

# Information Architecture and Design

Kelompok : Alfa

Anggota :

- Abdul Hafiidh Priyanto (18102038)
- Puspa Wahyuningtias (18102137)
- Rolanita Scenic Faravati (18102069)

**Aplikasi : Mas Tur**

---

## PENDAHULUAN

Pada tahap ini, Anda sudah akan melakukan aktivitas perancangan desain interaksi. Hal ini meliputi menganalisis desain interaksi, fitur-fiturnya, cara kerjanya, pembuatan arsitektur informasi, wireframing, dan desain high fidelity. Desain interaksi yang Anda rancang haruslah mampu menyelesaikan permasalahan nyata di masyarakat. Selamat mendesain !

### Tujuan

1. Mendeskripsikan aplikasi yang akan dibangun.
2. Merancang fitur-fitur dan cara kerja aplikasi yang akan dibangun.
3. Membuat rancangan desain interaksi secara bertahap mulai dari susunan arsitektur informasi, wireframe, hingga high fidelity mockup.

### Deliverables

1. Implementasikan Kanban
2. Deskripsi umum aplikasi
3. Requirement Summary
4. Task Analysis Diagram
5. Information Architecture
6. Wireframe
7. High fidelity mockup

### Deadline

27 Oktober 2020

### Rekomendasi Tools

Information Architecture : <https://www.gloomaps.com/>, <https://writemaps.com>

Wireframe : Balsamiq

High Fidelity Design : <https://www.figma.com/>, <https://www.figma.com/>, <https://zeplin.io/>,  
<https://www.invisionapp.com/>, <https://www.axure.com/>

### Referensi

<https://uxplanet.org/information-architecture-basics-for-designers-b5d43df62e20> <https://www.nngroup.com/articles/ia-vs-navigation/> <http://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-information-architecture/>

---



*Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works.*

**Steven Paul Jobs (1995 - 2011)**

## 1. Implementasi Kanban

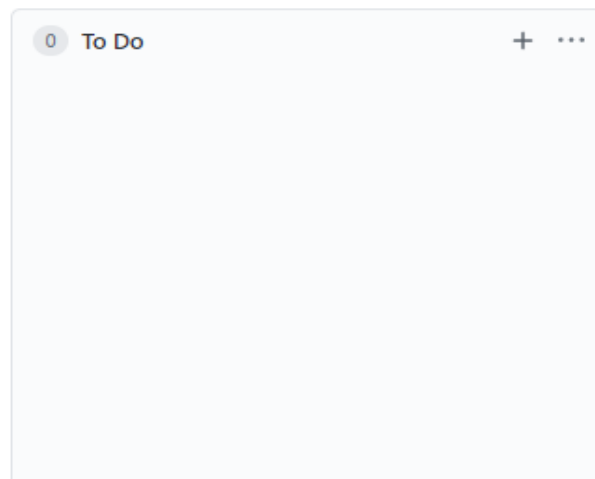
### 1.1 Pembagian Tugas

Pembagian tugas untuk perancangan aplikasi didasarkan pada kemampuan dan waktu tiap anggota dalam mengerjakannya. Apabila salah satu anggota sudah selesai mengerjakan satu tugas, maka langsung diarahkan untuk mengerjakan tugas yang belum dikerjakan.

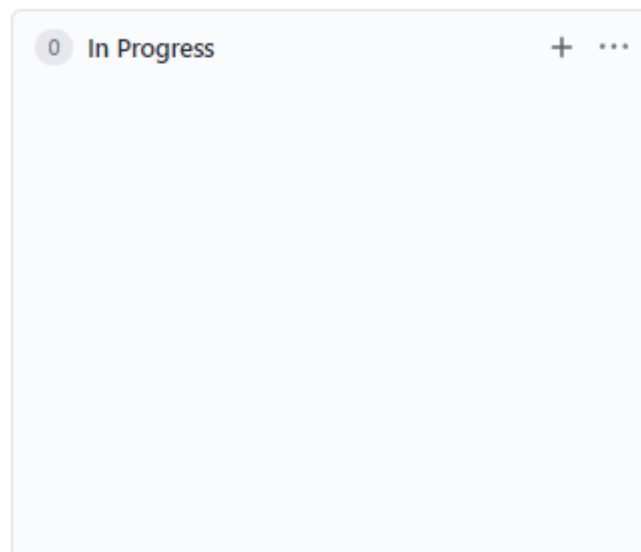
### 1.2 Kanban Board

Platform yang digunakan untuk mengerjakan kanban board adalah Repository Projects pada Github, karena untuk memaksimalkan efektivitas. Pada kanban kelompok Alfa terdapat 4 backlog antara lain To do, In Progress, Review dan Done.

Kolom To do digunakan untuk mendaftarkan tugas - tugas yang akan dikerjakan.



Kolom In Progress digunakan untuk mendaftarkan tugas yang sedang dikerjakan.



