

LAPORAN AKHIR
INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER
TRAVEL APPS



Joy Disanto Nupa

2209106014

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA

2024

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| DAFTAR ISI..... | i |
| BAB 1 | 2 |
| 1.1 Latar Belakang | 2 |
| 1.2 Tujuan Proyek | 3 |
| BAB II | 4 |
| 2.1 <i>User Story</i> | 4 |
| 2.2 <i>Site Map</i> | 6 |
| 2.3 Deskripsi <i>Showcase</i> | 7 |
| 2.3.1 <i>Notasi Dialog</i> | 7 |
| 2.3.2 <i>Wireframe</i> | 9 |
| 2.4 Desain Akhir..... | 10 |
| BAB III..... | 12 |
| 3.1 Evaluasi | 12 |
| 3.1.1 Prinsip – Prinsip IMK | 12 |
| 3.2 Kesimpulan..... | 14 |
| LAMPIRAN..... | 15 |

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi mobile menjadi aset strategis yang penting bagi individu dan kelompok. Aplikasi mobile tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media informasi dan sarana pemasaran yang efektif. Selain itu, aplikasi ini dapat memperkuat branding dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan atau pengguna.

TravelApp adalah platform untuk merencanakan perjalanan dan memesan akomodasi serta transportasi. Platform ini berkomitmen untuk memberikan inovasi dan kepuasan kepada pengguna dengan fokus pada estetika dan fungsionalitas, memberikan kemudahan dan pengalaman yang menyenangkan. Beberapa fitur utama yang akan diperkenalkan meliputi Destinations, Origin, Feed, Booking, Payment, Messages, dan Settings. Selain itu, aplikasi ini akan menyediakan informasi lengkap tentang layanan yang ditawarkan, seperti paket perjalanan, promo, dan kontak.

Fitur Destinations memungkinkan pengguna untuk menjelajahi berbagai tujuan wisata dengan informasi yang mendetail. Origin membantu pengguna memilih titik awal perjalanan, memudahkan perencanaan rute. Feed memberikan informasi terkini tentang promo, tips perjalanan, dan berita terkait pariwisata. Booking mempermudah pemesanan akomodasi dan transportasi, sedangkan Payment memastikan proses pembayaran yang aman. Messages menyediakan saluran komunikasi dengan layanan pelanggan, dan Settings memungkinkan pengguna mengatur preferensi mereka.

Sebagai langkah awal yang baik, TravelApp akan dikembangkan dari dasar dengan inovasi dan pembaruan berkelanjutan. Desain ini tidak hanya menambahkan fitur baru, tetapi juga memastikan semua fitur berfungsi optimal sesuai kebutuhan pengguna. Tahap-tahap desain yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna, memperkuat posisi di pasar, dan mendukung pertumbuhan bisnis TravelApp.

1.2 Tujuan Proyek

1. Meningkatkan Estetika dan Daya Tarik Visual Aplikasi

Merancang antarmuka yang menarik dan modern untuk menarik minat pengguna, serta menggunakan desain responsif yang dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar perangkat mobile.

2. Meningkatkan Fungsionalitas dan User Experience (UX)

Menyediakan navigasi yang intuitif dan mudah digunakan, serta mengoptimalkan kecepatan dan kinerja aplikasi untuk pengalaman pengguna yang lancar

3. Mengoptimalkan Ketersediaan Informasi Produk dan Layanan

Menghadirkan informasi yang komprehensif tentang tujuan wisata (Destinations) dan titik awal perjalanan (Origin), serta memperbarui secara berkala informasi tentang paket perjalanan, harga, dan promo.

4. Meningkatkan Interaksi dan Engagement dengan Pengguna

Menyertakan fitur ulasan pelanggan untuk feedback dan rekomendasi, serta menyediakan fitur chat untuk komunikasi langsung dengan layanan pelanggan dan mengintegrasikan media sosial untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.

5. Memperkuat Branding dan Visibilitas Online

Mengembangkan konten yang menarik dan relevan di Feed, serta meningkatkan kehadiran online melalui strategi pemasaran digital yang efektif.

6. Mendukung Inovasi Berkelanjutan

Membuka peluang untuk pembaruan fitur berdasarkan feedback pengguna, serta melakukan penyesuaian secara berkala untuk memenuhi kebutuhan dan tren pasar.

