

**LAPORAN
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**



**PERANCANGAN DESAIN FOOD ORDERING APP
“PIZIEEZ” BERBASIS MOBILE**

Oleh:
Juniver Veronika Lili (2209106013)

Tanggal Pengumpulan:
26 Mei 2024

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA
2024**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir semester yang berjudul “Perancangan Desain Food Ordering App 'Pizieez' Berbasis Mobile” ini dengan baik dan tepat waktu. Tugas ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat penugasan Ujian Akhir Semester (UAS) dalam mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer di Universitas Mulawarman.

Tujuan laporan ini adalah untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam merancang serta mengimplementasikan aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile. Aplikasi “Pizieez” diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam memesan makanan secara cepat dan efisien melalui perangkat mobile. Laporan ini mencakup konsep desain, fitur utama, serta proses pengembangan dan implementasi aplikasi. Saya menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi perbaikan lebih lanjut.

Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Eng. Ir. Aji Ery Burhandenny., ST., M. AIT, selaku dosen Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi selama perkuliahan.

Akhir kata, saya berharap laporan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan teknologi informasi, khususnya dalam bidang aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile.

Samarinda, 26 Mei 2024

Juniver Veronika Lili

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR	4
BAB I PENDAHULUAN.....	5
A. Latar Belakang	5
B. Tujuan Proyek	6
BAB II METODOLOGI.....	7
A. Analisis Kebutuhan	7
B. Perancangan Desain	7
BAB III DESKRIPSI SHOWCASE	8
A. Wireframe	8
B. User flow.....	10
C. Mockup	11
BAB IV EVALUASI IMK.....	13
BAB V KESIMPULAN.....	14
LAMPIRAN.....	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Welcome Page, Language, dan Sign Up	8
Gambar 3. 2 Sign In, Home, dan Menu	8
Gambar 3. 3 Profile, Edit Profile, dan User Cart	9
Gambar 3. 4 Produk Detail, Order, dan Maps.....	9
Gambar 3. 5 Userflow PiezeEZ	10
Gambar 3. 6 MockUp Welcome Page, Language, dan Sign Up	11
Gambar 3. 7 MockUp Profile, Edit Profile, dan Cart.....	11
Gambar 3. 8 MockUp Sign In, Home, Menu dan Search bar	12
Gambar 3. 9 MockUp Detail Menu, Order, dan Maps.....	12

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin maju ini, kebutuhan masyarakat akan kemudahan dan kecepatan dalam mengakses berbagai layanan semakin meningkat, termasuk dalam hal pemesanan makan. Perkembangan teknologi informasi pesat telah mengubah cara masyarakat dalam mengakses berbagai layanan, termasuk layanan pemesanan makanan. Aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile telah menjadi kebutuhan penting bagi konsumen yang menginginkan kemudahan dan efisiensi dalam mendapatkan makanan yang mereka inginkan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memilih menu, memesan makanan, dan melakukan pembayaran secara online tanpa perlu meninggalkan tempat mereka berada.

Aplikasi "Pizieez" dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan memberikan pengalaman pemesanan makanan yang lebih praktis dan menyenangkan bagi pengguna. Dengan fitur-fitur yang user-friendly, desain antarmuka yang intuitif, dan proses pemesanan yang efisien, "Pizieez" diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam industri kuliner.

B. Tujuan Proyek

Tujuan dari proyek ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile yang memudahkan pengguna dalam memesan makanan secara cepat dan efisien. Tujuan khusus dari proyek ini meliputi:

1. Mengembangkan desain antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna dari berbagai latar belakang.
2. Mengurangi waktu yang dibutuhkan pengguna untuk memesan makanan melalui fitur-fitur seperti pencarian cepat, kategori menu, dan favorit.
3. Menampilkan detail produk yang mencakup deskripsi, harga, gambar, dan ulasan pelanggan untuk membantu pengguna membuat keputusan yang tepat.
4. Mengimplementasikan Fitur lokasi untuk mempermudah pengguna menemukan lokasi restoran terdekat dan memilih opsi yang paling sesuai.

