

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



MATA KULIAH
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Disusun Oleh:

Narupa Rangga Goroguta

2209106004

Minggu, 26 Mei 2024

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN

2024

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, kami dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “Perancangan Desain Food Ordering App ‘Pizieez’ Berbasis Mobile” ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu tugas akhir dari mata kuliah Interaksi manusia dan komputer . Dalam proses penyusunan laporan ini, kami telah banyak belajar dan mendapatkan pengalaman berharga mengenai berbagai aspek desain dan pengembangan aplikasi mobile, mulai dari tahap perancangan hingga implementasi. Penulisan laporan ini dapat terselesaikan tepat waktu berkat bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami berterima 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 Masyarakat.
3. Teman-teman Mahasiswa yang banyak memberikan masukan dan saran sehingga laporan ini dapat diselesaikan.

Semoga laporan ini dapat menambah ilmu atau wawasan serta bisa memberi manfaat bagi para pembacanya.

Samarinda, 26 Mei 2024

Narupa Rangga Goroguta

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	2
BAB II METODOLOGI	3
2.1. Proses Pembuatan Prototipe	3
BAB III DESKRIPSI SHOWCASE	9
3.1. Penjelasan Showcase	9
BAB IV EVALUASI IMK	12
4.1. Prinsip-prinsip IMK yang diterapkan	12
BAB V KESIMPULAN	13
LAMPIRAN	14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal bagaimana masyarakat mengakses dan menikmati layanan kuliner. Pemesanan makanan secara konvensional yang mengharuskan pelanggan datang langsung ke restoran mulai ditinggalkan, beralih ke sistem pemesanan online yang lebih praktis dan efisien. Teknologi mobile, dengan segala kemudahan dan kecepatan yang ditawarkannya, menjadi platform utama yang mendukung perubahan ini.

Seiring dengan perubahan gaya hidup yang semakin sibuk, masyarakat mencari solusi yang memungkinkan mereka untuk menghemat waktu dan tenaga. Aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile menawarkan kemudahan tersebut dengan berbagai fitur seperti pencarian restoran, menu digital, pembayaran online, hingga layanan pengiriman yang cepat.

Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah memesan makanan kapan saja dan di mana saja hanya melalui beberapa sentuhan pada layar smartphone mereka. Melihat kebutuhan dan tantangan tersebut, kami merancang aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile yang kami beri nama "Pizieez". Aplikasi ini dirancang untuk memberikan solusi praktis dan efisien bagi pengguna dalam memesan makanan, sekaligus memberikan keuntungan bagi restoran dalam memperluas jangkauan pelanggan mereka. "Pizieez" diharapkan mampu mengatasi berbagai permasalahan yang ada dengan menyediakan fitur-fitur unggulan seperti antarmuka yang user-friendly, sistem pemesanan yang terintegrasi dengan baik, serta mekanisme keamanan data yang kuat.

Latar belakang yang kuat ini menjadi dasar bagi kami untuk melanjutkan ke tahap-tahap selanjutnya dalam proses perancangan dan pengembangan aplikasi "Pizieez", dengan harapan dapat memberikan solusi yang optimal dan bermanfaat bagi semua pihak yang terli.

1.2. Tujuan

Tujuan dari perancangan desain aplikasi “Pizieez” ini adalah:

1. Merancang antarmuka (UX) pengguna yang intuitif dan mudah digunakan.
2. Mengembangkan sistem pemesanan makanan terkhusus Pizza, yang cepat dan tepat.
3. Meningkatkan Kepuasan Pengguna.
4. Mengintegrasikan Sistem Notifikasi yang Efektif.
5. Meningkatkan Efektivitas Promosi.
6. Menerapkan Fitur Keamanan Data pengguna.

BAB II

METODOLOGI

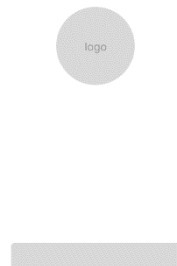
2.1. Proses Pembuatan Prototipe

Proses pembuatan Prototipe food ordering App Pizieez terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

- Wireframe

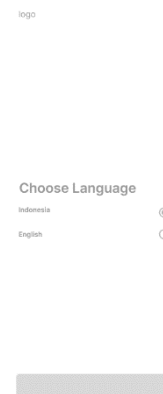
Wireframe adalah representasi visual dasar dari sebuah halaman atau aplikasi yang digunakan dalam tahap awal proses desain untuk mengatur elemen-elemen utama dan struktur tata letak tanpa memperhatikan detail desain visual seperti warna, gambar, dan tipografi,