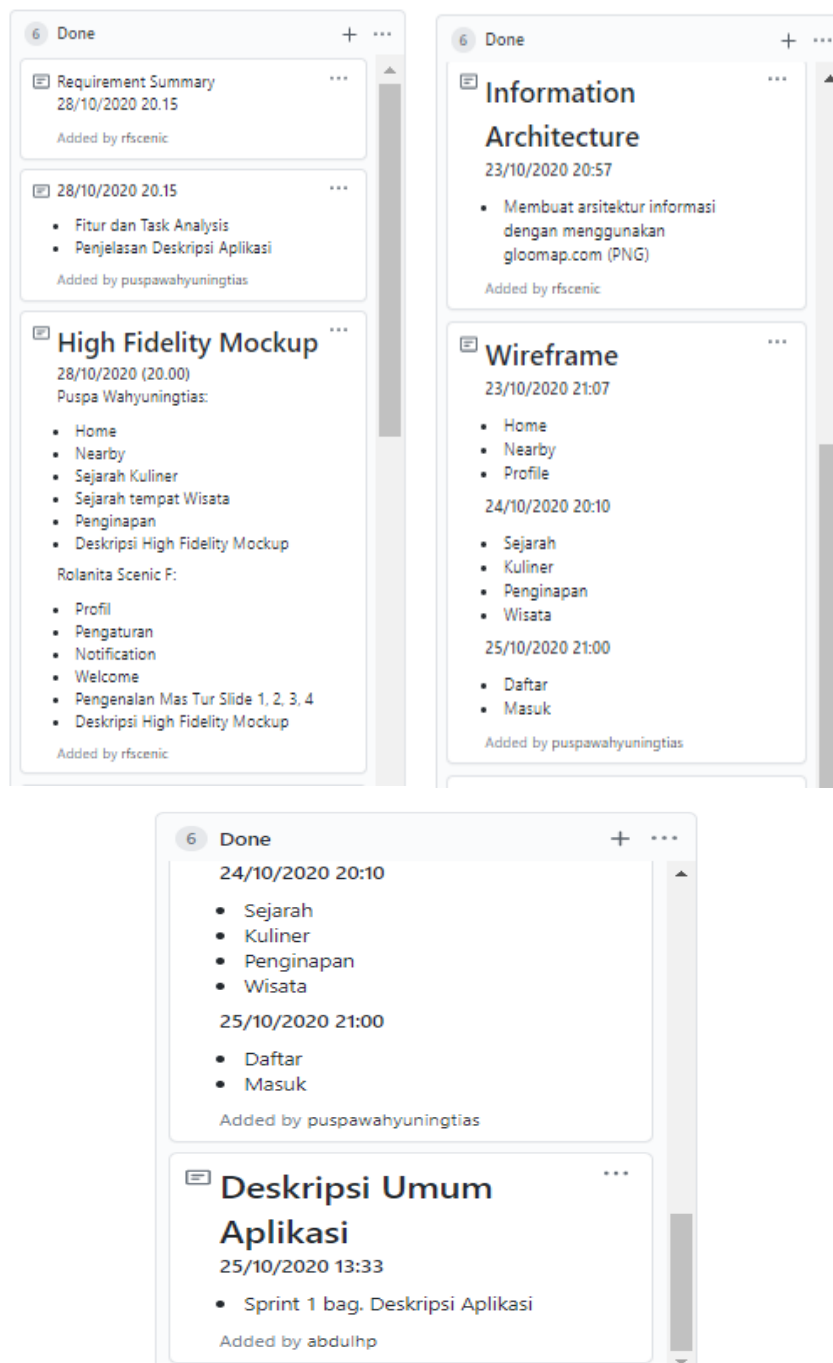
Kolom Review digunakan untuk menandai tugas masing-masing anggota yang sudah selesai namun masih membutuhkan saran dan review dari anggota lainnya.



Kolom Done digunakan untuk mendaftarkan tugas yang sudah selesai dikerjakan.

## Template Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021



### Pembagian Tugas:

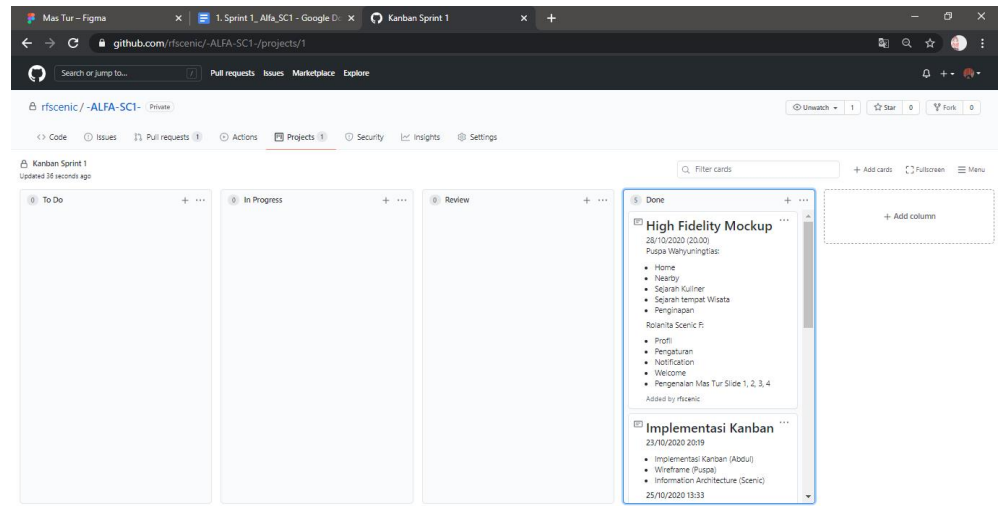
1. Abdul Hafiidh Priyanto
  - Membuat kanban dalam github
  - Membuat Fitur dan Task Analysis
2. Puspa Wahyuningtias
  - Membuat Wireframe dan deskripsinya
  - Membuat Deskripsi Aplikasi
  - Membuat High Fidelity Design (Home dan Nearby)
  - Membuat Fitur dan Task Analysis (Task Analysis)

### 3. Rolanita Scenic Faravati

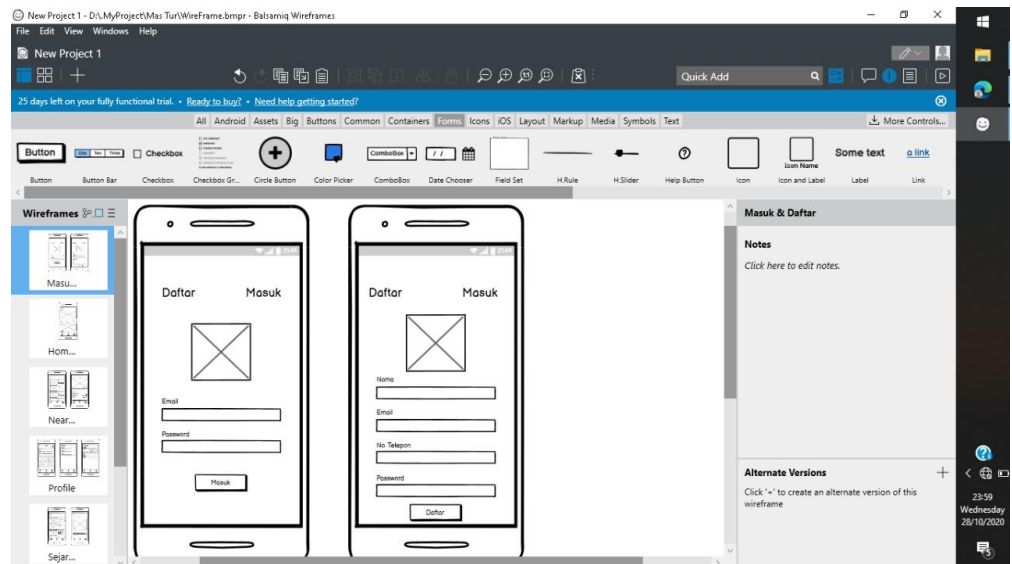
- Membuat Information Architecture
- Membuat Requirement Summary
- Membuat High Fidelity Design (Profil, Setting, Notifikasi, Welcome)
- Mendeskripsikan High Fidelity Design

