

**LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER  
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

**Perancangan *Design Food Ordering App*  
“pizieEZ” berbasis *Mobile***



**Disusun oleh:**

Aghnia Nurhidayah

2209106020

**Dikumpul pada:**

26 Mei 2024

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

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan ujian akhir semester tepat pada waktunya. Salah satu tujuan yang sangat mendasar dalam pembuatan laporan ini yaitu sebagai pengganti dari ujian akhir semester mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. Laporan ini berisi tentang perancangan design food ordering app “pizieEz” berbasis mobile.

Terima kasih kepada dosen mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer atas waktu dan pengetahuan yang diberikan kepada penulisa sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik. Semoga laporan ini dapat menambah ilmu dan wawasan serta dapat memberi manfaat bagi para pembaca.

Samarinda, 25 Mei 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI .....	3
BAB I PENDAHULUAN .....	4
2.1    Latar Belakang .....	4
2.2    Tujuan Proyek.....	4
BAB II PEMBAHASAN.....	2
2.3    Metodologi .....	2
2.3.1    Analisis Kebutuhan Pengguna.....	2
2.3.2    Story Board.....	2
2.3.3    User Flow .....	3
2.3.4    Design Wireframe .....	4
2.3.5    Design User Interface.....	6
2.4    Deskripsi <i>Showcase</i> .....	8
2.4.1    About Application.....	8
2.4.2    Problem and Solution.....	8
2.4.3    Application Advantages .....	8
2.4.4    User Application Features .....	8
2.4.5    Storyboard .....	9
2.4.6    Userflow .....	9
2.4.7    Color and Typography .....	9
2.4.8    Wireframe.....	9
2.4.9    Design UI .....	9
2.5    Evaluasi .....	11
2.5.1    Prinsip Interaksi Manusia dan Komputer.....	11
BAB III PENUTUP .....	12
3.1    Kesimpulan.....	12

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **2.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri makanan dan minuman. Aplikasi pemesanan makanan menjadi solusi inovatif yang mempermudah konsumen dalam memesan makanan tanpa harus datang langsung ke restoran. Dengan kemajuan ini, pengguna dapat menikmati berbagai pilihan kuliner hanya dengan beberapa kali sentuhan di layar ponsel mereka.

Oleh karena itu, aplikasi yang dibuat juga tentu harus memenuhi standar tampilan bagi pengguna seperti tampilan yang ramah pengguna atau *user friendly*. Dengan tampilan yang baik, konsumen dapat menggunakan aplikasi dengan mudah serta dapat meningkatkan kepuasan konsumen untuk kemajuan restoran.

### **2.2 Tujuan Proyek**

Perancangan *design* aplikasi pemesanan makanan bertujuan untuk:

- Meningkatkan kemudahan akses: memungkinkan pelanggan dapat memesan makanan kapan saja dan di mana saja tanpa harus mengunjungi restoran.
- Mengurangi kesalahan pemesanan; otomatisasi proses pemesanan oleh sistem sehingga mengurangi kesalahan manusia atau human error.
- Menyediakan informasi lengkap: menampilkan informasi yang lengkap dan *up to date* mengenai menu, harga, dan promosi yang tersedia.
- Meningkatkan efisiensi operasional: mengurangi antrian pemesanan dan dapat meningkatkan kapasitas atau jumlah pesanan yang diterima restoran.

## BAB II PEMBAHASAN

### 2.3 Metodologi

Proses perancangan *design* aplikasi ini melibatkan analisis kebutuhan pengguna, *story board*, *user flow*, *design wireframe*, dan *design user interface*.

