

INFORMATION ARCHITECTURE AND DESIGN

Kelompok : Delta (No. 4)

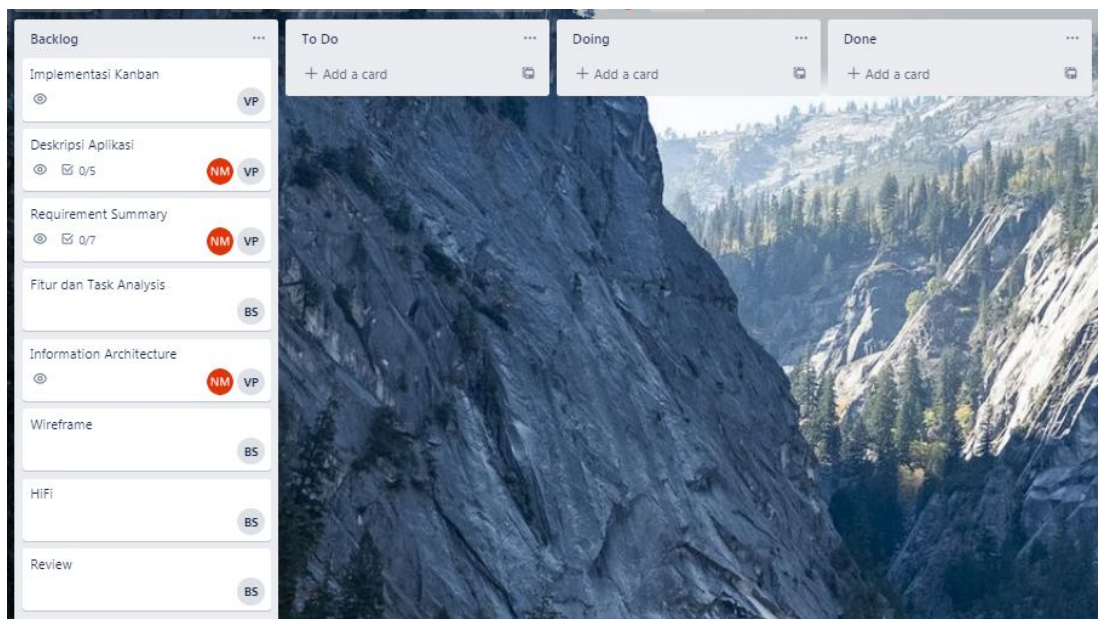
Anggota :

