

Information Architecture and Design

Kelompok : Powerpuff Girls
Anggota : - Ditya Putri Anggraeni
- Jihan Rihadatul Aisya
- Nadia Ayu Isroh M
- Rizki Sholekha

Aplikasi :KasLaud (Aplikasi Kasir 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

28 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/>

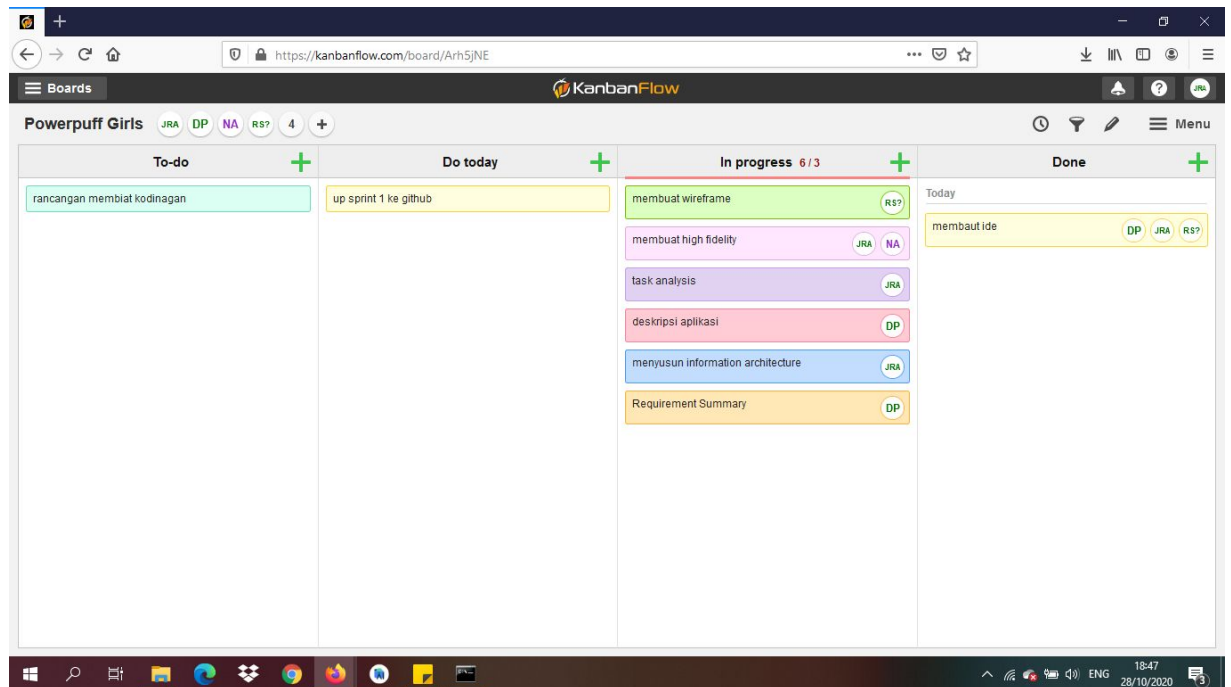


*Design is not just what it looks
like and feels like. Design is how
it works.*

Steven Paul Jobs (1995 - 2011)

1. Implementasi Kanban

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



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

Kegunaan dari aplikasi “KasLaud” ini merupakan aplikasi kasir laundry berbasis online yang bisa diakses di handphone user. Dengan menggunakan aplikasi ini pengguna dapat melakukan pemilihan metode pembayaran tunai atau *cashless*. Jadi user mempunyai kontrol terhadap pembayaran laundry dengan harga yang sudah ditentukan.

1.2 Konteks Penggunaan

(kapan dimana) Jadi dengan adanya aplikasi KasLaud ini user dapat mengontrol pembayaran laundry dimana saja kapan saja.

(mengapa) Pengguna sangat memerlukan aplikasi ini karena jaman sekarang segala mobilitas masyarakat sangatlah tinggi dan sesuatunya sudah bisa diakses secara online, jadi tidak perlu mengantri dan berdiri lama didepan kasir untuk membayar.

(bagaimana) pengguna dapat menggunakan aplikasi di handphone android yang dimiliki pengguna kapan saja, tentunya dengan adanya akses internet karena aplikasi ini dijalankan secara online.

1.3 Target Pengguna

Untuk saat ini aplikasi ini diperuntukan untuk mahasiswa, ibu - ibu milenial, ataupun anak rantau. Karena target pengguna diatas hampir 24 jam menggunakan handphone jadi sangat cocok untuk kalangan mereka.

1.4 Tujuan Pengguna

Tujuan pengguna menggunakan aplikasi ini agar tidak cape – cape dalam mengantri didepan kasir untuk membayar, dengan adanya aplikasi ini pengguna hanya perlu menggunakan tools yang tersedia dan mengkliknya sesuai kebutuhan lalu pembayaran akan diproses

1.5 Tujuan Bisnis

Memudahkan dalam pembayaran tanpa harus mengantri didepan kasir lagi.

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 : memudahkan konsumen dalam membayar laundry	Needs : meminimalisir kesalahan dan dengan tingkat keakuratan yang tinggi dalam melakukan transaksi	Pains : banyak jasa laundry yang kurang jujur, dan banyak nota pembayaran yang hilang jadi tidak pasti.
--	---	---

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.

Usability Goals and Solution : memudahkan penjual dan pembeli dalam bertransaksi. Lebih terjamin dan terhindar dari penipuan karena aplikasi dimiliki oleh lembaga properti.	Pain Relievers : aplikasi berisi transaksi pembayaran , pembatalan, data kasir dan tombol keluar. aplikasi ini bebas dari bembohonan dari pihak laundrynya
Functionality : informasi tagihan yang sudah dibayar ataupun belum dibayar, data laundry yang masuk hari ini bulan ini dan data seluruhnya	Potential Partners : semua pengguna jasa laundry bisa menggunakan aplikasi ini.

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.



