

Silahkan cari sebuah desain produk, lalu uraikan berdasarkan garis panduan desain yang baik.

Letakkan desain produk dan hasil analisa anda ke dalam sebuah file ms word, lalu uploadkan.

Produk Absensi



Penjelasan detail alur absensi siswa menggunakan Kartu Absensi

- Absensi dilakukan dengan menggesek kartu. Setelah menggesek kartu, secara otomatis pencatatan absensi siswa pemilik kartu dilakukan dengan data hari dan jam masuk siswa sesuai dengan waktu saat konfirmasi absensi dilakukan.
- Setelah kartu digesek akan muncul konfirmasi absensi yang berisi informasi nama, nik, foto, dll sehingga mudah dikenali oleh operator/penjaga absensi dan ini dapat menghindari kecurangan absensi.
- Bila siswa tidak membawa kartu absensinya maka ia dapat mencatat absensi dengan bantuan operator dengan cara memasukkan kode ID yang tertera pada kartu.
- Absensi siswa dicatat satu kali setiap hari bimbel, yaitu ketika jam masuk. Setiap pencatatan absensi dilaporkan ke orang tua siswa secara otomatis melalui sms gateway. Informasi smsnya berupa laporan waktu kehadiran secara detail.
- Kartu juga dapat digunakan untuk melihat hasil ujian siswa.
- Sistem Sms gateway yang terdapat pada program juga dapat digunakan untuk pemberitahuan jadwal ujian, pelaporan nilai hasil ujian siswa dan pengumuman lain sehingga orang tua lebih dapat mengetahui kondisi anaknya.

Nama : Muhammad Iqbal Rizky Tanjung
Kelas : MTI Reg B21

Desain Produk



- Menurut penganalisaan saya, desain produk ini agak sulit dimengerti bagi penggunanya, dari mulai tampilan yang udah lama sampai pendataan bulanan absensi yang sulit di mengerti. Dari tampilan kehadiran siswa perbulannya seperti ini, akan sangat sulit bagi guru atau walikelas untuk mengerti akrena kenyamanan pengguna atau user adalah yang pertama. Jika seandainya laporan kehadiran siswa di buat menjadi grafik perbandingan antar kelas, maka guru akan tau kelas yang mana yang jumlah kehadirannya yang kurang dan lebih baik. Dan bisa juga digunakan kepada anak-anak perkelas hingga walikelas bisa memberikan nilai kelakuan anak tersebut dengan sepentasnya.

Desain Kemasan Aqua Unggulkan Ilustrasi



Fungsi kemasan adalah memberi keamanan produk dan memberi citra produk. Selain itu, kemasan harus bisa memberikan kesan pada konsumen, sehingga timbul rasa ingin memiliki, walaupun tidak terlalu memerlukan produk. Kemasan harus bisa mencitrakan brand dari perusahaan. Tapi tak hanya mengejar citra, desain kemasan harus mempertimbangkan kebutuhan khalayak, sehingga dalam proses pembuatannya perlu memperhatikan segmen, *targeting*, dan *positioning*.

Menurut Andhika Agung Trisna, dosen jurusan Seni & Desain Universitas Negeri Malang, salah satu tujuan kemasan untuk menaikkan profit perusahaan. Namun bukan berarti kalangan menengah kebawah tidak memerlukan desain kemasan yang menarik. Hal ini dibuktikan dengan para pelaku UKM yang sudah mulai memperhatikan kemasan. Dalam desain kemasan juga perlu memperhatikan daya beli target konsumen.

Beberapa waktu yang lalu, perusahaan air mineral Aqua sedang gencar meluncurkan berbagai desain kemasan baru. Seperti desain kemasan bertema "Temukan Indonesiamu", Disney, botol kaca, teka-teki, dan lain sebagainya. "Aqua meluncurkan berbagai kemasan karena mengejar event dan moment. Aqua dalam *branding* sudah *top off mind*.", kata Andhika.

Dalam beberapa desain kemasan Aqua, menampilkan ilustrasi hasil sayembara. Tujuannya adalah untuk memberi citra baik pada masyarakat sehingga kelayakan masyarakat semakin lekat pada produk Aqua. Dengan memanfaatkan masyarakat yang ikut andil dalam mendesain, secara tidak langsung masyarakat punya pandangan baru terhadap produk.

Desain kemasan seperti pedang bermata dua. Di satu sisi, perusahaan perlu meluncurkan desain kemasan baru untuk memberi variasi. Namun di sisi lain, apabila terlalu sering mengganti kemasan, masyarakat tidak mengenali produk.

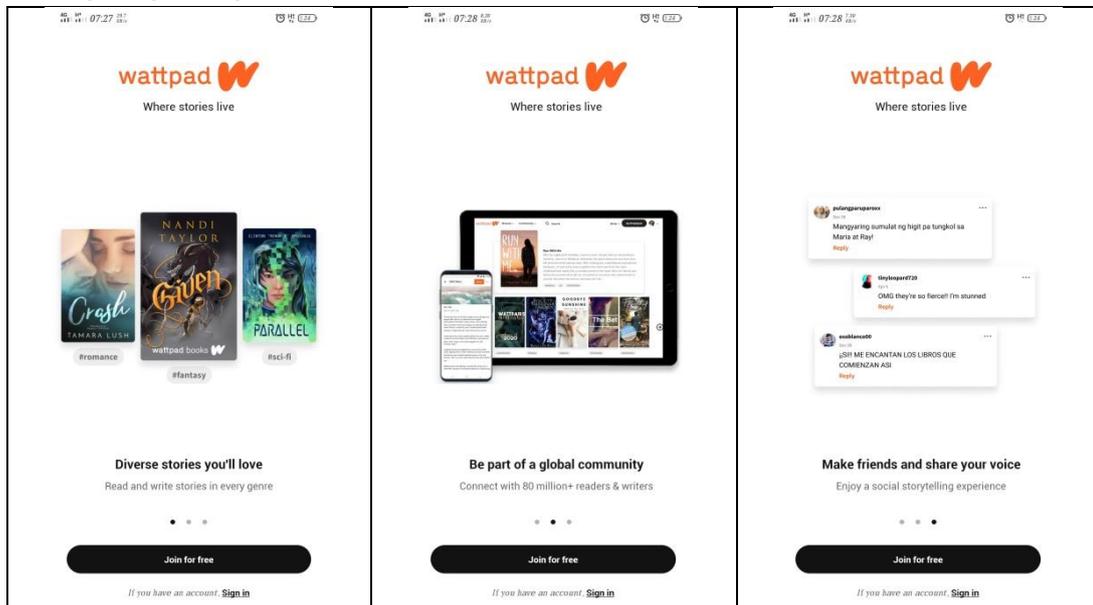
Desain botol Aqua bermacam-macam dan disesuaikan dengan target konsumen. Salah satunya adalah produk Aqua dengan tutup botol *flip*, yang lebih praktis untuk diminum saat berolahraga atau perjalanan. Untuk ciri khas pada desain kemasan Aqua, menggunakan warna biru dan ornamen ilustrasi pegunungan.

Aqua Indonesia merupakan pelopor air kemasan di Indonesia yang dirintis oleh Tirta Utomo. Industri air kemasan ini lahir melalui PT Golden Mississippi pada 23 Februari 1973. Sejak saat itu Aqua telah mengeluarkan berbagai jenis mineral dalam kemasan, termasuk dalam bentuk botol terbaru Aqua saat ini.

sumber : <https://www.indopress.id/article/serbaserbi/desain-kemasan-aqua-unggulkan-ilustrasi>

1. Silahkan cari sebuah desain produk, lalu uraikan berdasarkan garis panduan desain yang baik. Letakkan desain produk dan hasil analisa anda ke dalam sebuah file ms word, lalu uploadkan.

⇒ **Wattpad (BETA)**



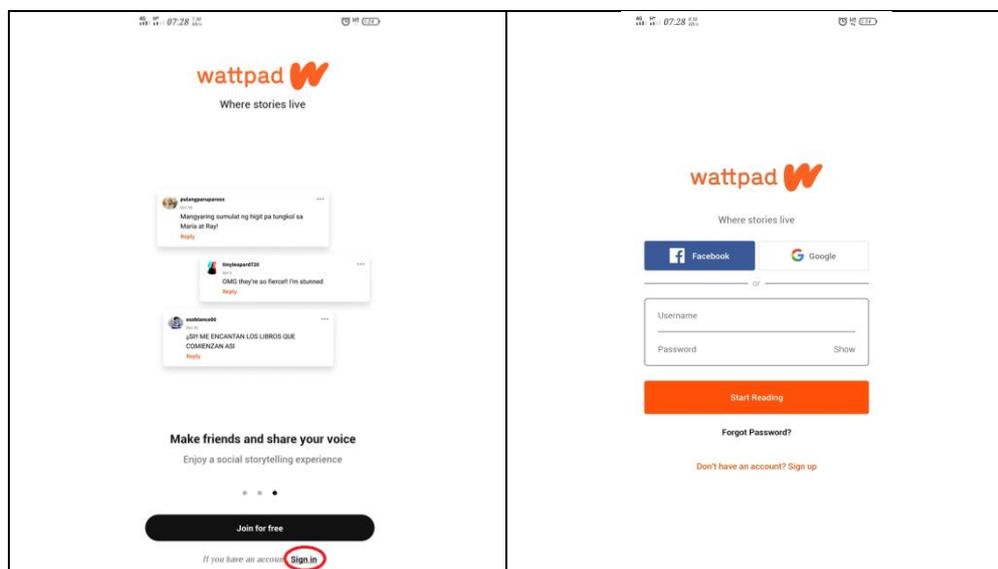
A. Dapat dipelajari

Dukungan untuk pembelajaran bagi pengguna dari semua tingkatan

1. Prediktabilitas

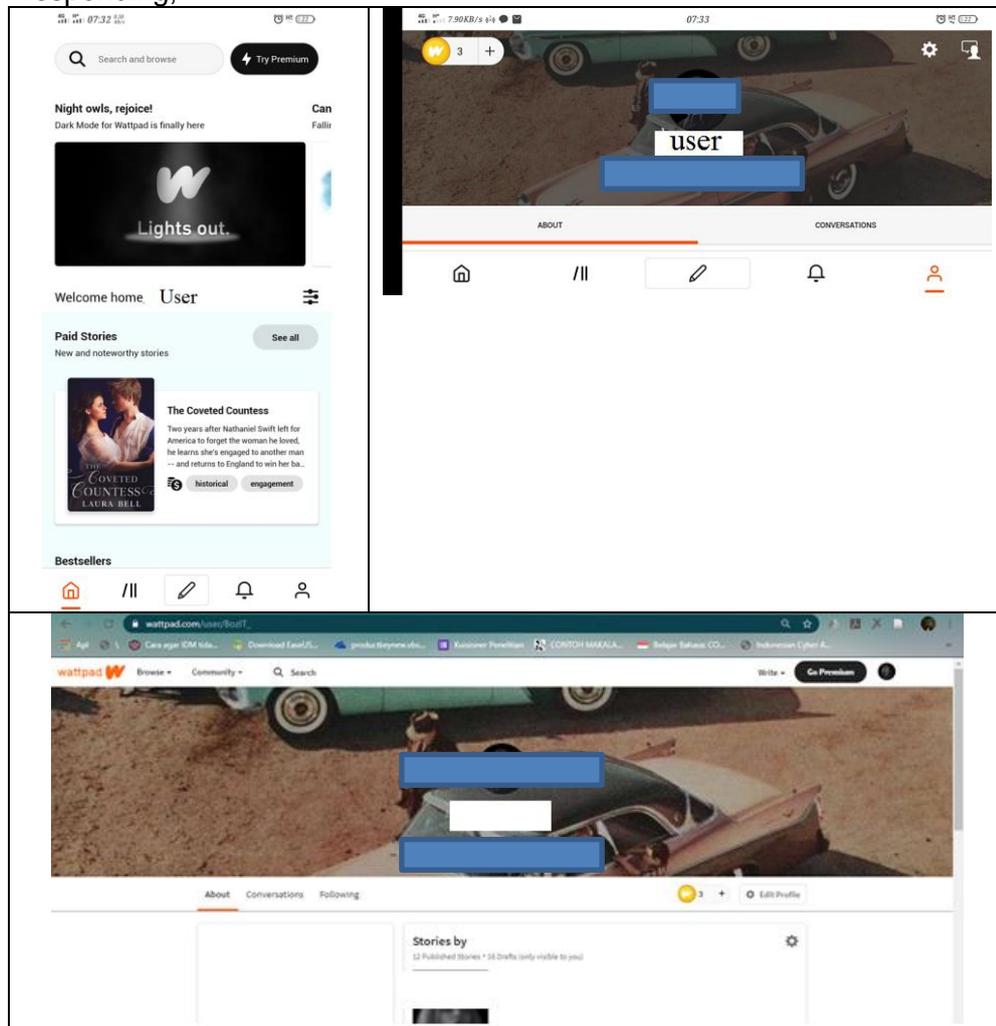
Visibilitas operasi – dapat melihat tindakan yang berhasil.