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

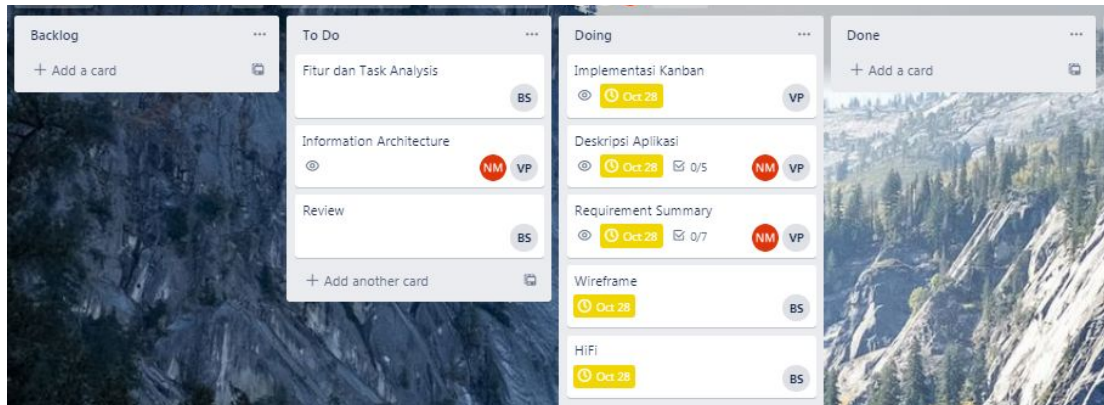
Aplikasi : Pangan Apps

1. Implementasi Kanban

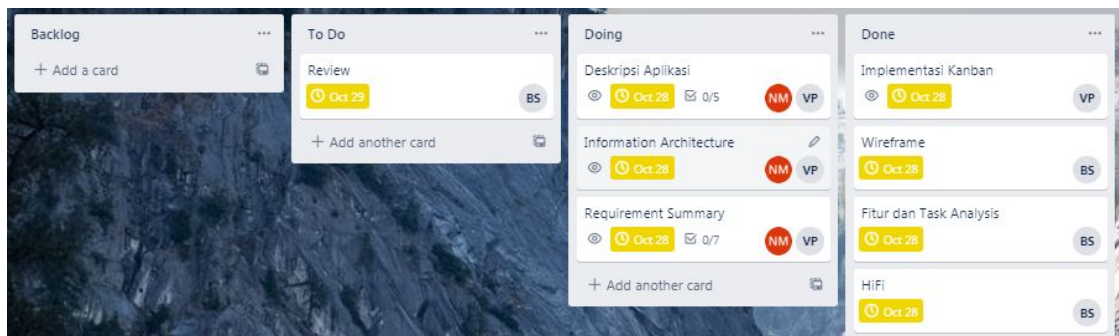
1.1. Backlog



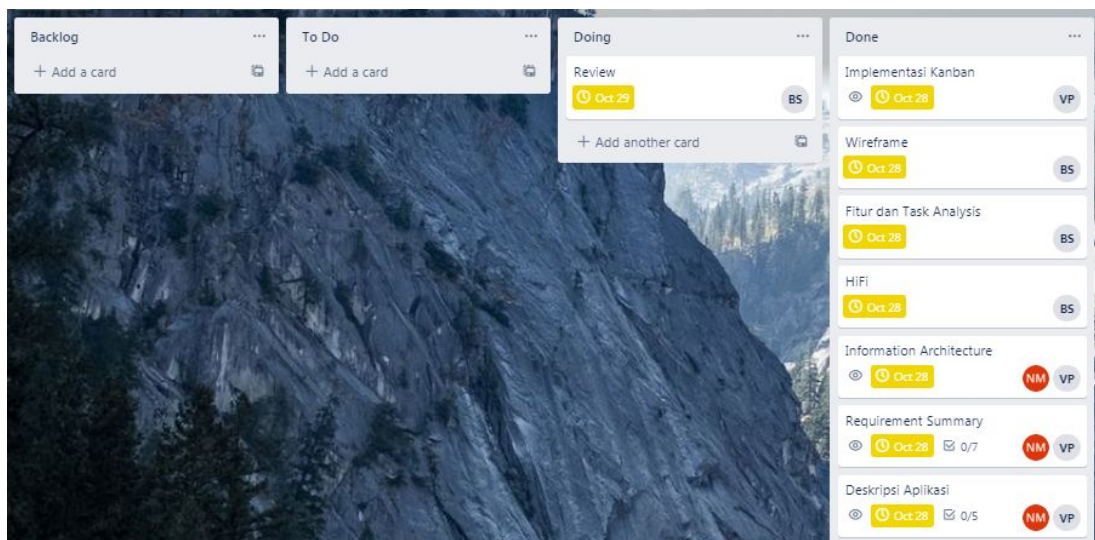
- 1.2. Pembagian tugas To Do dan Doing, susunan Doing diambil pada list To Do yang dibagi secara merata tiap anggota.



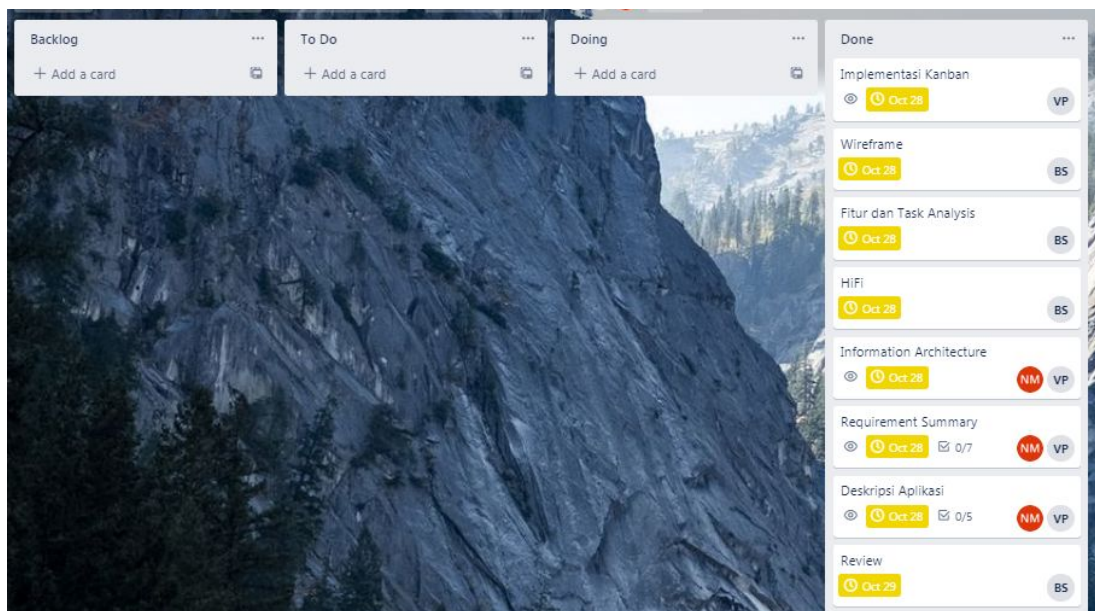
- 1.3. Susunan Doing ke-2, dikerjakan ketika ada Doing yang sudah selesai atau overdue. Jika task pada list Doing sudah selesai maka akan masuk ke dalam list Done, seperti gambar di bawah.



- 1.4. Melakukan review seluruh task yang sudah diselesaikan.



1.5. Semua backlog sudah selesai.



2. Deskripsi Aplikasi

2.1. Kegunaan Aplikasi

Pangan Apps memungkinkan pengguna untuk melakukan pembelian barang kebutuhan yang dipesan oleh Pelanggan secara lebih mudah, di antaranya: Pengguna tidak perlu memilih atau menyiapkan barang sendiri, karena pihak toko/pasar/merchant akan menyiapkan barang pesanan pelanggan sesuai yang tertera di aplikasi.

2.2. Konteks Penggunaan

- Kapan?

Ketika pelanggan ingin membeli atau kebutuhan yang ada di pasar.

- Dimana?

Dimana saja selama terdapat jaringan internet.

- Mengapa?

Mempermudah dalam proses pembelian.

- Bagaimana?

- User melakukan registrasi atau mendaftar jika belum memiliki akun.
- Mencari dan memilih bahan makanan yang akan dibeli
- Melakukan checkout bahan makanan yang sudah dipilih yaitu mengecek kembali, menentukan metode pembayaran, dan lokasi pengantaran.
- Membayar tagihan menggunakan ke nomor rekening yang tertera.
- Tunggu pesanan sampai, dapat dilihat pada halaman Aktivitas.

