

BUKU MANUAL APLIKASI



**“PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA APLIKASI ONGIS
TRAVEL MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”**

Oleh:

FAHAD

NIM. 1741720119

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG
2021**

DAFTAR ISI

BUKU MANUAL APLIKASI.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	3
BAB II PERSIAPAN HARDWARE DAN SOFTWARE.....	4
2.1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	4
2.2 Spesifikasi <i>Software</i>	4
BAB III PETUNJUK INSTALASI APLIKASI	6
3.1 Petunjuk Instalasi Figma.....	6
3.2 Proses <i>Import File</i> Desain Pada Figma.....	8
BAB IV PETUNJUK FITUR-FITUR APLIKASI.....	11
4.1 Halaman <i>Homepage</i>	11
4.2 Halaman Kategori Wisata	12
4.3 Halaman <i>Detail</i> Wisata	13
4.4 Halaman <i>Itinerary</i>	14
4.5 Halaman <i>Detail</i> Order	15
4.6 Halaman Metode Pembayaran	16
4.7 Halaman <i>Checkout</i>	17

BAB I PENDAHULUAN

Sebuah desain antarmuka aplikasi *mobile* dari sebuah *website* “Ongis Travel”, yang merupakan sistem pemesanan wisata dengan menerapkan metode *design thinking*, untuk dapat memudahkan pengguna dalam pencarian dan pemesanan wisata di Jawa Timur dan sekitarnya.

Proses pembuatan tampilan aplikasi ini menggunakan Figma untuk merancang sebuah desain antarmukanya hingga menjadi sebuah *prototype* aplikasi.

BAB II PERSIAPAN HARDWARE DAN SOFTWARE

2.1 Spesifikasi *Hardware*

Pada Tabel 2.1 ditampilkan spesifikasi perangkat keras (*hardware*) yang dibutuhkan untuk pengguna untuk mengakses *user interface* dari aplikasi “Ongis Travel”.

Tabel 2.1 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*) Pengguna

No.	Nama Perangkat Keras	Keterangan
1.	<i>Processor</i>	<i>Processor</i> dengan kecepatan minimal 1GHz
2.	RAM	1GB / 2GB untuk versi 64bit
3.	Penyimpanan <i>Hard Drive</i>	16 GB / 20GB untuk versi 64-bit
4.	Perangkat Input <i>Keyboard</i> dan <i>Mouse</i>	-

2.2 Spesifikasi *Software*

Pada Tabel 2.2 ditampilkan spesifikasi perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan untuk pengguna untuk mengakses *user interface* dari aplikasi “Ongis Travel”.

Tabel 2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*) Pengguna

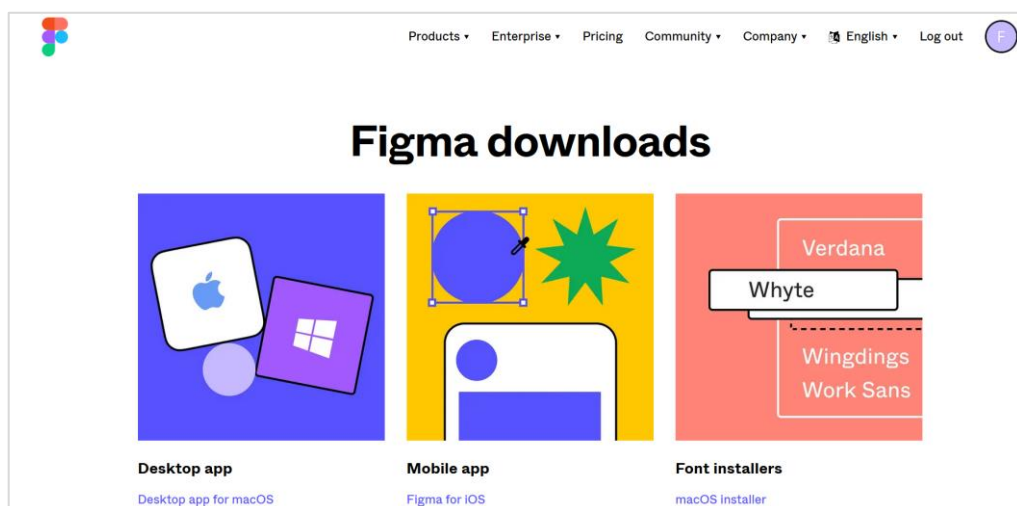
No.	Nama Perangkat Lunak	Keterangan
1.	Sistem Operasi Windows	Windows 8.1, Windows 10, Windows 11
2.	Sistem Operasi Linux	Semua Linux yang mendukung Browser Chrome 64+, Firefox 78+, Safari 13+, Microsoft Edge 79+
3.	Sistem Operasi Mac	MacOS 10.12 (macOS Sierra)
4.	Sistem Operasi Android	Android Nougat 7.0