#### 2.3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

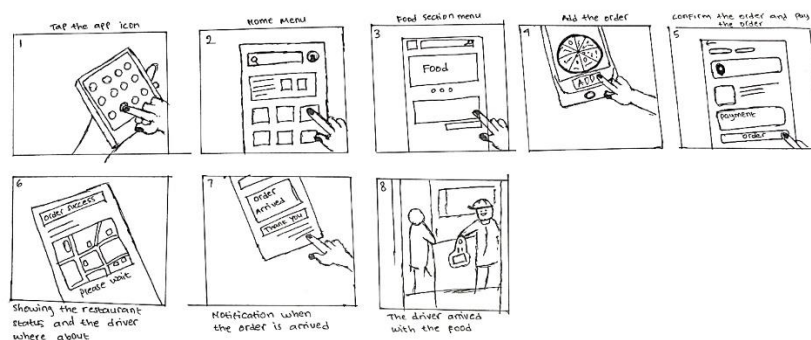
Kebutuhan fungsional pengguna aplikasi ini antara lain:

1. Pengguna dapat mengakses dan melihat informasi menu, harga, dan promosi yang disediakan oleh restoran
2. Pengguna dapat melakukan pencarian menu pada aplikasi.
3. Pengguna dapat menambahkan menu ke dalam keranjang pesanan sebelum melakukan pemesanan.
4. Pengguna dapat melakukan pemesanan, melihat rincian pembayaran serta melakukan pembayaran
5. Pengguna dapat melihat posisi driver pesanan
6. Pengguna dapat mengubah data profil

Berdasarkan kebutuhan fungsional pengguna, maka kebutuhan bagi *design* aplikasi yang akan dibuat antara lain:

1. Navigasi yang intuitif di mana menu harus mudah diakses dan dipahami serta fitur pencarian yang efektif
2. Beranda dapat menampilkan promosi atau penawaran, rekomendasi menu, dan informasi harga menu
3. Notifikasi dan informasi *update* pesanan pengguna

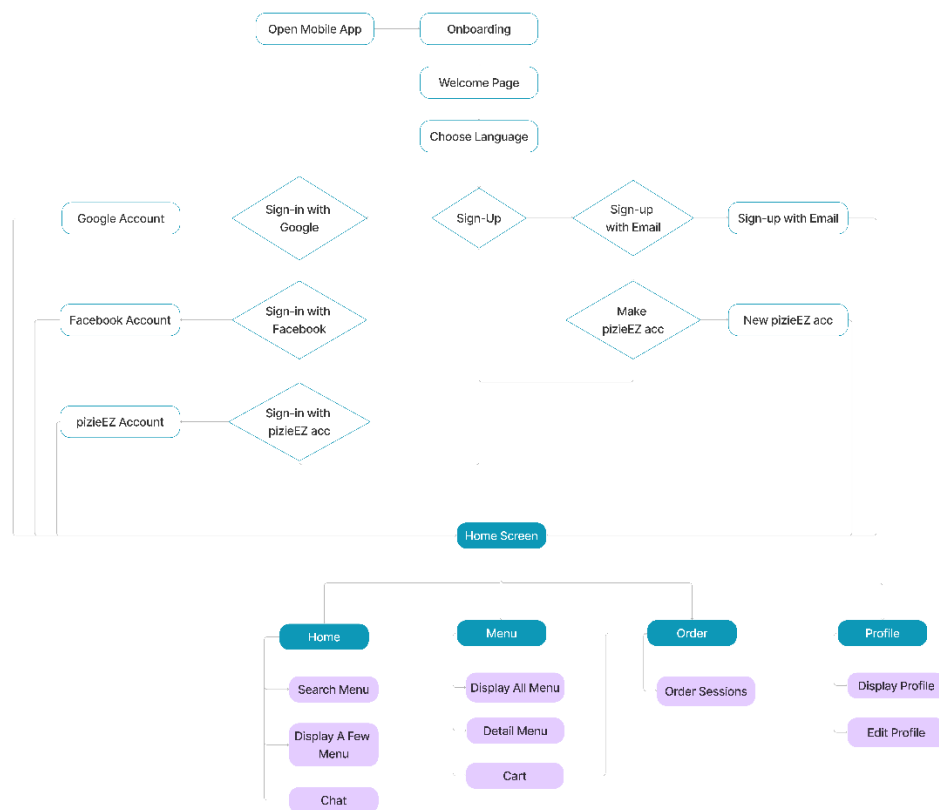
#### 2.3.2 Story Board



### 2.3.3 User Flow

Pada user flow, digambarkan alur pengguna saat menggunakan aplikasi. Pada proses awal, pengguna akan membuka aplikasi dan aplikasi akan menampilkan halaman *welcome* dan halaman pilihan bahasa untuk pengaturan bahasa pada aplikasi. Selanjutnya pengguna akan melakukan *sign up* untuk pendaftaran akun dan *sign in* untuk masuk ke dalam menu aplikasi.

