

LAPORAN
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER



DESAIN WEBSITE PEMESANAN TIKET BUS
DI PO. CRISPY TOUR

Disusun oleh :

Sophy Awaliah

2209106072

Tanggal Pengumpulan : 26 Mei 2024

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA

2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadiran Allah yang maha Esa atas segala karunia dan rahmat Nya sehingga laporan ini dapat tersusun sampai selesai tanpa ada kendala apapun dan dengan sesuai waktu yang telah ditentukan. Laporan ini dibuat sebagai kewajiban untuk memenuhi Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer.

Penulis merasa bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini karena keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya.

Akhir kata, Penulis sangat berharap semoga laporan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Bahkan penulis berharap lebih jauh lagi agar laporan ini bisa berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Samarinda, 26 Mei 2024

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di industri transportasi. Salah satu inovasi yang muncul adalah layanan pemesanan tiket bus secara online. Sebelumnya, penumpang harus mendatangi terminal atau agen tiket untuk membeli tiket, yang seringkali memakan waktu dan tenaga ekstra. Metode tradisional ini bisa sangat tidak efisien, terutama pada saat ramai perjalanan seperti libur lebaran atau akhir pekan.

Website pemesanan tiket bus hadir sebagai solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Dengan layanan ini, penumpang dapat membeli tiket bus kapan saja dan di mana saja hanya dengan beberapa klik. Tidak hanya itu, platform ini juga menawarkan berbagai kemudahan lain seperti pemilihan jadwal, kursi, dan rute yang diinginkan, serta berbagai metode pembayaran yang aman dan mudah.

Kehadiran website pemesanan tiket bus tidak hanya memberikan kemudahan bagi penumpang, tetapi juga memberikan manfaat bagi perusahaan bus. Dengan sistem pemesanan online, perusahaan bus dapat mengelola pemesanan tiket dengan lebih efisien, mengurangi kesalahan manusia, dan meningkatkan kepuasan pelanggan melalui pelayanan yang lebih cepat dan baik.

1.2 Tujuan

Tujuan utama dari website pemesanan tiket bus adalah untuk mempermudah penumpang dalam membeli tiket bus secara online. Ini memberikan banyak keuntungan dibandingkan dengan metode tradisional seperti mendatangi terminal bus atau menghubungi agen melalui telepon, menjadikannya pilihan yang lebih nyaman dan mudah dijangkau bagi para wisatawan.

BAB II

METODOLOGI

Metodologi pembuatan website pemesanan tiket bus di PO. Crispy Tour bertujuan untuk merancang dan mengembangkan platform yang user-friendly, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna..

Berikut adalah tahapan proses pembuatan prototipe dari awal hingga akhir :

1. Analisis Kebutuhan

Melakukan riset pengguna untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan ekspektasi target audiens terkait website pemesanan tiket bus serta mengembangkan profil persona untuk mewakili kelompok pengguna utama. Selain itu, dilakukan analisis terhadap sistem yang ada untuk menentukan fitur-fitur yang harus dipertahankan, ditingkatkan, atau ditambahkan. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan untuk merumuskan spesifikasi fungsional dan teknis yang jelas bagi pengembangan website.

2. Perencanaan

Proses dimulai dengan menetapkan batasan proyek, termasuk fitur, konten, dan fungsionalitas website, serta memastikan semua pemangku kepentingan pihak terlibat setuju dengan lingkup proyek. Selanjutnya, jadwal yang realistis dibuat dengan batas waktu untuk setiap fase desain, mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk wireframing, user flow, dan mockup. Tim yang akan mengerjakan desain ditentukan dengan jelas, dengan menetapkan peran dan tanggung jawab masing-masing anggota tim, serta memastikan bahwa tim memiliki keahlian dan sumber daya yang diperlukan untuk menyelesaikan desain.

