

# **FINAL DOCUMENT UX DESIGN**

## **“FIBO.APP”**



**DISUSUN OLEH :**

**KETUA : AURAMA ZULFA PRATAMA (124180065)**  
**ANGGOTA : SEKAR RIZKI FEBRIYANTI (124180006)**  
**ANELTA TIRTA PUTRI SUBANDONO (124180027)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK INDUSTRI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERA”  
YOGYAKARTA  
2020**

## DAFTAR ISI

COVER .....	1
DAFTAR ISI.....	2
BAB I STRATEGY PLANE .....	4
A. Latar Belakang .....	4
B. Twitter Pitch.....	4
C. Product Objective.....	4
D. User Needs .....	4
E. User Mapping.....	7
F. Trouble Finder : .....	7
G. Mencatat HMW (How Might We).....	9
H. Finalize.....	10
BAB II SCOPE PLANE .....	11
A. Intro & Goal.....	12
B. Who's it for? .....	12
C. Why build it?.....	12
D. Fitur Explore .....	13
E. User Types .....	14
BAB III STRUCTURE PLANE.....	15
A. Core of Structure Plane .....	15
B. Conceptual Model.....	15
C. Main Task Flow .....	19
D. Error Handling .....	20
E. Information Architecture .....	24
F. Structural Model .....	25
G. Labeling .....	27
BAB IV SKELETON PLANE .....	32
A. Introduction.....	32
B. Sketch & Wireframe .....	32
BAB V SURFACE PLANE.....	47
A. Introduction.....	47
B. Perbandingan Sketch, Wireframe, dan Mock Up .....	47
C. MOCK UP .....	47
1. Registered User .....	47

2. Unregistered User.....	66
D. PROTOTYPE .....	70
E. Style Guide.....	71

## **BAB I**

### **STRATEGY PLANE**

#### **A. Latar Belakang**

Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani. Olahraga ada berbagai jenis, ada yang bisa dilakukan secara mandiri di rumah dan ada juga yang membutuhkan tempat yang luas.

Setiap orang yang melakukan olahraga mandiri di rumah bisa dilakukan dengan mudah dan tidak mengalami banyak kendala, namun kebanyakan akan mengalami kendala jika ada seseorang ataupun kelompok yang akan melakukan olahraga dan membutuhkan tempat ataupun ruangan tertentu, dikarenakan minimnya informasi mengenai jadwal kosong tempat olahraga, lokasi, harga sewa, dan lain sebagainya.

Dari berbagai kendala yang telah dijelaskan sebelumnya, kami merancang suatu aplikasi yang bernama “FIBO.App” sebagai solusi dari berbagai kendala tersebut. Dengan adanya aplikasi ini kami berharap agar semua orang dapat lebih mudah untuk melakukan olahraga khususnya yang membutuhkan suatu tempat atau ruangan tertentu.

#### **B. Twitter Pitch**

Banyak orang yang ingin melakukan olahraga tetapi tidak memiliki atau tidak menemukan tempat yang sesuai. FIBO.App ini dirancang untuk memudahkan seseorang yang ingin berolahraga dan membutuhkan tempat untuk berolahraga.

#### **C. Product Objective**

Membantu seseorang dalam pencarian dan pemesanan lapangan olahraga dengan cara yang lebih mudah.

#### **D. User Needs**

- User Segmentation :
  1. Laki – laki dan Perempuan
  2. Pelajar atau Mahasiswa (15 – 25 tahun)
  3. Komunitas Olahraga

- Persona :

**Muhammad Rafi Fadlurahman**



Email : [fadlurahman23@gmail.com](mailto:fadlurahman23@gmail.com)

Usia : 21 Tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

*" Jika tubuh anda ingin sehat, jadikanlah olahraga menjadi kewajiban atau hobi "*

Income / bulan : Rp. 1.5jt

Durasi Olahraga : 60-120 menit




**aplikasi booking online favorit :**



Badminton



Futsal



Voli

**Brilian Hanif Almubarak**



Email : [rainkiller86@gmail.com](mailto:rainkiller86@gmail.com)

Usia : 21 Tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

*" Olahraga penting supaya tidak mudah mengantuk saat aktivitas "*

Income / bulan : Rp. 1jt

Durasi Olahraga : 30-60 menit




**aplikasi booking online favorit :**



Badminton



Futsal



Lari

## Maria Gita



" Olahraga  
menyehatkan jiwaku,  
dirimu menyehatkan  
hatiku "

Email :  
[gitamaria80@gmail.com](mailto:gitamaria80@gmail.com)

Usia :  
20 Tahun

Pekerjaan :  
Mahasiswa

Income / bulan :  
Rp.600rb

Durasi Olahraga :  
30 menit

aplikasi booking online  
favorit :

Grab & gojek

olahraga favorit :



Badminton

## Angelica Amartya Putri



" Gampang stres?  
Olahraga aja. Olahraga  
beneran bisa ngurangi  
stres tho "

Email :  
[angelica.amartya01@gmail.com](mailto:angelica.amartya01@gmail.com)

Usia :  
21 Tahun

Pekerjaan :  
Mahasiswa

Income / bulan :  
Rp.2jt

Durasi Olahraga :  
60 menit

aplikasi booking online  
favorit :

TIX ID

traveloka

olahraga favorit :

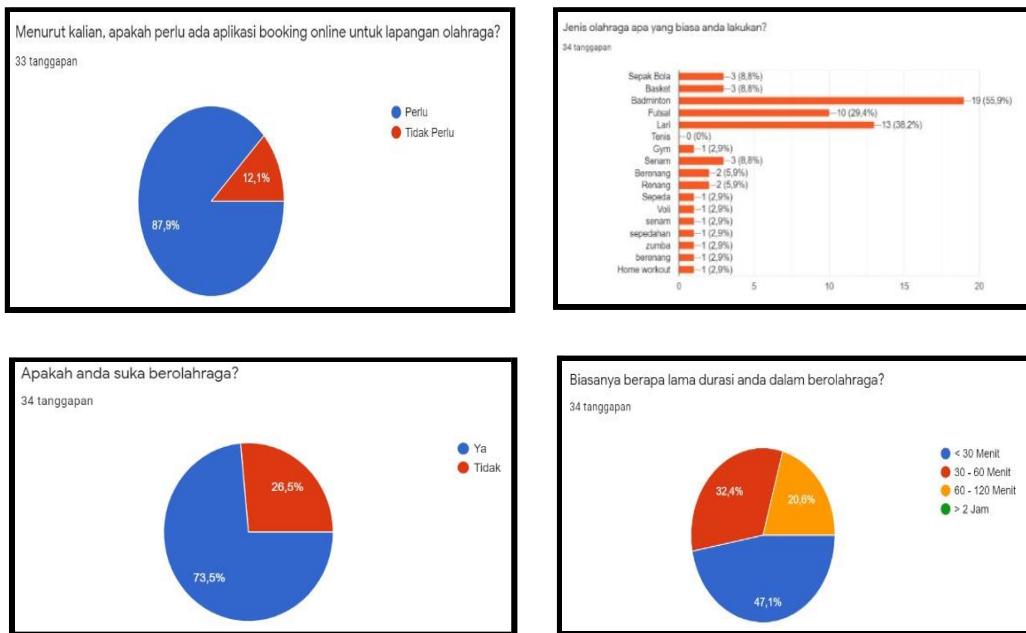


Sit Up

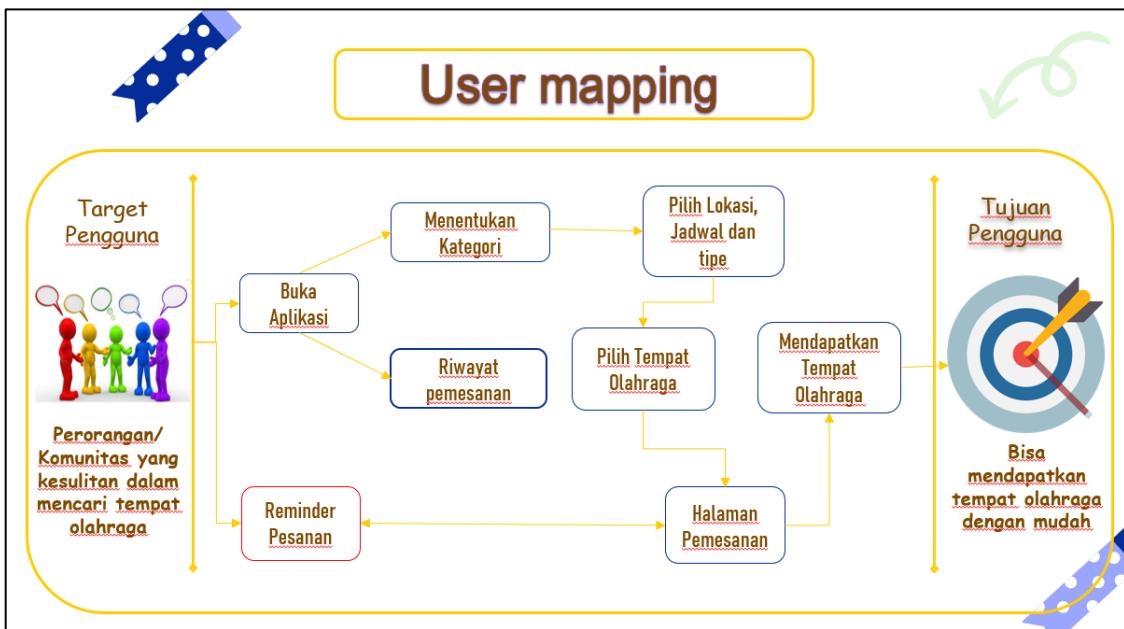


Bicycle Crunch

- Technique



## E. User Mapping



## F. Trouble Finder:

- Mencari masalah dengan “Kenapa?” :
  - Kenapa orang berolahraga?
  - Kenapa orang malas berolahraga?
  - Kenapa orang membutuhkan lapangan olahraga?
  - Kenapa orang sulit memperoleh lapangan olahraga?

5. Kenapa orang lebih melihat lapangan dari segi harga dibandingkan dengan kualitas?
  6. Kenapa orang sering lupa jika sudah memesan tempat olahraga jauh – jauh hari?
- Jawaban dari pertanyaan “Kenapa?” :
    1. **Kenapa orang malas untuk berolahraga?**  
Jawab : Karena tidak ada waktu untuk berolahraga.
    2. **Kenapa tidak ada waktu untuk berolahraga?**  
Jawab : Karena sulit menemukan tempat untuk berolahraga sesuai dengan waktu yang diinginkan
    3. **Kenapa bisa sulit menemukan tempat olahraga?**  
Jawab : Karena minimnya informasi mengenai harga, kualitas, dan tempat untuk berolahraga sesuai dengan keinginan kita.
    4. **Kenapa orang sering lupa jika sudah memesan tempat olahraga jauh-jauh hari?**  
Jawab : Karena kebanyakan orang tidak mencatat jadwal pemesanan mereka.
  - Mencari perspektif lain dari masalah dengan “Kenapa Tidak” :
    - **Insight : “Orang malas mencari tempat untuk berolahraga”.**
      1. Kenapa untuk mencari tempat olahraga tidak mencoba menghubungi pemilik tempat olahraga tersebut?
      2. Kenapa untuk mencari tempat olahraga tidak mencari di internet?
      3. Kenapa untuk mencari tempat olahraga tidak memesan jauh – jauh hari agar jadwal tidak bentrok?
    - **Insight : “Orang yang sering lupa jadwal pemesanan tempat olahraga”.**
      1. Kenapa orang yang sering lupa jadwal pemesanan tidak mencatat di smartphone?
      2. Kenapa orang yang sering lupa jadwal pemesanan tidak minta tolong temannya untuk mengingatkan?

## **G. Mencatat HMW (How Might We)**

### **1. “Kenapa orang malas mencari tempat untuk berolahraga?”**

Karena menurut survey yang telah dilakukan sebagian besar responden kesulitan untuk mencari informasi mengenai jadwal, harga, dan kualitas serta mereka ingin mendapatkan informasi tersebut secara instan.

HMWnya adalah :

- a. “Bagaimana cara orang mencari tempat olahraga dengan mudah dan sesuai dengan keinginan?”.
- b. “Bagaimana cara orang mendapatkan harga tempat olahraga sesuai dengan keinginan?”.
- c. “Bagaimana cara orang mendapat kualitas tempat olahraga sesuai dengan keinginan?”.
- d. “Bagaimana cara orang mendapatkan tempat olahraga terdekat?”

### **2. “Kenapa orang yang sering lupa jadwal pemesanan tempat olahraga?”**

Menurut Jurnal “Perbedaan Recognition Memory Kata Dan Gambar Pada Media Narasi Bergambar”, Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada recognition memory kata dan gambar dalam media narasi bergambar. Gambar merupakan stimulus yang lebih mudah dikenali oleh partisipan dibandingkan dengan kata.

HMW nya adalah :

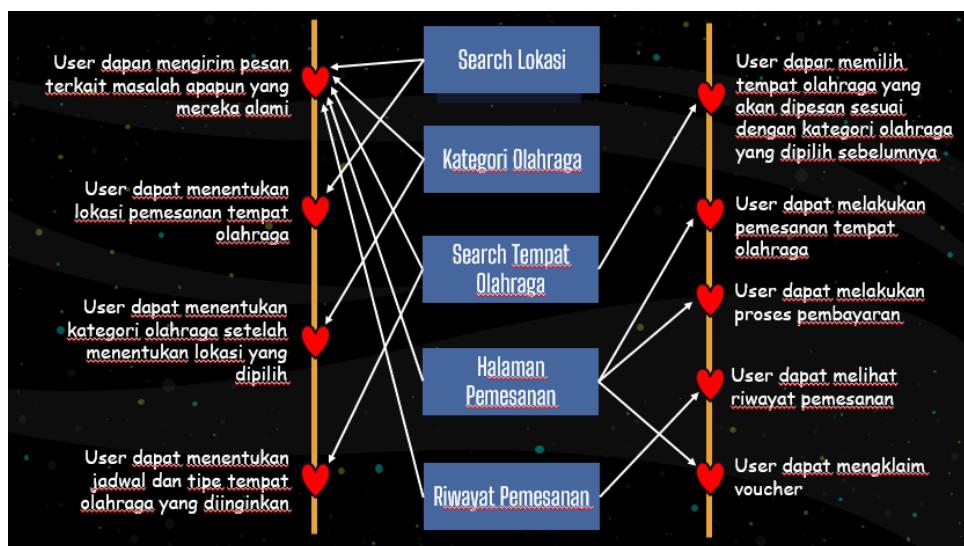
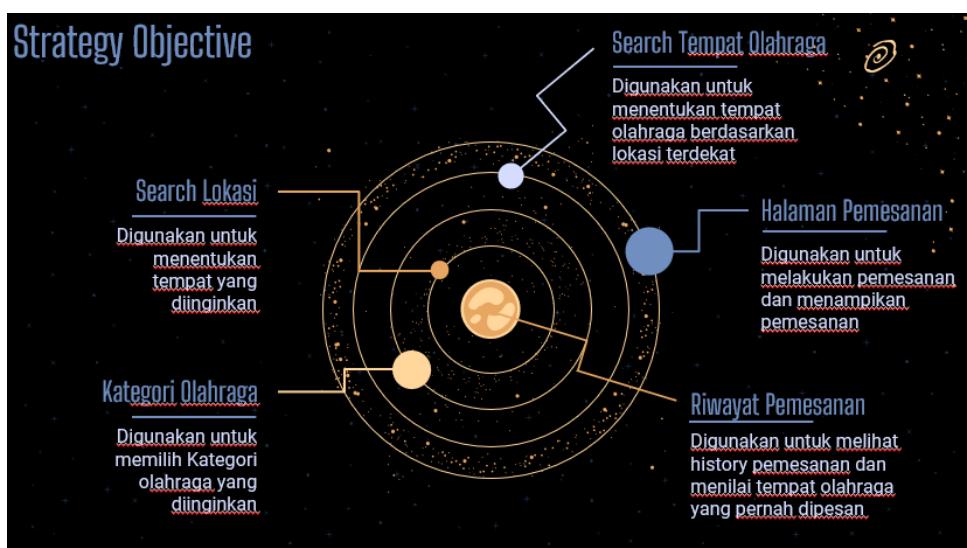
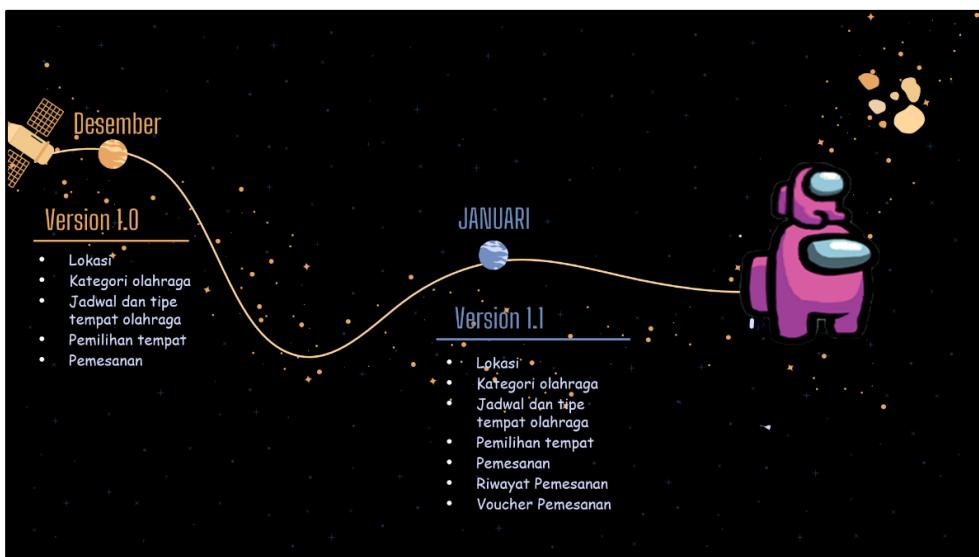
- a. “Bagaimana orang bisa mengingat jadwal pemesanan tempat olahraga?”

## H. Finalize

HMW	POST IT
<p>“Bagaimana cara orang mencari tempat olahraga dengan mudah dan sesuai dengan keinginan?”</p> <p>“Bagaimana cara orang mendapatkan tempat olahraga</p>	<p>Halaman Lokasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• G-Maps</li> </ul>
<p>“Bagaimana cara orang mendapatkan harga tempat olahraga sesuai dengan keinginan?”</p>	<p>Halaman Pemesanan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat list harga setiap tempat</li> <li>• Terdapat fitur sort by harga termurah dan termahal</li> </ul>
<p>“Bagaimana cara orang mendapat kualitas tempat olahraga sesuai keinginan?”. </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Daftar fasilitas setiap tempat</li> </ul>
<p>“Bagaimana orang bisa mengingat jadwal pemesanan tempat olahraga”</p>	<p>Reminder Pemesanan</p>

## BAB II

### SCOPE PLANE



**FIBO.App**  
“Olahraga nyaman hatipun senang”

**A. Intro & Goal**

Aplikasi sewa lapangan olahraga ini merupakan aplikasi yang dirancang karena melihat banyak orang mengalami masalah saat ingin menyewa lapangan olahraga. Aplikasi ini dapat membuat seseorang menjadi mudah jika ingin melakukan olahraga karena dipermudah dalam pencarian tempat olahraga. Selain itu, pemilik tempat olahraga juga diuntungkan dengan adanya aplikasi ini karena bisa digunakan untuk melakukan promosi tempat dan pencatatan jadwal sudah dilakukan secara otomatis, jadi pemilik tempat tidak perlu melakukannya secara manual lagi.

**B. Who's it for?**

1. People with Limited Time – Seseorang yang memiliki waktu terbatas untuk mencari tempat olahraga secara langsung.
2. Sport Community – Seseorang yang tergabung dalam komunitas olahraga.
3. Owner Sport Venues – Seseorang yang memiliki tempat olahraga serta ingin mempromosikannya.

**C. Why build it?**

- a. Munculnya kesulitan dari seseorang saat mencari dan menyewa lapangan olahraga
- b. Mempermudah pemilik tempat olahraga untuk mempromosikan tempat olahraganya
- c. Resiko rendah

Memiliki resiko yang rendah karena penggunaan data yang sederhana serta verifikasi email untuk mengurangi resiko pencurian data

- d. Berpotensi untuk diuangkan

Aplikasi ini bisa membuat kita mendapatkan keuntungan dari pendapatan komisi untuk setiap transaksi dan pemasangan iklan seperti peralatan olahraga, dll

- e. Tidak membutuhkan biaya yang besar dalam pembangunannya

Aplikasi ini dalam pembuatannya bisa dibilang cukup simple dengan sumber daya yang tidak terlalu banyak dan jika sudah jadi hanya perlu membayar sekali untuk mendaftarkannya ke play store.

- f. Besar kemungkinan akan menjadi aplikasi/sistem yang pesat perkembangannya

Perkembangan teknologi disertai dengan sifat manusia yang ingin semuanya serba cepat menjadi faktor utama kenapa aplikasi ini dapat berkembang dengan pesat.

