

INFORMATION ARCHITECTURE AND DESIGN

Kelompok : Delta (No. 4)

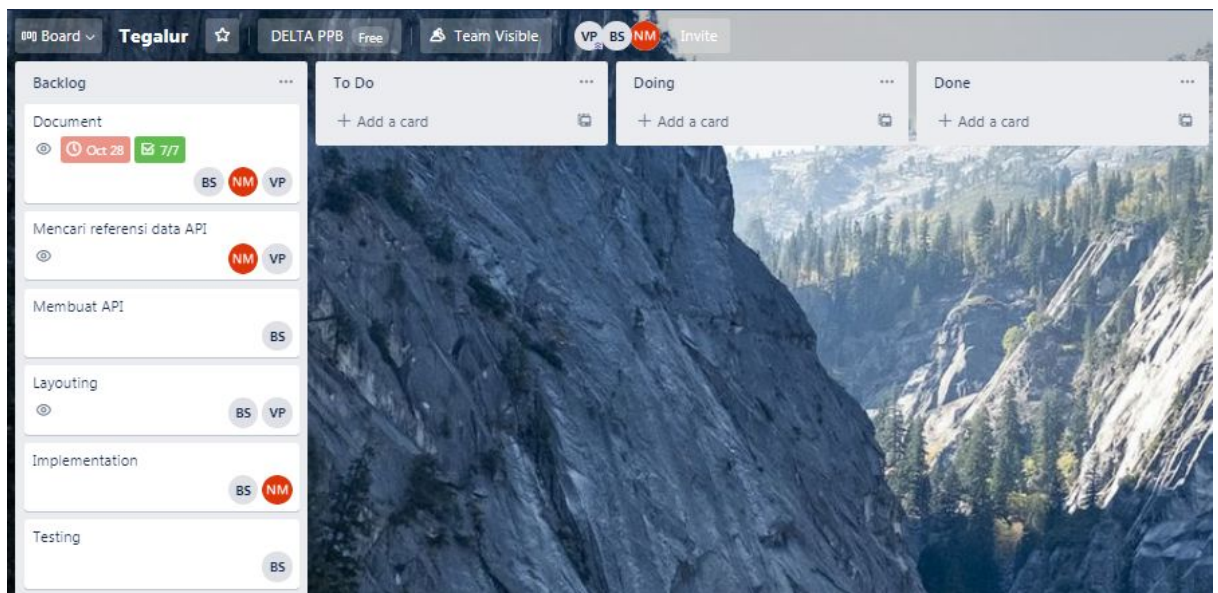
Anggota :

- Bagus Bayu Sasongko 18104005
- Ninik Mei Syaputri 18104017
- Vicky Febiola Amanda Puspa 18104022

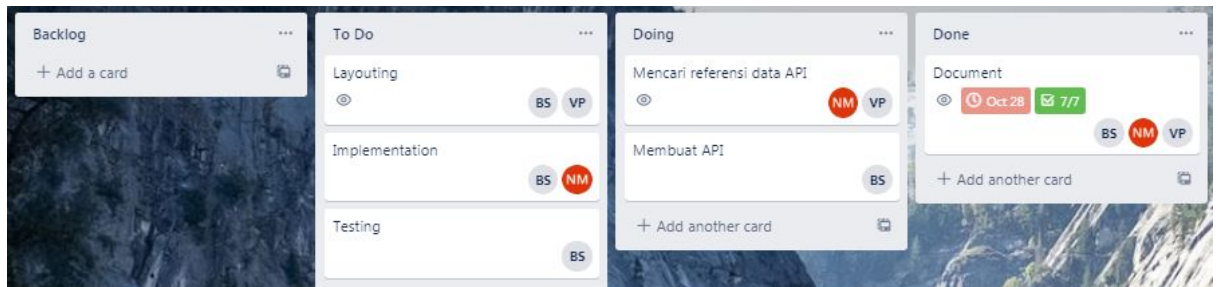
Aplikasi : Pangan Apps

1. Implementasi Kanban

1.1. Backlog



- 1.2. Pembagian tugas To Do dan Doing, susunan Doing diambil pada list To Do yang dibagi sesuai dengan beban tiap sprintnya. Jika task pada list Doing sudah selesai maka akan masuk ke dalam list Done.



2. Deskripsi Aplikasi

2.1. Kegunaan Aplikasi

Tegalur memungkinkan pengguna terutama wisatawan untuk mengetahui informasi apa saja yang ada di Kota Tegal, mulai dari informasi kota, pariwisata, hotel, kuliner, dan oleh-oleh. Dengan aplikasi Tegalur pengguna dapat lebih mudah untuk mencari informasi dengan lebih spesifik hanya dengan satu aplikasi.

2.2. Konteks Penggunaan

- Kapan?

Ketika pengguna maupun wisatawan ingin mencari tahu berbagai informasi yang ada di Kota Tegal.

- Dimana?

Dimana saja selama terdapat jaringan internet.

- Mengapa?

Mempermudah dalam proses pencarian banyak hal yang ada di Kota Tegal.

- Bagaimana?

