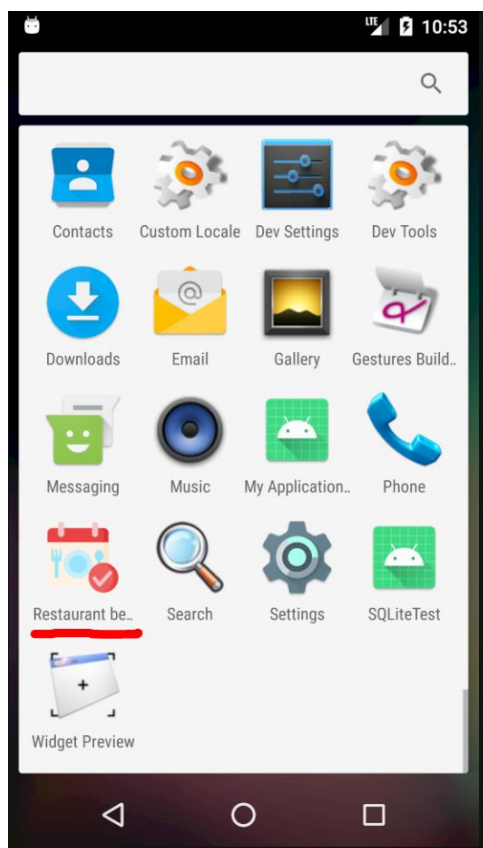


Utvikling av Restaurant bestillings applikasjon:

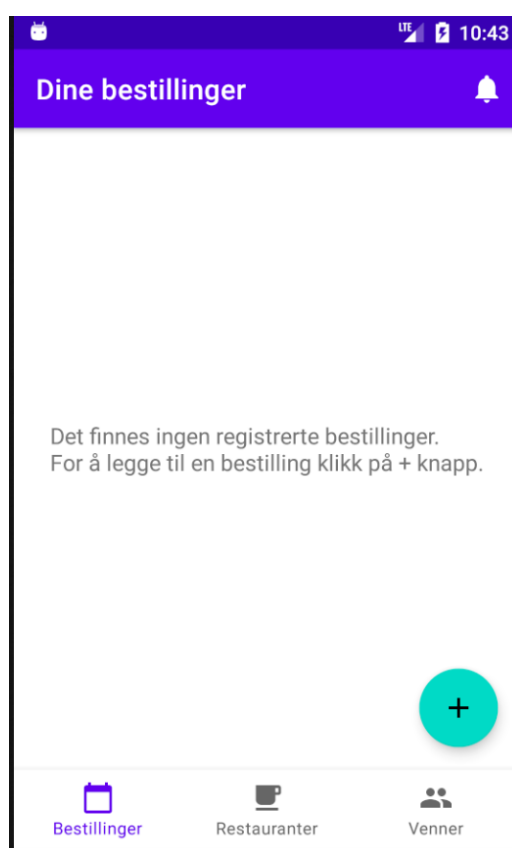
Valgene bak prosessen

Beskrivelse av applikasjonen

Applikasjonen som skal beskrives her er laget for å gjøre restaurant reserverasjoner. Appen fungerer ved å velge restauranter som bruker kan registrere på applikasjon. Deretter har brukeren også mulighet til å legge til venner som skal være med i reserverasjon. For bestillingen har man mulighet til å velge ønskende dato og tidspunkt. Når man installerer appen kan den finnes igjen på app-liste ved å lete etter navn Restaurant bestillinger.

