

LAPORAN AKHIR
INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER
TRAVEL APPS



Muhammad Nabil Saragih

2209106032

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

Di era digital yang terus berkembang, aplikasi mobile menjadi aset strategis yang penting bagi individu maupun kelompok. Aplikasi mobile tidak hanya 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 yang dirancang untuk merencanakan perjalanan serta memesan akomodasi dan transportasi, dengan fokus pada inovasi dan kepuasan pengguna. Aplikasi ini menekankan pada estetika dan fungsionalitas, menyediakan kemudahan dan pengalaman menyenangkan bagi pengguna. Fitur-fitur utama yang akan diperkenalkan termasuk Destinations, Origin, Feed, Booking, Payment, Messages, dan Settings. Aplikasi ini juga akan menyediakan informasi lengkap terkait layanan yang ditawarkan, seperti paket perjalanan, promo, dan kontak.

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

Sebagai langkah awal yang baik, TravelApp akan dikembangkan dari dasar dengan fokus pada 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 akan dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna, memperkuat posisi di pasar, dan mendukung pertumbuhan bisnis TravelApp.

1.2 Tujuan Proyek

1. Estetika Menawan dan Pengalaman Pengguna yang Lancar:

- Desain antarmuka yang menarik dan modern untuk berbagai perangkat.
- Navigasi yang intuitif dan mudah digunakan.
- Kecepatan dan kinerja aplikasi yang optimal.

2. Informasi Lengkap dan Terkini:

- Informasi komprehensif tentang tujuan wisata dan titik awal perjalanan.
- Pembaruan berkala tentang paket perjalanan, harga, dan promo.

3. Interaksi dan Keterlibatan Pengguna:

- Fitur ulasan pelanggan untuk feedback dan rekomendasi.
- Fitur chat untuk komunikasi langsung dengan layanan pelanggan.
- Integrasi media sosial untuk meningkatkan engagement.

4. Membangun Merek dan Meningkatkan Visibilitas:

- Konten menarik dan relevan di Feed.
- Strategi pemasaran digital yang efektif untuk meningkatkan kehadiran online.

5. Inovasi Berkelanjutan:

- Pembaruan fitur berdasarkan feedback pengguna.
- Penyesuaian secara berkala untuk memenuhi kebutuhan dan tren pasar.