BAB III PETUNJUK INSTALASI APLIKASI

3.1 Petunjuk Instalasi Figma

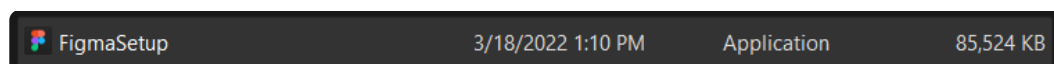
Sebelum mengakses *user interface* aplikasi “Ongis Travel”, anda harus melakukan proses instalasi *software* pendukung terlebih dahulu, yaitu “figma”. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk proses instalasi *software* figma.

1. *Download Software* pada link berikut: <https://www.figma.com/downloads/>
2. Pilih “*Desktop App*” dan pilih sesuai dengan OS yang anda gunakan (macOs atau Windows).



Gambar 3.1 Tampilan Untuk *Download* Figma

3. Setelah mengunduh *file* instalasi figma, lalu buka file instalasi tersebut yaitu “FigmaSetup.exe”.



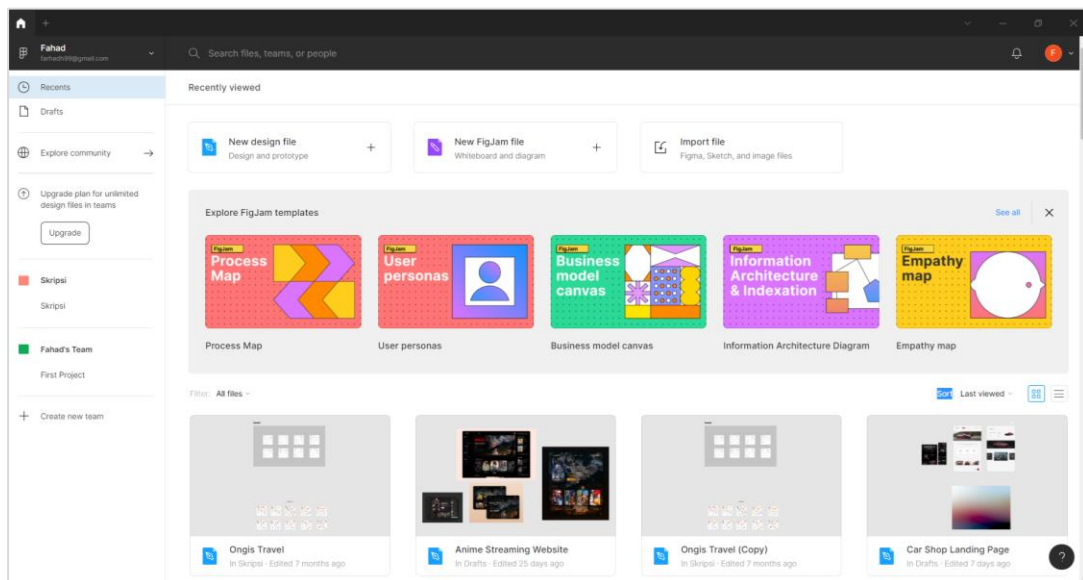
Gambar 3.2 *File* Instalasi Figma

- Setelah membuka *file* instalasi figma, maka *software* otomatis akan ter-*install*. Selanjutnya lakukan *login* menggunakan akun figma yang sudah dibuat atau buat sebuah akun baru apabila sebelumnya anda tidak memiliki akun figma.



