

LAPORAN DOKUMENTASI DESAIN
WEBSITE EKSPEDISI PEOHAI



KELOMPOK 4

RPL2

41A19

- Anggota:**
- 1. Irfan Fadhila Aryantoro (50422720)**
 - 2. Marshanda Caroline Tumundo (50422865)**
 - 3. Mohamad Kemal Rasyidin (50422899)**
 - 4. Muhammad Rafid Kamil (51422111)**
 - 5. Muhammad Rafli Hariandy (51422703)**

DAFTAR ISI

COVER	1
DAFTAR ISI.....	2
BAB 1 PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Tujuan	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
BAB 2 LINGKUNGAN DAN ALAT Pengerjaan	6
2.1 Perangkat Lunak.....	6
2.2 Perangkat Keras	6
BAB 3 TAHAPAN Pengerjaan Desain	8
3.1 Analisis Kebutuhan Tampilan	8
3.2 Pembuatan Antarmuka <i>Low Fidelity</i>	8
3.3 Pembuatan Antarmuka <i>High Fidelity</i>	8
BAB 4 HASIL DESAIN ANTARMUKA	11
4.1 Antarmuka Pengguna <i>Low Fidelity</i>	11
4.2 Antarmuka Pengguna <i>High Fidelity</i>	12

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah mendorong berbagai sektor usaha untuk beralih ke sistem berbasis digital, termasuk pada bidang jasa ekspedisi dan logistik. Digitalisasi dibutuhkan untuk mengelola data dalam jumlah besar secara lebih efektif dan terstruktur, seperti data pengiriman, data pelanggan, serta data mitra. Tanpa dukungan sistem informasi yang baik, proses pengelolaan data secara manual berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan, keterlambatan informasi, serta menurunkan efisiensi operasional perusahaan.

Dalam operasional jasa ekspedisi, proses bisnis yang dijalankan melibatkan berbagai aktivitas yang saling berkaitan, mulai dari pencatatan pengiriman barang, pengelolaan jadwal, hingga administrasi keuangan. Kompleksitas data tersebut menuntut adanya sistem informasi yang mampu menyajikan informasi secara cepat, akurat, dan mudah diakses oleh pihak yang berkepentingan. Dengan adanya sistem berbasis digital, perusahaan dapat meningkatkan efektivitas kerja, mempermudah pengawasan data, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat.

Selain aspek fungsional, desain antarmuka pengguna (*User Interface*) memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan suatu sistem informasi. Antarmuka pengguna menjadi penghubung langsung antara pengguna dengan sistem, sehingga desain yang kurang tepat dapat menyulitkan pengguna dalam memahami alur sistem dan meningkatkan risiko kesalahan input data. Oleh karena itu, perancangan antarmuka yang baik harus memperhatikan kemudahan penggunaan, konsistensi tampilan, serta kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan sistem.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dilakukan perancangan dan dokumentasi desain antarmuka pengguna untuk sistem Ekspedisi Peohai. Dokumentasi ini disusun sebagai acuan visual dalam pengembangan sistem, yang mencakup tahapan perancangan *low fidelity* dan *high fidelity*. Diharapkan dengan adanya dokumentasi desain ini, sistem yang dikembangkan dapat memiliki tampilan yang terstruktur, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan laporan dokumentasi desain ini adalah sebagai berikut:

- Mendokumentasikan proses perancangan desain antarmuka pengguna sistem Ekspedisi Peohai.
- Menjelaskan tahapan perancangan desain dari *low fidelity* hingga *high fidelity*.
- Menyajikan hasil desain sebagai acuan dalam proses pengembangan sistem.
- Memastikan desain antarmuka sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sistem.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam laporan ini meliputi:

- Perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*).
- Desain halaman untuk pengguna umum dan admin.
- Pembuatan *wireframe* (*low fidelity*).
- Pembuatan desain akhir (*high fidelity*).
- Dokumentasi hasil desain menggunakan tools desain.

BAB 2

LINGKUNGAN DAN ALAT Pengerjaan

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak memiliki peranan penting dalam proses perancangan desain antarmuka pengguna karena berfungsi sebagai media utama dalam menuangkan ide dan konsep desain ke dalam bentuk visual. Pada pengerjaan desain antarmuka sistem Ekspedisi Peohai, perangkat lunak yang digunakan adalah Figma. Perancangan antarmuka dan struktur database ekspedisi, yang meliputi pembuatan rancangan antarmuka pengguna (UI) untuk pelanggan dan administrator agar informasi layanan dapat diakses dengan cepat. Perancangan database menggunakan MySQL (phpMyAdmin) untuk mengelola entitas jasa ekspedisi seperti data pelanggan, pesanan (orders), detail pengiriman (ship & trucking info), kontainer, serta pelacakan barang.

