

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Design Thinking	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Analisis Permasalahan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.3 Tahap Empathize	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.4 Tahap Define	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.5 Tahap Ideate.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.6 Tahap Prototype.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.7 Tahap Test	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 proses bisnis pada Goterno	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 User persona customer 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 User persona customer 2.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 User persona customer 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 User persona customer 4.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 User persona customer 5.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Hook model canvas seluruh customer	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 User journey map.....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.9 Prioritize challenges	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 Information architecture halaman utama	42
Gambar 4.11 User flow login.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 User flow Checkout.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 User flow ubah alamat	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.14 User flow ubah kata sandi	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.15 Wireframe Spalshscreen.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.16 Wireframe Spalshscreen.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.17 Wireframe login	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.18 Wireframe sign up.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.19 Wireframe konfirmasi email	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.20 Wireframe halaman home	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.21 Wireframe pencarian.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.22 Wireframe halaman rekomendasi	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.23 Wireframe halaman favorit	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.24 Wireframe halaman riwayat.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.25 Wireframe halaman restoran	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.26 Wireframe halaman checkout	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.27 Wireframe halaman tracking pesanan.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.28 Wireframe halaman profil	

	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.29 Wireframe halaman alamat.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.30 Wireframe halaman notifikasi	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.31 Wireframe halaman chat.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.32 Wireframe halaman voucher.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.33 Wireflow login.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.34 Wireflow checkout	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.35 Wireflow checkout	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.36 UI Style guide Colors	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.37 UI style guide Typography	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.38 UI style guide Iconography	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.39 UI style guide Illustrations.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.40 UI pattern library Buttons.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.41 UI pattren library Text input.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.42 UI pattern library Text fields	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.43 UI pattern library Menu bar	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.44 UI pattren library Card nama resto	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.45 UI pattern library Card riwayat pemesanan.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.46 UI pattern library Card katalog.....	

	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.47 Hi-fi Splashscreen	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.48 Hi-fi Onboarding screen.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.49 Hi-fi Halaman Login	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.50 Hi-fi Halaman Sign Up	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.51 Hi-fi Halaman lupa kata sandi.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.52 Hi-fi Halaman Home.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.53 Hi-fi Halaman Rekomendasi.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.54 Hi-fi Halaman Pencarian.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.55 Hi-fi Halaman kategori makanan	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.56 Hi-fi Halaman Favorit	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.57 Hi-fi Halaman Riwayat	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.58 Hi-fi Halaman Profil	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.59 Hi-fi Halaman resto.....	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.60 Hi-fi Halaman Checkout	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.61 Hi-fi Halaman konfirmasi pesanan	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.62 Hi-fi Halaman ringkasan riwayat	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.63 Hi-fi Halaman chat driver	
	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.64 Hi-fi Halaman notifikasi	
.....	Er
ror! Bookmark not defined.	

Gambar 4.65 Prototype.....

.....**Er**
ror! Bookmark not defined.

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.2 Kuesioner System Usability Scale (SUS).....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.3 Kriteria Skor System Usability Scale (SUS).....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Kriteria user persona.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Data potensial user persona.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Background permasalahan user.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Penentuan objective.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 In-depth interview.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Validasi permasalahan user.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 How Might We berdasarkan problem.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 How might we berdasarkan needs owner.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 Kuisisioner How Might We.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.10 Skala penilaian prioritization matrix.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.11 Penentuan kuadran prioritization matrix.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.12 Tabel Measurements.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.13 Brainstorming.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.14 Information architecture.....	

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.15 Design system colors details

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.16 Typography details.....

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.17 Test Plan Document.....

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.18 Partisipan Testing.....

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.19 Test Task.....

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.20 Kuesioner System Usability Scale (SUS).....

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.21 Hasil pengerjaan test taks.....

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.22 Hasil pengujian aspek Efficiency test task partisipan.....

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.23 Interval waktu pada time behavior.....

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.24 Hasil skor normalisasi System Usability Scale (SUS) Partisipan

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.25 Penilaian System Usability Scale (SUS).....

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.26 Hasil Perhitungan System Usability Scale (SUS) Partisipan.....

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.27 Hasil Usability Aplikasi dengan SUS pada Partisipan.....

Error! Bookmark not defined.

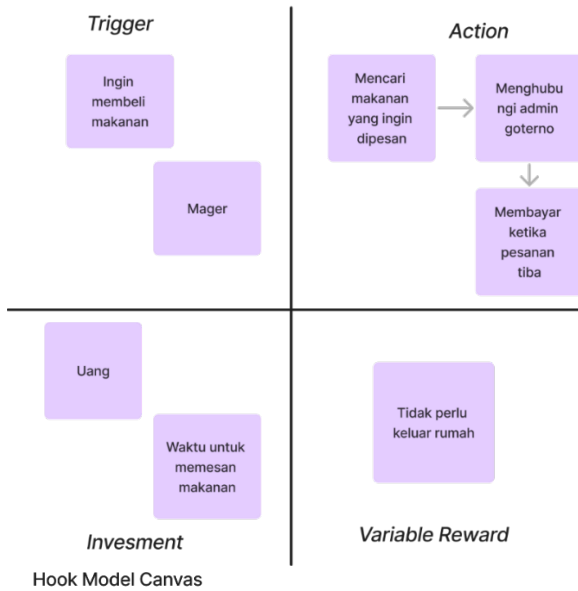
Halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN

