

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, STROJARSTVA I BRODOGRADNJE

# TASTY BITES

Web stranica za narudžbu hrane

**Kolegij:**

Korisnička sučelja

**Studenti:**

Stipe Kurir, Ivan Čaleta

**Split, veljača 2023.**

# SADRŽAJ

1. UVOD .....	4
1.1 STANJE NA TRŽIŠTU .....	4
1.2 OČEKIVANI TIP KORISNIKA .....	5
1.3 OGRANIČENJA KORIŠTENJA SUSTAVA.....	5
1.4 ZAHTJEVI SUSTAVA.....	5
2. PROTOTIPOVI APLIKACIJE .....	6
2.1 LOW-FIDELITY PROTOTIP .....	6
2.2 HIGH-FIDELITY PROTOTIP .....	7
3. HEURISTIKE.....	15
3.1 PODUDARANJE STVARNOG SVIJETA SA SUSTAVOM .....	15
3.2 KONZISTENCIJA I STANDARDI .....	15
3.3 VIDLJIVOST STATUSA SUSTAVA .....	16
3.4 SLOBODA KORISNIKA I KORISNIČKA KONTROLA.....	17
3.5 SPRJEČAVANJE GREŠAKA.....	18
3.6 PREPOZNAVANJE UMJESTO PRISJEĆANJA .....	18
3.7 FLEKSIBILNOST I EFIKASNOST KORIŠTENJA.....	18
3.8 ESTETIKA I MINIMALIZAM .....	19
4. CRAP PRINCIPI .....	20
4.1 KONTRAST .....	20
4.2 PONAVLJANJE .....	22
4.3 PORAVNANJE.....	23

4.4 BLISKOST .....	23
5. ZAKLJUČAK.....	24

# 1. UVOD

Danas postoji veliki broj web stranica za narudžbu hrane, ali imaju jako malo informacija o samoj hrani i ne pružaju korisniku ugodno iskustvo prilikom naručivanja. S našom web stranicom možete povesti svoje okusne pupoljke u virtualnu kulinarsku avanturu bez napuštanja doma. Naša aplikacija nudi pojednostavljeno sučelje prilagođeno korisniku koje daje moć izbora u vaše ruke. Osim toga, naše personalizirane preporuke i ekskluzivne ponude znače da nikad nećete propustiti ukusan obrok. S ovom aplikacijom uživat ćete u pogodnostima beskontaktno dostave i praćenja u stvarnom vremenu.

## 1.1 STANJE NA TRŽIŠTU

Stranice slične namjene na Internetu već postoje, ali kod njih se javlja veliki broj problema kod dizajna korisničkog sučelja. Neki uobičajeni nedostaci povezani s restoranskim aplikacijama su:

- Korisnici mogu iskusiti smetnje, sporo vrijeme učitavanja ili druge tehničke probleme kada koriste aplikacije, što može biti frustrirajuće.
  - Ograničene opcije jelovnika: Neke aplikacije restorana nude samo ograničen izbor stavki jelovnika, što može biti razočaravajuće za korisnike koji traže više izbora.
  - Naknade za dostavu: mnoge aplikacije za restorane naplaćuju naknade za dostavu, koje se mogu brzo zbrojiti i učiniti ukupni trošak naručivanja hrane putem aplikacije skupljim od očekivanog.
  - Nedosljedna kvaliteta: Kvaliteta hrane i usluga može se uvelike razlikovati između različitih restorana, a korisnici mogu imati negativno iskustvo ako prime narudžbu koja je netočna ili loše kvalitete.
  - Korisničko iskustvo: Neki korisnici mogu otkriti da aplikacije restorana nisu intuitivne ili prilagođene korisniku, što može dovesti do frustracija i negativnog općeg iskustva.
- Cilj nam je eliminirati navedene nedostatke kako bi korisničko iskustvo bilo što ugodnije

## 1.2 OČEKIVANI TIP KORISNIKA

Web stranica „Tasty bites“ namijenjena je svim korisnicima koji imaju pretrpan radni raspored i ograničeno vrijeme za kuhanje . Pretpostavka je da su većina korisnika studenti koji žive na kampusu te obitelji s djecom. Također pretpostavljamo da će korisnici imati barem osnovno informatičko znanje i iskustvo s radom na računalu, iako nije nužno potrebno te ne bi trebali imati problema zbog user-friendly sučelja.

