

LAPORAN TUGAS AKHIR
INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER (KOM333)

**EventMan : Aplikasi Penghubung *Event Creator* dan *Event Vendor* Guna Menciptakan
Ekosistem Bisnis di *Event* Kecil Menengah Indonesia**

Oleh:

Gilang Gunawan	G64160060 Designer
Norman Firmansyah	G64160017 Tester
M. Inggit Prakasa	G64160053 Tester

I. PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Institut Pertanian Bogor (IPB) merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang memiliki civitas akademika lebih dari 20 ribu orang. Banyaknya civitas akademika mendorong banyaknya event yang terselenggara di IPB. Sebagai contoh acara mpkmb, wisuda, *agrisymphony* dan lain-lain. Namun dibalik suksesnya acara-acara besar maupun acara kecil di kampus terdapat banyak kesulitan yang dihadapi kepanitiaan salah satunya pengadaan barang-barang logistik event.

Kesulitan dalam mengatasi pengadaan barang logistik disebabkan karena setiap tahunnya kepengurusan suatu kepanitiaan akan terus berganti sehingga mereka tidak memiliki link tetap terkait data vendor yang ada di sekeliling lokasi diadakan event tersebut. Permasalahan yang sering terjadi juga adalah pengadaan konsumsi untuk kepanitiaan ataupun peserta, banyaknya pilihan *catering* yang berada di sebuah daerah maka semakin sulit untuk menentukan vendor konsumsi mana yang paling tepat sesuai budget kepanitiaan.

TUJUAN

- Mempermudah kepanitiaan event untuk menemukan vendor yang menyewakan barang-barang yang diperlukan untuk event dengan harga sesuai budget kepanitiaan
- Mempermudah kepanitiaan event untuk menemukan vendor konsumsi
- Mempermudah kepanitiaan event untuk menemukan vendor konveksi dengan desain kustom dari kepanitiaan tersebut

MANFAAT

- Menghemat waktu panitia logistik atau konsumsi dalam mencari kebutuhan-kebutuhannya untuk event
- Membantu para vendor untuk memasarkan produknya

II. ANALISIS DESAIN

TARGET PENGGUNA

1. User Persona



Mayang Aristika J

DHH 53

"Semua tergantung Niat"

Bio

Mayang adalah mahasiswi IPB jurusan DHH angkatan 53. Dia pernah menjabat menjadi staff Logistik dan transportasi dalam acara Kemah Riset Nasional di IPB. Dia adalah orang yang membutuhkan mobilitas tinggi untuk melakukan sesuatu karena banyaknya kepanitiaannya yang dia daftar.

Tech

Internet ★★★★★
Social Media ★★★★★
Online Shop ★★★★★

Personality

Introvert
Thinking
Sensing
Judging

GOALS

Mendapatkan kemudahan dalam menyewa barang-barang yang dibutuhkan kepanitiaannya.
Dapat Membandingkan Harga vendor-vendor yang ada.
Mendapatkan Barang /jasa yang diperlukan dengan cepat, efisien, dan harga yang terjangkau.