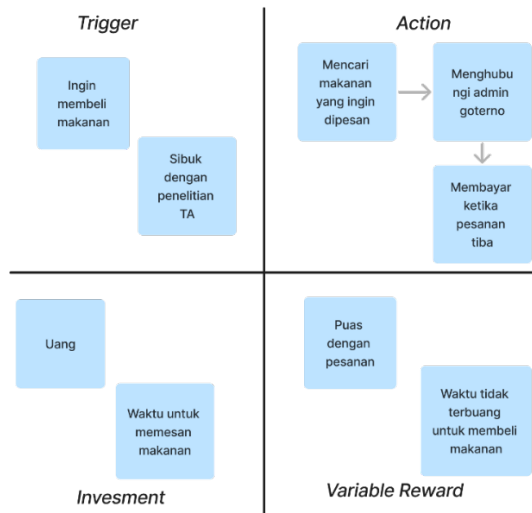
1. Hook Model Canvas Customer

Hook Model Canvas

Muhammad Nizamudin

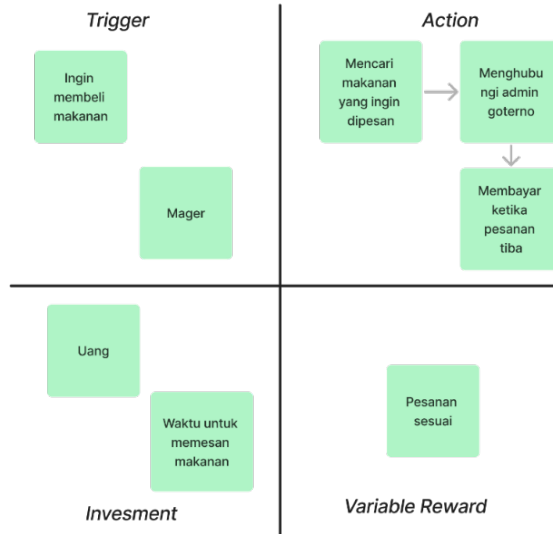


Mufid Alfarikhi



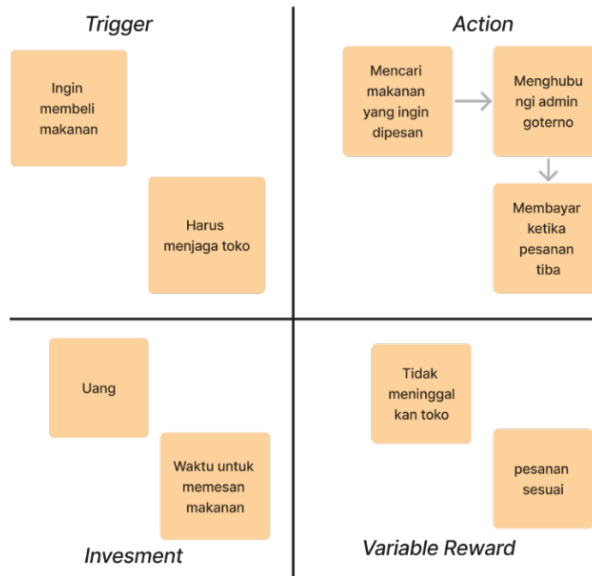
Hook Model Canvas

M. Ari Arkhamiz Z.

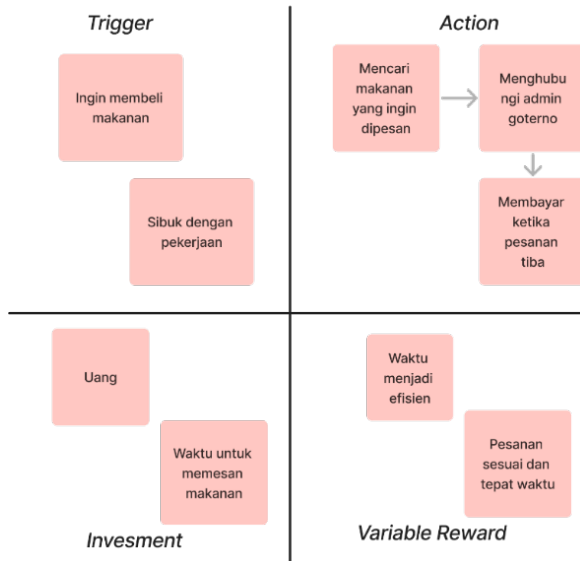


Hook Model Canvas

Verdy Hidayat

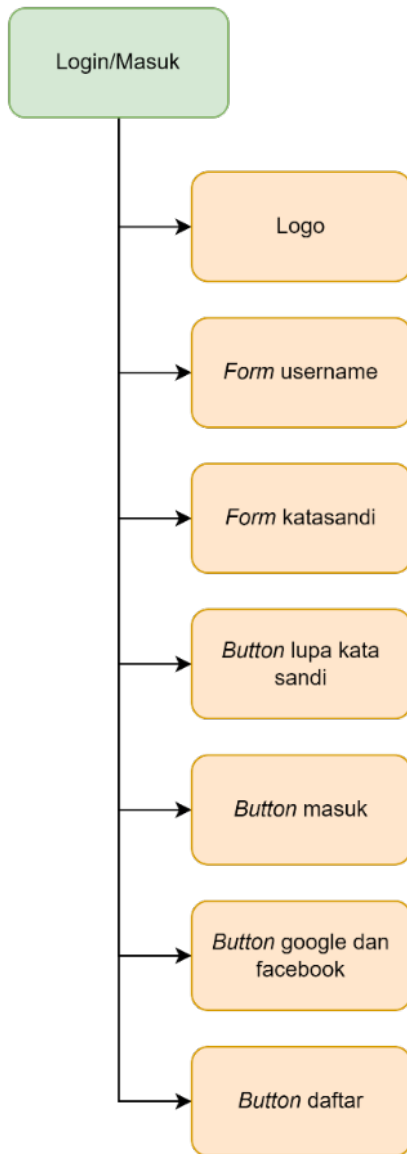


Kharis Hasan

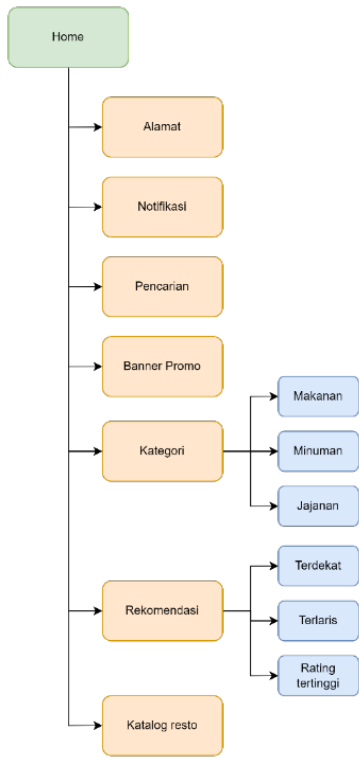


2. Detail information architecture

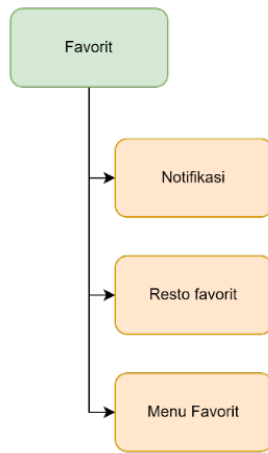
a. Information architecture login



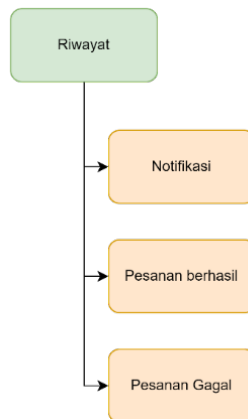
b. Information architecture halaman *home*



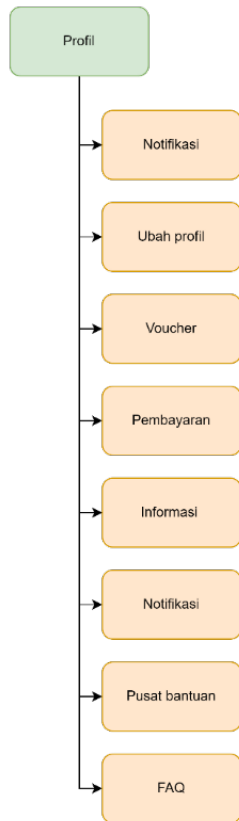
c. Information architecture halaman favorit



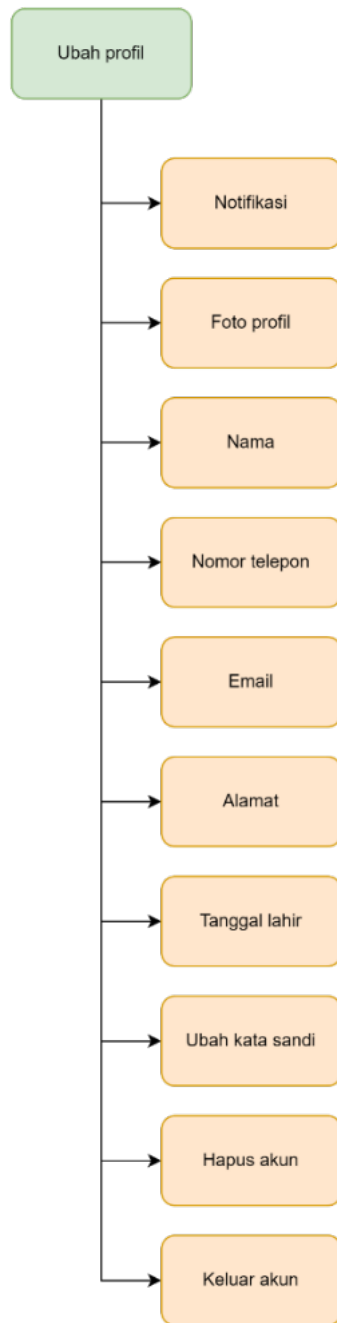
d. Information architecture halaman riwayat



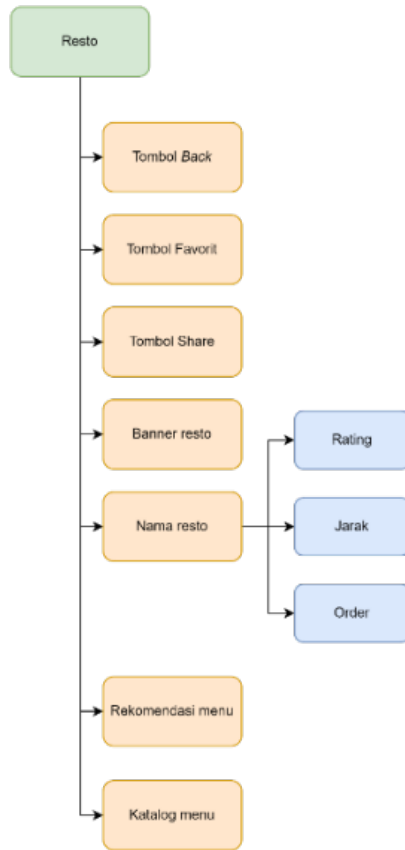
e. Information architecture halaman profil



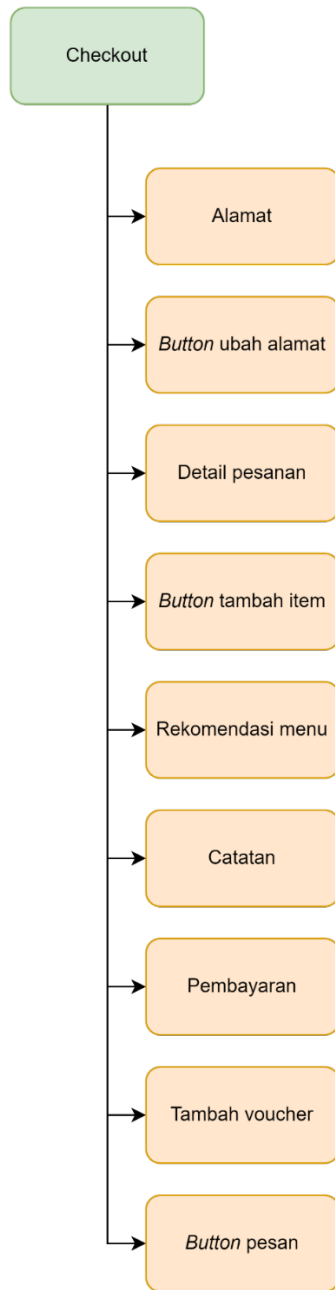
f. Information architecture halaman ubah profil



