

Sprint Tahap 1
Pemrograman Perangkat Bergerak
S1 Rekayasa Perangkat Lunak
Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Information Architecture and Design

Nama Kelompok : Kelompok 6 Orang
Anggota : Teguh Rijanandi 19104008
Rifqi Alfinnur Charisma 19104031
Fauziah Ulur Rosyad P.19104033
Hasna Rizki Violina 19104045
Ananda Aulia Rizky 19104053
Gracia Rizka Pasfica 19104064
Nama Aplikasi : anter.in

PENDAHULUAN

Pada dokumen sprint ini dijelaskan mengenai tujuan, deliverables, implementasi kanban, deskripsi aplikasi, requirement summary, fitur and task analysis, information architecture dan wireframe aplikasi anter.in. Silahkan bisa disimak semua penjelasannya pada bagian selanjutnya.

TUJUAN

Kami akan membuat rancangan aplikasi dengan nama anter.in nah apa sih itu anterin? Anter.in adalah sebuah aplikasi berbasis mobile yang dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam berbelanja kebutuhan sehari-hari. User hanya perlu memilih barang yang dibeli lalu kurir akan membawakan dan mengantarkan barang belanjaan tersebut sampai ke rumah.

Kelebihan yang dimiliki aplikasi anter.in daripada yang lainnya adalah sebagai berikut :

- Mudah digunakan dengan antar muka yang friendly user
- Multi platform bisa diakses melalui Android/Ios
- Biaya murah dan transparan
- Garansi barang aman sampai tujuan
- Biaya pendaftaran gratis
- Banyak promo menarik

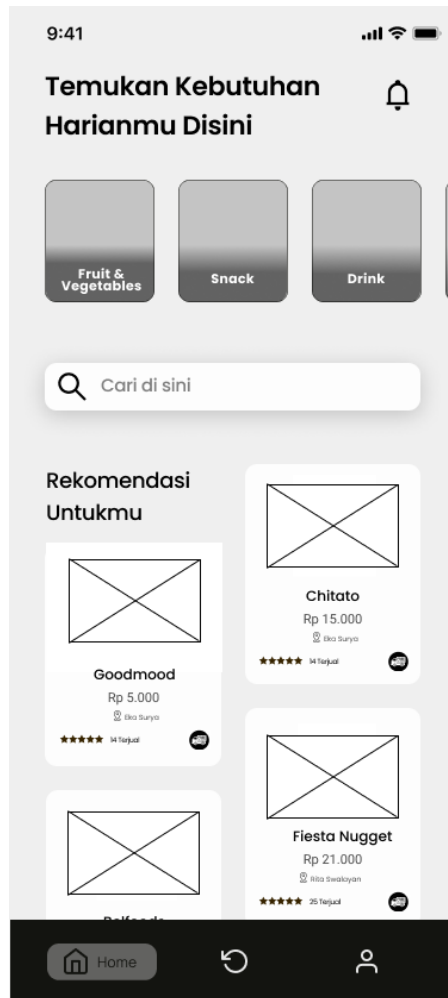
Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Sekilas rancangan desain kasar atau wireframe low fidelity halaman utama aplikasi anter.in bisa dilihat pada gambar dibawah ini, untuk desain lebih lengkap bisa dilihat pada bagian wireframe dan high fidelity dibawah ini.



Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

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

26 Januari 2022

REKOMENDASI TOOLS

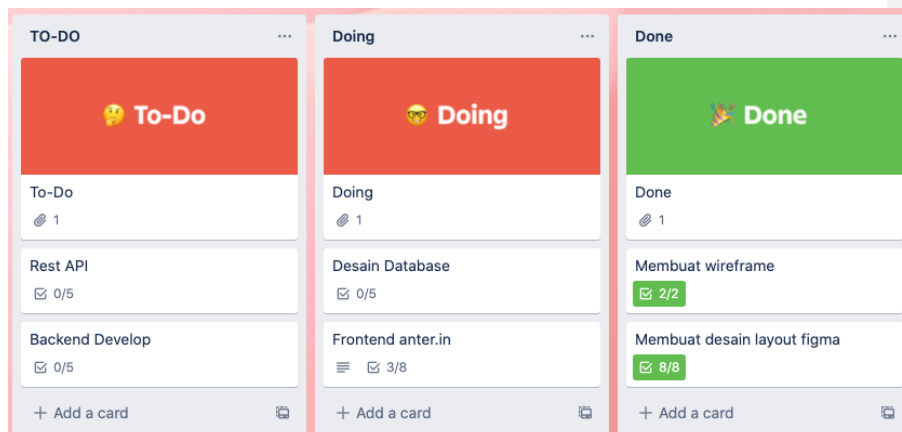
Information Architecture : <https://www.gloomaps.com/>, <https://www.writemaps.com>

