

Information Architecture and Design

Kelompok : 7 Eta MM2

Anggota :

- Intan Ayu Insani (18102233)
- Muhammad Nur Fikri (18102098)
- Muhammad Reza Setiawan (18102205)

Aplikasi : Cuci.in_Laundry

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/>

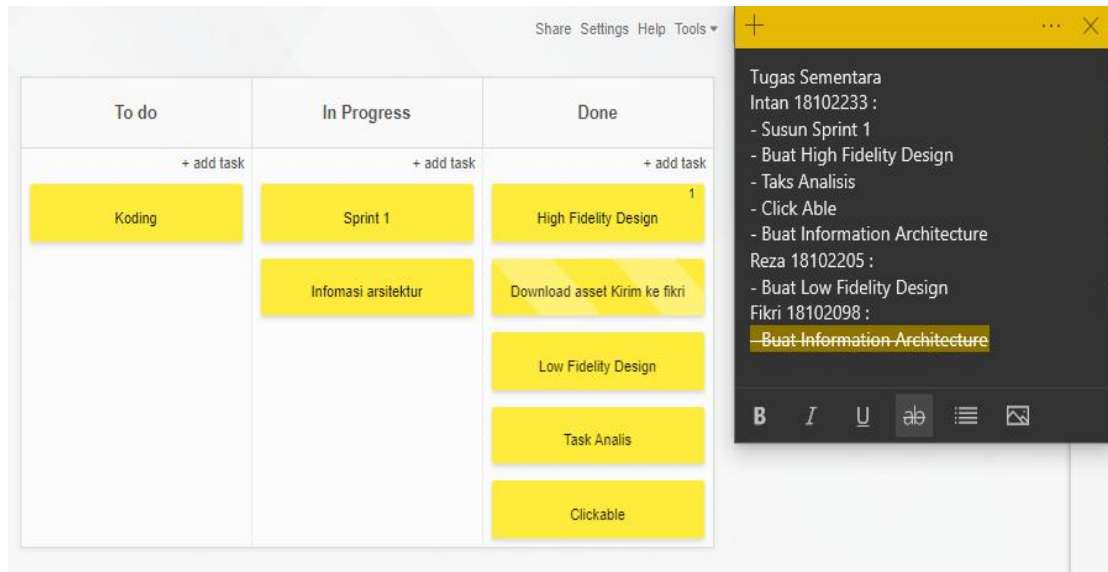
<http://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-information-architecture/>



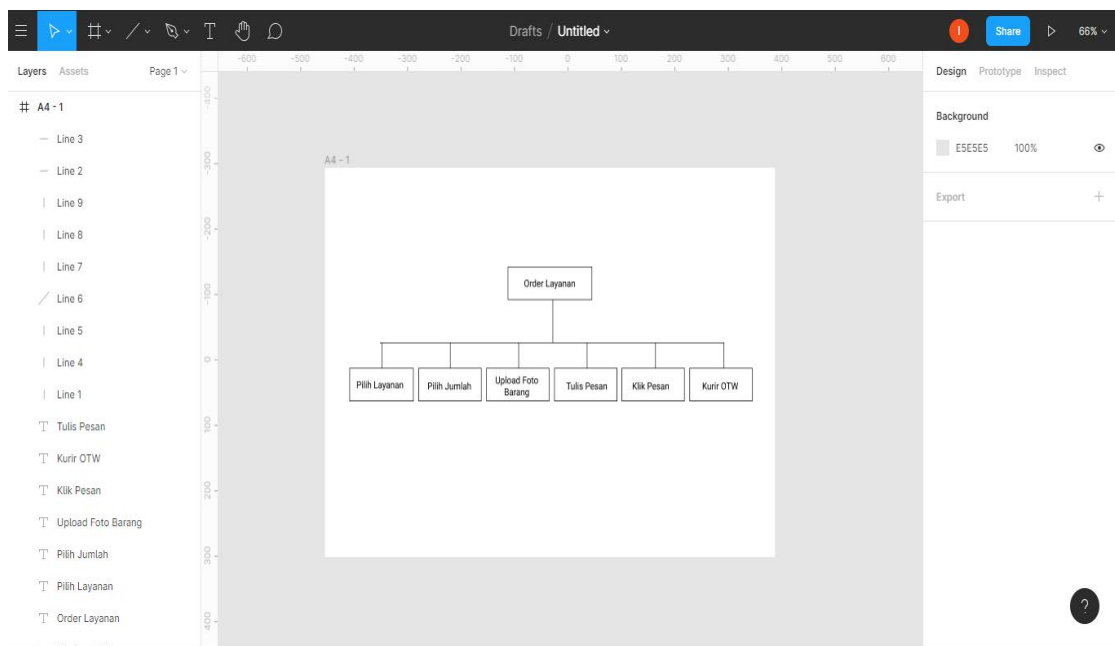
*Design is not just what it looks
like and feels like. Design is how it
works.*

Steven Paul Jobs (1995 - 2011)

