

**LAPORAN TUGAS BESAR**  
**MATAKULIAH INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**



**Disusun Oleh:**

<b>Andrasatria Dewa</b>	<b>2022320003</b>
<b>Bandi Tia Soloihin</b>	<b>2022340003</b>
<b>Darel Izza Ramedhan</b>	<b>2022320026</b>
<b>Melinda Dwi Astuti</b>	<b>2022320031</b>
<b>Resvynita Novi Zabella</b>	<b>2022340010</b>

**SI,MI,RPL 22A**  
**FAKULTAS INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS BINA INSANI**  
**BEKASI**

**2024**

# DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>2</b>
<b>TENTANG APLIKASI .....</b>	<b>3</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>4</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>4</b>
1.1    Latar Bekalang Ide Perangkat Lunak .....	4
1.2    Tujuan dan Manfaat Perangkat Lunak .....	4
1.3    Metodologi Perangkat Lunak .....	5
1.4    Jadwal Dan Pembagian Tugas Kerja.....	7
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
<b>ANALISIS KEBUTUHAN.....</b>	<b>8</b>
2.1 Discover .....	8
2.2 Define .....	9
<b>BAB III.....</b>	<b>11</b>
<b>DESIGN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>11</b>
3.1 Design.....	11
3.2 Deliver .....	12
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>16</b>
<b>REFERENSI.....</b>	<b>17</b>

## **TENTANG APLIKASI**

Aplikasi Zipy dirancang sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan transportasi online. Didukung oleh pemahaman mendalam terhadap permasalahan yang dihadapi pengguna transportasi online, aplikasi ini memfokuskan diri pada tiga aspek utama: layanan kebersihan, program loyalitas, dan peningkatan ketepatan lokasi.

Pertama-tama, Zipy memberikan solusi terhadap kebutuhan akan layanan kebersihan dengan menawarkan fitur ZiClean. Pengguna dapat dengan mudah memesan jasa pembersihan untuk kamar, rumah, halaman rumah, dan furniture mereka melalui aplikasi ini. Hal ini tidak hanya memberikan kenyamanan ekstra, tetapi juga memenuhi kebutuhan harian pengguna transportasi online yang terkadang memerlukan layanan kebersihan yang cepat dan efisien.

Kedua, untuk mengatasi permasalahan kurangnya diskon, Zipy menghadirkan program loyalitas berjenjang yang memberikan insentif kepada pengguna setia. Semakin sering pengguna melakukan transaksi, semakin besar poin dan diskon yang mereka dapatkan. Ini memberikan nilai tambah bagi pengguna setia dan mendorong keberlanjutan penggunaan aplikasi Zipy.

Terakhir, untuk mengatasi masalah titik koordinat yang kurang tepat, Zipy memberikan opsi kepada pengguna untuk memilih antara lokasi akurat atau lokasi perkiraan saat menggunakan aplikasi. Dengan memberikan pemberitahuan dan konfirmasi sebelum menggunakan aplikasi, Zipy memastikan pengguna memiliki kendali penuh atas informasi lokasi, meningkatkan ketepatan dan keamanan penggunaan layanan transportasi online. Dengan solusi ini, Zipy membuktikan diri sebagai aplikasi yang tidak hanya memahami permasalahan pengguna transportasi online tetapi juga memberikan solusi yang efektif dan inovatif.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Ide Perangkat Lunak**

Pemahaman mendalam terhadap permasalahan pengguna transportasi online membentuk dasar pengembangan perangkat lunak UI/UX Zipy. Dengan melakukan observasi pada transportasi online saat ini, kami mengidentifikasi kebutuhan akan layanan kebersihan yang terabaikan, khususnya dalam membersihkan kamar atau furniture. Oleh karena itu, fitur ZiClean diintegrasikan untuk memberikan solusi menyeluruh berdasarkan hasil kuisisioner dan penelitian.

Fokus selanjutnya ditujukan pada kurangnya promo yang di berikan, hasil temuan dari kuisisioner dan penelitian terkait kepuasan pengguna. Inisiatif pengembangan program loyalitas berjenjang dengan diskon dan insentif lainnya diambil untuk memberikan apresiasi kepada pengguna setia, meningkatkan retensi, dan mendorong keberlanjutan penggunaan aplikasi.