BAB II

METODOLOGI

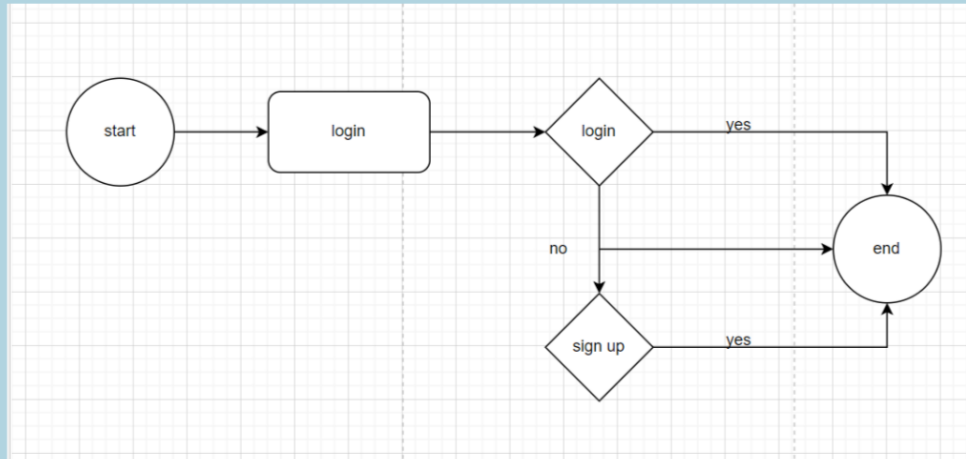
2.1 User Story

User Flow dalam aplikasi Travel App menggambarkan perjalanan pengguna dari awal hingga akhir, mulai dari membuka aplikasi hingga menyelesaikan tujuan mereka. User Flow ini menjabarkan setiap langkah yang dapat dilakukan pengguna, termasuk tindakan yang diharapkan dan respons yang diberikan aplikasi. Hal ini membantu menciptakan navigasi yang mudah dan lancar bagi pengguna. Showcase dalam User Flow menunjukkan interaksi pengguna saat menjelajahi halaman-halaman tertentu dalam aplikasi. Detail ini membantu memvisualisasikan bagaimana pengguna berinteraksi dengan berbagai fitur aplikasi.

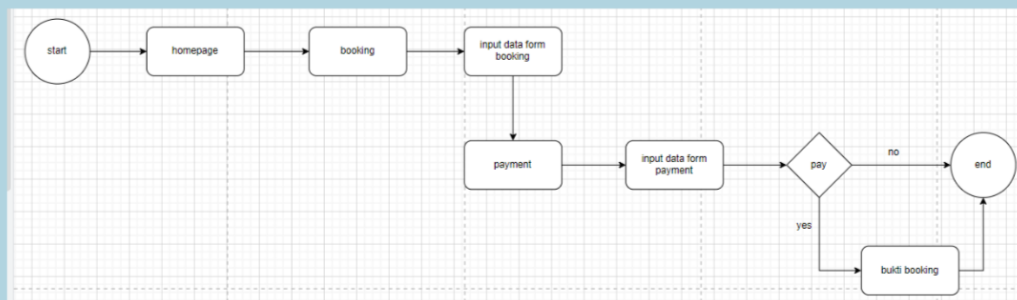
Lebih lanjut, User Flow juga berfungsi sebagai panduan bagi pengembang untuk memahami alur sistem yang akan dilalui pengguna. Hal ini penting untuk memastikan aplikasi berjalan dengan optimal dan memberikan pengalaman pengguna yang terbaik. Dengan kata lain, User Flow bagaikan peta jalan yang membantu pengguna menavigasi aplikasi dengan mudah dan membantu pengembang menciptakan aplikasi yang intuitif dan efisien.