- User mengunduh aplikasi Tegalur.
- Melihat informasi yang ada pada Home.
- Mencari informasi yang diinginkan seputar pariwisata, hotel, dan kuliner.

2.3. Target Pengguna

Target pengguna Tegalur mencakup semua kalangan mulai dari anak muda hingga orang tua. Tetapi, diprioritaskan untuk para wisatawan yang sedang berkunjung atau masyarakat yang ingin berwisata.

2.4. Tujuan Pengguna

Melalui aplikasi Tegalur, pengguna dapat menghemat waktu untuk melakukan pencarian mengenai seputar Kota Tegal. Pengguna dapat melihat informasi yang ada, mencari, dan melihat rekomendasi.

2.5. Tujuan Bisnis

Aplikasi Tegalur menginformasikan mengenai macam-macam wisata, hotel, dan oleh-oleh yang ada di Kota Tegal. Sehingga tujuan bisnis dari aplikasi ini adalah supaya dapat membantu perekonomian pemilik usaha tersebut dan mempromosikan Kota Tegal.

3. Requirement Summary

Keterangan :

Tasks : Fungsi atau fitur yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan user.

Needs: Hal yang dibutuhkan dan diharapkan user ketika mengerjakan tasks.

Pains : Kesulitan yang dirasakan user terhadap proses bisnis yang ada saat ini.

<p>Tasks</p> <ul style="list-style-type: none"> • Home, berfungsi sebagai tampilan awal untuk menampilkan daftar kategori dan berita terkini di Tegal • Search, berfungsi untuk melakukan pencarian. • Info Wisata, berfungsi untuk melihat daftar pariwisata dan oleh-oleh khas tegal yang ada di daerah Tegal. • Info Penginapan, berfungsi untuk melihat daftar penginapan yang ada di daerah Tegal. • Info Kuliner, berfungsi untuk melihat daftar kuliner • Info Oleh-oleh, berfungsi untuk melihat daftar oleh-oleh di daerah tegal. • Info Event, berfungsi untuk melihat daftar event yang sedang berlangsung. • Berita Tegal, berfungsi untuk melihat daftar berita yang terjadi di Tegal. • Tandai, untuk menandai item yang user. 	<p>Needs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tampilan user interface yang simple dapat memudahkan user untuk memahami makna dan kegunaan fitur. • Tata letak icon-icon (layout) yang tidak asing dapat memudahkan user. • Penggunaan warna dasar yang sesuai dapat mempengaruhi suasana hati user secara tidak langsung. 	<p>Pains</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi tentang wilayah Tegal Jawa Tengah. • Mencari informasi penginapan seperti hotel, kos-kosan, dan kontrakan. • Mencari informasi pariwisata, kuliner, dan oleh-oleh khas Tegal Jawa Tengah.
--	---	---

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 user.
Functionality	: Usulan secara fungsional berdasarkan kebutuhan dan kesulitan user.
Potential Partner	: Pihak-pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner demi tercapainya solusi. Misalnya dalam e-learning, dosen, pihak manajemen fakultas, dan sebagainya.

Usability Goals and Solution <ul style="list-style-type: none">• Human Capabilities• Memori• Kelancaran dan kesesuaian aplikasi.	Pain Relievers <ul style="list-style-type: none">• Kesulitan mencari sumber informasi yang tepat• Membutuhkan sumber informasi yang mudah diakses
Functionality <ul style="list-style-type: none">• Aplikasi dengan User Interface yang mudah dikenal dan ditelusuri oleh pengguna	Potential Partners <ul style="list-style-type: none">• Pemilik pariwisata• Pedagang kuliner• Pemilik penginapan• Pengguna yang membutuhkan informasi

4. Fitur dan Task Analysis

Berikut fitur utama dan gambaran *task analysis* dari TegalUr yang akan dibangun, yaitu :