BAB II METODOLOGI

Metode digunakan sebagai pedoman dalam menentukan langkah, gambaran, dan prosedur perancangan desain apps berbasis mobile. Proses perancangan prototype desain “PizieEZ” dalam tahap perancangan fokus pada pengembangan desain. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai tahapan-tahapan tersebut:

A. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa aplikasi "Pizieez" dapat memenuhi ekspektasi pengguna. Langkah-langkah dalam analisis kebutuhan meliputi:

1. Survei pengguna untuk mengidentifikasi preferensi dan kebutuhan mereka dalam aplikasi pemesanan makanan.
2. Analisis aplikasi untuk menentukan fitur-fitur yang dapat di tingkatkan atau ditambahkan.

B. Perancangan Desain

Perancangan desain melibatkan beberapa tahapan, yaitu:

1. Pembuatan *Wireframe*

membuat kerangka dasar aplikasi kita. Kita menentukan di mana setiap bagian akan berada tanpa terlalu memikirkan tampilannya.

2. Pembuatan *User flow*

Menentukan langkah apa yang mereka ambil ketika ingin memesan makanan.

3. Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan storyboard tujuannya agar bagaimana aplikasi kita akan digunakan. Ini membantu kita memvisualisasikan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi.

4. Pembuatan *MockUp*

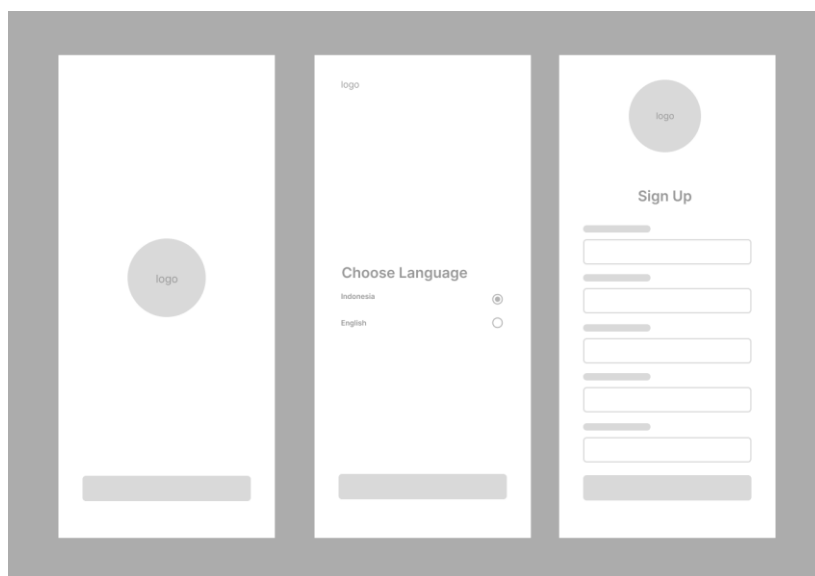
membuat tampilan akhir dari aplikasi kita. Ini adalah desain yang lebih lengkap dan mirip dengan bagaimana aplikasi kita akan terlihat saat digunakan.

BAB III

DESKRIPSI SHOWCASE

A. Wireframe

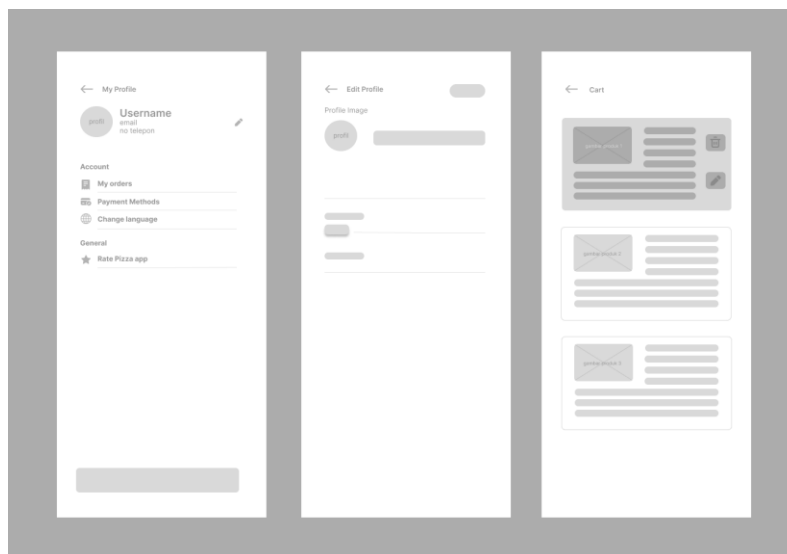
Wireframe merupakan tahap awal dalam proses perancangan aplikasi "PizieEZ". Pada tahap ini, dilakukan pembuatan sketsa kasar atau kerangka dasar tampilan aplikasi. Gambar-gambar wireframe ini menampilkan beberapa halaman utama dari aplikasi, antara lain:



Gambar 3. 1 Welcome Page, Language, dan Sign Up



Gambar 3. 2 Sign In, Home, dan Menu



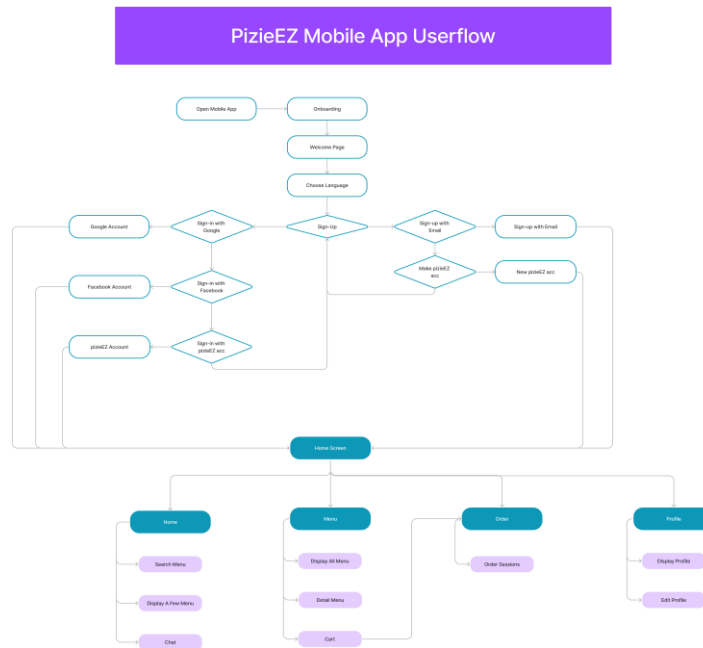
Gambar 3. 3 Profile, Edit Profile, dan User Cart



Gambar 3. 4 Produk Detail, Order, dan Maps

B. User flow

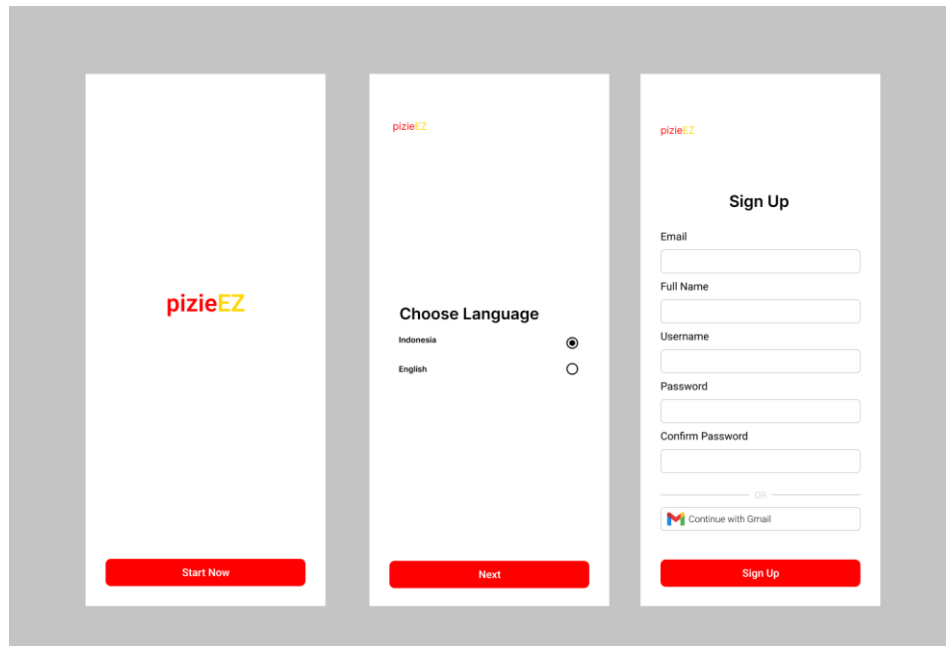
User flow menggambarkan alur navigasi pengguna dalam aplikasi "PizieEZ". Ini mencakup langkah-langkah yang diambil pengguna mulai dari membuka aplikasi, melalui proses onboarding, hingga ke halaman utama dan navigasi fitur-fitur utama seperti mencari menu, melihat detail menu, menambahkan item ke keranjang, dan melakukan pemesanan. User flow memastikan bahwa setiap transaksi pengguna dirancang untuk efisiensi dan kemudahan penggunaan.