Sumber rujukan <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2010/02/hierarchical-task-analysis.php>

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/1D2MnDqC2VFdZCUpHz4Cq36xLX9_VYH9q6VKrMr96ZOq/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



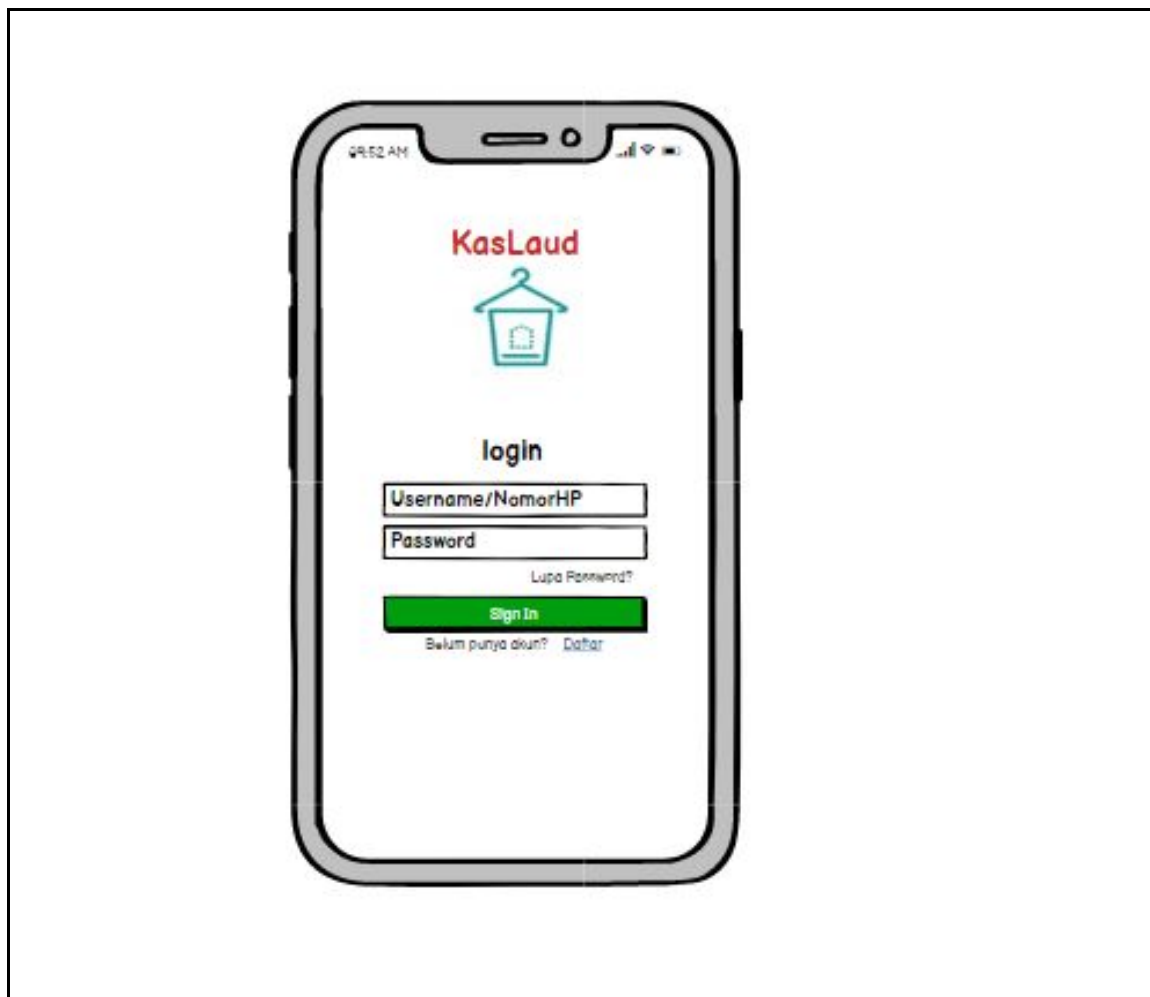
(lampirkan sitemap yang telah kelompok Anda buat di sini. Jelaskan masing-masing menu dan submenu, kontennya apa dan apa saja task yang bisa dilakukan di dalam setiap menu)

6. **Wireframe / Low Fidelity Design**

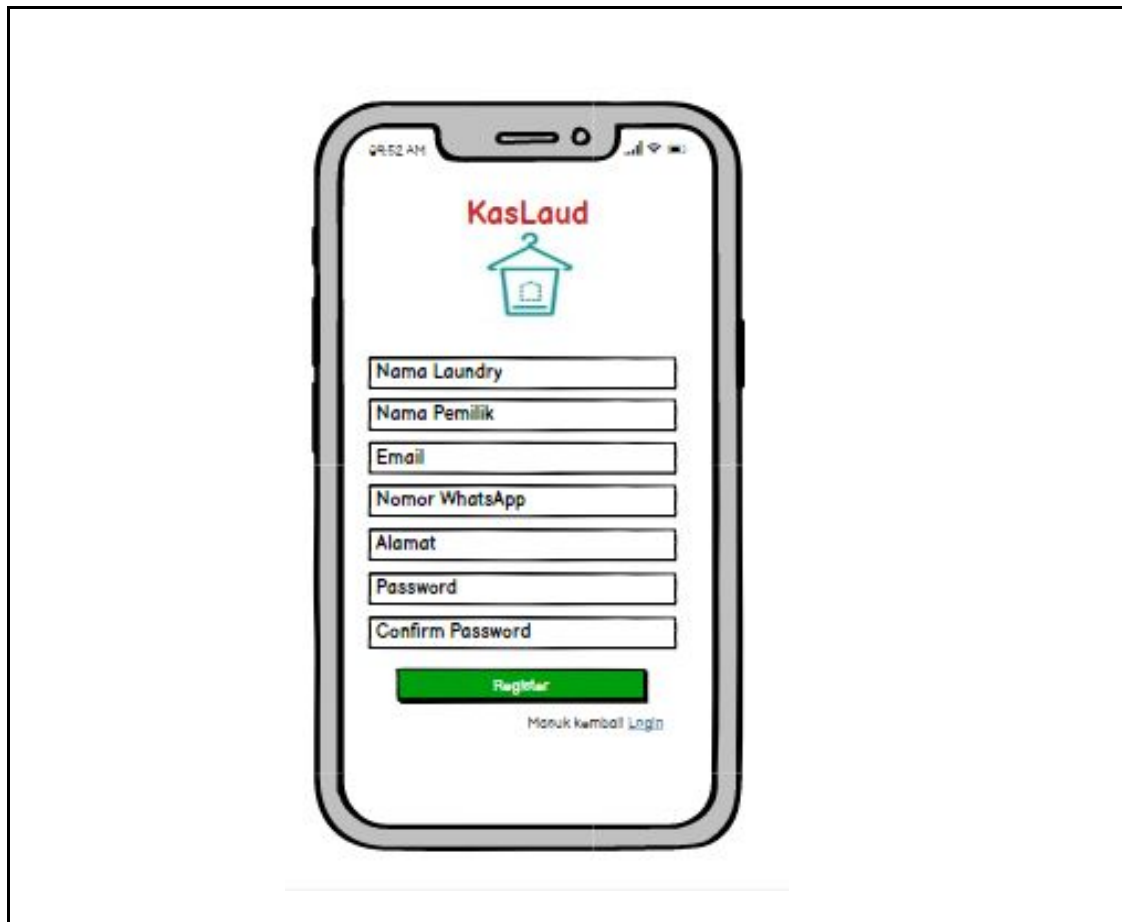
Wireframe merupakan konsep atau desain blueprint dari desain aplikasi yang akan dibuat. Pembuatan wireframe harus mengacu pada sitemap atau kerangka menu yang telah dibuat.