Gambar 3.3 Tampilan Awal Figma

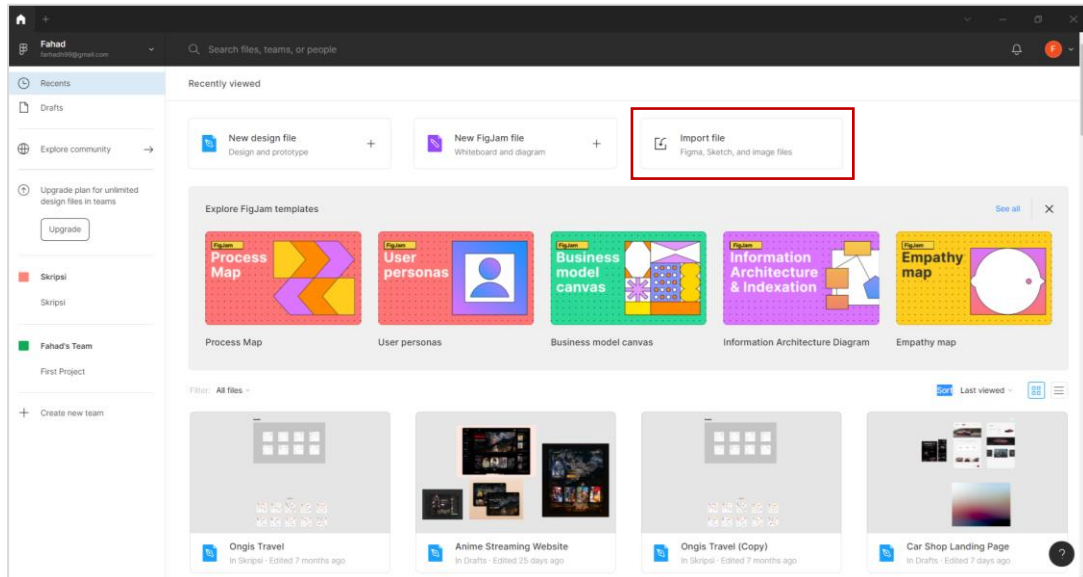
- Setelah masuk menggunakan akun figma dan proses instalasi selesai, maka akan muncul *dashboard* dari aplikasi figma.



Gambar 3.4 Tampilan *Dashboard* Figma

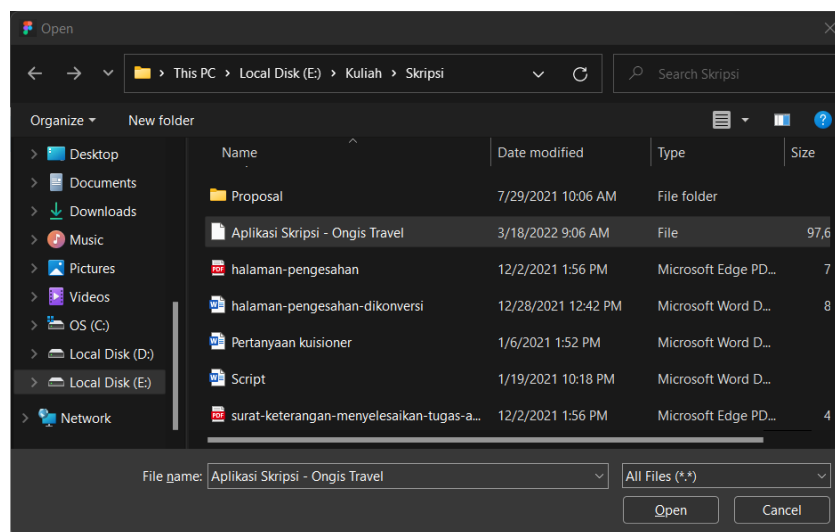
3.2 Proses *Import File* Desain Pada Figma

1. Setelah figma berhasil terinstal, selanjutnya lakukan proses “*import file*” desain dengan cara klik “*import file*” pada bagian kanan atas.



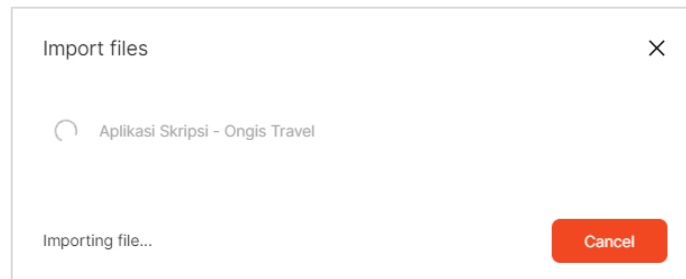
Gambar 3.5 Tampilan *Dashboard* dan *Import File* Pada Figma

2. Pilih *file* desain yang akan di-*import*, lalu klik “*Open*”.



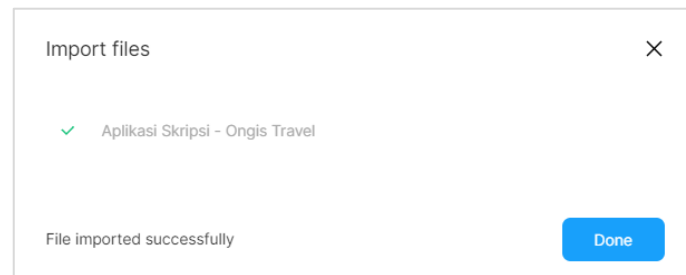
Gambar 3.6 Tampilan Saat Proses *Import File* Desain

