

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	19
I.1 Latar Belakang	19
I.2 Perumusan Masalah.....	25
I.3 Tujuan Penelitian.....	25
I.4 Batasan Penelitian	26
I.5 Manfaat Penelitian.....	26
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	28
II.1 Makanan Halal.....	28
II.2 <i>User Interface (UI)</i>	29
II.3 <i>User Experience (UX)</i>	31
II.4 Metode desain	33
II.4.1 <i>Design Thinking</i>	34
II.4.2 <i>User Centered Design (UCD)</i>	42
II.4.3 <i>Goal Directed Design (GDD)</i>	43

II.5 <i>Design Principle</i>	44
II.6 <i>Gestalt Principles</i>	45
II.7 <i>Design System</i>	46
II.8 Metode Pengujian <i>Usability</i>	47
II.8.1 <i>Usability Testing</i>	47
II.8.2 <i>Single Ease Question (SEQ)</i>	47
II.8.3 <i>Net Promoter Score (NPS)</i>	49
II.8.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	49
II.9 Perangkat Lunak yang Digunakan	51
II.9.1 Figma.....	51
II.9.2 Useberry	51
II.9.3 Miro.....	52
II.9.4 Visual Studio Code	52
II.10 Penelitian Terdahulu	53
II.11 Penelitian Saat Ini	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	56
III.1 Pengembangan Model Konseptual	56
III.2 Sistematisasi Penyelesaian Masalah	57
III.2.1 Pendahuluan.....	58
III.2.2 Tahap <i>Design Thinking</i>	59
III.2.3 Tahapan Penutup.....	61
III.3 Pengumpulan Data	61
III.4 Pengolahan Data atau Pengembangan Produk / Artifak	61
III.5 Metode Evaluasi	63
III.6 Alasan Pemilihan Metode	64
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	65

IV. 1 <i>Empathize</i>	65
IV.1.1 Analisis Kompetitor.....	65
IV.1.2 <i>User Survey</i>	66
IV.1.3 <i>User Interview</i>	69
IV.1.4 <i>User Empathy Map</i>	73
IV.2 <i>Define</i>	77
IV.2.1 <i>User Persona</i>	77
IV.2.2 Customer Journey Map.....	79
IV.2.3 <i>Problem Statement</i>	82
IV.3 <i>Ideate</i>	84
IV.3.1 <i>Brainstorming</i>	84
IV.3.2 <i>Impact Effort Matrix</i>	88
IV.3.3 <i>Information Architecture</i>	91
IV.3.4 User Task Flow.....	95
IV.4 <i>Prototype</i>	101
IV.4.1 <i>Low-Fidelity (Wireframe)</i>	101
IV.4.2 <i>UI Style Guide</i>	112
IV.4.3 High Fidelity.....	116
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	130
V.1 <i>Usability Testing Tahap Pertama</i>	130
V.1.1 <i>Usability Testing Tahap Pertama Pengguna Konsumen Halal dan Pelaku UMKM</i>	130
V.1.2 <i>Usability Testing Findings and Recommendations Tahap Pertama</i>	134
V.2 Hasil Pengukuran <i>Usability Testing Tahap Pertama</i>	140
V.2.1 Pengukuran System Usability Scale (SUS)	140
V.2.2 Pengukuran Single Ease Question (SEQ).....	142

V.2.3 Pengukuran Net Promoter Score (NPS).....	143
V.2.4 Hasil Evaluasi Desain Tahap Pertama	146
V.3 <i>Usability Testing</i> Tahap Kedua	150
V.3.1 <i>Usability Testing</i> Tahap Kedua Pengguna Konsumen Halal dan Pelaku UMKM.....	150
V.3.2 <i>Usability Testing Findings and Recommendations</i> Tahap.....	153
V.4 Hasil Pengukuran Usability Testing Tahap Kedua.....	156
V.4.1 Pengukuran System Usability Scale (SUS)	156
V.4.2 Pengukuran Single Ease Question (SEQ)	158
V.4.3 Pengukuran Net Promoter Score (NPS).....	160
V.4.4 Hasil Evaluasi Desain Tahap Kedua.....	164
V.5 Implementasi <i>Front-End</i>	168
V.5.1 Halaman Beranda (<i>Landing Page</i>).....	168
V.5.2 Halaman Resto	171
V.5.3 Halaman Aktivitas Saya.....	174
V.5.4 Halaman Resto Disukai.....	175
V.5.5 Halaman Tentang Kami	176
V.5.6 Halaman Artikel.....	177
V.5.7 Halaman <i>Profile</i>	177
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	182
VI.1 Kesimpulan	182
VI.2 Saran.....	183
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN	cxc