2.3. Target Pengguna

Target pengguna Pangan Apps sebenarnya mencakup semua kalangan dari mulai anak muda hingga orang tua. Tetapi diprioritaskan para ibu rumah tangga dan para perantau muda yang biasa berbelanja untuk kebutuhan sehari-hari.

2.4. Tujuan Pengguna

Melalui Pangan Apps, pengguna dapat menghemat waktu dan tenaga untuk berbelanja karena semuanya dapat dilakukan oleh pihak toko/pasar/merchant bahkan diantar langsung ke tujuan. Pengguna terlebih dahulu memilih salah satu toko yang diinginkan, kemudian memilih barang-barang dalam katalog toko tersebut, lalu melakukan payment secara virtual dengan metode payment yang sudah disediakan.

2.5. Tujuan Bisnis

Aplikasi Pangan Apps ini bekerjasama dengan pihak pasar tradisional maupun pasar modern, sehingga tujuan bisnis dari aplikasi ini adalah supaya dapat membantu perekonomian pemilik usaha tersebut.

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.

Tasks	Needs	Pains
<ul style="list-style-type: none">• Register, berfungsi untuk user yang belum memiliki akun melakukan pendaftaran.• Login, berfungsi untuk user masuk ke dalam aplikasi dan melakukan transaksi.• Search Item, berfungsi untuk melakukan pencarian bahan yang akan dibeli oleh pembeli.• Pasar, berfungsi untuk untuk memilih pasar yang ada di aplikasi berdasarkan kategori, seperti pasar terdekat, modern, tradisional, toko, dll.• Aktivitas, berfungsi untuk melihat daftar belanja yang sedang atau sudah dibeli oleh pembeli.• Chat/call, berfungsi untuk menghubungi toko.	<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.	<ul style="list-style-type: none">• Menjalankan usaha di masa pandemi.• Mendapatkan kepercayaan bisnis.

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.

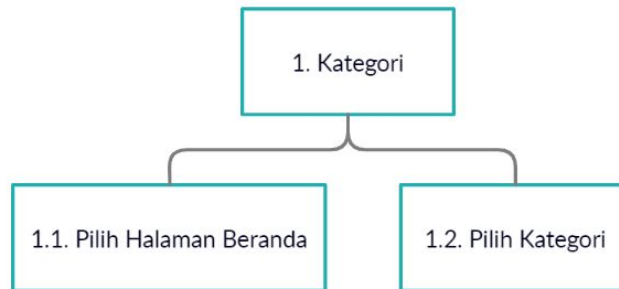
Potential Partner : Pihak-pihak yang berpotensi untuk dijadikan partner demi tercapainya solusi. Misalnya dalam e-learning, dosen, pihak manajemen fakultas, dan sebagainya.

Usability Goals and Solution <ul style="list-style-type: none">• Kebersihan dan keamanan terjaga.• Menerapkan protokol kesehatan.• Jaminan asuransi kerusakan.• Kelancaran dan kesesuaian aplikasi.	Pain Relievers <ul style="list-style-type: none">• Menjalankan usaha secara online dan mempromosikannya.• Mendapatkan rating dan review yang baik dari pembeli.
Functionality <ul style="list-style-type: none">• Membuka toko secara online melalui aplikasi.	Potential Partners <ul style="list-style-type: none">• Pedagang• Masyarakat• Investor