Wireframe : Figma

High Fidelity Design : <https://www.figma.com>

1. IMPLEMENTASI KANBAN

Kami telah merancang kanban menggunakan aplikasi trello untuk mempermudah kami dalam merancang aplikasi anter.in dari awal hingga akhir.



Silahkan buka link dibawah ini untuk melihat lebih lengkap kanban kami

<https://trello.com/b/x6r8THtb/tugas-ppb-anterin>

Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

2. DESKRIPSI APLIKASI

Anter.in adalah sebuah aplikasi berbasis mobile yang dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam berbelanja kebutuhan sehari-hari. User hanya perlu memilih barang yang dibeli lalu kurir akan membawakan dan mengantarkan barang belanjaan tersebut sampai ke rumah.

Anter.in juga merupakan sebuah E-Commerce, dimana nantinya aplikasi ini akan menampung toko-toko ataupun UMKM yang ada di seluruh daerah sehingga masyarakat dapat berbelanja secara online tanpa harus pergi ke toko ataupun transaksi secara tatap muka. User juga dapat membayar belanjaan tersebut dengan e-wallet, internet banking sehingga meminimalisir terjadi sentuhan fisik. Selain itu aplikasi ini juga dapat mengetahui nomer antrian barang yang akan diantarkan oleh kurir sehingga user dapat mengetahui estimasi waktu barang akan sampai ke tujuan.

Anter.in adalah solusi yang sangat baik dimasa pandemi ini, karena akan mengurangi mobilitas masyarakat dan mengurangi kerumunan di toko-toko yang akan menyebabkan peningkatan penularan virus covid-19. Selain itu dengan adanya kebutuhan kurir pada setiap toko, maka otomatis toko akan mempekerjakan kurir yang secara langsung akan mengurangi tingkat pengangguran yang ada di Indonesia dan membuka lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat setempat.

Target Pengguna :

Kami menargetkan masyarakat umum khususnya ibu rumah tangga dan generasi muda yang malas untuk pergi ke toko ataupun sibuk dengan kegiatan lain sehingga tidak sempat membeli kebutuhan sehari-hari. Dengan hadirnya aplikasi ini diharapkan masyarakat akan terbantu membeli kebutuhan sehari-hari dengan mudah tanpa pergi ke toko dan masyarakat memiliki waktu luang untuk mengerjakan pekerjaan lain.

Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Tujuan Pengguna :

- a) Memudahkan pengguna ketika ingin berbelanja tanpa harus meninggalkan rumah atau pekerjaan yang sedang dikerjakannya
- b) Semua keperluan rumah tersedia dalam satu aplikasi
- c) Mencegah penyebaran COVID-19.
- d) Memudahkan masyarakat dalam berbelanja ketika pandemi.

Tujuan Bisnis :

- a. Memberi lapangan pekerjaan bagi orang lain.
- b. Membantu meningkatkan dagang melalui media online
- c. Membantu meningkatkan perekonomian masyarakat maupun UMKM

Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

3. REQUIREMENT SUMMARY

Task	Needs
<ol style="list-style-type: none">DashboardNotifikasiMemilih TokoPromosiAntreanMetode PembayaranPilih LokasiKeranjang	<ol style="list-style-type: none">Dashboard User dapat melihat tampilan dashboard ketika user sudah melakukan login.Notifikasi User dapat melihat notifikasi yang ada ketika user sudah melakukan login.Memilih Toko User dapat memilih toko sesuai keinginan ketika user sudah melakukan login.Promosi User dapat melihat barang apa saja yang sedang mendapatkan promo ketika user sudah berhasil login.Antrean User dapat melihat urutan antrian mereka ketika user sudah melakukan transaksi pembelian dan kurir menerima pesanan tersebut.Metode Pembayaran User dapat melakukan metode pembayaran ketika user sudah menentukan barang yang ingin dibeli.Pilih Lokasi User dapat menentukan titik lokasi antar yang diinginkan ketika user hendak melakukan transaksi pembelian.Keranjang User dapat memasukkan barang yang diinginkan ke keranjang untuk disimpan setelah user berhasil login.
Pains	Usability Goal and Solution
<ol style="list-style-type: none">Pengguna terkadang malas untuk mengantri demi mendapatkan barang yang diinginkanPengguna kesulitan dalam mencari barang yang diinginkanPengguna memiliki <i>trust issue syndrome</i> mengenai swalayan	<ol style="list-style-type: none">Mampu memenuhi kebutuhan konsumenHarga yang terjangkauMudah diakses karena berbasis aplikasi mobilePromo yang menarik setiap minggunyaadanya fitur antrian yang akan memudahkan pengguna untuk mengetahui kapan barang akan sampai ke tujuan

Commented [1]: Task :
Fungsi atau fitur yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan user.

Commented [2]: Needs :
Hal yang dibutuhkan dan diharapkan user ketika mengerjakan tasks.

Commented [3]: Pains :
Kesulitan yang dirasakan user terhadap proses bisnis yang ada saat ini.

Commented [4]: Usability Goal and Solution
Kriteria atau prinsip usability yang harus ada dan bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

	6. menyediakan metode pembayaran yang beragam mulai dari e-wallet sampai QRIS
Pain Relievers 1. Pembuatan aplikasi anter.in 2. Adanya fitur daftar dan pencarian barang untuk memudahkan pengguna dalam mencari barang yang dibutuhkan 3. Menambahkan fitur list swalayan yang menampilkan nama swalayan, rating swalayan, dan jarak swalayan dengan pengguna	Functionality Anter.in dapat membuat pengguna mudah dalam berbelanja secara daring di swalayan dengan <i>smartphone</i> tanpa khawatir akan adanya penyebaran virus. Aplikasi ini juga memudahkan pengguna dalam melacak barang yang sedang dibelanjakan dan mengetahui kapan barang tersebut sampai tujuan.
Potential Partners Pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner anter.in seperti swalayan, supermarket besar, warung warung kecil yang ingin berkembang di dunia online, masyarakat yang memiliki usaha sendiri. Mereka dapat menyediakan barang yang kemungkinan dibutuhkan oleh pengguna.	

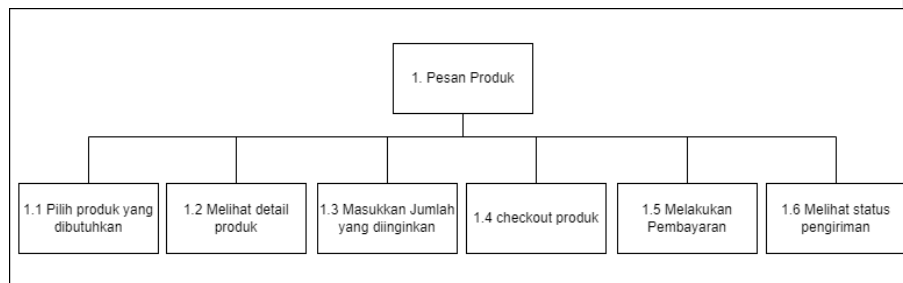
Commented [5]: Pain Relievers :
Solusi atas kesulitan yang dirasakan user.

Commented [6]: Functionality :
Usulan secara fungsional berdasarkan kebutuhan dan kesulitan user.

Commented [7]: Potential Partners :
Pihak-pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner demi tercapainya solusi. Misalnya dalam e-learning, dosen.

4. FITUR AND TASK ANALYSIS

Berikut ini merupakan daftar fitur utama dan gambaran task analysis dari masing-masing fitur pada aplikasi anter.in



Commented [8]: Tulis daftar fitur utama dari aplikasi yang ingin dibangun, serta gambarkan task analysis dari masing-masing fitur utama tersebut. Fitur utama tidak termasuk login, edit profile pengguna dan sebagainya.