Disisi lain kita dapat melihat setiap link bekerja dengan baik dan dapat diprediksi sesuai logika. Misal dengan register, kita akan mengakses google maka autentikasi akan kegoogle dan mendapatkan data seperti nama, dari akun google kita lalu dijadikan informasi dasar sebagai akun baru. Kemudian setiap link (link aktif sebagai text) membawa kita kearah yang terprediksi kita klik menu register, keluar forma register. Kita klik google maka autentikasi ke google. Ketika mengakses menu, icon menu terlihat familiar sehingga pengguna dapat memprediksi kearah mana icon ini membawa mereka.



2. Synthesizability

Dukungan bagi pengguna dalam menilai efek masa lalu operasi pada kondisi sistem saat ini
Wattpad tersedia dalam IOS, desktop. Wattpad tersedia dalam tampilan responding,

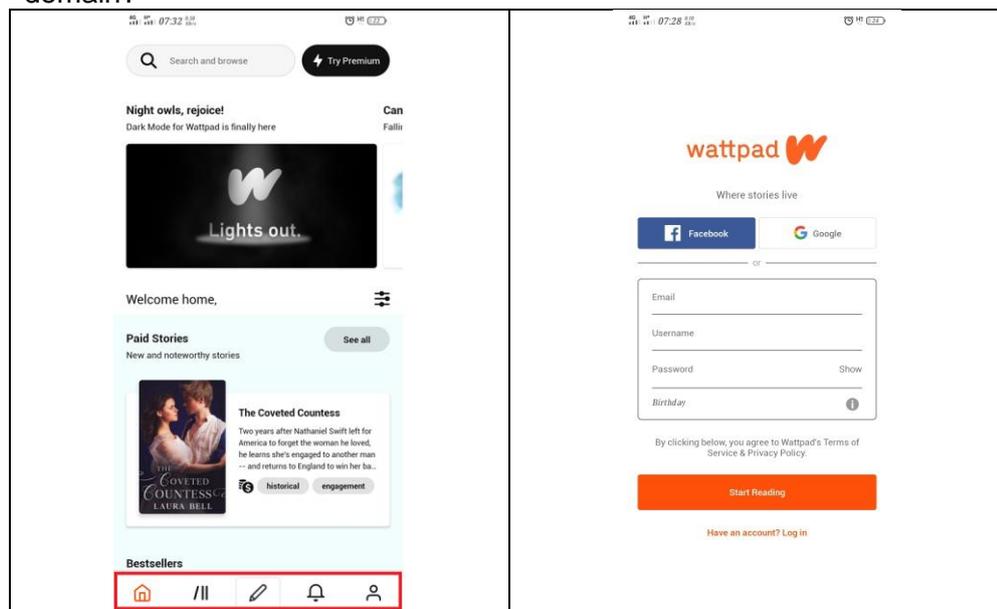


Wattpad memiliki perkembangan versi hingga sekarang. ini adalah wattpad versi 8.64. hingga detik ini saya menggunakan wattpad satu yang saya tak suka. Setiap perangkat yang digunakan selalu memiliki kekurangan menu. Memang ini keterbatasan antara mobile dan dekstop. Permisalalan deactive akun. Tak sepenuhnya fitur tersedia versi mobile. Jika ada kita harus kebrowser. Terlebih dahulu barulah kemudian melakukan aksi. Bukankah baik jika beberapa fitur penting tersedia didalam mobile? Sehingga kita tak perlu lagi berkerja ganda. Walaupun begitu tak ada kesalahan atau command line, yang menyebutkan ada kesalahan teknis. Selain terkadang versi mobile takbisa melakukan perintah paste dengan banyaknya text. Mereka akan menyebutkan bahwa wattpad not responding lalu keluar dari sesi menulis dan kembali ke menu edit. Ini menghilangkan data yang telah ditulis, dan sesi ini tak terrecord dalam histori selain mereka yang telah disimpan. Jika tidak? Maka data bisa raib. Namun sejak dulu wattpad memiliki fitur auto-save untuk beberapa menit menulis kemudian wattpad akan melakukan auto-save, namun jika ini kejadiannya menulis, dan sesi auto-save belum terjadi dan kita melakukan paste bahan dalam jumlah yang banyak. Ini akan menjadi insiden. Banyak penulis kehilangan bahan materi mereka. Dan komplain pada

wattpad. Dalam versi terbaru ini masih ada kejadian keluar otomatis ketika bahan terlalu banyak di paste, namun auto-save bekerja lebih baik. sehingga ini merupakan kabar baik. karena penulis bisa saja mengambil bahan mereka dari data yang telah mereka siapkan kemudian melakukan paste dengan ratusan ribu kata, serta bahan yang ditulis dalam sesi menulis itu ditulis manual, maka itu akan hilang karena sesi paste yang failed tersebut.

3. Familiarity

Apakah tugas UI memanfaatkan dunia nyata yang ada atau pengetahuan domain?

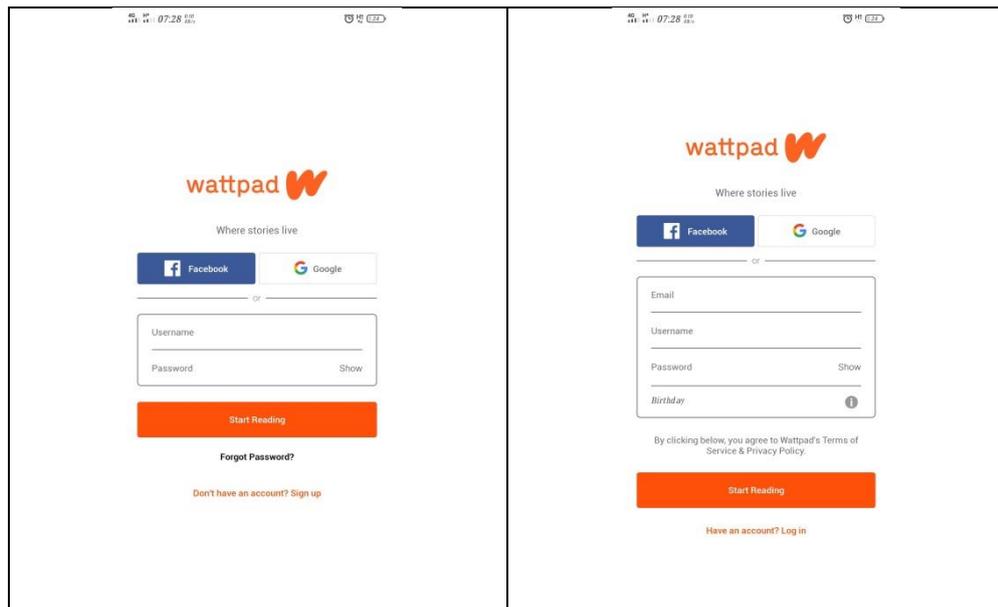


Dalam penerapannya, wattpad menggunakan perwakilan menu dengan icon yang sangat familiar. Ini membuat pembaca dapat menebak kearah mana icon ini. selain itu seperti autentikasi google dan fb menggunakan logo yang sama dengan yang bersangkutan sehingga ini memberi kesan bahwa mereka mengikuti prosedur dengan baik. karena jika tidak familiar pengguna awam tak akan tahu jika itu adalah sesi login yang berbeda.

4. Generalizability

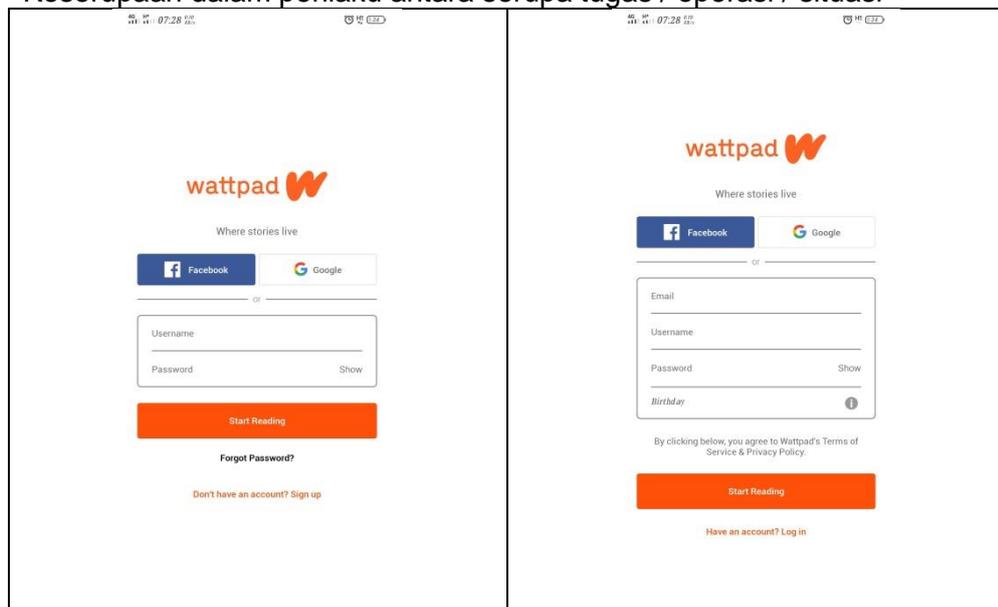
Dapat pengetahuan tentang satu sistem / UI menjadi diperluas ke yang serupa lainnya?

wattpad memiliki kesamaan tata kelola seperti tampilan lainnya seperti daftar bacaan yang dapat dilihat menurut judulnya saja, atau covernya saja. Ini berkaitan dengan selera. Kemudian sesi paste menggunakan sistem yang sama dengan lainnya. Selain itu untuk date pasa register menggunakan sistem dateformat ini sesuai dengan tampilan kemajuan UI saat ini.



5. Consistency

Keserupaan dalam perilaku antara serupa tugas / operasi / situasi



Dalam sesi login dan register memiliki kesamaan design, hanya form dan tambahan dari pelengkap yang bertambah atau berkurang. Selain itu ketika masuk sebagai pengguna wattpad memiliki konsisten dalam menampilkan tampilan icon dan font. Apabila kita melakukan perubahan kedalam dark mode. Maka semua ikut kedalam dark mode. Kemudian jika setting dari font bacaan diatur maka semua bacaan akan mengikuti font pilihan. Namun beberapa aplikasi memiliki auto-follow dari setting ponsel dimana jika ponsel dark mode, wattpad akan dark mode. Namun nampaknya wattpad hingga saat ini baru menerapkan sistem ini, sehingga yang sebelumnya wattpad masih manually setting. Namun untuk support dengan hal tersebut adalah android versi 9 ke atas.