## 1.3 OGRANIČENJA KORIŠTENJA SUSTAVA

Za korištenje web stranice „Tasty bites“ korisniku je potrebno:

- Pristup internetu
- Uređaj s web preglednikom

## 1.4 ZAHTJEVI SUSTAVA

Definirani su osnovni zahtjevi koje buduća web stranica treba ispuniti:

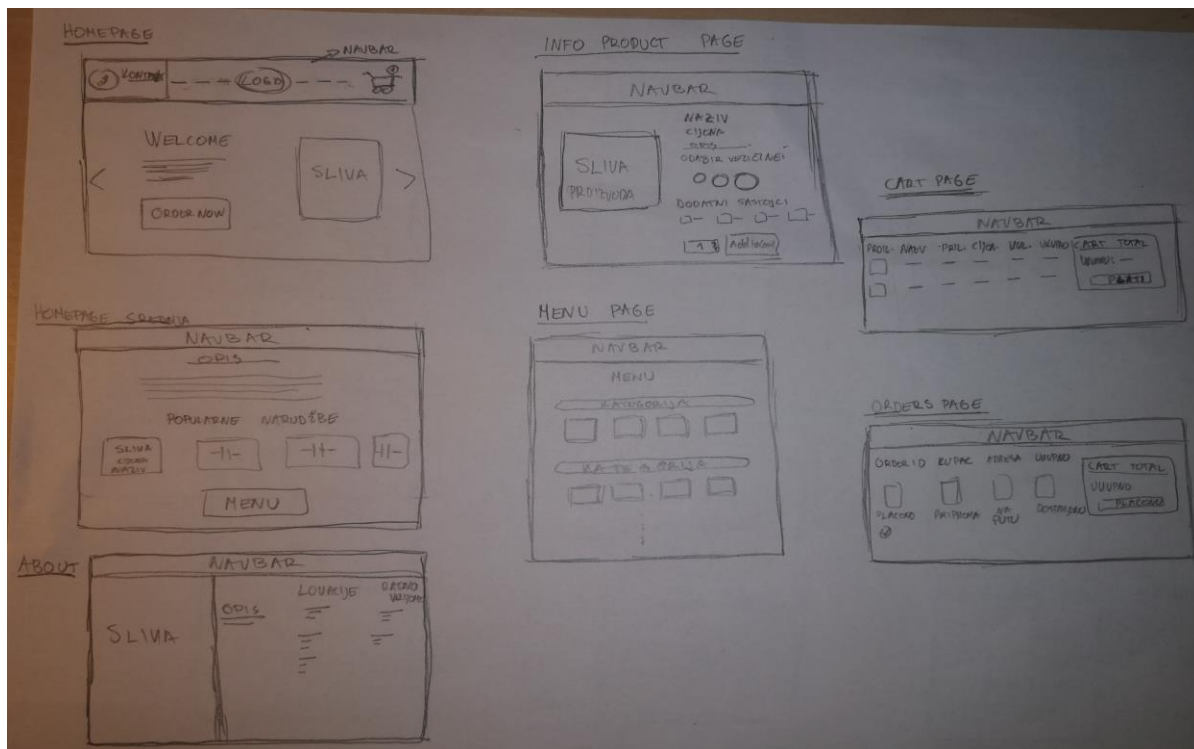
- Aplikacija će se koristiti iz web preglednika
- Aplikacija će se koristiti na uređajima različite veličine (*smartphones*, tableti, laptop i desktop računala)
- Korisnik može pretraživati/filtrirati proizvode ili usluge
- Broj proizvoda/usluga koje nudite putem web aplikacije veći je od 20
- Korisnik će koristiti aplikaciju kao gost ili će se logirati u vlastiti profil
- Broj *javnih* stranica (one stranice koje ne zahtijevaju logiranje u sustav) je 5
- Jedna od javnih stranica je blog (blog mora sadržavati minimalno 20 *postova* koje mogu uključivati slike, videa, *code snippets*)

## 2. PROTOTIPOVI APLIKACIJE

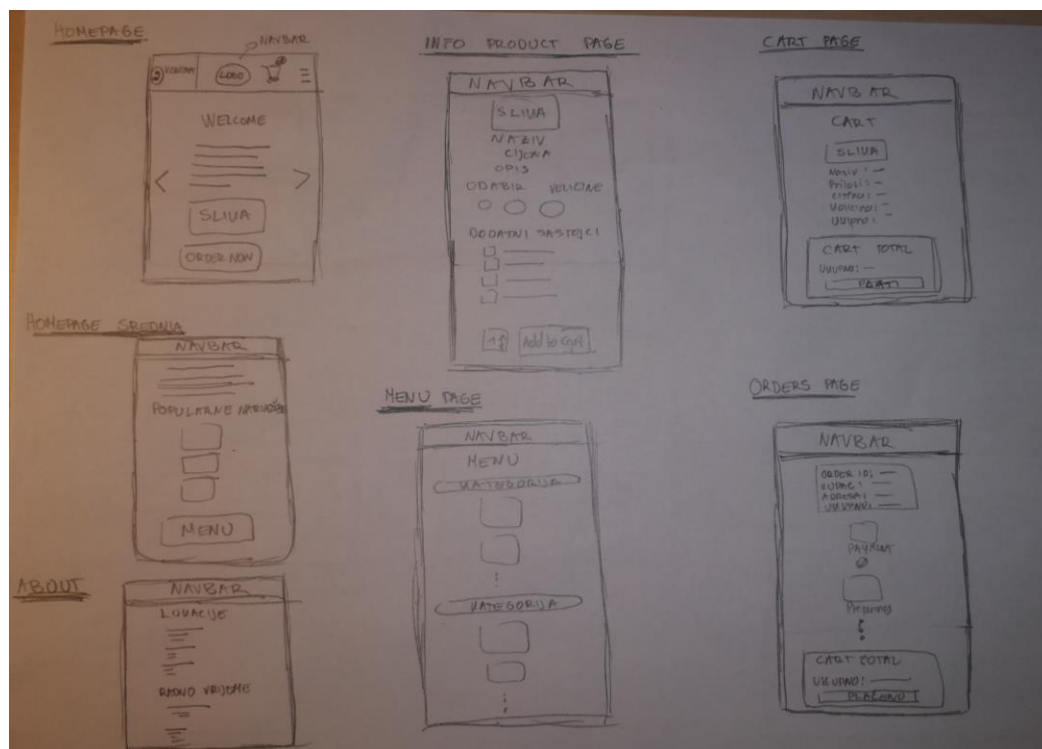
Pri izradi aplikacije koristili smo se low-fidelity prototipom i high-fidelity prototipom . Korištenjem ovih prototipova uspjeli smo naše ideje pretvoriti u konačnu aplikaciju koja je funkcionalna i jednostavna za upotrebu.

