

# Information Architecture and Design

Kelompok

Anggota :

- Bintang Adhi Nugroho
- Fitran Dwi Pramakrisna
- Hikmah Irfa'i

**Aplikasi : Byshoo**

---

## PENDAHULUAN

Pada tahap ini, Anda sudah akan melakukan aktivitas perancangan desain interaksi. Hal ini meliputi menganalisis desain interaksi, fitur-fiturnya, cara kerjanya, pembuatan arsitektur informasi, wireframing, dan desain high fidelity. Desain interaksi yang Anda rancang haruslah mampu menyelesaikan permasalahan nyata di masyarakat. Selamat mendesain !

### Tujuan

1. Mendeskripsikan aplikasi yang akan dibangun.
2. Merancang fitur-fitur dan cara kerja aplikasi yang akan dibangun.
3. Membuat rancangan desain interaksi secara bertahap mulai dari susunan arsitektur informasi, wireframe, hingga high fidelity mockup.

### Deliverables

1. Implementasikan Kanban
2. Deskripsi umum aplikasi
3. *Requirement Summary*
4. *Task Analysis Diagram*
5. *Information Architecture*
6. *Wireframe*
7. *High fidelity mockup*

### Deadline

27 Oktober 2020

### Rekomendasi Tools

Information Architecture : <https://www.gloomaps.com/>, <https://writemaps.com>

Wireframe : Balsamiq

High Fidelity Design : <https://www.figma.com/>, <https://www.figma.com/>, <https://zeplin.io/>,  
<https://www.invisionapp.com/>, <https://www.axure.com/>

### Referensi

<https://uxplanet.org/information-architecture-basics-for-designers-b5d43df62e20>

<https://www.nngroup.com/articles/ia-vs-navigation/>

<http://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-information-architecture/>

---



*Design is not just what it looks like  
and feels like. Design is how it works.*

**Steven Paul Jobs (1995 - 2011)**

## 1. Implementasi Kanban

Deskripsi meliputi pembagian tugas, Kanban board, backlog, dll. Lakukan pendokumentasian di setiap prosesnya.

### a. Pembagian Tugas

Tugas	Anggota
Pencetusan ide aplikasi	Bintang Adhi Nugroho
	Fitran Dwi Pramakrisna
	Hikmah Irfa'i
Menganalisis ide aplikasi (deskripsi, <i>requirement summary</i> , <i>task analysis</i> )	Fitran Dwi Pramakrisna
Membuat rancangan untuk tampilan aplikasi ( <i>High fidelity</i> , <i>wireframe</i> , <i>information architecture</i> )	Bintang Adhi Nugroho
Membuat sistem kanban	Bintang Adhi Nugroho
	Fitran Dwi Pramakrisna
	Hikmah Irfa'i

### b. Kanban

Backlog	In-Working	Done
Membuat tampilan UI	Coding	Membuat analisa tentang aplikasi
Membuat sistem database		Membuat wireframe
Membuat menu Login		Membuat high-fidelity and low-fidelity

## 2. Deskripsi Aplikasi

Deskripsi meliputi kegunaan aplikasi, konteks penggunaan aplikasi (kapan di mana, mengapa, dan bagaimana pengguna menggunakan aplikasi), target penggunanya siapa, apa tujuan bisnisnya dan apa tujuan pengguna menggunakan aplikasi tersebut.

### 1.1 Kegunaan Aplikasi

- Memberikan para orangtua dalam mencari kebutuhan dan perlengkapan bayi
- Menyediakan perlengkapan bayi yang berkualitas
- Memudahkan akses berbelanja untuk perlengkapan bayi

### 1.2 Konteks Penggunaan

Digunakan secara online (dengan koneksi internet) pada media smartphone berbasis android

### 1.3 Target Pengguna

Target untuk aplikasi ini adalah orang umum terutama para orang tua yang mempunyai bayi atau balita

#### 1.4 Tujuan Pengguna

Menyediakan wadah atau tempat khusus untuk menjual perlengkapan bayi atau balita dengan kualitas yang terjamin serta terpercaya, sehingga orangtua tidak lagi bingung untuk mencarinya

#### 1.5 Tujuan Bisnis

- Memperoleh profit yang surplus di tahun pertama peluncuran aplikasi
- Membuka usaha baru bagi masyarakat di bidang e-commerce.
- Mensejahterakan pelapak

### 3. Requirement Summary

Jelaskan secara singkat kebutuhan user terkait aplikasi yang dibangun.

