

TEMPLATE 2: DESIGNING ALTERNATIVES

Nama Kelompok : Greenmint

Judul Topik : KAI Access

Anggota Kelompok (Nama & NPM) :

- Annisa Malayadi (1506797103)
- Esther Theresia (1506797242)
- Febry Lawrencius (1506797274)
- Haluan Irsad (1506797311)
- Shafa Salamy (1506797564)

Persona

Nama : Joshua Anastasius
Umur : 22 tahun
Status : Belum Menikah
Pekerjaan : Mahasiswa ITB
Tempat Tinggal : Pamulang, Jakarta

About Joshua

- Seorang mahasiswa ITB di Bandung, Indonesia
- Joshua ingin menjadi teknisi
- Joshua sering mengikuti perlombaan tingkat nasional.
- Salah satu mahasiswa berprestasi di ITB

Key Goals :

- Membutuhkan informasi kereta untuk bepergian ke luar kota.
- Memperoleh informasi harga kereta yang terjangkau mahasiswa
- Memperoleh kemudahan memesan dan membeli tiket transportasi secara *online*.
- Memperoleh jadwal keberangkatan transportasi secara *online*.



"Saya butuh informasi harga dan jadwal keberangkatan transportasi saat saya ingin bepergian ke luar kota".

"Pemesanan tiket secara *online* sangat membantu saya dalam memperoleh tiket dengan cepat".

Nama : Sara Delfia
Umur : 27 tahun
Status : Sudah menikah
Pekerjaan : Programmer
Tempat Tinggal : Salemba, Jakarta

About Sara

- Bekerja sebagai *programmer* di salah satu perusahaan swasta di Jakarta
- Menyukai hal-hal yang praktis
- Seorang pekerja keras
- Senang *travelling* ke luar kota
- Sara harus memenuhi permintaan *client* membuat dia harus pulang malam setiap harinya.

Key Goals :

- Memperoleh informasi jadwal keberangkatan secara *online*.
- Memesan tiket secara online
- Memperoleh informasi fasilitas kereta secara *online*.
- Memesan tempat duduk sesuai keinginan di kereta secara *online*.
- Memperoleh tiket secara *online*.



“Saya butuh informasi jadwal kereta yang cepat untuk bepergian ke luar kota”.

Skenario

Pilih 2-3 *tasks* utama yang ingin diselesaikan pengguna berdasarkan *task analysis* yang telah Anda lakukan. Uraikan deskripsi naratif mengenai aktivitas atau *task* pengguna dalam bentuk cerita sehingga mempermudah eksplorasi dan diskusi mengenai *contexts*, *needs*, dan *requirements*.

Andi seorang lelaki berumur 22 tahun dan salah satu mahasiswa di sebuah Universitas di Depok. Andi berasal dari Semarang, terkadang dia pulang ke kampung halaman di Semarang saat waktu liburan. Andi menerima telepon dari Ibu-nya untuk segera pulang ke Semarang karena ada pesta rakyat yang harus dihadiri. Andi yang biasanya menggunakan bus untuk pulang kampung memilih alternatif kereta api karena lebih cepat untuk sampai ke tujuan. Andi merasa sibuk dengan tugas dan ujian di kampus sehingga tidak

memungkinkan untuk membeli tiket di stasiun besar kereta api. Andi belum pernah melakukan pemesanan tiket kereta api sebelumnya dan perlu untuk membeli tiket dengan segera. Andi tidak menemukan alternatif pembelian tiket kereta api di lokasi sekitar tempat tinggal. Andi membutuhkan informasi kelas kereta api yang tersedia dan tarif yang sesuai dengan dana yang dimilikinya. Selain itu, Andi harus membeli tiket pulang pergi sekaligus karena harus menyesuaikan jadwal kuliahnya. Untuk mengantisipasi perjalanan jarak jauh, Andi perlu memesan makanan di kereta api. Dengan begitu Andi dapat melakukan perjalanan dengan praktis dan nyaman.

Storyboard

Storyboard terdiri atas sekumpulan sketsa yang menggambarkan tahapan-tahapan yang dilalui pengguna ketika menyelesaikan *task* dengan aplikasi yang sudah Anda desain ulang. *Storyboard* dapat berupa kumpulan dari sketsa tampilan (*screens*) atau *scenes* yang menunjukkan proses menyelesaikan *task* dengan produk interaktif. Ketika digabung dengan skenario, *storyboard* melengkapi langkah-langkah interaksi di aplikasi dengan konteks penggunaan yang diceritakan dalam skenario.

Scene : Pulang ke kampung halaman

Ada pesta rakyat minggu depan di Semarang. Ibu ingin datang kesana bersama Andi.



Dimana ya penjualan tiket kereta api tanpa ribet ?

Ibu menyuruh anaknya untuk pulang ke kampung halaman. Andi mencari penjualan tiket kereta api yang praktis.

Scene : Install KAI Access

PT Kereta Api Indonesia kini memfasilitasi penjualan tiket melalui mobile apps, saya coba !



Andi mendapatkan informasi mengenai Aplikasi mobile PT KAI melalui teman kampus. Andi mendownload aplikasi KAI Access dan meng-install di ponsel android-nya

Scene : Petunjuk Penggunaan Aplikasi

Aplikasi sudah ter-install, bagaimana cara pemesanan tiket ?



