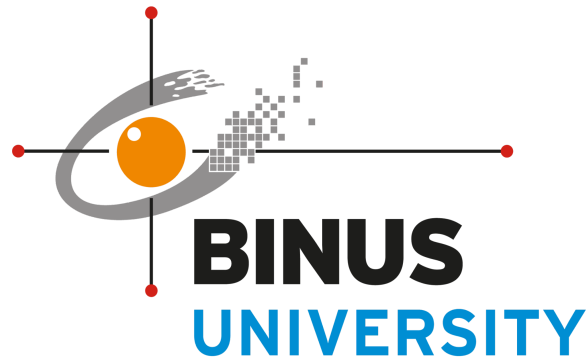


Laporan Aplikasi CookinAja

Kelompok 4



Nama Anggota:

2501988485 - Nicholas Arthur

2501965941 - Albert Hartanto

2501991196 - Sugita Ananda Wijaya

2502007602 - Daniel Aryo Priambodo

2501989430 - Hubertus Alvito Koesno

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB 1: INTRODUCTION	3
BAB 2: PERANCANGAN DAN Pengerjaan	5
2.1 Low Fidelity	
2.2 High Fidelity	

BAB 1

INTRODUCTION

Di era modern ini, hampir semua orang membeli produk secara online. Layanan belanja online ini sangat membantu dalam mempercepat proses pembelian karena orang-orang tidak perlu keluar rumah untuk membeli produk yang mereka inginkan. Produk-produk yang dijual secara online telah bertambah selama majunya waktu. Pada awalnya hanya bisa membeli barang yang sederhana dan kecil seperti buku atau hp, sekarang orang bisa membeli produk besar seperti *furniture* hingga barang elektronik besar seperti TV. Produk yang sering dibeli oleh user yang cukup populer adalah makanan. Kemudahan mencari makan secara online membuat banyak orang lebih memilih membeli makan secara online daripada ke restoran ataupun masak sendiri, karena itulah kenapa banyak sekali dilihat ada aplikasi yang dibuat untuk memesan makanan.

Walaupun memang sudah banyak yang menyediakan layanan membeli makan secara online, masih belum ada yang bisa menyediakan paket masak atau bahan-bahannya saja. Banyak sekali orang yang ingin belajar memasak tetapi masih kesusahan atau terlalu sibuk untuk membeli bahan-bahannya. Mereka tidak terbantu jika memesan makanan yang sudah jadi. Oleh karena itu kami dari kelompok 4 mempunyai ide untuk membuat aplikasi dimana user dapat membeli bahan makanan sesuai dengan resep yang mereka inginkan.

Tujuan kami adalah untuk mempermudah orang-orang seperti ibu rumah tangga yang ingin belajar masak atau yang ingin belajar resep baru. Kami ingin memberikan pengalaman yang mudah bagi pelajar baru dalam memasak dengan membuat list bahan yang akan dikirimkan, nutrisi yang didapatkan dari resep tersebut dan juga video tutorial untuk memasaknya. User akan menerima satu *package* yang berisi semua bahan yang dibutuhkan untuk memasak, dan sisanya akan disediakan dalam aplikasi untuk lanjut memasak.

