

**Laporan Review Desain
Aplikasi ‘Pantau Kota’**



Identitas kelompok:

- **UX Review Team:**
 - Qurratu Farrasah Siregar (2024071017)
 - Nicky Briliant Suryadi Langit (2024071024)
- **Team yang di Review:**
 - Daffa Zaqisthi Razzan (2023071070)
 - Anisa Intania Putri (2024071010)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA**

2025

1. Latar Belakang Aplikasi yang Direview

Banyak warga kota yang merasa enggan atau kesulitan saat ingin melaporkan masalah seperti:

- Jalan rusak
- Lampu penerangan yang mati
- Sampah menumpuk

Hal ini bukan semata karena tidak adanya niat untuk melapor, tetapi lebih kepada proses yang ribet, memakan waktu, dan antarmuka aplikasi yang membingungkan. “Pantau Kota” hadir sebagai solusi digital yang memungkinkan masyarakat melakukan pelaporan dengan lebih **mudah, cepat, dan transparan**.

2. Aspek Penilaian

| Aspek | Penilaian (1-5) | Komentar |
|---------------------------------------|-----------------|---|
| Persona realistik dan tepat sasaran | 4 | Persona cukup representatif, menggambarkan warga kota yang menghadapi masalah infrastruktur. Namun, profil persona bisa dikembangkan lebih mendalam (misal latar belakang sosial atau teknologi). |
| Task flow logis dan efisien | 5 | Task flow pelaporan sangat sederhana dan efisien (Foto → Deskripsi → Kategori → Kirim). |
| Keselarasan persona dengan task flow | 4 | Task flow sesuai dengan kebutuhan persona, namun alangkah baiknya jika skenario persona dijabarkan lebih rinci. |
| Kejelasan dan konsistensi antarmuka | 5 | Antarmuka konsisten, ikon dan label jelas, serta navigasi cukup dimengerti. |
| Aksesibilitas | 3 | Desain mempertimbangkan aksesibilitas seperti teks besar dan kontras warna. Namun belum disebutkan dukungan untuk pengguna disabilitas. |
| Responsivitas dan kecepatan interaksi | 5 | Pengguna mendapatkan notifikasi dan status laporan secara real-time, menunjukkan responsivitas baik. |
| Struktur navigasi | 3 | Navigasi aplikasi cukup jelas dan intuitif, meski belum dijelaskan secara rinci bagaimana pengguna kembali ke halaman sebelumnya. |

| | | |
|--|---|--|
| Tingkat learnability (kemudahan dipelajari) | 5 | Aplikasi mudah digunakan bahkan untuk pengguna awam berkat kesederhanaan fitur. |
| Feedback dan notifikasi | 5 | Pengguna langsung menerima notifikasi setelah laporan dikirim dan dapat memantau status laporan. |

Studi Kasus Proyek IMK: Aplikasi Pantau Kota

1. Review Persona & Kebutuhan Pengguna

| Elemen Persona | Deskripsi |
|------------------------|---|
| Nama Persona | Andi |
| Usia & Latar Belakang | Tidak diketahui & Seorang warga yang melihat masalah di jalan berlubang. |
| Tujuan / Goal | Melaporkan masalah agar diperbaiki dan ditindaklanjuti oleh instansi terkait. |
| Frustrasi / Pain Point | Kesulitan menyampaikan keluhan atau laporan terkait infrastruktur kota. |

Revisi Kebutuhan Pengguna berdasarkan Persona:

- Perlu fitur pelaporan untuk menyampaikan keluhan
- Dibutuhkan notifikasi yang memperlihatkan status laporan secara real-time.
- Kepraktisan dan transparansi dalam proses laporan (Pengguna butuh proses pelaporan yang cepat dan tidak membingungkan)
- Desain aplikasi yang ramah pengguna (Tampilan aplikasi harus mudah dimengerti oleh berbagai usia)

2. Pemutarakhiran Task Flow

Task Flow Lama:

1. Buka Aplikasi
2. Navigasi ke halaman pelaporan
3. Upload foto masalah
4. Tulis deskripsi dan pilih kategori
5. Kirim laporan dan lihat status secara real-time

Fitur/Feedback Pengguna:

