

PERANCANGAN WEBSITE UNTUK PEMULA DALAM SIMRACING



Airell Wishnu Amanta (00000060748)

Interaction Design/2021/Design Document



Overview

V_COACH adalah website yang dirancang untuk membantu pemain simracing untuk mempelajari teknik-teknik balap yang bisa diaplikasikan pada mobil di dunia nyata. Selain itu, ada juga fitur forum yang dimana pengguna website bisa berdiskusi tentang materi simracing dengan sesama pengguna website.



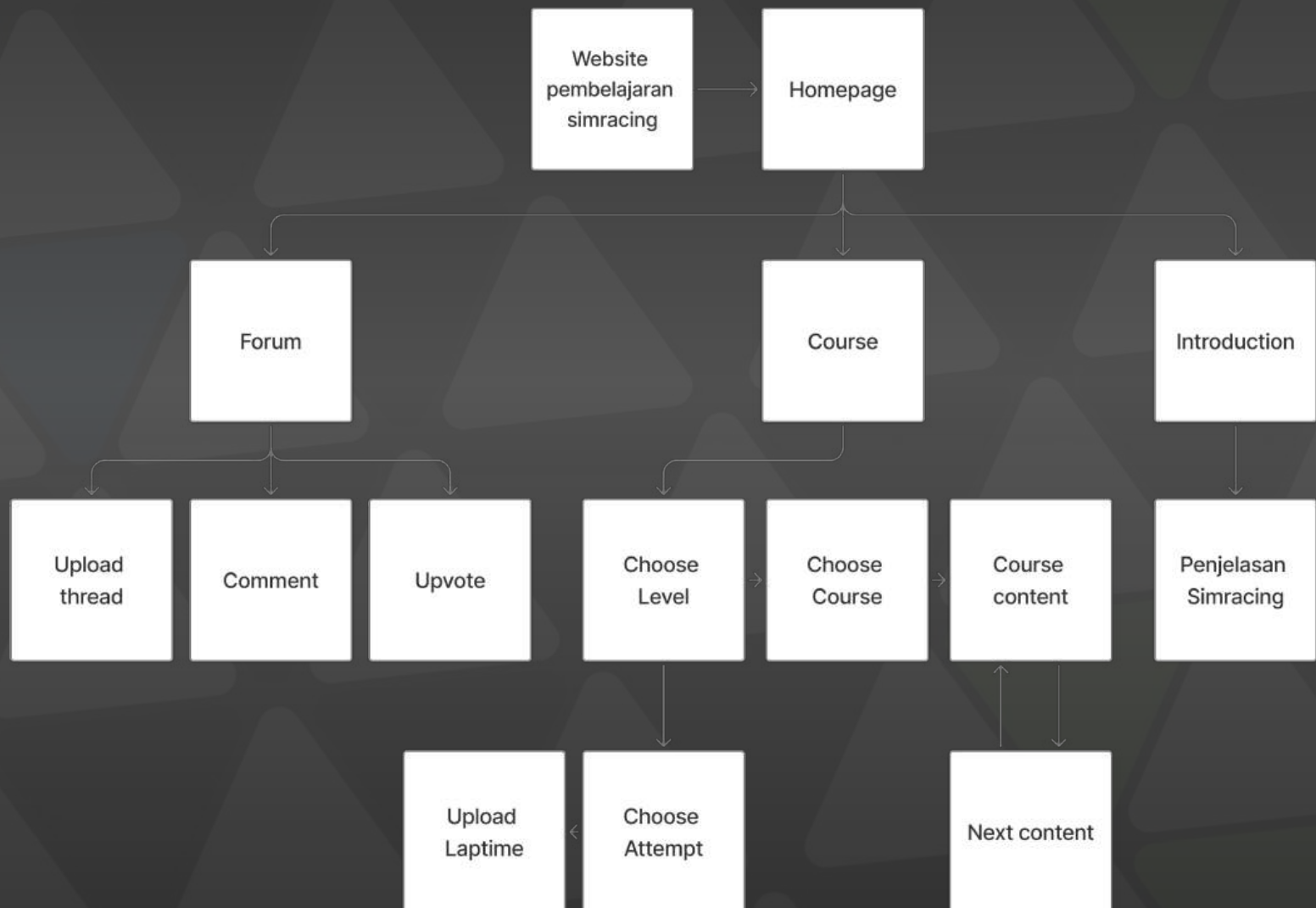
Batasan masalah:

- Media yang akan dibuat merupakan sebuah website sebagai media utama
- Target perancangan website ini dibuat untuk semua kelamin, dengan range umur 18-25 tahun, dengan SES A-B, dan mengutamakan demografi Kota Jakarta
- Konten website mencakup materi praktek simracing, perangkat, dan pengaturan perangkat

Fitur utama:

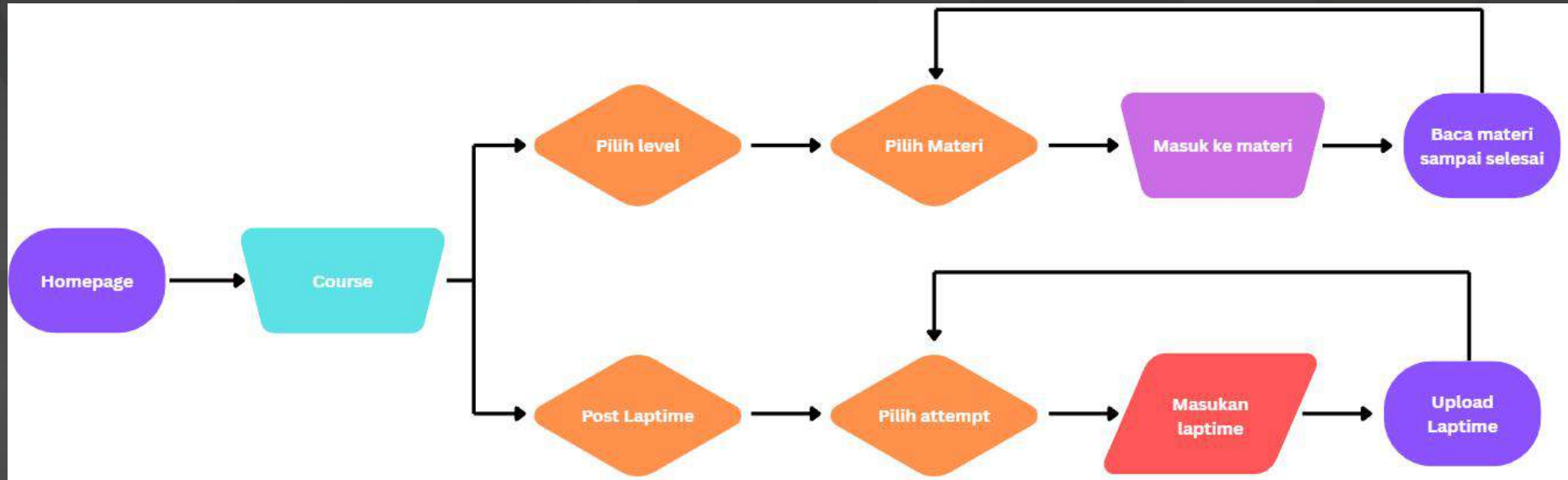
- Pembelajaran materi teknik simracing
- Forum Diskusi sesama pengguna

Information Architecture

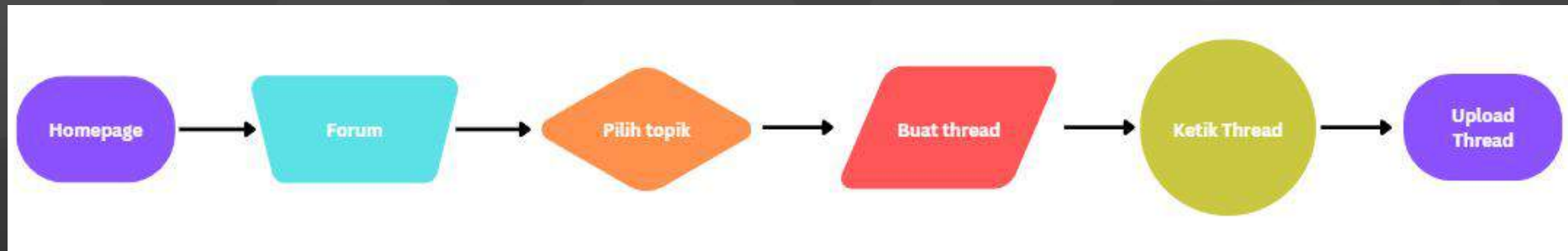


User Flow

Course



Forum



User Journey



Skenario

Mahasiswa S1, sekarang sedang di semester 5, tinggal di daerah tangerang selatan. Beliau sering bermain game balap dan ingin mencoba main game balap simracing. Beliau paham soal permobilan namun tidak terlalu jago dengan membawwa mobil balap di simracing.

Ekspektasi

Memahami teori balapan di sim, memahami cara membawa mobil dengan cepat dan optimal, dan berharap bisa membawa mobilnya sendiri di track balap di dunia nyata.