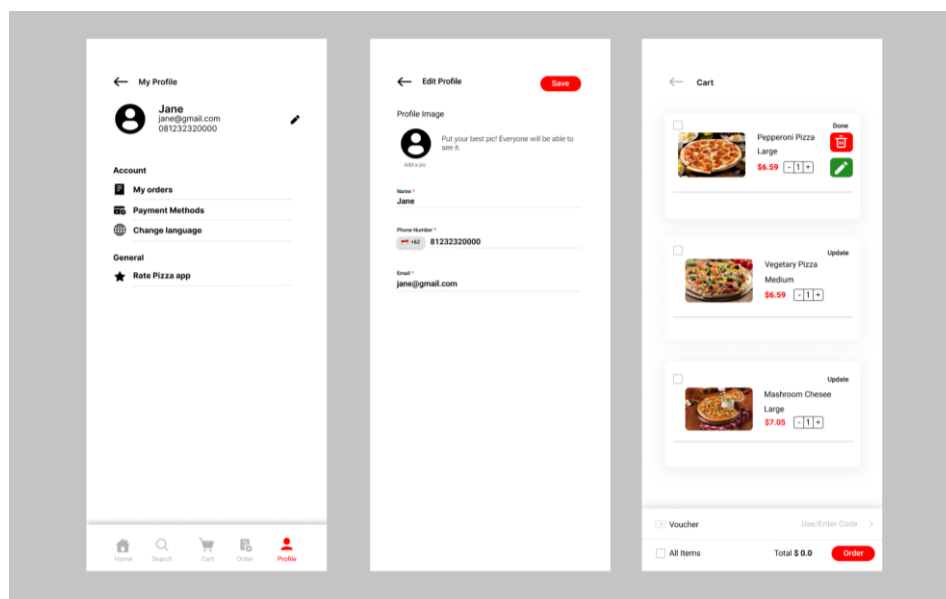
Gambar 3. 5 Userflow PiezeEZ

C. Mockup

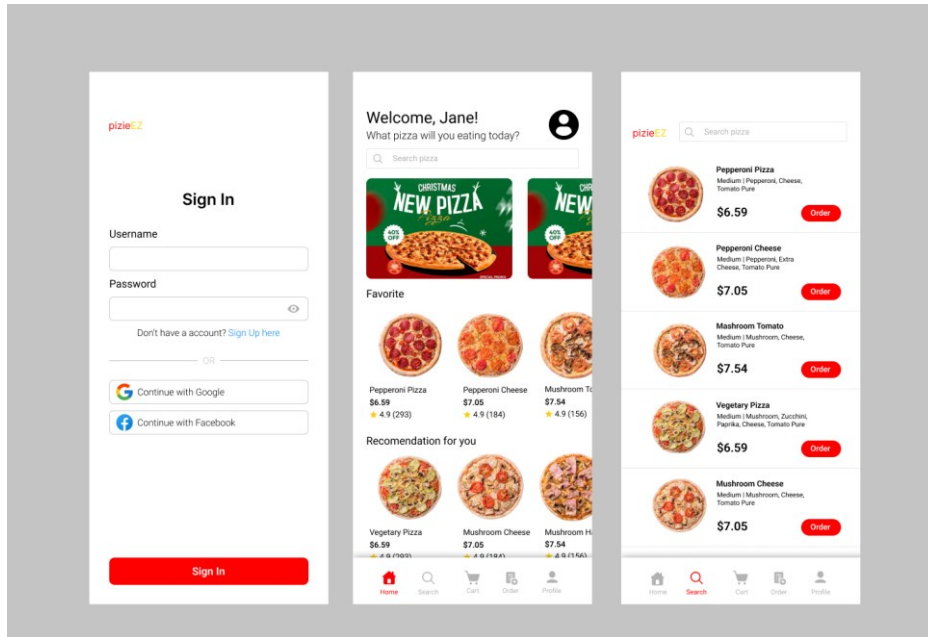
Mockup merupakan tahap lanjutan dalam perancangan aplikasi "PizieEZ" yang menghasilkan desain yang lebih detail dan visual. Mockup ini mencakup berbagai halaman dan fitur dari aplikasi yang telah dirancang dengan lebih baik dan menarik secara estetika.