## 1.3 Dokumentasi

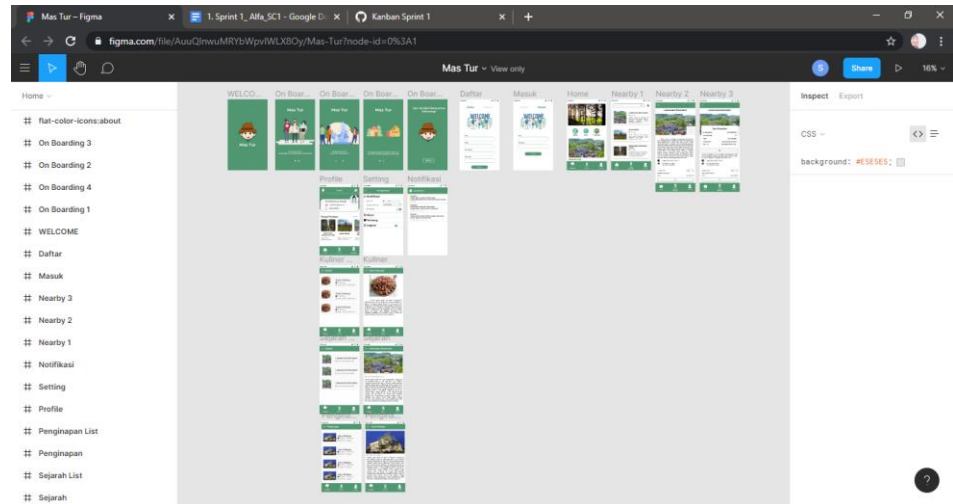
### a. Kanban



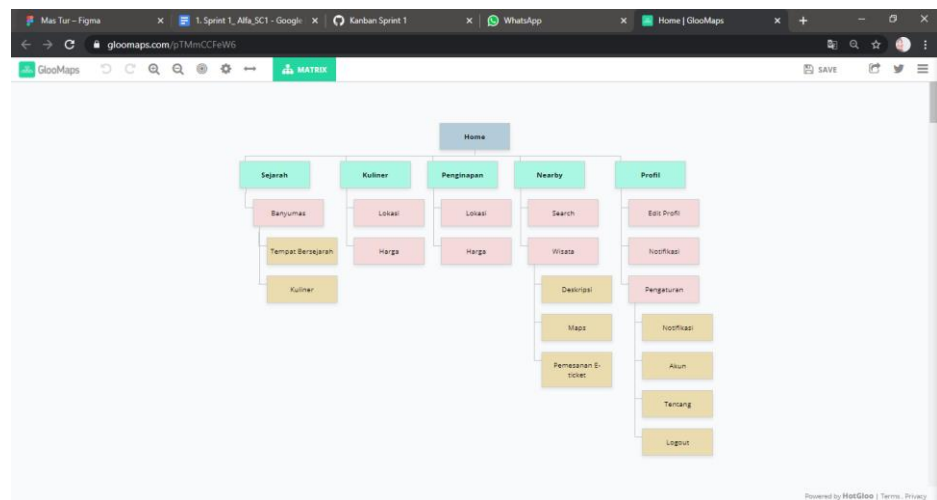
### b. Wireframe



### c. Hide Fidelity Mockup



#### d. Information Architecture



## 2. Deskripsi Aplikasi

### 2.1 Kegunaan Aplikasi

Aplikasi “Mas Tur” ini berguna sebagai panduan untuk menjelajah dan menikmati wisata dan kuliner yang ada di Banyumas.

### 2.2 Konteks Penggunaan

Aplikasi “Mas Tur” ini digunakan pengguna sebagai panduan dalam menjelajahi wisata dan kuliner yang ada di Banyumas. Cara penggunaan aplikasi “Mas Tur” ini, pengguna hanya perlu memilih fitur yang akan digunakan kemudian mengikuti langkah-langkah yang sudah disediakan. Aplikasi ini sangat cocok untuk pengguna yang baru pertama kali berkunjung ke Banyumas.

### 2.3 Target Pengguna

Sasaran Pengguna aplikasi “Mas Tur” adalah semua kalangan yang ingin menjelajah dan menikmati wisata Banyumas.

### 2.4 Tujuan Pengguna

Pengguna akan dipermudah dalam menjelajahi dan menikmati wisata di Banyumas dengan aplikasi “Mas Tur”. Pengguna juga

### 1.5 Tujuan Bisnis

Tujuan bisnis dari aplikasi “Mas Tur” adalah meningkatkan pariwisata dan meningkatkan kesejahteraan UKM yang ada di banyumas.

## 3. Requirement Summary

Keterangan:

Tasks : Fungsi atau fitur yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna

Needs : hal yang dibutuhkan dan diharapkan pengguna ketika mengerjakan tasks

Pains : Kesulitan yang dirasakan pengguna terhadap proses bisnis yang ada saat ini

Tasks	Needs	Pains
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sejarah</li> <li>- Wisata</li> <li>- Kuliner</li> <li>- Penginapan</li> <li>- Nearby</li> <li>- Profil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengetahui lokasi wisata</li> <li>- Mengetahui harga tiket dan jadwal jam operasional wisata</li> <li>- Mengetahui lokasi penginapan terdekat</li> <li>- Mengetahui tempat kuliner terdekat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengetahui tempat kuliner terdekat</li> <li>- Mengetahui tempat penginapan terdekat</li> <li>- Mengetahui harga tiket dan jadwal jam operasional wisata</li> </ul>

Keterangan:

Usability Goals and Solution : kriteria atau prinsip usability yang harus ada dan bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Pain Relievers : solusi atas kesulitan yang dirasakan pengguna

Functionality : usulan secara fungsional berdasarkan kebutuhan dan kesulitan pengguna.

Potential Partner : Pihak-pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner demi tercapainya solusi. Misalnya dalam e-learning, dosen, pihak

manajemen fakultas, dan sebagainya.