### 2.1 LOW-FIDELITY PROTOTP

Svrha low-fidelity prototipa je stvoriti grubi i osnovni prikaz proizvoda ili sustava, obično korištenjem jednostavnih materijala kao što su papir, skice ili okviri. Prema postavljenim zahtjevima iz prethodnog poglavlja napravljen je početni low-fidelity prototip za desktop i mobilnu verziju stranice.



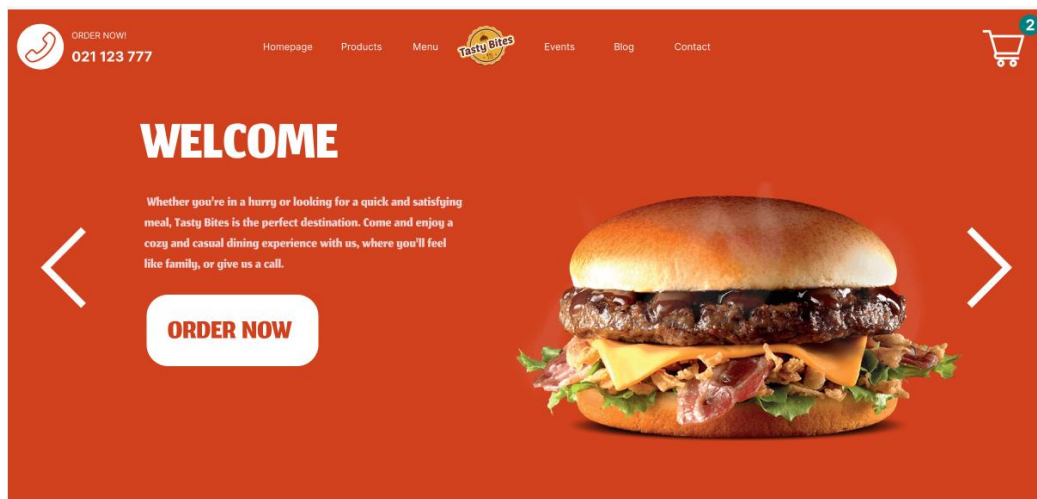
Slika 2.1 Low-fidelity prototip za desktop verziju



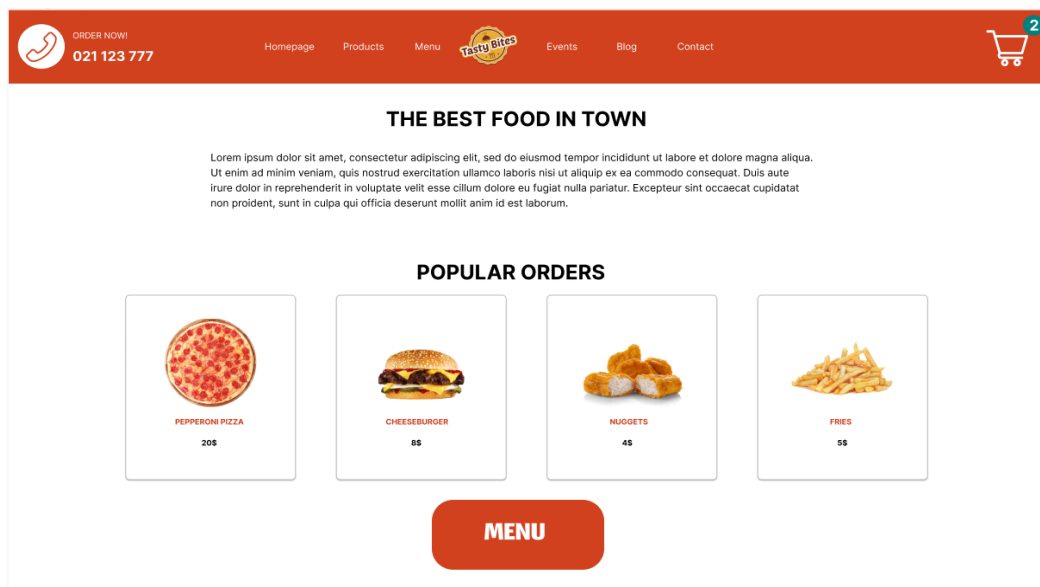
Slika 2.2 Low-fidelity prototip za mobilnu verziju