Pengembangan juga mempertimbangkan masalah ketidakpastian lokasi dalam layanan transportasi online, yang terungkap melalui temuan kuisisioner dan penelitian. Dengan memberikan opsi pemilihan antara lokasi akurat atau perkiraan, Zipy berupaya memberikan kendali kepada pengguna atas informasi yang mereka bagikan, meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi. Dengan demikian, pendekatan pengembangan Zipy tercermin dari pemahaman langsung terhadap permasalahan yang diidentifikasi melalui interaksi kuisisioner dan penelitian, menghasilkan desain UI/UX yang inovatif sesuai dengan kebutuhan pengguna transportasi online

### **1.2 Tujuan dan Manfaat Perangkat Lunak**

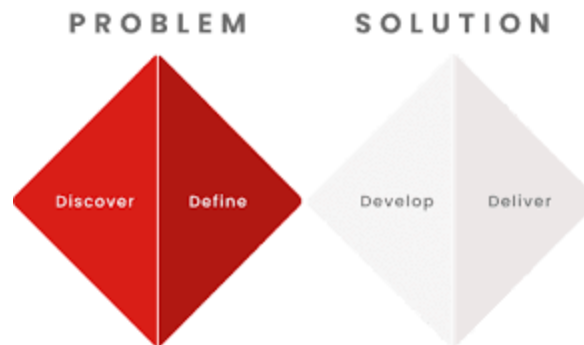
Zipy bertujuan menyediakan layanan kebersihan terintegrasi, meningkatkan retensi pengguna melalui program loyalitas, dan memberikan kontrol lokasi kepada pengguna untuk meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi.

Manfaat dari Zipy mencakup peningkatan kualitas hidup pengguna melalui penyediaan layanan kebersihan, memberikan apresiasi kepada pengguna setia melalui program loyalitas, dan

meningkatkan keamanan serta kenyamanan dengan memberikan kendali lokasi kepada pengguna. Dengan demikian, Zipy tidak hanya berfokus pada memberikan solusi langsung terhadap permasalahan, tetapi juga menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan ikatan yang kuat antara aplikasi dan pengguna setianya.

### 1.3 Metodologi Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan ini berdasarkan pendekatan double diamond dengan tahapan-tahapan yang terstruktur. Metode double diamond adalah kerangka kerja berbentuk berlian yang dapat membantu perancangan user interface dan user experience dalam sebuah alur pengembangan produk untuk membantu sebuah tim desainer hingga tim non-desainer dalam fokus pengembangan desain produk dan pengembangan pengalaman pengguna yang lebih baik.



- Discover

Tahap ini melibatkan eksplorasi dan pemahaman mendalam terhadap masalah atau tantangan yang dihadapi. Tim proyek akan melakukan riset pasar, menganalisis tren industri, memahami kebutuhan pengguna, dan mengidentifikasi peluang baru. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konteks dan masalah yang harus dipecahkan

- Define

Tahap define ini bertujuan untuk memperjelas kebutuhan informasi terkait definisi. Setelah mengeksplorasi, tahap berikutnya adalah merumuskan masalah secara lebih spesifik dan mendefinisikan tujuan yang ingin dicapai permasalahan yang telah diuraikan pada tahap discover. Hasil dari tahap ini adalah user persona dan pain & gain.

- Develop

Tahap develop ini dilakukan proses pengembangan yang terdiri dari perancangan solusi desain berdasarkan masalah yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Perancangan desain dan solusi yang diberikan untuk pengguna adalah fokus utama dari tahap ini. Pada langkah ini, proses melibatkan pembuatan sketsa digital, merencanakan alur desain, membuat elemen desain, dan membuat rancangan desain. Wireframe, storyboard, design guideline, dan prototype adalah hasil dari tahap develop.

- Deliver

Setelah solusi terpilih dikembangkan, tahap ini melibatkan implementasi dan pengiriman solusi tersebut. Setelah itu akan membuat prototipe, melakukan pengujian, dan melakukan iterasi berdasarkan umpan balik pengguna. Solusi yang akhirnya dihasilkan akan diluncurkan atau diimplementasikan dalam skala penuh. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan solusi yang dapat diterima dan memberikan nilai bagi pengguna dan organisasi.