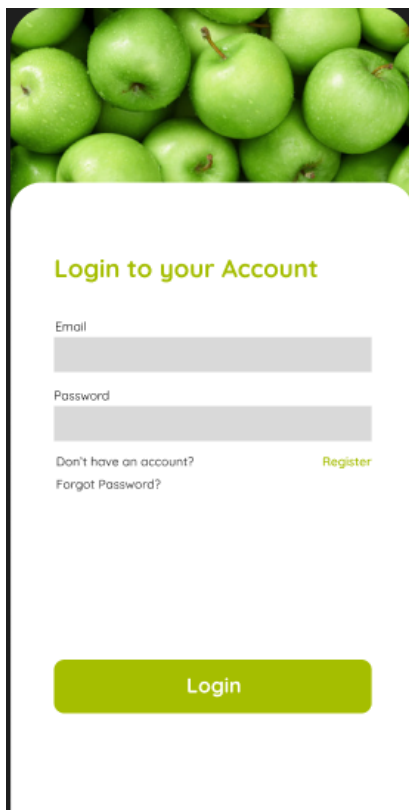
BAB 2

PERANCANGAN DAN Pengerjaan

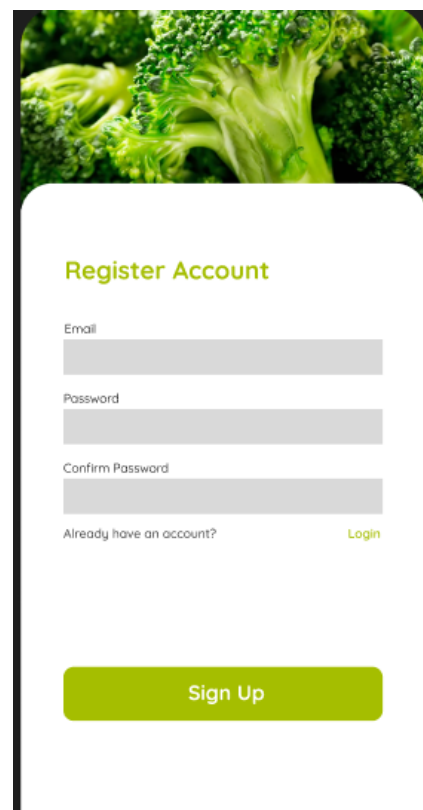
2.1 Low Fidelity

Sign in & Sign UP

User yang ingin mengakses aplikasi *Cookin Aja* lebih dalam, maka ia harus melakukan sign in terlebih dahulu, dan jika user belum memiliki akun maka dia harus membuat akun terlebih dahulu di page sign UP.



The login screen features a header image of green apples. The title "Login to your Account" is in green. It includes input fields for "Email" and "Password", both with grey placeholder text. Below the password field are links for "Don't have an account?" and "Forgot Password?". A green "Register" link is positioned to the right of the "Don't have an account?" link. At the bottom is a large green "Login" button.

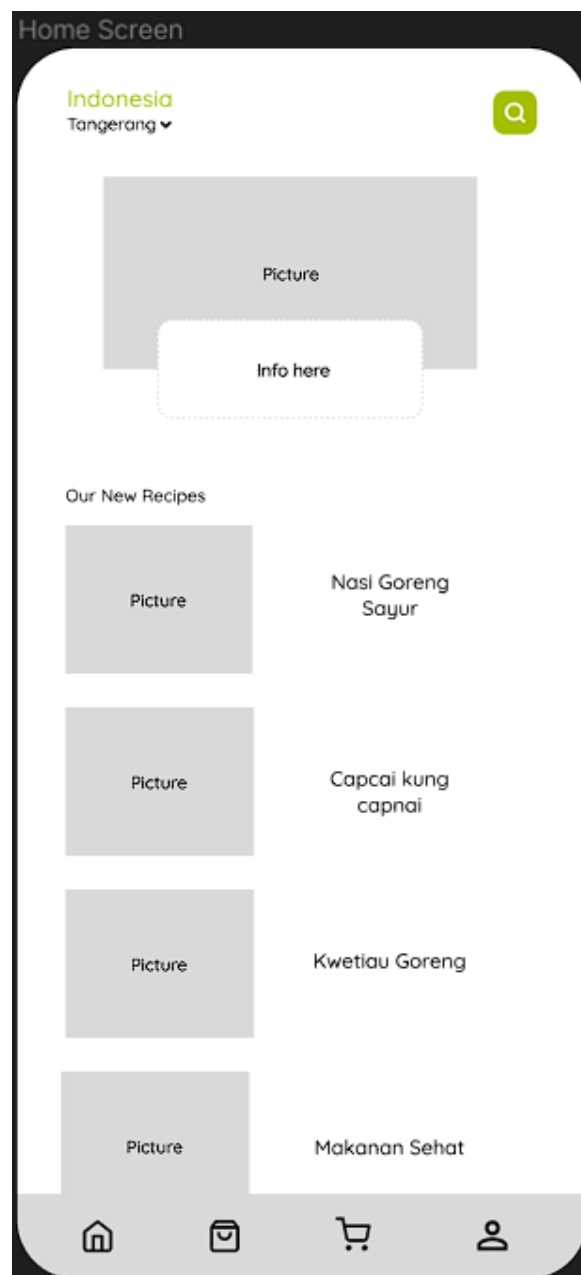


The register screen features a header image of green broccoli. The title "Register Account" is in green. It includes input fields for "Email", "Password", and "Confirm Password", all with grey placeholder text. Below the "Confirm Password" field are links for "Already have an account?" and "Login". A green "Sign Up" button is at the bottom.

