

# Information Architecture and Design

Kelompok : The Powerpuff Girls and Mojojo  
Anggota  
- Ditya Putri Anggaeni (18102047)  
- Jihan Rihadatul Aisya (18102091)  
- Nadia Ayu Isroh M (18102242)  
- Rizki Sholekha (18102176)

**Aplikasi : SPORTCOURT**

---

## 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/>

---

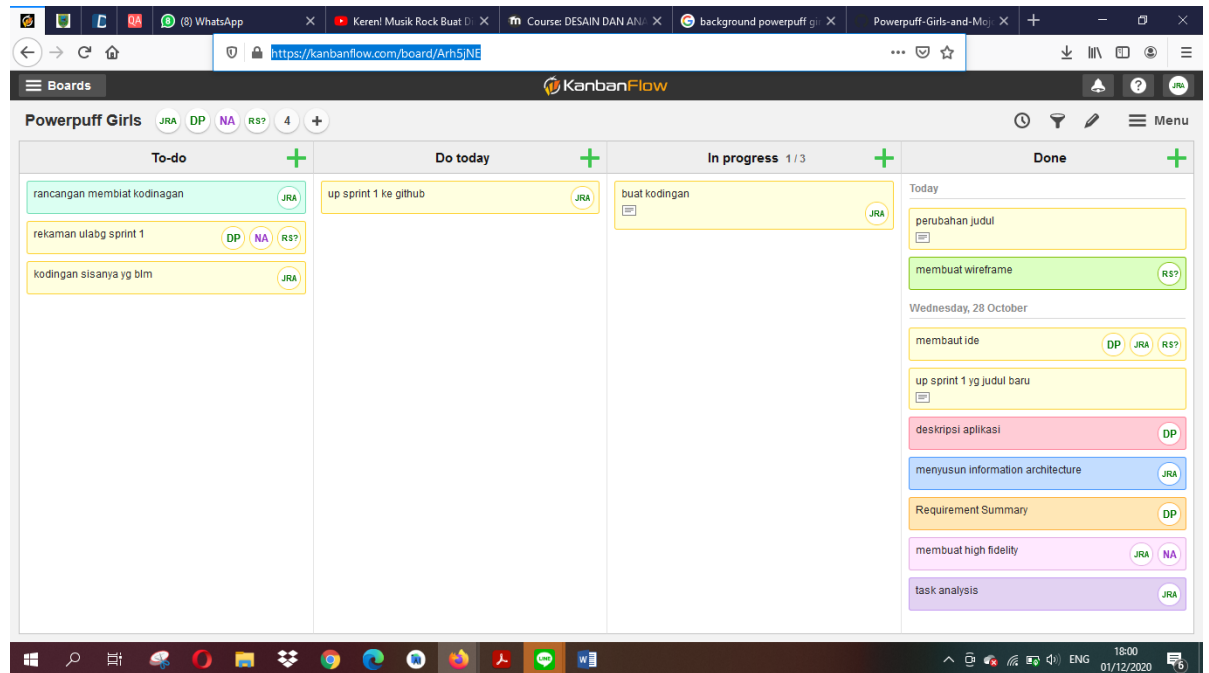


*Design is not just what it looks like  
and feels like. Design is how it works.*

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

## 1. Implementasi Kanban

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



Impelemntasi Kanban : <https://kanbanflow.com/board/Arh5jNE>

## 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

Aplikasi ini berguna untuk memudahkan seorang menyewa lapangan yang berada di GOR Satria Purwokerto seperti menyewa lapangan basket, lapangan voli dan yang lainnya yang terdapat di GOR tersebut.

### 1.2 Konteks Penggunaan

Aplikasi ini menampilkan beberapa tawaran lapangan yang akan dipinjamkan, yang kemudian pengguna dapat melihat dekripsi lapangan yang akan di sewa, lokasi, lamanya peminjaman serta harga yang disewakan. Yang kemudian pengguna dapat menghubungi kontak admin bila ada kendala sesuatu.

### 1.3 Target Pengguna

Pengelola GOR Satria Purwokerto atau pengelola GOR yang membutuhkan lainnya.

### 1.4 Tujuan Pengguna

Memperudahkan pengguna dalam peminjaman lapangan yang di sediakan oleh pengelola GOR Satria Purwokerto.

### 1.5 Tujuan Bisnis

Memperudahkan peminjaman lapangan GOR Satria Purwokerto.

## 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

## Template Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021

Tasks	Needs	Pains
Fitur dalam memenuhi kebutuhan user berupa peminjaman lapangan, lama penggunaan serta harga yang ditawarkan	Diharapkan nuser dalam menggunakan aplikasi mempermudah dalam meminjam lapangan yang akan digunakan.	Kemungkinan kesulitan yang dirasakan saat user menggunakan aplikasi ini adalah bila jadwal sudah full pada hari itu.

### 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.

<b>Usability Goals and Solution</b> Aplikasi ini mudah dikelola dan dapat dikembangkan lagi. Dalam pemakaiannya tidak membuat user kesulitan tanpa perlu bola-balik ke kantor pengelola GOR tersebut.	<b>Pain Relievers</b> Solusi atas kesulitan yang dirasakan user adalah user tanpa merasa capek untuk jauh jauh menuju kantor pengelola GOR untuk meminjamnya, cukup dengan menggunakan aplikasi ini menjadi mudah untuk peminjaman lapangan.
<b>Functionality</b> Usulan berdasarkan kebutuhan dan kesulitan user adalah dengan adanya aplikasi ini menjadi solusi win-win dengan kebutuhan user (yang akan meminjam lapangan) tidak kesulitan dalam meminjam dengan jarak jauh, serta untuk pengelola hanya memastikan database yang masuk.	<b>Potential Partners</b> Pihak- pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner demi tercapainya solusi adalah para pengelola GOR dalam proses peminjaman lapangan.