## 1.4 Jadwal Dan Pembagian Tugas Kerja

- **Jadwal**

<b>Tanggal</b>	<b>Tugas Yang Dikerjakan</b>
7 Desember 2023	Pembuatan Crazy Eight
14 Desember 2023	UI KIT
17 Desember 2023	Pembuatan Design
21 Desember 2023	Melanjutkan Design
4 Januari 2024	Melanjutkan Design
10 Januari 2024	Penyelesaian Design
10 Januari 2024	Menyusun Laporan

- **Pembagian Tugas Kerja**

<b>Nama</b>	<b>Tugas Yang Dikerjakan</b>
Andrasatria Dewa	Menyusun UI KIT, Membuat Design Aplikasi dan Menyambungkan Prototype Pada Design
Bandi Tia Solihin	Tidak Berkontribusi Apapun
Darel Izza Ramedhan	Tidak Berkontribusi Apapun
Melinda Dwi Astuti	Membantu Pembuatan Design, Menyusun UI KIT dan Menyusun Laporan
Resvynita Novi Zabella	Membantu Pembuatan Design, Menyusun UI KIT

## BAB II

### ANALISIS KEBUTUHAN

#### 2.1 Discover

Tahapan ini dimulai dengan melakukan perbandingan antara dua aplikasi transportasi online dengan melakukan Penyebaran form kuesioner untuk memahami secara mendalam pengalaman, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna transportasi online.



Silahkan Berikan Saran dan Masukan.

8 jawaban

kalau bisa titik sesuatu koordinat nya di tingkat kan kembali, karena masih suka berbeda tempat

Sangat memandai

Sangat bagus dan bermanfaat

waktu itu ada fitur go clean tp gatau knp pas ku liat di aplikasi nya udh gaada go clean padahal membantu bgt klo ada fitur itu

dalam segi layanan mohon untuk ditingkatkan kembali dan berupa fasilitasnya

sarannya si yaa semoga banyak diskon dari gojek dan masukan nya semoga gojek bisa terus update

-

cukup baik

Hasil penelitian ini memunculkan temuan krusial terkait dengan perbandingan antara aplikasi transportasi online GOJEK dan GRAB, ada beberapa area yang dapat ditingkatkan, seperti:

- Akurasi koordinat: pengguna melaporkan bahwa koordinat yang ditampilkan di aplikasi tidak selalu akurat. Hal ini dapat menyebabkan pengguna memesan perjalanan ke lokasi yang salah.
- Fitur Go Clean: Beberapa pengguna mengatakan bahwa mereka menyukai fitur Go Clean, yang memungkinkan pengguna untuk memesan perjalanan dengan pengemudi yang telah dilatih untuk menjaga kebersihan mobil mereka. Namun, fitur ini telah dihapus dari aplikasi.
- Promo yang kurang di berikan: Pengguna mengatakan bahwa Promo yang di berikan sangat kurang



Dari hasil pengamatan atas perbandingan dua aplikasi transportasi online Gojek dan Grab, Zipy menemukan beberapa masalah yang dihadapi pengguna. Zipy menawarkan solusi atas masalah tersebut dan menetapkan tujuan bisnis utama untuk mencapai pertumbuhan yang berkelanjutan dalam industri transportasi online.

Bussinnes Goal Zipy adalah memperluas pangsa pasar dengan menarik segmen baru, meningkatkan retensi pengguna melalui program loyalitas, dan memonitisasi platform dengan model bisnis yang efektif. Zipy juga berfokus pada peningkatan inovasi dalam fitur dan layanan serta pemberdayaan mitra layanan untuk mempertahankan daya saing. Keamanan dan kepatuhan terhadap regulasi juga menjadi prioritas Zipy, sementara pemasaran yang efektif diharapkan meningkatkan kesadaran merek dan menarik pengguna baru. Dengan mencapai tujuan bisnis ini, Zipy berupaya menjadi pemain utama dalam industri transportasi online yang dinamis.

## 2.2 Define

Pada tahap ini adalah fase dimana masalah diidentifikasi. Ini bertujuan untuk memperjelas kebutuhan pengguna dengan menganalisis informasi dari hasil discover, Hasil dari tahap define ada 2 yaitu User Persona dan Pain & Gain

### ○ User Persona

Biodata	Kebutuhan	Tujuan
Nama: Silva Lisna Riyadi Jenis Kelamin : Perempuan Umur : 20 <sup>th</sup> Lokasi: Bekasi Sebagai: Customer	Mencari solusi transportasi online yang dapat memberikan kepastian lokasi yang akurat untuk meminimalkan keterlambatan	Menghindari Keterlambatan dan Meningkatkan Kepastian Lokasi

- Pain & Gain

<b>Pain</b>	<b>Gain</b>
Kurangnya Insentif dan Diskon	Insentif dan Diskon yang Menarik
Ketidakpastian Lokasi	Ketepatan dan Kendali Lokasi
Keterlambatan Berulang	Ketepatan Penjemputan