1. Implementasi Kanban



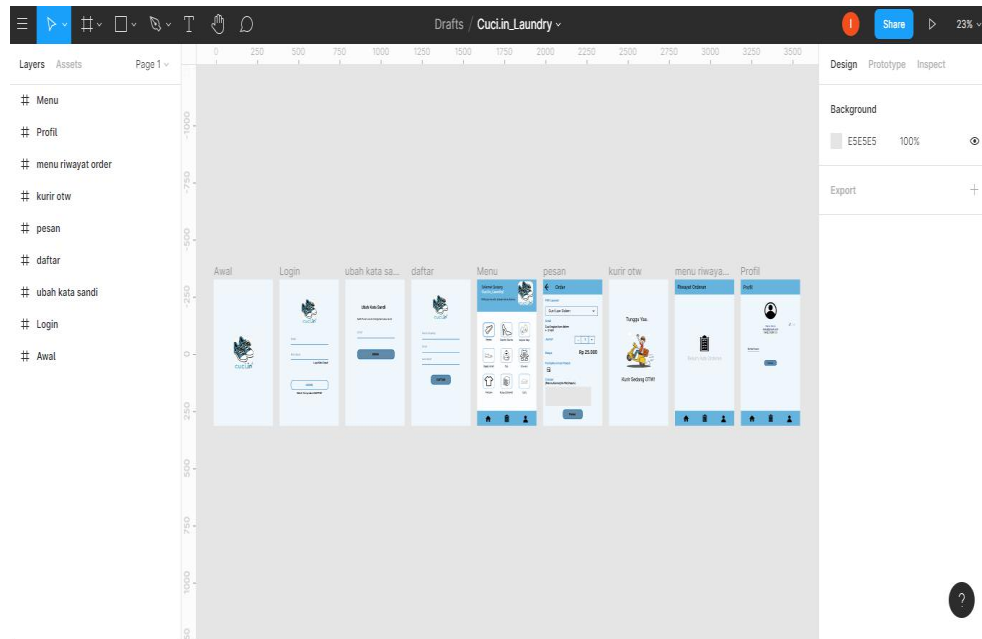
Gambar Kanban dan Tugas



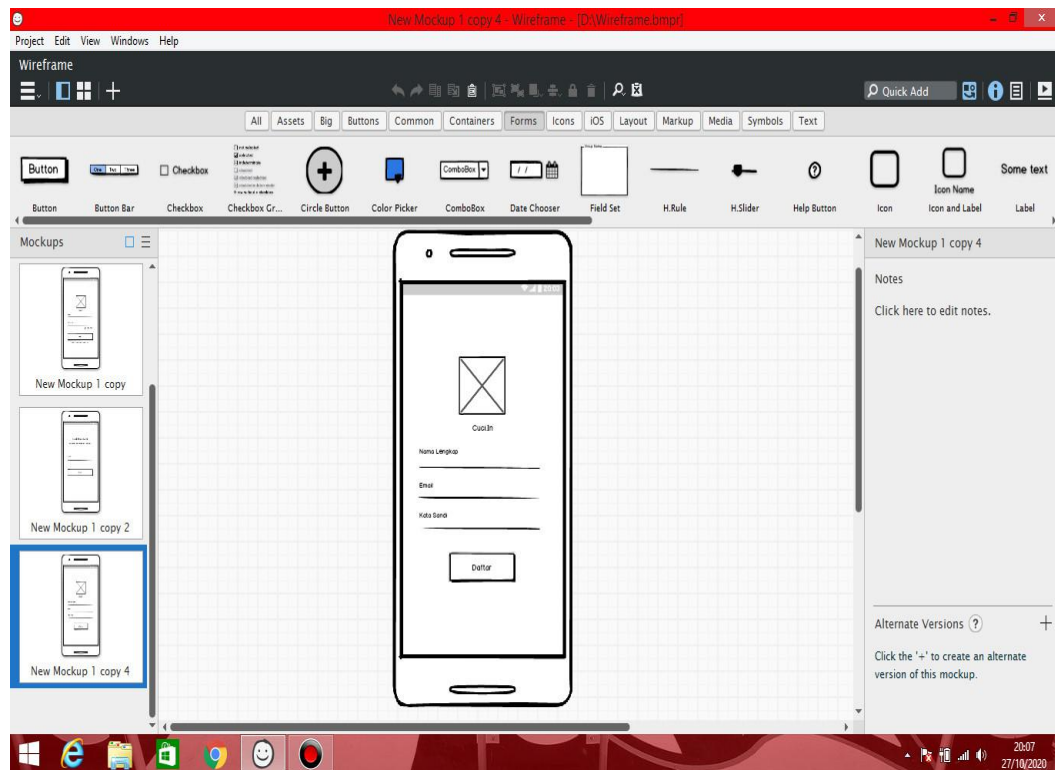
Gambar Proses Pembuatan Task Analisis

Template Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021



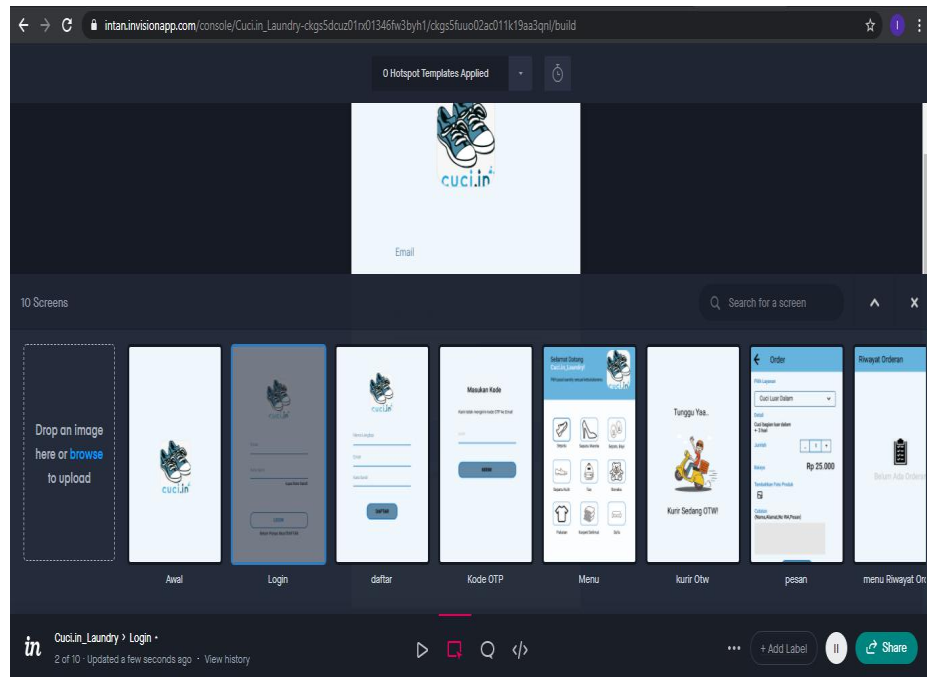
Gambar Proses Pembuatan High Fidelity Design



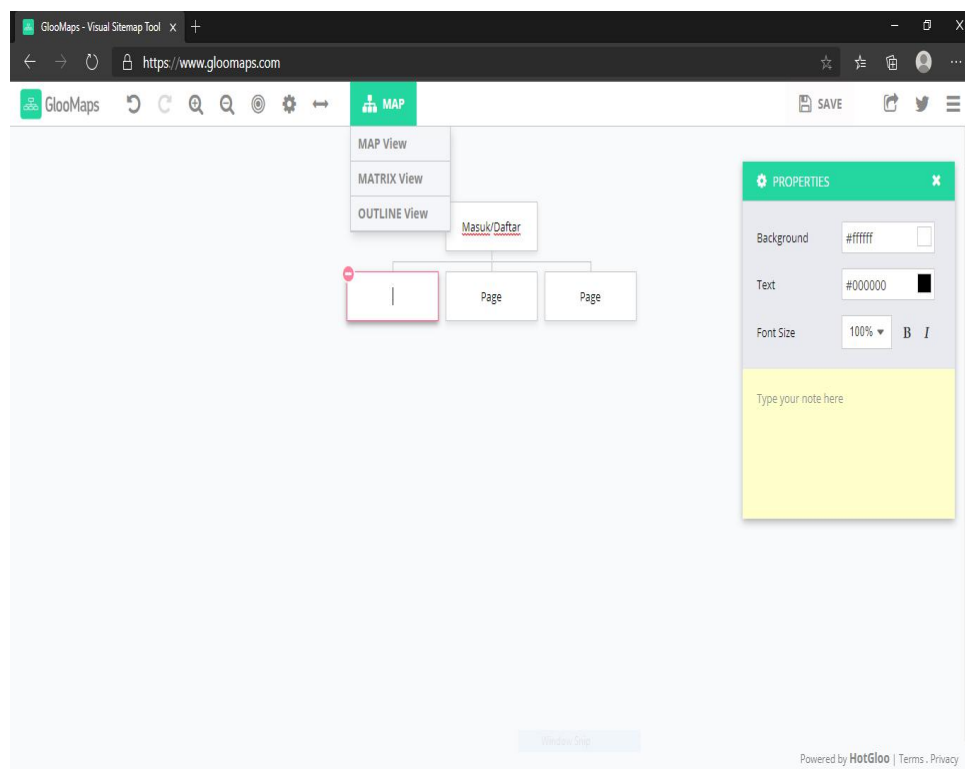
Gambar Proses Pembuatan Low Fidelity Design

Template Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021



Gambar Proses Pembuatan Prototype



Gambar Proses Pembuatan IA

2. Deskripsi Aplikasi

1.1 Kegunaan Aplikasi

Aplikasi Cuci.in Laundry adalah aplikasi order online berbasis android yang digunakan untuk memesan jasa laundry mulai dari laundry sepatu,tas,pakaian,topi atau aksesoris lain,selimut,boneka,termasuk sofa dan karpet dengan layanan pick up dan drop up.