Berikut adalah tampilan UI untuk Sign in dan Sign UP, pada page Sign in yang dimana akan diminta email dan password yang sudah terdaftar, lalu pada bagian Sign UP, akan diminta email dan password untuk mendaftarkan akun ke aplikasi *Cookin Aja*

Home Page

Di bagian homepage akan ditampilkan berbagai gambar resep dengan carousel yang menunjukkan resep-resep populer dan resep-resep baru di bawahnya. Di bagian atas homepage juga ditampilkan search button untuk mencari resep dan juga lokasi user di bagian kiri atas.



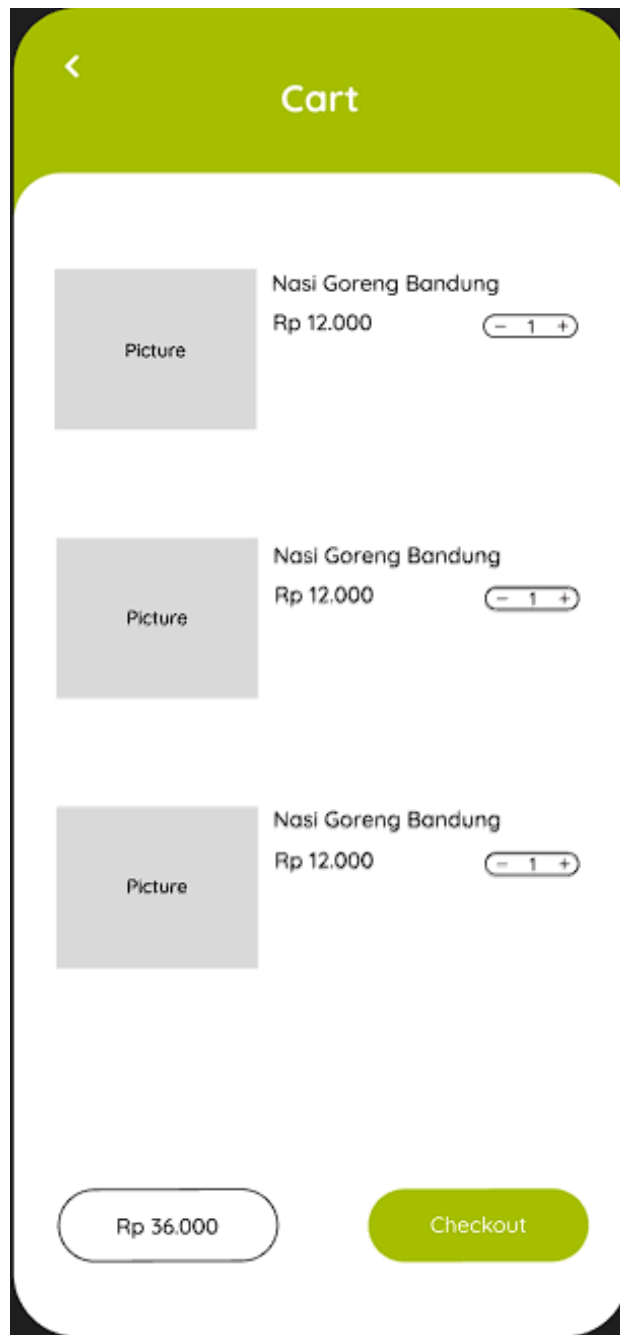
Detail Page

Pada detail page, user dapat melihat dengan detail makanan yang mereka ingin masak dan menunjukkan semua gambar dan informasi terkait resep tersebut seperti bahan yang digunakan. Dibawahnya ada tombol untuk menambah atau mengurangi jumlah produk yang ingin dibeli, lalu ada tombol add to cart yang bisa menambahkan resep yang sudah dipilih ke keranjang user untuk dibeli.