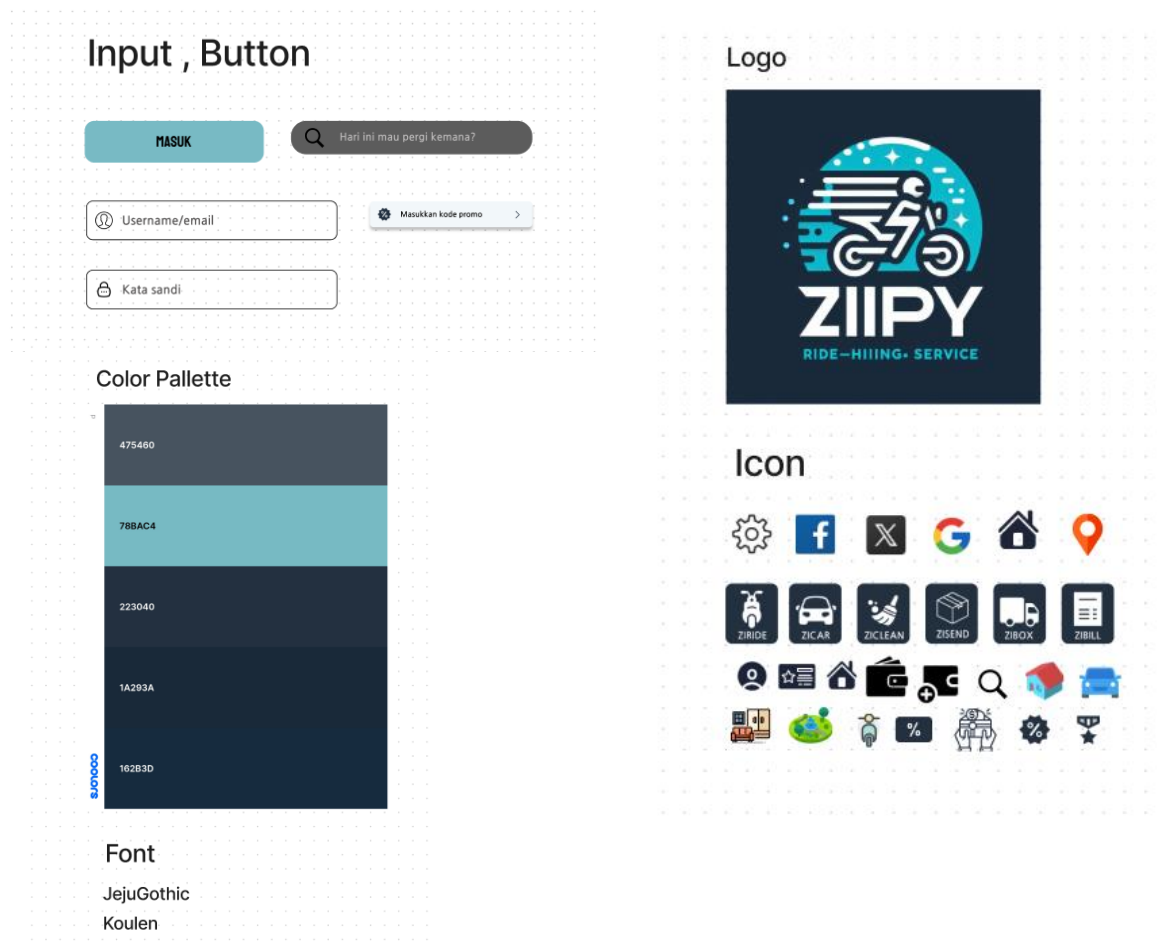
Dari Pain dan Gain di atas, Aplikasi Zipy merumuskan solusi terhadap permasalahan konkret yang dihadapi pengguna transportasi online. Untuk mengatasi "Kurangnya Insentif dan Diskon," Zipy menghadirkan Program Loyalitas Berjenjang yang memberikan insentif dan diskon menarik seiring dengan meningkatnya aktivitas pengguna, menciptakan motivasi tambahan bagi pengguna setia. Masalah "Ketidakpastian Lokasi" dijawab dengan memberikan opsi kepada pengguna untuk memilih antara "Lokasi Akurat atau Perkiraan," memberikan kendali penuh kepada pengguna atas informasi lokasi yang mereka bagikan. Sementara itu, untuk mengatasi "Keterlambatan Berulang," Zipy memberikan fokus pada "Ketepatan Penjemputan," memastikan pengguna dapat menentukan waktu dan lokasi penjemputan secara akurat untuk mengurangi risiko keterlambatan. Dengan pendekatan ini, Aplikasi Zipy bertujuan memberikan solusi komprehensif untuk meningkatkan kepuasan pengguna dalam menggunakan layanan transportasi online.