Figma dipilih sebagai tools utama karena merupakan aplikasi desain berbasis *cloud* yang memungkinkan proses perancangan antarmuka dilakukan secara fleksibel dan kolaboratif. Dengan Figma, setiap anggota tim dapat mengakses desain secara real-time, memberikan masukan, serta melakukan revisi tanpa harus mengunduh file desain secara terpisah. Hal ini sangat membantu dalam meningkatkan efisiensi kerja tim serta menjaga konsistensi desain.

Selain itu, Figma menyediakan berbagai fitur pendukung seperti pembuatan *wireframe*, desain *high fidelity*, pengaturan *layout*, penggunaan *components*, serta pengelolaan *typography* dan warna. Fitur-fitur tersebut memudahkan perancang dalam memastikan keseragaman tampilan antar halaman dan mempercepat proses pengembangan desain antarmuka. Dengan adanya fitur *frame* dan *auto layout*, desain yang dihasilkan juga lebih terstruktur dan mudah dikembangkan ke tahap implementasi.

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras digunakan sebagai sarana pendukung dalam menjalankan perangkat lunak desain serta melakukan proses perancangan antarmuka pengguna. Perangkat keras utama yang digunakan dalam pengerjaan desain sistem Ekspedisi Peohai adalah laptop atau PC.

Laptop atau PC digunakan untuk menjalankan aplikasi Figma melalui web browser maupun aplikasi desktop. Spesifikasi perangkat yang memadai diperlukan agar proses desain dapat berjalan dengan lancar, terutama saat mengelola banyak halaman desain, komponen, serta elemen visual lainnya. Selain itu, penggunaan perangkat dengan layar yang cukup besar membantu perancang dalam melihat detail desain dengan lebih jelas.

Perangkat pendukung lainnya yang digunakan adalah **mouse** dan **keyboard**. Mouse digunakan untuk mempermudah navigasi, pengaturan posisi elemen desain, serta meningkatkan ketelitian dalam proses perancangan. Sementara itu, keyboard digunakan untuk mempercepat proses input teks, pengaturan shortcut, serta meningkatkan efisiensi kerja secara keseluruhan. Kombinasi perangkat keras tersebut membantu proses perancangan desain berjalan lebih efektif dan optimal.

BAB 3

TAHAPAN Pengerjaan Desain

3.1 Analisis Kebutuhan Tampilan

Tahap awal dalam pengerjaan desain dilakukan dengan menganalisis kebutuhan tampilan berdasarkan fungsi sistem. Analisis ini bertujuan untuk menentukan halaman apa saja yang dibutuhkan serta informasi yang harus ditampilkan pada setiap halaman.

Halaman yang dirancang pada sistem Ekspedisi Peohai meliputi:

- Halaman Beranda.
- Halaman Login dan Register Admin.
- Dashboard Admin.
- Halaman Periode Data Entry.
- Halaman Admin Data Entry.
- Halaman Finance Data Entry.
- Halaman Mitra Data.
- Halaman Tambah dan Edit Data.

3.2 Pembuatan Antarmuka *Low Fidelity*

Wireframe dibuat sebagai gambaran awal struktur tampilan sistem. Pada tahap ini, desain belum menggunakan warna maupun elemen visual detail. Fokus utama pada *low fidelity* adalah:

- Penempatan menu dan navigasi.
- Tata letak konten.
- Alur perpindahan antar halaman.

Wireframe digunakan sebagai dasar sebelum desain dikembangkan ke tahap visual yang lebih lengkap.

3.3 Pembuatan Antarmuka *High Fidelity*

Wireframe dibuat sebagai gambaran awal struktur tampilan sistem. Pada tahap ini, desain belum menggunakan warna maupun elemen visual detail. Fokus utama pada *low fidelity* adalah:

- Warna sesuai identitas sistem.
- Tipografi yang konsisten.
- Ikon dan elemen visual pendukung.
- Penyesuaian tombol dan komponen antarmuka.

Desain *high fidelity* dibuat sebagai representasi akhir tampilan sistem sebelum masuk ke tahap implementasi

BAB 4

HASIL DESAIN ANTARMUKA

4.1 Antarmuka Pengguna *Low Fidelity*

Tahap *low fidelity* merupakan tahap awal perancangan antarmuka yang berfokus pada penyusunan struktur layout, alur navigasi, serta penempatan komponen utama tanpa penggunaan warna, ikon detail, maupun elemen visual kompleks. Wireframe digunakan sebagai gambaran awal sebelum desain dikembangkan ke tahap visual yang lebih matang.