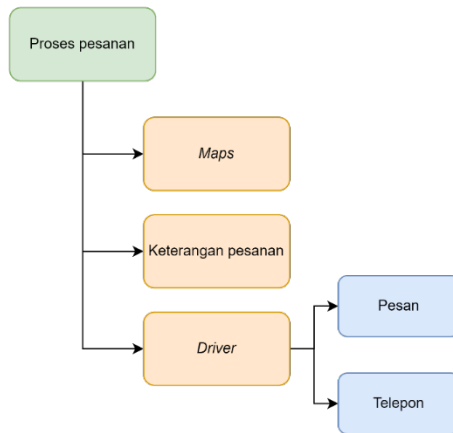
g. Information architecture halaman resto



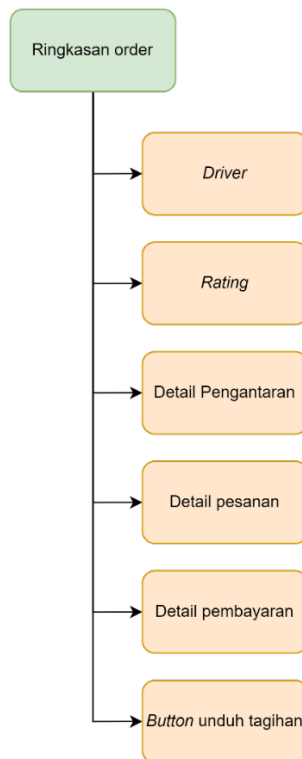
h. Information architecture checkout



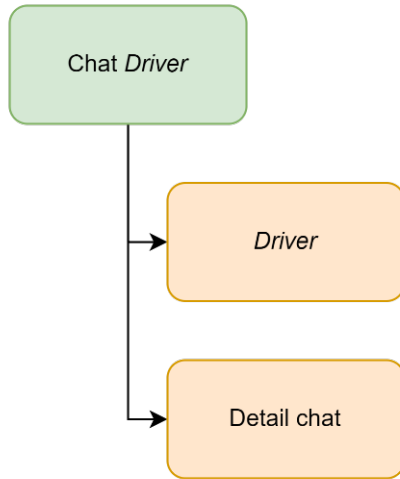
i. Information architecture proses pesanan



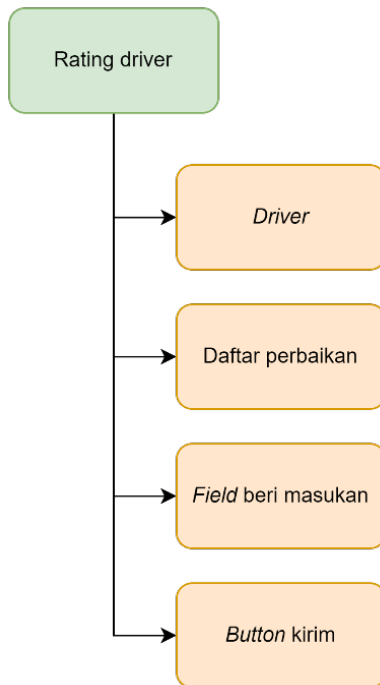
j. Information architecture ringkasan order



k. Information architecture chat driver

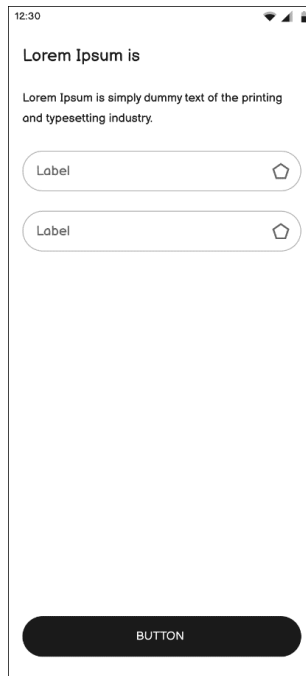
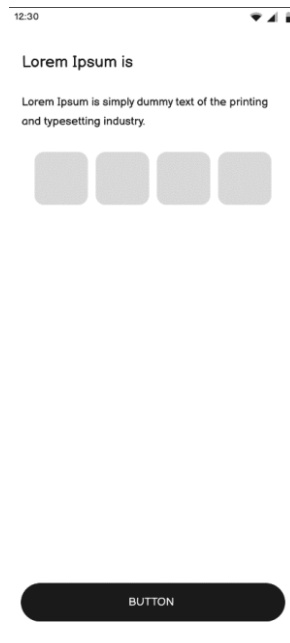


1. Information architecture rating driver



3. Detail Wireframe

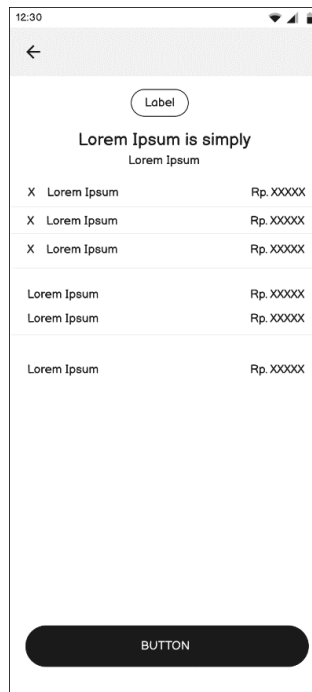
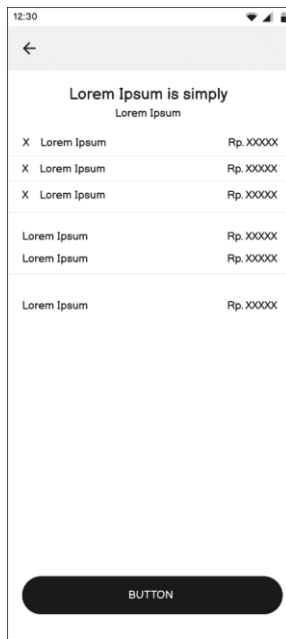
a. Wireframe lupa kata sandi



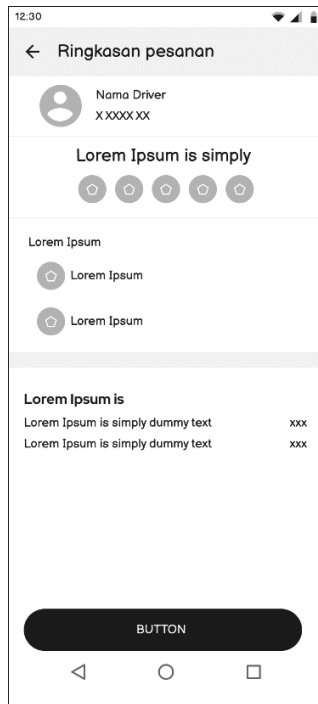
b. Wireframe Pencarian



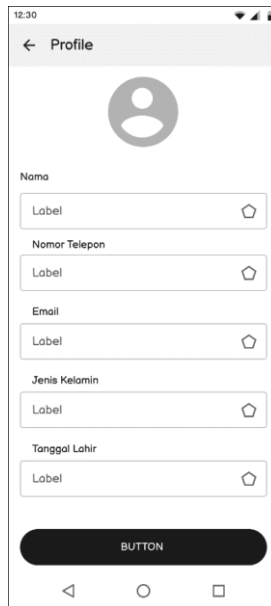
c. Wireframe pencarian



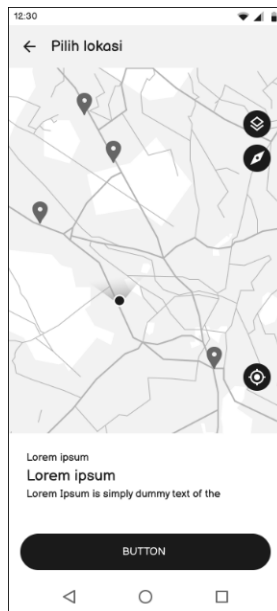
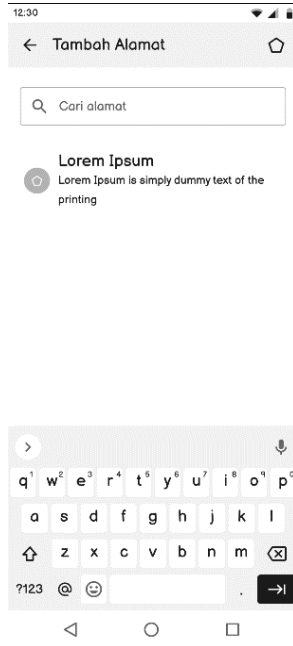
d. Wireframe ringkasan pesanan



