

**LAPORAN AKHIR**  
**INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER**  
**SITUS JASA JOKI**



**Disusun Oleh : Bimasakti Cahyo Utomo**

**2209106021**

**MINGGU, 26 MEI 2024**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULAWARMAN**  
**SAMARINDA**  
**2024**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>i</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>2</b>
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Tujuan Proyek .....	2
<b>BAB II METODOLOGI .....</b>	<b>4</b>
2.1 <i>Prototipe</i> .....	4
2.2 <i>User Story</i> .....	4
2.3 <i>Storyboard</i> .....	4
2.4 <i>Site Map</i> .....	5
2.5 Deskripsi <i>Showcase</i> .....	6
2.5.1 <i>Wireframe</i> .....	6
2.5.2 Tipografi.....	7
2.5.3 <i>Userflow</i> .....	8
2.5.4 <i>Mockup</i> .....	8
2.6 Design Akhir .....	9
<b>BAB III EVALUASI DAN KESIMPULAN .....</b>	<b>11</b>
3.1 Evaluasi .....	11
3.1.1 Prinsip – Prinsip IMK .....	11
3.2 Kesimpulan.....	12
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>13</b>

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia permainan. Industri *game online* terus berkembang pesat, dengan jutaan pemain aktif di seluruh dunia. Seiring dengan itu, muncul kebutuhan dan permintaan yang semakin kompleks dari para pemain, salah satunya adalah layanan jasa joki.

Jasa joki dalam konteks permainan *online* merujuk pada layanan di mana seorang pemain (joki) memainkan akun milik pemain lain untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan, seperti meningkatkan peringkat, mendapatkan item khusus, atau menyelesaikan *level* yang sulit. Fenomena ini muncul sebagai respons terhadap beberapa faktor:

1. Keterbatasan waktu

Banyak pemain yang memiliki keterbatasan waktu untuk bermain karena kesibukan kerja, studi, atau aktivitas lain, namun tetap ingin menikmati pencapaian tinggi dalam permainan mereka.

2. Tingkat kesulitan yang tinggi

Beberapa permainan memiliki tingkat keterampilan khusus yang mungkin sulit dicapai oleh pemain biasa.

3. Kepuasan dan *prestige*

Memiliki peringkat tinggi atau item langka dalam permainan memberikan kepuasan tersendiri dan prestise di kalangan komunitas pemain, yang mendorong mereka untuk menggunakan jasa joki.

### 1.2 Tujuan Proyek

Dibuatnya situs jasa joki bertujuan untuk memudahkan para penyedia layanan (penjoki) serta pelanggan dalam menemukan sebuah platform yang dapat mempertemukan keduanya secara efisien dan aman. Situs ini dirancang untuk menjadi jembatan yang menghubungkan penjoki profesional dengan pelanggan yang membutuhkan jasa mereka, menawarkan solusi yang intuitif dan user-friendly. Dengan fitur pencarian yang canggih, situs ini memastikan bahwa pelanggan dapat dengan

mudah menemukan penjoki yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, dengan protokol keamanan yang ketat dan layanan dukungan pelanggan yang responsif, situs ini tidak hanya menyediakan layanan yang terpercaya, tetapi juga membangun komunitas yang berbasis kepercayaan dan kenyamanan. Melalui platform ini, penjoki dapat mempromosikan layanan mereka dan membangun reputasi berdasarkan kinerja dan kepuasan pelanggan, sementara pelanggan mendapatkan akses mudah ke layanan joki yang mereka butuhkan.

