

LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER
PERANCANGAN DESAIN *FOOD ORDERING APP*
“PIZIEEZ” BERBASIS MOBILE



MATA KULIAH
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Disusun Oleh:

Aprisa Idma Mutiara

2209106001

Minggu, 26 Mei 2024

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN
2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan akhir ini tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer, dengan judul "Perancangan Desain Food Ordering App “Pizieez” Berbasis Mobile”.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Novianti Puspitasari, S. Kom., M.Eng. selaku dosen mata kuliah Interaksi Manusia dan Masyarakat.
2. Bapak Dr. Eng. Ir. Aji Ery Burhandenny, S.T., M.AIT., selaku dosen mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer, atas bimbingan dan arahnya selama proses penyusunan laporan ini.

Saya berharap, laporan ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta memberikan manfaat bagi para pembaca. Semoga laporan ini juga dapat menjadi referensi yang berguna bagi pengembangan aplikasi serupa di masa mendatang.

Samarinda, 26 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.1. Latar Belakang.....	4
1.2. Tujuan.....	4
BAB II METODOLOGI.....	6
2.1. Proses Pembuatan Prototype	6
2.1.1. Analisis kebutuhan.....	6
2.1.2. Perancangan desain	6
2.1.3. Dokumentasi dan penyajian	7
BAB III DESKRIPSI SHOWCASE.....	8
3.1. Wireframe	8
3.2. User flow.....	9
3.3. Desain akhir	10
BAB IV EVALUASI IMK	11
BAB V KESIMPULAN	12
LAMPIRAN.....	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi, perkembangan teknologi semakin meningkat pesat dan memberikan dampak signifikan pada berbagai industri, salah satunya adalah industri kuliner, terkhusus pada layanan pesan-antar makanan *online*. Perkembangan ini didorong oleh beberapa faktor, antara lain kemudahan akses internet, meningkatnya kesibukan masyarakat, dan perubahan pola gaya hidup masyarakat yang lebih mengutamakan kepraktisan. Layanan pesan-antar makanan *online* tidak hanya menawarkan kemudahan dalam memesan makanan, tetapi juga memberikan berbagai pilihan menu dan promo yang menarik, yang dapat diakses dengan praktis. Hal ini sangat relevan dengan gaya hidup masyarakat *modern* yang serba cepat dan efisien.

PizieEz adalah salah satu inovasi yang lahir dari perkembangan ini, dirancang untuk memberikan kemudahan pada penggunaanya dalam memesan sebuah pizza. Sebagai aplikasi yang berbasis teknologi, pizieEz harus memastikan bahwa aplikasinya mudah digunakan dan dijangkau oleh berbagai kalangan masyarakat. Keberhasilan aplikasi ini tidak hanya bergantung pada kualitas pizza yang ditawarkan, tetapi juga pada pengalaman pengguna yang memuaskan.

Dengan demikian, pizieEz diharapkan dapat menjadi solusi dalam berbagai permasalahan seperti antrian yang panjang dan kurangnya informasi menu-menu pizza serta promo pada restoran pizieez. Pengembangan ini juga diharapkan dapat membuat aplikasi yang *user friendly* dengan tampilan *UI* yang berkualitas, agar dapat menarik perhatian pengguna dan selalu mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2. Tujuan

Adapun tujuan dibuatnya perancangan aplikasi berbasis *mobile* ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan informasi yang lebih lengkap mengenai menu dan promo-promo yang tersedia.
2. Memberikan pengalaman pemesanan makanan *online* yang lebih personal dan mudah digunakan.
3. Memberikan tampilan yang menarik serta *user friendly* demi kenyamanan dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.

BAB II

METODOLOGI

2.1. Proses Pembuatan Prototype

Perancangan desain aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile, seperti pizieEz, memerlukan pendekatan metodologis yang terstruktur untuk memastikan aplikasi yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna dan berfungsi dengan baik. Berikut adalah penjelasan metodologi yang digunakan dalam perancangan desain aplikasi pizieEz:

2.1.1. Analisis kebutuhan

- Mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui analisis pasar.
- Pengumpulan data mengenai preferensi pengguna dan fitur yang diinginkan dalam aplikasi pemesanan makanan.
- Menganalisis tren desain *UI* dalam aplikasi pemesanan makanan.