	Awareness	Consideration	Select	Onboarding	Advocacy
Steps	Mulai merasa kesulitan saat mencoba membawa mobil di simulator	Mencari informasi tentang teknik balap	Mulai menentukan website pembelajaran simracing yang bisa dipakai untuk belajar	Mencari tau cara membawa mobil lebih baik agar tidak banyak salah dan bisa kompetitif di balapan	Merekomendasikan website ke teman-teman di media sosial
Touch Points	-	Mencari pakai search engine	Halaman dasar situs pembelajaran simracing, masuk ke bagian materi	Halaman materi	share
Pain Points	Ingin belajar materi teknik simracing tapi bingung mulai darimana	Tidak semua website berisi informasi tentang materi teknik simracing yang lengkap dan mudah diakses dan dipahami	Banyak opsi materi	Banyak informasi tentang materi teknik balapan di simracing	Tidak ada sarana diskusi dan mengobrol
Feeling					
Opportunity	Merancang sebuah website yang mudah diakses serta lengkap dengan informasi yang jelas dan mudah dipahami untuk belajar simracing			Website memiliki berbagai macam informasi teknik balap mulai dari basic, menengah, dan advanced dengan icon yang mendukung	Website memiliki berbagai macam informasi teknik balap mulai dari basic, menengah, dan advanced dengan icon yang mendukung

Concepting

Big Idea

Belajar simracing dan berkumpul
berdiskusi dengan sesama pembalap

Tone of voice:

- Konstruktif
- Profesional
- Interaktif

Keyword:

- Instructive
- Technique
- Steadily

Color

#F3F3F3

#2D2D2D

#85CB4A

#2A6BAC

#D9D9D9

#1E1E1E

#375B19

#112C46

Typeface

Centra No 1

Thin Book Medium Bold ExtraBold

Thin Book Medium Bold Extrabold

32 px

75 px

128 px

a a a

Charis SIL

Regular Bold

Regular Bold

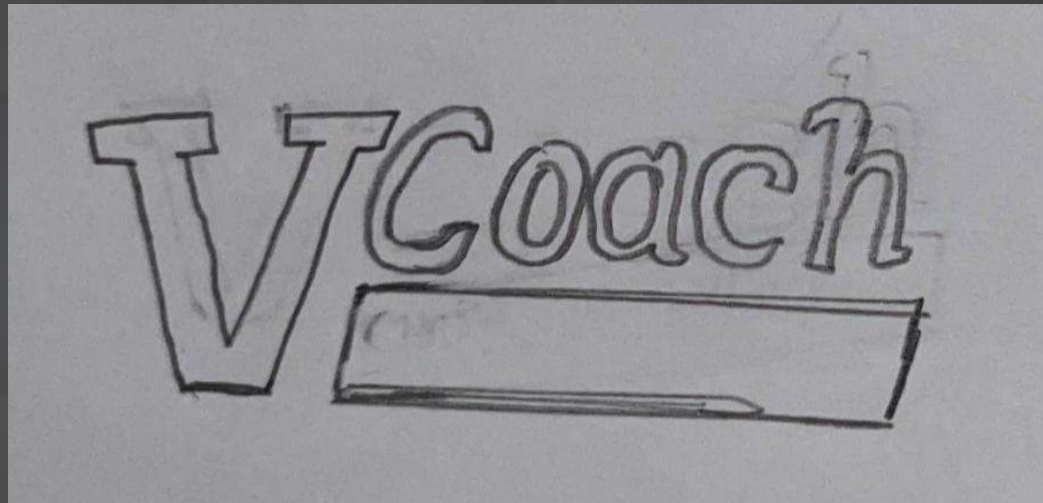
32 px

75 px

128 px

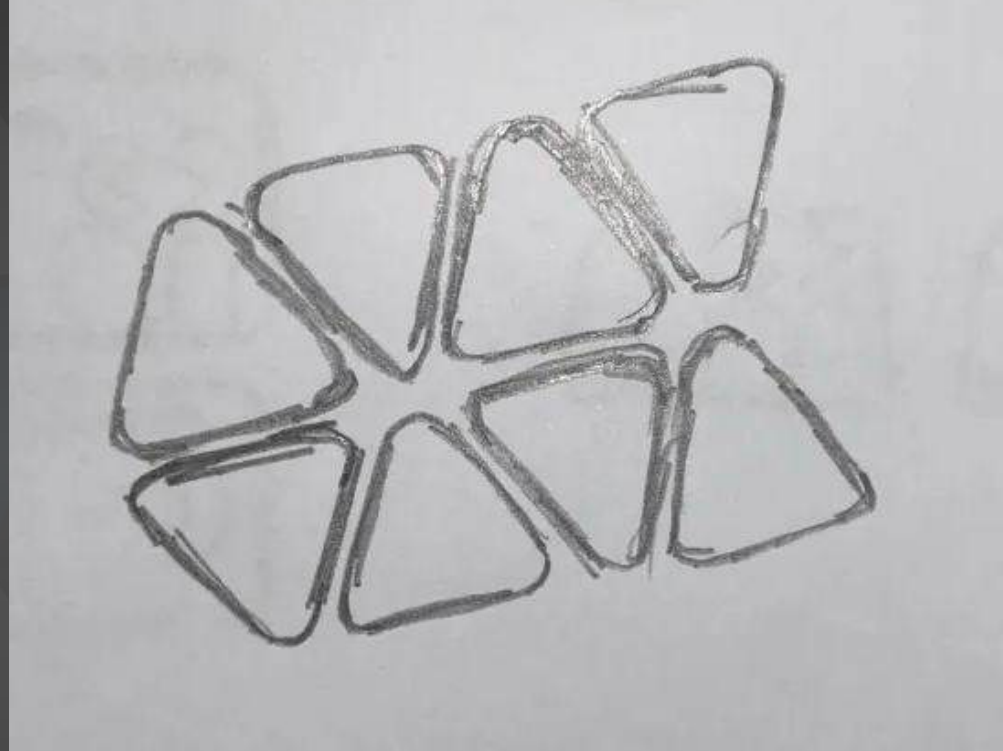
a a a

Logo (sketch)



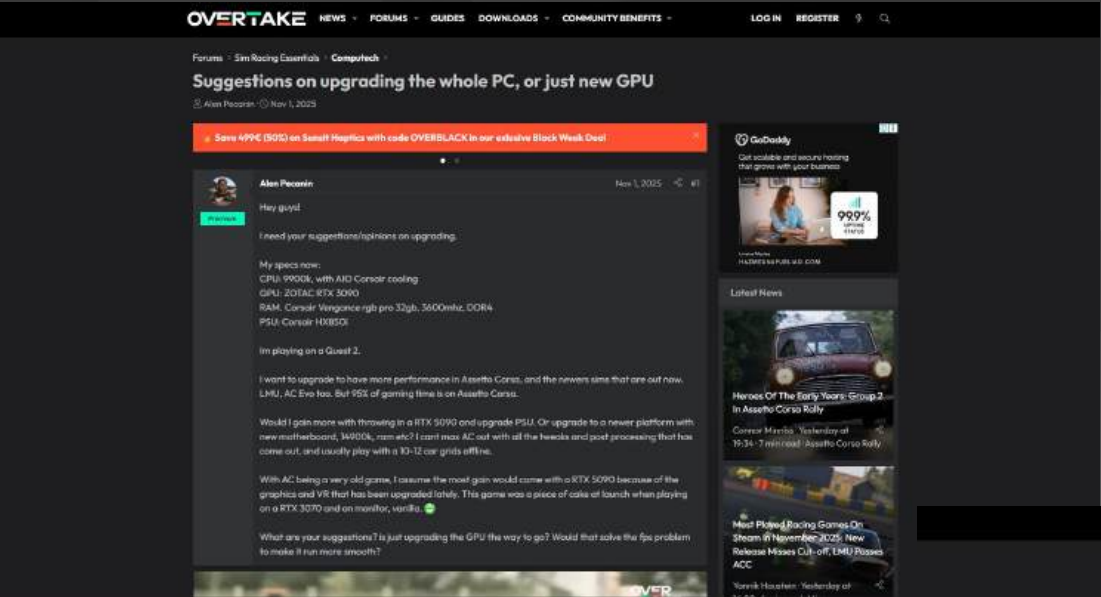
Sketsa logo V_COACH

Supergraphic (sketch)

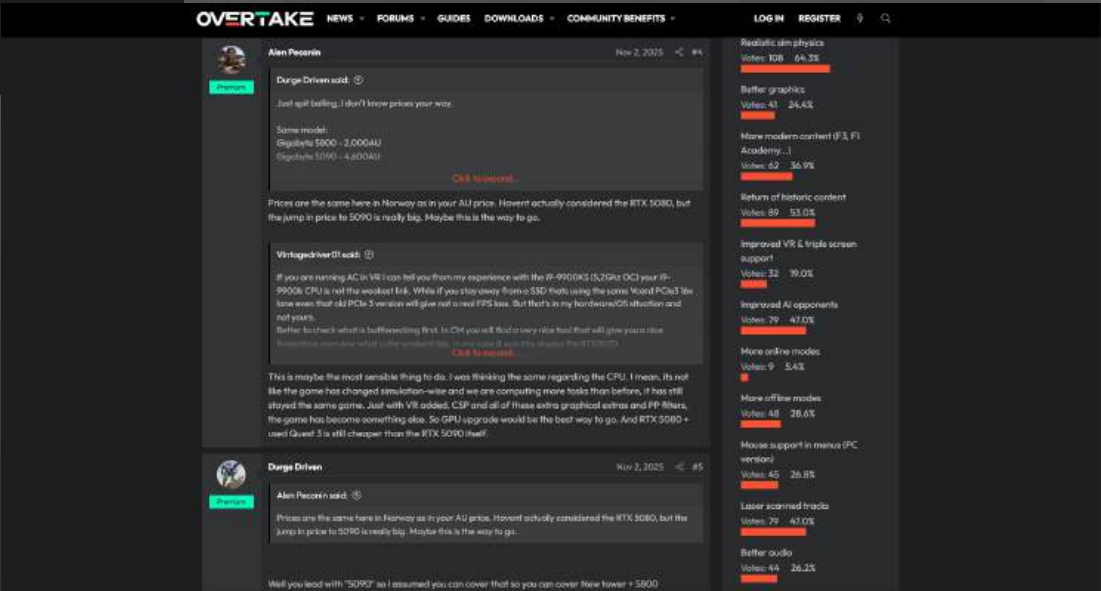


Sketsa Supergraphic V_COACH

Studi Referensi



Website forum overtake.gg



Studi Referensi

UI Gran Turismo PSP

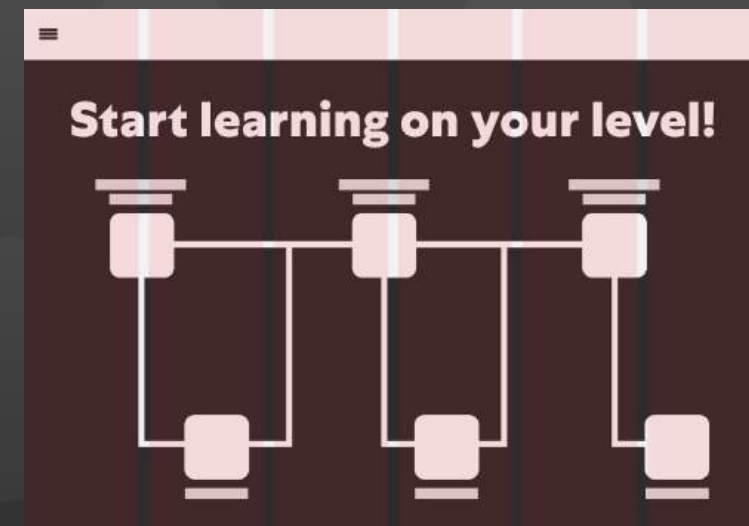
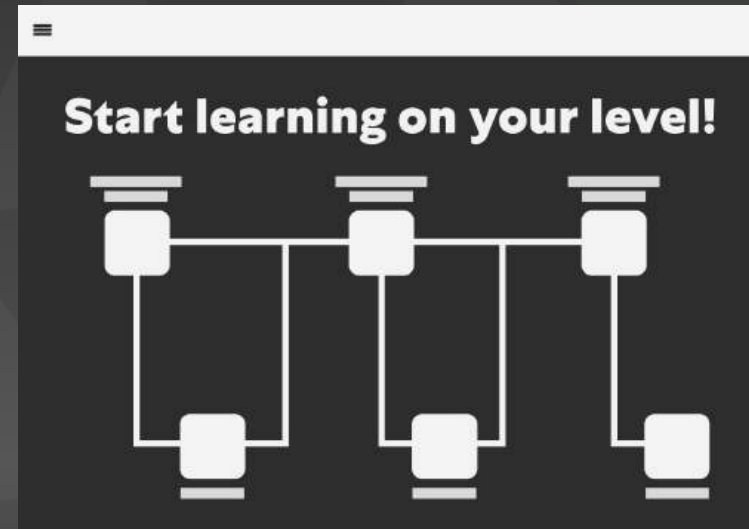


