

**LAPORAN INI DISUSUN UNTUK MEMENUHI TUGAS
AKHIR INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

GENAP TAHUN 2022/2023



Disusun oleh:

Sekar Hanun Faizah	2110511134
Desi Ratmasari	2110511152
Zakiyya Halimatus Sa'diyah	2110511156
Amanda Najwa Perak Azizah	2110511158

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUER - S1 INFORMATIKA**

2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	1
BAB I.....	2
PENDAHULUAN.....	2
1.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	2
1.2 User Interface Goal Setting.....	3
BAB II.....	4
KARAKTERISTIK PENGGUNA.....	4
2.1 Psychological Characteristics.....	4
2.2 Knowledge and Experience.....	4
2.3 Job and Task Characteristics.....	5
2.4 Physical Characteristics.....	5
BAB III.....	7
STYLE GUIDE.....	7
3.1 Screen Layout and Design.....	7
3.2 Gaya Dialog.....	8
BAB IV.....	10
ANALISA PERANCANGAN APLIKASI.....	10
4.1 Kebutuhan Dokumentasi.....	10
4.2 Pertimbangan Teknologi.....	11
4.3 Struktur dan isi menu.....	13
4.4 Pemilihan Perangkat Interaksi.....	13
BAB V.....	14
PERANCANGAN APLIKASI.....	14
5.2 Use Case.....	14
5.3 Perancangan Akhir Tampilan.....	17
5.3 Pemilihan Kontrol.....	20
5.4 Perancangan Teks dan Pesan.....	20
5.5 Perancangan Grafis, ikon, gambar dan warna.....	21
BAB VI.....	23
PENUTUP.....	23
6.1 Kesimpulan.....	23
6.2 Saran.....	23
REFERENSI.....	24

BAB I

PENDAHULUAN

Selamat datang di aplikasi Papua Melapor! Kami dengan bangga mempersembahkan sebuah solusi inovatif yang dirancang khusus untuk membantu warga Papua dalam melaporkan permasalahan yang terjadi di wilayah Papua, sebagai salah satu bagian penting dari Indonesia. Papua merupakan daerah yang memiliki kekayaan alam yang melimpah, budaya yang kaya, dan masyarakat yang beragam. Namun, seperti halnya dengan daerah lainnya, Papua juga menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan yang perlu segera diatasi. Aplikasi Papua Melapor hadir sebagai wadah yang memungkinkan masyarakat Papua untuk berpartisipasi aktif dalam melaporkan permasalahan yang mereka hadapi sehari-hari. Dengan menggunakan teknologi canggih dan kemudahan akses melalui ponsel pintar, aplikasi ini memungkinkan siapa pun untuk dengan mudah dan cepat melaporkan peristiwa atau permasalahan yang terjadi di sekitarnya.

Tujuan utama kami adalah memfasilitasi proses pelaporan yang efisien dan transparan, sehingga pemerintah dan berbagai pihak terkait dapat dengan cepat merespons serta mengambil tindakan yang diperlukan. Aplikasi Papua Melapor juga dirancang untuk menjadi sarana bagi warga Papua untuk berkomunikasi, berbagi informasi, serta membangun kesadaran dan solidaritas dalam menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Dengan menggunakan aplikasi ini, Anda dapat melaporkan berbagai jenis permasalahan, seperti infrastruktur yang rusak, kerusakan lingkungan, dan banyak lagi. Setiap laporan yang masuk akan dikategorikan dan disampaikan kepada pihak yang berwenang, sehingga mereka dapat mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kami juga berkomitmen untuk melindungi privasi dan kerahasiaan identitas pelapor. Dalam aplikasi Papua Melapor, Anda dapat memilih untuk tetap anonim atau menyertakan identitas Anda, tergantung pada preferensi pribadi. Keamanan data merupakan prioritas utama kami, dan kami akan menjaga informasi yang Anda berikan dengan sangat hati-hati.

Dengan adanya aplikasi Papua Melapor, kita semua dapat menjadi bagian dari solusi. Mari bergandengan tangan dalam membangun Papua yang lebih baik dan memberikan suara kepada mereka yang membutuhkan. Ayo, mulailah menggunakan aplikasi Papua Melapor sekarang juga, dan bersama-sama kita akan menciptakan perubahan positif untuk Papua yang kita cintai!

1.1 Gambaran Umum Aplikasi

Nama aplikasi yang ingin kelompok kami buat yaitu PAMELA Merupakan layanan yang dibuat untuk masyarakat yang tinggal didaerah papua untuk

melaporkan permasalahan terkait infrastruktur yang mereka temui. Aplikasi ini dibuat berdasarkan problem yang ditemui seperti banyaknya permasalahan infrastruktur di daerah papua dan masyarakat kesulitan untuk melapor ke pihak pemerintah.