4. Fitur dan Task Analysis

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

4.1. Kategori



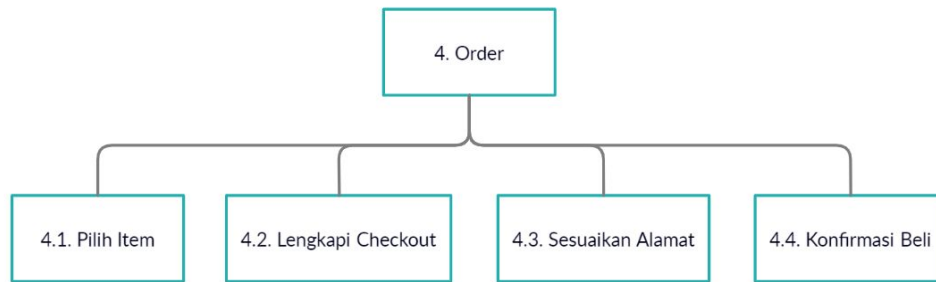
4.2. Search



4.3. List Pasar



4.4. Order



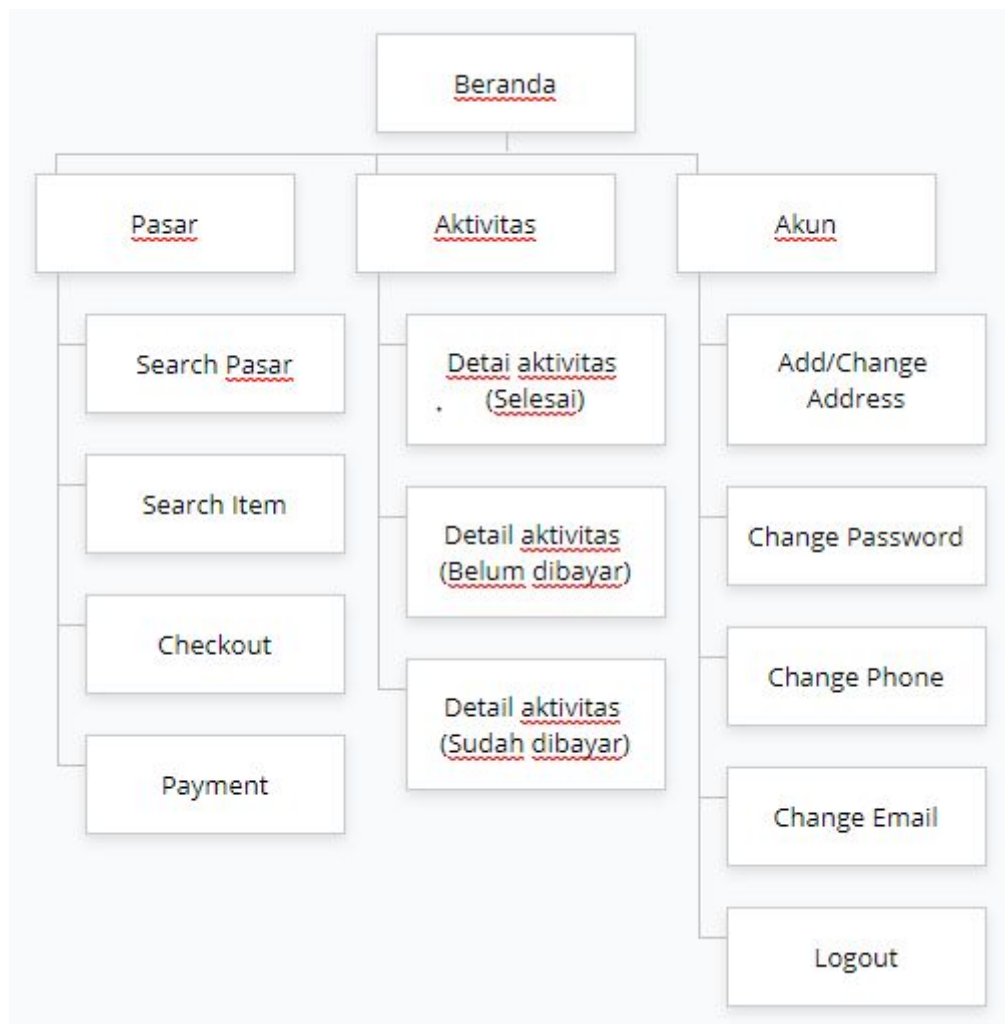
4.5. Payment



4.6. List Activity



5. Information Architecture



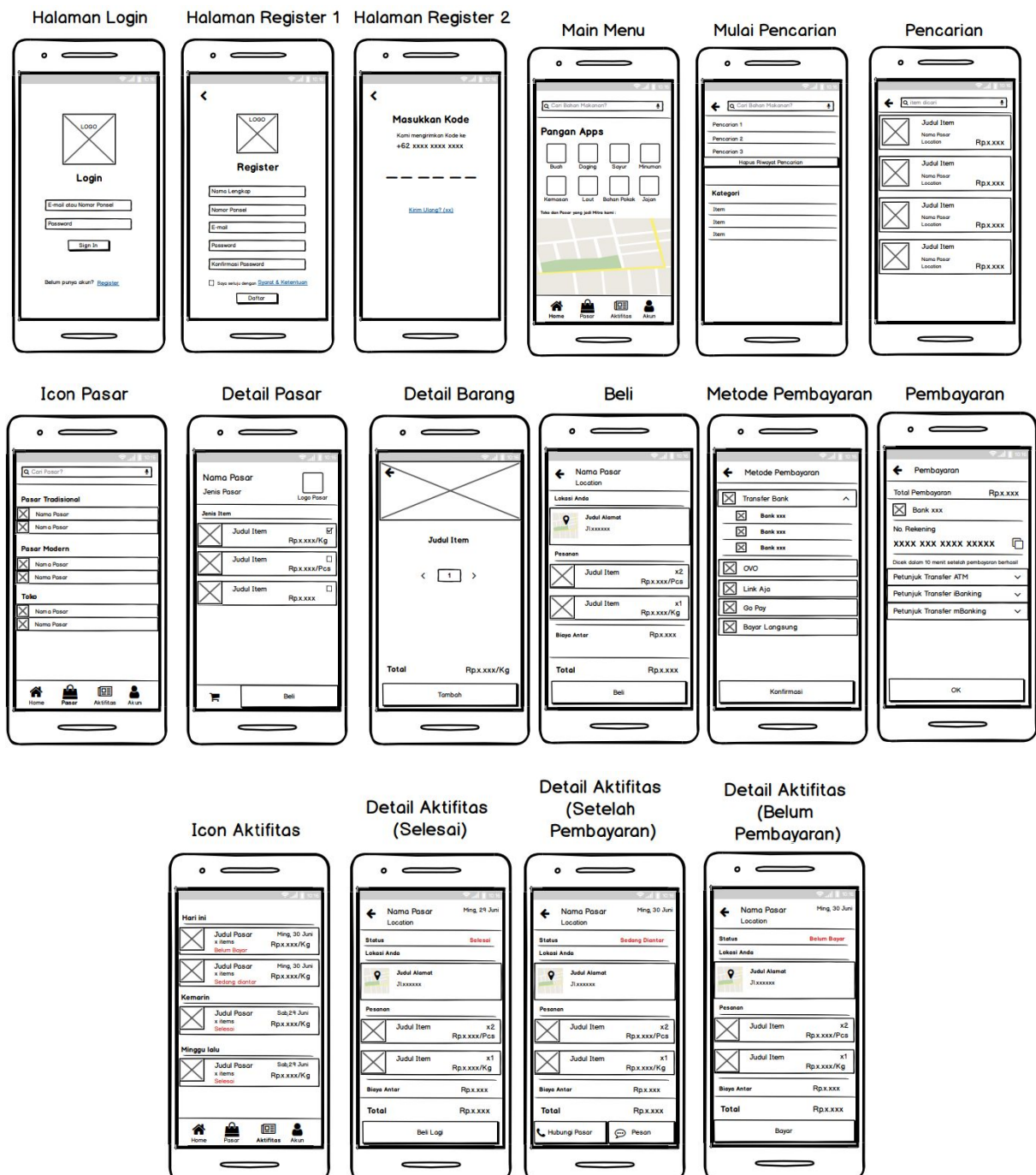
Menu dan Submenu yang terdapat pada aplikasi Pangan Apps :