Low fidelity

Homepage

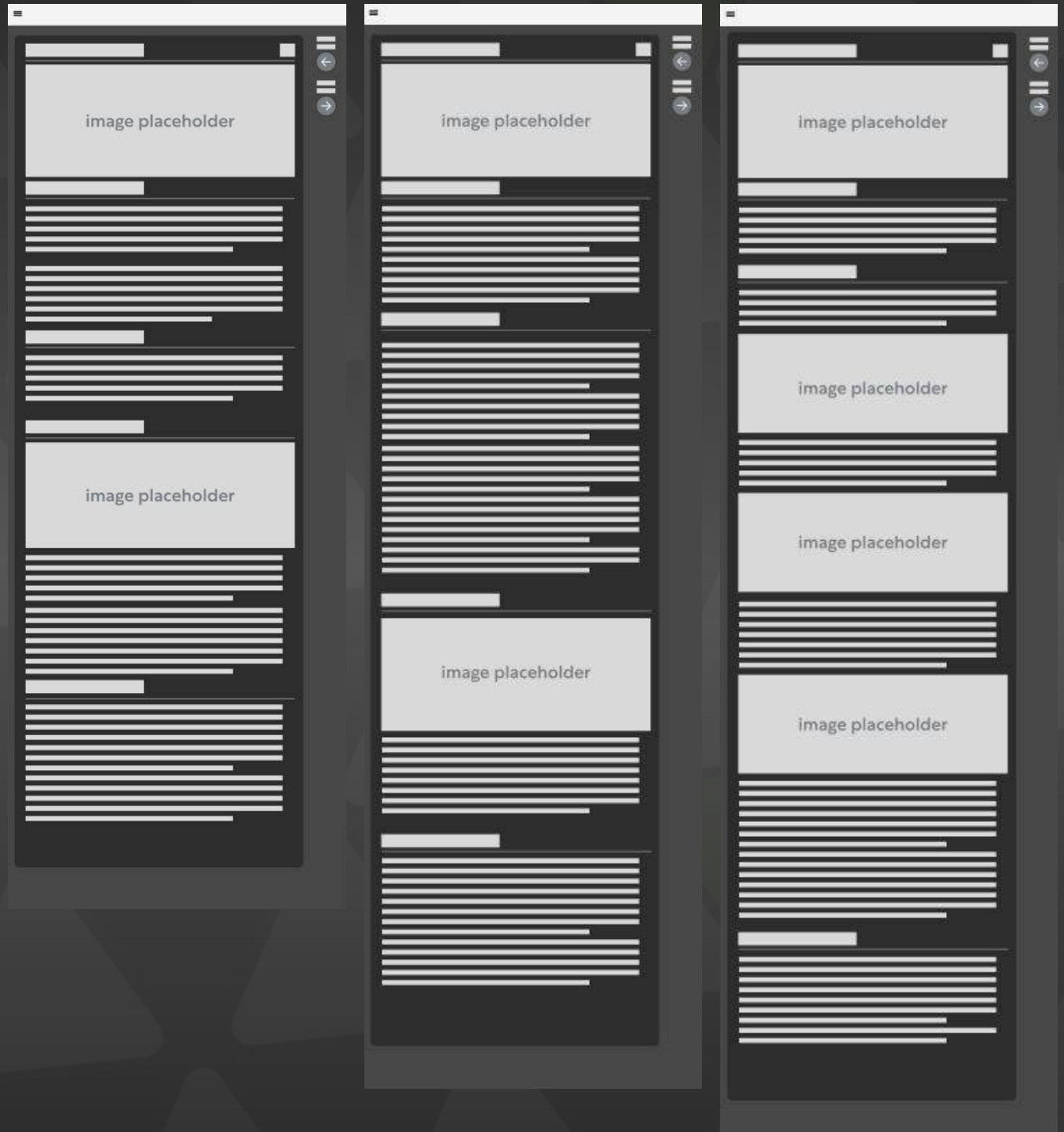


Course



Low fidelity

isi konten materi



Low fidelity

isi konten materi



Low fidelity

post laptime

A low fidelity wireframe for a mobile app screen titled "Post your laptime". The screen has a white header bar with a hamburger menu icon. The main content area is white and contains a form with several horizontal bars representing text input fields. To the right of the form is a vertical sidebar with three icons: a hamburger menu, a left arrow, and a right arrow.

attempt laptime

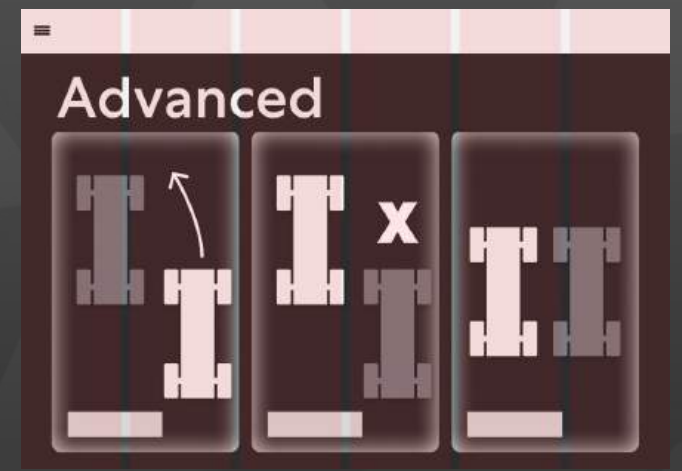
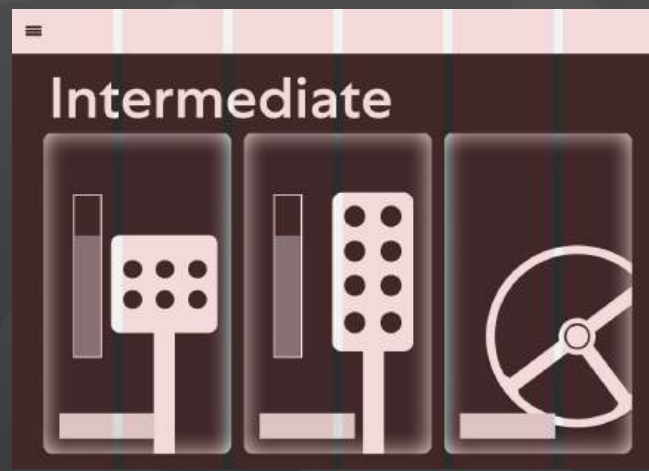
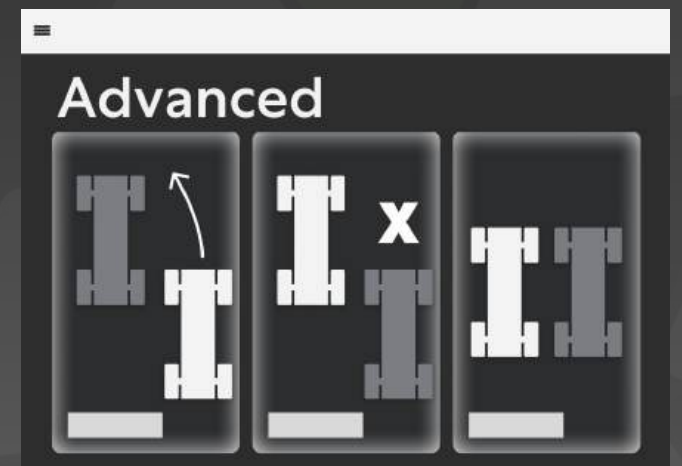
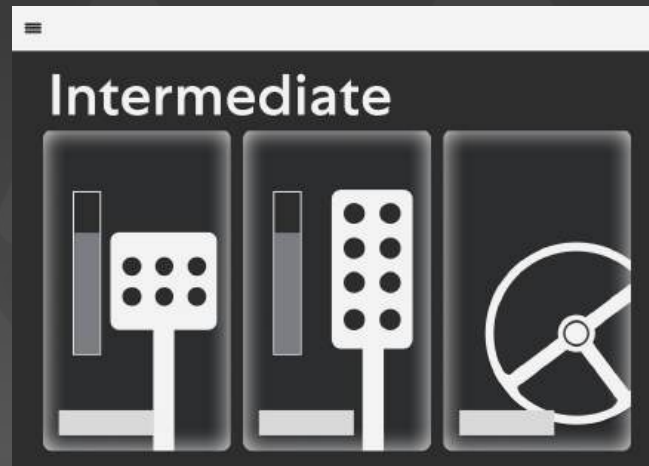
A low fidelity wireframe for a mobile app screen titled "Post your laptime". The screen has a white header bar with a hamburger menu icon. The main content area is white and contains a list of three items, each represented by a horizontal bar with a small white bar on the left. To the right of the list is a vertical sidebar with a left arrow icon.

A low fidelity wireframe for a mobile app screen titled "Post your laptime". The screen has a white header bar with a hamburger menu icon. The main content area is white and contains a form with several horizontal bars representing text input fields. To the right of the form is a vertical sidebar with three icons: a hamburger menu, a left arrow, and a right arrow. The entire screen is overlaid with a light gray grid.