3. Tunggu proses *import* sampai dengan selesai



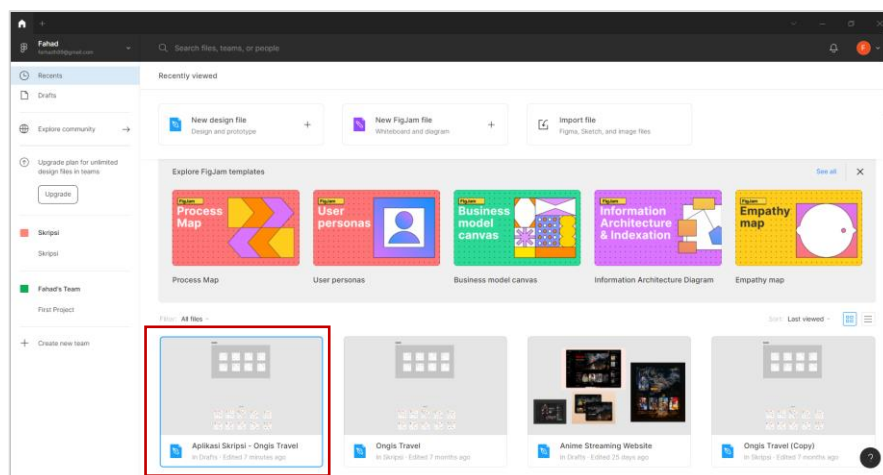
Gambar 3.7 Proses *Import File* Desain

4. Setelah proses *import* selesai, klik *done*



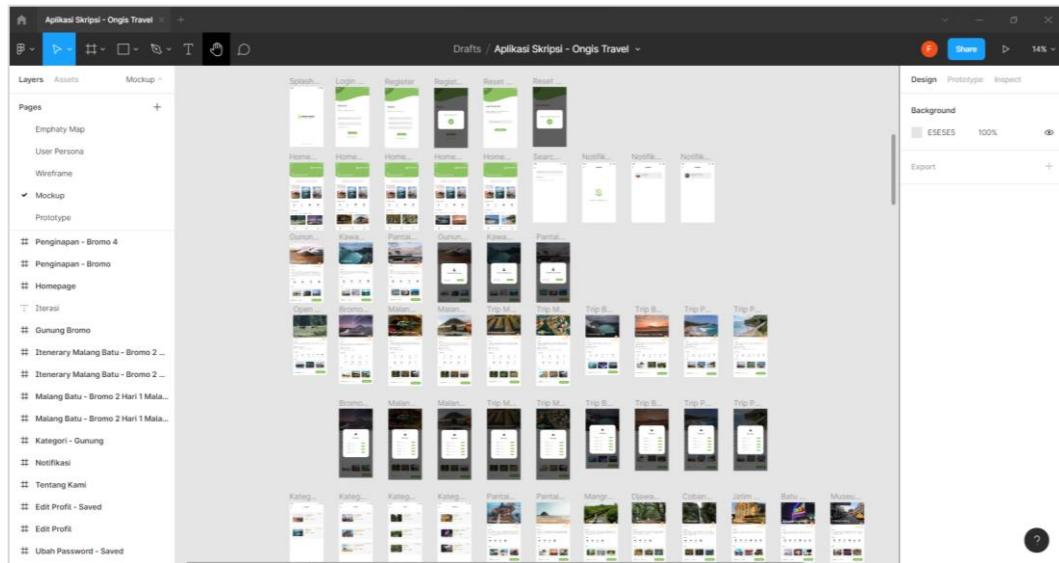
Gambar 3.8 Proses *Import File* Desain Selesai