1.2 Konteks Penggunaan

Dengan adanya aplikasi mobile pemesanan jasa laundry Cuci.in_laundry,diharapkan pengguna dapat lebih mudah melakukan pemesanan kapan saja pada jam operasional dan khusus wilayah Purwokerto.Setelah memesan layanan,kurir akan segera menuju lokasi yang sudah tertulis di catatan.Pengguna dapat membayar dengan metode on the spot (tunai/non tunai).Untuk menggunakan aplikasi tersebut,pengguna harus memiliki akun Cuci.in_Laundry.Pengguna akan diarahkan pada menu login atau sign up,pengguna akan diminta mengisi data diri seperti nama lengkap,email,dan password akun lalu akan menerima kode OTP melalui email.Setelah proses registrasi selesai pengguna akan disajikan dengan tampilan beranda yang berisi menu menu layanan.Untuk melakukan pemesanan pengguna cukup mengklik menu layanan lalu pengguna akan memilih jenis layanan sesuai kategorinya.Pengguna akan langsung mengetahui berapa total biaya pemesanan.Untuk mengetahui alamat pengambilan barang,pengguna diminta menuliskan alamat lengkap dan nomor Whatsapp demi memudahkan kurir.Setelah klik pesan,pengguna akan berpindah halaman yang menyajikan keterangan bahwa kurir sedang menuju lokasi.Untuk mengetahui riwayat pesanan pengguna dapat mengklik icon kertas,dan untuk melihat profil dan edit profil pengguna dapat mengklik icon profil.

1.3 Target Pengguna

Target pengguna adalah pelanggan Cuci.in_Laundry dan masyarakat Purwokerto,khususnya masyarakat yang memiliki kesenangan dalam hal koleksi sepatu,dan masyarakat yang membutuhkan jasa layanan laundry antar jemput.

1.4 Tujuan Pengguna

Tujuan pengguna menggunakan aplikasi mobile adalah kemudahan dalam pemesanan serta kemudahan dalam memperoleh jasa layanan.Inti dari aplikasi ini adalah mengubah cara pemesanan.

1.5 Tujuan Bisnis

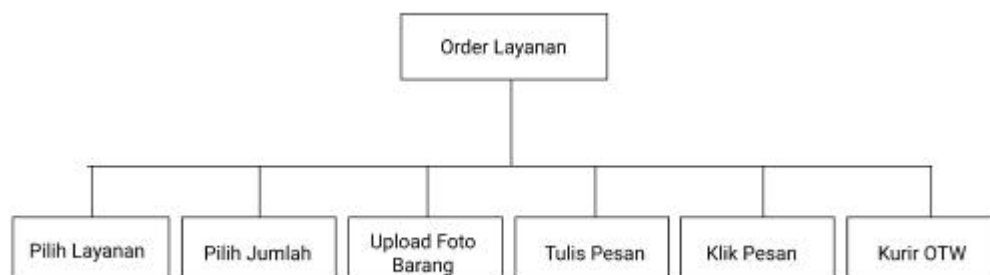
Persaingan strategi pelayanan dengan jasa laundry lainnya dimana,untuk daerah purwokerto masih sedikit yang menggunakan jasa antar jemput dan pemesanan online bahkan jasa laundry terkenal di purwokerto pun belum menggunakan layanan online.Keunggulan dari Cuci.in_Laundry ini adalah menyediakan banyak layanan seperti layanan cuci sepatu,cuci pakaian,hingga perabotan rumah.

3. Requirement Summary

Tasks	Needs	Pains
<ul style="list-style-type: none"> - Masuk - Registrasi - Pesan (jenis,jumlah,catatan) - Umpan balik (Kurir OTW) - Riwayat Pesanan - Profil (Edit Profil,Keluar) 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain antar muka yang simple dan tepat guna - Perintah atau umpan balik yang masuk akal 	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu untuk mengantar dan mengambil barang

Usability Goals and Solution <ul style="list-style-type: none"> - Kemudahan - Minimalis - Efisien 	Pain Relievers <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kategori layanan yang lebih banyak - Desain interface yang tidak rumit - Layanan antar jemput barang - Pembayaran On The Spot
Functionality	Potential Partners <ul style="list-style-type: none"> - Pihak Pengusaha sebagai pengusul konsep - Pihak Pelanggan sebagai pemberi penilaian - Pihak Dosen sebagai pembimbing

