

Information Architecture and Design

Kelompok	: Pemuda Tersesat TI3	
Anggota	- Dwiky Bagus Prasetyo	18102119
	- M Fauzi Wicaksono	18102132
	- Rizal Aldian D.A	18102140

Aplikasi : Recipes and Cooks(R&C)

PENDAHULUAN

Pada tahap ini, Anda sudah akan melakukan aktivitas perancangan desain interaksi. Hal ini meliputi menganalisis desain interaksi, fitur-fiturnya, cara kerjanya, pembuatan arsitektur informasi, wireframing, dan desain high fidelity. Desain interaksi yang Anda rancang haruslah mampu menyelesaikan permasalahan nyata di masyarakat. Selamat mendesain !

Tujuan

1. Mendeskripsikan aplikasi yang akan dibangun.
2. Merancang fitur-fitur dan cara kerja aplikasi yang akan dibangun.
3. Membuat rancangan desain interaksi secara bertahap mulai dari susunan arsitektur informasi, wireframe, hingga high fidelity mockup.

Deliverables

1. Implementasikan Kanban
2. Deskripsi umum aplikasi
3. Requirement Summary
4. Task Analysis Diagram
5. Information Architecture
6. Wireframe
7. High fidelity mockup

Deadline

27 Oktober 2020

Rekomendasi Tools

Information Architecture : <https://www.gloomaps.com/>, <https://writemaps.com>

Wireframe : Balsamiq

High Fidelity Design : <https://www.figma.com/>, <https://www.figma.com/>, <https://zeplin.io/>,
<https://www.invisionapp.com/>, <https://www.axure.com/>

Referensi

<https://uxplanet.org/information-architecture-basics-for-designers-b5d43df62e20>

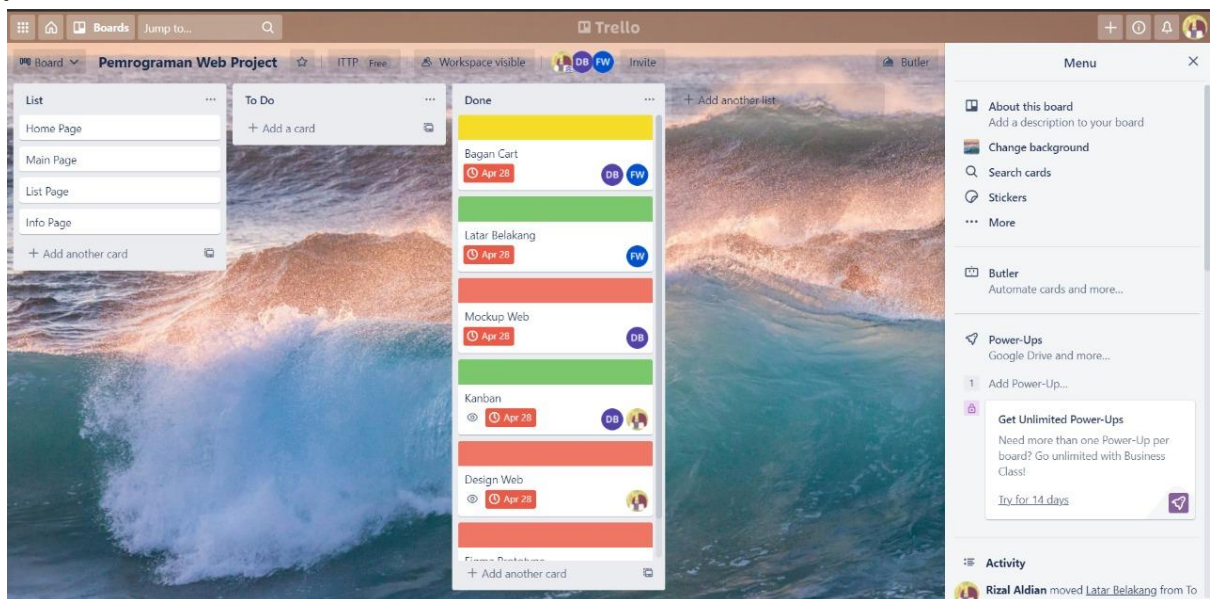
<https://www.nngroup.com/articles/ia-vs-navigation/>

<http://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-information-architecture/>



Design is not just what it looks like and
feels like. Design is how it works.
Steven Paul Jobs (1995 - 2011)