## 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: <https://www.gloomaps.com/wwdRRXttPF>

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*

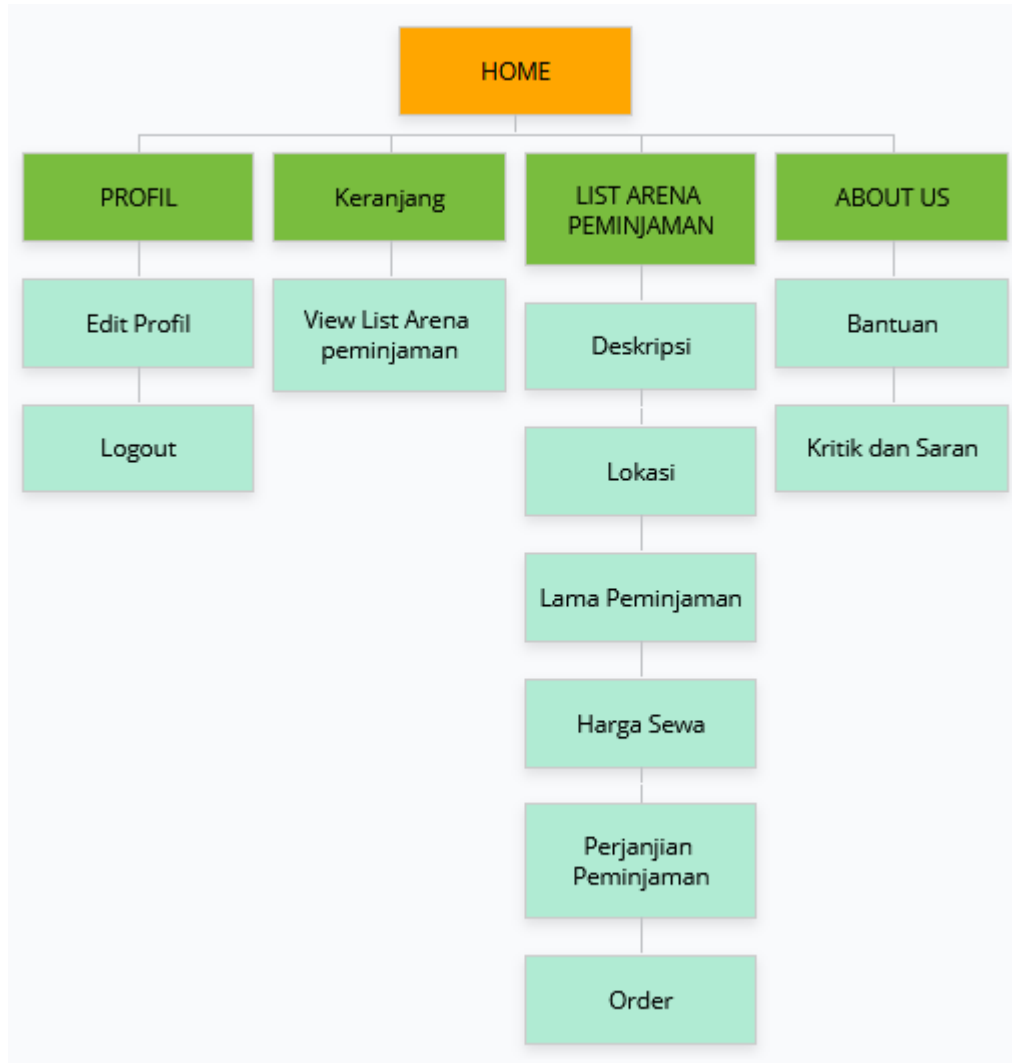
[https://docs.google.com/presentation/d/1D2MnDqC2VFdZCUpHz4Cg36xLX9\\_VYH9q6VKrMr96ZOg/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1D2MnDqC2VFdZCUpHz4Cg36xLX9_VYH9q6VKrMr96ZOg/edit?usp=sharing)

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

Tools yang dipakai diserahkan kepada mahasiswa.

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

Proses pada Aplikasi Peminjaman Lapangan GOR Satria Purwokerto dengan tambahan Menu Login dan Register



Sumber: <https://www.gloomaps.com/GFGfVnApi7>

Menu pada aplikasi SPORTCOURT

- Profil  
Pada menu profil memiliki submenu berupa edit profil dan logout, masing-masing sub ini memiliki task yang berbeda sesuai dengan fungsinya.
- Keranjang  
Memiliki submenu view list dengan tasknya melihat
- List Arena Peminjaman
- About Us

(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**

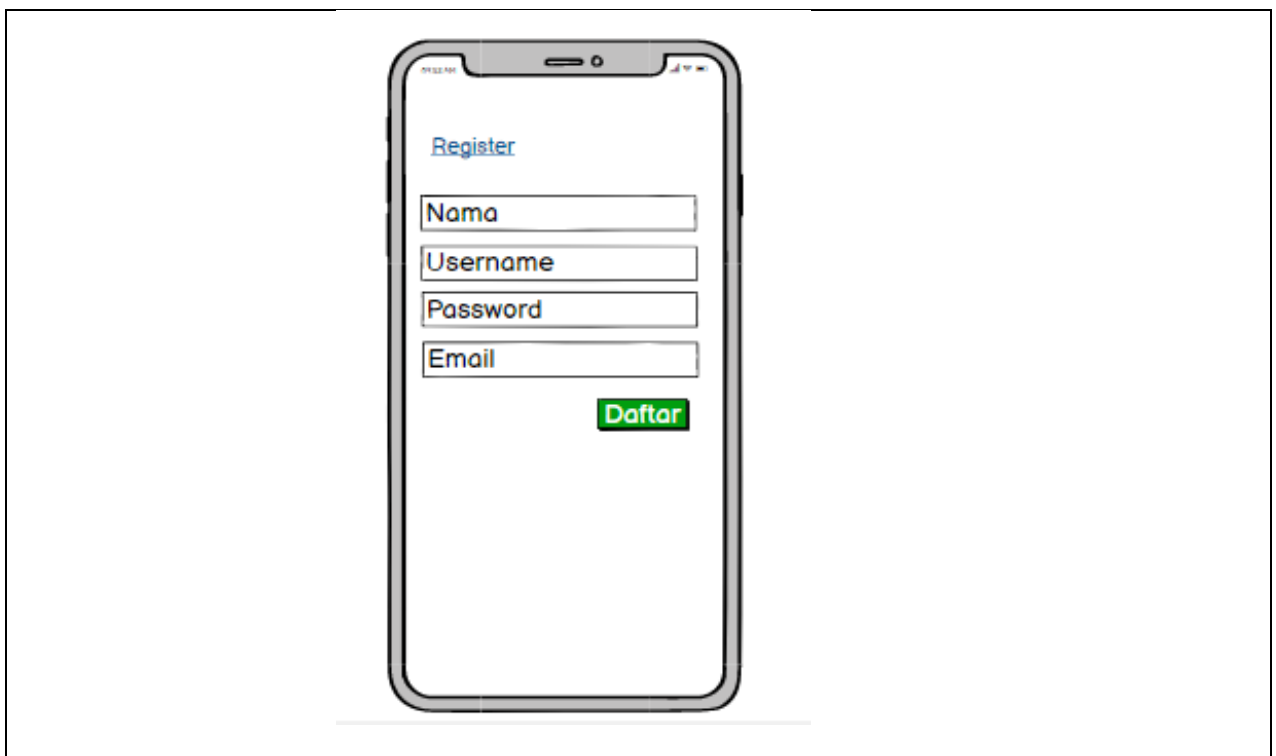
Wireframe merupakan konsep atau desain blueprint dari desain aplikasi yang akan dibuat. Pembuatan wireframe harus mengacu pada sitemap atau kerangka menu yang telah dibuat.

