

Information Architecture and Design

Kelompok : Pinit

Anggota

- Husni Adi Bakhtiar (17102034)
- Ghulam Ammar Y (18102194)
- Januar Rizki Nurcahyo (18102198)
- Taufik Nur Hidayah (18102214)

Aplikasi : Pin It

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

1. Implementasi Kanban

<https://github.com/ghulam46/PINIT-TEAM-TI2/projects/1>

Kanban berasal dari bahasa Jepang yang artinya Signboard. Kanban ini adalah satu tool yang dipakai untuk menjalankan Just In Time.

Opik

- deskripsi aplikasi
- requirement summary

Januar

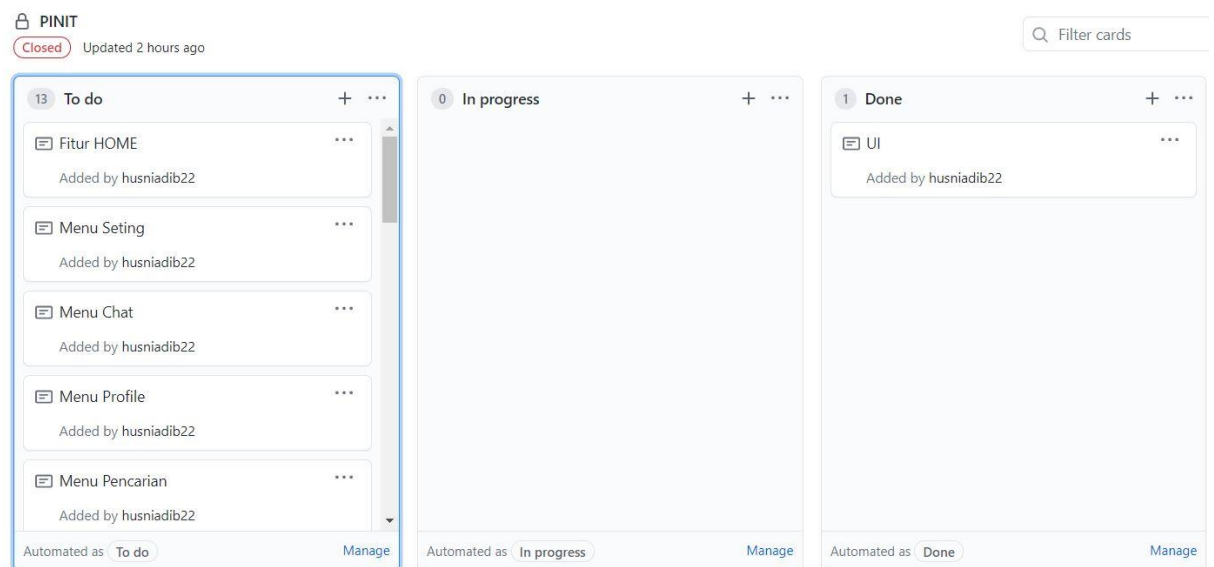
- fitur dan task analysis
- information architecture

Ghulam

- wireframe
- UI

Husni

- deskripsi aplikasi



Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021

13 To do

Opik

- deskripsi aplikasi
- requirement summary

Added by husniadib22

🌟 Welcome to GitHub Projects 🌟

We're so excited that you've decided to create a new project! Now that you're here, let's make sure you know how to get the most out of GitHub Projects.

☒ Create a new project

☒ Give your project a name

☐ Press the ? key to see available keyboard shortcuts

☐ Add a new column

☐ Drag and drop this card to the new

Automated as To do

Manage

13 To do

Menu Register

Added by husniadib22

Menu Login

Added by husniadib22

Ghulam

- wireframe

Added by husniadib22

Januar

- fitur dan task analysis
- information architecture

Added by husniadib22

Automated as To do

2. Deskripsi Aplikasi

1.1 Kegunaan Aplikasi

kegunaan aplikasi ini merupakan aplikasi pembantu sebagai inspirasi dari desain untuk mengembangkan

1.2 Konteks Penggunaan

Aplikasi ini mengusung konsep sharing papan pin virtual yang memungkinkan pengguna mengoleksi apapun yang pengguna sukai dari website mana pun, untuk di bagikan kepada orang lain.