4.1. Home



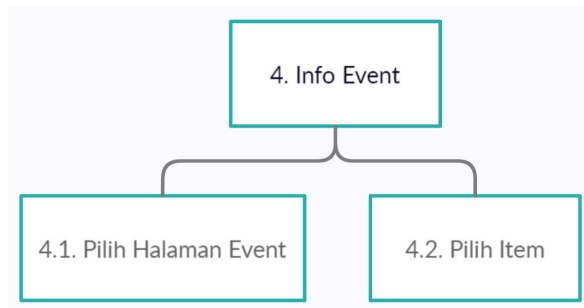
4.2. Search



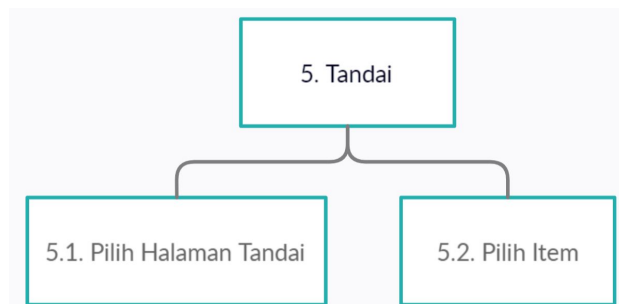
4.3. Berita Tegal



4.4. Info Event



4.5. Tandai



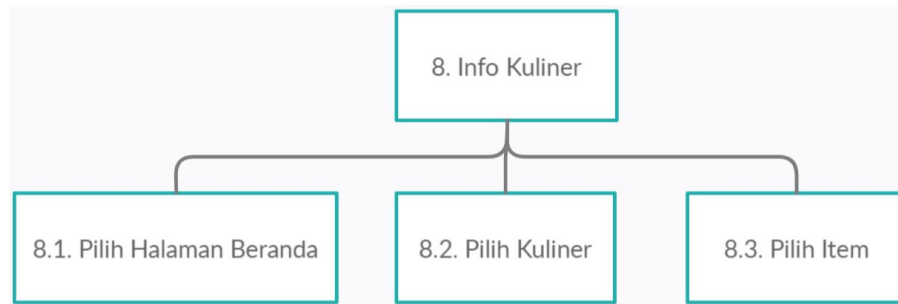
4.6. Info Pariwisata



4.7. Info Penginapan



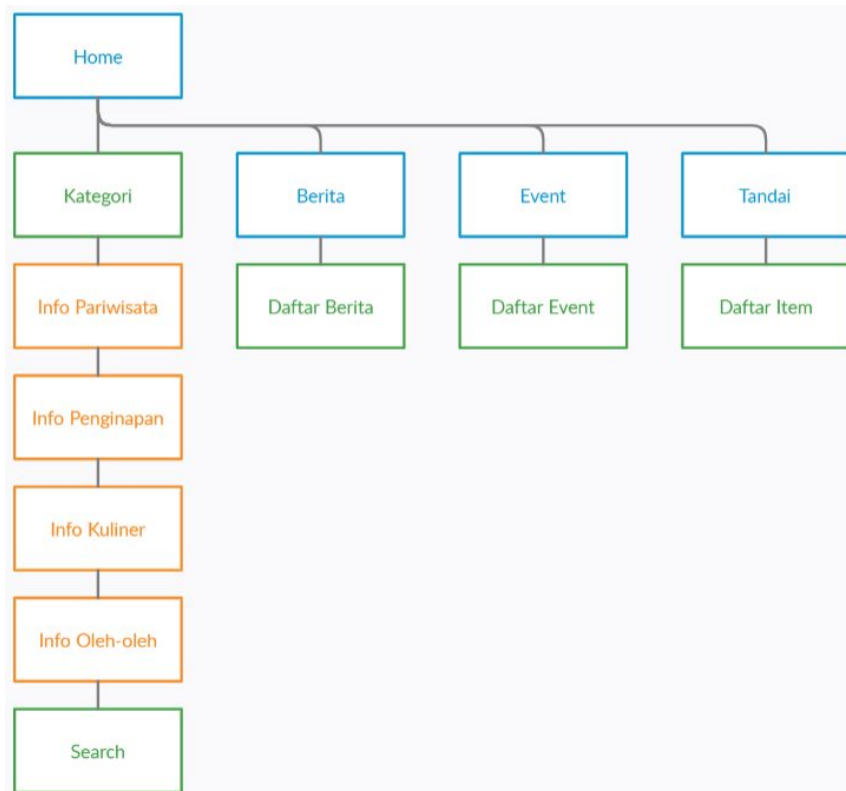
4.8. Info Kuliner



4.9. Info Oleh-oleh



5. Information Architecture



Menu dan Submenu yang terdapat pada aplikasi Tegalur :

- Home, didalam menu ini terdapat beberapa submenu yang bisa diakses oleh pengguna, diantaranya :
 - Kategori : Disini pengguna bisa memilih informasi terkait Pariwisata, Penginapan, Kuliner, dan Oleh-oleh.
 - Search : Pengguna dapat mencari informasi dan item yang diinginkan.
- Berita,
 - Daftar Berita : Pengguna dapat melihat daftar berita terkini yang terjadi di Tegal.
- Event,
 - Daftar Event : Pengguna dapat melihat event yang diselenggarakan di Tegal.
- Tandai
 - Daftar Tandai : Pengguna dapat melihat daftar item yang telah ditandai oleh pengguna itu sendiri.

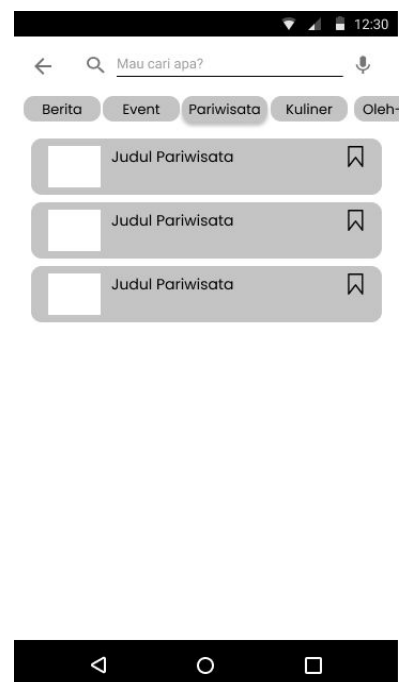
6. Wireframe / Low Fidelity Design

Wireframe merupakan konsep atau desain blueprint dari desain aplikasi yang akan dibuat. Pembuatan wireframe harus mengacu pada sitemap atau kerangka menu yang telah dibuat. Wireframe berfungsi untuk menggambarkan alur kerja suatu task atau fitur, dan menampilkan informasi apa saja yang perlu ditampilkan dalam setiap halaman. Wireframe biasanya tidak memperhatikan estetika atau keindahan secara visual. Keindahan visual akan dikerjakan di fase high fidelity design. Berikut Low Fidelity Design dari Tegalur :

