DOKUMEN TEKNIS

PENGEMBANGAN DESAIN INTERAKSI APLIKASI *FOOD E-COMMERCE* UNTUK KEBUTUHAN LANSIA

untuk:

Lampiran Pendukung Laporan Tugas Akhir

Oleh

Jason Rivalino

NIM : 13521008

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA

INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG

Agustus 2025

PENGANTAR DOKUMEN TEKNIS

Dokumen Teknis ini merupakan bagian dari pengerjaan laporan tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Desain Interaksi Aplikasi *Food E-Commerce* untuk Kebutuhan Lansia". Dokumen teknis ini berfungsi untuk memberikan detail informasi terkait dengan lampiran-lampiran yang mendukung isi laporan utama.

Dokumen ini dibagi ke dalam lima bagian utama dengan masing-masing bagian terintegrasi sebagai lampiran pada laporan tugas akhir dengan pembagian sebagai berikut.

1. *Data / User Gathering*

   Menjelaskan informasi terkait pengumpulan data yang dilakukan secara kuantitatif melalui kuesioner dan kualitatif melalui wawancara. Lampiran yang terdapat pada bagian ini yaitu lampiran A-B.
2. *Low-Fidelity Design*

   Menjelaskan tahapan awal perancangan desain interaksi seperti alur navigasi untuk setiap halaman *low-fidelity*, implementasi fitur desain interaksi dan halaman *low-fidelity*, hingga pengujian *low-fidelity*. Lampiran yang terdapat pada bagian ini yaitu lampiran C-F.
3. *High-Fidelity Design*

   Menjelaskan penyempurnaan yang dilakukan terhadap desain yang mencakup daftar ikon yang digunakan, implementasi fitur desain interaksi untuk *high-fidelity*, hingga implementasi halaman untuk *high-fidelity.* Lampiran yang terdapat pada bagian ini yaitu lampiran G-I.
4. Implementasi *Frontend* (*High-Fidelity Prototyping*)

   Menjelaskan kebutuhan teknis yang diimplementasikan selama pengembangan program yang mencakup struktur direktori, pemetaan kelas, struktur *class diagram* untuk setiap halaman yang diimplementasikan, daftar tabel dan relasi *database* pada sistem hingga pemetaan tabel *database* terhadap tampilan. Lampiran yang terdapat pada bagian ini yaitu lampiran J-O.

5. *Usability Testing*

   Menjelaskan informasi terkait rancangan dan hasil pengujian dari aplikasi yang dilakukan sebanyak dua iterasi termasuk detail perbaikan berdasarkan masukan umpan balik yang diberikan oleh pengguna. Lampiran yang terdapat pada bagian ini yaitu lampiran P-S.

DAFTAR ISI

PENGANTAR DOKUMEN TEKNIS ii

BAGIAN I DATA / USER GATHERING 1

Lampiran A. Daftar Pertanyaan dan Hasil Pengisian Kuesioner 2

A.1. Daftar Pertanyaan Kuesioner 2

A.2. Hasil Pengisian Kuesioner 10

Lampiran B. Daftar Pertanyaan dan Hasil Proses Wawancara 37

B.1. Daftar Pertanyaan Wawancara 37

B.2. Hasil Wawancara Responden 39

BAGIAN II LOW-FIDELITY DESIGN 43

Lampiran C. Detail Pemetaan Navigasi Layar pada Perancangan *Low-Fidelity Prototype* 44

Lampiran D. Daftar Implementasi Fitur Desain Interaksi pada Pengembangan *Low-Fidelity Prototype* 55

Lampiran E. Detail Implementasi Perancangan *Low-Fidelity Prototype* 60

Lampiran F. Rancangan dan Hasil Pengujian *Low-Fidelity Prototype* 93

F.1. Daftar Skenario Aktivitas 93

F.2. Daftar Pertanyaan 94

F.3. Hasil Pengujian *Low-Fidelity Prototype* 95

BAGIAN III HIGH-FIDELITY DESIGN 97

Lampiran G. Daftar Penggunaan Ikonografi pada Pengembangan *High-Fidelity Prototype* 98

Lampiran H. Daftar Implementasi *Component Material* pada Pengembangan *High-Fidelity Prototype* 101

Lampiran I. Detail Implementasi Perancangan *High-Fidelity Prototype* 108

BAGIAN IV IMPLEMENTASI FRONTEND (HIGH-FIDELITY PROTOTYPING) 143

Lampiran J. Struktur Direktori Pengembangan Aplikasi 144

Lampiran K. Daftar Pemetaan Fitur Desain Interaksi terhadap Implementasi Kelas 149

Lampiran L. Daftar Pemetaan Kelas terhadap Tampilan 151

Lampiran M. Struktur *Class Diagram* pada Pengembangan Aplikasi 157

Lampiran N. Daftar Tabel dan Relasi *Database* pada Sistem Aplikasi 188

Lampiran O. Daftar Pemetaan Tabel *Database* pada Tampilan 203

BAGIAN V USABILITY TESTING 212

Lampiran P. Rancangan *Usability Testing* untuk *High-Fidelity Prototype* 213

P.1. Daftar Penyelesaian *Task* 213

P.2. Daftar Pertanyaan 217

Lampiran Q. Hasil *Usability Testing High-Fidelity Prototype* untuk Iterasi I 224

Lampiran R. Detail Perbaikan *High-Fidelity Prototype* untuk Iterasi II 232

Lampiran S. Hasil *Usability Testing High-Fidelity Prototype* untuk Iterasi II 237

BAGIAN I

DATA / USER GATHERING

Bagian ini secara umum menjelaskan mengenai detail pengumpulan data yang dilakukan untuk mengidentifikasi konteks pengguna. Terdapat dua lampiran utama pada bagian ini yaitu.

1. Lampiran A

   Menjelaskan informasi pengumpulan data secara kuantitatif melalui kuesioner yang mencakup daftar pertanyaan, hasil pengisian responden, dan proses pengolahan dan transformasi data.
2. Lampiran B

   Menjelaskan informasi terkait pengumpulan data secara kualitatif melalui wawancara yang mencakup daftar pertanyaan dan hasil wawancara.

Lampiran A. Daftar Pertanyaan dan Hasil Pengisian Kuesioner

A.1. Daftar Pertanyaan Kuesioner

Berikut merupakan skrip awal untuk pemberian informasi terkait pengisian kuesioner kepada responden.

Halo Pak/Bu. Perkenalkan saya Jason Rivalino. Saya merupakan mahasiswa tingkat akhir Program Studi Teknik Informatika dari Institut Teknologi Bandung.

Saat ini saya sedang mengerjakan Tugas Akhir dengan judul Pengembangan Desain Interaksi Aplikasi *Food E-Commerce* untuk Kebutuhan Lansia dengan Pendekatan *User-Centered Design*. Pada pengerjaan Tugas Akhir ini, saya sedang melakukan penelitian terkait dengan kondisi penggunaan platform belanja *online* (*e-commerce*) khususnya terkait dengan pengalaman dan preferensi pengguna. Oleh karena itu, saya meminta kesediaannya meluangkan sedikit waktu untuk membantu pengisian kuesioner ini secara lengkap dan jujur.

Kuesioner ini ditujukan untuk kelompok umur lanjut usia mulai dari 45 tahun keatas. Pengisian kuesioner akan memakan waktu kurang lebih antara 5-10 menit.

Adapun pengisian kuesioner ini secara umum terdiri atas beberapa bagian utama yaitu:

1) Data diri responden
2) Analisis Penggunaan *E-Commerce* Secara Umum pada Lansia
3) Analisis Penggunaan *Food E-Commerce* yang terdapat di Indonesia pada Lansia
4) Preferensi Pengembangan *Food E-Commerce* berdasarkan kebutuhan Lansia

Data yang didapat dari pengisian kuesioner ini hanya digunakan untuk kepentingan pengerjaan Tugas Akhir yaitu untuk perancangan interaksi untuk aplikasi *food e-commerce* sesuai dengan kebutuhan lansia dan tidak akan digunakan untuk kepentingan lainnya.

Apabila ada pertanyaan terkait dengan pengisian kuesioner dapat menghubungi saya di:

Email: jasonrivalino@gmail.com
Whatsapp: +62-877-8193-8298

Terima Kasih banyak atas kesediaannya :D

Berikut merupakan daftar pertanyaan kuesioner beserta tujuan pemberian pertanyaan untuk setiap bagian.

Bagian I: Data Diri Responden

1. Nama (boleh samaran)
   Tipe Jawaban: *Long-Answer Text*
   Tujuan: Mengetahui data diri dari responden yang bertujuan untuk mengelompokkan persona agar sesuai target.
2. Jenis Kelamin:
   - Laki-laki
   - Perempuan

   Tipe Jawaban: *Multiple Choice*
   Tujuan: Mengetahui data diri dari responden yang bertujuan untuk mengelompokkan persona agar sesuai target.
3. Apakah Anda sudah berusia lebih dari 45 tahun?
   - Ya, saya sudah berusia lebih dari 45 tahun

   Tipe Jawaban: *Multiple Choice*
   Tujuan: Mengetahui usia dari responden untuk menyesuaikan apakah kondisi memenuhi kriteria lansia.

Bagian II: Analisis Penggunaan *E-Commerce* Secara Umum pada Lansia

Bagian ini berisi pertanyaan seputar penggunaan *e-commerce*. Tujuan dari bagian ini yaitu untuk mendapatkan analisis seputar karakteristik keseharian dari perilaku lansia beserta permasalahan lansia dalam penggunaan *e-commerce* secara umum.

1. Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi belanja online (e-commerce) dalam melakukan transaksi pembelian sehari-hari?
   - Sering sekali
   - Kadang-kadang
   - Jarang
   - Tidak pernah sama sekali

   Tipe Jawaban: *Multiple Choice*
   Tujuan: Mengetahui tingkat frekuensi pembelian barang melalui platform belanja *online* (*e-commerce*) secara umum.
2. Platform aplikasi belanja *online* (*e-commerce)* apa saja yang sering Anda gunakan untuk melakukan proses transaksi?
   Note: Bisa memilih jawaban lebih dari 1 opsi
   - Shopee
   - Tokopedia
   - Lazada
   - Blibli
   - Bukalapak
   - Lainnya:

   Tipe Jawaban: *Multiple Choice*

Tujuan: Mendapatkan informasi terkait aplikasi *e-commerce* umum yang sering digunakan beserta alasan pemilihannya.

3. Mengapa Anda memilih aplikasi tersebut untuk melakukan transaksi berbelanja?
   Tipe Jawaban: *Long-Answer Text*
   Tujuan: Mendapatkan informasi terkait aplikasi *e-commerce* umum yang sering digunakan beserta alasan pemilihannya.

4. Dalam penggunaan aplikasi belanja *online* (*e-commerce)*, faktor apa yang menjadi pertimbangan Anda dalam pemilihan aplikasi? (pilih 5 faktor utama)
   - Kemudahan dan kesederhanaan alur proses untuk melakukan transaksi
   - Penyampaian informasi pesan pemberitahuan dalam aplikasi yang jelas dan mudah diingat
   - Tampilan desain aplikasi yang konsisten dan sesuai kebutuhan
   - Informasi daftar barang yang lengkap, tersusun dengan jelas, dan terstruktur rapi
   - Tampilan warna yang menyesuaikan dengan kemampuan penglihatan
   - Jenis tulisan yang memudahkan keterbacaan dalam aplikasi
   - Aksesibilitas yang membantu keseluruhan pengguna
   - Adanya panduan dalam penggunaan aplikasi sehingga dapat membantu pengguna untuk memahami alur secara lebih baik

   Tipe Jawaban: *Checkboxes* (harus 5 jawaban)
   Tujuan: Mendapatkan informasi terkait faktor desain interaksi yang memengaruhi responden dalam pemilihan penggunaan *e-commerce*.

5. Kendala apa yang sering Anda rasakan ketika menggunakan aplikasi belanja *online* (*e-commerce)*? (isi - pada pilihan lainnya jika tidak pernah)
   Note: Bisa memilih jawaban lebih dari 1 opsi
   - Kesulitan dalam melakukan proses transaksi untuk pembelian
   - Informasi produk ataupun pesan pemberitahuan yang tidak jelas dalam aplikasi
   - Terjadinya *error* dalam aplikasi secara tidak jelas (aplikasi keluar sendiri ataupun tidak bisa dioperasikan)
   - Desain aplikasi yang menyulitkan pemakaian (warna menyulitkan penglihatan, ukuran tulisan terlalu kecil, dsb)
   - Kesulitan mengingat akibat banyaknya fitur tidak penting dalam aplikasi
   - Pencarian tombol ataupun input data yang sulit ditemukan
   - Aksesibilitas yang masih sulit untuk pengguna dengan kebutuhan khusus tertentu
   - Lainnya

   Tipe Jawaban: *Checkboxes*
   Tujuan: Mendapatkan informasi terkait kendala permasalahan dalam penggunaan aplikasi *e-commerce*.

Bagian III: Analisis Penggunaan *Food E-Commerce* yang terdapat di Indonesia pada Lansia

Bagian ini berisi pertanyaan seputar penggunaan *e-commerce* yang spesifik seputar layanan yang berkaitan dengan makanan. Tujuan dari bagian ini yaitu untuk mendapatkan analisis seputar karakteristik keseharian dari perilaku lansia beserta permasalahan lansia dalam menggunakan berbagai *e-commerce* yang terkait dengan makanan. Informasi yang didapat selanjutnya akan digunakan untuk kebutuhan pengembangan aplikasi.

1. Seberapa sering Anda melakukan transaksi pembelian makanan kebutuhan sehari-hari dengan layanan aplikasi belanja *online* (*e-commerce)*?
   Note*:* aplikasi belanja *online* makanan (*food e-commerce)* yang dimaksud disini termasuk jenis *marketplace* seperti SayurBox, HappyFresh, TaniHub, dsb ataupun jenis *on-demand service* seperti GoFood, GrabFood, ShopeeFood, dsb.
   - Sering sekali
   - Kadang-kadang
   - Jarang
   - Tidak pernah sama sekali

   Tipe Jawaban: *Multiple Choice*
   Tujuan: Mengetahui tingkat frekuensi pembelian makanan melalui *food e-commerce* secara umum.

2. Berdasarkan beberapa faktor berikut, tentukan 4 faktor utama yang membuat Anda tertarik untuk melakukan transaksi pembelian makanan pada aplikasi belanja *online*?
   - Kemudahan dalam menentukan makanan yang diinginkan
   - Waktu yang cepat untuk mendapatkan makanan yang dipesan
   - Informasi menu makanan yang jelas dan menarik
   - Adanya *filter* pemilihan dan rekomendasi makanan yang relevan
   - Kemudahan dalam melakukan pembayaran secara digital
   - Adanya ulasan dan testimoni untuk membantu penyesuaian pemilihan restoran
   - Daftar berbagai makanan yang lengkap dan detail dalam aplikasi
   - Lainnya

   Tipe Jawaban: *Checkboxes* (harus 4 jawaban)
   Tujuan: Mendapatkan informasi terkait dengan faktor ketertarikan lansia dalam penggunaan *food e-commerce* untuk melakukan pemesanan makanan.

3. Berdasarkan beberapa faktor berikut, tentukan 3 faktor utama yang menyebabkan Anda tidak tertarik untuk menggunakan aplikasi belanja *online* untuk melakukan transaksi pembelian makanan?
   - Opsi pilihan menu makanan yang tidak selengkap jika melakukan pembelian secara langsung
   - Informasi pengiriman makanan yang tidak jelas keberadaannya
   - Informasi makanan pada aplikasi yang tidak sesuai dengan keadaan sebenarnya
   - Alur pemesanan yang ribet dan menyulitkan pembelian makanan
   - Proses pembayaran secara digital dengan prosedur yang menyulitkan
   - Preferensi untuk melakukan pembelian secara langsung
   - Lainnya

   Tipe Jawaban: *Checkboxes* (harus 3 jawaban)
   Tujuan: Mendapatkan informasi terkait dengan faktor ketertarikan lansia dalam penggunaan *food e-commerce* untuk melakukan pemesanan makanan.

4. Salah satu jenis aplikasi belanja *online* yang umum digunakan yaitu berupa *marketplace* yang menjual bahan makanan mentah secara terpisah. Berikut merupakan beberapa pilihan aplikasi belanja *online* berjenis *marketplace* yang umum digunakan di Indonesia untuk jual beli kebutuhan makanan.
   Berdasarkan beberapa pilihan aplikasi berikut, tentukan yang sekiranya menurut Anda paling menarik untuk digunakan?

- Sayurbox
- HappyFresh
- Segari
- KlikIndomaret
- AlloFresh
- Titipku

Tipe Jawaban: *Multiple Choice*
Tujuan: Mendapatkan informasi terkait aplikasi *food e-commerce* jenis *marketplace* yang menarik untuk digunakan.

5. Selain *marketplace*, jenis aplikasi belanja *online* yang cukup banyak digunakan yaitu berupa *on-demand service* yang menyediakan layanan untuk pemesanan makanan siap saji secara langsung. Berikut merupakan beberapa pilihan aplikasi belanja *online* berjenis *on-demand service* yang umum digunakan di Indonesia untuk jual beli kebutuhan makanan.
   Berdasarkan beberapa pilihan aplikasi berikut, tentukan yang sekiranya paling sering Anda gunakan?
   - GoFood
   - GrabFood
   - ShopeeFood

   Tipe Jawaban: *Multiple Choice*
   Tujuan: Mendapatkan informasi terkait aplikasi *food e-commerce* jenis *on-demand service* yang sering digunakan.

6. Berdasarkan kedua jenis aplikasi belanja *online* yang ada, jenis mana yang lebih menarik bagi Anda dalam melakukan pemesanan untuk kebutuhan makanan sehari-hari?
   - *Marketplace* karena lebih suka menyusun rencana stok pembelian jangka panjang, pilihan lebih bervariasi, dan lebih suka mengolah makanan sendiri
   - *On-Demand Service* karena lebih suka membeli makanan langsung jadi (malas mengolah makanan lagi) dan tentunya waktu sampai makanan lebih cepat
   - Bisa keduanya tergantung kebutuhan pembelian makanan

   Tipe Jawaban: *Multiple Choice*
   Tujuan: Mengetahui tipe kebiasaan pengguna yang lebih disukai dalam melakukan pemesanan makanan.

Bagian IV: Preferensi Pengembangan *Food E-Commerce* berdasarkan kebutuhan Lansia

Bagian ini berisi pertanyaan seputar preferensi dari berbagai kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna lansia yang akan menjadi pertimbangan utama terkait dengan implementasi kondisi desain maupun fitur dan fungsionalitas yang ada dalam pengembangan aplikasi.

1. Dalam pemakaian aplikasi belanja *online*, fitur apa saja yang sekiranya Anda sering gunakan? (pilih 6 fitur utama)
   - Pencarian dan *filter* untuk pemilihan produk
   - Penyimpanan produk ke dalam keranjang belanja (*Shopping Cart*)
   - Pemilihan metode penyelesaian pembelian dan pembayaran
   - Chat komunikasi dengan penjual ataupun pengantar makanan
   - Penyimpanan riwayat pemesanan
   - Pemberian ulasan atau *rating* produk

- Pelacakan status pengiriman
- Pengumpulan poin untuk mendapatkan promo
- Promosi melalui iklan ataupun *live*
- Pemberitahuan informasi melalui notifikasi
- Pengumpulan poin melalui permainan sederhana
- Lainnya

Tipe Jawaban: *Checkboxes* (harus 6 jawaban)
Tujuan: Mendapatkan informasi terkait kebutuhan fitur utama untuk implementasi dari pengembangan aplikasi nantinya. (*scope* batasan fitur ditentukan yaitu hanya sebanyak 6 saja)

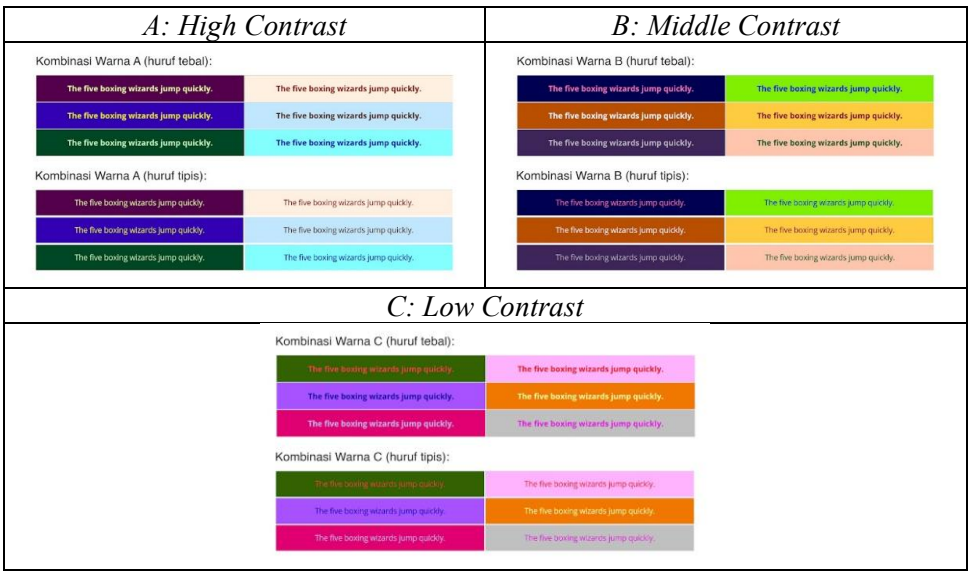
2. Sebagai pengguna aplikasi belanja *online* untuk membeli makanan, informasi utama seperti nama, deskripsi, harga, foto, dan ketersediaan dari makanan sudah menjadi hal wajib yang ditampilkan dalam aplikasi.
   Namun, diluar hal tersebut, informasi tambahan apa saja yang biasanya Anda perlukan sebagai preferensi dalam pemilihan makanan yang diinginkan?
   Note: Bisa memilih jawaban lebih dari 1 opsi
   - Informasi promo (diskon, bundling paket, gratis hadiah, dsb)
   - Komposisi bahan makanan
   - Informasi nutrisi (kalori, kandungan gizi, dsb)
   - Label keamanan (Informasi halal, vegan, dsb)
   - Peringatan alergi (alergen)
   - Lainnya

   Tipe Jawaban: *Checkboxes*
   Tujuan: Mengetahui informasi penting yang harus disertakan pada makanan yang dijual dalam aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi responden.

3. Sebagai pengguna aplikasi belanja *online* untuk membeli makanan, informasi penting apa yang biasanya Anda perlukan ketika menunggu proses pengantaran makanan yang dipesan? (pilih minimal 4 opsi)
   - Informasi status pengiriman (disiapkan, diantarkan, dsb)
   - Pelacakan lokasi pengiriman
   - Estimasi waktu pengiriman
   - Identitas dan kontak pengirim makanan
   - Alamat tujuan pengiriman
   - Informasi tambahan detail pengiriman
   - Bukti penerimaan makanan
   - Biaya pengiriman makanan
   - Lainnya

   Tipe Jawaban: *Checkboxes* (minimal 4 jawaban)
   Tujuan: Mengetahui informasi penting yang harus disertakan pada proses pengantaran makanan dalam aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi responden.

4. Pertanyaan A:
   Kombinasi Warna A-C



Diberikan contoh kalimat dengan latar belakang dan warna teks yang berbeda-beda seperti berikut.

Dari beberapa contoh kombinasi warna pada gambar berikut, tentukan kondisi apakah semua kalimat dapat tetap terbaca dengan jelas?

- Bentuk huruf tebal
  - Semua kalimat terbaca
  - Ada sedikit yang tidak terbaca
  - Hampir semua tidak terbaca
- Bentuk huruf tipis
  - Semua kalimat terbaca
  - Ada sedikit yang tidak terbaca
  - Hampir semua tidak terbaca

Tipe Jawaban: *Multiple-Choice Grid* (2x3)

Pertanyaan B:
Dari ketiga kombinasi warna yang ada, mana yang paling jelas dan paling mudah dibaca?

- Kombinasi Warna A
- Kombinasi Warna B
- Kombinasi Warna C

Tipe Jawaban: *Multiple Choice*

Tujuan: Mengetahui pemilihan kombinasi warna yang sesuai dengan kemampuan penglihatan kognitif dari responden.

5. Dari beberapa pilihan bentuk huruf berikut, tentukan mana yang paling nyaman dan mudah untuk dibaca?

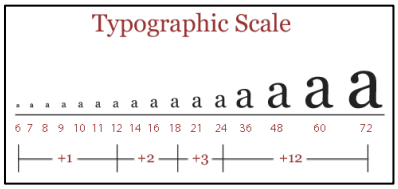
Sumber gambar: https://docs.aspose.com/font/net/what-is-font/

- *Serif*
- *Sans-Serif*
- *Script*
- *Monospace*
- *Display*

Tipe Jawaban: *Multiple Choice*

Tujuan: Mengetahui pemilihan jenis huruf yang sesuai dengan kemampuan penglihatan kognitif dari responden.

6. Dari beberapa pilihan ukuran huruf berikut, tentukan pada ukuran huruf berapa tulisan mulai dapat dibaca dengan jelas dan nyaman?



Sumber gambar: https://lizzitremayne.com/finally-determine-font-sizes/

- Ukuran 6-12
- Ukuran 12-18
- Ukuran 18-24
- Ukuran 24-72

Tipe Jawaban: *Multiple Choice*

Tujuan: Mengetahui kondisi ukuran huruf yang sesuai dengan kemampuan penglihatan kognitif dari responden.

7. Apa harapan Anda terhadap aplikasi yang akan dikembangkan ini? (pilih minimal 2 opsi)
   - Aplikasi mudah untuk digunakan
   - Membantu pemilihan makanan secara lebih mudah
   - Tampilan desain aplikasi sesuai dengan kebutuhan
   - Fitur aplikasi yang lengkap
   - Informasi lengkap dan detail
   - Kesesuaian informasi aplikasi dengan kenyataan
   - Lainnya

   Tipe Jawaban: *Checkboxes* (minimal 2 jawaban)

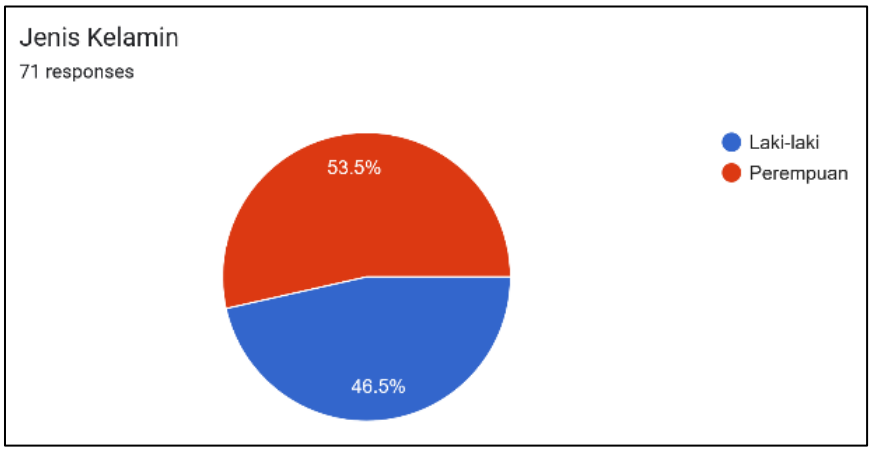
   Tujuan: Mengetahui harapan yang responden ingin dapatkan melalui aplikasi baru yang akan dikembangkan.

A.2. Hasil Pengisian Kuesioner

Berikut merupakan lampiran keseluruhan hasil dari pengisian kuesioner yang dilakukan dengan total sebanyak 71 responden.

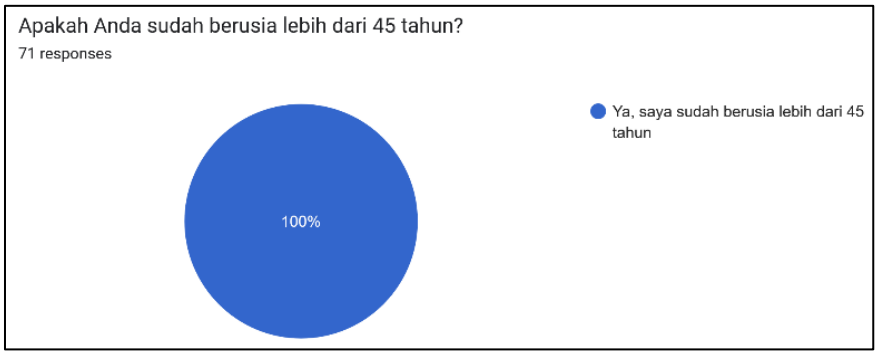
Bagian I

- Pertanyaan 1:
  Jenis Kelamin
  - 38 Laki-laki (53,5%)
  - 33 Perempuan (46,5%)



Gambar A.1. Pembagian informasi jenis kelamin responden dalam *pie chart*

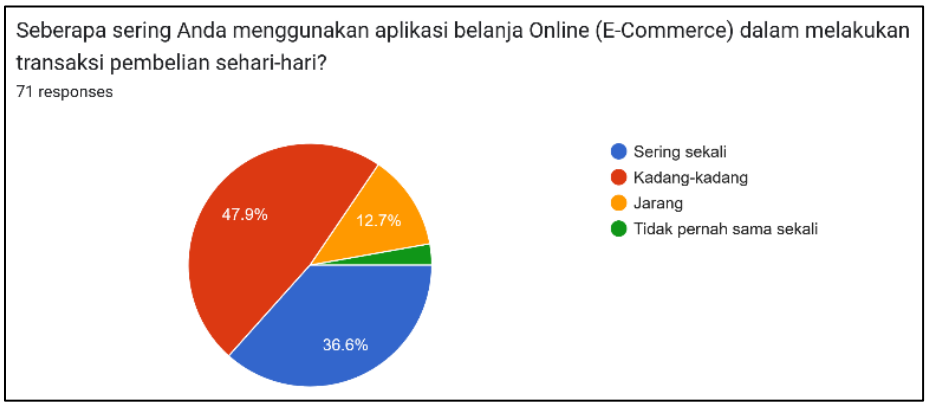
- Pertanyaan 2:
  Apakah Anda sudah berusia lebih dari 45 tahun?
  - Ya, saya sudah berusia lebih dari 45 tahun (100%)



Gambar A.2. Persentase konfirmasi bahwa responden sudah berusia lebih dari 45 tahun

Bagian II

- Pertanyaan 1:
  Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi belanja *online* (*e-commerce*) dalam melakukan transaksi pembelian sehari-hari?
  - Sering sekali (34 responden – 47,9%)
  - Kadang-kadang (26 responden – 36,6%)
  - Jarang (9 responden – 12,7%)
  - Tidak pernah sama sekali (2 responden – 2,8%)

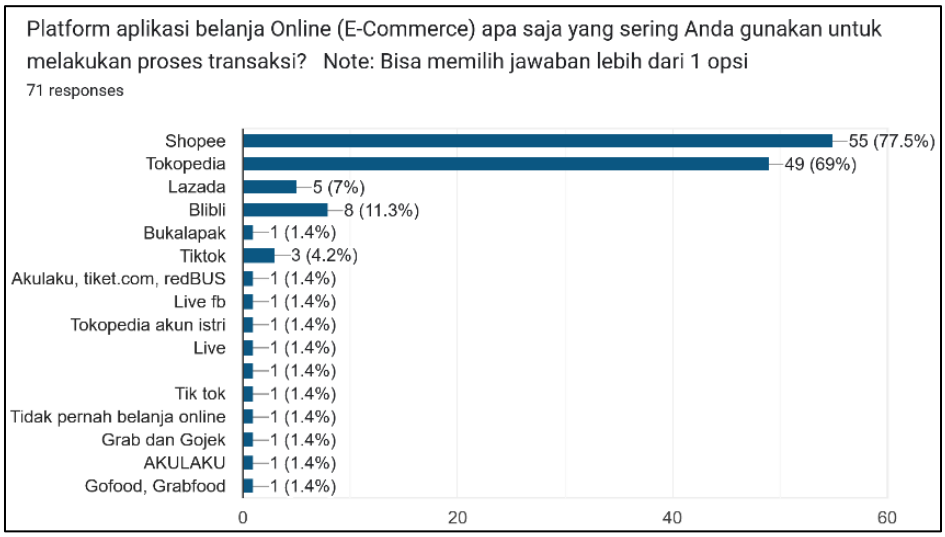


Gambar A.3. Proporsi dari frekuensi responden dalam menggunakan aplikasi belanja *online* untuk transaksi pembelian sehari-hari

Note: berdasarkan hasil jawaban ini, akan dilakukan olah data yaitu dengan menghapus seluruh jawaban pada responden yang tidak pernah menggunakan *e-commerce* pada jawaban-jawaban di pertanyaan selanjutnya.

