

Soal Proyek

Kelas :

Reference:

1. Adrian Mendoza. (2014). *Mobile User Experience*,. 01. MOKA. Waltham, MA 02451, USA., ISBN: ISBN 978-0-12-409514.
2. David Benyon. (2018). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Global Edition*. 4th. Pearson Education Limited. UK. ISBN: 9781292155517 .
3. Russ Unger and Carolyn Chandler. (2012). *A Project Guide to UX Design: for User Experience Designers in the Field or in The Making* . 02. New Riders. Berkeley, CA. ISBN: 978-0-321-81538-5 .

1. Introduction to Axure
2. Axure Basic
3. Interactions
4. Views and Repeater
5. Mastering Master
6. Advanced Prototyping
7. Dynamic Panel 1
8. Dynamic Panel 2
9. Dynamic Panel 3
10. Dynamic Panel 4



**JPJ**

John Paul Jones (JPJ) adalah sebuah perusahaan penerbit majalah yang berdiri pada tahun 2010 dan berpusat di Jakarta, Indonesia. Majalah yang diterbitkan oleh JPJ mempunyai konten seputar gaya hidup masa kini. Pada tahun 2019, sang pemilik perusahaan melihat bahwa ketertarikan masyarakat akan majalah dalam bentuk fisik sudah mulai berkurang. Berdasarkan fenomena ini, sang pemilik memutuskan bahwa JPJ akan hadir dalam bentuk *mobile application*. Sebagai *UI/UX designer*, Anda diminta untuk merancang *prototype* dari *mobile application* JPJ dengan spesifikasi berikut:

*Mobile application* JPJ terdiri dari 4 halaman utama yaitu *home*, *articles*, *shop*, dan *profile*. Ketika pertama kali membuka aplikasi JPJ, yang akan muncul adalah halaman *sign in*. *User* yang belum memiliki akun dapat melakukan *sign up* terlebih dahulu. Aplikasi JPJ memperbolehkan *user* untuk menggunakan aplikasi tanpa melakukan *sign in*, hanya saja jika *user* tidak melakukan *sign in*, *user* tidak dapat memberi komentar pada sebuah artikel. Data

Soal Proyek

Kelas :

yang dibutuhkan untuk melakukan *sign up* adalah nama, *e-mail*, *password*, *re-enter password*, *gender*, dan *date of birth*. Sementara data yang dibutuhkan untuk melakukan *sign in* adalah *e-mail* dan *password* saja.

Pada halaman “*Home*” terdapat sebuah *slide show* yang menampilkan beberapa *banner* tentang informasi acara hiburan yang akan digelar. Selain *slide show*, terdapat *tab* yang berisi *article of the day* dan *personality of the week*.

Pada halaman “*Articles*”, *user* dapat melihat kumpulan artikel yang ditulis oleh tim JPJ. *User* juga dapat melakukan filter terhadap artikel yang ingin dibaca sesuai kategori. *User* dapat menulis sebuah komentar untuk artikel yang dibacanya.

Pada halaman “*Shop*”, *user* dapat memilih untuk berlangganan majalah bulanan JPJ. Halaman “*Shop*” menampilkan sampul majalah, biaya, dan judul majalah pada bulan tertentu. *User* dapat membeli majalah berdasarkan bulan ataupun berlangganan selama setahun penuh. Ketika *user* membeli majalah baik berdasarkan bulan maupun langganan tahunan, maka *user* dapat mengisi *form* pembelian yang berisi *quantity*, alamat pengiriman, nama pemesenan, nomor telepon pemesan, dan metode pembayaran. Terdapat dua metode pembayaran yang disediakan oleh JPJ yaitu kartu kredit dan *transfer via virtual account*. Jika *user* memilih kartu kredit, maka *user* akan diminta untuk memasukkan keterangan kartu kredit berupa nomor kartu kredit, nama pemilik, tanggal *expired* (bulan dan tahun), dan CVV. Jika *user* memilih *transfer via virtual account*, maka sistem akan menampilkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh *user*.