1. Implementasi Kanban



2. Deskripsi Aplikasi

Dewasa ini dunia kuliner semakin populer terutama yang berasal dari luar negeri dan informasi pun cepat menyebar melalui media sosial. Semua itu membuat orang Indonesia lebih mengenal masakan dari luar negeri daripada masakan dalam negeri, oleh karena itu dibuat sistem berbasis web dengan nama *Recipes and Cooks(R&C)* untuk memperkenalkan masakan khas Indonesia supaya generasi muda tetap bisa menikmati masakan khas Indonesia dan tetap melestarikannya

1.1 Kegunaan Aplikasi

Membantu Masyarakat menemukan resep dan cara memasak makanan khas Indonesia

1.2 Konteks Penggunaan

Pengembangan IT dalam bidang memasak.

1.3 Target Pengguna

Masyarakat Indonesia

1.4 Tujuan Pengguna

Mencari resep dan cara memasak makanan

1.5 Tujuan Bisnis

Menyebarkan masakan khas Indonesia sehingga tidak kalah dengan masakan luar negeri

3. Requirement Summary

Jelaskan secara singkat kebutuhan user terkait aplikasi yang dibangun.

Keterangan:

Tasks : Fungsi atau fitur yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan user

Needs : hal yang dibutuhkan dan diharapkan user ketika mengerjakan tasks

Pains : Kesulitan yang dirasakan user terhadap proses bisnis yang ada saat ini

Tasks	Needs	Pains
<p>: Dapat dengan mudah mencari resep dan cara membuat makanan/minuman khas Indonesia</p>	<p>: Aplikasi simple menu tidak ribet</p>	<p>: Saat ini banyak orang tidak tahu cara membuat makanan/minuman khas Indonesia, justru lebih mengetahui masakan khas luar negeri</p>

Template Sprint 1

Pemrograman Web Semester Genap 2020/2021

Usability Goals and Solution Fleksibel (Aplikasinya mempermudah orang dalam berbagai kondisi) dan dinamis (Aplikasi yang mengikuti pergerakan pola interaksi penggunaanya)	Pain Relievers Dengan adanya aplikasi ini mempermudah dalam mencari resep khas Indonesia, adapun menu di dalamnya akan dibuat sesimple mungkin sehingga dapat mudah dipahami
Functionality Mengatur laju keuntungan para pelaku ekonomi, membina sistem solid sedemikian rupa sehingga terbentuk siklus perekonomian yang menguntungkan banyak pihak.	Potential Partners Warung makan, koki atau chef

4. Fitur dan Task Analysis

Tulis daftar fitur utama dari aplikasi yang ingin dibangun, serta gambarkan task analysis dari masing-masing fitur utama tersebut. Fitur utama tidak termasuk login, edit profile pengguna dan sebagainya.