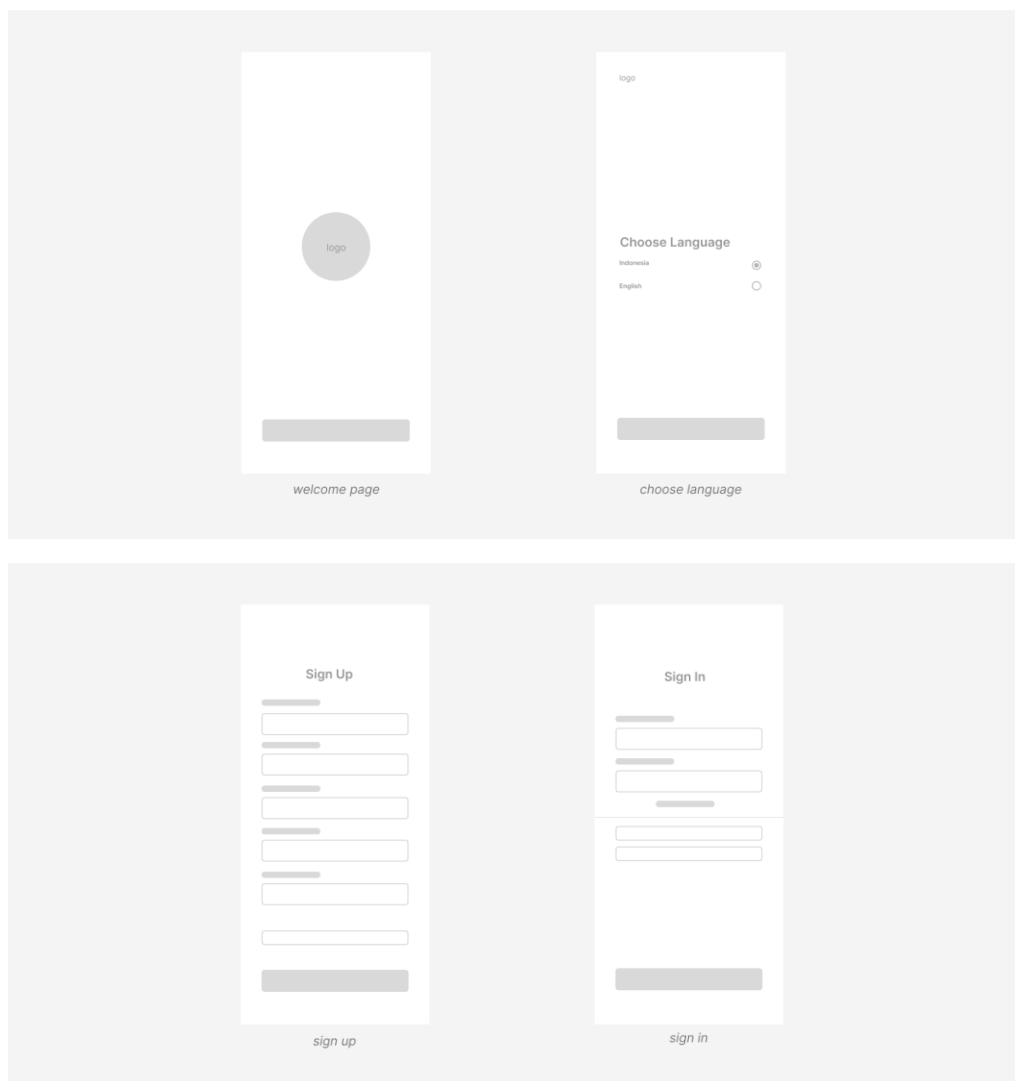
Pada halaman beranda, pengguna dapat melakukan pencarian menu dan aplikasi akan menampilkan beberapa menu. Jika pengguna memilih halaman menu, aplikasi akan menampilkan detail informasi dari semua menu. Pada saat melakukan pemesanan, pengguna akan masuk ke dalam *order session*. Sedangkan pada menu *profile*, pengguna dapat melihat informasi dan mengubah data *profile*.

