

## BAB IV ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

### 4.1 Analisis Permasalahan

Parkir merupakan kegiatan untuk memberhentikan kendaraan pada tempat atau lokasi tertentu yang dilakukan oleh pengemudi untuk meninggalkan kendaraannya sementara. Parkir memiliki banyak tempat seperti di *basement*, ruang terbuka atau di pinggir jalan yang telah disediakan. Beberapa pusat perbelanjaan ramai pengunjung di daerah Bintaro seperti LOTTE Mart, Transpark dan Living Plaza memiliki fasilitas parkir mobil yang kurang memadai karena sering terjadinya permasalahan dalam mencari tempat parkir mobil di *basement*. Permasalahan yang terjadi menurut beberapa pengemudi mobil adalah membutuhkan waktu yang lama dalam mencari tempat parkir mobil dan tidak adanya informasi jumlah parkir mobil yang tersedia sehingga hal tersebut merugikan pengemudi mobil karena menyita banyak waktu.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan aplikasi parkir yang dapat membantu mengurangi waktu dalam mencari tempat parkir dengan memanfaatkan beberapa fitur seperti informasi ketersediaan spot parkir, navigasi menuju spot parkir dan fitur parkir lainnya yang dapat bermanfaat bagi pengemudi mobil.

Menurut Maria Catherine selaku *UI/UX Designer*, dalam merancang aplikasi *mobile* diperlukan tahapan *UX research* untuk mencari tahu kebutuhan dan perilaku pengguna terhadap aplikasi, membuat *user persona* sebagai deskripsi pengguna aplikasi, membuat tahap desain mulai dari arsitektur informasi, sketsa, *wireframe*, desain visual dan yang terakhir membuat *prototype*.

Pada perancangan *prototype user interface* aplikasi parkir PARKTIS, penulis menggunakan metode perancangan *user centered design*, di mana penulis melakukan perancangan yang berfokus pada

pengguna dari riset, penemuan masalah, pemberian solusi, kebutuhan desain, kerangka desain, desain visual dan pengujian *prototype*.

## 4.2 Konsep Komunikasi

### 4.2.1 Strategi Komunikasi

Komunikasi pada dasarnya merupakan penyampaian informasi yang berasal dari komunikator kepada komunikan. Strategi komunikasi merupakan salah satu strategi yang digunakan dalam perancangan ini untuk dapat menyampaikan informasi atau pesan dari penulis kepada pengguna aplikasi dan penyedia tempat parkir mobil sebagai objek yang menjadi dasar penelitian, kemudian yang menjadi tujuan utama adalah pesan yang disampaikan terhadap target audiens yaitu aplikasi mudah untuk digunakan, efektif untuk melakukan pencarian tempat parkir mobil dan dapat memberikan informasi yang dipercaya.


*Tone and manner* pada perancangan ini melalui media utama atau media pendukung menggunakan warna-warna dingin sebagai warna utama yang dikemas dengan variasi sederhana dan modern. Warna-warna dingin memberikan kesan sejuk, lembut dan tenang serta perpaduan warna minimalis lainnya untuk menciptakan nuansa yang dinamis dan *friendly*. Warna yang memberikan kesan sejuk, lembut dan tenang serta memiliki nuansa yang *friendly* menjadi ide utama dalam pemilihan warna pada perancangan ini. Berdasarkan target pengguna yang sebagian besar merupakan pekerja dan sering mengendarai mobil, warna yang dipilih harus memberikan kejelasan informasi secara visual dan tidak membosankan juga memberikan kesan yang tenang dan *friendly*, karena saat menggunakan aplikasi, pengguna harus fokus dalam menggunakan fitur-fiturnya ditambah dengan gaya desain yang sederhana dan modern yang membuat tampilan aplikasi semakin *user friendly*.

#### 4.2.2 Segmentasi, Positioning dan Targeting

Perancangan *prototype user interface* aplikasi PARKTIS memiliki segmentasi, *positioning* dan *targeting* berdasarkan hasil riset yang sudah dilakukan.

Tabel 4. 1 Segmentasi, Positioning dan Targeting

1.	Segmentasi	<p>Demografis:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Laki-laki dan perempuan.</li><li>• Usia 20 – 40 tahun.</li><li>• Ekonomi menengah dan menengah ke atas.</li></ul> <p>Geografis:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Masyarakat yang tinggal di wilayah Bintaro dan sekitarnya.</li></ul> <p>Psikografis:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Laki-laki dan perempuan yang suka pergi menggunakan mobil ke tempat pusat perbelanjaan.</li><li>• Laki-laki dan perempuan yang biasa hidup praktis.</li></ul>
2.	Targeting	<p>Laki-laki dan perempuan yang suka pergi ke tempat pusat perbelanjaan menggunakan mobil, sering menggunakan <i>smartphone</i> dan <i>browsing</i>, berada pada status menengah dan menengah ke atas.</p>
3.	Positioning	<p>Aplikasi PARKTIS memiliki tujuan sebagai aplikasi parkir mobil yang dapat digunakan sesuai dengan aktivitas masyarakat khususnya di wilayah Bintaro dan sekitarnya yang suka pergi ke tempat pusat perbelanjaan dan sering melakukan aktivitas parkir mobil. Aplikasi PARKTIS mengutamakan fitur yang saat ini belum digunakan aplikasi parkir yang sudah ada yaitu memberikan informasi ketersediaan spot tempat parkir dan memberikan navigasi menuju spot tempat parkir tersebut.</p>



## Adi Nugraha

"Adi merupakan seorang pegawai swasta yang memiliki hobi ke mal untuk menyegarkan diri dari pekerjaan rutin bersama keluarga."

**DEMOGRAPHIC**

Usia: 32 Tahun  
 Jenis Kelamin: Laki-Laki  
 Pekerjaan: Pegawai Swasta  
 Status: Menikah  
 Lokasi: Tangerang Selatan

**TECHNOLOGY**

Internet: ██████████  
 Messaging: ██████████  
 Social Networks: ██████████  
 Online Shopping: ██████████  
 Games: ██████████

**GOALS**

Mendapatkan informasi mengenai tempat parkir mobil yang kosong  
 Mendapatkan navigasi ke tempat parkir mobil yang kosong

**FRUSTATIONS**

Sulit mendapatkan informasi spot parkir mobil yang kosong  
 Tidak mengetahui tempat parkir mobil yang kosong


**DAILY ACTIVITIES**

Bekerja, Sosialisasi, Berlari

**FAVORITE APPS**

YouTube WhatsApp Facebook Gojek

Gambar 4. 1 User Persona 1



## Azizah Amalia

"Azizah merupakan seorang penulis dan spesialis media sosial yang cukup sering pergi ke mal untuk sekedar mencari inspirasi."