e. Wireframe ubah profil



f. Wireframe ubah alamat

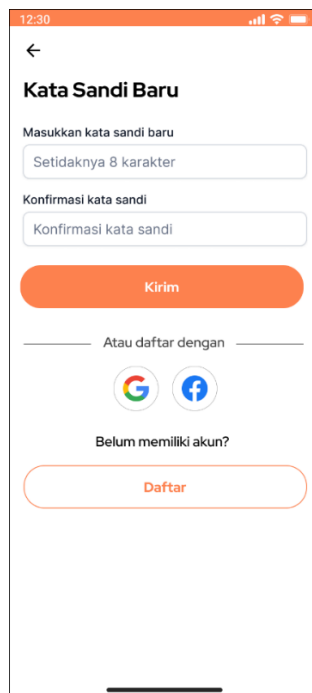


4. Detail Hifidelity Design

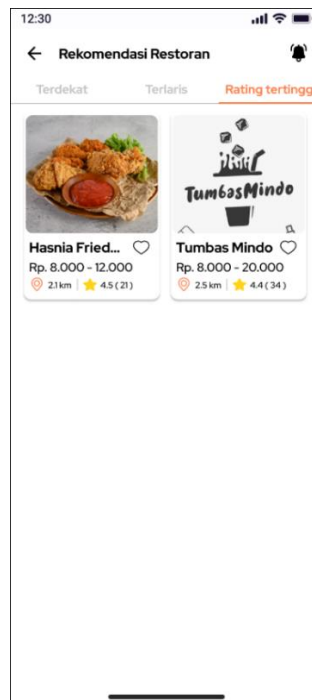
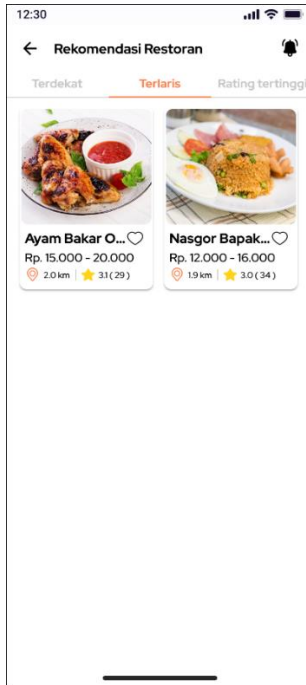
a. Halaman onboarding



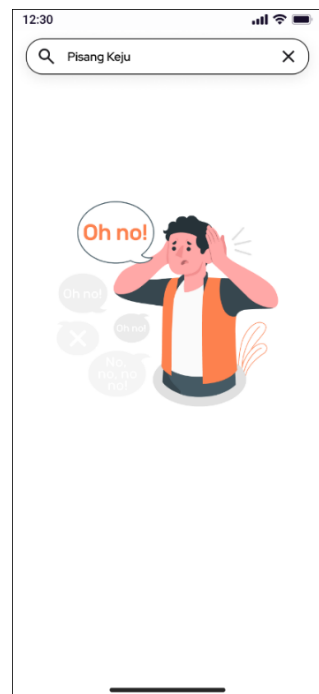
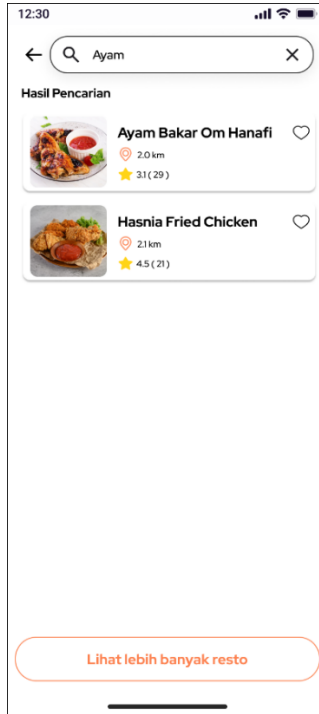
b. Halaman Lupa kata sandi



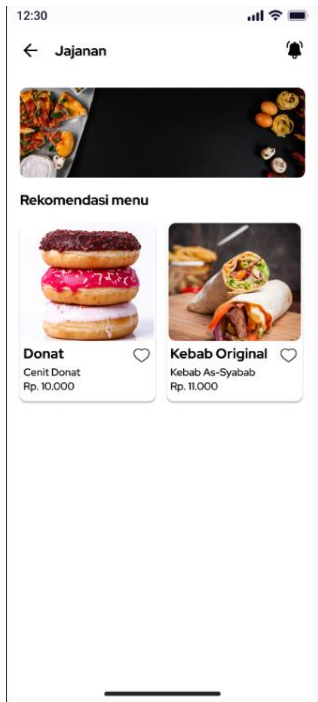
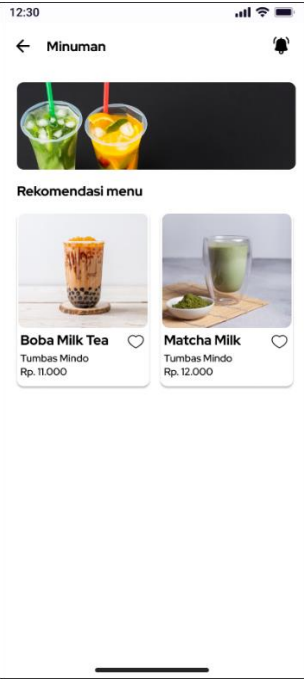
c. Halaman Rekomendasi



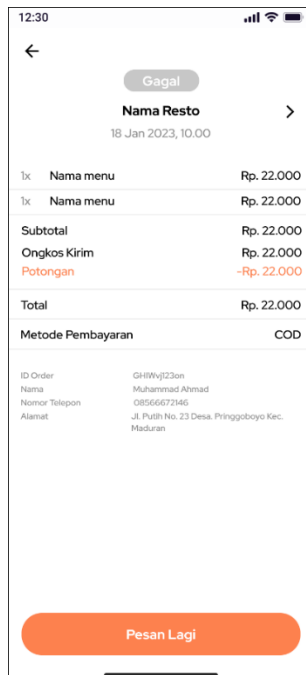
d. Halaman Pencarian



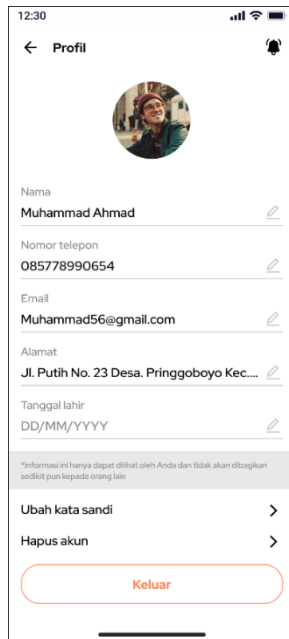
e. Halaman Kategori



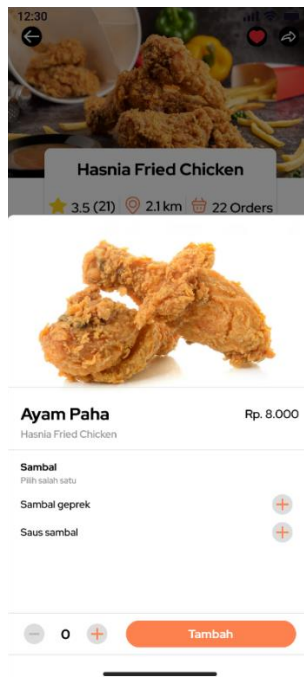
f. Halaman Riwayat

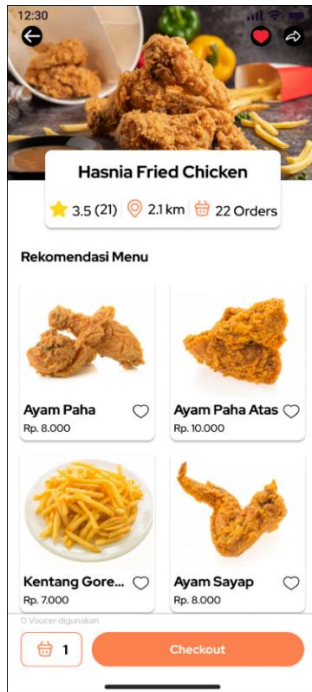


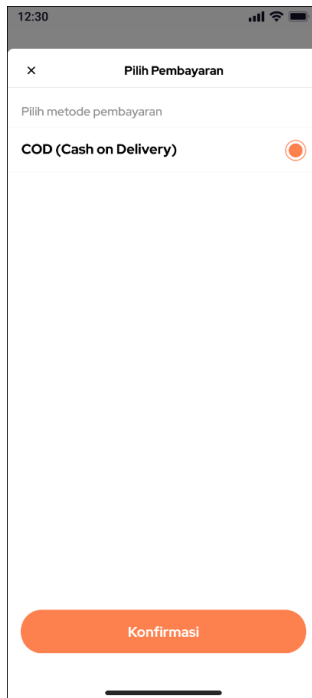
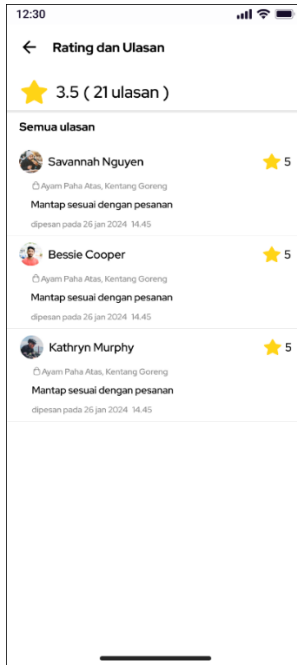
g. Halaman Profil