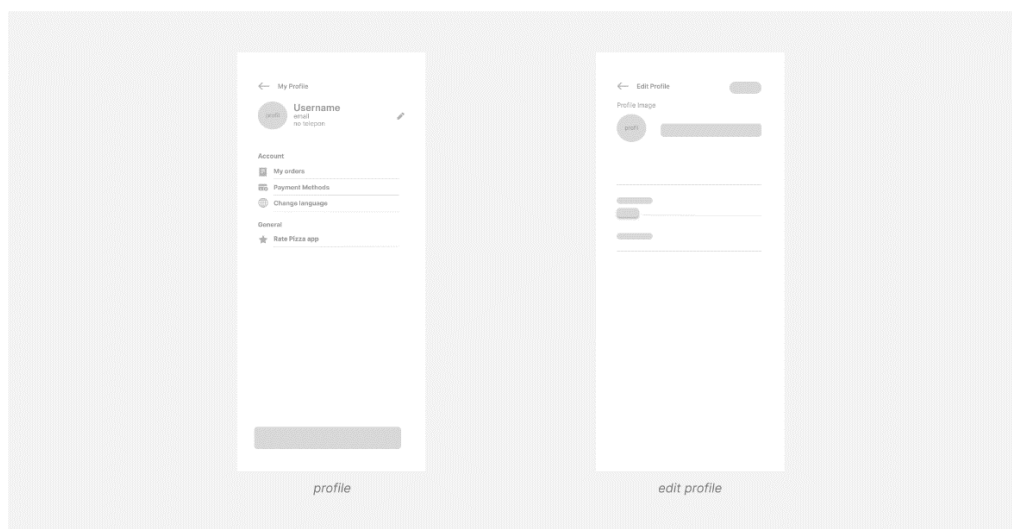
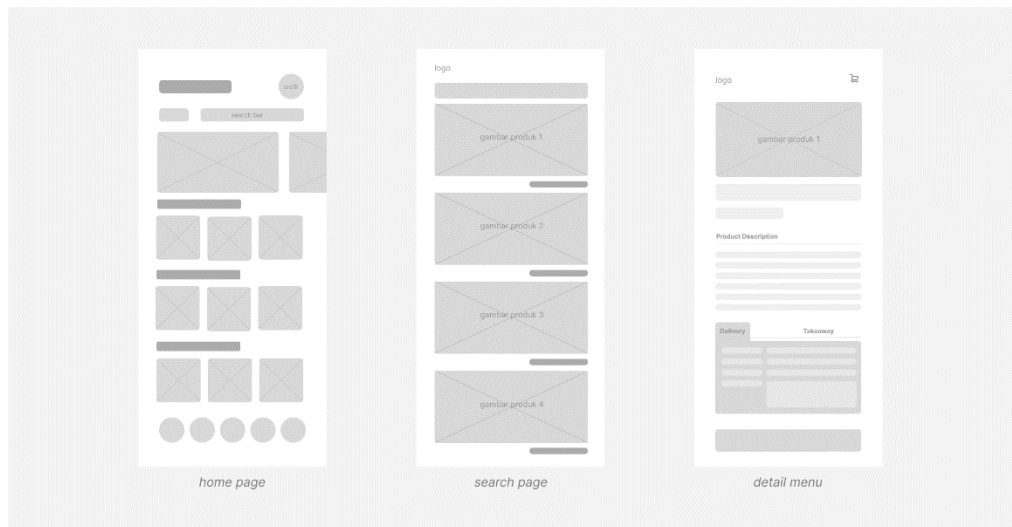


### 2.3.4 Design Wireframe

Setelah mengetahui kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan perancangan design wireframe. Wireframe berbentuk kerangka yang menunjukkan design dasar dan isi konten dari sebuah aplikasi. Pada tahap ini, dibuat beberapa design wireframe untuk beberapa halaman seperti *welcome page*, *choose language*, *sign up*, *sign in*, *home page*, *search page*, *detail menu*, *cart*, *order*, *maps*, *profile*, dan *edit profile*.

