

**LAPORAN UAS
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**



DESIGN APLIKASI PEMESANAN KOPI

Oleh:

Agil Aji Munawar

2209106071

26 MEI 2024

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULAWARMAN
SAMARINDA**

2024

DAFTAR ISI

I. IDENTITAS	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Proyek	Error! Bookmark not defined.
1.2 Latar Belakang	1
1.3 Manfaat Websute Untuk Coffee Shop	1
BAB II METODOLOGI	3
2.1 Perencanaan dan Pembuatan Konsep	3
2.2 Pembuatan Wireframe	4
2.3 Desain Visual	4
2.4 Pengembangan Prototipe	5
BAB III DESKRIPSI SHOWCASE	7
BAB IV EVALUASI IMK	13
4.1 Prinsip Kegunaan (Usability)	13
4.2 Prinsip Konsistensi	13
4.3 Prinsip Feedback	14
4.4 Prinsip Pngendalian Pengguna (User Control)	14
4.5 Prinsip Penyederhanaan (Simplicity)	14
4.6 Prinsip Aksesibilitas	15
4.7 Prinsip Keterlibatan (Engagements)	15
BAB V KESIMPULAN	16
BAB VI. LAMPIRAN	18

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Proyek

Tujuan dari proyek ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi yang menarik, fungsional, dan user-friendly untuk sebuah coffee shop. Aplikasi ini akan berfungsi sebagai platform digital utama yang memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi tentang coffee shop, melihat menu, melakukan pemesanan online, dan mengetahui acara atau promosi terbaru. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan visibilitas dan daya tarik coffee shop di mata calon pelanggan serta memperkuat brand identity melalui desain yang konsisten dan estetik.

1.2 Latar Belakang

Industri coffee shop telah mengalami pertumbuhan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Coffee shop tidak lagi hanya menjadi tempat untuk menikmati secangkir kopi, tetapi juga menjadi tempat berkumpul, bekerja, dan berinteraksi sosial. Di tengah persaingan yang semakin ketat, memiliki kehadiran online yang kuat menjadi salah satu kunci sukses bagi coffee shop untuk menarik dan mempertahankan pelanggan. Aplikasi yang menarik dan user friendly dapat menjadi salah satu alat pemasaran yang sangat efektif. Dengan kemajuan teknologi dan perubahan perilaku konsumen yang semakin digital, banyak pelanggan yang mencari informasi secara online sebelum mengunjungi tempat fisik. Oleh karena itu, memiliki aplikasi yang informatif, mudah diakses, dan menarik secara visual sangat penting.

1.3 Manfaat Aplikasi untuk Coffee Shop

- Aplikasi dapat menyediakan informasi lengkap tentang coffee shop, seperti lokasi, jam operasional, menu, dan kontak.
- Memungkinkan pelanggan untuk memesan minuman dan makanan secara online, yang dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pelanggan.

- Aplikasi dapat digunakan untuk mempromosikan acara khusus, diskon, atau promosi lainnya yang dapat menarik pelanggan.
- Desain aplikasi yang konsisten dengan brand identity dapat membantu membangun dan memperkuat citra coffee shop di mata pelanggan.
- Melalui fitur seperti blog atau testimonial, coffee shop dapat berinteraksi lebih dekat dengan pelanggan, mendengarkan feedback, dan membangun komunitas.

Proyek desain aplikasi ini akan mencakup beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan dan perencanaan, desain user interface (UI), pengembangan dan pengujian, hingga peluncuran dan pemeliharaan. Fokus utama akan diberikan pada aspek estetika, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna (UX). Desain akan dibuat responsif sehingga dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, termasuk desktop, tablet, dan smartphone. Tujuan utama dari proyek ini adalah untuk menciptakan sebuah aplikasi yang tidak hanya menarik dan informatif, tetapi juga fungsional dan mampu memenuhi kebutuhan serta harapan pelanggan, sehingga dapat mendukung pertumbuhan dan kesuksesan coffee shop dalam jangka panjang.