Gambar 4.1 Home Page

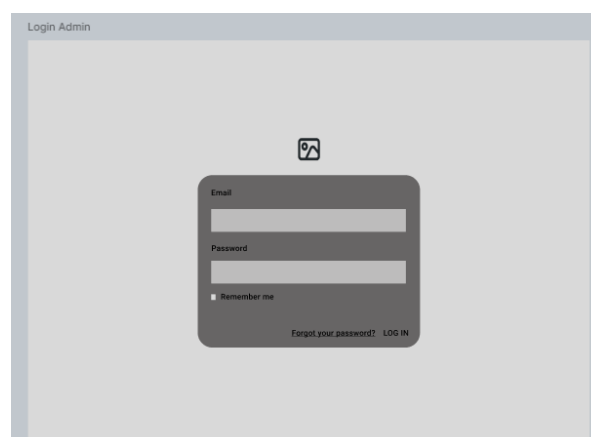
Pada Gambar 4.1 Halaman *Home Page* merupakan halaman utama yang pertama kali diakses oleh pengguna. Pada tahap *low fidelity*, halaman ini dirancang untuk menampilkan struktur dasar antarmuka tanpa penggunaan warna dan elemen visual detail. Di bagian atas halaman terdapat *navigation bar* yang memuat identitas Nama Brand serta menu utama seperti *Beranda*, *Lacak*, dan *Simulasi* untuk memudahkan navigasi pengguna. Bagian konten utama menampilkan area slogan sebagai penekanan identitas

sistem, diikuti dengan beberapa informasi ringkas seperti total pelanggan, rute, serta tombol hubungi admin. Selain itu, terdapat beberapa *card* informasi yang menampilkan keunggulan layanan. Pada bagian bawah halaman disediakan section *Tentang Kami*, *Layanan Kami*, serta *footer* yang berisi navigasi tambahan dan informasi pendukung.



Gambar 4.2 Dashboard Admin

Pada Gambar 4.2 Halaman *Dashboard Admin* merupakan pusat informasi utama setelah admin berhasil login. Pada halaman ini ditampilkan ucapan selamat datang serta beberapa *card* informasi ringkas, seperti total user, total mitra, permission, dan role pengguna. Wireframe dashboard dirancang dengan tata letak yang terstruktur agar admin dapat dengan cepat memahami kondisi sistem secara keseluruhan.



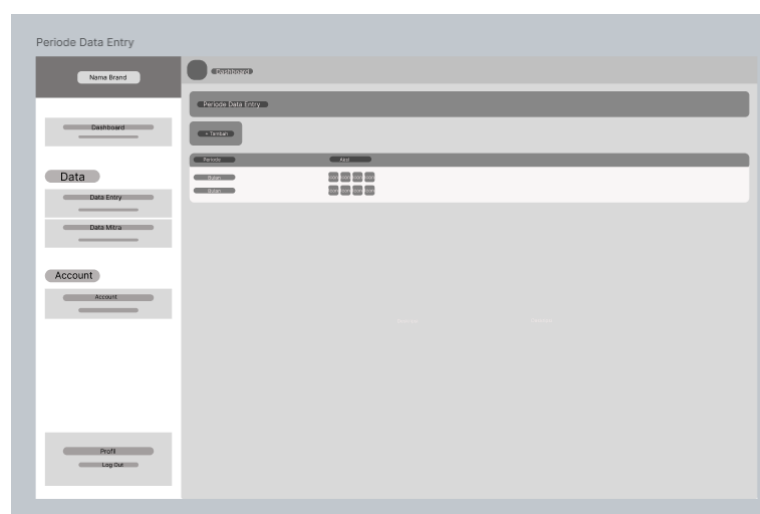
Gambar 4.3 Logun Admin

Pada Gambar 4.3 Halaman *Login Admin* berfungsi sebagai gerbang autentikasi bagi pengguna dengan hak akses administrator. Wireframe halaman ini dibuat sederhana dengan fokus pada kemudahan penggunaan. Terdapat form input email dan password, serta opsi *remember me* untuk menyimpan sesi login pengguna. Selain itu, disediakan juga tautan *forgot your password* sebagai solusi apabila pengguna lupa kata sandi.