h. Halaman Resto



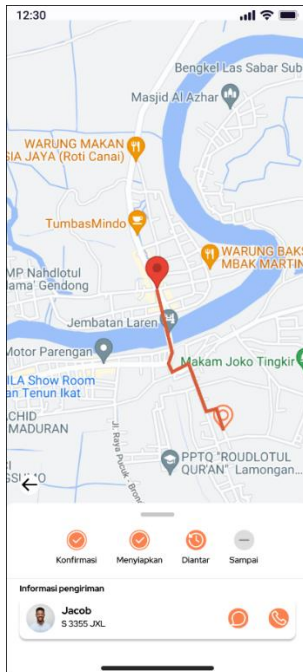


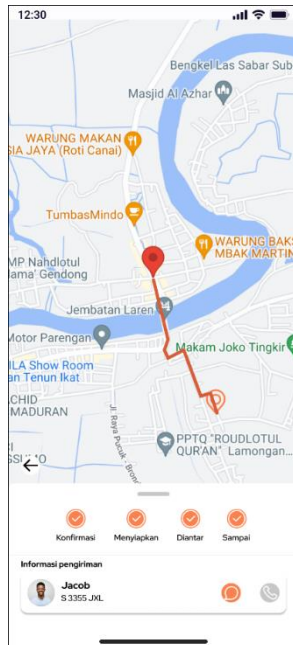


i. Halaman Ubah alamat

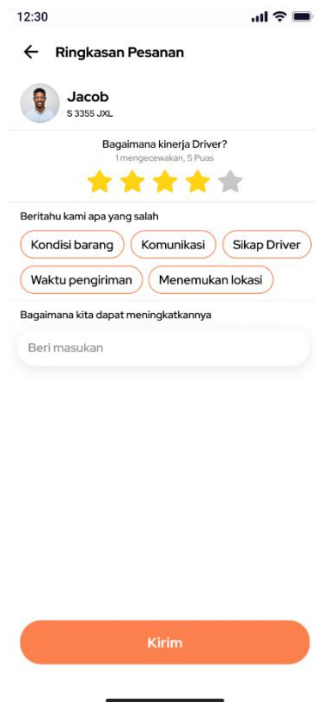


j. Halaman Tracking



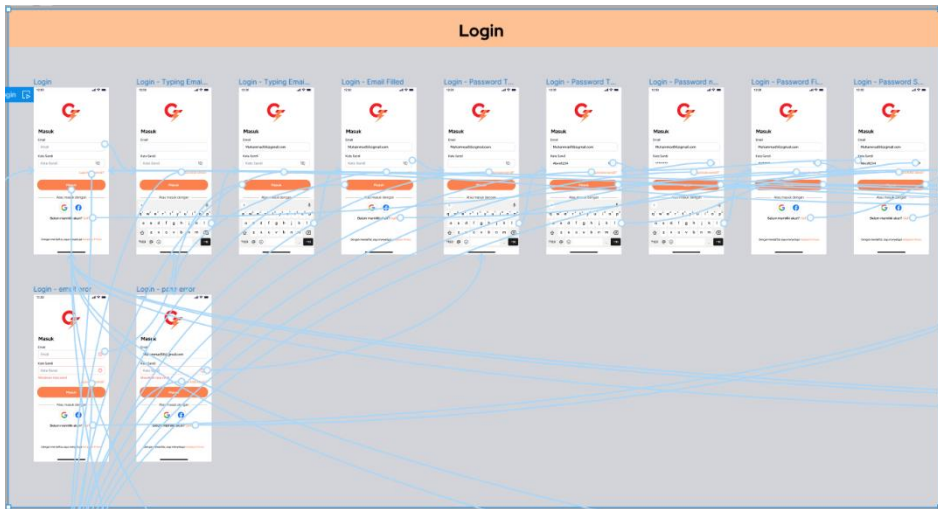


k. Halaman rating driver

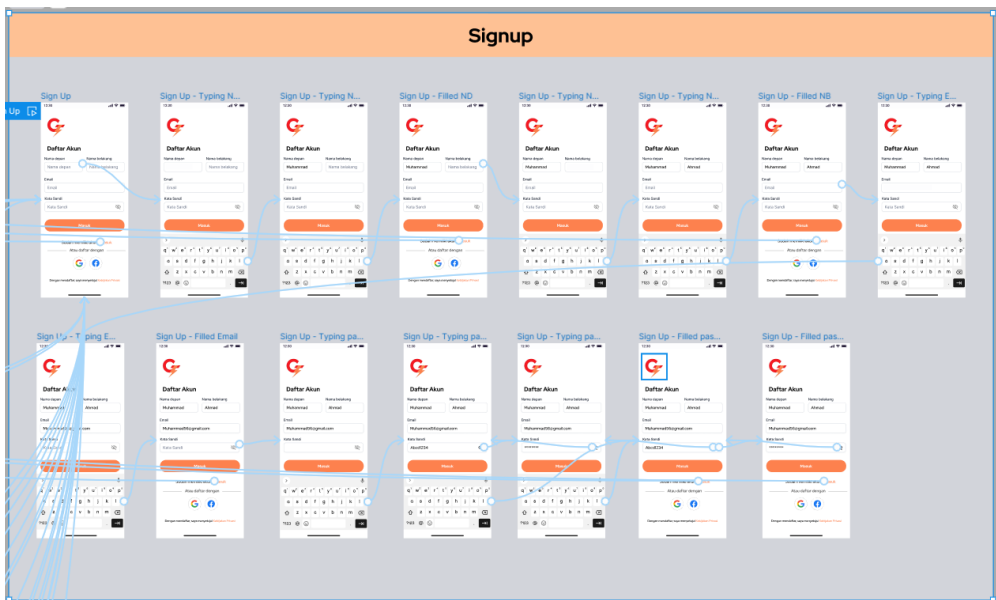


5. Detail *Prototype*

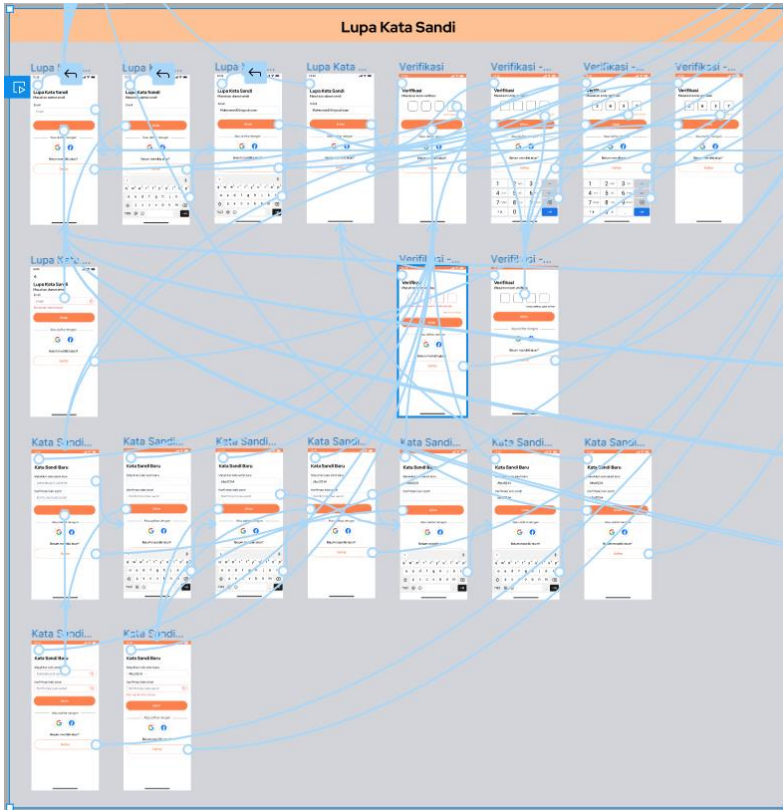
a. *Prototype Login*



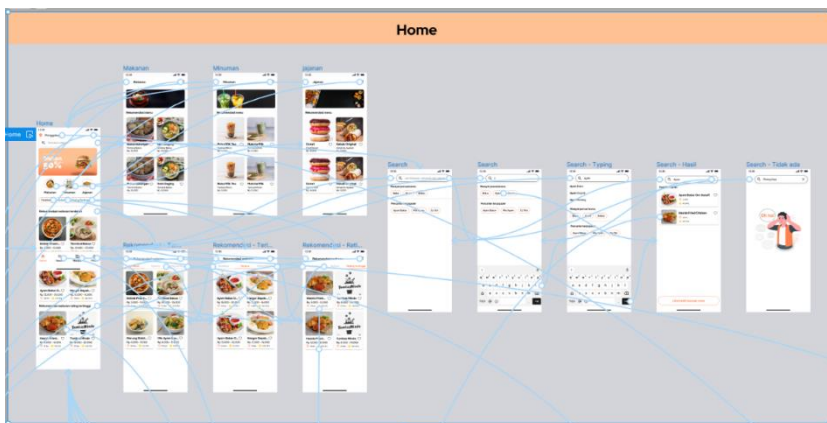
b. *Prototype Sign up*



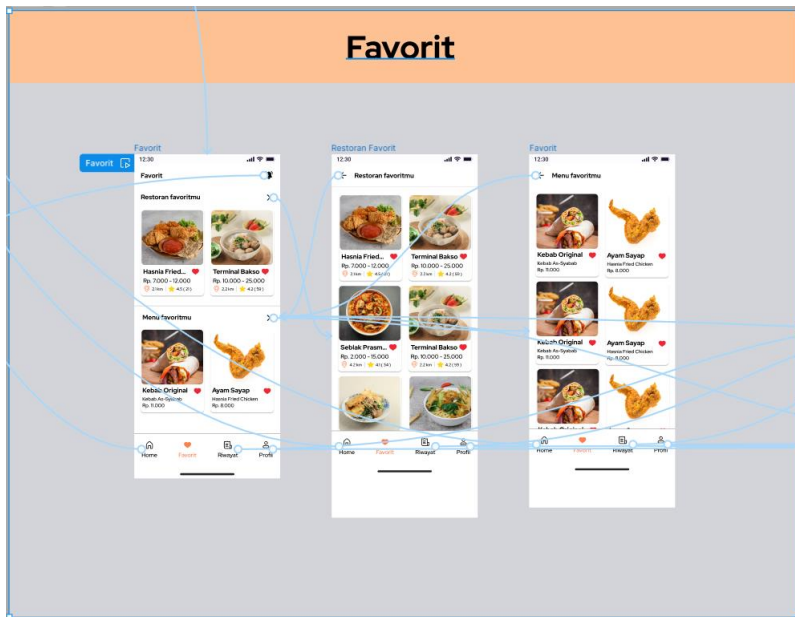
c. *Prototype Halaman lupa kata sandi*



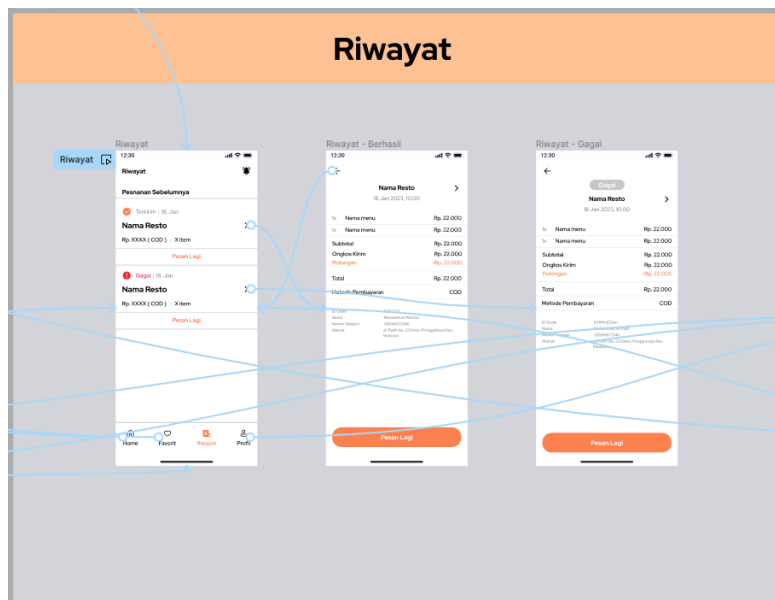
d. *Prototype Home*



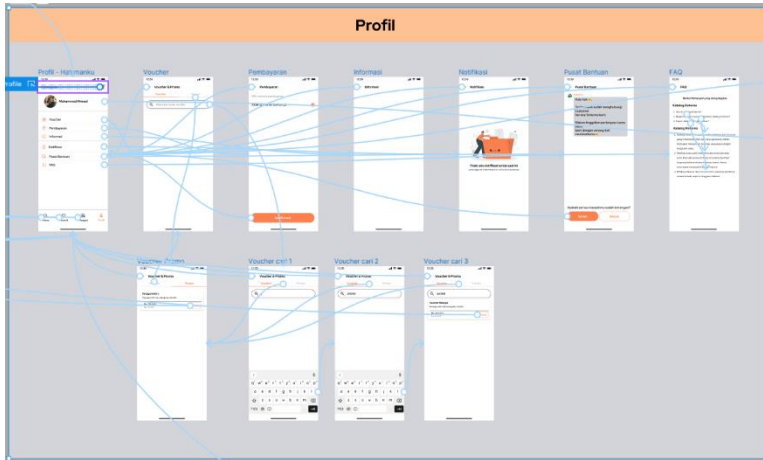
e. *Prototype favorit*



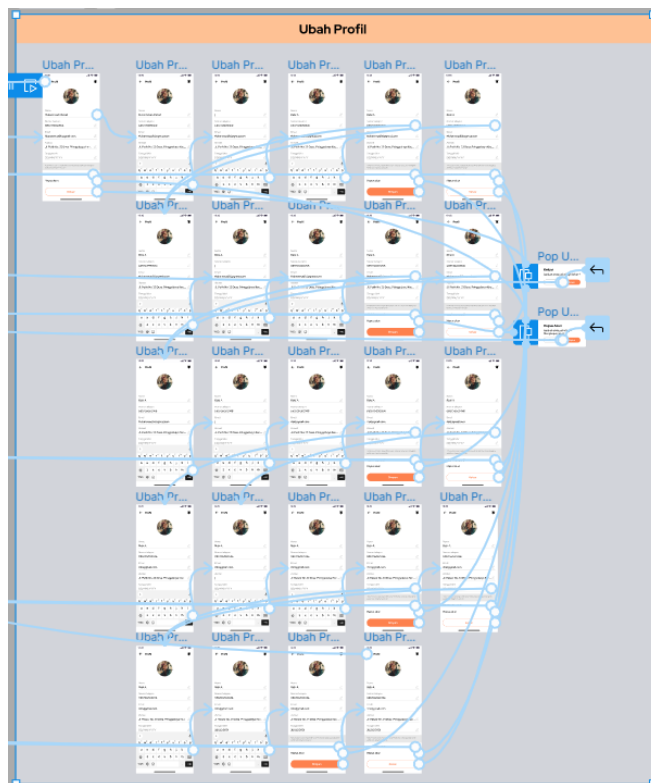
f. *Prototype riwayat*



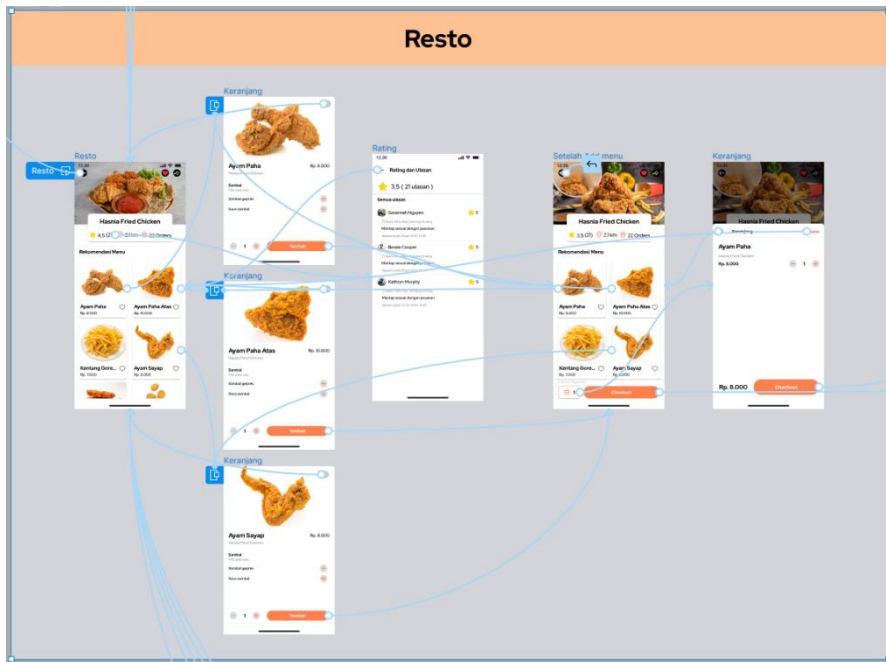
g. *Prototype profil*



h. *Prototype* halaman ubah profil



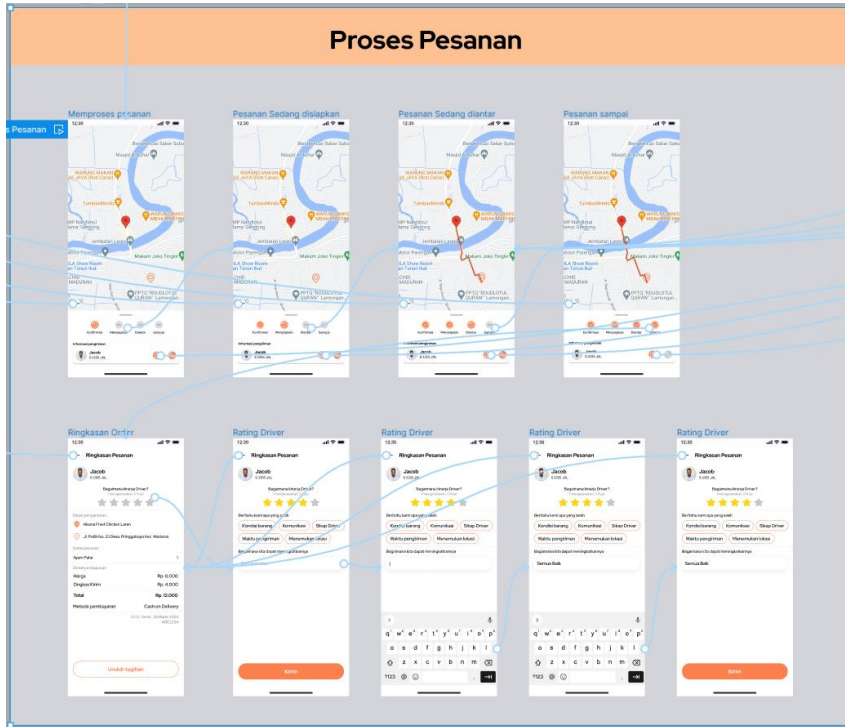
i. *Prototype* resto



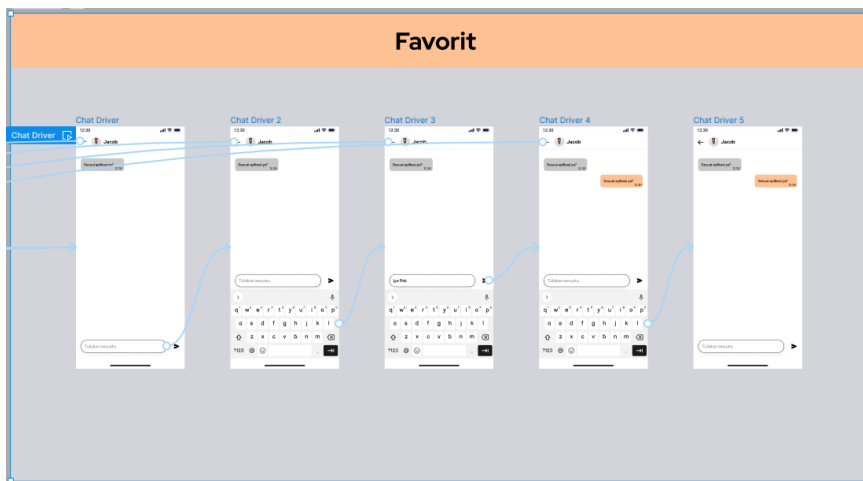
j. *Prototype Checkout*



k. *Prototype proses pesanan*



1. *Prototype chat driver*



m. *Prototype notifikasi*



6. Dokumen Pendukung Pengujian

a. Test Task

Test Task Document

Kode Partisipan : C1
Nama : Muhammad Nizarudin.
Usia : 21 tahun.
Alamat : Desa Ngayung, kecamatan Maduran, kabupaten Lamongan.

Tasks Code	Tasks	Benchmark List	Tingkat keberhasilan	Waktu (Detik)
TC-01	Sign Up	Partisipan <i>testing</i> berhasil mendaftar pada aplikasi.	1	25
TC-02	Login	Partisipan <i>testing</i> berhasil masuk pada aplikasi.	1	18
TC-03	Membuat kata sandi baru atau lupa kata sandi	Partisipan <i>testing</i> berhasil membuat kata sandi baru.	1	15
TC-04	Melakukan pencarian	Partisipan <i>testing</i> berhasil melakukan pencarian.	1	7
TC-05	Melakukan pemesanan	Partisipan <i>testing</i> berhasil melakukan pemesanan.	1	20
TC-06	Mengirim pesan pada driver	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengirimkan pesan kepada driver.	1	8
TC-07	Memasukkan kode voucher	Partisipan <i>testing</i> berhasil memasukkan voucher.	1	8
TC-08	Mengubah data yang ada di profil	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengubah data yang ada pada profil.	1	10