- Pertanyaan 2:
  Platform aplikasi belanja *online* (*e-commerce)* apa saja yang sering Anda gunakan untuk melakukan proses transaksi?
  Note: Bisa memilih jawaban lebih dari 1 opsi
  Jawaban mentah sebelum pengolahan data:
  - Shopee (55 responden – 77,5%)
  - Tokopedia (49 responden – 69%)
  - Lazada (5 responden – 7%)
  - Blibli (8 responden – 11,3%)
  - Bukalapak (1 responden – 1,4%)
  - Tiktok (3 responden – 4,2%)
  - Akulaku, tiket.com, redBUS (1 responden – 1,4%)
  - Live fb (1 responden – 1,4%)
  - Tokopedia akun istri (1 responden – 1,4%)
  - Live (1 responden – 1,4%)

- NULL (1 responden – 1,4%)
- Tik tok (1 responden – 1,4%)
- Tidak pernah belanja *online* (1 responden – 1,4%)
- Grab dan Gojek (1 responden – 1,4%)
- AKULAKU (1 responden – 1,4%)
- Gofood, Grabfood (1 responden – 1,4%)



Gambar A.4. Visualisasi data mentah dari daftar platform aplikasi belanja *online* yang digunakan oleh responden untuk melakukan proses transaksi

Pengolahan data yang dilakukan:

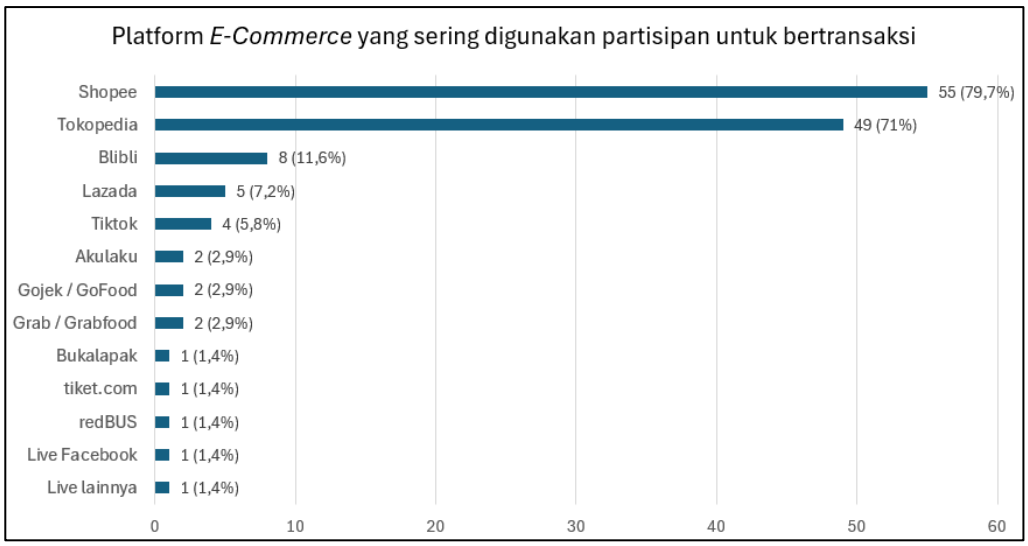
1. Melakukan penghapusan pada jawaban yang diberikan oleh dua responden yang menjawab tidak pernah diawal karena jawaban dianggap tidak relevan mengingat mereka tidak pernah menggunakan *e-commerce* sama sekali. Berdasarkan jawaban yang didapat, kedua responden tersebut memberikan jawaban di "tidak pernah belanja *online*" dan "Tokopedia akun istri" sehingga kedua jawaban tersebut dianggap invalid.
2. Menghapus jawaban NULL yang terdapat pada data.
3. Menggabungkan beberapa data yang memiliki kesamaan jawaban seperti Grab dengan Grabfood, Gojek dengan GoFood, lalu jawaban Akulaku serta Tiktok digabungkan juga.
4. Melakukan *sorting* pengurutan data berdasarkan jawaban responden dengan hasil terbanyak hingga yang paling sedikit.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 69 responden):

- Shopee (55 responden – 79,7%)
- Tokopedia (49 responden – 71%)
- Blibli (8 responden – 11,6%)
- Lazada (5 responden – 7,2%)

- Tiktok (4 responden – 5,8%)
- Akulaku (2 responden – 2,9%)
- Gojek / GoFood (2 responden – 2,9%)
- Grab / Grabfood (2 responden – 2,9%)
- Bukalapak (1 responden – 1,4%)
- tiket.com (1 responden – 1,4%)
- redBUS (1 responden – 1,4%)
- Live Facebook (1 responden – 1,4%)
- Live lainnya (1 responden – 1,4%)

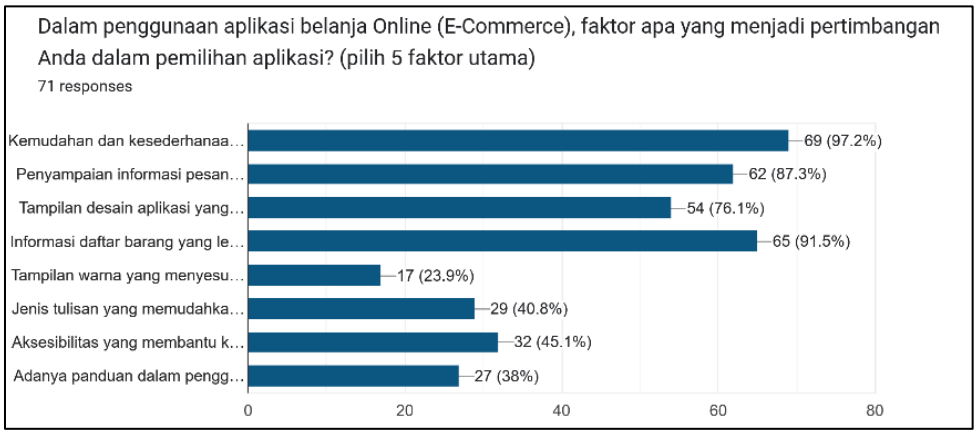
Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram batang:



Gambar A.5. Visualisasi data hasil pengolahan dari daftar platform aplikasi belanja *online* yang digunakan oleh responden untuk melakukan proses transaksi

- Pertanyaan 3:
  Dalam penggunaan aplikasi belanja *online* (*e-commerce)*, faktor apa yang menjadi pertimbangan Anda dalam pemilihan aplikasi? (pilih 5 faktor utama)
  Jawaban mentah sebelum pengolahan data:
  - Kemudahan dan kesederhanaan alur proses untuk melakukan transaksi
    (69 responden – 97,2%)
  - Penyampaian informasi pesan pemberitahuan dalam aplikasi yang jelas dan mudah diingat
    (62 responden – 87,3%)
  - Tampilan desain aplikasi yang konsisten dan sesuai kebutuhan
    (54 responden – 76,1%)
  - Informasi daftar barang yang lengkap, tersusun dengan jelas, dan terstruktur rapi
    (65 responden – 91,5%)

- Tampilan warna yang menyesuaikan dengan kemampuan penglihatan
  (17 responden – 23,9%)
- Jenis tulisan yang memudahkan keterbacaan dalam aplikasi
  (29 responden – 40,8%)
- Aksesibilitas yang membantu keseluruhan pengguna
  (32 responden – 45,1%)
- Adanya panduan dalam penggunaan aplikasi sehingga dapat membantu pengguna untuk memahami alur secara lebih baik
  (27 responden – 38%)



Gambar A.6. Visualisasi data mentah dari faktor pertimbangan responden dalam pemilihan aplikasi belanja *online*

Pengolahan data yang dilakukan:

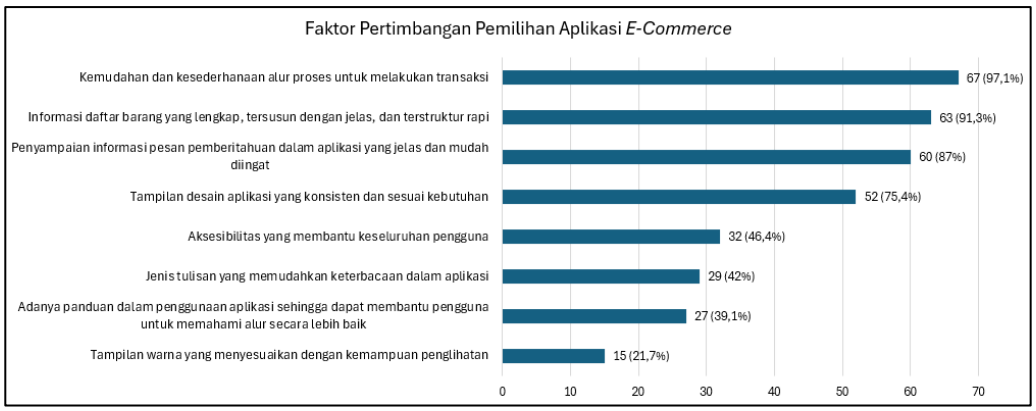
1. Melakukan penghapusan pada jawaban yang diberikan oleh dua responden yang menjawab tidak pernah diawal karena jawaban dianggap tidak relevan mengingat mereka tidak pernah menggunakan *e-commerce* sama sekali.
2. Melakukan *sorting* pengurutan data berdasarkan jawaban responden dengan hasil terbanyak hingga yang paling sedikit.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 69 responden):

- Kemudahan dan kesederhanaan alur proses untuk melakukan transaksi
  (67 responden – 97,1%) (-2)
- Informasi daftar barang yang lengkap, tersusun dengan jelas, dan terstruktur rapi
  (63 responden – 91,3%) (-2)
- Penyampaian informasi pesan pemberitahuan dalam aplikasi yang jelas dan mudah diingat
  (60 responden – 87%) (-2)
- Tampilan desain aplikasi yang konsisten dan sesuai kebutuhan
  (52 responden – 75,4%) (-2)

- Aksesibilitas yang membantu keseluruhan pengguna
  (32 responden – 46,4%)
- Jenis tulisan yang memudahkan keterbacaan dalam aplikasi
  (29 responden – 42%)
- Adanya panduan dalam penggunaan aplikasi sehingga dapat membantu pengguna untuk memahami alur secara lebih baik
  (27 responden – 39,1%)
- Tampilan warna yang menyesuaikan dengan kemampuan penglihatan
  (15 responden – 21,7%) (-2)

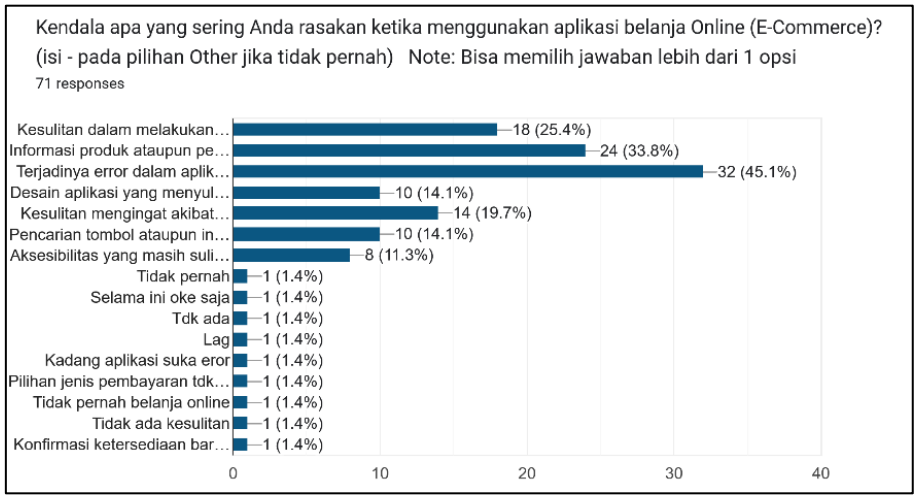
Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram batang:



Gambar A.7. Visualisasi data pengolahan dari faktor pertimbangan responden dalam pemilihan aplikasi belanja *online*

- Pertanyaan 4:
  Kendala apa yang sering Anda rasakan ketika menggunakan aplikasi belanja *online* (*e-commerce)*? (isi - pada pilihan Other jika tidak pernah)
  Note: Bisa memilih jawaban lebih dari 1 opsi
  Jawaban mentah sebelum pengolahan data:
  - Kesulitan dalam melakukan proses transaksi untuk pembelian
    (18 responden – 25,4%)
  - Informasi produk ataupun pesan pemberitahuan yang tidak jelas dalam aplikasi
    (24 responden – 33,8%)
  - Terjadinya error dalam aplikasi secara tidak jelas (aplikasi keluar sendiri ataupun tidak bisa dioperasikan)
    (32 responden – 45,1%)
  - Desain aplikasi yang menyulitkan pemakaian (warna menyulitkan penglihatan, ukuran tulisan terlalu kecil, dsb)
    (10 responden – 14,1%)
  - Kesulitan mengingat akibat banyaknya fitur tidak penting dalam aplikasi
    (14 responden – 19,7%)

- Pencarian tombol ataupun input data yang sulit ditemukan
  (10 responden – 14,1%)
- Aksesibilitas yang masih sulit untuk pengguna dengan kebutuhan khusus tertentu
  (8 responden – 11,3%)
- Tidak pernah
  (1 responden – 1,4%)
- Selama ini oke saja
  (1 responden – 1,4%)
- Tidak ada
  (1 responden – 1,4%)
- Lag
  (1 responden – 1,4%)
- Kadang aplikasi suka *error*
  (1 responden – 1,4%)
- Pilihan jenis pembayaran tidak mendukung
  (1 responden – 1,4%)
- Tidak pernah belanja *online*
  (1 responden – 1,4%)
- Tidak ada kesulitan
  (1 responden – 1,4%)
- Konfirmasi ketersediaan barang
  (1 responden – 1,4%)



Gambar A.8. Visualisasi data mentah dari kendala yang responden rasakan ketika menggunakan aplikasi belanja *online*

Pengolahan data yang dilakukan:

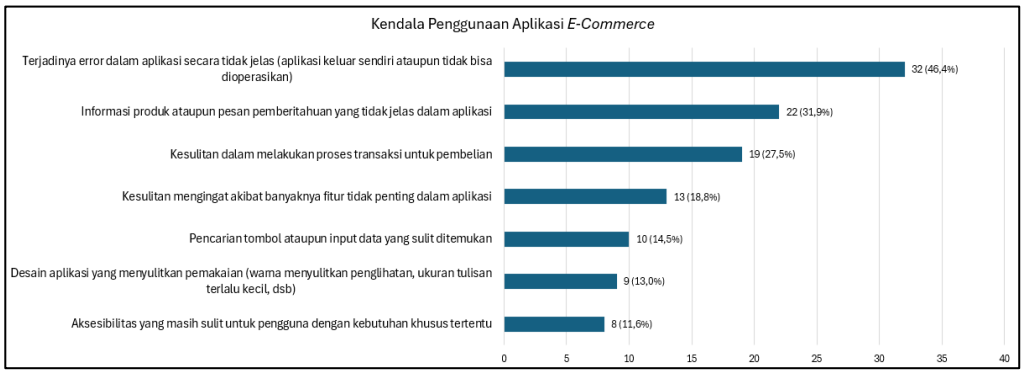
1. Melakukan penghapusan pada jawaban yang diberikan oleh dua responden yang menjawab tidak pernah diawal karena jawaban dianggap tidak relevan mengingat mereka tidak pernah menggunakan *e-commerce* sama sekali.

2. Menggabungkan jawaban yang sekiranya mirip atau relevan seperti lag termasuk ke dalam *error* dan faktor pilihan pembayaran yang tidak mendukung serta konfirmasi ketersediaan masuk ke dalam kendala kesulitan dalam melakukan proses transaksi untuk pembelian.
3. Melakukan penghapusan terhadap jawaban yang menyatakan tidak pernah atau sudah aman.
4. Melakukan *sorting* pengurutan data berdasarkan jawaban responden dengan hasil terbanyak hingga yang paling sedikit.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 69 responden):

- Terjadinya error dalam aplikasi secara tidak jelas (aplikasi keluar sendiri ataupun tidak bisa dioperasikan)
  (32 responden – 46,4%)
- Informasi produk ataupun pesan pemberitahuan yang tidak jelas dalam aplikasi
  (22 responden – 31,9%) (-2)
- Kesulitan dalam melakukan proses transaksi untuk pembelian
  (19 responden – 27,5%) (+1)
- Kesulitan mengingat akibat banyaknya fitur tidak penting dalam aplikasi
  (13 responden – 18,8%) (-1)
- Pencarian tombol ataupun input data yang sulit ditemukan
  (10 responden – 14,5%)
- Desain aplikasi yang menyulitkan pemakaian (warna menyulitkan penglihatan, ukuran tulisan terlalu kecil, dsb)
  (9 responden – 13%) (-1)
- Aksesibilitas yang masih sulit untuk pengguna dengan kebutuhan khusus tertentu
  (8 responden – 11,6%)

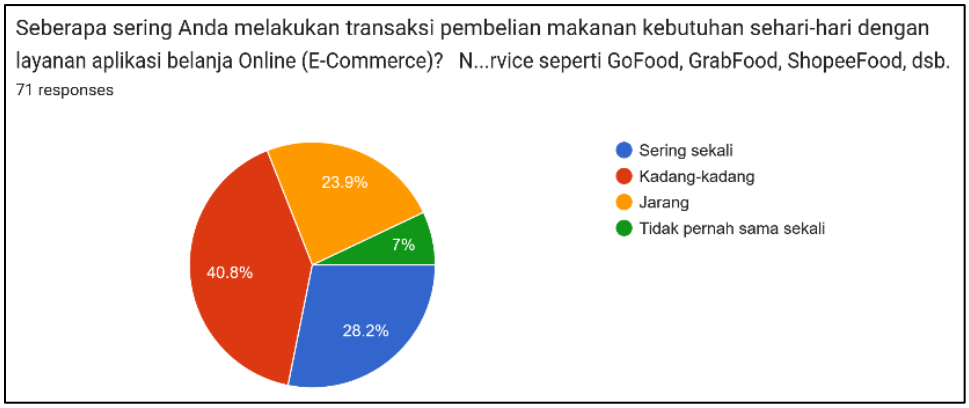
Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram batang:



Gambar A.9. Visualisasi data pengolahan dari kendala yang responden rasakan ketika menggunakan aplikasi belanja *online*

Bagian III

- Pertanyaan 1:
  Seberapa sering Anda melakukan transaksi pembelian makanan kebutuhan sehari-hari dengan layanan aplikasi belanja *online* (*e-commerce)*?
  Note*:* aplikasi belanja *online* makanan (*food e-commerce)* yang dimaksud disini termasuk jenis *marketplace* seperti SayurBox, HappyFresh, TaniHub, dsb ataupun jenis *on-demand service* seperti GoFood, GrabFood, ShopeeFood, dsb.
  - Sering sekali (29 responden – 40,8%)
  - Kadang-kadang (20 responden – 28,2%)
  - Jarang (17 responden – 23,9%)
  - Tidak pernah sama sekali (5 responden – 7%)

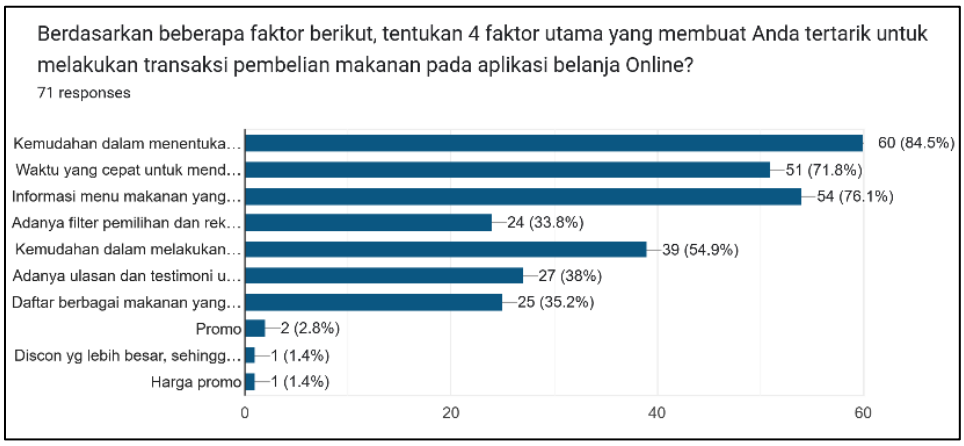


Gambar A.10. Proporsi dari frekuensi pembelian makanan kebutuhan sehari-hari dengan layanan aplikasi belanja *online* pada responden

Note: berdasarkan hasil jawaban ini, akan dilakukan olah data yaitu dengan menghapus seluruh jawaban pada responden yang tidak pernah menggunakan *food e-commerce* pada jawaban-jawaban di pertanyaan selanjutnya.

- Pertanyaan 2:
  Berdasarkan beberapa faktor berikut, tentukan 4 faktor utama yang membuat Anda tertarik untuk melakukan transaksi pembelian makanan pada aplikasi belanja *online*?
  Jawaban mentah sebelum pengolahan data:
  - Kemudahan dalam menentukan makanan yang diinginkan
    (60 responden – 84,5%)
  - Waktu yang cepat untuk mendapatkan makanan yang dipesan
    (51 responden – 71,8%)
  - Informasi menu makanan yang jelas dan menarik
    (54 responden – 76,1%)
  - Adanya *filter* pemilihan dan rekomendasi makanan yang relevan
    (24 responden – 33,8%)

- Kemudahan dalam melakukan pembayaran secara digital
  (39 responden – 54,9%)
- Adanya ulasan dan testimoni untuk membantu penyesuaian pemilihan restoran
  (27 responden – 38%)
- Daftar berbagai makanan yang lengkap dan detail dalam aplikasi
  (25 responden – 35,2%)
- Promo
  (2 responden – 2,8%)
- Diskon yang lebih besar, sehingga pembelian lewat aplikasi lebih murah daripada dtg langsung
  (1 responden – 1,4%)
- Harga promo
  (1 responden – 1,4%)



Gambar A.11. Visualisasi data mentah dari faktor utama ketertarikan responden dalam menggunakan aplikasi belanja *online* untuk pembelian makanan

Pengolahan data yang dilakukan:

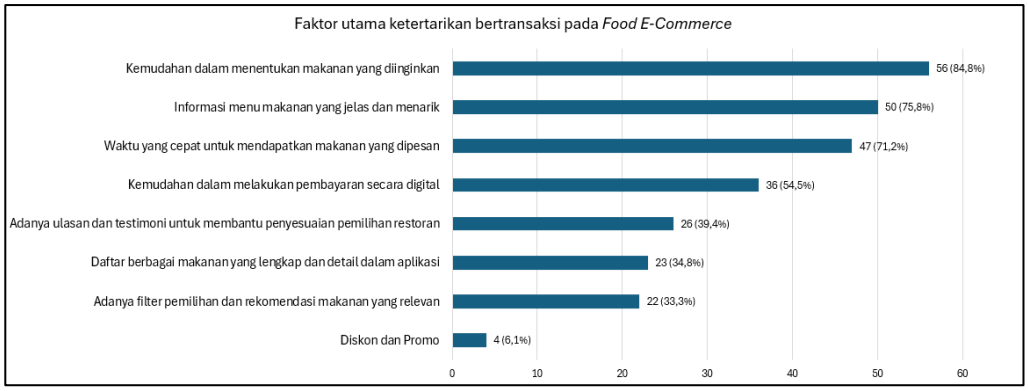
1. Melakukan penghapusan pada jawaban yang diberikan oleh lima responden yang menjawab tidak pernah diawal karena jawaban dianggap tidak relevan mengingat mereka tidak pernah menggunakan *food e-commerce* sama sekali.
2. Menggabungkan jawaban yang sekiranya mirip atau relevan seperti promo dan diskon yang dikelompokkan menjadi satu.
3. Melakukan *sorting* pengurutan data berdasarkan jawaban responden dengan hasil terbanyak hingga yang paling sedikit.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 66 responden):

- Kemudahan dalam menentukan makanan yang diinginkan
  (56 responden – 78,9%) (-4)

- Informasi menu makanan yang jelas dan menarik
  (50 responden – 70,4%) (-4)
- Waktu yang cepat untuk mendapatkan makanan yang dipesan
  (47 responden – 66,2%) (-4)
- Kemudahan dalam melakukan pembayaran secara digital
  (36 responden – 50,7%) (-3)
- Adanya ulasan dan testimoni untuk membantu penyesuaian pemilihan restoran
  (26 responden – 36,6%) (-1)
- Daftar berbagai makanan yang lengkap dan detail dalam aplikasi
  (23 responden – 32,4%) (-2)
- Adanya *filter* pemilihan dan rekomendasi makanan yang relevan
  (22 responden – 31%) (-2)
- Diskon dan Promo
  (4 responden – 5,6%)

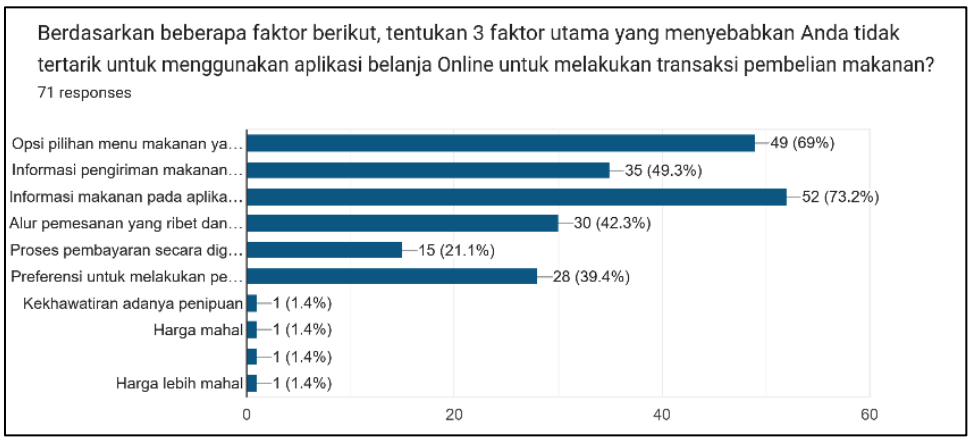
Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram batang:



Gambar A.12. Visualisasi data pengolahan dari faktor utama ketertarikan responden dalam menggunakan aplikasi belanja *online* untuk pembelian makanan

- Pertanyaan 3:
  Berdasarkan beberapa faktor berikut, tentukan 3 faktor utama yang menyebabkan Anda tidak tertarik untuk menggunakan aplikasi belanja *online* untuk melakukan transaksi pembelian makanan?
  Jawaban mentah sebelum pengolahan data:
  - Opsi pilihan menu makanan yang tidak selengkap jika melakukan pembelian secara langsung
    (49 responden – 69%)
  - Informasi pengiriman makanan yang tidak jelas keberadaannya
    (35 responden – 49,3%)
  - Informasi makanan pada aplikasi yang tidak sesuai dengan keadaan sebenarnya
    (52 responden – 73,2%)

- Alur pemesanan yang ribet dan menyulitkan pembelian makanan
  (30 responden – 42,3%)
- Proses pembayaran secara digital dengan prosedur yang menyulitkan
  (15 responden – 21,1%)
- Preferensi untuk melakukan pembelian secara langsung
  (28 responden – 39,4%)
- Kekhawatiran adanya penipuan
  (1 responden – 1,4%)
- Harga mahal
  (1 responden – 1,4%)
- NULL
  (1 responden – 1,4%)
- Harga lebih mahal
  (1 responden – 1,4%)



Gambar A.13. Visualisasi data mentah dari faktor utama penyebab responden tidak tertarik dalam menggunakan aplikasi belanja *online* untuk pembelian makanan

Pengolahan data yang dilakukan:

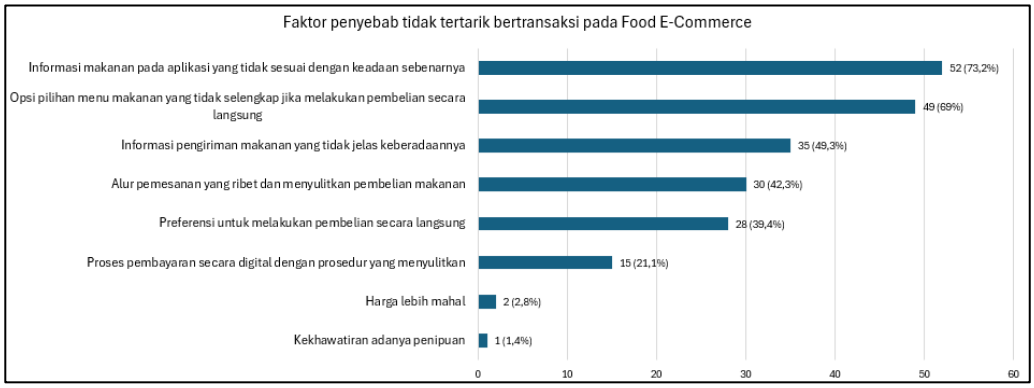
1. Menghapus jawaban NULL yang terdapat pada data.
2. Menggabungkan jawaban yang sekiranya mirip atau relevan seperti harga mahal yang dikelompokkan menjadi satu.
3. Melakukan *sorting* pengurutan data berdasarkan jawaban responden dengan hasil terbanyak hingga yang paling sedikit.

Note: tidak dilakukan penghapusan data pada responden yang menjawab tidak pernah karena bisa jadi terdapat faktor pendukung mengapa mereka menolak menggunakan *food e-commerce* dari pertanyaan ini.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 71 responden):

- Informasi makanan pada aplikasi yang tidak sesuai dengan keadaan sebenarnya (52 responden – 73,2%)
- Opsi pilihan menu makanan yang tidak selengkap jika melakukan pembelian secara langsung (49 responden – 69%)
- Informasi pengiriman makanan yang tidak jelas keberadaannya (35 responden – 49,3%)
- Alur pemesanan yang ribet dan menyulitkan pembelian makanan (30 responden – 42,3%)
- Preferensi untuk melakukan pembelian secara langsung (28 responden – 39,4%)
- Proses pembayaran secara digital dengan prosedur yang menyulitkan (15 responden – 21,1%)
- Harga lebih mahal (2 responden – 2,8%)
- Kekhawatiran adanya penipuan (1 responden – 1,4%)

Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram batang:



Gambar A.14. Visualisasi data pengolahan dari faktor utama penyebab responden tidak tertarik dalam menggunakan aplikasi belanja *online* untuk pembelian makanan

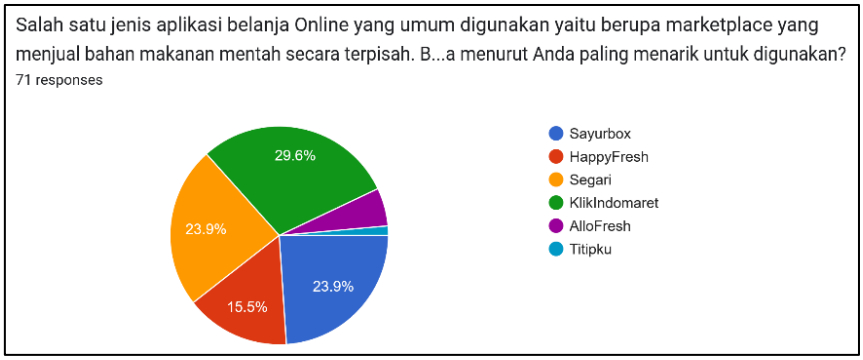
- Pertanyaan 4:

  Salah satu jenis aplikasi belanja *online* yang umum digunakan yaitu berupa *marketplace* yang menjual bahan makanan mentah secara terpisah. Berikut merupakan beberapa pilihan aplikasi belanja *online* berjenis *marketplace* yang umum digunakan di Indonesia untuk jual beli kebutuhan makanan.

  Berdasarkan beberapa pilihan aplikasi berikut, tentukan yang sekiranya menurut Anda paling menarik untuk digunakan?