Keterangan:

Tasks : Fungsi atau fitur yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan user

Needs : hal yang dibutuhkan dan diharapkan user ketika mengerjakan tasks

Pains : Kesulitan yang dirasakan user terhadap proses bisnis yang ada saat ini

Tasks	Needs	Pains
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fitur filter (mencari barang dari yang termahal maupun terendah)</li> <li>- Fitur chat, untuk membuat user bisa menanyakan ketersediaan barang kepada pelapak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendapatkan barang dengan harga yang diharapkan user</li> <li>- Mendapatkan barang dengan kualitas yang terbaik</li> <li>- Kemudahan dalam melakukan pembayaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak ada tempat khusus untuk menjual perlengkapan bayi yang mudah dijangkau</li> <li>- Perlengkapan bayi yang kadang tidak memenuhi standar</li> </ul>

Keterangan:

Usability Goals and Solution : kriteria atau prinsip usability yang harus ada dan bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Pain Relievers : solusi atas kesulitan yang dirasakan user

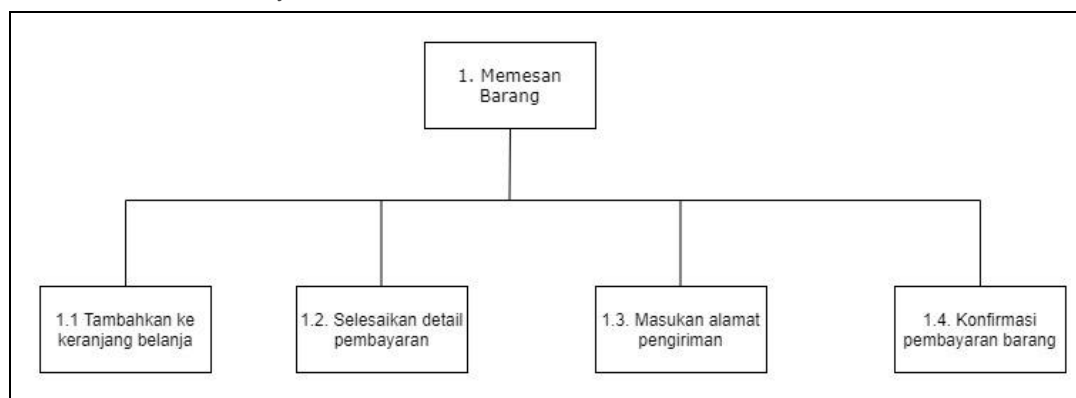
Functionality : usulan secara fungsional berdasarkan kebutuhan dan kesulitan user.

Potential Partner : Pihak-pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner demi tercapainya solusi. Misalnya dalam e-learning, dosen, pihak manajemen fakultas dan sebagainya

<p><b>Usability Goals and Solution</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- UI (User Interface) yang tidak rumit dan mudah dipahami</li> <li>- Membuat layout aplikasi terkesan simpel namun tetap berkelas</li> </ul>	<p><b>Pain Relievers</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan produk perlengkapan bayi ataupun balita yang terjamin kualitasnya sesuai harganya</li> <li>- Menyaring produk perlengkapan bayi berdasarkan harga, dan kualitas yang diinginkan user</li> </ul>
<p><b>Functionality</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan kemudahan dalam melakukan pencarian produk/barang sesuai keinginan user.</li> <li>- Menyediakan produk - produk perlengkapan bayi yang berkualitas pada aplikasi</li> </ul>	<p><b>Potential Partners</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orang - orang yang bergerak di bidang bisnis online</li> </ul>

## 4. Fitur dan Task Analysis

Tulis daftar fitur utama dari aplikasi yang ingin dibangun, serta gambarkan task analysis dari masing-masing fitur utama tersebut. Fitur utama tidak termasuk login, edit profile pengguna dan sebagainya. Contoh format Task Analysis.