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*.



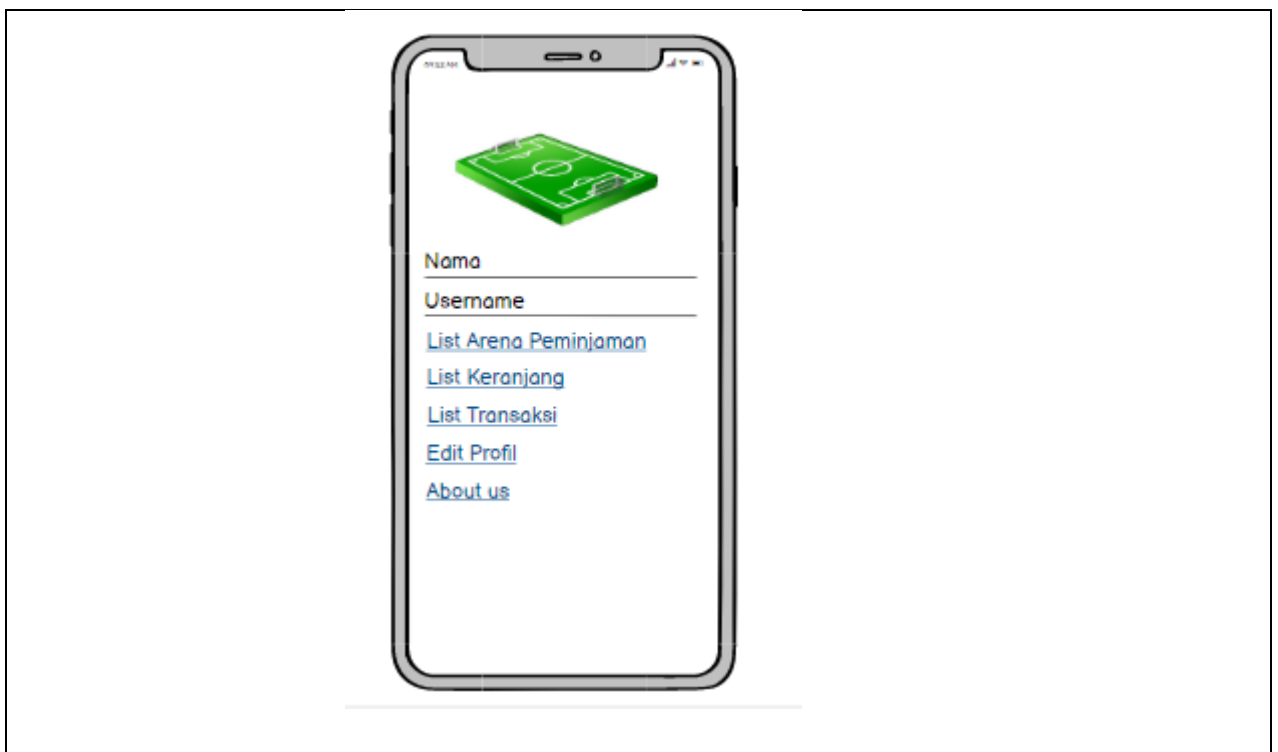
1. Pada tampilan tersebut user dapat melakukan Login, jika belum memiliki akun dapat melakukan daftar terlebih dulu pada menu register.



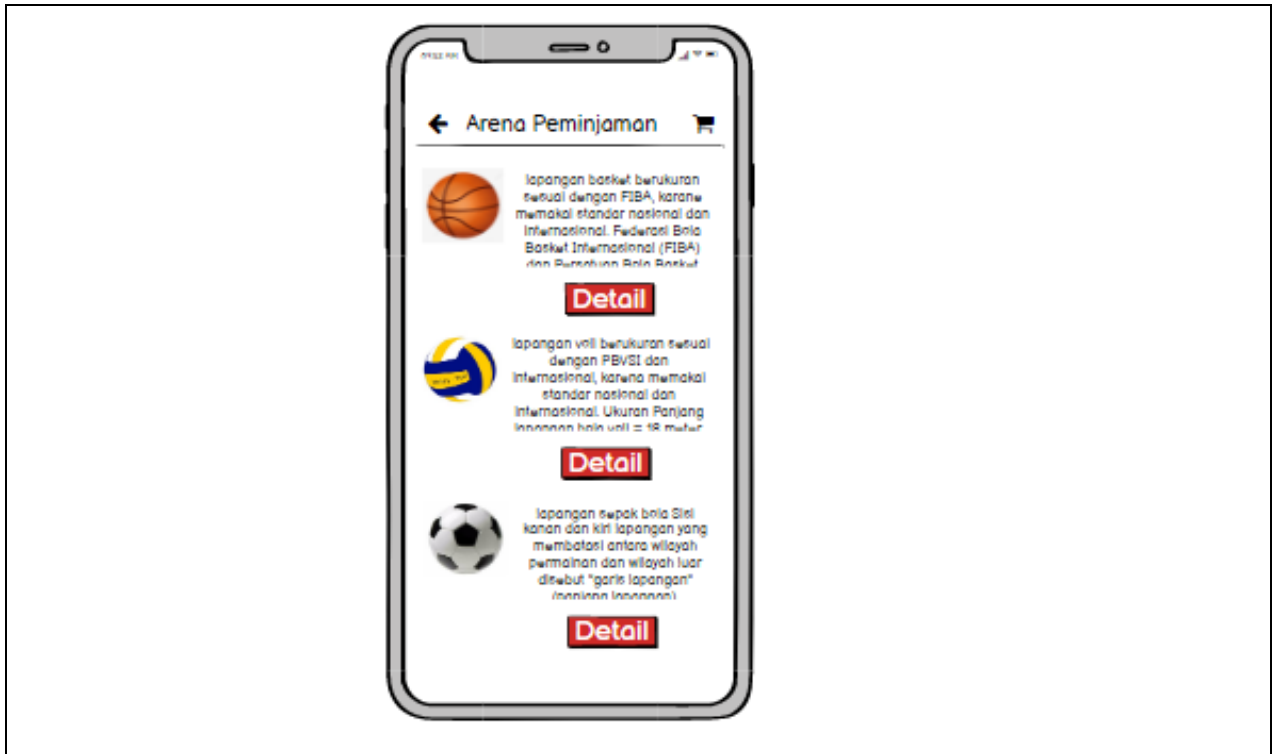
2. Pada tampilan tersebut user dapat melakukan Registrasi melalui email, dan user dapat kembali ke halaman login untuk melakukan sign in.