2.1.2. Perancangan desain

- Menentukan jenis *font* dan *color palette*.
- Pembuatan *storyboard*, digunakan untuk merencanakan alur dan tata letak antarmuka pada aplikasi pizieEz dengan setiap *frame*nya disertai penjelasan singkat tentang fungsi di dalamnya.
- Pembuatan *wireframe* yang digunakan sebagai berikut: 1) Membantu desain struktur dasar termasuk posisi dan hubungan antar elemen utama seperti tombol, menu, dan konten. 2) Tata letak, menentukan di mana setiap elemen dalam antarmuka dibuat. 3) Membantu dalam merencanakan navigasi.
- Pembuatan *user flow* atau alur pengguna, menggambarkan serangkaian tindakan yang dilakukan oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi pizieEz. Selain itu, *user flow* membantu dalam memahami bagaimana pengguna akan berpindah antara halaman.
- Pembuatan notasi dialog diagram, digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem dalam aplikasi pizieEz yang melibatkan simbol-simbol notasi.

- Desain *user interface (UI)*, dengan menggunakan prinsip-prinsip *UI/UX* agar aplikasi mudah digunakan dan menarik, serta merupakan bagian akhir setelah semua perancangan sebelumnya dilakukan.

2.1.3. Dokumentasi dan penyajian

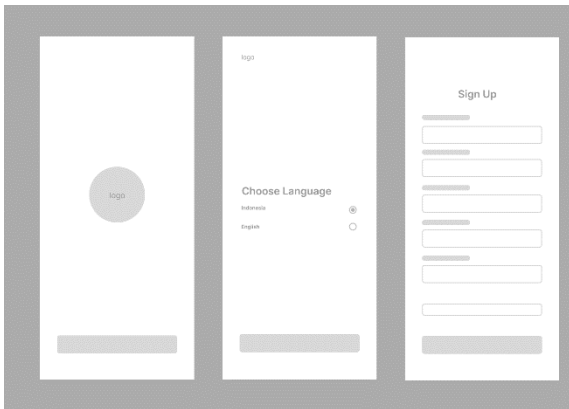
- Pembuatan dokumentasi, dimulai dari latar belakang, tujuan, proses pembuatan *prototype*, deskripsi *showcase*, evaluasi dan kesimpulan dalam perancangan desain *food ordering app* pizieEz berbasis *mobile*.
- Penyajian *showcase*, dengan mengunggah *prototype* ke dalam *platform* behance.

BAB III

DESKRIPSI SHOWCASE

3.1. Wireframe

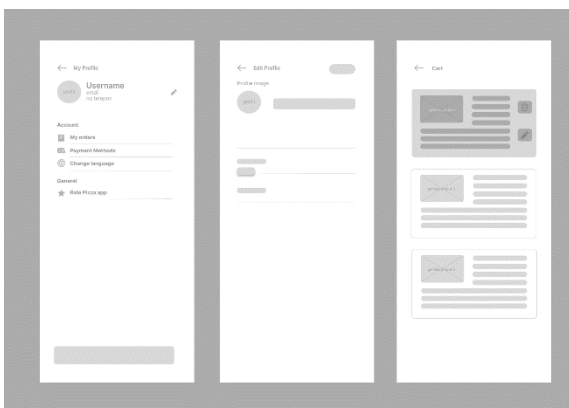
Wireframe ini dirancang untuk memberikan gambaran awal tentang struktur dan tata letak aplikasi PizieEz di tingkat struktural. Tujuan utama dari wireframe adalah untuk menetapkan kerangka dasar dari aplikasi sebelum melangkah ke tahap desain visual dan pengisian konten.