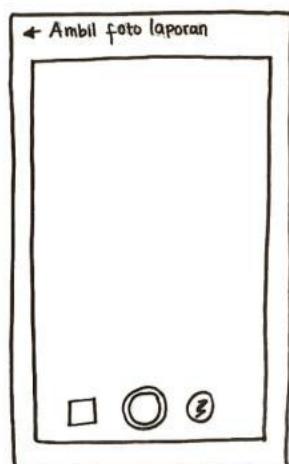
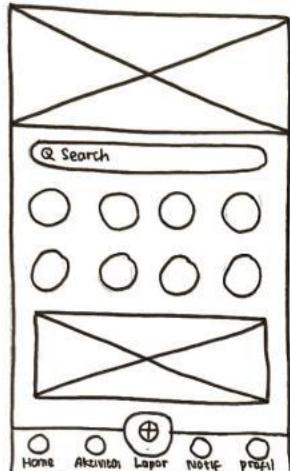
- Pilihan kategori laporan kurang intuitif tanpa ilustrasi atau ikon.
- Fitur penandaan lokasi pada laporan kurang efisien dan tidak cukup membantu dalam pelacakan lokasi secara cepat dan akurat.
- Tampilan aplikasi dianggap bersih, namun sebagian pengguna menginginkan opsi tema gelap (*dark mode*)

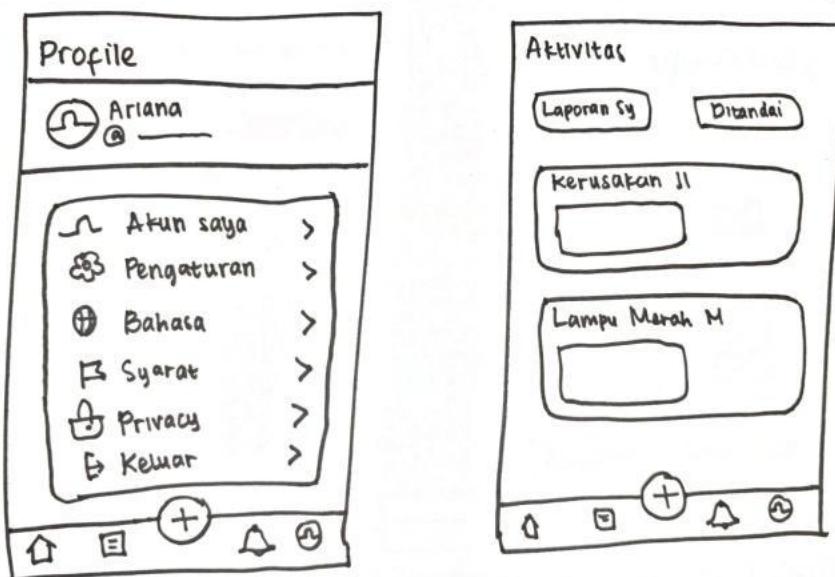
Task Flow Baru:

1. Buka aplikasi
2. Foto langsung
3. Isi deskripsi laporan
4. Kirim laporan dan lihat status secara real-time

3. Sketsa Awal Interface (Wireframe / Low_Fidelity Prototype)

Sketsa Halaman Utama (Tampilan Mobile):





4. Simulasi Usability Test Sederhana

| Item | Catatan |
|-------------------------------|--|
| Jumlah Partisipan | 3 orang mahasiswa pengguna awal |
| Tugas yang diuji | Mengisi laporan masalah di lingkungan sekitar melalui aplikasi PantauKota |
| Waktu rata-rata penyelesaian | 1 menit 30 detik |
| Masalah/kesulitan yang muncul | Beberapa pengguna tidak menyadari ikon bisa langsung ambil foto tampak seperti ikon biasa. Dropdown “Kategori Laporan” juga membingungkan karena ikon tidak muncul |
| Saran dari pengguna | Tambahkan teks kecil “Ambil Foto” di bawah ikon. Perjelas tampilan dropdown kategori dengan ikon ilustratif atau label tambahan. |

5. Dokumentasi Perubahan Desain

| Masalah yang Ditemukan | Solusi / Perubahan | Status |
|---|---|-------------------------------------|
| Ikon plus tidak jelas fungsinya | Tambahkan label “Ambil Foto” atau tooltips saat hover/tap | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Dropdown kategori terlihat kaku dan minim konteks | Tambahkan ikon atau ilustrasi kecil pada tiap opsi kategori laporan | <input checked="" type="checkbox"/> |

Catatan Tambahan

- Pengguna mengusulkan adanya fitur bantuan cepat (tooltips, ikon bantuan di form) untuk memandu pengguna pertama kali.
- Akan dipertimbangkan fitur mode gelap (dark mode) agar nyaman digunakan di malam hari, sesuai saran dari partisipan pengujian.
- Rencana evaluasi lanjutan dengan partisipan usia lanjut dan pengguna disabilitas untuk menilai aksesibilitas desain.