## BAB II

### METODOLOGI

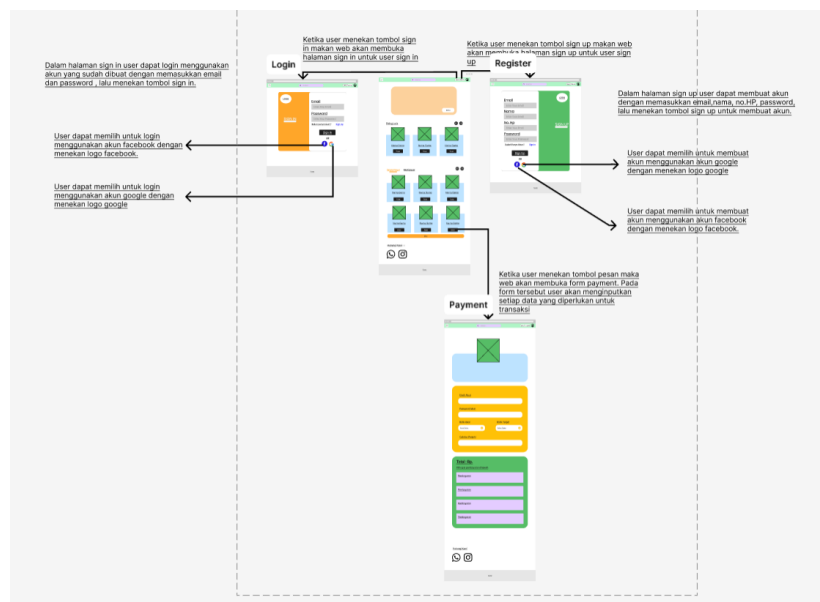
#### 2.1 Prototipe

*Prototipe* adalah sebuah proses perancangan sistem dengan cara membentuk contoh dan juga standar ukuran yang akan dikerjakan nantinya. Prototipe situs jasa joki dibuat menggunakan Figma untuk memastikan desain yang intuitif dan user-friendly, serta memudahkan kolaborasi antar tim pengembang. Figma, sebagai alat desain berbasis cloud, memungkinkan para desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan lainnya untuk bekerja secara bersamaan pada proyek yang sama, sehingga mempercepat proses penyempurnaan desain.

#### 2.2 User Story

*User Story* adalah deskripsi bahasa alami dan informal tentang fitur-fitur sistem perangkat lunak. *User Story* situs jasa joki dibuat berdasarkan pengalaman tim pengembang yang juga merupakan penikmat permainan yang memerlukan waktu yang cukup lama untuk mencapai peringkat berikutnya.

#### 2.3 Storyboard



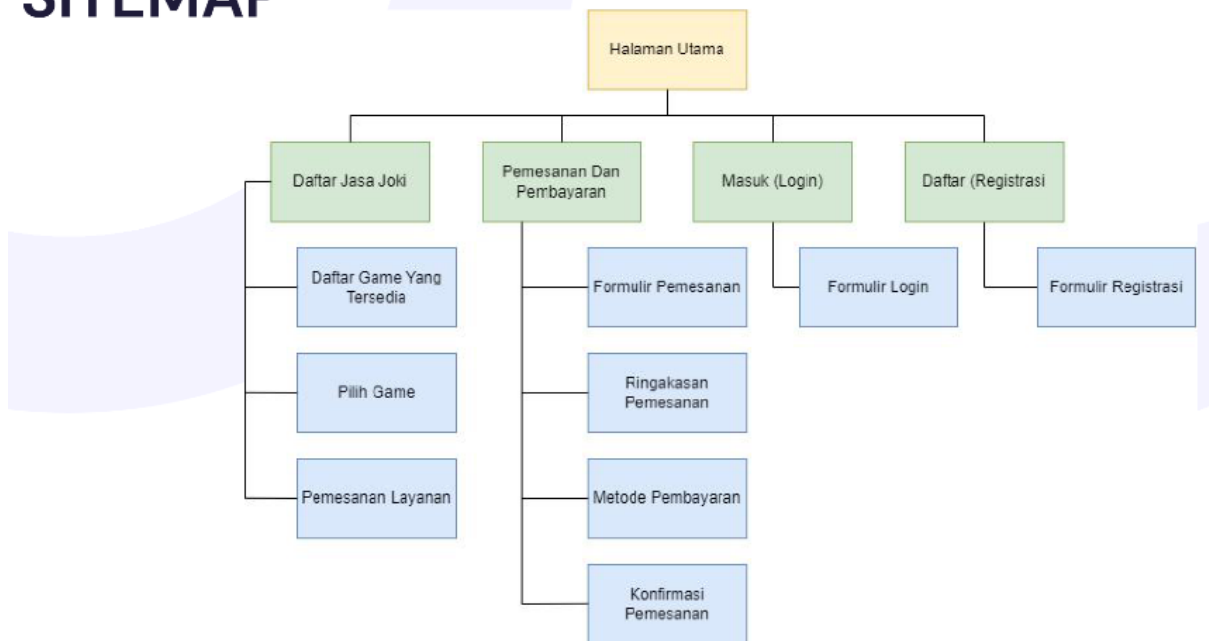
Gambar 2.3 Story Board

*Storyboard* merupakan sketsa yang disusun secara berurutan, menggambarkan perubahan penting dari adegan dan aksi dalam pengambilan gambar. Biasanya storyboard digunakan dalam film, acara televisi ataupun lainnya. *Storyboard* jasa joki

dibuat menyesuaikan alur pada situs dari mulai pengunjung yang belum mempunyai akun harus mendaftar ke situs hingga diarahkannya pengguna menuju metode pembayaran.