## 2.2 HIGH-FIDELITY PROTOTIP

Svrha high-fidelity prototipa je stvoriti dotjeraniji i detaljniji prikaz proizvoda ili sustava. High-fidelity prototipovi nastaju nakon što su osnovni koncepti dizajna testirani i dorađeni s low-fidelity prototipovima. High-fidelity prototip izrađen je u Figmi.



Slika 2.3 High-fidelity za desktop verziju "Naslovna stranica"



Slika 2.4 High-fidelity za desktop verziju "Popularne narudžbe"

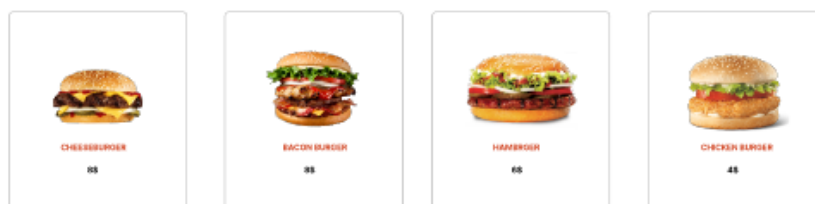


## MENU

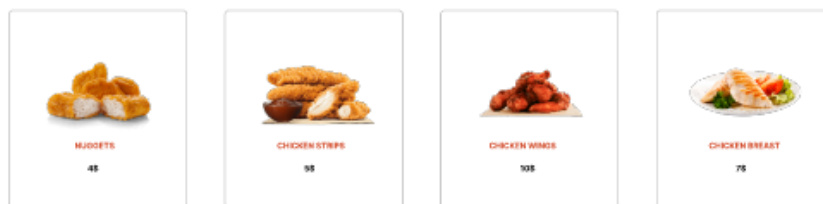
### PIZZA



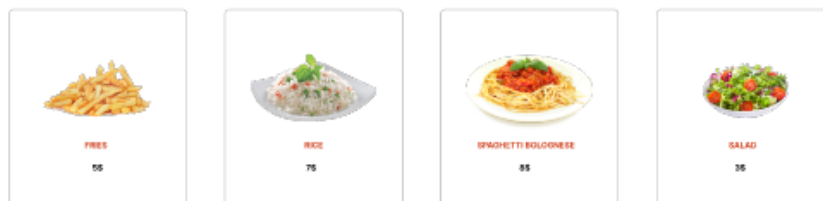
### BURGER



### CHICKEN



### SIDE DISH



Slika 2.5 High-fidelity za desktop verziju "Meni stranica"



## PEPPERONI PIZZA

20\$

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Choose the size:



Choose additional ingredients:

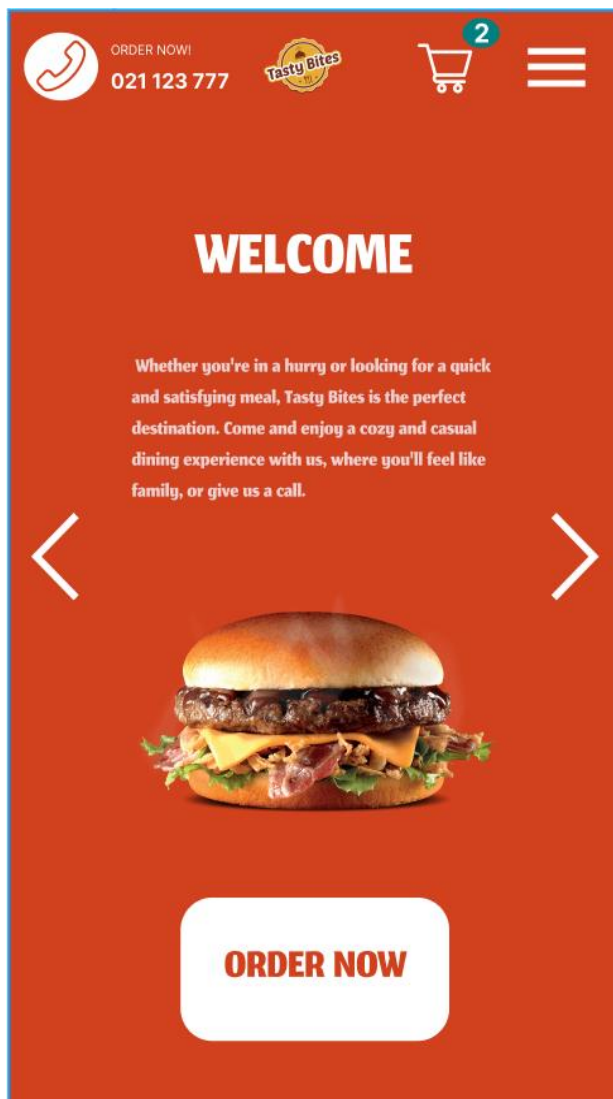
☐ Double Ingredients ☐ Extra Chesse ☐ Spicy Sauce ☐ Garlic Sauce