B. Fleksibilitas

Dukungan untuk berbagai cara dalam melakukan tugas

1. Dialog Initiative

Tidak menghambat pengguna dengan menempatkan kendala tentang bagaimana dialog dilakukan

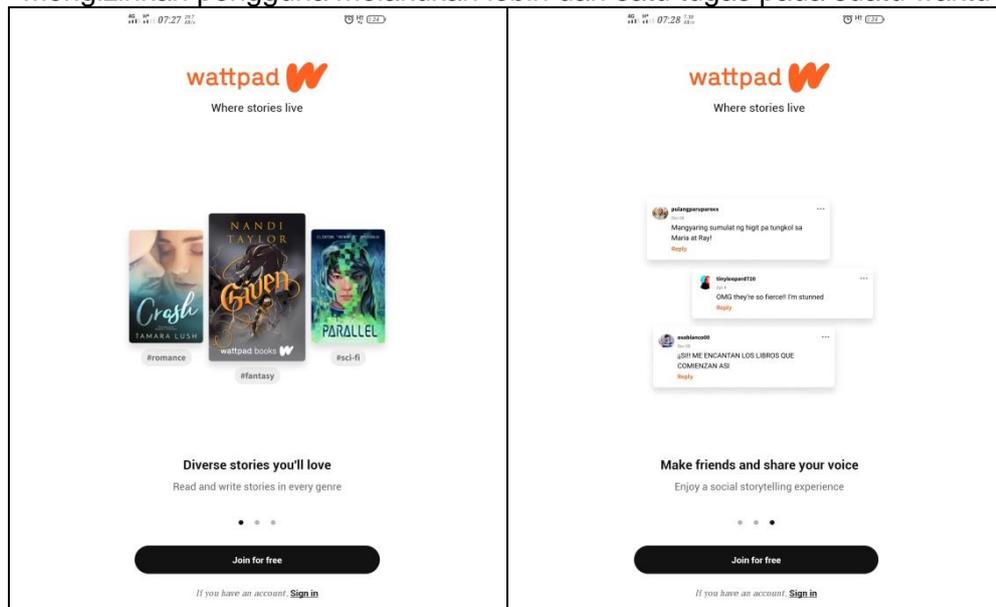
Dialog ada seperti akan menghapus cerita maka kita diberi dialog interactiv seperti apakah anda benar –ebnar akan menghapus cerita?

Kemudian work yang belum tersimpan akan dipertanyakan kembali ketika akan log out. Jadi dialog memperingatkan untuk menyimpan tugas terlebih dahulu agar berkas tak hilang.

Ketika akan menghapus akun akan ada dialig interaktif bahwa benarkah anda akan menghapus akun? Berikan alasannya (versi dekstop)

2. Multithreading

Mengizinkan pengguna melakukan lebih dari satu tugas pada suatu waktu

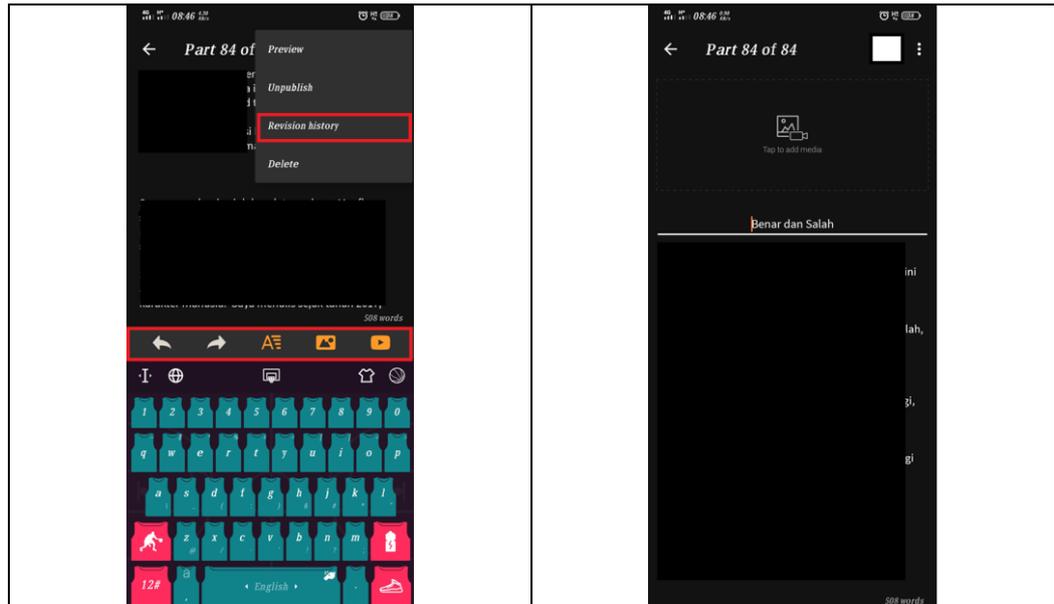


Bisa namun ini persoalan tugas satu ditinggalkan dapat melihat tugas lain tanpa menggulang kegiatan sejak awal ditugas pertama. Seperti sedang membaca dan membalas pesan. Lalu sedang menulis dan membalas komentar (work di save lalu beralih kemenu notif work akan tersimpan dan kedua tugas telah dikerjakan. Ini berkaitan dengan satu tugas, persatu tugas dikerjakan satu persatu. Tanpa menghilangkan jejak lalu kehilangan data. dan menggulang sejak awal.

Jika dilakukan dengan dengan dua gadget juga bisa. Satu sedang menulis lalu satunya sedang membalas pesan. Ini hanya akan terjadi sinkronisasi data. ini bekerja realtime dan tidak ada tugas yang kacau walau, dengan syarat satu pekerjaan benar – benar diselesaikan dan disimpan dan masing – masing terkoneksi dengan internet.

3. Task Migratability

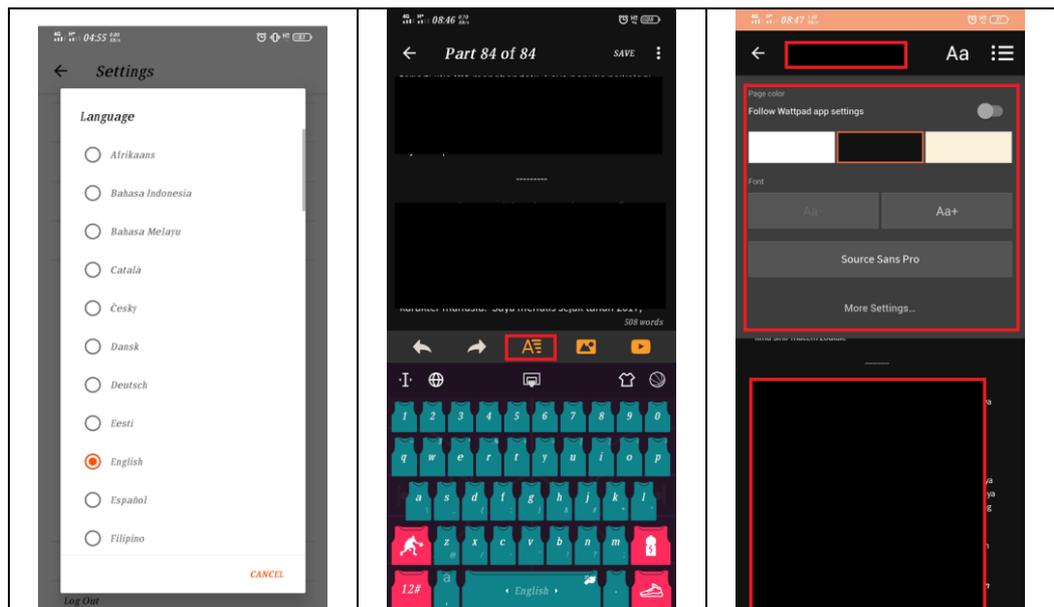
Kemampuan untuk memindahkan kinerja tugas ke entitas (pengguna atau sistem) yang dapat melakukannya lebih baik



(dalam gambar versi dark mode) Dalam versi desktop wattpad writing memiliki fitur ejaan. Jika terdeteksi membawa kesalahan, maka akan ditandai dengan garis bawah berwarna merah. dalam sebuah pekerjaan menulis, jika ada terdeteksi gagal koneksi namun disana telah tersimpan. Lalu data kacau, maka kita dapat melihat history tugas, untuk dpat mendapatkan atau restore kembali data yang hilang (ini ketika berkas benar – benar tersimpan) jika tidak, tentu data akan hilang dan kesulitan akan masalah ini. kemudian format manualy bagi semua format ketika bahan berasal dari sumber berbeda dengan link2, style font, bahkan gambar akan diatur kedalam bentuk standar wattpad.

4. Substitutivity

Fleksibilitas dalam rincian operasi

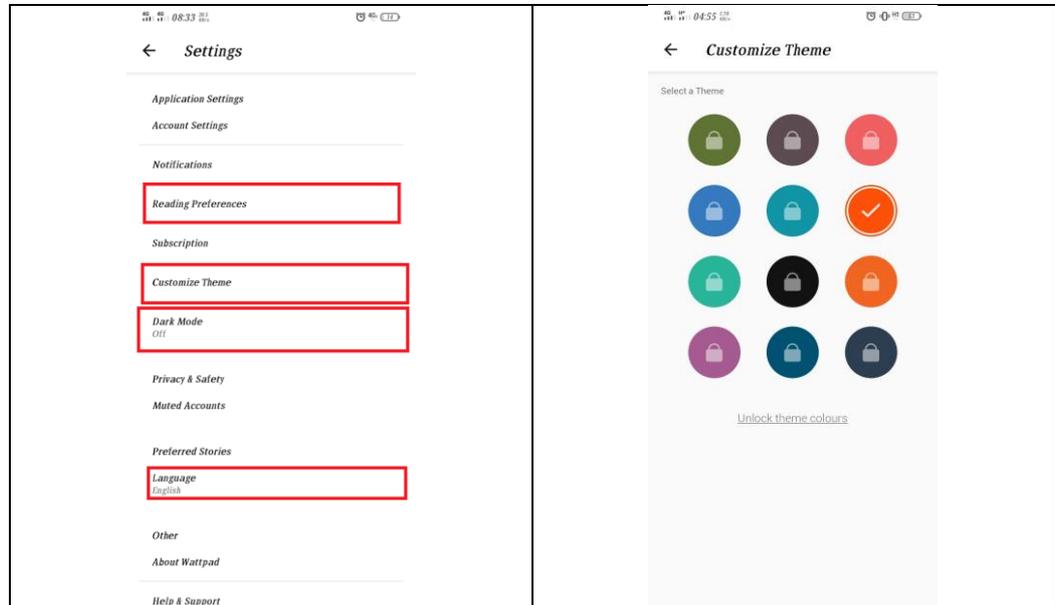


Dalam penyesuaiannya, ketika akan membuat atau menulis. Pengguna diberi fitur dengan edit sesuai keinginan pengguna. Dan menampilkan sesuai

dengan apa yang telah dipilih oleh user. Selain itu pilihan untuk light dan dark mode, kemudian pilihan bahasa serta format tulisan.

5. Customizability

Kemampuan pengguna untuk memodifikasi antarmuka



Telah dijelaskan bahwa ketika membuat story baru dapat diubah sesuai style pengguna dan ditampilkan sesuai yang dipilih. kemudian ada untuk pergantian background bacaan hal ini memberikan pengguna pilihan ketika dark mode tak berlaku. Kemudian untuk versi terbaru, dark mode bisa didapatkan dalam versi beta. Penyesuaian tema di versi premium, serta setting bacaan.