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.



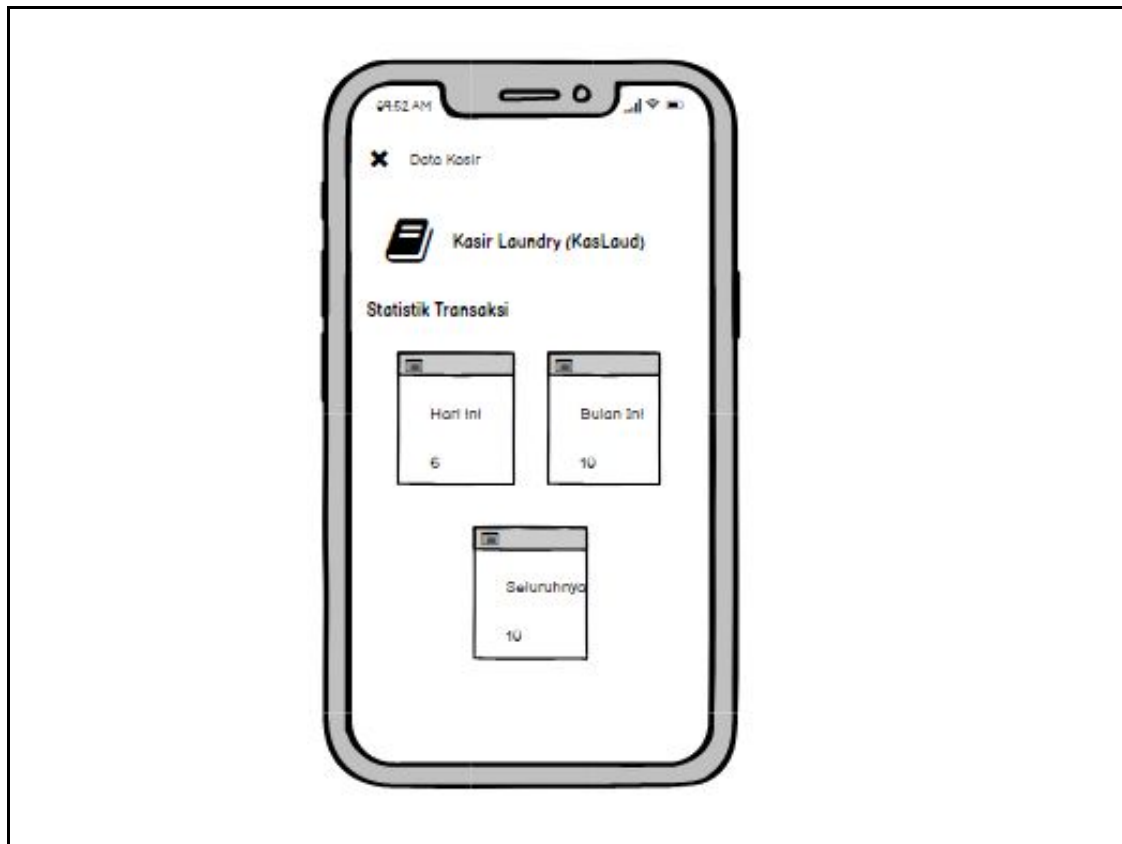
1. Pada tampilan tersebut Pengguna dapat melakukan sign in, jika belum memiliki akun dapat melakukan daftar terlebih dulu



2. Pengguna dapat melakukan registrasi akun melalui email atau nomor WhatsApp lalu masuk kembali login untuk melakukan sign in



3. Pada tampilan Menu kasir pengguna dapat mencari informasi apa yang mereka butuhkan seperti Data Kasir, Pembatalan, Transaksi, Keluar Akun. Serta terdapat Icon Produksi, +, dan Menu Kasir



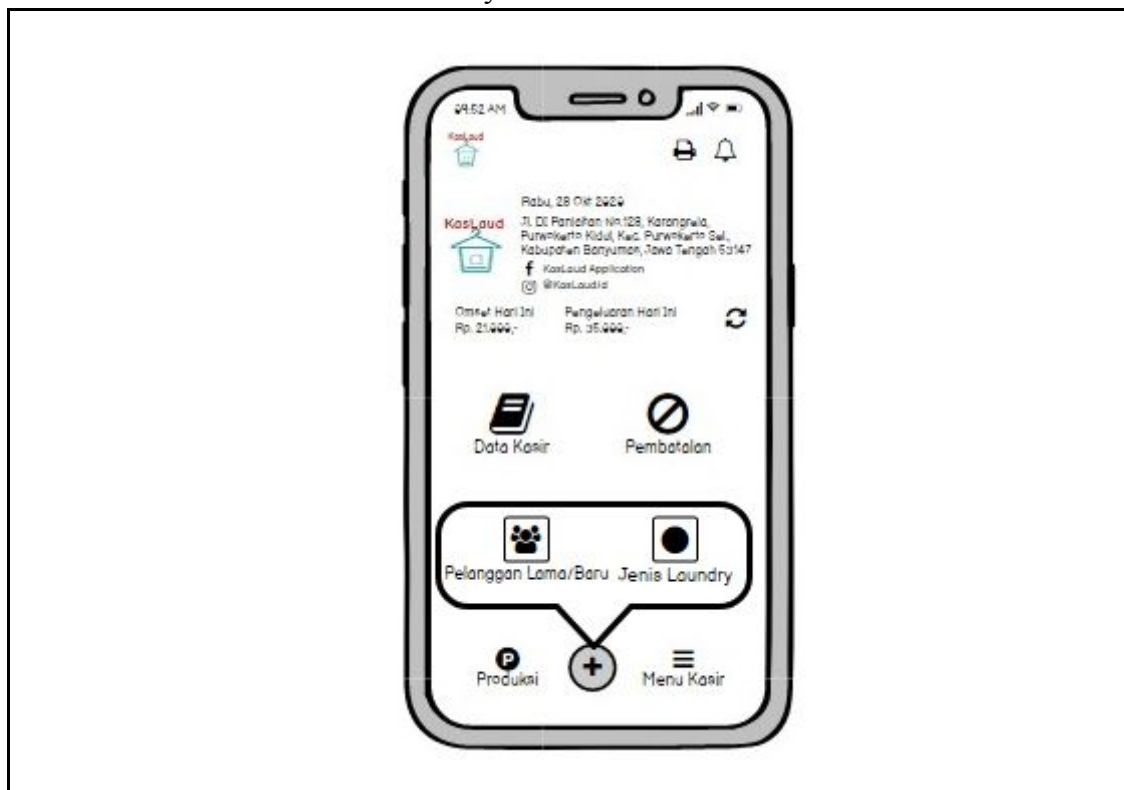
4. Setelah pengguna mendapatkan apa yang mereka cari user mendapatkan Data Kasir yang mana didalam data kasir terdapat statistic transaksi perhari, perbulan, dan seluruhnya. Dan klik tombol X untuk kembali kehalaman sebelumnya