USER FLOW

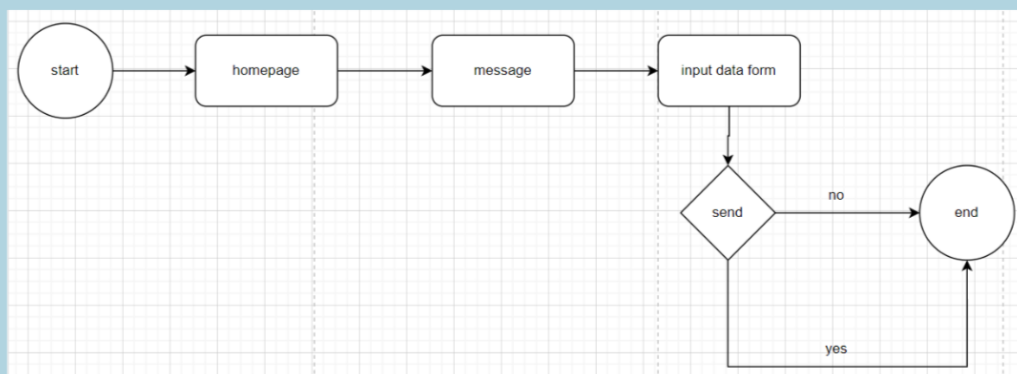
LOGIN/SIGN UP



BOOKING AND PAYMENT



MESSAGE



2.2 Site Map



Sitemap dalam Aplikasi Travel App berfungsi sebagai gambaran visual keseluruhan struktur aplikasi. Sitemap ini mencantumkan semua layar utama dan sub-layar yang terdapat dalam aplikasi.

Manfaat Sitemap:

- Membantu Pengguna: Pengguna dapat memahami susunan aplikasi dengan mudah dan menemukan fitur atau informasi yang mereka cari dengan cepat.
- Memandu Pengembang: Sitemap memandu tim pengembang dalam merancang navigasi yang intuitif dan efisien.

Dengan demikian, Sitemap menjadi alat penting bagi pengguna dan pengembang dalam memastikan Aplikasi Travel App mudah digunakan dan dinavigasi.

2.3 Deskripsi *Showcase*

2.3.1 *Notasi Dialog*

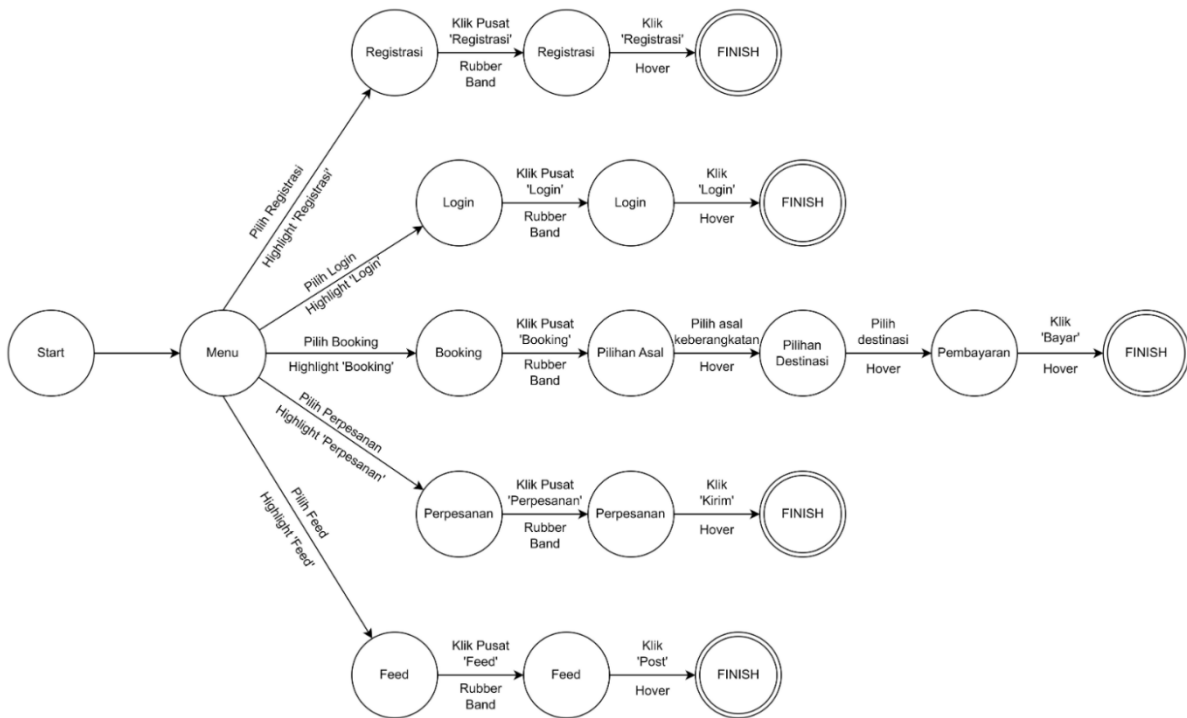
Notasi Dialog dalam Aplikasi Travel App menjelaskan secara detail interaksi antara pengguna dan aplikasi. Dialog ini menggambarkan percakapan atau alur dialog yang terjadi saat pengguna berinteraksi dengan berbagai elemen antarmuka aplikasi.

