

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

NutreEat merupakan *start up* yang bergerak dibidang *healthy food engineering* dan salah satu anak perusahaan dari PT. BISA Artifisial Indonesia. NutreEat menyediakan makanan sehat, minuman sehat, dan juga menyediakan catering sehat. Produk NutreEat berupa makanan box yang siap saji dengan komposisi makanan yang sesuai dengan prinsip gizi seimbang dan dilengkapi dengan informasi nilai gizi. Sistem pemesanan NutreEat bisa melalui aplikasi grab dan gojek, untuk catering bisa melakukan pemesanan melalui whatsapp. Selain itu, NutreEat juga menyediakan edukasi gizi dan konsultasi gizi.

Namun, NutreEat belum memiliki platform dan aplikasi khusus untuk promosi produknya sehingga menyulitkan pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai produk-produk NutreEat serta konsultasi gizi yang sudah disediakan. Karena ingin menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibuat suatu program dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang dituangkan dalam bentuk *website* dan aplikasi *mobile* sebagai sumber data NutreEat beserta seluruh potensi yang dimiliki yang bisa diakses melalui internet serta mengoptimalkan fitur-fitur yang ada sehingga dapat menjual dan memasarkan produknya dengan lebih cepat dan fleksibel.

Pada saat mengerjakan Proyek Akhir ini, penulis telah diberi tanggung jawab sebagai *UI/UX Designer* untuk membuat desain *User Interface* (UI) berbasis web dan *mobile* untuk NutreEat. Website dan aplikasi *mobile* ini diimplementasikan sebagai tempat pemesanan dan konsultasi gizi yang disediakan oleh NutreEat. Perancangan desain *User Interface* untuk website dan aplikasi *mobile* NutreEat ini nantinya akan menggunakan Figma.

User Interface atau yang biasa disebut dengan desain antarmuka merupakan sebuah tampilan visual dari sebuah produk yang berfungsi untuk menjembatani sistem dengan *user* atau pengguna. Tampilan UI yang dimaksud mencakup warna, bentuk, serta tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin. Namun sederhananya, UI dapat diartikan sebagai bagian tampilan suatu produk yang dapat dilihat oleh pengguna atau *user* [1].

Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membuat desain antarmuka website dan aplikasi mobile dengan tampilan yang informatif dan efektif, agar pengguna dapat mudah dengan menggunakan aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun fokus rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain antarmuka *website* dan aplikasi *mobile* NutreEat yang menarik perhatian pengguna?
2. Bagaimana membuat desain *website* dan aplikasi *mobile* NutreEat untuk mempermudah pelanggan mencari informasi mengenai produk NutreEat, mempermudah pelanggan untuk memesan produk NutreEat dan melakukan konsultasi gizi secara gratis?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan laporan Proyek Akhir ini adalah untuk menciptakan rancangan sebuah desain antarmuka *website* dan aplikasi *mobile* untuk NutreEat sebagai wadah mempromosikan serta memberikan informasi yang tepat dan menarik mengenai produk dan layanan NutreEat. Dengan demikian proses penjualan dan pemasaran pada NutreEat dapat berjalan dengan maksimal.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah dijelaskan di atas, terdapat batasan masalah pada Proyek Akhir yang dikerjakan sebagai berikut:

1. Perancangan berfokus pada *website* dan aplikasi *mobile* NutreEat dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Perancangan berfokus pada tujuan menciptakan pengalaman yang nyaman bagi pengguna serta kemudahan dalam menampilkan informasi dari fitur yang dimiliki oleh *website* dan aplikasi *mobile* NutreEat agar dapat mudah dipahami.
3. Perancangan prototype UI/UX yang dibuat hanya menawarkan solusi desain dari kebutuhan pengguna.

1.5 Definisi Operasional

NutreEat berbasis *website* dibuat untuk mempermudah pelanggan mencari informasi mengenai produk NutreEat, sedangkan aplikasi *mobile* NutreEat untuk mempermudah pelanggan untuk memesan produk NutreEat dan melakukan konsultasi gizi. Desain antarmuka pada *website* NutreEat juga berpengaruh pada penggunaan *website* NutreEat yang dibuat. Antarmuka pengguna yang

interaktif dan informatif juga dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan website dan aplikasi *mobile* NutreEat.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada pengerjaan proyek ini menggunakan metodologi *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah suatu metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dengan mencari dan memahami permasalahan yang dialami oleh pengguna dan mendefinisikan solusi yang tepat serta efektif dalam menyelesaikan masalah tersebut. Metode *design thinking* terdapat 5 tahapan yaitu:

1. *Emphatize*
2. *Define*
3. *Ideate*
4. *Prototype*
5. *Testing*

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																
		Maret 2023				April 2023				Mei 2023				Juni 2023				
		m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	
1	<i>Emphatize</i>																	
2	<i>Define</i>																	
3	<i>Ideate</i>																	
4	<i>Prototype</i>																	
5	<i>Testing</i>																	

Tabel 1.1 menampilkan jadwal pengerjaan perancangan desain UI/UX untuk website dan aplikasi *mobile* NutreEat. Bulan maret dan april pengerjaan untuk website NutreEat, untuk bulan mei dan juni waktu pengerjaan aplikasi *mobile* NutreEat.