5. Setelah proses *import* berhasil, klik 2x pada *file* desain yang sudah terimpor pada *dashboard* figma.



Gambar 3.9 *File* Desain Yang Sudah Terimpor

6. Desain antarmuka aplikasi siap untuk digunakan

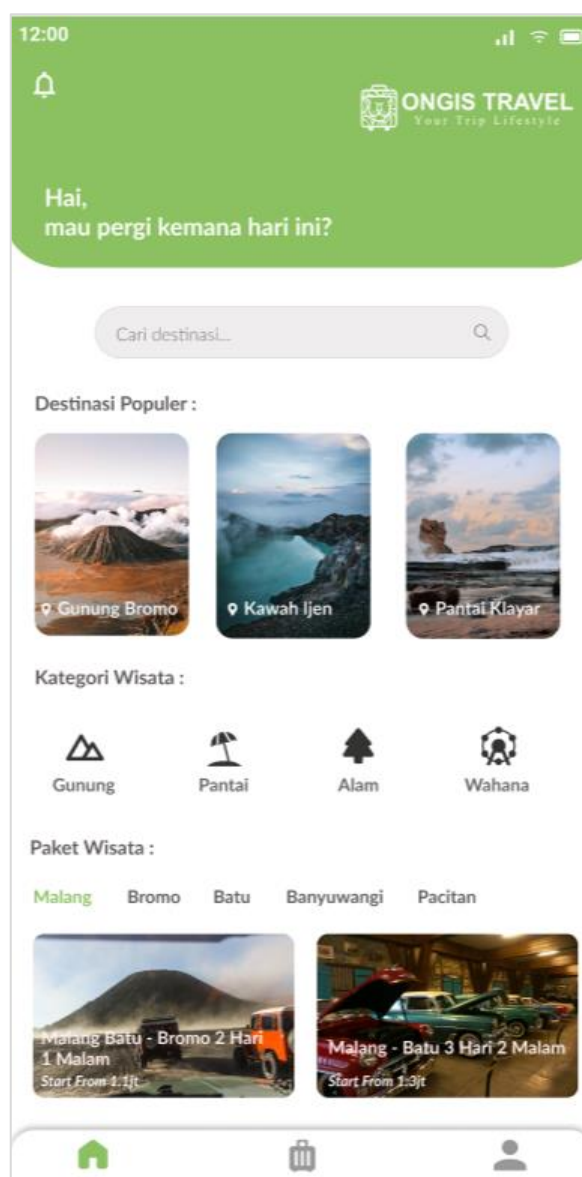


Gambar 3.10 Tampilan Desain Antarmuka Aplikasi

BAB IV PETUNJUK FITUR-FITUR APLIKASI

4.1 Halaman *Homepage*

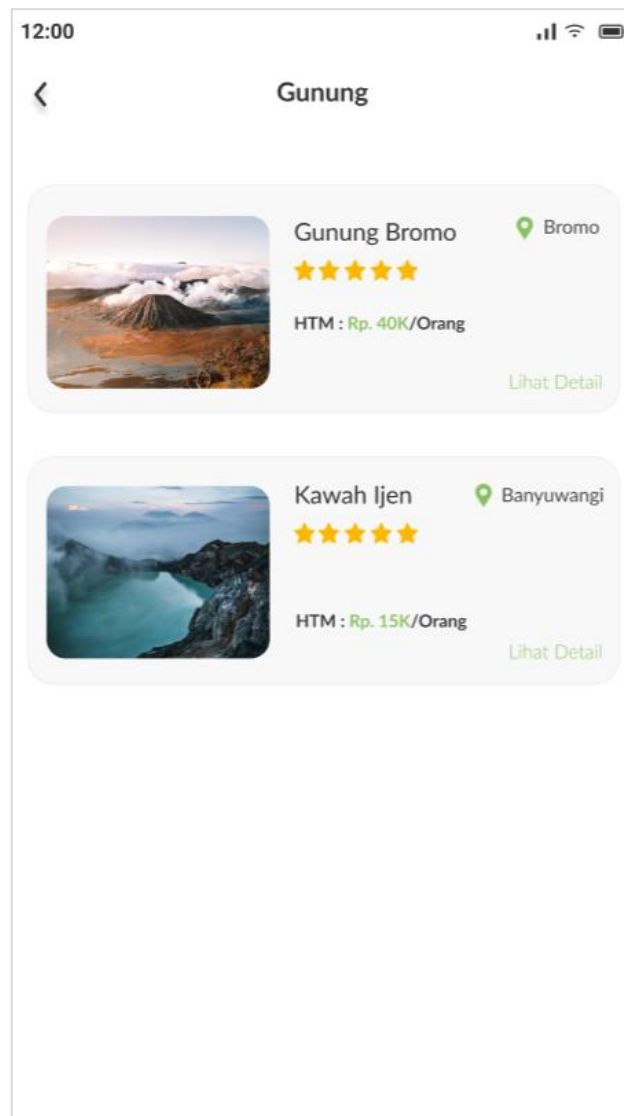
Halaman ini menampilkan konten dan fitur seperti: *search bar*, destinasi populer, kategori wisata, dan paket wisata.