- Menu Pasar, didalam menu ini terdapat beberapa submenu yang bisa diakses oleh pengguna, diantaranya:
 - Search Pasar: Disini pengguna bisa memilih pasar yang diinginkan untuk membeli bahan makanan yang dibutuhkan.
 - Search Item: Pengguna dapat memilih item pada pasar yang telah dipilih pada submenu search pasar.
 - Checkout: Pengguna dapat melakukan checkout setelah memilih item pada pasar yang diinginkan.
 - Payment: Pengguna dapat melakukan pembayaran tagihan sesuai dengan apa yang dipesan pada pasar tersebut.

- Menu Aktivitas, pada menu ini pengguna dapat melihat aktivitas belanja yang dilakukan, ada beberapa submenu yang ada pada menu ini, yaitu:
- Menu Akun, pada menu ini ada beberapa submenu yang bisa dilakukan oleh pengguna, yaitu:
 - Add/Change Address: Pengguna dapat mengubah atau menambahkan lokasi.
 - Change Password: Pengguna dapat mengubah password.
 - Change Phone: Pengguna dapat melakukan pembaruan nomor handphone.
 - Change Email: Pengguna dapat mengubah email yang sudah tidak valid.
 - Logout: Pengguna dapat melakukan logout akun.

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 Pangan Apps :



Icon Akun

Ubah Profil

Ubah Alamat

Tambah Alamat Baru 1

Tambah Alamat Baru 2

Ubah Alamat Tersedia

Ubah Password

Ubah No.Ponsel

Konfirmasi Code Ponsel

Ubah E-Mail

Tambah E-Mail

Konfirmasi Code EMail

7. High Fidelity Design

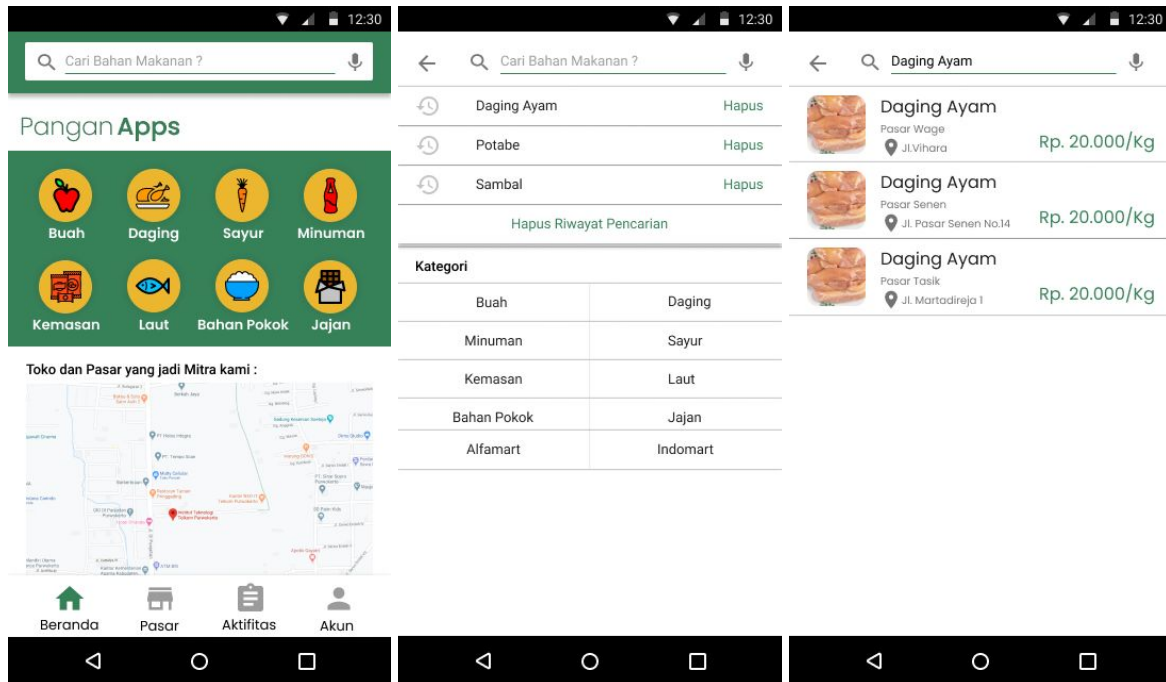
High fidelity design adalah desain aplikasi yang sudah lengkap, disertai dengan pewarnaan, dan efek lain yang mendukung tampilan secara visual. High Fidelity Design yang dibuat untuk Pangan Apps, berdasarkan analisis dan wawancara kepada para pengguna yang sering menggunakan aplikasi online shop dan yang membutuhkan aplikasi pemesanan bahan makanan. Berikut High Fidelity Design yang telah dibuat :

- Halaman awal terdapat Login, Register, dan Kode verifikasi. Design yang dibuat karena menimbang alur dan daftar item yang digunakan berbagai aplikasi memiliki kesamaan, sehingga dapat memudahkan pengguna ketika baru memulai aplikasi Pangan Apps.

