|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Lembar Kerja 10  Information Architecture & Lo-fi Prototype |  |

**Bagian 1. Arsitektur Informasi**

PETUNJUK: Setelah mempelajari arsitektur informasi, kita memahami bahwa perancangan pengalaman pengguna dalam mengakses dan berinteraksi dengan informasi sangatlah penting. Pengguna seharusnya tidak lagi berkutat dengan *exhaustive research*, tapi fokus pada *known-item seeking* untuk menemukan *the right thing*!

Berdasarkan persona yang dibuat untuk aplikasi *Online Doctor Consultation* pada LK 9. Diskusikan *information seeking behavior* untuk beberapa *task* pengguna berikut:

1. Melakukan *booking* konsultasi dengan dokter (termasuk mencari dokter, memilih jadwal konsultasi, dan membayar biaya konsultasi)
2. Melakukan konsultasi *online* dengan dokter
3. Melakukan pemesanan obat berdasarkan hasil konsultasi (termasuk mengunduh resep, memesan obat di apotik terdekat, membayar obat, dan pengambilan obat)

Tuliskan hasil diskusi Anda disini. Berikan ilustrasi dalam bentuk diagram alur mengenai *information seeking behaviour* tersebut untuk mendukung penjelasan Anda.

*//todo*

**Bagian 2. *Low-fidelity Prototype: Wireframes***

Pilihlah satu dari kedua *tasks* pada bagian 1, kemudian rancanglah *wireframes* tampilan antarmuka aplikasi *Online Doctor Consultation* untuk *task* yang Anda pilih. Gunakan *wireframe tools* sesuai preferensi tim Anda (misal [Figma](https://www.figma.com/), [Moqups](https://moqups.com/), [Justinmind](https://www.justinmind.com/), dan lain-lain). Lengkapi *wireframes* dengan anotasi yang menggambarkan *information seeking behavior* yang telah tim Anda diskusikan.

*//todo*