## 5. Information Architecture

*Information architecture* (IA) merupakan gambaran informasi yang akan ditampilkan di dalam aplikasi mobile android. Tujuan dari *information architecture* adalah untuk memberi gambaran kepada pengguna, apa saja yang bisa mereka lakukan di aplikasi mobile android dan memudahkan pengguna untuk melakukan task atau mengakses informasi yang dibutuhkan. Singkatnya, IA ini merepresentasikan menu-menu dan submenu yang digunakan oleh pengguna untuk melakukan suatu task.

*"Information architecture is about helping people understand their surroundings and find what they're looking for, in the real world as well as online."*

### Panduan membuat *information architecture*

[https://docs.google.com/presentation/d/1D2MnDqC2VFdZCUpHz4Cg36xLX9\\_VYH9q6VKrMr96ZOg/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1D2MnDqC2VFdZCUpHz4Cg36xLX9_VYH9q6VKrMr96ZOg/edit?usp=sharing)

### **Information architecture** bisa digambarkan dalam Sitemap atau Struktur Menu

Tools yang dipakai diserahkan kepada mahasiswa.

Rekomendasi : <https://www.gloomaps.com/>, <https://writemaps.com>

### Contoh Apps map

#### PROJECT TITLE

Preliminary Site Map – Version 1.0



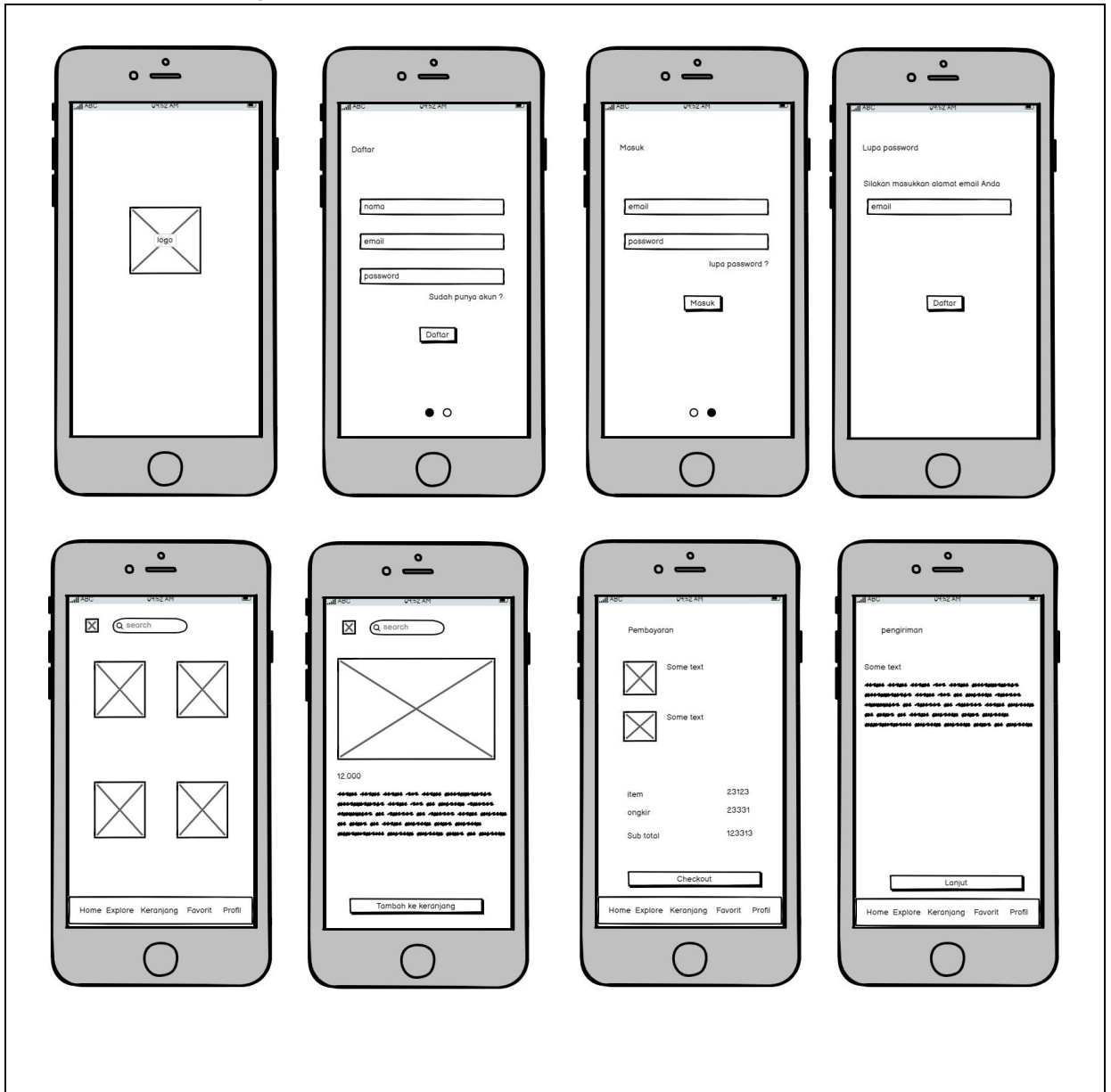
(lampirkan sitemap yang telah kelompok Anda buat di sini. Jelaskan masing-masing menu dan submenu, kontennya apa dan apa saja task yang bisa dilakukan di dalam setiap menu)