3. Desain

a. Wireframe

Membuat sketsa sederhana tata letak halaman website untuk menentukan posisi elemen utama. Dalam sketsa tersebut, pastikan untuk menentukan posisi elemen utama seperti header, menu navigasi, konten utama, tombol-tombol aksi, dan footer. Pertimbangkan

juga ruang kosong atau ruang negatif untuk memberikan keseimbangan visual dan fokus pada konten yang penting. Adapun alat wireframing yang digunakan oleh tim yaitu Canva untuk membuat wireframe. Selain Canva, ada berbagai pilihan lain seperti Figma, Sketch, dan Adobe XD yang juga dapat digunakan untuk tujuan yang sama.

b. User Flow

Dalam merancang user flow untuk website, fokusnya adalah menggambarkan langkah-langkah yang diambil pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu, seperti login/register dan memesan tiket bus. Ini melibatkan pembuatan user flow yang menggambarkan secara visual perjalanan pengguna melalui berbagai layar dan interaksi. Ada berbagai jenis alat prototyping yang dapat digunakan untuk membuat user flow, salah satunya adalah Figma. Dengan menggunakan Figma, tim dapat membuat diagram user flow yang jelas dan terperinci, mulai dari langkah awal pengguna masuk ke website hingga langkah terakhir saat pembayaran tiket selesai dilakukan. Proses ini memungkinkan tim untuk memvisualisasikan pengalaman pengguna secara menyeluruh, mengidentifikasi titik-titik penting, serta menyesuaikan dan mengoptimalkan desain website.

c. Mockup

Untuk mengembangkan mockup yang lebih detail, tim telah menggunakan Canva, namun juga dapat memanfaatkan berbagai alat desain lainnya. Mockup ini harus menampilkan tampilan akhir dari website, termasuk penggunaan warna, tipografi, dan gambar yang sesuai dengan identitas merek PO. Crispy Tour. Dengan mempertimbangkan gaya visual yang khas dari merek tersebut, seperti penggunaan warna maroon yang khas dan elegan serta tipografi yang modern, mockup akan menjadi representasi yang akurat dari pengalaman pengguna yang diharapkan dan akan memperkuat citra merek PO. Crispy Tour secara keseluruhan.

4. Pengembangan

Tahap pengembangan desain website melibatkan pengembangan tampilan visual yang lebih lengkap dan detail, termasuk elemen-elemen seperti layout halaman, warna, tipografi, dan integrasi grafis. Di sini, desainer memperhatikan prinsip-prinsip desain UI/UX untuk memastikan keterbacaan, navigabilitas, dan keindahan visual dari website.