## 2.4 Site Map

# SITEMAP



Gambar 2.4 Site Map

*Site Map* adalah daftar halaman situs web dalam domain. *Site Map* situs jasa joki dirancang dengan menyesuaikan poin-poin pada setiap tahap proses yang akan dilalui pengguna dalam menggunakan situs jasa joki. Terdapat 4 halaman utama pada site map diatas yaitu :

### 1. Daftar Jasa Joki

Daftar Jasa Joki menampilkan persediaan permainan yang ditawarkan oleh situs;

### 2. Pemesanan dan pembayaran

Pemesanan dan pembayaran merupakan bagian transaksi dilaksanakan , pada bagian ini pengguna dapat memilih jenis joki yang diinginkan dan melakukan pembayaran.

### 3. Masuk (*Login*)

Pengguna memasukkan email/ username dan password agar bisa mengakses fitur situs.

### 4. Daftar (*Registrasi*)

Pengguna membuat akun baru.

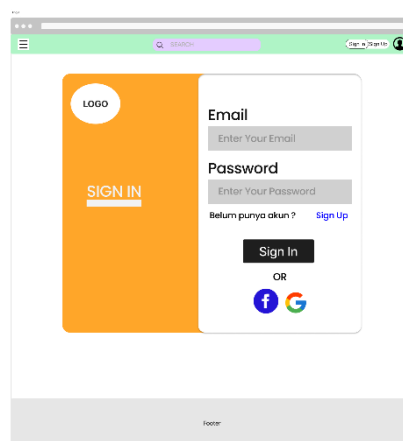
## 2.5 Deskripsi *Showcase*

### 2.5.1 *Wireframe*

*Wireframe* adalah panduan visual yang mewakili kerangka kerangka situs web. *Wireframe* dibuat dengan tujuan mengatur unsur untuk mencapai tujuan tertentu dengan sebaik-baiknya. Tujuannya biasa didorong oleh tujuan bisnis dan gagasan kreatif. Berikut adalah *wireframe* situs jasa joki.



Gambar 2.5.1 1 Landing Page



Gambar 2.5.1 2 Login

**Gambar 2.5.1 3 Register**

**Gambar 2.5.1 4 Pembayaran**

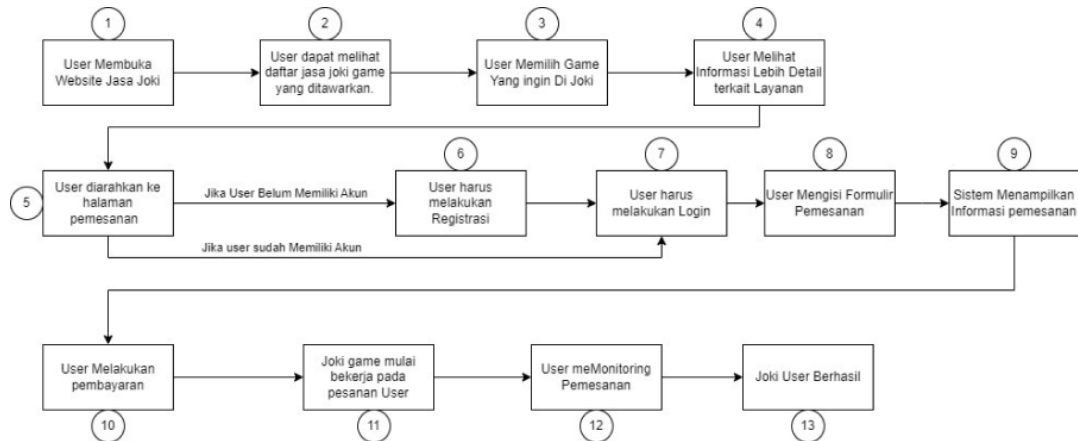
## 2.5.2 Tipografi

Tipografi, seni cetak atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.