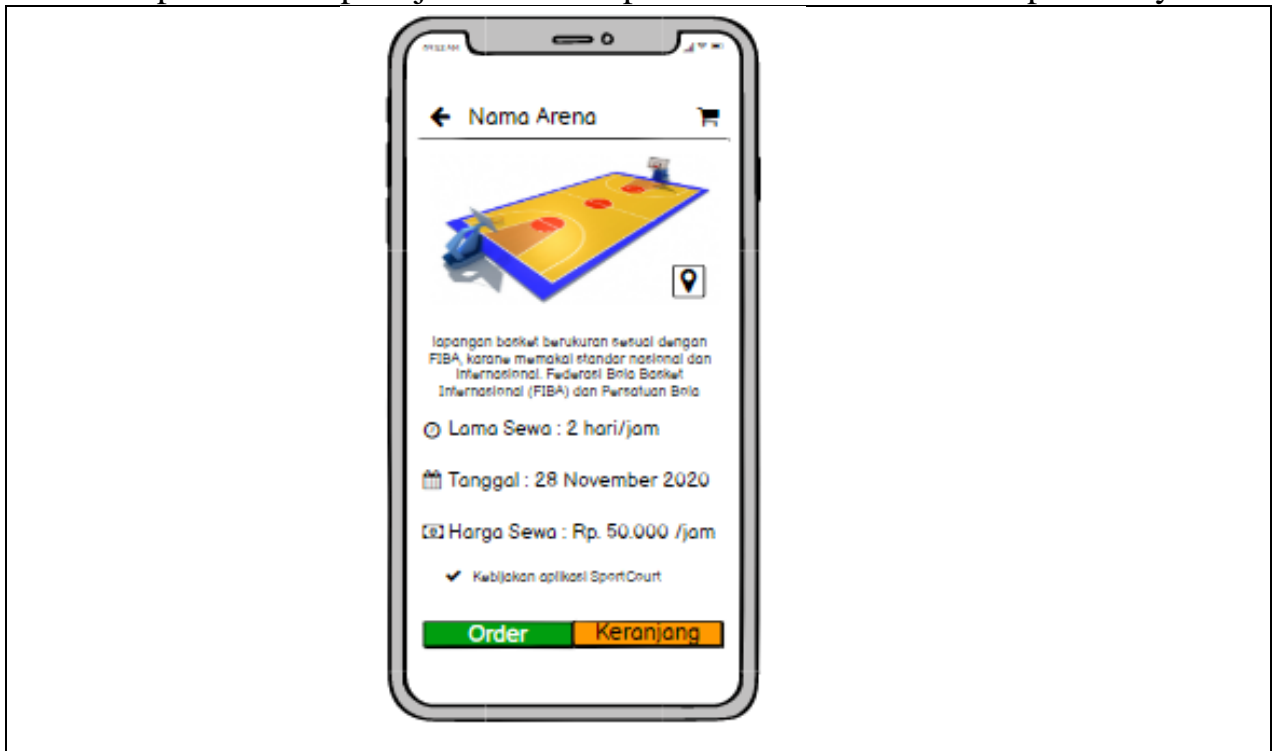
3. Pada tampilan ini merupakan tampilan halaman utama ketika user sudah melakukan login, maka akan muncul tampilan seperti ini. Pada pojok kanan atas terdapat keranjang belanja, dan pada pojok kiri atas terdapat icon list.



4. Pada tampilan list user dapat memilih pada menu apa yang akan user klik, terdapat beberapa pilihan list didalamnya.

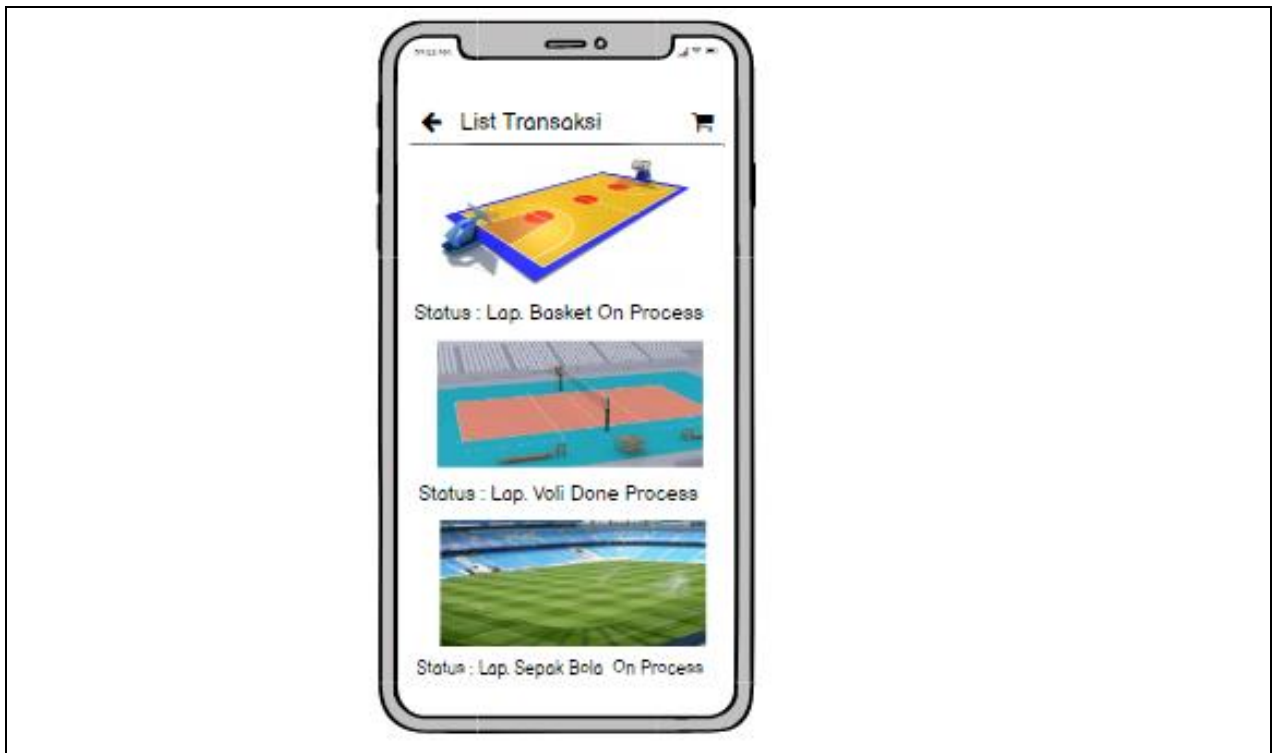


5. Pada tampilan list arena permainan ini user dapat melihat ada arena permainan apa saja dan user dapat melihat detail dari setiap arenanya.