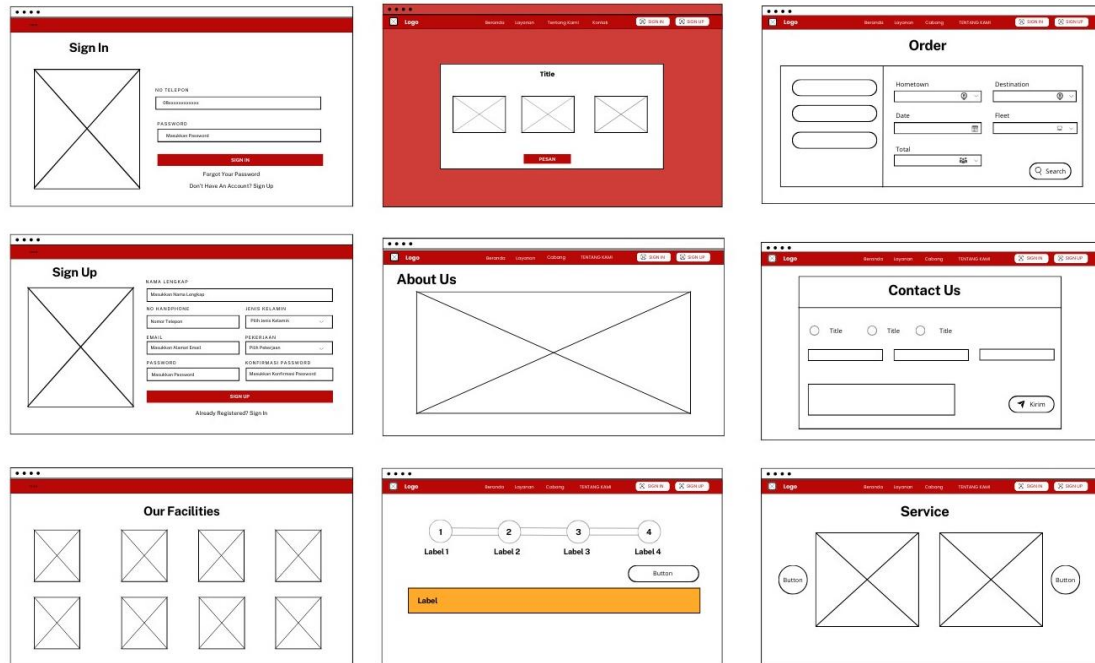
5. Pembuatan Prototipe

Setelah tahap pengembangan desain selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan prototipe. Tahap ini melibatkan konversi desain visual yang telah dikembangkan menjadi model interaktif yang dapat diinteraksikan oleh pengguna. Tim membuat mockup atau prototype tingkat tinggi yang mencakup elemen-esensial dari tampilan, navigasi, dan fungsi inti. Tujuannya adalah untuk memberikan representasi yang jelas dari pengalaman pengguna yang diinginkan dan mendapatkan feedback dari pengguna sebelum melanjutkan ke tahap teknis berikutnya. Dengan demikian, tim dapat menguji dan mengevaluasi konsep desain sebelum melangkah ke tahap implementasi yang lebih detail.

BAB III

DESKRIPSI SHOWCASE

3.1 Wire Frames



a. Sign in

Halaman di mana pengguna yang telah memiliki akun dapat masuk ke akun mereka menggunakan nomor telepon dan kata sandi yang terdaftar.

b. Sign up

Halaman di mana pengguna baru dapat membuat akun dengan memasukkan informasi seperti nama lengkap, nomor telepon, alamat email, password, dan lain lain.

c. Halaman Fasilitas

Halaman yang berisi informasi tentang berbagai fasilitas dan layanan yang ditawarkan oleh perusahaan bus. Halaman ini bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pengguna tentang pengalaman yang akan di dapatkan saat menggunakan layanan bus.

d. Halaman Beranda

Halaman utama website yang menampilkan informasi umum tentang perusahaan bus, layanan yang ditawarkan, dan berbagai promo atau penawaran menarik.

e. Halaman About Us

Halaman About Us berisi informasi tentang perusahaan bus, seperti sejarah perusahaan, visi dan misi.

f. Halaman Detail Ticket

Halaman Detail Tiket berisi informasi lengkap tentang tiket yang telah dipilih pengguna, seperti rute perjalanan, tanggal keberangkatan, jam keberangkatan, nomor kursi, dan harga tiket.

g. Halaman Cari Tiket

Halaman ini untuk mencari tiket bus sesuai dengan kriteria pengguna, seperti rute perjalanan, tanggal keberangkatan, jumlah penumpang, dan kelas armada.