BAB II METODOLOGI

Proses Pembuatan Prototipe Aplikasi Mobile Coffee Shop Menggunakan Figma

Pembuatan prototipe aplikasi mobile coffee shop menggunakan Figma melibatkan beberapa tahapan yang mencakup perencanaan, pembuatan wireframe, desain visual, pengembangan interaksi, dan pengujian. Berikut adalah langkah-langkah detail dari awal hingga akhir, termasuk pembuatan halaman pencarian, halaman pemesanan, halaman pesanan, halaman checkout, halaman scan QR, dan halaman profil pengguna.

2.1 Perencanaan dan Pembuatan Konsep

Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk memastikan aplikasi dapat memberikan informasi lengkap tentang coffee shop, memungkinkan pemesanan online, dan memperkuat brand identity. Aplikasi ini harus memiliki fitur utama seperti halaman pencarian, pemesanan, pesanan, checkout, scan QR, dan profil pengguna untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dan bisnis. Sebagai bagian dari analisis kompetitor, penting untuk melakukan benchmarking dengan menganalisis aplikasi coffee shop kompetitor untuk memahami fitur dan desain yang efektif. Ini melibatkan melihat aplikasi-aplikasi populer di industri ini dan mengidentifikasi fitur apa yang mereka tawarkan dan bagaimana desain mereka diimplementasikan. Selain itu, mengidentifikasi praktik terbaik dalam desain dan fungsionalitas aplikasi coffee shop akan memberikan wawasan tentang elemen desain yang berfungsi baik dan dapat diadaptasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna di aplikasi kita. Untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna, pembuatan profil user sangat penting. Ini melibatkan identifikasi target audiens yang mewakili pengguna potensial, termasuk demografi, kebutuhan, dan perilaku mereka. Dengan memahami siapa pengguna kita, kita dapat merancang aplikasi yang lebih intuitif dan relevan.

Selain itu, merancang user journey yang baik akan membantu memetakan perjalanan pengguna dari saat mereka pertama kali mengunduh aplikasi hingga mereka melakukan pemesanan. Ini memastikan setiap tahap dalam interaksi pengguna dengan aplikasi dirancang untuk memberikan pengalaman yang mulus dan memuaskan.

2.2 Pembuatan Wireframe

- Membuat sketsa tata letak halaman di atas kertas untuk memvisualisasikan struktur dan navigasi.
- Menentukan elemen utama seperti header, footer, menu, dan formulir.
- Menggunakan Figma untuk membuat wireframe sederhana yang berfokus pada tata letak dan hierarki informasi tanpa detail desain.
- Menguji wireframe berdasarkan feedback dari tim a.

2,3 Desain Visual

Style Guide

Panduan Gaya: Menentukan panduan gaya yang mencakup warna, tipografi, ikonografi, dan elemen UI lainnya yang konsisten dengan brand identity.

Komponen UI: Merancang komponen UI seperti tombol, input, kartu produk, dan elemen navigasi.

High-Fidelity Design

Desain Detail: Mengembangkan wireframe menjadi desain high-fidelity yang mencakup semua detail visual.

Responsivitas: Memastikan desain responsif dan dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat mobile.

2.4 Pengembangan Prototipe

- Menambahkan interaksi dan animasi di Figma untuk membuat prototipe yang interaktif.
- Implementasi efek hover, klik, dan transisi antar halaman untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
- Menguji prototipe dengan pengguna nyata untuk mendapatkan feedback.
- Melakukan iterasi berdasarkan hasil uji untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain dan fungsionalitas.

-> Halaman Utama :

- Buat area input pencarian di bagian atas halaman.
- Tampilkan hasil pencarian di bawah input dengan tata letak yang terorganisir.
- Desain input box yang menarik dengan placeholder yang jelas.
- Desain daftar hasil pencarian dengan gambar produk, nama, dan deskripsi singkat.
- Implementasi pencarian real-time yang menampilkan hasil saat pengguna mengetik.
- Interaksi klik pada hasil pencarian untuk navigasi ke halaman detail produk.

-> Halaman Pemesanan (Order) :

- Buat bagian untuk kategori menu seperti kopi, teh, makanan ringan.
- Tata letak daftar produk di setiap kategori dengan gambar, nama, dan harga.
- Desain kartu produk dengan gambar, deskripsi singkat, dan tombol "Add to Cart".
- Desain navigasi yang mudah untuk beralih antar kategori.
- Implementasi interaksi saat pengguna menambahkan produk ke keranjang.