Manfaat Notasi Dialog:

- Membantu Pengembang: Notasi Dialog membantu tim pengembang memahami dan merancang respons yang tepat dari aplikasi terhadap tindakan pengguna. Hal ini memastikan pengguna mendapatkan pengalaman yang mulus dan intuitif.
- Mengilustrasikan Skenario Penggunaan: Notasi Dialog dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai skenario penggunaan. Hal ini termasuk pesan, prompt, dan respons sistem yang diharapkan dalam setiap situasi.

Dengan demikian, Notasi Dialog menjadi alat penting bagi tim pengembang untuk memastikan Aplikasi Travel App mudah digunakan dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

NOTASI DIALOG



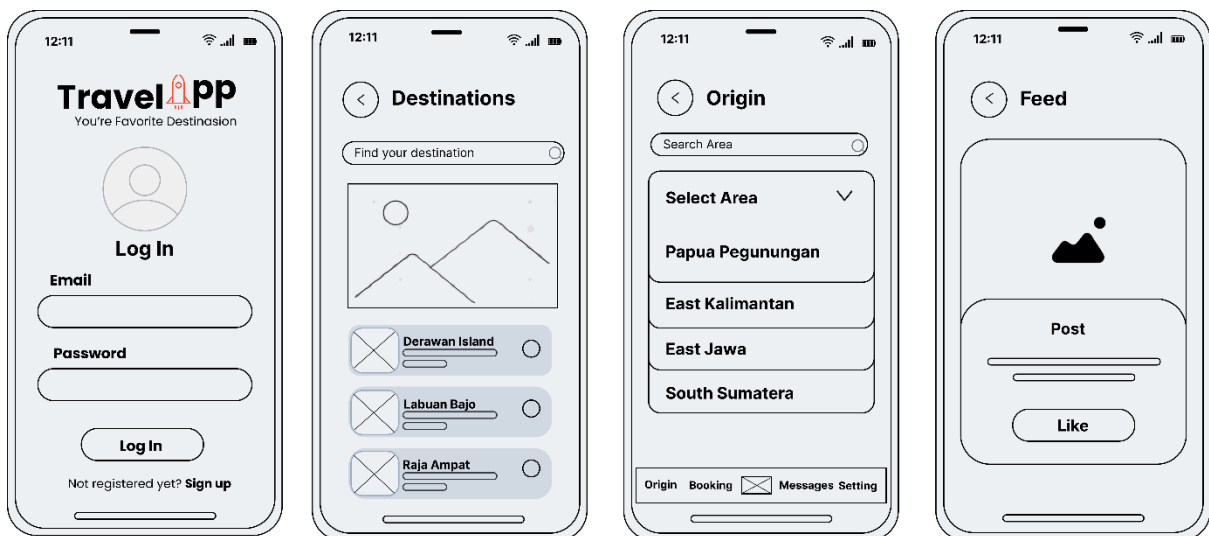
2.3.2 Wireframe

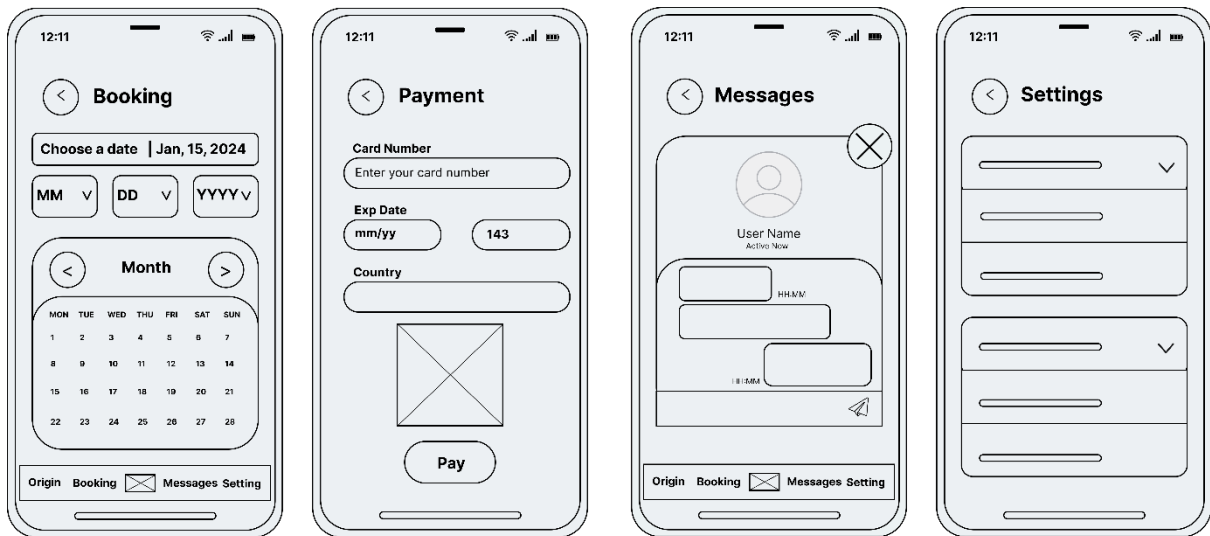
Wireframe dalam Aplikasi Travel App berfungsi sebagai sketsa awal tata letak dan struktur dasar aplikasi. Wireframe ini menunjukkan konsep mentah desain aplikasi sebelum dibuat secara detail.

Manfaat Wireframe:

- **Tata Letak Rapi:** Wireframe membantu menciptakan tata letak yang rapi dan tidak berantakan, sehingga aplikasi mudah digunakan dan dipahami.
- **Desain Terstruktur:** Dengan adanya wireframe, tim proyek dapat merancang tata letak yang lebih terstruktur, sehingga mengurangi kebingungan dan memudahkan pengguna.