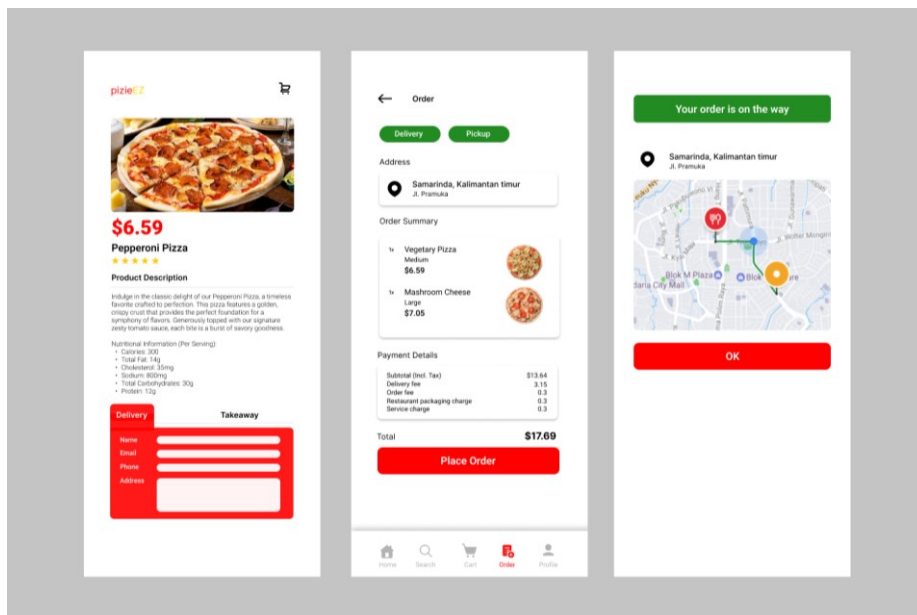
Gambar 3. 6 MockUp Welcome Page, Language, dan Sign Up



Gambar 3. 7 MockUp Profile, Edit Profile, dan Cart



Gambar 3. 8 MockUp Sign In, Home, Menu dan Search bar



Gambar 3. 9 MockUp Detail Menu, Order, dan Maps

BAB IV

EVALUASI IMK

Proyek ini menerapkan prinsip-prinsip yang ada pada Interaksi Manusia dan Komputer sebagai berikut:

1. Familiarity

Desain aplikasi "PizieEZ" sudah memperhatikan aspek keterbiasaan dengan memanfaatkan ikon-ikon dan terminologi yang umum sehingga memudahkan pengguna baru untuk cepat memahami fungsi dan navigasi aplikasi tanpa perlu waktu lama untuk belajar.

2. Consistency

Penggunaan warna font, ikon, tombol pada desain aplikasi sehingga dapat mempermudah dan memberi kesan nyaman pada pengguna dalam menggunakan aplikasi.

3. Feedback

memberikan umpan balik yang cukup baik kepada pengguna melalui notifikasi, perubahan visual saat tombol ditekan, dan konfirmasi pesanan. Umpan balik ini penting untuk memastikan pengguna tahu bahwa tindakan mereka telah berhasil atau jika ada masalah yang perlu diperbaiki.

BAB V

KESIMPULAN

"Perancangan Desain Food Ordering App 'PizieEZ' Berbasis Mobile" ini adalah bahwa proses perancangan aplikasi melibatkan tahapan penting seperti analisis kebutuhan pengguna untuk memahami kebutuhan fungsional dan preferensi mereka, serta perancangan desain yang meliputi pembuatan wireframe, user flow, storyboard, dan mockup.

Desain aplikasi ini dirancang dengan prinsip interaksi manusia dan komputer untuk memastikan antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang efisien. Fokus utamanya adalah kemudahan penggunaan, efisiensi dalam proses pemesanan, dan fitur-fitur yang mendukung kebutuhan pengguna. Dengan evaluasi dan masukan dari pengguna secara terus menerus, "PizieEZ" diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam industri pemesanan makanan berbasis mobile, menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam proses pemesanan makanan, serta memiliki potensi besar untuk sukses dan berkembang di pasar yang kompetitif.

LAMPIRAN

Link Behance :

<https://www.behance.net/gallery/199503975/Perancangan-Desain-Food-Ordering-Apss-PizieEZ>