1.2 User Interface Goal Setting

Tujuan pembuatan aplikasi PAMELA yaitu untuk :

1. User dapat melaporkan permasalahan infrastruktur yang ditemui hanya lewat aplikasi.
2. Lebih mudah dan efisien untuk pihak pemerintah tau apa saja permasalahan yang ada di daerah Papua.
3. User dapat menggunakan fitur-fitur lainnya yang ada di aplikasi ini yang tentunya berkaitan dengan daerah papua.
4. User dapat memantau progres laporan yang diberikan, juga pihak pemerintah bisa lebih mudah memberikan perkembangan laporan dari masyarakat.

BAB II

KARAKTERISTIK PENGGUNA

Aplikasi ini memiliki dua tipe pengguna, yaitu administrator dan user yang ingin memberikan laporan infrastruktur di daerah Papua. Berikut merupakan karakteristik pengguna:

2.1 Psychological Characteristics

Dalam karakteristik fisik pengguna terdapat beberapa faktor yang menjadi syarat karakteristik tersebut yaitu :

	Administrator	User
Empati	Tinggi	Tinggi
Ketekunan	Tinggi	Tinggi
Kepercayaan	Sedang	Sedang
Tanggung Jawab	Tinggi	Sedang

2.2 Knowledge and Experience

Berikut karakteristik pengetahuan dan pengalaman pengguna sebagai berikut:

	Administrator	User
Tingkat pendidikan	Tinggi	Sedang
Tingkat membaca	Sedang	Sedang

Literasi komputer	Tinggi	Sedang
Pengalaman sistem	Tinggi	Sedang
Pengalaman aplikasi	Tinggi	Sedang

2.3 Job and Task Characteristics

Berikut karakteristik pekerjaan dan tugas pengguna adalah sebagai berikut :

	Administrator	User
Frekuensi Penggunaan	Tinggi	Tinggi
Pelatihan Primer	Sedang	Tidak ada
Penggunaan Sistem	Tinggi	Sedang
Pentingnya Task	Tinggi	Sedang
Struktur Task	Tinggi	Sedang

2.4 Physical Characteristics

Dalam karakteristik fisik pengguna terdapat beberapa faktor yang menjadi syarat karakteristik tersebut yaitu:

1. *Size and Shape*

Merupakan karakteristik fisik yang menggambarkan dimensi perangkat keras, seperti ukuran layar, dimensi keyboard, bentuk mouse, dan sejenisnya. Ukuran dan bentuk yang ergonomis dapat mempengaruhi kenyamanan dan efisiensi pengguna dalam berinteraksi dengan komputer.

2. *Color Blindness*

Penggunaan *color blindness* memberikan pengaruh saat menggunakan layar yang berwarna sehingga pengguna lebih nyaman saat melihat desain tampilannya

3. *Mobilitas*

Penggunaan *Mobilitas* karakteristik fisik ini terkait dengan portabilitas perangkat, seperti ukuran dan berat laptop atau smartphone, kekuatan baterai, dan kemampuan untuk beroperasi tanpa sambungan kabel. *Mobilitas* yang baik memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan komputer di mana saja dan kapan saja.