C. Robustness

Dukungan untuk pemulihan

1. Observability

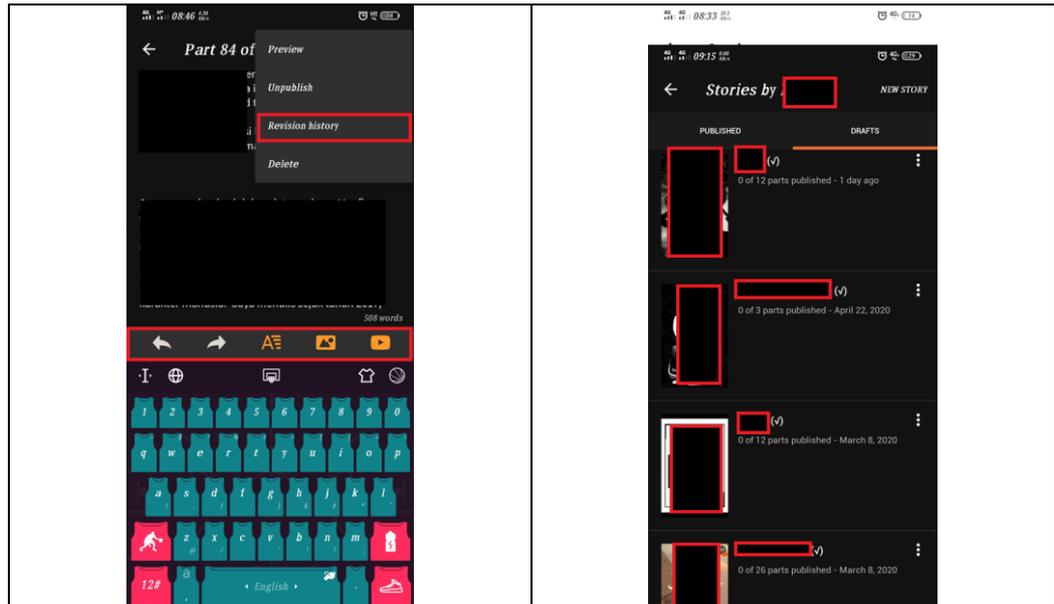
Browsability, Reachability, Persistence

Ketika menjelajahi story rasanya kita kesulitan menemukan cerita yang baru, apalagi tanpa taggar. Diwattpad jika ingin mencari story kita harus tahu siapa penulisnya jika tidak akan kesulitan.

Selain itu taggar berimbas ke ranking, dan terkadang tidak sesuai dengan yang tertera. Misal diwattpad terlihat ranking 1 ketika ditelusuri ranking tak sesuai. Kemudian bahasa juga mempengaruhi cerita yang direkomendasikan. Namun wattpad memiliki similariti dan jejak vote (cerita yang pernah divote dan dibaca) akan masuk jadi similariti cerita. Kemudian tagar juga mempengaruhi similariti. Biasanya similariti berkaitan dengan mutual friends.

2. Recoverability

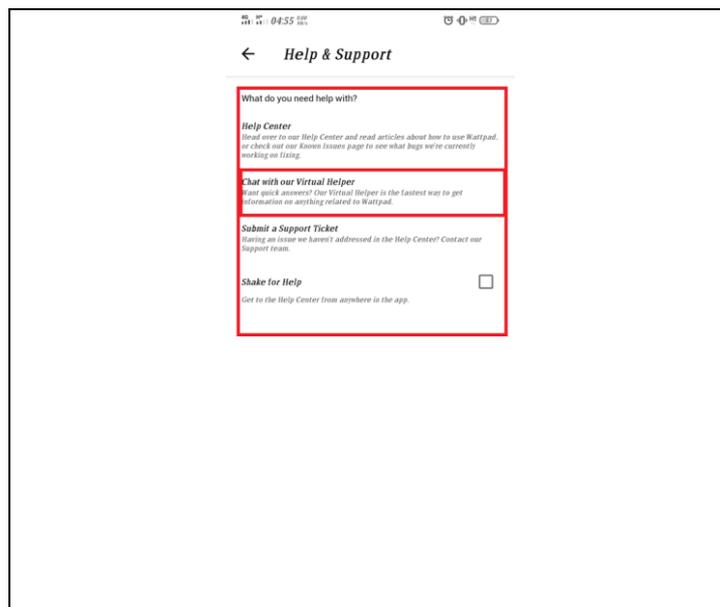
Kemampuan untuk mengambil tindakan korektif mengenali kesalahan



Ada sistem backup historiy, jika ada story unpublish maka story akan tertampung segala data (like, komentar dll) tanpa hilang sedikitpun.

3. Responsiveness

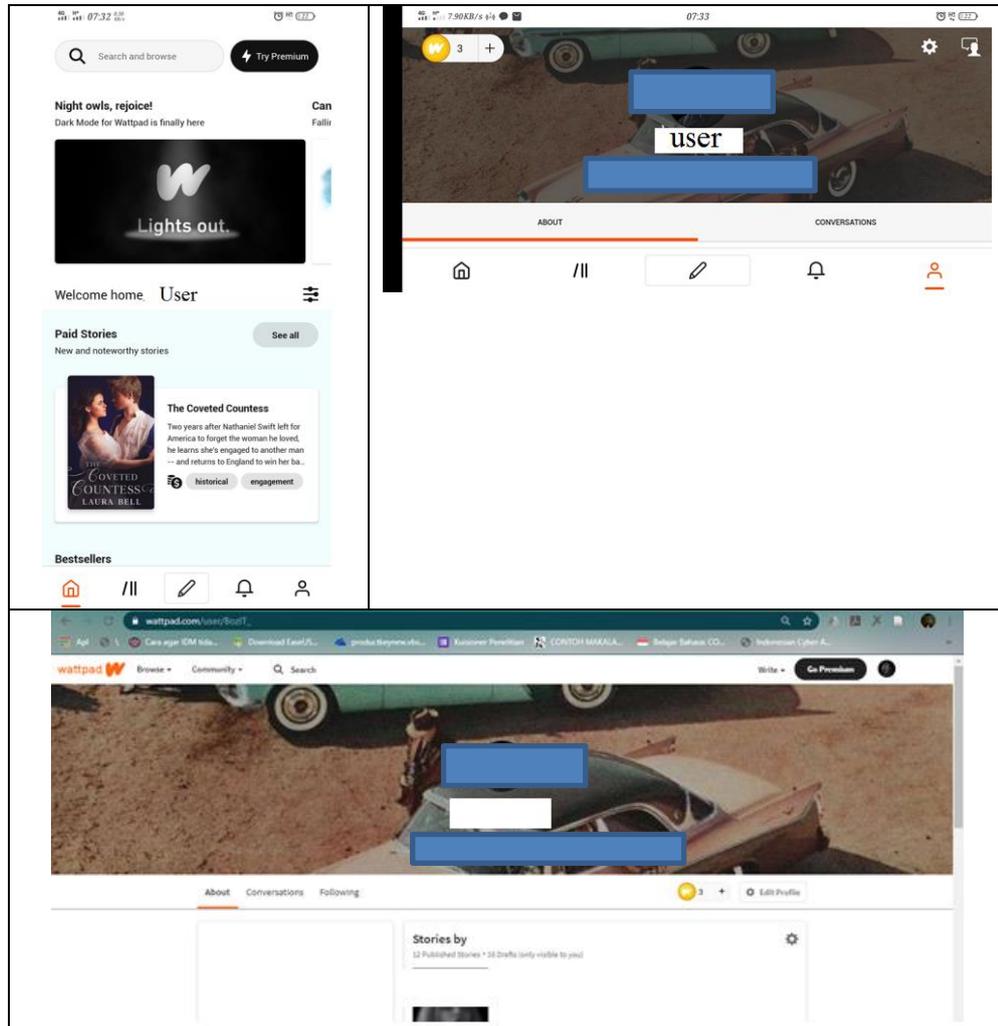
Persepsi pengguna tentang tingkat komunikasi dengan sistem



Wattpad di bekali dengan sistem feedback dengan chatbot. Pertanyaan yang sama dan sangat familiar disematkan secara jelas. Kemudian bot sangat fastresponse, serta bentuk dari kesalahan adalah sesuatu yang sangat familiar, kecuali veri terbaru saat ini dimana cerita banyak yang hilang (library) jika tidak readd. Ini bisa baik dan buruk, bisa menghapus jejak cerita yang terbengkalai ketika sdah dihapus (cover masih ada namu cerita kosong, ini mengecewakan. Versi terbaru memberikan sistem yang bisa melakukan pembersihan tersebut. Dan nampak lebih ringan karena ketika online cerita – cerita hanya mereka yang tetap publis dan cerita yang terhapus juga hilang. ini terlihat lebih tertib.

4. Task Conformance

Apakah sistem mendukung semua tugas pengguna ingin tampil dengan cara yang diharapkan?



Ya. Wattpad cukup responsif.

IOS, Android, Desktop, puter screen, dan sistem bekerja dengan baik tanpa kendala. Hanya saya ketika versi desktop, fitur2 bekerja semuanya.

Desain produk adalah kunci kesuksesan sebuah produk menembus pasar sebagai dasar bagian marketing, mendesain sebuah produk berarti membaca sebuah pasar, kemampuan mereka, pola pikir mereka serta banyak aspek lain yang akhirnya mesti diterjemahkan dan di-aplikasikan dalam perancangan sebuah produk.

Desain produk yang baik, harus memenuhi 3 (tiga) aspek penting yang sering disebut segitiga aspek produk, yaitu kualitas yang baik, biaya rendah, dan jadwal yang tepat. Selanjutnya segitiga aspek produk di atas dikembangkan menjadi suatu persyaratan dalam desain, yaitu desain harus dapat dirakit, didaur ulang, diproduksi, diperiksa hasilnya, bebas korosi, biaya rendah, serta waktu yang tepat. Untuk itu dalam mendesain suatu produk, harus memperhatikan secara detail tentang fungsi-fungsi dari produk yang didesain.

Peranan teknologi terhadap pendesainan suatu produk yang kali ini akan dianalisis adalah produk *Eiger* di PT Eigerindo. Pendesaianan produk *Eiger* sendiri sangatlah penting dikarenakan sebagai penunjang suatu pekerjaan untuk menghasilkan produk-produk yang berkualitas dengan desain yang disukai oleh para konsumen sehingga menciptakan kenyamanan dan rasa percaya diri saat konsumen menggunakan produk *Eiger*.



Gambar Produk *Eiger*

Apabila dilihat dari produk *Eiger* itu sendiri bahwa keunggulan teknologi komputer membawa keuntungan bagi suatu perusahaan yang membutuhkan teknologi yang cepat, lengkap dan akurat didalam mendukung pelaksanaan kerja para karyawan perusahaan. Teknologi yang digunakan baik *Hardware* dan *Software*, maka pekerjaan dapat dilakukan dengan sangat baik. Maka inilah desain produk sangat diperlukan suatu perusahaan karna desain produk juga merupakan salah satu unsur daya tarik konsumen dalam bersaing dengan produk-produk lainnya terutama yang sejenis.

PT. *Eigerindo* memanfaatkan teknologi dalam mendesain produknya untuk mendobrak persaingan pasar sehingga produk *Eiger* ini dapat diminati oleh para konsumen dan juga dapat meningkatkan penjualan produk *Eiger* itu sendiri. Teknologi informasi dalam desain produk *Eiger* telah menjadi bagian yang tak terpisahkan tak hanya bagi berbagai macam jenis produk, melainkan juga gaya hidup masyarakat sebagai konsumen sehingga menciptakan kenyamanan dan rasa percaya diri dengan tampilan-tampilan yang telah didesain dengan sangat baik karna memiliki kualitas yang baik dan memiliki fungsi-fungsi secara detail pada produk *Eiger* itu sendiri.