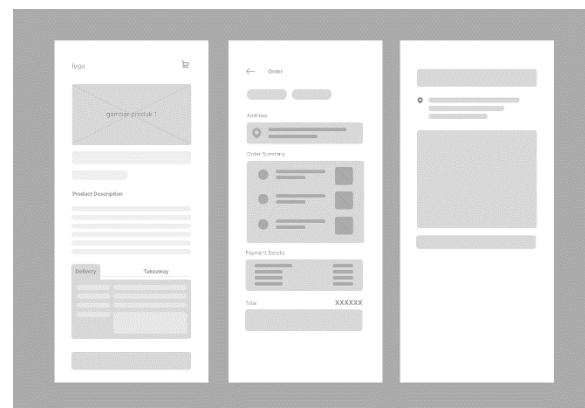
Terdapat halaman *welcome page*, *choose language*, *sign up*



Terdapat halaman *sign in*, *home*, *menu*



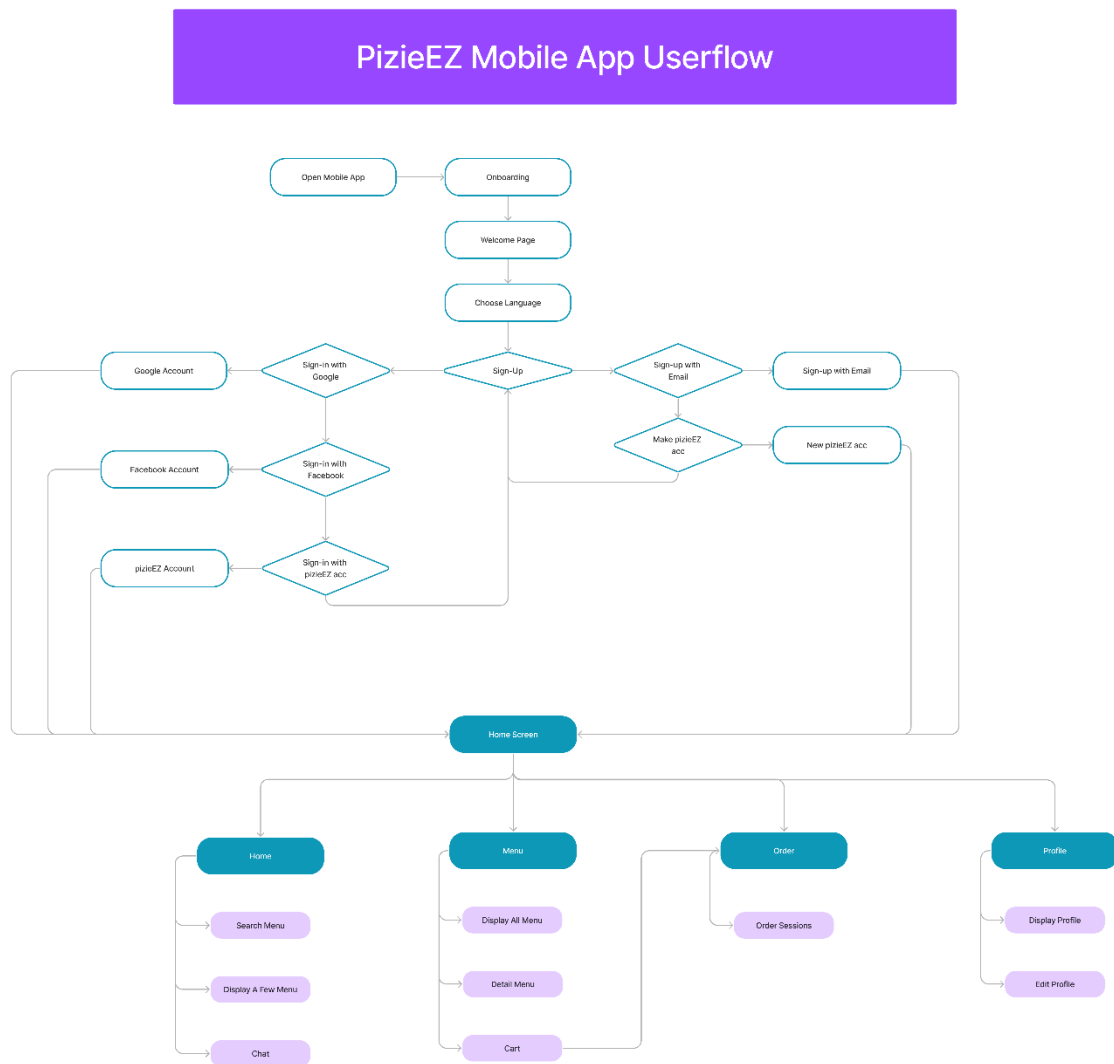
Terdapat halaman *profile*, *edit profile*, *cart*