h. Halaman Contact Us

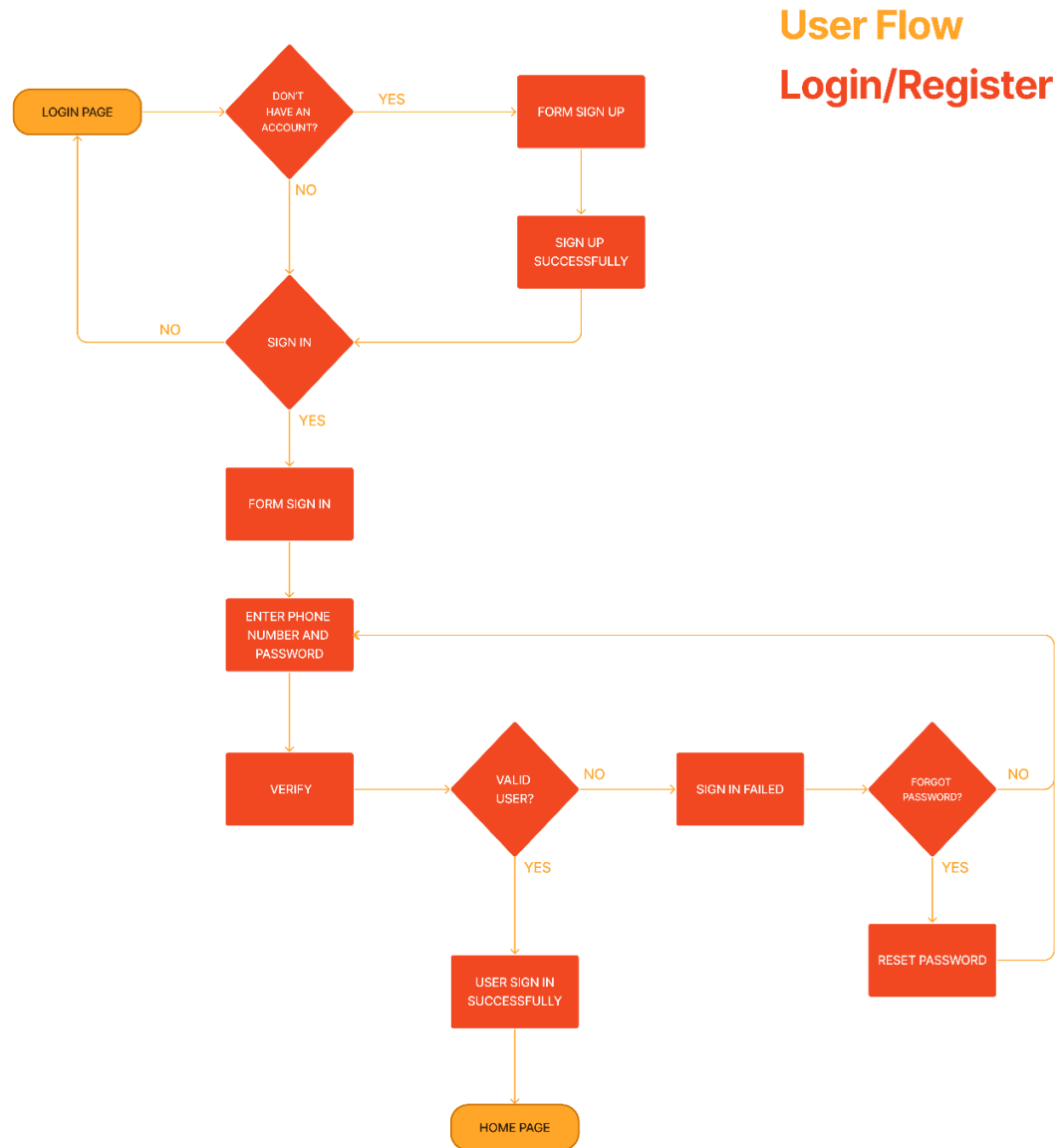
Halaman ini bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk menghubungi perusahaan bus jika mereka memiliki pertanyaan, keluhan, atau saran.

i. Halaman Layanan Bus

Halaman Layanan Bus pada website pemesanan tiket bus memiliki peran penting dalam memberikan informasi kepada pengguna tentang berbagai jenis bus yang tersedia di perusahaan.

3.2 User Flows

3.2.1 Login/Register



Penjelasan :

- a. Login Page merupakan halaman untuk pengguna masuk ke dalam website untuk melakukan pemesanan tiket menggunakan akun yang telah dibuat pada form sign up.

b. Di halaman sign in, pengguna dapat memilih untuk :

- Sign in/masuk

Pengguna yang sudah memiliki akun dapat langsung mengisi form sign in dengan nomor telepon dan password.

- Reset Password

Pengguna yang lupa password/kata sandi dapat mengklik "Forgot Password?" untuk memulai proses pemulihan atau membuat kata sandi baru.

- Sign up/daftar

Pengguna yang belum memiliki akun dapat mengklik "Don't have an account? Sign Up" untuk diarahkan ke form sign up dan membuat akun baru. Jika pengguna berhasil membuat akun baru, system akan menampilkan pesan "Sign up Successfully"

c. Setelah pengguna mengisi form sign in dengan nomor telepon dan password, selanjutnya, sistem akan melakukan verifikasi akun untuk memastikan informasi yang dimasukkan valid.

d. Jika verifikasi akun gagal, pesan "Sign in Failed" akan ditampilkan bersama dengan tautan "Forgot Password?".