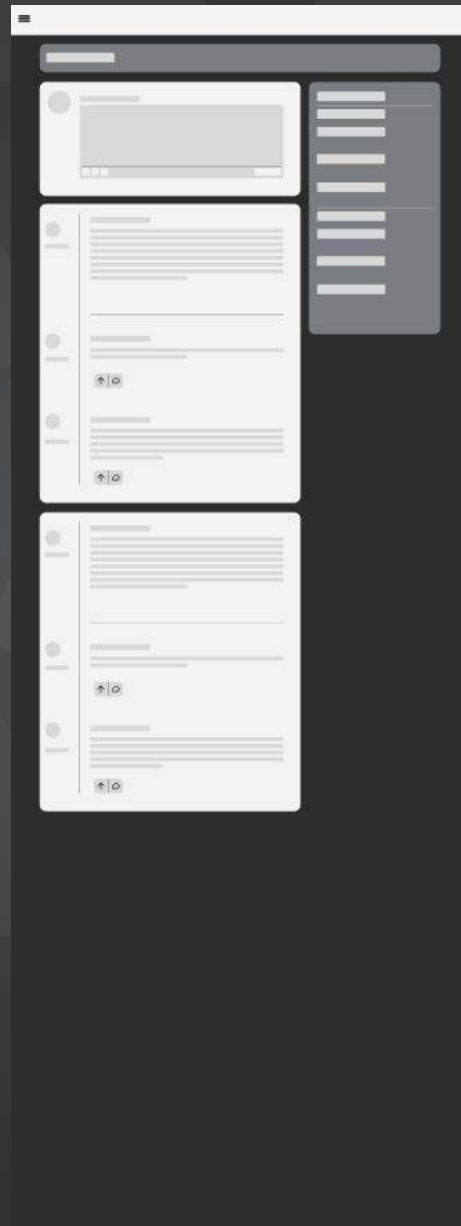
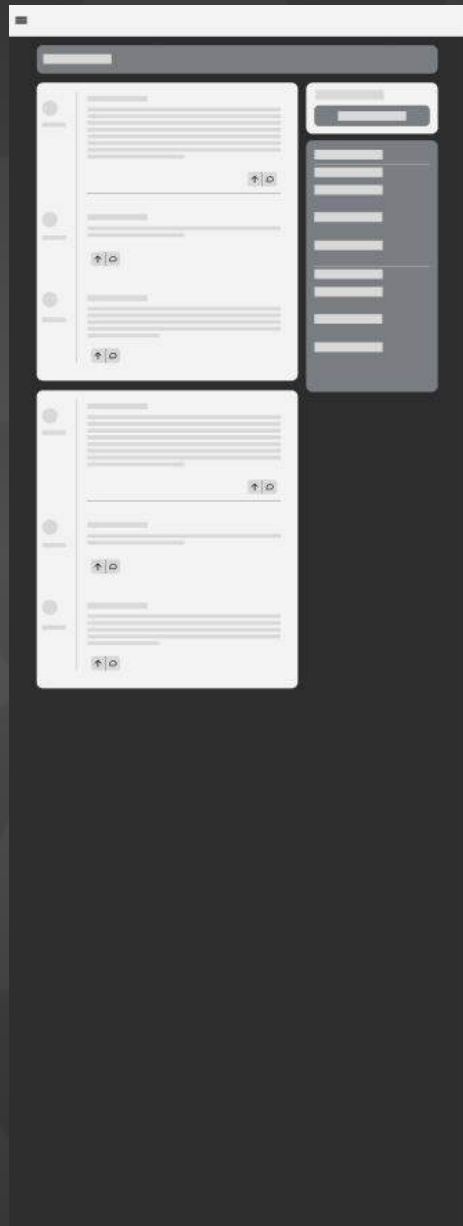
A low fidelity wireframe for a mobile app screen titled "Post your laptime". The screen has a white header bar with a hamburger menu icon. The main content area is white and contains a list of three items, each represented by a horizontal bar with a small white bar on the left. To the right of the list is a vertical sidebar with a left arrow icon. The entire screen is overlaid with a light gray grid.

Low fidelity

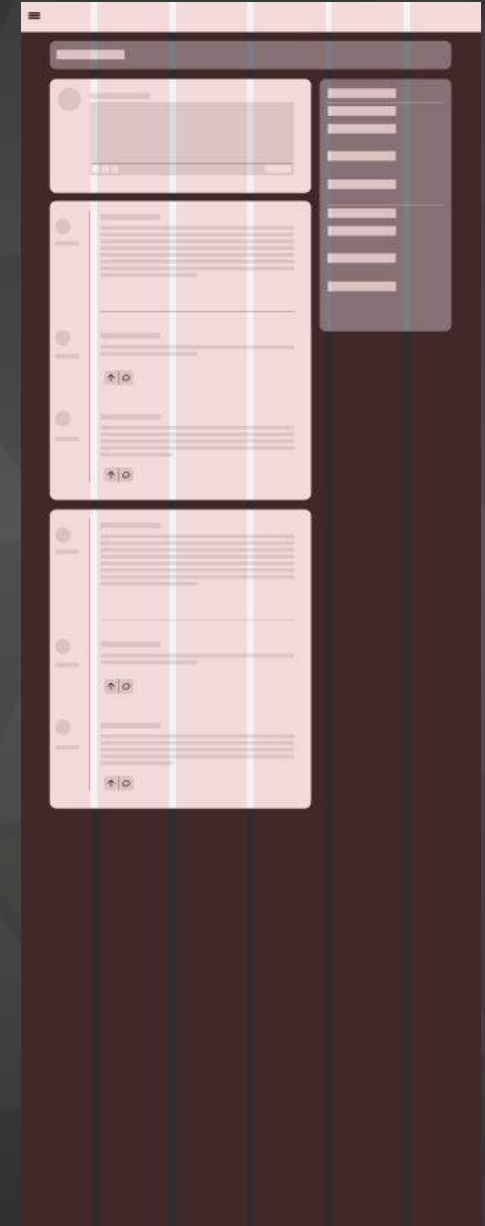
nama materi



Low fidelity



Forum

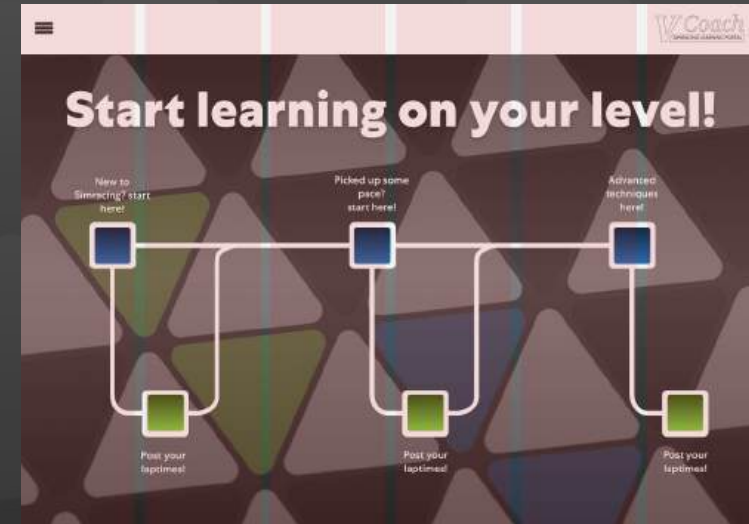
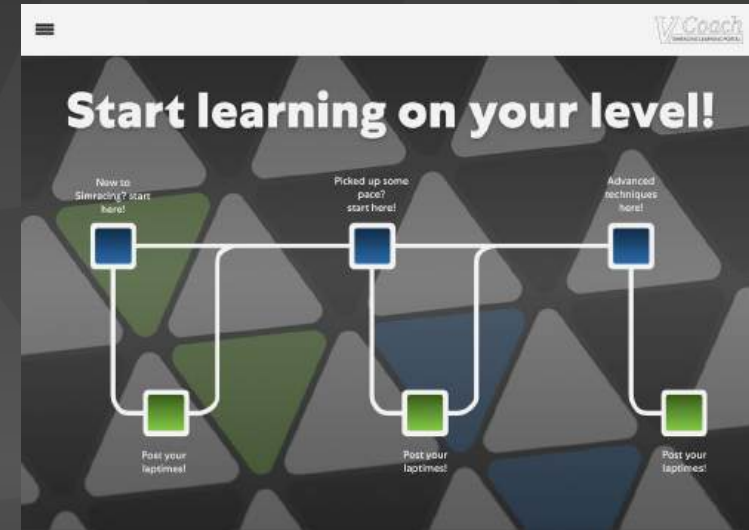


High fidelity

Homepage



Course



High fidelity

isi konten materi

Throttle Basics 1.1



Definisi

Throttle adalah suatu mekanisme yang berfungsi untuk mengatur kecepatan putaran mesin. Throttle pedal adalah pedal yang digunakan untuk mengontrol throttle cable, yang kemudian terhubung ke throttle body. Ketika pedal ditekan, throttle cable akan menarik throttle body, yang akan membuka throttle valve dan memungkinkan udara masuk ke silinder mesin.

Cara Kerja

Throttle pedal akan menekan throttle cable, yang akan menarik throttle body. Throttle body akan membuka throttle valve, yang akan memungkinkan udara masuk ke silinder mesin. Udara yang masuk ke silinder mesin akan terbakar oleh busi, yang akan menghasilkan tenaga yang digunakan untuk menggerakkan kendaraan.

Throttle Input Sensor




Throttle input sensor adalah sensor yang digunakan untuk mengukur posisi throttle pedal. Sensor ini akan mengirimkan sinyal ke ECU, yang akan menggunakan informasi ini untuk mengontrol throttle body.

Kesalahan umum pemula

Salah satu kesalahan umum yang dilakukan oleh pemula adalah tidak memeriksa throttle cable. Throttle cable harus diperiksa secara berkala untuk memastikan bahwa tidak ada masalah dengan kabel atau dengan mekanisme throttle body.

Brakes Basics 1.2




Definisi

Brake adalah suatu mekanisme yang berfungsi untuk memperlambat atau menghentikan kendaraan. Brake pedal adalah pedal yang digunakan untuk mengontrol brake master cylinder, yang kemudian terhubung ke brake lines dan brake calipers. Ketika pedal ditekan, brake master cylinder akan menekan brake lines, yang akan menekan brake calipers, yang akan menekan brake pads ke brake discs.

Cara Kerja

Brake pedal akan menekan brake master cylinder, yang akan menekan brake lines. Brake lines akan menekan brake calipers, yang akan menekan brake pads ke brake discs. Brake pads akan menekan brake discs, yang akan memperlambat atau menghentikan kendaraan.

Brake Input Sensor



Brake input sensor adalah sensor yang digunakan untuk mengukur posisi brake pedal. Sensor ini akan mengirimkan sinyal ke ECU, yang akan menggunakan informasi ini untuk mengontrol brake master cylinder.