Terdapat halaman *product detail*, *order*, *maps*

3.2. User flow

Bagian ini menjelaskan alur pengguna dalam aplikasi PizieEZ, memberikan gambaran langkah demi langkah tentang bagaimana pengguna dapat memesan pizza, mulai dari membuka aplikasi hingga memesan dan menerima pesanan. Setiap tahap dalam user flow dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan efisiensi.

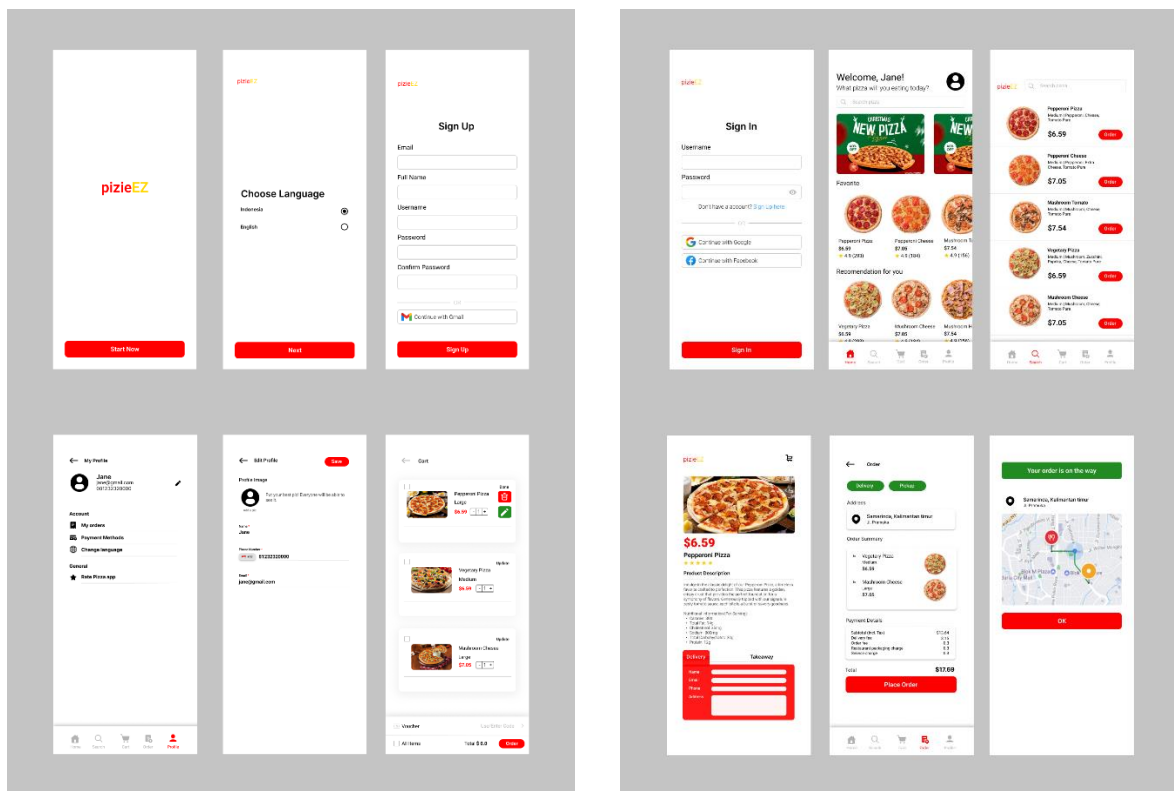


Dimulai dari pengguna membuka aplikasi, yang kemudian akan menampilkan welcome page dan akan dihadapkan pilihan untuk memilih bahasa yang akan digunakan pada aplikasi. Selanjutnya, pengguna akan dihadapkan menu sign-up. Jika sebelumnya sudah pernah memiliki akun maka pengguna dapat memilih masuk dengan akun google, akun facebook dan

akun pizieEz dan akan masuk ke home screen. Dan jika sebelumnya tidak memiliki akun maka pengguna dapat mendaftar dengan akun email ataupun membuat akun baru pizieEz. Setelah berhasil masuk ke home screen, pengguna dapat menjalankan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi pizieEz.