## 6. **Wireframe / Low Fidelity Design**

Wireframe merupakan konsep atau desain blueprint dari desain aplikasi yang akan dibuat. Pembuatan wireframe harus mengacu pada sitemap atau kerangka menu yang telah dibuat.

Wireframe berfungsi untuk menggambarkan alur kerja suatu task atau fitur, dan menampilkan informasi apa saja yang perlu ditampilkan dalam setiap halaman. Wireframe biasanya tidak memperhatikan estetika atau keindahan secara visual. Keindahan visual akan dikerjakan di fase *high fidelity design*.

Copy paste semua rancangan wireframe kelompokmu di bawah ini.

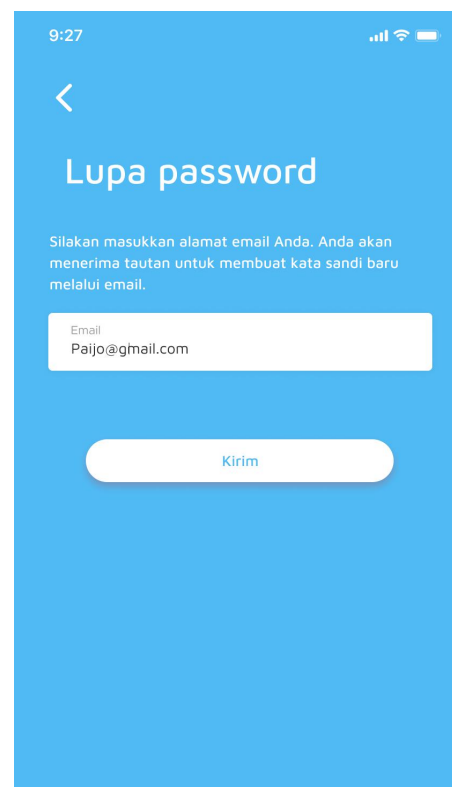
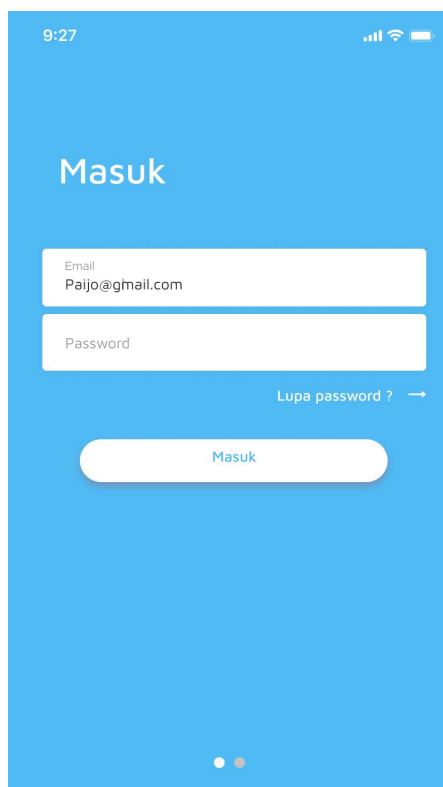
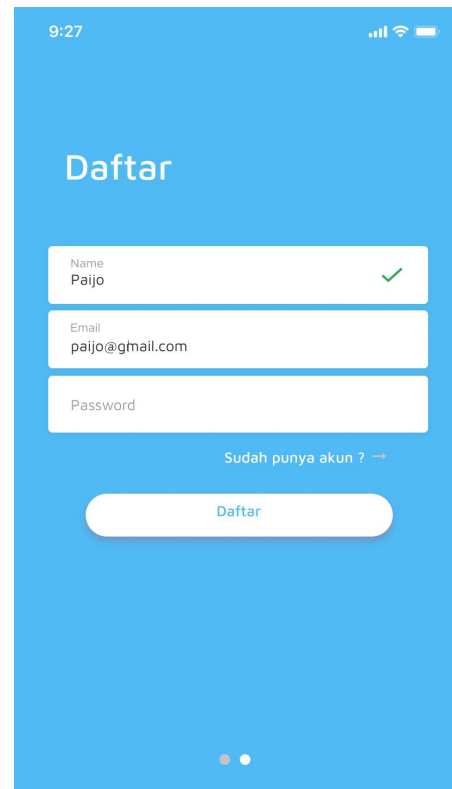