TC-09	Mengubah alamat atau lokasi	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengubah alamat atau lokasi.	1	15
TC-10	Logout	Partisipan <i>testing</i> berhasil untuk <i>logout</i> .	1	8

Test Task Document

Kode Partisipan : C2.
Nama : Mufid Alfarikhi
Usia : 22 tahun.
Alamat : Desa Ngrung, Kecamatan Maduran, Kabupaten Lamongan.

Tasks Code	Tasks	Benchmark List	Tingkat keberhasilan	Waktu (Detik)
TC-01	Sign Up	Partisipan <i>testing</i> berhasil mendaftar pada aplikasi.	1	27 27.
TC-02	Login	Partisipan <i>testing</i> berhasil masuk pada aplikasi.	1	16.
TC-03	Membuat kata sandi baru atau lupa kata sandi	Partisipan <i>testing</i> berhasil membuat kata sandi baru.	1	19.
TC-04	Melakukan pencarian	Partisipan <i>testing</i> berhasil melakukan pencarian.	1	7.
TC-05	Melakukan pemesanan	Partisipan <i>testing</i> berhasil melakukan pemesanan.	1	22.
TC-06	Mengirim pesan pada <i>driver</i>	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengirimkan pesan kepada <i>driver</i> .	1	9.
TC-07	Memasukkan kode voucher	Partisipan <i>testing</i> berhasil memasukkan voucher.	1	7.
TC-08	Mengubah data yang ada di profil	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengubah data yang ada pada profil.	1	14.
TC-09	Mengubah alamat atau lokasi	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengubah alamat atau lokasi.	1	12.
TC-10	Logout	Partisipan <i>testing</i> berhasil untuk <i>logout</i> .	1	10.

Test Task Document

Kode Partisipan : M. Ari Arkhamiz 2. C3.
Nama : 22 tahun . M. Ari Arkhamiz 2.
Usia : 22 tahun.
Alamat : Desa Kanugrahan. Kecamatan Maduran. Kabupaten.
Lamongan..

Tasks Code	Tasks	Benchmark List	Tingkat keberhasilan	Waktu (Detik)
TC-01	Sign Up	Partisipan <i>testing</i> berhasil mendaftar pada aplikasi.	1	30
TC-02	Login	Partisipan <i>testing</i> berhasil masuk pada aplikasi.	1	15
TC-03	Membuat kata sandi baru atau lupa kata sandi	Partisipan <i>testing</i> berhasil membuat kata sandi baru.	1	20
TC-04	Melakukan pencarian	Partisipan <i>testing</i> berhasil melakukan pencarian.	1	8