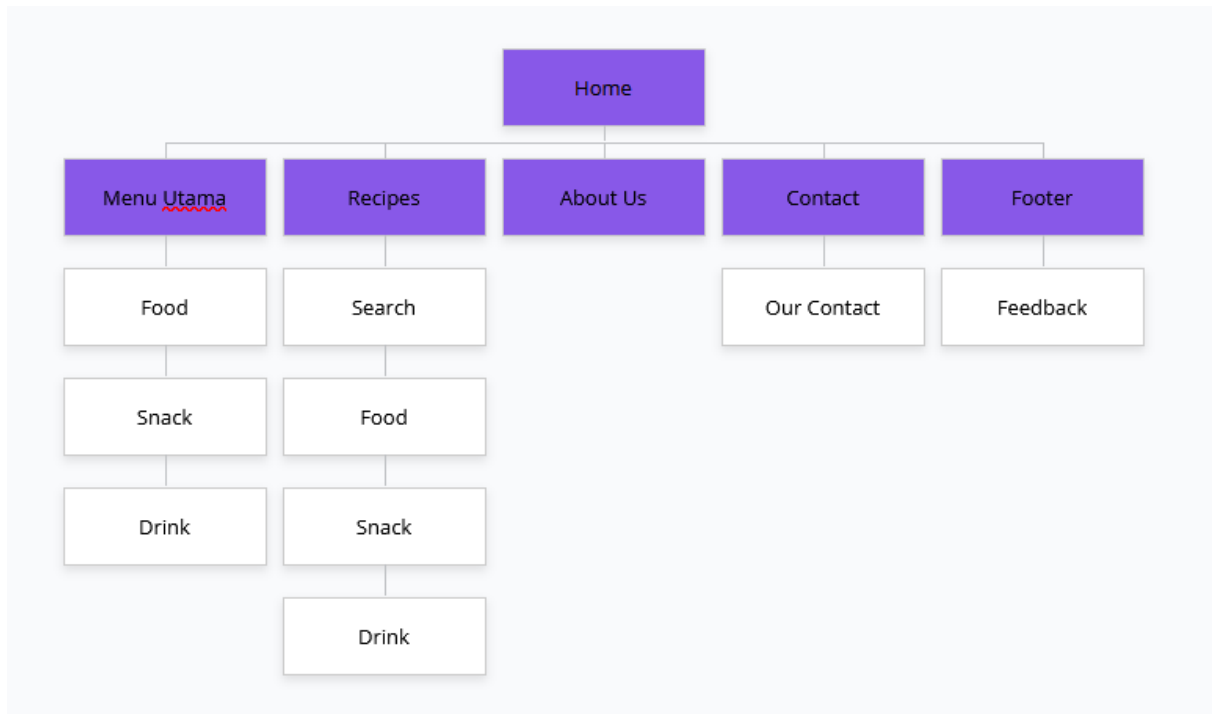


5. Information Architecture

Information architecture (IA) merupakan gambaran informasi yang akan ditampilkan di dalam aplikasi mobile android. Tujuan dari information architecture adalah untuk memberi gambaran kepada pengguna, apa saja yang bisa mereka lakukan di aplikasi mobile android dan memudahkan pengguna untuk melakukan task atau mengakses informasi yang dibutuhkan. Singkatnya, IA ini merepresentasikan menu-menu dan submenu yang digunakan oleh pengguna untuk melakukan suatu task.

Template Sprint 1

Pemrograman Web Semester Genap 2020/2021



Menu

Menu utama : halaman awal web

sub menu

Food : Diarahkan ke menu recipes agar dapat melihat resep makanan yang tersedia

Snack : Diarahkan ke menu recipes agar dapat melihat resep makanan ringan yang tersedia