Apa kelebihan dan kekurangan tiap-tiap Interaction style berikut ini:

1. Kelebihan Command Languages:

1. **Powerfull** : Kehandalan dan efisiensi yang dihasilkan oleh command languages merupakan hasil dari sistem yang menghasilkan prosedur kompleks, menyimpannya sebagai file, script, atau macro, dan kemudian dapat dieksekusi dengan nama yang simple.
2. **Flexible, User Controlled** : User dapat dengan leluasa menggunakan apa yang ingin digunakan.
3. **Fast, Efficient** : Meskipun dalam command language sering dilakukan pengetikan dibandingkan dengan ragam
4. **Uses Minimal Screen** : Interface ini berupa text base, sehingga membutuhkan sedikit ruang dibandingkan dengan ragam dialog yang lain. Tiap perintah (command) hanya menghabiskan satu baris dari layar.

Kekurangan Command Languages:

1. Membutuhkan latihan lama
2. Memerlukan penggunaan yang teratur
3. Beban memory tinggi
4. Penanganan kesalahan kurang baik.
5. Hanya diperuntukkan untuk user yang ahli. Bagi pemula dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk mempelajarinya.

Kidd (1982) menyarankan untuk memperkecil memori yang digunakan dan kesalahan pengetikan antara lain :

- memilih kata-kata perintah mengesankan, non-confusable;
- menggunakan format perintah konsisten
- menggunakan perintah pendek/singkat
- menyediakan suatu backup online yang menjelaskan fasilitas 'help'

Bookmark the [permalink](#).

2. *Formulir Isian (Form Fill-in)*

FI/FF ditujukan untuk pengguna non-ahli, dimana ia muncul pada waktu antarmuka berbasis formulir menjadi trend, menggunakan tombol tab untuk berpindah "field" dan enter untuk mengumpulkan formulir. Sangat bermanfaat untuk pekerjaan kantor yang rutin dan dapat didefinisikan sebelumnya, atau pekerjaan yang memerlukan entry data yang cukup besar. Kelebihannya :

Menyederhanakan pemasukan data(data entry)
Memudahkan memahami karena kolom isian didefinisikan sebelumnya
Mengarahkan pengguna melalui aturan yang didefinisikan sebelumnya
Perlu sedikit latihan
Beban memori rendah
Strukturnya jelas
Perancangannya mudah

Kekurangan:
Menghabiskan tempat dilayar

mengeset layar menjadi formal

Tidak cocok untuk pemilihan intruksi

Mekanisme navigasi tidak jelas Sering kali cukup lambat

Memerlukan pengontrol kursor,

3.Menu Pilihan (menu selection)

Menu merupakan serangkaian pilihan(option) yang ditampilkan di layar,dimana seleksi dan eksekusi salah satu pilihan menyebabkan perubahan kondisi interface.seleksi bisa dilakukan dengan:

Cursor key,space bar

Kode seleksi,huruf atau angka

Mouse

Kelebihannya adalah:

Ideal bagi pengguna baru/tidak ahli

Memungkinkan explorasi(pengguna bisa melihat menu untuk perintah lainnya yang cocok)θ

Menginstruksikan pengambilan keputusanθ

Adanya penanganan kesalahan yang mudah (tidak perlu di-parsed seperti halnya command entry)

Pengguna tidak perlu mengingat item yang diinginkan

Kekurangannya :

Tidak cocok untuk tampilan grafis kecilθ

Cukup lambat bagi pengguna ahliθ

Terlalu banyak menu menyebabkan overload informasiθ

4. Direct manipulation (Manipulasi Langsung)

Mengacu pada sistem yang menggunakan ikon untuk mempresentasikan objek, diletakkan diatas layar yang bisa digerakkan oleh kursor yang dikontrol oleh mouse. karakteristik dari ragam dialog ini adalah penyajian langsung (cepat) oleh sistem sehingga ketika user melakukan aktivitas dengan komputer, aktifitas itu akan dikerjakan oleh sistem komputer. Satu lagi yang harus diperhatikan bahwa meskipun pada layar banyak tampilan obyek yang dapat dioperasikan tapi pada suatu saat hanya berkuasa penuh atas suatu obyek yang ada disini. Disebut juga WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointer)

Kelebihan

- a. Mempunyai analogi yang jelas dengan suatu pekerjaan nyata
- b. Mengurangi waktu pembelajaran
- c. Memberi tantangan untuk eksplorasi pekerjaan yang nyata.
- d. Penampilan visual yang bagus.
- e. Mudah dioperasikan.
- f. Tersedianya berbagai perangkat Bantu untuk merancang ragam dialog manipulasi langsung.

Kekurangan:

- a. Memerlukan program yang rumit dan besar.
- b. Memerlukan tampilan grafis berkinerja tinggi.
- c. Memerlukan piranti masukan seperti mouse, trackball
- d. Memerlukan perancang tampilan dengan kualifikasi tertentu.

DESAIN PRODUK, PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUPNYA

Oleh Muhajirin, M.Pd.

A. TERMINOLOGI DESAIN

Desain merupakan suatu proses yang dapat dikatakan telah seumur dengan keberadaan manusia di bumi. Hal ini sering tidak kita sadari. Akibatnya, sebagian dari kita berpendapat seolah-olah desain baru dikenal sejak jaman modern dan merupakan bagian dari kehidupan modern.

Dalam bahasa sehari-hari kata desain sering di artikan sebagai sebuah perancangan, rencana atau gagasan. Pengertian seperti ini tidak sepenuhnya salah tetapi juga tidak sepenuhnya benar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikatakan bahwa desain sepadan dengan kata perancangan. Namun demikian, kata merancang/rancang atau rancang bangun yang sering disepadankan dengan kata desain ini nampaknya belum dapat mengartikan desain secara lebih luas. Kata “Desain” yang sebenarnya merupakan kata baru yang merupakan peng-Indonesia-an dari kata *design* (bahasa Inggris) tetap dipertahankan. Kata desain ini menggeser kata rancang bangun karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi,(Sachari, 2000).

Pengertian desain dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan konteksnya. Desain dapat juga diartikan sebagai suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara tertentu pula. Desain juga dapat merupakan pemecahan masalah dengan suatu target yang jelas (Archer, 1965). Sedangkan menurut Alexander (1963) desain merupakan temuan unsur fisik yang paling objektif. Atau desain merupakan tindakan dan inisiatif untuk merubah karya manusia (Jones, 1970).

Perkembangan selanjutnya pengertian desain amat bervariasi karena tumbuhnya profesi ini diberbagai Negara. Salah satu tokoh yang mengevaluasi pengertian desain adalah Bruce Archer, menurutnya desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuan yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai dan berbagai tujuan benda buatan manusia.

Jika istilah ‘desain’ maknanya adalah ‘rencana’, maka ‘rencana’ adalah bendanya (benda yang dihasilkan dalam proses perencanaan). Keegiatannya disebut ‘merencana’ atau ‘mencananakan’. Pelaksananya disebut ‘perencana’, sedangkan segala sesuatu yang berkaitan erat dengan proses pelaksanaan pembuatan suatu rencana, disebut ‘perencanaan’. Jadi kata ‘mendisain’ mempunyai pengertian yang secara umum setara dengan ‘merencana, merancang, rancang bangun, atau merekayasa, yang artinya setara dengan istilah ‘to design’ atau ‘designing’ (Bahasa Inggris). Istilah mendesain mempunyai makna: ‘melakukan kegiatan/ aktivitas/proses untuk menghasilkan suatu desain (Palgunadi, 2007).

Dengan demikian, pengertian desain selalu mengalami perubahan sejalan dengan perkembangan peradaban manusia. Hal ini membuktikan bahwa desain sebenarnya mempunyai arti yang penting dalam kebudayaan manusia secara keseluruhan, baik ditinjau dari

usaha memecahkan masalah fisik dan rohani manusia, maupun sebagai bagian kebudayaan yang memberi nilai-nilai tertentu sepanjang perjalanan sejarah umat manusia.

Berdasarkan definisi tersebut diatas, jelas bahwa desain tidak semata-mata rancangan diatas kertas, tetapi juga proses secara keseluruhan sampai karya tersebut terwujud dan memiliki nilai. Desain memang tidak berhenti diatas kertas, tetapi merupakan aktivitaspraktis yang meliputi juga unsure-unsur ekonomi, social, teknologi dan budaya dalam berbagai dinamikanya.

Desain yang baik hanya diatas berhenti diatas kertas, tetapi merupakan aktivitaspraktis yang meliputi juga unsure-unsur ekonomi, social, teknologi dan budaya dalam berbagai dinamikanya. Desain yang baik hanya diatas kertas saja hanya akan terjerumus semata-mata sebagai kebudayaan konsep belaka. Karena betapapun juga desain yang baik adalah desain yang memenuhi kebutuhan masyarakat. Disamping itu penerimaan masyarakat tersebut kepada suatu desain haruslah kritis, karena tanpa unsure tersebut tidak akan terjadi pertumbuhan desain yang sehat.

Dengan pengertian itu pula memberikan gambaran bahwa desain bukan semata-mata milik salah satu disiplin ilmu, namun milik semua disiplin ilmu, karena pada dasarnya desain merupakan bidang lintas antara seni, sains dan teknologi, seperti gambar dibawah ini:

Gambar 1. Desain merupakan bidang lintasan dari Seni, Sains, dan Teknologi

Sumber: Sachari (1986: 139)

Berdasarkan gambar diatas, desain merupakan perpaduan antara seni , sains dan teknologi. Dengan demikian seorang desainer harus memiliki kemampuan dan pengetahuan sekaligus pengalaman ketiga disiplin ilmu tersebut agar menghasilkan desain yang berkualitas secara estetis, etis, komunikatif/oprasional dan ekonomis.

B. RUANG LINGKUP DESAIN PRODUK

Desain produk merupakan salah satu bidang keilmuan yang terintegrasi dengan segala bentuk aspek kehidupan manusia dari masa kemasa. Memadukan unsur khayal dan orientasi penemuan solusi untuk berbagai masalah yang dihadapi manusia dengan menjembatani estetika serta teknologi yang masing-masingnya dinamis dan memiliki pola tertentu dalam perkembangannya.

Lingkup desain produk dapat dikatakan hampir tidak terbatas, melingkupi semua aspek yang memungkinkan untuk dipecahkan oleh profesi/ kompetensi ini. Namun demikian jika mengacu pada perkembangan internasional, terdapat wilayah profesi yang tegas terdiri atas

desain produk, desain grafis, dan desain interior. Wilayah desain yang disebutkan ini wilayah desain yang diletakkan pada bidang seni rupa. Berdasarkan pembagian wilayah desain tersebut, desain produk merupakan salah satu dari wilayah desain yang ada.

Desain produk merupakan terjemahan dari *Industrial Design*. Sebagian para ahli menerjemahkan *Industrial Design* dengan desain produk. Sebagian yang lain menerjemahkan dengan desain industri. Penerjemahan yang terakhir dirasa kurang tepat, karena yang didesain bukanlah industrinya melainkan produknya. (Adhi Nugraha,1989).

Dalam perkembangan selanjutnya profesi ini terbagi atas beberapa kelompok kompetensi (mungkin juga dapat berkembang sejalan dengan perkembangan jaman), yaitu:

- a. Desain produk peralatan
- b. Desain perkakas lingkungan
- c. Desain alat transportasi
- d. Desain produk kerajinan (Kriya)

Meski dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok, namun secara umum mendesain produk mempunyai mekanisme yang sama dalam berpikir kreatif dalam perancangan sebuah produk, sehingga produk tersebut memenuhi nilai-nilai fungsional yang tepat dan menjadi solusi bagi masalah yang dihadapi manusia dengan tidak meninggalkan aspek kenyamanan user/pengguna melalui teknik-teknik dan ketentuan-ketentuan tertentu dan pada akhirnya diteruskan menjadi siklus hidup produk yang ditentukan oleh pola perancangan awal baik itu inovasi, modifikasi maupun duplikasi.

