

**PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE CATERING*
DI LAMONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi**



Disusun Oleh:

EKA NANDA SULASTRI

20082010123

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA**

2024

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE
CATERING DI LAMONGAN**

Disusun Oleh:

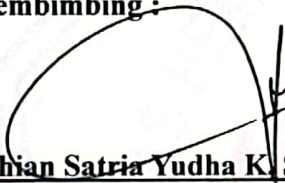
Eka Nanda Sulastri

20082010123

**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 12 Juli 2024**

Pembimbing :

1.



Dhian Satria Yudha K., S.Kom., M.Kom.
NPT. 2 0119 86 052224 9

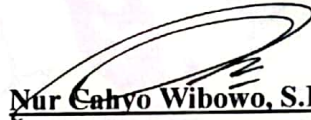
2.



Abdul Rezha Efrat N., S.Kom., M.Kom.
NIP. 19940929 2022031 008

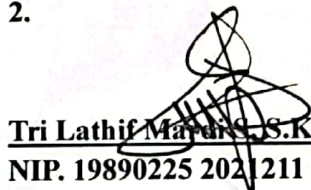
Tim Penguji :

1.



Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19790317 2021211 002

2.



Tri Lathif Mayangs., S.Kom., M.T.
NIP. 19890225 2021211 001

3.



Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NPT. 2 1219 93 032526 8

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

**PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE
CATERING DI LAMONGAN**

Disusun Oleh:

Eka Nanda Sulastri

20082010123

**Telah disetujui Ujian Negara Lisan Gelombang Juli Periode 2024 pada
Tanggal 12 Juli 2024**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1



Dhan Satria Yudha N., S.Kom, M.Kom

NPT. 2 0119 86 052224 9

Dosen Pembimbing 2



Abdul Rezha Efrat N., S.Kom, M.Kom

NIP. 19940929 2022031 008

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**



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 : Eka Nanda Sulastri

NPM : 20082010123

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 17 Juli 2024 dengan judul:

**"PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE
CATERING DI LAMONGAN"**

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

Surabaya, 17 Juli 2024

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19790317 2021211 002
2. Tri Lathif Mardi S, S.Kom., M.T.
NIP. 19890225 2021211 001
3. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NPT. 2 1219 93 032526 8

{  }

{  }

{  }

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1



Dhian Satria Yudha K, S.Kom, M.Kom.
NPT. 2 0119 86 052224 9

Dosen Pembimbing 2



Abdul Rezha Efrat N, S.Kom, M.Kom.
NIP. 19940929 2022031 008



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eka Nanda Sulastri

NPM : 20082010123

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi/Tugas Akhir sebagai berikut :

**"PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE
CATERING DI LAMONGAN"**

Bukan merupakan plagiat dari skripsi / Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan bukan merupakan Produk / Software / 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 institusi pendidikan lain. Jika ternyata kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala kosekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 17 Juli 2024

Hormat Saya,

Eka Nanda Sulastri

NPM. 20082010123

Judul : PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN*
PADA PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI
MARKETPLACE CATERING DI LAMONGAN

Pembimbing 1 : Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing 2 : Abdul Rezha Efrat, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Catering adalah suatu usaha di bidang jasa dalam hal menyediakan atau melayani permintaan makanan. Saat ini usaha *catering* di Lamongan sedang mengalami perkembangan dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah usaha *catering* dari tahun ke tahun. Namun, proses pemesanan *catering* saat ini masih belum optimal karena masih menggunakan cara konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang UI/UX Aplikasi LA *Catering* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk memudahkan proses pemesanan *catering* melalui aplikasi *mobile*. Penerapan metode *User Centered Design* (UCD) pada perancangan desain aplikasi ini dikarenakan metode ini berfokus pada pengguna dengan mengutamakan kebutuhan pengguna sehingga hasil desain dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini, dilakukan dua kali iterasi pengujian untuk menghasilkan desain dengan *usability* yang baik. Terdapat evaluasi heuristik yang dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dan rekomendasi perbaikan desain sesuai dengan prinsip heuristik. Hasil akhir pengujian pada iterasi kedua menghasilkan nilai tingkat kegunaan dari pelanggan sebesar 94%, sedangkan dari *pemilik catering* sebesar 88%. Kemudian menghasilkan nilai SUS sebesar 80 termasuk dalam *grade scale* B, sedangkan nilai QUIS yang dihasilkan untuk indikator *screen* sebesar 7,65; *terminology & system feedback* sebesar 7,25; *learning* sebesar 7,65; dan *system capabilities* sebesar 7,47. Berdasarkan hasil akhir pengujian tersebut, maka rancangan desain aplikasi LA *Catering* menghasilkan *usability* yang baik sehingga dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Kata Kunci: *Catering, UI/UX, User Centered Design, Usability Testing, Marketplace*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *User Centered Design* Pada Perancangan Desain UI/UX Aplikasi *Marketplace Catering* Di Lamongan” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 di program studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan baik secara moral maupun materi sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala kasih sayang dan segala hal yang telah diberikan kepada penulis.
2. Bapak Dhian Satria Yudha Kartika, S. Kom., M. Kom. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan dukungan kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi.
3. Bapak Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T. selaku dosen wali yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom. selaku koordinator program studi Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur.