1.3 Target Pengguna

target pengguna dalam aplikasi ini adalah para developer game, animasi, ataupun desainer

1.4 Tujuan Pengguna

Tujuan dari aplikasi ini adalah memberikan inspirasi pada pembuat desain ataupun memberikan pilihan desain bagi pencari desain yang sesuai kebutuhan.

1.5 Tujuan Bisnis

Tujuan bisnis dari aplikasi ini menawarkan desain menarik untuk orang yang membutuhkan desain atau logo untuk kebutuhannya

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 tasks : fungsi atau fitur yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan user dalam aplikasi ini sebagai pembantu inspirasi dalam mencari desain dari berbagai tema.	Needs : Needs : ketika mengakses tasks yang dibutuhkan oleh user adalah akun untuk login agar dapat mengakses aplikasi dan yang user harapkan dalam mengakses aplikasi ini memperoleh inspirasi dalam membuat desain ataupun mencari desain untuk koleksi.	Pains : Pains : kesulitan yang dirasakan user terhadap proses bisnis saat ini adalah susahnya mencari bahan inspirasi dalam membuat desain dan setelah mendapatkan inspirasi sangat mudah di copy paste oleh para user yang tidak bertanggung jawab.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Keterangan:

Usability Goals and Solution

: kriteria atau prinsip usability yang harus ada dan bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021

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.

Usability Goals and Solution : Kriteria yang digunakan usability yang harus ada dalam memenuhi aplikasi ini adalah memerlukan kejasama dari berbagai desainer bisa dibuka sebagai referensi desain ataupun sebagai lahan penjualan desain, dan bisa yang bisa digunakan dalam fitur – fitur aplikasi, ada fitur chat, lokasi, kontak, dan pilihan desain.	Pain Relievers : solusi yang harus diambil untuk mengatasi kesulitan yang dirasakan user yaitu memberikan lisensi pada setiap desain agar user mendapatkan desain yang original.
Functionality : Usulan fungsional berdasarkan kesulitan user adalah pemunculan kontak penjual pada aplikasi karena tidak selalu pengupload foto standby pada aplikasi ini.	Potential Partners : pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner yaitu seperti para desainer, developer game atau animasi.

4. Fitur dan Task Analysis

Fitur :

1.Home

Difitur home di sediakan tampilan semua jenis desain dengan kategori All,Today,dan Followed

2.Search

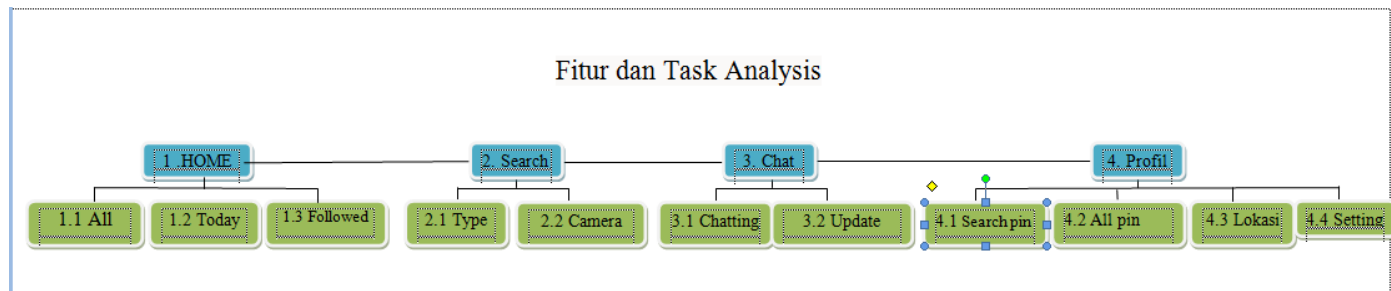
Difitur ini user di bebaskan mencari desain dengan cara ketik atau dengan kamera