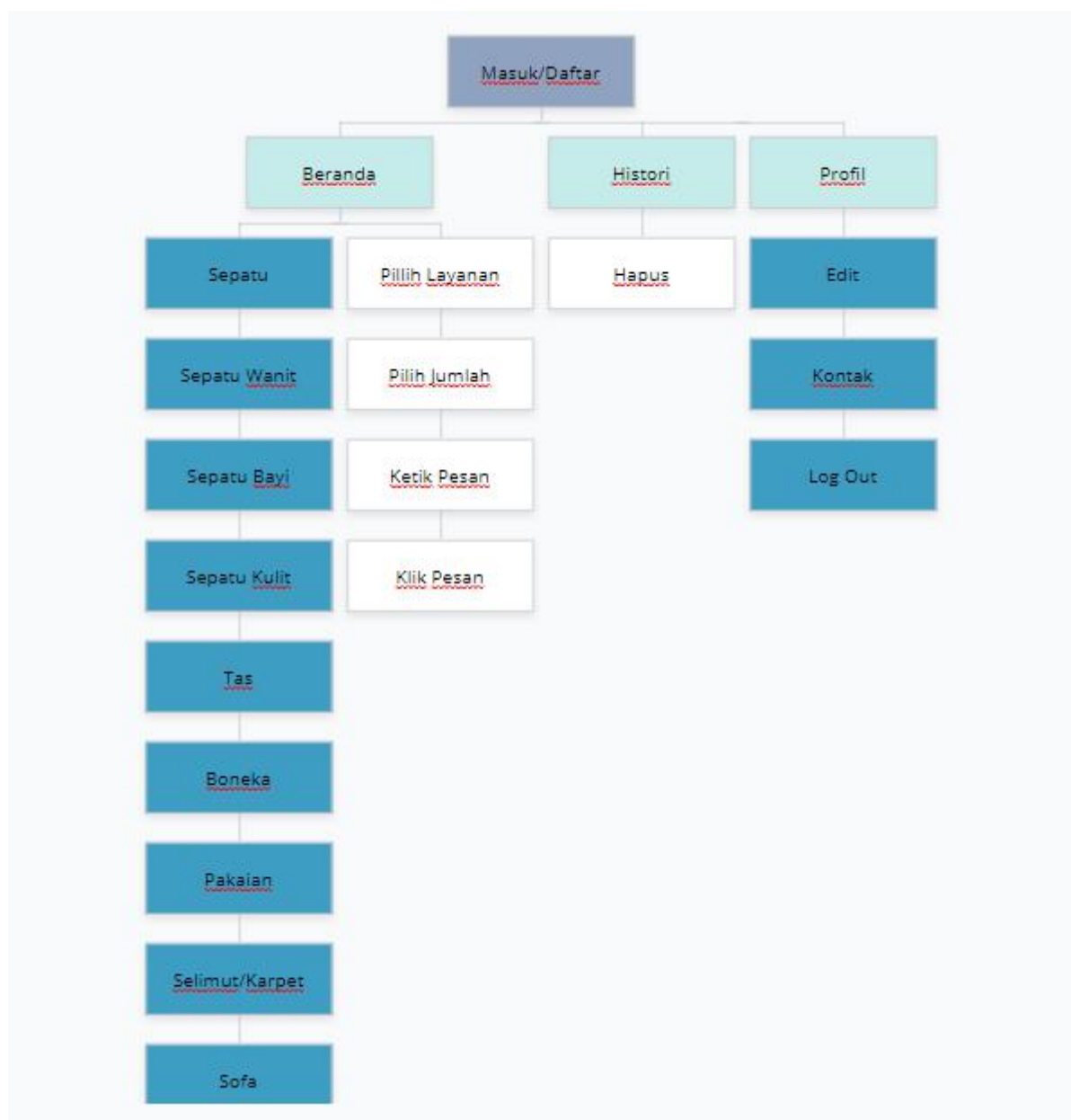
4. Fitur dan Task Analysis



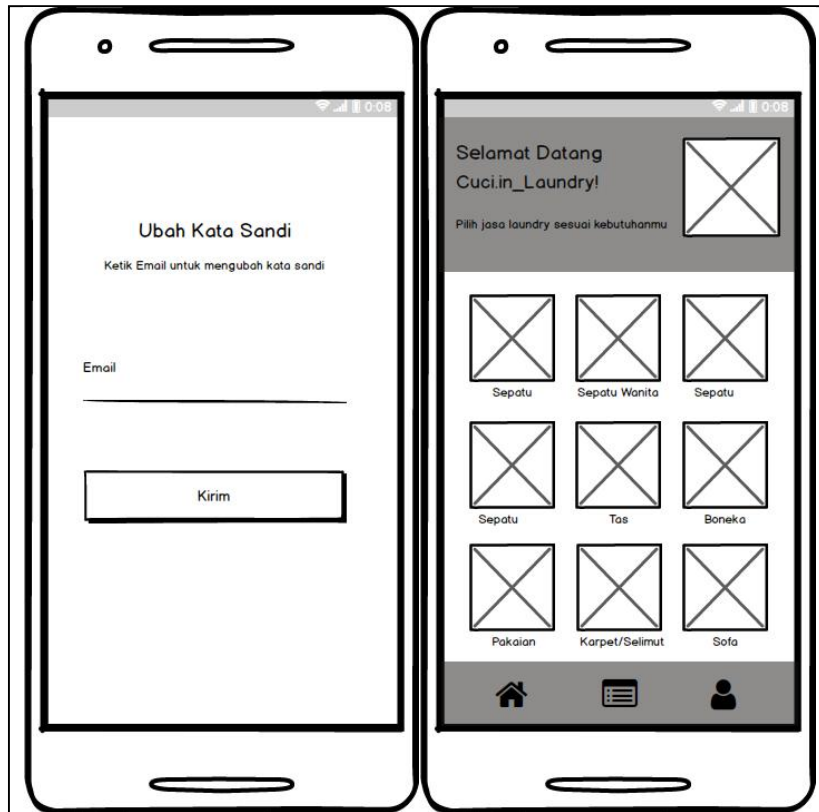
5. Information Architecture

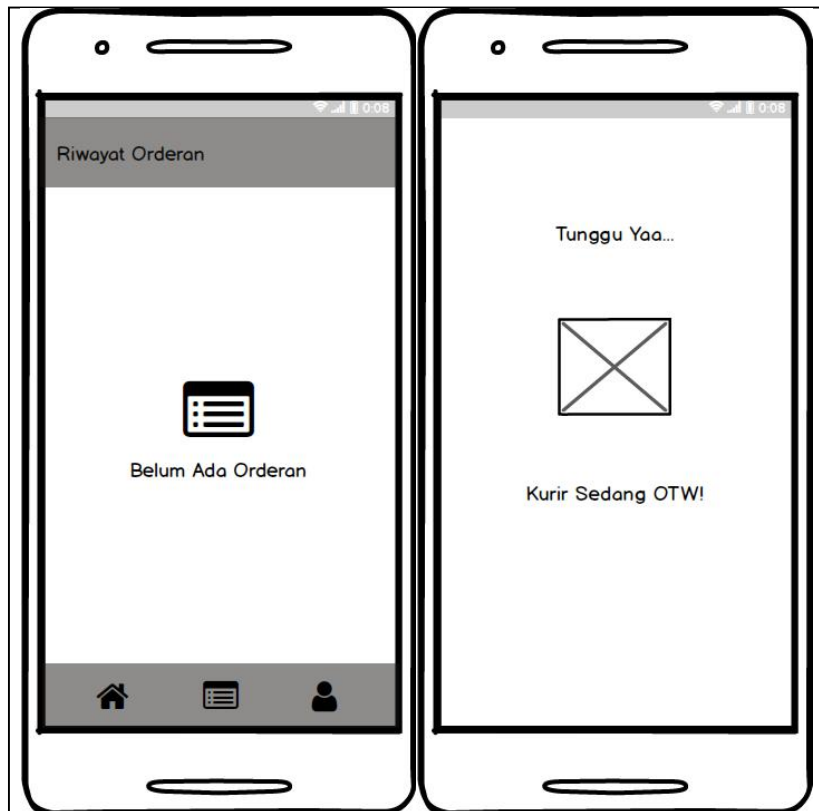
Information architecture (IA) merupakan gambaran informasi yang akan ditampilkan di dalam aplikasi mobile android. Tujuan dari *information architecture* adalah untuk memberi gambaran kepada pengguna, apa saja yang bisa mereka lakukan di aplikasi mobile android dan memudahkan pengguna untuk melakukan 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.”