1

↑  
↓

Add to Cart

Slika 2.6 High-fidelity za desktop verziju "Info prduct stranica"



*Slika 2.7 High-fidelity za mobilnu verziju "Naslovna stranica"*



## THE BEST FOOD IN TOWN

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat..

### POPULAR ORDERS



Slika 2.8 High-fidelity za mobilnu verziju "Popularne narudžbe"

## MENU

### PIZZA



PEPPERONI PIZZA

205



PIZZA MARGHERITA

188

### BURGER



CHEESEBURGER

820



BACON BURGER

85

### CHICKEN



CHICKEN

45

Slika 2.9 High-fidelity za mobilnu verziju "Meni stranica"



## PEPPERONI PIZZA

20\$

Lorem ipsum dolor sit amet

Choose the size:



Choose additional ingredients

- ☐ Double Ingredients
- ☐ Extra Chesse
- ☐ Spicy Sauce
- ☐ Garlic Sauce

Add to Cart

Slika 2.10 High-fidelity za mobilnu verziju "Info prduct stranica"

### 3. HEURISTIKE

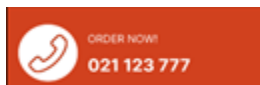
Tijekom rada na našoj web stranici vodili smo računa o tome da stranica zadovoljava osnovne principe dobrog dizajna te da je sučelje jednostavno i praktično za korištenje. Za analizu sučelja koristili smo heuristike koje su Jacob Nielsen i Rolf Molich postavili u knjizi „Heuristička procjena korisničkog sučelja“. Dizajnerske heuristike su smjernice ili pravila koja se koriste kako bi se olakšao proces dizajniranja.

#### 3.1 PODUDARANJE STVARNOG SVIJETA SA SUSTAVOM

Sustav bi trebao koristiti jezik, koncepte i načela s kojima su korisnici upoznati, tako da se korisnici ne moraju nepotrebno prilagođavati. Jedan od primjera je “cart” ikona koja se nalazi na Slika 3.1 koja označava da je korisnik nešto odlučio kupiti te imamo i telefon ikonu prikazanu na Slika 3.2 koja prikazuje korisniku broj telefona preko kojega može kontaktirati restoran.



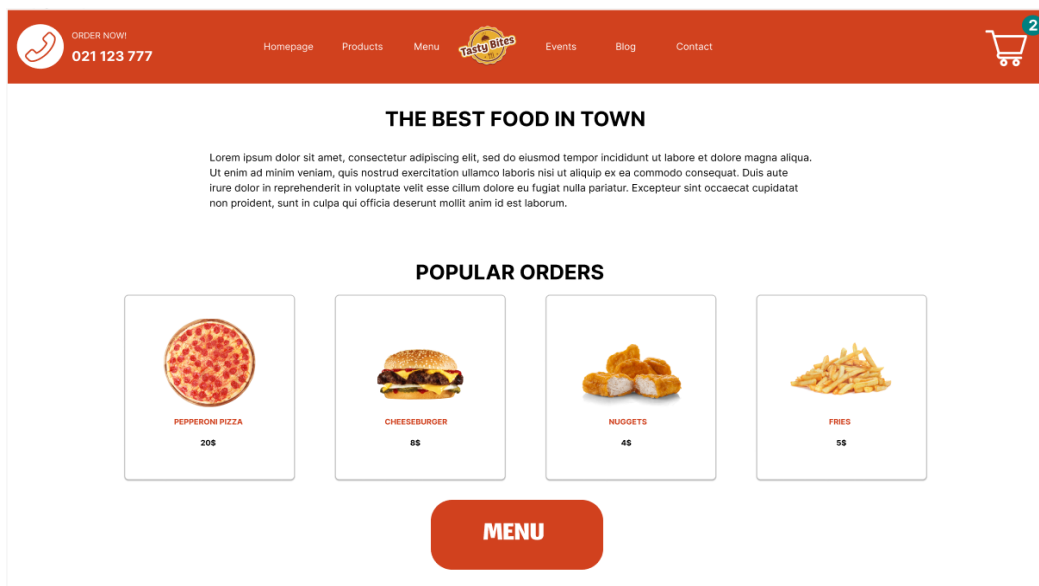
*Slika 3.1 Cart ikona*



*Slika 3.2 Telefon ikona*

#### 3.2 KONZISTENCIJA I STANDARDI

Sustav bi trebao biti dosljedan u svojoj upotrebi jezika, dizajna i načina prikaza informacija kako bi se korisnicima olakšalo snalaženje i korištenje. Font, stil, veličina slova kod jednako važnih elemenata stranice bi trebali biti isti kao što je prikazano na Slika 3.3.