#### D. Fitur Explore

Functional Requirement	Content Requirement
User dapat mengirimkan pesan terkait masalah apapun yang mereka alami	<ul style="list-style-type: none"> <li>Icon help (?)</li> <li>Room chat berupa text</li> <li>Icon kamera untuk upload gambar</li> </ul>
User dapat menentukan lokasi pemesanan tempat olahraga	<ul style="list-style-type: none"> <li>Icon map</li> <li>Map untuk melihat lokasi terkini</li> <li>Gambar dan text untuk memilih lokasi terdekat</li> <li>List lokasi tempat olahraga berupa text</li> <li>Search bar untuk mencari lokasi tempat olahraga</li> </ul>
User dapat menentukan kategori olahraga setelah menentukan lokasi yang dipilih	<ul style="list-style-type: none"> <li>Icon setiap kategori olahraga</li> <li>Text untuk setiap nama kategori olahraga</li> </ul>
User dapat menentukan jadwal dan tipe tempat olahraga yang diinginkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Icon kalender</li> <li>Kalender untuk melihat jadwal kosong</li> <li>Text untuk menentukan waktu</li> <li>Text untuk menentukan tipe tempat olahraga</li> </ul>
User dapat memilih tempat olahraga yang akan dipesan sesuai dengan kategori yang telah dipilih sebelumnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar dan text untuk list tempat olahraga</li> <li>Icon sort by harga</li> <li>Text untuk menampilkan deskripsi tempat olahraga</li> </ul>
User dapat melakukan pemesanan tempat olahraga	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar dan text untuk deskripsi tempat olahraga</li> <li>Video untuk lebih mengenalkan isi dari tempat olahraga atau kegiatan-</li> </ul>

	<p>kegiatan yang pernah dilakukan di tempat tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Form data diri untuk pemesanan Unregistered User (Registered User akan terisi secara otomatis)</li> <li>• Text untuk menampilkan harga</li> <li>• Pop up berupa text untuk konfirmasi pemesanan</li> </ul>
User dapat melakukan proses pembayaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Text untuk menampilkan harga</li> <li>• Gambar dan text untuk list metode pembayaran</li> <li>• Notifikasi berupa text untuk reminder pembayaran</li> </ul>
User dapat melihat riwayat pemesanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar dan text berupa deskripsi pemesanan</li> <li>• Icon rating untuk menilai tempat olahraga yang telah dipesan</li> </ul>
User dapat mengklaim voucher	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Icon voucher</li> <li>• Field berupa text untuk memasukkan kode voucher</li> </ul>

## E. User Types

### a. Registered User

Seseorang yang telah melakukan pendaftaran dan mampu melakukan pemesanan tanpa melakukan penginputan data diri lagi.

### b. Unregistered User

Seseorang yang belum/tidak melakukan pendaftaran dan mampu melakukan pemesanan tetapi harus menginputkan data diri terlebih dahulu.

### c. Mitra Kerja

Seseorang yang melakukan kerja sama dan memiliki akses ke semua informasi yang ada di dalam sistem/aplikasi terkait pemesanan tempat olahraga.

### d. Admin

Seseorang yang bertanggung jawab untuk membela pertanyaan-pertanyaan dari user dan mitra kerja melalui sistem/aplikasi.

### BAB III

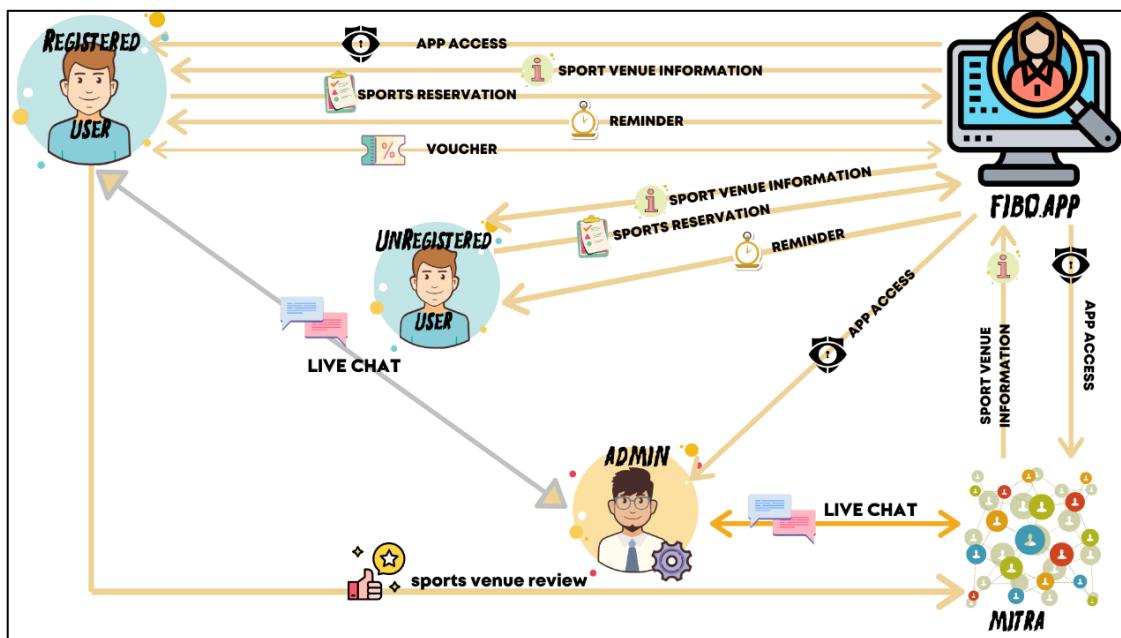
## STRUCTURE PLANE

#### A. Core of Structure Plane

Interaction Design :

Bagaimana user dapat berinteraksi dengan produk dan bagaimana sistem berperilaku dalam merespon interaksi user. Interaksi dua arah antara pengguna dengan produk.

#### B. Conceptual Model

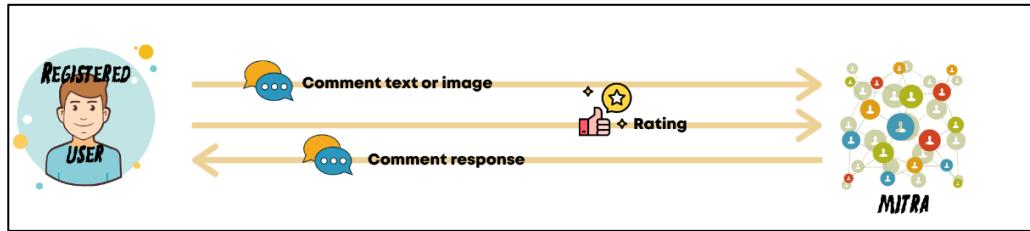


Keterangan :

1. Interaksi antara Registered User dengan Mitra melalui Sistem
2. Interaksi antara Registered User dengan admin melalui Sistem
3. Interaksi antara Admin dengan Mitra melalui Sistem
4. Interaksi antara Admin dengan Sistem
5. Interaksi antara Sistem dengan Mitra
6. Interaksi antara Registered User dengan Sistem
7. Interaksi antara Unregistered User dengan Sistem

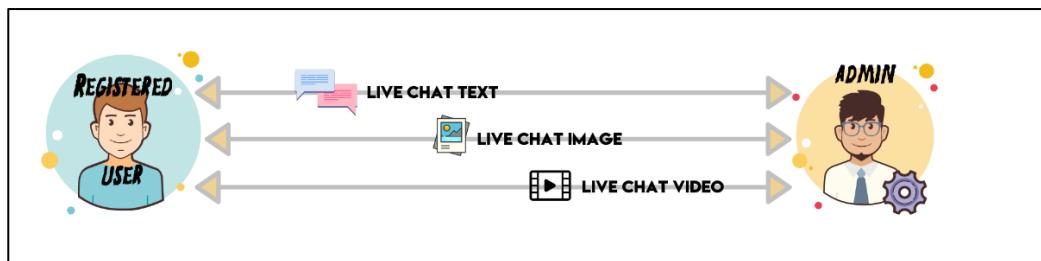
Ke-tujuh interaksi tersebut akan dijelaskan lebih rinci di bawah ini :

- Interaksi antara Registered User dengan Mitra melalui Sistem



Keterangan :

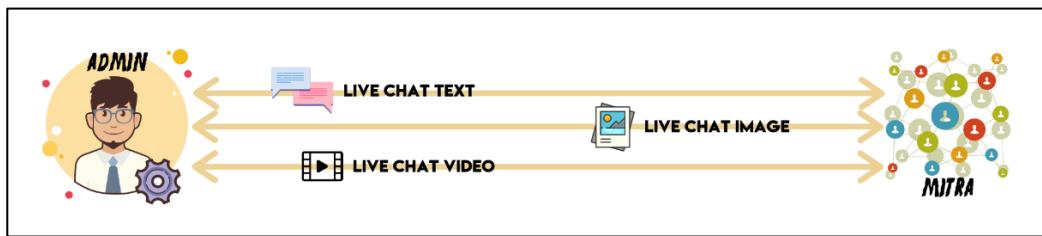
1. Register user dapat memberikan komentar text yang disertai dengan gambar kepada mitra setelah melakukan pemesanan tempat olahraga dan menggunakannya.
  2. Register user dapat memberikan rating kepada mitra tempat olahraga yang mereka pesan
  3. Mitra dapat membalas komentar dari register user namun tidak secara real time
- Interaksi antara Registered User dengan Admin melalui Sistem



Keterangan :

1. Registered user dapat melakukan live chat kepada admin jika mengalami kendala, ingin bertanya ataupun yang lainnya. Live chat dapat berupa text yang disertai dengan gambar maupun video.

- Interaksi antara Admin dengan Mitra melalui Sistem



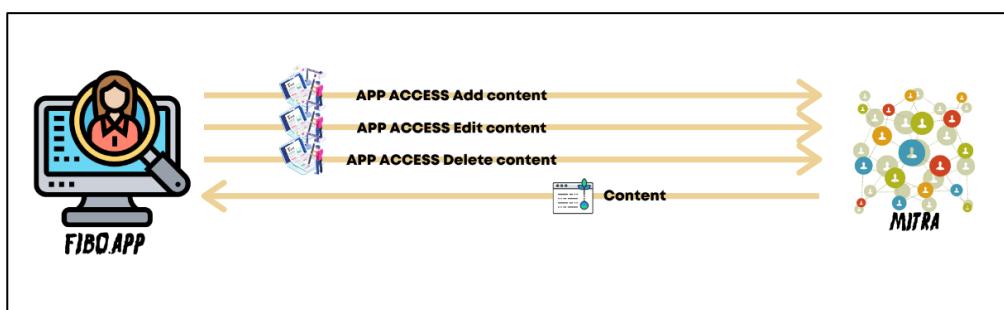
Keterangan :

1. Mitra dapat melakukan live chat kepada admin jika mengalami kendala, ingin bertanya ataupun yang lainnya. Live chat dapat berupa text yang disertai dengan gambar maupun video
- Interaksi antara Admin dengan Sistem



Ketarangan :

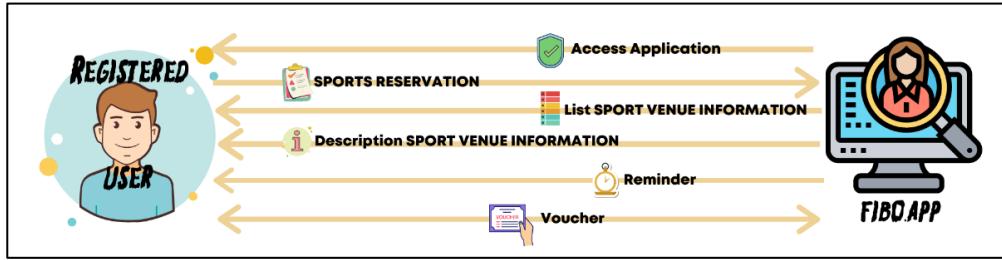
1. Sistem memberikan akses kepada admin untuk melakukan live chat kepada registered user dan mitra
- Interaksi antara Sistem dengan Mitra



Keterangan :

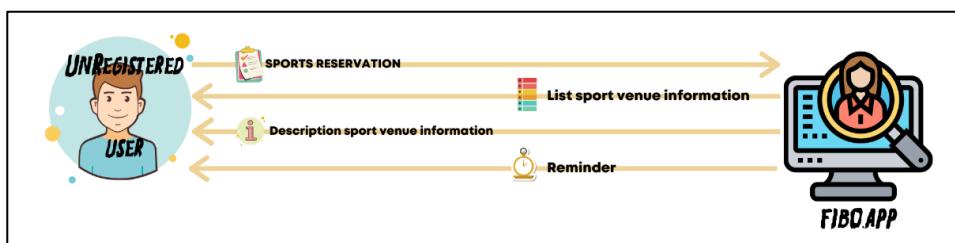
1. Sistem memberikan akses kepada mitra untuk melakukan penambahan, perubahan serta penghapusan konten yang dahulu sudah ada atau sudah dimasukkan kedalam sistem.
2. Mitra mengirimkan perubahan content tersebut kepada sistem

- Interaksi antara Registered User dengan Sistem



Keterangan :

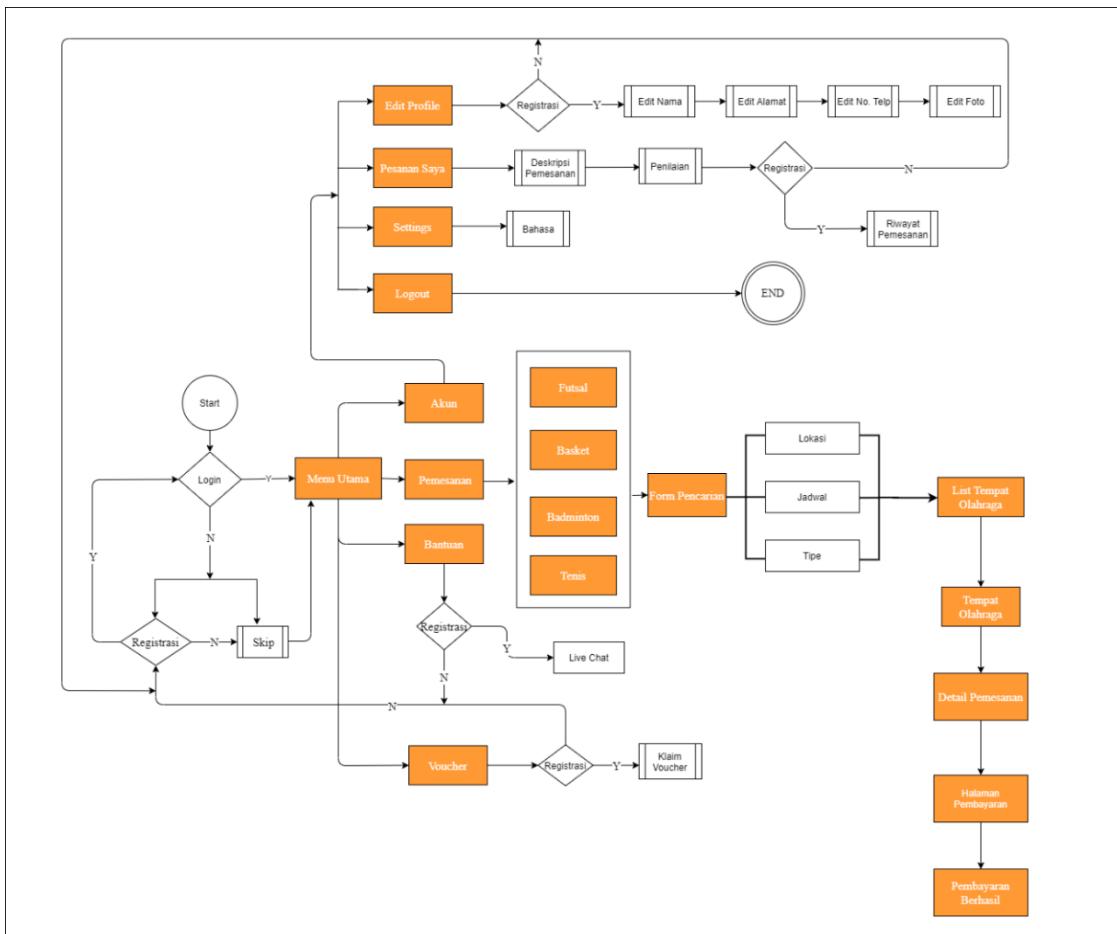
1. Sistem memberikan access aplikasi kepada registered user jika berhasil melakukan login
  2. Registered user dapat melakukan pemesanan tempat olahraga
  3. Sistem memberikan informasi tentang list tempat olahraga yang tersedia sesuai keinginan user
  4. Sistem memberikan deskripsi tempat olahraga yang sudah dipilih oleh user
  5. Sistem memberikan reminder di h-1 kepada user yang sudah melakukan pemesanan
  6. User bisa mengklaim voucher yang ada atau disediakan oleh aplikasi baik itu penghargaan karena telah memesan tempat olahraga, ataupun voucher yang disediakan di hari hari tertentu
- Interaksi antara Unregistered User dengan Sistem



Keterangan :

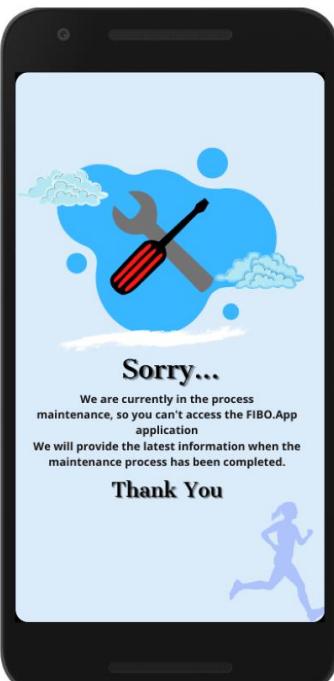
1. Unregistered user dapat melakukan pemesanan tempat olahraga
2. Sistem memberikan informasi tentang list tempat olahraga yang tersedia sesuai keinginan user
3. Sistem memberikan deskripsi tempat olahraga yang sudah dipilih oleh user
4. Sistem memberikan reminder di h-1 kepada user yang sudah melakukan pemesanan.

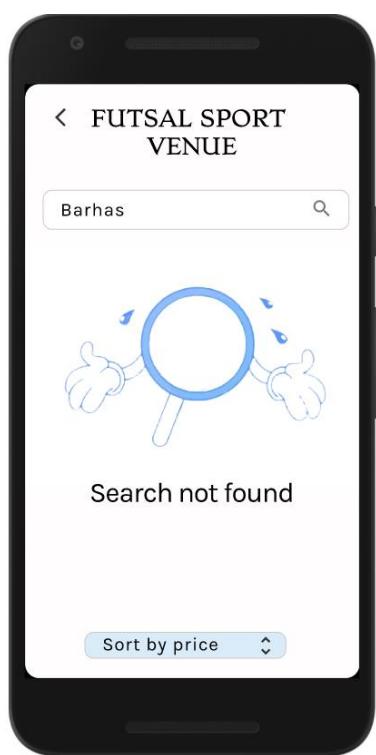
### C. Main Task Flow



## D. Error Handling

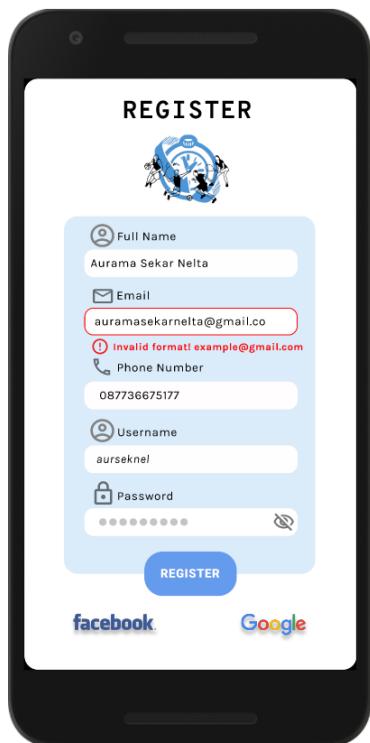
Apa yang dilakukan sistem ketika user membuat kesalahan dan apa yang dapat dilakukan sistem lakukan untuk mencegah kesalahan tersebut.

	<p><b>No Internet Connection</b> Aplikasi ini harus tersambung dengan koneksi internet, jika dalam penggunaan aplikasi nantinya user tidak tersambung ke internet, maka error handling yang tampil akan seperti pada gambar.</p>
	<p><b>Maintenance Server</b> Aplikasi ini akan ada maintenance harian di jam tertentu, maka dari itu jika user mengakses aplikasi disaat proses maintenance berlangsung maka error handling yang tertampil seperti pada gambar.</p>



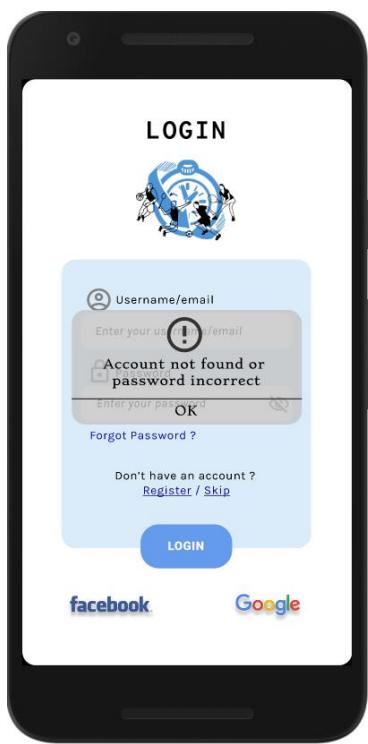
### Search Not Found

Jika user mencari tempat,jadwal,lokasi,tipe. Tetapi tidak ada dalam aplikasi maka error handling yang tertampil akan seperti pada gambar



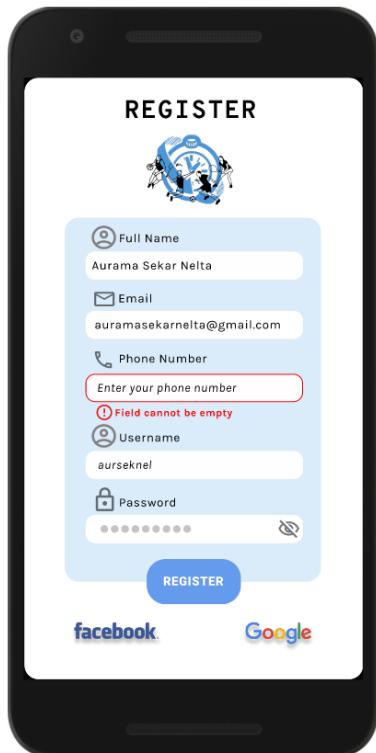
### Invalid Data Format

Jika User dalam memasukan data terdapat penulisan format yang kurang atau salah, maka error handling yang tertampil akan seperti gambar.