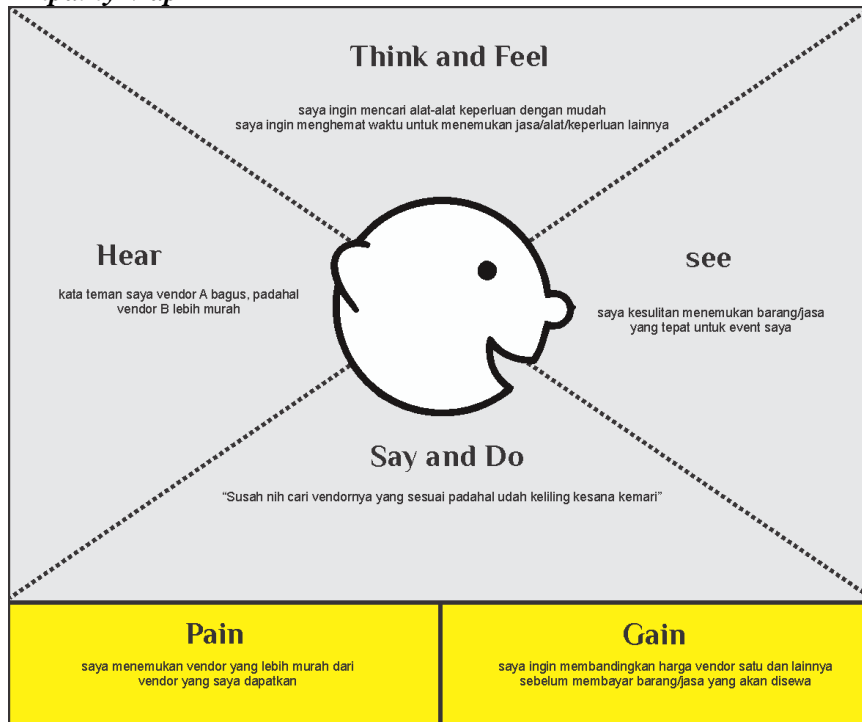
FRUSTATIONS

2014 dan 2016 mencari vendor yang dibutuhkan.
Kesulitan dalam membandingkan harga semua barang dari vendor-vendor yang ada.
Sulit dalam pengangkutan barang ke tempat event yang dilaksanakan.

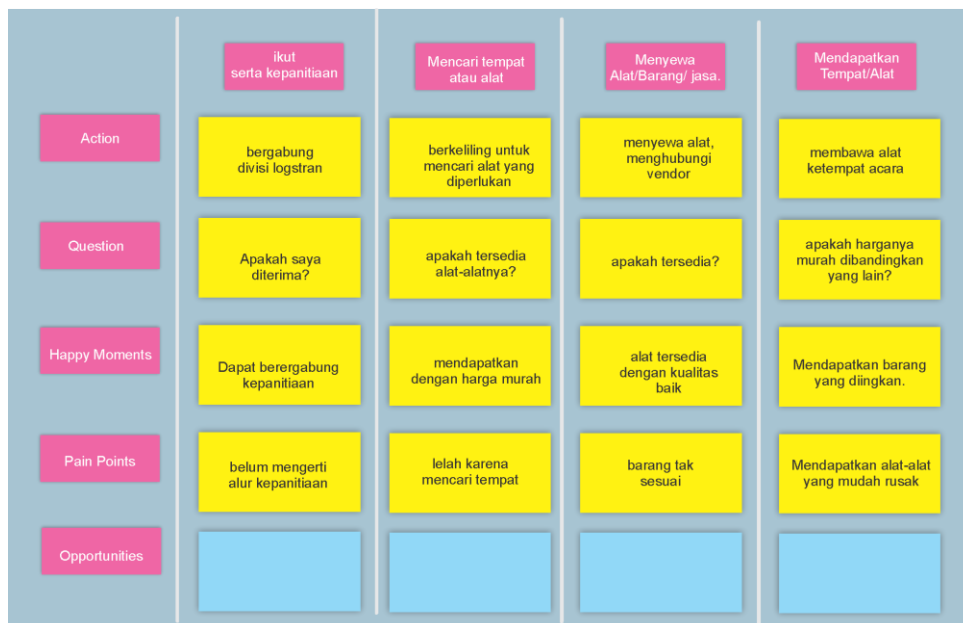
Device & Platform

 Android

2. Empathy Map



3. Experience Map



BATASAN PRODUK

Batasan produk aplikasi EventMan ini yaitu:

- Vendor-vendor yang dapat memasarkan produknya adalah vendor yang menjual/menyewa barang-barang logistik event, konsumsi/katering, serta vendor konveksi pakaian
- Kepanitiaan yang dapat menggunakan aplikasi ini hanya untuk kepanitiaan acara dengan skala menengah kebawah