**DEMOGRAPHIC**

Usia: 25 Tahun  
 Jenis Kelamin: Perempuan  
 Pekerjaan: Penulis Konten  
 Status: Belum Menikah  
 Lokasi: Tangerang Selatan

**TECHNOLOGY**

Internet: ██████████  
 Messaging: ██████████  
 Social Networks: ██████████  
 Online Shopping: ██████████  
 Games: ██████████

**GOALS**

Mendapatkan pilihan spot tempat parkir mobil sesuai yang dipilih  
 Mengetahui harga dan fasilitas parkir mobil secara khusus

**FRUSTATIONS**

Sulit menemukan spot parkir mobil sesuai dengan keinginan pribadi  
 Tidak mengetahui harga dan fasilitas parkir mobil yang tersedia

**DAILY ACTIVITIES**

Memasak, Bekerja, Berjalan

**FAVORITE APPS**

Spotify Instagram Twitter Shopee

Gambar 4. 2 User Persona 2

### 4.2.3 Strategi Kreatif

Sumber inspirasi utama dalam perancangan *prototype user interface* aplikasi PARKTIS berasal dari kompetitor dan beberapa aplikasi lainnya yang sebanding, dengan memahami cara kerja, keuntungan dan kerugian. Dalam menentukan fitur-fitur aplikasi pada perancangan ini tentunya bersumber dari aplikasi yang sudah ada sebelumnya, namun perlu menambahkan beberapa fitur-fitur baru yang belum dimiliki pada aplikasi sebelumnya untuk dapat mengatasi latar belakang permasalahan. Tempat parkir mobil menjadi objek utama dalam perancangan dan foto-foto dari tempat parkir mobil menjadi sebuah inspirasi untuk membuat logo yang mengadaptasi dari bentuk jalanan juga titik tujuan parkir yang menjadi huruf P sebagai simbol parkir.

Untuk merancang *prototype user interface* aplikasi PARKTIS, diperlukan pemahaman mengenai latar belakang masalah yang dimaksud, sehingga dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan baik. Dalam mencapai target sasaran aplikasi, diperlukan strategi kreatif yang bertujuan untuk mendapatkan pengguna aplikasi, pasar dan meningkatkan *brand awareness*. Strategi kreatif yang dilakukan adalah dengan membuat cara agar aplikasi dapat digunakan secara terus menerus. Selain fokus pada fitur utamanya yaitu memberikan informasi ketersediaan spot tempat parkir dan memberikan navigasi menuju spot tempat parkir serta berbagai fitur parkir lainnya, diperlukan juga beberapa fitur notifikasi pada aplikasi seperti:

1. Pemberitahuan notifikasi *push* luar aplikasi

Ketika aplikasi sedang tidak digunakan, aplikasi PARKTIS menggunakan notifikasi *push* agar pengguna terpengaruh untuk membuka aplikasi. Notifikasi ini mengirimkan informasi kepada pengguna seperti *update notification* dan *miss you new function*. Tujuan dari notifikasi ini adalah agar aplikasi tetap digunakan walaupun sedang tidak dibutuhkan.

## 2. Pemberitahuan notifikasi *pop up* dalam aplikasi

Ketika aplikasi sedang digunakan, aplikasi PARKTIS memunculkan notifikasi *pop up* untuk menargetkan pengguna setia, seperti meminta *rating* atau *like* pada halaman sosial media aplikasi.

Selain memikirkan desain visual aplikasi yang menarik dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, juga perlu memikirkan apakah aplikasi yang dibuat sering digunakan atau tidak oleh pengguna ke depannya. Tujuan dari strategi kreatif ini adalah agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.

### 4.2.4 Strategi Media

*Prototype user interface* aplikasi PARKTIS menggunakan sistem *platform* berbasis Android, Android menjadi salah satu sistem operasi yang saat ini banyak digunakan untuk *smartphone*. Android menjadi populer di kalangan pengguna karena banyaknya fitur dan manfaat. Perancangan *prototype user interface* aplikasi PARKTIS menggunakan orientasi *portrait* agar dapat memaksimalkan kegunaan dan orientasi *portrait* merupakan orientasi yang paling sering digunakan untuk aplikasi *mobile*. Setelah perancangan *prototype user interface* aplikasi PARKTIS selesai, diperlukan media pendukung lainnya seperti poster dan *banner* cetak maupun digital yang bertujuan untuk mempromosikan aplikasi yang telah dibuat.

#### 1. Media Utama

Pada perancangan *prototype user interface* aplikasi PARKTIS, media utama yang digunakan yaitu *smartphone* Android dengan ukuran orientasi layar seperti di bawah ini:



Gambar 4. 3 Ukuran Orientasi Layar Android

## 2. Media Pendukung

### a. X-Banner

*X-Banner* menjadi media promosi yang bertujuan sebagai keterangan informasi singkat mengenai aplikasi. Penggunaan *X-Banner* diterapkan di depan *booth* pameran dengan ukuran 60x160 cm.

### b. Poster

Poster merupakan media promosi yang bertujuan untuk menarik perhatian publik dengan ukuran media yang lebih kecil. Poster berukuran 29.7x42 cm (A3).

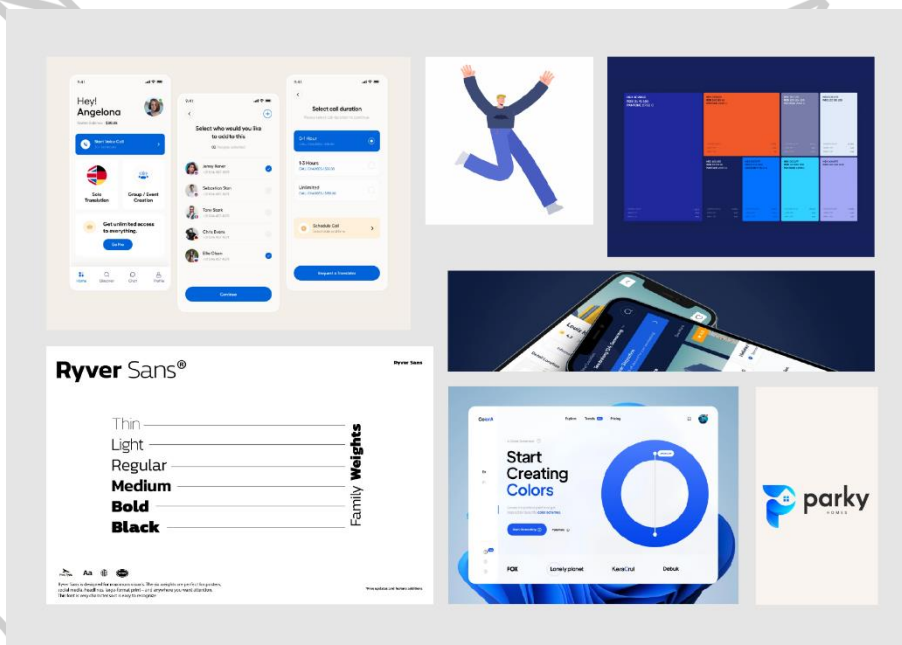
### c. Instagram Posts & Stories

Media sosial Instagram memiliki daya tingkat promosi yang cukup baik saat ini untuk melakukan promosi. Instagram *posts* memiliki ukuran 1080x1080 px dan Instagram *stories* 1920x1080 px.

## 4.3 Konsep Visual

Perancangan *prototype user interface* aplikasi PARKTIS dirancang melalui *software* Figma untuk membantu proses perancangan *user*

*interface* dan *prototyping*. Konsep perancangan visual aplikasi PARKTIS menggunakan pendekatan *flat design* yang bersifat sederhana dan memiliki ciri khas warna cerah, *clean* dan lebih mengutamakan fungsi. *Software* yang digunakan dalam perancangan ini adalah Figma, Figma merupakan *software* yang cukup banyak digunakan desainer *user interface* untuk membuat dan uji coba aplikasi. Aplikasi PARKTIS memiliki identitas visual seperti tata letak, tipografi, warna, ikon, *shape* dan gaya desain.