-> Halaman Pesanan :

- Tampilkan daftar produk yang ada di keranjang belanja.
- Tambahkan opsi untuk mengubah jumlah atau menghapus produk dari keranjang.
- Implementasi interaksi untuk mengedit jumlah produk di keranjang.
- Tambahkan opsi untuk menghapus produk dari keranjang dengan konfirmasi.

-> Halaman Checkout :

- Bagian untuk memilih metode pembayaran.
- Tampilkan ringkasan pesanan dan total harga.

-> Halaman Scan QR :

- Area untuk menampilkan kamera untuk memindai QR code.
- instruksi yang mudah dipahami pengguna.
- Desain tampilan area scan dengan batas yang jelas.
- Menampilkan hasil setelah QR code berhasil dipindai.

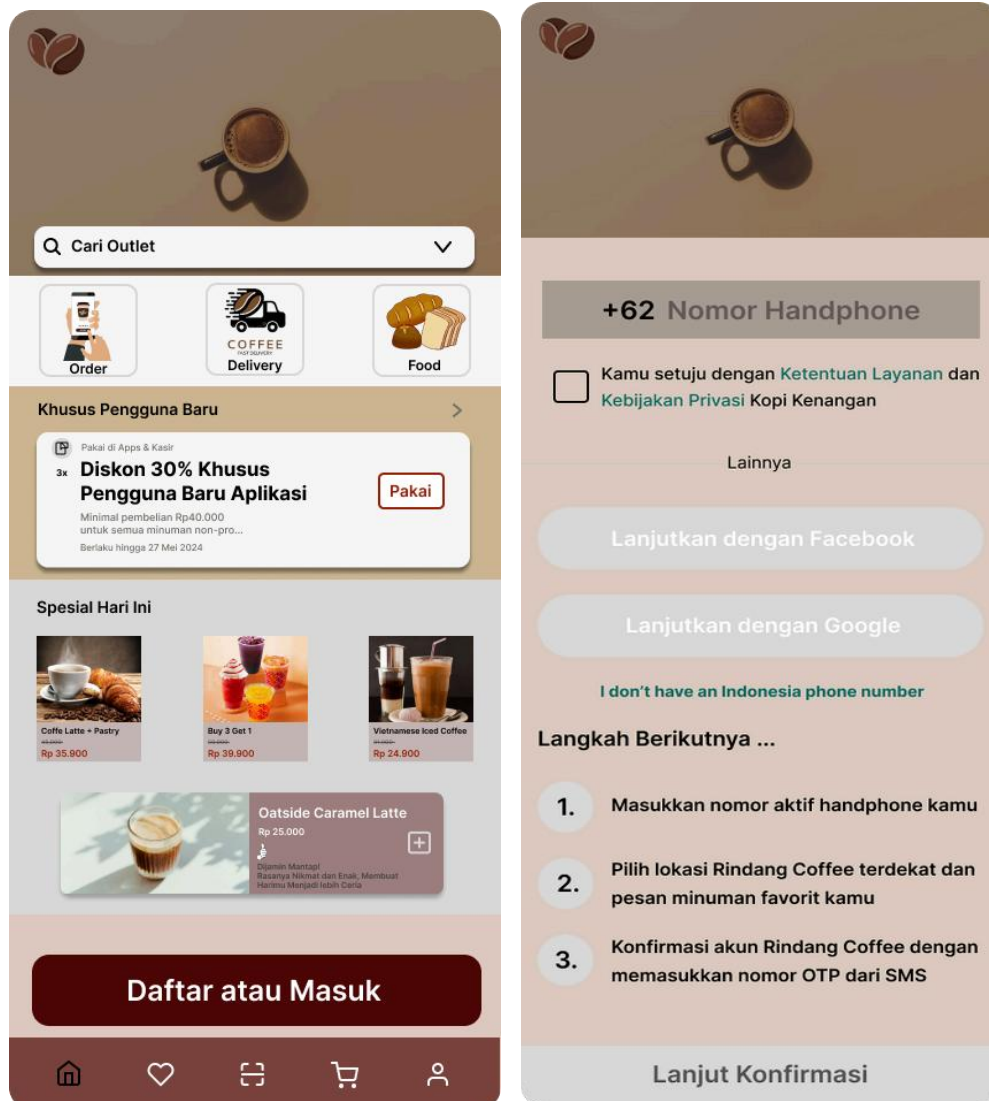
-> Halaman Profil Pengguna (User Profile) :