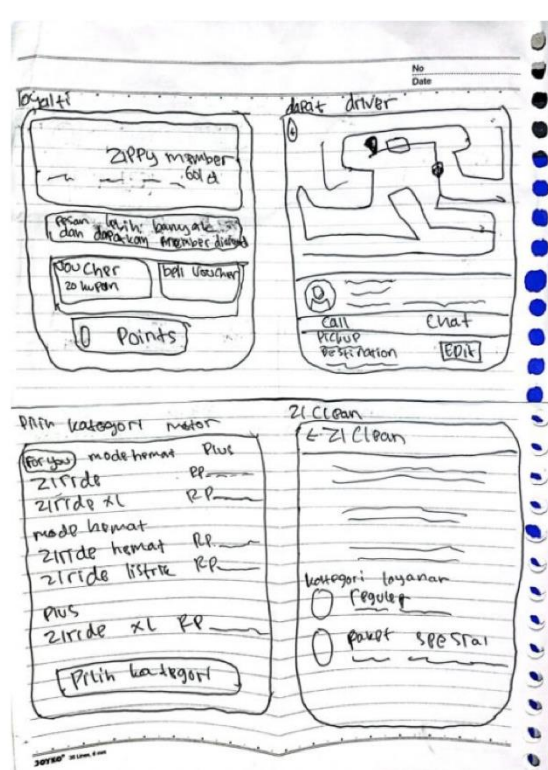
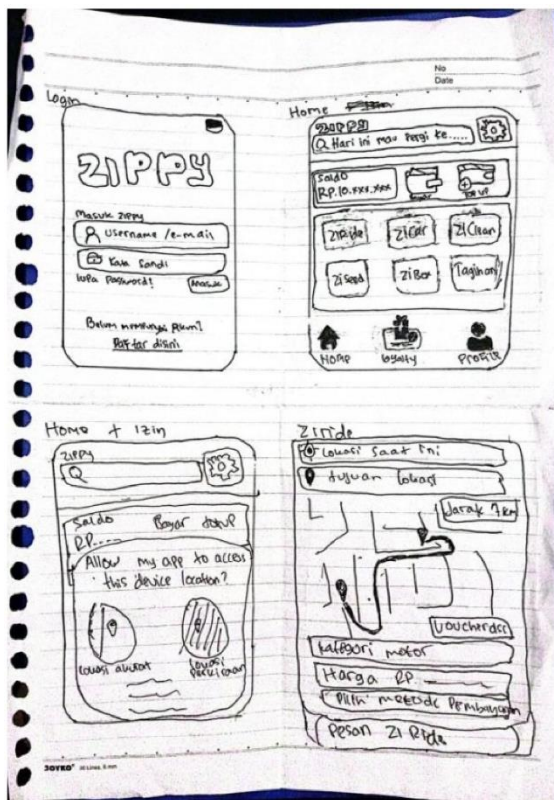
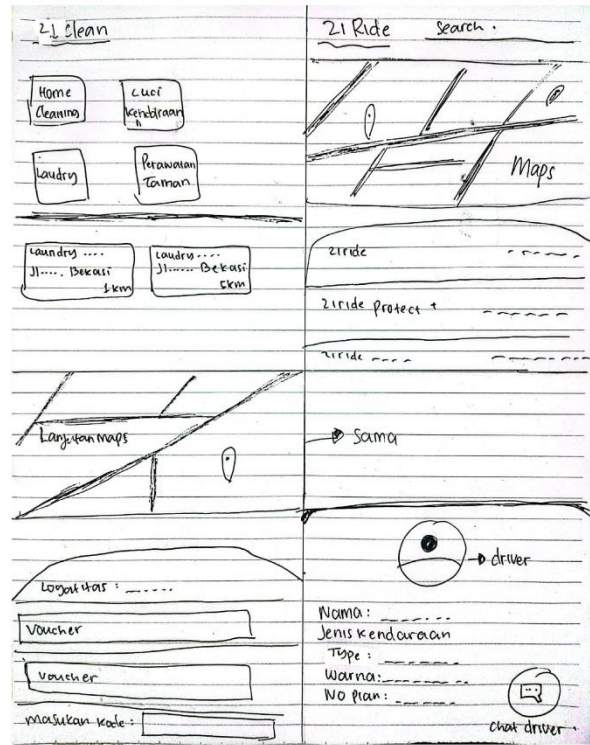
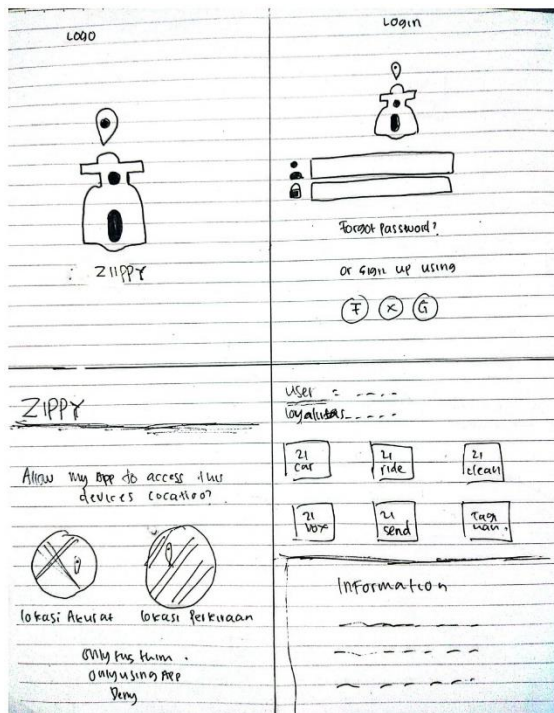
## BAB III