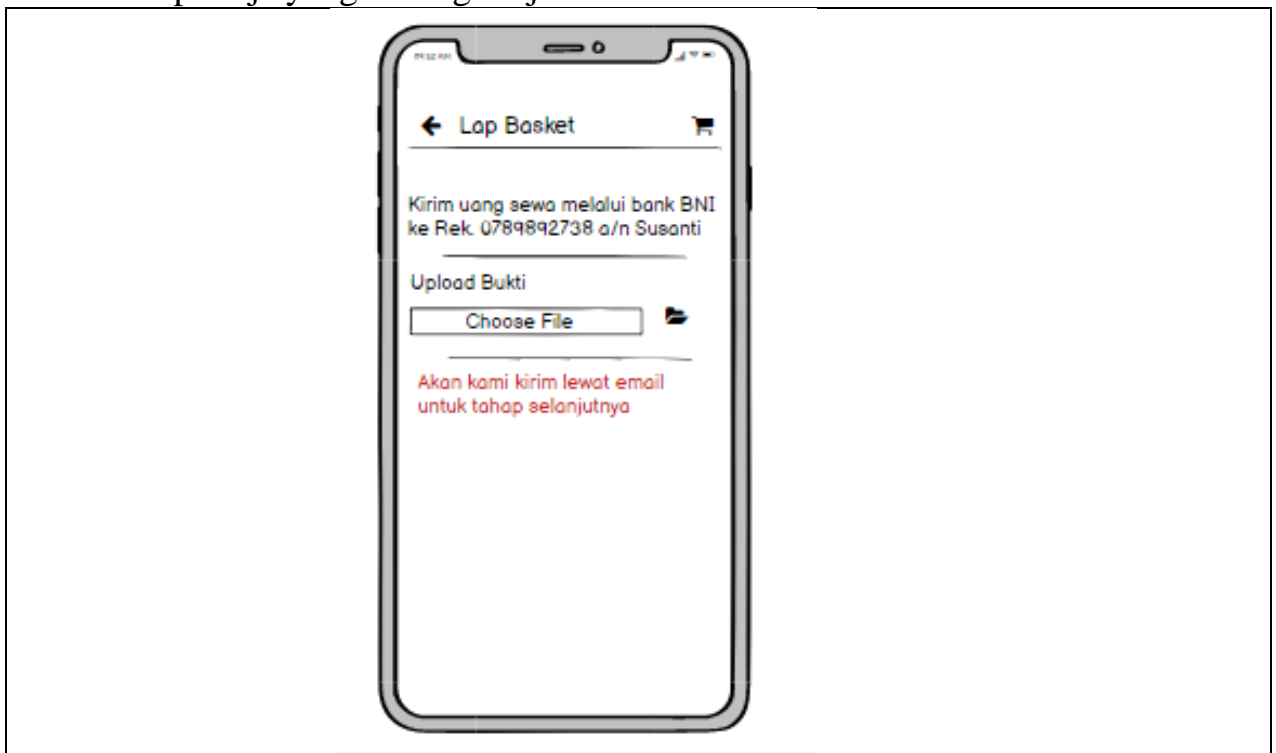


6. Pada tampilan ini user dapat melihat dan memastikan tempat arena apa yang sudah dipilih, dan sudah terdapat juga lama sewa, tanggal serta harga sewanya dan user bisa melakukan order atau keranjang.