- **Penempatan Elemen Penting:** Wireframe membantu dalam penempatan elemen-elemen penting seperti menu dan fitur-fitur yang ada pada aplikasi.
- **Pengalaman Pengguna:** Setiap halaman aplikasi dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut.

Dengan demikian, Wireframe menjadi alat penting bagi tim proyek untuk memastikan Aplikasi Travel App mudah digunakan dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.





2.4 Desain Akhir

Tahap ini berfokus pada pembuatan prototype baru yang realistis dari antarmuka yang telah dirancang sebelumnya. High-fidelity prototype dibuat dengan menerapkan panduan desain yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tujuan:

- Memvisualisasikan desain secara lebih detail dan realistis.
- Menguji kegunaan dan interaksi pengguna dengan antarmuka.
- Memperoleh umpan balik dan masukan dari pengguna untuk menyempurnakan desain.

Proses:

- Penerapan Panduan Desain: High-fidelity prototype dibuat dengan mengikuti panduan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini memastikan konsistensi visual dan estetika antarmuka aplikasi.
- Pembuatan Elemen Antarmuka: Elemen-elemen antarmuka seperti tombol, ikon, dan teks dibuat dengan detail yang tinggi, menyerupai tampilan akhir aplikasi.
- Penambahan Interaktivitas: Prototype dibuat agar interaktif, sehingga pengguna dapat mensimulasikan penggunaan aplikasi dan merasakan alur interaksinya.