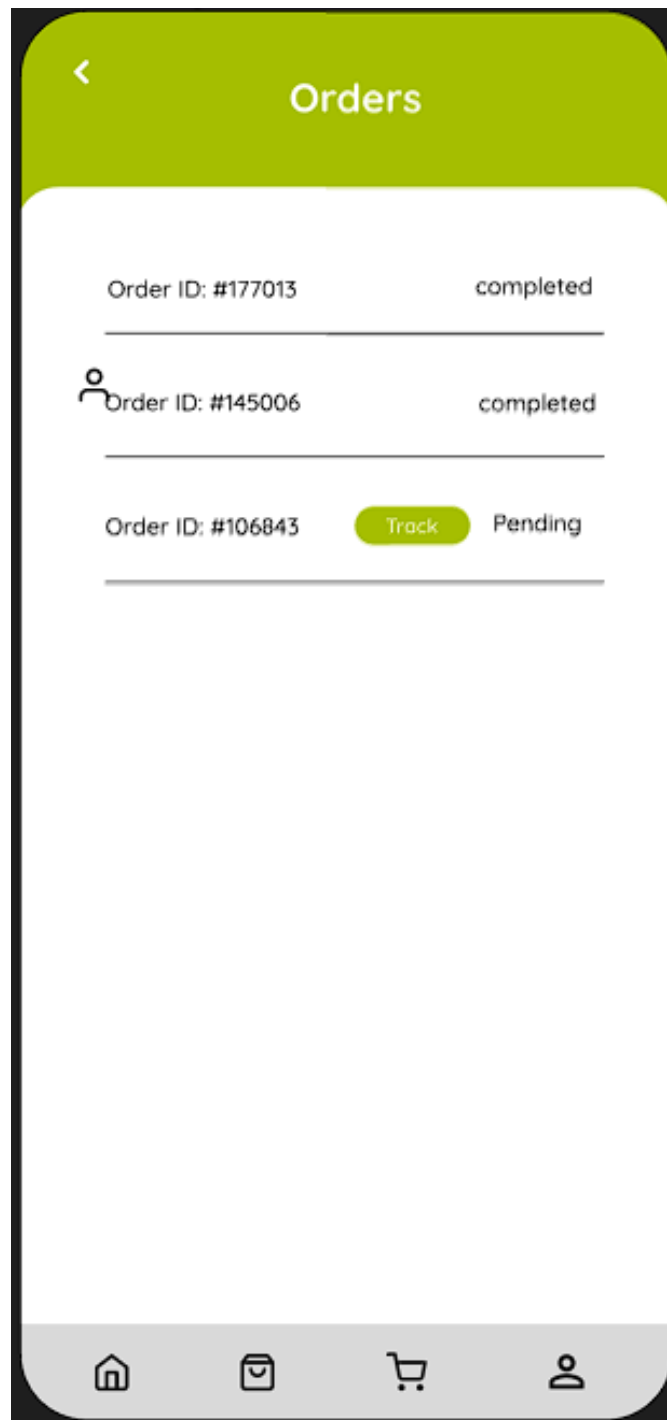
Cart Page

Pada cart page, user dapat melihat isi “cart” mereka dari resep-resep yang sebelumnya sudah dimasukkan ke cart melalui fitur “Add to Cart” dari Detail Page sebelumnya. User juga dapat menambahkan atau mengurangi quantity dari menu yang ada di dalam cart menggunakan icon ‘+’ dan ‘-’, dimana quantity tersebut (berdasarkan jenis menu yang dipilih) akan mempengaruhi total price di sebelah tombol checkout.