- Halaman Home



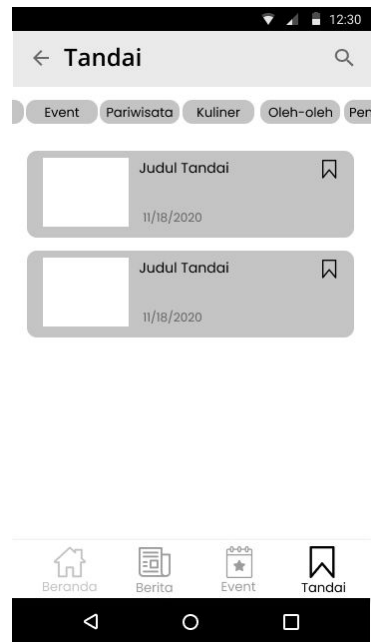
- Halaman Search



- Halaman Berita



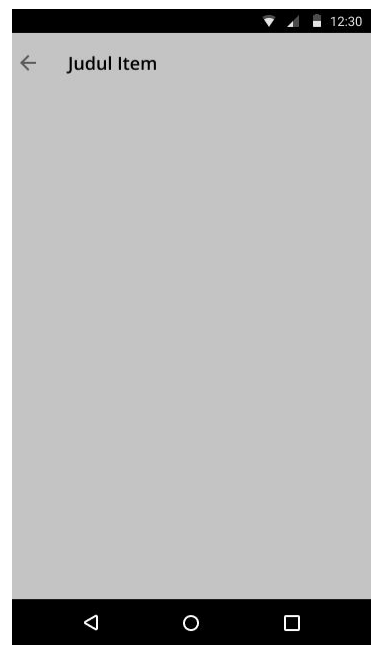
- Halaman Tandai



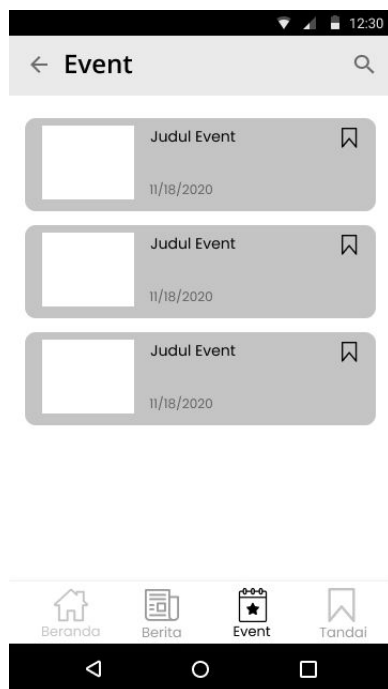
- Halaman Berita Kuliner



- Halaman Maps



- Halaman Event



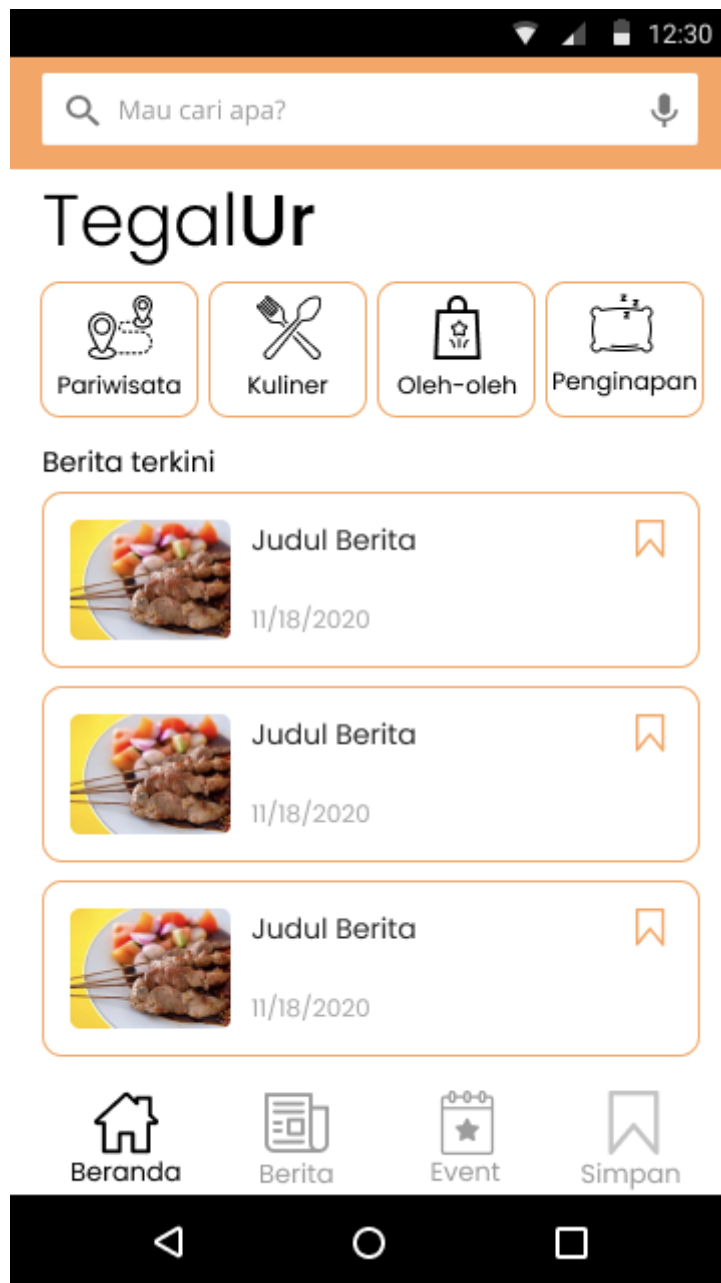