*Slika 3.3 Popularne narudžbe*

### 3.3 VIDLJIVOST STATUSA SUSTAVA

Sustav bi trebao uvijek jasno davati korisnicima povratne informacije o tome što se događa i u kojem se stanju nalazi. Kada korisnik odluči kupiti neki proizvod on mu se doda u “cart” te na taj način korisnik zna da je odradio određenu akciju( Slika 3.4) te kada korisnik mišem prođe preko artikla taj artikal se poveća što daje korisniku do znanja da se na njemu nalazi(Slika 3.5).



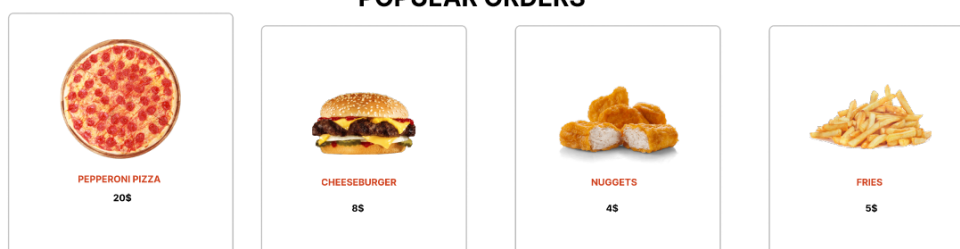
*Slika 3.4 Cart ikona sa oznakom količine artikala*



## THE BEST FOOD IN TOWN

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

### POPULAR ORDERS



**MENU**

Slika 3.5 Popularne narudžbe gdje je prikazan zumiran artikal na kojem se korisnik trenutno nalazi

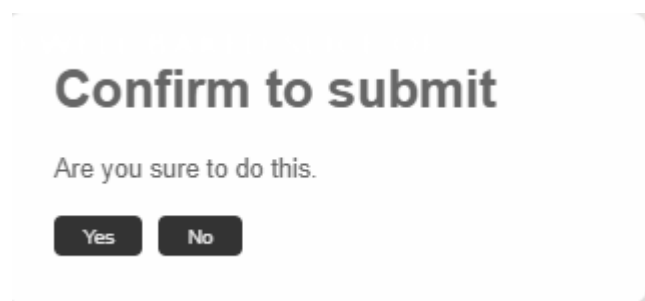
### 3.4 SLOBODA KORISNIKA I KORISNIČKA KONTROLA

Važan aspekt korisničkog iskustva je davanje potpune slobode korisnicima da rade što hoće uz mogućnost povratka i popravka u slučaju pogrešne opcije. Upravo to pruža ova aplikacija. Navigacijska traka definira trenutnu lokaciju korisnika i pruža mogućnost pristupa drugoj lokaciji. Korisnicima je također omogućen povratak na prethodnu stranicu pritiskom na strelicu u lijevo što je implementirano u pregledniku. (Slika 3.6)

Slika 3.6: Navigacijska traka

### 3.5 SPRJEČAVANJE GREŠAKA

U slučaju zaključivanja narudžbe nakon unosa svih potrebnih podataka (imena i adrese) korisnik treba kliknuti na OK da potvrdi narudžbu. U slučaju da se predomislio ili je unio pogrešne podatke korisniku se nakon klika na OK javlja dodatan skočni prozor koji ga pita je li siguran. Klikom na „da“ narudžba je zaključena, dok se klikom na „ne“ vraća u prethodno stanje- formu za unos podataka. To je prikazano na slici 3.7



*Slika 3.7: Skočni prozor*

### 3.6 PREPOZNAVANJE UMJESTO PRISJEĆANJA

Sustav omogućava korisniku da ne mora pamtit prethodne informacije, već ih prepoznaje sa sučelja. Na stranici od kolica (Cart) se nalaze svi dodani artikli koji su poredani kronološki: od najstarije dodanog do najnovije dodanog. Ikona kolica u navigacijskoj traci pokazuje trenutnu vrijednost količine različitih artikala koji se nalaze u kolicima.

### 3.7 FLEKSIBILNOST I EFIKASNOST KORIŠTENJA

Sustav je vrlo jednostavan pa ne zahtjeva dodatne prečice. Korisnik se vrlo brzo pozicionira u sustavu koristeći navigacijsku traku. U slučaju da odabere određeni proizvod, može ići do kolica i zaključiti narudžbu ili se vratiti nazad do stranice menija i odabrati novi proizvod. Na početnoj stranici su prikazani najpopularniji proizvodi koji služe da bi korisniku olakšali izbor.