Andi sebagai user baru merasa bingung untuk menggunakan mobile app KAI access. Andi membaca "How to order" sebelum melakukan

Scene : Pencarian Tiket Kereta Api



Mahasiswa mencari tiket pulang - pergi sesuai jadwal dan harga yang tersedia

Scene : Pesan Makanan



Andi berminat untuk memesan makanan dikereta dan Andi memilih makanan yang tersedia melalui Aplikasi KAI Access.

Scene : Tiket Kereta Jarak Jauh telah dibeli



Andi telah berhasil membeli tiket kereta api yang sesuai jadwal dan pemesanan makanan melalui aplikasi KAI Access

Rancangan Aplikasi berdasarkan *The Eight Golden Rules of Interface Design*

Shneiderman, B. and Plaisant, C., *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction: Fifth Edition*, Addison-Wesley Publ. Co., Reading, MA (2010), 606 pages.

From <https://www.cs.umd.edu/users/ben/goldenrules.html>

Berdasarkan hasil analisis Anda pada template 1B, tuliskan ide pembaharuan rancangan antarmuka yang akan diterapkan pada aplikasi yang telah dipilih sesuai dengan *The Eight Golden Rules of Interface Design*.

#	Rules	Rancangan implementasi pada sistem baru
1.	<i>Strive for Consistency</i>	<ul style="list-style-type: none">- Bahasa yang digunakan bahasa indonesia dan bahasa inggris- Ikon pencarian stasiun keberangkatan dan kedatangan secara otomatis harus ada di halaman pencarian tiket- Tulisan pada setiap elemen di aplikasi menggunakan warna hitam- Akan selalu ada keterangan pemesanan makanan setelah pembelian tiket
2.	<i>Cater to Universal Usability – Enable frequent users to use shortcuts</i>	<ul style="list-style-type: none">- Memberikan informasi snackbar pada user ketika berhasil memesan tiket dan melakukan pembayaran- Gunakan logo yang umum untuk fitur-fitur yang umum digunakan pada aplikasi lainnya, seperti settings, bantuan, pencarian, pemesanan, dan pembayaran
3.	<i>Offer Informative Feedback</i>	<ul style="list-style-type: none">- Memberikan keterangan fasilitas untuk setiap Kereta pada saat pemilihan tiket- Memberikan rekomendasi kereta yang cocok untuk penumpang dengan kebutuhan khusus- Memberikan informasi pemilihan kursi kereta api secara realtime, dengan memberikan highlight pada kursi-kursi yang belum dipesan.
4.	<i>Design Dialogs to yield Closure</i>	<ul style="list-style-type: none">- Menyusun urutan halaman pembelian secara terurut, mulai dari pencarian

		<p>tiket kereta hingga pembelian tiket, dengan disertai informasi yang jelas untuk setiap aksi yang berhasil pada setiap halaman tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan dialog konfirmasi untuk menyelesaikan proses pembayaran
5.	<i>Prevent Errors</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan instruksi yang jelas pada saat mengisi data diri, sehingga sebelum user melakukan submit, sudah mengetahui kesalahannya - Hanya menampilkan rute kereta yang dilalui oleh KAI, jangan menampilkan stasiun untuk rute KRL.
6.	<i>Permit Easy Reversal of Actions</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kemudahan pada user untuk menghapus data yang salah - Memberikan kemudahan kepada user untuk melakukan penjadwalan ulang (<i>reschedule</i>) tiket kereta, ketika mereka salah memilih jadwal. - Memberikan kemudahan kepada user untuk melakukan pembatalan pembelian, ketika mereka salah membeli tiket kereta. - Memberikan <i>preview</i> sebelum user melakukan pembelian tiket, untuk memberikan kesempatan kepada mereka mengecek jadwal dan harga tiket, apabila terjadi perubahan, user hanya cukup mengklik tombol edit untuk melakukan perubahan pada data-data yang salah, kemudian aplikasi melakukan kalkulasi ulang berdasarkan pilihan terbaru pengguna. - User diberikan kemudahan untuk melakukan undo/redo ketika mengisi data.
7.	<i>Support Internal Locus of Control</i>	<ul style="list-style-type: none"> - User dapat memprediksi aksi selanjutnya, setelah mereka mengklik suatu menu/tombol. Contohnya, ketika mereka mengklik tombol 'gear', maka mereka akan dibawa ke halaman pengaturan profil dan aplikasi

		<ul style="list-style-type: none"> - User dapat mengubah profil-nya sendiri tentang informasi data diri seperti nomor telepon. - Menampilkan dialog box yang memberikan kebebasan user untuk memilih aksi tertentu, seperti memilih untuk melanjutkan pembelian atau membatalkan pembelian - Menampilkan icon yang sesuai dengan dugaan pengguna, seperti tanda silang pada bagian textbox, menandakan user dapat menghapus isi teks di dalamnya.
8.	<i>Reduce Short-Term Memory Load</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat menu trips sebagai history perjalanan - Informasi nama stasiun besar kereta api dengan bold - Ikon yang ditampilkan merupakan ikon yang umum

Bacaan Tambahan

1. Scenario & Persona: <https://www.smashingmagazine.com/2014/08/a-closer-look-at-personas-part-1/>
2. Persona: <https://www.smashingmagazine.com/2014/08/a-closer-look-at-personas-part-2/>
3. Understanding Your Users: Developing Persona (slidedeck), Shlomo Goltz: <http://www.slideshare.net/TheConartist/what-are-personas-and-how-to-use-them-a-presentation-by-shlomo-goltz>
4. Storyboard: <http://www.usabilitybok.org/storyboard>
5. User stories, Scenario, & Storyboard: <https://academy.magnolia-cms.com/display/UX/User+stories,+scenarios+and+storyboards>