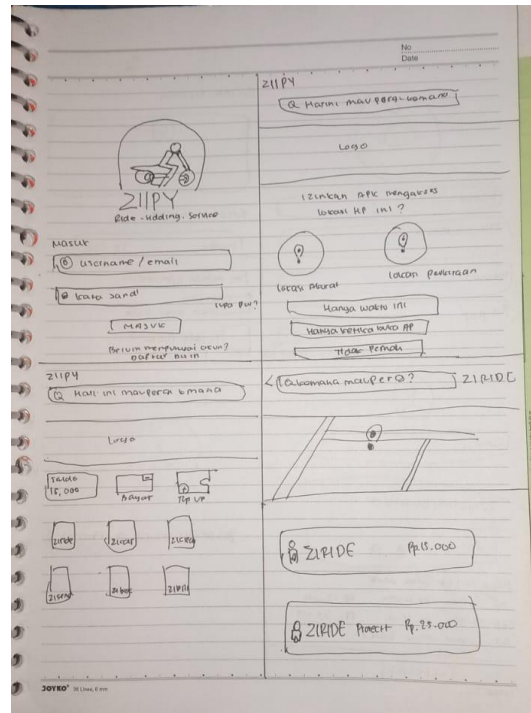
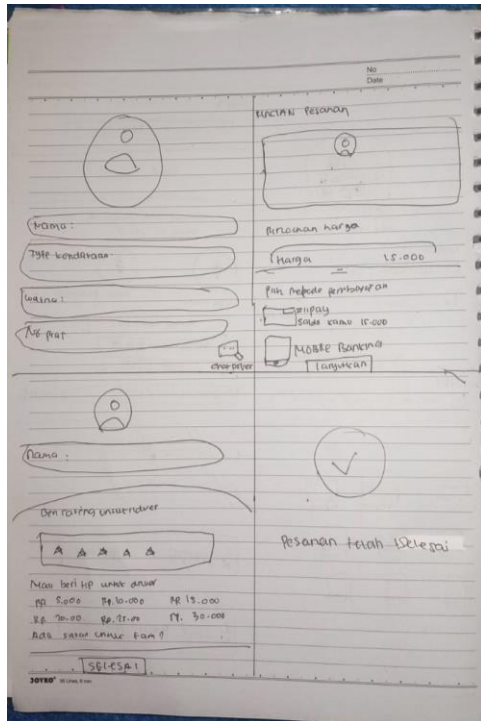
### DESIGN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Design

