

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis

Pada tahapan ini penulis melakukan riset berupa analisa kepada pengguna terhadap aplikasi sebagai pendukung perancangan sistem. Hasil analisa digunakan sebagai acuan untuk pengembangan aplikasi pada proses *concept* dan *design* yang nantinya akan diimplementasikan pada proses *develop* dari metode UCD. Adapun analisa yang dilakukan penulis sebagai berikut.

4.1.1 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan paparan rencana sistem yang akan dibuat oleh penulis maka kebutuhan dikategorikan ke dalam kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan perangkat keras.

- Kebutuhan Perangkat Lunak

Semua jenis perangkat lunak atau alat yang digunakan untuk membantu proses pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- Microsoft Office, sebagai alat bantu untuk penulisan proposal dan laporan
- Figma Design, sebagai alat perancangan *prototype* pengembangan
- Maze.design, sebagai alat pengujian *usability* pada rancangan pengembangan

- Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang terlibat pada saat proses pengembangan ini adalah laptop dengan spesifikasi prosesor Intel(R) Core (TM) i5-8250U CPU @ 1.60GHz, RAM 4Gb, dan HDD 500 Gb

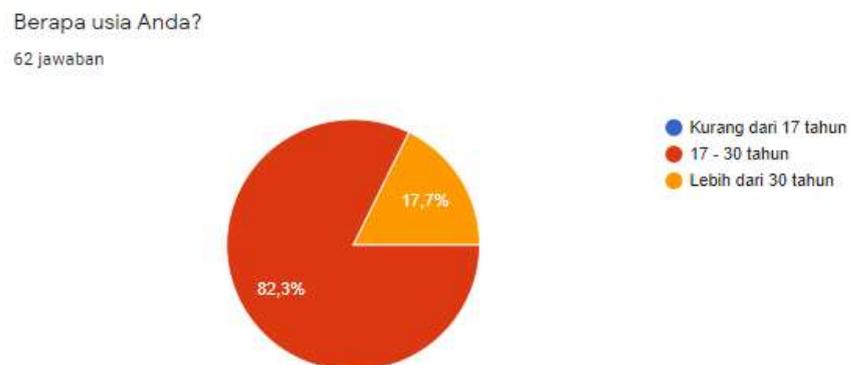
4.1.2 Analisis Permasalahan (*Pain Points*)

Pada tahap ini penulis mengambil permasalahan berdasarkan kuesioner *online* yang disebarakan penulis melalui media WhatsApp dengan responden sebanyak 62 pengguna aktif aplikasi Bejek yang dapat dilihat pada lampiran 1. Proses ini dilakukan selama 14 hari dengan daftar pertanyaan seperti pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Pertanyaan Kuesioner *Online*

No	Pertanyaan
1	Berapa usia Anda?
2	Sudah berapa lama Anda menggunakan aplikasi Bejek?
3	Apa alasan Anda menggunakan aplikasi Bejek?
4	Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi Bejek?
5	Fitur apa yang sering Anda gunakan pada aplikasi Bejek?
6	Seberapa mudah Anda menggunakan aplikasi Bejek?
7	Seberapa puas Anda dengan pelayanan pada aplikasi Bejek?
8	Apakah terdapat kendala saat menggunakan aplikasi Bejek? Jika ya, berikan penjelasan Anda.
9	Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan pada aplikasi Bejek saat ini?
10	Apakah aplikasi Bejek sudah membantu Anda sepenuhnya?
11	Apabila dilakukan perbaikan pada tampilan aplikasi Bejek, apa saran yang Anda berikan?

Dari pertanyaan kuesioner yang telah dipaparkan pada tabel 4.1 maka didapatkan responden sebanyak 62 orang dengan perincian 82,3% responden berusia 17-30 tahun dan 17,7% responden berusia lebih dari 30 tahun seperti pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Hasil Responden Pengguna Bejek

Dengan jumlah responden yang dipaparkan pada gambar 4.1 serta pertanyaan yang diberikan pada responden, maka diketahui beberapa poin permasalahan yang nantinya akan dikembangkan pada aplikasi Bejek sebagai berikut.

- A. Untuk dilakukan perbaikan pada tampilan aplikasi Bejek. Penilaian dilakukan melalui google formulir menggunakan skala likert dari 1-5 dengan jawaban dari Sangat kurang sampai Sangat baik. Diagram hasil responden dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Hasil Responden Tampilan Aplikasi Bejek

- B. Mengatur tata letak pada aplikasi Bejek. Penilaian dilakukan berdasarkan pengelompokkan dari opini terbanyak yang dilontarkan oleh responden. Opini responden dapat dilihat pada gambar 4.3.