- Semua Pesanan : Bagian untuk melihat semua pesanan..
- Alamat Pengiriman : Bagian untuk menentukan alamat pengiriman.
- Atur Metode Pembayaran : Bagian untuk mmeilih metode pembayaran saat akan memesan menu.
- Bantuan : Bagian untuk customer service jika user kebingungan saat memesan.
- Merchandise : Bagian untuk merchandise.
- Curhat : bagian untuk user jika ingin curhat.

- Pelayanan Whatsapp : Bagian menuju ke Whatsapp untuk pelayanan dari Whatsapp.
- Pengaturan Bahasa : Bagian untuk mengatur bahasa dalam aplikasi nya.
- Ketentuan Layanan : Bagian untuk melihat apa saja ketentuan layanannya.
- Kebijakan Privasi : Bagian untuk melihat kebijakan privasi.
- Order Jumlah Besar : Bagian untuk memesan dalam jumlah yang besar.

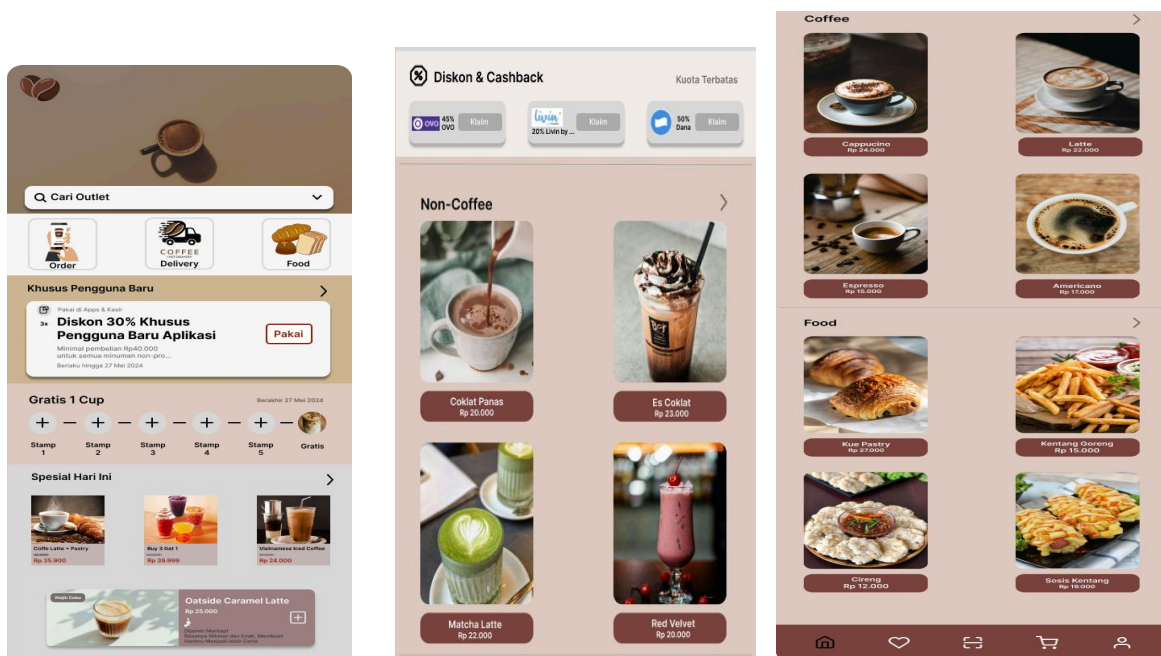
BAB III DESKRIPSI SHOWCASE

- Tampilan awal user dan Registrasi



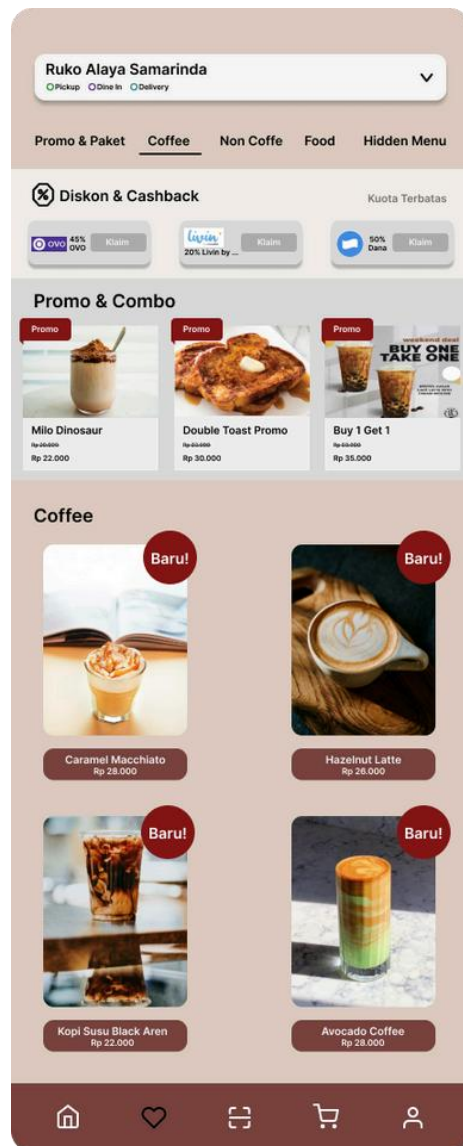
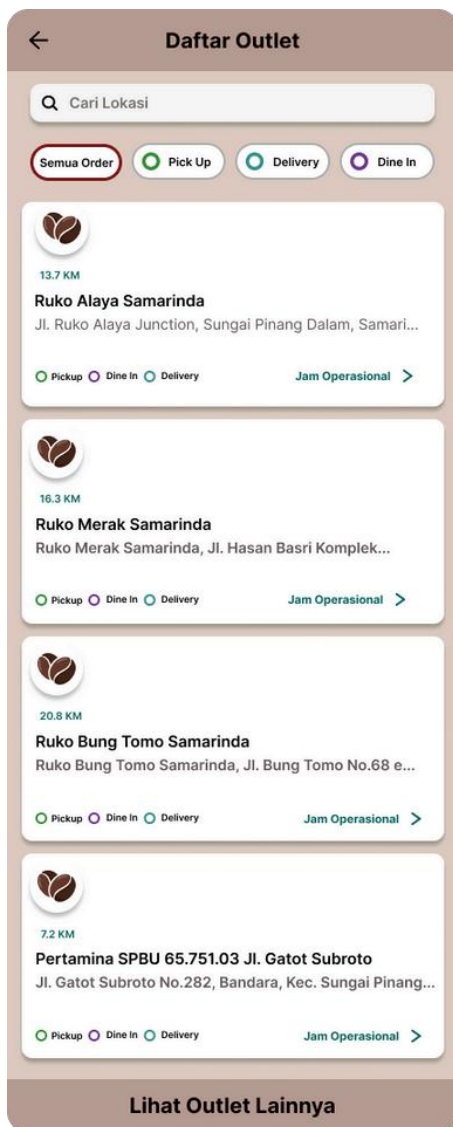
Pada saat user masuk ke app maka ini adalah tampilan awalnya. Tampilan ini adalah bagian dari tampilan beranda ketika user belum login ke aplikasi. Pada halaman ini terdapat button “Daftar atau Masuk” ketika diklik maka akan mengarahkan ke halaman berikutnya. Setelah user klik button di awal maka user harus registrasi terlebih dahulu. User bisa mendaftar menggunakan nomor telepon, akun Facebook dan akun Google.

- Halaman utama



Setelah registrasi maka user masuk ke home page atau halaman utama, dimana halaman memuat fitur searching, button pilihan menu, menu berbagai macam diskon dan cashback, tawaran spesial, dan beberapa macam menu yang terdapat di aplikasi tersebut diantaranya menu non-coffee, coffee dan food.

- Halaman Searching dan Halaman Order



Setelah klik search bar pada halaman utama, maka user akan pindah ke laman search yang memungkinkan user untuk menemukan berbagai daftar outlet yang tersedia di sekitar kota user tersebut. Setelah user memilih outlet, Selanjutnya user akan diarahkan ke halaman order, yang dimana user bisa mengklaim berbagai macam diskon dan berbagai macam promo yang tersedia. Kemudian user bisa memilih berbagai macam menu menu yang tersedia di aplikasi. User bisa langsung masuk ke hallaman order tanpa memilih outlet terlebih dahulu, yaitu dengan klik button pesan yang ada pada navbar.