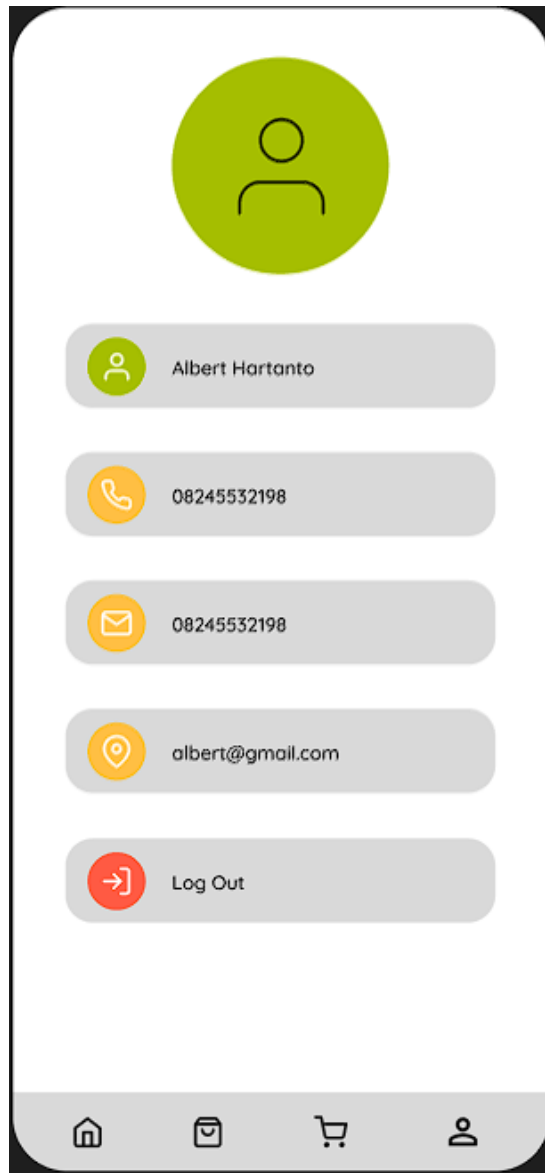
Order History Page

Pada order history page, user dapat melihat riwayat transaksi atau pemesanan yang telah dilakukan oleh user. Detail dari setiap pesanan ditunjukkan termasuk ID dari pemesanan tersebut. Di samping kanan ada status order yang telah dilakukan, pending berarti pemesanan sedang dalam proses dan completed berarti pemesanan sudah selesai dan produk telah diterima user.



Profile Page

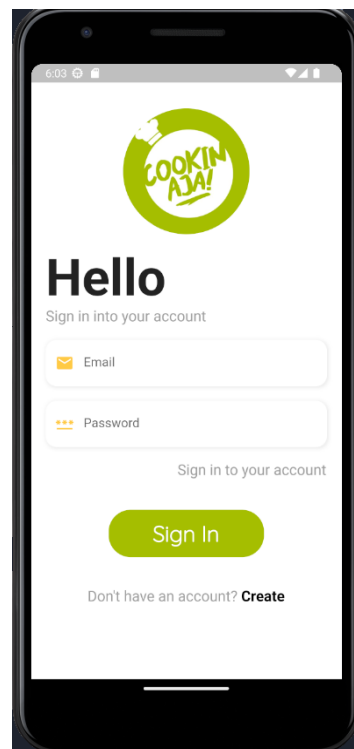
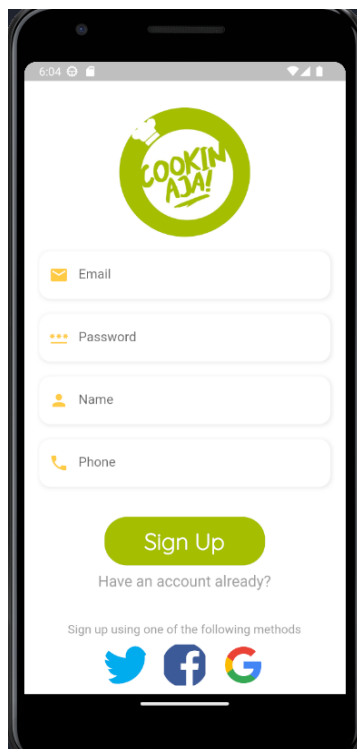
Dalam page ini ditunjukkan informasi lengkap yang diisi oleh user sendiri saat sedang mendaftar akun di page sign up. User dapat mengedit informasi ini kapan saja untuk memastikan informasi yang tersedia bisa digunakan. Pada paling bawah user dapat logout dari aplikasi ini dan keluar kembali ke sign in page.