5. Setelah pengguna mendapatkan apa yang mereka cari user mendapatkan Pembatalan yang mana didalam pembatalan terdapat icon search untuk memasukan nomor nota atau scan barcode. Dan klik tombol X untuk kembali kehalaman sebelumnya.



6. Setelah pengguna mendapatkan apa yang mereka cari pengguna mendapatkan Menu Transaksi yang mana didalam Riwayat Transaksi terdapat icon search untuk memasukan nomor nota atau scan barcode, tanggal, dan list. Dan klik tombol X untuk kembali kehalaman sebelumnya.



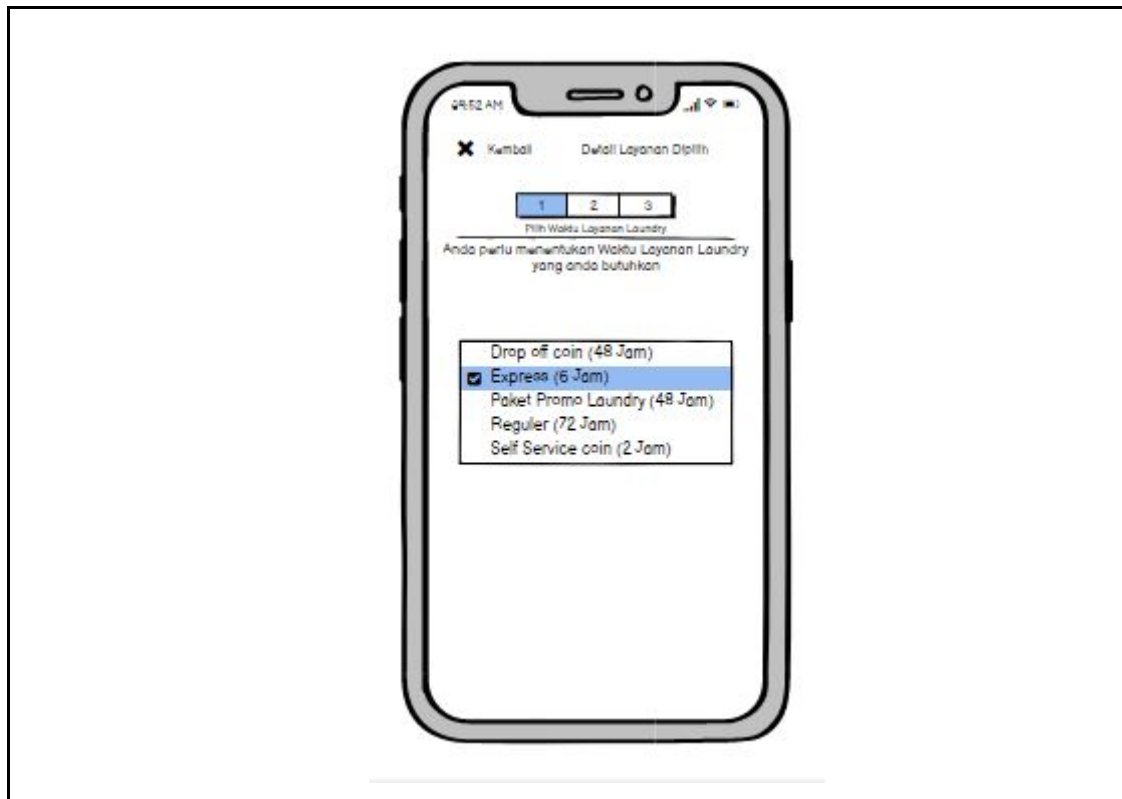
7. Ini merupakan Icon + dimana dalam icon ini terdapat dua pilihan yaitu Pelanggan Lama/Baru dan jenis Laundry. untuk melihat pelanggan baru/lama maka akan next ke halaman berikutnya.



8. ini merupakan tampilan jika user mengklik icon pelanggan maka akan muncul daftar nama pelanggan, dan jika user ingin ke menu sebelumnya bisa mengklik icon X.



9. Tampilan ketika pengguna memilih Jenis Laundry maka akan masuk kehalaman ini dan akan ada pilihan KG'an dan Satuan, jika pengguna memilih KG'an maka pengguna akan masuk ke halaman selanjutnya, jika pengguna mengklik icon X maka akan kembali ke halaman sebelumnya