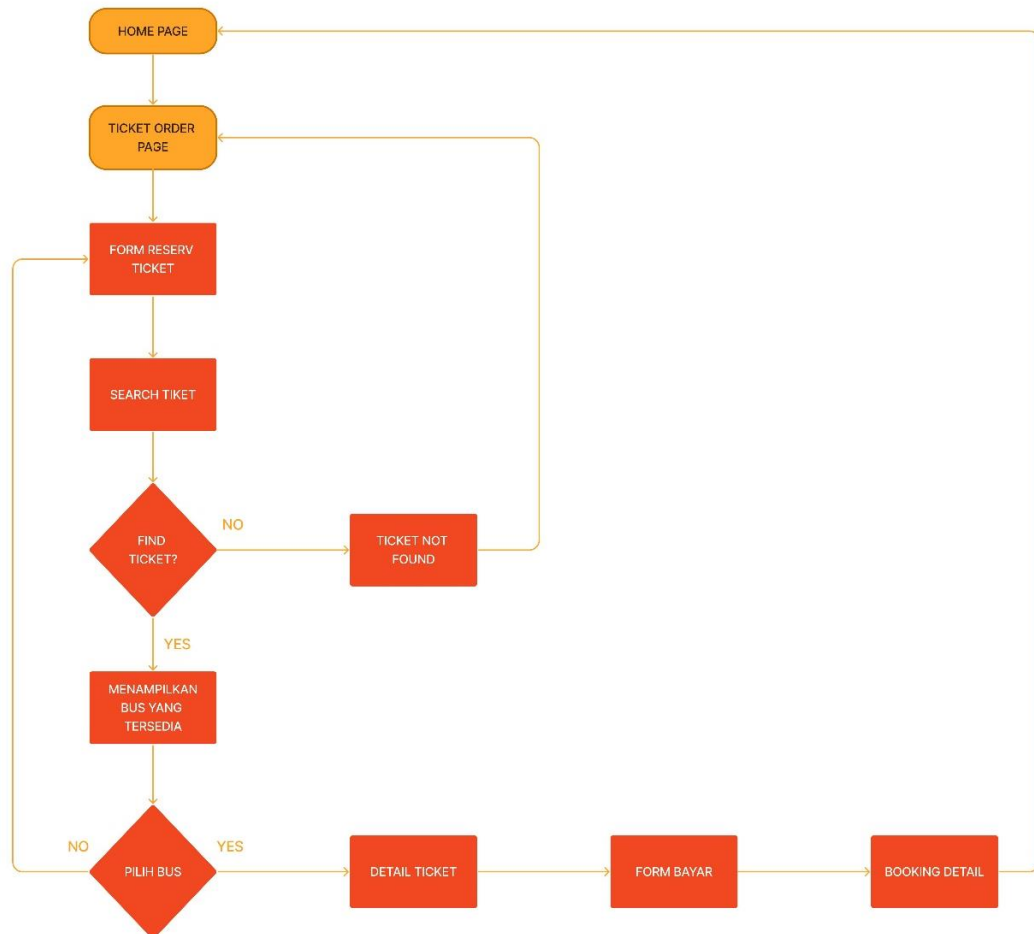
e. Jika mengklik "Forgot Password?", pengguna akan diarahkan ke proses pemulihan password/kata sandi. Setelah berhasil membuat password baru, pengguna dapat kembali ke form sign in dan masuk dengan nomor telepon dan password yang baru.

f. Jika tidak mengklik "Forgot Password?", pengguna akan diarahkan kembali ke form sign in untuk mencoba masuk kembali dengan nomor telepon dan password yang benar.

g. Jika verifikasi akun berhasil, pesan "User Sign in Successfully" akan ditampilkan dan pengguna akan diarahkan langsung ke halaman Beranda