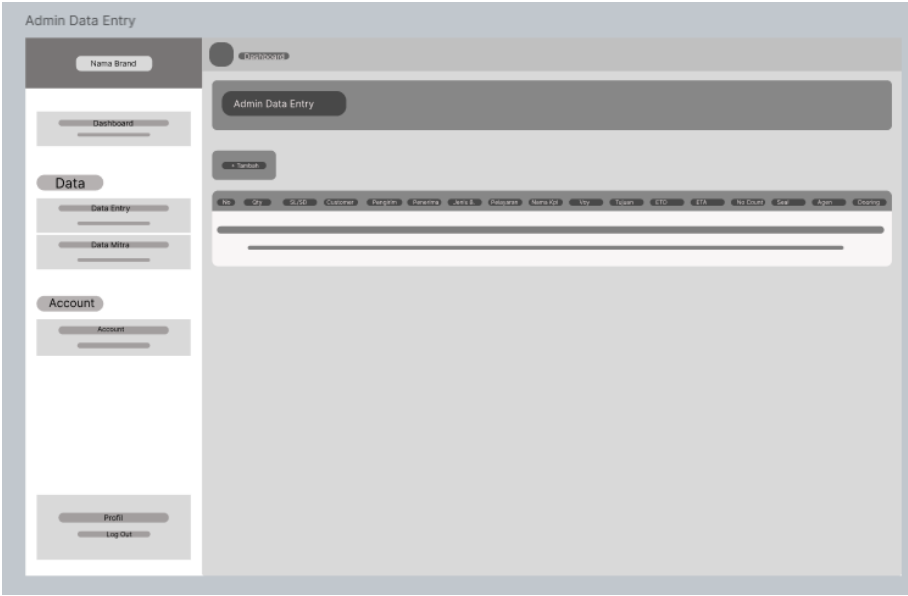
Gambar 4.4 Register Admin

Pada Gambar 4.4 Halaman *Register Admin* digunakan untuk proses pendaftaran akun administrator baru. Pada tampilan *low fidelity*, halaman ini menampilkan form input yang terdiri dari nama, email, password, dan konfirmasi password. Struktur halaman dirancang minimalis agar pengguna dapat memahami alur pendaftaran dengan mudah tanpa gangguan elemen visual yang berlebihan.



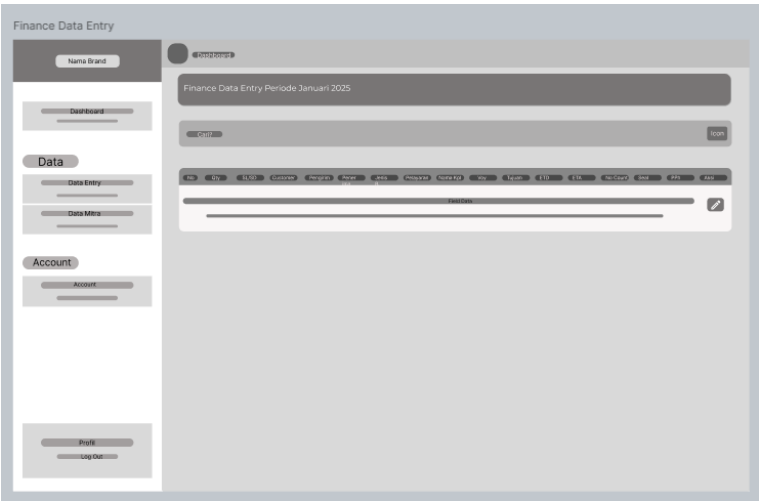
Gambar 4.5 Periode Data Entry

Pada Gambar 4.5 Halaman *Periode Data Entry* digunakan untuk mengelola data berdasarkan periode tertentu. Pada tampilan *low fidelity*, halaman ini menampilkan tabel data yang disertai tombol aksi seperti tambah, edit, dan hapus. Tujuan perancangan halaman ini adalah untuk memudahkan admin dalam melakukan pengelompokan dan pengelolaan data secara periodik.