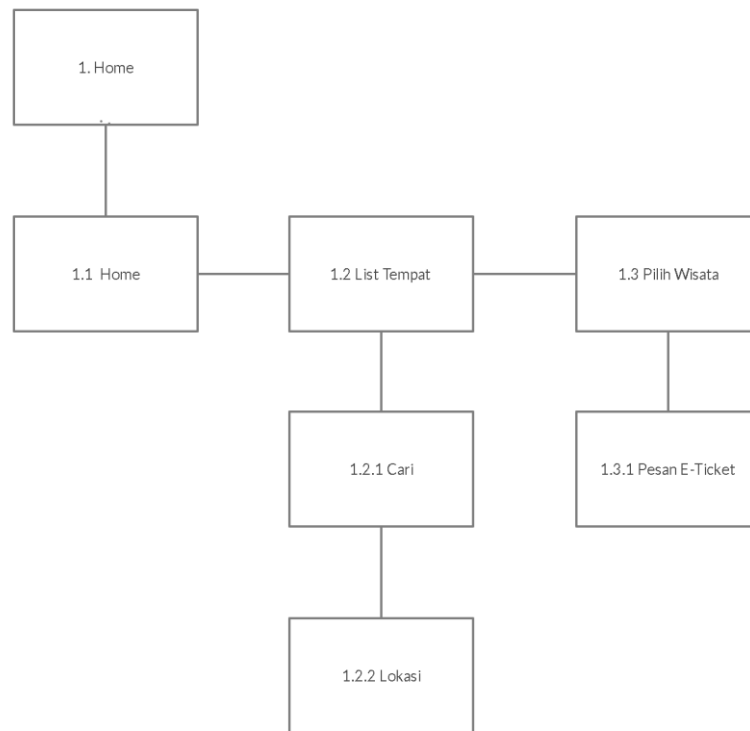
<p><b>Usability Goals and Solution</b></p> <p>Kriteria usability yang ada untuk memenuhi kebutuhan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Learnability : Tampilan aplikasi yang mudah dipahami oleh pengguna pemula.</li> <li>- Synthesizability : Pengguna dapat melihat hasil dari proses yang telah dilakukan.</li> <li>- Familiarity : Desain aplikasi cukup familiar</li> <li>- Responsiveness : Sistem responsif terhadap tindakan pengguna</li> <li>- Recoverability : Sistem mampu mengoreksi kesalahan yang dilakukan oleh pengguna</li> </ul>	<p><b>Pain Relievers</b></p> <p>Untuk mengatasi kesulitan pada pengguna, Aplikasi "Mas Tur" memberikan fitur:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wisata</li> <li>- Kuliner</li> <li>- Penginapan</li> <li>- Nearby</li> </ul>
<p><b>Functionality</b></p> <p>Usulan secara fungsional berdasarkan kebutuhan dan kesulitan pengguna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi dapat mendeteksi lokasi wisata, tempat kuliner dan penginapan terdekat atau pilihan dari pengguna.</li> <li>- Aplikasi dapat menampilkan jam operasional tempat wisata serta harga dan pemesanan tiket (jika ada)</li> <li>- Aplikasi juga menampilkan deskripsi singkat mengenai sejarah dari tempat-tempat wisata di Banyumas</li> </ul>	<p><b>Potential Partners</b></p> <p>Pihak-pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menteri Pariwisata Banyumas</li> <li>- Pengelola wisata yang ada di Banyumas</li> <li>- Usaha Kecil Menengah oleh-oleh kuliner di Banyumas</li> </ul>

#### 4. Fitur dan Task Analysis

Fitur utama dari aplikasi "Mas Tur" ini yaitu :