SKENARIO PENGGUNA

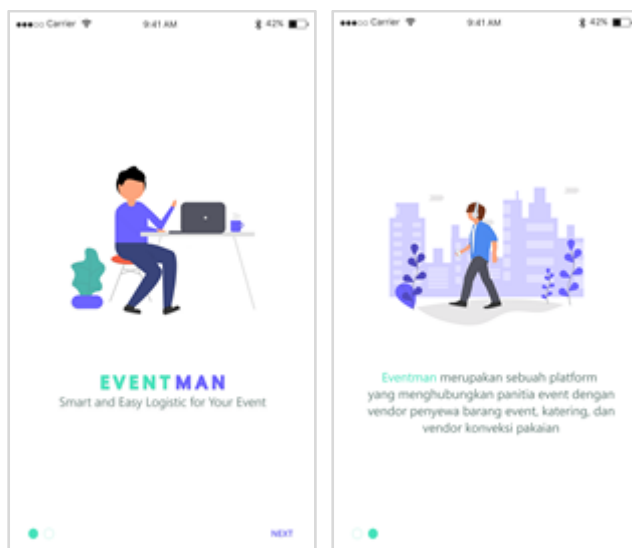
Bayu merupakan salah satu mahasiswa di suatu kampus di Bogor. Ia adalah sosok yang cukup aktif di kampus. Terbukti ia telah mengikuti beberapa kepanitiaan di kampusnya.

Suatu saat ia diterima menjadi panitia sebuah acara tepatnya di divisi logistik. Ini merupakan pertama kalinya ia ditempatkan divisi tersebut. Karena hal ini merupakan pertama kalinya maka ada beberapa masalah yang ia alami seperti ketika ia diberi tugas untuk menyewa panggung, ia tidak tahu harus kemana. Ia harus bertanya kepada teman-temannya yang mengetahui namun butuh waktu yang cukup lama untuk mencari tahu.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

MOCKUP APLIKASI

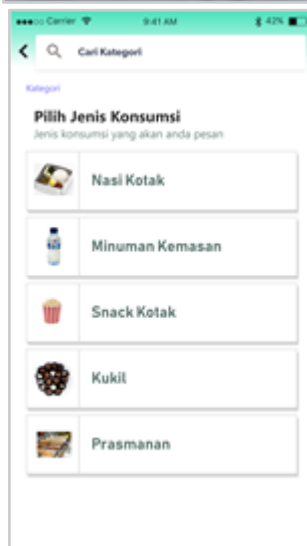
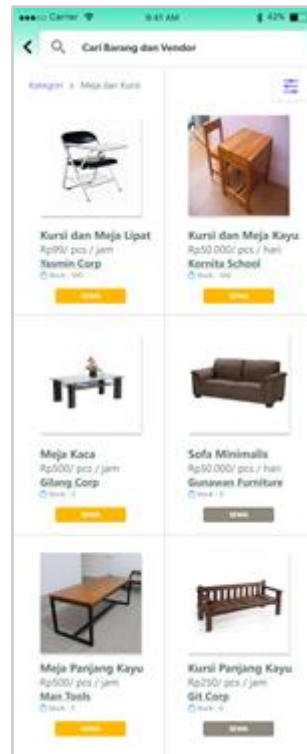
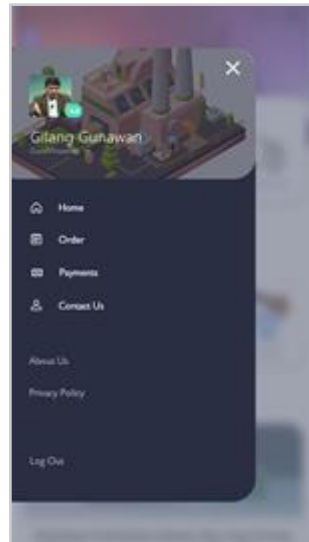
On Board