### 3.8 ESTETIKA I MINIMALIZAM

Informacije koje su u tome trenutku nepotrebne se ne bi trebale prikazivati. Prikazuju se samo bitne informacije o proizvodima : naziv, slika i cijena.(Slika 3.8) Također se prikazuju osnovni podaci o narudžbi: naziv kupca, adresa, cijena i status čime je ostvaren minimalizam. (Slika 3.9)



*Slika 3.8: Minimalizam proizvoda*

**Order Number**

1

**Customer**

Ivan

**Address**

Trogir

**Ukupno**

3€



Payment



Preparing



On the way



Delivered

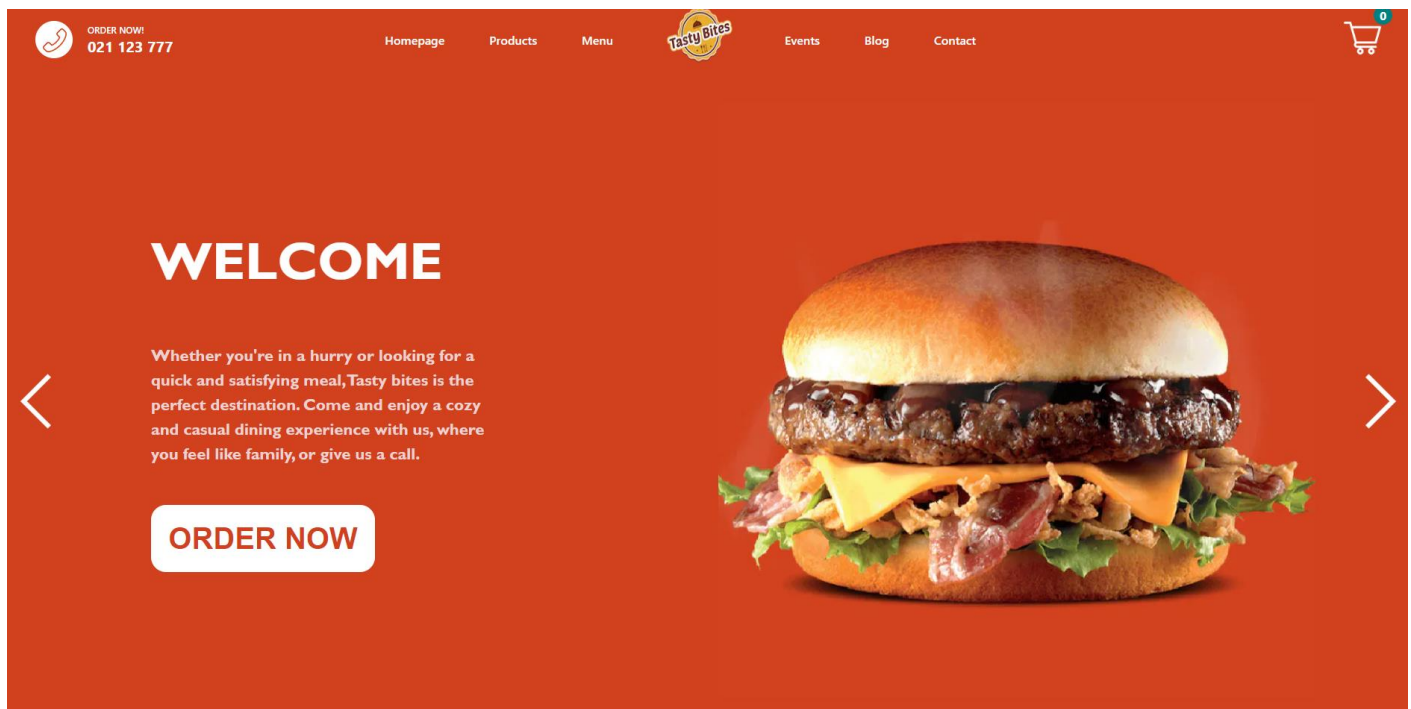
*Slika 3.9: Minimalizam narudžbe*

## 4. CRAP PRINCIPI

CRAP principi (kontrast, ponavljanje, poravnanje i bliskost) su korišteni radi postizanja što kvalitetnijeg vizualnog dizajna stranice. Svaki princip je detaljno objašnjen sa pripadajućim primjerima.

### 4.1 KONTRAST

Elementi veće važnosti trebaju biti naglašeniji od onih manje važnosti. Na početnoj stranici se ističe tekst „Welcome“ veličinom i debiljinom. Sljedeći istaknuti element je botun „Order Now“ koji korisnika usmjeraje do liste svih proizvoda i mogućnosti izbora i naručivanja. Između ta dva elementa se nalazi ugnježđeni uvodni tekst koji opisuje namjenu stranice. Time je osigurana kompaktnost početne stranice. (Slika 4.1)



Slika 4.1: Dio početne stranice

Sljedeći primjer kontrasta se očituje na kartici pojedinog proizvoda. Kartice su izdvojene u okvire, a unutar svakog okvira je definirana slika kao najistaknutiji i najbitniji element. (Slika 4.2) Ispod slike se nalazi naziv proizvoda, dok je ispod naziva cijena proizvoda.