Diperbaiki tata letak dan desainnya supaya lebih enak dilihat dan lebih mengikuti jaman

Layout dan pemilihan icon

Gambar 4.3 Kelompok Opini 1

- C. Memperbarui *font*, ikon dan warna pada aplikasi Bejek. Penilaian dilakukan berdasarkan pengelompokkan dari opini terbanyak yang dilontarkan oleh responden. Opini responden dapat dilihat pada gambar 4.4.

letak komponen, pemilihan icon, warna

mungkin gambar, warna, ikon-ikonnya

Lebih dirapikan lagi layoutnya

Gambar 4. 4 Kelompok Opini 2

- D. Mempersingkat alur kerja pada aplikasi Bejek. Penilaian dilakukan berdasarkan pengelompokan dari opini terbanyak yang dilontarkan oleh responden. Opini responden dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Kelompok Opini 3

4.1.3 Analisis Usability

Sebagai pendukung data yang telah dianalisa, penulis melakukan analisa *usability* pada aspek *satisfaction* atau kepuasan pelanggan dari aplikasi Bejek untuk tampilan saat ini menggunakan *System Usability Scale*. Nantinya hasil analisa ini digunakan sebagai validasi data yang telah didapat melalui kuesioner. Data keduanya akan digabungkan sebagai tolak ukur pengembangan antarmuka aplikasi Bejek.

Analisa *usability* pada aspek *satisfaction* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* dengan responden pengguna aktif aplikasi Bejek sebanyak 36 orang yang dapat dilihat pada lampiran 3. Pertanyaan dibagikan melalui Google formulir dengan waktu selama 14 hari. Proses penyebaran yang dilakukan penulis yaitu melalui media WhatsApp dengan daftar pertanyaan (Mustami, 2016) yang dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4. 2 Daftar Pertanyaan Analisa *Usability* Awal

No.	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini

5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Adapun hasil penilaian responden terhadap aplikasi Bejek pada pengujian *usability* awal dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Skor Asli Hasil Responden

No	R	Skor Asli									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	R1	3	4	2	1	1	4	3	4	4	5
2	R2	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4
3	R3	5	2	4	3	3	3	4	3	4	3
4	R4	3	4	2	3	1	4	3	4	3	4
5	R5	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3
6	R6	3	4	2	3	2	3	3	4	3	3
7	R7	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3
8	R8	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3
9	R9	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3
10	R10	5	5	1	5	1	5	1	5	1	5
11	R11	3	4	2	3	2	2	3	3	3	3
12	R12	3	4	1	4	2	4	3	4	3	4
13	R13	2	5	1	4	1	5	3	4	2	4
14	R14	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3
15	R15	3	3	2	3	3	3	3	5	3	3
16	R16	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4
17	R17	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4
18	R18	2	4	2	3	2	4	3	4	4	4

19	R19	2	5	1	3	1	5	4	5	5	5
20	R20	2	4	3	3	2	4	3	4	4	4
21	R21	1	5	1	3	1	5	1	5	5	5
22	R22	3	4	2	3	3	3	2	4	2	4
23	R23	3	3	2	3	2	3	3	4	2	4
24	R24	3	4	3	3	3	5	3	4	2	4
25	R25	3	4	2	3	2	5	3	4	2	4
26	R26	2	4	3	2	3	4	3	4	2	4
27	R27	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4
28	R28	3	4	2	3	2	4	3	4	1	4
29	R29	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4
30	R30	1	5	1	3	3	3	3	5	2	5
31	R31	3	4	2	3	2	5	3	4	2	4
32	R32	2	5	1	4	1	5	3	4	2	4
33	R33	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3
34	R34	3	4	2	3	2	4	3	4	1	4
35	R35	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4
36	R36	1	5	1	3	3	3	3	5	2	5

Keterangan tabel:

P : Pertanyaan

R : Responden

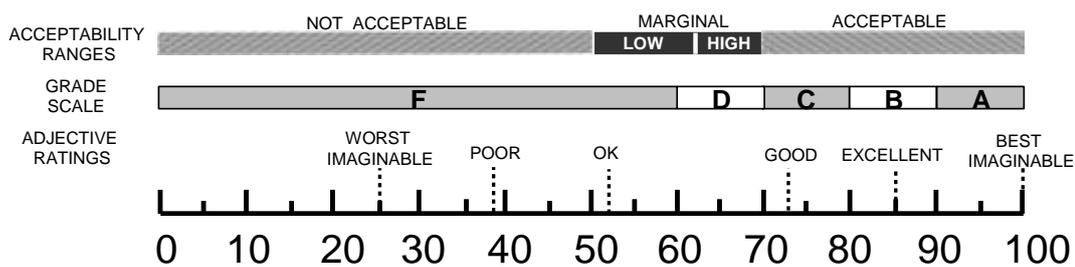
Dari skor asli yang dipaparkan pada tabel 4.3 diatas, maka dilakukan perhitungan untuk SUS dalam kondisi setiap nomor ganjil (1,3,5,7, dan 9) nilai kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1. Untuk nomor genap (2,4,6,8, dan 10) nilai kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. kemudian jumlah nilai kontribusi dikalikan dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan *system usability scale*. Skor SUS berkisar dari 0 hingga 100 (Brooke, 2013). Berikut adalah hasil perhitungan SUS dijelaskan pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Skor Hasil Perhitungan SUS Awal