Jawaban mentah sebelum pengolahan data:

- Sayurbox (17 responden – 23,9%)
- HappyFresh (11 responden – 15,5%)
- Segari (17 responden – 23,9%)
- KlikIndomaret (21 responden – 29,6%)
- AlloFresh (4 responden – 5,6%)
- Titipku (1 responden – 1,4%)



Gambar A.15. Proporsi data mentah dari penggunaan aplikasi belanja *online* bertipe *marketplace* pada responden

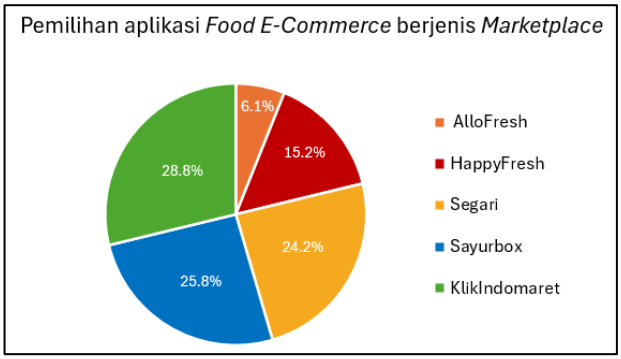
Pengolahan data yang dilakukan:

1. Melakukan penghapusan pada jawaban yang diberikan oleh lima responden yang menjawab tidak pernah diawal karena jawaban dianggap tidak relevan mengingat mereka tidak pernah menggunakan *food e-commerce* sama sekali.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 66 responden):

- KlikIndomaret (19 responden – 28,8%) (-2)
- Sayurbox (17 responden – 25,8%)
- Segari (16 responden – 24,2%) (-1)
- HappyFresh (10 responden – 15,2%) (-1)
- AlloFresh (4 responden – 6,1%)
- Titipku (0 responden – 0%) (-1)

Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram *pie*:



Gambar A.16. Proporsi data pengolahan dari penggunaan aplikasi belanja *online* bertipe *marketplace* pada responden

- Pertanyaan 5:
  Selain *marketplace*, jenis aplikasi belanja *online* yang cukup banyak digunakan yaitu berupa *on-demand service* yang menyediakan layanan untuk pemesanan makanan siap saji secara langsung. Berikut merupakan beberapa pilihan aplikasi belanja *online* berjenis *on-demand service* yang umum digunakan di Indonesia untuk jual beli kebutuhan makanan.
  Berdasarkan beberapa pilihan aplikasi berikut, tentukan yang sekiranya paling sering Anda gunakan?
  Jawaban mentah sebelum pengolahan data:
  - GoFood (34 responden – 47,9%)
  - GrabFood (23 responden – 32,4%)
  - ShopeeFood (14 responden – 19,7%)

Gambar A.17. Proporsi data mentah dari penggunaan aplikasi belanja *online* bertipe *on-demand service* pada responden

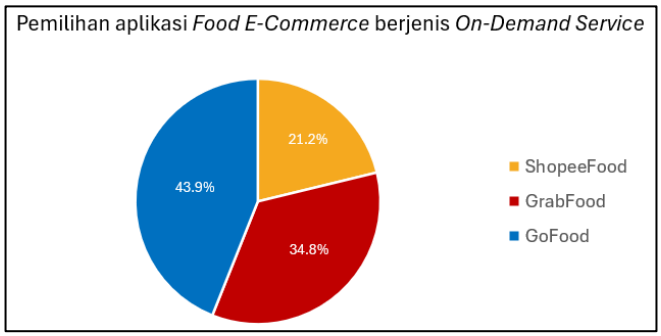
Pengolahan data yang dilakukan:

1. Melakukan penghapusan pada jawaban yang diberikan oleh lima responden yang menjawab tidak pernah diawal karena jawaban dianggap tidak relevan mengingat mereka tidak pernah menggunakan *food e-commerce* sama sekali.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 66 responden):

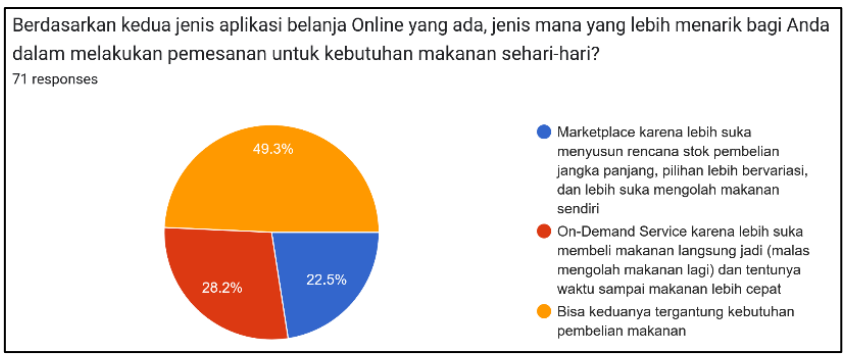
- GoFood (29 responden – 43,9%) (-5)
- GrabFood (23 responden – 34,8%)
- ShopeeFood (14 responden – 21,2%)

Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram *pie*:



Gambar A.18. Proporsi data pengolahan dari penggunaan aplikasi belanja *online* bertipe *on-demand service* pada responden

- Pertanyaan 6:
  Berdasarkan kedua jenis aplikasi belanja *online* yang ada, jenis mana yang lebih menarik bagi Anda dalam melakukan pemesanan untuk kebutuhan makanan sehari-hari?
  Jawaban mentah sebelum pengolahan data:
  - *Marketplace* karena lebih suka menyusun rencana stok pembelian jangka panjang, pilihan lebih bervariasi, dan lebih suka mengolah makanan sendiri
    (16 responden – 22,5%)
  - *On-Demand Service* karena lebih suka membeli makanan langsung jadi (malas mengolah makanan lagi) dan tentunya waktu sampai makanan lebih cepat
    (20 responden – 28,2%)
  - Bisa keduanya tergantung kebutuhan pembelian makanan
    (35 responden – 49,3%)



Gambar A.19. Proporsi data mentah dari pembagian jenis aplikasi belanja *online* yang lebih menarik bagi responden dalam melakukan pemesanan untuk kebutuhan makanan sehari-hari

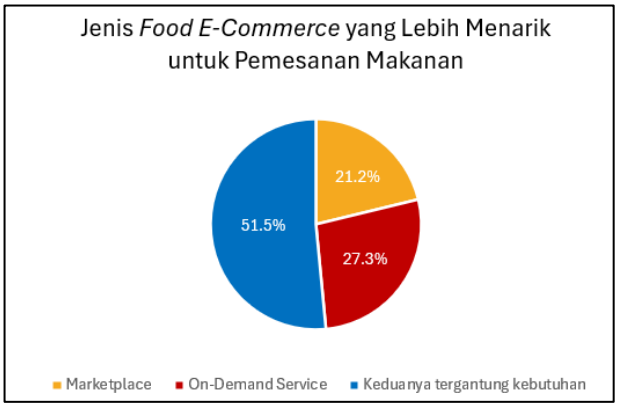
Pengolahan data yang dilakukan:

1. Melakukan penghapusan pada jawaban yang diberikan oleh lima responden yang menjawab tidak pernah diawal karena jawaban dianggap tidak relevan mengingat mereka tidak pernah menggunakan *food e-commerce* sama sekali.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 66 responden):

- *Marketplace* karena lebih suka menyusun rencana stok pembelian jangka panjang, pilihan lebih bervariasi, dan lebih suka mengolah makanan sendiri
  (14 responden – 21,2%)
- *On-Demand Service* karena lebih suka membeli makanan langsung jadi (malas mengolah makanan lagi) dan tentunya waktu sampai makanan lebih cepat
  (18 responden – 27,3%)
- Bisa keduanya tergantung kebutuhan pembelian makanan
  (34 responden – 51,5%)

Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram *pie*:

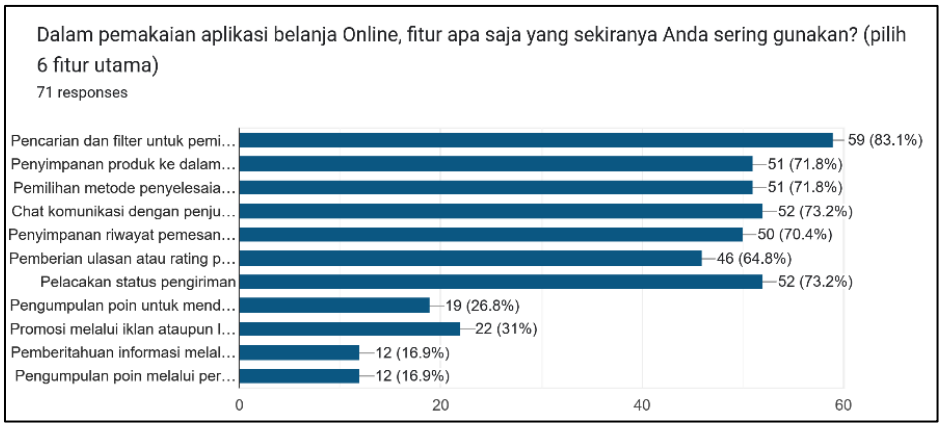


Gambar A.20. Proporsi data pengolahan dari pembagian jenis aplikasi belanja *online* yang lebih menarik bagi responden dalam melakukan pemesanan untuk kebutuhan makanan sehari-hari

Bagian IV

- Pertanyaan 1:
  Dalam pemakaian aplikasi belanja *online*, fitur apa saja yang sekiranya Anda sering gunakan? (pilih 6 fitur utama)
  Jawaban mentah sebelum pengolahan data:
  - Pencarian dan *filter* untuk pemilihan produk
    (59 responden – 83,1%)
  - Penyimpanan produk ke dalam keranjang belanja (*Shopping Cart*)
    (51 responden – 71,8%)
  - Pemilihan metode penyelesaian pembelian dan pembayaran
    (51 responden – 71,8%)

- Chat komunikasi dengan penjual ataupun pengantar makanan
  (52 responden – 73,2%)
- Penyimpanan riwayat pemesanan
  (50 responden – 70,4%)
- Pemberian ulasan atau *rating* produk
  (46 responden – 64,8%)
- Pelacakan status pengiriman
  (52 responden – 73,2%)
- Pengumpulan poin untuk mendapatkan promo
  (19 responden – 26,8%)
- Promosi melalui iklan ataupun live
  (22 responden – 31%)
- Pemberitahuan informasi melalui notifikasi
  (12 responden – 16,9%)
- Pengumpulan poin melalui permainan sederhana
  (12 responden – 16,9%)



Gambar A.21. Visualisasi data mentah dari fitur yang sering digunakan oleh responden dalam pemakaian aplikasi belanja *online*

Pengolahan data yang dilakukan:

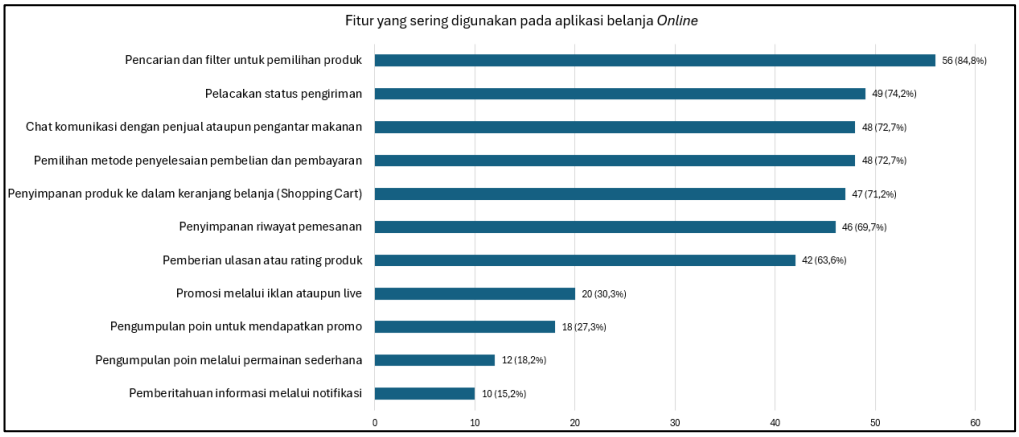
1. Melakukan penghapusan pada jawaban yang diberikan oleh lima responden yang menjawab tidak pernah diawal karena jawaban dianggap tidak relevan mengingat mereka tidak pernah menggunakan *food e-commerce* sama sekali.
2. Melakukan *sorting* pengurutan data berdasarkan jawaban responden dengan hasil terbanyak hingga yang paling sedikit.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 66 responden):

- Pencarian dan *filter* untuk pemilihan produk
  (56 responden – 84,8%) (-3)
- Pelacakan status pengiriman
  (49 responden – 74,2%) (-3)

- Pemilihan metode penyelesaian pembelian dan pembayaran
  (48 responden – 72,7%) (-3)
- Chat komunikasi dengan penjual ataupun pengantar makanan
  (48 responden – 72,7%) (-4)
- Penyimpanan produk ke dalam keranjang belanja (*Shopping Cart*)
  (47 responden – 71,2%) (-4)
- Penyimpanan riwayat pemesanan
  (46 responden – 69,7%) (-4)
- Pemberian ulasan atau *rating* produk
  (42 responden – 63,6%) (-4)
- Promosi melalui iklan ataupun live
  (20 responden – 30,3%) (-2)
- Pengumpulan poin untuk mendapatkan promo
  (18 responden – 27,3%) (-1)
- Pengumpulan poin melalui permainan sederhana
  (12 responden – 18,2%)
- Pemberitahuan informasi melalui notifikasi
  (10 responden – 15,2%) (-2)

Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram batang:



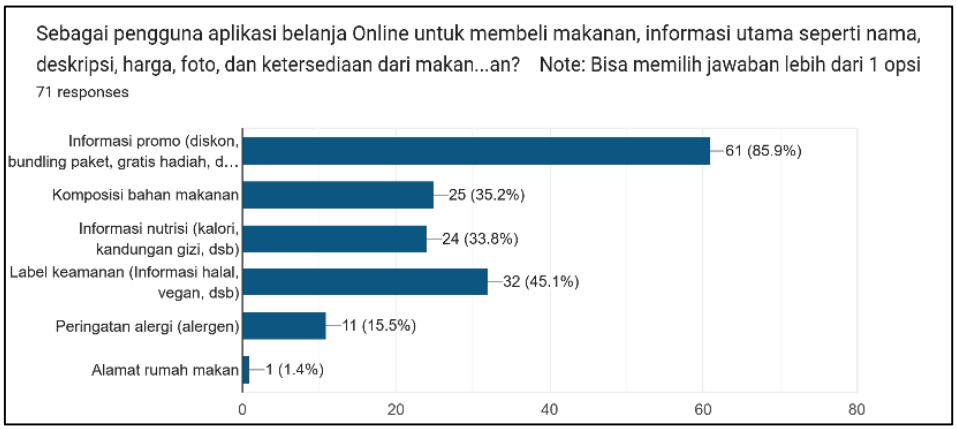
Gambar A.22. Visualisasi data pengolahan dari fitur yang sering digunakan oleh responden dalam pemakaian aplikasi belanja *online*

- Pertanyaan 2:
  Sebagai pengguna aplikasi belanja *online* untuk membeli makanan, informasi utama seperti nama, deskripsi, harga, foto, dan ketersediaan dari makanan sudah menjadi hal wajib yang ditampilkan dalam aplikasi.

  Namun, diluar hal tersebut, informasi tambahan apa saja yang biasanya Anda perlukan sebagai preferensi dalam pemilihan makanan yang diinginkan?

Note: Bisa memilih jawaban lebih dari 1 opsi
Jawaban mentah sebelum pengolahan data:

- Informasi promo (diskon, bundling paket, gratis hadiah, dsb)
  (61 responden – 85,9%)
- Komposisi bahan makanan
  (25 responden – 35,2%)
- Informasi nutrisi (kalori, kandungan gizi, dsb)
  (24 responden – 33,8%)
- Label keamanan (Informasi halal, vegan, dsb)
  (32 responden – 45,1%)
- Peringatan alergi (alergen)
  (11 responden – 15,5%)
- Alamat rumah makan
  (1 responden – 1,4%)



Gambar A.23. Visualisasi data mentah dari informasi tambahan yang diperlukan pada aplikasi belanja *online*

Pengolahan data yang dilakukan:

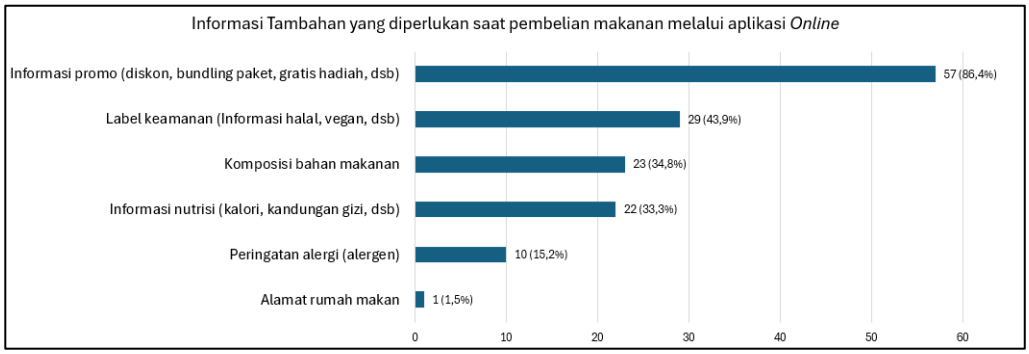
1. Melakukan penghapusan pada jawaban yang diberikan oleh lima responden yang menjawab tidak pernah diawal karena jawaban dianggap tidak relevan mengingat mereka tidak pernah menggunakan *food e-commerce* sama sekali.
2. Melakukan *sorting* pengurutan data berdasarkan jawaban responden dengan hasil terbanyak hingga yang paling sedikit.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 66 responden):

- Informasi promo (diskon, bundling paket, gratis hadiah, dsb)
  (57 responden – 86,4%) (-4)
- Label keamanan (Informasi halal, vegan, dsb)
  (29 responden – 43,9%) (-3)
- Komposisi bahan makanan
  (23 responden – 34,8%) (-2)

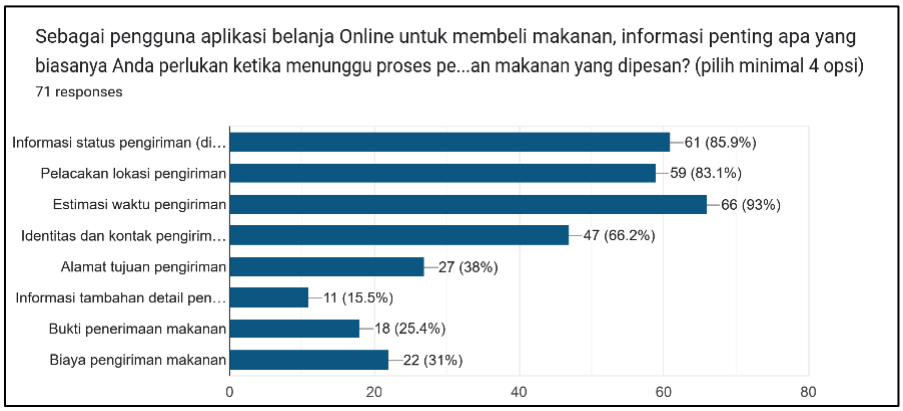
- Informasi nutrisi (kalori, kandungan gizi, dsb)
  (22 responden – 33,3%) (-2)
- Peringatan alergi (alergen)
  (10 responden – 15,2%) (-1)
- Alamat rumah makan
  (1 responden – 1,5%)

Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram batang:



Gambar A.24. Visualisasi data pengolahan dari informasi tambahan yang diperlukan pada aplikasi belanja *online*

- Pertanyaan 3:
  Sebagai pengguna aplikasi belanja *online* untuk membeli makanan, informasi penting apa yang biasanya Anda perlukan ketika menunggu proses pengantaran makanan yang dipesan? (pilih minimal 4 opsi)
  Jawaban mentah sebelum pengolahan data:
  - Informasi status pengiriman (disiapkan, diantarkan, dsb)
    (61 responden – 85,9%)
  - Pelacakan lokasi pengiriman
    (59 responden – 83,1%)
  - Estimasi waktu pengiriman
    (66 responden – 93%)
  - Identitas dan kontak pengirim makanan
    (47 responden – 66,2%)
  - Alamat tujuan pengiriman
    (27 responden – 38%)
  - Informasi tambahan detail pengiriman
    (11 responden – 15,5%)
  - Bukti penerimaan makanan
    (18 responden – 25,4%)
  - Biaya pengiriman makanan
    (22 responden – 31%)



Gambar A.25. Visualisasi data mentah dari informasi penting yang diperlukan ketika menunggu proses pengantaran makanan yang dipesan

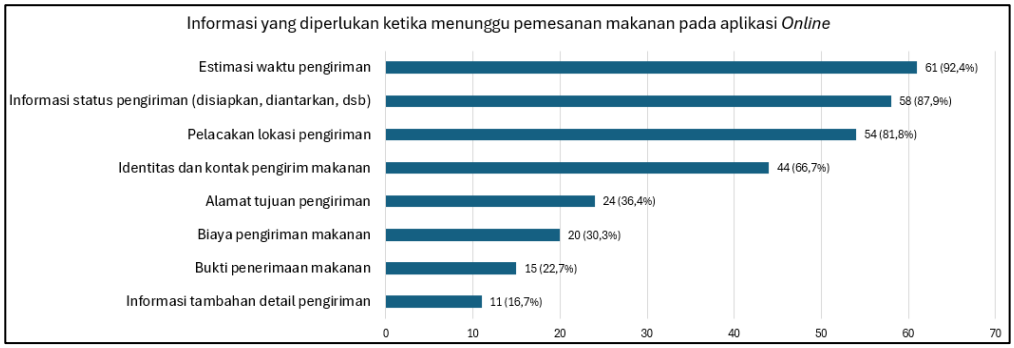
Pengolahan data yang dilakukan:

1. Melakukan penghapusan pada jawaban yang diberikan oleh lima responden yang menjawab tidak pernah diawal karena jawaban dianggap tidak relevan mengingat mereka tidak pernah menggunakan *food e-commerce* sama sekali.
2. Melakukan *sorting* pengurutan data berdasarkan jawaban responden dengan hasil terbanyak hingga yang paling sedikit.

Berikut merupakan jawaban yang ada setelah pengolahan data (total 66 responden):

- Estimasi waktu pengiriman
  (61 responden – 92,4%) (-5)
- Informasi status pengiriman (disiapkan, diantarkan, dsb)
  (58 responden – 87,9%) (-3)
- Pelacakan lokasi pengiriman
  (54 responden – 81,8%) (-5)
- Identitas dan kontak pengirim makanan
  (44 responden – 66,7%) (-3)
- Alamat tujuan pengiriman
  (24 responden – 36,4%) (-3)
- Biaya pengiriman makanan
  (20 responden – 30,3%) (-2)
- Bukti penerimaan makanan
  (15 responden – 22,7%) (-3)
- Informasi tambahan detail pengiriman
  (11 responden – 16,7%)

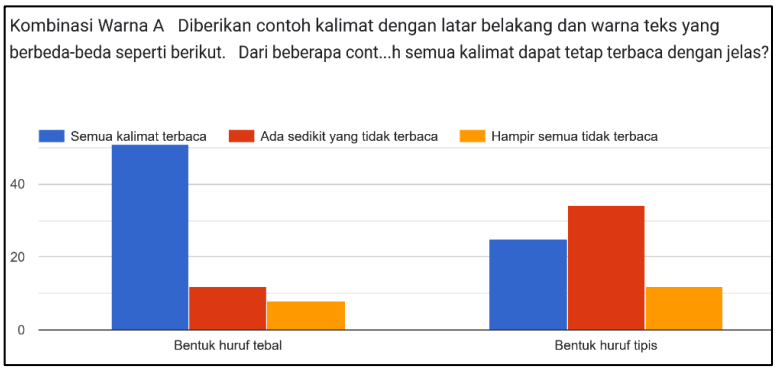
Visualisasi data hasil pengolahan dalam diagram batang:



Gambar A.26. Visualisasi data pengolahan dari informasi penting yang diperlukan ketika menunggu proses pengantaran makanan yang dipesan

- Pertanyaan 4:
  Kombinasi Warna A
  Diberikan contoh kalimat dengan latar belakang dan warna teks yang berbeda-beda seperti berikut.

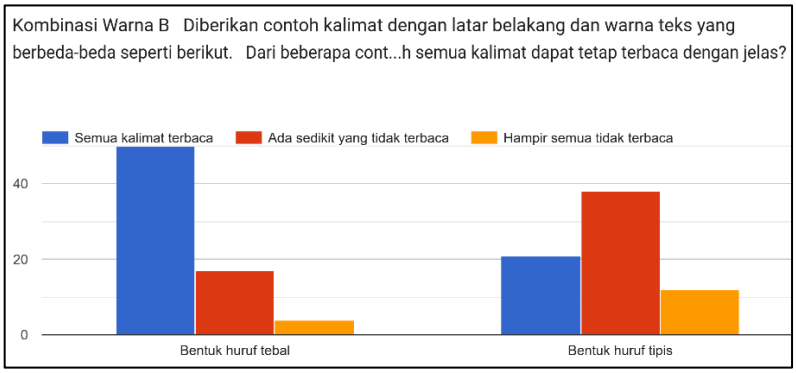
  Dari beberapa contoh kombinasi warna pada gambar berikut, tentukan kondisi apakah semua kalimat dapat tetap terbaca dengan jelas?
  - Bentuk huruf tebal
    - Semua kalimat terbaca (51 responden – 71,8%)
    - Ada sedikit yang tidak terbaca (12 responden – 16,9%)
    - Hampir semua tidak terbaca (8 responden – 11,3%)
  - Bentuk huruf tipis
    - Semua kalimat terbaca (25 responden – 35,2%)
    - Ada sedikit yang tidak terbaca (34 responden – 47,9%)
    - Hampir semua tidak terbaca (12 responden – 16,9%)



Gambar A.27. Visualisasi data dari keterbacaan kalimat pada kombinasi A untuk latar belakang dan warna teks

- Pertanyaan 5:
  Kombinasi Warna B
  Diberikan contoh kalimat dengan latar belakang dan warna teks yang berbeda-beda seperti berikut.

  Dari beberapa contoh kombinasi warna pada gambar berikut, tentukan kondisi apakah semua kalimat dapat tetap terbaca dengan jelas?
  - Bentuk huruf tebal
    - Semua kalimat terbaca (50 responden – 70,4%)
    - Ada sedikit yang tidak terbaca (17 responden – 24%)
    - Hampir semua tidak terbaca (4 responden – 5,6%)
  - Bentuk huruf tipis
    - Semua kalimat terbaca (21 responden – 29,6%)
    - Ada sedikit yang tidak terbaca (38 responden – 53,5%)
    - Hampir semua tidak terbaca (12 responden – 16,9%)

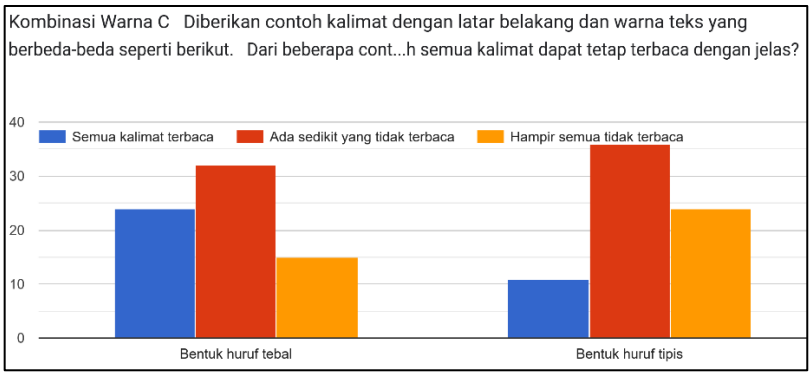


Gambar A.28. Visualisasi data dari keterbacaan kalimat pada kombinasi B untuk latar belakang dan warna teks

- Pertanyaan 6:
  Kombinasi Warna C
  Diberikan contoh kalimat dengan latar belakang dan warna teks yang berbeda-beda seperti berikut.

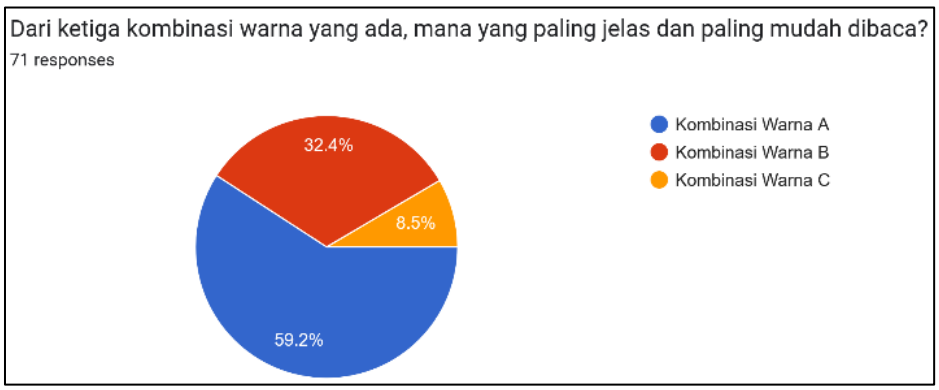
  Dari beberapa contoh kombinasi warna pada gambar berikut, tentukan kondisi apakah semua kalimat dapat tetap terbaca dengan jelas?
  - Bentuk huruf tebal
    - Semua kalimat terbaca (24 responden – 33,8%)
    - Ada sedikit yang tidak terbaca (32 responden – 45,1%)
    - Hampir semua tidak terbaca (15 responden – 21,1%)
  - Bentuk huruf tipis
    - Semua kalimat terbaca (11 responden – 15,5%)

- Ada sedikit yang tidak terbaca (36 responden – 50,7%)
- Hampir semua tidak terbaca (24 responden – 33,8%)



Gambar A.29. Visualisasi data dari keterbacaan kalimat pada kombinasi C untuk latar belakang dan warna teks

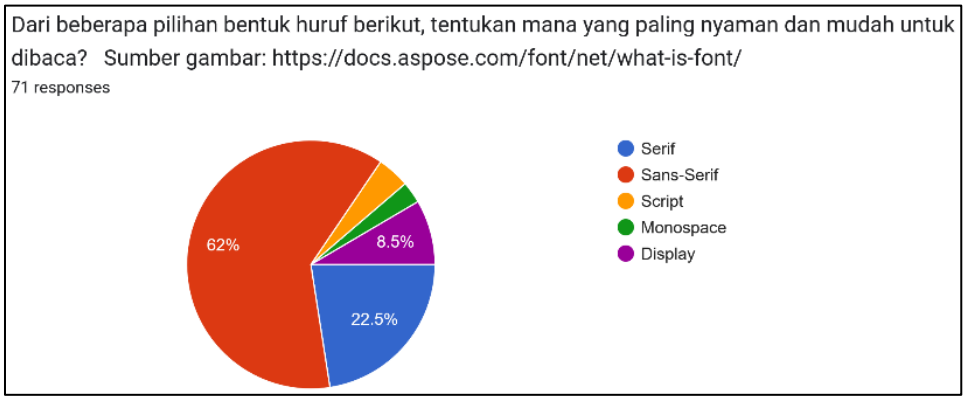
- Pertanyaan 7:
  Dari ketiga kombinasi warna yang ada, mana yang paling jelas dan paling mudah dibaca?
  - Kombinasi Warna A (42 responden – 59,2%)
  - Kombinasi Warna B (23 responden – 32,4%)
  - Kombinasi Warna C (6 responden – 8,5%)



Gambar A.30. Proporsi dari pilihan kombinasi warna yang paling mudah dibaca oleh responden

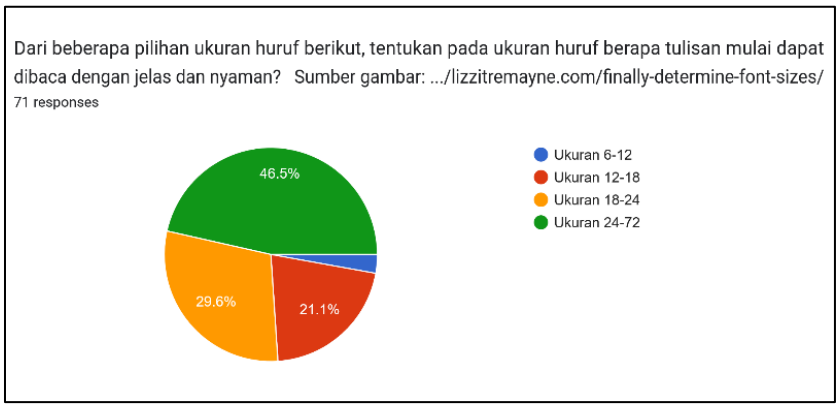
- Pertanyaan 8:
  Dari beberapa pilihan bentuk huruf berikut, tentukan mana yang paling nyaman dan mudah untuk dibaca?
  Sumber gambar: https://docs.aspose.com/font/net/what-is-font/
  - *Serif* (16 responden – 2,8%)
  - *Sans-Serif* (44 responden – 2,8%)

- *Script* (3 responden – 2,8%)
- *Monospace* (2 responden – 2,8%)
- *Display* (6 responden – 2,8%)



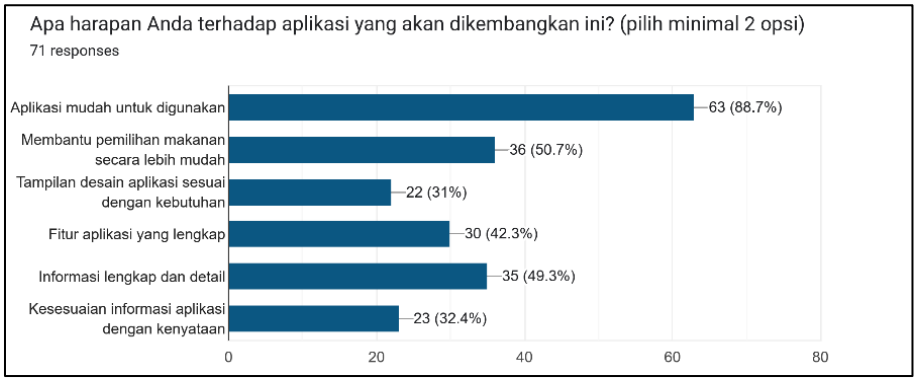
Gambar A.31. Proporsi dari pilihan bentuk huruf yang paling mudah dibaca oleh responden

- Pertanyaan 9:
  Dari beberapa pilihan ukuran huruf berikut, tentukan pada ukuran huruf berapa tulisan mulai dapat dibaca dengan jelas dan nyaman?
  Sumber gambar: https://lizzitremayne.com/finally-determine-font-sizes/
  - Ukuran 6-12 (2 responden – 2,8%)
  - Ukuran 12-18 (15 responden – 21,1%)
  - Ukuran 18-24 (21 responden – 29,6%)
  - Ukuran 24-72 (33 responden – 46,5%)



Gambar A.32. Proporsi dari pilihan ukuran huruf yang mulai dapat dibaca dengan jelas oleh responden

- Pertanyaan 10:
  Apa harapan Anda terhadap aplikasi yang akan dikembangkan ini? (pilih minimal 2 opsi)
  - Aplikasi mudah untuk digunakan
    (63 responden – 88,7%)
  - Membantu pemilihan makanan secara lebih mudah
    (36 responden – 50,7%)
  - Tampilan desain aplikasi sesuai dengan kebutuhan
    (22 responden – 31%)
  - Fitur aplikasi yang lengkap
    (30 responden – 42,3%)
  - Informasi lengkap dan detail
    (35 responden – 49,3%)
  - Kesesuaian informasi aplikasi dengan kenyataan
    (23 responden – 32,4%)



Gambar A.33. Proporsi dari harapan responden terhadap aplikasi yang akan dikembangkan

Lampiran B. Daftar Pertanyaan dan Hasil Proses Wawancara

B.1. Daftar Pertanyaan Wawancara

Berikut merupakan daftar pertanyaan wawancara beserta tujuan pemberian pertanyaan.