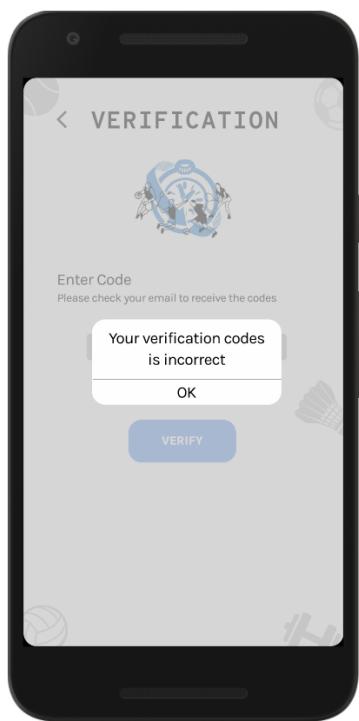
### Data Not Found

Jika User dalam memasukan data salah atau data yang diinputkan belum terdaftar di dalam system.



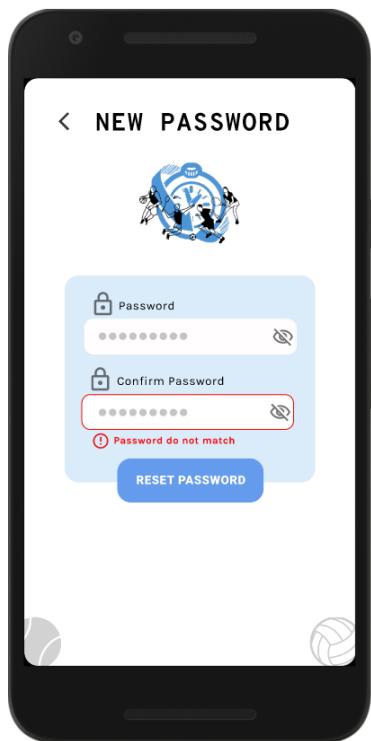
### Field Cannot Be Empty

Jika user dalam menginputkan data masih ada field yang belum terisi.



### Verification Code Incorrect

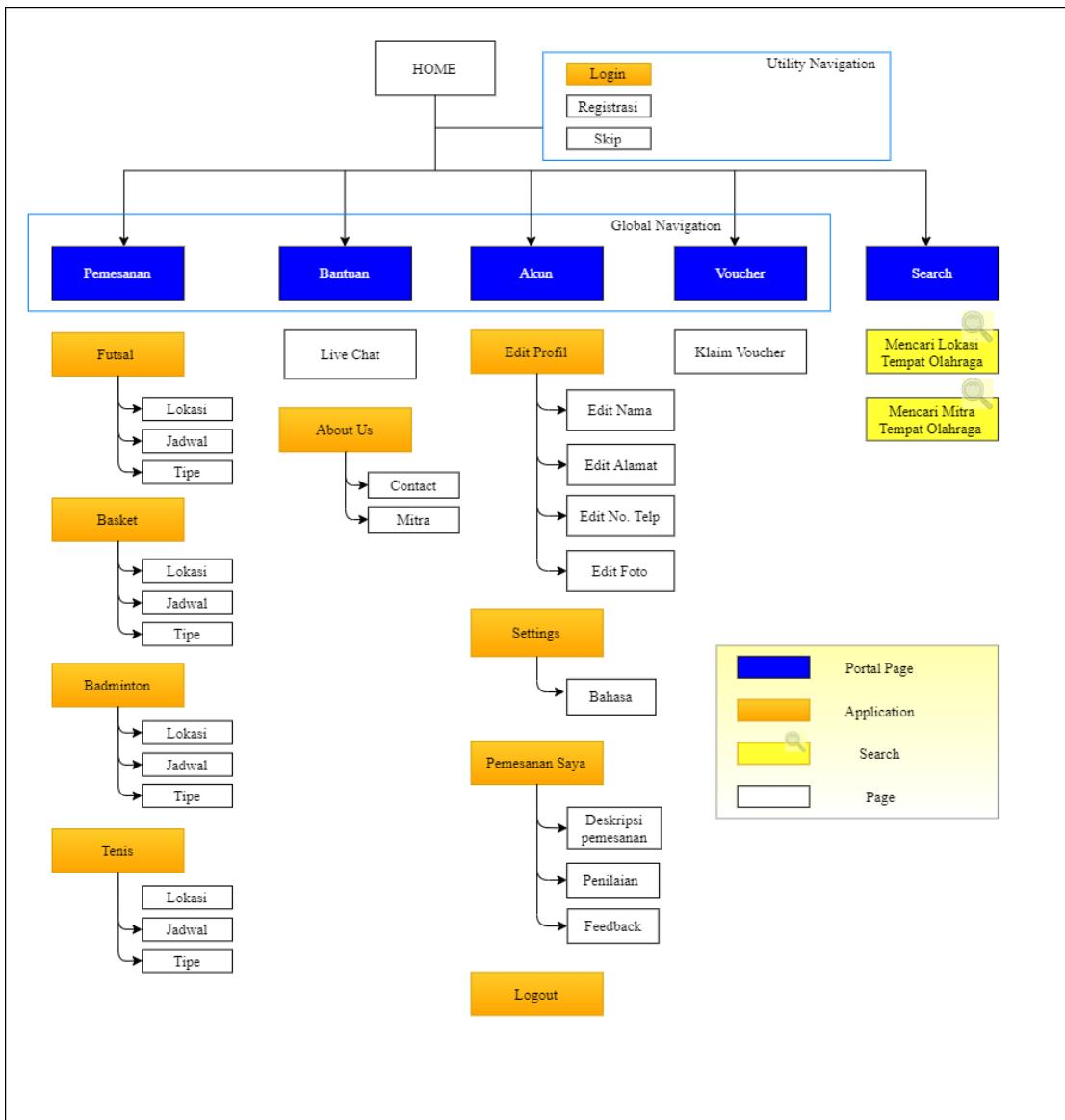
Jika user melakukan kesalahan dalam menginputkan kode verifikasi.



### Password Don't Match

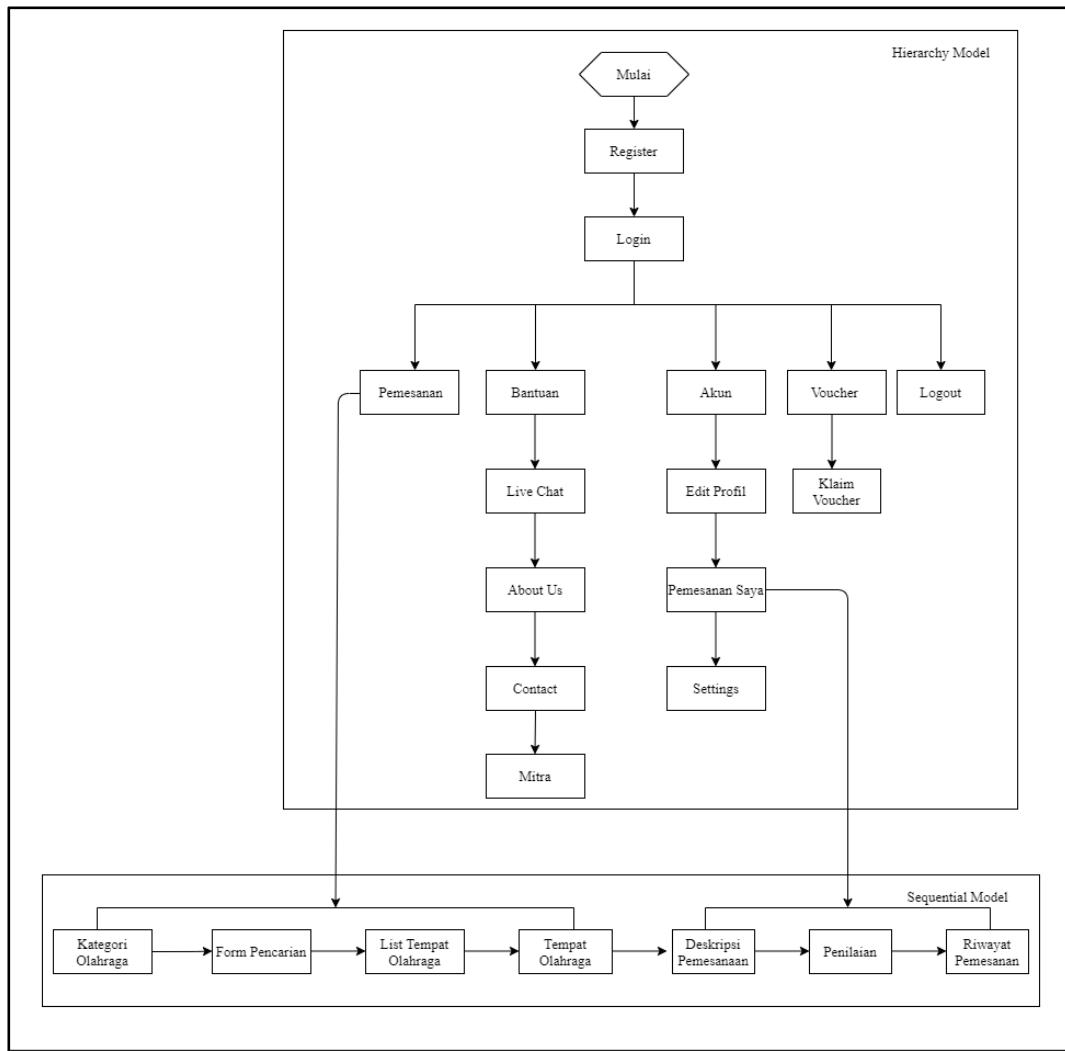
Jika user menginputkan password tidak sesuai dengan sebelumnya.

## E. Information Architecture



## F. Structural Model

### 1. Registered User



Keterangan :

Struktur model untuk Registered user dimulai terlebih dahulu dengan Register yang kemudian dilanjutkan dengan Login. Setelah itu Registered user akan disajikan menu atau fitur-fitur lengkap dari aplikasi FIBO.App. Aplikasi ini menggunakan 2 struktur model, yaitu Hierarki dan Sequential.

#### a. Hierarki

Menu Bantuan, Akun, serta Voucher menerapkan struktur berupa hierarki karena setelah melakukan klik pada menu tersebut akan langsung muncul menu-menu lain yang semuanya bisa digunakan langsung. Misalnya pada menu bantuan, jika menu tersebut di klik maka akan langsung muncul menu berupa live chat, About Us, Contact, dan Mitra.

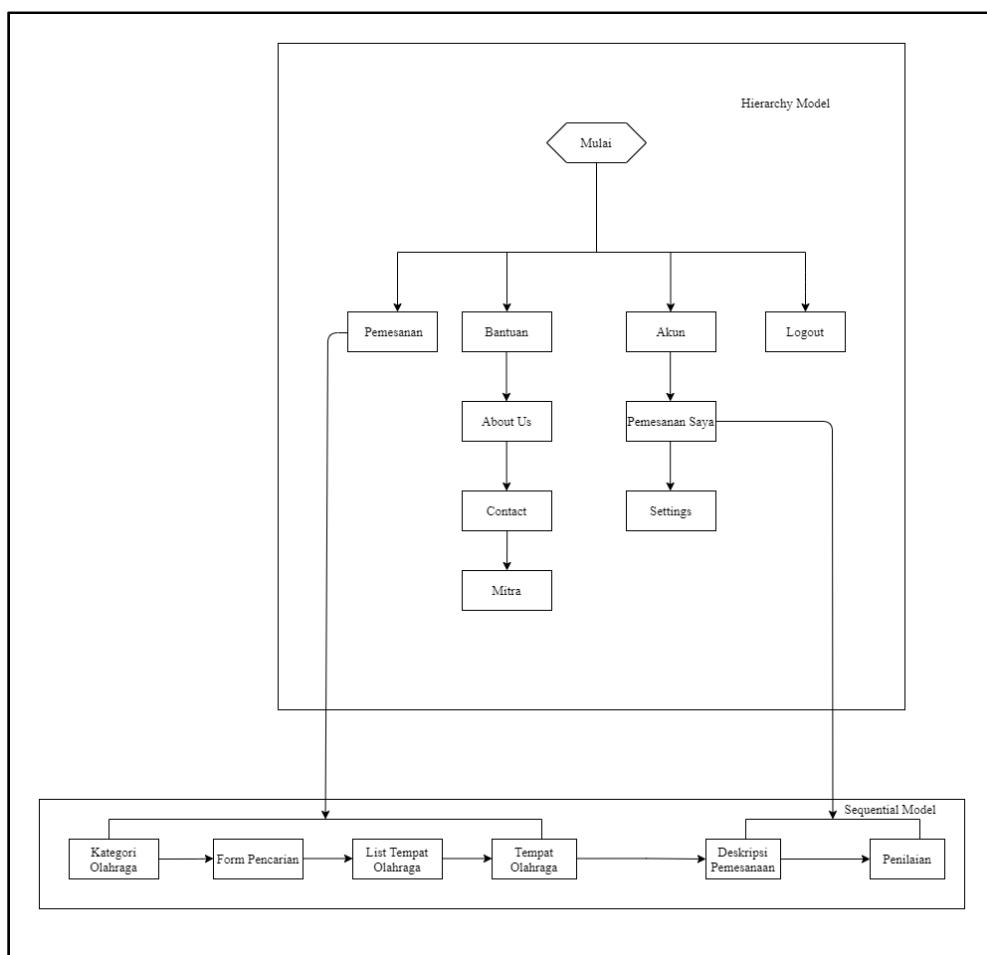
b. Sequential

Menu Pemesanan dan Pemesanan Saya yang berada di dalam menu Akun menerapkan struktur berupa sequential karena menu yang berada didalamnya bersifat berurutan, jadi jika menu awal belum dikerjakan maka menu selanjutnya tidak akan bisa dijalankan.

Di dalam menu Pesanan, user harus menentukan Kategori Olahraga terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan Form Pencarian. Setelah mengisi Form Pencarian, sistem akan langsung memberikan user List Tempat Olahraga. Jika sudah menentukan tempat olahraga, sistem akan memberikan informasi tentang tempat olahraga yang dipilih.

Di dalam menu Pesanan Saya user bisa melihat deskripsi pemesanan dari tempat olahraga yang sebelumnya sudah mereka pesan, disini dapat berupa lokasi, waktu, harga, serta metode pembayaran. Setelah pemesanan dan olahraga di tempat tersebut dilakukan, user dapat memberikan penilaian yang dilanjutkan dapat melihat riwayat pemesanannya.

2. Unregistered User



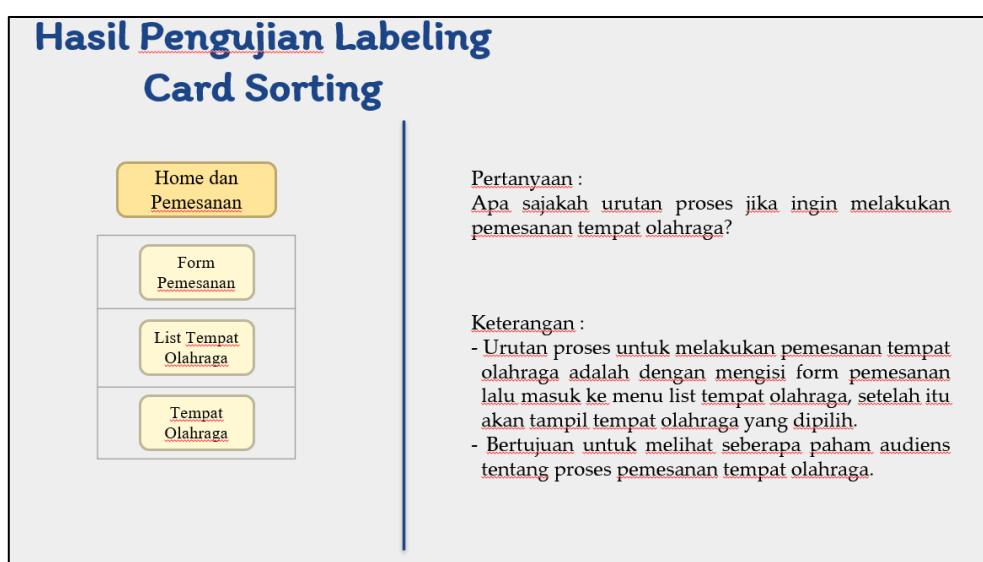
Keterangan :

Unregistered User akan langsung disajikan menu menu yang ada didalam aplikasi tersebut tanpa register dan login, akan tetapi tidak lengkap Registered User. Bedanya adalah di dalam menu Bantuan tidak terdapat Live Chat, di dalam menu Akun tidak terdapat Edit Profil, serta di dalam menu Pesanan Saya tidak terdapat Riwayat.

## G. Labeling

Audiens saat pengujian Label :

- Laki-laki atau perempuan yang ingin mencari tempat untuk berolahraga
- Komunitas olahraga yang ingin mencari tempat olahraga
- Keluarga yang ingin berolahraga dan tidak memiliki tempat untuk berolahraga



## Hasil Pengujian Labeling Card Sorting



## Hasil Pengujian Labeling Card Sorting



### Pertanyaan :

Apa yang dilakukan jika mengalami kesulitan saat menggunakan sistem?

### Keterangan :

- Urutan proses jika audiens menemui kesulitan di dalam system adalah dengan klik menu Bantuan, lalu akan muncul tampilan live chat, disitulah audiens bisa menyampaikan kesulitan yang ditemui.
- Urutan menu sesuai pilihan audiens, yaitu menu yang ingin ditampilkan terlebih dahulu

## Hasil Pengujian Labeling Card Sorting



## Hasil Pengujian Labeling Card Sorting



### Pertanyaan :

Apakah bisa melakukan setting akun? Jika ada, apa saja yang bisa dilakukan di dalam menu akun?

### Keterangan :

- Pada menu akun, audiens bisa melakukan edit akun, selain itu audiens juga bisa menampilkan menu pemesanan tempat olahraga, serta melakukan setting untuk bahasa yang digunakan di dalam system.
- Urutan menu sesuai pilihan audiens, yaitu menu yang ingin ditampilkan terlebih dahulu.

## Hasil Pengujian Labeling Card Sorting

Pemesanan  
Saya

Deskripsi  
Pemesanan

Penilaian

Feedback

Pertanyaan :

Apakah bisa melihat informasi terkait pemesanan tempat olahraga dan memberikan penilaian kepada tempat olahraga yang telah dipesan?

Keterangan :

- Menu Pemesanan Saya merupakan menu yang ada di dalam menu Akun, audiens bisa melihat deskripsi tempat olahraga yang dipesan dan bisa memberikan penilaian setelah selesai melakukan pemesanan tempat olahraga.

## Hasil Pengujian Labeling Card Sorting



## Hasil Pengujian Labeling Card Sorting

Voucher

Klaim  
Voucher

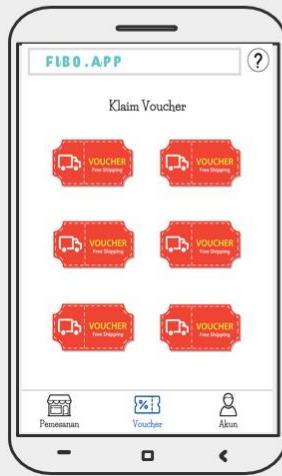
Pertanyaan :

Bagaimana cara mendapatkan voucher pemesanan?

Keterangan :

- Audiens dapat dengan mudah melakukan klaim voucher yang sudah mereka dapatkan. Caranya adalah dengan mengunjungi menu voucher dan cari voucher yang bisa atau ingin dipakai.

## Hasil Pengujian Labeling Card Sorting



## BAB IV

### SKELETON PLANE

#### A. Introduction

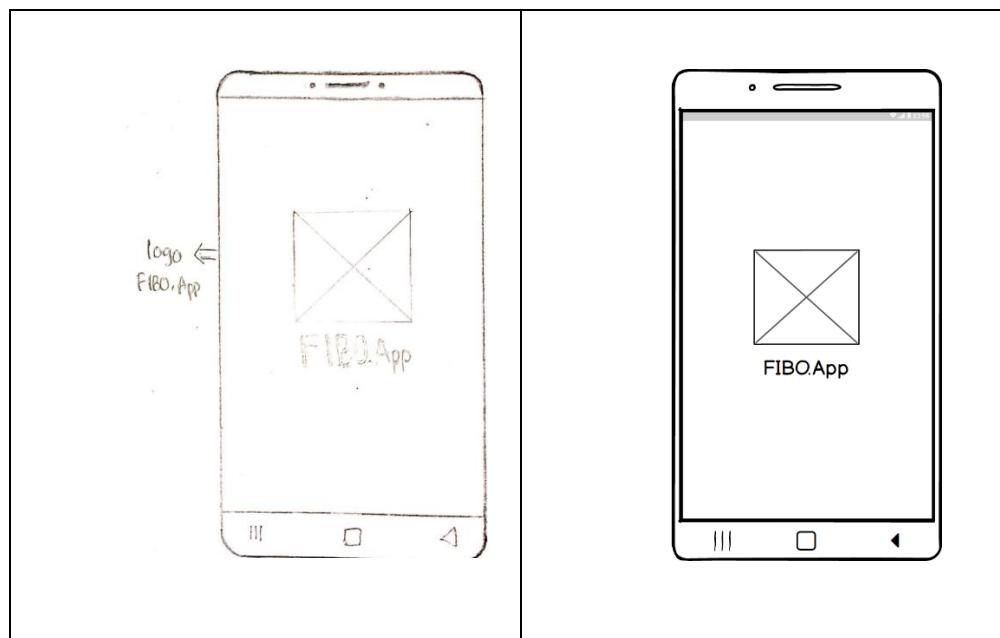
FIBO.APP merupakan aplikasi berbasis mobile yang digunakan untuk membantu seseorang dalam mencari dan memesan tempat olahraga.

FIBO.APP juga membantu para pemilik tempat olahraga untuk bisa memasarkan tempat olahraga yang mereka miliki lebih luas. Di dalam aplikasi ini, user dapat mencari tempat olahraga berdasarkan jenis, lokasi, tipe, jadwal, serta harga yang mereka inginkan.

FIBO.APP ini dirancang dengan tampilan yang sederhana dan menarik sehingga user dapat dengan mudah untuk menggunakannya. Icon yang digunakan pada menu-menu yang ada merupakan icon yang digunakan pada umumnya atau sesuai dengan dunia nyata sehingga user dapat dengan mudah memahami menu yang ada.