1. Nearby





## 2. Sejarah



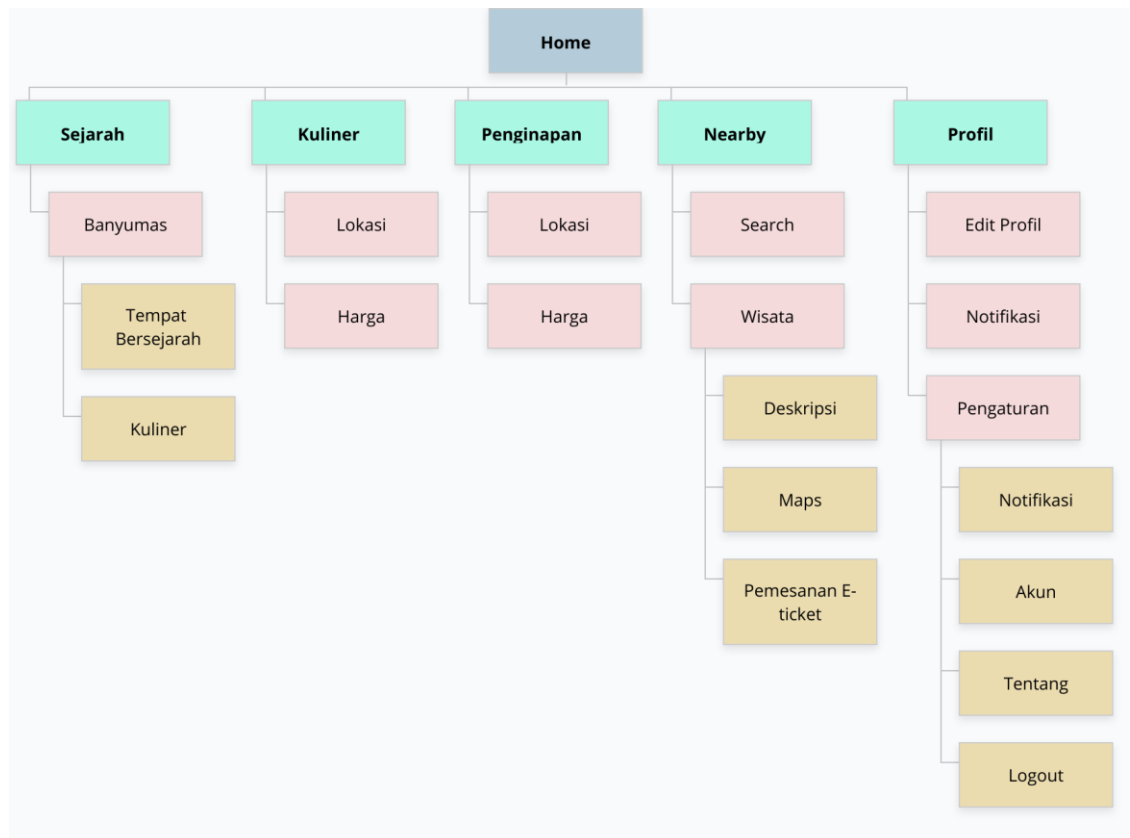
## 3. Kuliner



#### 4. Penginapan

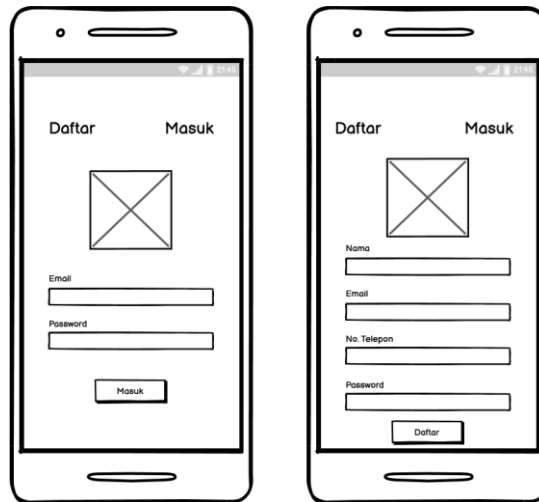


#### 5. Information Architecture



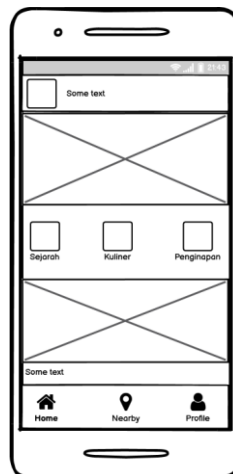
## 6. Wireframe / Low Fidelity Design

### 1. Masuk & Daftar



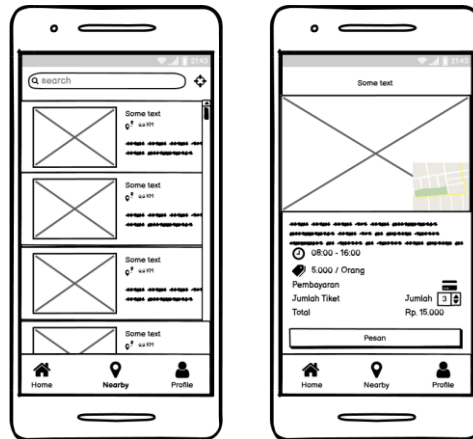
Pada halaman masuk berisi form login jika pengguna sudah memiliki akun Mas Tur, Kemudian halaman daftar berisi form daftar bagi pengguna yang belum memiliki akun pada Aplikasi Mas Tur.

### 2. Home



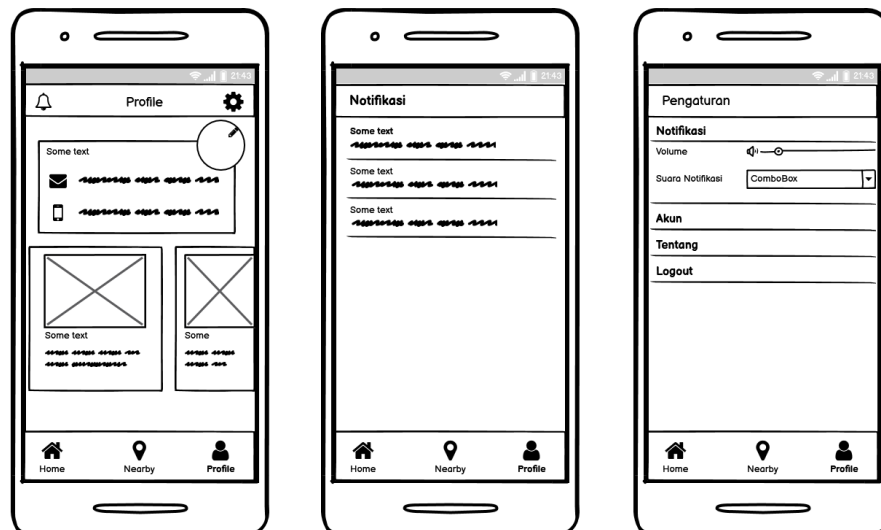
Pada Halaman Home berisi gambaran atau highlight tentang tempat wisata yang ada di Banyumas. Kemudian bagian bawahnya terdapat menu-menu seperti Menu Sejarah, Menu Kuliner, Menu Penginapan, Nearby, Profil dan Home. Pengguna dapat memilih menu tersebut sesuai dengan keinginannya.

### 3. Nearby



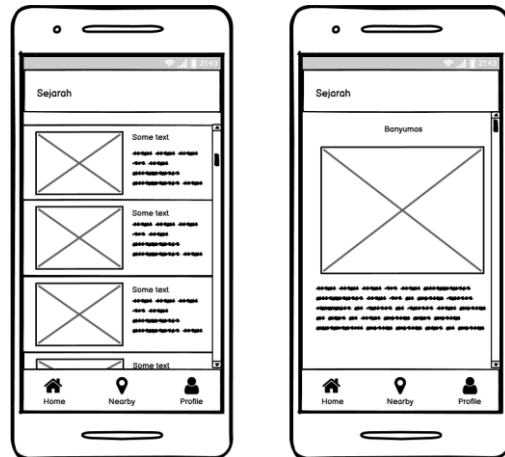
Pada halaman nearby berisi tempat apa saja yang ada di sekitar. Disini Pengguna dapat mencari tempat sesuai keinginan. Kemudian dapat memilih tempat yang diinginkan dan akan disajikan detail dari tempat tersebut seperti, jarak tempat dengan lokasi pengguna, dan deskripsi singkat tentang tempat tersebut. kemudian pengguna juga dapat memilih maps untuk melakukan perjalanan menggunakan maps.