TC-05	Melakukan pemesanan	Partisipan <i>testing</i> berhasil melakukan pemesanan.	1	20
TC-06	Mengirim pesan pada driver	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengirimkan pesan kepada driver.	1	10
TC-07	Memasukkan kode voucher	Partisipan <i>testing</i> berhasil memasukkan voucher.	1	8
TC-08	Mengubah data yang ada di profil	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengubah data yang ada pada profil.	1	15
TC-09	Mengubah alamat atau lokasi	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengubah alamat atau lokasi.	1	10
TC-10	Logout	Partisipan <i>testing</i> berhasil untuk <i>logout</i> .	1	10

Test Task Document

Kode Partisipan : CS
Nama : Khavis Hasan
Usia : 21 tahun
Alamat : Desa Laren, Kecamatan Laren, Kabupaten Lamongan

Tasks Code	Tasks	Benchmark List	Tingkat keberhasilan	Waktu (Detik)
TC-01	Sign Up	Partisipan <i>testing</i> berhasil mendaftar pada aplikasi.	1	27
TC-02	Login	Partisipan <i>testing</i> berhasil masuk pada aplikasi.	1	18
TC-03	Membuat kata sandi baru atau lupa kata sandi	Partisipan <i>testing</i> berhasil membuat kata sandi baru.	1	20
TC-04	Melakukan pencarian	Partisipan <i>testing</i> berhasil melakukan pencarian.	1	6
TC-05	Melakukan pemesanan	Partisipan <i>testing</i> berhasil melakukan pemesanan.	1	20
TC-06	Mengirim pesan pada <i>driver</i>	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengirimkan pesan kepada <i>driver</i> .	1	10
TC-07	Memasukkan kode voucher	Partisipan <i>testing</i> berhasil memasukkan voucher.	1	5
TC-08	Mengubah data yang ada di profil	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengubah data yang ada pada profil.	1	12
TC-09	Mengubah alamat atau lokasi	Partisipan <i>testing</i> berhasil mengubah alamat atau lokasi.	1	14
TC-10	Logout	Partisipan <i>testing</i> berhasil untuk <i>logout</i> .	1	10

b. Kuesioner *system usability scale* (SUS)

Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Kode Partisipan : C1
 Nama : Muhamad Nizamudin.
 Usia : 21 tahun.
 Alamat : Desa Ngyung, Kecamatan Maduran, Kabupaten Lamongan.