Berikut merupakan *design wireframe* aplikasi:



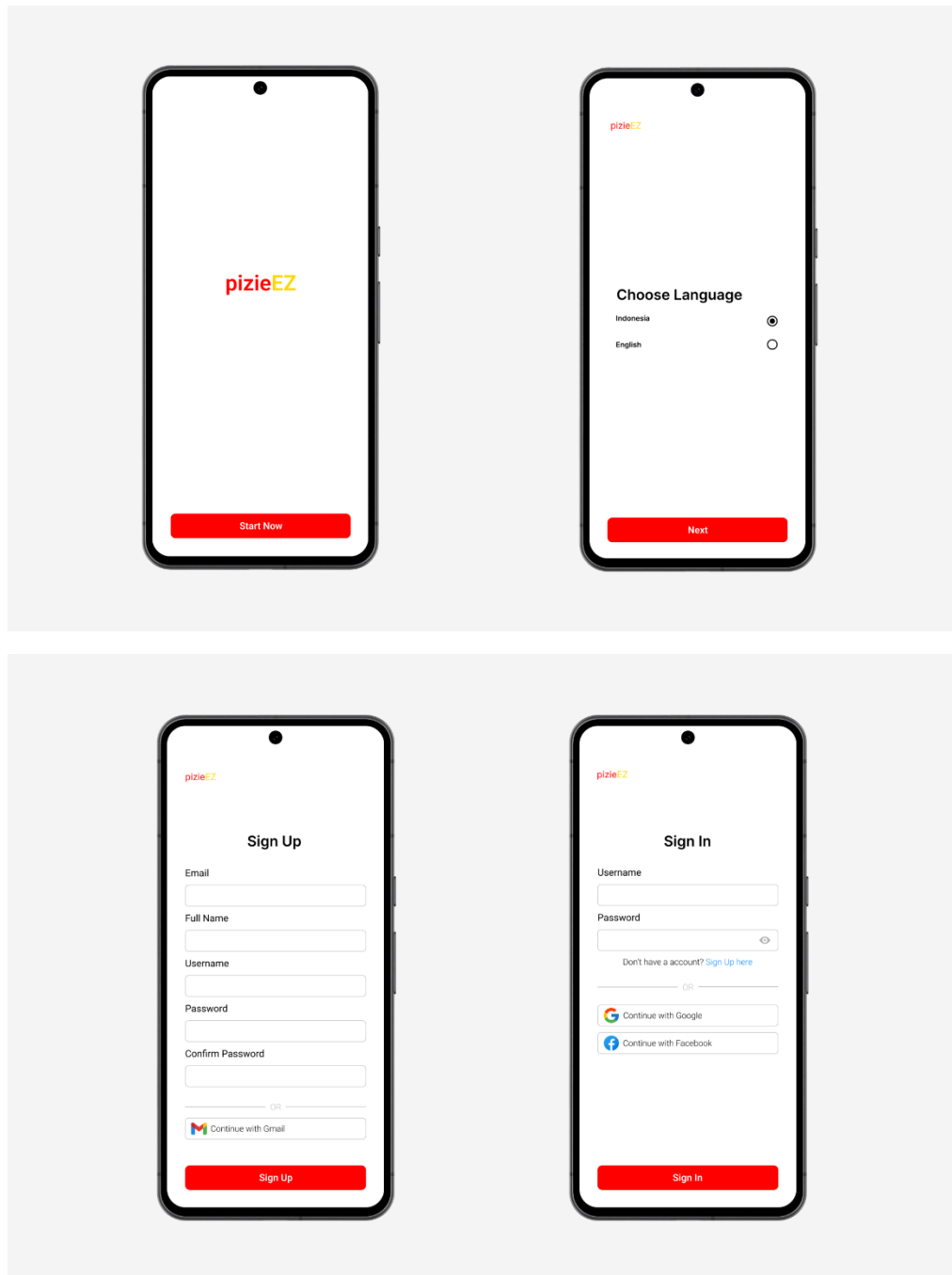


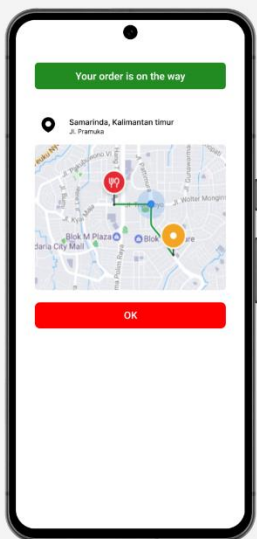
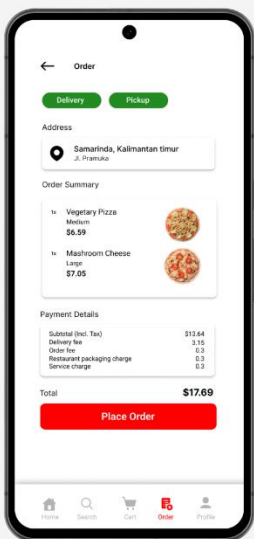