Pada halaman “*Profile*” akan ditampilkan data diri *user* sesuai dengan data yang diisi *user* pada saat *sign up*. *User* juga dapat melihat keterangan pemesanan yang pernah dilakukan oleh *user*.

Anda diminta untuk membuat sebuah *prototype* dalam bentuk *mobile application* yang menarik sesuai kreativitas Anda dengan menggunakan fitur-fitur sebagai berikut:

- Page Style and Properties
- Widget Style and Properties
- Create Link
- Widget Interactions

Soal Proyek

Kelas :

- Page Interactions
- Adaptive View
- Repeater
- Master Basic
- Raised Events
- Conditional Logic
- Set Widget Values
- Dynamic Panel Overview
- Accordion Control
- Fly Out Menu
- Auto Rotating Banner
- Drag and Drop Image Interaction
- Photo Carousel
- Draggable Map
- Light Box

**Notes:**

- Hasil proyek dikumpulkan dalam bentuk **file axure (\*.rp)** dan dalam bentuk **html (\*.html)** dengan total maksimal ukuran file axure dan html sebesar **50 MB**.
- **File axure (\*.rp) dan html (\*.html)** yang dikumpulkan harus **disatukan** dalam folder berbentuk **ZIP**.
- Apabila file yang di-*upload* **tidak terdapat file axure (\*.rp)**, maka nilai akan **dikurangi 20 poin**.
- Apabila file yang di-*upload* **tidak terdapat file html (\*.html)**, maka nilai akan **dikurangi 10 poin**.
- Disarankan untuk **mengecek kembali file yang Anda upload** pada aplikasi saat pengumpulan proyek, karena apabila telah di *upload*, file tidak dapat dikembalikan / diubah.
- Buatlah dokumentasi dari proyek anda yang berisi *link* referensi untuk file-file tambahan (gambar, foto, audio, video, dll) yang kalian gunakan di dalam proyek.

1. Validasi yang harus ada pada saat sign up:

Soal Proyek  
Kelas :

No.	Fields	Description
1.	<b>Nama</b>	- Harus diisi
2.	<b>E-mail</b>	- Harus diisi - Harus mengandung '@' dan '.'
3.	<b>Password</b>	- Harus diisi - Panjang karakter antara 5 sampai 10
4.	<b>Re-enter Password</b>	- Harus diisi - Harus sama dengan password
5.	<b>Gender</b>	- Harus dipilih
6.	<b>Date of Birth</b>	- Harus dipilih
7.	<b>Setiap terjadi kesalahan, maka harus menampilkan pesan <i>error</i></b>	

2. Validasi yang harus ada pada saat *Sign In*:

No.	Fields	Description
1.	<b>E-mail</b>	- Harus diisi - Harus mengandung '@' dan '.'
2.	<b>Password</b>	- Harus diisi - Panjang karakter antara 5 sampai 10
3.	<b>Setiap terjadi kesalahan, maka harus menampilkan pesan <i>error</i></b>	

3. Validasi yang harus ada pada saat *form* pembelian:

No.	Fields	Description
1.	<b>Quantity</b>	- Harus dipilih
2.	<b>Alamat Pengiriman</b>	- Harus diisi
3.	<b>Nama Pemesan</b>	- Harus diisi
4.	<b>Nomor Telepon</b>	- Harus diisi - Harus <i>numeric</i>
5.	<b>Metode Pembayaran</b>	- Harus dipilih
6.	<b>Setiap terjadi kesalahan, maka harus menampilkan pesan <i>error</i></b>	

Soal Proyek  
Kelas :

4. Validasi yang harus ada pada saat mengisi keterangan kartu kredit:

No.	Fields	Description
1.	Nomor Kartu Kredit	- Harus diisi - Harus <i>numeric</i>
2.	Nama Pemilik	- Harus diisi
3.	Tanggal Expired	- Harus dipilih
4.	Nomor CVV	- Harus diisi - Harus <i>numeric</i>
5.	Setiap terjadi kesalahan, maka harus menampilkan pesan <i>error</i>	