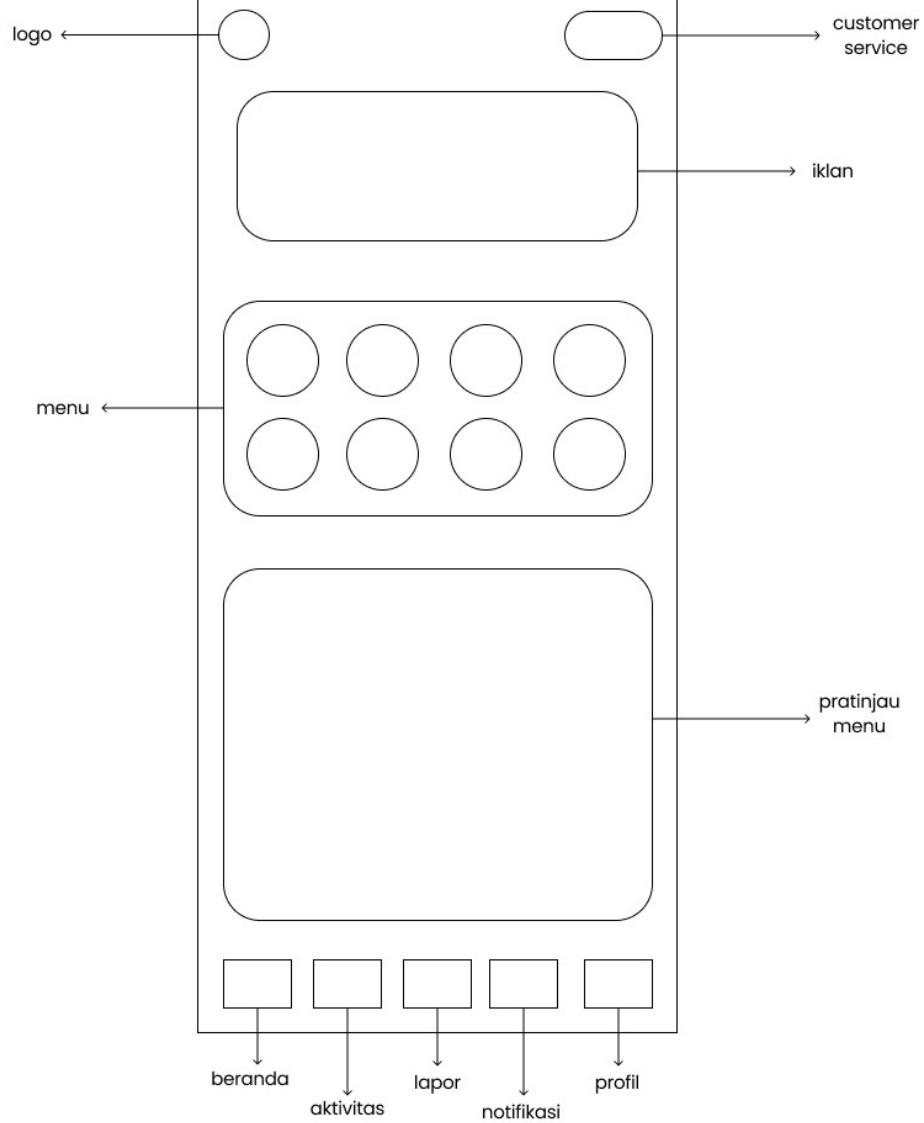
Pada aplikasi kami, karakteristik fisik pengguna adalah sebagai berikut:

	Administrator	User
Size and Shape	Tinggi	Tinggi
Color Blindness	Tinggi	Tinggi
Mobilitas	Sedang	Sedang

BAB III

STYLE GUIDE

3.1 Screen Layout and Design



- Teks

Pada aplikasi ini menggunakan teks sebagai alat interaksi antara user dengan sistem

- Warna

Aplikasi ini menggunakan kode warna #F7CB62 dan #FFFFFF sebagai warna dominan.

3.2 Gaya Dialog

1. Ikon

Penggunaan gaya dialog terdapat pada halaman Beranda, Aktivitas, Lapor, Notifikasi dan profil pada aplikasi PAMELA.



2. Fill in form

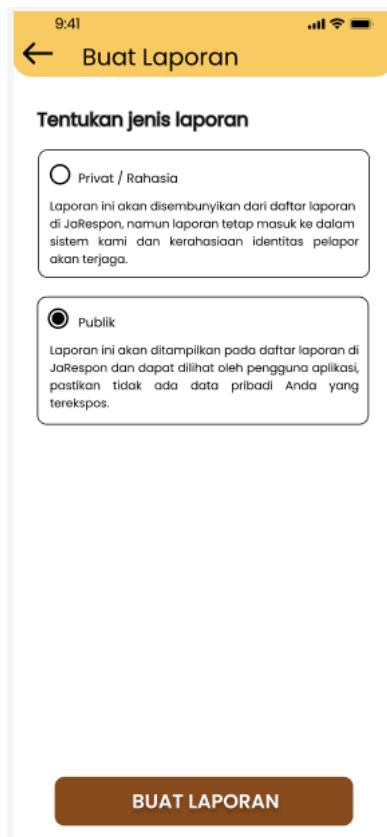
Penggunaan gaya dialog pada halaman masuk dimana user mengisi data-data untuk melakukan login, daftar akun dan lupa password.

The figure consists of three mobile application screenshots arranged horizontally. All three screenshots feature a top header with a back arrow and a circular logo containing a stylized figure. A yellow banner at the top of each screen contains the text 'Masuk dengan Google' with a Google icon, followed by a separator line, and then 'atau'. Below this, the first screenshot shows fields for 'Email' and 'Password' with a 'Masuk' button at the bottom. It also includes links for 'Lupa password?' and 'Dapatkan bantuan' and a checkbox for accepting terms. The second screenshot shows fields for 'Nama Lengkap', 'Email', and 'Password' with a 'Masuk' button at the bottom. It includes a checkbox for accepting terms and a link 'Sudah punya Akun? Masuk'. The third screenshot shows a field for 'Masukan Email Anda' with a placeholder 'contoh@gmail.com', a 'Kirim' button, and a separator line. It also includes links for 'Masuk dengan Facebook' and 'Masuk dengan Google', and a link 'Belum punya Akun? Daftar Sekarang'.