1. Dashboard

Menyajikan rekomendasi tempat dan barang kebutuhan user berdasarkan barang yang sering dibeli.

2. Notifikasi

Berfungsi untuk memberitahu jika ada produk baru di toko tertentu, memberitahu barang sudah sampai, memberitahu promo, dan pemberitahuan lainnya yang berhubungan dengan konsumen.

3. Memilih toko

Sistem akan menampilkan toko yang sering dikunjungi dan toko yang terdekat serta user dapat mencari toko yang diinginkan melalui kolom pencarian.

4. Promosi

Sistem akan menampilkan promosi mingguan sehingga user mengetahui adanya harga promo tiap minggunya.

5. Antrian

Sistem akan menampilkan nomor urut antrian barang yang akan diantar sehingga user tahu estimasi waktu barang sampai ke tujuan.

6. Metode Pembayaran

User dapat memilih metode pembayaran yang beragam mulai dari bayar COD, e-wallet, virtual account sampai QRIS.

Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

7. Pilih Lokasi

Fitur ini memungkinkan user untuk memilih lokasi pengiriman barang, sehingga barang akan diantar ke alamat yang tepat.

8. Keranjang

User dapat memasukkan barang yang ingin dibeli ke dalam keranjang terlebih dahulu sehingga user dapat memilih barang lain.

9. Login

User dapat melakukan login pada aplikasi sehingga riwayat transaksi dapat tersimpan ke dalam akun user.

5. INFORMATION ARCHITECTURE

Kami telah merancang gambaran informasi aplikasi anter.in yang akan ditampilkan dalam aplikasi kepada pengguna. Silahkan perhatikan gambar dibawah ini



Pada Home page ini dibagi menjadi 5 menu, berikut penjelasan menu dan sub menu dari aplikasi anter.in

1. Home, pada home ini merupakan tampilan Utama aplikasi yang berisi sub menu yaitu, List produk rekomendasi, list produk, keranjang belanja, histori belanja dan profil.
2. List Produk rekomendasi, pada bagian ini terdapat list produk yang sering dicari sehingga pengguna akan lebih mudah mencari produk tersebut. pada tampilan produk yang sedang dibuka terdapat submenu yaitu detail produk biasanya berisi harga, jumlah yang ingin dipesan, deskripsi produk, rating produk.
3. List Produk, pada bagian ini merupakan produk produk yang akan dijual. pada tampilan produk yang sedang dibuka terdapat submenu yaitu detail produk biasanya berisi harga, jumlah yang ingin dipesan, deskripsi produk, rating produk.
4. Keranjang Belanja, pada bagian ini berisikan produk produk yang akan dibeli. ketika sudah selesai selanjutnya bisa mencheckout produk pada bagian ini terdapat submenu yaitu detail alamat yang akan dikirim, jumlah produk, total produk dan total pembayaran, nantinya akan dialihkan ke sub menu metode pembayaran untuk melakukan transaksi.

Commented [9]: <https://www.gloomaps.com/9d4DQrmgd2>

Commented [10]: Information architecture (IA) merupakan gambaran informasi yang akan ditampilkan di dalam aplikasi mobile android. Tujuan dari information architecture adalah untuk memberi gambaran kepada pengguna, apa saja yang bisa mereka lakukan di aplikasi mobile android dan memudahkan pengguna untuk melakukan task atau mengakses informasi yang dibutuhkan.

Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

5. Histori Belanja, pada bagian ini terdapat list produk apa saja yang sudah pernah dibeli. pada tampilan ini memiliki submenu yaitu detail histori dimana berisikan jumlah produk, total harga dan status pembelian.
6. Profil, pada bagian ini berisikan foto profil pengguna, nomor telepon, alamat, status pengiriman dimana berisikan pesan, antri, antar selesai, kemudian pada profil ini memiliki sub menu seperti edit profile, pengaturan dan bantuan.