No	R	Skor SUS										Jumlah	Nilai
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	R1	2	1	1	4	0	1	2	1	3	0	15	37,5
2	R2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	15	37,5
3	R3	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	26	65
4	R4	2	1	1	2	0	1	2	1	2	1	13	32,5
5	R5	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	17	42,5
6	R6	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	16	40
7	R7	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	18	45
8	R8	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	16	40
9	R9	3	1	2	2	1	1	2	1	2	2	17	42,5
10	R10	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	10
11	R11	2	1	1	2	1	3	2	2	2	2	18	45
12	R12	2	1	0	1	1	1	2	1	2	1	12	30
13	R13	1	0	0	1	0	0	2	1	1	1	7	17,5
14	R14	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	15	37,5
15	R15	2	2	1	2	2	2	2	0	2	2	17	42,5
16	R16	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	17	42,5
17	R17	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	17	42,5
18	R18	1	1	1	2	1	1	2	1	3	1	14	35
19	R19	1	0	0	2	0	0	3	0	4	0	10	25
20	R20	1	1	2	2	1	1	2	1	3	1	15	37,5
21	R21	0	0	0	2	0	0	0	0	4	0	6	15
22	R22	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	14	35
23	R23	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	15	37,5
24	R24	2	1	2	2	2	0	2	1	1	1	14	35
25	R25	2	1	1	2	1	0	2	1	1	1	12	30
26	R26	1	1	2	3	2	1	2	1	1	1	15	37,5
27	R27	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	15	37,5
28	R28	2	1	1	2	1	1	2	1	0	1	12	30
29	R29	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	17	42,5
30	R30	0	0	0	2	2	2	2	0	1	0	9	22,5
31	R31	2	1	1	2	1	0	2	1	1	1	12	30

32	R32	1	0	0	1	0	0	2	1	1	1	7	17,5
33	R33	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	15	37,5
34	R34	2	1	1	2	1	1	2	1	0	1	12	30
35	R35	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	17	42,5
36	R36	0	0	0	2	2	2	2	0	1	0	9	22,5
Hasil Rata-rata													34,72

Dari pemaparan hasil pada tabel 4.4 diketahui memperoleh hasil nilai 34,72 yang apabila dilakukan dengan penilaian *adjective ratings* menurut (Kalbach, 2016) berada di tingkat “*Awful*” serta berada pada *grade* “E” dan menurut skala mutu rata-rata skor (Bangor dkk., 2009) berada pada *grade* “F” dan “*Not Acceptable*”. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa antarmuka yang digunakan masih belum memenuhi standar pengguna untuk digunakan secara mudah sesuai fungsinya. Skala mutu skor SUS dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Skala Mutu Skor SUS

4.1.4 Analisis Target Pengguna

Pada proses ini penulis melakukan analisa target pengguna sebagai pendukung berjalannya pengembangan aplikasi Bejek. Dengan hal itu maka penulis membuat sebuah *User Persona* yang di dalamnya berfokus pada data personal seperti data demografi, geografi, dan psikografi (Ambarwati, 2020). Hasil dari persona yang dibuat nantinya dapat dirumuskan sebuah kebutuhan pengguna sehingga dapat membantu proses *concept* yang dilakukan selanjutnya dan membuat keputusan dalam proses desain solusi. Pembuatan *user persona* dilakukan berdasarkan hasil analisa permasalahan melalui kuesioner *online*. Dari hasil penyebaran kuesioner *online* penulis memilih 6 pengguna berdasarkan jawaban yang selaras dengan poin permasalahan untuk dilakukan analisa lebih lanjut.

Analisa dilakukan melalui kuesioner *online* dengan hasil yang dapat dilihat pada lampiran 2. *User persona* dapat dilihat pada gambar 4.7, gambar 4.8, dan gambar 4.9.



Gambar 4. 7 *User Persona* Hisyam dan Salsabila



Gambar 4. 8 *User Persona* Putra dan Tsania



Gambar 4. 9 *User Persona* Hanif dan Virli

4.1.5 Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini penulis melakukan proses *concept*. Dari hasil analisis permasalahan dan analisis target pengguna, penulis dapat memahami kebutuhan dan masalah apa saja yang pengguna alami sebelumnya, sehingga penulis dapat memahami fitur yang diinginkan oleh pengguna untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang didapat pengguna sebelumnya.

A. Tujuan untuk Pengguna

1. Membantu pengguna dalam memesan menu makanan dengan rincian yang sesuai secara akurat
2. Membantu pengguna dalam proses antar jemput perjalanan dengan mudah dan aman
3. Membantu pengguna dalam proses pengantaran barang dengan mudah