3.2.2 Pesan Tiket

User Flow Pesan Tiket

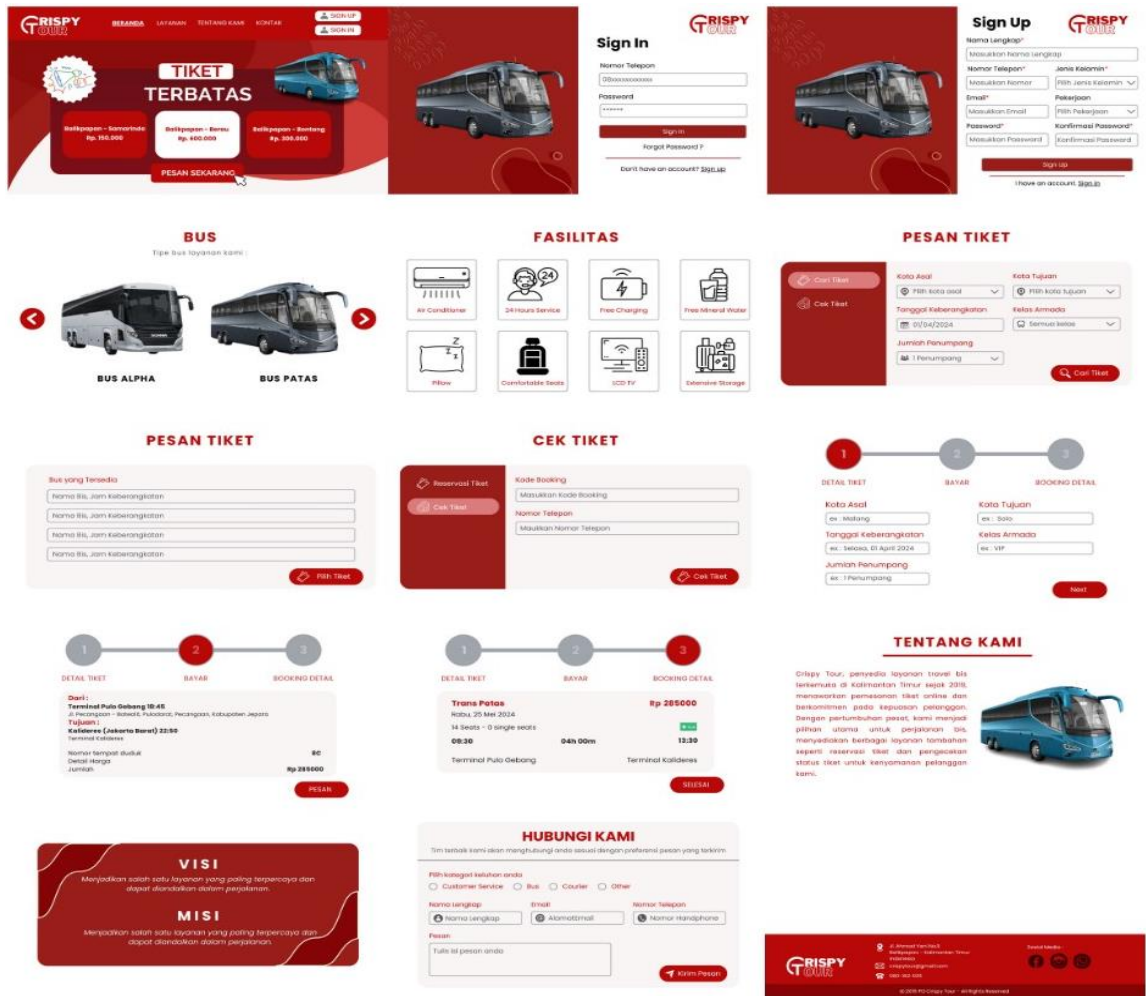


Penjelasan :

- Pengguna diarahkan ke halaman pemesanan tiket (Ticket Order Page).
- Pengguna mengisi form pemesanan tiket, yang berisi kota asal, kota tujuan, tanggal keberangkatan, kelas armada dan jumlah penumpang.
- Pengguna dapat mengklik tombol “Cari Tiket” untuk mencari tiket dan sistem akan melakukan pencarian tiket berdasarkan informasi yang dimasukkan pengguna.

- d. Jika sistem tidak menemukan tiket yang sesuai dengan kriteria pencarian, pesan "Ticket Not Found" akan ditampilkan dan pengguna tetap berada di form pemesanan tiket untuk melakukan pencarian tiket lain atau mengubah kriteria pencarian.
- e. Jika sistem berhasil menemukan tiket yang sesuai dengan kriteria pencarian, pengguna akan melanjutkan ke langkah berikutnya yaitu sistem menampilkan daftar nama bus yang tersedia beserta jam keberangkatan untuk rute dan tanggal yang dipilih.
- f. Jika Pengguna membatalkan/tidak melakukan pemilihan bus, sistem akan mengembalikan pengguna ke form pemesanan tiket untuk memilih kriteria pencarian yang berbeda atau membatalkan pemesanan secara keseluruhan.
- g. Jika pengguna telah memilih bus yang ingin dipesan, sistem akan menampilkan detail tiket yang dipilih, termasuk informasi seperti jadwal keberangkatan, harga tiket, dan nomor kursi.
- h. Selanjutnya, pengguna mengisi form pembayaran dan melakukan pembayaran untuk tiket yang dipilih.
- i. Terakhir, sistem akan menampilkan detail pemesanan setelah pembayaran berhasil dilakukan.