Desain produk adalah pioner dan kunci kesuksesan sebuah produk menembus pasar sebagai basic bargain marketing, mendesain sebuah produk berarti membaca sebuah pasar, kemauan mereka, kemampuan mereka, pola pikir mereka serta banyak aspek lain yang akhirnya mesti diterjemahkan dan di-aplikasikan dalam perancangan sebuah produk. Kemampuan sebuah produk bertahan dalam siklus sebuah pasar ditentukan oleh bagaimana sebuah desain mampu beradaptasi akan perubahan-perubahan dalam bentuk apapun yang terjadi dalam pasar yang dimasuki produk tersebut, sehingga kemampuan tersebut menjadi nilai keberhasilan bagi produk itu sendiri dikemudian hari. Dengan krusialnya bentuk tanggap jawab seorang desainer produk industri dalam perancangan sebuah produk, desainer produk harus memiliki pengetahuan dan riset yang baik sebelum merancang sebuah produk, proses tersebut tidak ayal lagi membutuhkan waktu yang kadang-kadang tidak singkat dalam perancangannya. Ketajaman berpikir dan membaca peluang sangatlah dominan dalam menentukan rating desainer tersebut. Sense dapatlah kita katakan begitu, terbentuk dari pengalaman yang panjang dan ditempa berbagai aspek yang melingkupi dan dihadapi sang desainer tersebut.

Skala perancangan desain produk sangat luas jika kita lihat dari berbagai aspek; dengan kata lain desain produk merupakan sebuah bahasa dominan dalam perkembangan dan pola pikir manusia sejak dahulu kala. Mekanisme dan system flow yang berkembang saat ini lahir dari kebiasaan yang berkembang sejak dahulu kala;

Saat manusia purba menemukan masalah untuk mendapatkan hasil buruan, manusia purba menciptakan senjata dalam bentuk tombak, agar dapat dijadikan alat yang efektif menangkap binatang yang diburu

Dari contoh tersebut dapat kita lihat mekanisme berpikir kreatif yang sama dalam perancangan sebuah produk, berangkat dari masalah lalu menciptakan sebuah benda agar dapat dijadikan sebuah solusi yang efektif bagi permasalahan tersebut, dan pola pikir ortodok

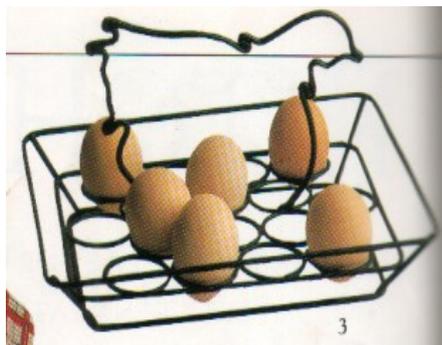
tersebutlah yang menjadi dasar metodologi keilmuan desain produk hingga saat ini. Tetapi ternyata desain dari sebuah produk disatu saat, ketika menjadi sebuah aspek yang paling tinggi dalam kehidupan manusia, dengan nilai-nilai dan orientasi yang dirancang dapat dengan tepat berubah menjadi sebuah sarana atau alat menentukan selera, interaksi dan komponen psikologis lainnya dalam pasar yang dimasuki. Desain produk itu sendiri dapat menjadi teori-teori itu sendiri, mejadi icon-icon, semantik-semantik, serta pengaruh dengan keberadaannya yang dibawa oleh aspek-aspek lain secara mandiri.

C. DESAIN PRODUK KERAJINAN

Desain produk kerajinan merupakan salah satu lingkup desain produk yang mengkhususkan diri dalam pembuatan desain produk kerajinan. Kata 'kerajinan', dalam istilah bahasa Inggris disebut '*craft*', sedang dalam istilah Bahasa Indonesia disebut 'kria', atau '*kriya*' dalam bahasa Jawa, yang berarti: pekerjaan, hasil pekerjaan, hasil pekerjaan tangan, keahlian, suatu benda (bisa juga berarti produk) yang dihasilkan dari ketrampilan pekerjaan tangan dan dilandasi oleh kehalusan rasa. (Palgunadi, 2007).

Istilah *craft* berarti keahlian, keprigelan, kebiasaan. Dekat dengan istilah ini dalam Bahasa Inggris dikenal istilah '*craftman*', yang artinya: tukang, ahli, juru, orang yang mempunyai ketrampilan, ahli. Istilah lain yang dekat adalah '*craftmanship*', yang artinya: keahlian, ketrampilan.

Desain produk kerajinan merupakan desain yang berbasis kria, merupakan terjemahan dari istilah '*craft design*' dan dapat didefinisikan sebagai suatu karya desain yang dilandasi (berbasis) prinsip-prinsip kria (*craft*) dalam proses realisasinya. Benda/produk hasil desain produk kerajinan umumnya lebih menitikberatkan pada nilai-nilai keunikan (*uniqueness*), estetika (keindahan), seni (*art*), adiluhung, berharkat tinggi, khusus, khas, dan kehalusan rasa sebagai unsur dasar. Sementara dalam pemenuhan fungsinya lebuh menekankan pada pemenuhan fungsi pakai yang lebih bersifat fisik (fisiologis), misalnya: benda-benda pakai, perhiasan, furnitur, sandang, dan sebagainya. Pemenuhan atas fungsi yang bersifat nonfisik bisa dikatakan relatif kecil.



Gambar 2. Desain Produk wadah telur dan wadah buah iris
Sumber: <http://www.innagurasi.blogspot.com>

Karena didasari oleh ketrampilan dan kehalusan rasa, maka benda-benda hasil produk kerajinan umumnya sangat mengeksploitasi dan menonjolkan aspek rupa dan keindahan (estetika). Dalam sejumlah kasus, ada kecenderungan menggunakan pola (*pattern*) atau bentuk (*form, shape*) yang rumit (*complicated*), serta mungkin juga mengeksploitasi dan menerapkan ragam hias (ornamen).

Gambar 3. Desain Produk Tempat Lilin
Sumber: <http://www.innagurasi.blogspot.com>

Benda-benda hasil produk kerajinan umumnya dibuat secara berulang, dan dibuat dalam skala besar (*mass product*). Tentunya dibutuhkan persyaratan-persyaratan tertentu yang harus dipenuhi dalam proses perancangannya yang sangat berbeda dengan hasil produk yang bersifat eksklusif (hanya dibuat sebuah saja). Semua hasil karya seni, jika masih berjumlah sebuah dan berstatus belum diproduksi, bisa disebut artwork, sering juga disebut master. Namun jika kemudian diproduksi secara massal (diperbanyak jumlahnya), maka kategorinya berubah menjadi 'produk yang diindustrikan' (*industrialized product, fabricated product, manufactured product*). Dalam hal ini perubahan status tidak didasarkan atas cara, sistem, teknologi, atau pendekatan produksi yang dilaksanakan, akan tetapi dari diperbanyak atau tidaknya produk tersebut.

Desain produk kerajinan mengandung upaya mencari struktur dan material yang tepat. Desain juga merupakan suatu proses, yaitu proses berfikir yang sistematis untuk mencapai mutu hasil yang optimal. Dengan demikian bahwa pada hakekatnya desain adalah mencari mutu yang lebih baik, mutu material, teknis dan performansi, bentuk baik secara perbagian maupun secara keseluruhan.

Predikat baik pada desain tersebut sangat tergantung pada sasaran dan filosofi mendesain pada umumnya, bahwa:

1. Sasaran itu berbeda-beda menurut kebutuhan dan kepentingan

2. Setiap upaya desain harus berorientasi pada mencapai hasil yang seoptimal mungkin dengan biaya yang serendah-rendahnya.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa desain itu lebih baik dari desain yang lain apabila (harga, citra) desain tersebut memenuhi sasaran kebutuhan yang paling optimal.

Dari uraian tersebut maka jelas bagi kita bahwa ketika seseorang membuat desain harus merumuskan sasaran setepat-tepatnya: apa, mengapa, siapa, bagaimana, dimana, dan kapan. Hal ini dalam ilmu desain dikenal dengan tahapan identifikasi permasalahan merupakan kunci yang menentukan.

Selain menentukan sasaran selanjutnya dalam proses desain harus menentukan pengembangan produk (product development). Dalam pengembangan produk ini, bergantung pada masalah yang telah dirumuskan di atas. Selain itu ditentukan pula faktor-faktor yang perlu dikaji. Secara keseluruhan faktor-faktor tersebut meliputi:

1. Faktor Performansi

Suatu desain itu harus praktis, ekonomis, aman, sesuai dengan kondisi psikologis dan fisiologis manusia (ergonomic) maka perlu mempertimbangkan:

- a. Kenyamanan
- b. Kepraktisan
- c. Keselamatan/keamanan
- d. Kemudahan dalam penggunaan
- e. Kemudahan dalam pemeliharaan
- f. Kemudahan dalam perbaikan

2. Faktor Fungsi

Suatu desain secara fisik dan teknis harus bekerja sesuai dengan fungsi yang dituntut. Oleh karena itu perlu mempertimbangkan:

- a. Kelayakan
- b. Keandalan
- c. Spesifikasi dari material
- d. Struktur penggunaan atau system tenaga

3. Faktor Produksi

Desain harus memungkinkan untuk diproduksi sesuai dengan metode dan proses yang telah ditentukan. Untuk itu perlu mempertimbangkan:

- a. Permesinan
- b. Bahan baku
- c. Sistem proses produksi
- d. Tingkat ketrampilan tenaga kerja
- e. Biaya produksi
- f. Standardisasi

4. Faktor Pemasaran

Desain dapat dikatakan berhasil jika jangkauan pasar semakin luas dan masa hidup atau design life dapat bertahan dalam waktu yang lama. Untuk itu dipertimbangkan, meliputi:

- a. Selera konsumen
- b. Citra produk
- c. Sasaran pasar
- d. Penentuan harga
- e. Saluran Distribusi

5. Faktor Kepentingan Produsen

Desain produk yang dihasilkan harus bertujuan menghasilkan keuntungan atau laba, sehingga akan menjamin kelangsungan hidup produsen. Dengan demikian perlu mempertimbangkan:

- a. Identitas Perusahaan
- b. Status (swasta, pemerintah, yayasan, dan lain-lain)

6. Faktor Kualitas Bentuk

Suatu desain harus dibuat sedemikian rupa agar menarik sehingga menimbulkan kenikmatan estetis. Hal ini penting dalam meningkatkan cita rasa seseorang/ masyarakat/ konsumen. Untuk itu perlu diperhatikan:

- a. Spirit dan gaya jaman

Spirit dan gaya jaman senantiasa menandai *style* suatu desain produk. Sebagai contoh pada jaman terjadi gerakan seni dan kriya atau lebih dikenal dalam bahasa Inggris sebagai *art and craft movement* (suatu gerakan pada akhir masa revolusi industri yang mementingkan komitmen kerja dan keindahan), yang menolak estetika yang dihasilkan oleh produksi secara massal, karena dianggap sebagai penyebab utama hilangnya keindahan individual. Pada gerakan ini, mesin dianggap menghantui seni dari pertukangan (industri) karena barang yang dikerjakan mesin sudah menjadi standarisasi sendiri. Gerakan ini ingin menjadikan seni sebagai bagian dari komunitas dan seniman seharusnya juga seorang perajin kriya.

Art and craft movement memberikan kesan kembali ke periode gothic, roccoco, dan renaisans. Maka pada saat itu satu ciri utama dari desain yang dihasilkannya adalah karya seni dibuat secara individu oleh seniman dengan sentuhan artistik yang khas. Setiap karya digarap dengan serius dan teliti.