B. Kesulitan dari Pengguna

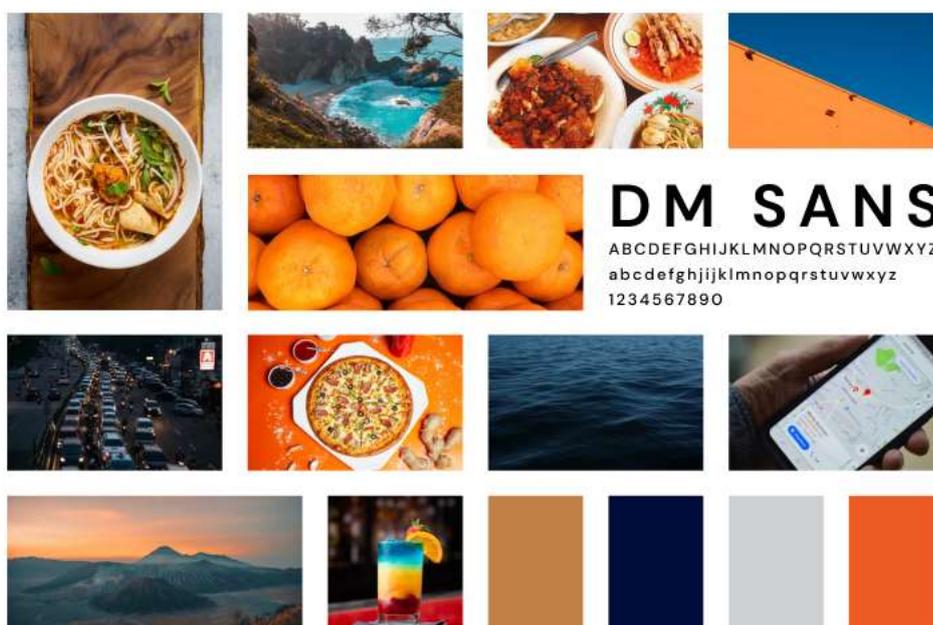
1. Pengguna kesulitan untuk memesan menu makanan dengan rincian yang sesuai secara akurat
2. Pengguna kesulitan dalam proses antar jemput perjalanan
3. Pengguna kesulitan dalam proses pengantaran barang

4.2 Perancangan

Pada tahap ini dirancang sebuah alur konsep pengembangan berupa *moodboard* dan *user flow* sistem. Nantinya rancangan ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain solusi.

4.2.1 Moodboard

Moodboard merupakan kolase atau komposisi gambar, visual, dan objek lainnya yang sering kali dibuat untuk tujuan desain atau presentasi. *Moodboard* Bejek dibuat untuk membantu penulis agar mengetahui cara membuat gaya atau tema terpadu untuk proyek desain yang akan diimplementasikan. *Moodboard* juga digunakan penulis untuk mengkomunikasikan konsep pengguna terhadap aplikasi melalui sebuah bentuk visualisasi sederhana (Norman, 2017). Rancangan *moodboard* aplikasi Bejek dapat dilihat pada gambar 4.10.



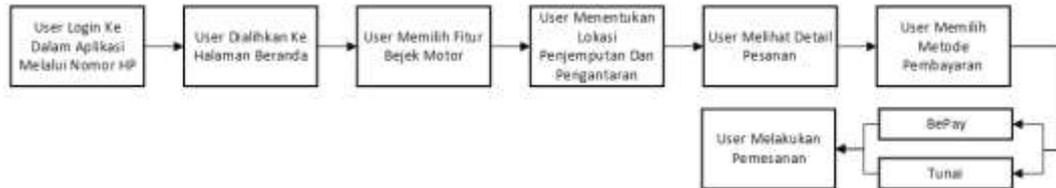
Gambar 4. 10 *Moodboard* Aplikasi Bejek

4.2.2 User Flow

User flow merupakan gambaran langkah-langkah pengguna menggunakan sistem agar mencapai tujuan. Penulis telah merancang sebuah *user flow* aplikasi Bejek yang terbagi berdasarkan masing-masing menu dan fitur. Adapun *user flow* aplikasi Bejek sebagai berikut.

A. *User flow* memesan Bejek Motor

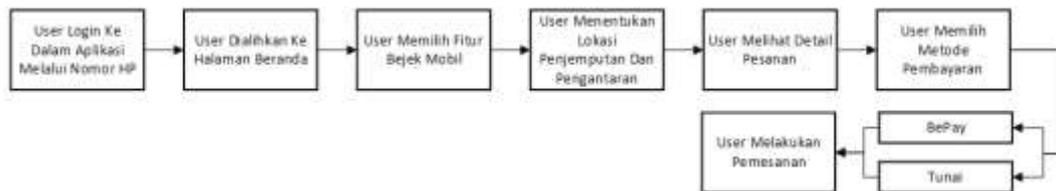
User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna memesan Bejek Motor pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4. 11 *User Flow* Bejek Motor

B. *User flow* memesan Bejek Mobil

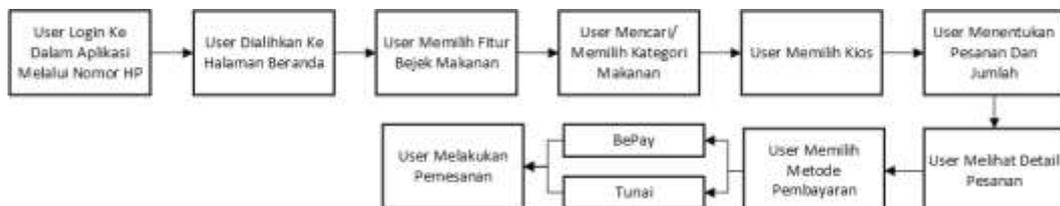
User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna memesan Bejek Mobil pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4. 12 *User Flow* Bejek Mobil

C. *User flow* memesan Bejek Makanan

User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna memesan Bejek Kurir/Barang pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4. 13 *User Flow* Bejek Makanan