#### 4. Profile



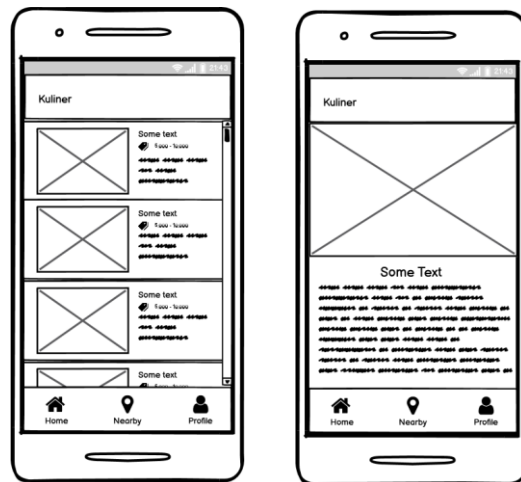
Pada halaman profile berisi data pengguna seperti nama, foto, email, No Tlp, dan kata sandi. Kemudian ada menu notifikasi dan Pengaturan. Pada halaman ini pengguna dapat mengubah data pengguna dengan memilih icon pensil. Kemudian pengguna dapat melihat notifikasi pada menu notifikasi di pojok kiri atas dan melakukan pengaturan pada menu pengaturan di pojok kanan atas

#### 5. Sejarah



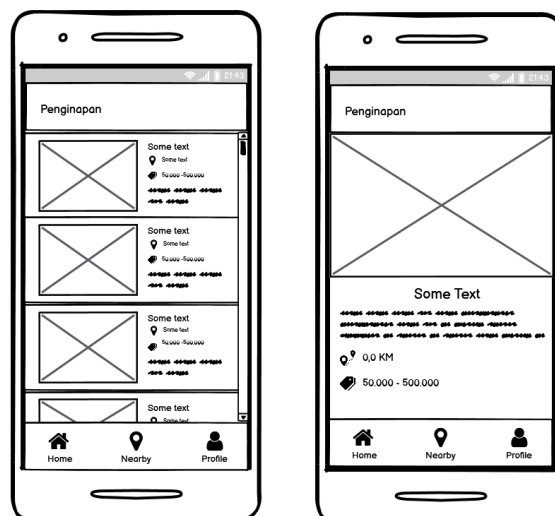
Pada Halaman ini berisi sejarah tempat-tempat wisata yang ada di Banyumas.

## 6. Kuliner



Pada halaman kuliner berisi daftar kuliner yang ada di banyumas. Pengguna dapat memilih sebuah kuliner dan akan di tampilkan lokasi dan rentang harga kuliner.

## 7. Penginapan

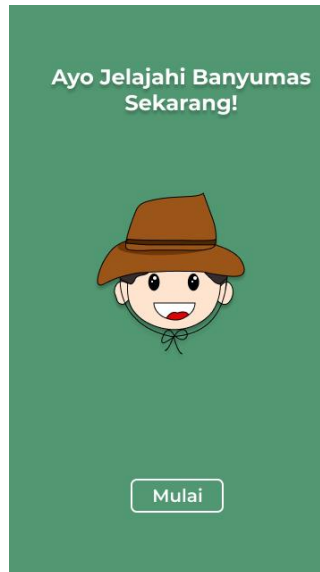


Pada halaman penginapan berisi daftar kuliner yang ada di banyumas. Pengguna dapat memilih sebuah penginapan dan akan di tampilkan lokasi dan rentang harga penginapan tersebut.

## 7. **High Fidelity Design**

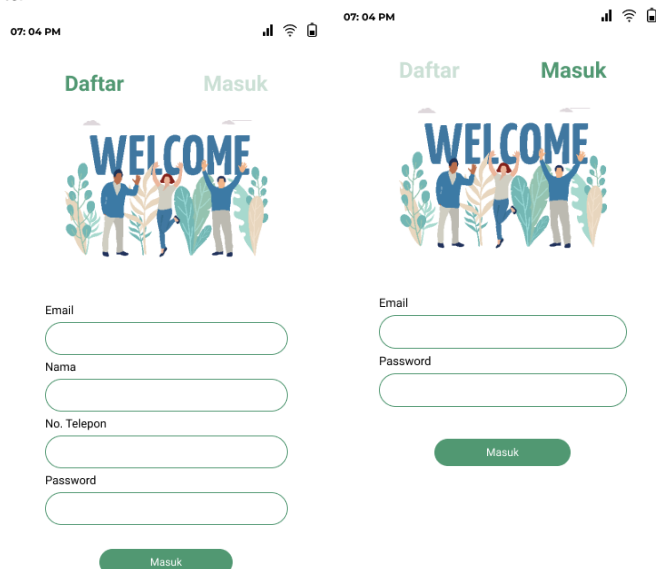
### 1. On Boarding





Halaman ini berisi tentang gambaran umum dan logo dari Aplikasi Mas Tur. Kami memilih warna dasar hijau yang juga berasal dari salah satu warna pada lambang Kabupaten Banyumas. Logo Mas Tur kami menggunakan animasi seorang laki-laki dengan topi petualang berwarna coklat sebagai lambang untuk seorang yang menyukai kegiatan eksplorasi dan menjelajahi tempat-tempat yang ada.

## 2. Masuk & Daftar



Setelah halaman welcome, selanjutnya akan muncul Halaman Daftar dan Masuk. Pengguna bisa memilih pada halaman ini. Halaman yang pertama muncul adalah Halaman Daftar, karena Aplikasi ini cukup baru, sehingga kemungkinan besar pengguna masih belum mempunyai akun di Aplikasi ini. Pada proses pendaftaran, mengharuskan pengguna memasukkan alamat email, nama, nomor telepon dan password. Apabila pengguna telah mempunyai akun maka bisa langsung menuju Halaman Masuk dan cukup memasukkan alamat email dan password saja. Untuk desain, kami menggunakan desain yang cukup simple untuk memudahkan pengguna dalam proses pembuatan akun atau saat masuk ke dalam Aplikasi.