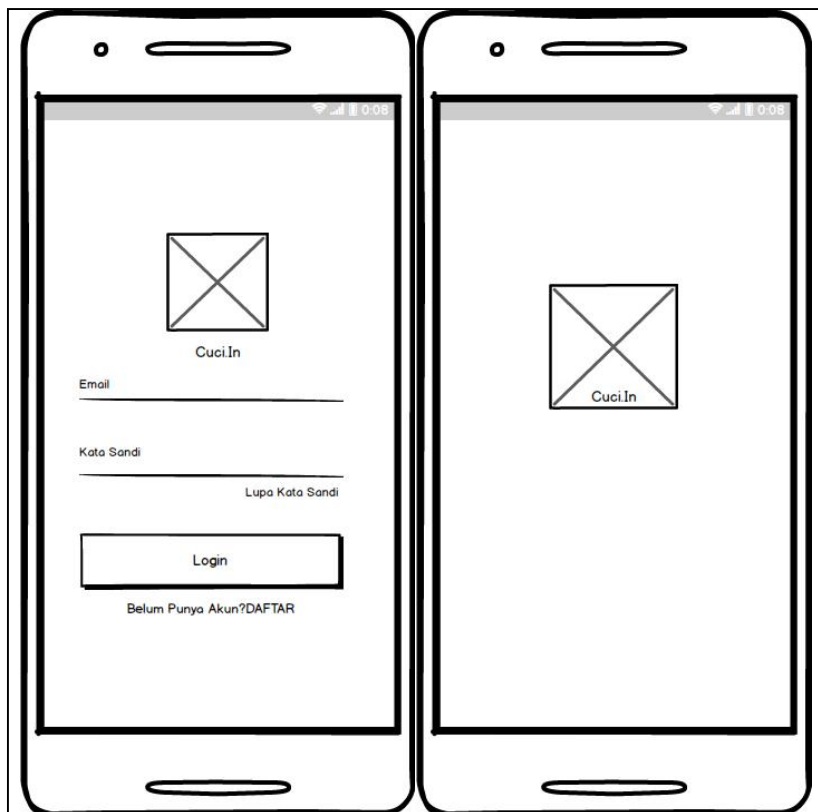
6. Wireframe / Low Fidelity Design








Template Sprint 1

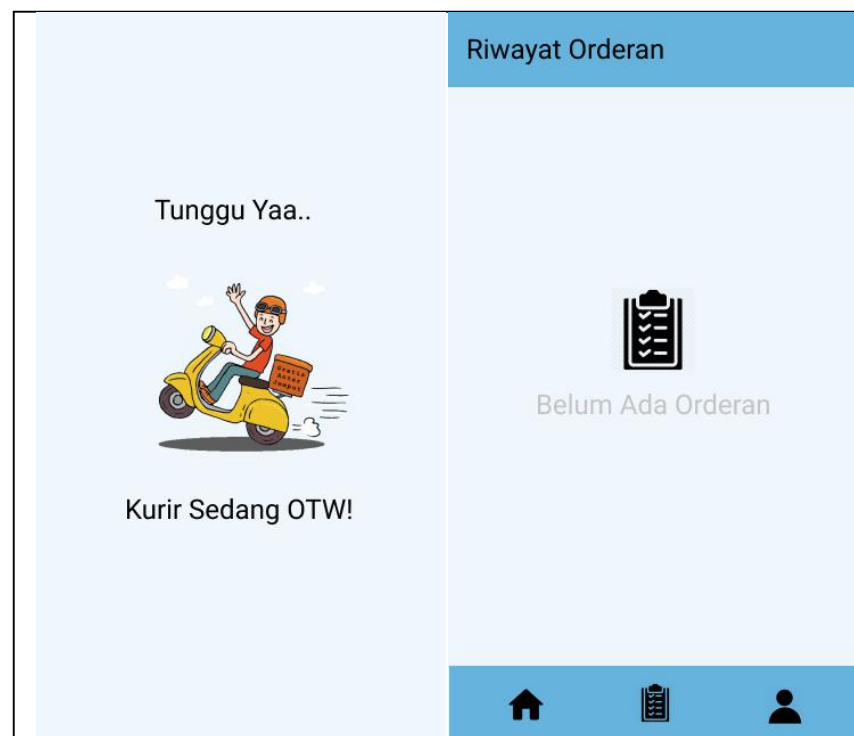
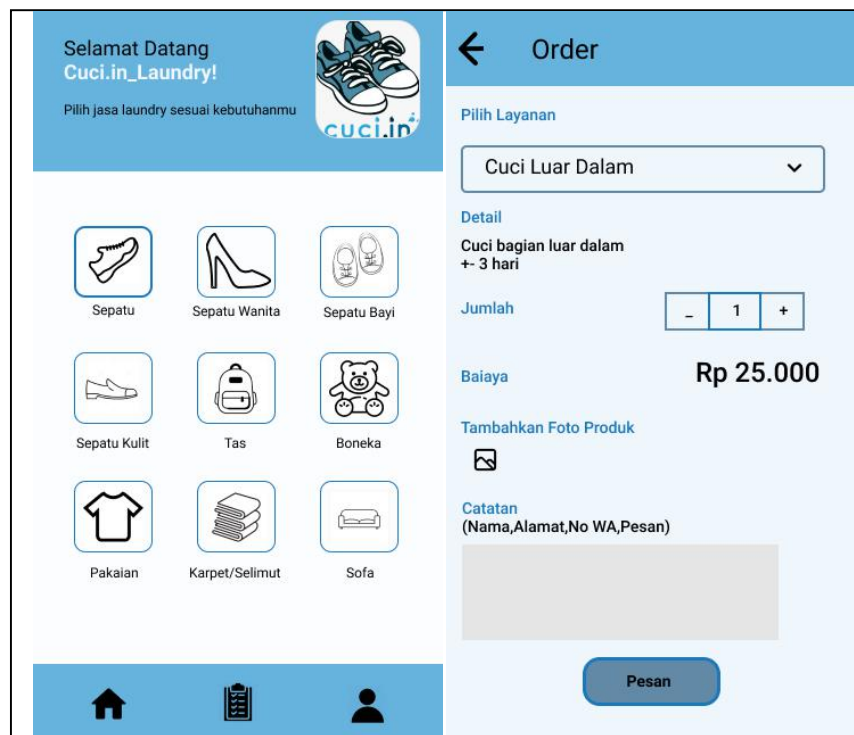
Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021