- Welcome Page



Gambar 1 *wireframe welcome page*

- Choose Language



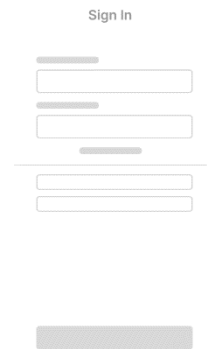
Gambar 2 *wireframe Choose Language*

- Sign Up



Gambar 3 wireframe Sign Up

- Sign In



Gambar 4 wireframe Sign In

- Home



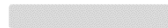
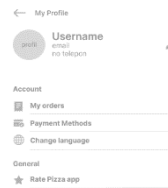
Gambar 5 Wireframe Home

- Menu and search bar



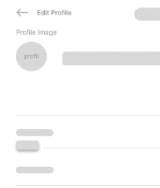
Gambar 6 Wireframe Menu dan Searcg bar

- Profile



Gambar 7 *Wireframe Profile*

- Edit Profile



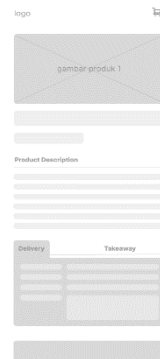
Gambar 8 *Wireframe edit profile*

- Cart



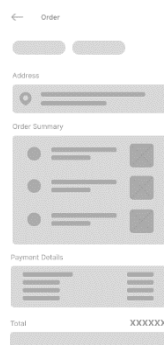
Gambar 9 *Wireframe Cart*

- Detail Menu



Gambar 10 *Wireframe Detail Menu*

- Order



Gambar 11 *Wireframe order*

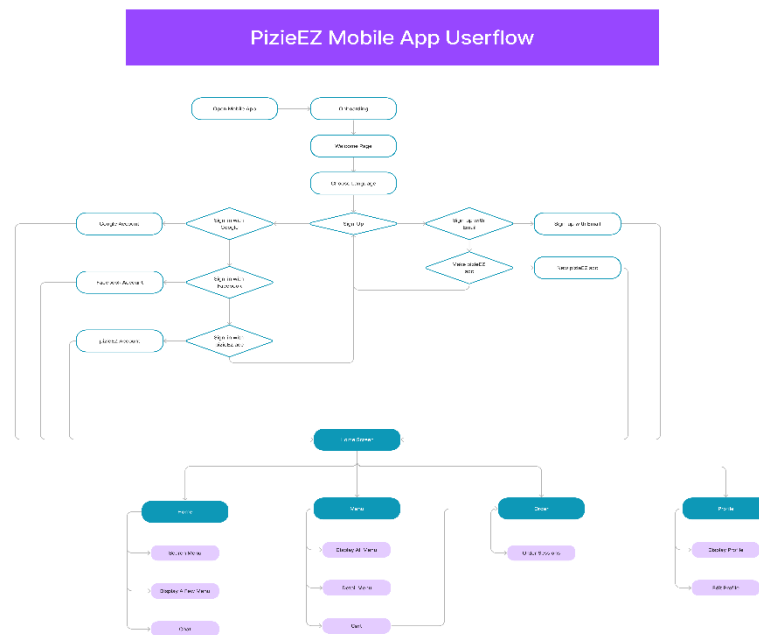
- Maps



Gambar 12 *WireFrame Maps*

- **User Flows**

User flow adalah representasi visual dari perjalanan yang diambil oleh pengguna dalam sebuah aplikasi atau situs web untuk menyelesaikan suatu tugas atau mencapai tujuan tertentu. User flow menggambarkan langkah-langkah yang diikuti oleh pengguna mulai dari titik awal hingga akhir interaksi mereka dengan sistem, termasuk semua titik keputusan, tindakan, dan halaman atau layar yang terlibat dalam proses tersebut.



Gambar 13 User Flow

1. Pembukaan Aplikasi

- Open Mobile App: Pengguna membuka aplikasi PizieEZ di perangkat mereka.
- Onboarding: Pengguna masuk ke tahap onboarding di mana mereka diperkenalkan dengan fitur-fitur utama aplikasi.
- Welcome Page: Pengguna melihat halaman sambutan yang memperkenalkan aplikasi.
- Choose Language: Pengguna memilih bahasa yang ingin digunakan dalam aplikasi.

2. Proses Masuk atau Mendaftar

- Sign-up:

- Sign-up with Email: Pengguna memilih untuk mendaftar menggunakan email.
- Make pizieEZ acc: Pengguna membuat akun baru dengan email.
- New pizieEZ acc: Akun baru PizieEZ dibuat dan pengguna diarahkan ke layar beranda.
- Sign-in:
 - Google Account: Pengguna masuk menggunakan akun Google.
 - Sign-in with Google: Pengguna diarahkan untuk masuk menggunakan kredensial Google mereka.
 - pizieEZ Account: Pengguna masuk menggunakan akun PizieEZ yang sudah ada.
 - Sign-in with pizieEZ acc: Pengguna memasukkan kredensial akun PizieEZ mereka.