- Halaman Pariwisata
Penginapan



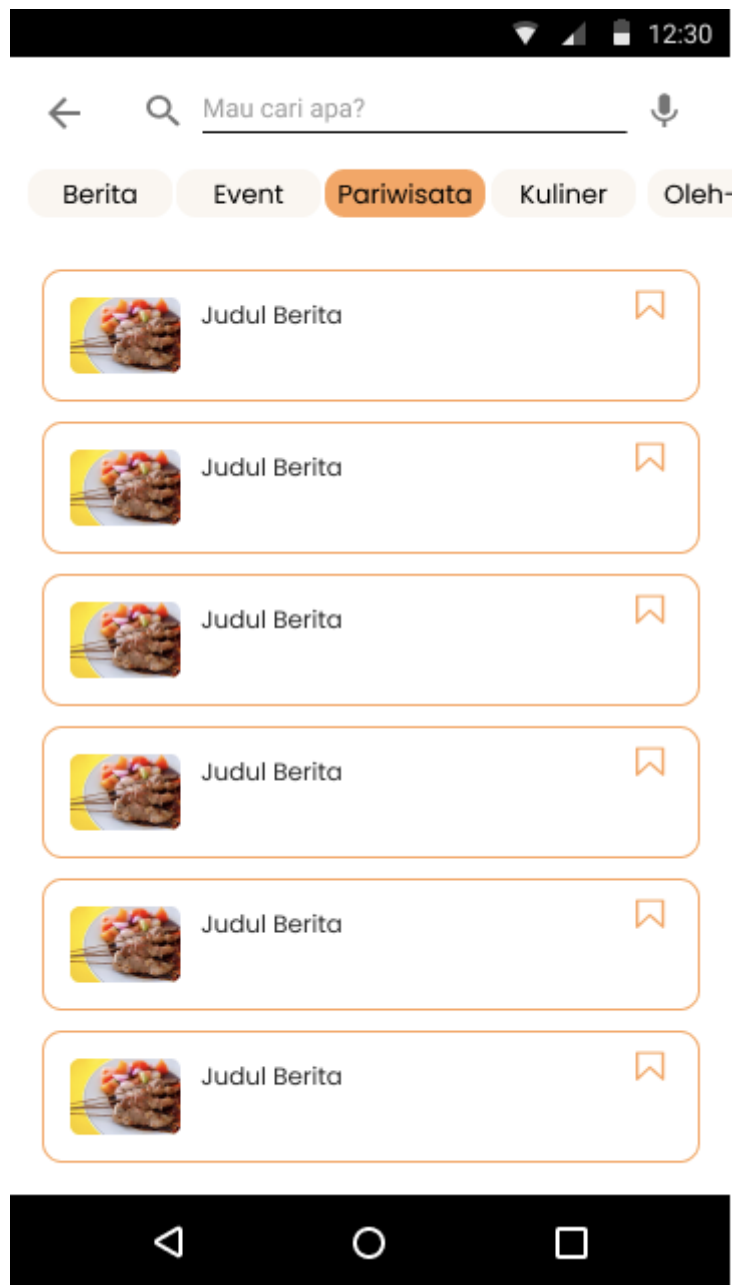
7. High Fidelity Design

High fidelity design adalah desain aplikasi yang sudah lengkap, disertai dengan pewarnaan, dan efek lain yang mendukung tampilan secara visual. Berikut High Fidelity Design yang telah dibuat :