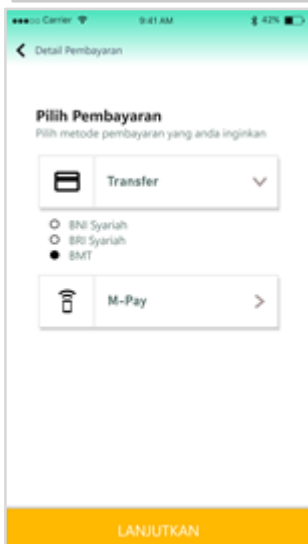
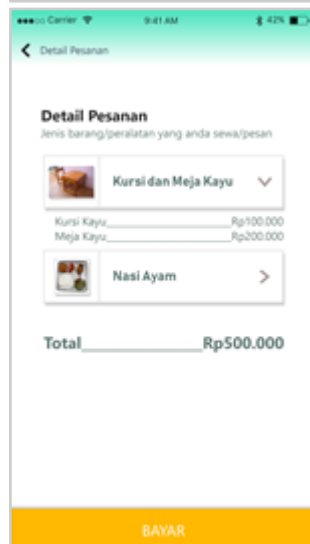
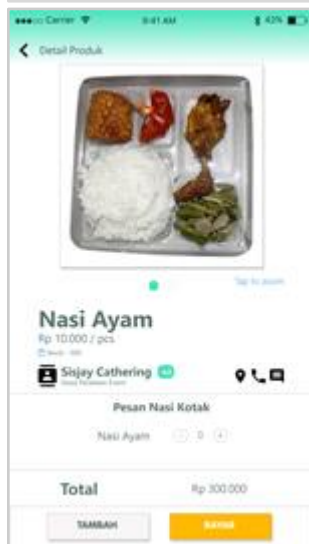
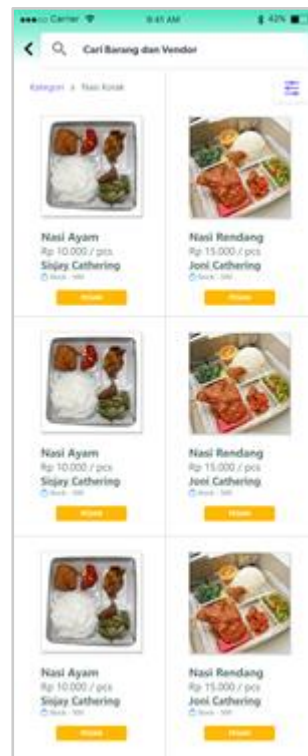
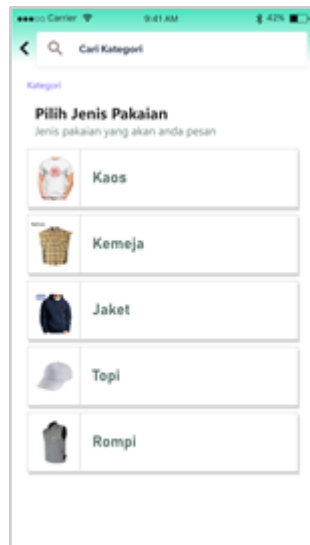


Login

The image shows a mobile app mockup for the 'Eventman' app login screen. At the top, the letters 'EM' are displayed in a large, bold, dark green font. Below this, there are two input fields: 'Email' and 'Kata Sandi' (Password). Below the input fields is a blue button labeled 'Masuk' (Login). At the bottom, there is a link that says 'Belum punya akun? Daftar' (Don't have an account? Register).

Beranda dan fitur





PENGUJIAN

1. Deskripsi Pengujian (metode apa saja yang anda gunakan)

Usability Testing

Usability adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka pengguna digunakan. Kata "*usability*" juga mengacu pada metode untuk meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses desain.

Usability ditentukan oleh 5 komponen kualitas:

- **Learnability** : Seberapa mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas dasar saat pertama kali mereka menemukan desain?
- **Efficiency** : Setelah pengguna mempelajari desain, seberapa cepat mereka dapat melakukan tugas?
- **Memorability**: Ketika pengguna kembali ke desain setelah periode tidak menggunakannya, seberapa mudah mereka dapat membangun kembali kemahiran?
- **Kesalahan**: Berapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, seberapa parah kesalahan ini, dan seberapa mudah mereka dapat pulih dari kesalahan?
Kepuasan: Seberapa menyenangkan menggunakan desain?

Ada banyak atribut kualitas penting lainnya. Kunci utamanya adalah utilitas, yang mengacu pada fungsionalitas desain: Apakah ia melakukan apa yang dibutuhkan pengguna?

Usability dan *utility* sama pentingnya dan bersama-sama menentukan apakah sesuatu itu berguna: Itu tidak berarti bahwa sesuatu itu mudah jika itu bukan yang Anda inginkan. Juga tidak baik jika sistem secara hipotesis dapat melakukan apa yang Anda inginkan, tetapi Anda tidak dapat mewujudkannya karena antarmuka pengguna terlalu sulit. Untuk mempelajari utilitas desain, Anda dapat menggunakan metode penelitian pengguna yang sama yang meningkatkan kemudahan penggunaan.

Definisi Utility = apakah itu menyediakan fitur yang Anda butuhkan.