3.3. Desain akhir

Berikut ini adalah tampilan akhir dari pizieEz berdasarkan tahapan perancangan yang sebelumnya telah dilakukan:



Terdapat dua belas halaman yang memuat serangkaian desain antarmuka aplikasi *mobile* pizieEz. Dengan menggunakan perpaduan warna merah, hijau, kuning, putih dan hitam memberikan kesan yang menonjol dan terlihat bersih. Pada halaman menu, menampilkan banyak menu dan promosi yang dapat dilihat dan dipesan oleh pengguna, pengguna juga bisa menambahkan menu ke dalam keranjang dan melakukan pembayaran. Selain itu, pengguna juga dapat melihat *profile* dan mengedit *profile* secara personal.

BAB IV

EVALUASI IMK

Berikut ini merupakan prinsip-prinsip yang diterapkan dalam perancangan desain aplikasi pizieEz:

1. Konsistensi, mencakup konsistensi dalam elemen desain seperti tata latak, warna, ikon dan jenis font yang digunakan yaitu Roboto.
2. Efisiensi, peletakkan yang benar dan navigasi yang jelas dapat meningkatkan efisiensi pengguna dalam menggunakan aplikasi.
3. Tipografi, menggunakan jenis *font* Roboto dan warna utama adalah putih #FFFFFF dengan tambahan aksent warna merah #FF0000, kuning #FFD700 serta hijau #228B22.
4. Ikonografi, penggunaan ikon yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pengguna. Pada aplikasi ini sebagian besar diletakkan pada bagian navigasi bar dan menu *my profile*.
5. *Usable*, menerapkan tampilan yang sederhana dan familiar seperti aplikasi mobile pesan-antar makanan pada umumnya.
6. *Useful*, terdapat informasi mengenai menu dan promosi-promosi yang dapat membantu para pengguna dalam menentukan pilihan akhirnya.
7. *Desirable*, dengan desain yang sederhana namun informatif, informasi akan tersampaikan dengan jelas.

BAB V

KESIMPULAN

Di era globalisasi, perkembangan teknologi telah mengubah industri kuliner, termasuk layanan pesan-antar makanan online yang menawarkan kemudahan dan kepraktisan bagi masyarakat modern. PizieEz hadir sebagai inovasi untuk mempermudah pemesanan pizza, yang dirancang agar mudah digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat.

Proses perancangan aplikasi pizieEz menggunakan pendekatan metodologis yang mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan desain yang melibatkan pembuatan *storyboard*, *wireframe*, *user flow*, dan notasi dialog diagram, serta desain *UI/UX* berdasarkan prinsip-prinsip UID. Evaluasi IMK menunjukkan bahwa aplikasi ini memenuhi prinsip konsistensi, efisiensi, tipografi, ikonografi, *usable*, *useful*, dan *desirable*.

PizieEz diharapkan dapat mengatasi masalah seperti antrian panjang dan kurangnya informasi menu dan promosi, dengan antarmuka yang *user friendly* dan berkualitas. Dengan desain yang sederhana namun informatif, pizieEz tidak hanya menawarkan pizza berkualitas, tetapi juga pengalaman pengguna yang memuaskan, sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern yang cepat dan efisien.

Serta pengalaman yang saya dapatkan selama mengerjakan proyek adalah sebuah kesadaran bahwa pembuatan perancangan hingga desain memerlukan waktu yang lumayan lama. Karena harus memperhatikan faktor-faktor dalam pembuatannya. Tidak hanya itu, saya sebagai salah satu tim pembuatan desain menyadari bahwa pentingnya berkomunikasi, agar tidak terjadinya kesalahpahaman antar tim.

LAMPIRAN

Link behance:

<https://www.behance.net/gallery/199491487/Perancangan-Desain-Food-Ordering-App-pizieEz>