

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI *COFFEE CARE* SOLUSI  
RAMAH ALERGI DENGAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS  
*MOBILE APP***

**Skripsi**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
dalam memperoleh gelar Serjana Komputer  
Program Studi Sistem Informasi



**Disusun Oleh:**

**RORO AYU PANGESTUTI**

**20082010128**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**SURABAYA**

**2024**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI *COFFEE CARE* SOLUSI  
RAMAH ALERGI DENGAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS  
*MOBILE APP***

**Disusun Oleh:**  
**RORO AYU PANGESTUTI**  
**20082010128**

**Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur  
pada Tanggal 26 April 2024**

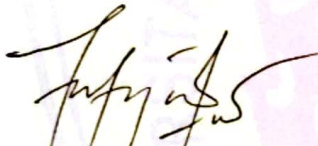
**Pembimbing :**

1.



**Reisa Permatasari, S. T., M. Kom**  
**NIP. 19920514 2022032 007**

2.



**Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom**  
**NPT. 21219910320267**

**Tim Penguji :**

1.



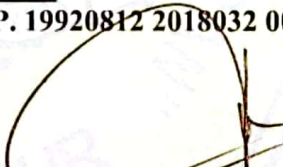
**Dr. Eng. Agus Salim, M. T.**  
**NIP. 19850811 2019031 005**

2.



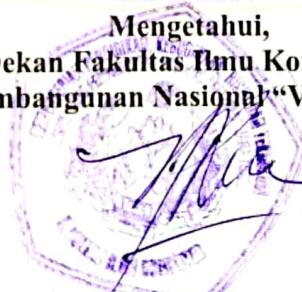
**Amalia Anjani Arifivanti, S. Kom.,  
M.Kom**  
**NIP. 19920812 2018032 001**

3.



**Dhan Satria Yuda Kartika, S. Kom.,  
M. Kom**  
**NPT. 20119860522249**

**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Ilmu Komputer**  
**Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur**



**Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.**  
**NIP. 19681126 199403 2 001**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI *COFFEE CARE* SOLUSI  
RAMAH ALERGI DENGAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS  
*MOBILE APP***

Disusun Oleh:  
**RORO AYU PANGESTUTI**  
20082010128

Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang April  
Periode 2024 pada Tanggal 26 April 2024

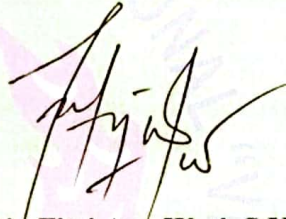
Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1



**Reisa Permatasari, S. T., M. Kom**  
NIP. 19920514 2022032 007

Dosen Pembimbing 2



**Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom**  
NPT. 21219910320267

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Ilmu Komputer



**Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom**  
NIP. 19851124 2021211 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Roro Ayu Pangestuti

NPM : 20082010128

Program Studi : Sistem Informaasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 20 Mei 2024 dengan judul:

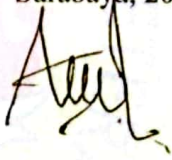
**"PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI *COFFEE CARE* SOLUSI RAMAH ALERGI DENGAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS *MOBILE APP*"**


Oleh karenanya mahasiswa tersebut di atas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.


Surabaya, 20 Mei 2024

Dosen penguji yang memeriksa skripsi:

1. Dr. Eng. Agussalim, M. T.  
NIP. 19850811 2019031 005
2. Amalia Anjani Arifiyanti, S. Kom., M.Kom  
NIP. 19920812 2018032 001
3. Dhian Satria Yuda Kartika, S. Kom., M. Kom  
NPT. 20119860522249

{  }

{  }


{  }

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

  
Reisa Permatasari, S. T., M. Kom  
NIP. 19920514 2022032 007

Dosen Pembimbing 2

  
Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom  
NPT. 21219910320267



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roro Ayu Pangestuti

NPM : 20082010128

Program Studi : Sistem Informaasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

**"PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI *COFFEE CARE* SOLUSI  
RAMAH ALERGI DENGAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS  
*MOBILE APP*"**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi/ Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan juga bukan merupakan Produk / Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur maupun di Institusi Pendidikan lain. Jika ternyata dikemudian hari pernyataan terbukti benar, maka Saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 13 Mei 2024

Hormat Saya,



**Koro Ayu Pangestuti**

**NPM. 20082010128**

Judul : PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI *COFFEE CARE* SOLUSI RAMAH ALERGI DENGAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS *MOBILE APP*

Pembimbing 1 : Reisa Permatasari, S. T., M. Kom.