Gambar 4.1 Halaman *Homepage*

4.2 Halaman Kategori Wisata

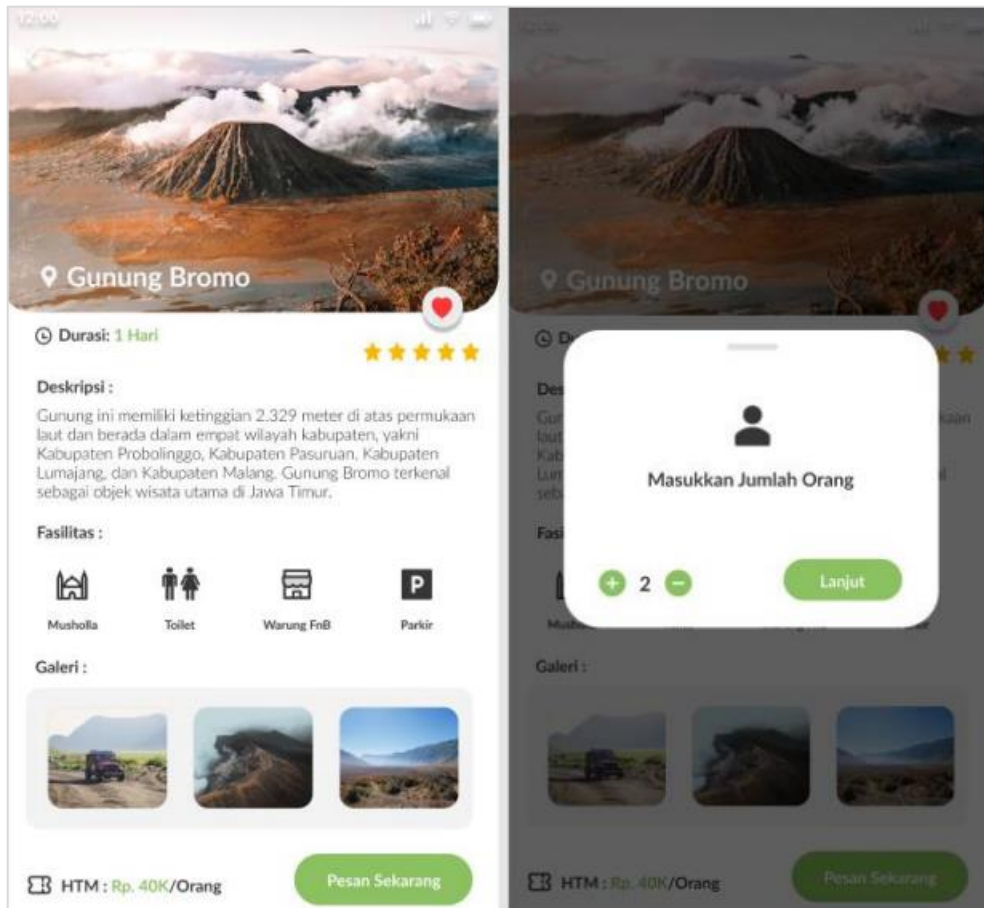
Halaman ini menampilkan halaman kategori wisata yang berisi *list* tempat wisata saat pengguna memilih menu kategori wisata pada halaman *homepage*.