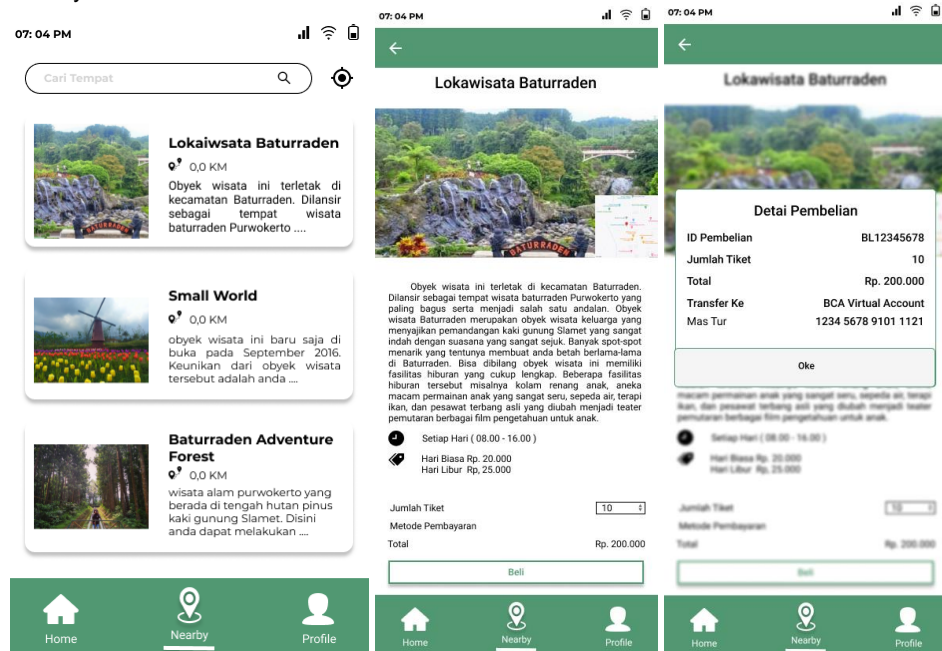
## 3. Home





Halaman home ini kami tampilkan beberapa foto dari wisata yang ada di Banyumas sebagai highlight untuk pengguna yang pertama kali berada di Banyumas. Kemudian pada bagian tengah terdapat menu-menu berupa Sejarah, Kuliner dan Penginapan. Menu utama berada pada bagian bawah tengah, yaitu Menu Nearby, untuk mencari lokasi tujuan. Karena ini berada di Halaman Home, maka Menu Home akan diberikan efek dan garis putih untuk memudahkan pengguna dalam mengetahui berada di halaman apa.

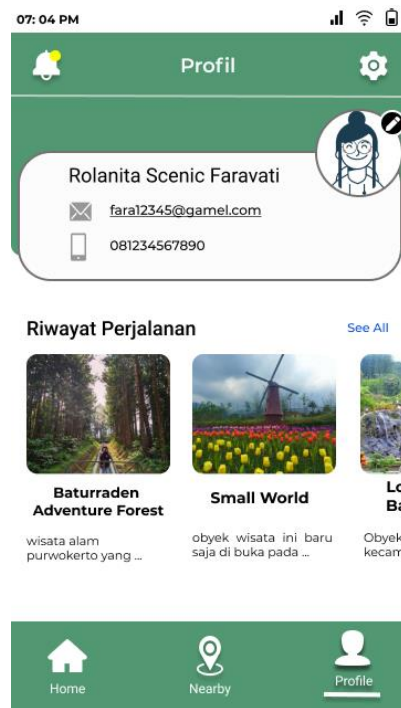
#### 4. Nearby



Pada halaman nearby berisi tempat apa saja yang ada di sekitar. Pengguna dapat mencari tempat sesuai keinginan dengan menggunakan fitur *search*. Kemudian dapat memilih tempat yang sudah disediakan pada tampilan awal dan akan disajikan detail dari tempat tersebut seperti; jarak tempat dengan lokasi pengguna, dan deskripsi singkat tentang tempat tersebut. Pengguna juga dapat menggunakan maps untuk melakukan perjalanan. Pada halaman ini juga menyediakan informasi

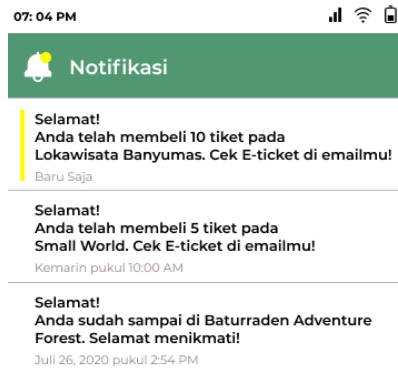
mengenai harga tiket dan pemesanan tiket secara online. Sehingga pengguna hanya perlu membeli tiket dengan online dan bisa langsung menuju tempat tujuan tanpa harus mengantri membeli tiket masuk. Desain kami buat cukup sederhana dan mudah untuk dipahami oleh pengguna. Pertama kami akan menampilkan gambar dari wisata tersebut kemudian deskripsi singkat mengenai objek wisata itu. Kami juga menyediakan jam operasional tempat wisata agar pengguna bisa tepat waktu. Disana juga terlihat harga tiket serta pemesanan tiket yang bisa pengguna lakukan dengan mudah.

5. Profil  
Halaman Profil Utama



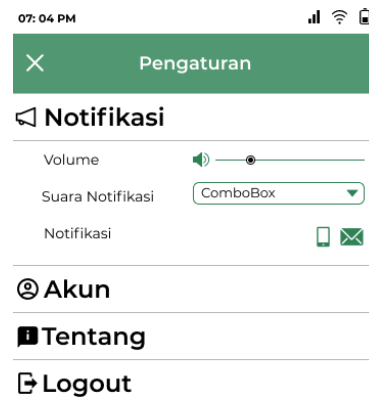
Halaman Profil berisi tentang informasi umum tentang pengguna, mulai dari penggunaan nama, email serta nomor handphone yang bisa dihubungi. Tampilan informasi pribadi tersebut akan muncul di layar bagian atas untuk memudahkan pengguna dalam mengetahui akunnya menggunakan email dan nomor apa. Halaman ini juga menyediakan riwayat perjalanan yang telah dilakukan oleh pengguna.

Halaman Notification



Semua kegiatan yang dilakukan pengguna akan muncul pada kolom notifikasi yang berada pada pojok kiri atas Menu Profil. Kegiatannya meliputi pembelian tiket oleh pengguna dan tujuan akhir pengguna saat menggunakan maps di aplikasi ini. Apabila terdapat notifikasi, maka akan muncul bulat kuning pada logo notifikasi dan saat dibuka, notifikasi terbaru akan terdapat garis kuning sebagai pembeda dengan notifikasi yang telah lampau. Walaupun kami sudah memberi waktu dan tanggal di bawah notifikasinya, garis kuning sebagai penanda khusus sehingga pengguna bisa lebih paham dan tidak salah menangkap informasi.