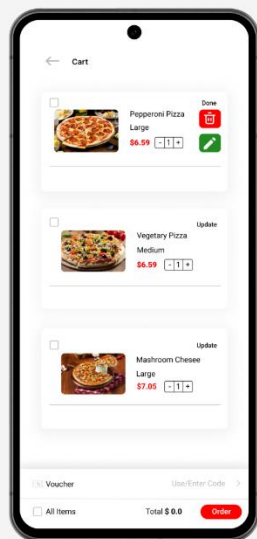
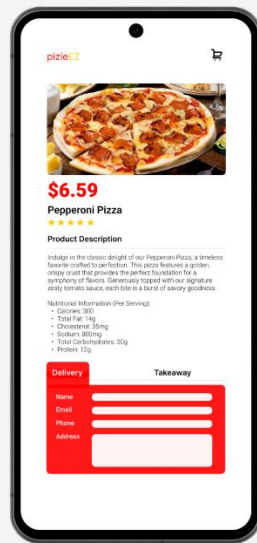
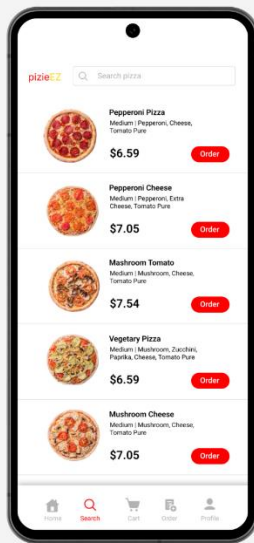
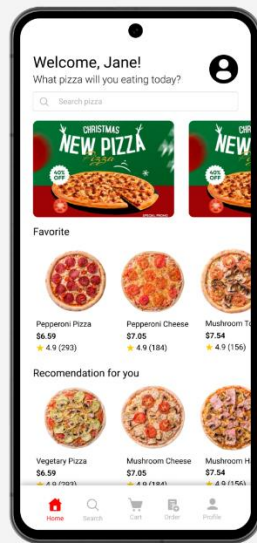