Kesalahan umum pemula

Salah satu kesalahan umum yang dilakukan oleh pemula adalah tidak memeriksa brake fluid. Brake fluid harus diperiksa secara berkala untuk memastikan bahwa tidak ada masalah dengan fluida atau dengan mekanisme brake master cylinder.

Steering Input Basics 1.3



Definisi

Steering adalah suatu mekanisme yang berfungsi untuk mengarahkan kendaraan. Steering wheel adalah roda yang digunakan untuk mengontrol steering rack, yang kemudian terhubung ke steering knuckles and tie rods. Ketika roda diputar, steering rack akan menggerakkan steering knuckles, yang akan menggerakkan tie rods, yang akan menggerakkan roda.

Cara Kerja

Steering wheel akan menggerakkan steering rack, yang akan menggerakkan steering knuckles. Steering knuckles akan menggerakkan tie rods, yang akan menggerakkan roda. Roda akan mengarahkan kendaraan.

Steering Input Sensor



Steering input sensor adalah sensor yang digunakan untuk mengukur posisi steering wheel. Sensor ini akan mengirimkan sinyal ke ECU, yang akan menggunakan informasi ini untuk mengontrol steering rack.

Kesalahan umum pemula

Salah satu kesalahan umum yang dilakukan oleh pemula adalah tidak memeriksa steering fluid. Steering fluid harus diperiksa secara berkala untuk memastikan bahwa tidak ada masalah dengan fluida atau dengan mekanisme steering rack.

Drivetrain Type 1.4



Definisi

Drivetrain adalah suatu mekanisme yang berfungsi untuk mentransmisikan tenaga dari mesin ke roda. Drivetrain terdiri dari mesin, transmisi, aks, dan roda. Ketika mesin berputar, transmisi akan mentransmisikan tenaga ke aks, yang akan menggerakkan roda.

Macam drivetrain

Drivetrain dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu front-wheel drive, rear-wheel drive, dan four-wheel drive. Front-wheel drive adalah drivetrain di mana mesin dan transmisi terletak di bagian depan kendaraan. Rear-wheel drive adalah drivetrain di mana mesin dan transmisi terletak di bagian belakang kendaraan. Four-wheel drive adalah drivetrain di mana mesin dan transmisi terletak di bagian depan dan belakang kendaraan.

Kesalahan umum pemula

Salah satu kesalahan umum yang dilakukan oleh pemula adalah tidak memeriksa oli transmisi. Oli transmisi harus diperiksa secara berkala untuk memastikan bahwa tidak ada masalah dengan oli atau dengan mekanisme transmisi.

Driving Assist 1.7

ABS TCS ESC

Definisi

Driving Assist adalah suatu mekanisme yang berfungsi untuk membantu pengemudi dalam mengemudi. Driving Assist terdiri dari beberapa sistem, yaitu ABS, TCS, dan ESC. ABS adalah sistem yang berfungsi untuk mencegah roda terkunci saat pengereman. TCS adalah sistem yang berfungsi untuk mencegah roda selip saat akselerasi. ESC adalah sistem yang berfungsi untuk mencegah kendaraan tergelincir.

Macam Driving Assist

Driving Assist dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu ABS, TCS, dan ESC. ABS adalah sistem yang berfungsi untuk mencegah roda terkunci saat pengereman. TCS adalah sistem yang berfungsi untuk mencegah roda selip saat akselerasi. ESC adalah sistem yang berfungsi untuk mencegah kendaraan tergelincir.

ABS

ABS adalah sistem yang berfungsi untuk mencegah roda terkunci saat pengereman. Ketika roda terkunci, kendaraan akan kehilangan traksi dengan permukaan jalan, yang akan menyebabkan kendaraan tergelincir. ABS akan mencegah roda terkunci dengan cara menekan dan melepaskan tekanan pada rem secara berkala.

TCS

TCS adalah sistem yang berfungsi untuk mencegah roda selip saat akselerasi. Ketika roda selip, kendaraan akan kehilangan traksi dengan permukaan jalan, yang akan menyebabkan kendaraan tergelincir. TCS akan mencegah roda selip dengan cara mengurangi tenaga ke roda yang selip.

ESC

ESC adalah sistem yang berfungsi untuk mencegah kendaraan tergelincir. Ketika kendaraan tergelincir, ESC akan mengaktifkan rem pada roda tertentu untuk membantu kendaraan kembali ke jalur yang benar.

High fidelity

Trailbraking

Definisi

Memegang rem menyang memuntahkan lajunya mobil, tapi setelah sekian lama kamu mengopir, baru juga kita memuntahkan mobilnya ke arah kanan dan menghidupkan motor dari belakang ke bagian yang lebih cepat daripada yang ada di belakang mobil yang ada di belakang mobil.

Cara Kerja

Salah satu tujuan utama dari trailbraking adalah untuk memuntahkan mobil ke arah kanan dengan lebih cepat. Hal ini dilakukan dengan cara menekan rem dan menghidupkan motor dari belakang mobil. Hal ini dilakukan dengan cara menekan rem dan menghidupkan motor dari belakang mobil.

Kesalahan umum pemula

Berikut kesalahan umum yang bisa dilakukan oleh pemula:

- Mobil ke bagian kanan dengan lebih cepat dari bagian kiri.
- Mobil ke bagian kanan dengan lebih cepat dari bagian kiri.
- Mobil ke bagian kanan dengan lebih cepat dari bagian kiri.

Throttle Management

Definisi

Throttle management adalah teknik mengontrol throttle yang digunakan untuk mengontrol lajunya mobil. Hal ini dilakukan dengan cara menekan throttle dan mengontrol lajunya mobil.

Cara Kerja

Throttle management adalah teknik mengontrol throttle yang digunakan untuk mengontrol lajunya mobil. Hal ini dilakukan dengan cara menekan throttle dan mengontrol lajunya mobil.

Kesalahan umum pemula

Berikut kesalahan umum yang bisa dilakukan oleh pemula:

- Throttle terlalu cepat dengan lebih cepat dari bagian kiri.
- Throttle terlalu lambat dengan lebih lambat dari bagian kiri.
- Throttle terlalu cepat dengan lebih cepat dari bagian kiri.

Smooth Steering

Definisi

Smooth steering adalah teknik mengontrol steering yang digunakan untuk mengontrol lajunya mobil. Hal ini dilakukan dengan cara menekan steering dan mengontrol lajunya mobil.

Cara Kerja

Smooth steering adalah teknik mengontrol steering yang digunakan untuk mengontrol lajunya mobil. Hal ini dilakukan dengan cara menekan steering dan mengontrol lajunya mobil.

Kesalahan umum pemula

Berikut kesalahan umum yang bisa dilakukan oleh pemula:

- Steering terlalu cepat dengan lebih cepat dari bagian kiri.
- Steering terlalu lambat dengan lebih lambat dari bagian kiri.
- Steering terlalu cepat dengan lebih cepat dari bagian kiri.

Weight Transfer

Definisi

Weight transfer adalah teknik mengontrol weight transfer yang digunakan untuk mengontrol lajunya mobil. Hal ini dilakukan dengan cara menekan weight transfer dan mengontrol lajunya mobil.

Cara Kerja

Weight transfer adalah teknik mengontrol weight transfer yang digunakan untuk mengontrol lajunya mobil. Hal ini dilakukan dengan cara menekan weight transfer dan mengontrol lajunya mobil.

Kesalahan umum pemula

Berikut kesalahan umum yang bisa dilakukan oleh pemula:

- Weight transfer terlalu cepat dengan lebih cepat dari bagian kiri.
- Weight transfer terlalu lambat dengan lebih lambat dari bagian kiri.
- Weight transfer terlalu cepat dengan lebih cepat dari bagian kiri.

Apex Approach

Definisi

Apex approach adalah teknik mengontrol apex approach yang digunakan untuk mengontrol lajunya mobil. Hal ini dilakukan dengan cara menekan apex approach dan mengontrol lajunya mobil.

Cara Kerja

Apex approach adalah teknik mengontrol apex approach yang digunakan untuk mengontrol lajunya mobil. Hal ini dilakukan dengan cara menekan apex approach dan mengontrol lajunya mobil.

Kesalahan umum pemula

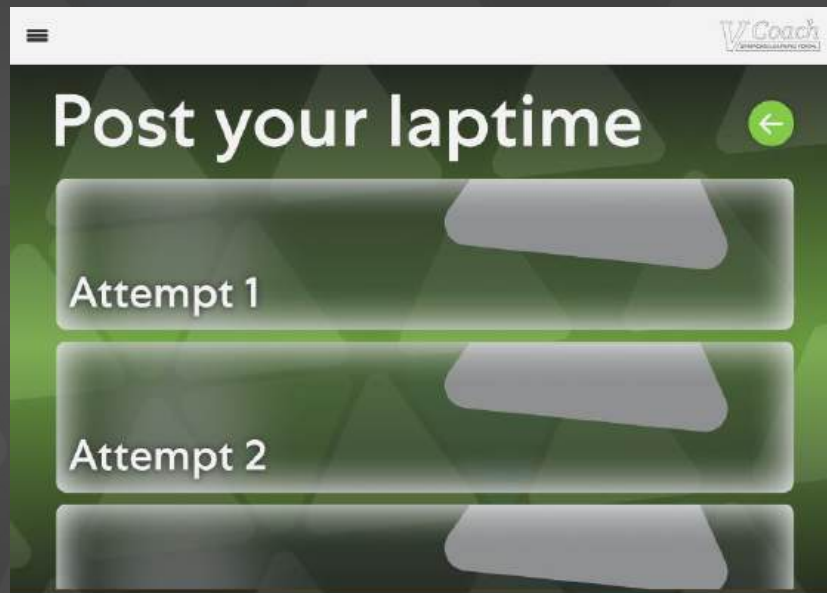
Berikut kesalahan umum yang bisa dilakukan oleh pemula:

- Apex approach terlalu cepat dengan lebih cepat dari bagian kiri.
- Apex approach terlalu lambat dengan lebih lambat dari bagian kiri.
- Apex approach terlalu cepat dengan lebih cepat dari bagian kiri.

isi konten materi

High fidelity

post laptime



The screenshot shows a mobile application interface with a green background. At the top, there is a white header bar with a hamburger menu icon on the left and the 'VCoach' logo on the right. The main title 'Post your laptime' is displayed in white text. Below the title, there is a green back arrow icon. The form consists of three stacked input fields, each with a white label on the left and a white input area on the right. The labels are 'Attempt 1', 'Attempt 2', and a third unlabeled field. The input areas are currently empty.