Gambar 4:

Chair no. 14 Karya William Morris dari gerakan Art and Craft

Sumber:

[http:// www.artandcraftmovement.com](http://www.artandcraftmovement.com).

Contoh aliran lain yang bertolak belakang dengan konsep style *Art and Craft Movement* adalah Bauhaus. Bauhaus menerapkan konsep yang membebaskan segala hasil produk desainnya dari ornamentasi serta membuka jalan bagi perkembangan arsitektur modern.

Gambar 5.

Barcelona Chair karya Ludwig Mies Van Der Rohe (desainer Bauhaus)

Sumber: bauhausdesign.com

b. Estetika dan Daya tarik

Desain tidak sekedar membuat struktur, konstruksi dan bentuk saja, sebagaimana pendapat Plato dalam Bertram (1938) bahwa prinsip dalam pembuatan benda dihubungkan dengan segi keindahan dan keserasian, yang merupakan faktor penting dalam desain, karena sekuat apapun konstruksinya, sebagai apapun bahannya, jika tidak memiliki sentuhan keindahan maka tidak akan diminati oleh konsumen.

c. Penyelesaian detail dan finishing

Sebuah desain merupakan rencana yang akan diimplementasikan dalam karya jadi. Jika sebuah produk dikerjakan secara serampangan akan terlihat tidak profesional. Oleh karena itu setiap detail dari produk yang dihasilkan harus dicermati secara

seksama, karena kualitas suatu produk sangat tergantung dari bagaimana penyelesaian detail dan finishingnya tergarap dengan sempurna.

d. Pengolahan bentuk sesuai struktur dan karakter bahan

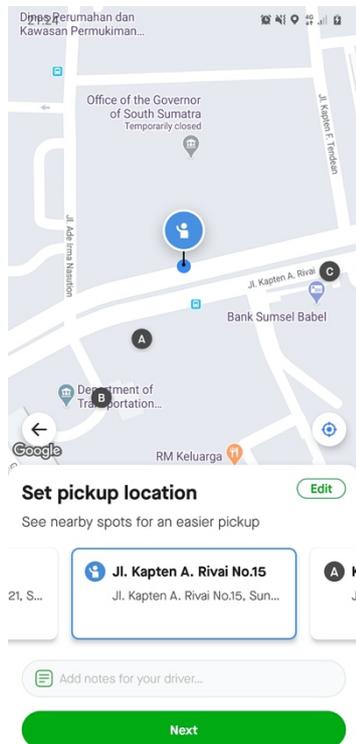
Bentuk yang tercipta juga sangat ditentukan oleh bahan yang digunakan. Setiap bahan memiliki karakteristiknya masing-masing yang menjadi ciri khas dan pembeda dari bahan lainnya. Setiap bahan pun membawa kesan dan citra tertentu.

e. Kombinasi dengan bahan lain

Kombinasi mengandung arti memadukan dua unsur atau bahan yang berbeda. Dalam pembuatan desain produk sangat dimungkinkan adanya kombinasi bahan yang akan menghasilkan suatu produk yang inovatif dan mengandung unsur kebaruan dan keunikan (*uniqueness*).

Aplikasi yang dijadikan studi kasus desain produk yang baik yakni Aplikasi Gojek.

1. Visibility of system status



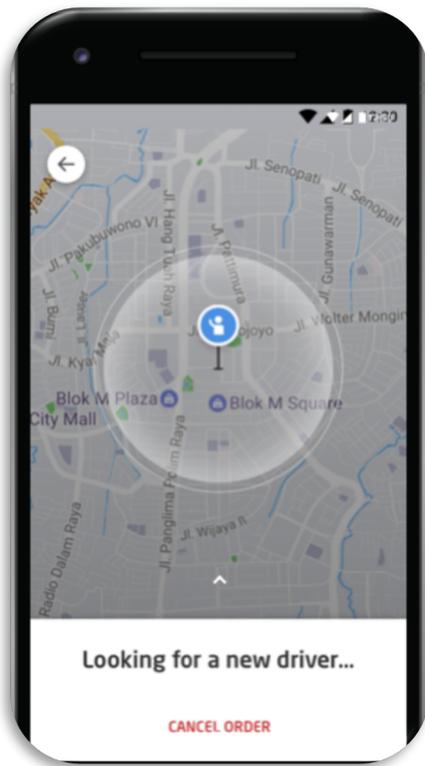
Aplikasi sangat jelas memberikan informasi tahapan yang sedang dilakukan oleh pengguna sehingga pengguna mengerti apa yang sedang dan harus dilakukannya. Ini terlihat dari judul tampilan yang diberikan oleh aplikasi yakni "Set pickup location".

2. Match between system and the real world



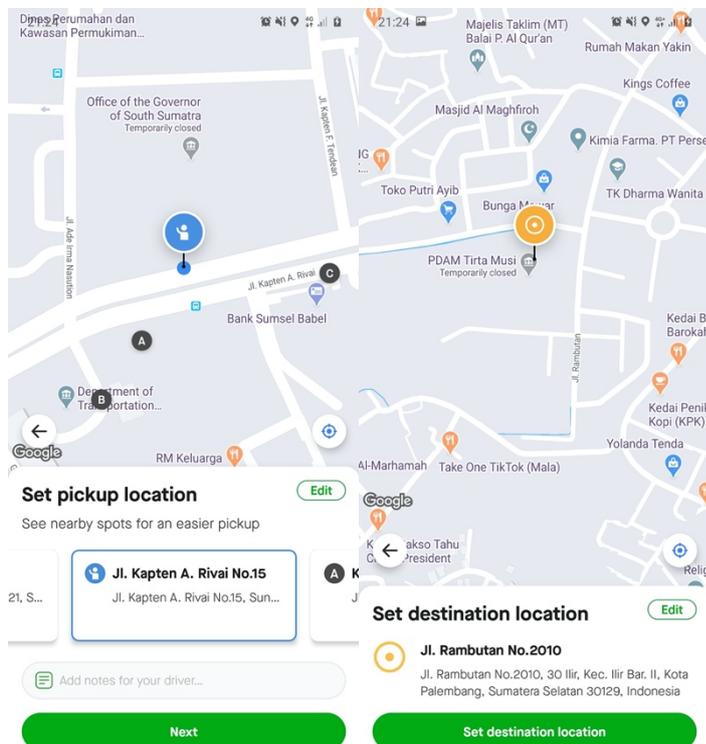
Aplikasi memberikan informasi yang sesuai dengan dunia nyata baik secara bahasa dan juga lokasi yang ditunjukkan oleh sistem. Ini terlihat dari alamat dan lokasi yang ditunjukkan oleh peta sesuai dengan dunia nyata.

3. User control and freedom



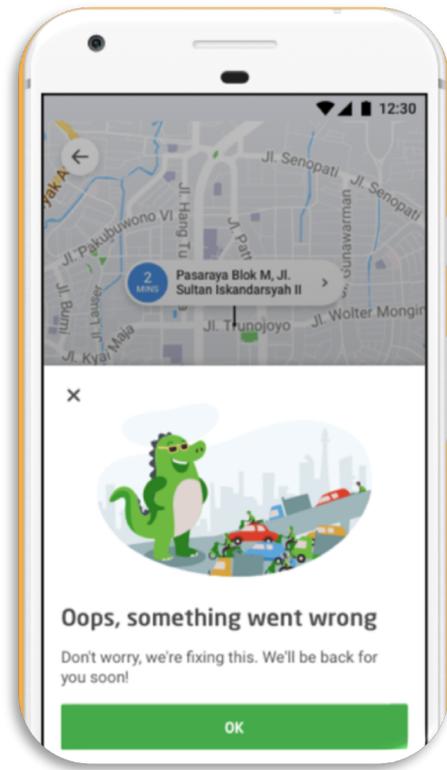
Aplikasi memberikan kebebasan pengguna dalam mengendalikan aplikasi terutama pada saat dibutuhkan untuk keluar dari keadaan tertentu. Ini terlihat aplikasi menyediakan tombol "Cancel Order" untuk memberikan kendali bagi pengguna yang ingin membatalkan pesanan.

4. Consistency and standards



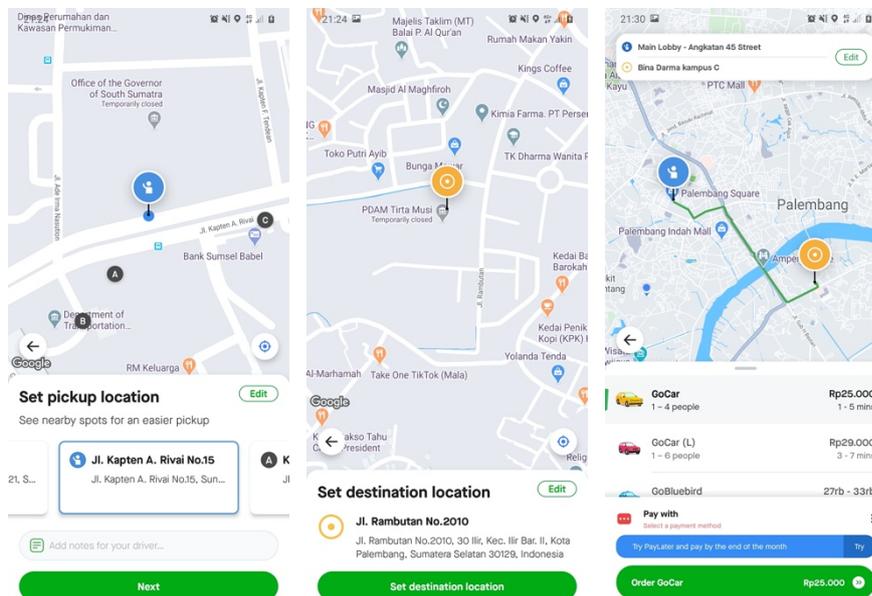
Aplikasi memiliki konsistensi dan standarnya sendiri yang salah satunya yakni desain tombol. Ini terlihat dari pengguna desain tombol konfirmasi yang selalu berwarna hijau terang.

5. Error prevention



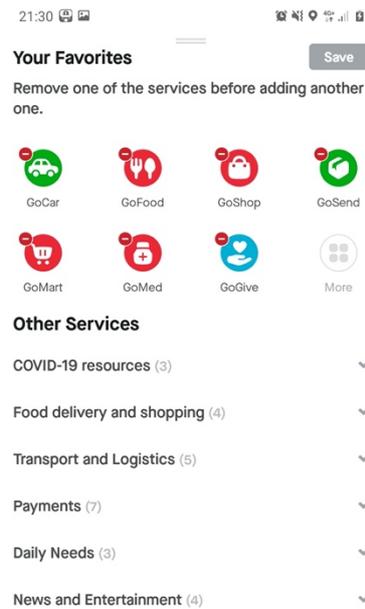
Aplikasi memberikan pencegahan ketika terjadi kesalahan akibat kesalahan sistem ataupun aplikasi. Ini terlihat aplikasi memberikan pesan "Oops, something went wrong" ketika terjadi sesuatu yang tidak sesuai dengan sistem.