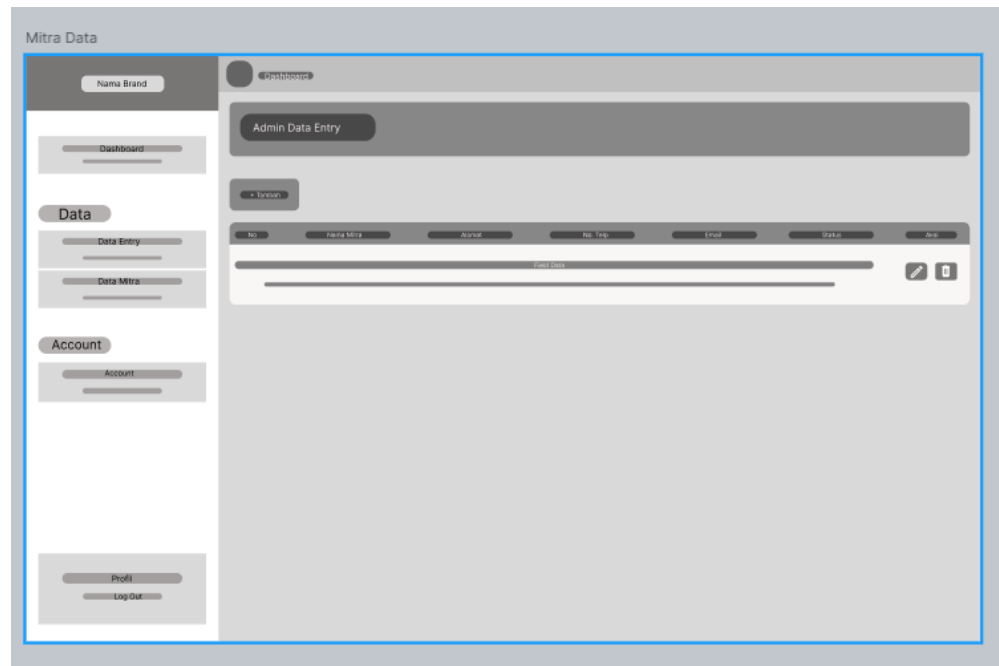
Gambar 4.6 Admin Data Entry

Pada Gambar 4.6 Halaman *Admin Data Entry* berfungsi sebagai tempat pengelolaan data utama oleh administrator. Wireframe halaman ini menampilkan tabel data dengan kolom-kolom informasi yang relevan, serta tombol aksi untuk melakukan penambahan, pengeditan, dan penghapusan data. Struktur dua bagian antara menu samping dan konten utama dirancang agar navigasi admin tetap konsisten di seluruh halaman sistem.



Gambar 4.7 Finance Data Entry

Pada Gambar 4.7 Halaman *Finance Data Entry* digunakan untuk menampilkan dan mengelola data keuangan berdasarkan periode tertentu. Pada tahap *low fidelity*, halaman ini berfokus pada penempatan tabel data dan tombol aksi tanpa detail visual tambahan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan alur pengolahan data keuangan dapat berjalan secara jelas dan sistematis.



Gambar 4.8 Mitra Data

Pada Gambar 4.8 Halaman *Mitra Data* berfungsi untuk mengelola data mitra yang bekerja sama dengan sistem. Wireframe halaman ini menampilkan tabel data mitra beserta tombol aksi untuk melihat detail, mengedit, dan menghapus data mitra. Desain dibuat konsisten dengan halaman data lainnya agar pengguna tidak perlu beradaptasi ulang saat berpindah halaman.

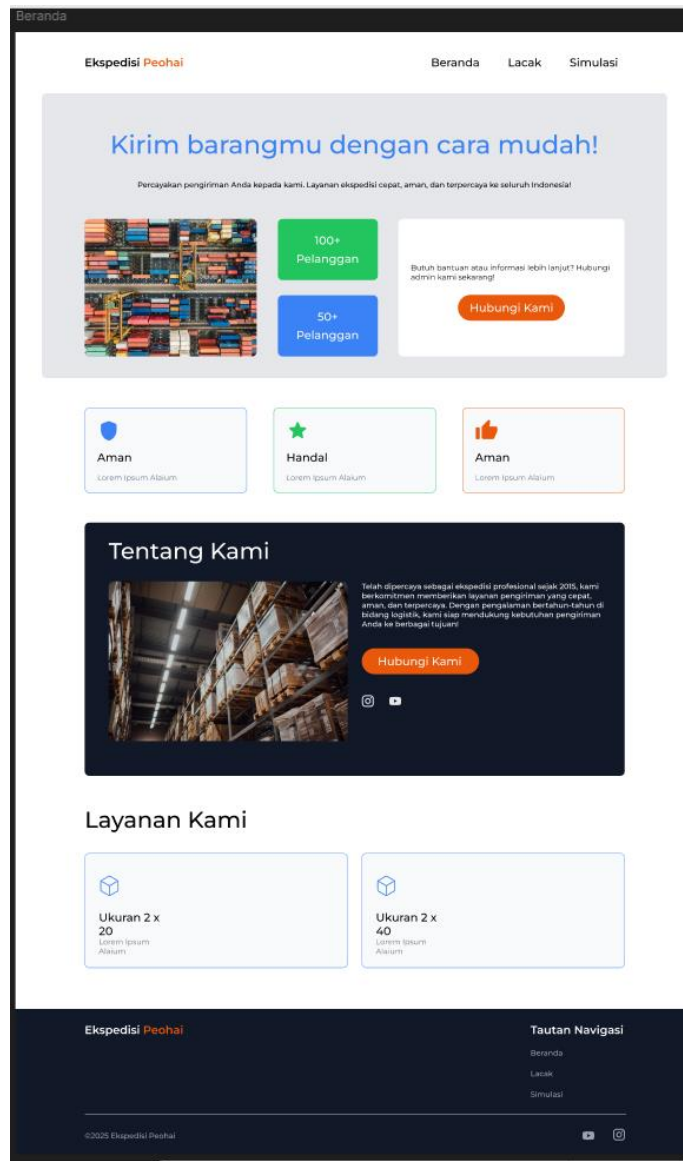
The image displays four screenshots of web forms arranged in a 2x2 grid. The top row shows 'Tambah Data Admin Entry' and 'Edit Data Admin Entry' forms. These forms contain multiple input fields for administrative data, including 'QTY', 'Tgl Stuffing', 'SLSD', 'Customer', 'Pengirim', 'Penawar', 'Jenis Barang', 'Asuransi', 'Nama Kapal', 'Waktu', 'Tujuan', 'ETD', 'ETA', 'No Count', 'Seal', 'Agen', 'Dokumen', 'Trucking', 'Nopol', 'Super', 'No. Telp', 'Marga', 'SI Final & SI Dose', 'SI Final', 'SI', 'SI Baku', 'No. Ite', 'Alamat & Nama Pemilik', 'Alamat Pemilik', and 'Nama Pemilik'. The bottom row shows 'Tambah Data Mitra' and 'Edit Data Mitra' forms. These forms are simpler, with fields for 'Nama Mitra', 'Alamat', 'Nomor Telepon', 'Email', and 'Status'. Each form has a 'Reset' button and an 'Add' or 'Update' button.