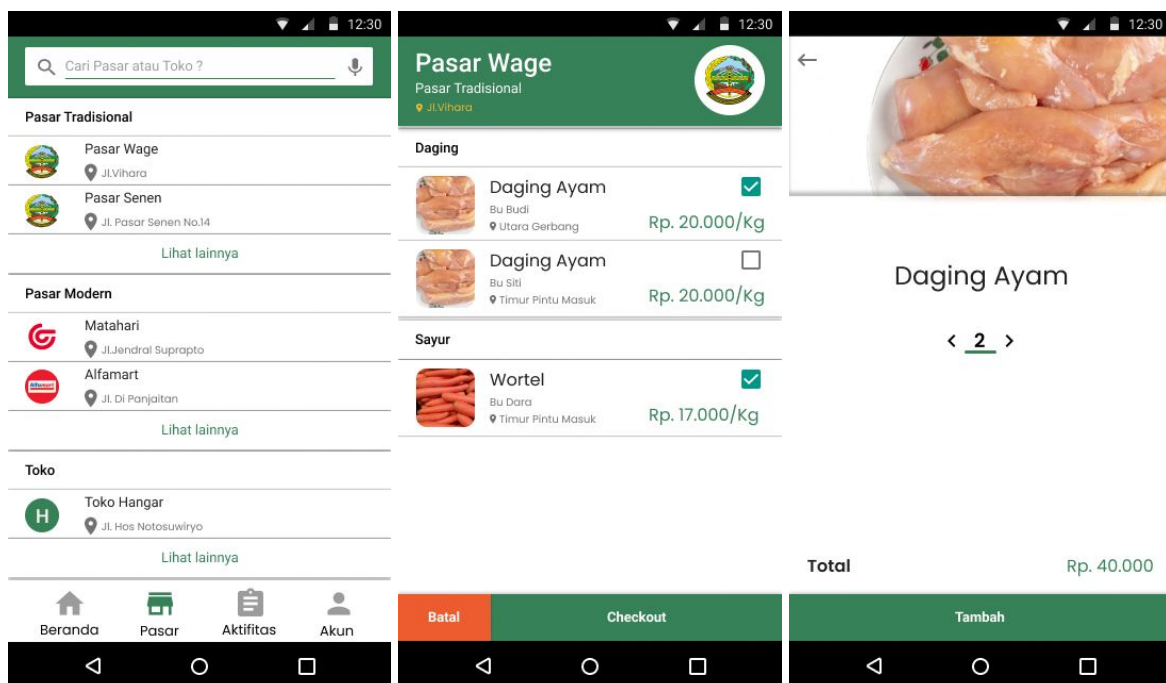
The image displays three high-fidelity design screens for the 'Pangan Apps' application, arranged side-by-side. Each screen is shown within a mobile device frame with a status bar at the top (time 12:30) and an Android navigation bar at the bottom.

- Login Screen:** Features the 'Pangan Apps' logo at the top. Below it is the title 'Login'. There are two input fields: 'Email atau Nomor Ponsel' and 'Password'. A green 'Login' button is positioned below the fields. At the bottom, there is a link: 'Belum punya akun? [Daftar](#)'.
- Register Screen:** Features the 'Pangan Apps' logo at the top. Below it is the title 'Register'. There are four input fields: 'Nama Lengkap', 'Nomor Ponsel', 'E-mail', and 'Password'. A fifth field for 'Konfirmasi Password' is located below the 'Password' field. A green 'Daftar' button is at the bottom. Above the button is a checked checkbox with the text 'Saya setuju dengan [Syarat & Ketentuan](#)'.
- Masukkan Kode Screen:** Features the title 'Masukkan Kode'. Below the title, it says 'Kami mengirimkan Kode ke +62 823 1234 1234'. There are six input fields for the code, each containing a '0'. Below the fields is a link: '[Kirim Ulang?](#) (02s)'.