### 2.5.3 Userflow

Userflow adalah serangkaian tugas atau langkah yang perlu pengguna lalui dari awal hingga akhir untuk dapat menjalankan suatu fungsi atau fitur.



Gambar 2.5.3 1 Userflow

Berikut merupakan userflow situs jasa joki :

1. Pertama-tama pengguna membuka situs jasa joki
2. Kemudian pengguna melihat daftar game yang tersedia
3. Kemudian pengguna membuka informasi game tersebut pada situs
4. Kemudian pengguna akan diarahkan ke halaman pemesanan jika sudah login jika belum maka pengguna akan diarahkan ke halaman login terlebih dahulu.
5. Pengguna melakukan pembayaran.
6. Proses joki akan dimulai.

### 2.5.4 Mockup

Mockup adalah model desain atau perangkat berskala atau ukuran penuh, yang digunakan untuk pengajaran, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, dan tujuan lainnya. Berikut adalah *mockup* situs jasa joki.

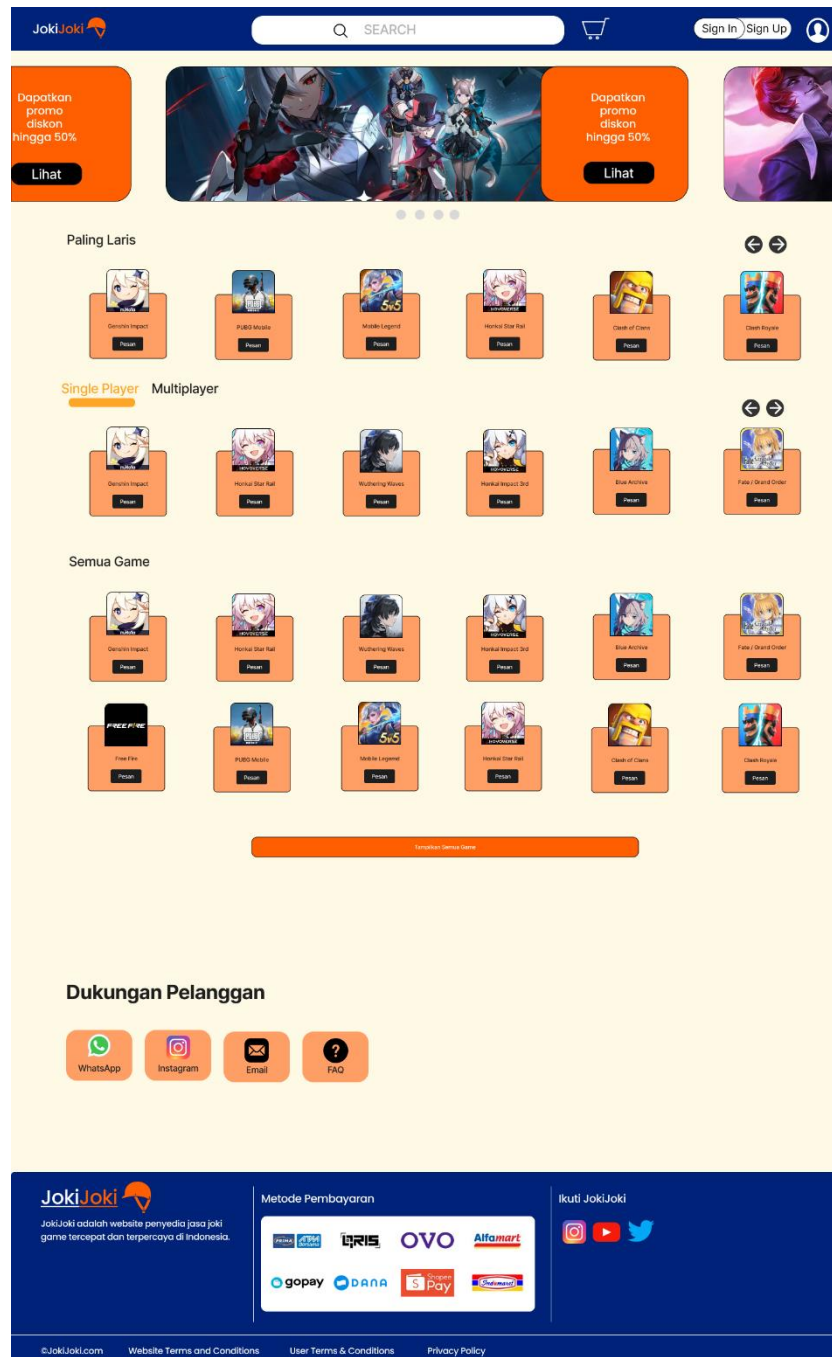


Gambar 2.5.4 Mockup Situs Joki

## 2.6 Design Akhir

Setelah melewati berbagai proses perancangan situs jasa joki memasuki tahap design akhir. Pada tahap ini design situs disesuaikan dari umpan balik pada tahap sebelumnya seperti *mockup*, *wireframing*, dan *user testing*.

Berikut adalah tampilan dari design akhir situs jasa joki :



Gambar 2.6 1 Landing Page

JokiJoki

SEARCH

Sign In Sign Up

JokiJoki

SIGN IN

Email

Masukan Email

Password

Masukan Password

Belum punya akun? [Sign Up](#)

Sign In

Atau

f G

**Gambar 2.6 2 Login**

JokiJoki

SEARCH

Sign In Sign Up

JokiJoki

SIGN UP

Email

Masukan Email

Nama

Masukan Nama

No. Hp

Masukan No.Hp

Password

Masukan Password

Sudah Punya Akun? [Sign In](#)

Sign Up

Atau

f G

**Gambar 2.6 3 Register**

JokiJoki

SEARCH

Sign In Sign Up

mlr0to

Pembayaran tersedia melalui QRIS, GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, Alfamart, Indomaret, Bank Transfer and Card Payments.

Cukup masukkan User ID Genshin Impact, pilih server Anda, pilih jenis jasa joki yang anda inginkan, selesaikan pembayaran, dan proses joki akan selesai dalam hitungan hari.

1 Email Akun

2 Password Akun

3 Server Akun 4 Jenis Joki

5 Catatan Untuk Penjoki

Metode Pembayaran

QRIS

OVO gopay DANA

Alfamart Pay