BAB II

METODOLOGI

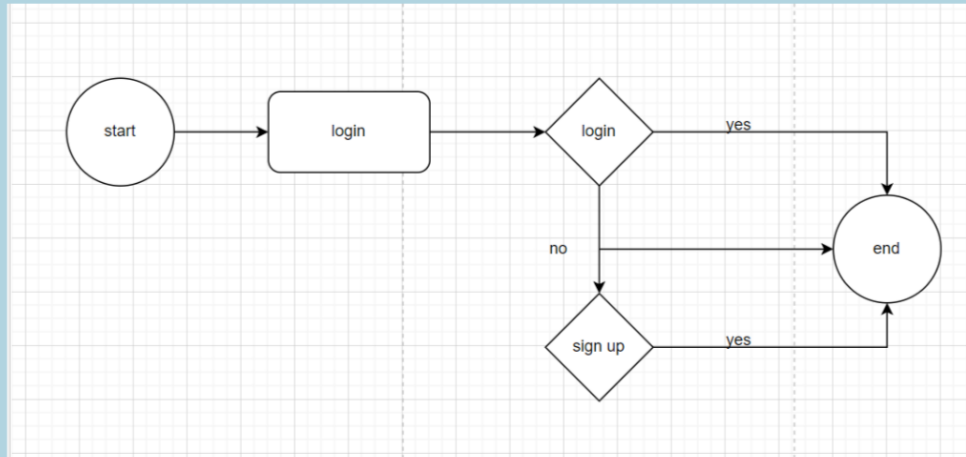
2.1 User Story

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

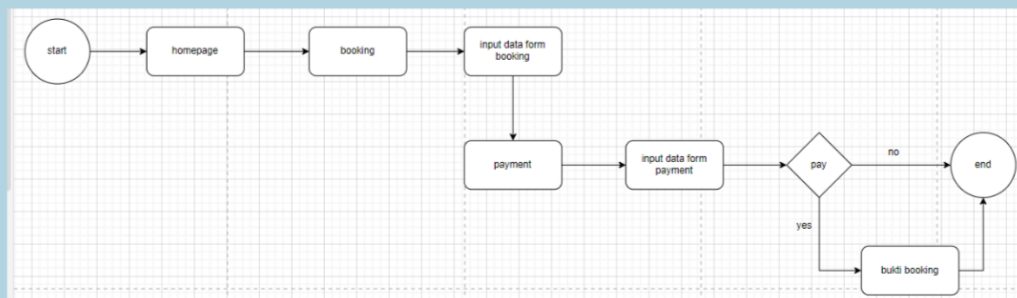
Selain itu, User Flow juga berfungsi sebagai panduan bagi pengembang untuk memahami alur sistem yang akan dilalui pengguna. Ini penting untuk memastikan bahwa aplikasi beroperasi dengan optimal dan memberikan pengalaman pengguna terbaik. Dengan kata lain, User Flow berfungsi seperti peta jalan yang memandu pengguna menavigasi aplikasi dengan mudah dan membantu pengembang menciptakan aplikasi yang intuitif dan efisien.

USER FLOW

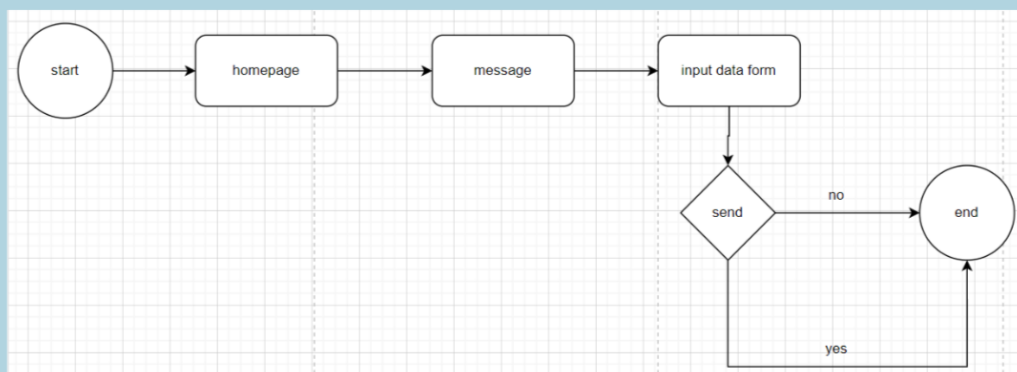
LOGIN/SIGN UP



BOOKING AND PAYMENT



MESSAGE



2.2 Site Map



Sitemap adalah peta visual yang menunjukkan struktur keseluruhan aplikasi Travel App. Sitemap ini mencantumkan semua layar utama dan sub-layar yang terdapat dalam aplikasi, memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana aplikasi terorganisir. Berikut merupakan manfaat dari Sitemap:

- Membantu Pengguna:
 - Mempermudah pengguna memahami susunan aplikasi.
 - Membantu pengguna menemukan fitur atau informasi yang mereka cari dengan cepat.
 - Meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

- Memandu Pengembang:
 - Membantu tim pengembang merancang navigasi yang intuitif dan efisien.
 - Memastikan aplikasi mudah digunakan dan dinavigasi.
 - Mempermudah proses pengembangan dan pemeliharaan aplikasi.

Sitemap membantu pengguna memahami aplikasi dengan mudah dan menemukan informasi yang mereka cari dengan cepat, serta membantu tim pengembang merancang navigasi yang intuitif dan efisien.