3.Chat

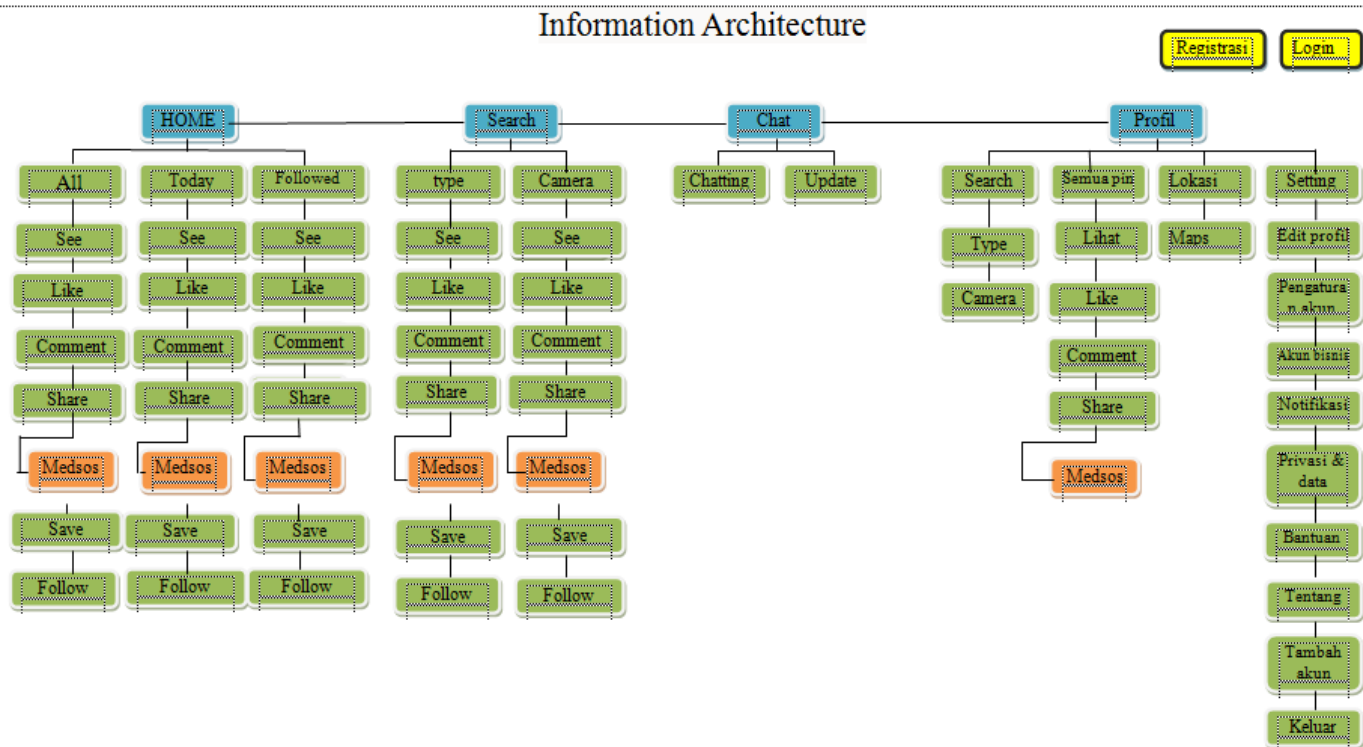
Di fitur ini user bisa berkomunikasi dengan user lain dan juga dapat melihat update dari aktifitas user lain yang sudah di follow atau user itu sendiri

4.Profil

Disini tempat informasi user itu di tampilkan / profil milik user



5. Information Architecture



Langkah awal user saat menggunakan aplikasi ini adalah user registrasi terlebih dahulu dan membuat akun baru kemudian login atau login langsung apa bila sudah mempunyai akun. Di menu terdapat fitur home, search, chat dan profil. Fitur home disini menampilkan kumpulan desain – desain dan user juga di sediakan pilihan untuk pengelompokannya yaitu jika ingin di tampilkan desain secara keseluruhan maka memilih All, jika hanya menampilkan yang di post hanya hari ini saja pilih Today dan jika hanya menampilkan yang di ikutinya saja maka pilih Followed. Saat desain di tampilkan user dapat melihat, melihat secara full screen dengan fitur See, dapat memberikan simbol menyukai dengan Like desain, dapat berkomentar dengan fitur Comment, dapat menyimpan desain dengan fitur Save, dan juga dapat mengikuti user lain denga klik fitur Follow.