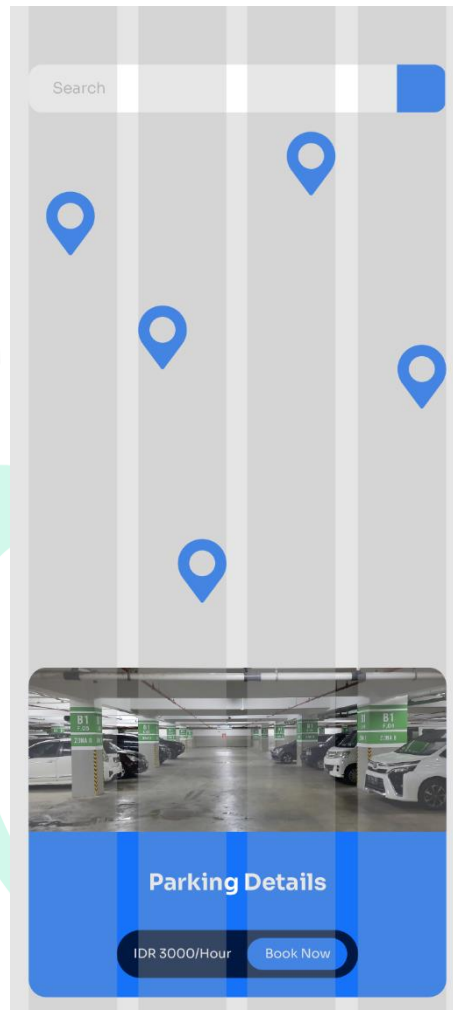


Gambar 4. 4 Moodboard Perancangan

*Moodboard* merupakan representasi visual dari sebuah konsep desain dalam bentuk kumpulan inspirasi yang akan diterapkan pada perancangan. *Moodboard* diterapkan secara langsung untuk mengatur inspirasi dan ide pada tahap pembuatan konsep aplikasi PARKTIS. *Moodboard* di atas merupakan *moodboard user interface* di mana terdapat tolak ukur mengenai tampilan desain aplikasi, *website*, logo, warna, tipografi, ilustrasi, elemen desain dan *mockup*.



### 4.3.1 Tata Letak



Gambar 4. 5 Grid Layout Aplikasi PARKTIS

Perancangan *prototype user interface* aplikasi PARKTIS menggunakan tata letak, elemen dan jarak yang seragam untuk mendorong konsistensi dan ukuran layar. Penggunaan *column* dibagi menjadi empat dengan masing-masing ukuran 70 px, *gutter* 16 px dan *margin* 16 px dengan ukuran layar aplikasi 360x800 px yang termasuk dalam kategori *Android Large*. Ukuran-ukuran di atas menjadi standar *grid system* dalam pembuatan aplikasi untuk mengatur ruang *white space* dengan mudah.

### 4.3.2 Tipografi



Gambar 4. 6 Sora Font Aplikasi PARKTIS

Penggunaan jenis huruf pada perancangan *prototype user interface* aplikasi PARKTIS adalah jenis huruf *sans-serif* karena memiliki kesan yang bersih, modern dan menarik serta memiliki sifat yang jujur dan sederhana. Nama huruf yang digunakan adalah Sora, huruf ini dirancang khusus untuk penggunaan pada *user interface* aplikasi atau *website* yang mementingkan tingkat kejelasan dan efektivitas pada ukuran apa pun. Sora merupakan *font family* yang memiliki banyak jenis gaya yaitu *Thin*, *ExtraLight*, *Light*, *Regular*, *Medium*, *SemiBold*, *Bold* dan *ExtraBold* namun pada perancangan ini penulis hanya menggunakan *Light*, *Regular*, *Medium* dan *Bold* yang disesuaikan dengan kegunaan dan kebutuhan pada perancangan.

### 4.3.3 Warna



Gambar 4. 7 Color Scheme Aplikasi PARKTIS

Warna-warna yang digunakan pada perancangan ini adalah *minimalist flat color* yang termasuk dalam kelompok warna dingin karena warna *primary* menggunakan warna biru. Aplikasi PARKTIS memiliki warna *primary*, *secondary* dan juga beberapa *variant* dari hasil warna dominan yang bertujuan untuk membedakan antar elemen satu dengan elemen lainnya. Aplikasi PARKTIS memiliki *background* warna putih secara keseluruhan untuk menekankan konsistensi dan beberapa penggunaan warna lainnya sesuai kebutuhan seperti gambar di atas yaitu warna merah digunakan sebagai tanda terjadi kesalahan, warna hijau digunakan sebagai tanda keberhasilan dan warna kuning digunakan sebagai tanda pengingat. Penggunaan warna huruf pada aplikasi PARKTIS menggunakan tiga warna yaitu hitam, putih dan abu-abu.

Warna biru merupakan warna *primary* yang melambangkan kesetiaan dan kejujuran, oleh karena itu warna biru dapat menjadi warna yang dapat meningkatkan kepercayaan seseorang dalam menggunakan

aplikasi PARKTIS serta dapat meyakinkan aplikasi PARKTIS secara profesional. Penggunaan warna yang ramah oleh penglihatan dapat membuat rasa nyaman bagi pengguna saat menggunakan aplikasi.

Perancangan ini menggunakan teknik *analogous*, teknik yang menggunakan satu warna dominan untuk mendapatkan aksesoris warna tambahan yang tidak beda jauh dari warna dominan. Teknik ini menciptakan suasana minimalis dan harmonis secara keseluruhan.