Definisi Usability = betapa mudah & menyenangkan fitur-fitur ini untuk digunakan.

Definisi Berguna = kegunaan + utilitas.

2. Pelaksanaan Pengujian (bagaimana pengujian dilaksanakan)

a. M. Taufiq Hakim

Mahasiswa Ekonomi Syariah angkatan 54. Berpengalaman dalam kepanitiaan divisi logistik saat SMA dan kuliah. Pengujian bertempat di kos-an responden (Babakan Raya 1) . Pengujian dilaksanakan dengan cara responden melihat fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Eventman. Kemudian responden diberikan *task* melakukan penyewaan barang.

b. Muhammad Fikri Ilyas

Mahasiswa Manajemen Hutan angkatan 54. Berpengalaman dalam kepanitiaan divisi logistik kuliah. Pengujian bertempat di kos-an responden (Babakan Raya 1) . Pengujian dilaksanakan dengan cara responden melihat fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Eventman. Kemudian responden diberikan *task* melakukan penyewaan barang.

c. Ananda putra setiadi

Mahasiswa Teknik Mesin dan Biosistem 53. Pengujian bertempat di kos-an responden (Babakan Lio). Berpengalaman dalam kepanitiaan logistik ketika kuliah. Pengujian dilaksanakan dengan cara responden melihat fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Eventman. Kemudian responden diberikan *task* melakukan penyewaan barang.

d. Fitri kustianti

Mahasiswa ITP 53. Berpengalaman dalam kepanitiaan logistik ketika kuliah. Pengujian bertempat di gedung PKM lantai 1. Pengujian dilaksanakan dengan cara responden melihat fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Eventman. Kemudian responden diberikan *task* melakukan penyewaan barang.

3. Hasil Pengujian

a. M. Taufiq Hakim

Setelah dilakukan pengujian, responden memberi kritik dan masukan bahwa kepercayaan panitia tidak bisa timbul begitu saja ketika aplikasi akan dipublish, maka responden memberi saran agar memiliki fitur ketemuan langsung dengan vendor, baik itu dengan chatting ataupun dengan fitur menentukan jadwal ketemuan antara pengguna dengan vendor. kemudian gambar yang diupload oleh vendor belum tentu dapat dipercaya oleh pengguna, oleh karena itu perlu adanya verifikasi secara langsung oleh tim Eventman sebelum hasil upload foto di-*share* lewat aplikasi.

b. Muhammad Fikri Ilyas

Setelah dilakukan pengujian, responden memberikan kritik dan masukan agar adanya fitur survei barang secara langsung antara vendor dengan pengguna, karena dalam hal pemesanan logistik seperti *sound system* perlu dicek secara langsung oleh panitia yang bersangkutan.

c. Ananda putra setiadi

Setelah dilakukan pengujian, responden memberikan kesan yang positif terhadap aplikasi Eventman. Responden berkata bahwa aplikasi Eventman sudah baik dan mudah memahami aplikasi Eventman.

d. Fitri Kustianti

Setelah dilakukan pengujian, responden memberikan kritik dan masukan icon avatar di profil terlalu kecil, perlu adanya fitur search pada tampilan beranda aplikasi, dan fitur pencarian berdasarkan harga barang.

LINK PROTOTYPE

bit.ly/Eventmanversi2

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Aplikasi Eventman merupakan aplikasi penghubung antara vendor logistik, konsumsi dan konveksi dengan panitia event creator. Terdapat tiga fitur utama dalam aplikasi Eventman, yaitu pengguna dapat melakukan transaksi logistik, konsumsi dan konveksi melalui aplikasi. Selain itu terdapat fitur tambahan seperti fitur chatting (chatting dengan vendor), fitur tracking pesanan (pesanan yang dilakukan sudah sampai dimana) dan fitur notifikasi (berisi notifikasi perihal status barang).

Saran

Aplikasi Eventman masih memiliki fitur yang perlu dikembangkan lagi seperti fitur ketemuan antara vendor dengan pengguna. Selain itu perkembangan aplikasi harus disesuaikan dengan perkembangan proses transaksi antara vendor barang setiap waktunya, karena proses transaksi akan terus mengalami perubahan sesuai perkembangan teknologi..