Pembimbing 2 : Seftin Fitri Ana Wati, S. Kom., M. Kom.

---

### ABSTRAK

Aplikasi *Coffee Care* merupakan aplikasi hasil solusi dari pengguna yang memiliki keresahan terhadap alergi yang dimiliki masing masing pengguna dalam mencari beberapa lokasi *café* maupun *coffee shop* dengan menyediakan penggantian bahan pada menunya. Dalam hal ini, pengembangan rancangan desain aplikasi *Coffee Care* menggunakan metode *design thinking* sebagai landasan, dengan fokus dalam membantu untuk melakukan pembelian di sekitar wilayah Mojokerto. Adanya solusi desain pada rancangan aplikasi *Coffee Care*, dapat membantu perancang aplikasi dalam membuat aplikasi berbasis *mobile* sebagai solusi aplikasi bagi pengguna. Metode ini menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta merancang solusi berdasarkan pengalaman yang dialami melalui lima tahapan utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

Pengujian pada rancangan desain aplikasi *Coffee Care* dilakukan menggunakan dua metode, yaitu *Heuristic Evaluation* dan *System Usability Scale* (SUS). Hasil iterasi pertama menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), menghasilkan skor 72,5 yang menunjukkan desain berkategori C. Skor tersebut sudah bisa dikatakan “OK” yang menandakan bahwa mayoritas pengguna merasa rancangan desain aplikasi cukup mudah digunakan. Namun, masih ada ruang untuk

perbaikan dalam rancangan desain aplikasi tersebut. Perbaikan desain dilakukan berdasarkan hasil *heuristic evaluation* dengan *feedback* yang diberikan oleh tiga orang ahli dalam bidangnya untuk memaksimalkan peningkatan desain. Hasil iterasi kedua menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dengan skor 81 dalam kategori B. Hal tersebut menandakan bahwa perbaikan desain telah memberikan hasil yang positif.

**Kata Kunci:** Desain Antarmuka, *Design Thinking*, *Heuristic Evaluation*, *System Usability Scale*.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan kasih sayang-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Dwi Raharjo dan Ibu Suryani, yang selalu memberikan dukungan serta bantuan secara materiil dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini;
2. Ibu Rini Anugrajan yang sudah meninggalkan dunia dan masih meninggalkan rasa bersyukur karena selalu mendoakan penulis sebagai motivasi menyelesaikan perkuliahan hingga selesai.
3. Bapak Agung Brastama Putra, S. Kom., M. Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi yang memudahkan penulis dalam mencari tanda tanda penelitian skripsi ini;
4. Ibu Reisa Permatasari, S. T., M. Kom., selaku dosen pembimbing pertama yang membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan skripsi hingga selesai dari awal hingga akhir dan membantu penulis dalam memberikan kesempatan sebagai asisten dosen mata kuliah Data Analis;
5. Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S. Kom., M. Kom., selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan skripsi



dan membantu dalam memberikan kesempatan sebagai asisten dosen mata kuliah SQL dan ABD;

6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama masa perkuliahan berlangsung;
7. Bapak Ali Yafie yang senantiasa membantu penulis untuk memudahkan pencarian lokasi studi kasus penelitian;
8. Teman-teman dan saudara penulis yang telah membantu mendukung selama penulisan skripsi ini berlangsung dan dapat menyelesaikan hingga selesai.

Dalam hal ini, penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap semoga skripsi ini dapat ikut menunjang perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada Fakultas Ilmu Komputer.

Surabaya, 26 April 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	6
1.3    Batasan Masalah.....	6
1.4    Tujuan.....	7
1.5    Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1    Dasar Teori .....	10
2.1.1    Perancangan Antarmuka Aplikasi Berbasis <i>Mobile</i> .....	10
2.1.1.1    Aplikasi Berbasis Mobile.....	10
2.1.1.2    User Interface .....	10
2.1.1.3    User Experience .....	12
2.1.2    Metode Perancangan Desain: <i>Design Thinking</i> .....	13
2.1.2.1    Tahapan Empati (Empathize).....	14
2.1.2.2    Tahapan Penetapan (Define) .....	15
2.1.2.3    Tahapan Ide (Ideate).....	16