Di fitur Search user dapat mencari desain yang di inginkan dengan mengetik atau mengambil gambar menggunakan kamera.

Di fitur Chat user dapat berkomunikasi dengan user lain dan juga dapat melihat update dari kegiatannya sendiri atau user lain.

Di fitur Profil user dapat melihat isi profil nya sendiri dan juga disediakan fitur search guna mempermudah menemukan desain yang di kehendaki. Adajuga fitur chat yang dapat langsung ke halaman chatting. Disediakan juga fitur setting yang berguna untuk settingan user sendiri.

6. Wireframe / Low Fidelity Design

Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021

Halaman 1



Halaman 1 :

Di sini merupakan tampilan awal Pin It

Halaman 2



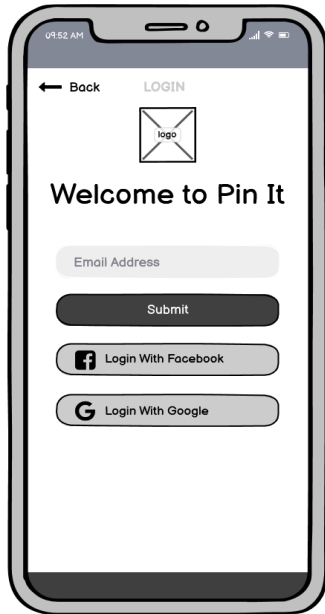
Halaman 2 :

Halaman ini menampilkan untuk user ingin login atau membuat akun baru

Halaman 3

Sprint 1

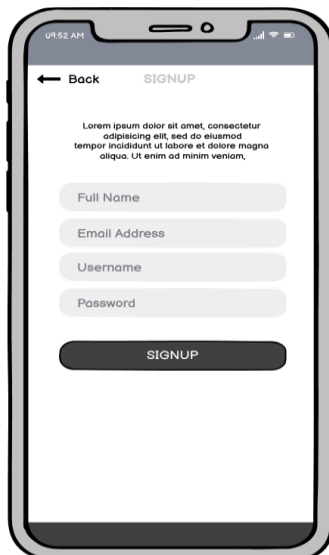
Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021



Halaman 3 :

Di sini merupakan tampilan dimana user ingin login dengan menggunakan akun apa.

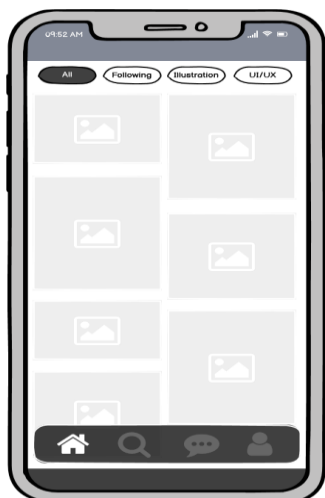
Halaman 4



Halaman 4 :

Di sini merupakan tampilan halaman membuat akun baru dengan cara user mengisi syarat – syarat tertentu

Halaman 5



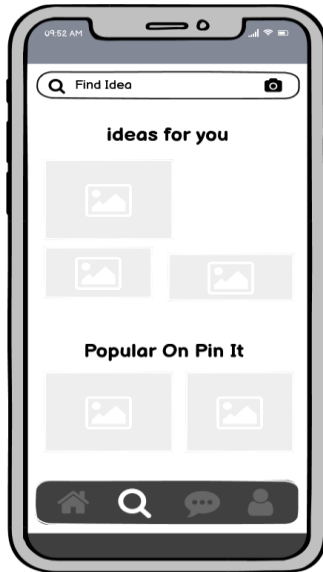
Halaman 5 :

Ini merupakan tampilan halaman utama dari aplikasi ini yaitu menampilkan kumpulan desain – desain.