3. Layar Beranda (Home Screen)

Setelah berhasil masuk atau mendaftar, pengguna diarahkan ke layar beranda yang memiliki beberapa opsi utama:

- Home:
 - Search Menu: Pengguna dapat mencari menu makanan.
 - Display A Few Menu: Pengguna melihat beberapa menu yang ditampilkan.
 - Chat: Pengguna dapat menggunakan fitur chat untuk berkomunikasi dengan layanan pelanggan atau restoran.
- Menu:
 - Display All Menu: Pengguna dapat melihat semua menu yang tersedia.
 - Detail Menu: Pengguna dapat melihat detail dari menu tertentu.
- Cart:
 - Pengguna dapat melihat dan mengelola keranjang belanja mereka.
- Order:
 - Pengguna dapat melihat dan mengelola sesi pemesanan mereka.
- Profile:
 - Pengguna dapat melihat profil mereka.
- Edit Profile:
 - Pengguna dapat mengedit informasi profil mereka.

Diagram user flow ini memberikan gambaran yang jelas tentang perjalanan pengguna dalam aplikasi PizieEZ, dari membuka aplikasi hingga melakukan berbagai fungsi

utama seperti melihat menu, mengelola pesanan, dan mengatur profil. Alur ini membantu memastikan bahwa pengguna memiliki pengalaman yang mulus dan intuitif saat berinteraksi dengan aplikasi.

- **Storyboard**

Storyboard dalam konteks pembuatan aplikasi adalah representasi visual yang menggambarkan urutan dan interaksi layar atau halaman dalam aplikasi. Storyboard ini membantu tim pengembang dan desainer untuk merencanakan dan memvisualisasikan perjalanan pengguna (user journey) dan interaksi dalam aplikasi sebelum memulai pengembangan secara detail.