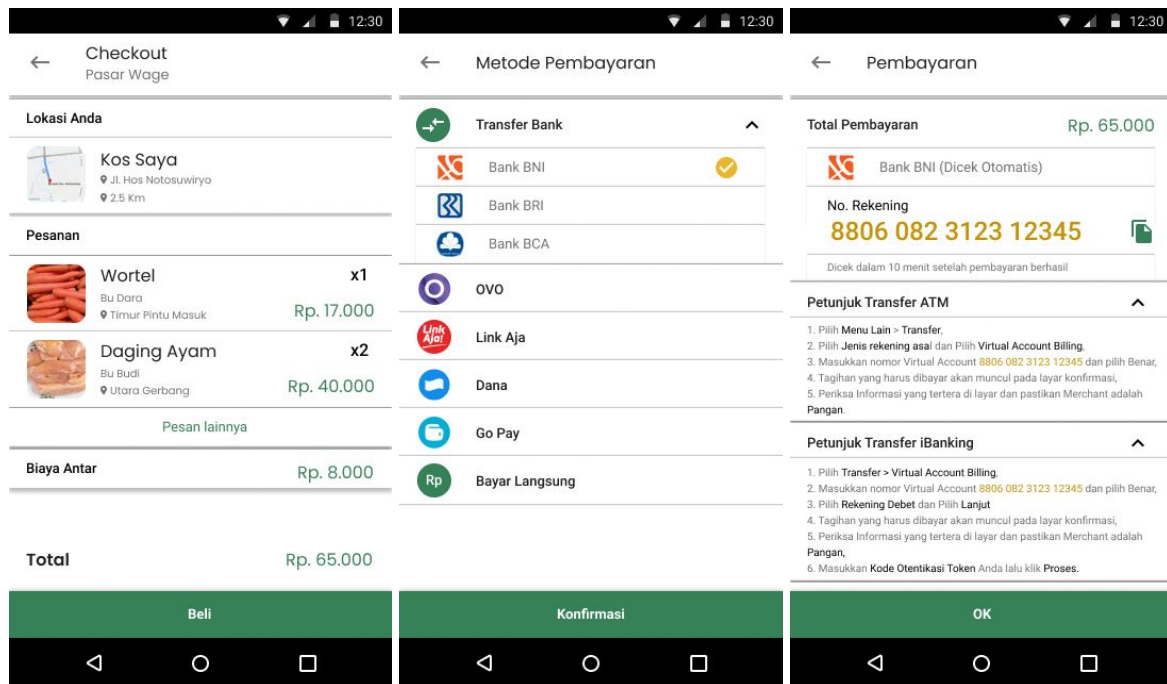
- Halaman beranda untuk akses cepat bahan makanan yang sering dipilih melalui kategori, lalu terdapat pencarian bahan makanan yang diinginkan. Design ini dibuat untuk memudahkan pelanggan untuk akses cepat pencarian bahan makanan yang dibutuhkan.



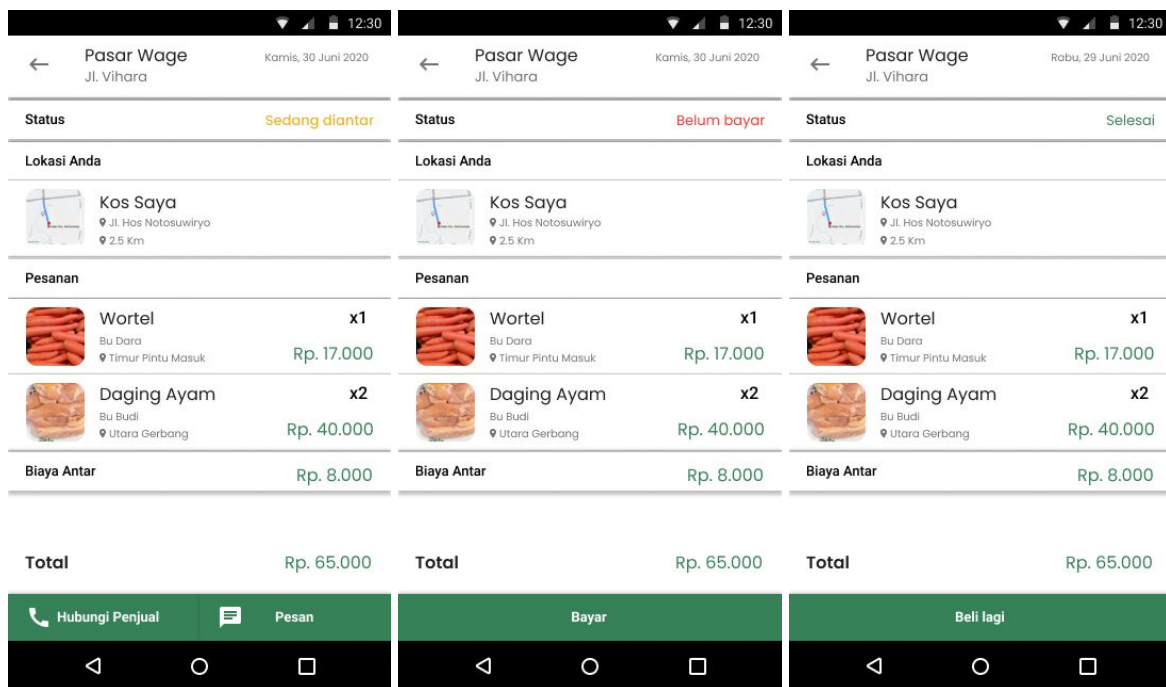
- Halaman Pasar untuk memilih pasar terdekat dari rumah pengguna. Lalu memunculkan bahan makanan beserta nama penjual pada pasar tersebut. Design berdasarkan kemudahan kategori tempat belanja untuk pengguna.



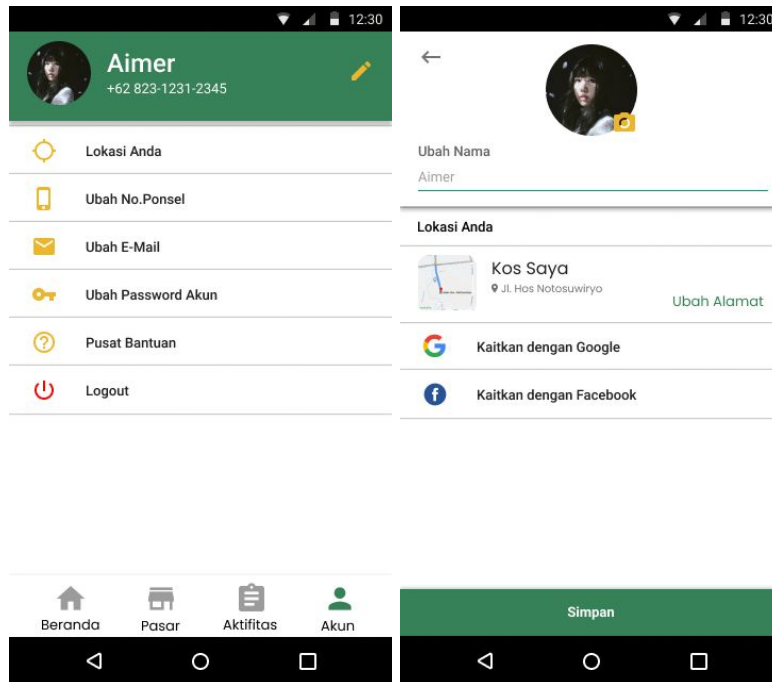
- Halaman pembayaran dan antar bahan makanan. Pengguna dapat memilih lokasi dan metode pembayaran. Design dibuat karena pengguna lebih familiar dengan alur dan tata letak seperti ini.