6. WIREFRAME

Pada halaman awal kami sudah menyertakan satu wireframe halaman utama, nah dibawah ini kami sertakan beberapa wireframe low fidelity aplikasi anter.in

Commented [11]: Untuk setiap gambar wireframe, jelaskan:
1. Informasi yang ditampilkan.
2. Apa yang bisa user lakukan di setiap screen

Beranda	<div data-bbox="491 665 895 1550"></div> <p>Pada halaman ini akan ditampilkan beberapa barang rekomendasi. User dapat memilih barang yang dibutuhkan, selain itu terdapat kolom pencarian yang dapat digunakan untuk mencari barang yang dibutuhkan.</p>
----------------	--

Sprint Tahap 1
Pemrograman Perangkat Bergerak
S1 Rekayasa Perangkat Lunak
Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Detail Produk	<div data-bbox="483 477 903 1379"></div> <p data-bbox="339 1400 1043 1451">Pada halaman ini menampilkan detail dan harga suatu produk yang kita pilih, dan pada halaman ini kita bisa memasukan produk tersebut ke keranjang.</p>
----------------------	---

Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

**Detail
Pembayaran**

9:41

<

Eka Surya Swalayan

★ 4,6

📍 600 M

Jumlah antrian

2

Estimasi waktu tunggu

5 menit

Refresh

Alamat Pengirim

📍 Rumah

56 Murriville Rd, North Bondi NSW 2026

>

Tambahkan keterangan

Pesanan

+

1 X

Goodmood

Varian Lemon & Madu

Rp 5000

-

1

+

1 X

Mujigae Topokki

Rp 40.000

-

1

+

Detail Pembayaran

Subtotal

Rp 45.000

Ongkos Kirim

Rp 6.000

Total

Rp 51.000

Pilih metode bayar

>

Rekomendasi Untukmu

Coolant

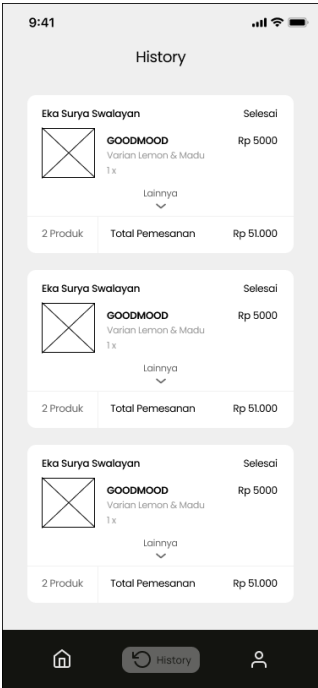
Pocari Sweat

Kongbap

Pesan

Pada halaman ini menampilkan semua detail pesanan user beserta total pembayaran. terdapat pula rekomendasi produk lain jika user ingin membeli beberapa produk lagi.

Sprint Tahap 1
Pemrograman Perangkat Bergerak
S1 Rekayasa Perangkat Lunak
Institut Teknologi Telkom Purwokerto

History Belanja	
	Pada halaman ini menampilkan semua transaksi yang pernah dilakukan oleh pengguna. Terdapat pula detailnya mulai dari nama produk sampai total pembayaran.




7. HIGH FIDELITY DESIGN

Dibawah ini kami sertakan beberapa tangkapan layar desain wireframe high fidelity pada aplikasi anter.in. Silahkan simak wireframe high fidelity kami pada halaman selanjutnya

Commented [12]: <https://www.figma.com/file/VghjBpeByu0tR66ufP4sFC/Integer?node-id=230%3A688>

Commented [13]: Untuk setiap gambar desain, berikan penjelasan kenapa desainnya seperti itu. Kamu bisa mengaitkan desain yang kamu buat dengan hasil wawancara atau analisis yang telah dilakukan.