Drink : Diarahkan ke menu recipes agar dapat melihat resep minuman yang tersedia

Menu

Recipes : Menu navigasi dimana terdapat 3 pilihan food, snack, drink

sub menu

Search : Mencari resep yang dibutuhkan

Food : Dapat melihat resep makanan yang tersedia

Snack : Dapat melihat resep makanan ringan yang tersedia

Drink : Dapat melihat resep minuman yang tersedia

Menu

About Us : Berisi profil tim pengembang

Menu

Contact : Berisi informasi kami yang bisa dihubungi

Menu

Footer : Bagian bawah halaman

sub menu

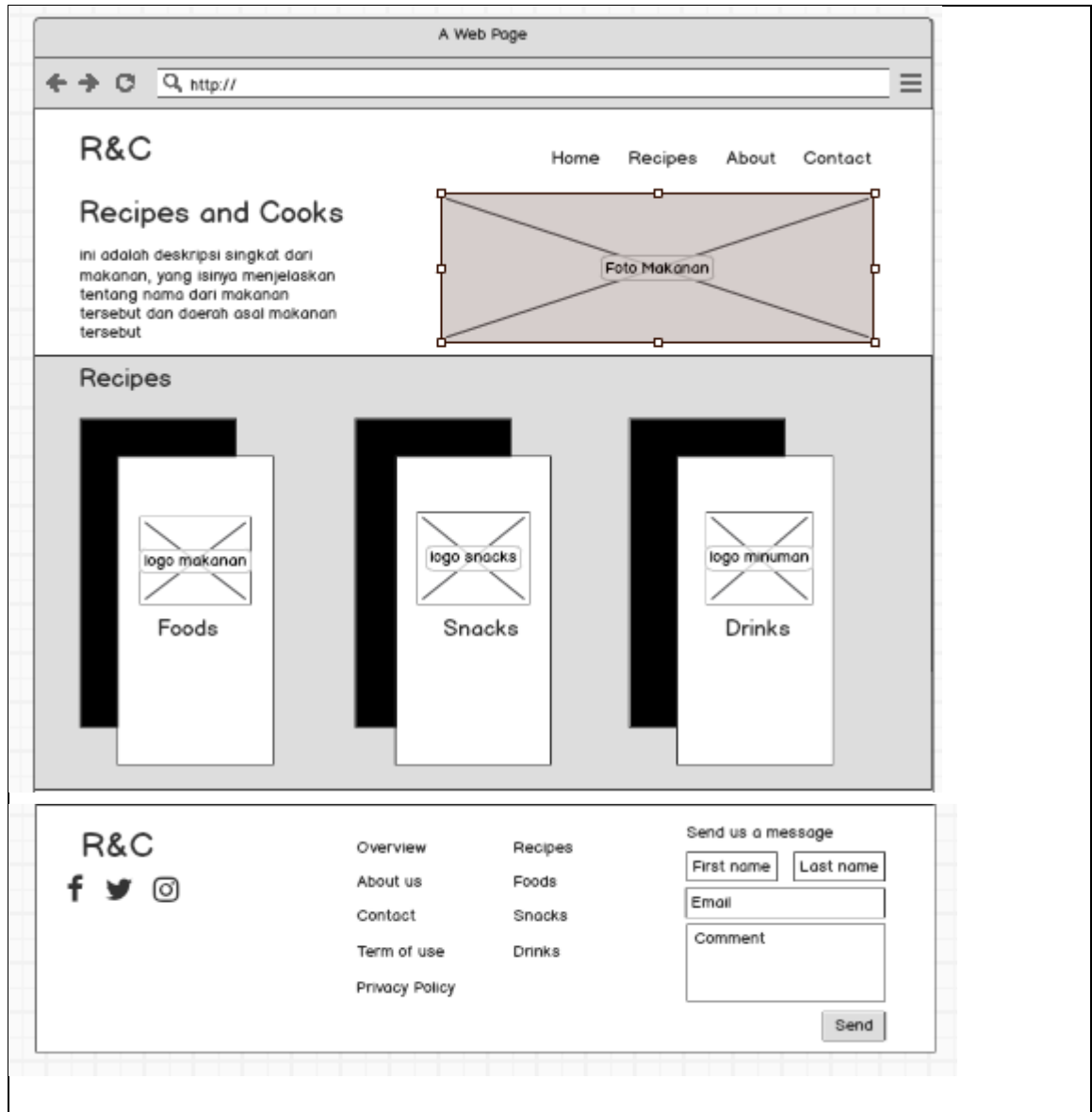
Feedback : Menu pengguna mengirim pesan ke pengembang bisa dalam bentuk masukan/saran