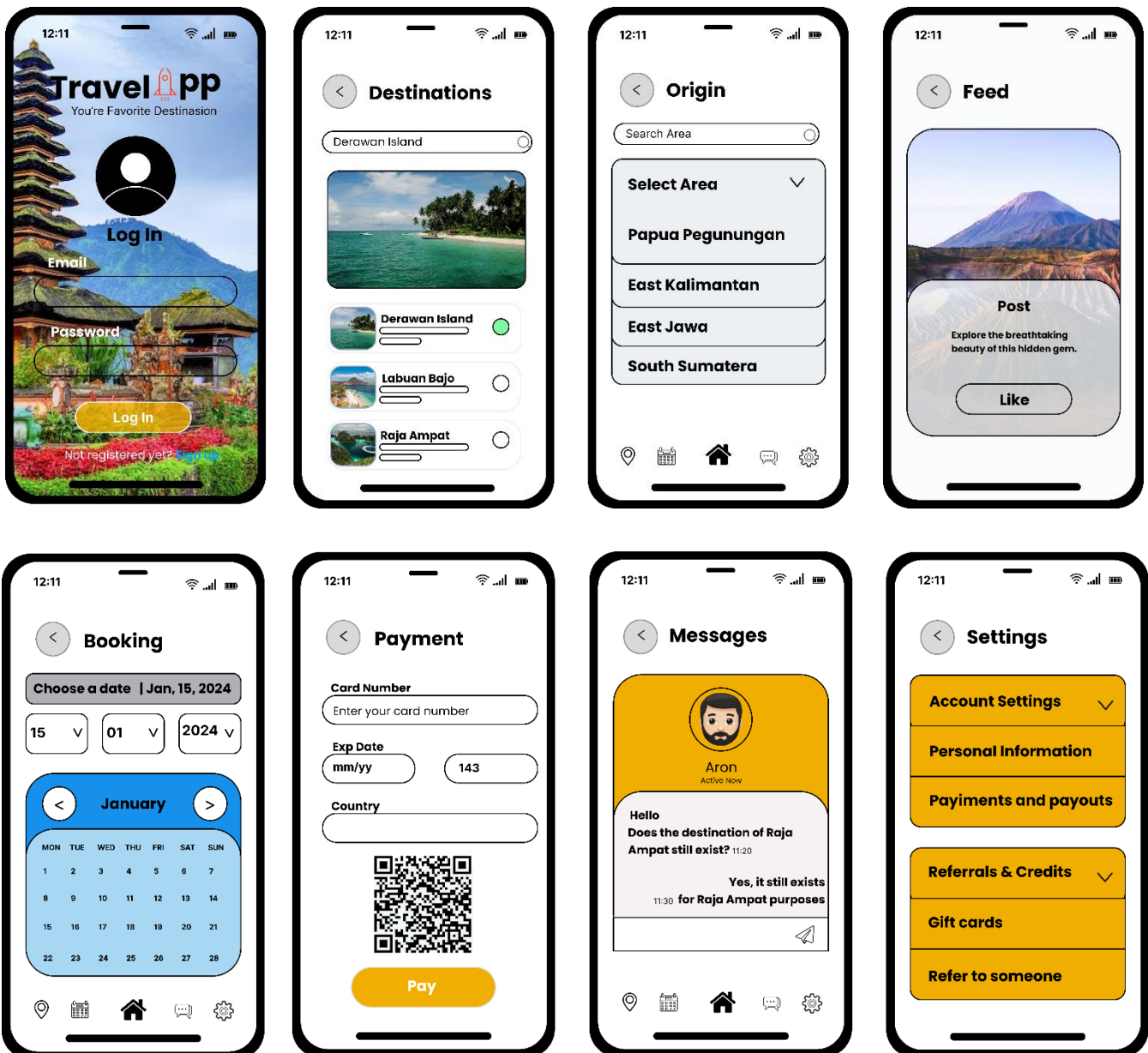
Manfaat:

- Pengujian Kegunaan: High-fidelity prototype memungkinkan tim untuk menguji kegunaan antarmuka dan mengidentifikasi potensi masalah sebelum pengembangan aplikasi yang sebenarnya.
- Umpan Balik Pengguna: Pengguna dapat memberikan umpan balik dan masukan terhadap prototype, yang membantu tim untuk menyempurnakan desain dan memastikan aplikasi mudah digunakan dan intuitif.

- Komunikasi Desain: High-fidelity prototype dapat digunakan untuk mengkomunikasikan desain kepada stakeholders, klien, dan tim pengembangan.

Hasil:

High-fidelity prototype dari website Travel App telah dibuat dan dapat dilihat di showcase. Prototype ini menunjukkan desain antarmuka yang realistis dan interaktif, memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman menggunakan aplikasi sebelum diluncurkan.