1. Siapa nama Anda?
   Tujuan: Mengetahui data diri dari responden yang bertujuan untuk mengelompokkan persona agar sesuai target.
2. Pekerjaan saat ini apa?
   Tujuan: Mengetahui data diri dari responden yang bertujuan untuk mengelompokkan persona agar sesuai target.
3. Berapa usia Anda?
   Tujuan: Mengetahui usia dari responden untuk menyesuaikan apakah kondisi memenuhi kriteria lansia.
4. Apakah Anda sering menggunakan aplikasi belanja *online* untuk kegiatan berbelanja sehari-hari?
   Tujuan: Mengetahui kebiasaan frekuensi dan alasan penggunaan *e-commerce* pada responden.

2. Mengapa Anda sering/jarang untuk menggunakan aplikasi belanja *online* untuk kegiatan berbelanja sehari-hari?
   Tujuan: Mengetahui kebiasaan frekuensi dan alasan penggunaan *e-commerce* pada responden.

3. Biasanya menggunakan aplikasi belanja *online* apa untuk berbelanja?
   Tujuan: Mengetahui aplikasi *e-commerce* yang digunakan oleh responden untuk berbelanja.

4. Apakah pernah mengalami kesulitan dalam proses berbelanja melalui aplikasi belanja *online*? Jika iya mengapa alasannya?
   Tujuan: Mengetahui permasalahan kendala yang dialami oleh responden ketika menggunakan aplikasi *e-commerce*.

5. Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam melihat desain tampilan yang ada pada aplikasi belanja online? Jika iya mengapa alasannya?
   Tujuan: Mengetahui permasalahan kendala yang dialami oleh responden ketika menggunakan aplikasi *e-commerce*.

6. Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam membaca teks yang terdapat pada aplikasi belanja *online*? Jika iya mengapa alasannya?
   Tujuan: Mengetahui permasalahan kendala yang dialami oleh responden ketika menggunakan aplikasi *e-commerce*.

7. Apakah Anda sering melakukan pembelian makanan secara *online* melalui aplikasi belanja *online*?
   Tujuan: Mengetahui kebiasaan frekuensi dan alasan pembelian makanan melalui platform *e-commerce* pada responden.

8. Mengapa Anda sering/jarang untuk melakukan pembelian makanan secara *online* melalui aplikasi belanja *online*?

Tujuan: Mengetahui kebiasaan frekuensi dan alasan pembelian makanan melalui platform *e-commerce* pada responden.

9. Apa kendala yang biasanya Anda hadapi saat membeli makanan, baik secara langsung maupun *online*?
   Tujuan: Mengetahui permasalahan dalam proses pembelian makanan pada responden.
10. Apa saja kebutuhan utama yang Anda perlukan dalam penggunaan aplikasi belanja *online* untuk pembelian makanan?
    Tujuan: Mengetahui jenis kebutuhan utama yang yang diperlukan oleh lansia pada penggunaan *e-commerce*.
11. Jika melakukan pembelian makanan melalui aplikasi belanja *online*, lebih suka untuk membeli makanan mentah secara terpisah atau membeli makanan siap saji secara langsung?
    Tujuan: Mengetahui preferensi ketertarikan responden dalam memilih jenis makanan yang dibeli.
12. Apakah Anda seringkali kesulitan dalam menentukan preferensi pemilihan makanan sehat sehari-hari? Jika iya, mengapa?
    Tujuan: Mengetahui permasalahan dalam pemilihan makanan sehat sehari-hari pada responden.
13. Adakah kebutuhan khusus atau alergi pantangan dalam makanan yang biasanya Anda konsumsi?
    Tujuan: Mengetahui jenis kebutuhan khusus yang diperlukan oleh lansia pada *e-commerce*.
14. Apakah Anda merasa aman dan nyaman dalam melakukan transaksi secara *online*?
    Tujuan: Mengetahui tingkat kepercayaan dan kenyamanan dari responden dalam melakukan transaksi secara *online*.
15. Apa yang bisa membuat Anda lebih percaya dalam menggunakan layanan aplikasi belanja *online*?
    Tujuan: Mengetahui tingkat kepercayaan dan kenyamanan dari responden dalam melakukan transaksi secara *online*.
16. Harapan apa yang ingin Anda dapatkan pada aplikasi belanja *online* yang akan dikembangkan ini?
    Tujuan: Mengetahui harapan yang responden ingin dapatkan melalui aplikasi baru yang akan dikembangkan.

B.2. Hasil Wawancara Responden

Berikut merupakan lampiran keseluruhan hasil dari proses wawancara yang dilakukan kepada lima responden berbeda.

Jawaban Responden I

1. DB
2. Karyawan Swasta
3. 52 tahun
4. Sering
5. Karena untuk kebutuhan sehari-hari belanja, membayar tagihan, membeli token listrik.
6. Tokopedia dan Shopee.
7. Ada masalah terkait dengan pengiriman yang lama dan barang yang sudah dipesan tidak ada.
8. Kalau orangtua, lebih suka ke Tokopedia, karena lebih mudah untuk mencari barangnya dan proses pembayaran.
9. Relatif, ada beberapa kondisi yang tidak terbaca karena ukuran yang terlalu kecil.
10. Kadang-kadang melakukan pembelian.
11. Karena mempermudah pembelian, tidak perlu ngantri, mudah mencarinya, dan lebih hemat waktu.
12. Makanannya tidak sesuai dengan yang diharapkan seperti rasa yang berkurang, kalau langsung beli lebih sesuai.
13. Informasi harus lengkap harus ada spesifikasinya, missal makanan terdiri atas apa aja, berapa harganya.
14. Jadi secara langsung, karena lebih memudahkan karena tinggal langsung makan.
15. Tidak terlalu mengalami kesulitan karena sudah ada spesifikasi lengkap.
16. Tidak ada alergi atau pantangan.
17. Nyaman karena lebih memudahkan dan cepat. Aman dalam pembelian *online*.
18. Berdasarkan preferensi dari penggunaan lain yang menggunakan aplikasi serupa.
19. Harapannya aplikasinya mudah digunakan, warnanya menarik, dan banyak promo menarik, sistem pembayaran yang mudah, dan terpercaya.

Jawaban Responden II

1. De
2. Ibu Rumah Tangga
3. 50 tahun
4. Kadang-kadang dan tidak terlalu rutin, lebih langsung datang ke tempat.
5. Ketika barang tidak dijumpai pada langsung datang dan memerlukan kebutuhan barang yang cepat sehingga tidak perlu berkeliling ke toko-toko. Harga juga lebih murah untuk yang *online* daripada *offline*.
6. Lebih suka Shopee, tetapi kadang-kadang menggunakan Tokopedia. Shopee lebih lengkap dan mudah untuk menggunakannya.
7. Pernah, seperti mengalami kesulitan komunikasi dengan penjual. Lalu ketika membeli pakaian, ukurannya juga ditampilkan tetapi barang yang sampai tidak sesuai dengan yang ada pada gambar. Sehingga seringnya hanya menggunakan aplikasi belanja *online* untuk membeli kebutuhan pokok.

8. Pernah. Contoh kek baju, tidak semua ditampilkan dalam bentuk gambar. Harus *livestream* atau *chat* baru diberikan tampilan gambarnya.
9. Kurang terang secara warna dan juga banyak tulisan yang berukuran tipis-tipis sehingga menyulitkan pembacaan mengingat umur yang sudah 50. Ukuran tulisan juga sebaiknya lebih besar.
10. Kadang-kadang, kalau GoFood ataupun GrabFood.
11. Biasa beli kalau promo ataupun ketika makanan sulit untuk dijangkau karena jauh.
12. Kalau *offline* lebih mudah membeli, kalau *online* pernah mengalami kendala ketika membeli makanan yang dijual tidak sesuai dengan diterima dan waktu sampai tidak pasti apalagi ketika melakukan pembelian makanan pada jarak jauh.
13. Informasi harus jelas (promo harus tertera dengan keterangan yang jelas). Kek di Shopee ada promo gratis ongkir, langsung jelas.
14. Kalau jangka dekat biasanya suka membeli barang langsung jadi karena terkait dengan efektivitas waktu. Sedangkan untuk jangka jauh lebih suka untuk membeli barang mentah seperti membeli kebutuhan pokok melalui Shopee karena lebih terpercaya ketika mengolah makanan sendiri.
15. Biasanya mengolah makanan sehat mentah sendiri. Tapi kalau di aplikasi *online* tidak tahu untuk pemilihan makanan sehat, yang penting cocok dengan yang diinginkan dan cepat sampai.
16. Kalau mengolah sendiri aman, tetapi kalau membeli biasanya tidak tahu karena makanan tidak sesuai. Ada anggota keluarga yang mengalami alergi sehingga memerlukan informasi.
17. Selama belanja, merasa aman karena bertanggung jawab. Kendalanya kalau misalkan barang tidak sesuai dan mau *refund*, mengalami kendala pada waktu yang lama.
18. Karena nama baiknya yang sudah terkenal dan *review* dari orang lain yang menggunakan aplikasi serupa.
19. Dipermudah untuk cara pemilihan barang dan proses pembayaran sehingga menyediakan aksesibilitas bagi semua usia sama seperti ketika berbelanja *offline* secara langsung. Permasalahan yang kerap terjadi yaitu ketika tidak semua toko menampilkan gambar yang dijual dan kendala melakukan *chat* yang susah untuk membeli barang.

Jawaban Responden III

1. TS
2. IT Manajer
3. 46 tahun
4. Jarang
5. Kalau untuk sehari-hari jarang, tapi kalau ada yang dicari ya menggunakan aplikasi. Biasa sebulan sekali sampai dua kali.
6. Biasanya Tokopedia dan Shopee. Tokopedia lebih *User-Friendly* dari segi tampilan dan Shopee lebih kearah pengumpulan poin dan promo namun tampilan lebih ribet.
7. Tidak pernah, lancar-lancar aja. Kalau komplain pada penjual ribet karena butuh kasih bukti, dsb.
8. Pernah mengalami saat menggunakan Shopee karena dari sisi warna orange (kurang enak dilihat), lebih cocok untuk *fashion*. Kalau Tokopedia lebih ke barang sehari-hari. Menu di Tokopedia lebih *user-friendly*, bisa di-*scroll* dengan detail.
9. Permasalahan *font* yang terlalu kecil sehingga perlu menyesuaikan. Warna juga harus kontras dan *soft* sehingga enak untuk dilihat.

10. Sering berbelanja makanan dengan *online*, biasanya menggunakan aplikasi Grab.
11. Karena lebih murah dan banyak diskon promo dan tidak ribet perlu datang untuk berbelanja sehingga lebih mudah dan simple.
12. Pernah, kadang *driver* bisa ganti-ganti ataupun dibatalkan padahal restorannya sudah mau tutup. Kalau langsung tidak pernah.
13. Sistem rekomendasi resto favorit, ada resto dengan promo terbesar, ada restoran favorit, dan pasti informasi promo diskon.
14. Biasanya siap saji karena beli untuk langsung dikonsumsi, tetapi pernah juga untuk membeli bahan mentah untuk dibekukan dan dikonsumsi nantinya.
15. Tidak ada soalnya tidak tahu juga untuk restoran disana kondisinya bagaimana ketika berbelanja secara *online*.
16. Tidak ada sama sekali
17. Kalau mau lebih aman menggunakan *Virtual Account* untuk pembelian. Untuk pembelian juga prosesnya nyaman dan tidak terlalu mengalami kendala yang berarti.
18. Berdasarkan *review* dari orang lain, jika bagus maka percaya dan jika jelek maka tidak percaya.
19. Fitur pencarian yang mudah, aplikasi tidak *lag*, menampilkan foto yang sesuai dengan barang kenyataan.

Jawaban Responden IV

1. DR
2. Accounting Manajer
3. 50 tahun
4. Sering
5. Simple jadi tidak perlu untuk pergi kemana-mana dan tidak repot.
6. Shopee, Tokopedia, Grab, Gojek. Kalau Tokopedia dan Shopee pilihan barangnya lebih banyak dan murah jika dibandingkan dengan berbelanja di toko langsung.
7. Pernah saat melakukan pengembalian barang, harus mengantar ke tempat paket dan tidak bisa diambil.
8. Pernah ada perubahan pada Shopee sehingga menyebabkan lupa pada peletakan posisinya karena berbeda dengan keadaan awal.
9. Masih nyaman dalam membaca teks.
10. Sering dengan Grab dan Gojek.
11. Karena sering ada promo dan harga lebih murah jika dibandingkan dengan melakukan pembelian secara langsung.
12. Pernah mengalami kondisi salah pengiriman meskipun dikirimnya lebih.
13. Informasi estimasi waktu sampai makan yang kurang jelas soalnya ada boleh ambil yang diantar ke beberapa tempat. Informasi waktu misal 30 menit, terus diam saja tanpa ada keterangan dan bahkan menghilang.
14. Yang siap saji secara langsung karena ingin langsung makan dirumah.
15. Tidak, karena kalau beli sudah tahu terkait dengan makanan apa yang ingin dibeli.
16. Tidak ada
17. Dari restorannya juga sudah aman karena sudah disegel dan nyaman. Transaksi juga sudah aman dan lebih gampang, kalau complaint uangnya langsung dikembalikan.
18. Ada jumlah pembeli produk, lalu *rating* yang didapatkan dari pusat belanja *online*.

19. Bisa memilih restoran sehat, adanya fitur lokasi Dimana soalnya kadang gambar restoran tidak muncul secara detail sehingga meningkatkan keyakinan (perlu ada *preview*).

Jawaban Responden V

1. SG
2. Penjual kue
3. 53 tahun
4. Lumayan sering
5. Karena barang langsung diantar kerumah sehingga lebih efisien, harganya juga lebih murah daripada di toko.
6. Shopee karena barang-barangnya lebih lengkap.
7. Dulu pernah ada kejadian barangnya tidak datang tetapi pemberitahuan di aplikasinya sudah diterima (ada kesalahan).
8. Tidak terlalu mengalami kesulitan.
9. Masih bisa terbaca namun ada beberapa yang perlu diperbesar.
10. Lumayan sering dan dengan aplikasi GrabFood.
11. Karena jarang memasak dan biasa seringnya membeli makanan sendiri. Lebih praktis daripada memasak.
12. Pernah mengalami kondisi ketika membeli makanan, yang datang tidak sesuai dengan ekspektasi.
13. Melakukan pencarian untuk kebutuhan makanan.
14. Makanan siap saji karena praktis tinggal langsung makan. Tapi ada sekali-sekali pernah membeli melalui *mart*.
15. Biasa kalau membeli makanan lebih ke nama resto ataupun jenis restoran. Memilih makanan enak ataupun bersih.
16. Tidak ada.
17. Oke dalam berbelanja secara *online*, namun barang yang didapat menyesuaikan dengan harga. Aplikasi sudah memiliki sistem pembayaran yang jelas sehingga aman.
18. Karena sudah memiliki nama besar dan tentunya menjaga kualitas perusahaan.
19. Pernah membeli produk namun tidak ada ataupun barangnya kurang sehingga perlu adanya peringatan ketika stok habis.

BAGIAN II

LOW-FIDELITY DESIGN

Bagian ini secara umum menjelaskan mengenai detail tahapan yang dilakukan pada perancangan desain awal *low-fidelity*. Terdapat empat lampiran utama pada bagian ini yaitu.

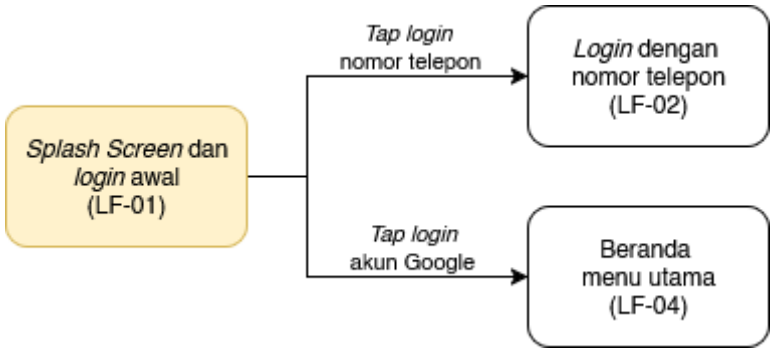
1. Lampiran C
   Menjelaskan informasi detail terkait dengan pemetaan navigasi layar untuk setiap halaman yang dirancang pada *low-fidelity*.
2. Lampiran D
   Menjelaskan implementasi keseluruhan fitur desain interaksi yang telah ditentukan pada pengembangan *low-fidelity*.
3. Lampiran E
   Menjelaskan detail implementasi untuk keseluruhan halaman *low-fidelity* dengan detail informasi mencakup deskripsi, tipe interaksi, *usability heuristics*, dan tampilan *prototype*.
4. Lampiran F
   Menjelaskan rancangan dan hasil pengujian yang dilakukan terhadap *low-fidelity* yang telah dirancang.

Lampiran C. Detail Pemetaan Navigasi Layar pada Perancangan *Low-Fidelity Prototype*

Untuk daftar detail dari pemetaan navigasi layar pada *low-fidelity prototype* terdapat pada Tabel C.1 berikut.

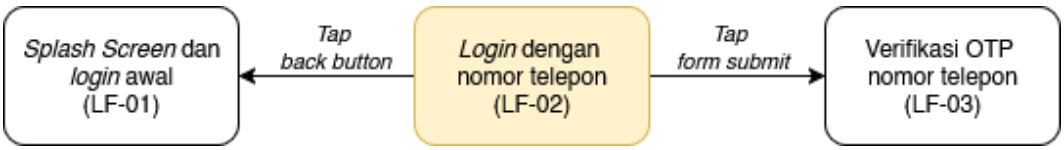
Tabel C.1. Daftar pemetaan navigasi layar *low-fidelity prototype* aplikasi

Halaman *splash screen* dan *login* awal (LF-01)



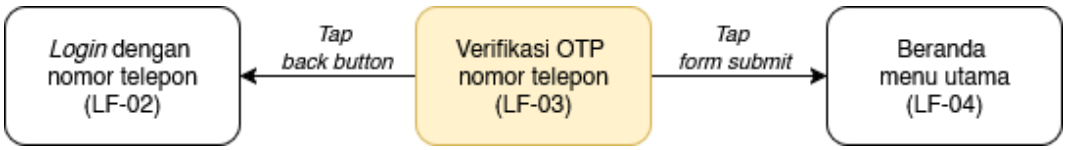
Gambar C.1. Diagram navigasi layar untuk halaman *splash screen* dan *login* awal

Halaman *login* dengan nomor telepon (LF-02)



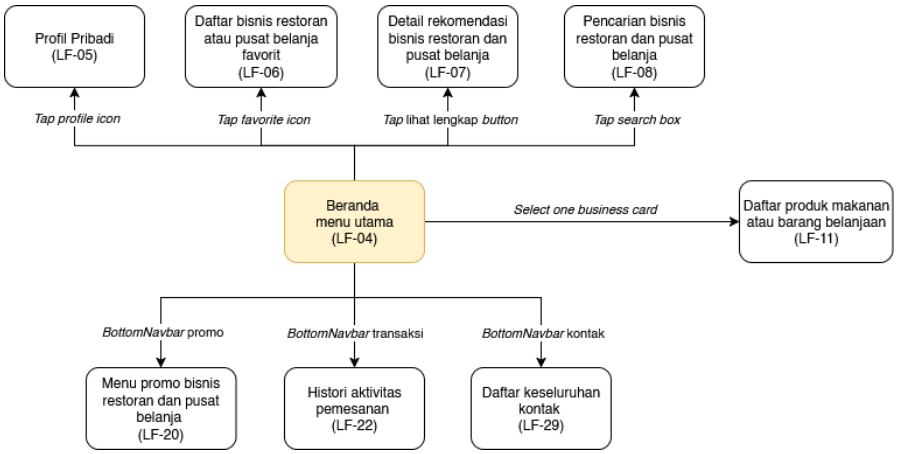
Gambar C.2. Diagram navigasi layar untuk halaman *login* dengan nomor telepon

Halaman verifikasi OTP nomor telepon (LF-03)



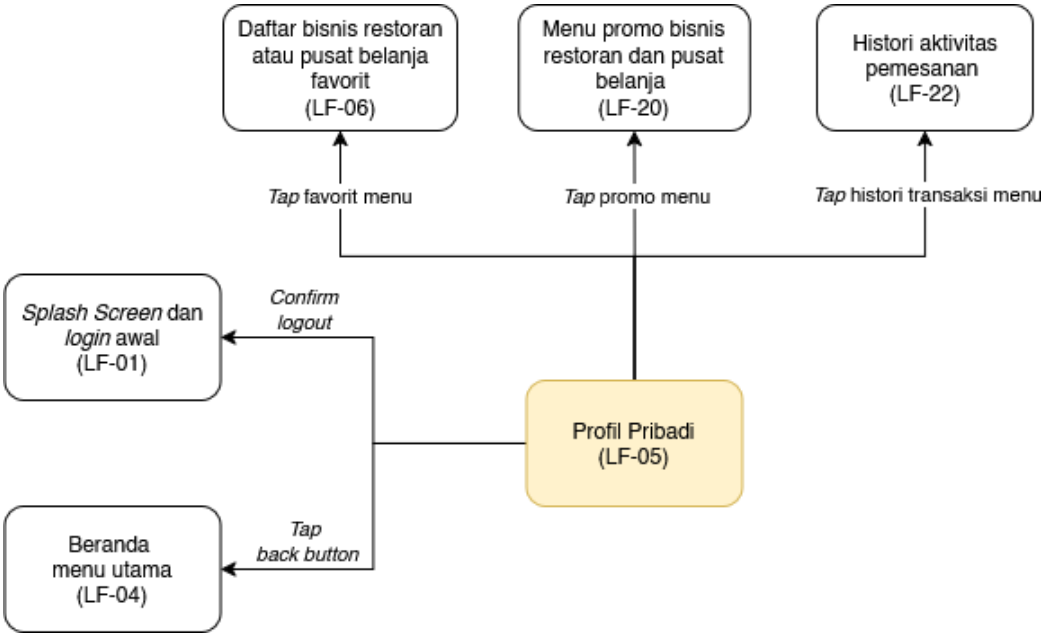
Gambar C.3. Diagram navigasi layar untuk halaman verifikasi OTP nomor telepon

Halaman beranda menu utama (LF-04)



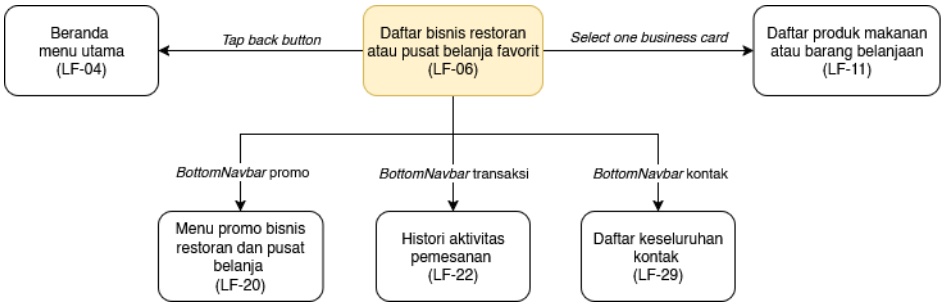
Gambar C.4. Diagram navigasi layar untuk halaman beranda menu utama

Halaman profil pribadi (LF-05)



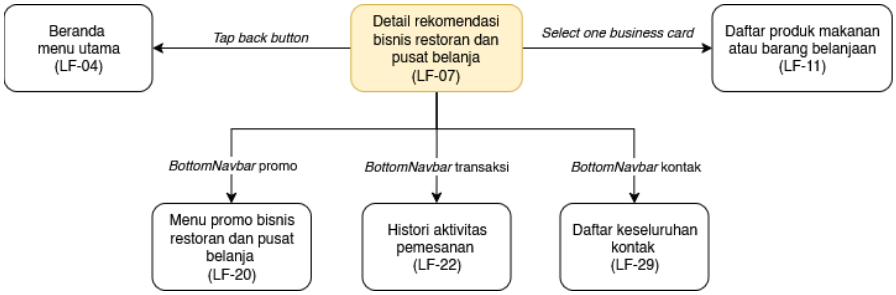
Gambar C.5. Diagram navigasi layar untuk halaman profil pribadi

Halaman daftar bisnis restoran dan pusat belanja favorit (LF-06)



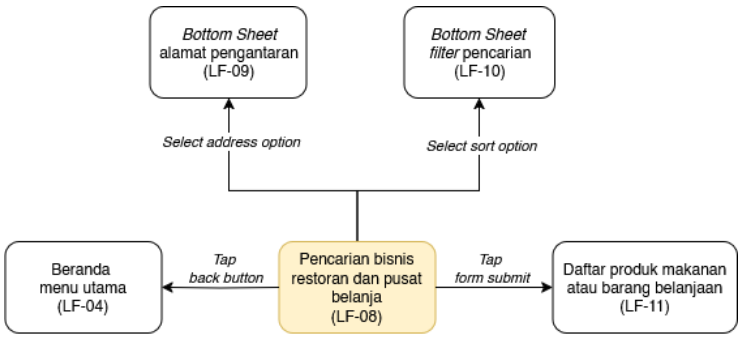
Gambar C.6. Diagram navigasi layar untuk halaman daftar restoran dan pusat belanja favorit

Halaman detail rekomendasi bisnis restoran dan pusat belanja (LF-07)



Gambar C.7. Diagram navigasi layar untuk halaman detail rekomendasi restoran dan pusat belanja

Halaman pencarian bisnis restoran dan pusat belanja (LF-08)

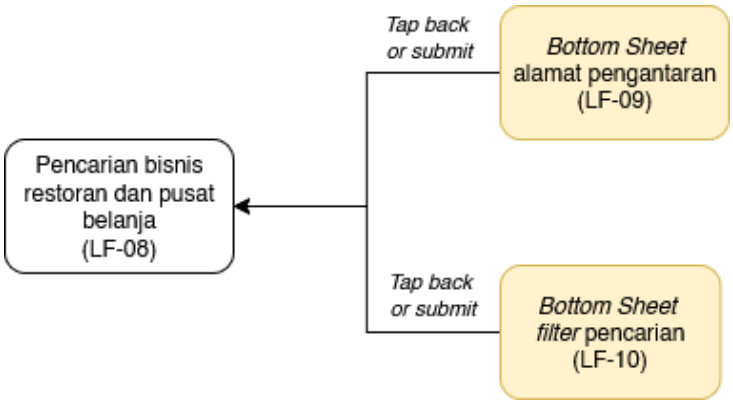


Gambar C.8. Diagram navigasi layar untuk halaman pencarian bisnis restoran dan pusat belanja

Bottom Sheet alamat pengantaran (LF-09)

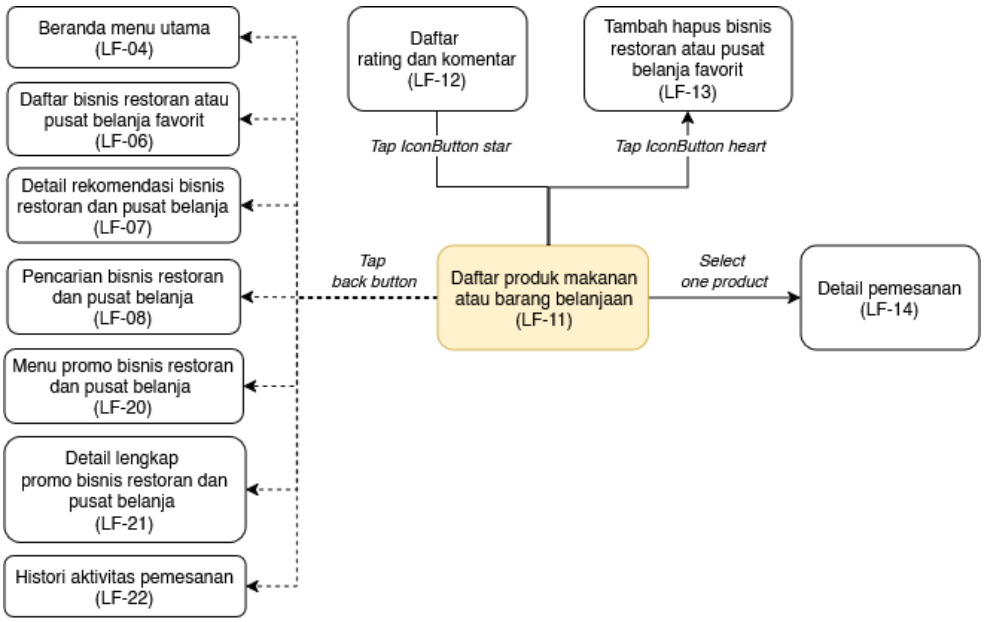
dan

Bottom Sheet sort pencarian (LF-10)



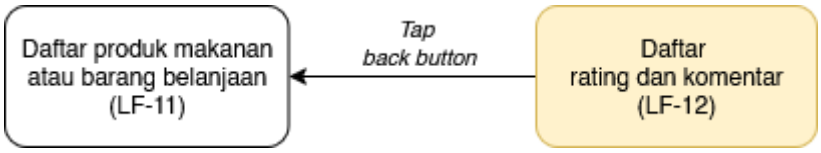
Gambar C.9. Diagram navigasi layar untuk *bottom sheet* alamat pengantaran dan *sort* pencarian

Halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan (LF-11)



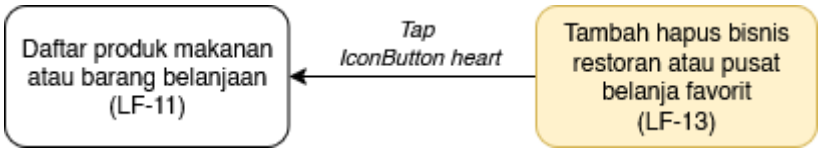
Gambar C.10. Diagram navigasi layar untuk halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan

Halaman daftar *rating* dan komentar (LF-12)



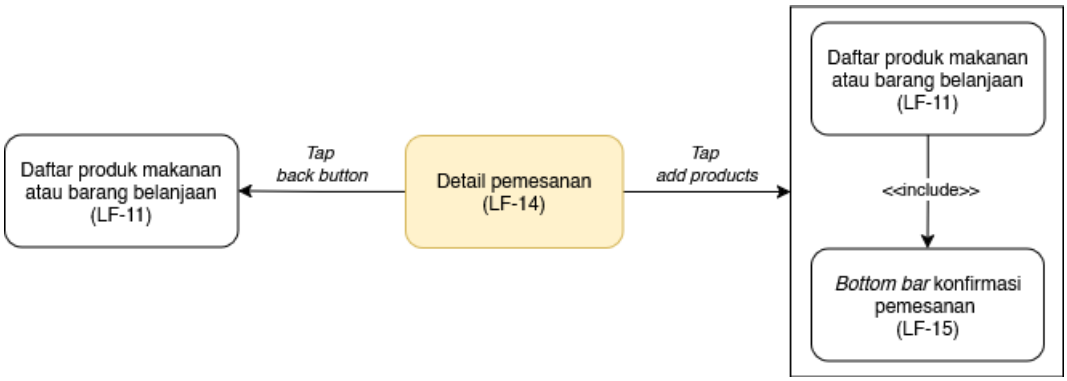
Gambar C.11. Diagram navigasi layar untuk halaman daftar *rating* dan komentar