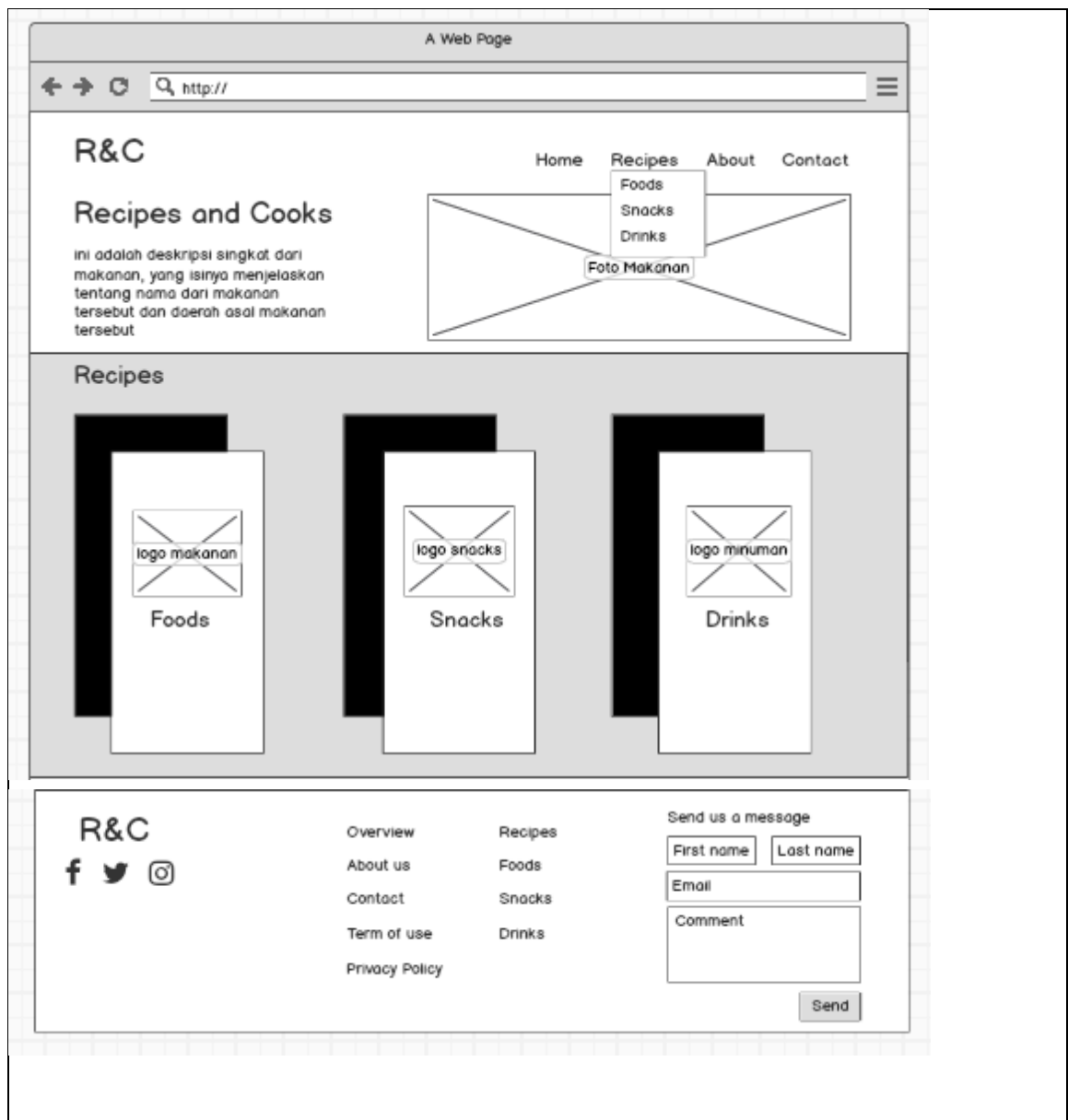
6. Wireframe / Low Fidelity Design

Wireframe merupakan konsep atau desain blueprint dari desain aplikasi yang akan dibuat.

Pembuatan wireframe harus mengacu pada sitemap atau kerangka menu yang telah dibuat.

Wireframe berfungsi untuk menggambarkan alur kerja suatu task atau fitur, dan menampilkan informasi apa saja yang perlu ditampilkan dalam setiap halaman. Wireframe biasanya tidak memperhatikan estetika atau keindahan secara visual. Keindahan visual akan dikerjakan di fase high fidelity design.