3. Direct Manipulation

Kegunaan gaya dialog ini terdapat pada halaman buat laporan dimana ketika user selesai memberikan detail dari laporannya

dan menyelesaikan laporannya dengan menekan tombol buat laporan yang akan masuk ke dalam database aplikasi PAMELA.



BAB IV

ANALISA PERANCANGAN APLIKASI

4.1 Kebutuhan Dokumentasi

User membutuhkan dokumentasi untuk beberapa tujuan, yaitu:

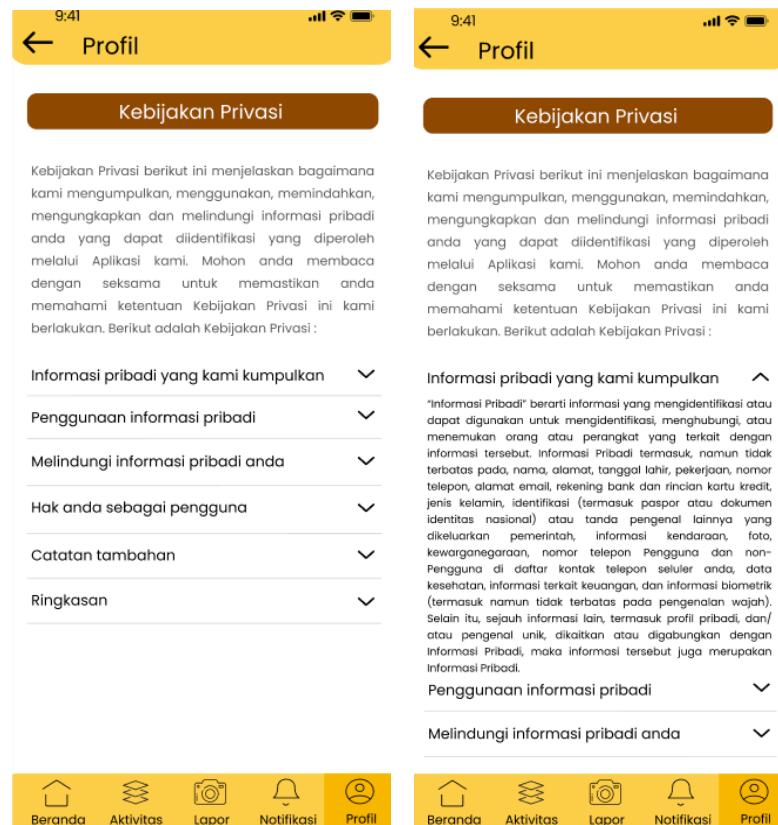
- a. Dokumentasi Penjelasan Fitur dan Fungsi membantu pengguna memahami fitur yang tersedia dalam aplikasi.



- b. Dokumentasi Tips dan Trik strategi kepada pengguna agar mereka dapat menggunakan aplikasi dengan lebih efisien dengan petunjuk yang singkat dan mudah dipahami.

The screenshot shows a login form. At the top is a text input field labeled "Masukan Email Anda" with the placeholder "contoh@gmail.com". Below it is a brown rectangular "Kirim" button. In the center, there is a horizontal line with the word "atau" in the middle. Below this are two social media login buttons: one for Facebook with the text "Masuk dengan Facebook" and one for Google with the text "Masuk dengan Google". At the very bottom of the screen, there is a small line of text: "Belum punya Akun? [Daftar Sekarang](#)".

c. Dokumentasi mengenai pemahaman dan pengimplementasian langkah-langkah untuk melindungi privasi pengguna dalam penggunaan aplikasi.