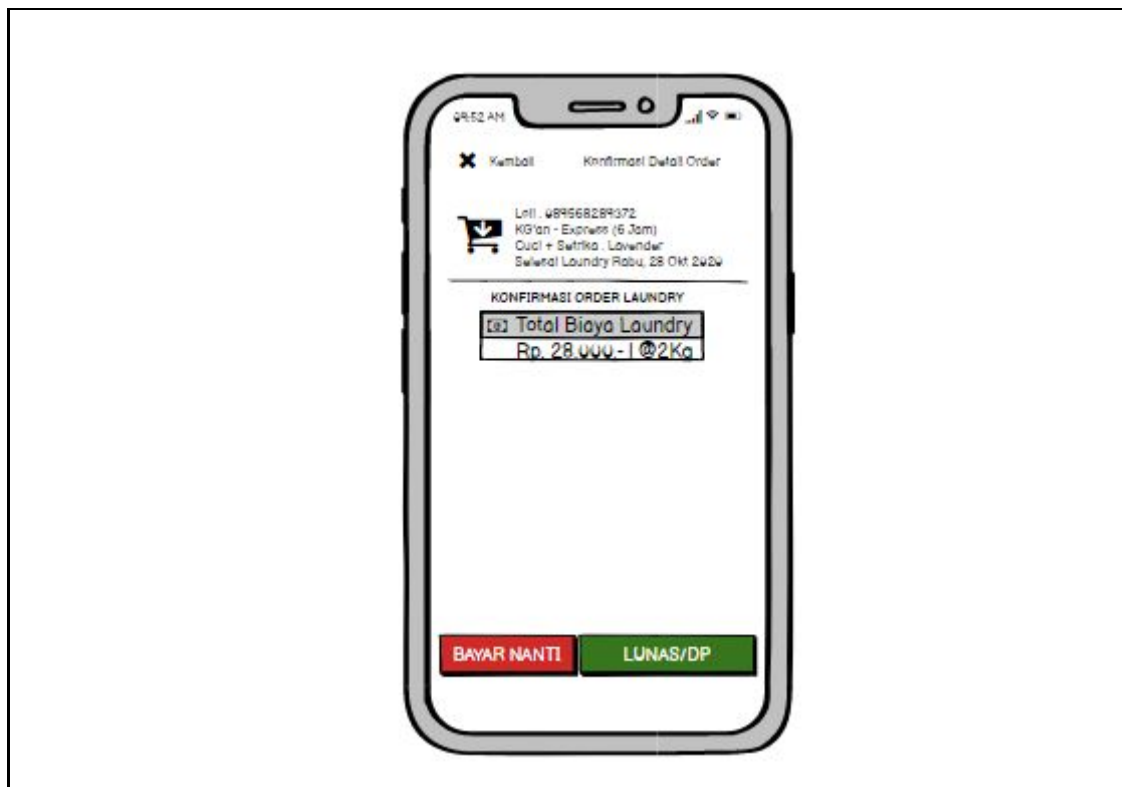
10. Pada tampilan ini pengguna akan diarahkan untuk memilih salah satu jenis layanan apa yang akan digunakan, jika sudah memilih salah satunya maka halaman akan otomatis berpindah kehalaman selanjutnya.



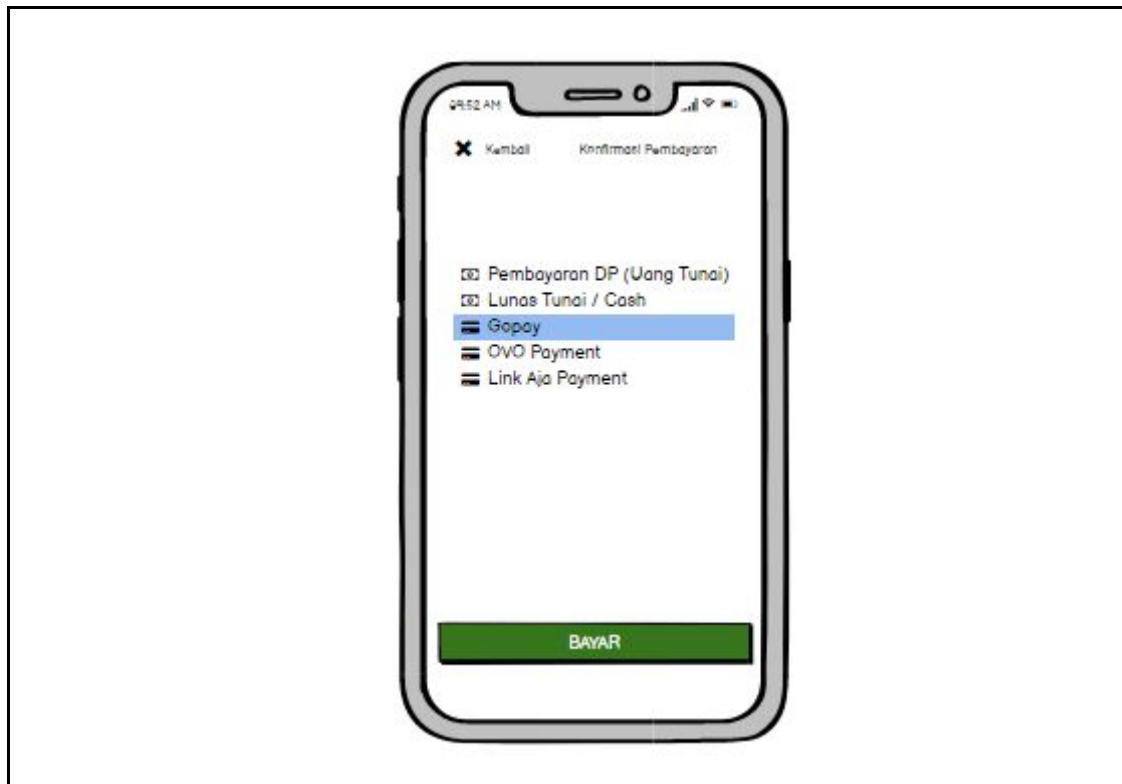
11. Pada halaman ini pengguna juga dapat memilih jenis layanan apa yang akan digunakan terdiri dari beberapa pilihan Cuci, Cuci + Setrika dan Setrika. jika sudah memilih maka halaman akan berpindah otomatis ke halaman selanjutnya.



12. Pada halaman ini pengguna dapat memastikan datanya terlebih dahulu sudah benar atau belum, jika belum pengguna bisa memilih Batal maka halaman akan keluar dan kembali ke menu sebelumnya dan jika sudah benar maka pengguna dapat melakukan dengan memilih lanjutkan proses maka halaman akan berpindah otomatis.