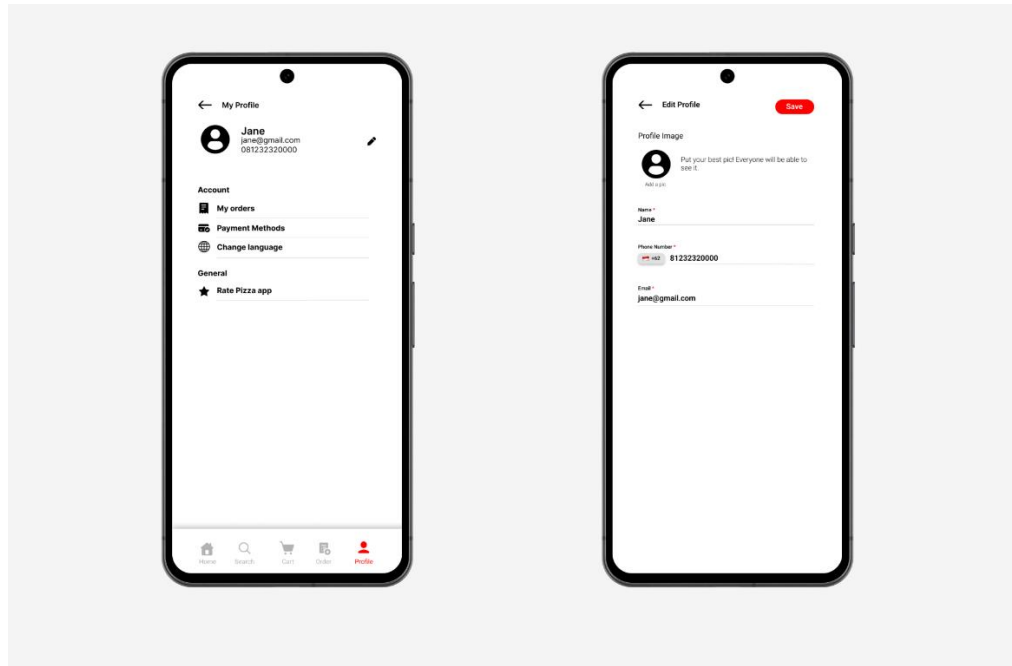
### 2.3.5 Design User Interface

Setelah membuat wireframe, design user interface dapat dibuat berdasarkan design kerangka sebelumnya. Pada tahap ini, design mulai diberi beberapa *text*, *asset*, *icon*, dan warna.

Berikut merupakan *design user interface* aplikasi:







## 2.4 Deskripsi *Showcase*

### 2.4.1 About Application

Pada bagian ini, dijelaskan mengenai deskripsi aplikasi dan fungsi utama aplikasi bagi pengguna.

### 2.4.2 Problem and Solution

Alasan pembuatan aplikasi dan design user interface aplikasi didasarkan pada masalah yang ditemukan yaitu keterbatasan pelanggan dalam menerima informasi sehingga solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan membuat design ui se informatif mungkin.

### 2.4.3 Application Advantages

Pada bagian ini, dijelaskan mengenai keunggulan yang disediakan oleh aplikasi. Bagian ini akan membantu dalam proses design untuk mengetahui gambaran dari design yang akan dibuat.

### 2.4.4 User Application Features

Pada bagian ini, dijelaskan secara rinci fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi mulai dari halaman awal hingga halaman profil pengguna.

#### **2.4.5 Storyboard**

Penggambaran storyboard berguna untuk menggambarkan interaksi pengguna saat menggunakan aplikasi.

#### **2.4.6 Userflow**

Userflow dari design yang akan dibuat berguna untuk menggambarkan alur pengguna saat mengakses aplikasi.

#### **2.4.7 Color and Typography**

Bagian ini menjelaskan palet warna dan jenis font yang akan digunakan pada design ui aplikasi.

#### **2.4.8 Wireframe**

Wireframe aplikasi diperlukan untuk menggambarkan kerangka design sebelum melakukan design user interface akhir.

#### **2.4.9 Design UI**

##### **2.4.9.1 Tampilan Welcome Page**

Pada halaman welcome page pada design menampilkan logo sebagai identitas restoran dan tombol *next* untuk melanjutkan pengaksesan aplikasi.

##### **2.4.9.2 Tampilan Choose Language**

Halaman ini menampilkan pilihan atau opsi kepada pengguna untuk pengaturan bahasa yang akan digunakan pada aplikasi.

##### **2.4.9.3 Tampilan Sign Up**

Halaman ini merupakan halaman pendaftaran akun pengguna. Aplikasi akan menampilkan form pendaftaran untuk inputan data pengguna seperti email, nama lengkap, username, password, dan confirm password. Setelah meninputkan data, pengguna dapat menekan tombol sign up untuk melanjutkan proses.

##### **2.4.9.4 Tampilan Sign In**

Pada halaman ini, pengguna yang ingin menggunakan aplikasi dan memiliki akun dapat meinputkan username dan password sesuai yang ditampilkan sistem.