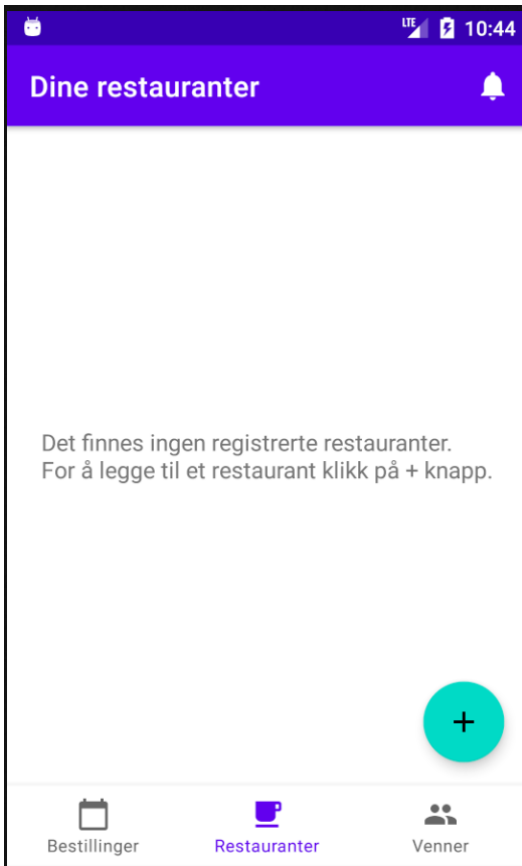


Figur 1: Ikon av appen

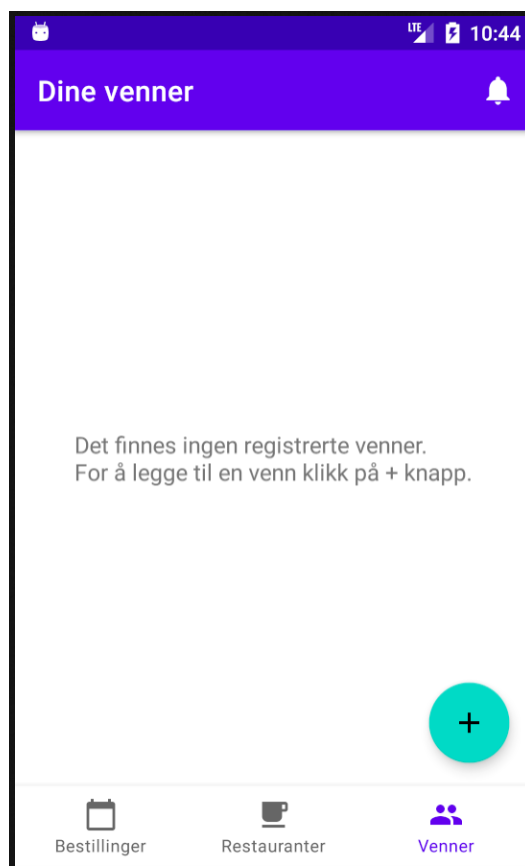


Figur 2: Bestillinger skjerm

Når bruker først åpner appen skal et vindu med alle bestillinger vises. Det er hjem skjerm til applikasjonen. Skjermen er tom som standard inntil brukeren legger til bestillinger. Man kan legge til ny bestilling ved å klikke på + knappen nederst til høyre. Da åpnes nytt vindu med alt nødvendig informasjon som skal fylles opp for å lage en bestilling. Når bestillingen er lagret skal listen oppdateres med den registrerte bestillingen. Man kan slette bestillingen ved å trykke på søppelbøtte ikon som finnes på bestillingen i liste. Brukeren kan også endre informasjon ved å klikke på selve bestillingen. Nytt vindu åpnes som lar brukeren å endre detaljer til reserverasjon.



Figur 3: Restauranter skjerm



Figur 4: Venner skjerm

I tillegg har man også mulighet til å navigere til en skjerm som viser alle registrerte restauranter og en skjerm som viser alle registrerte venner. Dette kan oppnås ved å bruke navigerings meny nederst på appen. Disse skjermene er lik i utseende og funksjonalitet til bestillings skjermen, men de kan skilles ved å se på tittel på toppen av appen. På navigasjons meny vises det også hvilken skjerm er i fokus nå. Samme som i bestillings skjermen, kan brukeren også registrere ny venner eller restauranter som kan videre legges til bestillinger ved å klikke på samme knappen. Videre kan de også slettes eller endres.

Når brukeren har utført noen bestillinger kan det settes opp at både han og venner som skal være med på restaurant varsles i samme dagen som restaurant bestillinger ble registrert for. Skjermen med varslingsinnstillinger kan finnes ved å klikke på bjelle ikon øverst til høyre på appen. Der kan man enten slå på eller slå av denne notifikasjons tjeneste. I tillegg kan man velge tidspunkt når appen skal varsle om bestillinger. Appen varsler brukeren ved å sende en notifikasjon en gang i døgnet. Notifikasjon informerer brukeren hvor mange bestillinger er registrert for i dag. Ved å klikke på notifikasjon skal skjerm med alle bestillinger åpnes som skal vise mer informasjon. Vennene som skal være med skal påminnes ved hjelp av SMS melding.