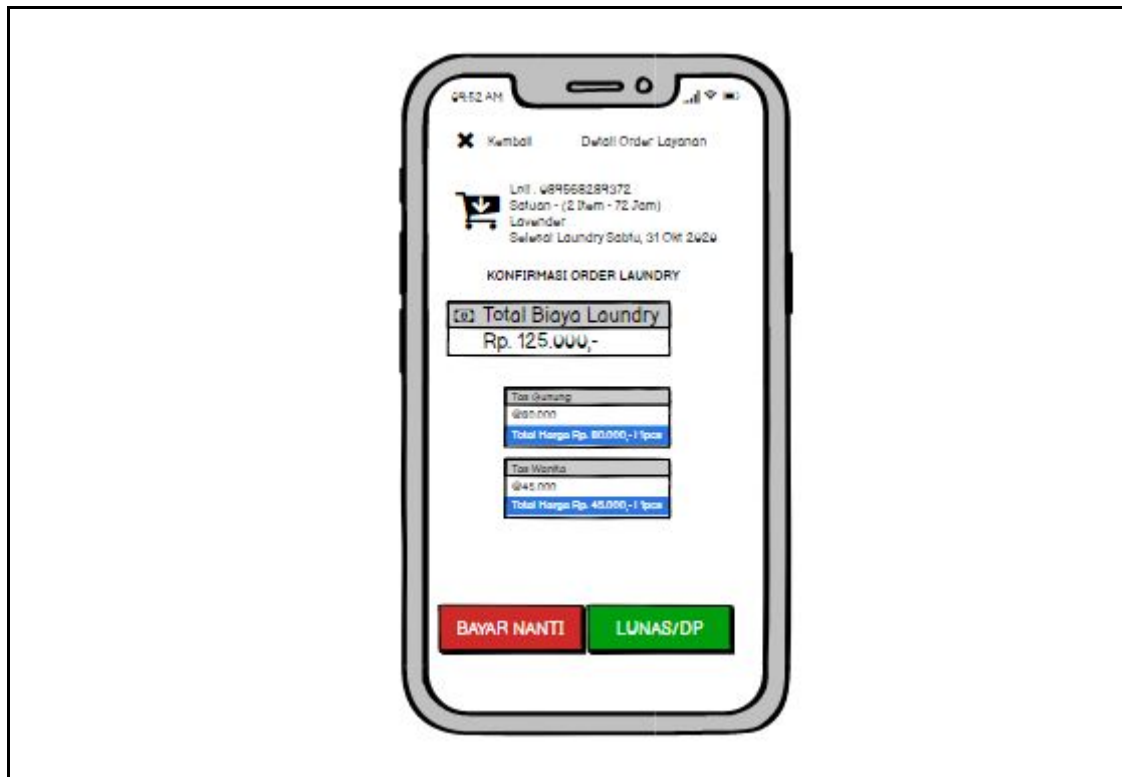
13. Pada tampilan ini pengguna dapat melakukan konfirmasi pembayaran dengan memilih metode pembayaran terdapat 2 pilihan bayar nanti atau lunas/dp, jika pengguna memilih bayar nanti maka pengguna akan mendapatkan nota sementara sedangkan jika pengguna memilih lunas/dp maka akan otomatis berpindah ke halaman selanjutnya.



14. Jika pengguna sudah pada tahap ini maka pengguna dapat memilih sendiri metode apa yang akan dibayarkan, dan jika sudah yakin maka pengguna langsung menekan icon bayar, jika sudah maka halaman akan otomatis berpindah ke halaman KG'an dan Satuan.



15. Pada tampilan satuan ini pengguna bebas memilih item apa saja yang akan dipilih dengan menekan icon tambah maka akan otomatis data berpindah ke halaman selanjutnya,.



16. Pada tampilan ini juga pengguna dapat melihat berapa jumlah satuan item yang sudah dipilih serta total keseluruhan dan pengguna bisa melakukan metode pembayaran,.



17. Jika sudah sampai pada tahap ini pengguna bisa memilih dengan menggunakan apa pembayarannya jika sudah yakin maka pengguna tinggal mengklik icon bayar, dan halaman akan berpindah otomatis,.



18. Pada tampilan ini akan muncul ketika pengguna mengklik produksi maka tampilannya akan seperti diatas terdapat beberapa menu bar diantaranya adalah Antrian, Diproses dan Selesai. Jika pengguna mengklik Antrian maka yang akan muncul seperti diatas.



19. Pada tampilan ini adalah pengguna sudah mengklik tombol diproses maka akan muncul halaman seperti diatas terdapat beberapa item yang sedang di proses.



20. Pada tampilan ini juga pengguna sudah mengklik selesai maka akan muncul tampilan seperti diatas dengan beberapa item didalamnya,. dan jika pengguna ingin keluar akun maka pengguna dapat mengklik icon menu kasir maka didalam nya akan ada keluar akun,.



21. Jika pengguna mengklik tombol keluar akun maka akan muncul seerti pada halaman diatas dan jika pengguna yakin ingin keluar maka pengguna dapat mengklik tetap keluar dan jika ragu pengguna dapat mengklik tombol batal. jika pengguna tetap keluar maka halaman akan berpindah otomatis ke halaman login.

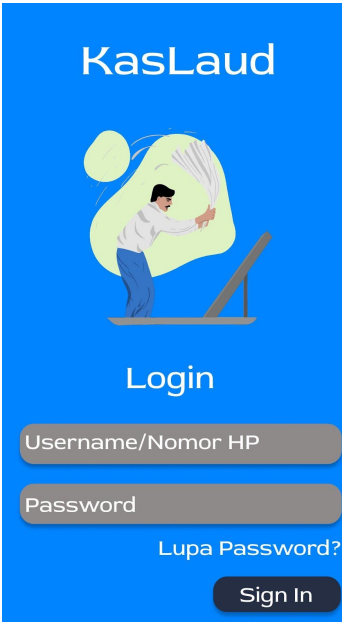
7. High Fidelity Design

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*.