Message penambahan dan penghapusan bisnis restoran atau pusat belanja favorit (LF-13)



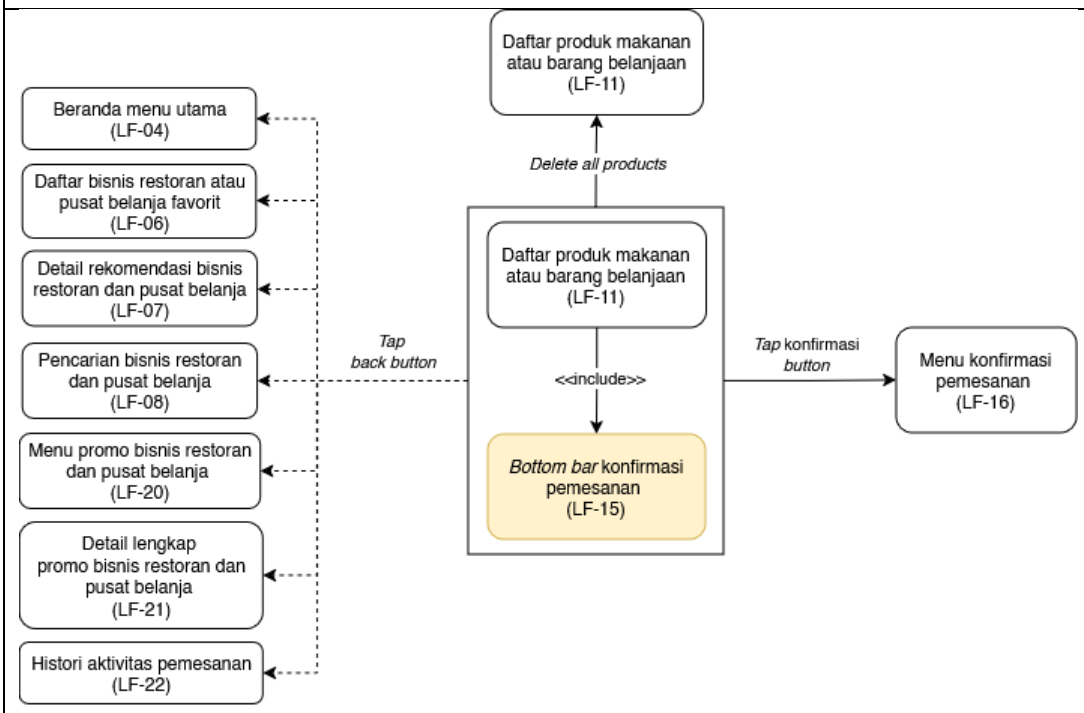
Gambar C.12. Diagram navigasi layar untuk *message* penambahan dan penghapusan bisnis restoran atau pusat belanja favorit

Halaman detail pemesanan (LF-14)



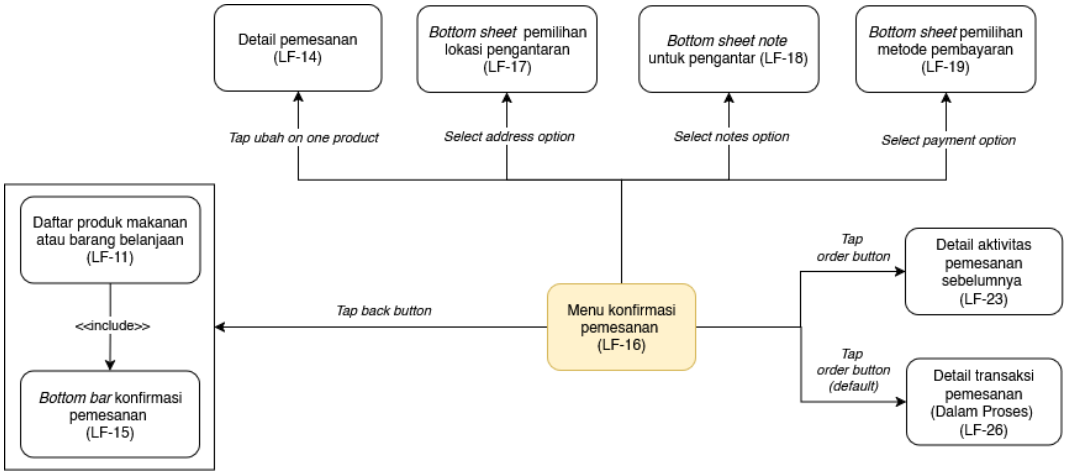
Gambar C.13. Diagram navigasi layar untuk halaman detail pemesanan

Bottom Bar untuk konfirmasi pemesanan (LF-15)



Gambar C.14. Diagram navigasi layar dari *Bottom Bar* untuk konfirmasi pemesanan

Halaman menu konfirmasi pemesanan (LF-16)

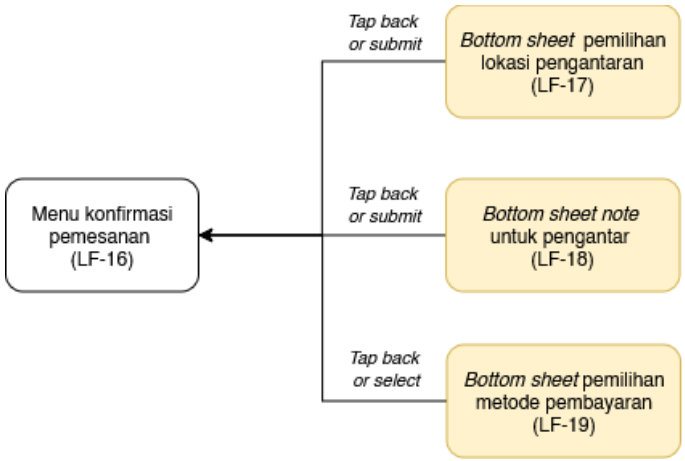


Gambar C.15. Diagram navigasi layar untuk halaman menu konfirmasi pemesanan

Bottom Sheet pemilihan lokasi pengantaran (LF-17)

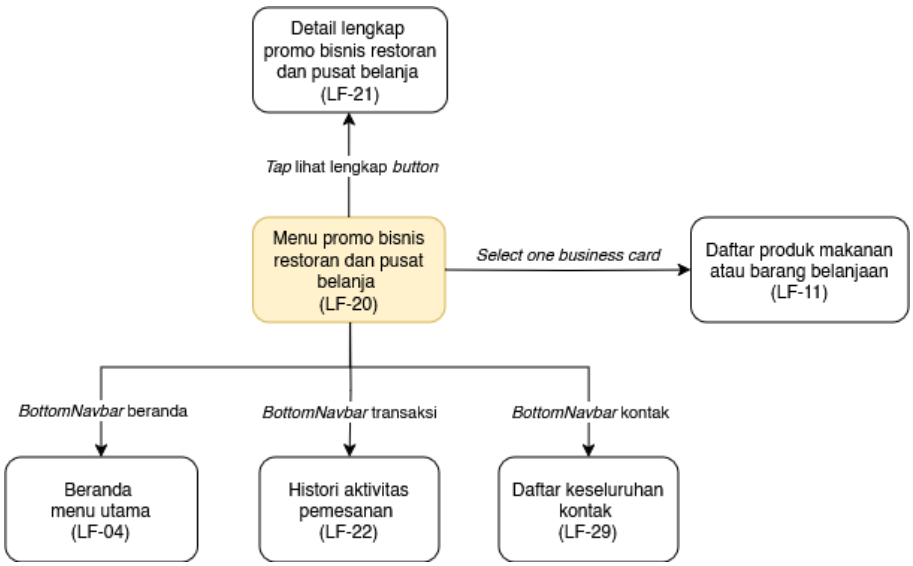
Bottom Sheet Note untuk pengantar (LF-18)

Bottom Sheet pemilihan metode pembayaran (LF-19)



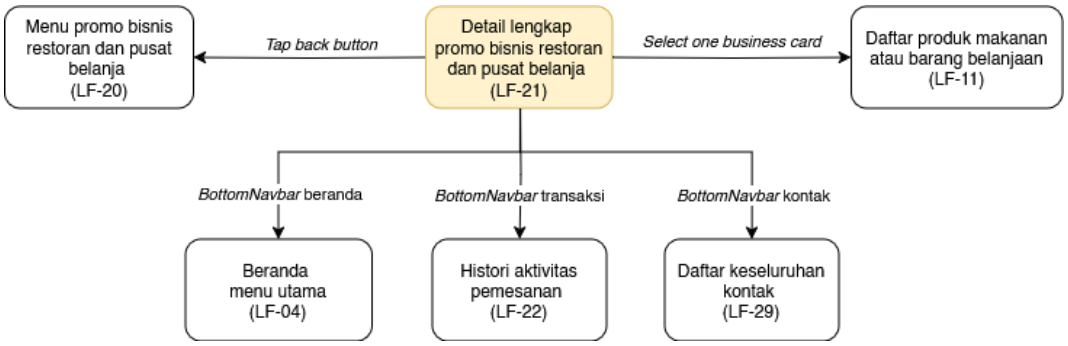
Gambar C.16. Diagram navigasi layar untuk *bottom sheet* pemilihan lokasi pengantaran, *note* untuk pengantar, dan pemilihan metode pembayaran

Halaman menu promo bisnis restoran dan pusat belanja (LF-20)



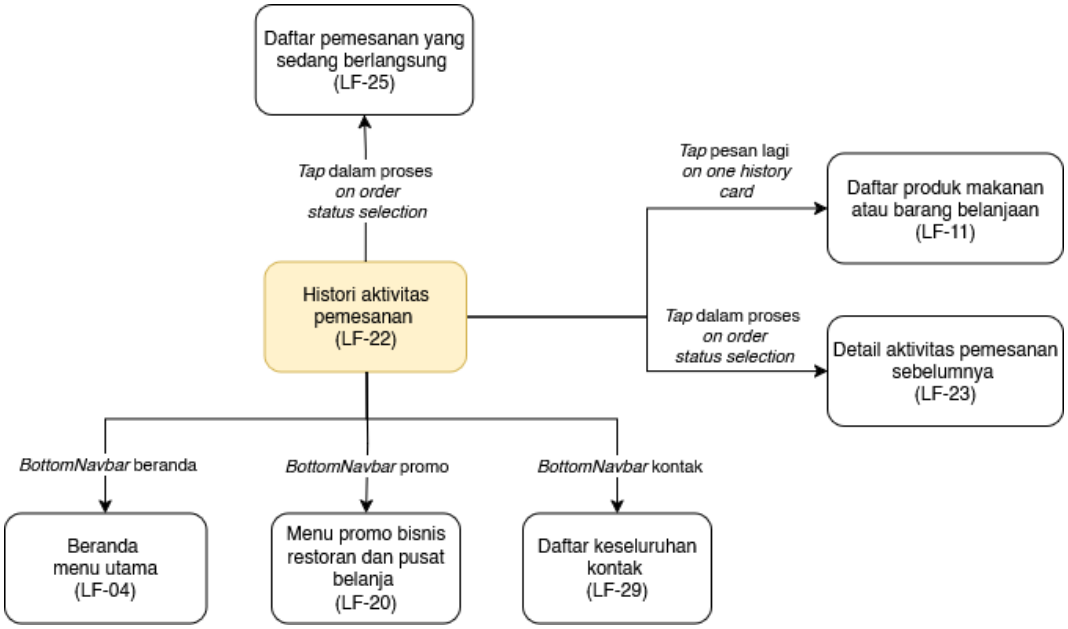
Gambar C.17. Diagram navigasi layar untuk halaman menu promo bisnis restoran dan pusat belanja

Halaman detail lengkap promo bisnis restoran dan pusat belanja (LF-21)



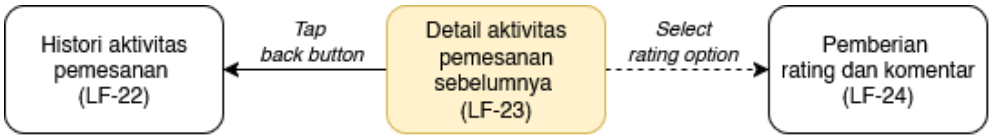
Gambar C.18. Diagram navigasi layar untuk halaman detail lengkap promo bisnis restoran dan pusat belanja

Halaman histori aktivitas pemesanan (LF-22)



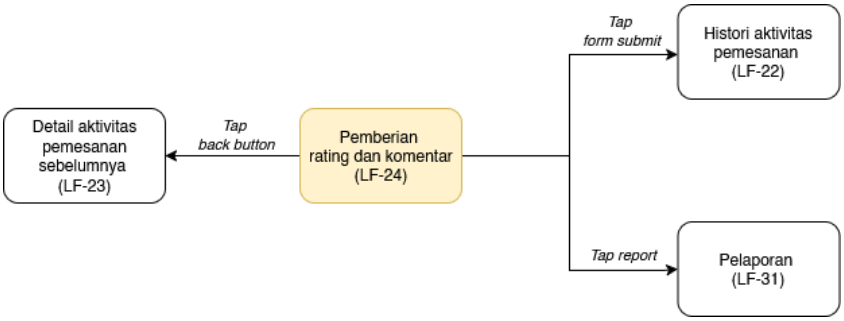
Gambar C.19. Diagram navigasi layar untuk halaman histori aktivitas pemesanan

Halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya (LF-23)



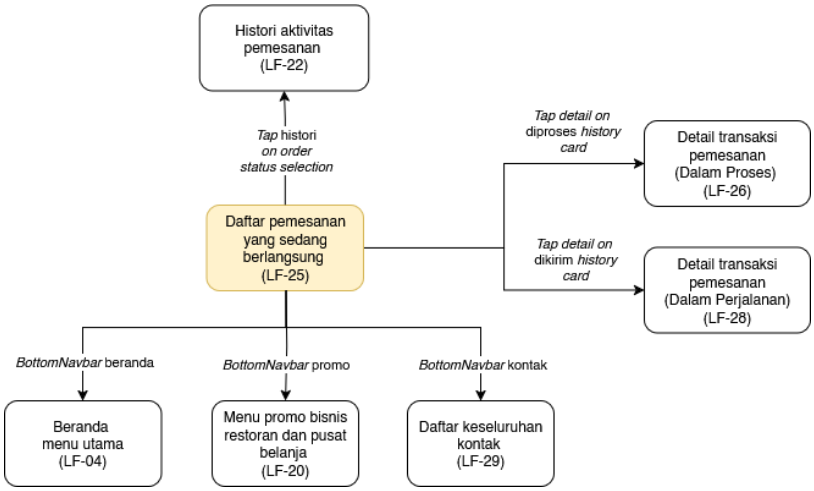
Gambar C.20. Diagram navigasi layar dari halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya

Halaman pemberian *rating* dan komentar (LF-24)



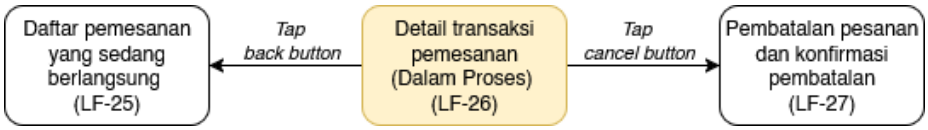
Gambar C.21. Diagram navigasi layar untuk halaman pemberian *rating* dan komentar

Halaman daftar pemesanan yang sedang berlangsung (LF-25)



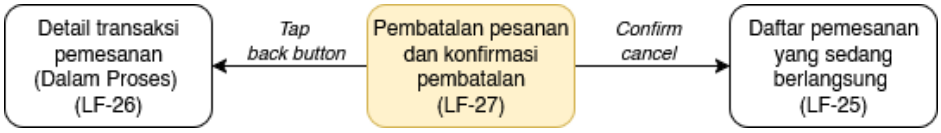
Gambar C.22. Diagram navigasi layar untuk halaman daftar pemesanan yang sedang berlangsung

Halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Proses) (LF-26)



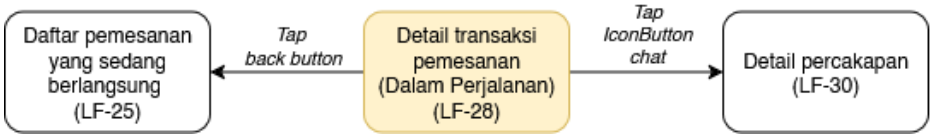
Gambar C.23. Diagram navigasi layar untuk halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Proses)

Halaman pembatalan pesanan dan *dialog* konfirmasi pembatalan (LF-27)



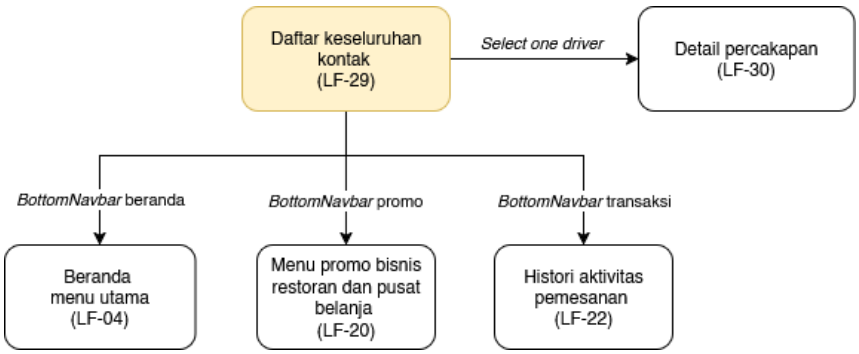
Gambar C.24. Diagram navigasi layar untuk halaman pembatalan pesanan dan *dialog* konfirmasi pembatalan

Halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Perjalanan) (LF-28)



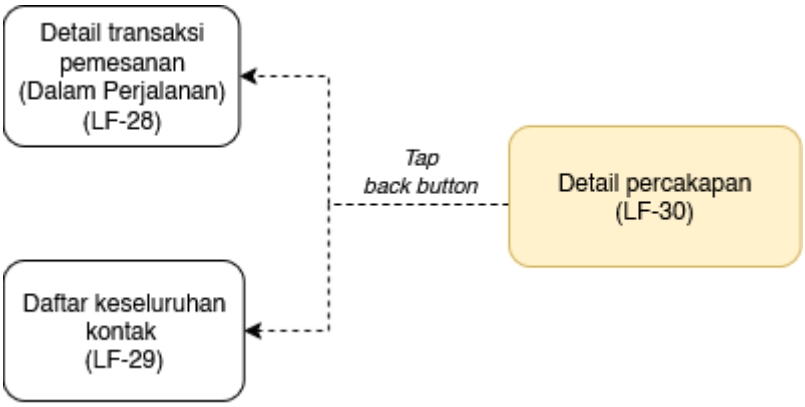
Gambar C.25. Diagram navigasi layar untuk halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Perjalanan)

Halaman daftar keseluruhan kontak (LF-29)



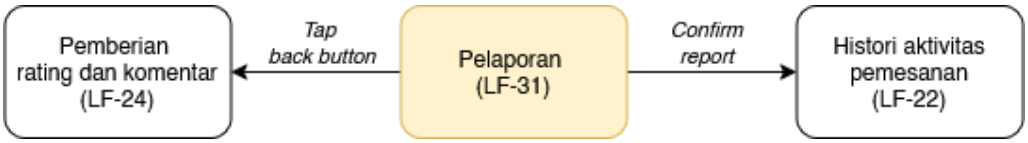
Gambar C.26. Diagram navigasi layar untuk halaman daftar keseluruhan kontak

Halaman detail percakapan (LF-30)



Gambar C.27. Diagram navigasi layar untuk halaman detail percakapan

Halaman pelaporan (LF-31)

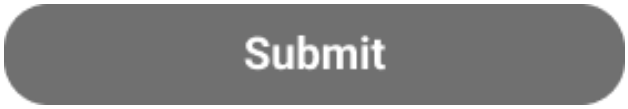


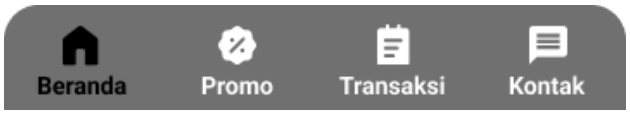
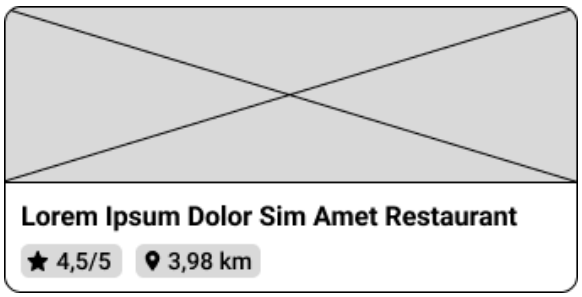
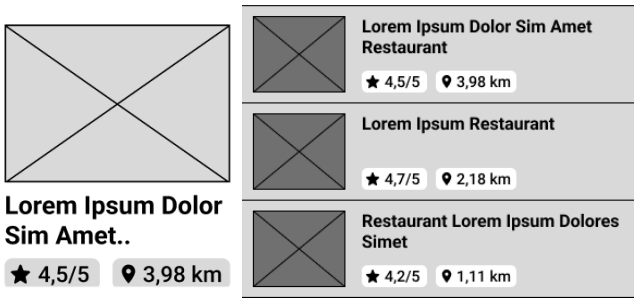
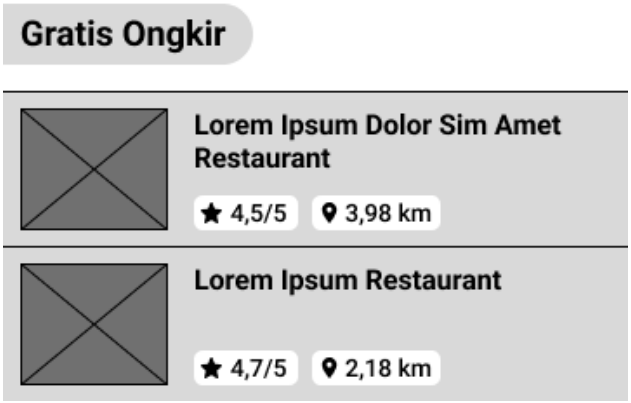
Gambar C.28. Diagram navigasi layar untuk halaman pelaporan

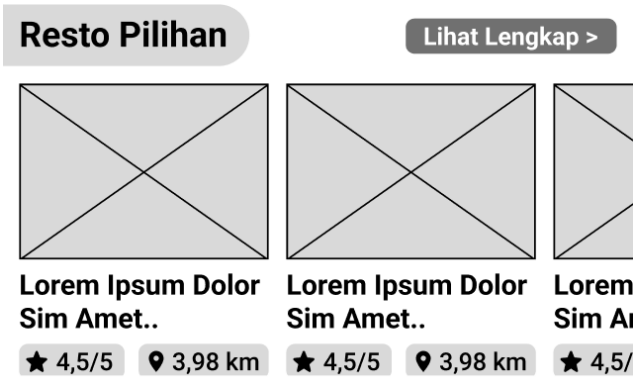
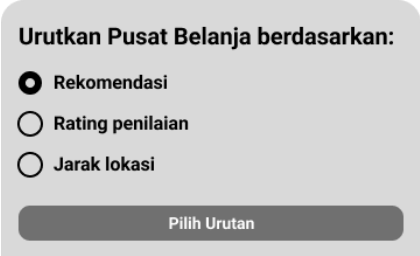
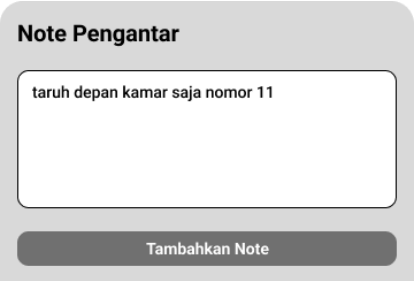
Lampiran D. Daftar Implementasi Fitur Desain Interaksi pada Pengembangan *Low-Fidelity Prototype*

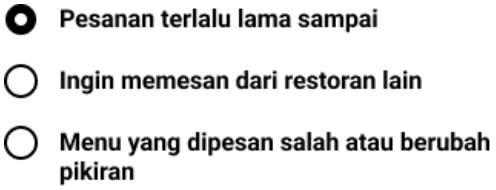
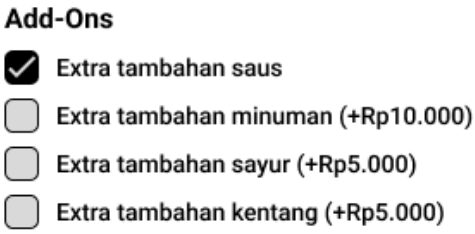
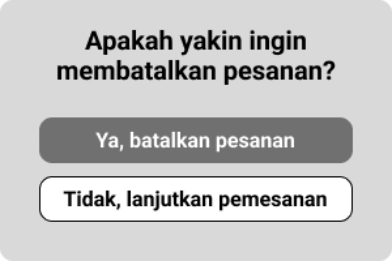
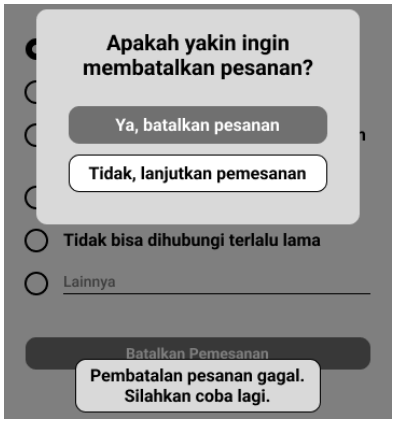
Keseluruhan daftar lengkap dari implementasi fitur desain interaksi pada pengembangan *low-fidelity prototype* terdapat pada Tabel D.1.

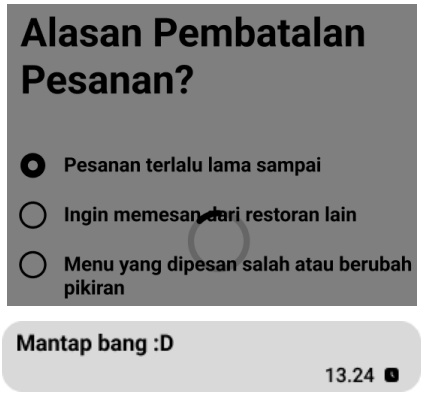
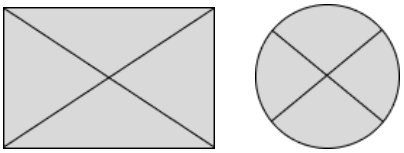
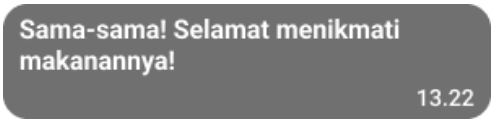
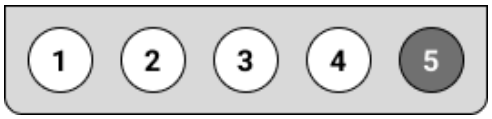
Tabel D.1. Daftar fitur desain interaksi pada implementasi *low-fidelity prototype*

FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-01	*Elevated Button*	
FD-02	*Icon Button*	
FD-03	*Text Button*	
FD-04	*Outlined Button*	
FD-05	*Input Field*	
FD-06	*Search Bar*	
FD-07	*Notification*	

FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-08	*App Bar*	
FD-09	*Bottom Bar*	
FD-10	*Bottom Navigation Bar*	
FD-11	*Carousel*	
FD-12	*Card*	
FD-13	*ListView*	

FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-13	*ListView*	
FD-14	*ListTitle*	
FD-15	*Business Selection*	
FD-16	*Sort Option*	
FD-17	*Bottom Sheet*	
FD-18	*Chips*	

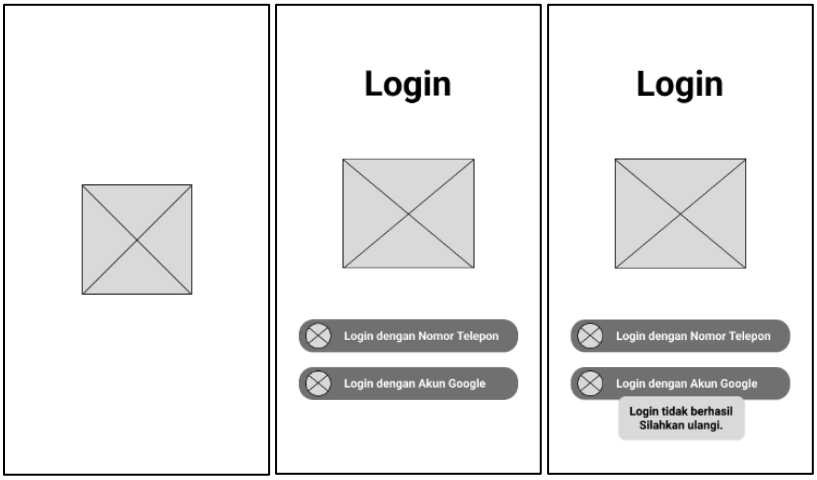
FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-19	*Radiobutton Selection*	
FD-20	*Checkbox Selection*	
FD-21	*Counter*	
FD-22	*Dialogs*	
FD-23	*Snackbar & Toast Message*	

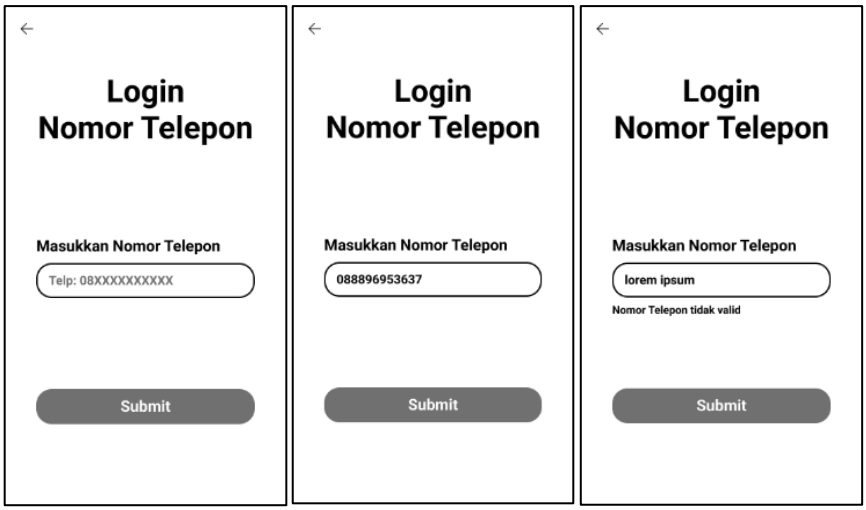
FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-24	*Loading Indicator*	
FD-25	*Image*	
FD-26	*Chat Bubble*	
FD-27	*Rating Bar*	
FD-28	*Order Status Selection*	
FD-29	*Maps & Pinpoints*	

Lampiran E. Detail Implementasi Perancangan *Low-Fidelity Prototype*

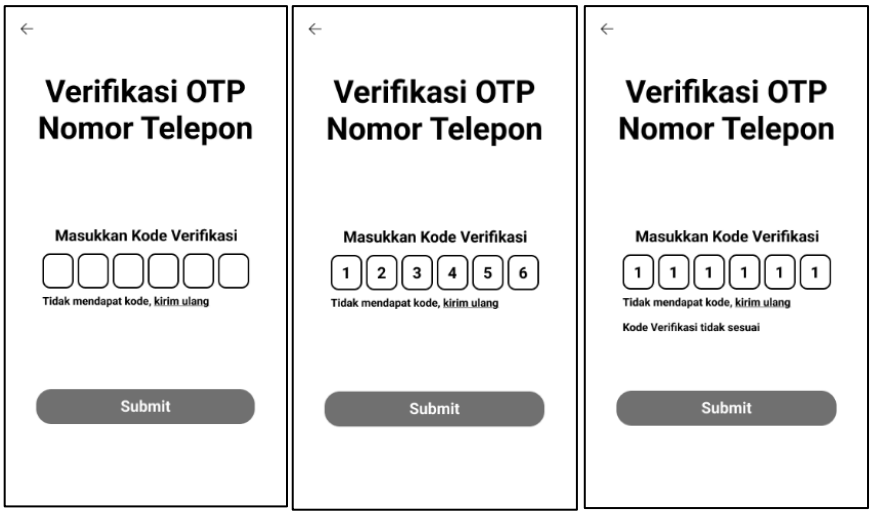
Keseluruhan daftar penjabaran detail implementasi dari perancangan *low-fidelity prototype* terdapat pada tabel E.1.