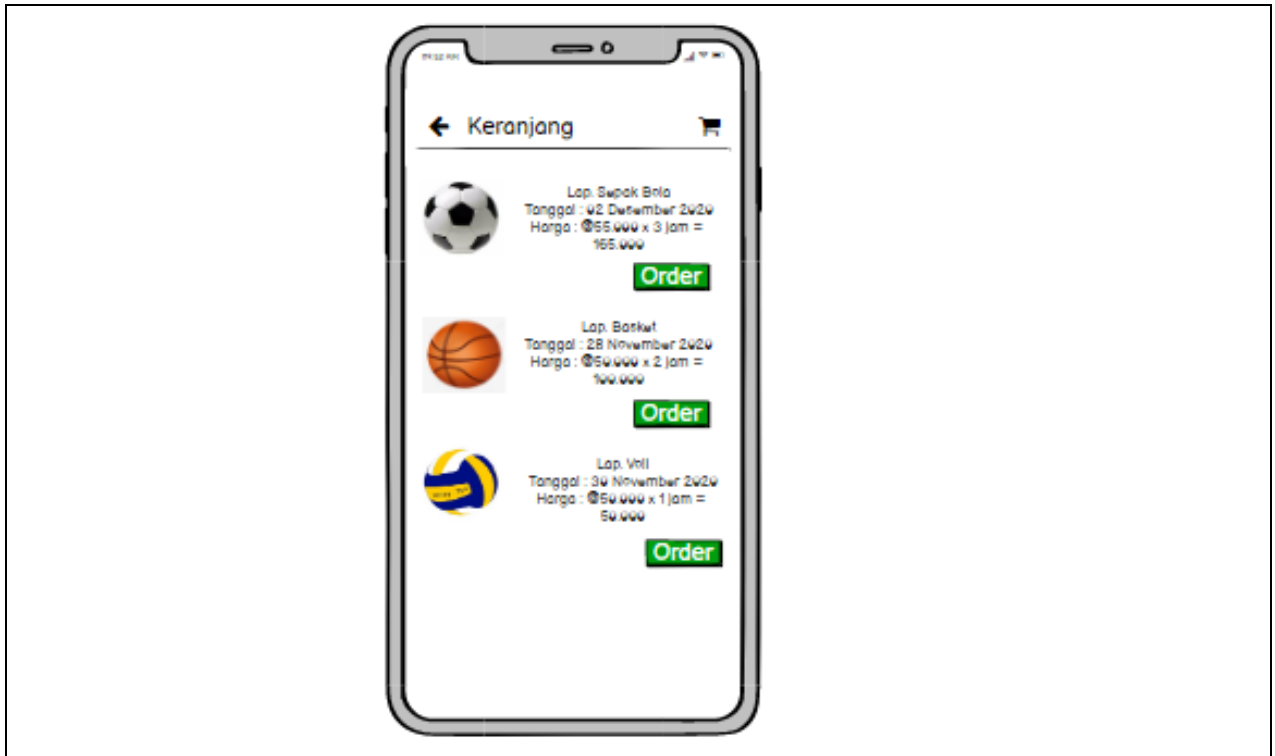




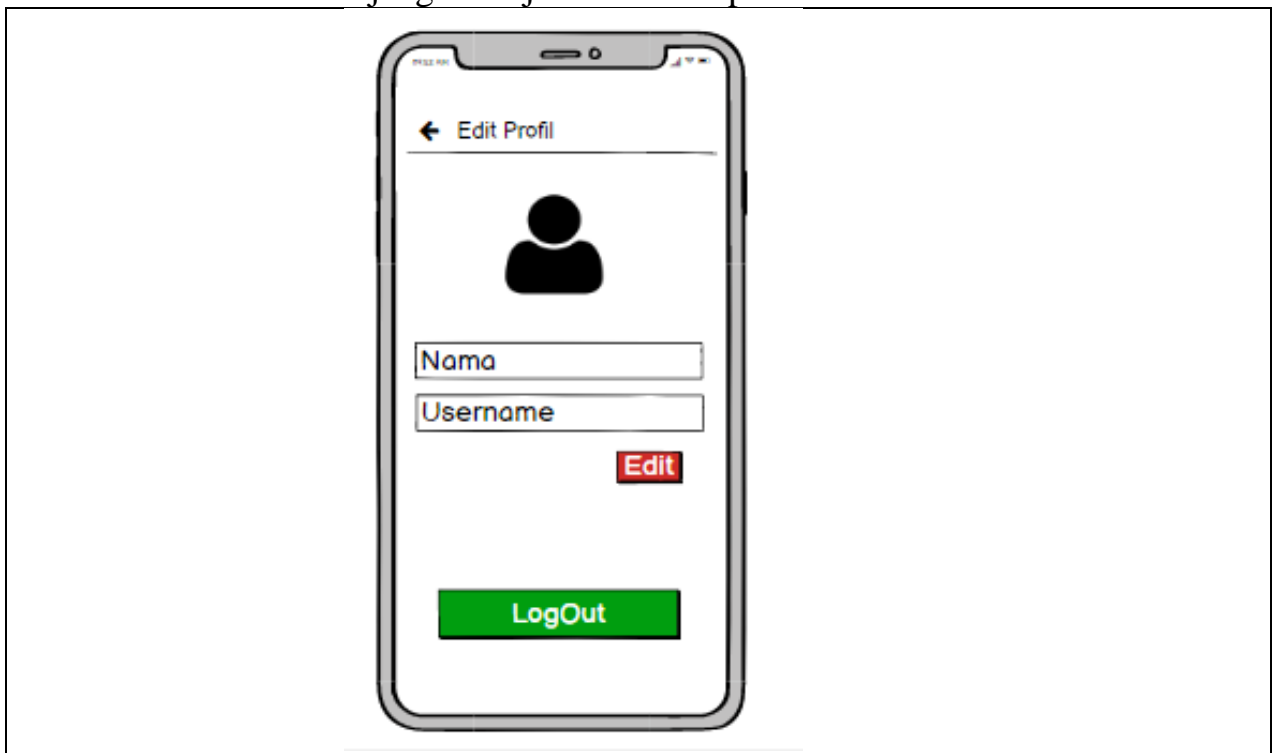
7. Pada tampilan list Transaksi ini user dapat melihat status dari arena permainan apa saja yang sedang berjalan dan selesai.



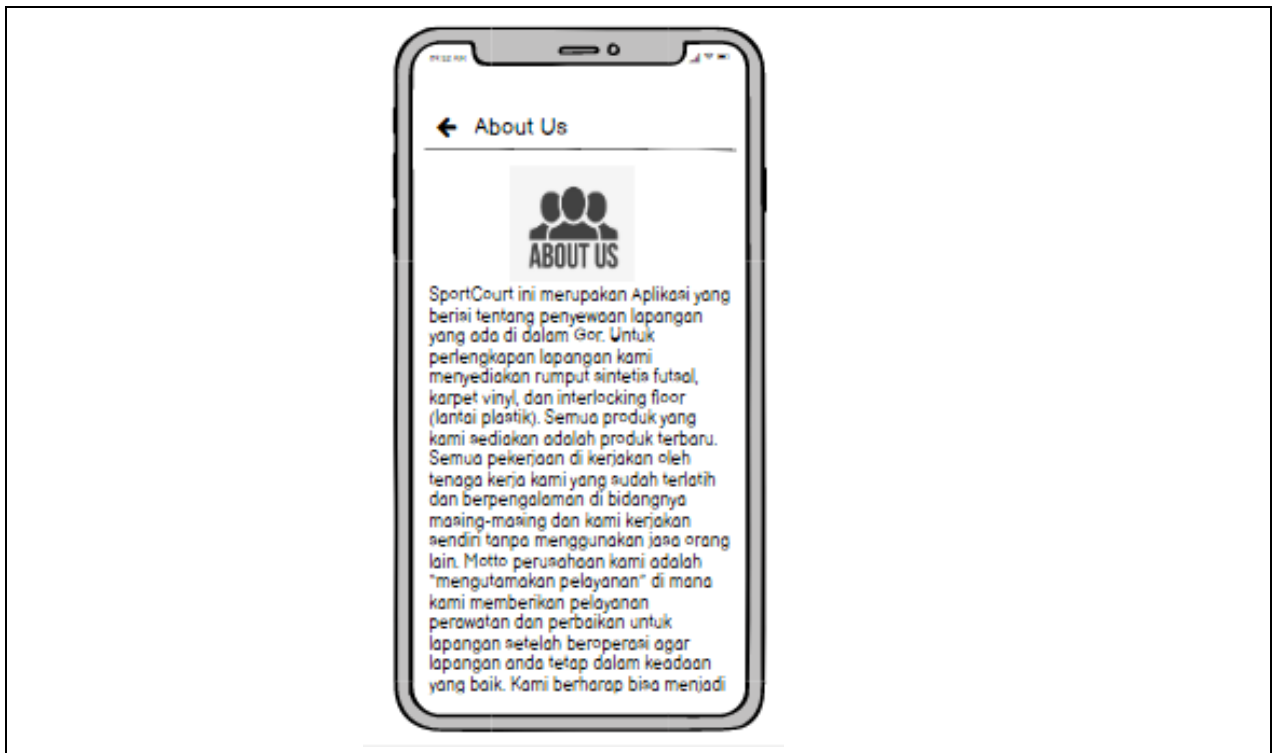
8. Pada tampilan ini user dapat melakukan pembayaran melalui atm dan mengupload bukti transfernya.



9. Pada tampilan ini user dapat melihat keranjang apa saja yang sudah ada didalam keranjang belanja dan bisa dapat melakukan order.



10. Pada tampilan edit profil ini user dapat melakukan edit jika ingin mengubahnya atau user juga bisa langsung mengklik logout jika ingin keluar.



11. Pada tampilan ini user dapat melihat about us dari aplikasi 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.

High Fidelity merupakan desain yang sudah jadi dari aplikasi yang akan dibuat, versi detail dari Low Fidelity. menggunakan High Fidelity ini untuk keperluan testing seperti usability testing, karena user merasa seperti sedang menggunakan aplikasi aslinya dan bagus untuk kita dapat mengetahui apa yang dirasakan user Ketika menggunakan aplikasi tersebut.