#### 4.3.4 Ikon

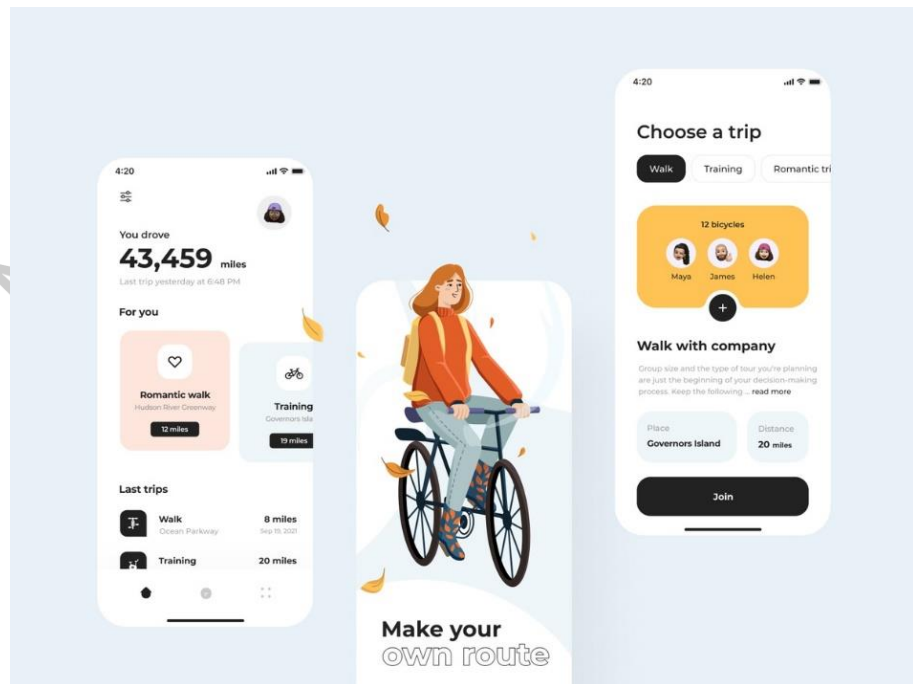


Gambar 4. 8 Ikon Aplikasi PARKTIS

Ikon menjadi salah satu aspek yang penting selain tipografi karena dapat memberikan informasi dan komunikasi melalui gambar. Pada dasarnya ikon merupakan deskripsi informasi dan komunikasi dalam bentuk gambar untuk memudahkan pengguna dalam menentukan pilihan dalam aplikasi, oleh karena itu penggunaan ikon pada aplikasi harus jelas agar pengguna tidak salah menafsirkan. Ikon harus bersifat sederhana, modern, mudah dimengerti dan unik. Jenis ikon pada aplikasi PARKTIS

adalah *rounded* dan *outline style*, yaitu ikon yang memiliki sudut melengkung atau tumpul agar menimbulkan kesan tidak kaku.

#### 4.3.5 *Shape* dan Gaya Desain



Gambar 4. 9 *Shape* dan Gaya Desain Aplikasi PARKTIS

Sumber: Dribbble

*Shape* dan gaya desain yang terdapat pada aplikasi PARKTIS menjadi perhatian khusus karena berkontribusi besar pada nilai estetika desain aplikasi. Penggunaan *shape* dan gaya desain aplikasi harus melengkapi satu sama lain dengan tujuan agar *user interface* aplikasi mudah digunakan dan tidak membuat pengguna bingung dalam menggunakannya. Jenis *shape* yang digunakan pada aplikasi PARKTIS adalah *rounded*, yaitu *shape* yang tumpul pada setiap sudutnya. Gaya desain yang digunakan pada aplikasi PARKTIS adalah minimalis dengan kombinasi *flat design*, ilustrasi dan beberapa fotografi sesuai kebutuhan. Gaya desain minimalis banyak digunakan pada aplikasi populer yang ada saat ini dan bersifat mudah untuk menganalisis informasi.

## 4.4 Penerapan Desain

### 4.4.1 Logo

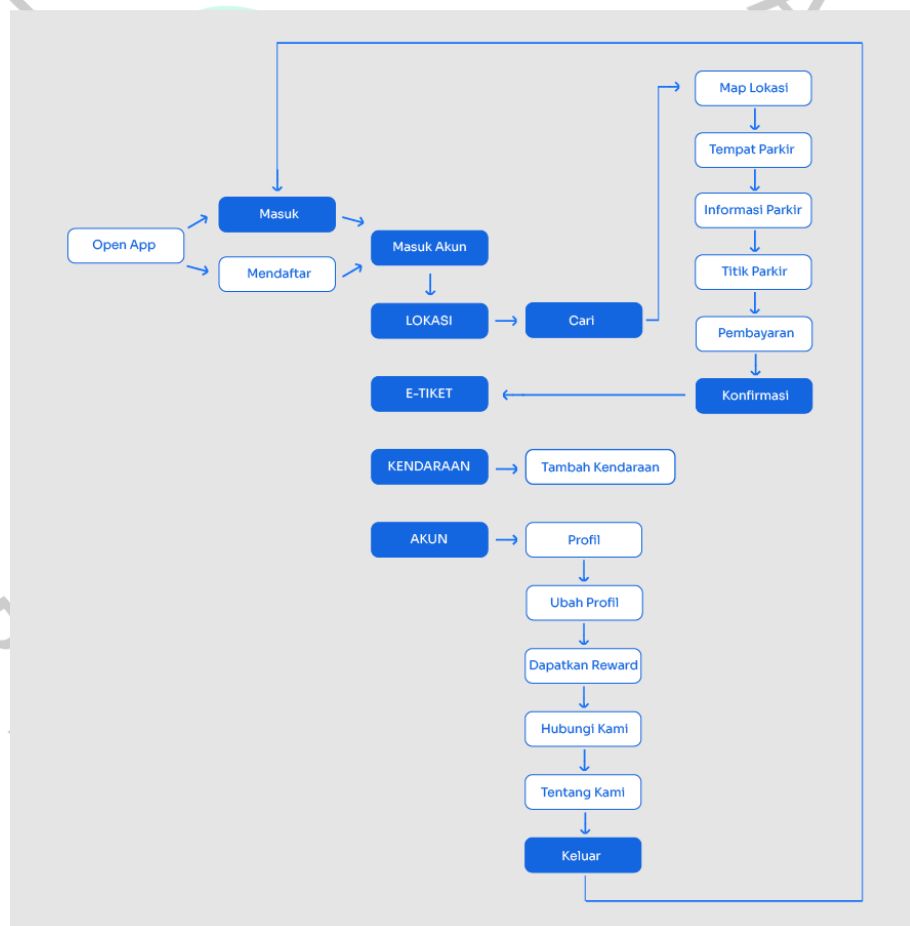
Pada perancangan *prototype user interface* aplikasi PARKTIS, penulis menerapkan desain logo berdasarkan hasil riset pengguna yang memiliki keinginan sebuah aplikasi parkir yang sederhana dan mudah digunakan. Oleh karena itu konsep logo aplikasi PARKTIS mengacu pada prinsip dan kesan yang sederhana. Logo aplikasi PARKTIS menggunakan huruf “P”, ikon “pencarian” dan “lokasi”. Huruf “P” memiliki arti dari nama aplikasi itu sendiri yaitu PARKTIS, melambangkan simbol parkir dan dapat digambarkan sebagai bentuk “jalanan” serta ikon “pencarian” dan “lokasi” memiliki arti sebagai titik tujuan. Dengan menyatukan arti dari huruf “P”, ikon “pencarian” dan “lokasi” dapat dimaknai secara keseluruhan yaitu logo ini memiliki arti mengarahkan pengguna sampai ke tujuan tempat parkir mobil.