D. *User flow* memesan Bejek Barang

User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna memesan Bejek Kurir/Barang pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4. 14 *User Flow* Bejek Barang

E. *User flow* memesan Bejek Pulsa

User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna memesan Bejek Pulsa pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4. 15 *User Flow* Bejek Pulsa

F. *User flow* memesan Bejek Travel

User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna memesan fitur Bejek Travel pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4. 16 *User Flow* Bejek Travel

G. *User flow* memesan Bejek Wisata

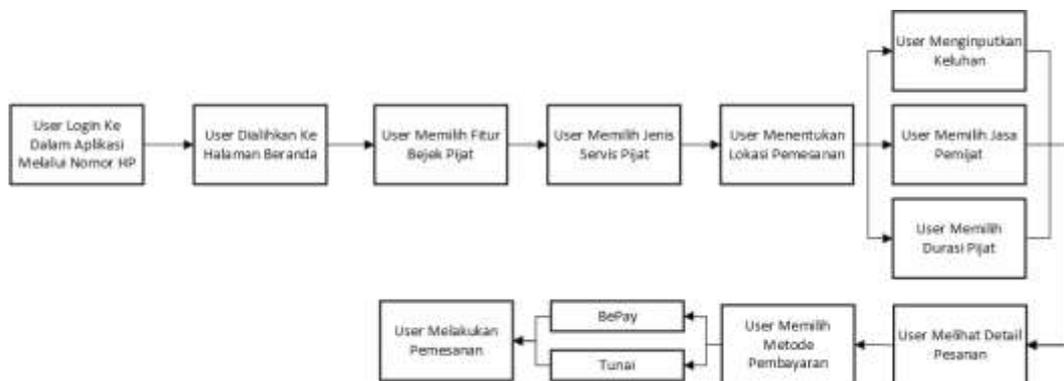
User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna memesan Bejek Wisata pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4. 17 User Flow Bejek Wisata

H. *User flow* memesan Bejek Pijat

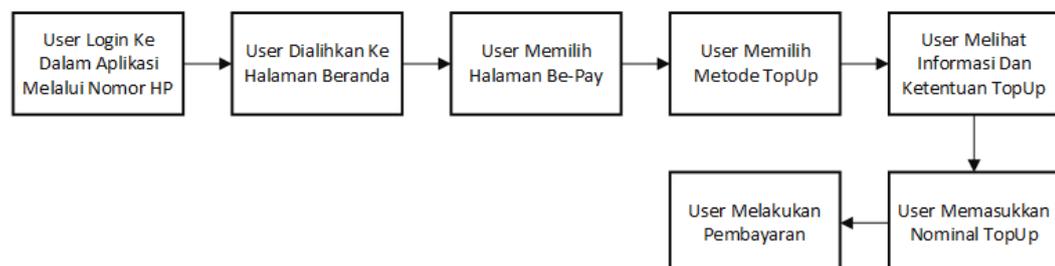
User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna memesan Bejek Pijat pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4. 18 User Flow Bejek Pijat

I. *User flow* mengisi saldo BePay

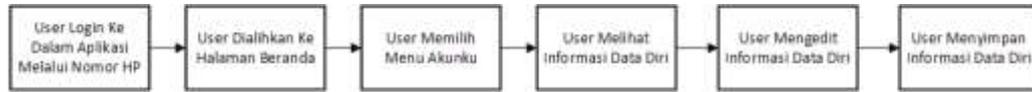
User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna mengisi saldo BePay pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4. 19 User Flow Mengisi Saldo BePay

J. *User flow* mengedit data diri

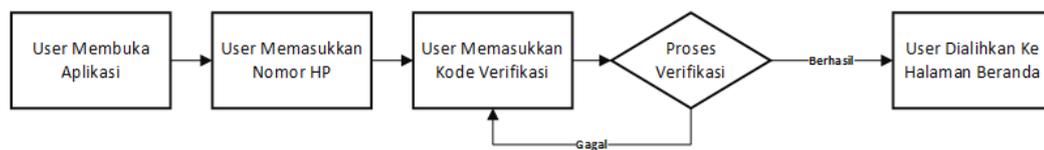
User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna mengedit data diri pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4. 20 *User Flow* Mengedit Data Diri

K. *User flow* melakukan login

User flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna melakukan login akun pada *prototype*. Adapun *user flow* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4. 21 *User Flow* Login

4.2.3 Wireframe

Wireframe merupakan kerangka atau coretan kasar untuk penataan item-item pada halaman sistem sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. *Wireframe* ini dibuat pada tahapan *design* dalam metode UCD berdasarkan hasil dari proses *research* dan *concept* dari metode UCD. Dari riset yang telah dilakukan, maka rancangan antar muka dibuat untuk mempermudah pengguna dalam alur penggunaannya sehingga pengguna nyaman dalam menggunakan *prototype* yang dibuat sesuai dengan alur dari *user flow* yang ada. *Wireframe* ini nantinya akan menjadi acuan untuk pembuatan antarmuka aplikasi Bejek.