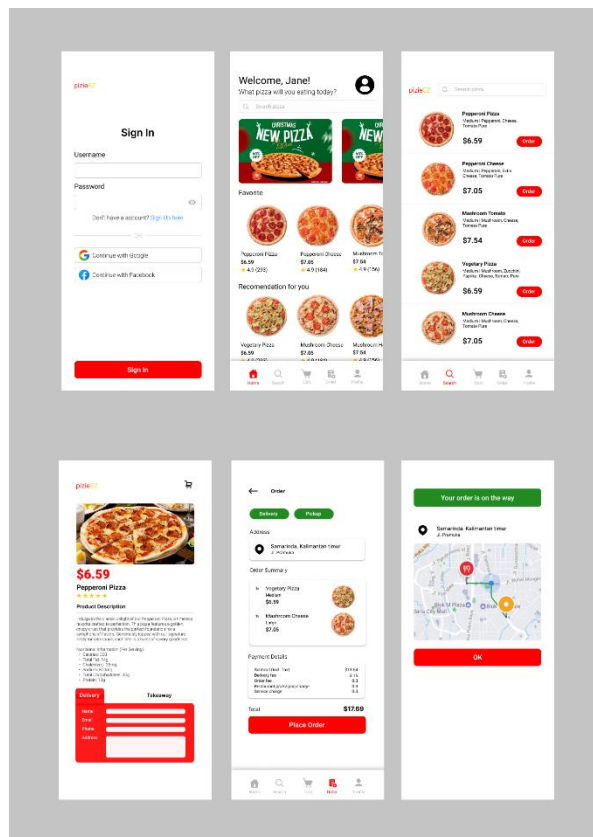
Gambar 14 StoryBoard

BAB III

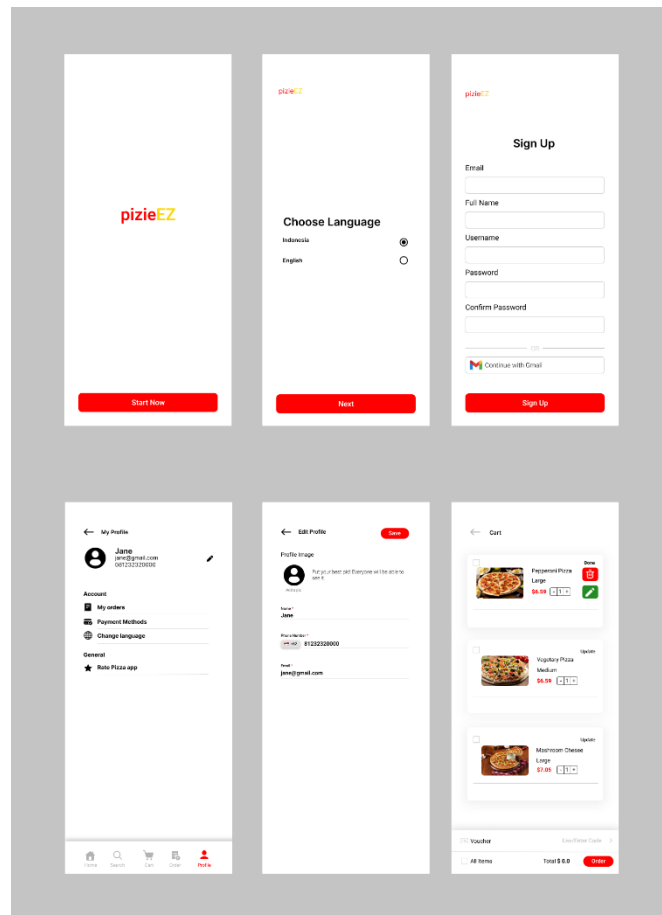
DESKRIPSI SHOWCASE

3.1. Penjelasan Showcase

Showcase adalah proses atau tahapan di mana pengembang menunjukkan atau memperlihatkan fitur-fitur utama, desain, atau kemampuan aplikasi kepada pihak-pihak terkait, seperti tim pengembang, pengguna potensial, atau klien. Ini merupakan bagian penting dari siklus pengembangan perangkat lunak untuk memvalidasi ide, mendapatkan umpan balik, dan memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.



Gambar 15 Showcase frame 1



Gambar 16 *Showcase Frame 2*

- Detail Alur

- **Onboarding dan Welcome Page:**
Pengguna pertama kali akan melewati tahap onboarding dan welcome page untuk mendapatkan gambaran umum tentang aplikasi.
- **Pemilihan Bahasa:**
Pengguna memilih bahasa yang akan digunakan dalam aplikasi, yang akan membantu dalam pengalaman pengguna yang lebih baik.
- **Proses Masuk atau Mendaftar:**
Pengguna memiliki opsi untuk masuk dengan akun Google, Facebook, atau akun PizieEZ yang sudah ada.

Jika pengguna baru, mereka dapat mendaftar menggunakan email dan membuat akun baru.

- Navigasi Utama dari Home Screen:

Di layar beranda, pengguna memiliki akses ke berbagai fungsi utama aplikasi:

- ❖ Home Section: Menawarkan fitur pencarian menu, tampilan beberapa menu, dan chat untuk berkomunikasi.
- ❖ Menu Section: Memberikan akses untuk melihat semua menu yang tersedia, detail menu, dan keranjang belanja.
- ❖ Order Section: Mengelola sesi pemesanan pengguna.
- ❖ Profile Section: Menampilkan dan mengedit profil pengguna.

BAB IV

EVALUASI IMK

4.1. Prinsip-prinsip IMK yang diterapkan

Proyek ini menerapkan prinsip-prinsip yang ada pada Interaksi Manusa dan Komputer sebagai berikut:

- Usability (Kemudahan Penggunaan):
Desain antarmuka yang di buat pada proyek ini sudah intuitif dan jelas, dengan navigasi yang mudah dipahami, sehingga pengguna dapat dengan mudah masuk ke halaman aplikasi kemudian memilih menu, dan menyelesaikan proses pemesanan,
- Familiaritas:
Desain dibuat mirip dengan aplikasi pada pemesanan pada umumnya sehingga membuat pengguna untuk dengan cepat memahami dan menggunakan antarmuka berdasarkan pengetahuan mereka sebelumnya tentang desain yang serupa.
- Antarmuka Pengguna (UI):
Aplikasi sudah menerapkan sistem yang berinteraksi langsung dengan pengguna seperti layer, tombol, ikon, dan elemen-elemen lainnya.
- Pengalaman Pengguna (UX):
Pada proyek ini juga sangat memperhatikan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem, termasuk aspek-aspek kenyamanan, efisiensi dan kepuasan pengguna, yang sangat ditekankan pada saat membuat desain UI (Antarmuka Pengguna) seperti pemilihan warna dan lain-lain.

BAB V

KESIMPULAN

"Pizieez" adalah sebuah aplikasi pemesanan makanan yang menawarkan kemudahan, kecepatan, dan pengalaman pengguna yang memuaskan. Dengan antarmuka yang mudah dipahami dan fitur-fitur yang canggih, aplikasi ini diharapkan menjadi pilihan utama bagi para pengguna yang ingin memesan makanan terkhusus Pizza secara online dengan fokus pada kenyamanan pengguna.

LAMPIRAN

<https://www.behance.net/gallery/199502009/Desain-Food-Ordering-App-PIZIEEZ-berbasis-Mobile?>