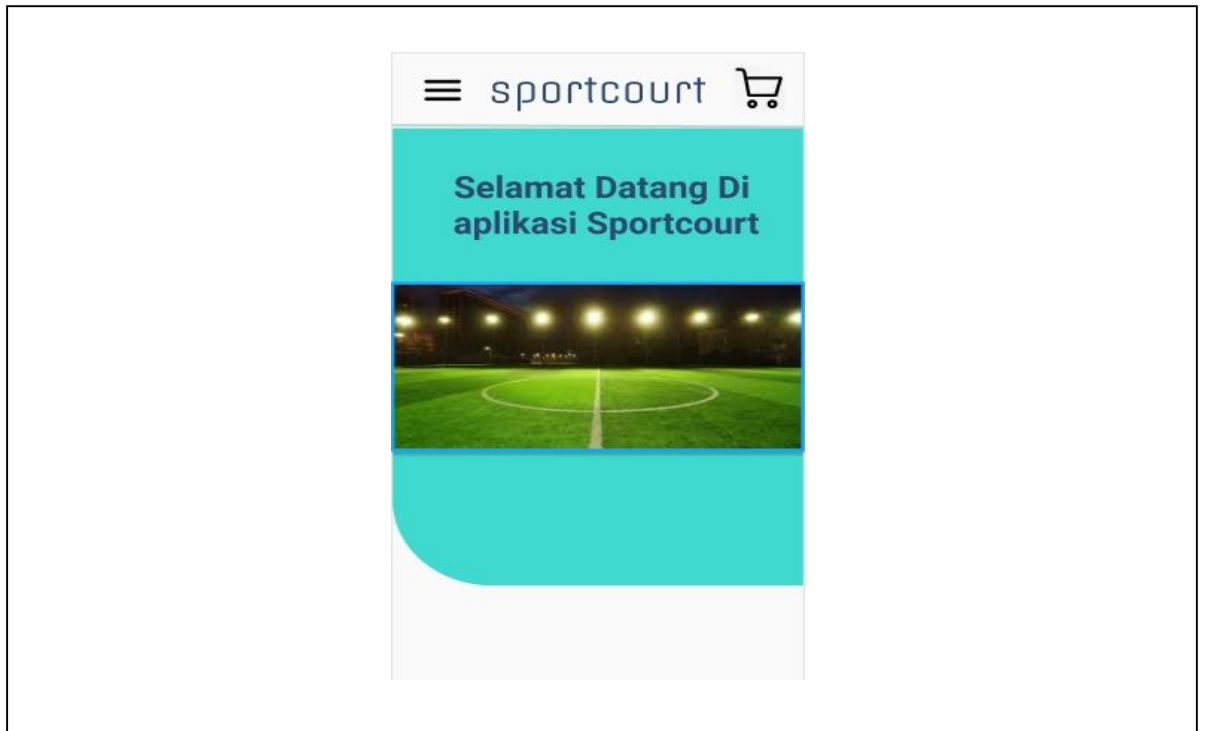
The login screen features a teal background. At the top left is a black basketball icon, and to its right is the text "sportcourt" in a white, lowercase, sans-serif font. Below this, the word "Login" is centered in white. There are two white input fields: the first is labeled "username" and the second is labeled "password". Below the password field is a dark blue button with the white text "Masuk". Underneath the button is the text "belum punya akun?" in white. At the bottom is another dark blue button with the white text "Register".

## 1. Tampilan Login

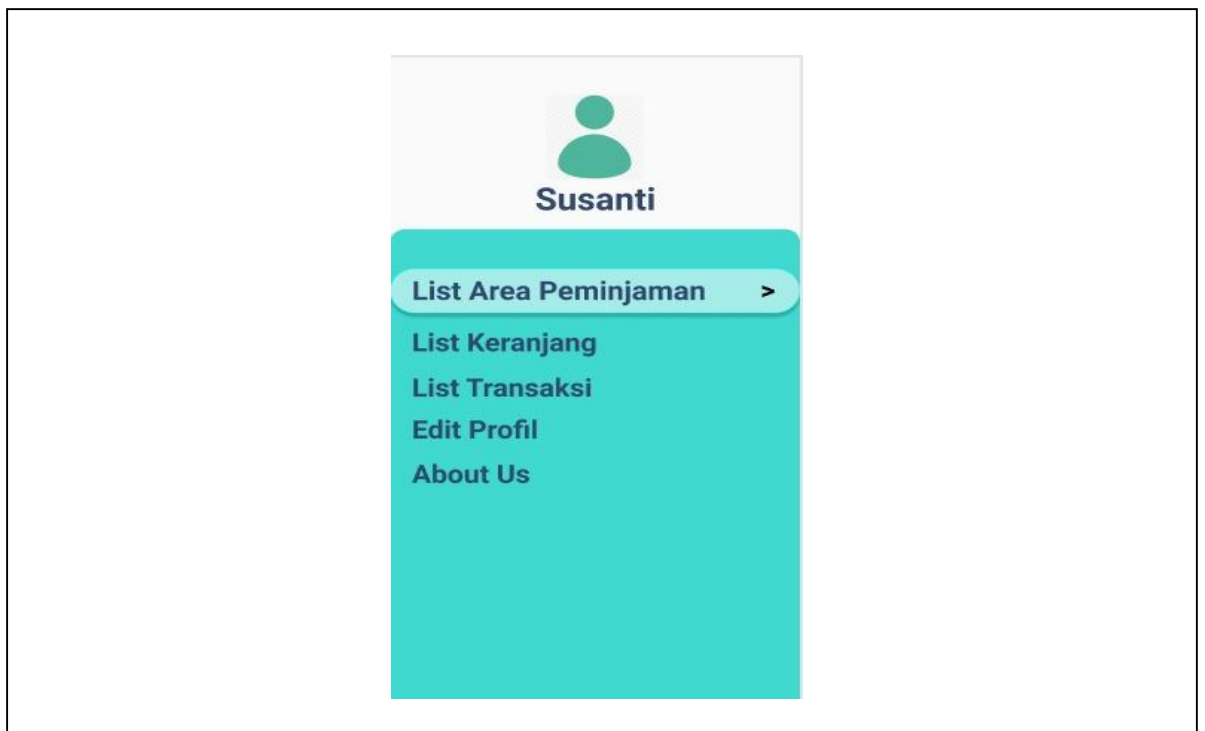


The register screen has a light gray background. At the top left, the word "Register" is in a bold, dark gray font. At the top right, the text "sportcourt" is in a small, dark gray font, next to a small black basketball icon. Below the title, there are four white input fields labeled "nama", "username", "password", and "email" from top to bottom. At the bottom center is a dark blue button with the white text "Daftar".