Gambar 4.10 Tambah dan Edit Data

Halaman *Tambah Data* dan *Edit Data* digunakan untuk memasukkan serta memperbarui informasi data entry dan data mitra. Pada tampilan *low fidelity*, halaman ini berisi form input lengkap sesuai kebutuhan data, seperti informasi pengiriman, pelanggan, serta detail pendukung lainnya. Perancangan form dilakukan secara terstruktur untuk meminimalkan kesalahan input dan memudahkan admin dalam mengisi data.

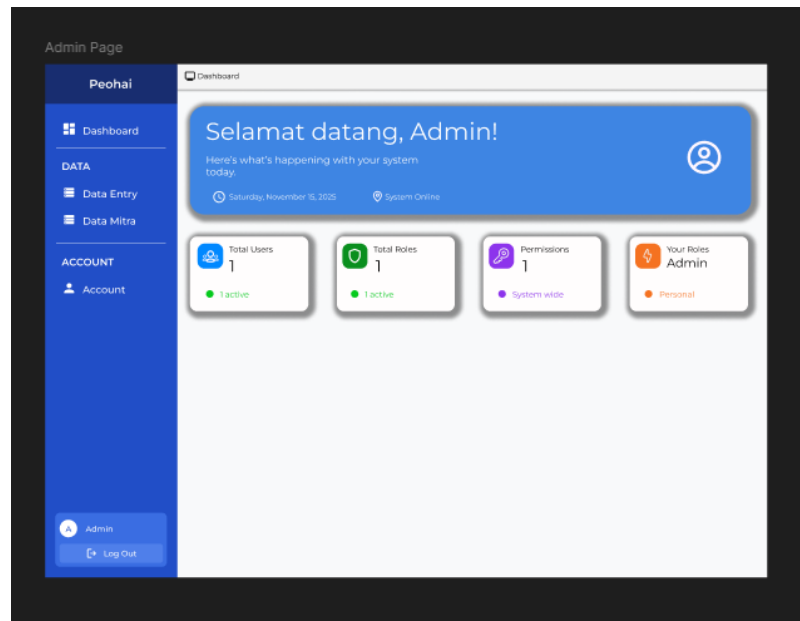
4.2 Antarmuka Pengguna *High Fidelity*

Halaman *Beranda* merupakan tampilan utama website **Ekspedisi Peohai** yang ditujukan untuk pengguna umum. Pada desain *high fidelity*, halaman ini telah menerapkan pemilihan warna, tipografi, dan elemen visual yang merepresentasikan identitas brand. Warna biru digunakan sebagai warna dominan untuk memberikan kesan profesional, terpercaya, dan stabil, sementara warna oranye digunakan pada tombol aksi seperti **Hubungi Kami** untuk menarik perhatian pengguna. Bagian utama halaman menampilkan slogan “Kirim barangmu dengan cara mudah!” sebagai penekanan nilai layanan, disertai informasi jumlah pelanggan dan ajakan untuk menghubungi admin. Selain itu, ditampilkan *card* keunggulan layanan seperti **Aman**, **Handal**, dan **Aman** yang bertujuan meningkatkan kepercayaan pengguna. Di bagian bawah halaman terdapat section *Tentang Kami*, *Layanan Kami*, serta *footer* yang memuat informasi navigasi dan identitas website.