Gambar 4. 10 Logo Aplikasi PARKTIS

#### 4.4.2 User Flow

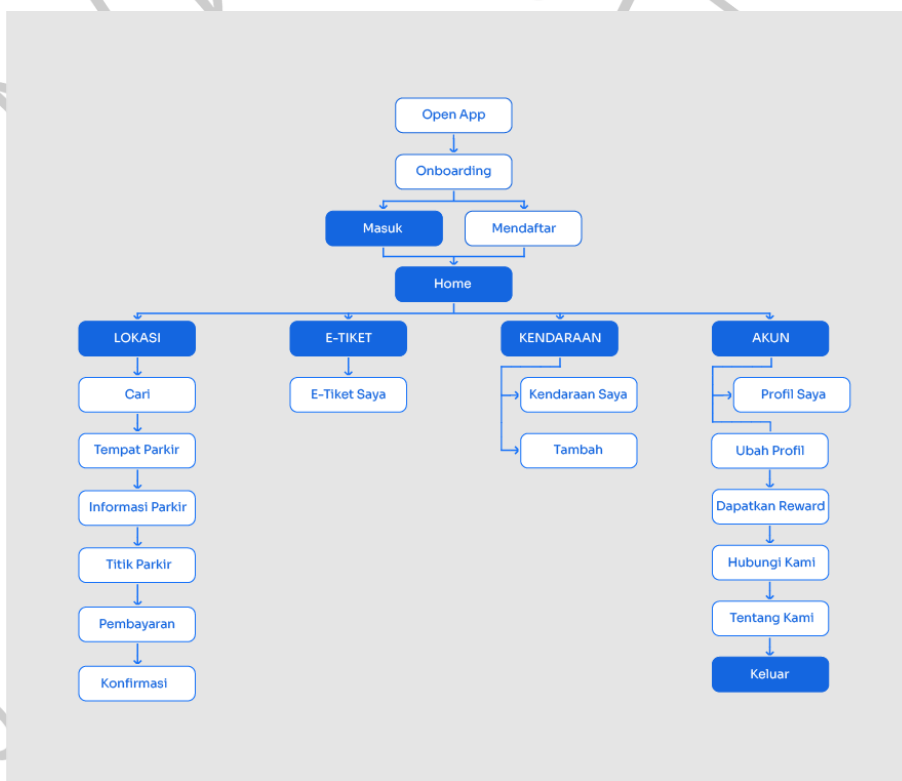
*User flow* merupakan gambaran alur kerja aplikasi saat digunakan oleh pengguna berdasarkan fitur utama dari aplikasi tersebut. Dengan dibuatnya *user flow* akan mempermudah pengguna untuk menggunakan aplikasi sesuai dengan fungsi utama aplikasi itu sendiri. Perancangan *user flow* pada aplikasi PARKTIS bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam meningkatkan pengalaman pada fitur-fitur yang ada pada aplikasi PARKTIS, halaman utama pada aplikasi PARKTIS terdiri dari halaman *login*, *home*, *e-tiket*, kendaraan dan akun.



Gambar 4. 11 User Flow Aplikasi PARKTIS

#### 4.4.3 Sitemap

*Sitemap* merupakan diagram hierarki yang menunjukkan arsitektur informasi atau isi halaman pada aplikasi. Dengan dibuatnya *sitemap* dapat memberikan representasi visual dari halaman mana yang terhubung satu sama lain dan halaman mana yang berbeda. Tujuan dibuatnya *sitemap* adalah untuk mengenalkan fitur-fitur pada aplikasi dari struktur yang telah diuraikan. Berikut *sitemap* aplikasi PARKTIS:



Gambar 4. 12 Sitemap Aplikasi PARKTIS

#### 4.4.4 Wireframe

*Wireframe* merupakan kerangka awal aplikasi yang berfungsi untuk menata *item* yang terdapat pada halaman. *Wireframe* pada umumnya hanya melampirkan halaman yang terdiri dari beberapa *shape*, seperti garis dan kotak-kotak untuk mengatur tata letak dari elemen desain pada aplikasi. Tujuan dibuatnya *wireframe* adalah untuk memudahkan



pengerjaan pengembangan struktur dan arah dari aplikasi. Berikut *wireframe* aplikasi PARKTIS:



Gambar 4. 13 Wireframe Aplikasi PARKTIS

## 4.5 Hasil Karya

### 4.5.1 User Interface

Setelah melewati beberapa tahapan mulai dari sumber literatur yang akan digunakan untuk perancangan, pengumpulan data sampai penerapan desain seperti logo aplikasi, *user flow*, *sitemap* dan *wireframe* maka tahapan berikutnya adalah desain tampilan *user interface*. Proses desain tampilan *user interface* menggabungkan elemen-elemen desain yaitu mulai dari tata letak, tipografi, warna, ikon dan *shape* menjadi kesatuan dalam satu halaman. Desain tampilan *user interface* yang dilakukan menyesuaikan antara satu sama lain agar dapat menghasilkan desain yang *friendly* terhadap pengguna. Desain tampilan *user interface* terdiri dari halaman awal aplikasi sampai fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi seperti di bawah ini.

#### 4.5.1.1 *Open App*

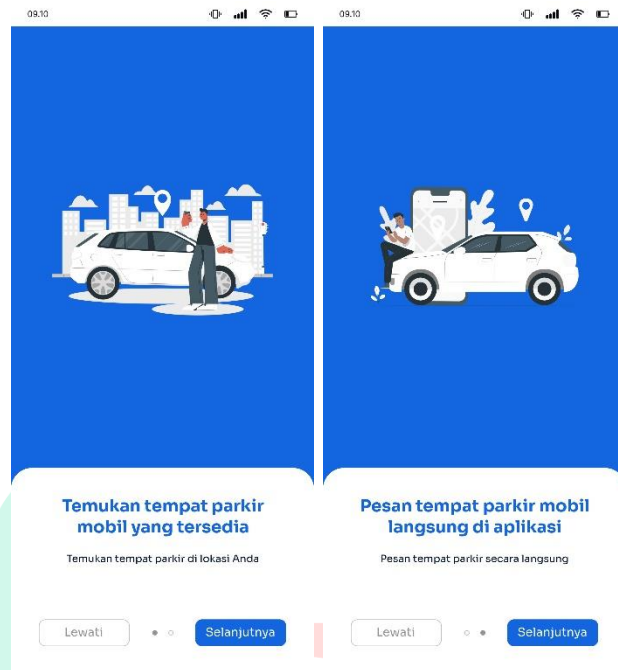
08.10 



*Gambar 4. 14 Halaman Open App PARKTIS*

*Open app* merupakan tampilan awal peluncuran aplikasi. *Open app* menampilkan logo aplikasi singkat sebelum memasuki aplikasi. Dalam penerapan desain pada *open app*, logo diposisikan di tengah layar aplikasi yang bertujuan agar pengguna dapat langsung fokus mengetahui identitas aplikasi PARKTIS.

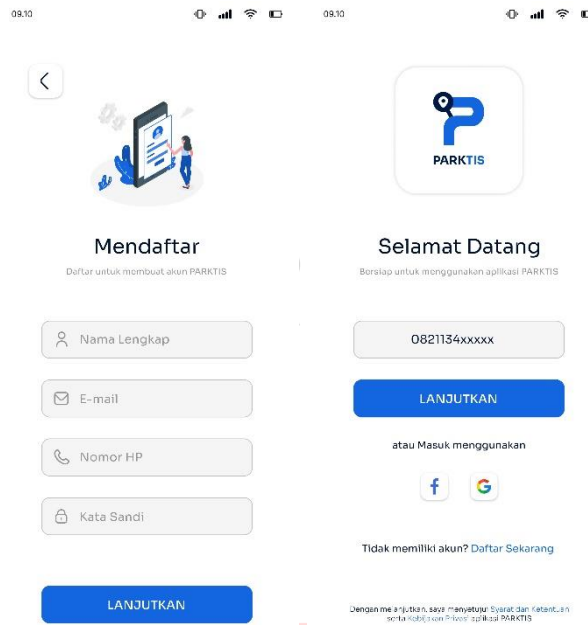
#### 4.5.1.2 Onboarding



Gambar 4. 15 Halaman Onboarding PARKTIS

*Onboarding* menampilkan halaman singkat mengenai aplikasi dan fitur-fiturnya. Secara umum *onboarding* merupakan introduksi aplikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi apa yang ada pada aplikasi terhadap pengguna. Pada halaman *onboarding* menampilkan *flat illustration* yang berhubungan dengan informasi singkat yang diberikan yang bertujuan untuk menjelaskan secara singkat aplikasi PARKTIS. Di bawah informasi terdapat tombol pilihan untuk melanjutkan *onboarding* atau bisa langsung dilewati ke halaman *home*.