attempt laptime



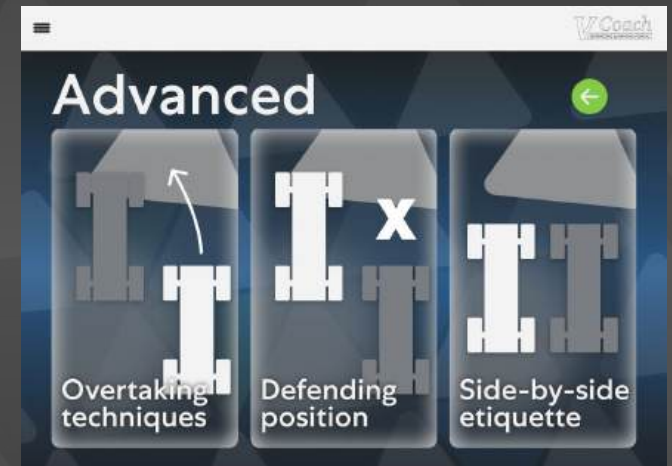
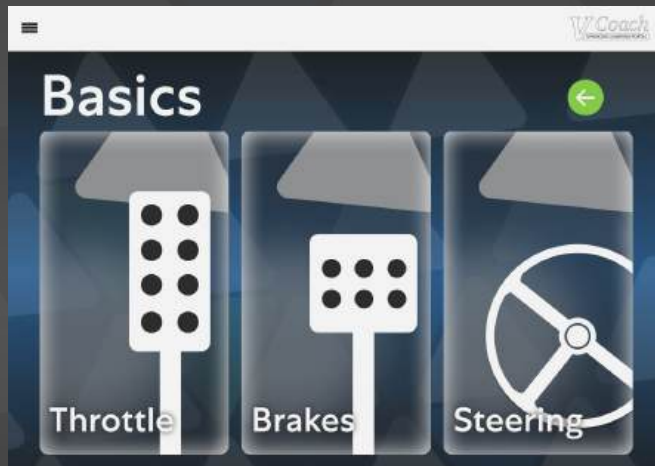
The screenshot shows the same mobile application interface as the previous one, but with a white overlay form. The title 'Post your laptime' is still visible. The overlay form contains the following text and fields:

- A message: 'Kamu sudah belajar dari materi kan? oke...'
- A paragraph: 'sudah waktunya kamu coba aplikasikan ke game simracing pilihanmu, dan coba di sirkuit! Sekarang coba pakai mobil Drivetrain FF!'
- A label 'Pilih mobil:' followed by a text input field.
- A label 'Pilih sirkuit:' followed by a text input field.
- A label 'Waktu tercepat:' followed by a text input field.

On the right side of the overlay, there is a vertical sidebar with a 'Course Menu' label, a green back arrow icon, a 'Navigate Course' label, and a blue forward arrow icon.

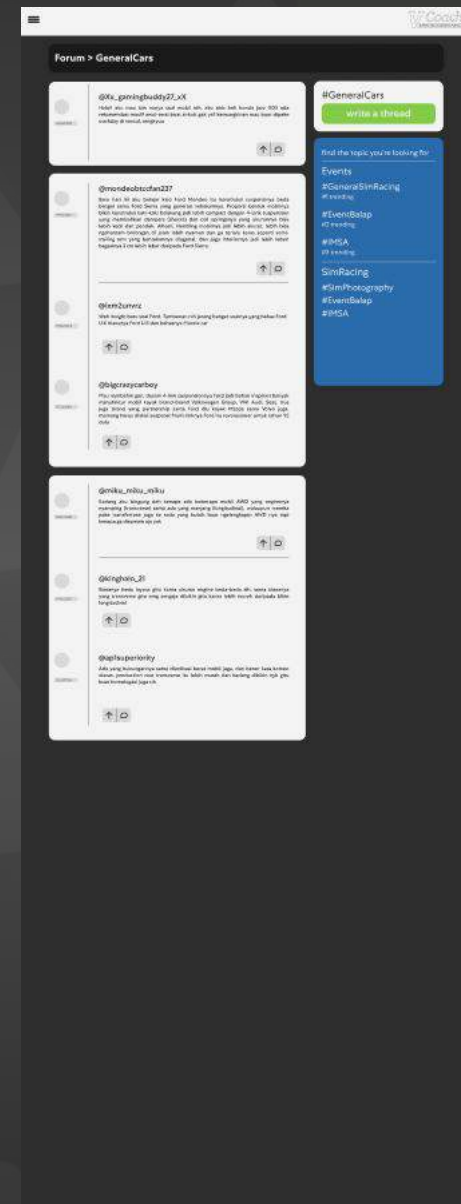
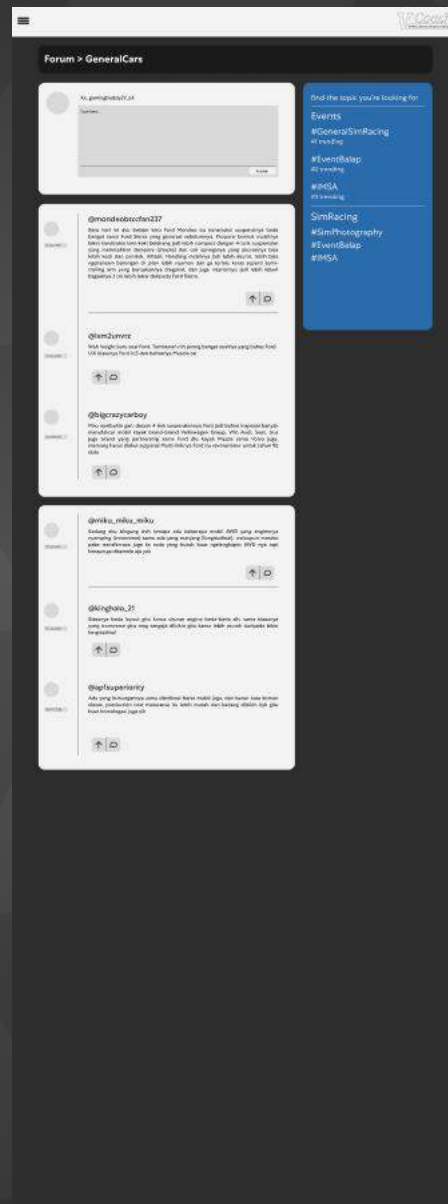
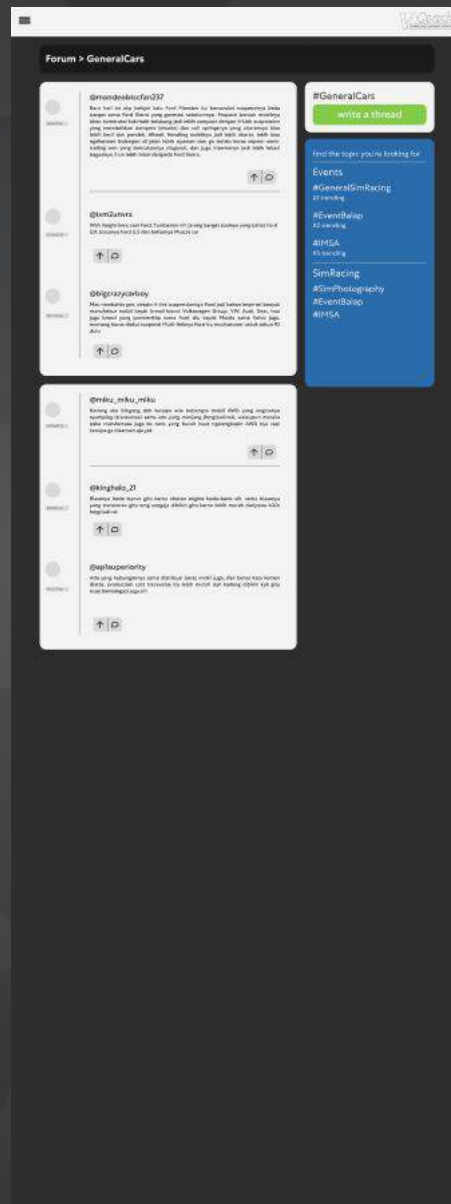
High fidelity