Slika 4.2: Informacije o proizvodu

Također se na stranici pojedinog proizvoda najviše ističu slika i cijena tog proizvoda kao dvije najbitnije informacije, dok iza njih slijede dodatne mogućnosti koje su manje istaknute zbog opcionalnosti odabira. (Slika 4.3) Ikona kolica ima istaknutu vrijednost broja koji označava količinu dodanih proizvoda.



Slika 4.3: Stranica proizvoda



## 4.2 PONAVLJANJE

Elementi podjednake važnosti trebaju biti prikazani i naglašeni na isti način. Najbolji primjer za to se očituje kod stranica menija i kolica. U meniju su svi proizvodi grupirani po kategorijama. Svaka kategorija je prikazana identično i svi grupirani proizvodi unutar kategorije imaju jednaku važnost. (Slika 4.4)



Slika 4.4: Grupirani proizvodi

Na stranici sadržaja kolica (Cart) su svi proizvodi mapirani u stupce tablice sa pripadajućim informacijama. (Slika 4.5)

Product	Name	Extras	Price	Quantity	Total
	PIZZA		12€	1	12e
	NUGGETS		12€	1	12e

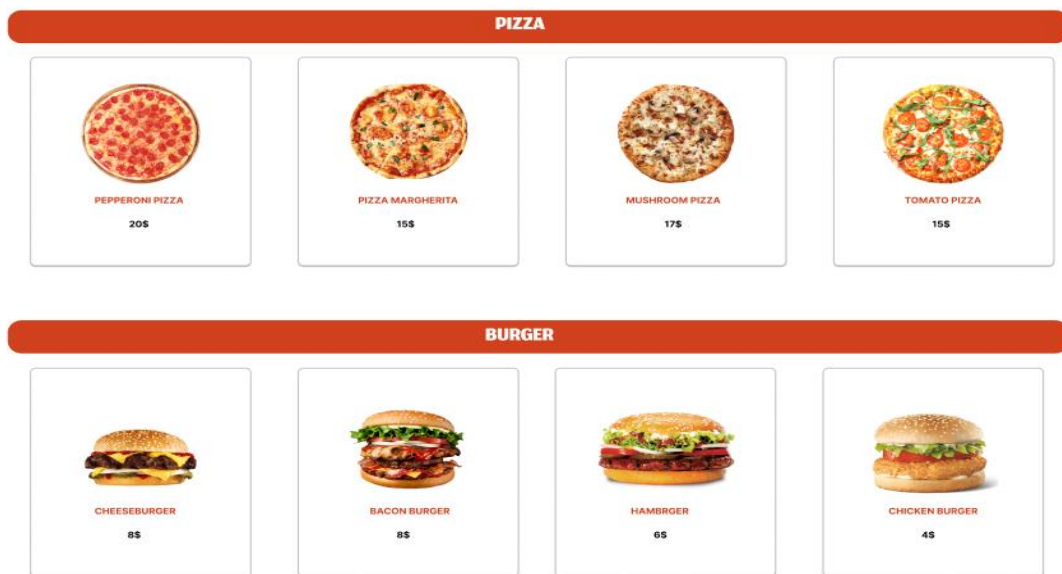
Slika 4.5: Proizvodi u kolicima

### 4.3 PORAVNANJE

Princip poravnanja nalaže da svi elementi stranice trebaju biti pozicionirani na točno određenom mjestu. Između dva bliska elementa mora postojati zamišljena ravna linija. Na prošlim primjerima grupiranih proizvoda u meniju i kolicima se može vidjeti poravnanje. Svi elementi su identične širine i visine te su centrirani unutar oznake kategorije. Na stranici kolica možemo zamisliti tablicu.

### 4.4 BLISKOST

Elementi sličnog značenja trebaju biti pozicionirani jedan blizu drugome, dok se tematski različiti elementi moraju razdvojiti po stranici. Primjer su proizvodi na stranici menija gdje su pizze izdvojene u jednu sekciju, burgeri u drugu itd..(Slika 4.6) Proizvodi različite vrste su ograđeni labelom kategorije.



Slika 4.6: Kategorije proizvoda

## 5. ZAKLJUČAK

Na temelju izrađenih low i high fidelity prototipova te produkcijske verzije aplikacije dolazimo do zaključka da poznavanje osnovnih principa dizajna uz heuristike i CRAP principe vizualnog dizajna uveliko olakšava sam postupak razvoja aplikacije. Početno zamišljene ideje trebalo je preoblikovati i izmijeniti nakon uočavanja ponekih nedostataka prilikom konzultiranja s drugima i implementacije dizajnerskih principa. U konačnici je ostvareno visoko-kvalitetno, optimizirano, jednostavno i pristupačno sučelje koje korisnicima olakšava pregled, izbor i naručivanje željene hrane. Aplikacija je namijenjena širokom krugu korisnika različitih profila i dobi te ne zahtjeva pretjerano poznavanje rukovanja s tehnologijom ili informatičku pismenost. Ostvaren je početni cilj i zadovoljeni su svi korisnički zahtjevi.