- Halaman Pesanan dan Keranjang Pesanan

Pesanan



Caramel Macchiato Rp 28.000
Espresso, susu, sirup caramel, dan cloud fpa, susu dengan topping saus caramel

Suhu: ☒ Cold ☐ Hot

Ukuran: ☒ Reguler ☐ Large ☐ Jumbo

Beans: ☒ Kopi Lurr Blend ☐ Jawara Beans

Milk Op....: ☐ Fresh Milk ☒ Outside Milk

Sugar L...: ☒ Normal Sugar ☐ Less Sugar ☐ No Sugar

Ice Level: ☒ Normal Ice ☐ Less Ice ☐ No Ice


Topping

<input checked="" type="checkbox"/> Grass Jelly	<input type="checkbox"/> Dark Boba
<input type="checkbox"/> Golden Boba	<input type="checkbox"/> Oreo
<input type="checkbox"/> Gula Aren	<input type="checkbox"/> Jawara Beans
<input type="checkbox"/> Caramel Syrup	<input type="checkbox"/> Milo
<input type="checkbox"/> Vanilla Syrup	<input type="checkbox"/> Chocolate
<input type="checkbox"/> Hazelnut Syrup	<input type="checkbox"/> Whipped Cream

Catatan Tambahan 0/100


- 2 +

Keranjang Rp 56.000

←  **Dine In**
Order dan makan ditempat


Outlet: Ruko Alaya Samarinda
Jl. Ruko Alaya Junction, Sungai Pinang Dalam, kec...

Pesan [+ Tambah Pesanan](#)




Outside Coklat Hot, Regular Less Sugar
Rp 20.000

- 1 +



Americano Large Normal Sugar
Rp 17.000


- 1 +



Kue Pastry
Rp 27.000

- 1 +

1 voucher siap dipakai

 **Pakai Kode Voucher** >

Total
Rp 64.000

Pilih Pembayaran

Setelah user memilih menu, selanjutnya user harus melengkapi ketentuan pesannya, mulai dari ukuran gelas, gula, es dan lain lain. User juga bisa memilih topping tambahan, dan tentu saja harganya pun bertambah. User bisa menambahkan catatan jika diinginkan dan menentukan pesanan tersebut berapa banya, kemudian user klik button yang berada paling bawah untuk masuk ke halaman selanjutnya. Setelah dari halaman pesanan, user akan diarahkan ke halaman keranjang pesanan. Disini user bisa melihat apakah pesannya sudah sesuai atau belum. User

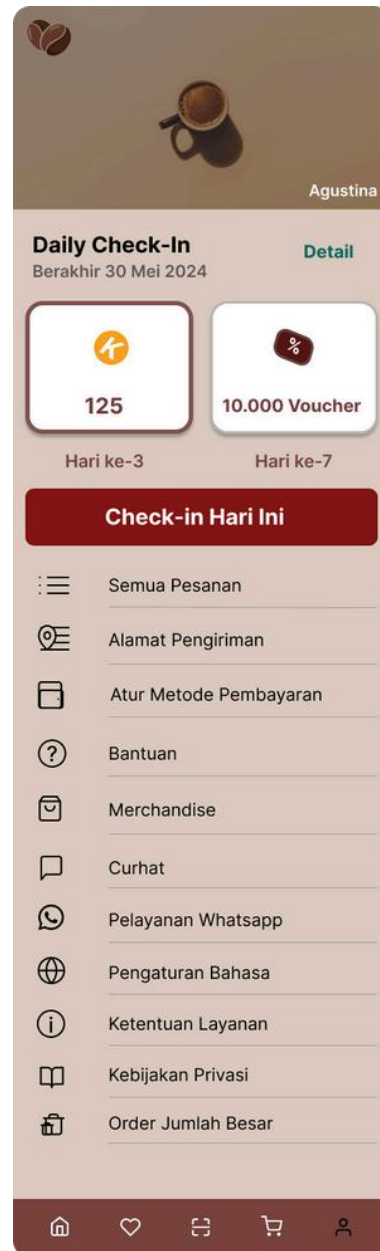
juga bisa mengubah pesanan dan user juga bisa melihat dan menggunakan voucher yang tersedia. Setelah itu user akan melihat jumlah pesanan dan harga dipaling bawah layar dan kemudian menklik button pilih pembayaran.