#### B. Sketch & Wireframe

##### 1. SPLASH SCREEN

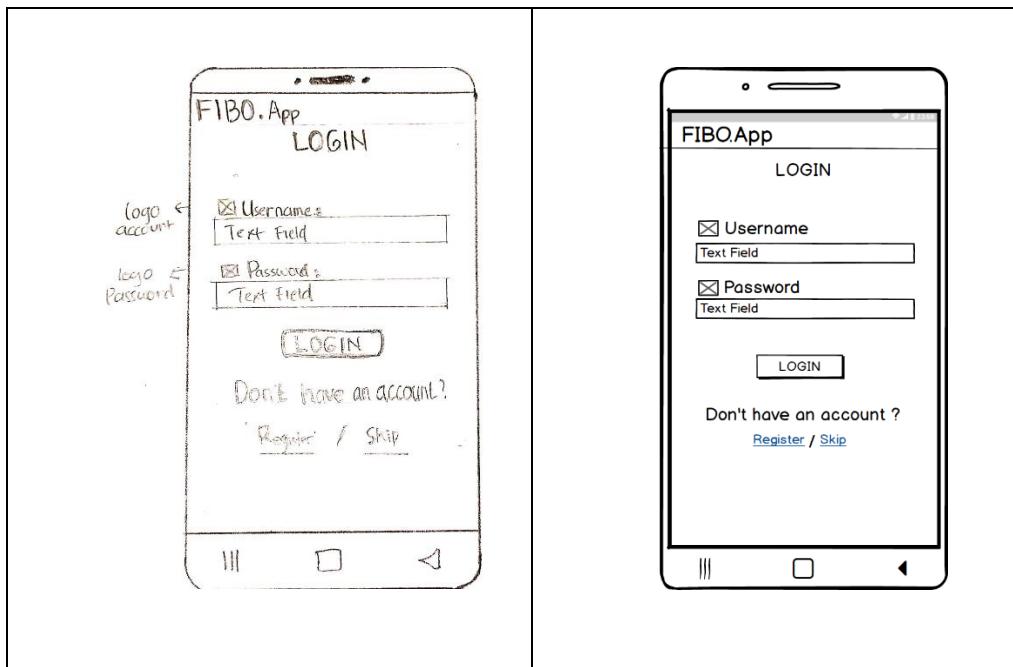


Keterangan :

###### a. Information Design

Image dan Text yang menunjukkan aplikasi sedang landing

## 2. LOGIN



Keterangan :

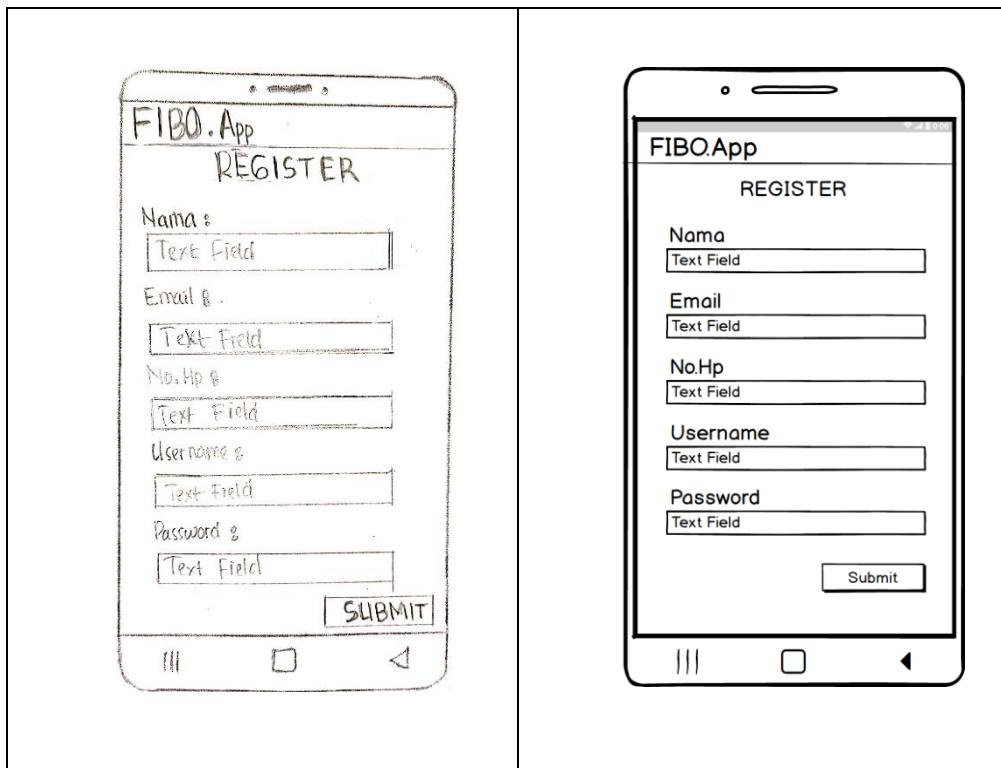
a. Interface Design

- Text Field untuk melakukan input username dan password
- Action Button untuk mengirimkan data login ke dalam system

b. Navigation Design

- Contextual Navigation berupa Register dan Skip yang digunakan untuk berpindah halaman

### 3. REGISTRASI

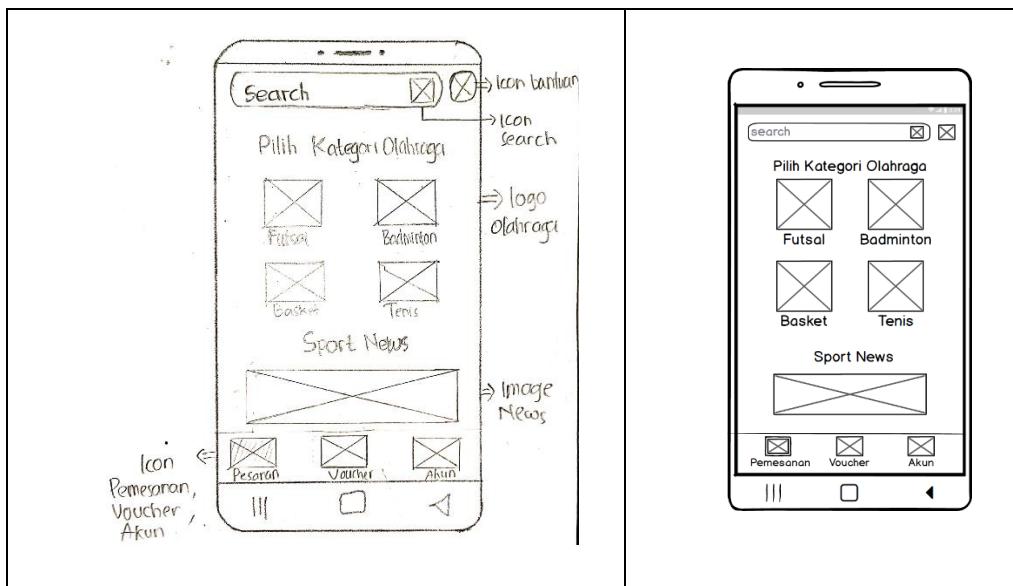


Keterangan :

#### a. Interface Design

- Text Field yang digunakan untuk menginputkan nama, email, no hp, username, password.
- Action Button untuk menyimpan data register ke dalam system.

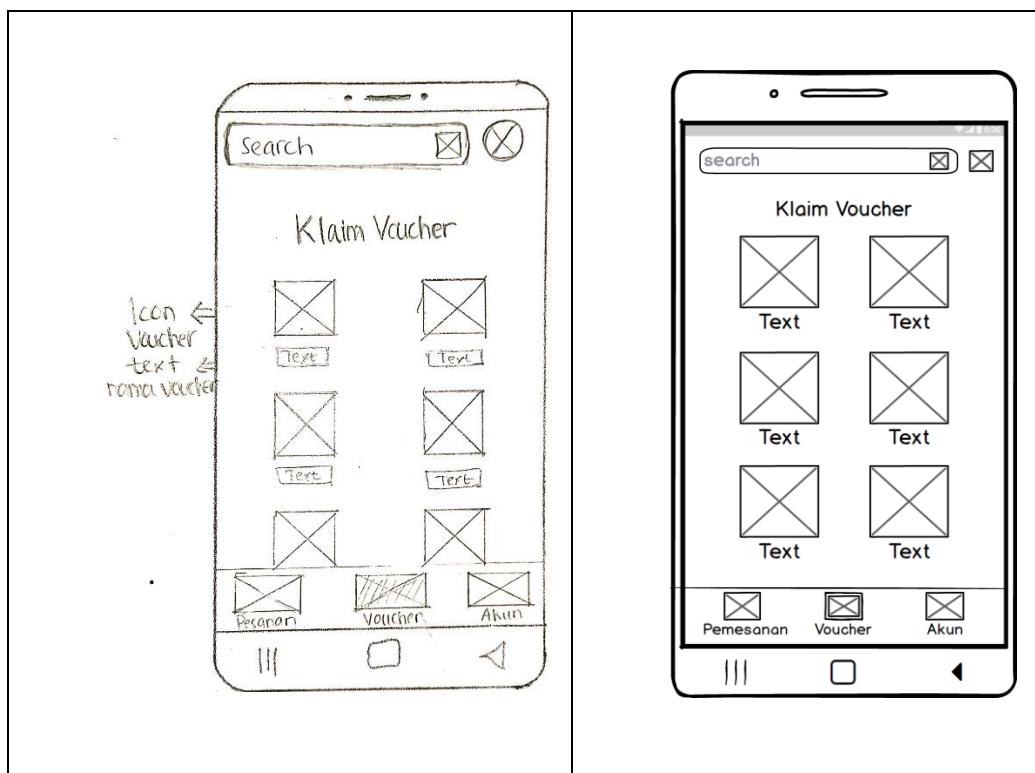
### 4. HALAMAN UTAMA ORDER



Keterangan :

- a. Information Design
  - Informasi dikategorikan berdasarkan jenis olahraga dan berita olahraga
- b. Navigation Design
  - Global Navigation (Tabs) untuk melihat menu utama di dalam system
  - Button dalam bentuk icon untuk berpindah halaman
- c. Interface Design
  - Text Field (search) yang digunakan untuk mencari informasi yang ada pada halaman tersebut

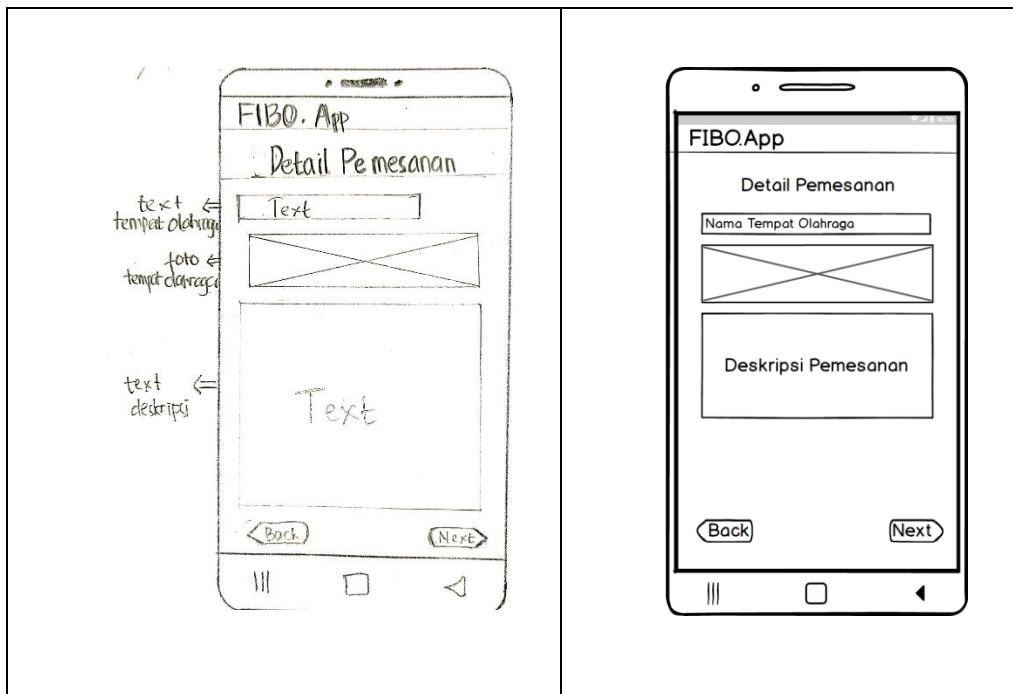
## 5. VOUCHER



Keterangan :

- a. Interface Design
  - Text field (search) untuk menginputkan text/fitur yang ingin dicari oleh user
  - Action Button berupa icon "?" untuk masuk ke menu bantuan
- b. Navigation Design
  - Global Navigation (Tabs) yang digunakan user untuk melihat dan berpindah ke menu utama yang ada di dalam aplikasi

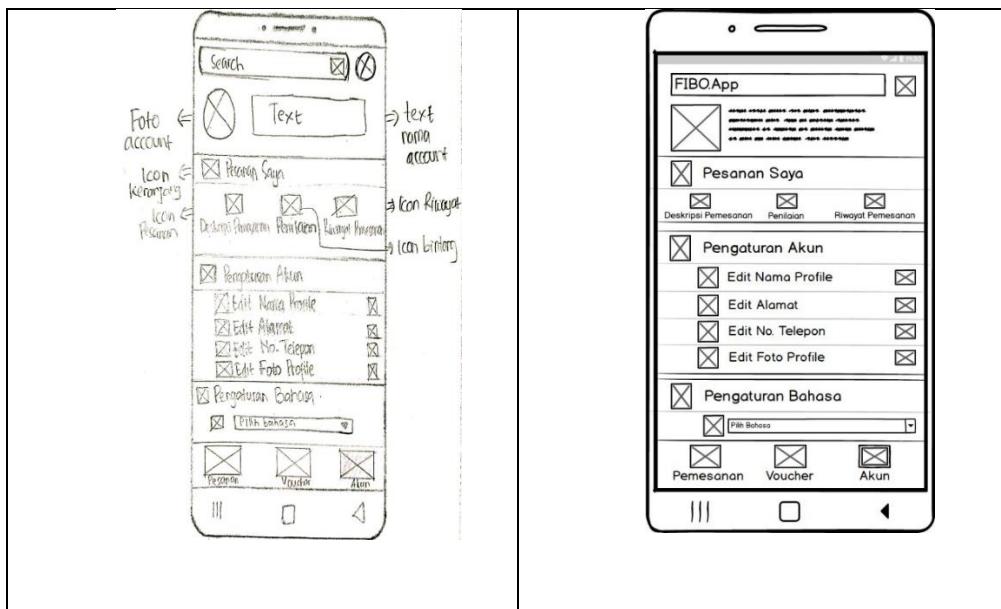
## 6. DETAIL PEMESANAN



Keterangan :

- a. Information Design
  - Text dan Gambar untuk menunjukkan informasi Pemesanan
- b. Interface Design
  - Action Button "Next" untuk user jika ingin melanjutkan proses
  - Action Button "Back" untuk kembali ke halaman sebelumnya

## 7. HALAMAN AKUN



Keterangan :

a. Interface Design

- Text Field (search) untuk melakukan pencarian yang ada pada halaman tersebut
- Dropdown List untuk melakukan setting bahasa
- Action Button (icon) yang digunakan untuk masuk ke halaman edit nama profile, alamat, no telp, dan foto profile

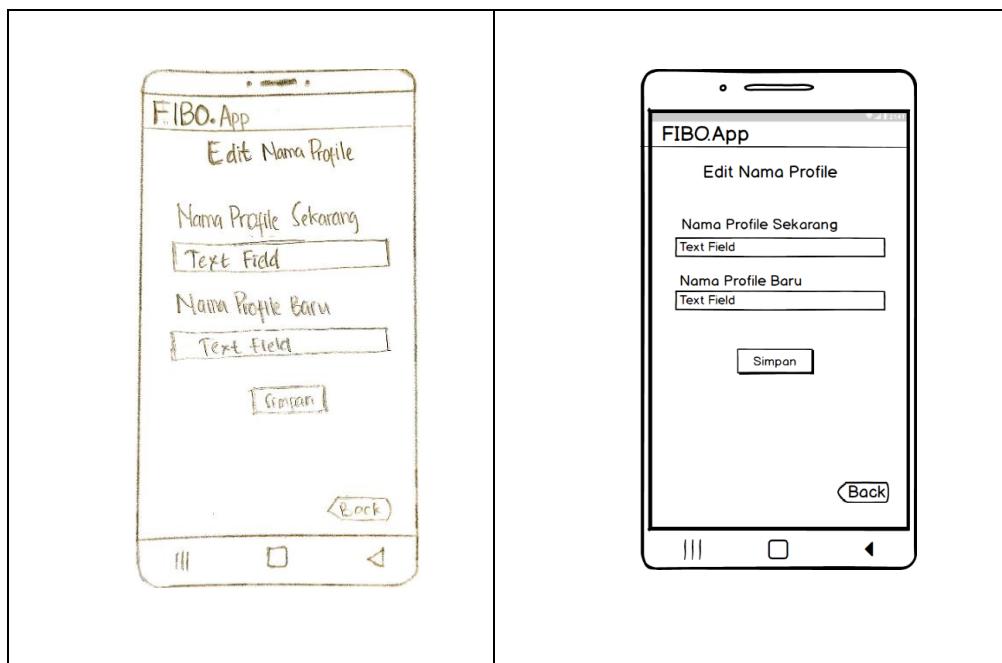
b. Information Design

- Informasi dikategorikan untuk informasi pesanan saya, pengaturan akun, dan pengaturan bahasa

c. Navigation Design

- Global Navigation (Tabs) untuk melihat menu utama yang ada dalam aplikasi
- Local Navigation pada Menu Pesanan Saya yang mana di dalamnya terdapat menu deskripsi pemesanan, penilaian, dan riwayat pemesanan.

## 8. EDIT NAMA PROFILE

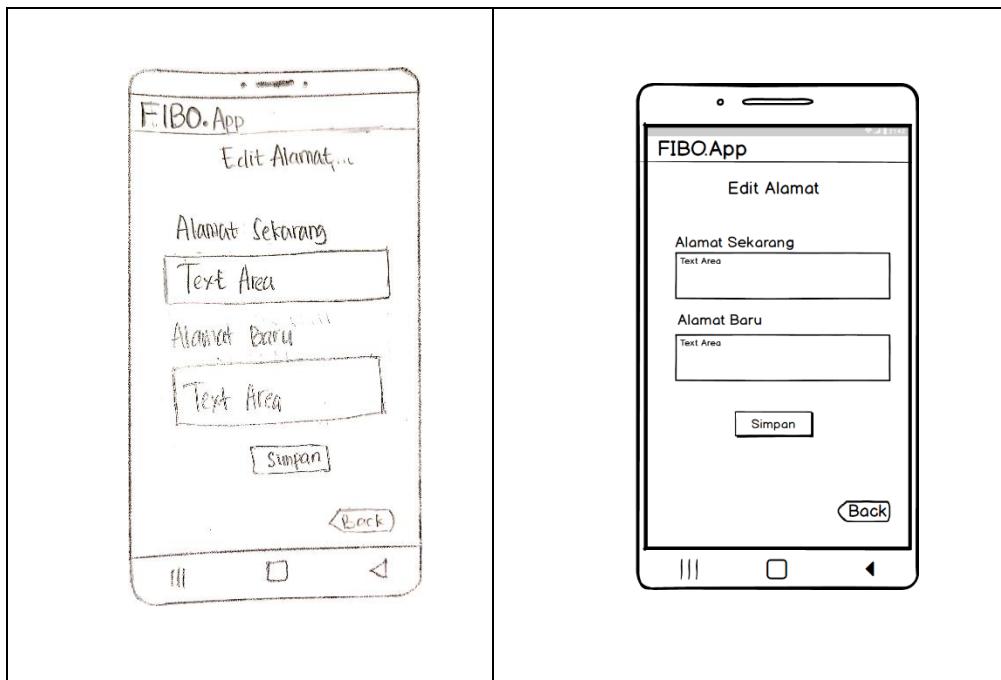


Keterangan :

a. Interface Design

- Text Field yang digunakan untuk mengisikan nama profile lama dan nama profile yang akan di ubah
- Action button “simpan” untuk menyimpan nama profile yang baru
- Action button “back” untuk Kembali ke halaman sebelumnya

## 9. EDIT ALAMAT

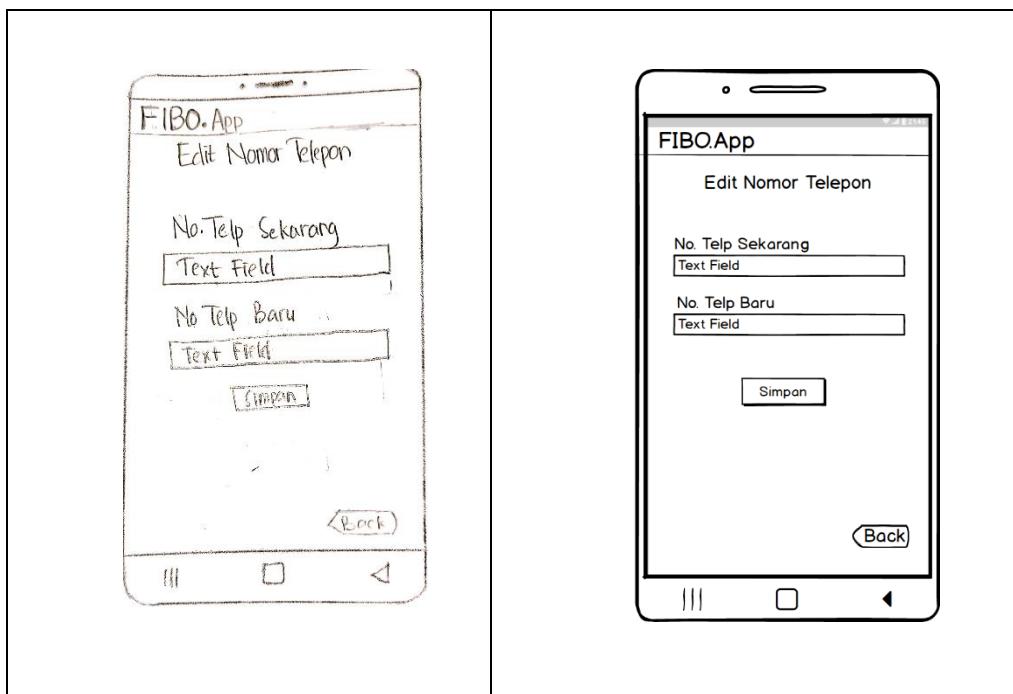


Keterangan :

a. Interface Design

- Text Area yang digunakan untuk menginputkan alamat lama dan alamat yang akan diganti
- Action button “simpan” untuk menyimpan nama profile yang baru
- Action button “back” untuk Kembali ke halaman sebelumnya