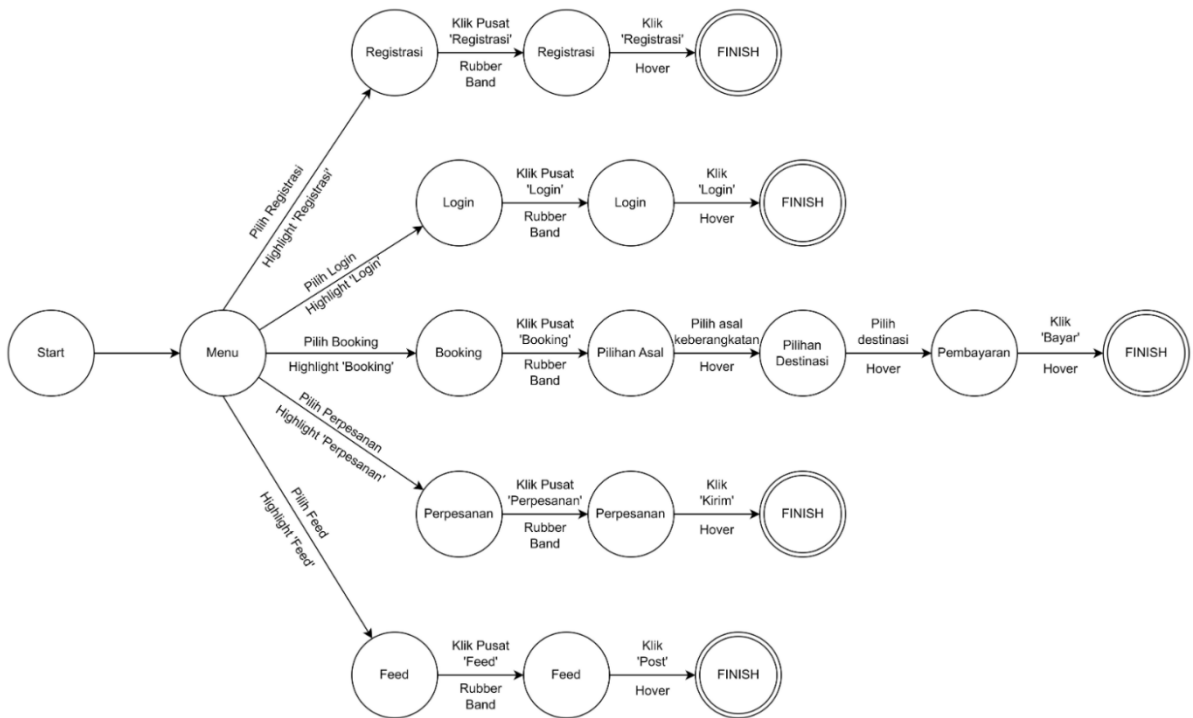
2.3 Deskripsi *Showcase*

2.3.1 *Notasi Dialog*

Notasi Dialog adalah alat yang digunakan untuk mendeskripsikan secara detail interaksi antara pengguna dan aplikasi Travel App. Notasi ini menggambarkan percakapan atau alur dialog yang terjadi saat pengguna berinteraksi dengan berbagai elemen antarmuka aplikasi, seperti tombol, menu, dan formulir. Manfaat Notasi Dialog:

- Membantu Pengembang:
 - Membantu tim pengembang memahami dan merancang respons yang tepat dari aplikasi terhadap tindakan pengguna.
 - Memastikan pengguna mendapatkan pengalaman yang mulus dan intuitif.
 - Mempermudah proses debugging dan pengujian aplikasi.
- Mengilustrasikan Skenario Penggunaan:
 - Notasi Dialog dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai skenario penggunaan, seperti:
 - Mencari penerbangan atau hotel berdasarkan kriteria tertentu.
 - Melakukan pemesanan dan pembayaran.
 - Mengelola akun dan pengaturan pengguna.
 - Mendapatkan bantuan dan dukungan.
 - Hal ini membantu tim pengembang mengidentifikasi potensi masalah dan memastikan aplikasi mudah digunakan di berbagai situasi.