A. *Wireframe* Halaman Login dan Halaman Register

Pada halaman ini pengguna diminta untuk memasukkan nomor telepon yang terdaftar agar dapat mengakses aplikasi. Jika belum terdaftar pengguna dapat mendaftarkan diri di halaman *register* yang di dalamnya tersedia kolom untuk pengguna mengisikan nama, *e-mail*, dan nomor ponsel. Pengguna yang mendaftar akan memiliki akun di aplikasi Bejek sehingga dapat menggunakan aplikasi Bejek.

Halaman *login* dan halaman *register* dapat dilihat pada gambar 4.22 dan gambar 4.23.



Gambar 4. 22 *Wireframe* Halaman *Login*



Gambar 4. 23 *Wireframe* Halaman *Register*

B. *Wireframe* Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman awal saat pengguna berhasil masuk ke dalam aplikasi. Pada halaman beranda pengguna akan disuguhkan berbagai informasi, menu, dan fitur, yaitu Riwayat, *Chat*, Akunku, Bejek Motor, Bejek Mobil, Bejek Makanan, Bejek Barang, Bejek Pulsa, Bejek *Travel*, Bejek Wisata, Bejek Pijat, *Top Up* BePay, dan Notifikasi. Halaman beranda dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4. 24 *Wireframe* Halaman Beranda

C. *Wireframe* Halaman Riwayat dan Detail Transaksi

Pada halaman riwayat akan ditampilkan daftar riwayat pesanan yang dibedakan menjadi dua kategori, yaitu selesai dan berlangsung. Kategori riwayat dibedakan berdasarkan pelayanan. Pesanan yang masih dalam proses pelayanan akan muncul pada kategori berlangsung sedangkan pesanan yang telah selesai dilayani akan muncul pada kategori selesai. Halaman riwayat dan detail transaksi dapat dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4. 25 *Wireframe* Halaman Riwayat dan Detail Transaksi

D. *Wireframe* Halaman *Chat*

Pada halaman *chat* akan ditampilkan daftar obrolan yang ada. Pada halaman ini pengguna juga dapat membuat obrolan atau pesan baru kepada kontak Bejek yang tersimpan. Pengguna juga dapat melihat detail obrolan dengan cara memilih salah satu obrolan yang ada. Halaman *chat* dapat dilihat pada gambar 4.26.



Gambar 4. 26 *Wireframe* Halaman *Chat*

E. *Wireframe* Halaman Akunku dan Ubah Profil

Halaman akunku merupakan halaman yang dimana seluruh rincian akun Bejek terdapat pada halaman ini. Pada halaman ini tersedia beberapa pilihan fitur, yaitu ubah profil, ubah kata sandi, pengaturan bahasa, syarat dan ketentuan, kebijakan privasi, pusat bantuan, informasi versi aplikasi, dan tombol keluar/*logout*. Halaman menu akunku dapat dilihat pada gambar 4.27.



Gambar 4. 27 *Wireframe* Halaman Akunku dan Ubah Profil

F. *Wireframe* Halaman Bejek Motor dan Mobil

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek motor dan mobil yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 4.28 pengguna disuguhkan tampilan awal yang terdapat *search bar* untuk menentukan lokasi tujuan serta terdapat daftar lokasi berdasarkan pencarian terakhir. Sedangkan pada gambar 4.29 akan ditampilkan ringkasan pemesanan yang terdapat pilihan metode pembayaran.



Gambar 4. 28 *Wireframe* Halaman Bejek Motor dan Mobil



Gambar 4. 29 *Wireframe* Halaman Konfirmasi Pesanan

G. *Wireframe* Halaman Bejek Makanan dan *Check Out*

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek makanan yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 4.30 merupakan halaman awal bejek makanan yang berisi kategori, jenis menu, rekomendasi, dan menu favorit serta halaman menu favoritku. Pada gambar 4.31 merupakan halaman daftar kios berdasarkan kategori terdekat dan daftar menu yang tersedia di dalam kios. Pada gambar 4.32 merupakan halaman *check out* dalam keranjang dan terdapat pilihan metode pembayaran.