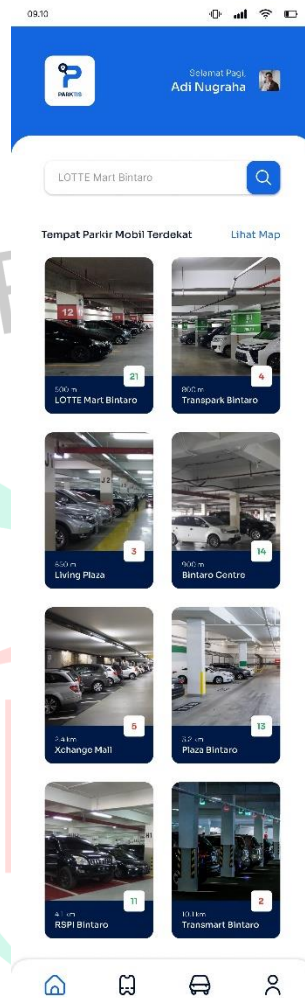
### 4.5.1.3 Mendaftar dan Masuk



Gambar 4. 16 Halaman Mendaftar dan Masuk PARKTIS

Halaman mendaftar (*sign up*) dan masuk (*sign in*) merupakan halaman yang sangat penting sifatnya wajib ada pada aplikasi. Dengan melakukan mendaftar atau masuk pada aplikasi, pengguna dapat memiliki akun yang berfungsi sebagai identitas pribadi dalam aplikasi. Gaya tata letak pada halaman mendaftar dan masuk merupakan gaya tata letak yang umumnya sering digunakan pada banyak aplikasi, tujuannya adalah agar pengguna tidak merasa asing dengan tampilan mendaftar dan masuk pada aplikasi PARKTIS.

#### 4.5.1.4 Home

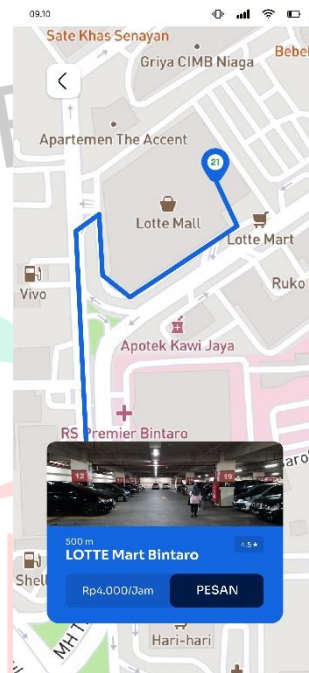


Gambar 4. 17 Halaman Home PARKTIS

*Home* merupakan halaman utama aplikasi setelah pengguna melakukan Mendaftar atau Masuk. Pada halaman *Home* terdapat fitur pencarian yang merupakan tugas utama pada aplikasi PARKTIS. Pada halaman ini pengguna dapat mencari lokasi tempat parkir terdekat, setelah melakukan pencarian, maka akan muncul gedung-gedung yang memiliki tempat parkir terdekat. Setelah itu, pengguna dapat memilih salah satu tujuan tempat parkir dan aplikasi PARKTIS memberikan informasi terkait mengenai gedung tempat parkir tersebut. Pada halaman ini terdapat

navigasi pada aplikasi seperti *Home*, E-Tiket, Kendaraan dan Akun untuk memudahkan halaman utama ke halaman lainnya.

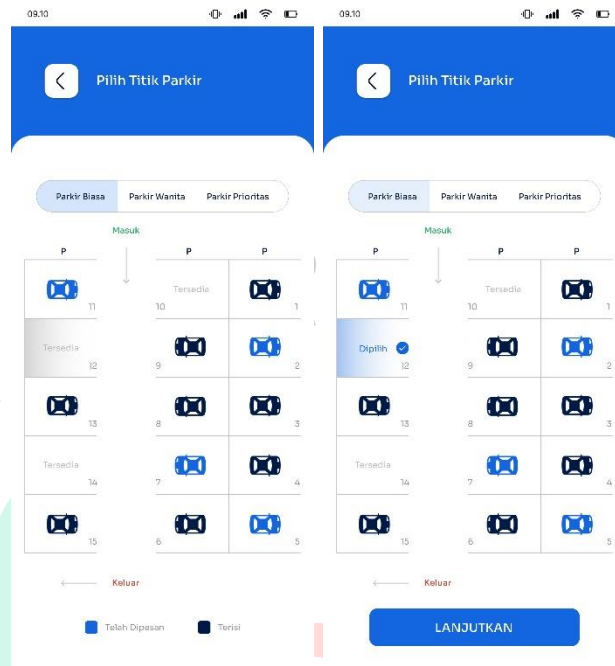
#### 4.5.1.5 Peta Lokasi



Gambar 4. 18 Halaman Peta Lokasi PARKTIS

Setelah pengguna melakukan pencarian dan memilih gedung tempat parkir terdekat, maka akan muncul halaman Peta Lokasi. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai gedung tempat parkir yang di pilih seperti nama gedung tempat parkir, foto gedung tempat parkir, jarak, *rating*, tarif parkir dan tombol Pesan untuk melakukan *booking* tempat parkir. Pada halaman ini terdapat tombol Kembali di bagian kiri atas jika pengguna ingin mencari gedung tempat parkir parkir lainnya.

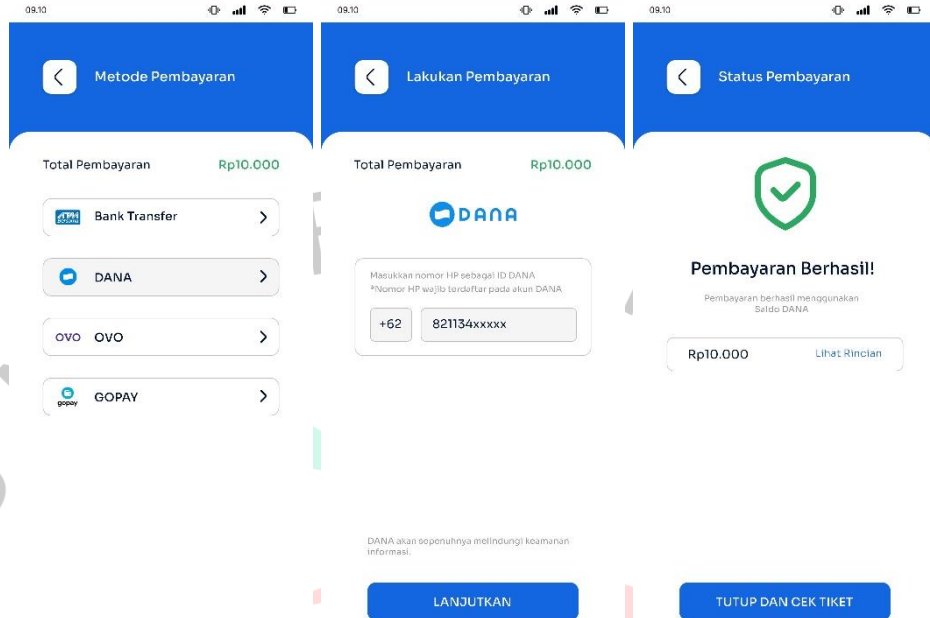
#### 4.5.1.6 Titik Parkir



Gambar 4. 19 Halaman Titik Parkir PARKTIS

Halaman Titik Parkir merupakan halaman setelah pengguna memilih gedung tempat parkir dan memilih tombol Pesan, pada halaman ini pengguna dapat memilih titik parkir yang tersedia dengan memilih salah satu nomor parkir kemudian tekan tombol Lanjutkan untuk melanjutkan ke halaman Metode Pembayaran. Pada halaman ini terdapat tombol Kembali di bagian kiri atas jika pengguna ingin kembali ke halaman sebelumnya.