5. Seluruh dosen Sistem Informasi yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama masa perkuliahan.
6. Seluruh responden mitra dan pelanggan yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.
7. Teman-teman Sistem Informasi angkatan 2020 (ATENSI) yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam pengerjaan skripsi.
8. Semua pihak yang terkait dan berjasa dalam proses penyelesaian Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa terima kasih penulis sedikit pun.
9. Serta, teruntuk diri penulis sendiri yang telah bekerja keras dan berusaha sebaik mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan, terutama pada bidang sistem informasi.

Surabaya, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Dasar Teori	9
2.1.1 <i>Catering</i>	9
2.1.2 <i>User Interface (UI) dan User Experience (UX)</i>	9
2.1.3 <i>User Centered Design</i>	10
2.1.4 Wawancara.....	12
2.1.5 Teknik Menyusun Pertanyaan.....	12
2.1.6 <i>Empathy Map</i>	13
2.1.7 <i>User Persona</i>	13
2.1.8 Diagram Afinitas.....	14
2.1.9 <i>Information Architecture</i>	14
2.1.10 <i>Wireframe</i>	15

2.1.11	<i>Design System</i>	15
2.1.12	<i>Mockup</i>	15
2.1.13	<i>Prototype</i>	16
2.1.14	<i>Usability Testing</i>	16
2.1.15	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
2.1.16	<i>Heuristic Evaluation</i>	18
2.1.17	<i>Questionnaire for User Interface Satisfaction (QUIS)</i>	19
2.1.18	<i>Figma</i>	21
2.1.19	<i>Maze</i>	21
2.2	<i>Penelitian Terdahulu</i>	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	<i>Studi Literatur</i>	28
3.2	<i>Identifikasi Masalah</i>	28
3.3	<i>Understand Context of Use</i>	28
3.3.1	<i>Wawancara</i>	29
3.4	<i>Specify User Requirements</i>	30
3.4.1	<i>Empathy Map</i>	30
3.4.2	<i>User Persona</i>	31
3.4.3	<i>Diagram Afinitas</i>	31
3.4.4	<i>Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional</i>	31
3.5	<i>Design Solutions</i>	31
3.5.1	<i>Information Architecture</i>	31
3.5.2	<i>Wireframe</i>	32
3.5.3	<i>Design System</i>	32
3.5.4	<i>Mockup</i>	32
3.6	<i>Evaluate Against Requirements</i>	32

3.6.1	<i>Usability Testing</i>	33
3.6.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	33
3.6.3	<i>Heuristic Evaluation</i>	33
3.6.4	<i>Questionnaire for User Interface Satisfaction (QUIS)</i>	34
3.7	Kesimpulan dan Saran	34
3.8	Penyusunan Laporan	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Hasil Metode <i>User Centered Design</i> 1.....	35
4.1.1	<i>Understand Context of Use</i>	35
4.1.2	<i>Specify User Requirements</i>	35
4.1.3	<i>Design Solutions</i>	43
4.1.4	<i>Evaluate Against Requirements</i>	85
4.2	Hasil Metode <i>User Centered Design</i> 2.....	103
4.2.1	<i>Specify User Requirements (2)</i>	104
4.2.2	<i>Design Solution (2)</i>	105
4.2.3	<i>Evaluate Against Requirements (2)</i>	112
4.3	Hasil Final <i>Mockup</i>	120
4.4	Hasil <i>Generate Desain</i>	135
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		138
5.1	Kesimpulan.....	138
2.2	Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA		141
LAMPIRAN.....		145