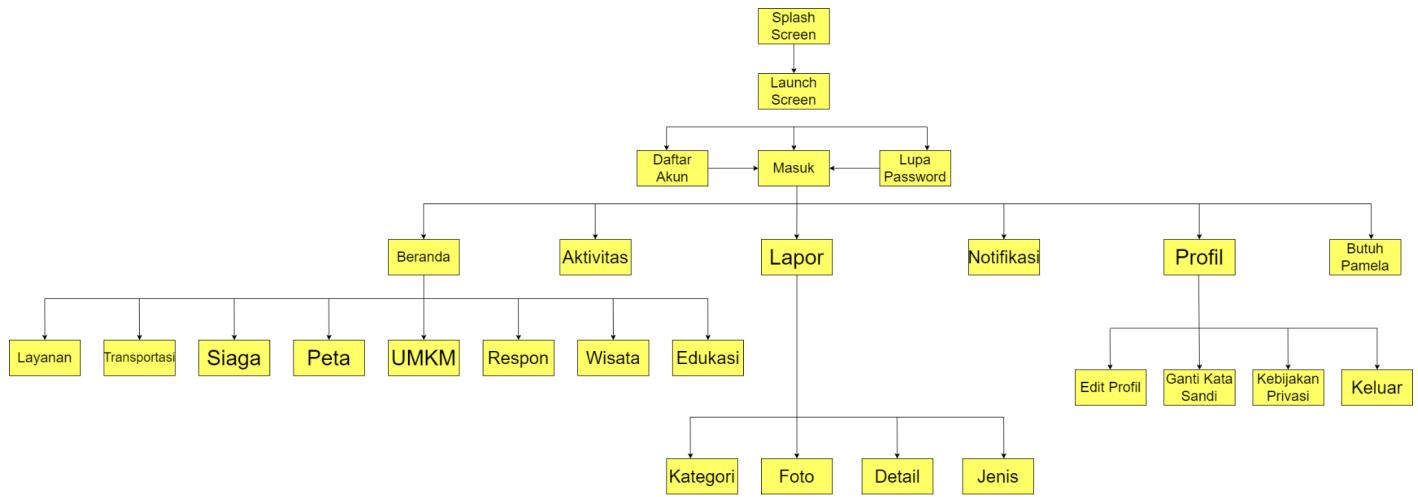
4.2 Pertimbangan Teknologi

Berikut ini adalah beberapa pertimbangan teknologi yang diterapkan dalam perancangan antarmuka aplikasi ini:

Aspek	Penjelasan
<i>System Power</i>	Aplikasi ini dirancang khusus untuk perangkat iPhone dan android, dengan tujuan mempermudah pengguna iPhone dan android untuk mengakses

	aplikasi ini dimanapun dan kapanpun mereka mau.
Ukuran Layar	Ukuran layarnya diambil menyesuaikan Iphone 14 yang ukurannya juga bisa dipakai untuk pengguna android yakni android 14.
Resolusi Layar	Tampilan di layar ini menggunakan resolusi 390 x 844 yang dapat digunakan oleh pengguna ios dan android lainnya.
<i>System Platform</i>	Aplikasi ini dibuat untuk Appstore Play Store sehingga pengguna dapat mudah mengakses serta mendownloadnya.
<i>Tools Pengembangan</i>	Pengembangannya menggunakan Android Studio sebagai <i>Tools</i> Pengembangan