#### 4.5.1.7 Metode Pembayaran

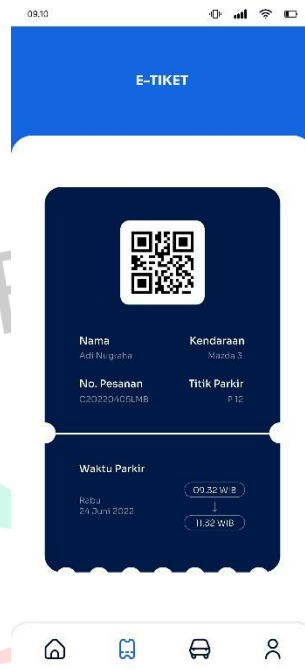


Gambar 4. 20 Halaman Pembayaran PARKTIS

Setelah menentukan tempat parkir pada halaman Titik Parkir, selanjutnya adalah halaman Metode Pembayaran yang akan digunakan. Pengguna dapat memilih metode pembayaran mulai dari Bank Transfer, DANA, OVO dan GoPay. Setelah memilih metode pembayaran, selanjutnya adalah Lakukan Pembayaran untuk akses ke halaman Status Pembayaran. Pada halaman ini terdapat tombol Kembali di bagian kiri atas jika pengguna ingin kembali ke halaman sebelumnya.



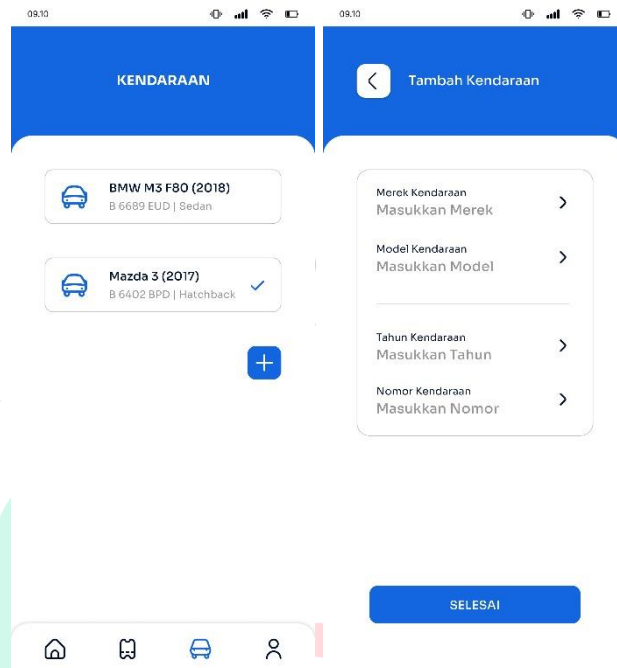
#### 4.5.1.8 E-Tiket



Gambar 4. 21 Halaman E-Tiket PARKTIS

Halaman E-Tiket merupakan halaman setelah melakukan pembayaran. Pada halaman E-Tiket terdapat *barcode*, nama, kendaraan, nomor pemesanan, nomor tempat parkir dan waktu parkir.

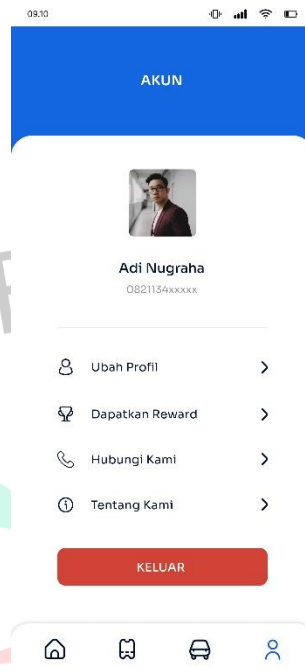
#### 4.5.1.9 Kendaraan dan Tambah Kendaraan



Gambar 4. 22 Halaman Kendaraan PARKTIS

Pada halaman Kendaraan, pengguna dapat memilih kendaraan yang sudah pengguna *input* ke dalam aplikasi PARKTIS. Pada halaman Tambah Kendaraan pengguna dapat memasukkan merek, model, tahun dan nomor kendaraan yang sesuai dengan kendaraan pengguna. Pengguna juga dapat menambahkan kendaraan kembali pada tombol Tambah Kendaraan di bawah halaman Kendaraan.

#### 4.5.1.10 Akun



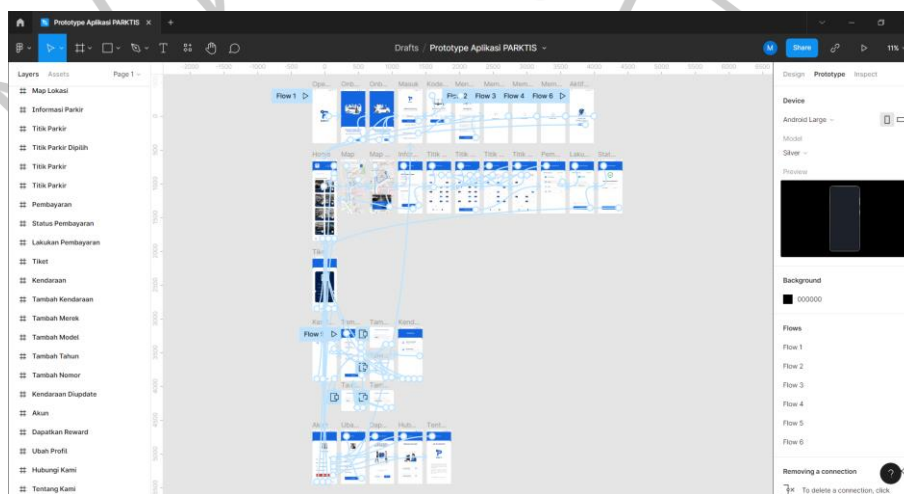
Gambar 4. 23 Halaman Akun PARKTIS

Halaman Akun terdiri dari informasi Profil Pengguna, Ubah Profil, Dapatkan *Reward*, Hubungi Kami, Tentang Kami dan tombol Keluar. Halaman Profil Pengguna terdapat nama lengkap, nomor hp dan foto pengguna kemudian di bawahnya terdapat Ubah Profil jika pengguna ingin mengubah foto atau nomor hp. Selanjutnya terdapat Dapatkan *Reward* yang merupakan fitur agar pengguna mendapatkan diskon atau bonus tambahan, Hubungi Kami berisi informasi mengenai aplikasi PARKTIS yang dapat dihubungi, Tentang Kami berisi informasi mengenai tujuan aplikasi PARKTIS dan Keluar untuk pengguna yang ingin keluar dari aplikasi atau ganti akun.