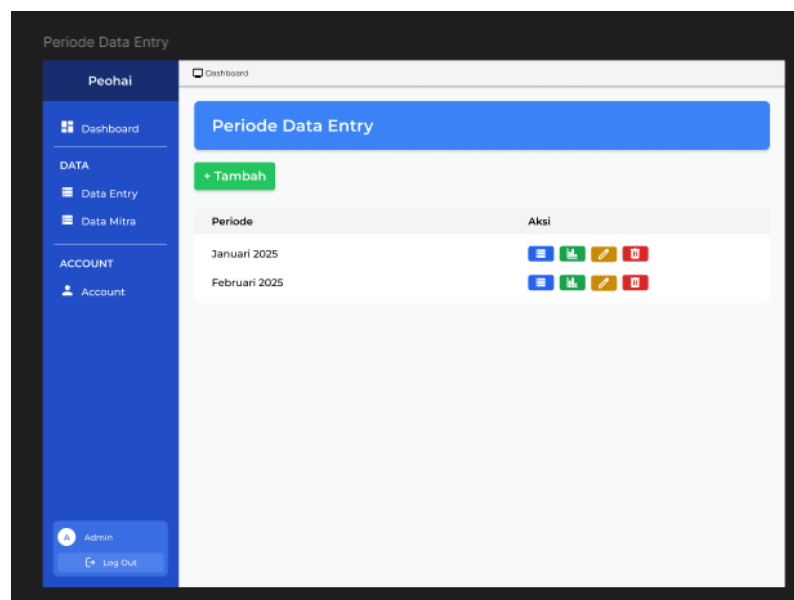
Gambar 4.11 Home Page

Pada Gambar 4.11 Halaman *Beranda* merupakan tampilan utama website Ekspedisi Peohai yang ditujukan untuk pengguna umum. Pada desain *high fidelity*, halaman ini telah menerapkan pemilihan warna, tipografi, dan elemen visual yang merepresentasikan identitas brand. Warna biru digunakan sebagai warna dominan untuk memberikan kesan profesional, terpercaya, dan stabil, sementara warna oranye digunakan pada tombol aksi seperti *Hubungi Kami* untuk menarik perhatian pengguna. Bagian utama halaman menampilkan slogan “Kirim barangmu dengan cara mudah!” sebagai penekanan nilai layanan, disertai informasi jumlah pelanggan dan ajakan untuk menghubungi admin. Selain itu, ditampilkan *card* keunggulan layanan seperti *Aman*, *Handal*, dan *Aman* yang bertujuan meningkatkan kepercayaan pengguna. Di bagian bawah halaman terdapat section *Tentang Kami*, *Layanan Kami*, serta *footer* yang memuat informasi navigasi dan identitas website.



Gambar 4.12 Admin Page

Pada Gambar 4.12 Halaman *Admin Page* merupakan halaman utama setelah admin berhasil melakukan login. Pada tampilan *high fidelity*, dashboard dirancang dengan layout yang bersih dan informatif. Terdapat ucapan selamat datang kepada admin serta informasi status sistem, seperti tanggal dan kondisi sistem (*system online*). Beberapa *card* informasi ditampilkan untuk menunjukkan ringkasan data, antara lain Total Users, Total Roles, Permissions, dan Your Roles. Penggunaan ikon dan warna berbeda pada setiap *card* bertujuan untuk memudahkan admin dalam membedakan jenis informasi secara visual.



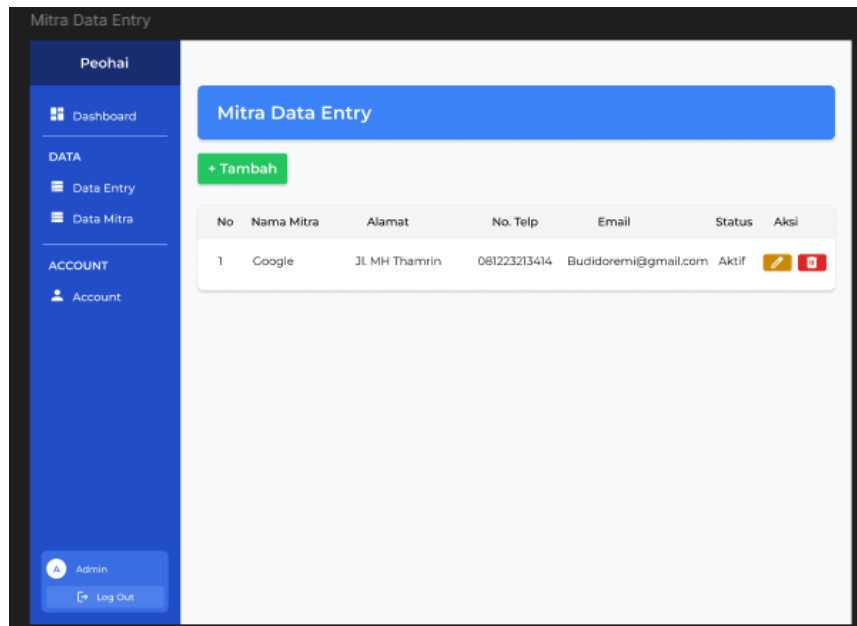
Gambar 4.13 Periode Data Entry

Pada Gambar 4.13 Halaman *Periode Data Entry* digunakan untuk mengelola data berdasarkan periode waktu tertentu. Pada desain *high fidelity*, halaman ini menampilkan tabel periode yang dilengkapi dengan tombol aksi seperti tambah, lihat, edit, dan hapus. Warna hijau digunakan pada tombol tambah untuk menandakan aksi positif, sedangkan warna merah digunakan pada tombol hapus sebagai peringatan terhadap aksi penghapusan data.