- Halaman Checkout Pesanan



User akan masuk kehalaman checkout dan memilih ingin melakukan pembayaran menggunakan apa. Di aplikasi ini tersedia beberapa pilihan pembayaran. Setelah user memilih, user menklik button bayar dan di button tersebut sudah tertera jumlah yang harus dibayar. Setelah membayar user harus menunggu beberapa saat hingga pesanan jadi.

- Halaman Scan QR dan Halaman Profil User



Di aplikasi ini juga terdapat scan QR untuk user yang ingin menggunakan aplikasi untuk melihat pesannya sudah jadi atau belum, user cukup menscan qr nya di kasir. User juga bisa melakukan pembayaran melalui qris jika memesan langsung di kasir. Halaman scan qr tersedia di navbar.

Di halaman profil user, user bisa melihat berbagai macam menu yang tersedia seperti riwayat pesanan, atur metode pembayaran dll. halaman profil user tersedia di navbar.

BAB IV EVALUASI IMK

Dalam proyek pengembangan aplikasi coffee shop, prinsip-prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Berikut adalah beberapa prinsip IMK yang diterapkan dalam proyek ini:

4.1. Prinsip Kegunaan (Usability)

Definisi: Usability mengacu pada sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memuaskan dalam konteks tertentu.

Penerapan:

Efektivitas: Aplikasi dirancang agar pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi tentang coffee shop, memesan minuman, dan melakukan pembayaran tanpa kebingungan.

Efisiensi: Fitur pencarian, pemesanan, dan checkout dirancang untuk meminimalkan langkah-langkah yang diperlukan sehingga pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka dengan cepat.

Kepuasan: Desain visual yang menarik dan interaksi yang responsif meningkatkan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi.

4.2 Prinsip Konsistensi

Definisi: Konsistensi mengacu pada penggunaan elemen desain yang serupa dan berulang untuk membuat pengalaman pengguna lebih mudah dipahami.

Penerapan:

Desain Antarmuka: Penggunaan elemen UI yang konsisten seperti tombol, ikon, dan warna di seluruh halaman aplikasi untuk membantu pengguna mengenali pola dan navigasi dengan mudah.

Terminologi: Penggunaan istilah dan label yang konsisten untuk fitur dan menu aplikasi sehingga pengguna tidak bingung dengan istilah yang berbeda untuk fungsi yang sama.

4.3 Prinsip Feedback

Definisi: Feedback adalah pemberian respons kepada pengguna mengenai aksi yang telah mereka lakukan untuk memastikan bahwa sistem telah menerima dan memproses aksi tersebut.

Penerapan:

Visual Feedback: Tombol yang berubah warna saat ditekan, notifikasi bahwa pesanan telah ditambahkan ke keranjang, dan konfirmasi pembayaran berhasil memberikan kejelasan kepada pengguna tentang status tindakan mereka.

Error Messages: Memberikan pesan kesalahan yang jelas dan informatif jika terjadi masalah, seperti kesalahan dalam mengisi formulir pembayaran.

4.4 Prinsip Pengendalian Pengguna (User Control)

Definisi: Pengendalian pengguna adalah prinsip yang memastikan bahwa pengguna merasa mereka memiliki kendali atas sistem dan dapat melakukan tindakan sesuai keinginan mereka.

Penerapan:

Navigasi yang Mudah: Menyediakan navigasi yang mudah dipahami sehingga pengguna dapat bergerak maju mundur di antara halaman-halaman aplikasi tanpa kebingungan.

Edit dan Batalkan: Memungkinkan pengguna untuk mengedit atau membatalkan pesanan mereka sebelum checkout untuk memberikan rasa kontrol yang lebih besar.

4.5 Prinsip Penyederhanaan (Simplicity)

Definisi: Penyederhanaan berarti membuat antarmuka sejelas dan sesederhana mungkin sehingga pengguna dapat dengan cepat memahami dan menggunakan aplikasi.