Halaman 6

Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021



Halaman 6 :

Ini merupakan halaman search dimana user memperoleh fitur untuk mencari desain sesuai kata kunci yang di masukannya

Halaman 7



Halaman 7 :

Ini merupakan tampilan ketika user mengetik suatu gambar atau desain maka akan muncul seperti berikut dan disediakan fitur seperti See,save ,Share dan lain – lain.

Halaman 8



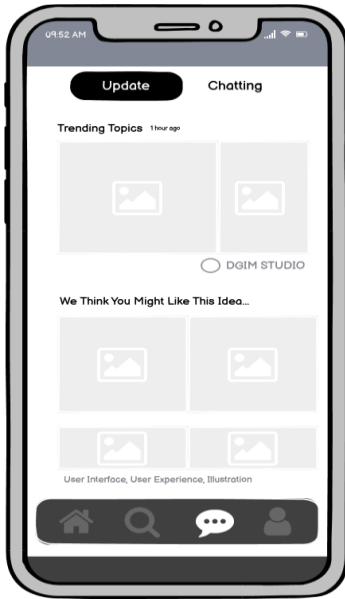
Halaman 8 :

Halaman ini merupakn halaman profil user lain disini di sediakan fitur seperti follow,chat ,share ,saved dan lain - lain

Halaman 9

Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021



Halaman 9 :

Disini merupakan halaman update dimana akan menampilkan update – update dari desain baru

Halaman 10



Halaman 10 :

Merupakan halaman chatting dimana halaman ini menampilkan komunikasi user dengan user lain

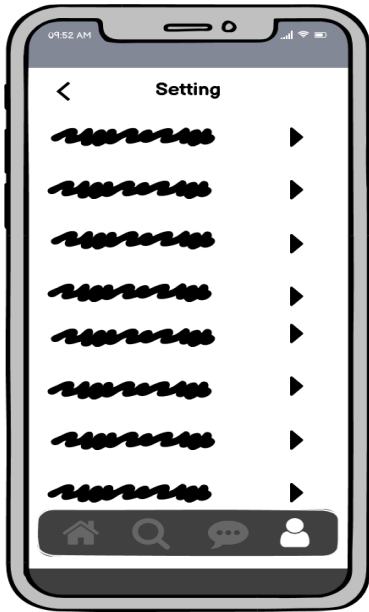
Halaman 11



Halaman 11 :

Disini merupakan halaman dari profil dari user .

Halaman 12



Halaman 12 :

Merupakan halaman setting yang berguna untuk mensetting segala sesuatu yang berhubungan dengan app ini seperti akun postingan dan lain sebagainya.

7. High Fidelity Design

Halaman 1



Halaman 1 :

Tampilan awal ini dinamakan on boarding.

Halaman 2

Welcome !

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo

Login

Sign Up

Halaman 2 :

Halaman 2 menampilkan slide selamat datang dan disitu tertera fitur sign dan sign up

Halaman 3

<Back

Login



Welcome to PIN IT

Email address...

Submit

Login With Facebook

Login With Google

Halaman 3 :

Halaman 3 menampilkan Login disini disediakan fitur registrasi user yang telah masuk sebelumnya

Halaman 4

Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021

<Back Sign Up



Sign Up to PIN IT

Loren ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed do eiusmod
tempor incididunt ut labore et dolore magna
aliqua. Ut enim ad minim veniam.

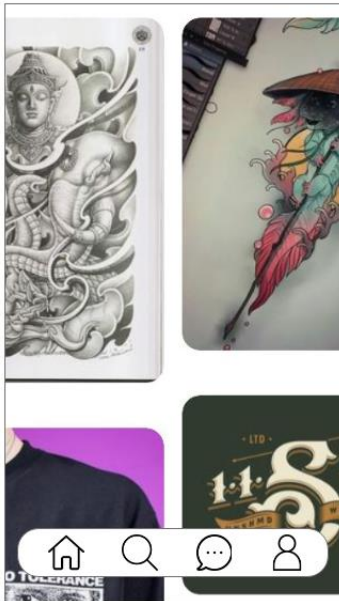
Halaman 4 :