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan SUS	17
Tabel 2.2 Daftar Pertanyaan QUIIS	20
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Pemilik Usaha <i>Catering</i>	28
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Pelanggan	29
Tabel 4.1 Daftar Kebutuhan Fungsional Pengguna	42
Tabel 4.2 Daftar Kebutuhan Non Fungsional Pengguna	43
Tabel 4.3 Task Skenario Pengguna	85
Tabel 4.4 Task Skenario Pemilik <i>Catering</i>	87
Tabel 4.5 Performa Responden Pelanggan	88
Tabel 4.6 Tingkat Kegunaan Pelanggan	90
Tabel 4.7 Performa Responden Pemilik <i>Catering</i>	90
Tabel 4.8 Tingkat Kegunaan Pemilik <i>Catering</i>	92
Tabel 4.9 Hasil Pengujian SUS	94
Tabel 4.10 Hasil Pengujian QUIIS	96
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan QUIIS	96
Tabel 4.12 Profil Evaluator	98
Tabel 4.13 Hasil Evaluasi Heuristik	98
Tabel 4.14 Temuan Permasalahan	104
Tabel 4.15 Performa Responden Pelanggan Kedua	112
Tabel 4.16 Tingkat Kegunaan Pelanggan Kedua	114
Tabel 4.17 Performa Responden Pemilik <i>Catering</i> Kedua	114
Tabel 4.18 Tingkat Kegunaan Pemilik <i>Catering</i> Kedua	116
Tabel 4.19 Hasil Pengujian SUS Kedua	117
Tabel 4.20 Hasil Pengujian QUIIS Kedua	118

Tabel 4.21 Hasil Perhitungan QUIIS Kedua	119
--	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Usaha Jasa Boga di Lamongan 2019-2022.....	2
Gambar 1.2 Tampilan Aplikasi Catering Aja dan Kulina.....	3
Gambar 2.1 <i>User Centered Design</i>	10
Gambar 2.2 <i>Empathy Map</i>	13
Gambar 2.3 <i>Scoring SUS</i>	18
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	27
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Pelanggan.....	37
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Pemilik <i>Catering</i>	38
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Pelanggan	39
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Pemilik <i>Catering</i>	39
Gambar 4.5 Diagram Afinitas 1	40
Gambar 4.6 Diagram Afinitas 2	40
Gambar 4.7 Diagram Afinitas 3	41
Gambar 4.8 Diagram Afinitas 4	41
Gambar 4.9 <i>Information Architecture</i>	44
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splashscreen</i> dan <i>Onboarding</i>	45
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i> dan Lupa Password.....	46
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Akun	47
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda dan Pencarian	48
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman Kategori dan Request Makanan.....	49
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang dan <i>Checkout</i>	50
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar dan Tambah Alamat	51
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Belum Dibayar.....	52
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Menunggu Diproses.....	53
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Diproses	53

Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Dikirim	54
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Selesai	55
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Dibatalkan.....	56
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Chat</i> dan Notifikasi.....	57
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Halaman Profil <i>Catering</i> dan Profil Pengguna	57
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Review</i> dan Halaman Favorit	58
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Halaman Registrasi <i>Catering</i>	59
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah dan Daftar Makanan	60
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Halaman Penghasilan Saya	61
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Baru	62
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Perlu Diproses	62
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Diproses-Catering.....	63
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Dikirim-Catering	64
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Selesai dan Pesanan Dibatalkan	65
Gambar 4.34 <i>Typography</i>	66
Gambar 4.35 <i>Color Palettes</i>	67
Gambar 4.36 Logo	67
Gambar 4.37 <i>Navigasi Bar</i>	68
Gambar 4.38 <i>Button</i>	68
Gambar 4.39 <i>Text Field</i>	69
Gambar 4.40 Komponen <i>Card</i> dan <i>List</i>	69
Gambar 4.41 <i>Mockup</i> Halaman <i>Splashscreen</i> dan <i>Onboarding</i>	70
Gambar 4.42 <i>Mockup</i> Halaman <i>Login</i> dan Lupa Password.....	70
Gambar 4.43 <i>Mockup</i> Halaman Daftar Akun	71
Gambar 4.44 <i>Mockup</i> Halaman Beranda dan Pencarian.....	71
Gambar 4.45 <i>Mockup</i> Halaman Kategori dan Request Makanan	72