2.1.2.4	Tahapan Prototipe (Prototype) .....	17
2.1.2.5	Tahapan Uji Coba (Testing) .....	18
2.1.3	Alat yang digunakan: Figma .....	21
2.2	Penelitian Terdahulu .....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>29</b>
3.1	Metode Perancangan Sistem .....	29
3.1.1	Tahapan Empathize .....	29
3.1.1.1	Observasi .....	30
3.1.1.2	Wawancara .....	31
3.1.1.3	Empathy Map .....	35
3.1.2	Tahapan <i>Define</i> .....	36
3.1.2.1	Pain Point .....	36
3.1.2.2	User Persona .....	36
3.1.3	Tahapan <i>Ideate</i> .....	37
3.1.3.1	Solution Idea .....	37
3.1.3.2	User Flow .....	37
3.1.3.3	Information Architecture .....	37
3.1.3.4	Wireframe .....	37
3.1.4	Tahapan <i>Prototype</i> .....	38
3.1.5	Tahapan <i>Testing</i> .....	38
3.1.5.1	Heuristic Evaluation .....	38
3.1.5.2	System Usability Scale (SUS) .....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>

4.1	<i>Empathize</i> .....	43
4.1.1	Observasi dan Wawancara.....	43
4.1.2	<i>Empathy Map</i> .....	44
4.2	<i>Define</i> .....	51
4.2.1	<i>Pain Point</i> .....	51
4.2.2	<i>User Persona</i> .....	54
4.3	<i>Ideate</i> .....	58
4.3.1	<i>Solution Idea</i> .....	58
4.3.2	<i>Definition Application</i> .....	61
4.3.3	<i>User Flow</i> .....	62
4.3.4	<i>Information Architecture</i> .....	67
4.3.5	<i>Wireframe</i> .....	68
4.4	<i>Prototype</i> .....	77
4.4.1	<i>Design System</i> .....	78
4.4.2	<i>Prototype</i> .....	85
4.5	<i>Testing</i> .....	97
4.5.1	Pengujian Iterasi 1 .....	100
4.5.1.1	System Usability Scale (SUS) .....	100
4.5.1.2	Heuristic Evaluation.....	102
4.5.1.3	Prototype Hasil Redesign dari Pengujian Heuristic Evaluation ... .....	116
4.5.2	Pengujian Iterasi 2.....	139

4.5.2.1	System Usability Scale (SUS) .....	139
4.5.3	<i>Prototype</i> Hasil dari Perbaikan Desain Keseluruhan.....	141
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>163</b>
5.1	Kesimpulan.....	163
5.2	Saran.....	164
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>166</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>171</b>
Lampiran 1:	Jadwal Proses Penelitian .....	171
Lampiran 2:	Surat Izin Penelitian .....	173
Lampiran 3:	Balasan Izin Surat Penelitian.....	174
Lampiran 4:	LOA Jurnal Publikasi Sinta 5.....	175
Lampiran 5:	Hasil Generate Code .....	176
Lampiran 6:	Hasil Wawancara.....	181

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	21
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	32
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Manager Operasional Café Proof.co.....	33
Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Barista Café Proof.co.....	34
Tabel 3. 4 Tabel Daftar Pertanyaan Pelanggan.....	34
Tabel 3. 5 Tabel Pertanyaan Kuesioner <i>Heuristic Evaluation</i> .....	39
Tabel 3. 6 Tabel Pertanyaan Kuesioner SUS .....	41
Tabel 4. 1 Tabel Detail Empathy Map Pembeli.....	45
Tabel 4. 2 Tabel Detail Empathy Map Penjual .....	49
Tabel 4. 3 Pain Point Pengguna dan Penjual .....	52
Tabel 4. 4 Tabel Fitur yang akan Dirancang .....	60
Tabel 4. 5 Skenario Tugas .....	97
Tabel 4. 6 Pengujian dengan <i>System Usability Scale</i> Iterasi 1 .....	101
Tabel 4. 7 Profil Evaluator.....	103
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian <i>Heuristic Evaluation</i> oleh Evaluator 1 .....	104
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian <i>Heuristic Evaluation</i> oleh Evaluator 2.....	110
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian <i>Heuristic Evaluation</i> oleh Evaluator 3.....	112
Tabel 4. 11 Pengujian dengan <i>System Usability Scale</i> Iterasi 2.....	140

Tabel 5. 1 Jadwal Proses Penelitian.....	171
Tabel 5. 2 Lampiran Hasil Wawancara dengan Manager Operasional Café	
Proof.co .....	181
Tabel 5. 3 Lampiran Hasil Wawancara dengan Barista.....	184
Tabel 5. 4 Lampiran Hasil Wawancara dengan Pelanggan 1.....	186
Tabel 5. 5 Lampiran Hasil Wawancara dengan Pelanggan 2.....	188
Tabel 5. 6 Lampiran Hasil Wawancara dengan Pelanggan 3.....	190
Tabel 5. 7 Lampiran Hasil Wawancara dengan Pelanggan 4.....	192
Tabel 5. 8 Lampiran Hasil Wawancara dengan Pelanggan 5.....	195