nama materi

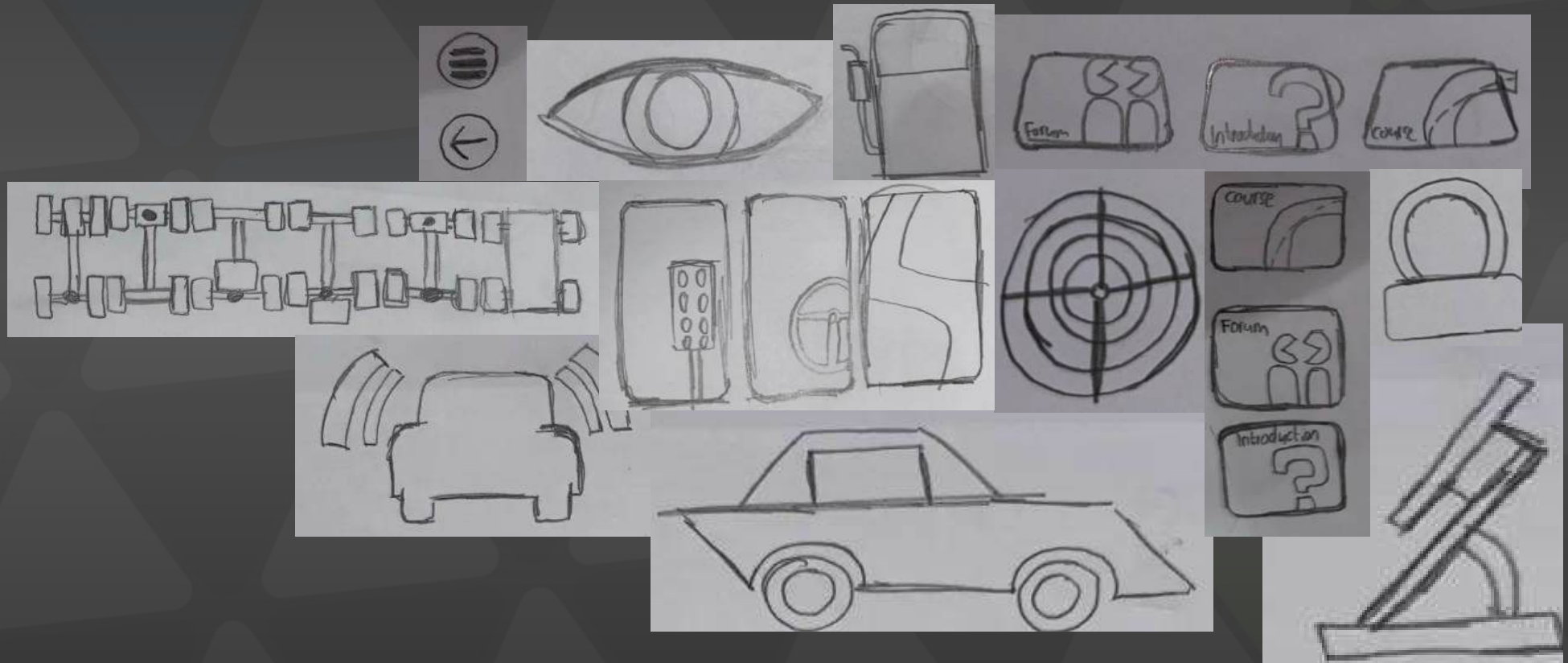


High fidelity

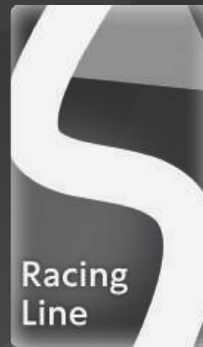
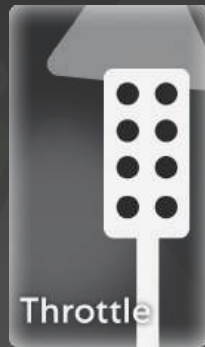
Forum



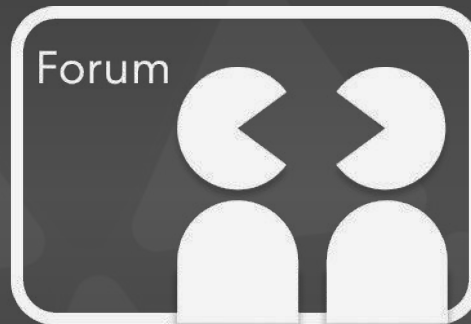
Design System & Icon (Sketch)