## 10. EDIT NOMOR TELEPON

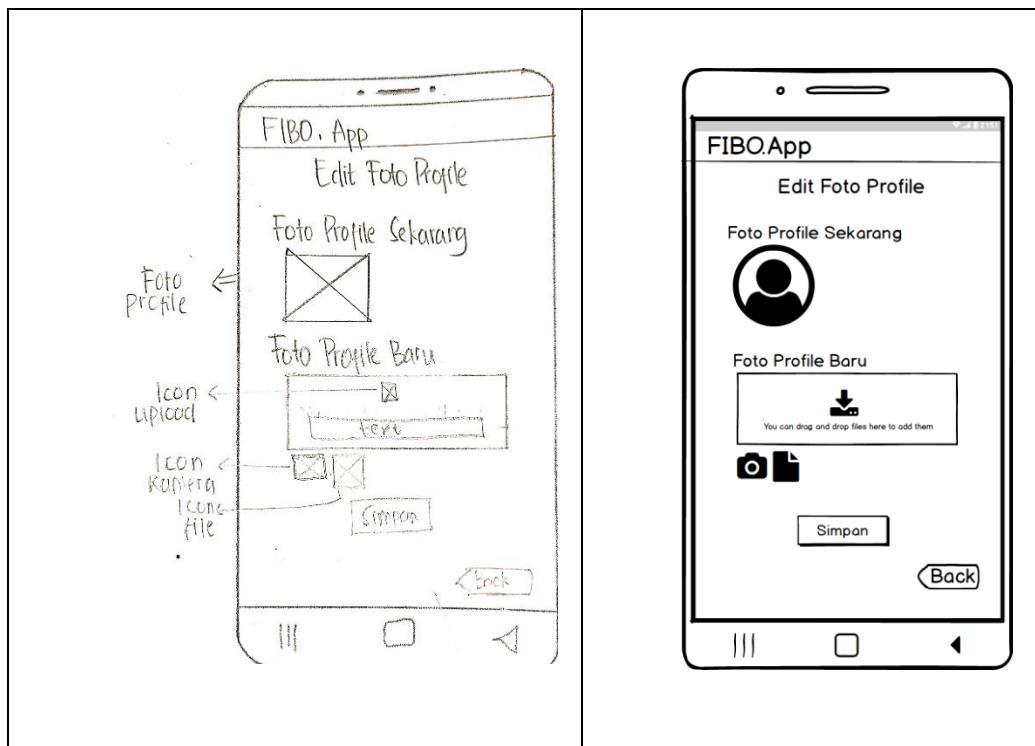


Keterangan :

a. Interface Design

- Text Field yang digunakan untuk mengisikan nomor telepon lama dan nomor telepon yang akan di ubah
- Action button “simpan” untuk menyimpan nama profile yang baru
- Action button “back” untuk Kembali ke halaman sebelumnya

11. EDIT FOTO PROFILE



Keterangan :

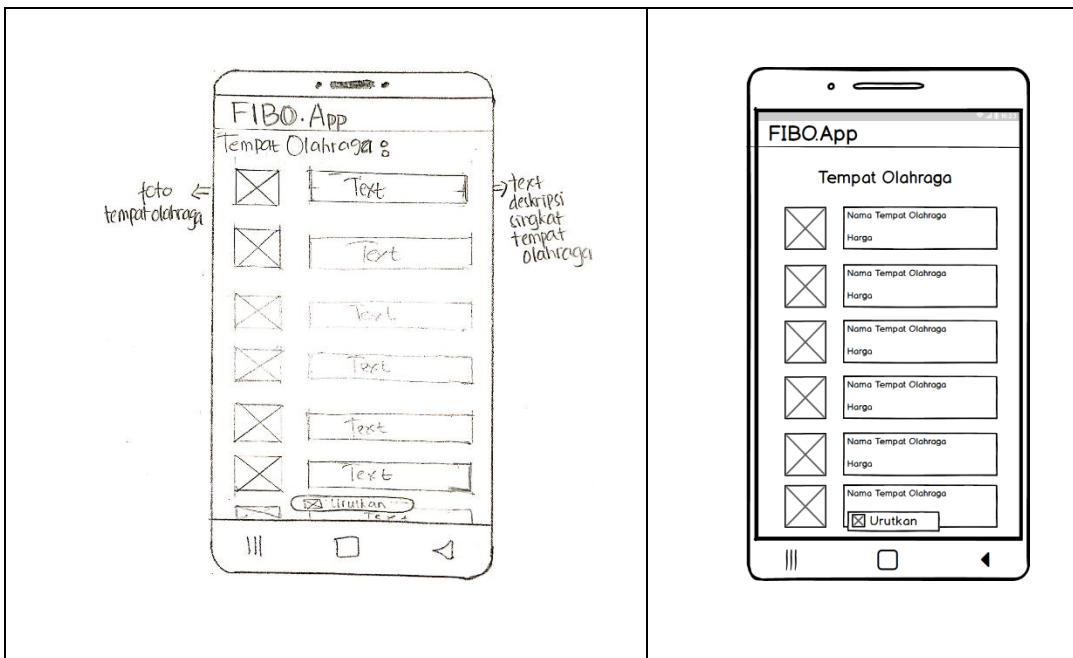
a. Information Design

- Informasi dikategorikan berdasarkan foto profile

b. Interface Design

- Action button (icon) digunakan untuk mengunggah foto profile yang baru
- Action button “simpan” untuk menyimpan foto profile yang baru
- Action button “back” untuk Kembali ke halaman sebelumnya

## 12. LIST TEMPAT OLAHRAGA



Keterangan :

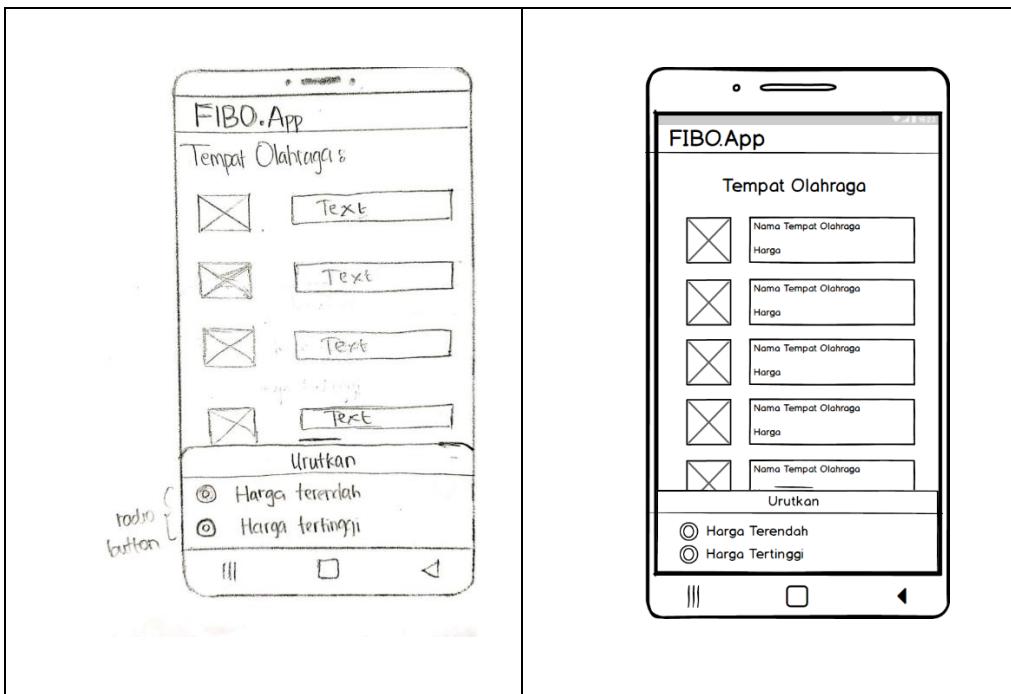
a. Interface Design

- Action button (image & text) untuk memilih tempat olahraga yang diinginkan

b. Navigation Design

- Courtesy Navigation untuk melakukan sort by harga

## 13. SORT BY HARGA

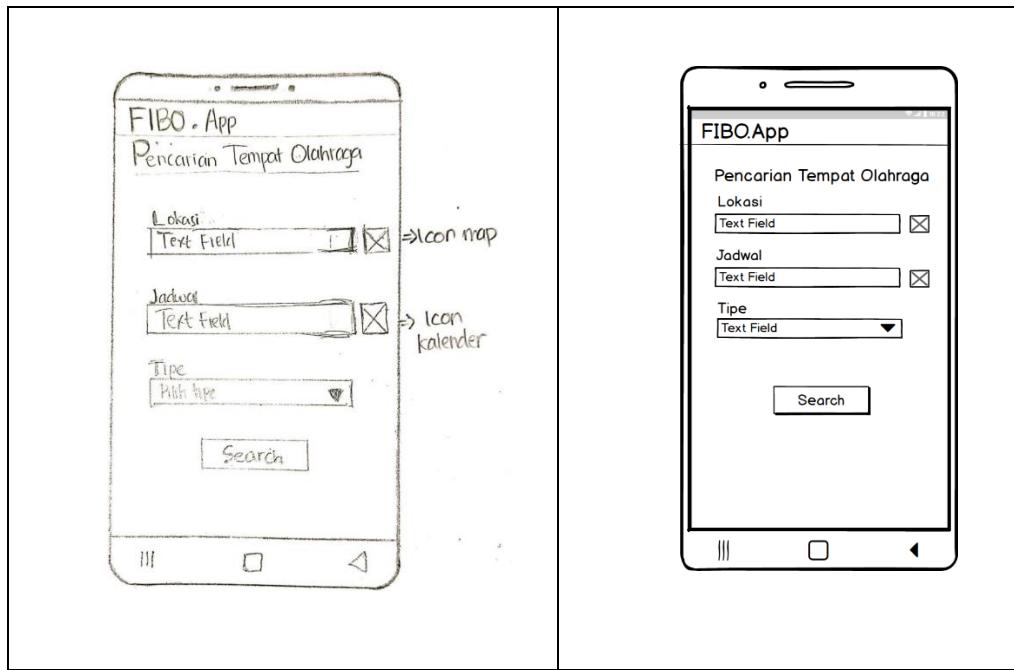


Keterangan :

a. Interface Design

- Action button (image & text) untuk memilih tempat olahraga yang diinginkan
- Radio button untuk menentukan tempat olahraga dari harga terendah atau harga tertinggi

14. PENCARIAN TEMPAT OLAHRAGA

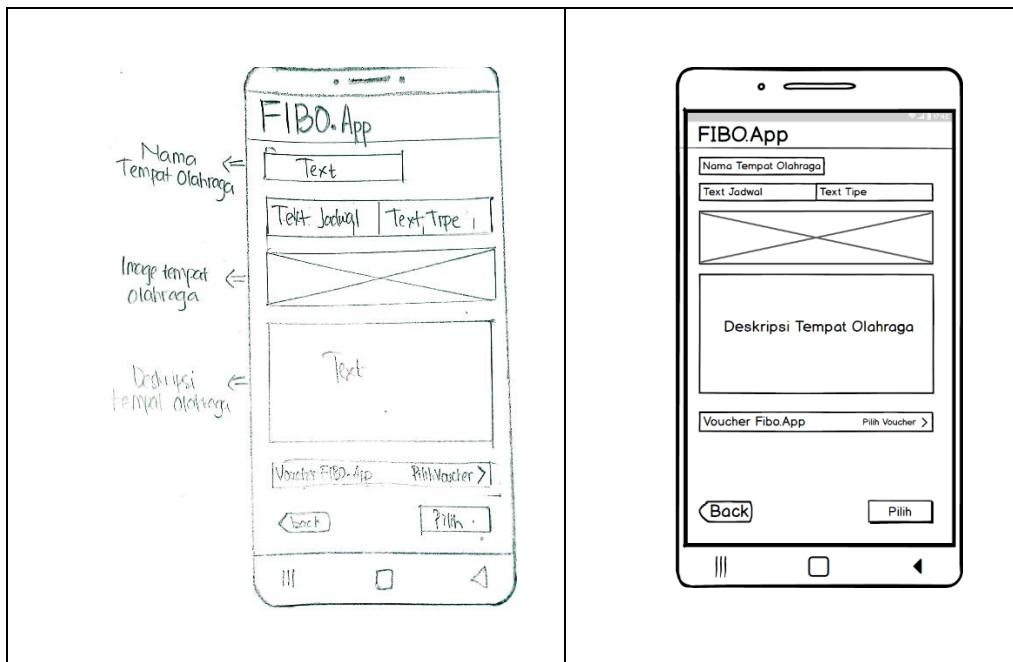


Keterangan :

a. Interface Design

- Text Field untuk menginputkan lokasi dan jadwal tempat olahraga
- Dropdown List untuk memilih tipe tempat olahraga
- Action button “search” untuk melakukan pencarian tempat olahraga

## 15. HALAMAN ORDER



Keterangan :

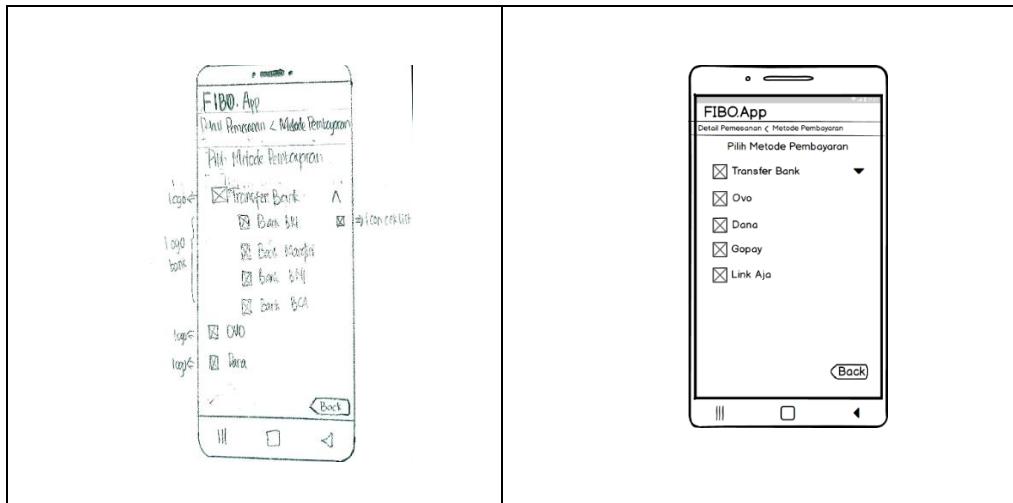
a. Information Design

- Informasi dikategorikan berdasarkan tempat olahraga yang telah dipilih

b. Interface Design

- Dropdown List yang digunakan untuk memilih voucher yang telah dipilih
- Action button “pilih” digunakan untuk melanjutkan ke halaman pembayaran
- Action button “back” untuk Kembali ke halaman sebelumnya

## 16. METODE PEMBAYARAN



Keterangan :

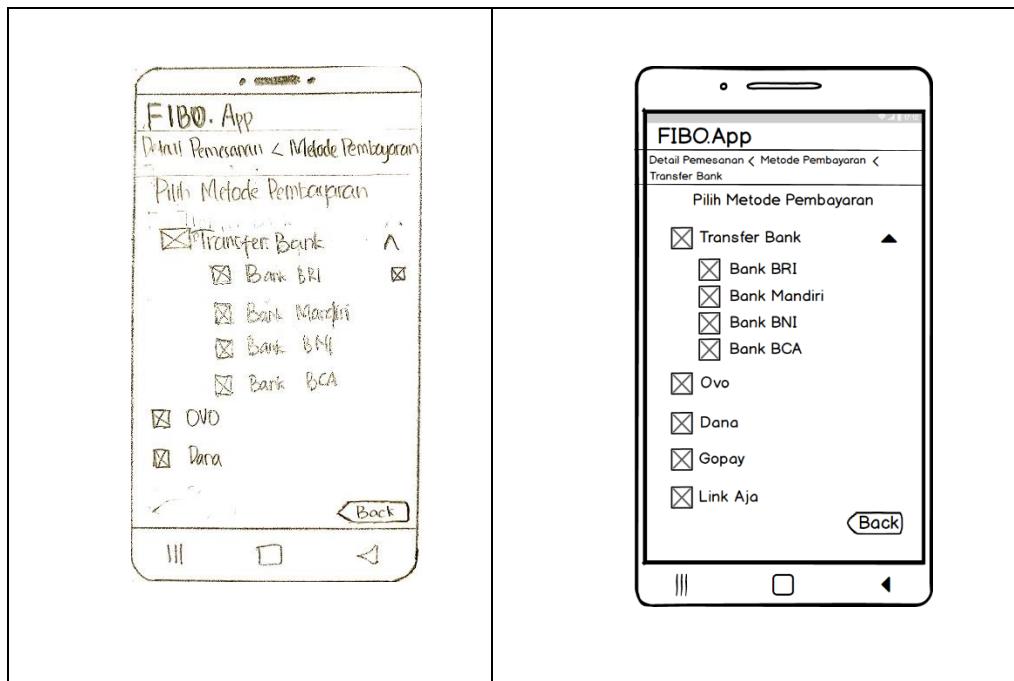
a. Information Design

- Breadcrumbs untuk mengetahui posisi user di dalam system

b. Interface Design

- Dropdown List digunakan untuk memilih metode pembayaran melalui transfer bank
- Action button (icon & text) memilih metode pembayaran
- Action button “back” untuk Kembali ke halaman sebelumnya

17. DETAIL METODE PEMBAYARAN



Keterangan :

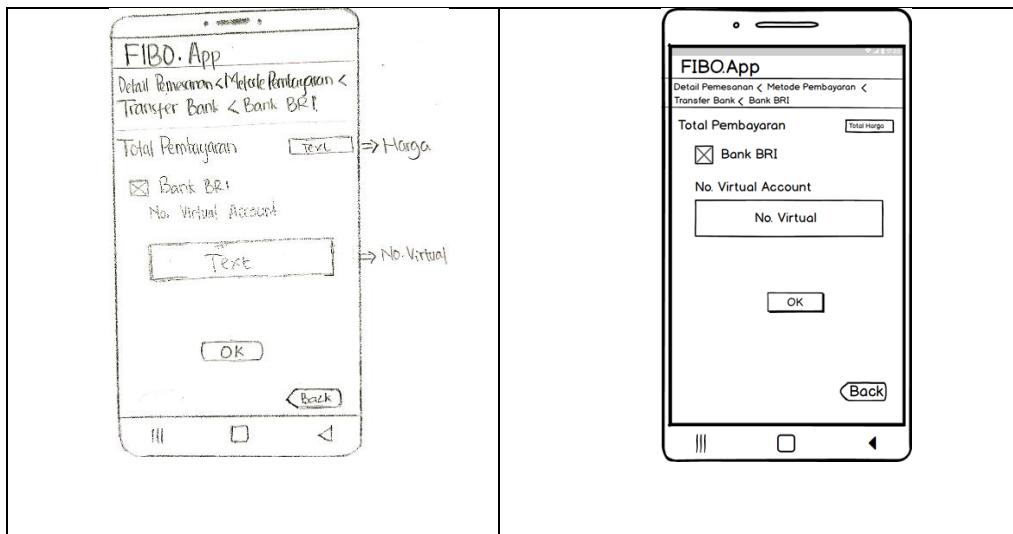
a. Information Design

- Breadcrumbs untuk mengetahui posisi user di dalam system

b. Interface Design

- Dropdown List digunakan untuk memilih metode pembayaran melalui transfer bank
- Action button (icon & text) memilih metode pembayaran
- Action button “back” untuk Kembali ke halaman sebelumnya

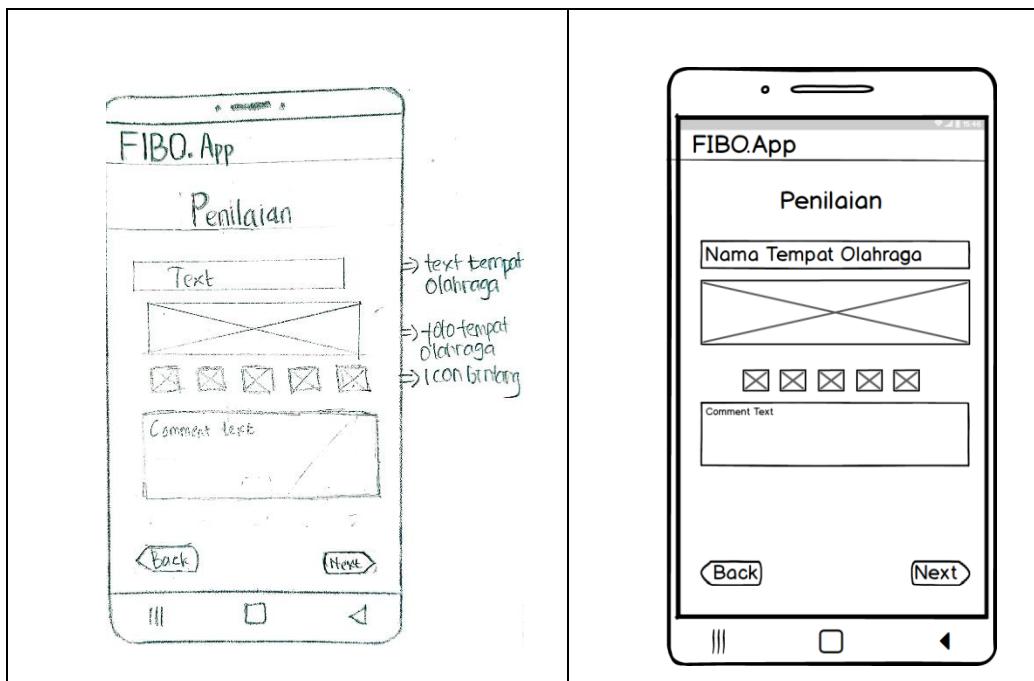
## 18. TRANSAKSI



Keterangan :