BAB III

EVALUASI DAN KESIMPULAN

3.1 Evaluasi

3.1.1 Prinsip – Prinsip IMK

Dalam merancang ulang aplikasi Travel Apps dengan menerapkan prinsip-prinsip desain dari Interaksi Manusia dan Komputer, berikut adalah penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam aplikasi Travel Apps yang lebih spesifik:

A. Prinsip Compatibility (Kesesuaian)

1. Product Compatibility (Kesesuaian Produk)
 - Penerapan: Pastikan antarmuka pengguna menampilkan fitur-fitur utama seperti pencarian destinasi, pemesanan tiket, dan pembayaran dengan tata letak yang sesuai dan mudah diakses. Contohnya, layar utama menampilkan menu pencarian destinasi dengan gambar-gambar menarik dari lokasi populer.
2. Task Compatibility (Kesesuaian Tugas)
 - Penerapan: Rancang navigasi yang intuitif sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan menu yang mereka inginkan. Misalnya, menu utama terdiri dari tab untuk "Destinasi", "Pemesanan", "Pembayaran", "Pesan", dan "Pengaturan".
3. Workflow Compatibility (Kesesuaian Alur Kerja)
 - Penerapan: Pastikan alur kerja aplikasi membantu pengguna menemukan informasi atau produk tanpa kesulitan. Contohnya, setelah pengguna memilih destinasi, mereka diarahkan ke halaman dengan opsi tanggal perjalanan dan kemudian ke halaman pembayaran.

B. Prinsip Learnability (Pembelajaran)

1. Prediktabilitas (Kemungkinan)
 - Penerapan: Gunakan ikon dan label yang jelas dan mudah dimengerti. Misalnya, ikon kalender untuk pemesanan tanggal dan ikon kartu kredit untuk pembayaran. Ini membantu pengguna memprediksi fungsi setiap tombol atau menu.
2. Synthesizability (Peniruan)
 - Penerapan: Tampilkan notifikasi atau perubahan status secara real-time setelah pengguna melakukan tindakan tertentu, seperti konfirmasi pembayaran yang segera muncul setelah transaksi berhasil.

3. Familiarity (Keakraban)

- Penerapan: Gunakan elemen antarmuka yang sudah dikenal oleh pengguna seperti menu dropdown, tombol navigasi bawah, dan ikon yang umum digunakan di aplikasi serupa.

4. Generalisasi

- Penerapan: Bantu pengguna mempelajari fitur baru dengan mengacu pada pengalaman mereka sebelumnya dalam aplikasi. Misalnya, tata letak form pemesanan yang mirip dengan form pendaftaran.

5. Konsistensi

- Penerapan: Terapkan desain konsisten di seluruh aplikasi. Misalnya, semua tombol tindakan berwarna sama dan memiliki bentuk yang sama di setiap halaman.

C. Prinsip Robustness (Ketahanan)

1. Observability

- Penerapan: Berikan umpan balik visual yang jelas tentang status sistem. Misalnya, gunakan indikator loading saat data sedang diambil dan notifikasi ketika tindakan berhasil atau gagal.

2. Recoverability

- Penerapan: Sediakan opsi untuk mengembalikan atau membatalkan tindakan. Misalnya, tombol "Undo" setelah menghapus item dari daftar pemesanan atau opsi "Kembali" di halaman pembayaran.

3. Responsif

- Penerapan: Pastikan aplikasi merespons tindakan pengguna dengan cepat. Misalnya, tampilkan respon segera setelah pengguna mengklik tombol, dengan indikasi bahwa sistem sedang memproses permintaan.

3.2 Kesimpulan

Pembuatan aplikasi travel versi mobile membutuhkan perencanaan yang matang serta pembuatan desain yang cermat. Untuk memenuhi prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), tim pengembang harus dapat mendalami setiap aspek desain, merespons kebutuhan pengguna dengan tepat, dan terus melakukan improvisasi untuk meningkatkan kualitas dan responsivitas aplikasi. Dengan proses perancangan yang terus-menerus dan pemahaman yang mendalam terhadap pengguna, aplikasi travel ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan efektif, sesuai dengan tujuan IMK untuk menciptakan antarmuka yang berdaya guna dan ramah pengguna.

LAMPIRAN