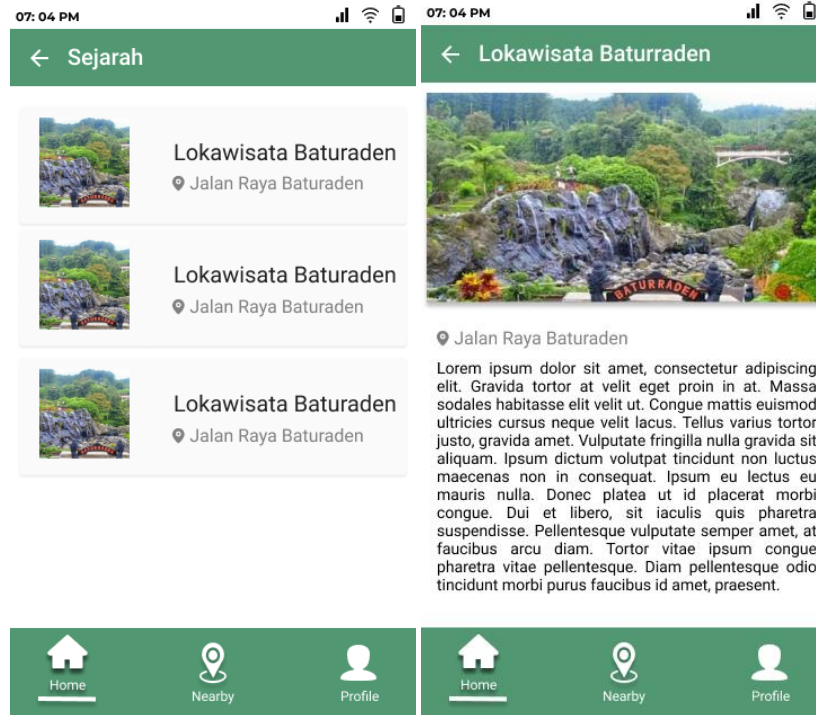
### Halaman Setting



Halaman Setting atau Pengaturan berisi pengelolaan notifikasi, akun, tentang Aplikasi Mas Tur dan Logout untuk keluar. Semua pengaturan akan langsung disimpan perubahannya sehingga memudahkan pengguna apabila dalam keadaan terdesak. Akan tetapi pada bagian pengaturan Akun, pengguna harus memasukkan password saat bagian akhir penyimpanan perubahan tersebut. Aplikasi ini cukup sederhana dan mudah,

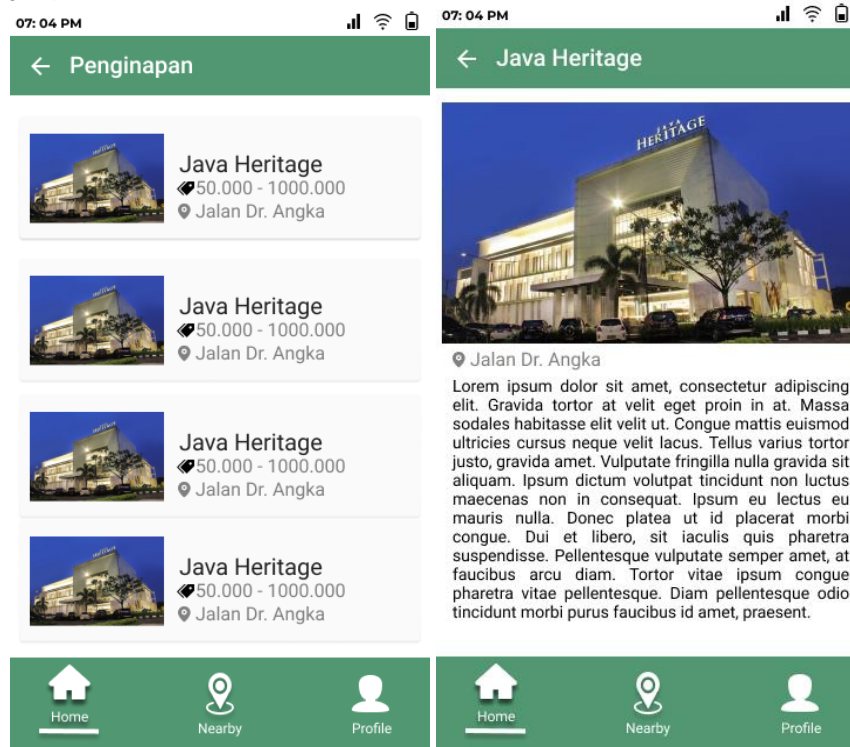
sehingga untuk pengaturannya juga kami buat cukup sederhana.

## 6. Sejarah



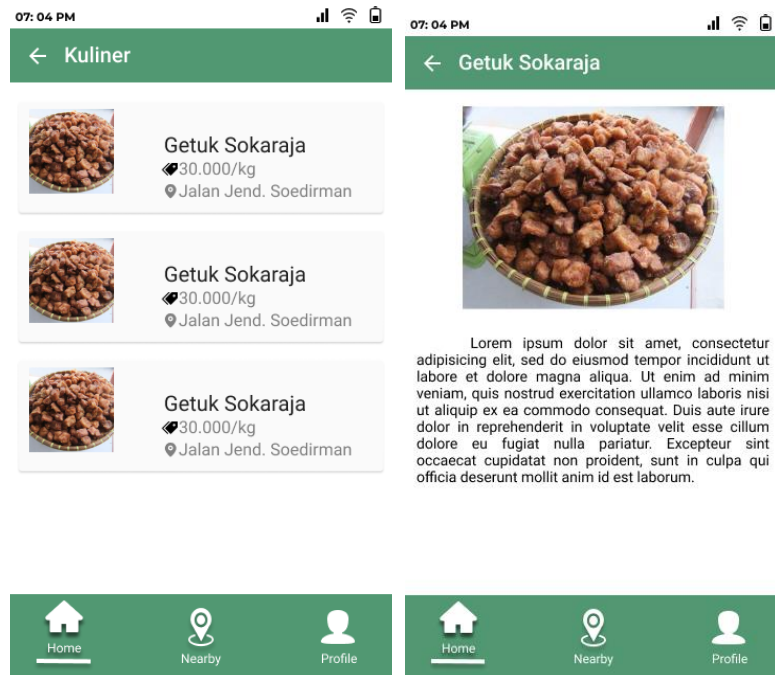
Pada Halaman ini berisi sejarah tempat-tempat wisata yang ada di Banyumas.

## 7. Penginapan



Pada halaman kuliner berisi daftar kuliner yang ada di banyumas. Pengguna dapat memilih sebuah kuliner dan akan di tampilkan lokasi dan rentang harga kuliner.

## 8. Kuliner



Pada halaman penginapan berisi daftar kuliner yang ada di banyumas. Pengguna dapat memilih sebuah penginapan dan akan di tampilkan lokasi dan rentang harga penginapan tersebut.

**URL Clickable Design (Prototype):**

<https://www.figma.com/proto/AuuQInwuMRYbWpvlWLX8Oy/Mas-Tur?node-id=14%3A1&scaling=scale-down>