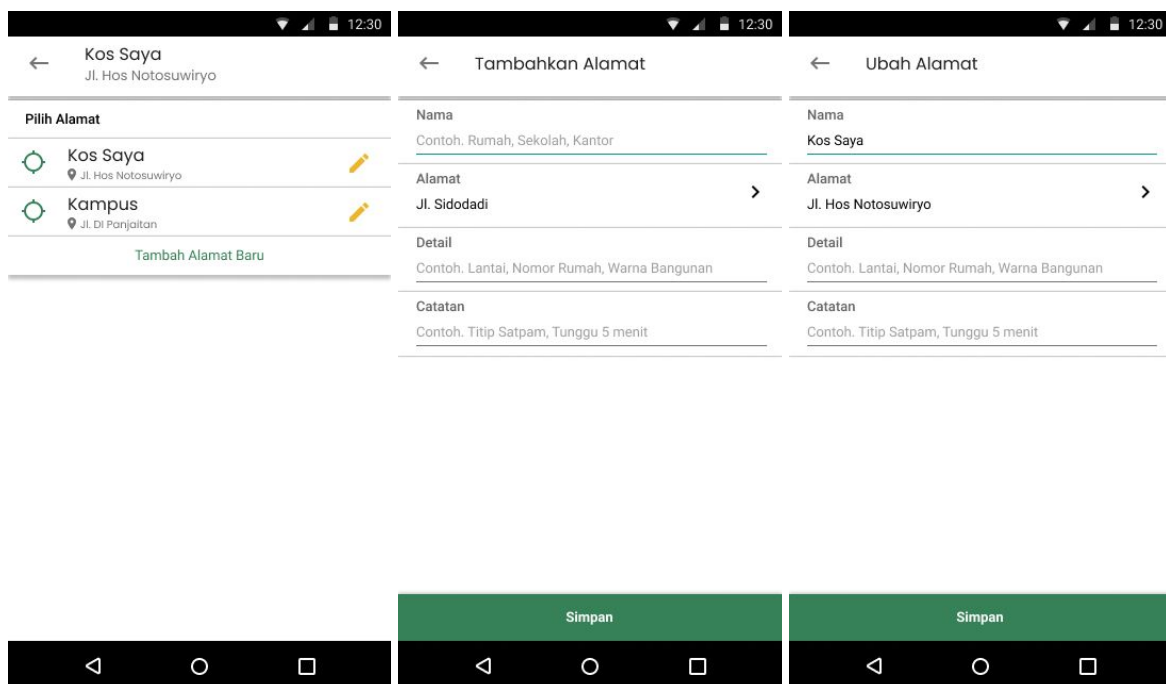
- Halaman aktivitas untuk melihat daftar belanja yang telah dibeli dan yang sedang diantar



- Halaman Profil agar pengguna dapat menambah dan mengubah data diri. Design dan urutan item diurutkan berdasarkan prioritas seringnya pengguna melakukan perubahan. Khusus Logout diletakkan paling bawah karena agar terlihat jelas ketika akan keluar akun.



- Desain halaman Tambah dan Ubah Alamat dibuat berdasarkan kemudahan perubahan informasi secara detail oleh pengguna.



- Halaman Ubah Password dan Ubah Nomor Ponsel di desain sederhana agar tidak membuat bingung pengguna dalam pengisian informasi penting.

Ubah Password

Password Lama
Masukkan Password Lama

Password Baru
Masukkan Password Baru

Konfirmasi Password Baru
Masukkan Konfirmasi Password Baru

Simpan

Ubah No. Ponsel

Nomor Ponsel Terdaftar
+62 823-1231-2345

Nomor Ponsel Baru
Masukkan Nomor Ponsel Baru

Dengan mengisi Nomor Ponsel Baru maka Nomor Ponsel yang Terdaftar akan tergantikan oleh Nomor Ponsel Baru.

Kirim Code

- Halaman Tambah dan Ubah Email di desain mirip seperti Tambah dan Ubah Alamat agar pengguna terbiasa dengan aplikasi Pangan Apps.

Ubah E-mail

E-mail Terdaftar

Official-Aimer@gmail.com	Hapus
Pri-Aimer@gmail.com	Hapus

Tambah E-mail Baru

Simpan

Tambah E-mail

E-mail Baru
Masukkan E-mail Baru

Setelah melanjutkan maka sistem akan mengirim kode ke E-mail yang Anda Masukkan untuk verifikasi E-mail.

Verifikasi

Link Prototype :

<https://www.figma.com/proto/cxIWfkiMfzGpj9r52krfCk/Pangan-APPS?node-id=1%3A2&scaling=scale-down>