Dislide ini meregistrasi user yang
masih baru

Halaman 5

Home

All Following Illustration UI/UX



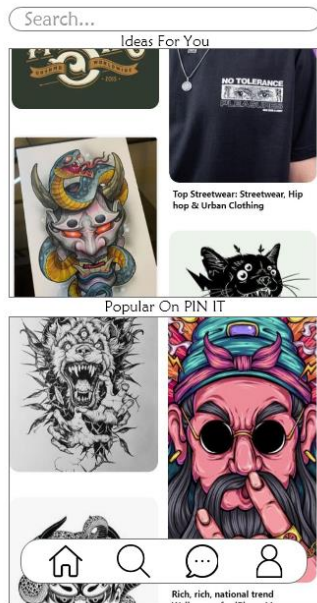
Halaman 5 :

Halaman ini merupakan menu home
.Home dibuat sedemikian rupa
karena untuk merekomendasikan
kategori yang sering diakses atau
dilihat oleh user .

Halaman 6

Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021



Halaman 6 :

Fitur pencarian itu untuk mencari ideyang user butuhkan dan disitu terdapat desain yang populer di aplikasi Pin It.

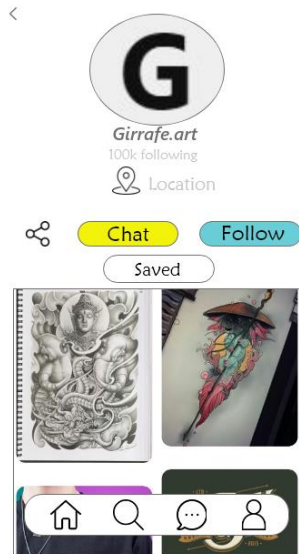
Halaman 7



Halaman 7 :

Ketika user mengklik gambar yang dipilih maka akan muncul apa gambar dan profil si pemilik gambar dan disitu terdapat fitur follow,see,save dan share

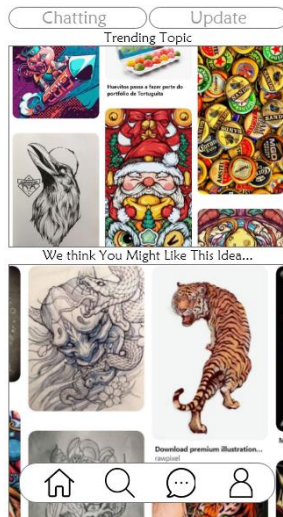
Halaman 8



Halaman 8 :

Halaman ini menampilkan profil si pemilik gambar dan terdapat fitur follow ,chat,saved,shared dan lokasi si pemilik gambar

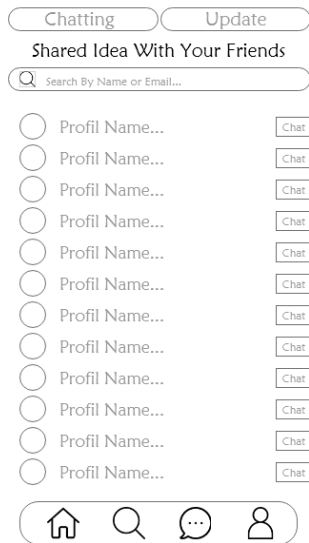
Halaman 9



Halaman 9 :

Halaman ini menampilkan trending topik yang sedang hangat di aplikasi Pin It

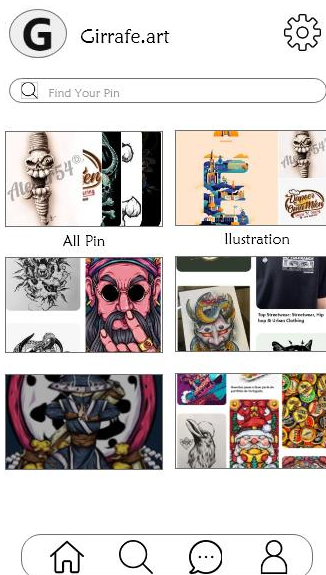
Halaman 10



Halaman 10 :

Pada fitur chat menampilkan berbagai profil dan nama pemilik desain untuk mengimplam pesan atau menanyakan lebih lanjut mengenai desain

Halaman 11



Halaman 11 :

Slide ini berisi gambar yang telah di save atau di pin oleh user

Halaman 12