Alfamart

Total :

Bayar

**Gambar 2.6 4 Pembayaran**

## **BAB III**

### **EVALUASI DAN KESIMPULAN**

#### **3.1 Evaluasi**

##### **3.1.1 Prinsip – Prinsip IMK**

1. *Familiarity*

Semakin akrab pengguna dengan antarmuka atau sistem tertentu, semakin mudah bagi mereka untuk berinteraksi dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Familiarity sangat penting dalam desain antarmuka pengguna (UI) karena dapat memengaruhi efisiensi, produktivitas, dan kepuasan pengguna.

2. *Simplicity*

Menekankan pada kemudahan penggunaan, kejelasan, dan kebersihan antarmuka pengguna. Prinsip ini bertujuan untuk mengurangi kompleksitas yang tidak perlu dalam desain, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami dan berinteraksi dengan sistem atau aplikasi.

3. *Observability*

Sejauh mana pengguna dapat melihat, memahami, dan memantau keadaan sistem serta dampak dari tindakan yang mereka lakukan. Prinsip observability bertujuan untuk memberikan pengguna pemahaman yang jelas tentang bagaimana sistem beroperasi dan bagaimana perilaku mereka memengaruhi sistem tersebut.

4. *Responsivness*

kemampuan sebuah sistem atau antarmuka pengguna untuk memberikan tanggapan atau umpan balik secara cepat terhadap tindakan pengguna. Prinsip responsivitas penting dalam desain antarmuka pengguna (UI) karena dapat memengaruhi persepsi pengguna tentang kecepatan, keefektifan, dan kualitas sistem.

### **3.2 Kesimpulan**

Dibuatnya situs jasa joki ini menunjukkan bahwa pembuatan dan perancangan situs membutuhkan perencanaan yang matang serta pembuatan desain yang cermat. Untuk memenuhi prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), tim pengembang harus dapat mendalami setiap aspek desain, merespons kebutuhan pengguna dengan tepat, dan terus melakukan improvisasi untuk meningkatkan kualitas dan responsivitas situs. Dengan proses perancangan yang terus-menerus dan pemahaman yang mendalam terhadap pengguna, situs jasa joki ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan efektif, sesuai dengan tujuan IMK untuk menciptakan antarmuka yang berdaya guna dan ramah pengguna.

## **LAMPIRAN**

<https://www.behance.net/gallery/199504793/JokiJokicom>