A Web Page

←

→

🔄

🔍 http://

☰

R&C

HomeRecipesAboutContact

R&C

Our Contacts

f

Facebook

Recipes and Cooks

🐦

Twitter

@RecipesandCooks

📷

Instagram

@RandC

R&C

f🐦📷

Overview

About us

Contact

Term of use

Privacy Policy

Recipes

Foods

Snacks

Drinks

Send us a message

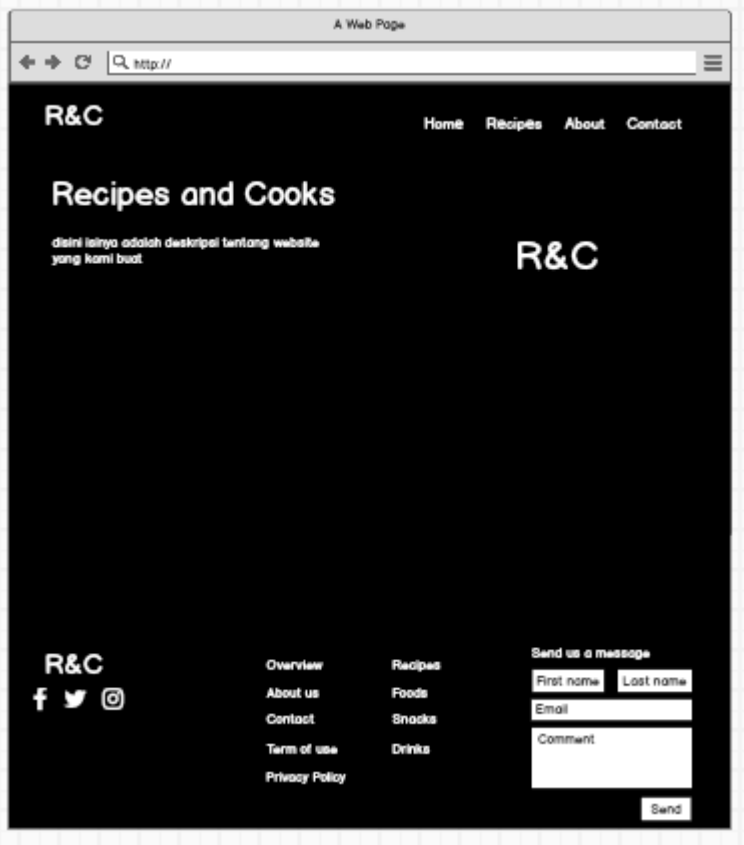
First name

Last name

Email

Comment

Send



A Web Page

← → ↻ 🔍 http://

☰

R&C

Home Recipes About Contact

Recipes and Cooks

Ini adalah deskripsi singkat dari makanan, yang isinya menjelaskan tentang nama dari makanan tersebut dan daerah asal makanan tersebut

Makanan yang ada di resep

Cooking Ingredients

Main Ingredients

.....

.....

.....

Spices

.....

.....

.....

How to Cook

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tutorial Video

Click here to watch Tutorial Vido

R&C

f

🐦

📷

Overview

About us

Contact

Term of use

Privacy Policy

Recipes

Foods

Snacks

Drinks

Send us a message

First name

Last name

Email

Comment

Send

A Web Page

←

→

🔄

🔍

http://

☰

R&C

HomeRecipesAboutContact

🔍

Search Drink Recipes

Foto Minuman

Foto Minuman

Foto Minuman

Foto Minuman

R&C

f

t

@

Overview

About us

Contact

Term of use

Privacy Policy

Recipes

Foods

Snacks

Drinks

Send us a message

First name

Last name

Email

Comment

Send

A Web Page

Q

http://

R&C

Home

Recipes

About

Contact

Q

Search Snack Recipes

foto Snack

foto Snack

foto Snack

foto Snack

foto Snack

R&C

f

t

@

Overview

About us

Contact

Term of use

Privacy Policy

Recipes

Foods

Snacks

Drinks

Send us a message

First name

Last name

Email

Comment

Send

A Web Page

←

→

↻

🔍

http://

☰

R&C

Home

Recipes

About

Contact

🔍

Search Food Recipes

foto makanan

foto makanan

foto makanan

foto makanan

foto makanan

R&C

f

🐦

📷

Overview

About us

Contact

Term of use

Privacy Policy

Recipes

Foods

Snacks

Drinks

Send us a message

First name

Last name

Email

Comment

Send

Template Sprint 1

Pemrograman Web Semester Genap 2020/2021

Untuk setiap gambar wireframe, jelaskan:

1. Informasi yang ditampilkan.
2. Apa yang bisa user lakukan di setiap screen.

Contoh wireframe.



7. High Fidelity Design

High fidelity design adalah desain aplikasi yang sudah lengkap, disertai dengan pewarnaan, dan efek lain yang mendukung tampilan secara visual.

Asisten dosen akan membuat review beberapa aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat high fidelity design.

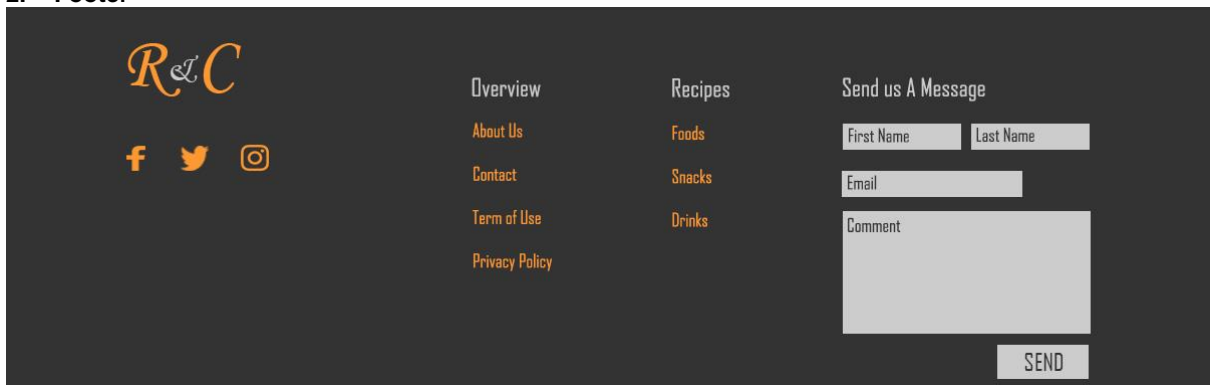
Copy paste setiap halaman dari desainmu di bawah ini.

