggulan:

1. Kemudahan Akses: Dapat diakses melalui smartphone dan tablet, memungkinkan pengguna berbelanja kapan saja dan di mana saja.
2. Antarmuka Ramah Pengguna: UI intuitif dan mudah dipahami, memudahkan pengguna baru.

3. Pengalaman Pengguna Optimal: Navigasi sederhana, proses checkout cepat, dan pencarian produk efisien.
4. Fitur-Fitur Unggulan:
 - Deskripsi produk lengkap, spesifikasi, dan ulasan pengguna.
 - Pencarian dan filter produk yang cepat.
 - Wishlist dan pemberitahuan stok.

Drezantara mengutamakan usability, UI, dan UX untuk menciptakan pengalaman berbelanja yang menyenangkan dan efisien. Terima kasih atas perhatian dan dukungannya.

BAB IV

EVALUASI IMK

Pada aplikasi Drezantara: Aplikasi Toko Gadget, yang menjual berbagai macam gadget seperti laptop, smartphone, serta aksesoris gadget, diterapkan prinsip-prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) sebagai berikut:

1. Kegunaan (Usability):

- Desain intuitif: Aplikasi memiliki tata letak yang mudah dimengerti dengan tombol aksi yang jelas, seperti "Tambah ke Keranjang", "Lanjutkan", dan "Beli Barang".
- Proses checkout yang sederhana: Pengguna dapat dengan mudah menyelesaikan pembelian dengan beberapa langkah yang mudah diikuti.
- Pengkategorian produk: Produk dikategorikan sesuai dengan jenisnya, memudahkan pengguna menemukan produk yang diinginkan sesuai dengan kategori.

2. Konsistensi (Consistency):

- Tampilan yang konsisten: Ikon, tombol, dan tata letak yang seragam di seluruh aplikasi membantu pengguna mengenali pola dan memprediksi interaksi.
- Navigasi yang konsisten: Navigasi yang seragam di setiap halaman membantu pengguna bergerak dengan mudah di dalam aplikasi.

3. Keterbukaan (Visibility):

- Status sistem yang jelas: Pengguna dapat melihat notifikasi tentang barang di keranjang belanja, status pesanan, dan rincian transaksi dengan mudah.
- Informasi produk yang jelas: Gambar produk, deskripsi, harga, dan spesifikasi terlihat dengan jelas pada halaman produk.

4. Umpan Balik (Feedback):

- Konfirmasi tindakan: Setiap tindakan pengguna seperti menambah barang ke keranjang atau menyelesaikan transaksi memberikan umpan balik visual.
- Pesan konfirmasi: Setelah menyelesaikan pembelian, pengguna menerima pesan konfirmasi yang jelas tentang status pesanan mereka.

5. Pengendalian oleh Pengguna (User Control):

- Kontrol penuh: Pengguna dapat menambah atau menghapus item dari keranjang, mengedit informasi profil, dan membatalkan pesanan dengan mudah.
- Navigasi mudah: Pengguna dapat dengan mudah berpindah antar bagian aplikasi melalui navigasi yang jelas.

6. Fleksibilitas dan Efisiensi (Flexibility and Efficiency):

- Pencarian cepat: Fitur pencarian membantu pengguna menemukan produk dengan cepat.
- Rekomendasi produk: Menampilkan produk populer dan rekomendasi berdasarkan preferensi pengguna.
- Pengkategorian Produk: Produk dikategorikan sesuai dengan kategorinya, memudahkan pengguna menemukan produk sesuai dengan kategorinya

7. Aksesibilitas (Accessibility):

- Desain yang responsif: Antarmuka yang dirancang untuk dapat diakses pada berbagai perangkat, termasuk smartphone dan tablet.
- Penggunaan warna dan kontras yang baik: Memastikan teks dan elemen penting mudah dibaca oleh semua pengguna, termasuk mereka dengan keterbatasan visual.

8. Desain yang Estetis dan Minimalis (Aesthetic and Minimalist Design):

- Tampilan yang bersih: Desain antarmuka yang sederhana dan bersih, menghindari kekacauan visual.
- Fokus pada elemen penting: Menonjolkan elemen-elemen utama seperti gambar produk, tombol aksi, dan informasi penting.:

BAB V

KESIMPULAN

Selama pengerjaan proyek pengembangan aplikasi Drezantara: Aplikasi Toko Gadget, kami menemukan dan mempelajari beberapa hal penting yang berkaitan dengan desain dan implementasi antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX).

1. Sketsa dan Perencanaan: Tahap awal yang penting dalam proses desain UI/UX. Sketsa membantu dalam menggambarkan ide secara kasar sebelum masuk ke detail yang lebih teknis.
2. Pembuatan User Story dan Story Board: Mendefinisikan kebutuhan pengguna dan menyusun alur cerita untuk memahami bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi.
3. User Flow, Notasi Dialog, dan Site Map: Merencanakan bagaimana pengguna akan berpindah dari satu layar ke layar lainnya, serta menentukan struktur keseluruhan aplikasi.
4. Wireframe, Tipografi, dan Palet Warna: Merupakan langkah-langkah penting dalam merancang tampilan visual aplikasi. Wireframe membantu dalam menentukan tata letak dan komponen utama, sedangkan tipografi dan palet warna memberikan identitas visual yang konsisten.

BAB VI
LAMPIRAN

Link Behance : <https://www.behance.net/gallery/199462309/Drezantara-Aplikasi-Toko-Gadget>