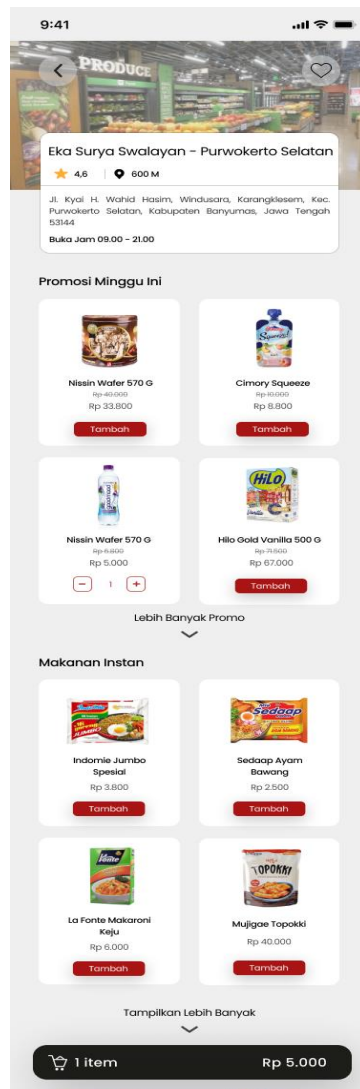
Sprint Tahap 1
Pemrograman Perangkat Bergerak
S1 Rekayasa Perangkat Lunak
Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Halaman Login	<div data-bbox="496 553 892 1402"><div>9:41</div><div></div><div> LOGIN</div><div>Username</div><div><input type="text" value="suryabatam@gmail.com"/></div><div>Password</div><div><input type="password" value="••••••"/></div><div>Lupa kata sandi ? Reset</div><div><div>MASUK</div><div>DAFTAR</div></div><div>Atau Login Menggunakan</div><div> Google</div><div> Facebook</div></div> <p>Pada halaman login, pengguna dapat masuk menggunakan username dan password akun yang telah didaftarkan sebelumnya. Disediakan pula button “Daftar” untuk pengguna yang belum memiliki akun. Selain itu, pada desain halaman login ini disediakan pula alternatif lain yaitu pengguna bisa masuk menggunakan akun google dan facebook.</p>
----------------------	---









Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Sprint Tahap 1
Pemrograman Perangkat Bergerak
S1 Rekayasa Perangkat Lunak
Institut Teknologi Telkom Purwokerto

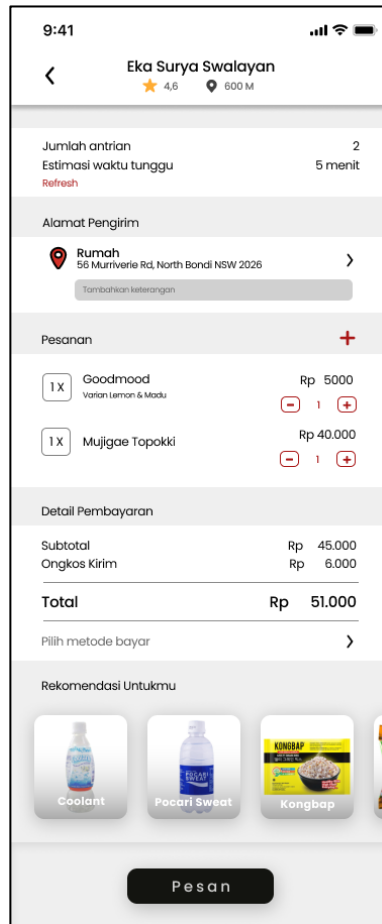
Halaman Produk dan promo



Pada halaman ini menampilkan semua produk dan promo terbaru minggu ini

Detail Produk	<div data-bbox="480 504 909 1426"><div data-bbox="517 524 895 546">9:41</div><div data-bbox="815 524 895 546">  </div><div data-bbox="517 568 549 591">←</div><div data-bbox="628 568 762 591">Detail Produk</div><div data-bbox="652 636 735 904"></div><div data-bbox="564 960 636 1028"></div><div data-bbox="660 960 732 1028"></div><div data-bbox="756 960 828 1028"></div><div data-bbox="517 1095 655 1120">GOODMOOD</div><div data-bbox="517 1122 627 1140">Eka Surya 600 m</div><div data-bbox="783 1095 874 1120">Rp 5.000</div><div data-bbox="751 1122 874 1140"> 14 Terjual</div><div data-bbox="517 1167 638 1187">Deskripsi Produk</div><div data-bbox="517 1198 874 1314">Good Mood adalah salah satu produk minuman infused water yang diproduksi untuk menjaga kesegaran tubuh dan pikiran. Dikemas apik dengan kemasan botol plastik menggunakan teknologi Sunmory Jepang. Goodmood memberikan kesegaran pikiran dan keseimbangan tubuh karena kemurniannya.</div><div data-bbox="517 1346 684 1391"><div>— 1 +</div></div><div data-bbox="708 1346 874 1391">Tambah</div></div>
	<p>Pada halaman ini menampilkan detail informasi produk yang kita pilih, dan kita bisa menambahkannya ke keranjang kita.</p>