Penerapan:

Desain Minimalis: Menghilangkan elemen-elemen yang tidak perlu dan menjaga antarmuka tetap sederhana agar pengguna dapat fokus pada tugas utama seperti memesan kopi.

Informasi yang Jelas: Menyajikan informasi dengan cara yang ringkas dan langsung ke inti agar pengguna tidak merasa terbebani dengan terlalu banyak teks atau pilihan.

4.6 Prinsip Aksesibilitas

Definisi: Aksesibilitas mengacu pada kemampuan aplikasi untuk dapat digunakan oleh semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau kognitif.

Penerapan:

Font yang Dapat Disesuaikan: Menyediakan opsi untuk memperbesar teks agar dapat dibaca dengan lebih mudah.

Kontras Warna: Menggunakan kombinasi warna dengan kontras tinggi untuk memastikan teks dan elemen UI mudah dilihat, terutama bagi pengguna dengan gangguan penglihatan.

4.7 Prinsip Keterlibatan (Engagement)

Definisi: Keterlibatan berarti membuat pengguna merasa terlibat dan tertarik dengan aplikasi melalui desain yang interaktif dan menyenangkan.

Penerapan:

Animasi dan Transisi: Menambahkan animasi yang halus dan transisi antar halaman untuk memberikan pengalaman yang lebih dinamis.

Program Loyalitas: Menyertakan fitur seperti program loyalitas dan promosi yang mendorong pengguna untuk terus menggunakan aplikasi.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip IMK tersebut, aplikasi coffee shop dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan memuaskan. Prinsip-prinsip ini membantu memastikan bahwa aplikasi tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional pengguna tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bebas hambatan.

BAB V KESIMPULAN

Ringkasan Temuan dan Pengalaman Selama Pengerjaan Proyek Aplikasi Coffee Shop :

Pengguna memiliki berbagai kebutuhan dan preferensi, seperti kemudahan dalam mencari produk, kecepatan dalam pemesanan, dan kenyamanan dalam pembayaran. Menyediakan fitur-fitur yang komprehensif dan mudah digunakan sangat penting untuk memenuhi kebutuhan ini.

Konsistensi dalam desain antarmuka sangat memengaruhi pengalaman pengguna. Menggunakan elemen UI yang seragam dan terminologi yang konsisten membantu pengguna memahami dan menggunakan aplikasi dengan lebih mudah.

Memberikan feedback yang jelas dan langsung kepada pengguna setelah mereka melakukan suatu tindakan, seperti konfirmasi pesanan atau notifikasi error, meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Memastikan pengguna merasa memiliki kontrol penuh atas tindakan mereka di aplikasi, seperti kemampuan untuk mengedit atau membatalkan pesanan, sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang positif dan mengurangi frustrasi.

Desain yang sederhana dan minimalis, dengan fokus pada elemen-elemen yang esensial, membantu pengguna untuk dengan cepat dan efisien menyelesaikan tugas mereka tanpa kebingungan atau distraksi.

Menyediakan opsi yang mendukung aksesibilitas, seperti font yang dapat disesuaikan dan kontras warna yang tinggi, memastikan bahwa aplikasi dapat digunakan oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau kognitif.

Proyek ini menunjukkan pentingnya kolaborasi yang baik antara desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan lainnya. Komunikasi yang efektif dan umpan balik yang konstruktif sangat membantu dalam mengatasi tantangan dan memperbaiki desain.

Kesimpulan

Proyek pembuatan aplikasi mobile untuk coffee shop ini menunjukkan pentingnya penerapan prinsip-prinsip IMK untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Melalui kolaborasi

yang efektif, iterasi berkelanjutan, dan fokus pada detail desain, aplikasi ini berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan efisiensi operasional coffee shop. Pengalaman yang diperoleh selama proyek ini menjadi dasar yang kuat untuk pengembangan aplikasi serupa di masa depan, dengan penekanan pada usability, konsistensi, feedback, kontrol pengguna, kesederhanaan, aksesibilitas, dan keterlibatan.

BAB VI. LAMPIRAN

Link Behance :

<https://www.behance.net/gallery/199487339/IMK2024>