4.3 Struktur dan isi menu



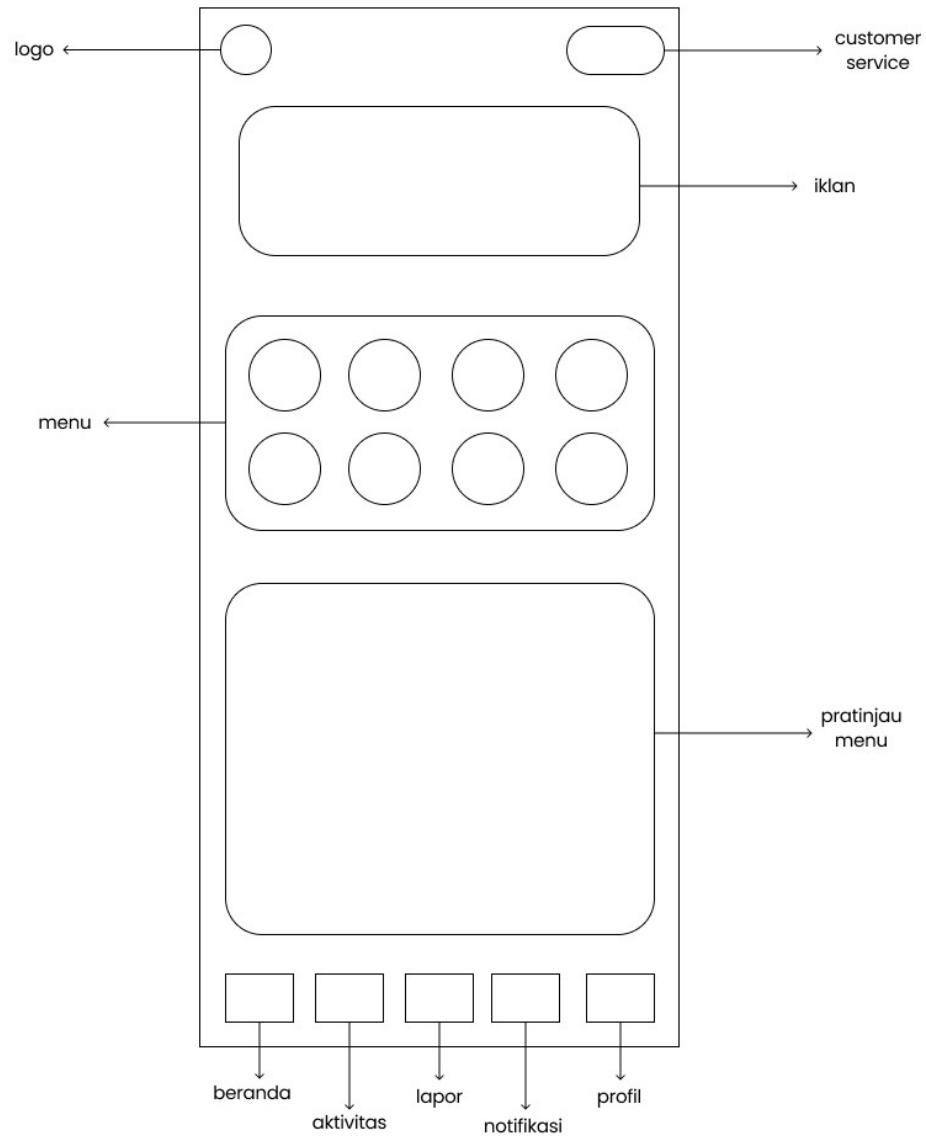
4.4 Pemilihan Perangkat Interaksi

Dalam aplikasi ini, pengguna berinteraksi dengan aplikasi untuk menekan tombol dan melakukan input data yang dibutuhkan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, kita tidak memerlukan *keyboard* atau *mouse* dalam berinteraksi di dalam aplikasi ini dikarenakan aplikasi PAMELA merupakan aplikasi berbasis mobile yang sudah memiliki keyboard dan jari sebagai media untuk berinteraksi.

BAB V

PERANCANGAN APLIKASI

5.1 Desain Umum Tampilan (mockup)



5.2 Use Case

Use case dari aplikasi PAMELA: Papua Melapor adalah sebagai berikut:
Terdapat 2 aktor yaitu User dan Admin.

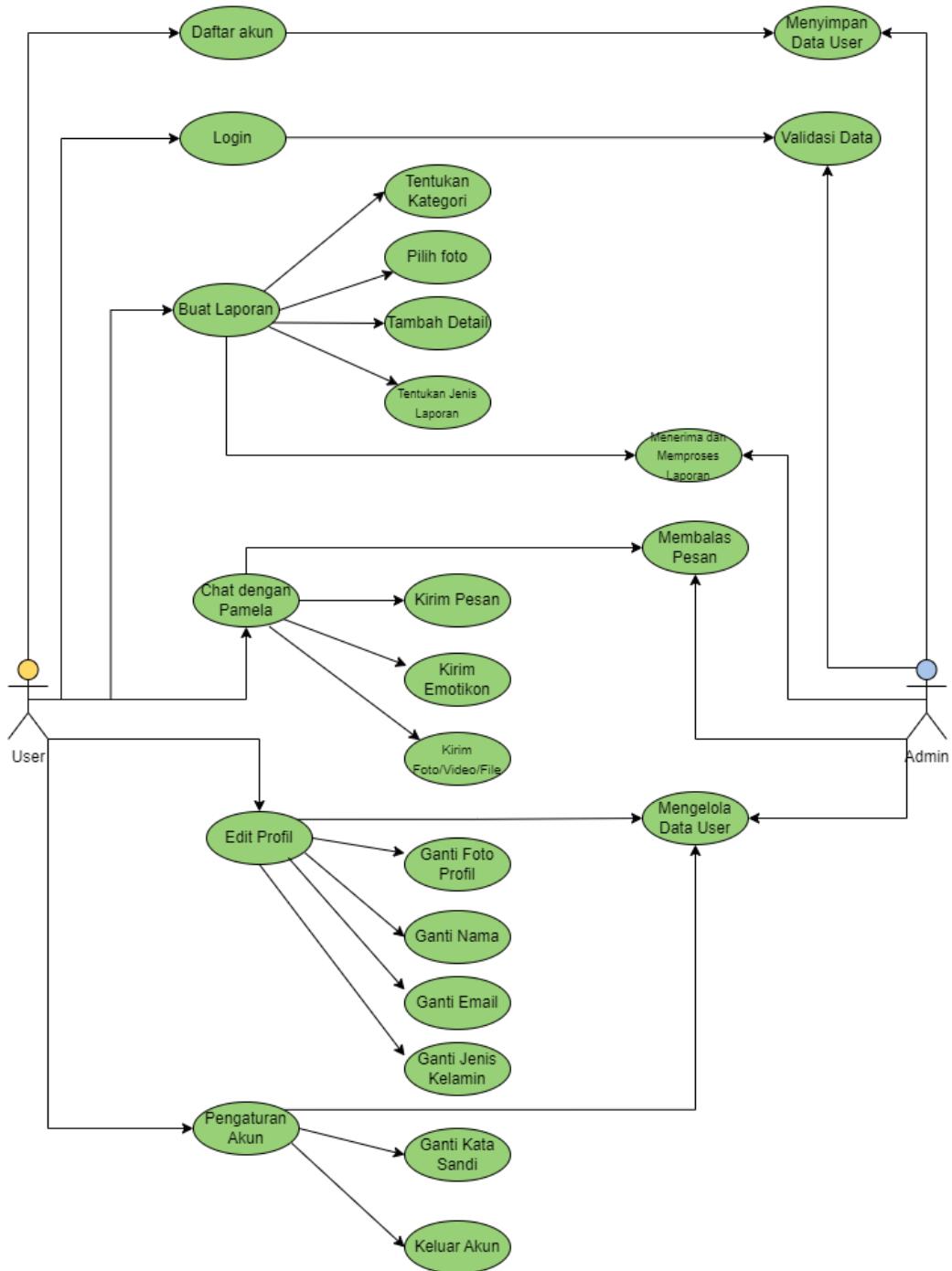
User:

Seorang user dapat mendaftarkan akun baru, melakukan login ke dalam aplikasi, membuat laporan yang didalamnya dapat menentukan kategori,

memasukan/memilih foto, memasukan detail serta menentukan jenis laporan. Kemudian user dapat menggunakan fitur chat dengan pamela dimana user dapat mengirim pesan, mengirim emotikon serta mengirimkan foto/video/ file kepada admin. Lalu user dapat melakukan pengeditan profil, yang dapat mengubah foto profil, nama, email dan jenis kelamin. Yang terakhir user dapat mengatur akunnya, yaitu dapat mengubah kata sandi akun serta keluar dari akun tersebut.

Admin:

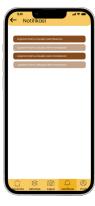
Admin dapat menyimpan data user yang didapat dari proses pendaftaran akun, kemudian admin bisa memvalidasi data akunnya terlebih dahulu ketika user ingin login. Dari laporan yang di buat oleh user didalam aplikasi, Admin dapat menerima dan memproses laporan tersebut dan menyimpan data laporannya. Kemudian ketika seorang user menggunakan fitur hubungi pamela dan mengirimkan pesan, maka admin dapat membalas pesan tersebut dan mengirimkan kepada user. Lalu admin juga dapat melakukan pengelolaan data dari user yang melakukan proses edit profil ataupun mengganti passwordnya untuk kemudian datanya disimpan kembali.



5.3 Perancangan Akhir Tampilan

No	Nama Halaman	Tampilan	Skenario
1.	Splash Screen		User Membuka Aplikasi.
2.	Welcoming Screen		Tampilan Untuk Start Aplikasi
3.	Log in		Tampilan untuk Login User
4.	Home		Tampilan Beranda menu Aplikasi di User
5.	Laporan		User Memilih Fitur Laporan dan Membuat Laporan
6.	Publikasi Laporan		Hasil Laporan User

7.	Layanan		User Membuka Fitur Layanan
8.	Transportasi		User membuka Fitur Transportasi untuk Melihat lokasi Kendaraan Umum
9.	Siaga		User Menghubungi Pihak Aplikasi Jika Darurat
10.	Peta		User Mencari Kerusakan Pada Peta
11.	Respon		User Melihat Respon Masyarakat yang Memberikan Laporan
12.	Upload Laporan		Laporan Milik User

13.	Wisata		User Melihat Wisata yang Tersedia di Daerah Papua
14.	Edukasi		User Melihat Informasi Berita Daerah Papua
15.	Aktivitas		User Melihat Aktivitas Laporan yang Dilaporkan dan Fitur di simpan
16.	Chat		User Menghubungi operator Pamela
17.	Notifikasi		User melihat notifikasi yang muncul
19.	Profile		Data Lengkap User
20.	Kebijakan Privasi		Kebijakan Privasi User

5.3 Pemilihan Kontrol

Kontrol yang digunakan dalam aplikasi ini sebagai berikut:

- a. Tombol

Pada bagian tombol digunakan sebagai kontrol pada semua halaman karena aplikasi yang dibuat berbasis *mobile*

- b. Text entry

Pada kontrol ini pengguna diminta untuk memasukkan teks untuk memudahkan pengisian data maupun pada kolom chat dan yang lainnya.

- c. Read only controls

Pada kontrol ini digunakan untuk menyampaikan informasi berupa teks pada setiap user

- d. Selection controls

Pada kontrol ini digunakan oleh setiap user untuk memilih jika ada pilihan tertentu pada aplikasi

- e. Combination entry

Pada bagian ini user dapat menggunakan control untuk mengisi isian, user dapat mengetik sendiri isiannya atau memilih pilihan jika memang sudah disediakan di aplikasi.