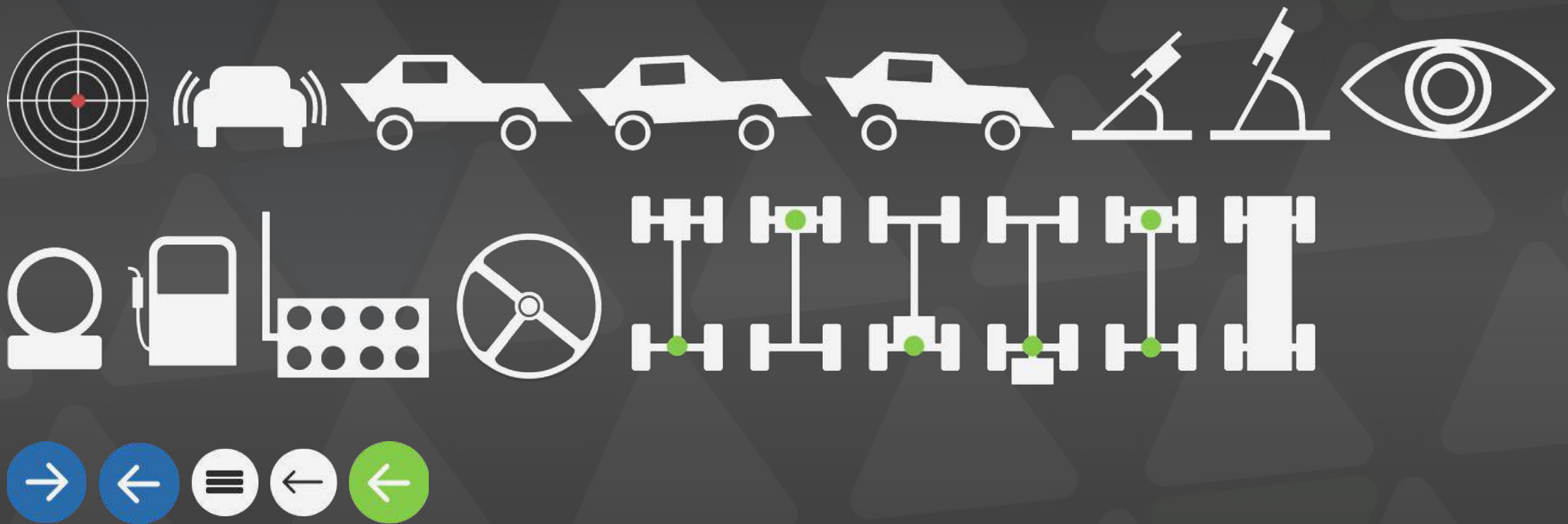
Design System



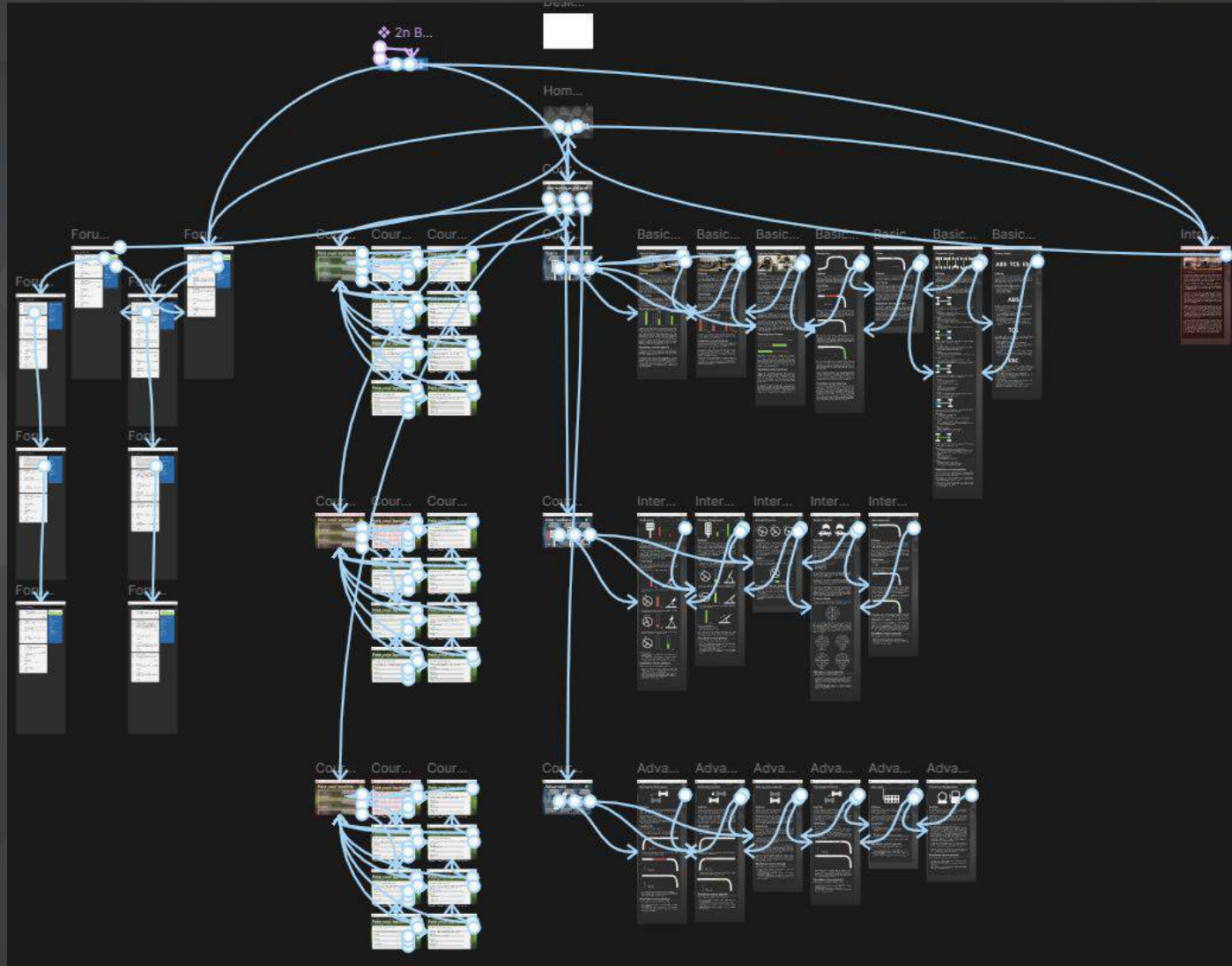
Design System



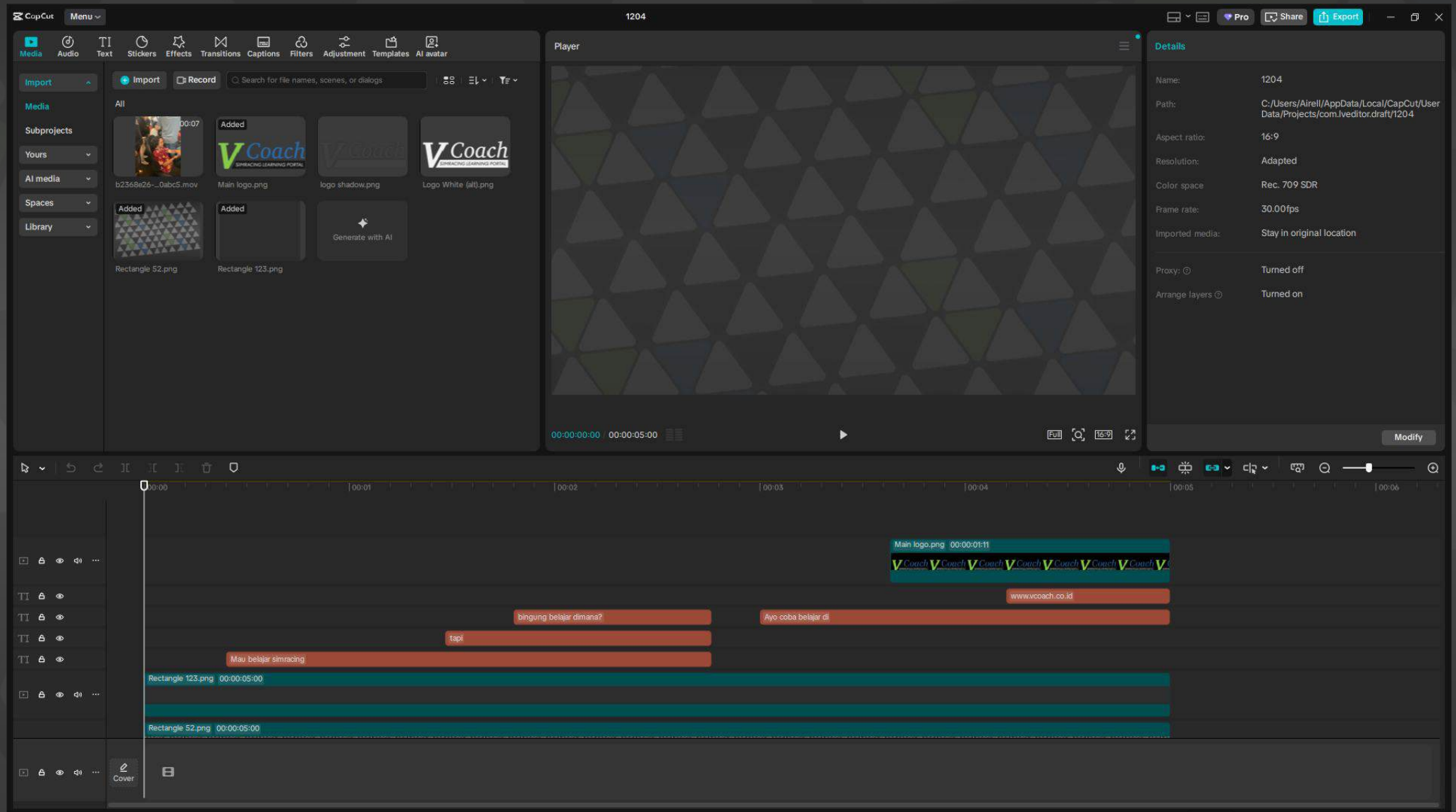
Icon



Prototype Wireframing

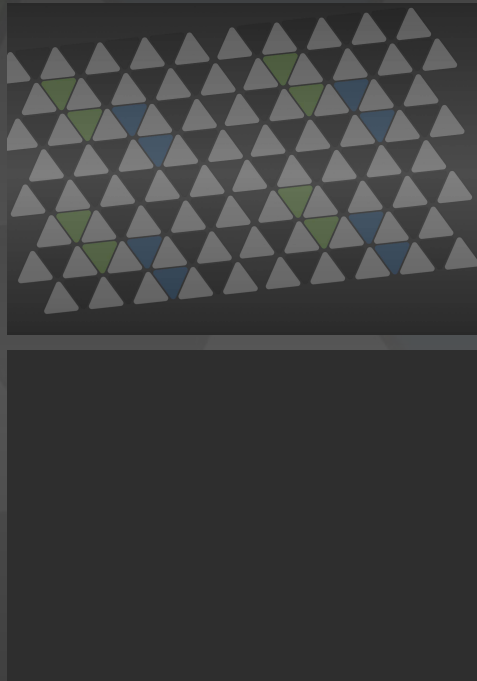


Secondary Media YT ads video



Secondary Media YT ads video

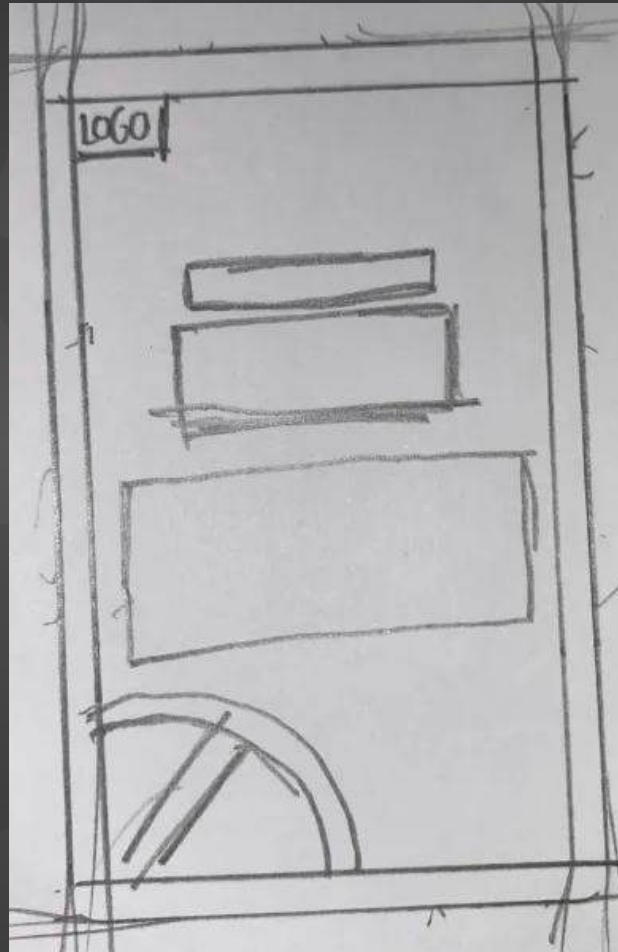
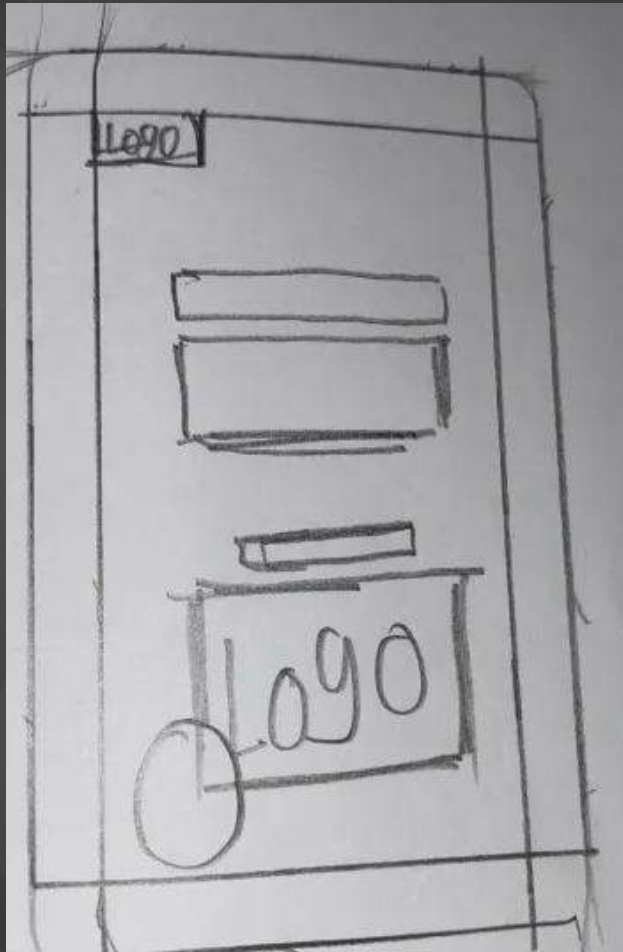
Asset digunakan



Hasil video

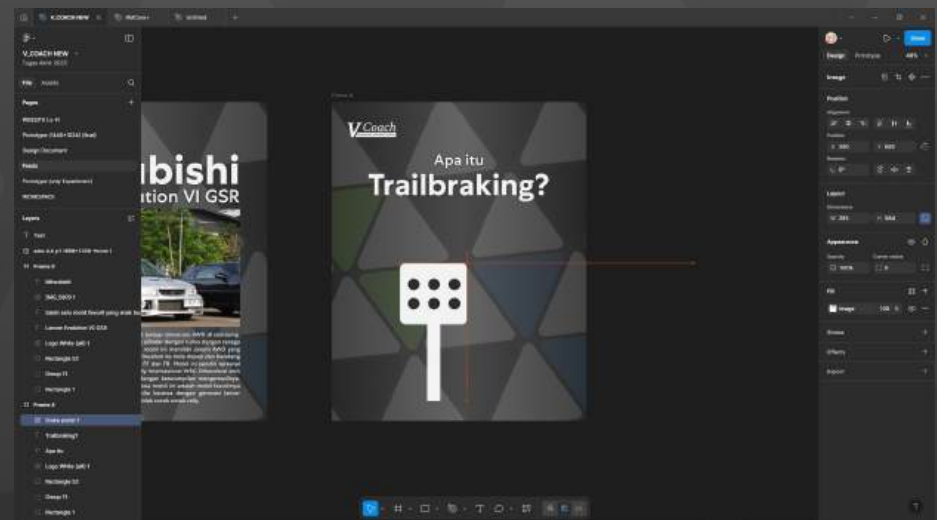


Secondary Media Sketch (Feeds)



Secondary Media (Feeds)

Proses pengerjaan



Secondary Media (Feeds)

Hasil

VCoach

**BINGUNG CARA JADI JAGO
JAGO DI SIM?**

AYO BELAJAR DI

VCoach

TRY FOR FREE

SIMRACING LEARNING PORTAL

VCoach


**Apa itu Progressive
Steering?**

Progressive steering itu sesuai namanya, sebuah teknik membelokkan setir secara berkala yang dimana setir dibelokkan secara pelan dan konsisten agar mobil tidak terlalu spontan merubah titik beratnya dan masih menjaga stabilitas mobil.



VCoach

Mitsubishi
Lancer Evolution VI GSR



Salah satu mobil favorit yang enak buat belajar drivetrain AWD di simracing. Mobil ini memiliki mesin 2000cc empat silinder dengan turbo dengan tenaga 276 HP. Kenapa tuh jadi favorit? karna mobil ini memiliki sistem AWD yang netral, yaitu 50:50 tenaga mesin didistribusikan ke roda depan dan belakang yang cocok buat ngrasain perpaduan FF dan FR. Mobil ini sendiri terkenal karna pernah ikut kompetisi di ajang rally internasional WRC. Dikendarai oleh Tommi Makinen dan Richard Burns dengan keterampilan mengemudinya sepanjang karirnya di WRC, namun dia kecewa dengan generasi lancer evolution selanjutnya yang dia anggap tidak cocok untuk rally.

VCoach

**Apa itu
Trailbraking?**

Trailbraking adalah teknik yang dimana kamu injak rem banyak saat masuk ke tikungan, lalu perlahan dilepas sambil membelokkan setirnya perlahan. ini akan membuat belakang mobilmu menggeser ke arah tikungan dan belok lebih banyak yang berarti lebih banyak ruang untuk injak gas lebih cepat!



Airell Wishnu Amanta (00000060748)
Interaction Design/2021/Design Document



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



desain
komunikasi
visual
umn