Gambar 4.2 Halaman Kategori Wisata

4.3 Halaman *Detail* Wisata

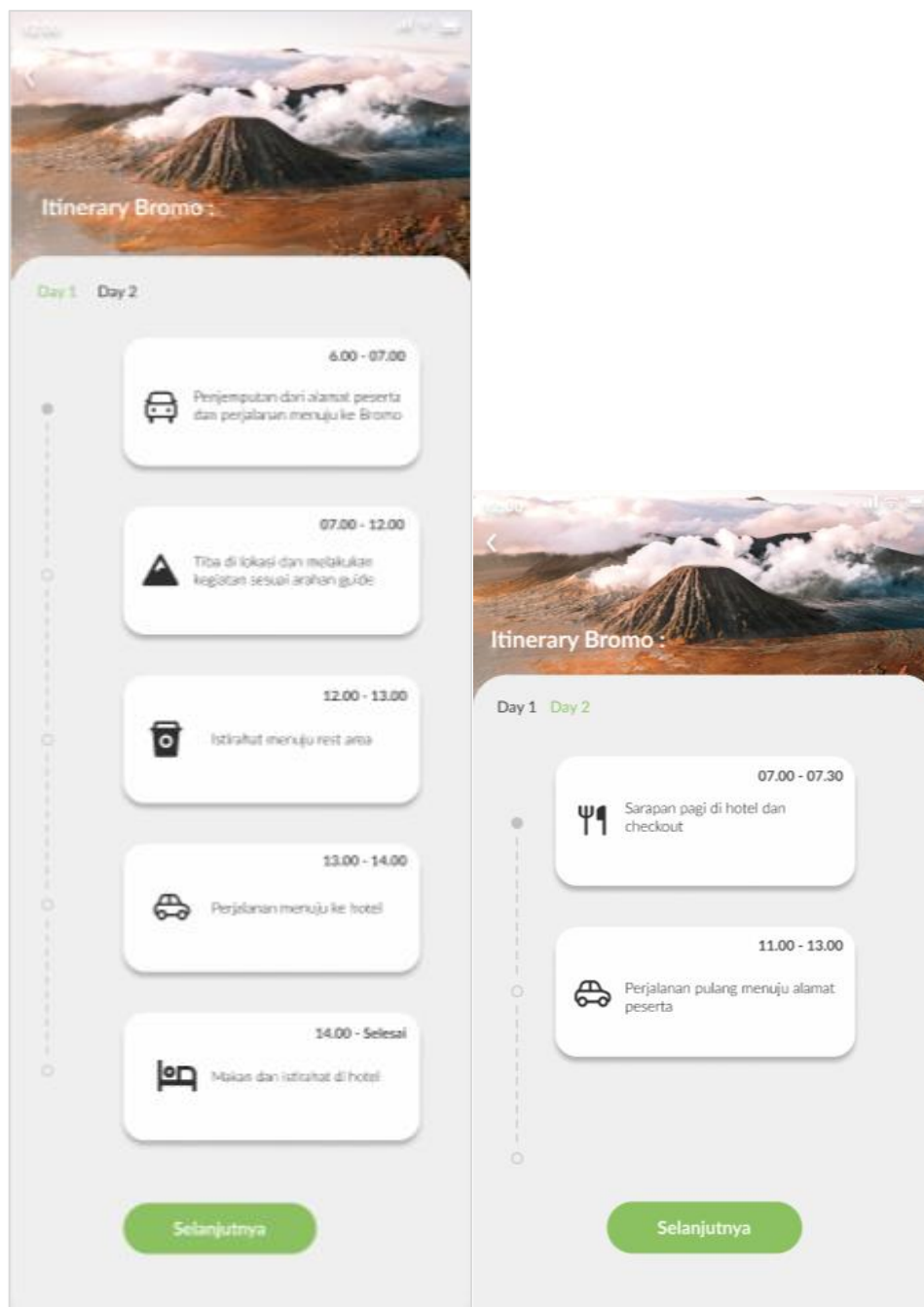
Halaman ini menampilkan *detail* wisata, yang berisikan deskripsi, durasi, *wishlist*, *rating*, fasilitas, galeri, harga serta juga menu *pop up* untuk menambahkan jumlah orang.



Gambar 4.3 Halaman *Detail* Wisata

4.4 Halaman *Itinerary*

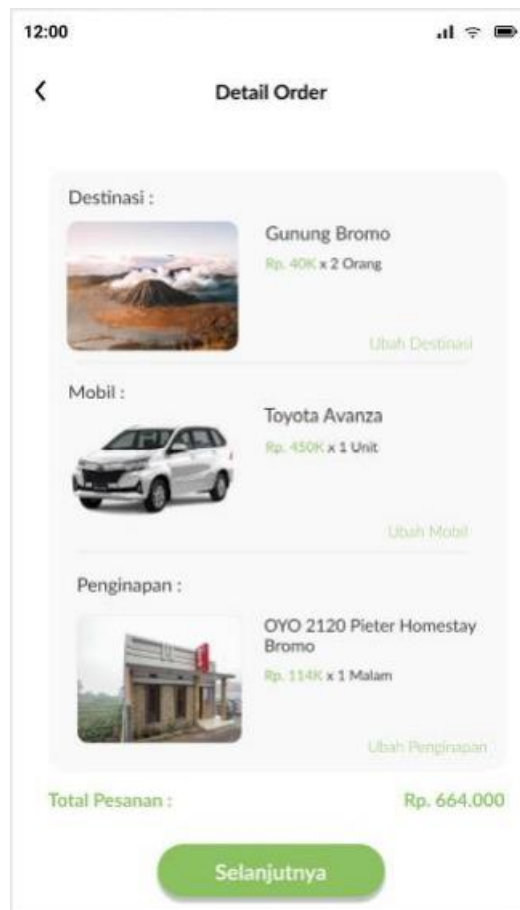
Halaman ini menampilkan *itinerary* atau rencana perjalanan pada hari pertama dst, saat pengguna memilih wisata yang dituju.