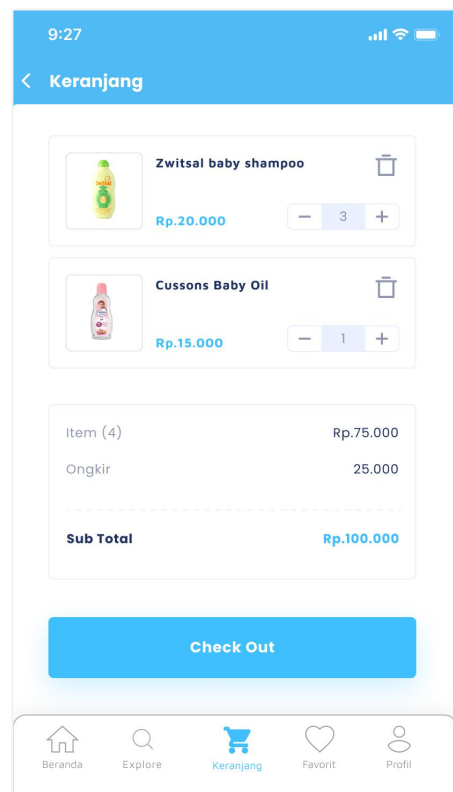
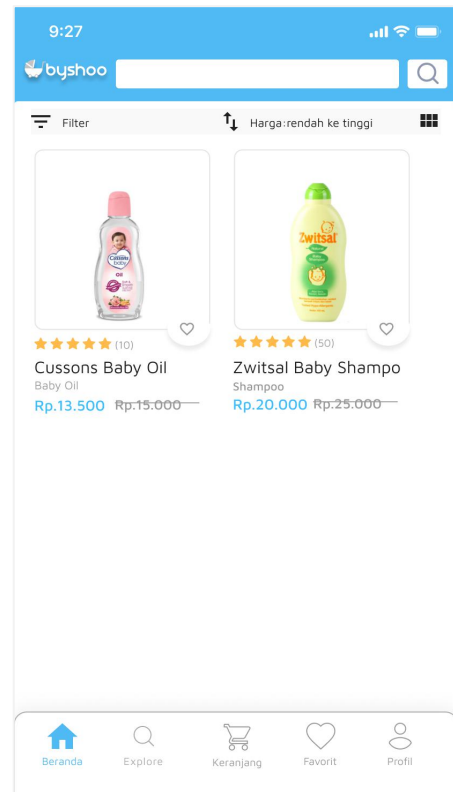
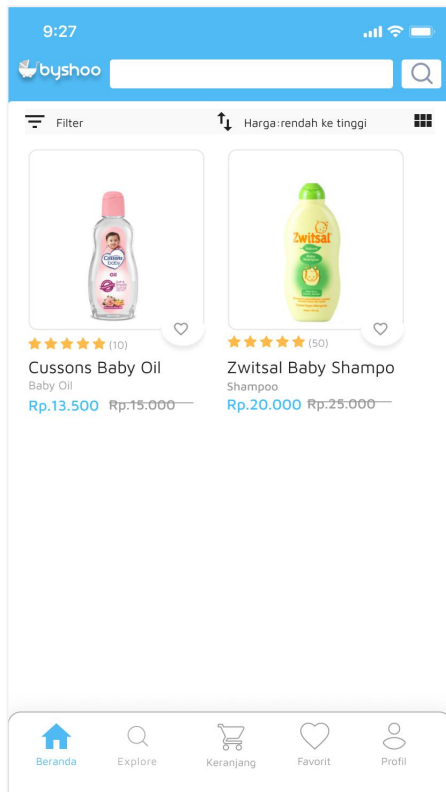
## 7. High Fidelity Design

*High fidelity design* adalah desain aplikasi yang sudah lengkap, disertai dengan pewarnaan, dan efek lain yang mendukung tampilan secara visual.