Tabel E.1. Daftar detail Implementasi *low-fidelity prototype*

Halaman *splash screen* dan *login* awal (LF-01)	
Deskripsi	Halaman ini ditampilkan ketika pertama kali membuka aplikasi. Disini pengguna diarahkan untuk melakukan *login* terlebih dahulu ketika menggunakan aplikasi untuk masuk ke dalam akun pribadinya sebelum dapat melakukan proses transaksi. Proses *login* dapat menggunakan dua opsi yaitu dengan nomor telepon dan akun Google pribadi.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna memberikan perintah untuk opsi pemilihan cara *login* dan memilih akun untuk opsi *login* dengan akun Google. 2. *Responding* Sistem memberikan respon kepada pengguna yaitu melakukan proses navigasi pada halaman beranda utama jika proses *login* dengan akun Google berhasil dan informasi jika terdapat kegagalan proses.
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan informasi kegagalan jika proses *login* yang dilakukan tidak berhasil.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.1. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman *splash screen* dan *login* awal

Halaman *login* dengan nomor telepon (LF-02)	
Deskripsi	Halaman ketika pengguna ingin melakukan proses *login* dengan nomor telepon pribadi yang dimilikinya. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk memasukkan nomor telepon pribadi yang dimilikinya untuk selanjutnya dilakukan proses verifikasi OTP untuk *login*.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna memasukkan nomor telepon pribadi yang akan digunakan untuk verifikasi OTP dari proses *login* dengan nomor telepon. 2. *Responding* Sistem akan memberikan kode OTP setelah pengguna melakukan pengisian nomor telepon dan menekan *submit*.
Usability Heuristics	1. *Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors* Pemberian pesan kesalahan jika masukan format nomor telepon tidak tepat (bentuk masukan berupa teks ataupun kesalahan *parsing*).
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.2. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman *login* dengan nomor telepon

Halaman verifikasi OTP nomor telepon (LF-03)	
Deskripsi	Halaman untuk proses verifikasi OTP berdasarkan nomor telepon yang dimasukkan sebelumnya. Pengguna akan mendapatkan kode verifikasi melalui SMS berupa angka 6 digit yang harus dimasukkan ke dalam aplikasi dengan tujuan untuk keamanan proses *login*.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna memasukkan kode OTP yang telah didapatkan melalui pengiriman notifikasi.

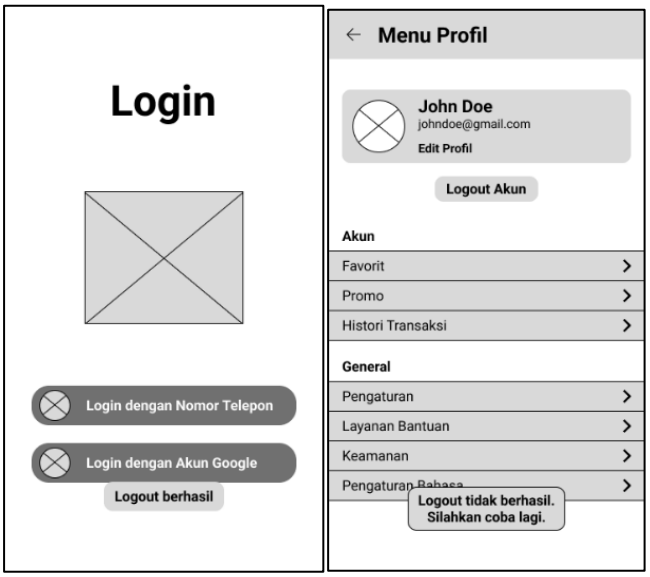
Halaman verifikasi OTP nomor telepon (LF-03)	
Tipe Interaksi	2. *Responding* Sistem memberikan respon kepada pengguna yaitu melakukan proses navigasi pada halaman beranda utama jika proses *login* berhasil dan informasi jika terdapat kegagalan proses ataupun kode OTP yang dimasukkan salah.
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan informasi kegagalan jika proses *login* yang dilakukan tidak berhasil. 2. *Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors* Menampilkan informasi kesalahan jika kode yang dimasukkan tidak tepat setelah menekan tombol *submit*.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.3. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman verifikasi OTP nomor telepon

Halaman beranda menu utama (LF-04)	
Deskripsi	Halaman utama yang terdapat pada aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pencarian terhadap bisnis antara restoran ataupun pusat belanja untuk melakukan pemesanan. Terdapat juga informasi seputar rekomendasi yang dapat membantu preferensi pengguna dalam pemilihan. Pengguna juga dapat memilih restoran ataupun pusat belanja yang telah difavoritkan melalui tombol hati yang terdapat pada kanan atas.
Tipe Interaksi	1. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk memilih daftar rekomendasi bisnis restoran dan pusat belanja yang tersedia pada halaman beranda utama.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi nama pengguna, jarak antara pengguna dengan daftar bisnis restoran dan pusat belanja yang ditampilkan pada aplikasi sesuai dengan yang ada pada dunia nyata.

Halaman beranda menu utama (LF-04)	
Usability Heuristics	2. *User Control and Freedom* Memberikan pilihan pada pengguna untuk memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan. 3. *Consistency and Standards* Daftar rekomendasi untuk bisnis restoran dan pusat belanja memiliki *layout* yang konsisten dan serasi. 4. *Aesthetic and Minimalist Design* Hanya informasi penting yang ditampilkan pada menu utama seperti gambar, nama, *rating*, dan jarak. Untuk informasi lebih lengkap akan ditampilkan setelah melakukan pemilihan pada bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.4. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman beranda menu utama

Halaman profil pribadi (LF-05)	
Deskripsi	Halaman profil pribadi untuk pengaturan pada pengguna. Halaman ini menjadi alternatif bagi pengguna untuk melakukan pengecekan terhadap bisnis restoran ataupun pusat belanja yang difavoritkan, daftar promo, hingga histori transaksi yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Pengguna juga dapat melakukan *logout* untuk keluar dari akun pribadi melalui halaman ini.

Halaman profil pribadi (LF-05)	
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi pada sistem untuk keluar (*logout*) dari akun pribadinya. 2. *Responding* Sistem memberikan konfirmasi peringatan berupa *dialog* dan akan melakukan proses navigasi pada halaman *login* awal jika proses *logout* berhasil dan informasi jika terdapat kegagalan proses.
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan kondisi berupa notifikasi ketika pengguna berhasil ataupun gagal untuk keluar dari akun. 2. *User Control and Freedom* Memberikan pilihan pada pengguna untuk melakukan dan membatalkan proses *logout* akun. 3. *Flexibility and Efficiency of Use* Membantu pengguna dengan menyediakan alternatif pemilihan untuk daftar favorit, promo, dan histori transaksi pada satu halaman menu.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.5. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman profil pribadi dan opsi *logout*

Halaman profil pribadi (LF-05)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.6. *Low-Fidelity Prototype* untuk *message handling* ketika proses *logout* berhasil ataupun gagal

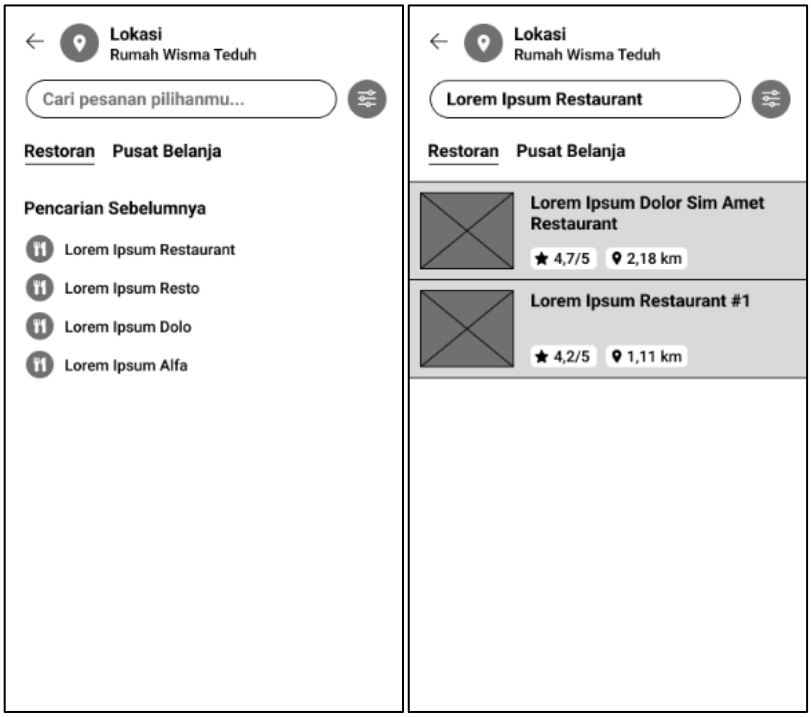
Halaman daftar bisnis restoran dan pusat belanja favorit (LF-06)	
Deskripsi	Halaman ini berisi daftar bisnis restoran dan pusat belanja yang telah difavoritkan oleh pengguna sebelumnya. Dengan adanya favorit ini bertujuan untuk membantu memudahkan pengguna dalam memilih bisnis restoran atau pusat belanja yang diinginkan.
Tipe Interaksi	1. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk memilih daftar bisnis restoran dan pusat belanja yang tersedia pada halaman daftar favorit.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi jarak antara pengguna dengan bisnis restoran ataupun pusat belanja yang ditampilkan pada aplikasi sesuai dengan yang ada pada dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan pilihan pada pengguna untuk memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan. 3. *Consistency and Standards* Daftar favorit untuk bisnis restoran dan pusat belanja memiliki *layout* yang konsisten dan serasi. 4. *Flexibility and Efficiency of Use* Membantu pengguna untuk memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja secara lebih mudah dengan menyimpannya ke dalam daftar favorit. 5. *Aesthetic and Minimalist Design* Hanya informasi penting yang ditampilkan pada menu utama seperti gambar, nama, *rating*, dan jarak. Untuk informasi lebih lengkap akan ditampilkan setelah melakukan pemilihan pada bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan.

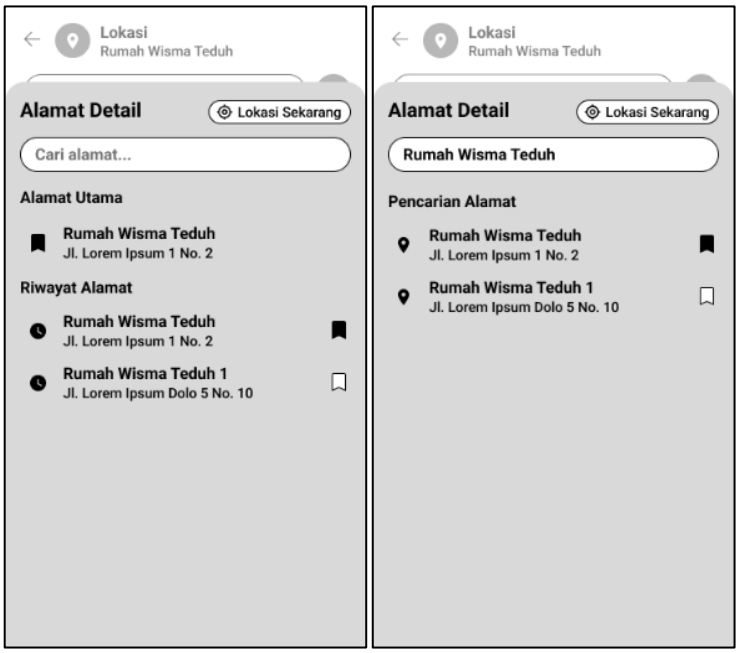
Halaman daftar bisnis restoran dan pusat belanja favorit (LF-06)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.7. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman daftar bisnis restoran dan pusat belanja favorit

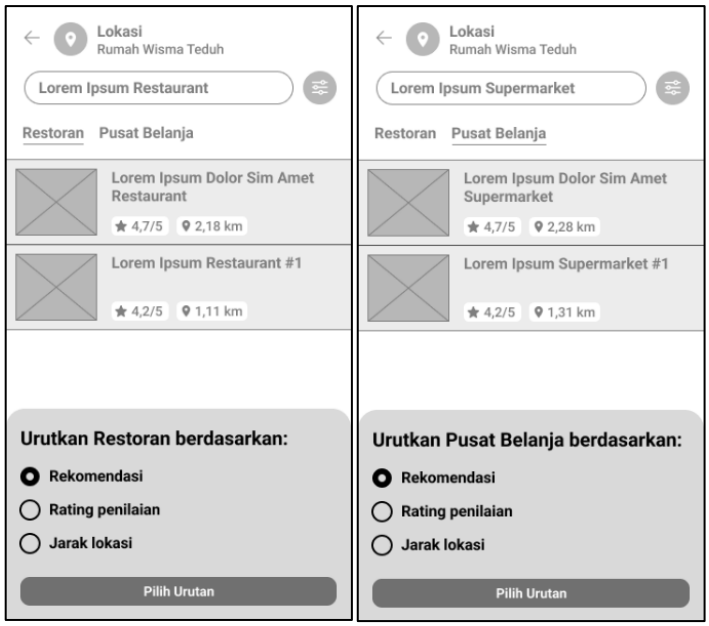
Halaman detail rekomendasi bisnis restoran dan pusat belanja (LF-07)	
Deskripsi	Halaman ini berisi daftar lengkap dari bisnis restoran dan pusat belanja yang direkomendasikan oleh aplikasi. Adanya halaman ini bertujuan untuk dapat membantu memudahkan pengguna dalam memilih bisnis restoran atau pusat belanja yang diinginkan.
Tipe Interaksi	1. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk memilih daftar bisnis restoran dan pusat belanja yang tersedia pada halaman detail rekomendasi lengkap.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi jarak antara pengguna dengan bisnis restoran ataupun pusat belanja yang ditampilkan pada aplikasi sesuai dengan yang ada pada dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan pilihan pada pengguna untuk memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan. 3. *Consistency and Standards* Daftar rekomendasi lengkap untuk bisnis restoran dan pusat belanja memiliki *layout* yang konsisten dan serasi. 4. *Flexibility and Efficiency of Use* Membantu pengguna untuk memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja secara lebih mudah dengan memberikan daftar keseluruhan rekomendasi secara lengkap.

Halaman detail rekomendasi bisnis restoran dan pusat belanja (LF-07)	
Usability Heuristics	5. *Aesthetic and Minimalist Design* Hanya informasi penting yang ditampilkan pada menu utama seperti gambar, nama, *rating*, dan jarak. Untuk informasi lebih lengkap akan ditampilkan setelah melakukan pemilihan pada bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.8. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman detail rekomendasi bisnis restoran dan pusat belanja (Contoh gambar: restoran)

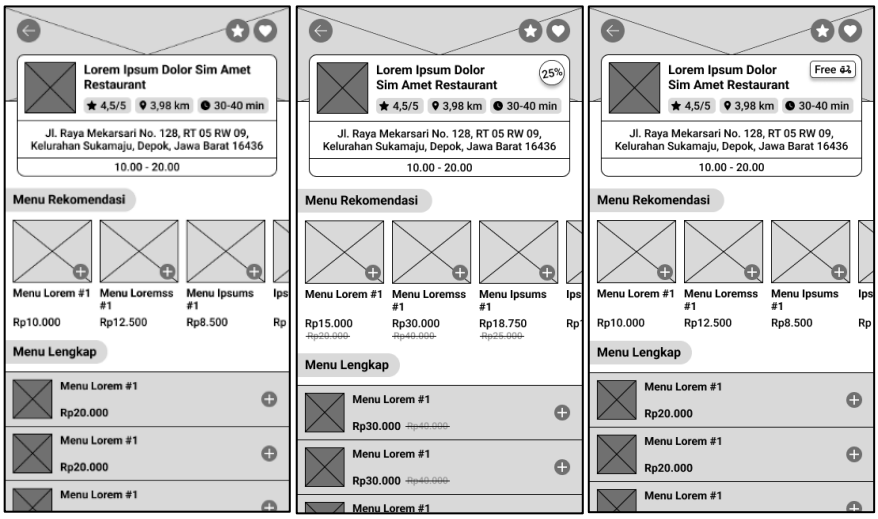
Halaman pencarian bisnis restoran dan pusat belanja (LF-08)	
Deskripsi	Halaman ini digunakan untuk melakukan pencarian terhadap bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan dengan mengetikkan nama pada *search bar* pencarian dan kemudian daftar bisnis restoran ataupun pusat belanja akan ditampilkan berdasarkan pencarian. Pengguna juga dapat mengubah alamat pengantaran dan melakukan *sorting* berdasarkan beberapa kategori tertentu.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan mengetikkan nama dari bisnis restoran ataupun pusat belanja yang ingin dicari. 2. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk memilih daftar bisnis restoran dan pusat belanja berdasarkan hasil pencarian. 3. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan menampilkan daftar hasil pencarian dari bisnis restoran ataupun pusat belanja berdasarkan masukan dari pengguna.

Halaman pencarian bisnis restoran dan pusat belanja (LF-08)	
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi jarak antara pengguna dengan bisnis restoran ataupun pusat belanja yang ditampilkan pada aplikasi sesuai dengan yang ada pada dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan pilihan pada pengguna untuk memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan. 3. *Consistency and Standards* Daftar pencarian untuk bisnis restoran dan pusat belanja memiliki *layout* yang konsisten dan serasi. 4. *Recognition Rather Than Recall* Menyediakan informasi terkait histori pencarian yang dilakukan terdahulu untuk memudahkan pencarian kembali. 5. *Flexibility and Efficiency of Use* Membantu pengguna untuk memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja secara lebih mudah dengan memanfaatkan pencarian menggunakan *search bar*. 6. *Aesthetic and Minimalist Design* Hanya informasi penting yang ditampilkan pada menu utama seperti gambar, nama, *rating*, dan jarak. Untuk informasi lebih lengkap akan ditampilkan setelah melakukan pemilihan pada bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.9. *Low-Fidelity Prototype* untuk proses dan hasil pencarian bisnis restoran ataupun pusat belanja

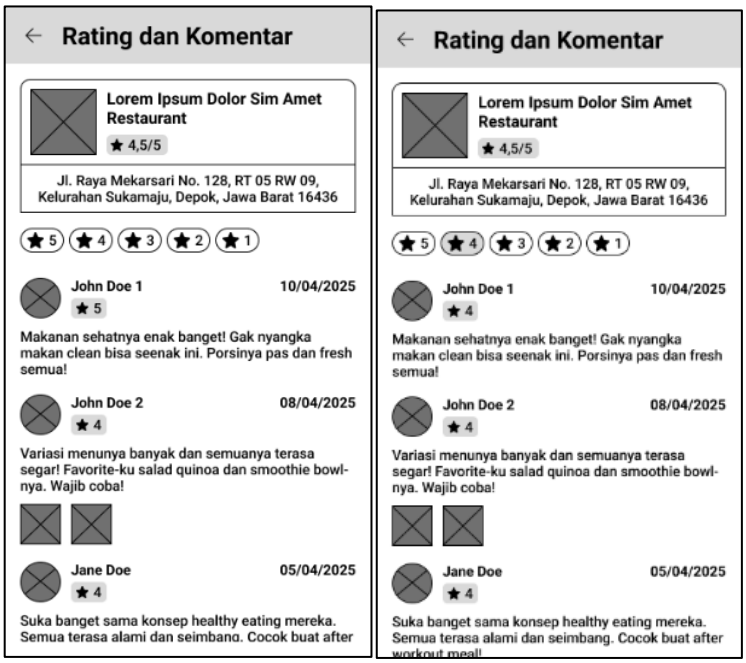
Bottom Sheet alamat pengantaran (LF-09)	
Deskripsi	*Bottom sheet* yang digunakan untuk memilih alamat pengantaran dari pemesanan yang akan dilakukan. Setelah melakukan pemilihan alamat, informasi jarak yang terdapat pada bisnis restoran ataupun pusat belanja juga akan menyesuaikan dengan alamat yang dipilih.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan mengetikkan alamat pengantaran dari pemesanan yang akan dilakukan. 2. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk memilih alamat pengantaran dari pemesanan yang akan dilakukan. 3. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan menampilkan daftar hasil pencarian alamat pengantaran berdasarkan masukan dari pengguna dan pengubahan jarak pada bisnis berdasarkan alamat yang dipilih.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi alamat detail dan perubahan jarak pada bisnis restoran ataupun pusat belanja yang ditampilkan pada aplikasi sesuai dengan yang ada pada dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol pada pengguna untuk menentukan alamat pengantaran sesuai yang diinginkan. 3. *Recognition Rather Than Recall* Menyediakan informasi terkait histori pencarian alamat yang dilakukan terdahulu untuk memudahkan pencarian.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.10. *Low-Fidelity Prototype* untuk *bottom sheet* alamat pengantaran

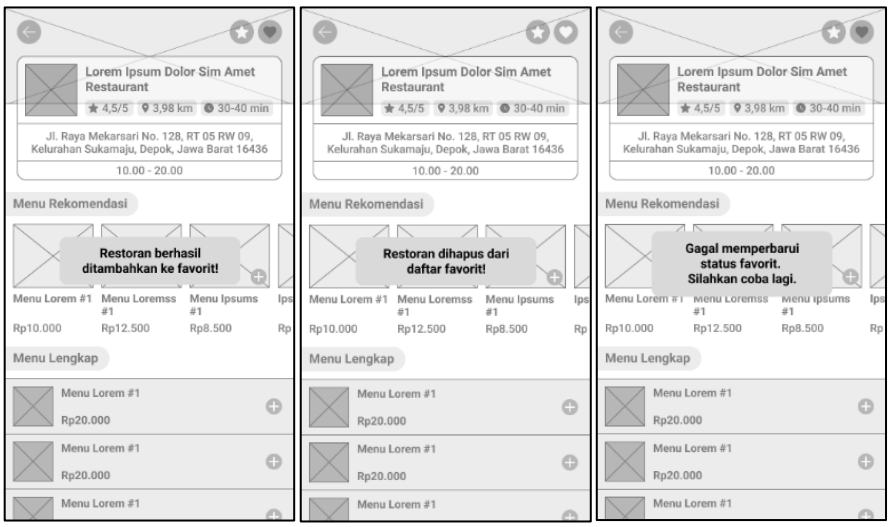
Bottom Sheet sort pencarian (LF-10)	
Deskripsi	*Bottom sheet* untuk melakukan pengurutan (*sorting*) berdasarkan tiga kategori yaitu rekomendasi (*default*), *rating* penilaian dari tertinggi hingga terendah, dan jarak lokasi dari terdekat hingga terjauh. Daftar keseluruhan *list* pada bisnis restoran dan pusat belanja yang ditampilkan pun kemudian akan menyesuaikan urutannya dengan jenis *sort* yang dipilih.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan memilih opsi *sort* pengurutan bisnis berdasarkan rekomendasi, *rating* penilaian, dan jarak lokasi. 2. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan menampilkan daftar bisnis restoran ataupun pusat belanja yang telah diurutkan berdasarkan opsi *sort* yang dipilih.
Usability Heuristics	1. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol pada pengguna untuk menentukan pemilihan opsi *sort*.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.11. *Low-Fidelity Prototype* untuk *bottom sheet sort* pencarian

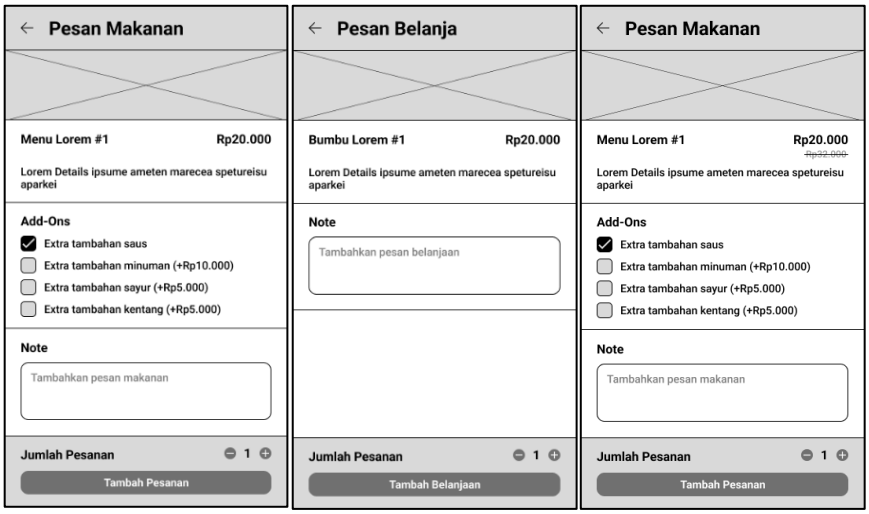
Halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan (LF-11)	
Deskripsi	Halaman ini menampilkan berbagai produk makanan ataupun barang belanjaan yang dijual pada sebuah bisnis restoran ataupun pusat belanja yang telah dipilih sebelumnya. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi detail dari restoran ataupun pusat belanja seperti nama, *rating* keseluruhan, jarak, estimasi waktu pengantaran, alamat detail, dan waktu operasional. Pengguna juga dapat memilih berbagai produk makanan maupun barang belanjaan yang ingin dibeli, menandai restoran sebagai favorit, serta melakukan pengecekan terhadap daftar *rating* dan komentar keseluruhan tentang restoran ataupun pusat belanja terkait.

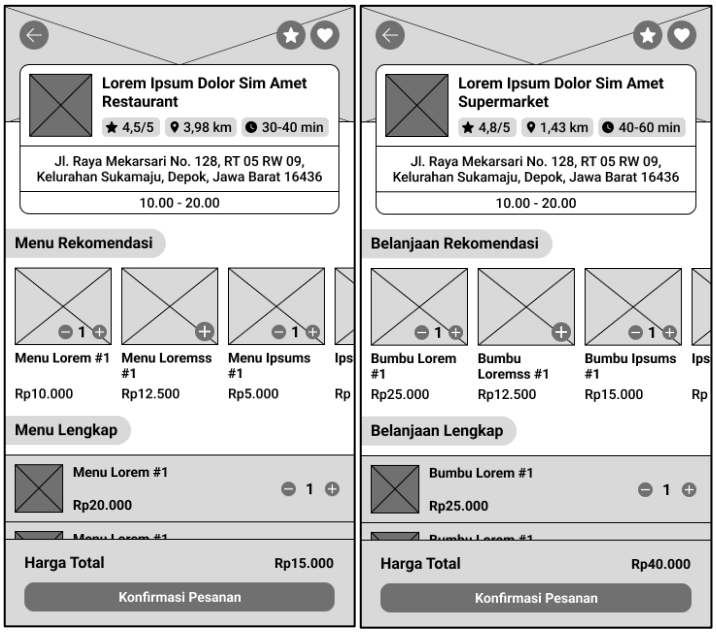
<table>
<tr><th colspan="2">Halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan (LF-11)</th></tr>
<tr><td>Tipe Interaksi</td><td>1. Instructing
Pengguna dapat memberikan instruksi dengan melakukan pengubahan jumlah kuantitas produk yang ingin dipesan.
2. Exploring
Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk memilih daftar produk yang tersedia pada suatu bisnis restoran ataupun pusat belanja.
3. Responding
Sistem memberikan respon yaitu dengan mengubah total kuantitas dari produk yang ingin dipesan dan juga total harga keseluruhan pemesanan yang terdapat pada bottom bar (LF-15).</td></tr>
<tr><td>Usability Heuristics</td><td>1. Match Between System and the Real World
Informasi detail restoran ataupun pusat belanja beserta makanan tersedia yang ditampilkan pada aplikasi sesuai dengan yang ada pada dunia nyata.
2. User Control and Freedom
Memberikan pilihan pada pengguna untuk memilih produk makanan ataupun barang belanjaan yang ingin dibeli.
3. Consistency and Standards
Daftar pencarian untuk restoran dan pusat belanja memiliki layout yang konsisten dan serasi.
4. Aesthetic and Minimalist Design
Hanya informasi penting yang ditampilkan pada daftar produk utama seperti gambar, nama, dan harga dari produk. Untuk informasi lebih lengkap akan ditampilkan setelah melakukan pemilihan pada salah satu produk makanan atau belanjaan yang diinginkan.</td></tr>
<tr><td>Tampilan Prototype</td><td> 

Gambar E.12. Low-Fidelity Prototype untuk halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan (kondisi normal dan ada promo)</td></tr>
</table>

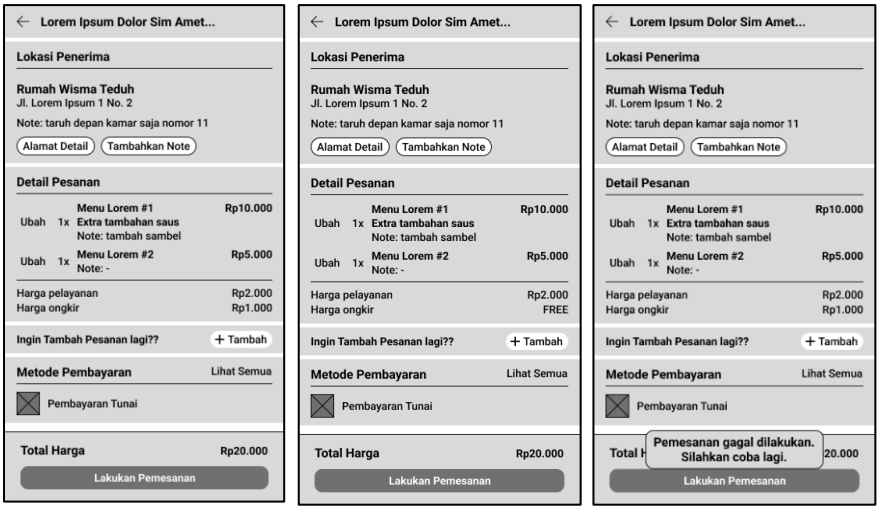
Halaman daftar *rating* dan komentar (LF-12)	
Deskripsi	Halaman ini akan menampilkan daftar lengkap dari *rating* dan komentar dari sebuah bisnis restoran ataupun pusat belanja. Pada halaman ini, informasi komentar yang ditampilkan antara lain nama pemberi komentar, tanggal komentar, nilai *rating* yang diberikan, dan komentar masukan yang diberikan dengan foto pendukung jika ada. Pengguna juga dapat melakukan *filtering* untuk melihat komentar berdasarkan angka nilai tertentu.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan melakukan *filtering* untuk melihat komentar dengan angka nilai tertentu. 2. *Manipulating* Pengguna dapat memperbesar (*zoom*) ukuran gambar dari sebuah komentar *rating* penilaian yang melampirkan gambar. 3. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk melihat daftar *rating* penilaian secara keseluruhan dari suatu bisnis restoran ataupun pusat belanja. 4. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan menampilkan komentar dengan angka penilaian tertentu berdasarkan *filter* dari pengguna.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi nama pemberi komentar beserta komentar yang disampaikan sesuai dengan komentar yang diberikan pada dunia nyata sebenarnya. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol pada pengguna untuk menentukan pemilihan *filter* nilai *rating*.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.13. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman daftar *rating* dan komentar\

Message penambahan dan penghapusan bisnis restoran atau pusat belanja favorit (LF-13)	
Deskripsi	Pengguna dapat menandai bisnis restoran ataupun pusat belanja ke dalam daftar favorit dan setelahnya bisnis akan langsung masuk ke dalam daftar favorit pada menu utama. Selain dapat menambahkan, pengguna juga dapat melakukan penghapusan bisnis dari daftar favorit.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan menekan tombol hati untuk memfavoritkan ataupun menghapus favorit dari suatu bisnis restoran ataupun pusat belanja tertentu. 2. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan memberikan informasi ketika proses pengubahan status favorit berhasil serta penyimpanan pada daftar favorit dan informasi jika terdapat kegagalan proses.
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan kondisi berupa *message* ketika pengubahan status favorit berhasil ataupun gagal dilakukan. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol pada pengguna untuk menandai status favorit pada sebuah bisnis restoran ataupun pusat belanja.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.14. *Low-Fidelity Prototype* untuk *message* penambahan dan penghapusan bisnis restoran atau pusat belanja favorit serta *handling* kegagalan perubahan status favorit

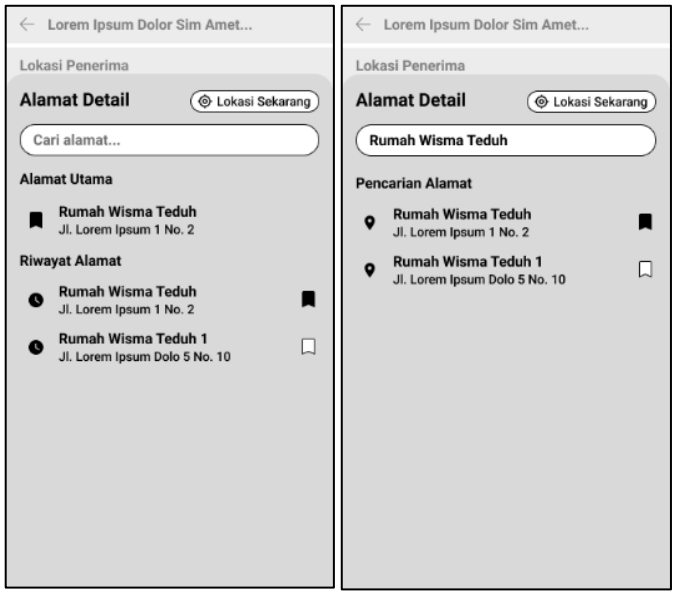
Halaman detail pemesanan (LF-14)	
Deskripsi	Halaman yang menampilkan informasi lengkap terkait dengan detail produk makanan ataupun belanjaan yang dijual pada sebuah bisnis. Informasi yang ditampilkan antara lain gambar, nama, deskripsi, harga, dan *add-ons* ekstra yang terdapat pada sebuah produk. Pengguna dapat melengkapi sejumlah informasi yang tersedia untuk melakukan pemesanan terhadap produk dan dapat juga menambahkan *note* untuk pemesanan produk.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan menentukan jumlah kuantitas pesanan dari sebuah produk, menentukan *add-ons* yang dipilih, dan memberikan catatan *note* terhadap sebuah pesanan. 2. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk melihat informasi detail dari suatu produk dan *add-ons* yang tersedia. 3. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan mengubah total harga dan menyimpan informasi catatan berdasarkan instruksi masukan dan pemilihan *add-ons* yang diberikan pengguna.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi gambar, nama, deskripsi, dan harga yang terdapat pada produk sesuai dengan keadaan sebenarnya di dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol pada pengguna untuk menentukan kustomisasi terhadap produk yang ingin dipesan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.15. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman detail pemesanan (kondisi normal dan ada promo diskon)

Bottom Bar untuk konfirmasi pemesanan (LF-15)	
Deskripsi	*Bottom bar* yang akan ditampilkan pada halaman daftar produk makanan atau belanjaan (LF-11) ketika pengguna sudah menentukan satu atau lebih produk makanan atau belanjaan yang ingin dipesan. Pengguna masih dapat melakukan penambahan pada produk makanan atau belanjaan yang ingin dipesan sebelum melakukan proses konfirmasi.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan melakukan pengubahan jumlah kuantitas produk yang ingin dipesan pada halaman daftar produk (LF-11). 2. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan mengubah total harga keseluruhan pemesanan yang terdapat pada *bottom bar*.
Usability Heuristics	1. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol pada pengguna untuk melanjutkan pada konfirmasi pemesanan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.16. *Low-Fidelity Prototype* untuk *bottom bar* konfirmasi pemesanan

Halaman menu konfirmasi pemesanan (LF-16)	
Deskripsi	Halaman ini digunakan untuk melakukan pengecekan kembali dari daftar keseluruhan produk yang telah dipilih sebelumnya sebelum pemesanan dilakukan jika sudah sesuai. Pengguna dapat melakukan pengeditan daftar pesanan jika ada kesalahan atau ketidaksesuaian. Pengguna juga dapat kembali menentukan alamat pengantaran pesanan, memberikan catatan *note* kepada pengemudi yang mengantarkan pesanan, dan menentukan metode pembayaran untuk pemesanan.

