

DAFTAR ISI

ABSTRAK	2
<i>ABSTRACT</i>	3
LEMBAR PENGESAHAN	4
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	5
Kata Pengantar	1
BAB I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Perumusan Masalah.....	5
I.3 Tujuan Penelitian.....	6
I.4 Batasan Penelitian	6
I.5 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II Tinjauan Pustaka.....	8
II.1 Makanan Halal.....	8
II.2 <i>User Interface</i> (UI).....	9
II.3 <i>User Experience</i> (UX).....	11
II.4 Metode Desain.....	13
II.4.1 <i>Design Thinking</i>	13
II.4.2 <i>User Centered Design</i> (UCD).....	28
II.4.3 <i>Goal Directed Design</i> (GDD).....	29
II.5 Prinsip Desain.....	31
II.6 <i>Gestalt Principle</i>	33
II.7 <i>Material Design System</i>	34
II.8 Metode Pengujian <i>Usability</i>	34
II.8.1 <i>Usability Testing</i>	35

II.8.2	<i>Single Ease Question</i>	35
II.8.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	38
II.8.4	<i>Net Promoter Score (NPS)</i>	40
II.9	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	42
II.9.1	Figma	42
II.9.2	Useberry.....	42
II.9.3	Visual Studio Code	43
II.10	Penelitian Terdahulu.....	44
II.11	Penelitian Saat Ini	46
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	48
III.1	Model Konseptual.....	48
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	49
III.2.1	Tahap Pendahuluan.....	50
III.2.2	Tahap <i>Design Thinking</i>	51
III.2.3	Tahap Penutup	52
III.3	Pengumpulan Data.....	52
III.4	Pengolahan Data atau Pengembangan Produk.....	53
III.5	Metode Evaluasi	54
III.6	Alasan Pemilihan Metode.....	55
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN	57
IV.1	Analisa dan Perancangan Aplikasi Halal Food untuk Kontributor... 57	57
IV.2	<i>Empathize</i>	57
IV.2.1	Analisa Kompetitor.....	57
IV.2.2	<i>Research (User Interview)</i>	60
IV.2.3	<i>Research (User Survey)</i>	66
IV.2.4	<i>Empathy Map</i>	70

IV.3	<i>Define</i>	73
IV.3.1	<i>User Persona</i>	73
IV.3.2	<i>Customer Journey Map</i>	74
IV.3.3	<i>Problem Statement</i>	77
IV.4	<i>Ideate</i>	80
IV.4.1	<i>Brainstorming</i>	80
IV.4.2	<i>Information Architecture</i>	92
IV.5	<i>Prototype</i>	105
IV.5.1	<i>Low Fidelity Design</i>	105
IV.5.2	<i>UI Style Guide</i>	111
IV.5.3	<i>High Fidelity Design</i>	117
BAB VI	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	125
VI.1	<i>Testing</i>	125
VI.1.1	<i>Usability Testing</i>	125
VI.2	<i>Iterative Design</i> atau Iterasi Desain.....	153
VI.2.1	Hasil Akhir Desain.....	156
VI.3	Implementasi <i>Front End</i>	157
VI.3.1	Hasil Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	157
VI.3.2	Hasil Implementasi Halaman Monitoring Saya.....	158
VI.3.3	Hasil Implementasi Halaman Tambah Resto/UMKM.....	159
VI.3.4	Hasil Implementasi Halaman Detail Resto/UMKM.....	159
VI.3.5	Hasil Implementasi Halaman <i>Edit</i> Resto/UMKM.....	160
VI.3.6	Hasil Implementasi Halaman Laporan Monitoring <i>Review</i>	161
VI.3.7	Hasil Implementasi Halaman Laporan Monitoring <i>Review</i>	161
VI.3.8	Hasil Implementasi Halaman Buat Artikel.....	162
VI.3.9	Hasil Implementasi Halaman Buat Artikel.....	163

VI.3.10	Hasil Implementasi Halaman <i>Draft</i> Artikel	163
VI.3.11	Hasil Implementasi Halaman Log Hapus Artikel	164
BAB VIII	KESIMPULAN DAN SARAN.....	166
VIII.1	Kesimpulan	166
VIII.2	Saran	167
DAFTAR PUSTAKA	168
Lampiran bagian A: Research.....		clxxvi
Lampiran bagian B: Dokumentasi wawancara		clxxviii
Lampiran bagian C: Dokumentasi Pengujian		clxxx