Halaman konfirmasi pesanan



Pada halaman ini menampilkan semua detail pesananmu, mulai dari nama produk jumlah produk, total harga, ongkos kirim

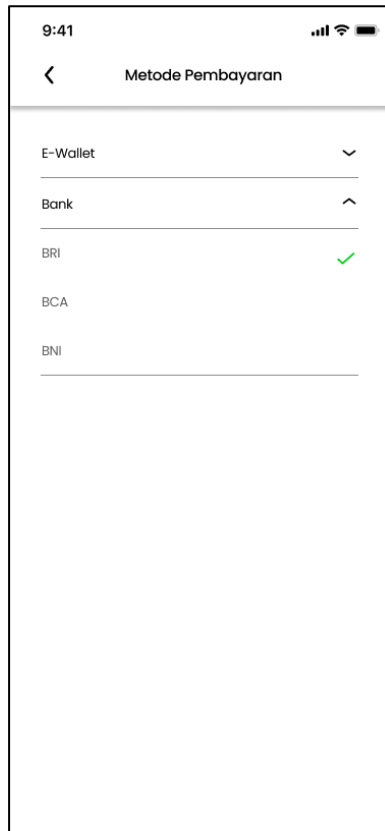
Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

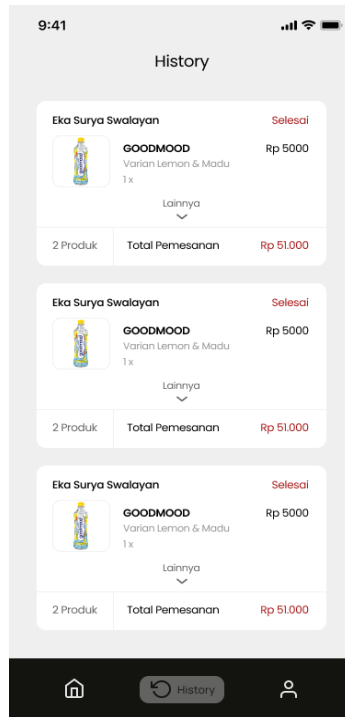
Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Halaman metode pembayaran



Pada halaman ini menampilkan semua metode pembayaran yang ada, yang dapat dipilih oleh pengguna untuk menyelesaikan pesannya.

Halaman History belanja



Pada halaman history, menampilkan semua transaksi yang telah pengguna lakukan disertai informasi penting seperti produk apa yang dibeli, nama toko tempat membeli produk, hingga harga produk. Yang ditampilkan pada setiap transaksi hanya satu produk, namun disediakan tombol “lainnya” untuk melihat produk lain yang dibeli di waktu transaksi yang sama.

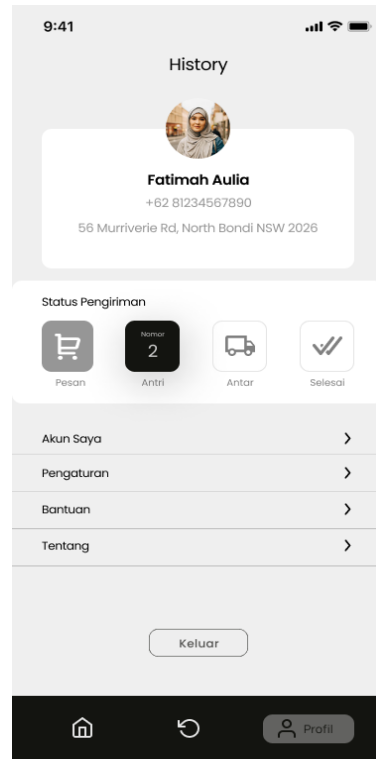
Sprint Tahap 1

Pemrograman Perangkat Bergerak

S1 Rekayasa Perangkat Lunak

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Halaman Profil



Pada halaman ini menampilkan profil pengguna menu pesanan, dan menu menu seperti pengaturan, bantuan dan tentang aplikasi