6. Recognition rather than recall



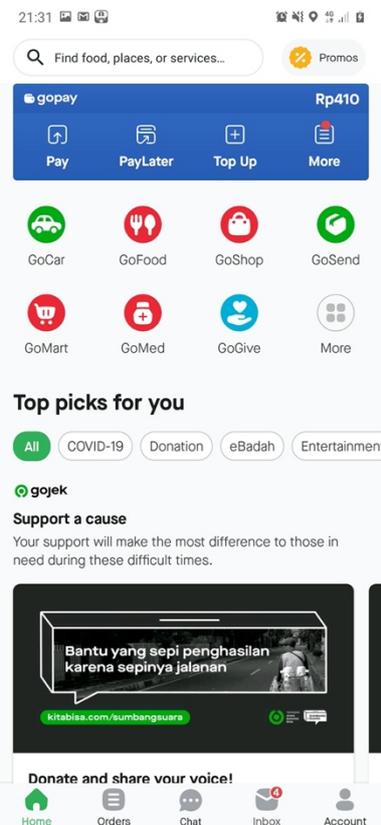
Aplikasi memberikan langkah penggunaan yang tidak perlu dihafal karena setiap langkahnya telah terdapat informasi yang jelas dan mudah dimengerti. Ini terlihat dari penyusunan langkah yang sederhana dan disertai dengan informasi yang jelas seperti "Set pickup location", "Set destination location", dan "Order".

7. Flexibility and efficiency of use



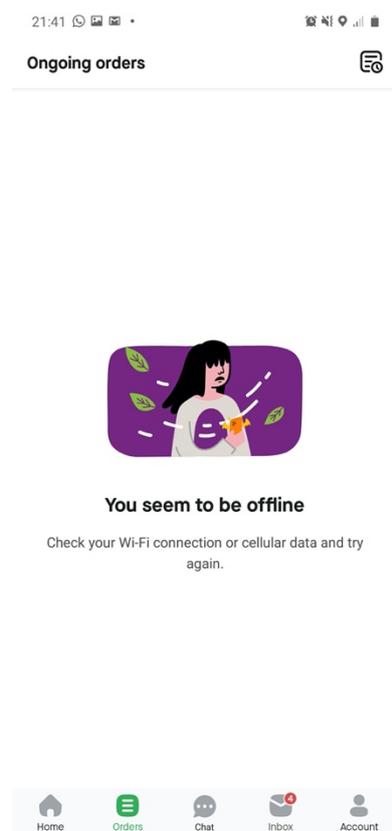
Aplikasi juga memberikan fleksibilitas dan efisiensi yang lebih untuk pengguna sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Ini terlihat dari aplikasi memberikan kebebasan pengguna untuk mengganti menu yang ada pada aplikasi sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan masing-masing penggunanya.

8. Aesthetic and minimalist design



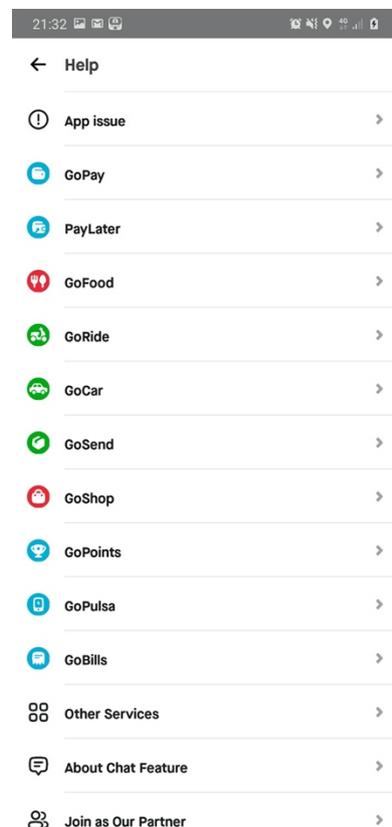
Aplikasi juga memiliki desain yang minimalis tanpa penjelasan yang berlebih sehingga tampak rapi dan juga mudah untuk dikenali. Ini terlihat dari aplikasi menggunakan icon yang benar untuk mendeskripsikan suatu menu tanpa harus memberikan informasi yang berlebihan untuk menjelaskan menu tersebut.

9. Help users recognize, diagnose, and recover from errors

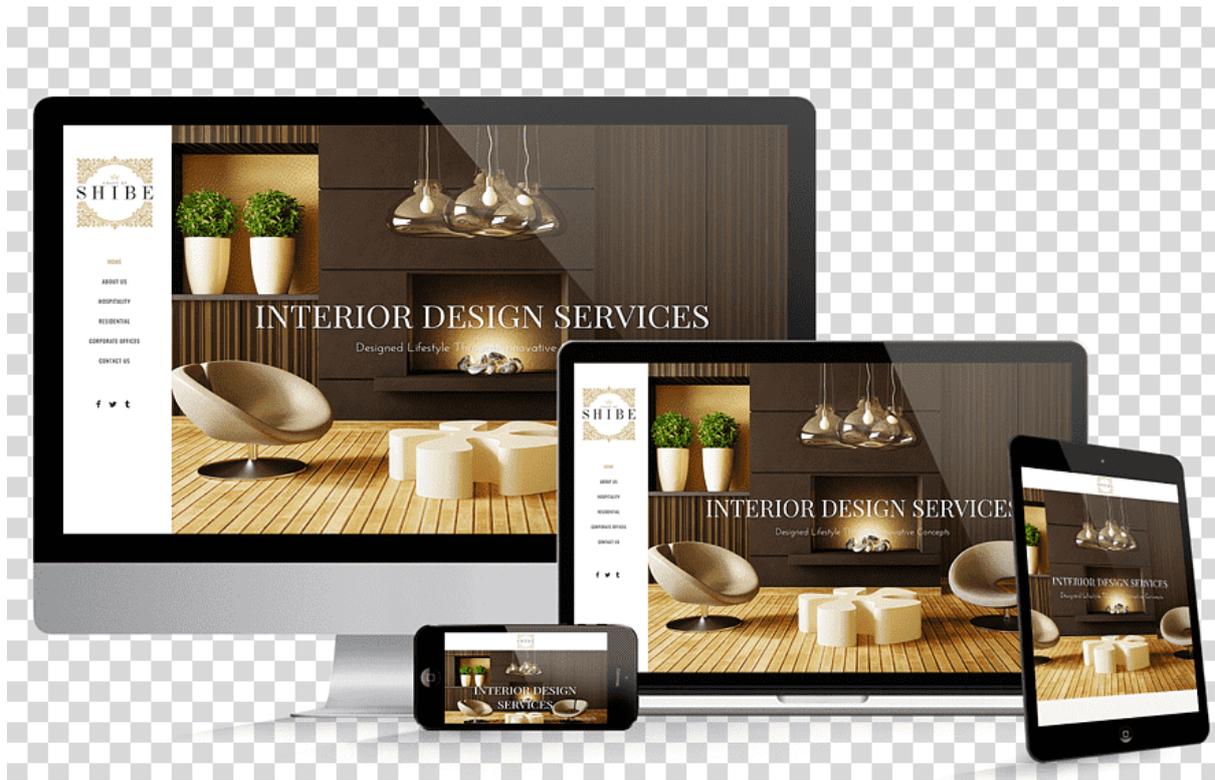


Aplikasi memberikan informasi mengenai error yang dialami pengguna beserta juga kemungkinan solusi yang dapat dilakukan oleh pengguna untuk mengatasi error tersebut. Salah satu contohnya terlihat dari pemberian pesan "You seem to be offline" dan solusi yang diberikan "Check your Wi-Fi connection or cellular data and try again"

10. Help and documentation



Aplikasi memberikan menu bantuan dan juga dokumentasi setiap menu yang ada untuk dibaca oleh pengguna jika pengguna mengalami kebingungan dalam tata cara penggunaan aplikasi.



Secara warna, desain yang ditampilkan pada web diatas, cukup sederhana hanya dengan menggunakan dua tone utama, putih dan coklat, yang menampilkan gambar yang cukup informatif untuk menjelaskan isi dari website yang merupakan web yang berkaitan dengan design interior. Hal ini sangat informatif, mengingat gambar jauh lebih mudah dipahami dan menarik daripada tulisan, sehingga pengunjung web dapat menikmati isi dari web ini dengan tataran sederhana.

Pemilihan warna coklat pada desain, menegaskan bahwa services yang disediakan dapat dipercaya dan diandalkan.

Pembagian ruang dalam desain diatas, sangat baik, dimana pengunjung lebih disajikan pada gambar desain interior yang menjadi komoditas utama dari web ini, dan untuk menu ditampilkan dengan ruang yang lebih kecil sehingga pengunjung akan memberikan perhatian khusus untuk mengaksesnya, sehingga pengunjung akan lebih mendapatkan pengalaman ketika mengaksesnya.

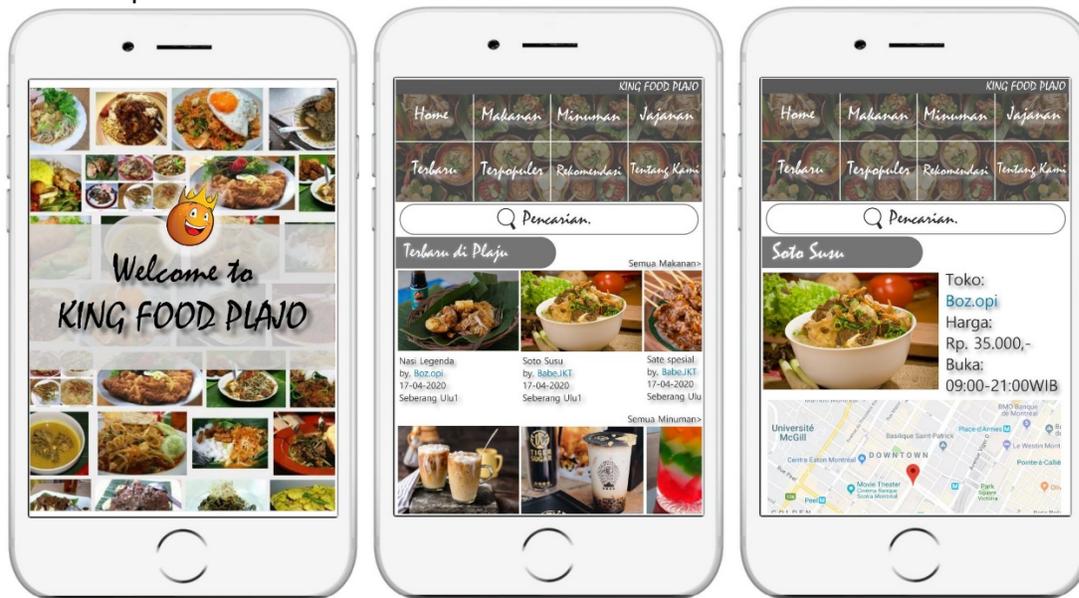
Desain yang digunakan juga sudah multi gadget, sehingga sangat dinamis untuk dapat digunakan pada berbagai gadget.

Tugas 03

Nama : Hendra Yada Putra
NIM : 192420034
Kelas : MTI Reguler B
Mata kuliah : HCI

Berikut ini merupakan aplikasi mobile yang bertemakan kuliner dimana aplikasi ini memberikan informasi mengenai penjualan makanan yang ada di area plaju.

Gambar Aplikasi



Spesifikasi Aplikasi

- ❖ Nama Aplikasi : King Food Plaju
- ❖ Jenis Aplikasi : Search Engine
- ❖ Interface : Mobile Apps
- ❖ Kategori Aplikasi : Kuliner

Analisa:

Logo

Pada menu awalnya sebuah logo dengan mahkota sebagai lambang 'king', dengan background warna cerah dari gambar berbagai macam kuliner

Aplikasi memiliki banyak warna (Colorfull)

Kebutuhan akan tujuan awal 'menggugah selera' sehingga sistem dibuat semencolok mungkin dengan gambar – gambar support yang sangat menggugah selera. Hal ini berkaitan dengan masa depan proses bisnis semakin banyak ketertarikan pengguna, semakin besar peluang bisnisnya.

Kebergunaan Sistem

Sistem berorientasi pada informasi terupdate, promo, dan tersedia fitur terkait sistem kerja sama bisnis. Hal ini memenuhi kebutuhan pengguna secara mendasar, ditambah lagi tampilan yang simple dan menarik.