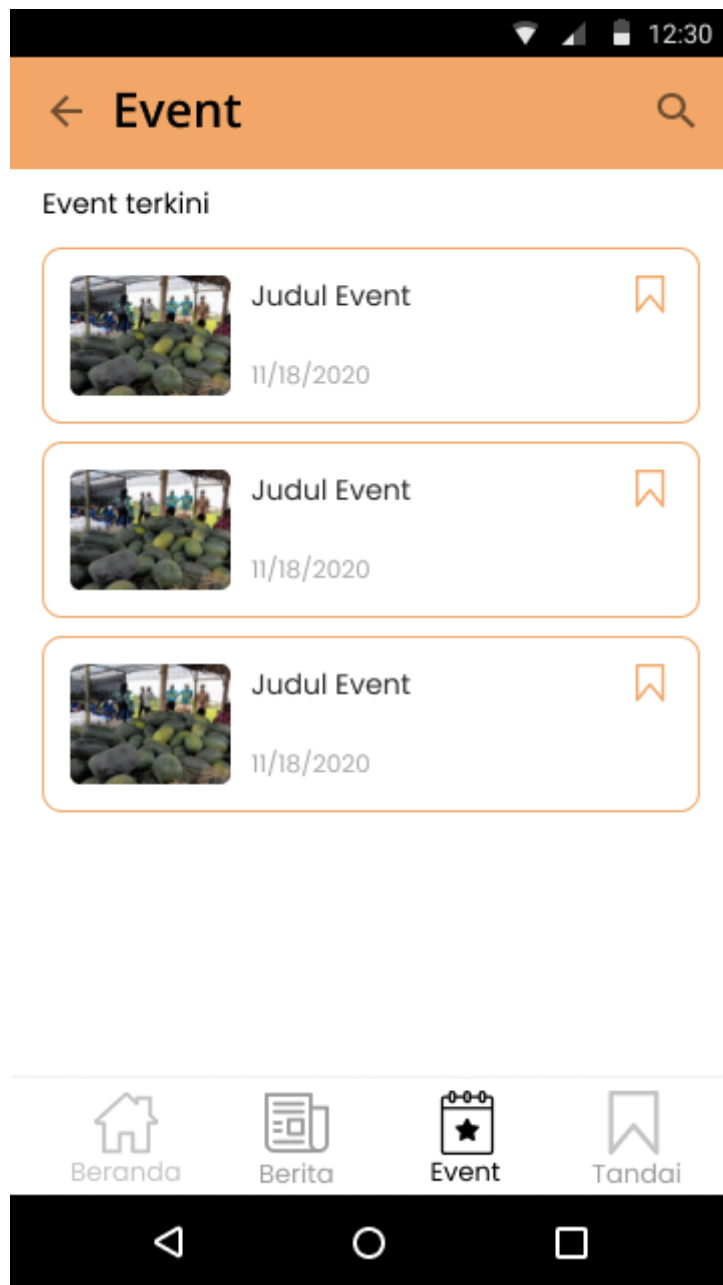
- Halaman Home



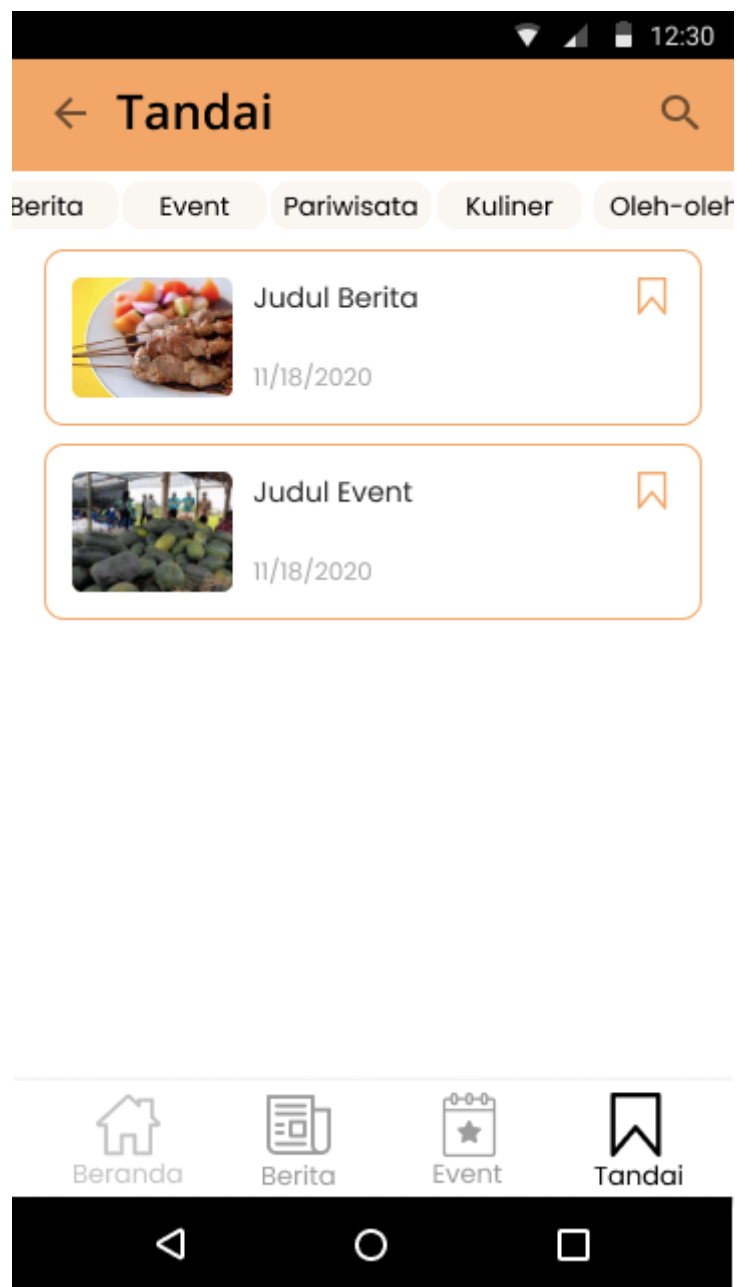
- Halaman pencarian



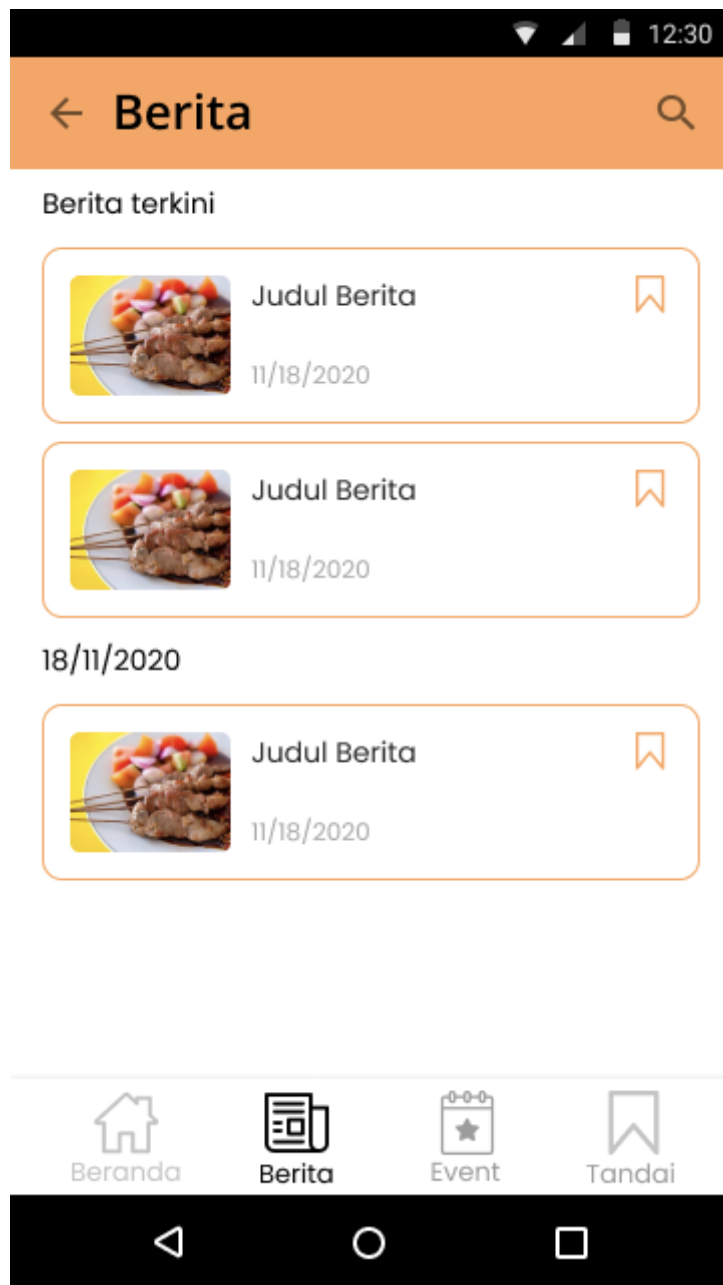
- Halaman Event