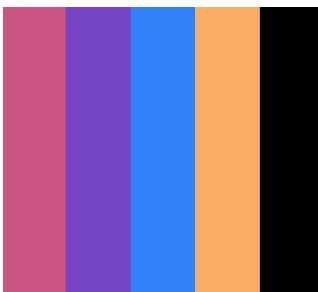
5.4 Perancangan Teks dan Pesan

Secara umum, font yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Poppins didalam Figma. Pada Teks Pesan ini terdapat komunikasi via chat dari User dan Admin di halaman butuh pamela tentang laporan atau terkait dengan aplikasi PAMELA. Di tampilan ini User dapat menyampaikan keingintahuannya tentang fitur di aplikasi itu ataupun bertanya mengenai kelanjutan dari laporan yang User buat, kemudian Admin akan menjawab.



5.5 Perancangan Grafis, ikon, gambar dan warna

Tipe	Contoh	Penjelasan
Logo		Logo "PAMELA" memiliki desain yang terinspirasi oleh budaya dan keindahan Papua. Logo tersebut menampilkan gambar burung cendrawasih yang menjadi ikon Papua. Burung cendrawasih yang memiliki bulu-bulu yang berwarna cerah merepresentasikan logonya yang memiliki berbagai warna.

Gambar		Burung cendrawasih pada logo "PAMELA" mungkin digambarkan dalam pose yang memperlihatkan keanggunan dan keunikan karakternya. Untuk mencerminkan keindahan alam Papua dan keanekaragaman budaya yang ada di wilayah tersebut.
Warna		<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna 1: Memberikan kesan elegan. 2. Warna 2: Memberikan kesan profesionalitas, kepercayaan diri, dan kewibawaan. 3. Warna 3: Memberikan kesan optimisme, keceriaan, dan energi positif. 4. Warna 4: Memberikan semangat, dan kegembiraan. 5. Warna 5: Memberikan kesan kekuatan, kestabilan, dan kesederhanaan.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari aplikasi PAMELA (Papua Melapor) adalah sebuah inisiatif yang sangat berharga dan penting untuk memperbaiki masalah infrastruktur di daerah Papua. Aplikasi ini memberikan platform bagi masyarakat Papua untuk melaporkan masalah infrastruktur yang bermasalah, seperti jalan rusak, jembatan ambruk, atau fasilitas umum yang tidak berfungsi dengan baik. Dengan adanya PAMELA, masyarakat Papua dapat secara aktif berpartisipasi dalam pemantauan dan pelaporan masalah infrastruktur di daerah mereka. Aplikasi ini memungkinkan mereka untuk menyampaikan keluhan dan menggambarkan masalah yang mereka hadapi dengan mudah dan cepat. Hal ini membantu mengurangi kesenjangan antara masyarakat Papua dan pemerintah dalam hal pemantauan dan penanganan masalah infrastruktur. Dengan laporan yang masuk melalui PAMELA, pemerintah daerah Papua dapat dengan cepat mengetahui masalah infrastruktur yang perlu diperbaiki. Mereka dapat merespons secara proaktif dan mengambil tindakan untuk memperbaiki masalah tersebut. Selain itu, PAMELA juga memungkinkan transparansi dalam penggunaan anggaran pembangunan infrastruktur di Papua, karena laporan masalah dan progres penanganannya dapat dilihat oleh masyarakat secara terbuka. Melalui PAMELA, diharapkan masalah infrastruktur di daerah Papua dapat teridentifikasi lebih cepat dan diperbaiki dengan lebih efisien. Ini dapat membantu meningkatkan aksesibilitas, keamanan, dan kualitas hidup masyarakat Papua secara keseluruhan. Dengan partisipasi aktif masyarakat melalui aplikasi ini, masalah infrastruktur yang bermasalah di Papua dapat diselesaikan dengan lebih baik dan membangun kepercayaan antara masyarakat dan pemerintah.

6.2 Saran

Saran yang dapat kami berikan yaitu Dalam pengembangan aplikasi, penting untuk menyediakan antarmuka pengguna yang sederhana dan intuitif, sehingga pengguna dari berbagai latar belakang dapat dengan mudah memahami dan menggunakan aplikasi untuk melaporkan masalah infrastruktur secara cepat dan efisien. Selain itu, keamanan data dan privasi pengguna juga harus diutamakan, dengan menerapkan langkah-langkah keamanan yang tepat untuk melindungi data pribadi pengguna dan mencegah penyalahgunaan informasi. Selain itu, penting untuk menyediakan mekanisme umpan balik kepada pengguna agar mereka dapat memberikan masukan tentang pengalaman mereka menggunakan aplikasi, yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan pada aplikasi tersebut.

REFERENSI

Pada pembuatan design aplikasi PAMELA ini kami menggunakan referensi dari aplikasi Qlue: <https://www.qlue.co.id/product/qlueapp/>