1. Home Page



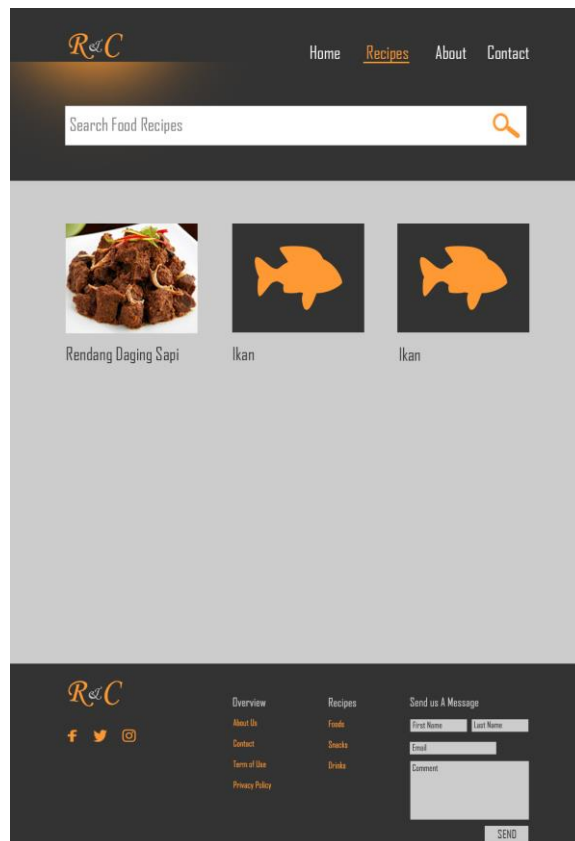


2. Footer

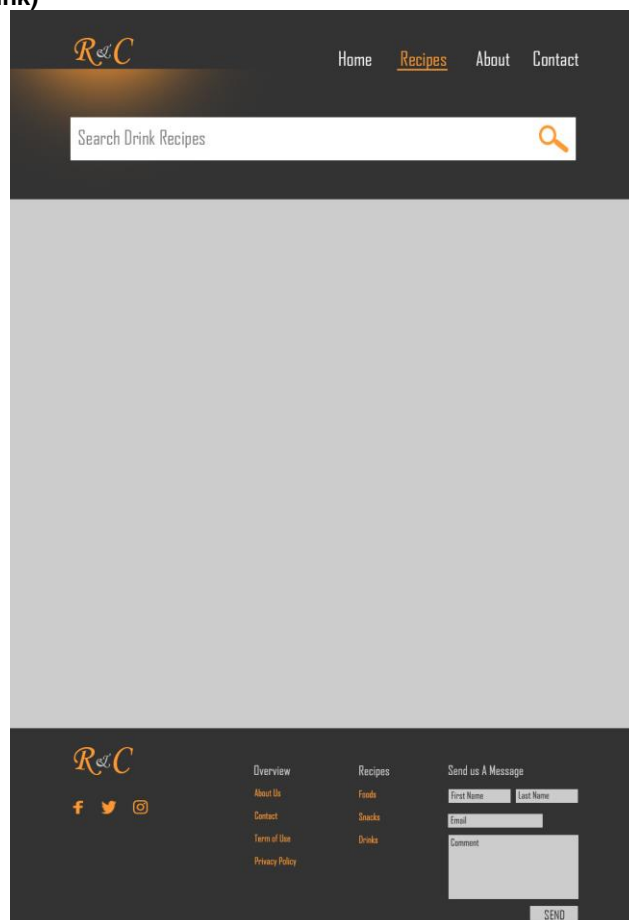


Untuk bagian footer pada prototype tidak ada yang dapat di click dikarenakan Sebagian link yang terdapat pada footer juga terdapat pada navbar