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Unggahan Akun Wulan Mega atas Keluhannya .....	2
Gambar 2. 1 Tahapan Design Thinking.....	14
Gambar 3. 1 Alur Proses Penelitian.....	29
Gambar 3. 2 Jumlah Pengunjung Café Proof.co .....	30
Gambar 3. 3 <i>Scoring</i> Penerimaan pada SUS.....	42
Gambar 4. 1 Jumlah Responden yang memiliki Alergi.....	44
Gambar 4. 2 <i>Empathy Map</i> Pembeli.....	45
Gambar 4. 3 <i>Empathy Map</i> Penjual.....	48
Gambar 4. 4 <i>Pain Point</i> Pembeli dan Penjual .....	52
Gambar 4. 5 <i>User Persona</i> Responden 1 (Pembeli).....	54
Gambar 4. 6 <i>User Persona</i> Responden 2 (Pembeli).....	55
Gambar 4. 7 <i>User Persona</i> Responden 3 (Pembeli).....	55
Gambar 4. 8 <i>User Persona</i> Responden 4 (Pembeli).....	56
Gambar 4. 9 <i>User Persona</i> Responden 5 (Pembeli).....	57
Gambar 4. 10 <i>User Persona</i> Penjual .....	58
Gambar 4. 11 Pemetaan <i>Solution Idea</i> .....	59
Gambar 4. 12 <i>User Flow</i> Fitur Verifikasi dan Rekomendasi Menu .....	62



Gambar 4. 13 <i>User Flow</i> Fitur Detail Menu dengan Warning dan Kadar Kandungan .....	63
Gambar 4. 14 <i>User Flow</i> Fitur Pembelian.....	64
Gambar 4. 15 <i>User Flow</i> Fitur Kustomisasi Menu .....	64
Gambar 4. 16 <i>User Flow</i> Fitur Rekomendasi Tempat.....	65
Gambar 4. 17 <i>User Flow</i> Fitur Pemberian Ulasan dan Bintang.....	65
Gambar 4. 18 <i>User Flow</i> Fitur Chat dan Panggilan Cafe/Coffee Shop.....	66
Gambar 4. 19 <i>User Flow</i> Fitur Artikel terkait Alergi .....	66
Gambar 4. 20 <i>Information Architecture</i> .....	67
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi Alergen .....	68
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i> dan <i>Register</i> .....	69
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> Halaman Awal Aplikasi dan Halaman Rekomendasi.....	70
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi dan Artikel .....	71
Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> Halaman Cafe/Coffee Shop dan Menu .....	72
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang Belanja .....	74
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> Halaman Rekomendasi <i>Coffee Shop</i> berdasarkan Lokasi .....	75
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> Halaman Akun Pengguna.....	77
Gambar 4. 29 <i>Color Palettes</i> .....	78
Gambar 4. 30 Logo <i>Coffee Care</i> .....	79
Gambar 4. 31 <i>Text Style</i> Ukuran Medium/xs.....	80
Gambar 4. 32 <i>Text Style</i> Ukuran Medium/sm.....	81
Gambar 4. 33 <i>Text Style</i> Ukuran Medium/base .....	81
Gambar 4. 34 <i>Text Style</i> Ukuran Medium/lg .....	81
Gambar 4. 35 <i>Text Style</i> Ukuran Medium/xl .....	82

Gambar 4. 36 <i>Text Style</i> Ukuran Medium/2xl .....	82
Gambar 4. 37 <i>Effect Style</i> .....	83
Gambar 4. 38 <i>Icon Style</i> .....	84
Gambar 4. 39 <i>Navigation Bar</i> .....	85
Gambar 4. 40 <i>Prototype</i> Halaman Splash dan Onboarding.....	86
Gambar 4. 41 <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> dan <i>Register</i> .....	87
Gambar 4. 42 <i>Prototype</i> Halaman Beranda.....	88
Gambar 4. 43 <i>Prototype</i> Halaman Notifikasi dan Artikel Terkait Alergi.....	89
Gambar 4. 44 <i>Prototype</i> Halaman Profil <i>Café/Coffee Shop</i> dan Menu.....	90
Gambar 4. 45 <i>Prototype</i> Halaman Profil <i>Café/Coffee Shop</i> dan Pembelian Menu .....	92
Gambar 4. 46 <i>Prototype</i> Halaman Rekomendasi <i>Coffee Shop</i> Berdasarkan Lokasi .....	93
Gambar 4. 47 <i>Prototype</i> Halaman Pesanan.....	94
Gambar 4. 48 <i>Prototype</i> Halaman Beranda Profil.....	96
Gambar 4. 49 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H1 Oleh Evaluatur 1.....	117
Gambar 4. 50 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H1 Oleh Evaluatur 1 .....	118
Gambar 4. 51 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H3 Oleh Evaluatur 1.....	119
Gambar 4. 52 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H3 Oleh Evaluatur 1 .....	119
Gambar 4. 53 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H4 Oleh Evaluatur 1.....	120