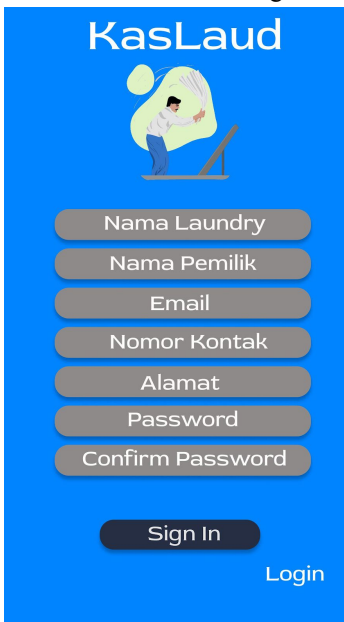
Copy paste setiap halaman dari desainmu di bawah ini

1. Tampilan Login Pada tampilan halaman awal aplikasi user diharap login jika sudah pernah mendaftar. Jika belum pernah mendaftar bisa melalui tombol daftar



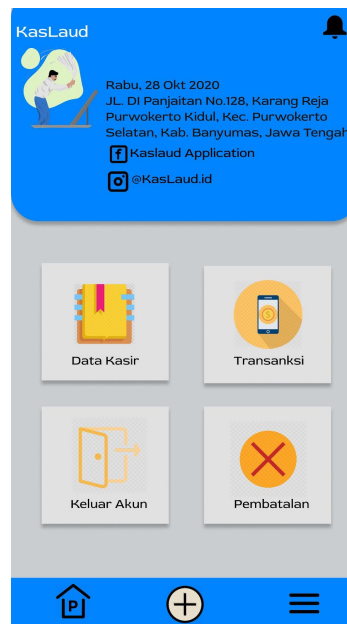
The login screen for the KasLaud application features a blue background. At the top, the 'KasLaud' logo is displayed in white. Below the logo is an illustration of a person washing clothes on a wooden board. The word 'Login' is centered in white. There are two input fields: 'Username/Nomor HP' and 'Password'. A link 'Lupa Password?' is located below the password field. A 'Sign In' button is at the bottom right.

2. Tampilan registrasi Pada halaman register user melakukan registrasi akun, jika sudah memasukan data klik register, setelah register akun kemudian kembali ke halaman login

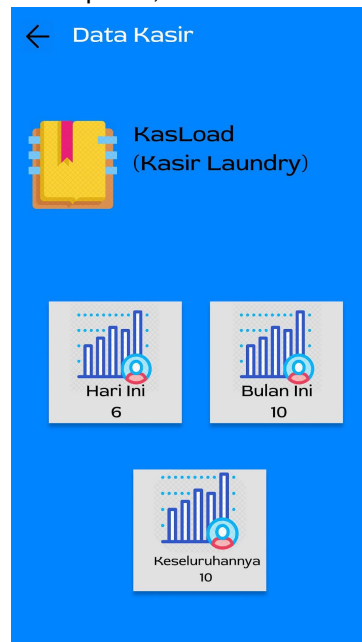


The registration screen for the KasLaud application has a blue background. It includes the 'KasLaud' logo and the same illustration of a person washing clothes. The word 'Register' is centered in white. There are seven input fields: 'Nama Laundry', 'Nama Pemilik', 'Email', 'Nomor Kontak', 'Alamat', 'Password', and 'Confirm Password'. A 'Sign In' button is at the bottom left, and a 'Login' link is at the bottom right.

3. tampilan home pada halaman home user dapat melihat-melihat dan mencari tampilan apa yang akan dipilih seperti Data Kasir, Pembatalan, Transaksi dan Keluar Akun



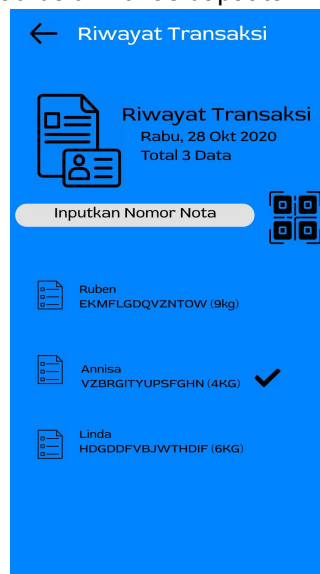
4. menu kasir pada rekap keuangan pada halaman ini user dapat melihat tampilan untuk pendapatan atau pemasukan pada setiap hari, bulan dan seluruhnya.



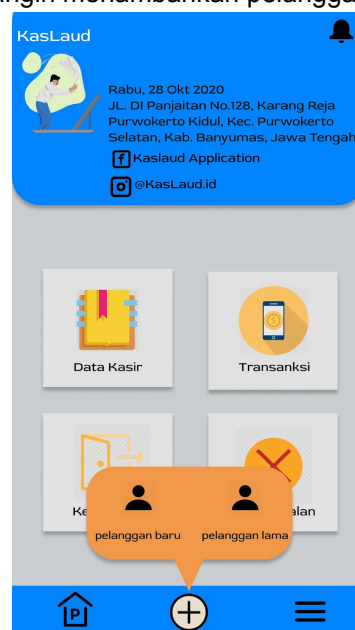
5. pembatalan transaksi pada halaman ini user juga dapat melakukan pembatalan transaksi dengan memasukkan nomor nota pada icon search atau dengan scan QR



6. riwayat transaksi pada halaman ini user dapat melihat riwayat transaksi apa saja yang sudah dilakukan oleh user sudah lunas atau belum lunas dapat terlihat



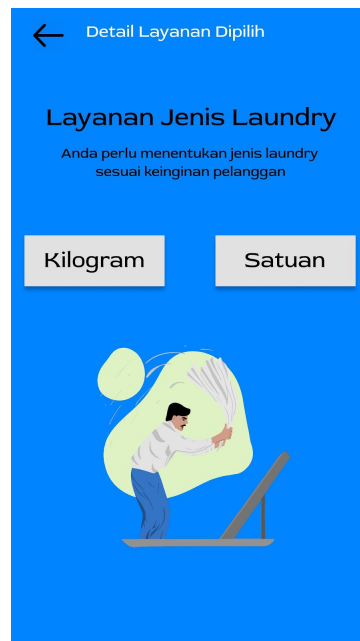
7. penambahan pelanggan dan pelanggan lama pada halaman ini user juga dapat melihat pelanggan baru atau lama, atau bahkan jika ingin menambahkan pelanggan user juga dapat melakukannya.



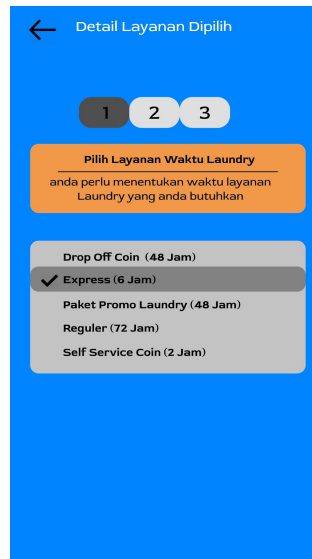
8. daftar pelanggan pada halaman ini user dapat melihat siapa saja yang sudah terdaftar dan sudah menjadi pelanggan dalam Aplikasi ini.