Halaman menu konfirmasi pemesanan (LF-16)	
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan menentukan informasi pemesanan dan juga ketika melakukan pemesanan. 2. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk melihat informasi detail dari pemesanan seperti alamat pengantaran, detail dari daftar produk yang dipesan, dan metode pembayaran yang dipilih. 3. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan konfirmasi jika pemesanan berhasil dan akan melakukan proses navigasi pada halaman detail transaksi dan informasi jika terdapat kegagalan proses.
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan kondisi berupa status pemesanan yang dilakukan yaitu sedang diproses ketika pemesanan berhasil dan menampilkan *message* ketika terjadi kegagalan dalam proses pemesanan. 2. *Match Between System and the Real World* Informasi alamat pengantaran, detail pesanan, beserta total harga sesuai dengan kondisi keadaan sebenarnya di dunia nyata. 3. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk dapat menentukan alamat, memberikan catatan, melakukan kustomisasi kembali terhadap produk yang ingin dipesan, dan menentukan metode pembayaran.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.17. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman menu konfirmasi pemesanan (kondisi normal, ada promo gratis pengantaran, dan *handling* pemesanan gagal)

Bottom Sheet pemilihan lokasi pengantaran (LF-17)	
Deskripsi	*Bottom sheet* ini digunakan untuk melakukan pemilihan kembali untuk alamat pengantaran pesanan. Mekanisme yang ada pada *bottom sheet* ini kurang lebih sama seperti yang ada pada halaman pencarian.

Bottom Sheet pemilihan lokasi pengantaran (LF-17)	
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan mengetikkan alamat pengantaran dari pemesanan yang akan dilakukan. 2. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk memilih alamat pengantaran dari pemesanan yang akan dilakukan. 3. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan menampilkan daftar hasil pencarian alamat pengantaran berdasarkan masukan dari pengguna dan pengubahan harga pengantaran pada bisnis berdasarkan alamat yang dipilih.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi alamat detail dan perubahan jarak pada bisnis restoran ataupun pusat belanja yang ditampilkan pada aplikasi sesuai dengan yang ada pada dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol pada pengguna untuk menentukan alamat pengantaran sesuai yang diinginkan. 3. *Recognition Rather Than Recall* Menyediakan informasi terkait histori pencarian alamat yang dilakukan terdahulu untuk memudahkan pencarian.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.18. *Low-Fidelity Prototype* untuk *bottom sheet* pemilihan alamat pengantaran

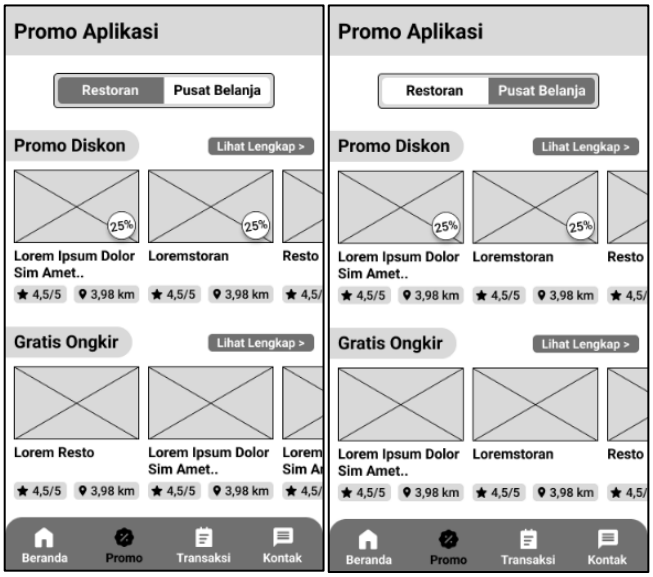
Bottom Sheet Note untuk pengantar (LF-18)	
Deskripsi	*Bottom sheet* ini digunakan untuk memberikan pesan pada pengemudi yang mengantarkan pesanan. Pengguna dapat memberikan pesan terkait dengan detail seperti lokasi spesifik atau instruksi khusus lainnya.

Bottom Sheet Note untuk pengantar (LF-18)	
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan mengetikkan catatan *note* kepada pengemudi yang mengantarkan pesanan. 2. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan menampilkan catatan *note* yang telah dituliskan sebelumnya untuk dikirimkan kepada pengemudi yang mengantarkan pesanan.
Usability Heuristics	1. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol pada pengguna untuk menuliskan pesan kepada pengemudi yang mengantarkan pesanan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.19. *Low-Fidelity Prototype* untuk *bottom sheet note* pengantar

Bottom Sheet pemilihan metode pembayaran (LF-19)	
Deskripsi	*Bottom sheet* ini digunakan untuk melakukan pemilihan metode pembayaran terhadap pesanan yang akan dilakukan. Terdapat tiga opsi untuk metode pembayaran yaitu dengan pembayaran tunai langsung, transfer melalui *Virtual Account*, dan juga *scanning* menggunakan QRIS.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan menentukan metode pembayaran yang tersedia. 2. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan menampilkan metode pembayaran yang telah dipilih oleh pengguna.

Bottom Sheet pemilihan metode pembayaran (LF-19)	
Usability Heuristics	1. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol pada pengguna untuk menentukan metode pembayaran yang diinginkan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.20. *Low-Fidelity Prototype* untuk *bottom sheet* pemilihan metode pembayaran

Halaman menu promo bisnis restoran dan pusat belanja (LF-20)	
Deskripsi	Halaman untuk menampilkan lima promo utama untuk diskon dan gratis ongkos pengiriman yang ditawarkan oleh bisnis restoran ataupun pusat belanja. Pengguna dapat memilih bisnis yang tersedia pada halaman ini ataupun dapat melakukan pengecekan terhadap keseluruhan promo dengan opsi lihat lengkap yang terdapat pada kanan atas daftar.
Tipe Interaksi	1. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk memilih daftar bisnis restoran dan pusat belanja yang tersedia pada halaman rekomendasi promo.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi nama pengguna, jarak antara pengguna dengan daftar bisnis restoran dan pusat belanja, beserta promo yang ditampilkan pada aplikasi sesuai dengan yang ada pada dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan pilihan pada pengguna untuk memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja yang memberikan promo sesuai dengan yang diinginkan. 3. *Consistency and Standards* Daftar keseluruhan promo untuk bisnis restoran dan pusat belanja memiliki *layout* yang konsisten dan serasi.

Halaman menu promo bisnis restoran dan pusat belanja (LF-20)	
Usability Heuristics	4. *Aesthetic and Minimalist Design* Hanya informasi penting yang ditampilkan pada menu utama seperti nama, *rating*, jarak, dan informasi penawaran promo. Untuk informasi lebih lengkap akan ditampilkan setelah melakukan pemilihan pada bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.21. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman menu promo bisnis restoran dan pusat belanja

Halaman detail lengkap promo bisnis restoran dan pusat belanja (LF-21)	
Deskripsi	Halaman ini menampilkan daftar keseluruhan promo yang tersedia pada restoran dan pusat belanja secara lengkap. Terdapat dua jenis menu untuk halaman ini yaitu daftar keseluruhan promo diskon dan juga promo gratis ongkir.
Tipe Interaksi	1. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk memilih daftar bisnis restoran dan pusat belanja yang tersedia pada halaman detail promo lengkap.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi nama pengguna, jarak antara pengguna dengan daftar bisnis restoran dan pusat belanja, beserta promo yang ditampilkan pada aplikasi sesuai dengan yang ada pada dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan pilihan pada pengguna untuk memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja yang memberikan promo sesuai dengan yang diinginkan. 3. *Consistency and Standards* Daftar promo lengkap untuk bisnis restoran dan pusat belanja memiliki *layout* yang konsisten dan serasi.

Halaman detail lengkap promo bisnis restoran dan pusat belanja (LF-21)	
Usability Heuristics	4. *Flexibility and Efficiency of Use* Membantu pengguna untuk memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja yang menawarkan promo secara lebih mudah dengan memberikan daftar keseluruhan promo secara lengkap. 5. *Aesthetic and Minimalist Design* Hanya informasi penting yang ditampilkan pada menu utama seperti nama, *rating*, jarak, dan informasi penawaran promo. Untuk informasi lebih lengkap akan ditampilkan setelah melakukan pemilihan pada bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.22. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman detail lengkap promo bisnis restoran dan pusat belanja (promo diskon dan gratis ongkir)

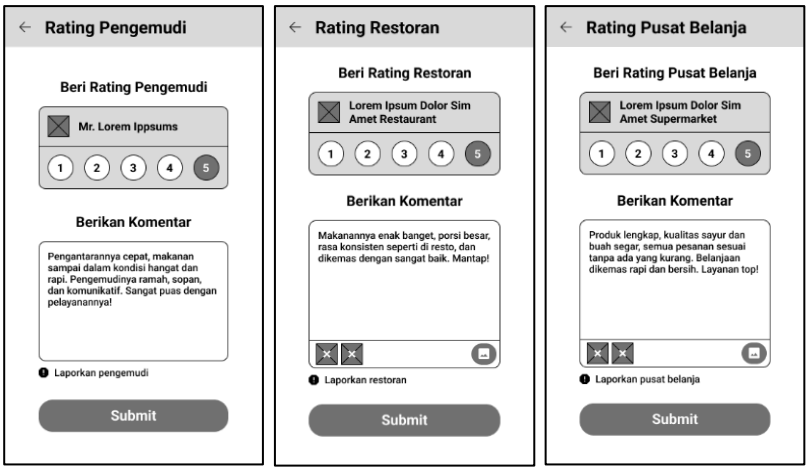
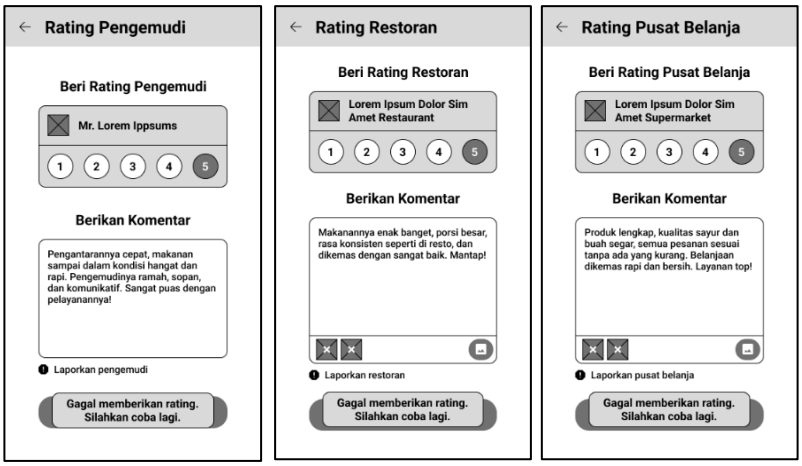
Halaman histori aktivitas pemesanan (LF-22)	
Deskripsi	Halaman untuk menampilkan daftar histori terkait aktivitas pemesanan yang sudah selesai dilakukan sebelumnya. Informasi histori yang terdapat dalam halaman ini antara lain waktu pemesanan, nama bisnis restoran ataupun pusat belanja tempat melakukan pemesanan sebelumnya, dan total keseluruhan harga. Terdapat dua opsi menu juga untuk melihat histori keseluruhan secara lebih detail dan untuk melakukan pemesanan kembali dari bisnis restoran ataupun pusat belanja.
Tipe Interaksi	1. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk mengecek daftar histori aktivitas pemesanan yang sudah selesai dilakukan sebelumnya.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi seperti waktu pemesanan dan nama bisnis restoran ataupun pusat belanja sesuai dengan kondisi keadaan sebenarnya di dunia nyata.

Halaman histori aktivitas pemesanan (LF-22)	
Usability Heuristics	2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk dapat melihat detail dari pemesanan ataupun melakukan pemesanan pada bisnis restoran ataupun pusat belanja kembali. 3. *Aesthetic and Minimalist Design* Hanya informasi penting yang ditampilkan pada menu utama seperti waktu, nama bisnis restoran ataupun pusat belanja tempat melakukan pemesanan sebelumnya, dan harga transaksi total. Untuk informasi lebih lengkap akan ditampilkan setelah melakukan pemilihan detail pada histori yang ada.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.23. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman histori aktivitas pemesanan

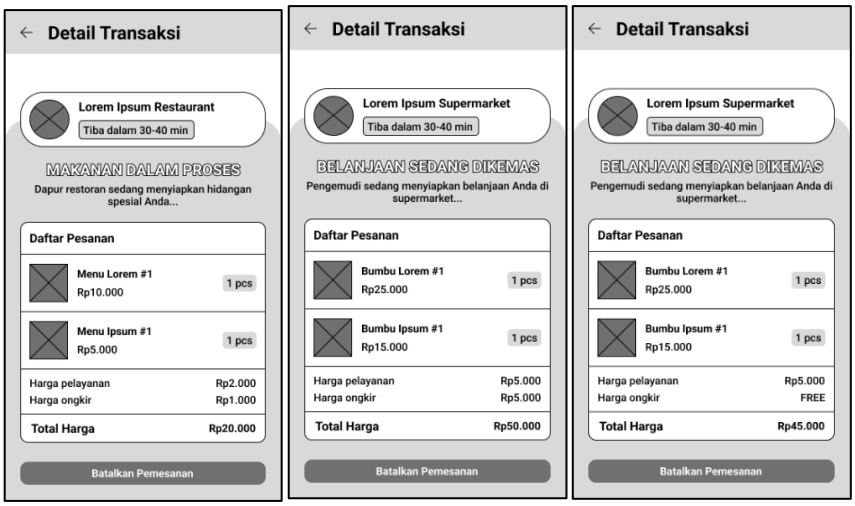
Halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya (LF-23)	
Deskripsi	Halaman untuk menampilkan detail lengkap dari salah satu histori pemesanan terdahulu. Informasi yang ditampilkan antara lain waktu pemesanan, nama pengemudi yang mengantarkan pesanan, nama dari bisnis restoran atau pusat belanja, alamat pengantaran, dan detail pesanan. Pengguna juga dapat memberikan penilaian *rating* dan komentar terkait dengan pelayanan pengemudi yang mengantarkan pesanan dan restoran atau pusat belanja tempat pemesanan.
Tipe Interaksi	1. *Manipulating* Pengguna dapat memperbesar (*zoom*) ukuran gambar dari informasi komentar *rating* penilaian ataupun pelaporan yang telah diberikan sebelumnya jika melampirkan gambar. 2. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk mengecek detail histori dari salah satu aktivitas pemesanan selesai yang dipilih sebelumnya.

Halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya (LF-23)	
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi yang terdapat pada detail histori seperti waktu pemesanan, nama pengemudi yang mengantarkan pesanan, nama dari bisnis restoran atau pusat belanja, alamat pengantaran, dan detail pesanan sesuai dengan kondisi keadaan sebenarnya di dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk dapat memberikan penilaian *rating* terhadap pengemudi yang mengantarkan pesanan dan restoran atau pusat belanja tempat pemesanan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.24. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya

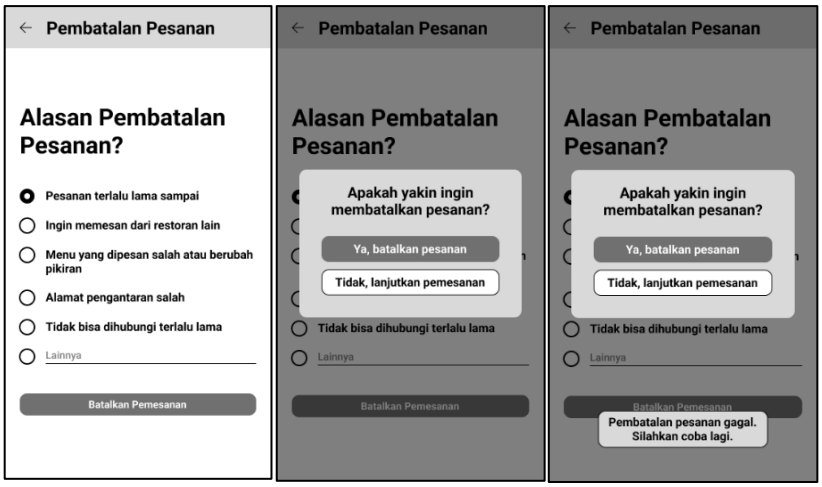
Halaman pemberian *rating* dan komentar (LF-24)	
Deskripsi	Halaman untuk memberikan *rating* dan komentar terhadap pengemudi yang mengantarkan pesanan dan restoran atau pusat belanja tempat pemesanan. Pengguna dapat memberikan penilaian dengan skala 1 hingga 5 dan memberikan komentar seputar pelayanan. Pengguna juga dapat memasukkan gambar untuk memberikan penilaiannya.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan melakukan pengisian terhadap *rating* penilaian dan komentar terhadap pengemudi yang mengantarkan pesanan dan restoran atau pusat belanja tempat pemesanan serta dapat memasukkan gambar pendukung.

Halaman pemberian *rating* dan komentar (LF-24)	
Tipe Interaksi	2. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan melakukan proses navigasi pada halaman histori pemesanan jika proses pemberian *rating* dan komentar berhasil dan menampilkan penilaian yang diberikan pada halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya. Sistem juga akan memberikan informasi jika terdapat kegagalan proses.
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan kondisi dalam bentuk *message* ketika pengguna berhasil dan ketika gagal untuk memberikan *rating* penilaian. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk dapat memberikan *rating* penilaian dan komentar terhadap pengemudi yang mengantarkan pesanan dan restoran atau pusat belanja tempat pemesanan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.25. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman pemberian *rating* penilaian dan komentar terhadap pengemudi, restoran, ataupun pusat belanja  Gambar E.26. *Low-Fidelity Prototype* untuk *handling* kegagalan mengirimkan *rating* penilaian

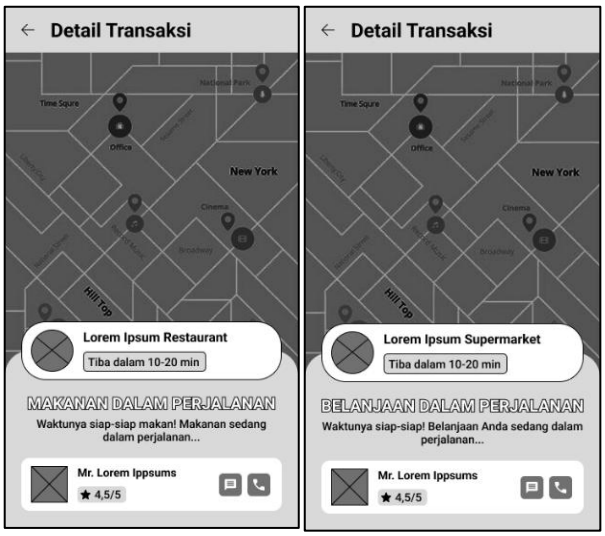
Halaman daftar pemesanan yang sedang berlangsung (LF-25)	
Deskripsi	Halaman untuk menampilkan daftar pemesanan yang sedang berlangsung. Daftar informasi yang terdapat pada halaman ini antara lain waktu pemesanan dilakukan, nama bisnis restoran ataupun pusat belanja, total keseluruhan harga, dan status pemesanan apakah sedang diproses ataupun dikirimkan. Terdapat opsi menu juga untuk melihat informasi pemesanan secara lebih detail.
Tipe Interaksi	1. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk mengecek daftar aktivitas pemesanan yang masih sedang berlangsung.
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi seperti waktu pemesanan dilakukan, nama bisnis restoran ataupun pusat belanja, total keseluruhan harga, dan status pemesanan sesuai dengan kondisi keadaan sebenarnya di dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk dapat melihat detail dari pemesanan. 3. *Aesthetic and Minimalist Design* Hanya informasi penting yang ditampilkan pada menu utama seperti waktu pemesanan dilakukan, nama bisnis restoran ataupun pusat belanja, total keseluruhan harga, dan status pemesanan. Untuk informasi lebih lengkap akan ditampilkan setelah melakukan pemilihan detail dari salah satu pesanan yang sedang berlangsung.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.27. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman daftar pemesanan yang sedang berlangsung

Halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Proses) (LF-26)	
Deskripsi	Halaman untuk memberikan informasi pada pengguna ketika pesanan sedang dalam proses setelah dipesan dan sedang diproses pada bisnis terkait. Informasi yang terdapat pada halaman ini antara lain nama bisnis restoran ataupun pusat belanja tempat pemesanan dilakukan, estimasi waktu sampai, status pengantaran yang dalam proses, dan detail pesanan. Pada halaman ini, terdapat opsi yaitu pengguna masih dapat membatalkan pesanan yang telah dilakukan.
Tipe Interaksi	1. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk mengecek detail dari salah satu aktivitas pemesanan yang masih sedang berlangsung.
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan kondisi berupa status pemesanan yang sedang berlangsung yaitu dalam proses. 2. *Match Between System and the Real World* Informasi nama bisnis restoran ataupun pusat belanja tempat pemesanan dilakukan, estimasi waktu sampai, status pengantaran yang dalam proses, dan detail pesanan sesuai dengan keadaan sebenarnya di dunia nyata. 3. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk dapat melakukan pembatalan pesanan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.28. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Proses)

Halaman pembatalan pesanan dan *dialog* konfirmasi pembatalan (LF-27)	
Deskripsi	Halaman untuk melakukan pembatalan pada pesanan yang telah dilakukan dan masih status dalam proses. Terdapat pengisian yang perlu dilakukan terkait dengan alasan pembatalan pesanan dan setelahnya ada *dialog* untuk mengonfirmasi pembatalan pesanan.

Halaman pembatalan pesanan dan *dialog* konfirmasi pembatalan (LF-27)	
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi pada sistem untuk memilih alasan pembatalan pesanan. 2. *Responding* Sistem memberikan konfirmasi peringatan berupa *dialog* dan akan melakukan proses navigasi pada halaman daftar pemesanan yang sedang berlangsung jika proses pembatalan berhasil dan informasi jika terdapat kegagalan proses.
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan kondisi dalam bentuk *message* ketika pengguna berhasil dan ketika gagal untuk membatalkan pesanan. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk menentukan alasan pembatalan pesanan dan konfirmasi untuk membatalkan pesanan atau tidak.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.29. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman pembatalan pesanan dan *dialog* konfirmasi pembatalan dan *handling message* kegagalan pembatalan pesanan

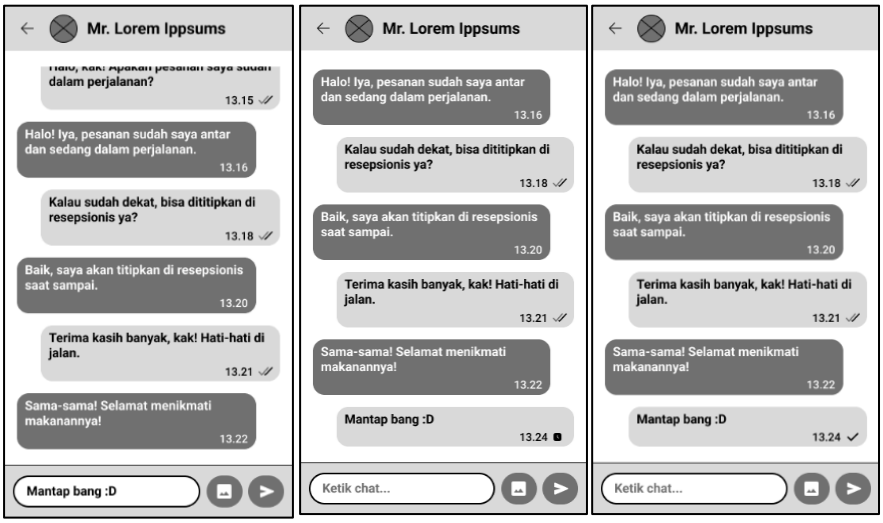
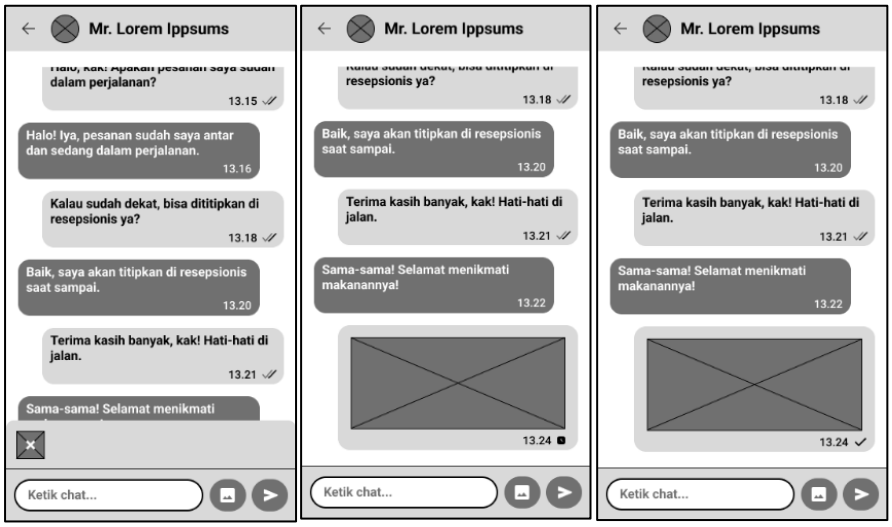
Halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Perjalanan) (LF-28)	
Deskripsi	Halaman untuk memberikan informasi pada pengguna ketika pesanan sedang diantar dalam perjalanan menuju alamat pengantaran. Informasi yang terdapat pada halaman ini antara lain nama bisnis restoran ataupun pusat belanja tempat pemesanan dilakukan, estimasi waktu sampai, status pengantaran yang dalam perjalanan, dan detail pengemudi yang mengantarkan pesanan. Pada halaman ini, pengguna sudah tidak dapat melakukan pembatalan terhadap pesanan yang dilakukan. Pengguna dapat menghubungi pengemudi melalui menu kontak (*chat*) ataupun melalui telepon.

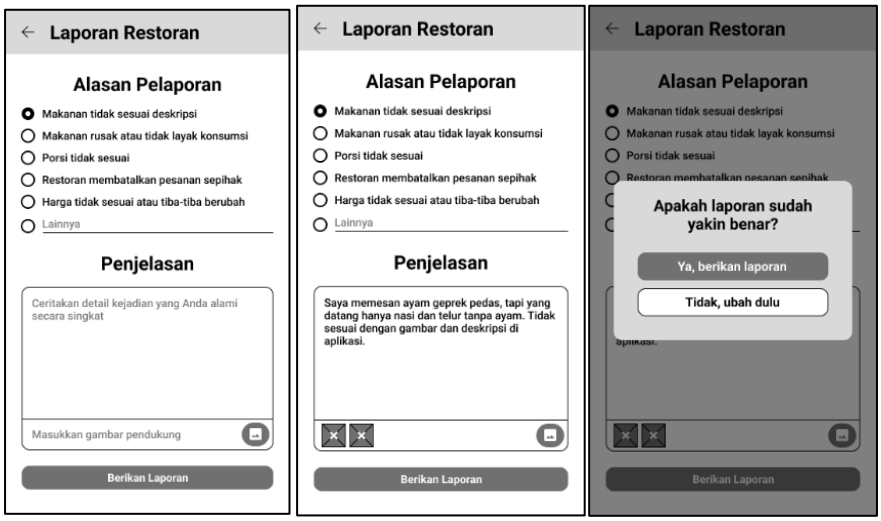
Halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Perjalanan) (LF-28)	
Tipe Interaksi	1. *Manipulating* Pengguna dapat memperbesar (*zoom*) ukuran peta dan melakukan *swipe* untuk menggeser peta. 2. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk mengecek lokasi keberadaan pengemudi yang mengantarkan pesanan.
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan kondisi berupa status pemesanan yang sedang berlangsung yaitu dalam pengantaran. 2. *Match Between System and the Real World* Informasi nama bisnis restoran ataupun pusat belanja tempat pemesanan dilakukan, estimasi waktu sampai, status pengantaran yang dalam perjalanan, dan detail pengemudi yang mengantarkan pesanan sesuai dengan keadaan sebenarnya di dunia nyata. 3. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk dapat mengirimkan pesan dan menghubungi pengemudi.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.30. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Perjalanan)

Halaman daftar keseluruhan kontak (LF-29)	
Deskripsi	Halaman untuk daftar dari keseluruhan kontak yang dilakukan dengan pengemudi pengantar pesanan. Informasi yang ada terkait dengan nama, pesan terakhir, jumlah pesan yang belum dibaca, dan waktu terakhir pesan masuk. Pengguna dapat memilih salah satu *box* pesan untuk melakukan percakapan secara lebih detail.
Tipe Interaksi	1. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk mengecek daftar komunikasi yang dilakukan dengan pengemudi.

Halaman daftar keseluruhan kontak (LF-29)	
Usability Heuristics	1. *Match Between System and the Real World* Informasi nama pengemudi, waktu pada daftar percakapan, jumlah pesanan yang belum dibaca, dan pesan terakhir yang dikirimkan sesuai dengan kondisi sebenarnya di dunia nyata. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk dapat memilih pengemudi untuk melakukan percakapan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.31. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman daftar keseluruhan kontak

Halaman detail percakapan (LF-30)	
Deskripsi	Halaman untuk melakukan percakapan secara detail dengan pengemudi. Pengguna dapat menyampaikan pesan kepada pengemudi dalam bentuk teks dan juga gambar.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan mengirimkan pesan kepada pengemudi dalam bentuk teks dan gambar. 2. *Manipulating* Pengguna dapat memperbesar (*zoom*) ukuran gambar dari pesan gambar yang dikirimkan dan diterima. 3. *Exploring* Pengguna dapat melakukan eksplorasi untuk melihat daftar keseluruhan percakapan yang dilakukan dengan pengemudi pengantar pesanan. 4. *Responding* Sistem memberikan respon yaitu dengan menampilkan status pengiriman pesan setelah pengguna mengirimkan pesan dan informasi jika terdapat kegagalan proses pengiriman.