Gambar 4.46 <i>Mockup</i> Halaman Keranjang dan <i>Checkout</i>	73
Gambar 4.47 <i>Mockup</i> Halaman Daftar dan Tambah Alamat.....	74
Gambar 4.48 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Belum Dibayar	74
Gambar 4.49 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Menunggu Diproses	75
Gambar 4.50 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Diproses	75
Gambar 4.51 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Dikirim.....	76
Gambar 4.52 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Selesai	76
Gambar 4.53 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Dibatalkan	77
Gambar 4.54 <i>Mockup</i> Halaman <i>Chat</i> dan Notifikasi	78
Gambar 4.55 <i>Mockup</i> Halaman Profil <i>Catering</i> dan Profil Pengguna.....	78
Gambar 4.56 <i>Mockup</i> Halaman <i>Review</i> dan Halaman Favorit	79
Gambar 4.57 <i>Mockup</i> Halaman Registrasi <i>Catering</i>	79
Gambar 4.58 <i>Mockup</i> Halaman Tambah dan Daftar Makanan.....	80
Gambar 4.59 <i>Mockup</i> Halaman Penghasilan Saya	81
Gambar 4.60 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Baru.....	81
Gambar 4.61 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Perlu Diproses.....	82
Gambar 4.62 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Diproses-Catering	82
Gambar 4.63 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Dikirim-Catering.....	83
Gambar 4.64 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Selesai dan Dibatalkan.....	84
Gambar 4.65 Responden Berdasarkan Usia.....	93
Gambar 4.66 Responden Berdasarkan Pekerjaan	93
Gambar 4.67 Responden Berdasarkan Domisili	94
Gambar 4.68 <i>Design Solution</i> 1	106
Gambar 4.69 <i>Design Solution</i> 2	106
Gambar 4.70 <i>Design Solution</i> 3	107
Gambar 4.71 <i>Design Solution</i> 4	107

Gambar 4.72 <i>Design Solution 5</i>	108
Gambar 4.73 <i>Design Solution 6</i>	108
Gambar 4.74 <i>Design Solution 7</i>	109
Gambar 4.75 <i>Design Solution 8</i>	119
Gambar 4.76 <i>Design Solution 9</i>	110
Gambar 4.77 <i>Design Solution 10</i>	110
Gambar 4.78 <i>Design Solution 11</i>	111
Gambar 4.79 <i>Design Solution 12</i>	111
Gambar 4.80 Halaman <i>Splashscreen</i> dan <i>Onboarding</i>	121
Gambar 4.81 Halaman <i>Login</i> dan Lupa Password	121
Gambar 4.82 Halaman Daftar Akun	122
Gambar 4.83 Halaman Beranda dan Halaman Pencarian	122
Gambar 4.84 Halaman Kategori dan Request Makanan	123
Gambar 4.85 Halaman Keranjang dan <i>Checkout</i>	124
Gambar 4.86 Halaman Daftar dan Tambah Alamat	125
Gambar 4.87 Halaman Pesanan Belum Dibayar	125
Gambar 4.88 Halaman Pesanan Menunggu Diproses	126
Gambar 4.89 Halaman Pesanan Diproses	126
Gambar 4.90 Halaman Pesanan Dikirim	127
Gambar 4.91 Halaman Pesanan Selesai	127
Gambar 4.92 Halaman Pesanan Dibatalkan	128
Gambar 4.93 Halaman <i>Chat</i> dan Notifikasi	129
Gambar 4.94 Halaman Profil <i>Catering</i> dan Profil Pengguna	129
Gambar 4.95 Halaman <i>Review</i> dan Halaman Favorit	130
Gambar 4.96 Halaman Registrasi dan Beranda <i>Catering</i>	130
Gambar 4.97 Halaman Tambah dan Daftar Makanan	131

Gambar 4.98 Halaman Penghasilan Saya	131
Gambar 4.99 Halaman Pesanan Baru.....	132
Gambar 4.100 Halaman Pesanan Perlu Diproses.....	132
Gambar 4.101 Halaman Pesanan Diproses-Catering.....	133
Gambar 4.102 Halaman Pesanan Dikirim-Catering.....	134
Gambar 4.103 Halaman Pesanan Selesai dan Dibatalkan.....	135
Gambar 4.104 <i>Generate</i> Desain Halaman Kategori	136
Gambar 4.105 <i>Generate</i> Desain Halaman Keranjang.....	136
Gambar 4.106 <i>Generate</i> Desain Halaman Checkout	137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Responden Pelanggan

Lampiran 2. Hasil Wawancara Responden Pemilik Usaha Catering

Lampiran 3. *Source Code Generate* Desain