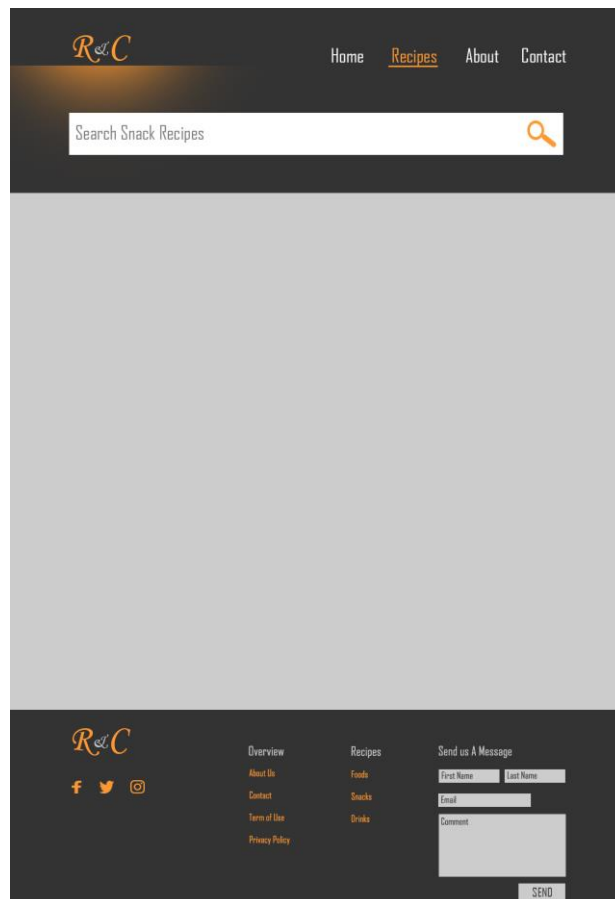
3. Recipes Page (Food)



4. Recipes Page (Drink)



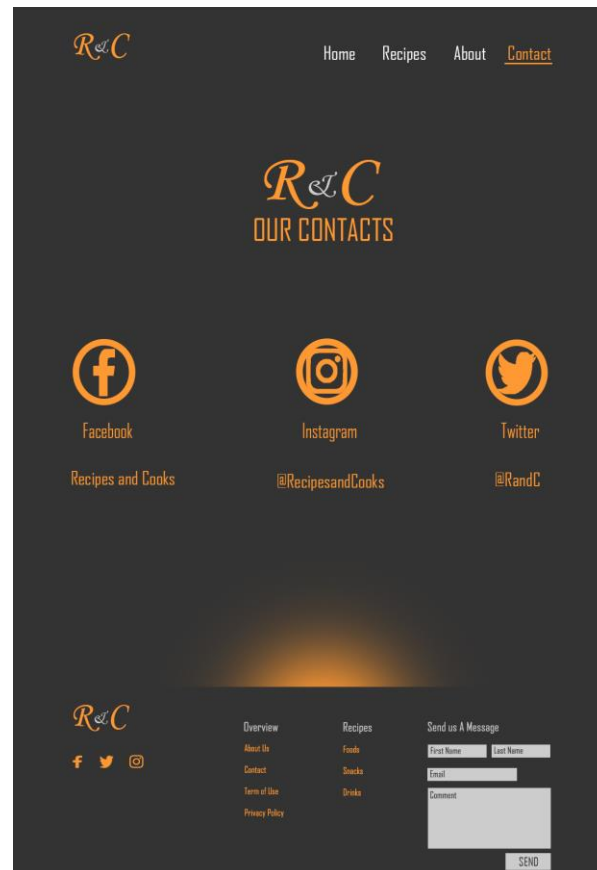
5. Recipes Page (Snack)



6. About Page



7. Contact Us Page



Template Sprint 1

Pemrograman Perangkat Bergerak Semester Ganjil 2020/2021



Untuk setiap gambar desain, berikan penjelasan kenapa desainnya seperti itu. Kamu bisa mengaitkan desain yang kamu buat dengan hasil wawancara atau analisis yang telah dilakukan.

Hal yang perlu diperhatikan:

1. Setelah membuat high fidelity design, kelompok anda wajib membuat versi clickable dari high fidelity design untuk menggambarkan alur kerja aplikasi.
2. Clickable design bisa dibuat di salah satu aplikasi yang direkomendasikan oleh asisten dosen.
3. Salin URL dari high fidelity yang clickable yang sudah kelompokmu buat.

URL Clickable Design (Prototype):

<https://www.figma.com/file/Ncz4M5fBziNW1SsWZR72iv/Recipes-And-Cook?node-id=1%3A6>