Gambar 4. 30 *Wireframe* Halaman Bejek Makanan dan Halaman Favoritku



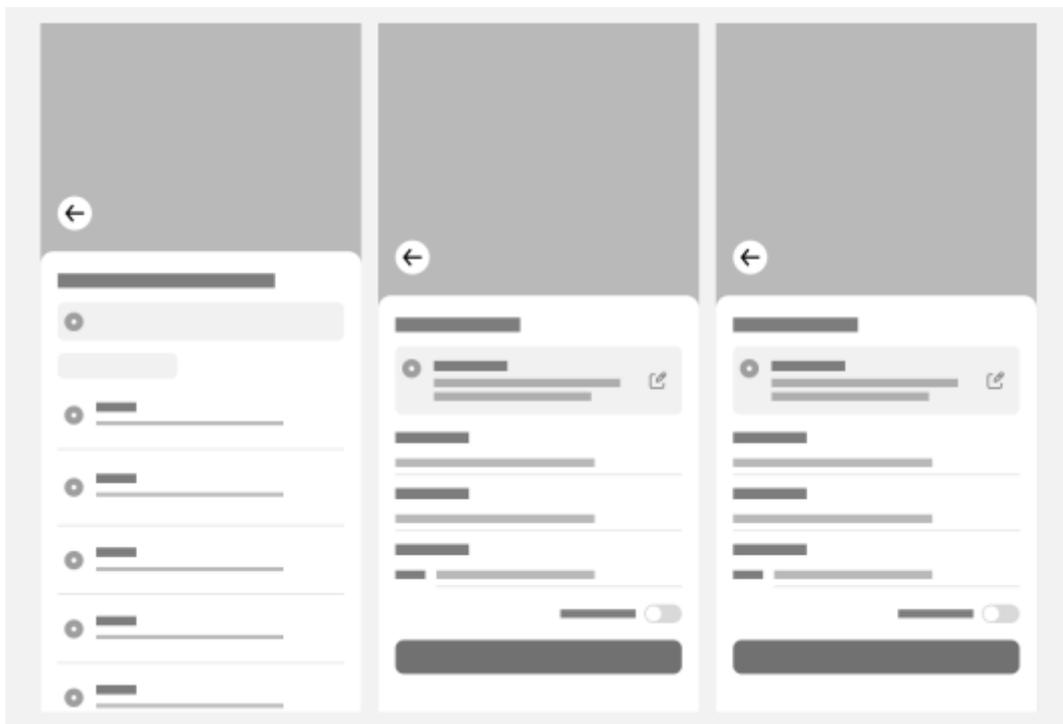
Gambar 4. 31 *Wireframe* Halaman Daftar Kios dan Halaman Daftar Menu



Gambar 4. 32 *Wireframe* Halaman *Check Out* dan *Bagikan*

H. *Wireframe* Halaman Bejek Barang

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek barang yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 4.33 merupakan halaman utama beserta halaman detail pengiriman dan pengambilan. Disini pengguna dapat memasukkan lokasi pengiriman dan pengambilan, nama penerima dan pengirim, serta nomor penerima dan pengirim. Pada gambar 4.34 merupakan halaman rincian barang, pengguna diharuskan mengisi deskripsi dan foto barang yang akan dikirimkan serta catatan bila perlu. Sedangkan pada gambar 4.35 merupakan halaman ringkasan pengiriman barang.



Gambar 4.33 *Wireframe* Halaman Detail Pengiriman dan Pengambilan



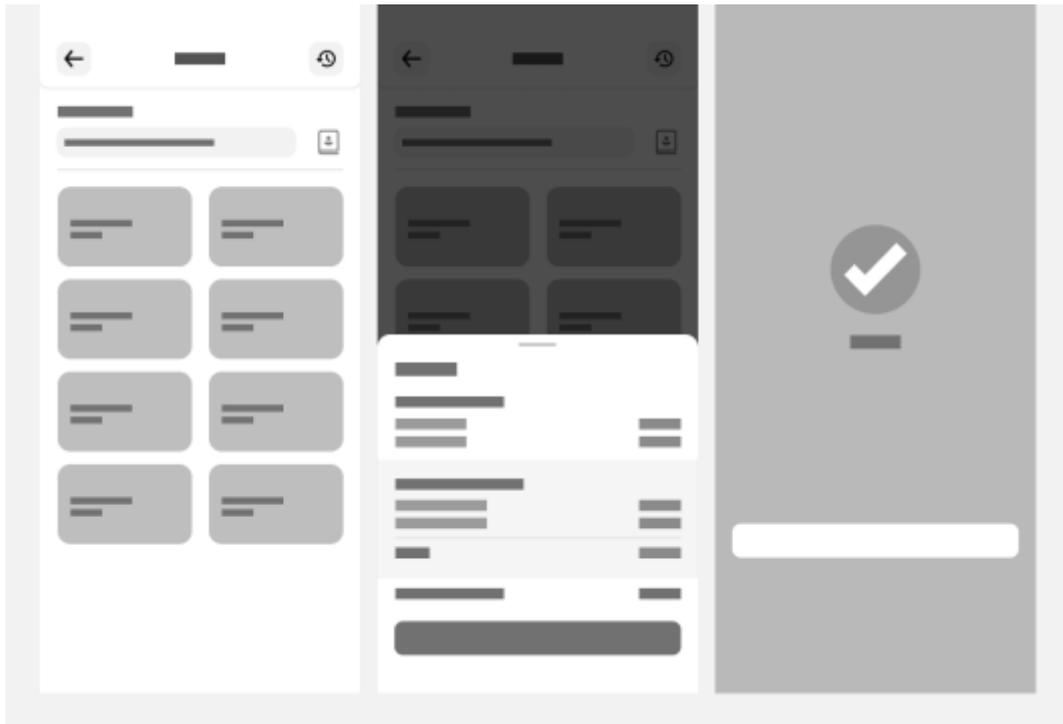
Gambar 4. 34 *Wireframe* Halaman Rincian Barang



Gambar 4. 35 *Wireframe* Halaman Ringkasan Pengiriman

I. *Wireframe* Halaman Bejek Pulsa

Pada halaman ini pengguna disuguhkan dengan tampilan dari bejek pulsa yang terdiri dari kolom pengisian nomor ponsel, nominal pulsa dan terdapat *button* riwayat untuk melihat riwayat pembelian pulsa. Pengguna dapat membeli pulsa dengan cara memasukkan nomor ponsel pada kolom nomor yang tersedia serta memilih nominal yang setelahnya otomatis diarahkan ke halaman informasi pesanan. *Prototype* halaman bejek pulsa dapat dilihat pada gambar 4.36.