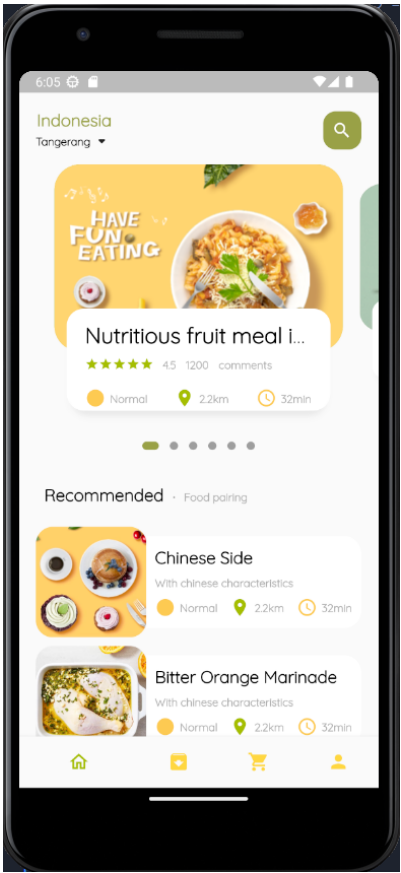
2.2 High Fidelity

Dalam mengimplementasi UI/UX yang telah kami buat, kami menggunakan framework Flutter dengan bahasa pemrograman Dart sebagai frontend aplikasi yang kami buat. Sedangkan untuk backend, kami menggunakan Laravel untuk menyimpan data user yang masuk ke dalam aplikasi.

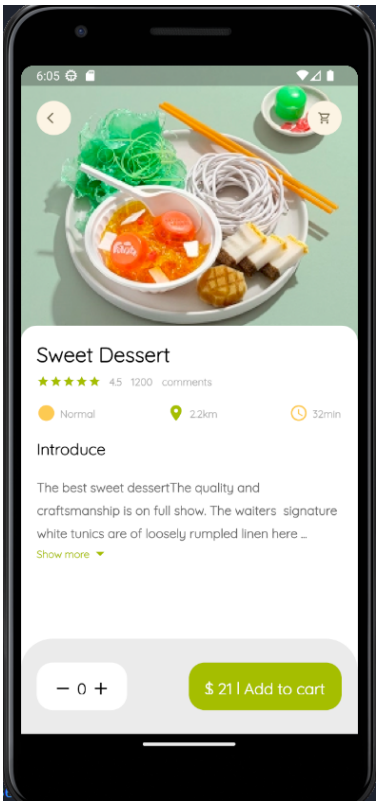
Sign in & Sign up



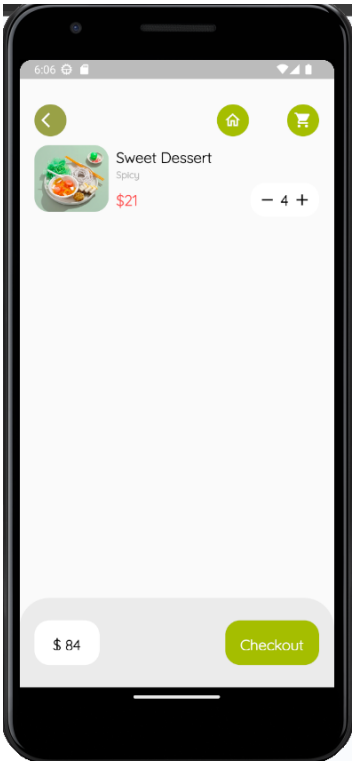
Home Page



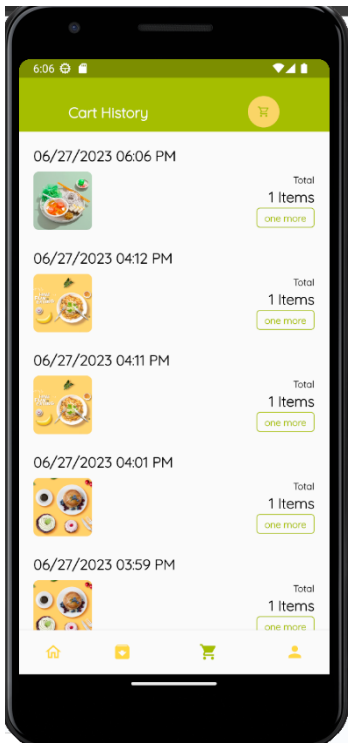
Detail Page



Cart Page



Cart History Page



Profile Page