## 2. Menampilkan halaman register melalui email



3. Halaman utama pada aplikasi sportcourt



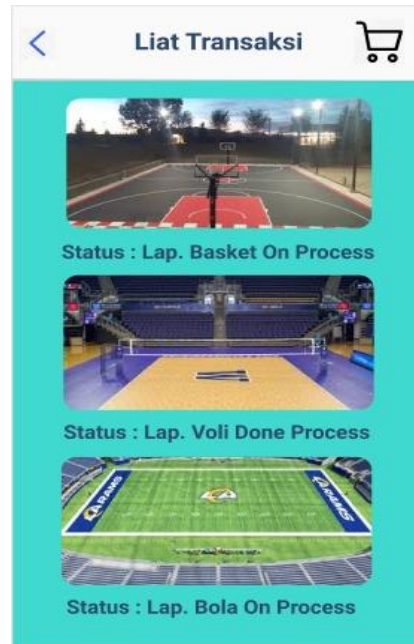
4. Tampilan list pada user



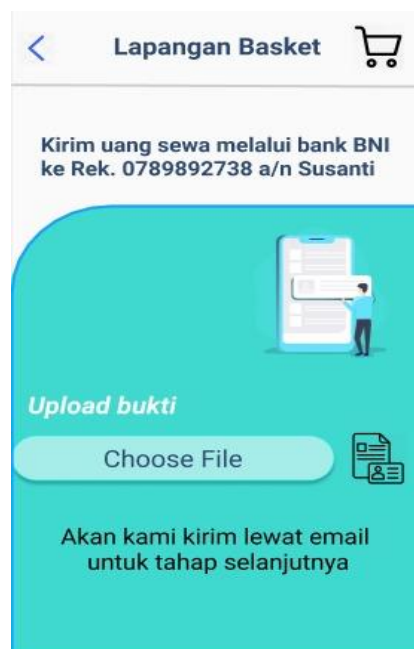
5. Tampilan list arena peminjaman



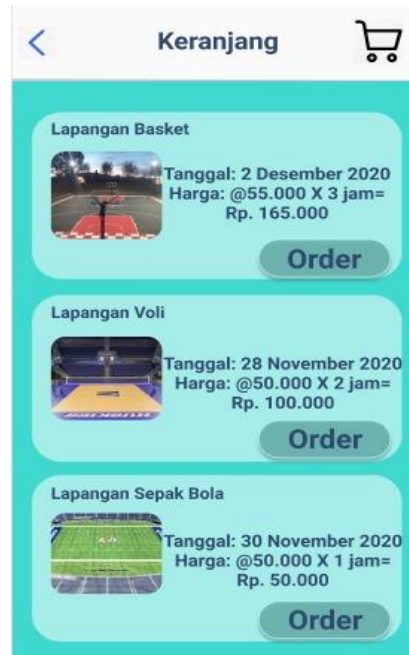
6. Tampilan nama arena



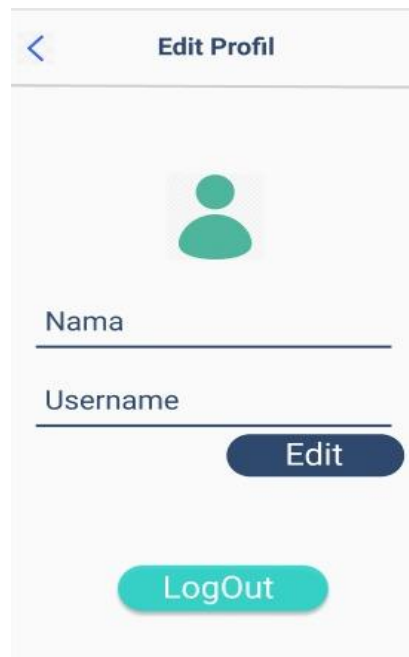
7. Halaman trans



8. Tampilan Bukti Pembayaran

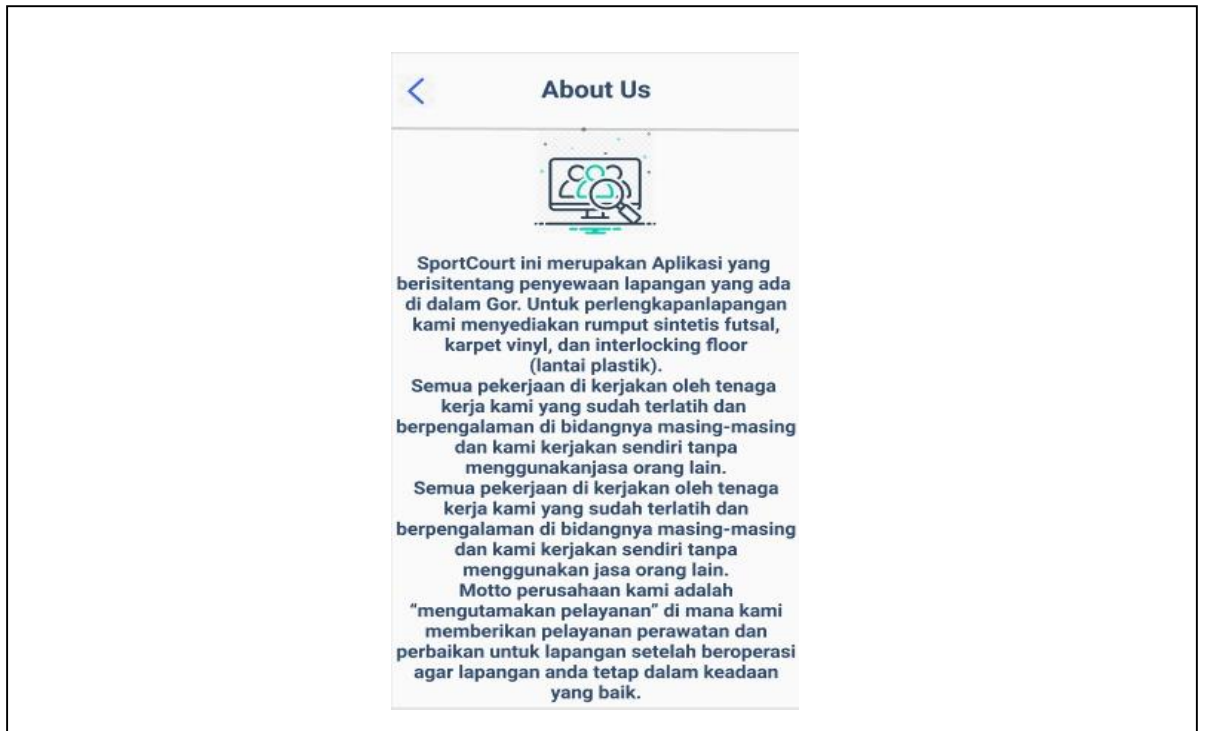


9. Tampilan Pada Halaman Keranjang



10. Tampilan Pada Edit Profil





## 11. Tampilan Pada About Us

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.figma.com/file/z4ZxMKCRwR5kUBFMrFrFeA/Untitled?node-id=48%3A16> (Figma)

[https://invis.io/CHZKDVQBx8Z#/439001982\\_LOGIN](https://invis.io/CHZKDVQBx8Z#/439001982_LOGIN) (Invision)