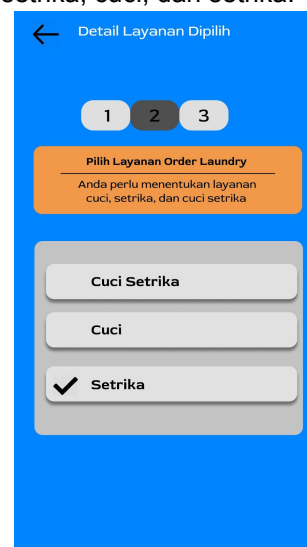
9. layanan jenis laundry pada halaman ini user juga dapat melakukan pemilihan sebelum melakukan proses laundrynya terdapat 2 pilihan yaitu Kilogram dan satuan, user bebas ingin menentukan yang mana.



10. jenis laundry pada halaman ini user di minta untuk memilih jenis layanan apa yang ingin user gunakan pada saat laundry, seperti express, regular, dll.



11. Layanan order laundry pada halaman ini user juga dapat menentukan pilihannya ingin menentukan laundry apa yang diinginkan cuci + setrika, cuci, dan setrika.



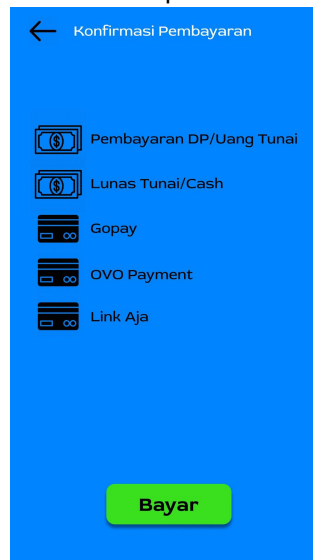
12. banyaknya laundry pada halaman ini user dapat memasukkan berapa jumlah (kg) laundry yang diproses atau telah selesai, jika sudah memasukkan maka nanti akan otomatis masuk nominal harga dan user dapat melakukan pembayaran.



13. total pembayaran pada halaman ini user dapat melakukan konfirmasi pembayaran sudah benar atau belum jika sudah maka lanjutkan order dan jika tidak yakin user bisa melakukan batal order.



14. konfirmasi pembayaran pada halaman ini user dalam menentukan ingin menggunakan metode pembayaran apa, jika sudah yakin maka user dapat menekan tombol bayar.



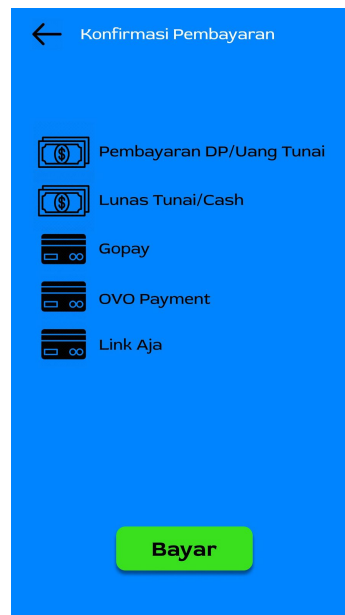
15. detail order pembayaran pada halaman ini user dapat memilih item satuan yang sudah ada didalam apk dengan menekan tambahkan maka data otomatis akan terinput.



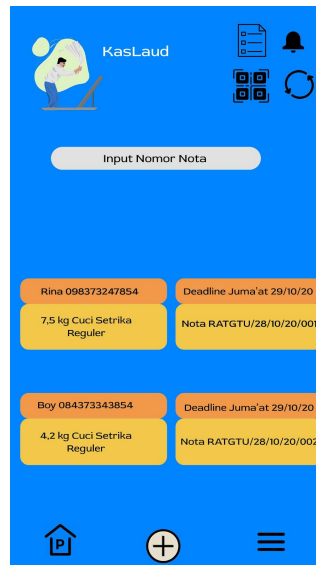
16. konfirmasi detail order pada halaman ini user dapat melakukan konfirmasi pembayaran jika sudah yakin maka user dapat melakukan lunas/dp, atau jika tidak yakin user dapat membatalkan orderan.



17. metode pembayaran pada halaman ini user juga dapat menentukan ingin melakukan metode pembayaran dengan menggunakan apa, dan jika user sudah yakin maka user dapat menekan tombol bayar.



18. menu proses antrian menampilkan persanan yg sedang menunggu antrian laundry, dan terlihat beberapa informasi pelanggan.



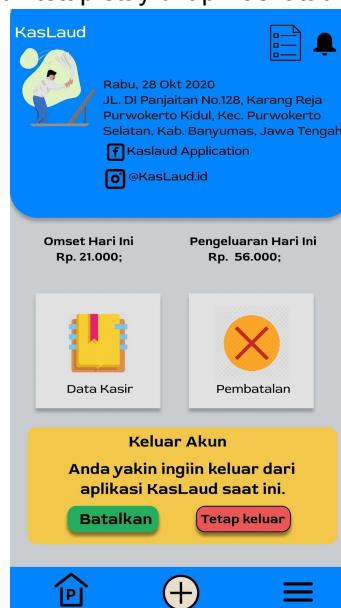
19. menu proses pada halaman ini user dapat menekan tombol proses maka akan terlihat beberapa item yang sedang diproses laundry.



20. menu selesai pada halaman ini user dapat menekan tombol selesai maka akan muncul beberapa item yang sudah selesai proses laundry.



21. keluar aplikasi terdapat pilihan untuk tetap stay di aplikasi atau akan keluar aplikasi.



Untuk **setiap** gambar desain, berikan penjelasan kenapa desainnya seperti itu. Kamu bisa mengaitkan desain yang kamu buat dengan hasil wawancara atau analisis yang telah dilakukan.

Hal yang perlu diperhatikan:

1. Setelah membuat high fidelity design, kelompok anda wajib membuat versi clickable dari high fidelity design untuk menggambarkan alur kerja aplikasi.
2. Clickable design bisa dibuat di salah satu aplikasi yang direkomendasikan oleh asisten dosen.
3. Salin URL dari high fidelity yang clickable yang sudah kelompokmu buat.

URL Clickable Design (Prototype):

<https://www.gloomaps.com/GzGXQZvNxz> / <https://www.gloomaps.com/nMYJxZqcdV> / <https://www.figma.com/file/z4ZxMKCRwR5kUBFMrFrFeA/Untitled?node-id=0%3A1>