- Information Design
  - Breadcrumbs untuk mengetahui posisi user di dalam system
- Interface Design
  - Action button “ok” digunakan jika user telah mengetahui cara pembayaran yang dipilih
  - Action button “back” untuk Kembali ke halaman sebelumnya

## 19. PENILAIAN

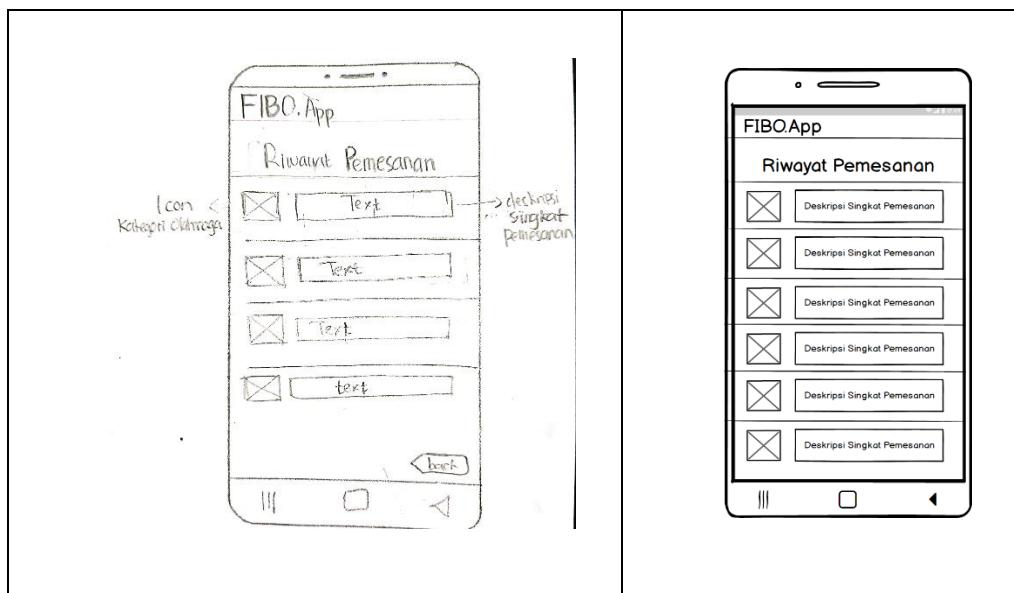


Keterangan :

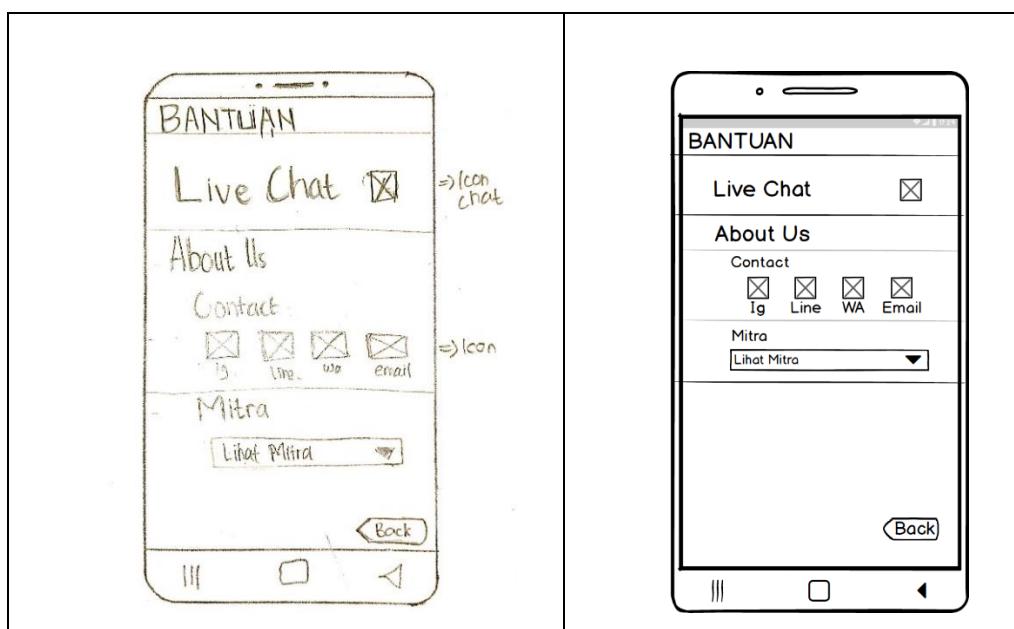
a. Interface Design

- Action button (icon) digunakan untuk memberikan penilaian terkait tempat olahraga yang dipilih
- Text Field untuk memberikan komentar mengenai tempat olahraga yang dipilih
- Action button “back” untuk Kembali ke halaman sebelumnya
- Action button “next” untuk berpindah ke halaman selanjutnya

20. RIWAYAT PEMESANAN



21. BANTUAN



Keterangan :

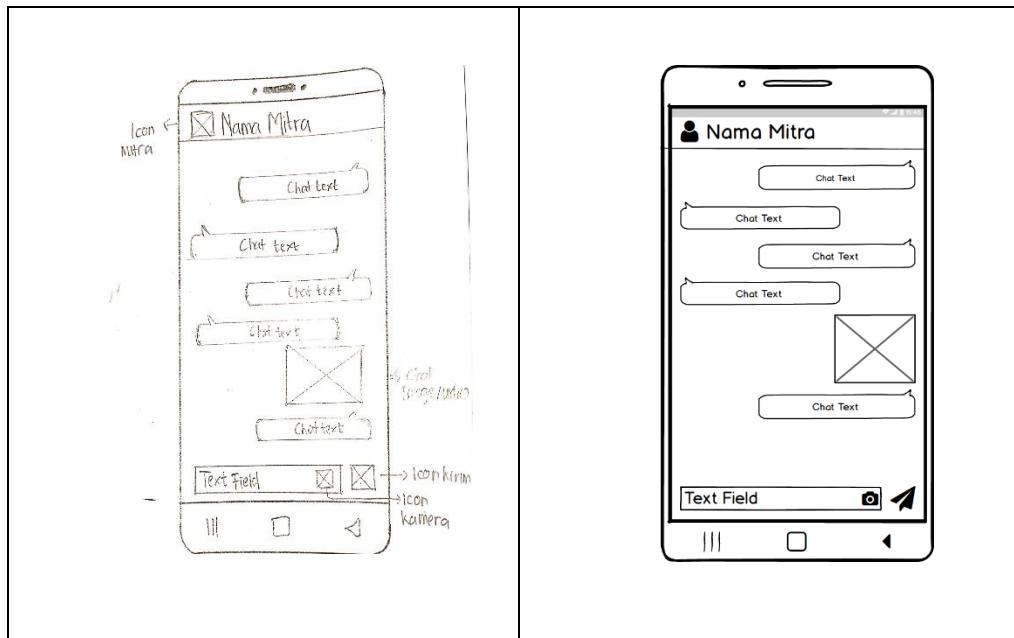
a. Interface Design

- Action button (icon) untuk berpindah ke room chat
- Dropdown List untuk memilih Mitra yang bekerja sama dengan user
- Action button “back” untuk Kembali ke halaman sebelumnya

b. Information Design

- Informasi dikategorikan berdasarkan contact system

22. LIVE CHAT



Keterangan :

a. Interface Design

- Action button (icon) untuk mengirimkan pesan ke mitra
- Text Field untuk menginputkan pesan untuk mitra

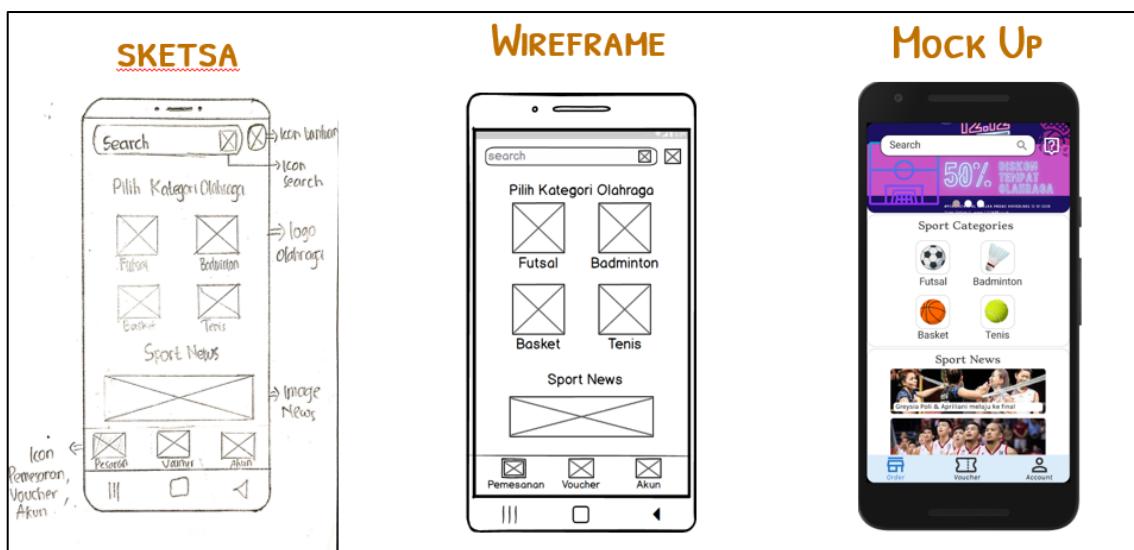
## BAB V

### SURFACE PLANE

#### A. Introduction

FIBO.APP adalah aplikasi pemesanan tempat olahraga berbasis mobile. Di FIBO.APP user dapat melakukan pemesanan tempat olahraga berdasarkan keinginan dan kebutuhannya. Dalam pembuatan aplikasi mobile FIBO.APP diperlukan tahap pembuatan mockup dan prototype untuk menggambarkan design dan alur program yang akan digunakan pada aplikasi nantinya.

#### B. Perbandingan Sketch, Wireframe, dan Mock Up



#### C. MOCK UP

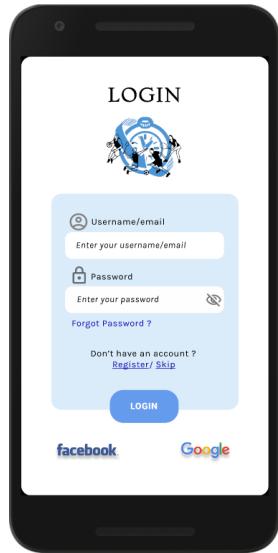
##### 1. Registered User

- Splash Screen



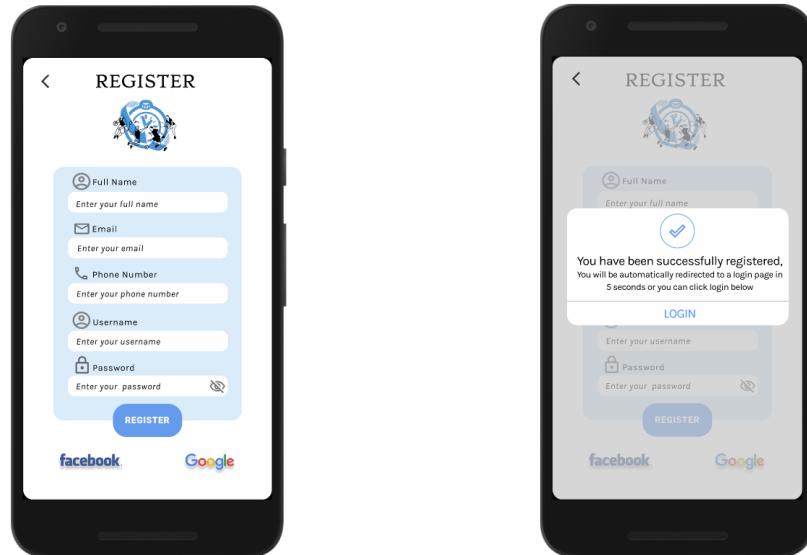
Splash screen, berguna untuk memapilkan layar pengantar selama proses loading. Terdapat logo aplikasi untuk memberi tanda pada user aplikasi apa yang sedang digunakan.

- Login



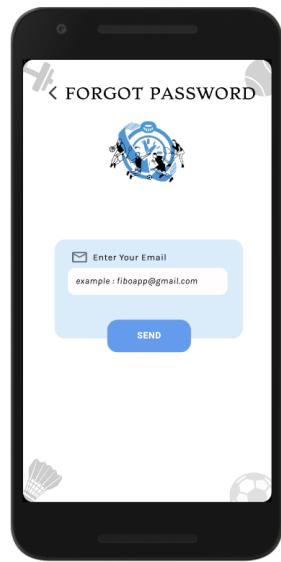
Halaman login merupakan proses masuk user ke sistem menggunakan data pribadi user yang sebelumnya sudah terdaftar di sistem aplikasi.

- Register



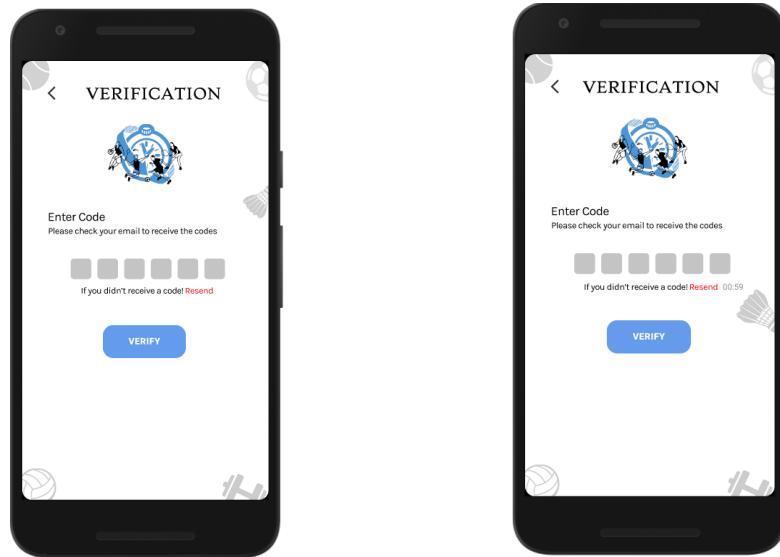
Register merupakan halaman untuk mendaftar akun user, sebelum melakukan login. dengan memasukkan data yang diminta , kemudian jika sukses akan tertampil dengan pop up register successfully

- Lupa Password



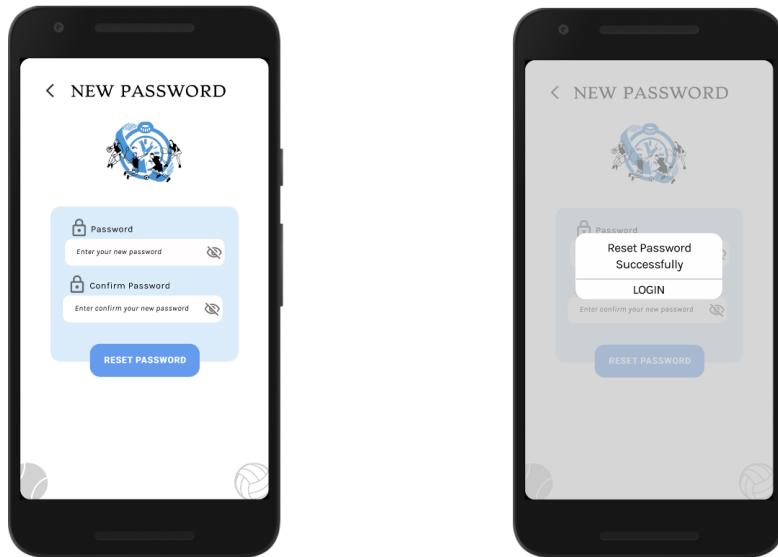
Forgot Password adalah halaman jika user lupa pasword akun, maka dapat menginputkan email yang digunakan kemudian akan direkomendasikan untuk mengganti password baru.

- Verifikasi Code



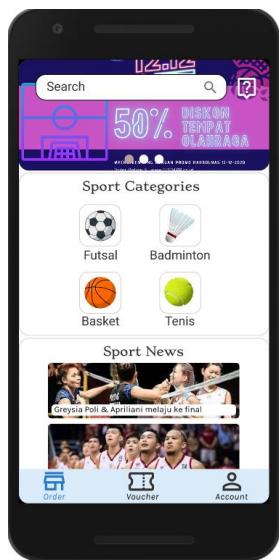
Verifikasi Code merupakan lanjutan dari halaman lupa password. nanti dari sistem akan mengirimkan kode verifikasi baik melalui email ataupun nomor hp.

- New Password



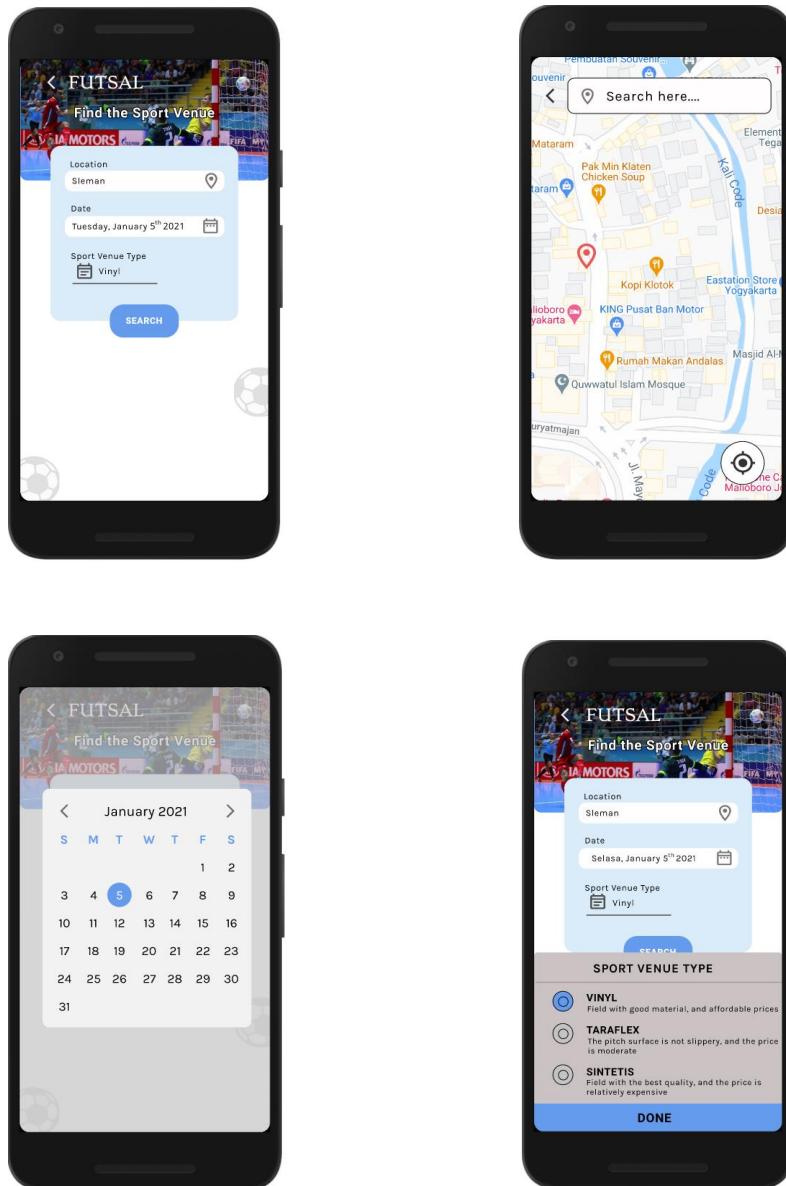
New Password untuk membuat password baru seperti pada tampilan mockup. akan ada pop up successfully jika penggantian password berhasil.

- Order (Utama)



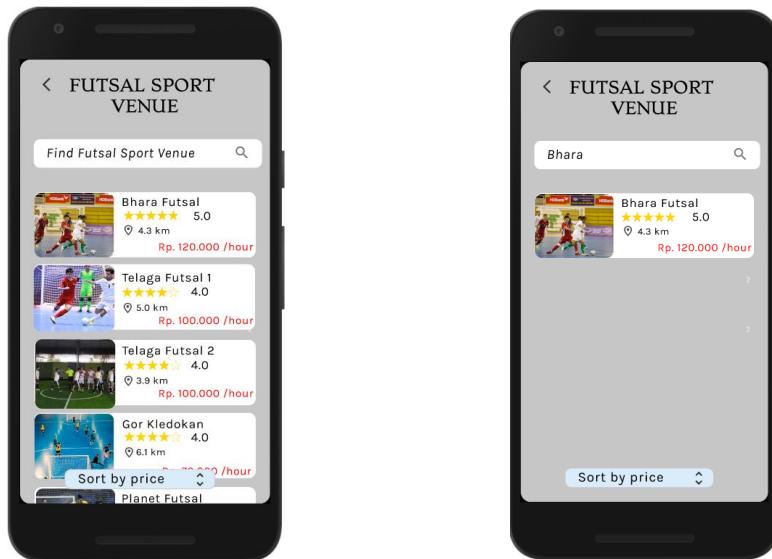
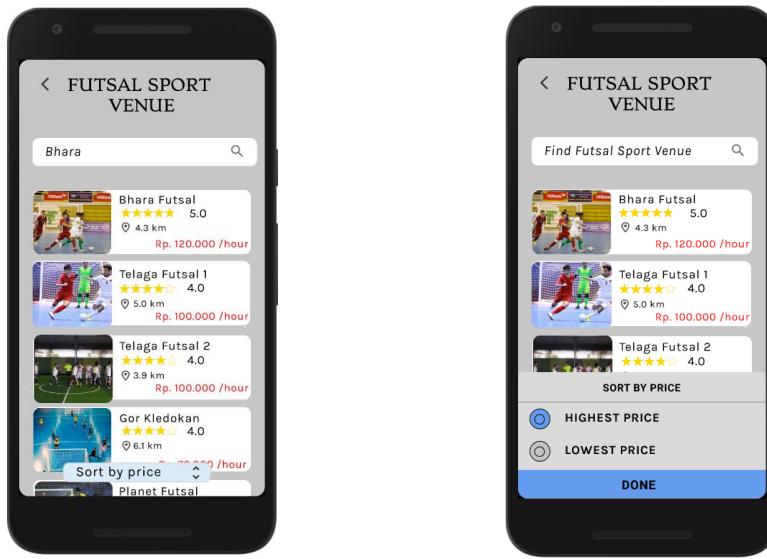
Halaman Order adalah tampilan utama dari aplikasi FIBO.App, di dalamnya berisi hal-hal utama yang ada di aplikasi, seperti kategori olahraga. Kemudian ada navigation bar untuk mengarahkan ke halaman lain.