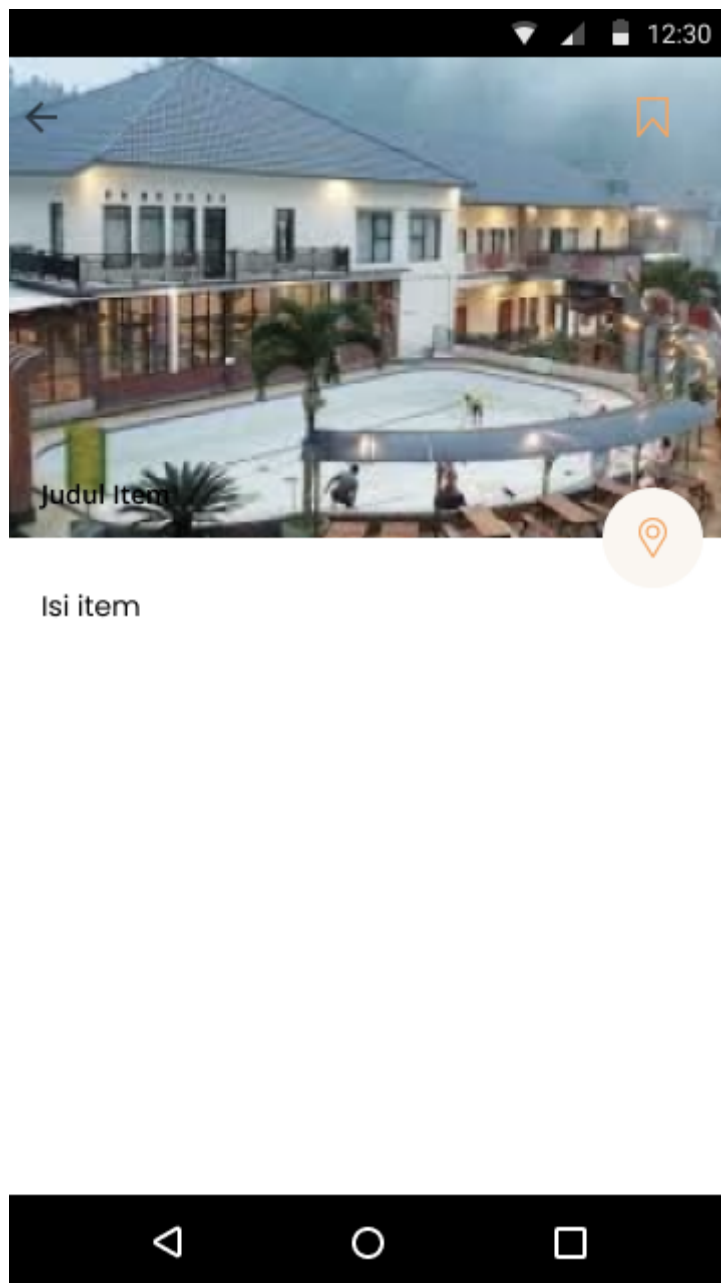
- Halaman Tandai



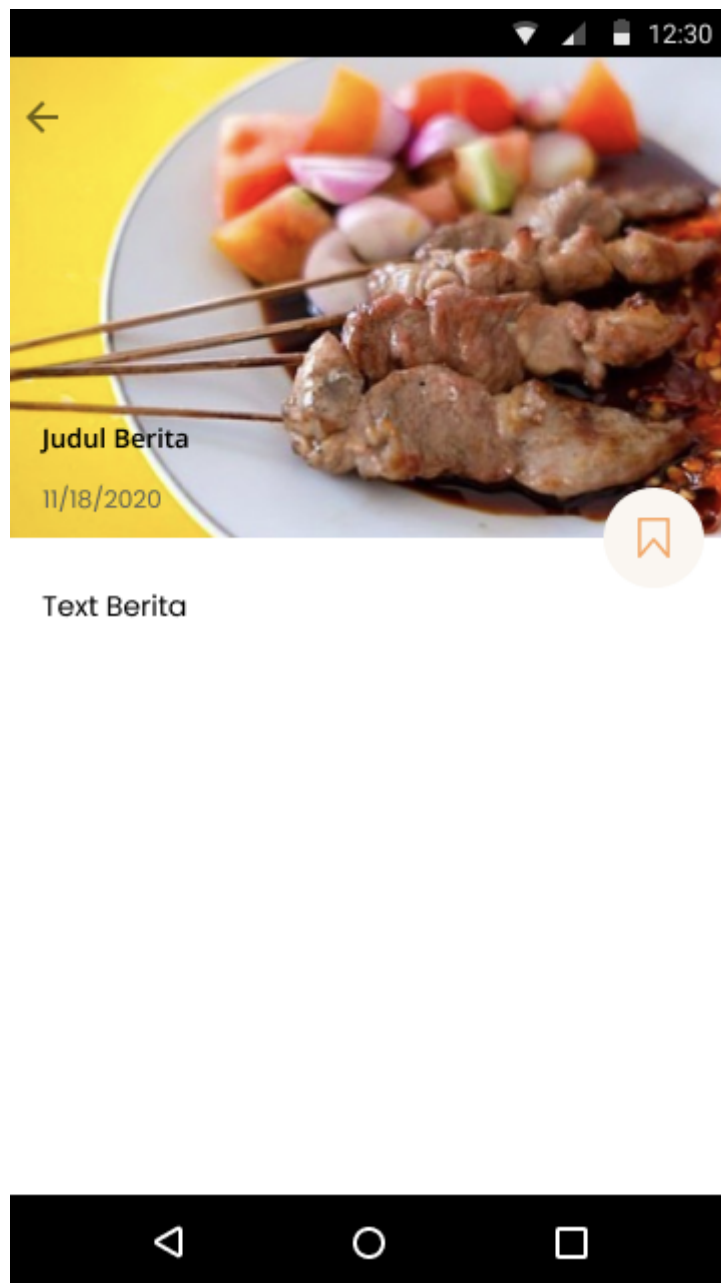
- Halaman Berita



- Halaman Detail Pariwisata dan Penginapan



- Halaman Detail Berita, Event, Kuliner dan Oleh-oleh



- Halaman Maps



Link Prototype :

<https://www.figma.com/proto/Illd7bn9kbbcVGiJHjScht/Tegalur?node-id=142%3A2&scaling=min-zoom>