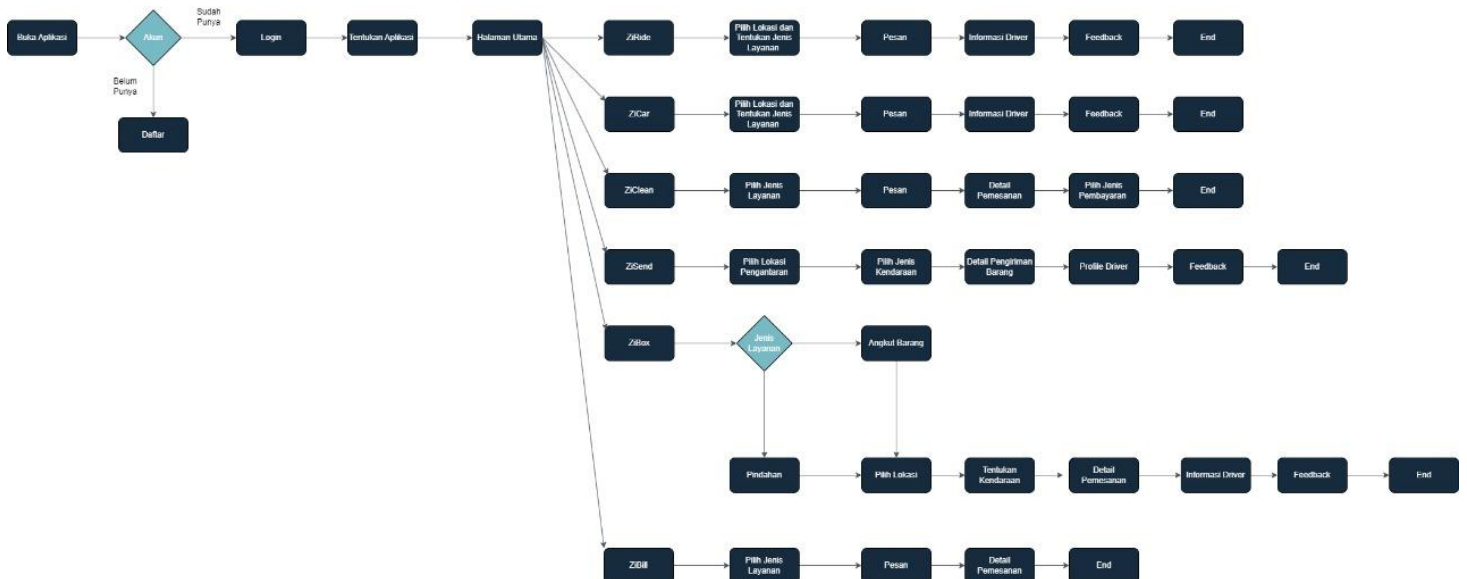
Desain Aplikasi Zipy dikonsept dengan memprioritaskan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan estetik. Setiap elemen desain diarahkan untuk mencapai tujuan spesifik, mengutamakan fungsionalitas yang memberikan solusi pada permasalahan utama pengguna transportasi online. Elemen visual seperti warna, logo, ikon, dan tombol dirancang dengan perhatian khusus terhadap konsistensi dan keseragaman, menciptakan tampilan yang lebih terpadu dan profesional. Pendekatan ini membuktikan komitmen Zipy dalam meredesain Layanan Transportasi dengan memberikan perhatian detail pada aspek visual yang memengaruhi keseluruhan pengalaman pengguna.







## - Flowchart Aplikasi Zipy



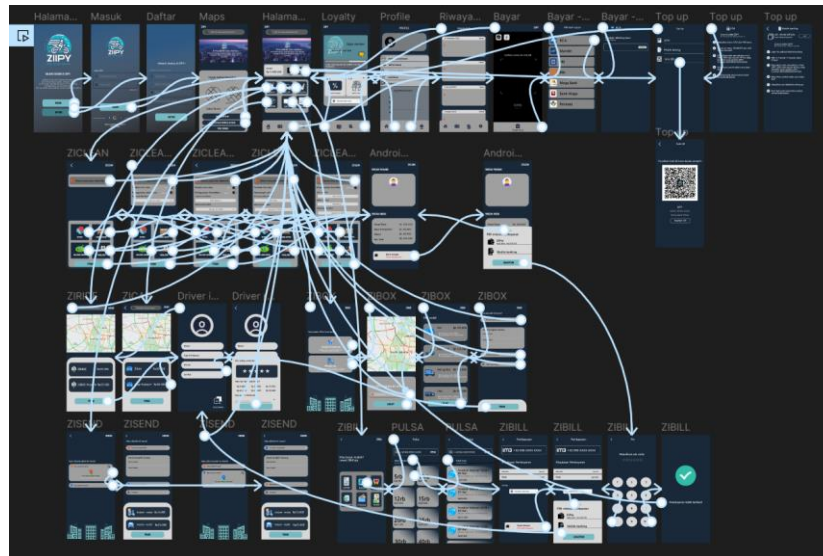


### 3.2 Deliver

Tahapan deliver pada pengembangan Aplikasi Zipy melibatkan serangkaian langkah kritis yang membawa prototipe dan desain konsep ke tahap implementasi produk yang fungsional. Berikut adalah tahapan deliver yang dapat diidentifikasi :