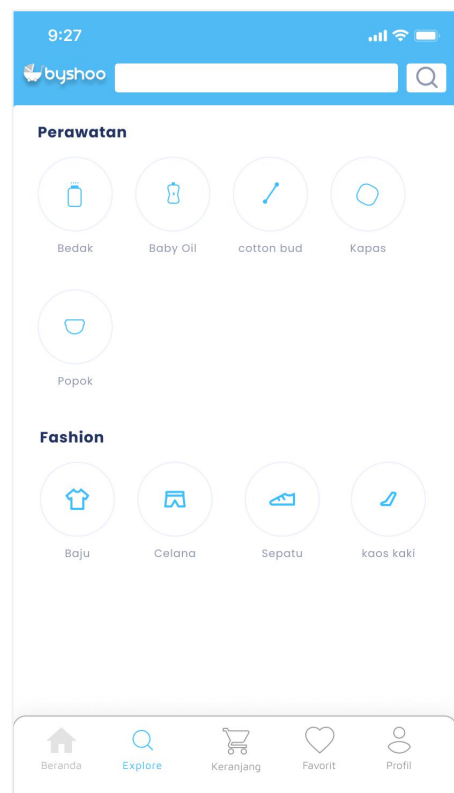
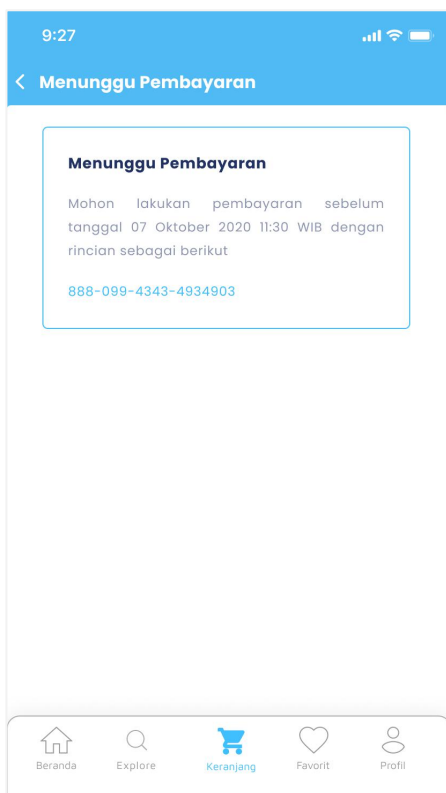
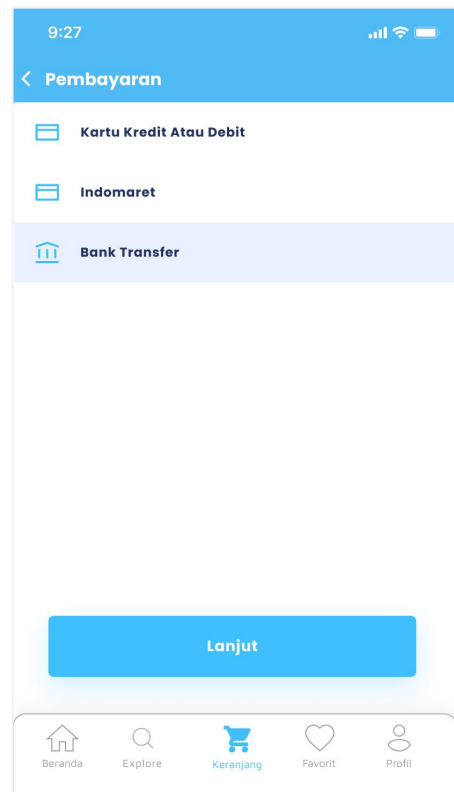
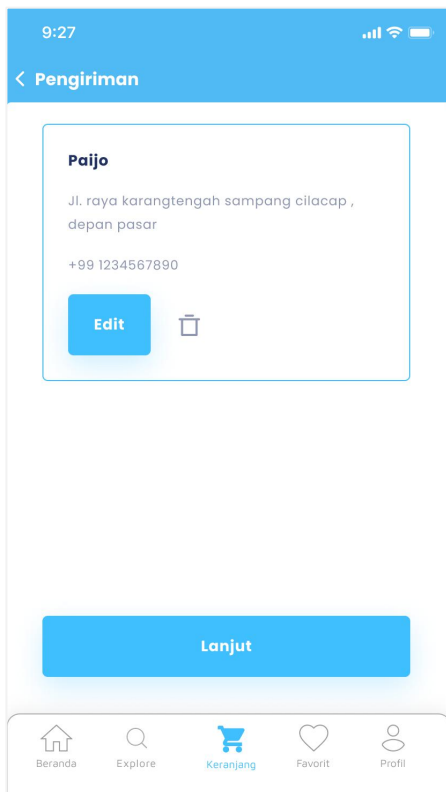
Asisten dosen akan membuat review beberapa aplikasi yang bisa digunakan untuk *membuat high fidelity design*.

Copy paste setiap halaman dari desainmu di bawah ini.









**URL Clickable Design (Prototype):** <https://www.figma.com/file/to9Z2BkfaxgkeEcXfisdhd/Untitled?node-id=30%3A1262>

**Link Presentasi :** [https://drive.google.com/file/d/1Cv8puLCwP9\\_eyJCsSuSYcDNGYjyGacRI/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Cv8puLCwP9_eyJCsSuSYcDNGYjyGacRI/view?usp=sharing)

## **8. Ide dan Orisinilitas**

Bisa dipastikan jika belum ada aplikasi di Indonesia sejauh ini, yang secara khusus menyediakan tempat untuk berbelanja perlengkapan bayi secara online