3.3 Desain Akhir



Situs web pemesanan tiket bus di PO. Crispy Tour telah dirancang dengan cermat untuk memberikan pengalaman menarik dan ramah pengguna. Halaman depan menarik perhatian pengguna dengan desain visual yang menarik dan mengundang mereka untuk menjelajahi lebih lanjut. Untuk melanjutkan proses pemesanan tiket bus, pengguna harus masuk atau mendaftar terlebih dahulu. Situs ini dilengkapi dengan sistem menu yang komprehensif, memberikan akses mudah ke informasi penting seperti pilihan bus, fasilitas di dalam bus, dan proses pemesanan. Pengguna dapat menavigasi ke menu "Pesan Tiket" untuk memesan tiket atau "Cek Tiket" untuk melihat pesanan yang sudah ada. Informasi detail mengenai pemesanan tersedia di menu "Detail Booking", sementara visi dan misi perusahaan dapat ditemukan di menu "About Us". Untuk pertanyaan atau permasalahan apa pun, menu "Contact Us" menyediakan saluran komunikasi langsung. Terakhir, bagian footer menampilkan informasi dan tautan penting dengan jelas.

BAB IV

EVALUASI IMK

Berikut Penerapan Prinsip-prinsip IMK dalam Website Pemesanan Tiket Bus :

1. Consistency

Situs web ini konsisten dalam desain, tata letak, skema warna, dan tipografi di semua halamannya. Ini memudahkan navigasi, pencarian informasi bagi pengguna, dan membuat situs terlihat menarik dan mudah dibaca.

2. Feedback

Prinsip umpan balik diwujudkan dengan memberikan tanggapan jelas setelah setiap interaksi pengguna. Ini membantu pengguna memahami efek dari tindakan mereka dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan situs.

3. Readability and Comprehension

Memastikan bahwa teks dan elemen-elemen visual mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna, termasuk penggunaan huruf yang cukup besar, kontras warna yang memadai, dan penyusunan informasi yang logis.

4. Simplicity and Intuitiveness

Navigasi dan interaksi pengguna disederhanakan agar pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang diinginkan dan menyelesaikan tugas tanpa kebingungan.

5. Flexibility and Efficiency of Use

Situs web dirancang agar fleksibel dan efisien untuk digunakan, memungkinkan pengguna menyelesaikan aktivitas dengan cepat dan mudah. Pengguna dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan tanpa harus mencari di berbagai tempat/halaman.

6. Accessibility

Interface harus dapat diakses oleh semua pengguna. Ini bisa mencakup penggunaan warna yang kontras, teks alternatif untuk gambar, dan dukungan untuk perangkat asistif.

7. Affordance

Desain website intuitif dan mudah dimengerti. Pengguna dapat dengan mudah melihat apa yang dapat mereka lakukan dan bagaimana melakukannya.

BAB V

KESIMPULAN

Pengembangan website pemesanan tiket bus di PO. Crispy Tour dalam mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer memberikan pelajaran berharga. Pengalaman ini menekankan pentingnya fokus pada kolaborasi tim yang efektif, keselarasan merek dan tujuan bisnis, serta pemeliharaan berkelanjutan. Memprioritaskan kemudahan penggunaan dan efisiensi menjadi kunci utama desain website, memastikan pengalaman yang intuitif dan mudah dinavigasi. Kolaborasi solid antar anggota tim, komunikasi terbuka, dan saling mendukung, menjadi kunci kelancaran proses dan tercapainya tujuan yang ditetapkan.

Desain website harus selaras dengan identitas merek dan tujuan bisnis perusahaan, memastikan pesan merek tersampaikan dengan konsisten dan mendukung pencapaian target bisnis. Pemeliharaan dan pembaruan website secara berkala sangatlah penting untuk menjaga kualitas dan relevansi website seiring berjalannya waktu. Dengan menerapkan poin-poin penting ini, tim berhasil menghadirkan website pemesanan tiket bus di PO. Crispy Tour yang tidak hanya memuaskan pengguna, tetapi juga mendukung visi dan misi perusahaan. Pengalaman berharga ini menjadi panduan berharga bagi proyek-proyek berikutnya dalam menciptakan website yang efektif dan sesuai kebutuhan pengguna.

LAMPIRAN

Link Behance :

<https://www.behance.net/gallery/199467457/Desain-Website-Pemesanan-Tiket-Bus-di-PO-Crispy-Tour>