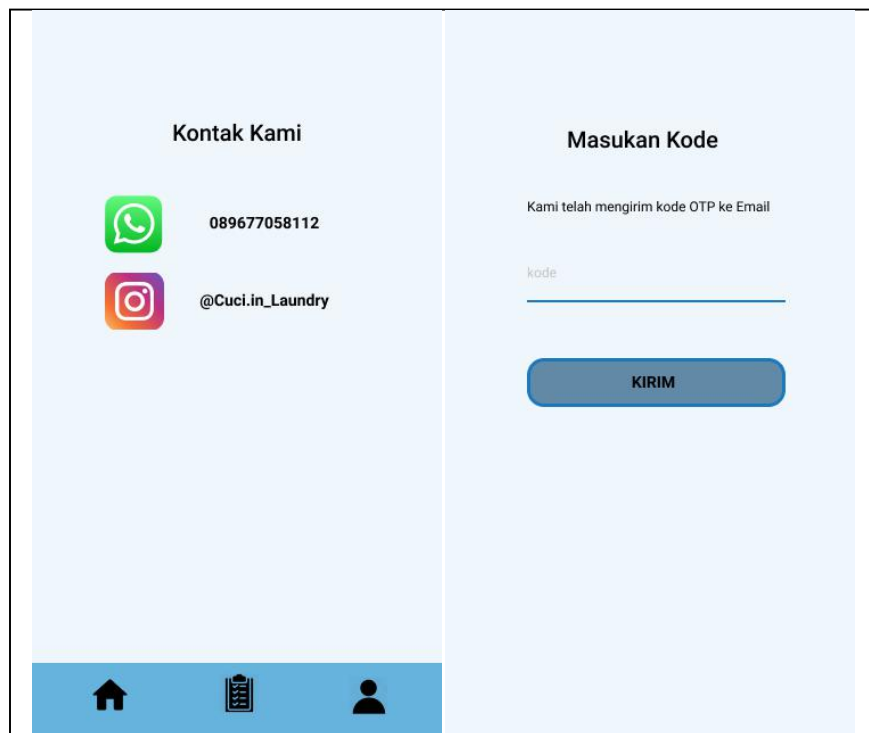
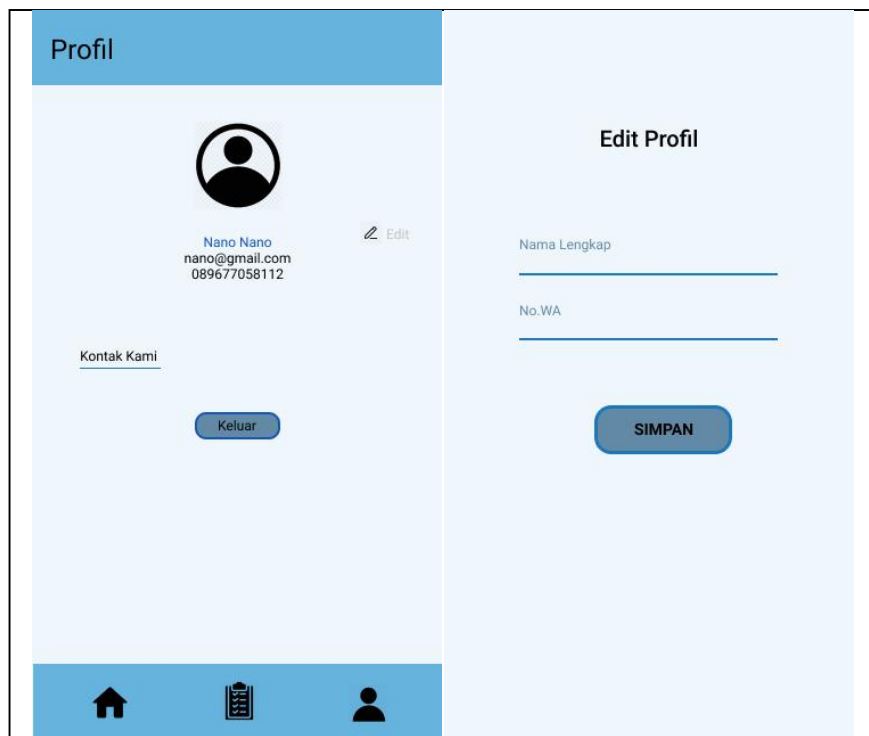


7. High Fidelity Design

	 Email <input type="text"/> Kata Sandi <input type="password"/> Lupa Kata Sandi <input type="button" value="LOGIN"/> Belum Punya Akun? DAFTAR
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

 Nama Lengkap <input type="text"/> Email <input type="text"/> Kata Sandi <input type="password"/> <input type="button" value="DAFTAR"/>	<h3>Ubah Kata Sandi</h3> <p>Ketik Email untuk mengubah kata sandi</p> Email <input type="text"/> <input type="button" value="KIRIM"/>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------





Alasan desain demikian adalah minimalisir tampilan yang rumit,berwarna biru karena merepresetasikan air.

URL Prototype : <https://intan.invisionapp.com/console/share/WG1PU62Q93/495069685>