Gambar 4.4 Halaman *Itinerary*

4.5 Halaman *Detail Order*

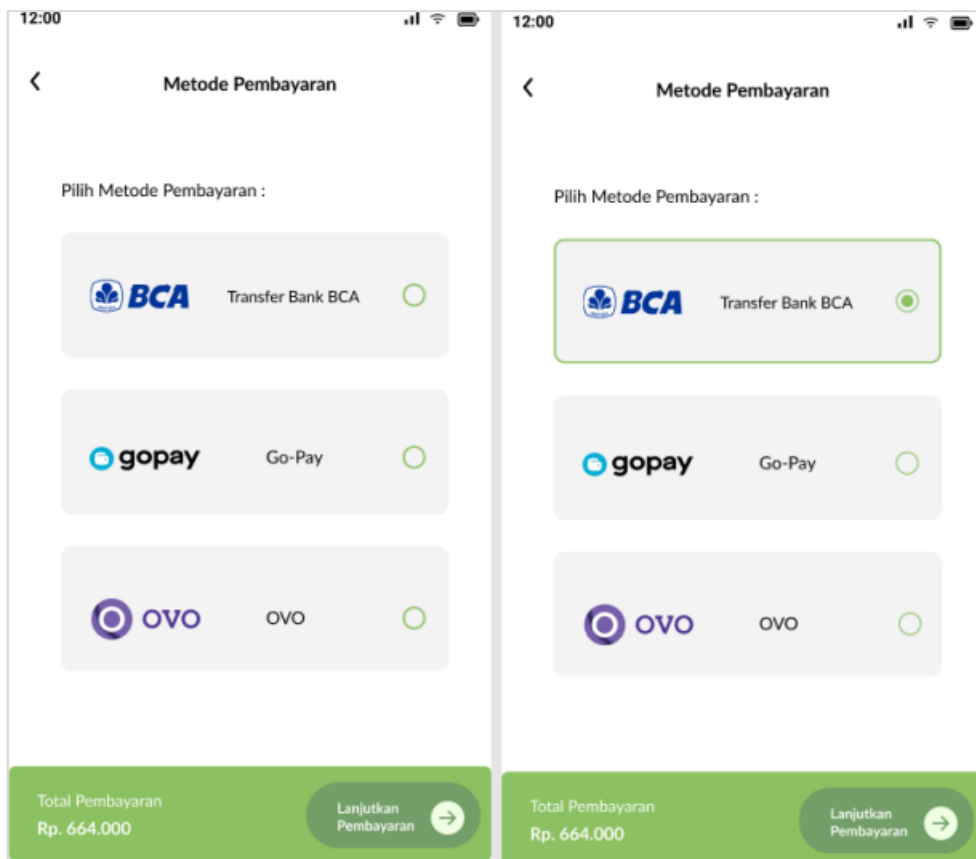
Halaman ini menampilkan detail dari pesanan yang berisikan destinasi yang dituju, transportasi dan penginapan yang dipilih beserta total harga dari pesanan.



Gambar 4.5 Halaman *Detail Order*

4.6 Halaman Metode Pembayaran

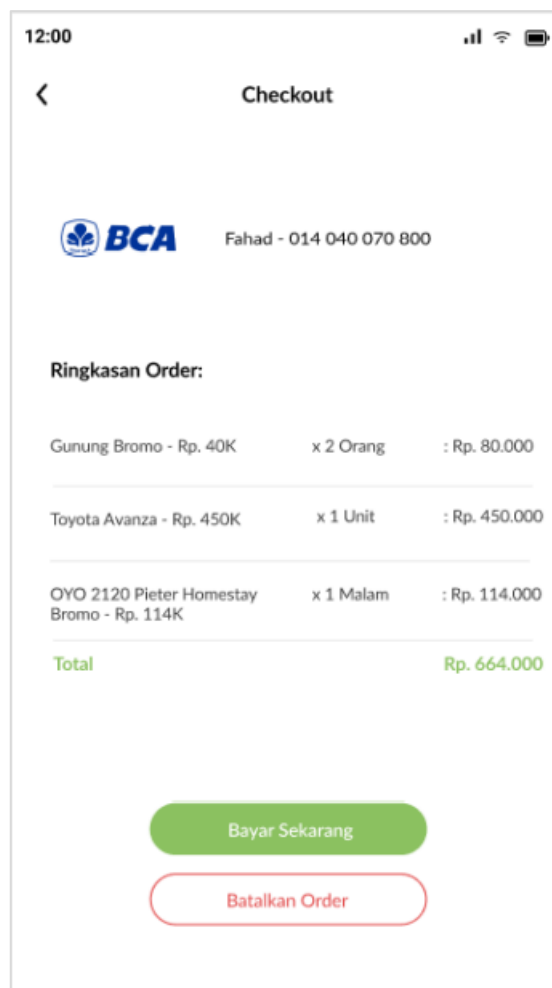
Halaman ini menampilkan beberapa metode pembayaran yang dapat dipilih oleh pengguna untuk melakukan proses pembayaran.



Gambar 4.6 Halaman Metode Pembayaran

4.7 Halaman *Checkout*

Halaman ini menampilkan proses pengguna saat melakukan pembayaran dan juga menampilkan ringkasan *order*.



Gambar 4.7 Halaman *Checkout*