Ny bestilling

Restaurant
Velg restaurant

Dato
27.10.2021

Tidspunkt
11:45

Venner
Legg til venner

Legg til hvis reservasjon gjelder flere personer

LAGRE

Figur 5: Ny bestilling skjerm

Dine bestillinger

EGON

30.10.2021 16:00

Osloveien 82 4

+

Bestillinger Restauranter Venner

Figur 6: Registrert bestilling

Endre bestilling

ID 1 Restaurant EGON

Dato
30.10.2021

Tidspunkt
16:00

Venner
Legg til venner

Legg til hvis reservasjon gjelder flere personer

LAGRE

Figur 7: Endre bestilling skjerm

Varslingsinnstillinger

Tillat notifikasjoner
Slå av/på SMS-påminnelse

Velg tidspunkt
Påminnelse skal sendes kl. 09:00

Figur 8: Varslingsinnstillinger skjerm

Design valgene

Denne applikasjonen benytter Google sin Material Design rammeverket og dens retningslinjer. Det er flere grunner til hvorfor slik design valg ble tatt. En av de mest påvirkende grunner er at Material Design er innebygd inn i selve Android Studio. Ulike komponentene fra Material Design kan lett anvendes til layouter av applikasjonene. Dette tillater for å utvikle en god og funksjonell design uten å bruke for mye tid til å designe selve komponentene og isteden kan man fokusere mer på selve koding av funksjonalitet. Andre grunn til valg av Material Design er at dette rammeverket er godt etablert inn i Android sitt økosystem (Chapman, u.å.). Det finnes mange applikasjoner som bruker noen elementer eller baserer hele brukergrensesnitt på Material Design. Dette gjør at man har større sannsynlighet til å gjenkjenne komponentene, layout, ikoner osv. fra tidligere opplevelser som kan gjøre appen lettere å navigere gjennom. I tillegg har Google god dokumentasjon på beste praksiser av Material Design som beskriver retningslinjer til bruk av komponenter, animasjoner, farger osv. (Davidov, 2021; Chapman, u.å.). Dette tillater utviklere uten design bakgrunn å lage appene med et godt brukergrensesnitt og brukeropplevelse.

Men dette design rammeverket har også noen ulemper som man må være kjent med. For det første, siden Material Design er utviklet av Google kan det gi brukere sterke assosiasjoner med selve Google-merke (Chapman, u.å.). Det kan gjøre vanskeligere for applikasjonene for å skille seg ut gjøre appene mindre identifiserbar. Videre på grunn av utbredt bruk av Material Design finnes det mange apper som ser veldig likt ut (Davidov, 2021). Som kan være ulempe for noen. Det kan også diskuteres at Material Design har noen brukervennlighets problemer (Chapman, u.å.). For eksempel det er stor vektlegging til bruk av ikoner i design. Men for noen som er ikke så kjent med dette design språket kan noen av ikoner være ikke så lett å gjenkjenne.

Brukervennlighet

Som nevnt før Material Design allerede er designet som brukervennlig system så forskjellige ting som kontrast, farger eller tekst størrelse er allerede gjort rede for dersom du bruker temaer som kom med Material Design.

For navigasjon var det iverksatt navigasjons meny på bunn. Ifølge Material design retningslinjer er slik navigasjon egnet for mobil/nettbrett applikasjoner som har 3-5 hoved destinasjoner som er tilgjengelig fra hvor som helst inn i appen (u.å. B). Dette skilles fra hamburger meny hvor ifølge Material design det bør brukes hvis antallet av toppnivå destinasjoner er større enn 5 (u.å. A). Restaurant bestilling appen har 3 hoved destinasjoner. Det er bestillinger, venner og restauranter skjermer som lister alle registrerte oppføringer. På grunn av det bunn-navigasjon virker som riktig valg. Skjerm med notifikasjons innstillinger ble ikke tatt inn på bunn-navigasjon. Material design sine retningslinjer advarer mot dette (u.å. B). Derfor ble den flyttet til toppen av grensesnittet. Brukeren kan også åpne dette skjerm fra hvor som helst i applikasjon.

For hoved handlinger ble floating-action knapp brukt. Det ble fulgt Material Design sine retningslinjer som sier at floating-action knapp bør brukes for hoved eller mest vanlig handlinger (u.å. C). I dette tilfelle er det for å opprette nytt objekt som bestilling, restaurant eller venner. Hvert skjermbilde som bestillinger, restauranter og venner inneholder denne knappen som tar brukeren til nytt skjerm for å

legge til nytt objekt. Ikon av plusstegn ble valgt for knappen for å indikere at ved å klikke på knappen kan man legge til ny oppføring.

Kilder:

Material Design (u.å. A). Navigation drawer. Hentet fra: <https://material.io/components/navigation-drawer#usage>

Material Design (u.å. B). Bottom navigation. Hentet fra: <https://material.io/components/bottom-navigation#usage>

Material Design (u.å. C). Floating action button. Hentet fra: <https://material.io/components/buttons-floating-action-button#usage>

Davidov, S. (2021, 2. februar). What Is Material Design and How Should It Be Used? [Blogginnlegg]. Hentet fra: <https://elementor.com/blog/what-is-material-design/>

Chapman, C. (u.å.). Why Use Material Design? Weighing the Pros and Cons. [Blogginnlegg]. Hentet fra: <https://www.toptal.com/designers/ui/why-use-material-design>