#### 1. Implementasi Prototype

Aplikasi Zipy memprioritaskan pengujian prototype oleh responden sebagai fokus utama. Pada tahap ini, kami mengimplementasikan desain dan fitur-fitur yang telah dirancang sebelumnya menjadi prototype interaktif yang siap diuji oleh pengguna potensial. Proses pengujian ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik langsung dari responden terkait fungsionalitas, antarmuka pengguna, dan pengalaman keseluruhan dengan aplikasi Zipy.



#### 2. Uji Coba Pengguna

Penyebaran kuesioner menjadi metode evaluasi yang efektif dalam tahap deliver ini.

Kuesioner dirancang untuk mengarahkan pertanyaan kepada responden terkait kejelasan antarmuka, kepuasan terhadap fitur-fitur yang diimplementasikan, dan saran perbaikan atau peningkatan yang dapat diberikan. Dengan melibatkan responden secara langsung, kami dapat memastikan bahwa aplikasi Zipy memenuhi ekspektasi pengguna dan memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Hasil dari penyebaran kuesioner ini akan menjadi landasan untuk penyempurnaan dan penyesuaian terakhir sebelum peluncuran resmi aplikasi Zipy.

No	Pertanyaan	Respon ders			Mean
1	Aplikasi Menyediakan fitur sesuai dengan proses bisnis?	9	7	10	8,67
2	Saya Dapat dengan mudah menjalankan aplikasi ini?	7	7	10	8
3	Penataan layout aplikasi ini tersusun dengan baik?	5	10	8	7,6
4	Saya Merasa nyaman menggunakan aplikasi ini?	9	6	7	7,3
5	Saya tidak asing dengan Bahasa yang di gunakan	8	8	10	8,6

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dari Aplikasi Zipy, yaitu dengan penerapan Metode Double Diamond dalam pengembangannya, berhasil mengatasi sejumlah permasalahan signifikan yang dihadapi oleh pengguna transportasi online. Fitur ZiClean memberikan solusi terhadap kebutuhan layanan kebersihan, sementara program loyalitas dan opsi pemilihan lokasi memperbaiki kurangnya insentif dan ketidakpastian lokasi. Tahap deliver membuktikan bahwa implementasi prototipe dan desain akhir berhasil menciptakan aplikasi yang responsif, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Saran pada Aplikasi Zipy melibatkan perhatian terus-menerus terhadap umpan balik pengguna, dengan mengadopsi pendekatan iteratif untuk memperbaiki dan memperkaya fitur yang ada. Peningkatan antarmuka pengguna dan penambahan fitur yang dapat meningkatkan kenyamanan serta kepercayaan pengguna perlu menjadi fokus utama. Dalam hal pemasaran, strategi yang efektif dapat mencakup kampanye promosi aktif dan kerjasama dengan mitra potensial. Selain itu, menjaga komunikasi terbuka dengan pengguna mengenai perkembangan aplikasi dapat membangun loyalitas dan memastikan kesuksesan jangka panjang Aplikasi Zipy



## REFERENSI

<https://www.neliti.com/publications/447807/analisis-dan-perancangan-user-interfaceuser-experience-website-layanan-transport>

[https://www.researchgate.net/publication/367335738\\_Penerapan\\_Metode\\_Double\\_Diamond\\_pada\\_Desain\\_User\\_Interface\\_Website\\_The\\_Implementation\\_of\\_the\\_Double\\_Diamond\\_Method\\_on\\_the\\_Design\\_User\\_Interface\\_Website](https://www.researchgate.net/publication/367335738_Penerapan_Metode_Double_Diamond_pada_Desain_User_Interface_Website_The_Implementation_of_the_Double_Diamond_Method_on_the_Design_User_Interface_Website)

file:///C:/Users/User/Downloads/699-Article%20Text-1941-1-10-20230706%20(1).pdf