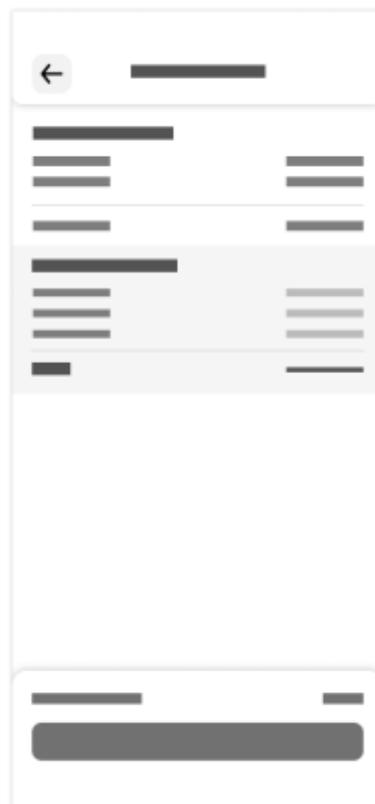
Gambar 4. 36 *Wireframe* Halaman Bejek Pulsa

J. *Wireframe* Halaman Bejek *Travel*

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek *travel* yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 4.37 merupakan halaman awal bejek *travel* dan halaman informasi pesanan. Di dalamnya tersedia kolom pilihan untuk pengguna memilih kota keberangkatan dan kota tujuan, jam keberangkatan, lokasi serta detail lokasi penjemputan dan pengantaran. Selanjutnya pengguna juga disediakan kolom untuk mengisi nama, nomor ponsel, memilih jadwal keberangkatan dan jumlah tiket. Pada gambar 4.38 merupakan halaman detail pesanan yang berisi rincian pesanan yang telah dilakukan oleh pengguna sebelumnya.



Gambar 4. 37 *Wireframe* Halaman Bejek *Travel*



Gambar 4. 38 *Wireframe* Halaman Detail Pesanan Bejek *Travel*

K. *Wireframe* Halaman Bejek Wisata

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek wisata yang ditampilkan secara bertahap. Pada gambar 4.39 merupakan halaman utama bejek wisata yang di dalamnya terdapat *search bar*, kategori, daftar favoritku, daftar sering dikunjungi, dan daftar rekomendasi untuk pengguna. Setelah memilih tempat wisata maka akan dialihkan ke halaman detail *preview* yang di dalamnya terpapar info mengenai tempat wisata tersebut beserta harga tiketnya. Pengguna juga dapat langsung menentukan jadwal keberangkatan dan jumlah tiket.



Gambar 4. 39 *Wireframe* Halaman Bejek Wisata

L. *Wireframe* Halaman Bejek Pijat

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan pilihan dalam memesan bejek pijat yang ditampilkan secara bertahap. Saat pengguna memilih bejek pijat maka akan tampil halaman utama bejek pijat yang berisi layanan pijat yang tersedia. Setelah pengguna memilih maka akan dialihkan ke halaman pemesanan dimana tersedia kolom untuk pengguna memasukkan lokasi pemesanan, keluhan, memilih jasa pijat, menentukan durasi, dan memberikan catatan bila perlu. Pada tahapan terakhir pengguna akan dipaparkan syarat dan ketentuan layanan bejek pijat sebelum pengguna melakukan pemesanan. Jika pengguna tidak menyetujui maka

proses pemesanan bejek pijat tidak dapat dilakukan. Halaman bejek pijat dapat dilihat pada gambar 4.40.



Gambar 4. 40 *Wireframe* Halaman Bejek Pijat

M. *Wireframe* Halaman Penilaian

Pada halaman ini pengguna akan disuguhkan tampilan penilaian berupa bintang yang dapat diisikan mulai 1 sampai dengan 5. Penilaian dilakukan berdasarkan layanan yang mereka dapatkan selama proses pemesanan. Halaman penilaian dapat dilihat pada gambar 4.41



Gambar 4. 41 *Wireframe* Halaman Penilaian

N. *Wireframe* Halaman *Top Up* BePay

Pada halaman ini merupakan tampilan untuk pengguna pada saat mengisi saldo BePay. Di dalamnya terdapat pilihan cara untuk melakukan pengisian saldo BePay beserta langkah-langkahnya. Halaman *top up* BePay dapat dilihat pada gambar 4.42.



Gambar 4. 42 *Wireframe* Halaman *Top Up* BePay

O. *Wireframe* Halaman Pemberitahuan

Pada halaman ini pengguna dapat melihat seluruh pemberitahuan maupun informasi yang didapat berkaitan dengan akun maupun aplikasi Bejek. Di dalamnya terdapat daftar pemberitahuan yang dapat mereka pilih sehingga menampilkan pemberitahuan yang lebih detail. Halaman pemberitahuan dapat dilihat pada gambar 4.43.



Gambar 4. 43 *Wireframe* Halaman Pemberitahuan