NOTASI DIALOG

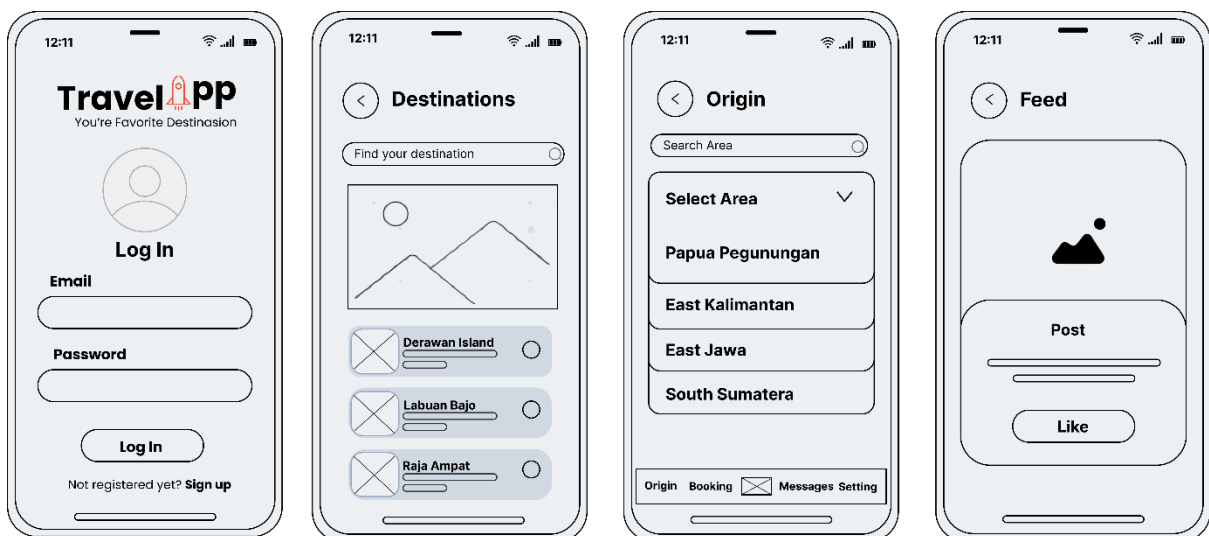


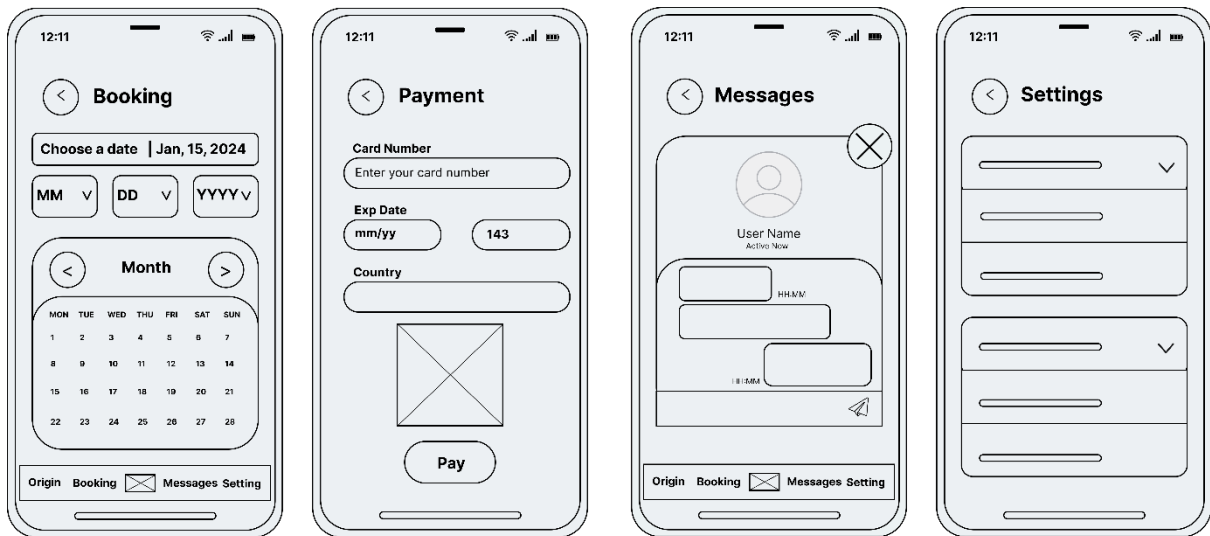
2.3.2 Wireframe

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.