#### **2.4.9.5 Tampilan Home**

Saat pengguna berhasil melakukan sign in, sistem akan menampilkan halaman home. Pada halaman ini, terdapat informasi mengenai promosi, menu, serta rekomendasi.

#### **2.4.9.6 Tampilan Search Page**

Pengguna yang ingin melakukan pencarian menu dapat menuju halaman search page. Pencarian menu dapat dilakukan dengan mengisi keyword pada filed yang tampil di halaman ini.

#### **2.4.9.7 Tampilan Details Menu**

Halaman ini berisi informasi detail dari menu seperti nama menu, deskripsi menu, harga menu, dan sebagainya sehingga pengguna dapat mengetahui informasi secara lengkap.

#### **2.4.9.8 Tampilan Cart Page**

Pengguna dapat menambahkan menu ke dalam halaman cart atau keranjang. Sebelum melakukan pemesanan, pengguna dapat memilih beberapa menu untuk di tambahkan pada keranjang yang selanjutnya akan dilakukan pemesanan secara bersamaan.

#### **2.4.9.9 Tampilan Order Page**

Pemesanan menu yang dilakukan pelanggan akan diproses pada halaman order. Sebelum melakukan pemesanan dengan menekan tombol place order, pelanggan dapat memeriksa kembali pesanan dengan melihat detail pesanan yang ditampilkan. Jika sudah sesuai, pengguna dapat menekan tombol place order kan pesanan akan diproses.

#### **2.4.9.10 Tampilan Maps**

Halaman ini akan menampilkan informasi peta untuk menunjukan posisi delivery pesanan pengguna yang melakukan

pesan-antar produk sehingga pengguna dapat melakukan pelacakan pesanan.

#### **2.4.9.11 Tampilan Profile User**

Pengguna dapat melihat informasi datanya pada halaman ini.

#### **2.4.9.12 Tampilan Edit Profile User**

Untuk mengubah data profile, pengguna dapat menuju halaman edit profile user. Pada halaman ini pengguna dapat mengubah photo profile, nama, nomor telepon, dan email.

## **2.5 Evaluasi**

### **2.5.1 Prinsip Interaksi Manusia dan Komputer**

Prinsip-prinsip dari Interaksi Manusia dan Komputer yang diterapkan pada proyek ini antara lain:

#### **1. Consistency**

Penggunaan warna, font, ikon, tombol pada design konsisten di seluruh aplikasi sehingga dapat memudahkan dan kenyamanan pada pengguna dalam menggunakan aplikasi.

#### **2. Familiarity**

Design tata letak pada aplikasi dibuat sesuai antarmuka pada umumnya mulai dari pendaftaran akun hingga pemesanan sehingga pengguna dapat cepat beradaptasi dengan sistem.

#### **3. Simplicity**

Design dibuat sederhana tanpa menggunakan banyak elemen namun tidak menghilangkan kebutuhan fungsi sistem.

#### **4. User Control**

Pengguna dapat mengubah atau membatalkan pesanan dengan mudah sehingga dapat mengurangi kesalahan dan meningkatkan kendali pengguna.

#### **5. Feedback**

Aplikasi didesign untuk dapat memberikan respon cepat atau umpan balik kepada pengguna.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Pada proses perancangan design aplikasi diperlukan beberapa tahap mulai dari analisis kebutuhan pengguna yang berisi kebutuhan fungsional pengguna dan kebutuhan design pada aplikasi, story board yang berisi gambaran digunakannya aplikasi, user flow yang menggambarkan bagaimana pengguna menggunakan aplikasi mulai dari pendaftaran akun hingga membuat pesanan, wireframe yang merupakan design aplikasi secara struktural untuk menggambarkan kerangka aplikasi, dan design user interface sebagai design akhir aplikasi.

Tak hanya membuat diagram dan design kerangka, perancangan design juga perlu memperhatikan prinsip yang ada pada interaksi manusia dan komputer. Prinsip inilah yang menjadi panduan dasar agar aplikasi mudah digunakan, efisien, dan menyenangkan bagi pengguna.

## **LAMPIRAN**

Link Behance:

<https://www.behance.net/gallery/199491959/Design-UI-Food-Ordering-Mobile-App-pizieEZ>