No	Qty	Tgl Stuffing	Pengirim	Nama Kapal	Voy	Tujuan	No Cont	Seal	ETD	Agen	Doorring
1	1x20	2025-11-16	Budi	MAP	123	Papua	1	123	2025-11-16	Juan	2025-11-16

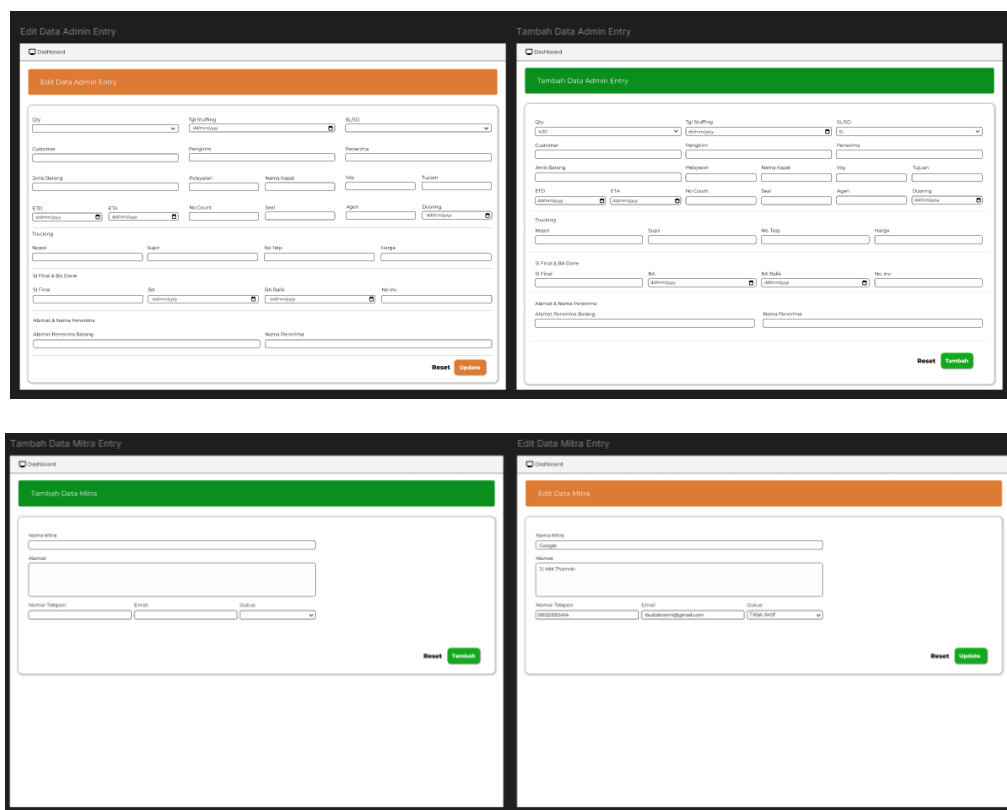
Gambar 4.14 Finance data Entry

Pada Gambar 4.14 Halaman *Finance Data Entry* digunakan untuk menampilkan data keuangan yang berkaitan dengan proses pengiriman. Pada halaman ini, informasi ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat detail seperti jumlah, tanggal, nama kapal, tujuan, ETA, dan ETD. Desain halaman dibuat sederhana dan fokus pada keterbacaan data agar admin dapat melakukan pengecekan data keuangan secara cepat dan akurat.



Gambar 4.15 Mitra Data Entry

Pada Gambar 4.15 Halaman *Mitra Data Entry* digunakan untuk mengelola data mitra ekspedisi. Data mitra ditampilkan dalam tabel yang memuat informasi nama mitra, alamat, nomor telepon, email, dan status. Tombol aksi edit dan hapus disediakan pada setiap baris data untuk memudahkan pengelolaan mitra secara langsung.



Gambar 4.16 Tambah dan Edit Data

Pada Gambar 4.16 Halaman tambah dan edit data pada modul *Admin Entry* dan *Data Mitra* digunakan untuk melakukan input dan pembaruan data secara terstruktur oleh administrator. Pada halaman *Admin Entry*, form mencakup informasi pengiriman seperti customer, pengirim, penerima, jenis barang, jadwal, dan detail pendukung lainnya, sedangkan pada halaman *Data Mitra* form berisi data identitas mitra seperti nama, alamat, kontak, dan status. Desain form dibuat sederhana dan konsisten, serta dilengkapi tombol aksi Tambah dan Update untuk memudahkan admin dalam mengelola data secara efisien dan meminimalkan kesalahan input.