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya sepertinya akan sering menggunakan aplikasi ini.				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit.	✓				
3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan.					✓
4	Saya sepertinya membutuhkan bantuan teknisi agar dapat menggunakan aplikasi ini dengan lancar.		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya.					✓
6	Saya merasa ada banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini.		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.	✓				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.		✓			

Keterangan

1 : Sangat tidak setuju 3 : Netral 5 : Sangat Setuju
 2 : Tidak setuju 4 : Setuju

Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Kode Partisipan : C2.
 Nama : Mufid Alfarikli
 Usia : 22 tahun.
 Alamat : Desa Ngayung, Kecamatan Maduran, Kabupaten Lamongan.

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya sepertinya akan sering menggunakan aplikasi ini.				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit.		✓			
3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan.				✓	
4	Saya sepertinya membutuhkan bantuan teknisi agar dapat menggunakan aplikasi ini dengan lancar.		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya.					✓
6	Saya merasa ada banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini.		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.					✓
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.			✓		

Keterangan

- 1 : Sangat tidak setuju 3 : Netral 5 : Sangat Setuju
 2 : Tidak setuju 4 : Setuju

Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Kode Partisipan : C3.
Nama : M. Ari Arkhami2 2.
Usia : 22 tahun.
Alamat : Desa Kanugrahan, Kecamatan Uaduan, Kabupaten Lamongan.

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya sepertinya akan sering menggunakan aplikasi ini.				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit.		✓			
3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan.				✓	
4	Saya sepertinya membutuhkan bantuan teknisi agar dapat menggunakan aplikasi ini dengan lancar.	✓				
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya.					✓
6	Saya merasa ada banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini.		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.	✓				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.					✓
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.		✓			

Keterangan

1 : Sangat tidak setuju

3 : Netral

5 : Sangat Setuju

2 : Tidak setuju

4 : Setuju

Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Kode Partisipan : C9.
 Nama : Verdy Hridayat.
 Usia : 21 tahun.
 Alamat : Desa Jangleungsumo, Kecamatan Maduran, Kabupaten Lamongan.

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya sepertinya akan sering menggunakan aplikasi ini.					✓
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit.		✓			
3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan.					✓
4	Saya sepertinya membutuhkan bantuan teknisi agar dapat menggunakan aplikasi ini dengan lancar.		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya.				✓	
6	Saya merasa ada banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini.	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.					✓
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.		✓			

Keterangan

- 1 : Sangat tidak setuju 3 : Netral 5 : Sangat Setuju
 2 : Tidak setuju 4 : Setuju

Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Kode Partisipan : CS.
Nama : Kharris Hasan.
Usia : 21 tahun.
Alamat : Desa Laren, Kecamatan Laren, Kabupaten Lamongan.

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya sepertinya akan sering menggunakan aplikasi ini.					✓
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit.	✓				
3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan.				✓	
4	Saya sepertinya membutuhkan bantuan teknisi agar dapat menggunakan aplikasi ini dengan lancar.	✓				
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya.				✓	
6	Saya merasa ada banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini.		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.		✓			

Keterangan

1 : Sangat tidak setuju

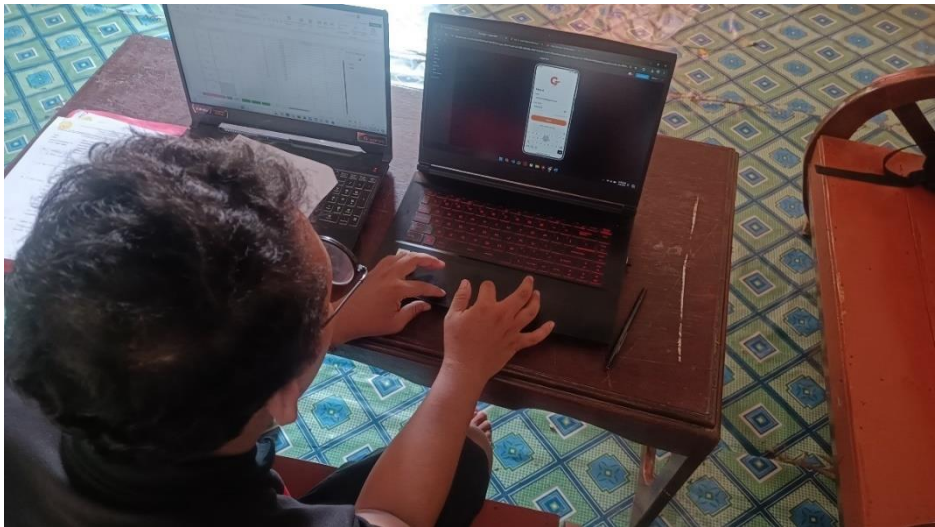
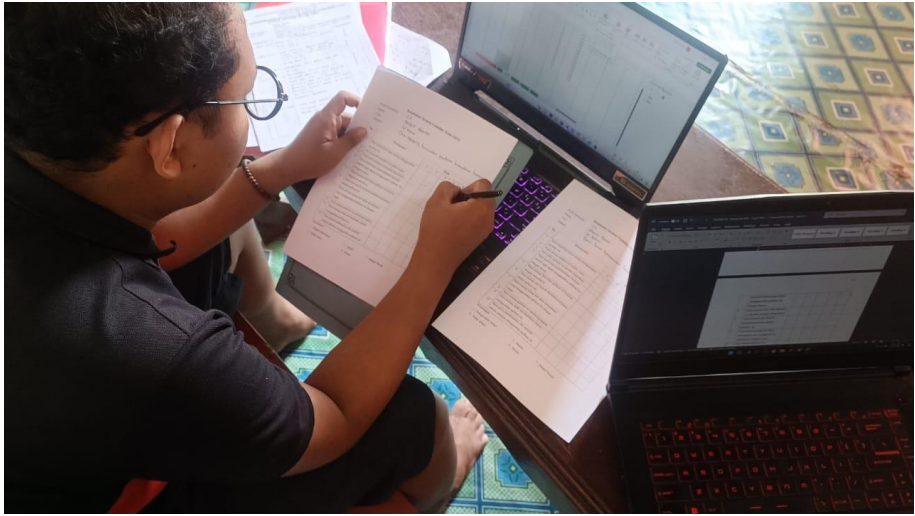
3 : Netral

5 : Sangat Setuju

2 : Tidak setuju

4 : Setuju

7. Dokumentasi Pengujian



8. Lembar Lampiran monitoring penelitian lapangan



PROGRAM STUDI INFORMATIKA – UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
MONITORING PENELITIAN LAPANGAN SEMINAR PROGRESS TA

N.I.M	1462000218
Nama Lengkap	Ahmad Ali Rifki
Nomor Ponsel	085730884762
Tempat Penelitian	Goterno <i>Delivery</i> Lamongan
Alamat Lembaga/ Instansi/Perusahaan tempat Penelitian	RT 04/RW 02 Dusun Waringginanom Desa Pringgoboyo Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan Jawa Timur 62261
Supervisor Lapangan	Arsyad Al Ghiffari
Judul Tugas Akhir	Perancangan UI/UX Aplikasi <i>Delivery</i> Makanan Goterno Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> Berbasis <i>Mobile</i> .

Monitoring Penelitian di Lapangan/Instansi/Perusahaan

No	Uraian Isi Bimbingan	TTD & Stempel Lembaga/ Perusahaan/ Instansi
1	Mahasiswa telah mendapatkan izin dari Lembaga/Instansi/Perusahaan untuk melakukan aktivitas penelitian	
2	Mahasiswa telah menjelaskan apa yang akan dilakukan dan dibuat dalam penelitian Tugas Akhirnya	
3	Mahasiswa telah mulai aktivitas pengumpulan data, survey, atau wawancara di lingkungan perusahaan/instansi	