#### 4.5.2 *Prototype*

*Prototype* merupakan gambaran dari alur kerja aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui proses kerja aplikasi saat digunakan secara nyata. *Prototype* dirancang berdasarkan *user experience* yang berfokus

pada pengguna aplikasi. *Prototype* aplikasi PARKTIS memiliki konsep sederhana dan dinamis di mana konsep tersebut memiliki tujuan yaitu untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan aplikasi. *Prototype* aplikasi PARKTIS memberikan beberapa pengalaman pengguna seperti *scroll*, *pop up*, *slider* dan lain-lain. *Prototype* aplikasi PARKTIS dibuat menggunakan *software* Figma yang memiliki fitur-fitur menarik untuk menerapkan *prototype* dengan baik.

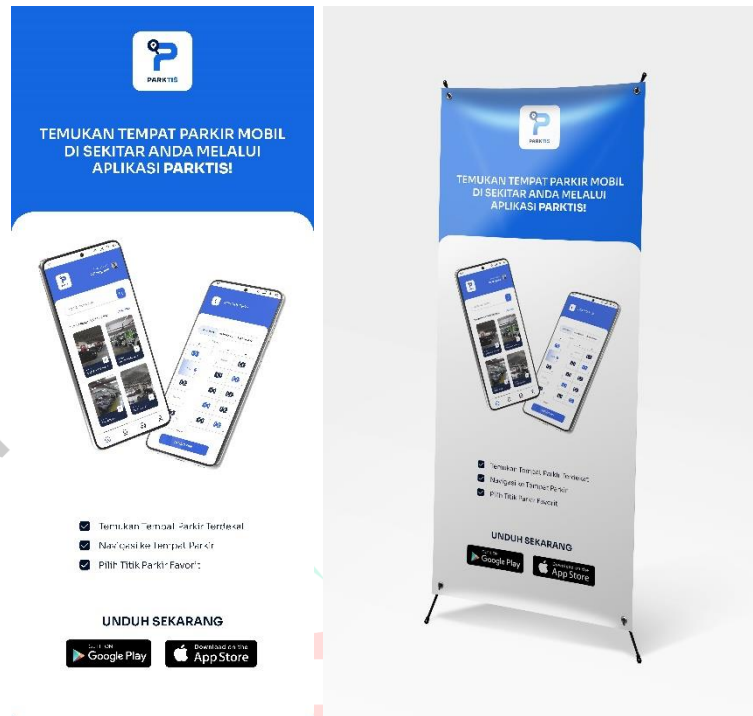


Gambar 4. 24 *Prototype* Aplikasi PARKTIS

### 4.5.3 Media Pendukung

Media pendukung merupakan sarana media untuk mempromosikan aplikasi PARKTIS secara lebih luas. Media yang digunakan untuk mempromosikan aplikasi PARKTIS adalah *x banner*, poster, Instagram *posts* dan Instagram *stories*, media pendukung tersebut berupa media cetak dan digital. Selain mempromosikan aplikasi PARKTIS, media pendukung di atas juga dapat memperkenalkan kepada masyarakat secara lebih luas mulai dari fungsi dan tujuan aplikasi serta mempengaruhi untuk mengunduh aplikasi PARKTIS.

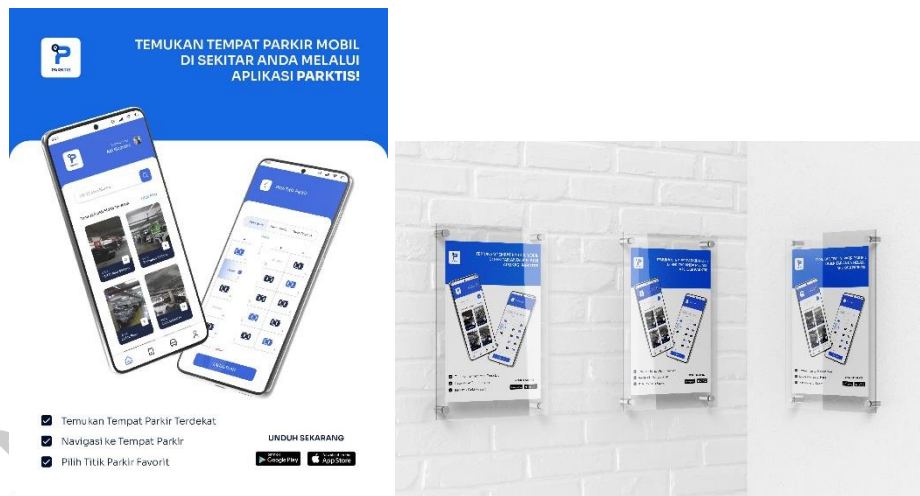
#### 4.5.3.1 X Banner



Gambar 4. 25 X Banner Aplikasi PARKTIS

Aplikasi PARTKIS mempromosikan melalui media cetak *x banner* yang merupakan media cetak yang cukup besar untuk menarik perhatian banyak orang. Pesan dan informasi yang disampaikan dalam *x banner* memiliki tingkat kejelasan yang tinggi dan mudah dilihat oleh banyak orang. Ukuran *x banner* sebagai media pendukung aplikasi PARKTIS adalah 60x160 cm.

### 4.5.3.2 Poster



Gambar 4. 26 Poster Aplikasi PARKTIS

Selain media cetak *x banner*, aplikasi PARKTIS mempromosikan secara lebih luas dengan media yang lebih kecil yaitu poster. Dengan ukuran poster yang lebih kecil maka sangat mudah ditempatkan di ruang mana pun. Poster aplikasi PARKTIS berukuran A3.

### 4.5.3.3 Instagram Posts



Gambar 4. 27 Instagram Posts Aplikasi PARKTIS

Media sosial Instagram saat ini merupakan salah satu media sosial yang banyak digunakan masyarakat. Instagram menjadi sarana promosi atau iklan yang baik karena memiliki tata letak yang cocok untuk sarana promosi. Salah satu fitur dari Instagram adalah Instagram *posts*, di mana pada fitur ini pengguna Instagram dapat mengunggah foto, gambar atau apa pun yang bersifat untuk dilihat. Dengan fitur ini, maka promosi dapat dilakukan dengan baik dan mudah. Instagram *posts* memiliki ukuran 1080x1080 px.

#### 4.5.3.4 Instagram *Stories*



Gambar 4. 28 Instagram *Stories* Aplikasi PARKTIS

Selain fitur *posts*, fitur Instagram *stories* pun digunakan oleh banyak orang. Selain memiliki tata letak dan ukuran yang berbeda, Instagram *stories* memiliki ruang yang cukup besar dibanding Instagram *posts* dan memiliki tata letak *portrait* atau vertikal. Perbedaan Instagram *stories* dan Instagram *posts* adalah Instagram *stories* memiliki batas waktu 24 jam sementara Instagram *posts* sesuai keinginan pengguna. Instagram

*stories* menjadi saran promosi yang menarik karena dapat menciptakan interaksi lebih dengan banyak fitur di dalamnya. Instagram *stories* memiliki ukuran 1920x1080 px.