- Find Sport Venue



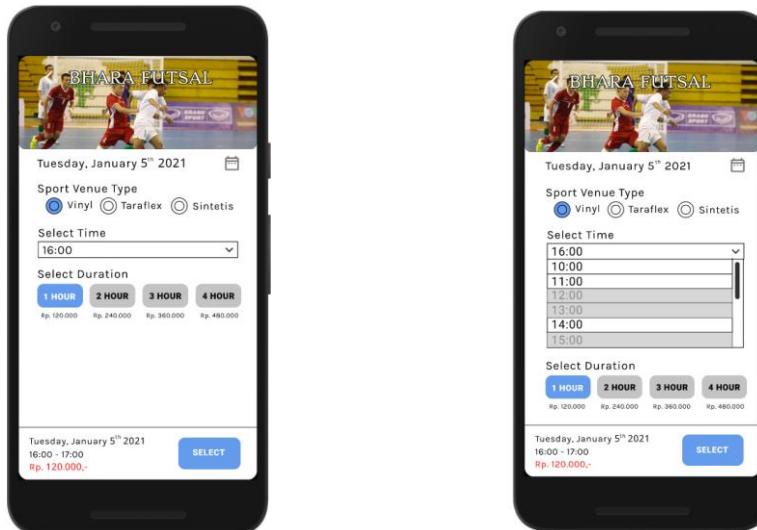
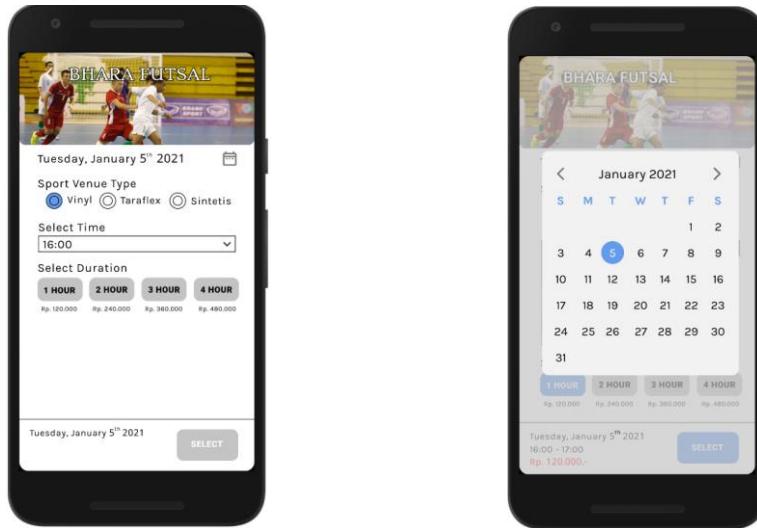
Halaman find sport venue digunakan untuk mencari lapangan atau tempat olahraga berdasarkan keinginan, waktu, lokasi, dan tipe.

- Sport Venue



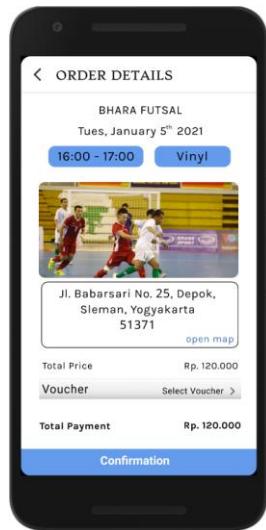
Halaman futsal sport venue merupakan hasil dari pencarian yang dilakukan sebelumnya. Di bagian ini juga terdapat fitur search untuk lebih mudah dalam pencarian tempat olagraga yang diinginkan.

- Order Sport Venue



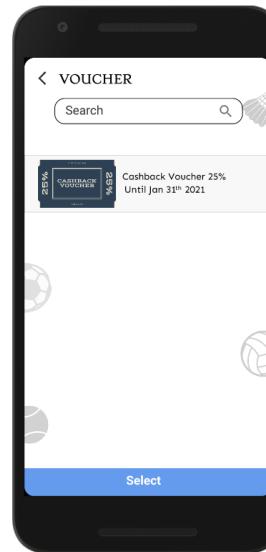
Halaman order digunakan untuk memesan tempat atau venue yang sudah di cari sebelumnya. Di halaman ini lebih di detailkan untuk jam dan durasi pemesanan.

- Order Detail



Halaman order detail, berisi rincian dari pemesanan yang dilakukan sebelumnya. Di halaman ini juga dapat menggunakan voucer yang diberikan dari aplikasi untuk mengurangi biaya pemesanan.

- Select Voucher



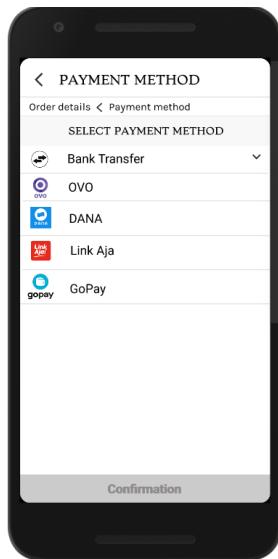
Setelah di halaman sebelumnya memilih untuk select voucer, maka akan dialihkan ke halaman voucher yang sudah di claim oleh user kemudian user dapat menggunakan untuk pemesanan yang dilakukan.

- Order Detail (setelah Select Voucher)



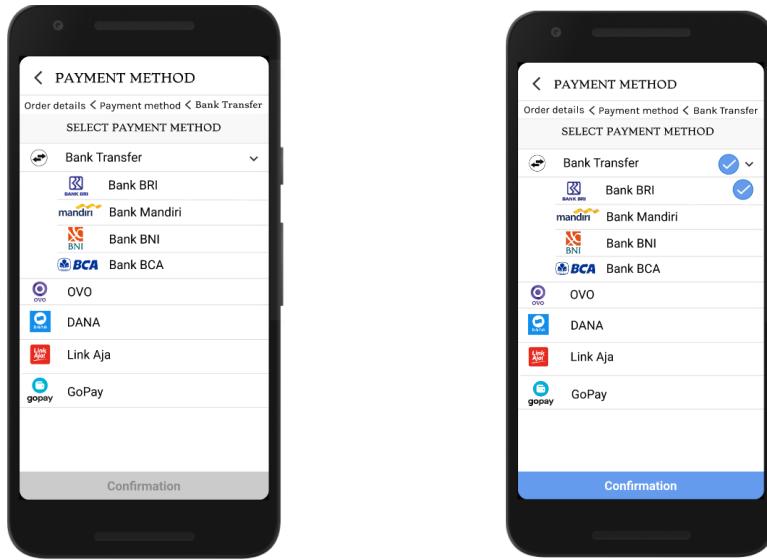
Kemudian akan kembali ke halaman order details dengan rincian harga akhir setelah dapat potongan dari voucher.

- Payment Method



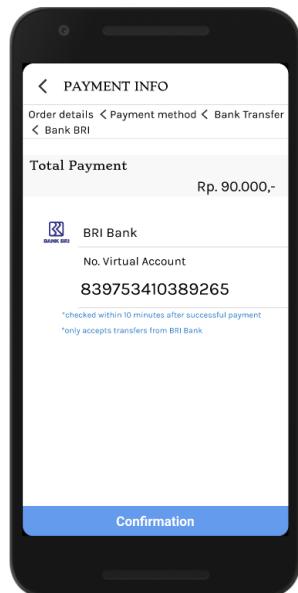
Lalu dilanjutkan ke halaman pembayaran. Di sini user dapat memilih untuk membayar menggunakan metode apa, sesuai dengan yang disediakan.

- Bank Transfer



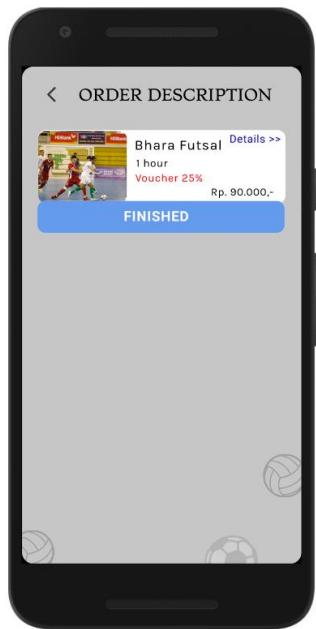
Sebagai contoh menggunakan metode bank transfer, terdapat dropdown yang jika di klik akan muncul list bank apa saja yang bisa digunakan. Untuk contoh memilih bank BRI. Kemudian lanjut confirmation.

- Payment Info



Dari metode akan berlanjut ke halaman payment info. Disini terdapat nomor virtual account beserta nominal yang akan dibayarkan berdasarkan bank yang sebelumnya sudah dipilih.

- Order Description



Jika pembayaran berhasil dilakukan kemudian akan tercatat di halaman description, sebagai bukti pemesanan.

- Detail Order Description



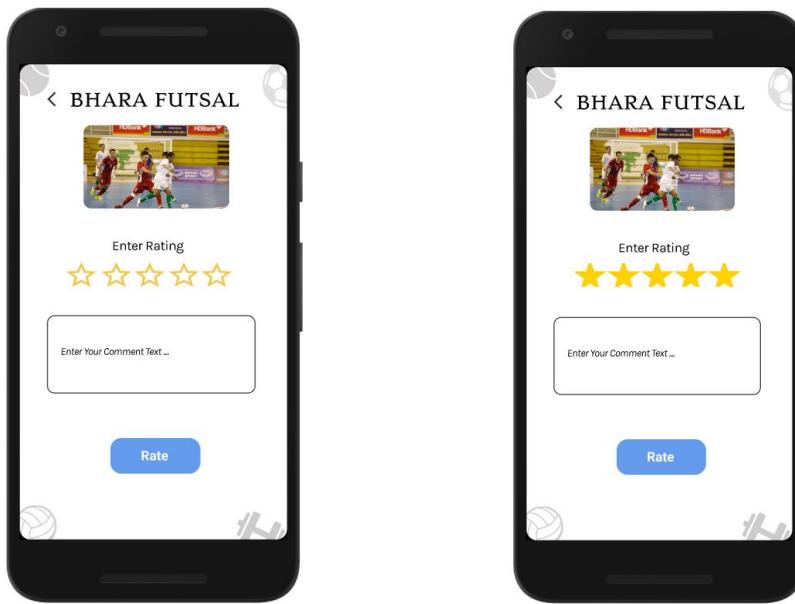
Kemudian di dalam order description sebelumnya akan ada button detail yang kana mengarah ke detail pemesanan yang dilakukan.

- Order History



Jika user sudah menggunakan lapangan, atau sudah menyelesaikan pemakaian, maka bisa mengklik tombol “Finished” di halaman order description, kemudian akan masuk ke order history, untuk memberi rating.

- Rating



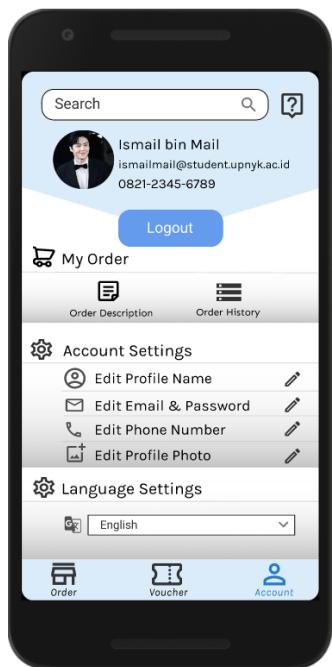
Untuk halaman rating, user yang telah menyelesaikan pemakaian dapat memberi nilai berupa bintang dan dapat juga menuliskan komentar di area yang sudah disediakan.

- Order History (setelah Rating)



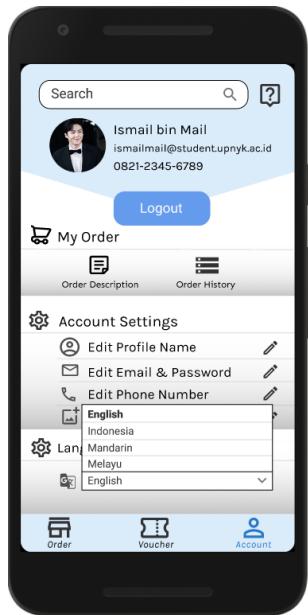
Penilaian yang dilakukan akan terekam di halaman order history.

- Account



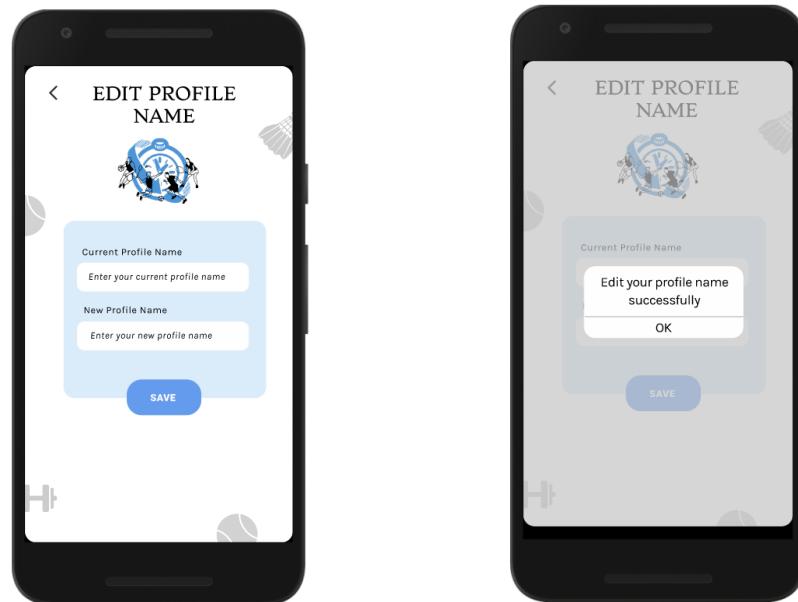
Pada aplikasi ini terdapat halaman akun, untuk mengatur nama,foto, bahasa, dll.terdapat pula history pemesanan.

- Language Setting



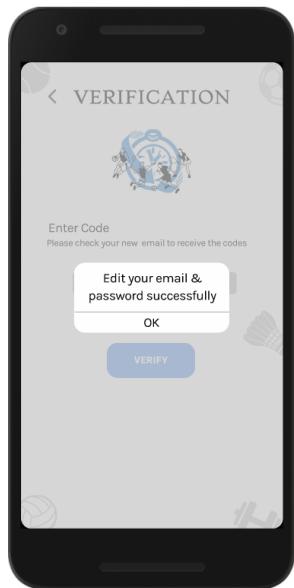
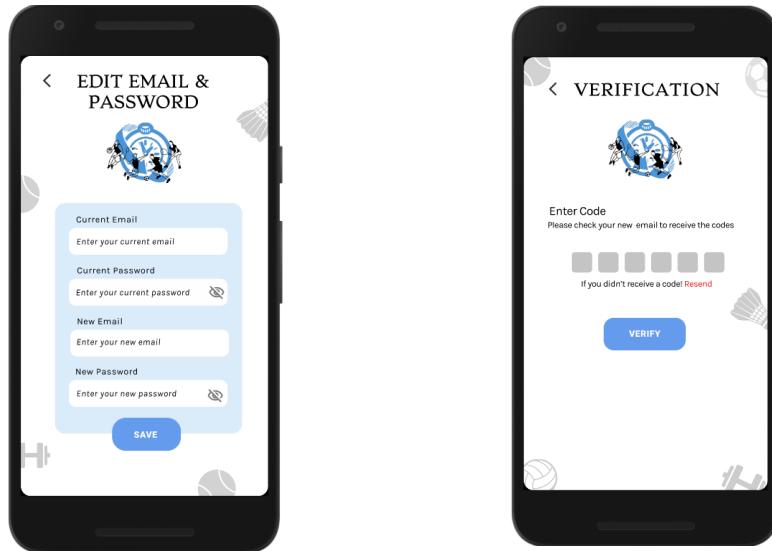
Di bagian language setting, user dapat melakukan pengaturan Bahasa untuk aplikasi.

- Edit Profile Name



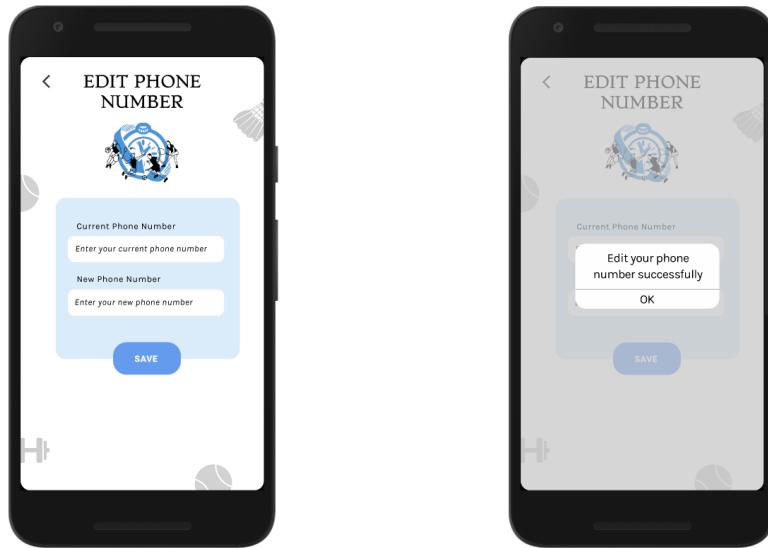
Bagian edit name juga dapat digunakan untuk mengganti nama berdasarkan keinginan user.

- Edit Email & Password



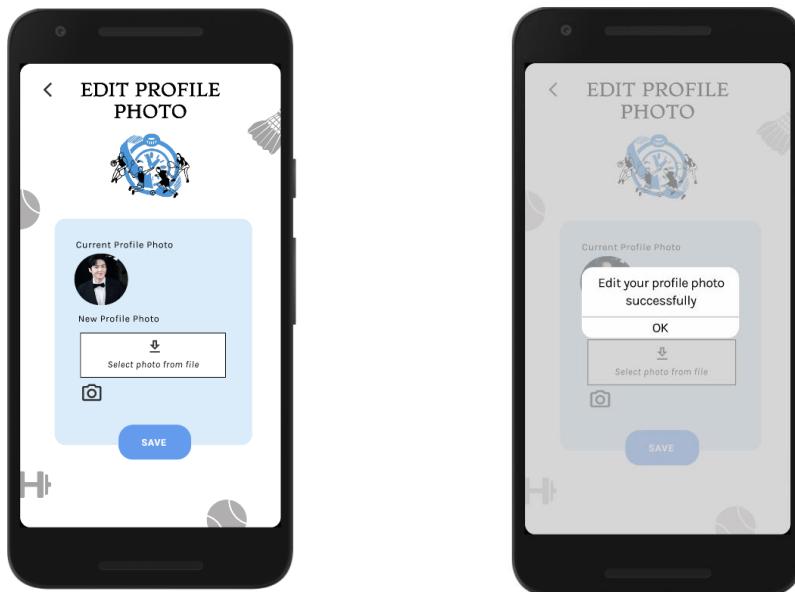
User juga dapat melakukan pengeditan email dan password untuk akun, nanti akan ada verifikasi kode yang akan dikirimkan untuk keamanan.

- Edit Phone Number



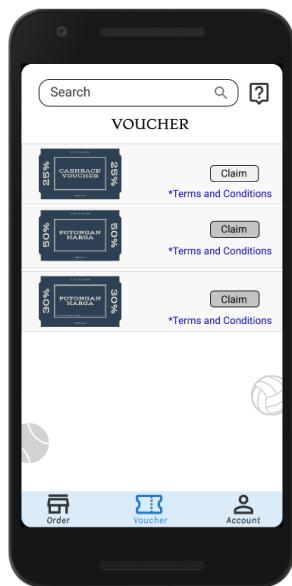
User juga dapat melakukan pengeditan phone number apabila sewaktu-waktu user berganti nomor telepon.

- Edit Photo Profile



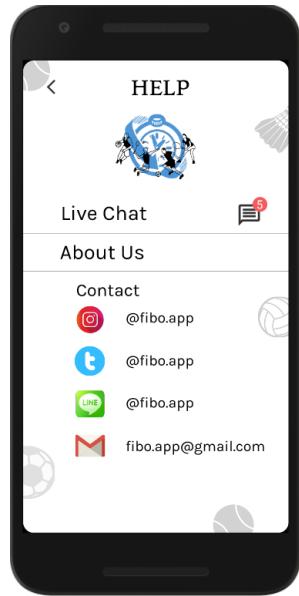
User juga dapat melakukan pengeditan foto berdasarkan keinginan dengan mengupload foto dari hp atau file.

- Voucher



Untuk halaman voucher, user dapat masuk ke halaman kemudian akan ada tampilan list voucher yang tersedia yang dapat di klaim. User dapat mengclaim voucher tersebut dengan meng klik button “claim”.

- Help



Bagian halaman help, terdapat live chat langsung kepada partner venue olahraga, kemudian terdapat pula akun social media dari FIBO.APP yang dapat dihubungi.