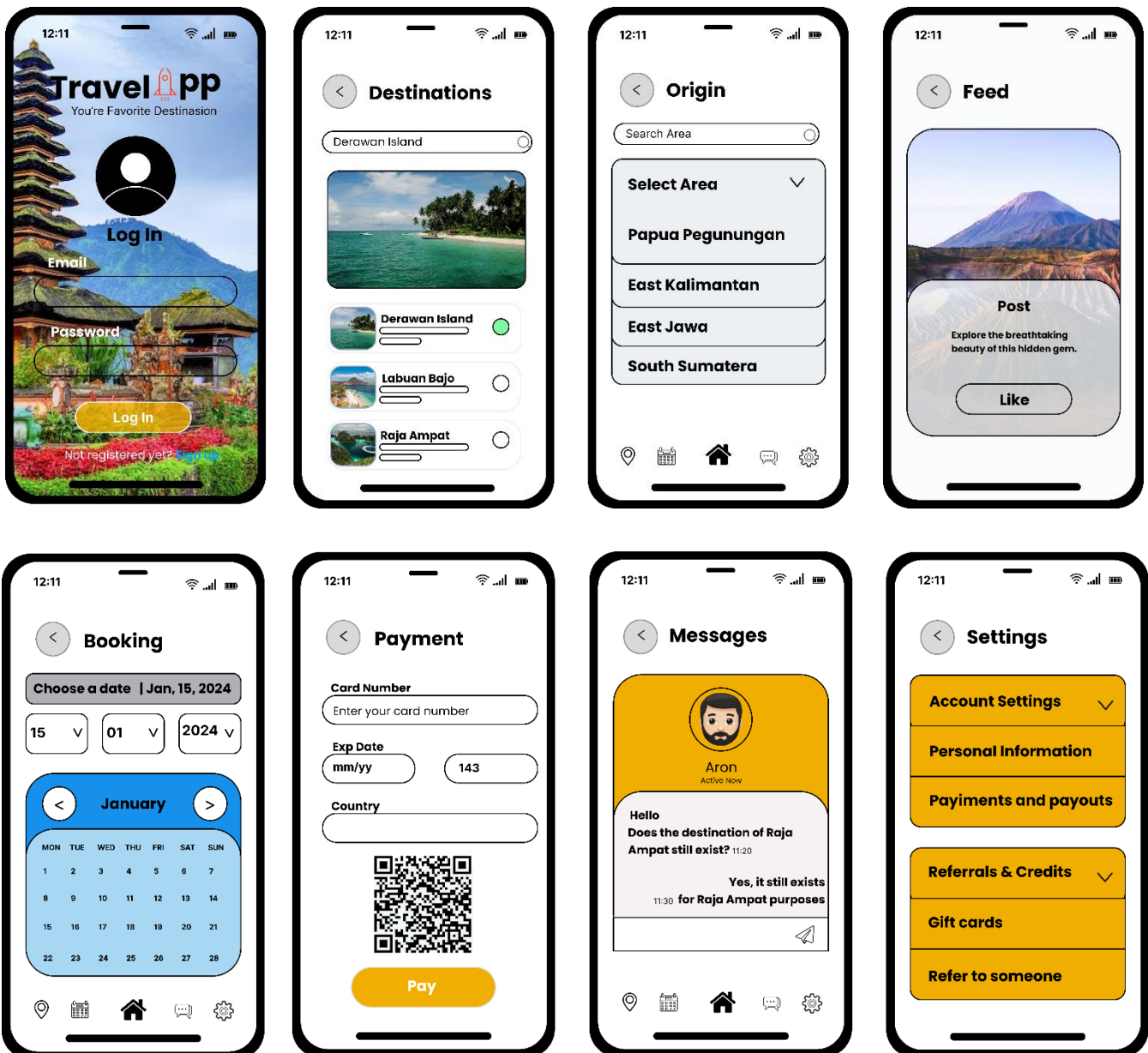
Manfaat:

- 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 memerlukan perencanaan yang teliti serta desain yang cermat. Untuk memenuhi prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), tim pengembang harus memahami setiap aspek desain, merespons kebutuhan pengguna dengan tepat, dan terus melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas dan responsivitas aplikasi. Melalui proses desain yang berkelanjutan dan pemahaman mendalam terhadap pengguna, aplikasi travel ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan efektif, sesuai dengan tujuan IMK untuk menciptakan antarmuka yang fungsional dan ramah pengguna.

LAMPIRAN

<https://github.com/nabilsaragih/Interaksi-Manusia-dan-Komputer-2024>