Gambar 4. 54 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H4 Oleh Evaluator 1	121
Gambar 4. 55 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H5 Oleh Evaluator 1	122
Gambar 4. 56 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H5 Oleh Evaluator 1	123
Gambar 4. 57 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H6 Oleh Evaluator 1	124
Gambar 4. 58 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H6 Oleh Evaluator 1	125
Gambar 4. 59 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H7 Oleh Evaluator 1	125
Gambar 4. 60 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H7 Oleh Evaluator 1	126
Gambar 4. 61 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H8 Oleh Evaluator 1	127
Gambar 4. 62 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H8 Oleh Evaluator 1	128
Gambar 4. 63 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H1 Oleh Evaluator 2	129
Gambar 4. 64 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H1 Oleh Evaluator 2	130
Gambar 4. 65 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H2 Oleh Evaluator 2	131

Gambar 4. 66 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H2 Oleh Evaluator 2 .....	131
Gambar 4. 67 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H3 Oleh Evaluator 3.....	132
Gambar 4. 68 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H3 Oleh Evaluator 3 .....	133
Gambar 4. 69 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H5 Oleh Evaluator 3.....	134
Gambar 4. 70 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H5 Oleh Evaluator 3 .....	135
Gambar 4. 71 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H8 Oleh Evaluator 3.....	136
Gambar 4. 72 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H8 Oleh Evaluator 3 .....	137
Gambar 4. 73 Desain Sebelum Perbaikan Berdasarkan Prinsip H10 Oleh Evaluator 3.....	138
Gambar 4. 74 Desain Sesudah Perbaikan Berdasarkan Prinsip H10 Oleh Evaluator 3.....	139
Gambar 4. 75 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman Splash dan Onboarding....	142
Gambar 4. 76 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman <i>Login</i> .....	143
Gambar 4. 77 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman <i>Register</i> .....	144
Gambar 4. 78 Pop-up Berhasil Register .....	144
Gambar 4. 79 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman Beranda.....	145
Gambar 4. 80 <i>Prototype</i> Halaman Notifikasi dan Artikel .....	146

Gambar 4. 81 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman Profil Café/Coffee Shop dan Menu.....	147
Gambar 4. 82 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman Detail Menu dan Keranjang Belanja.....	148
Gambar 4. 83 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman Pembelian (Ambil Pesanan) .....	149
Gambar 4. 84 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman Pilih Pembayaran (Ambil Pesanan).....	150
Gambar 4. 85 <i>Overlay Page</i> Pembayaran Berhasil (Ambil Pesanan) .....	151
Gambar 4. 86 <i>Prototype</i> Halaman Pemesanan (Ambil Pesanan) .....	152
Gambar 4. 87 <i>Overlay Page</i> Pesanan Selesai (Ambil Pesanan).....	152
Gambar 4. 88 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman Ulasan Menu.....	153
Gambar 4. 89 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman Pembelian (Kirim Pesanan) .....	154
Gambar 4. 90 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Halaman Pilih Pembayaran (Kirim Pesanan).....	155
Gambar 4. 91 <i>Overlay Page</i> Pembayaran Berhasil (Kirim Pesanan).....	156
Gambar 4. 92 <i>Prototype</i> Halaman Pemesanan (Kirim Pesanan) .....	156
Gambar 4. 93 <i>Overlay Page</i> Pesanan Selesai (Kirim Pesanan) .....	157
Gambar 4. 94 <i>Prototype</i> Halaman Maps .....	158
Gambar 4. 95 <i>Prototype</i> Halaman Pesanan .....	159
Gambar 4. 96 Modal Pembatalan Pesanan .....	159
Gambar 4. 97 <i>Prototype</i> Perbaikan Desain Status Pemesanan .....	160
Gambar 4. 98 <i>Prototype</i> Halaman Profil .....	161
Gambar 4. 99 <i>Prototype</i> Halaman Pengaturan Lain.....	162