- Partner Sport Venue



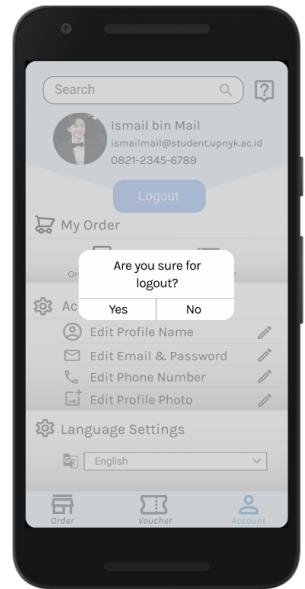
Berikut adalah halaman list parner sport venue, user difasilitasi untuk dapat chat langsung ke pemilik venue apabila ada yang kurang berkenan saat pemesan ataupun pemakaian tempat.

- Live Chat



Berikut adalah contoh live chat yang dapat dilakukan, user juga dapat mengirim foto ataupun video untuk dapat berkomunikasi dengan partner venue.

- Logout



Berikut merupakan tampilan jika user menekan button logout yang ada pada halaman akun.

## 2. Unregistered User

- Halaman Utama Order



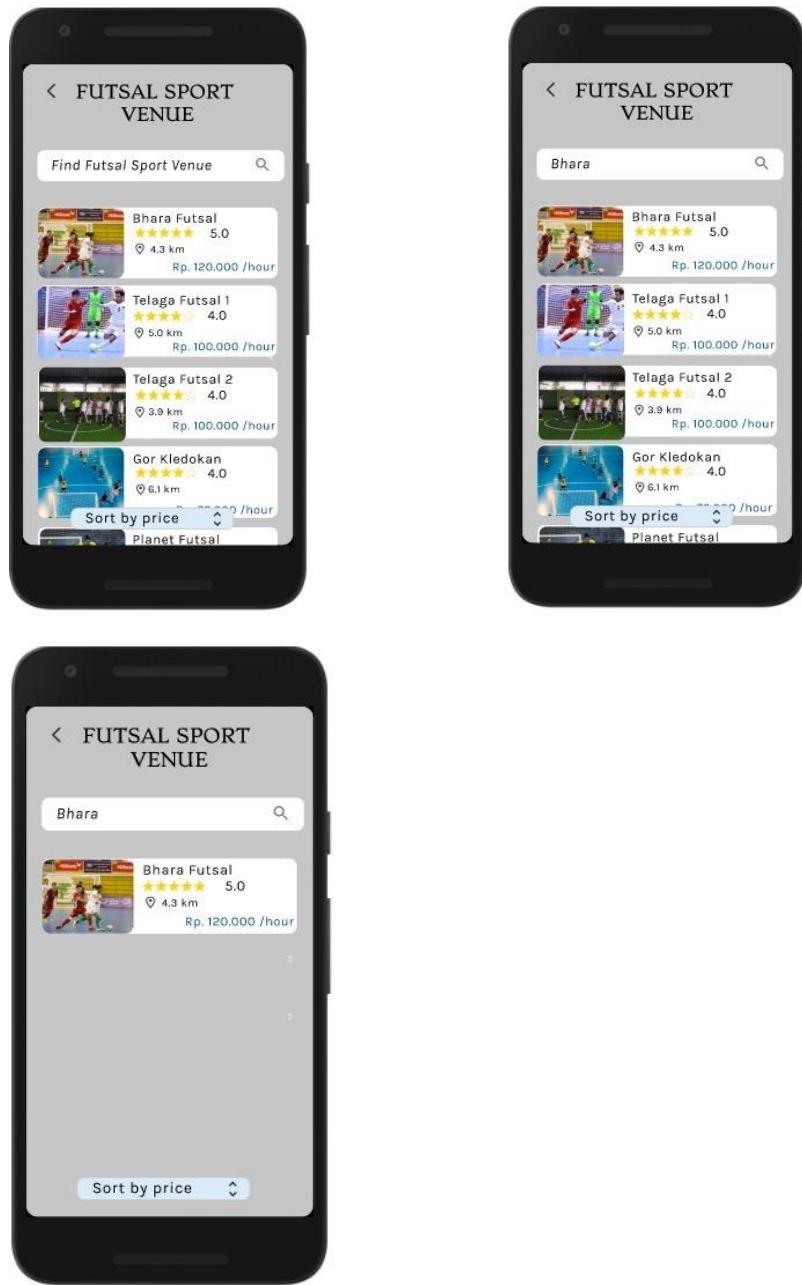
Halaman Order untuk unregistered user setelah klik skip di halaman login adalah tampilan utama dari aplikasi FIBO.App, di dalamnya berisi hal-hal utama yang ada di aplikasi, seperti kategori olahraga. Kemudian ada navigation bar untuk mengarahkan ke halaman lain.

- Find Sport Venue



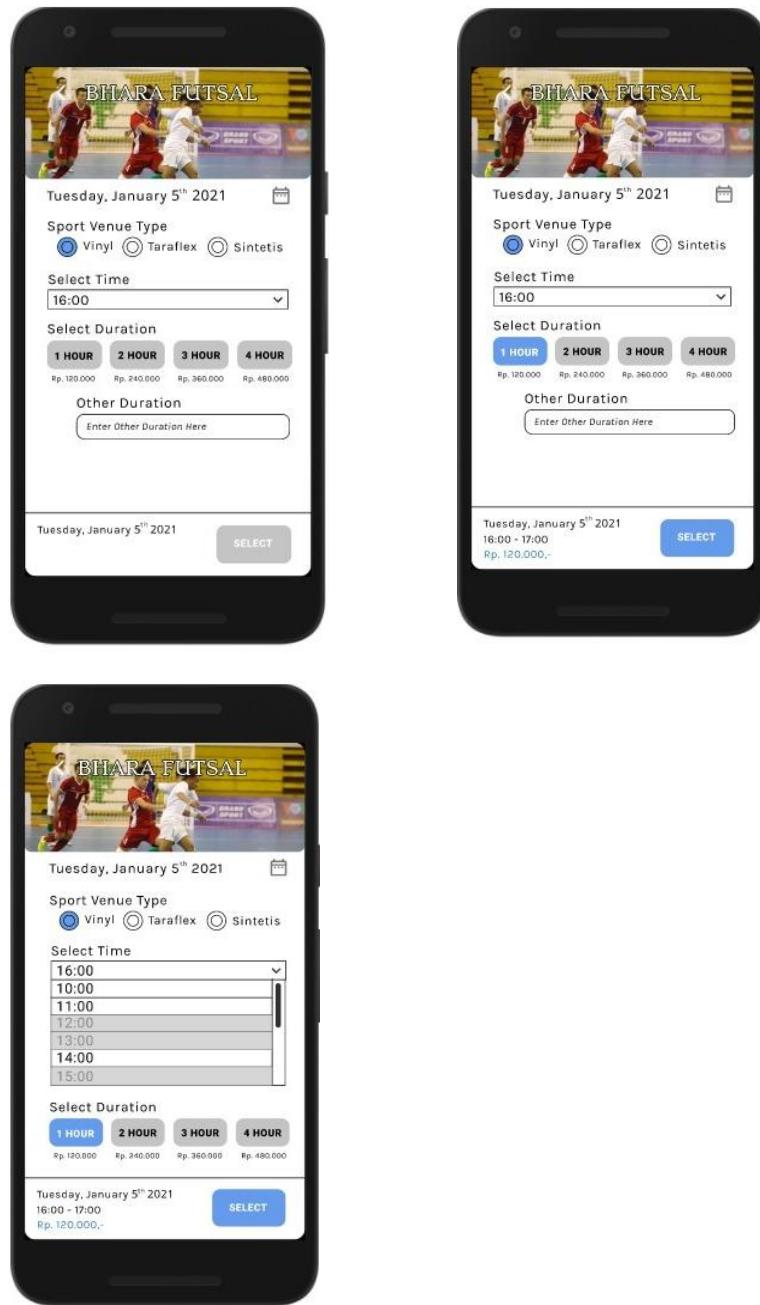
Halaman find sport venue digunakan untuk mencari lapangan atau tempat olahraga berdasarkan keinginan, waktu, lokasi, dan tipe.

- Futsal Sport Venue



Halaman futsal sport venue merupakan hasil dari pencarian yang dilakukan sebelumnya. Di bagian ini juga terdapat fitur search untuk lebih mudah dalam pencarian tempat olagraga yang diinginkan.

- Halaman Order



Halaman order digunakan untuk memesan tempat atau venue yang sudah dicari sebelumnya. Di halaman ini lebih di detailkan untuk jam dan durasi pemesanan.

- Notifikasi Login



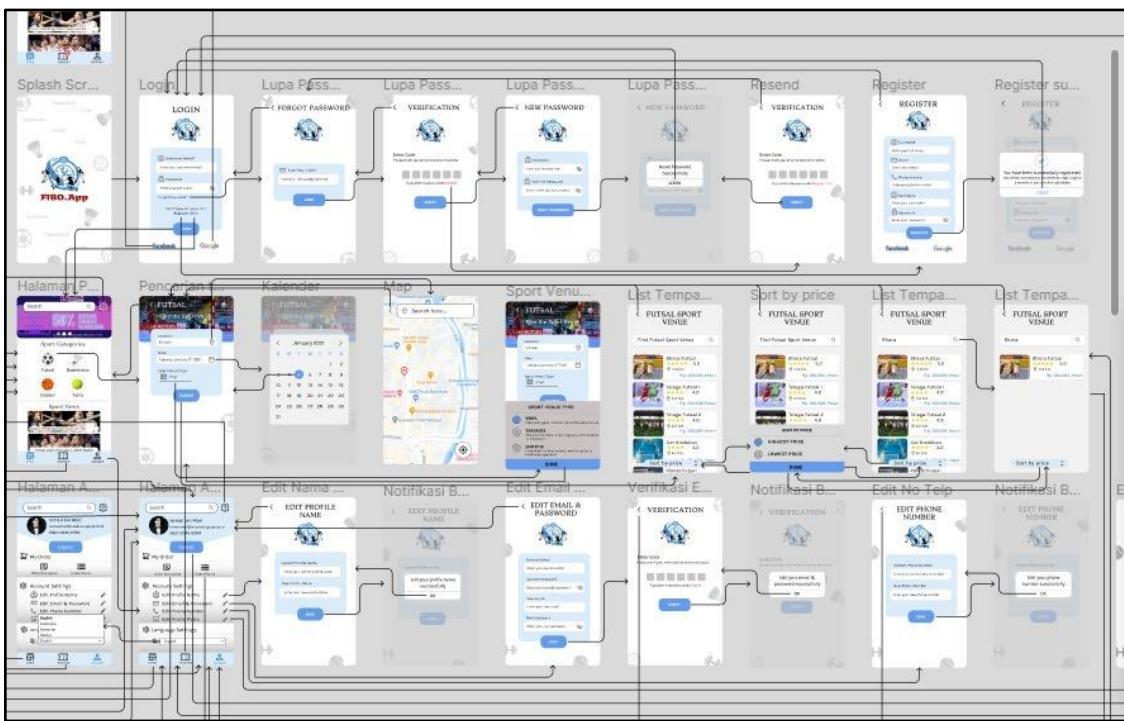
Setelah melakukan pemilihan waktu dan durasi untuk pemesanan tempat olahraga, kemudian klik button select maka akan muncul notifikasi seperti gambar di atas yang menginfokan agar user melakukan login terlebih dahulu.

- Halaman Login



Halaman login merupakan proses masuk user ke sistem menggunakan data pribadi user yang sebelumnya sudah terdaftar di sistem aplikasi.

## D. PROTOTYPE



Link Prototype :

<https://www.figma.com/file/pmoN1Sh0IB1jCDTP9XjKIW/FIBO.App?node-id=0%3A1>

Link Error Handling :

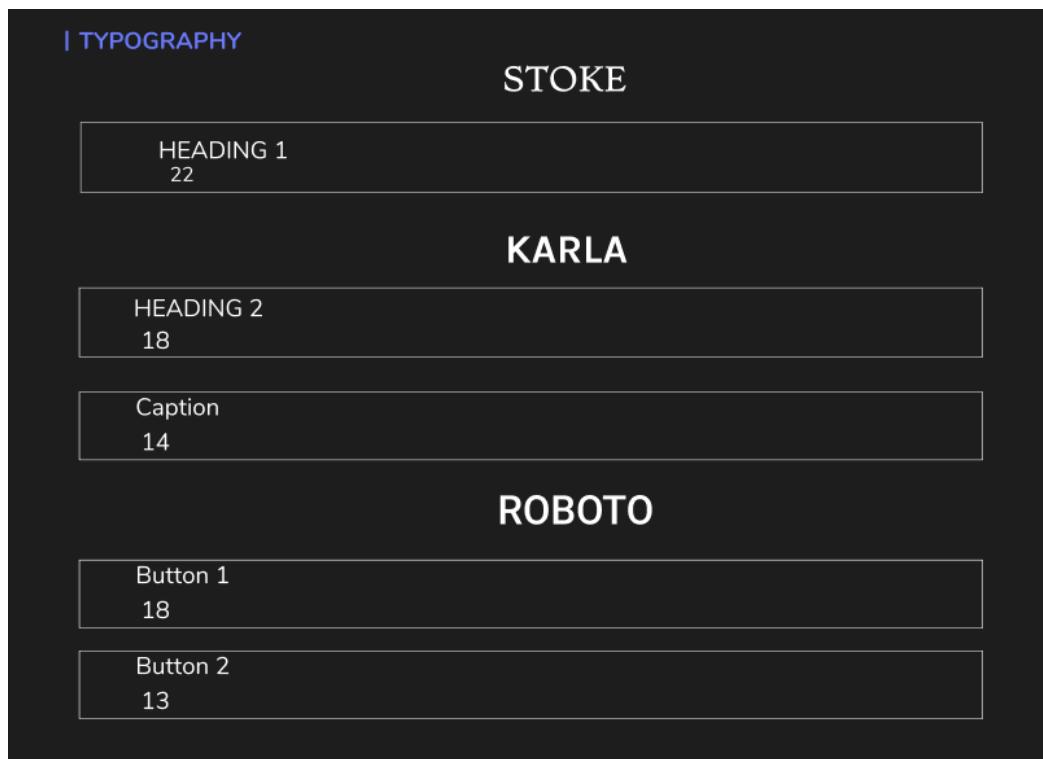
<https://www.figma.com/file/pmoN1Sh0IB1jCDTP9XjKIW/FIBO.App?node-id=102%3A595>

## E. Style Guide

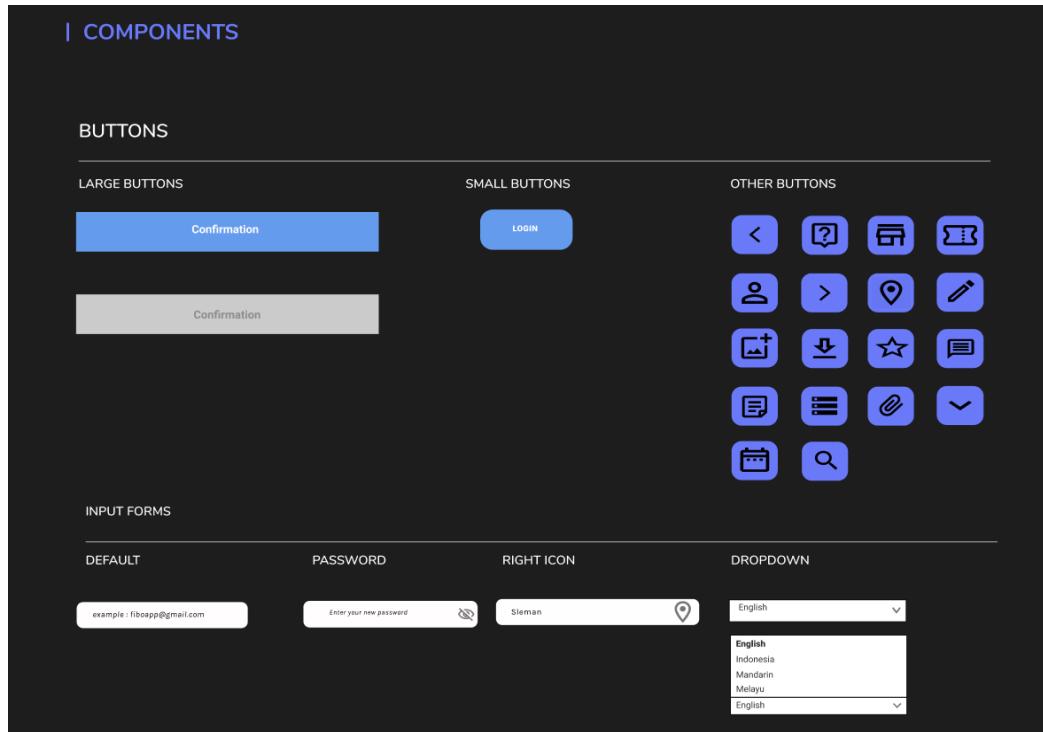
### 1. Color

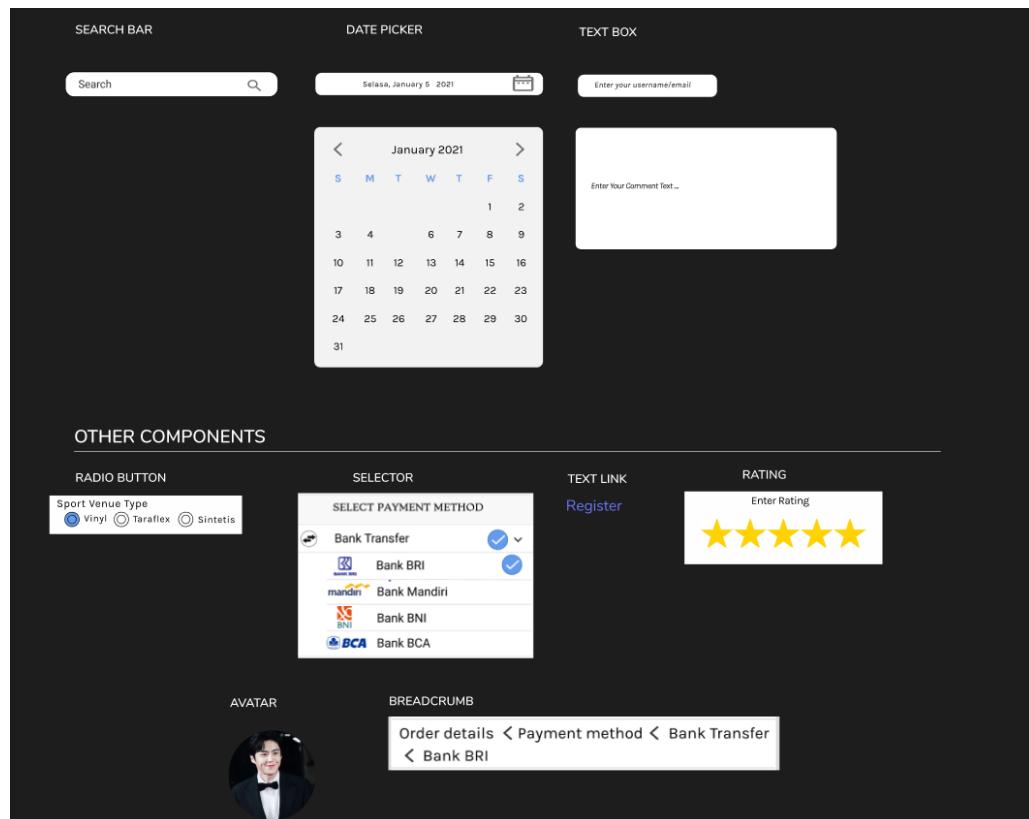


## 2. Typography

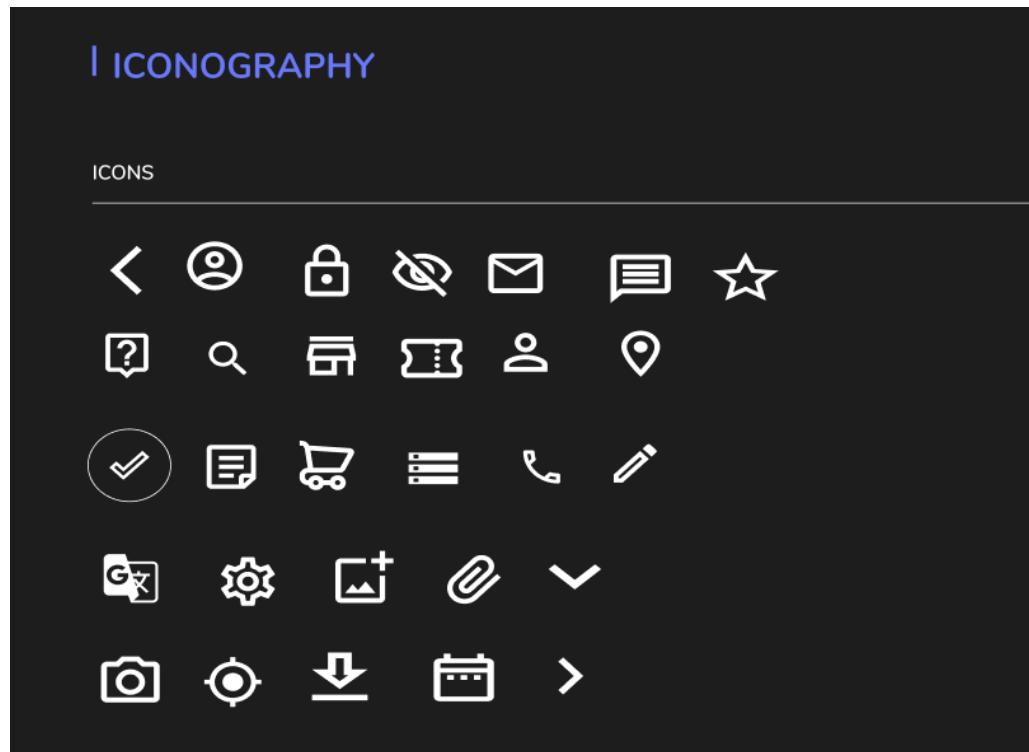


## 3. Components





#### 4. Iconography



## 5. UI Elements