Halaman detail percakapan (LF-30)	
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan kondisi berupa status pengiriman pesan ketika berhasil dan ketika gagal dalam bentuk ikon. 2. *Match Between System and the Real World* Informasi waktu pengiriman sesuai dengan waktu sebenarnya di dunia nyata. 3. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk dapat mengirimkan pesan dalam bentuk teks dan gambar.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.32. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman percakapan kondisi mekanisme pengiriman pesan teks  Gambar E.33. *Low-Fidelity Prototype* untuk halaman percakapan kondisi mekanisme pengiriman pesan gambar

Halaman pelaporan (LF-31)	
Deskripsi	Halaman untuk memberikan pelaporan kepada pengemudi yang mengantarkan pesanan dan restoran atau pusat belanja tempat pemesanan jika terjadi pelayanan yang tidak memuaskan. Pengguna dapat memilih alasan pelaporan dan memberikan detail terkait pelaporan yang dilakukan. Pengguna juga dapat memasukkan gambar untuk mendukung pelaporan yang diberikan.
Tipe Interaksi	1. *Instructing* Pengguna dapat memberikan instruksi dengan melakukan pengisian terhadap alasan pelaporan dan penjelasan laporan terhadap pengemudi yang mengantarkan pesanan dan restoran atau pusat belanja tempat pemesanan serta dapat memasukkan gambar untuk mendukung bukti pelaporan. 2. *Responding* Sistem memberikan konfirmasi peringatan berupa *dialog* dan akan melakukan proses navigasi pada halaman histori pemesanan jika proses pemberian laporan berhasil dan menampilkan laporan yang diberikan pada halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya. Sistem juga akan memberikan informasi jika terdapat kegagalan proses.
Usability Heuristics	1. *Visibility of System Status* Menampilkan kondisi dalam bentuk *message* ketika pengguna berhasil dan ketika gagal untuk memberikan pelaporan. 2. *User Control and Freedom* Memberikan kontrol kepada pengguna untuk dapat memilih alasan pelaporan dan memberikan penjelasan laporan beserta gambar yang mendukung dan konfirmasi pelaporan.
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.34. *Low-Fidelity Prototype* untuk mekanisme pemberian laporan terhadap pengemudi, restoran, ataupun pusat belanja (Contoh gambar: restoran)

Halaman pelaporan (LF-31)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar E.35. *Low-Fidelity Prototype* untuk *handling* kegagalan laporan Gambar E.36. *Low-Fidelity Prototype* pemberitahuan laporan berhasil

Lampiran F. Rancangan dan Hasil Pengujian *Low-Fidelity Prototype*

Terdapat tiga bagian yang ada pada rancangan pengujian untuk *low-fidelity prototype* yaitu daftar *goal* yang ingin dicapai dari skenario aktivitas, daftar pertanyaan *post-test questions* untuk evaluasi kualitatif, beserta daftar jawaban yang diberikan oleh responden. Berikut merupakan daftarnya.

F.1. Daftar Skenario Aktivitas

Goal 1: *Login* masuk ke dalam akun pribadi

- Pengguna membuka aplikasi
- Pengguna melakukan *login* dengan menggunakan nomor telepon dengan memasukkan nomor telepon dan kode verifikasi OTP
- Pengguna berhasil *login* ke dalam aplikasi
- Pengguna keluar dari akun yang dimilikinya melalui menu profil
- Pengguna melakukan *login* kembali dengan menggunakan akun Google

Goal 2: Memilih restoran ataupun pusat belanja untuk pembelian

- Pengguna memilih restoran ataupun pusat belanja pada pilihan rekomendasi yang tersedia di menu utama
- Pengguna kembali pada menu utama dan memilih restoran ataupun pusat belanja yang telah difavoritkan
- Pengguna kembali pada menu utama dan memilih restoran ataupun pusat belanja yang sedang promo
- Pengguna kembali pada menu utama dan memilih restoran ataupun pusat belanja dengan menu pencarian
- Pengguna memilih lokasi tempat penerimaan pesanan
- Pengguna memilih *sorting* untuk mengurutkan restoran ataupun pusat belanja berdasarkan kategori tertentu.

Goal 3: Memilih makanan atau belanjaan yang ingin dibeli

- Setelah pengguna memilih restoran ataupun pusat belanja, pengguna kemudian memilih makanan ataupun belanjaan yang diinginkan
- Pengguna melakukan pengaturan kustomisasi dan kuantitas pada makanan atau belanjaan yang akan dipesan
- Pengguna sudah menentukan makanan atau belanjaan yang akan dipesan dan kemudian akan melakukan konfirmasi terhadap pesanannya
- Pengguna menentukan alamat lokasi penerimaan pesanan
- Pengguna memberikan *note* untuk detail tempat penerimaan pesanan
- Pengguna menentukan metode pembayaran yang akan dilakukan untuk pemesanan
- Pengguna melakukan pemesanan makanan atau belanjaan

Goal 4: Melakukan pengecekan terhadap makanan atau belanjaan yang telah dipesan

- Pengguna masuk pada menu transaksi untuk melihat status dari makanan yang sedang dipesan
- Pengguna melakukan pengecekan terhadap status pemesanan yang sedang diproses
- Pengguna melakukan pengecekan terhadap status pemesanan yang sedang dikirimkan
- Pengguna mencoba berkomunikasi dengan pengemudi pengantar dengan tombol *chat*
- Pengguna mencoba untuk mengirimkan pesan kepada pengemudi pengantar
- Pengguna melihat daftar histori percakapan yang sudah dilakukan sebelum-sebelumnya

Goal 5: Melakukan pengecekan terhadap pesanan yang sudah selesai dan memberikan penilaian terhadap pesanan

- Pengguna masuk pada menu transaksi untuk melihat histori pemesanan yang telah dilakukan sebelumnya
- Pengguna melakukan pengecekan terhadap detail dari histori pemesanan yang telah dilakukan sebelumnya
- Pengguna memberikan penilaian terhadap pengemudi
- Pengguna memberikan penilaian terhadap restoran ataupun pusat belanja yang dilakukan pemesanan sebelumnya

Goal 6: Melakukan pengecekan *rating* dan penilaian pada suatu restoran ataupun pusat belanja tertentu

- Pengguna memilih restoran ataupun pusat belanja yang ingin dilihat *rating* dan penilaiannya
- Pengguna memilih opsi menu untuk melihat *rating* dan penilaian detail dari suatu restoran ataupun pusat belanja
- Pengguna memilih *filter* untuk melihat *rating* dengan nilai tertentu

F.2. Daftar Pertanyaan

Post-Test Questions

Sumber: https://www.userinterviews.com/blog/user-testing-questions

1. Bagaimana pendapat Anda terhadap keseluruhan pengalaman penggunaan aplikasi ini?
2. Adakah pengalaman mengejutkan yang Anda alami ketika menggunakan aplikasi ini?
3. Apa saja yang Anda sukai dari aplikasi ini? Mengapa?
4. Apa saja yang Anda tidak sukai dari aplikasi ini? Mengapa?
5. Fitur apa yang membuat Anda tertarik untuk menggunakan aplikasi ini?
6. Apabila bisa, fitur apa saja yang ingin Anda ubah, hapus, atau tambahkan pada aplikasi ini?
7. Bagaimana perbandingan antara aplikasi ini dengan aplikasi *e-commerce* sejenis yang sudah ada?
8. Adakah masukan lainnya terkait dengan aplikasi ini?

F.3. Hasil Pengujian *Low-Fidelity Prototype*

Berikut merupakan lampiran keseluruhan hasil dari proses pengujian untuk *low-fidelity prototype* yang dilakukan kepada lima responden berbeda.

Jawaban Responden I

1. Sangat mudah digunakan.
2. Sangat memudahkan untuk pemesanan makanan.
3. Menu-menunya lebih besar hurufnya jadi sangat mudah dibaca.
4. Tidak ada.
5. Fitur menyimpan favorit jadi bisa memesan ulang dengan mudah.
6. Tidak ada.
7. Lebih mudah ini.
8. Aplikasi sudah sesuai dan ok.

Jawaban Responden II

1. Dapat dimengerti dan digunakan serta memudahkan untuk membuat pilihan baik belanja ataupun memilih restoran karena ada skala atau *rating* nya.
2. Cukup detail.
3. Memudahkan dalam memilih karena kita dapat melihat review atau informasi dari pengguna lainnya.
4. Sejauh ini belum menemukan.
5. Restaurant
6. Sejauh ini belum ada.
7. Tidak ada perbedaan yang terlalu signifikan tetapi secara alur sudah bisa menyamai dengan aplikasi *e-commerce* yang memulai lebih dulu jadi sudah termasuk bagus aplikasi ini.
8. Mungkin dibuat lebih ringkas dan beberapa step pengaplikasian bisa digabung menjadi satu sehingga pengguna tidak perlu banyak melakukan pilihan atau memilih karena mengingat aplikasi ini diperuntukkan untuk lansia.

Jawaban Responden III

1. Aplikasi ini sangat menarik dan dapat membantu sekali untuk saya, agar dapat berbelanja dengan mudah.
2. Mengejutkan dalam hal gambar dan tulisannya lebih besar sehingga mudah terlihat dan mudah dibaca bagi lansia.
3. Gambar nya besar sehingga mudah terlihat. Tulisannya besar sehingga mudah terbaca.
4. Tidak ada. Aplikasi sudah bagus.
5. Semua fitur dapat mudah digunakan, dan berfungsi dengan baik.
6. Tidak ada, semua fitur sudah lengkap dan sudah sesuai dengan yang diperlukan untuk berbelanja dengan mudah.
7. Gambar dan tulisan aplikasi lain lebih kecil, aplikasi lain juga lebih rumit.
8. Pemberian warna dan gambar yang bagus agar lebih menarik untuk kedepannya.

Jawaban Responden IV

1. Aplikasi ini lumayan mudah dimengerti dan digunakan.
2. Dapat mudah digunakan pada usia diatas 50 tahun.

3. Mudah dan simple digunakan pada seusia diatas 50 tahun. Simpel, tidak banyak fitur yang membingungkan.
4. Tidak ada.
5. Fitur transaksi dan pembayaran.
6. Tambahkan fitur blokir vendor-vendor yang nakal ataupun tidak konsisten dan komitmen.
7. Sudah lumayan mengakomodir semua fiturnya.
8. Aplikasi perlu dikembangkan dalam hal tampilan hurufnya jangan terlalu kecil, dan diberikan tampilan warna yang menarik.

Jawaban Responden V

1. Mudah dipahami dan digunakan.
2. Cukup mudah digunakan.
3. Fitur gampang dipahami dan dimengerti.
4. Tidak ada.
5. Simple.
6. Tidak ada, sudah cukup ok.
7. Tidak rumit. jadi lebih simple saja.
8. Saat ini sudah cukup bagus. Mungkin nanti jika sudah di aplikasikan baru bisa dicoba lebih lanjut.

BAGIAN III

HIGH-FIDELITY DESIGN

Bagian ini secara umum menjelaskan mengenai detail tahapan yang dilakukan untuk penyempurnaan desain *low-fidelity* menjadi desain *high-fidelity* yang diimplementasikan dalam bentuk modul *frontend*. Terdapat tiga lampiran utama pada bagian ini yaitu.

1. Lampiran G

   Menjelaskan daftar lengkap dari ikonografi yang digunakan pada *high-fidelity*.
2. Lampiran H

   Menjelaskan implementasi keseluruhan *component material* berdasarkan fitur desain interaksi pada *high-fidelity*.
3. Lampiran I

   Menjelaskan detail implementasi untuk keseluruhan halaman *high-fidelity* dengan detail informasi mencakup tampilan *prototype* dan *UI Guidelines* yang diimplementasikan pada perancangan *high-fidelity*.

Lampiran G. Daftar Penggunaan Ikonografi pada Pengembangan *High-Fidelity Prototype*

Keseluruhan daftar lengkap dari ikonografi yang digunakan dalam pengembangan *high-fidelity prototype* terdapat pada Tabel G.1.

Tabel G.1. Detail penggunaan ikonografi pada implementasi *high-fidelity prototype*

No.	Nama	Icon	Flutter *Icon Name*	Keterangan
1.	Rumah		*FontAwesomeIcons. house*	Ikon digunakan untuk menunjukkan menu beranda.
2.	Promo *Tag*		*FontAwesomeIcons. percent*	Ikon digunakan untuk menunjukkan menu promo.
3.	*List View*		*FontAwesomeIcons. clipboardList*	Ikon digunakan untuk menunjukkan menu histori pemesanan.
4.	*Chatbox*		*Icons.message*	Ikon digunakan untuk opsi mengontak pengemudi dengan menggunakan *chat*.
5.	Profil		*Icons.account_ circle*	Ikon digunakan untuk menunjukkan halaman profil pribadi.
6.	Bintang		*FontAwesomeIcons. solidStar* *FontAwesomeIcons. star*	Ikon digunakan untuk menunjukkan *rating* penilaian dan tombol untuk melihat detail *rating* penilaian dari restoran ataupun pusat belanja tertentu.
7.	*Courier*		*FontAwesomeIcons. personBiking*	Ikon digunakan untuk menunjukkan promo untuk gratis pengantaran pesanan.
8.	*Location Mark*		*Icons.location_on*	Ikon digunakan untuk menunjukkan jarak restoran ataupun pusat belanja dan menunjukkan lokasi penerimaan pesanan.
9.	*Sort option*		*Icons.tune*	Ikon digunakan untuk tombol *sort* pada pencarian restoran ataupun pusat belanja.
10.	*Bookmark*		*Icons.bookmark_ border* *Icons.bookmark*	Ikon digunakan untuk menyimpan alamat tempat penerimaan pesanan.

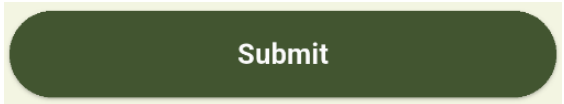
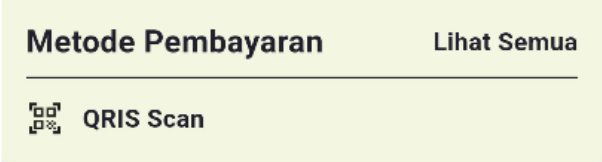
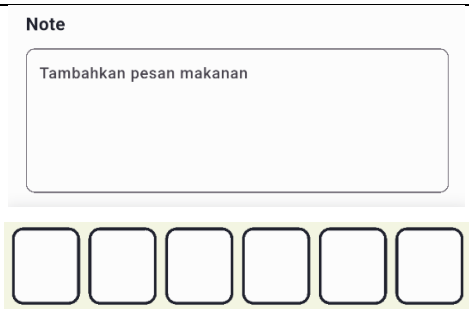
No.	Nama	Icon	Flutter *Icon Name*	Keterangan
11.	*Spoon & Fork*		*Icons.restaurant*	Ikon digunakan untuk menunjukkan pemesanan yang dilakukan pada restoran.
12.	*Trolly*		*Icons.shopping_ cart*	Ikon digunakan untuk menunjukkan pemesanan yang dilakukan pada pusat belanja.
13.	*Timer*		*Icons.timer*	Ikon digunakan untuk memberikan informasi terkait estimasi waktu pengantaran pesanan.
14.	Hati		*Icons.favorite_ border* *Icons.favorite*	Ikon digunakan untuk memfavoritkan restoran ataupun pusat belanja.
15.	*Add*		*Icons.add*	Ikon digunakan untuk menambahkan kuantitas pesanan.
16.	*Subtract*		*Icons.remove*	Ikon digunakan untuk mengurangi kuantitas pesanan.
17.	*Cash Payment*		*Icons. payments_outlined*	Ikon digunakan untuk memberikan informasi pembayaran secara tunai.
18.	*Virtual Account Payment*		*Icons.account_ balance_wallet_ outlined*	Ikon digunakan untuk memberikan informasi pembayaran dengan *Virtual Account*.
19.	*QRIS Scan Payment*		*Icons.qr_code_ scanner_outlined*	Ikon digunakan untuk memberikan informasi pembayaran dengan QRIS Scan.
20.	*Point*		*Icons.my_location*	Ikon digunakan untuk opsi pemilihan penerimaan pesanan pada lokasi tempat saat ini.
21.	*Picture*		*Icons.image*	Ikon digunakan untuk melakukan pengiriman dalam bentuk gambar.
22.	*Camera*		*Icons.camera_alt*	Ikon digunakan untuk memberikan informasi pengiriman gambar dengan kamera.
23.	*Picture List*		*Icons.photo_library*	Ikon digunakan untuk memberikan informasi pengiriman gambar dengan memilih foto dari galeri.
24.	Telepon		*Icons.phone*	Ikon digunakan untuk opsi menghubungi pengemudi dengan menggunakan telepon.

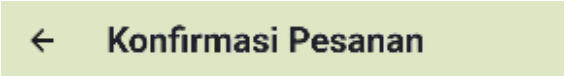
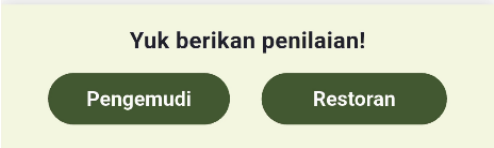
No.	Nama	Icon	Flutter *Icon Name*	Keterangan
25.	*Send button*		*Icons.send*	Ikon digunakan untuk mengirimkan pesan.
26.	*Loading Send Clock*		*Icons.access_ time*	Ikon digunakan untuk menunjukkan *loading* pengiriman pesan.
27.	*Send check*		*Icons.check*	Ikon digunakan untuk menunjukkan pesan sudah berhasil terkirim.
28.	*Read check*		*Icons.done_all*	Ikon digunakan untuk menunjukkan pesan sudah dibaca.
29.	*Report*		*Icons.report*	Ikon digunakan untuk menunjukkan pelaporan terhadap restoran ataupun pusat belanja.
30.	*Success Check*		*Icons.check_ circle*	Ikon digunakan untuk menunjukkan bahwa pelaporan sudah berhasil terkirim.
31.	*Back*		*Icons.arrow_ back*	Ikon digunakan untuk tombol kembali ke halaman sebelumnya.
32.	*Close*		*Icons.close*	Ikon digunakan untuk menghapus gambar yang batal dipilih
33.	*Broken Image*		*Icons.broken_ image*	Ikon digunakan untuk *handling* penanganan ketika gambar rusak.
34.	*Forward Arrow*		*Icons. arrow_forward_ios*	Ikon digunakan untuk informasi penunjuk tombol pindah halaman.
35.	*Checkbox Circle Check and Uncheck*		*FontAwesomeIcons. solidCircleCheck* *FontAwesomeIcons. circle*	Ikon digunakan untuk tombol *checkbox* pada *add-ons* ketika dipilih dan tidak dipilih.

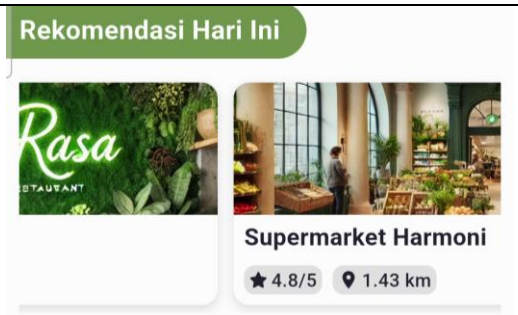
Lampiran H. Daftar Implementasi *Component Material* pada Pengembangan *High-Fidelity Prototype*

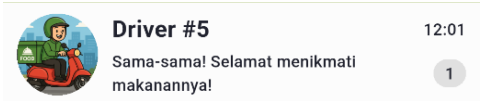
Keseluruhan daftar lengkap dari implementasi *component material* berdasarkan fitur desain interaksi pada pengembangan *high-fidelity prototype* terdapat pada Tabel H.1.

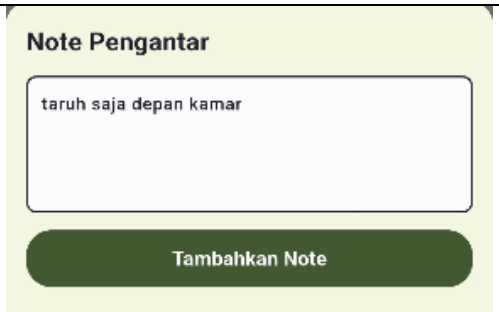
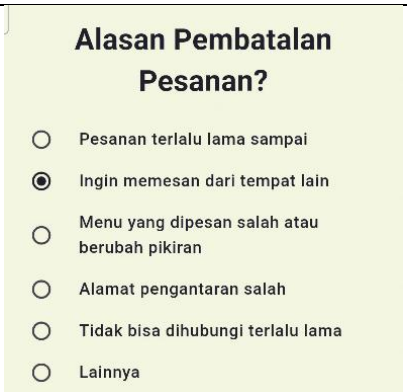
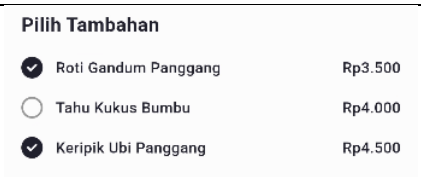
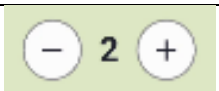
Tabel H.1. Daftar *component material* pada implementasi *high-fidelity prototype*

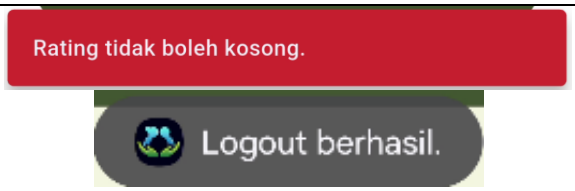
FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-01	*Elevated Button*	*Submit button*  *Alert button*
FD-02	*Icon Button*	
FD-03	*Text Button*	
FD-04	*Outlined Button*	
FD-05	*Input Field*	

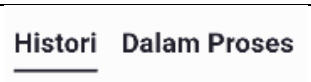
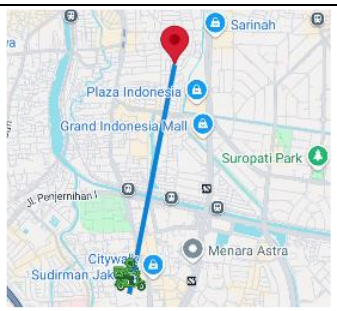
FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-06	*Search Bar*	*Business search bar* *Address search bar*
FD-07	*Notification*	
FD-08	*App Bar*	*App bar* *App bar with back navigation*  *Chat app bar*
FD-09	*Bottom Bar*	*Set quantity bottom bar* *Order bottom bar* *Rating bottom bar* 

FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-10	*Bottom Navigation Bar*	
FD-11	*Carousel*	
FD-12	*Card*	*CardBox* *CardList* *History CardList*

FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-12	*Card*	*ChatList Card*  *Business Detail Card*
FD-13	*ListView*	*ListView Vertical* *ListView Horizontal* Ladang Sehat Resto 4.5/5 6.80 km Verdura Italiana 4.5/5 3.98 km
FD-14	*ListTitle*	
FD-15	*Business Selection*	

FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-16	*Sort Option*	
FD-17	*Bottom Sheet*	
FD-18	*Chips*	
FD-19	*Radiobutton Selection*	
FD-20	*Checkbox Selection*	
FD-21	*Counter*	

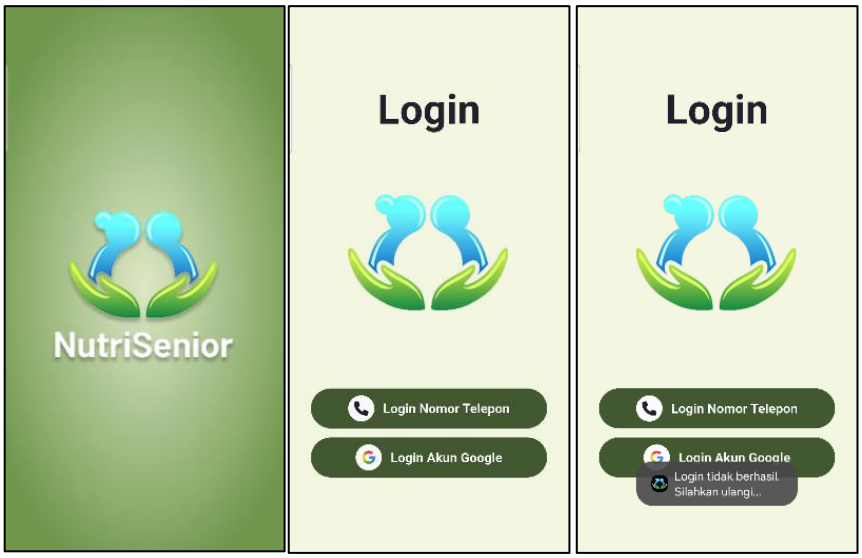
FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-22	*Dialogs*	
FD-23	*Snackbar & Toast Message*	
FD-24	*Loading Indicator*	
FD-25	*Image*	

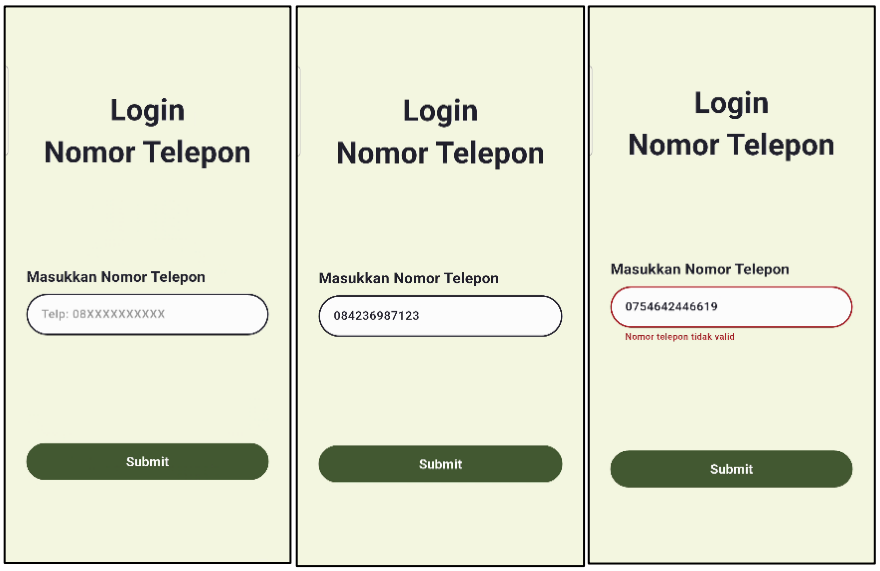
FD-ID	Fitur Desain Interaksi	Implementasi
FD-26	*Chat Bubble*	
FD-27	*Rating Bar*	
FD-28	*Order Status Selection*	
FD-29	*Maps & Pinpoints*	

Lampiran I. Detail Implementasi Perancangan *High-Fidelity Prototype*

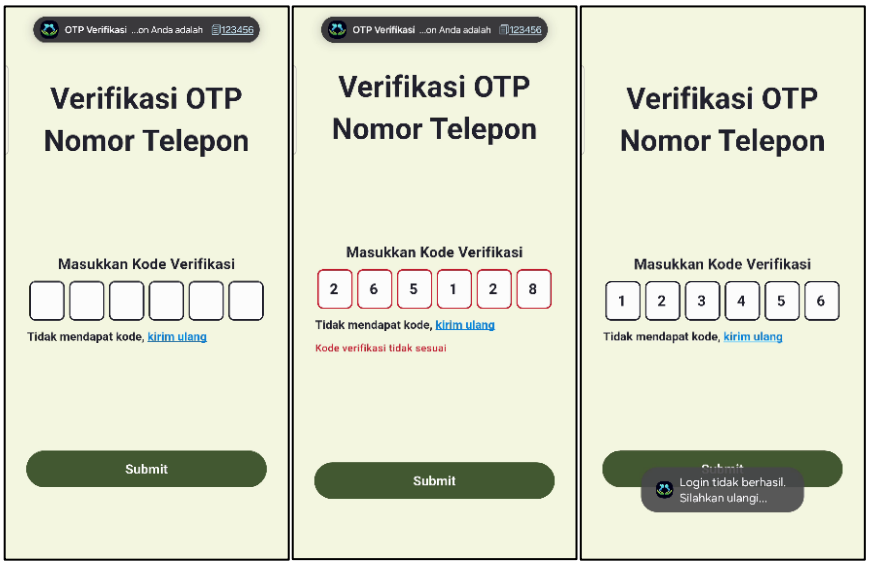
Untuk daftar penjabaran detail implementasi dari perancangan *high-fidelity prototype* terdapat pada tabel I.1.

Tabel I.1. Daftar detail implementasi *high-fidelity prototype*

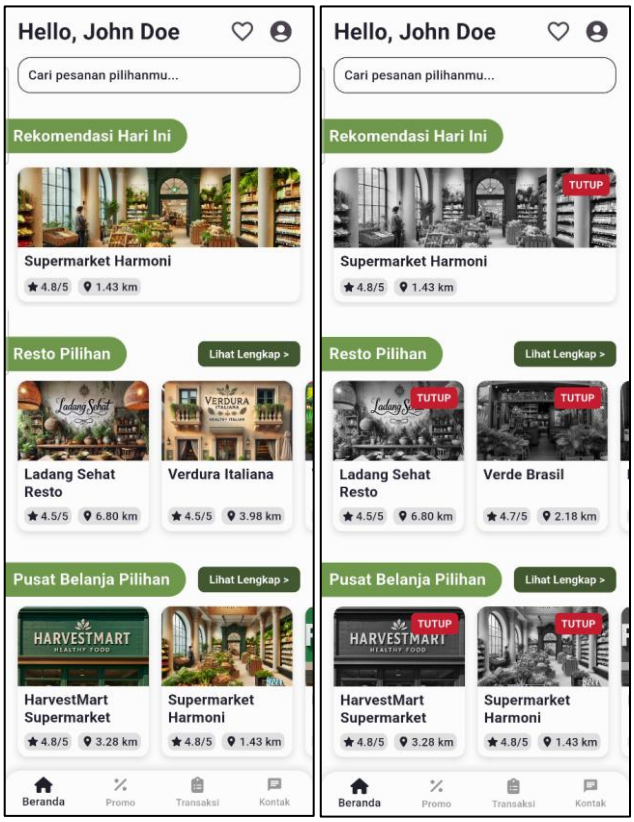
Halaman *splash screen* dan *login* awal (HF-01)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.1. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman *splash screen* dan *login* awal
UI Guidelines	1. *Make buttons and other common elements perform predictably* Penempatan tombol untuk melakukan *login* dibuat menyesuaikan dengan tujuan fungsinya yaitu untuk melakukan proses *login* dengan opsi tertentu. 2. *Respect the user's eye and attention regarding layout* Halaman dengan warna latar terang dan kondisi tombol yang berwarna gelap memberikan kontras yang jelas sehingga memudahkan pengguna dalam melihat opsi *login*. 3. *Keep users informed regarding system responses/actions with feedback* Pemberian informasi terkait dengan kegagalan pengguna saat melakukan proses *login* dengan akun Google.

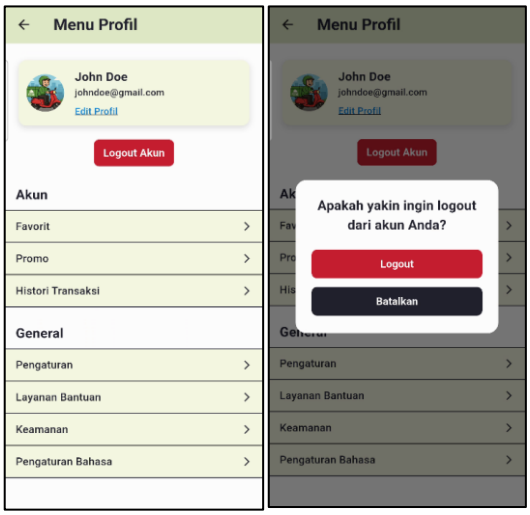
<table>
<tr><th colspan="2">Halaman login dengan nomor telepon (HF-02)</th></tr>
<tr><td>Tampilan
Prototype</td><td>


Gambar I.2. High-Fidelity Prototype untuk halaman login dengan nomor telepon
</td></tr>
<tr><td>UI Guidelines</td><td>
1. Make buttons and other common elements perform predictably
Input field untuk pengisian nomor telepon dan tombol untuk submit dibuat menyesuaikan dengan tujuan fungsinya yaitu untuk memasukkan nomor telepon yang digunakan untuk verifikasi OTP.
2. Respect the user's eye and attention regarding layout
Halaman dengan warna latar terang dan kondisi tombol yang berwarna gelap memberikan kontras yang jelas sehingga memudahkan pengguna dalam melihat opsi submit.
3. Put controls near objects that users want to control
Penempatan tombol submit yang berada pada bawah form pengisian nomor telepon memudahkan kontrol pengguna.
4. Keep users informed regarding system responses/actions with feedback
Pemberian informasi terkait dengan nomor telepon yang tidak valid.
</td></tr>
</table>

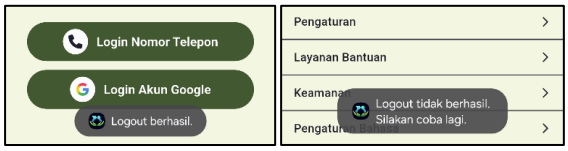
<table>
<tr><th colspan="2">Halaman verifikasi OTP nomor telepon (HF-03)</th></tr>
<tr><td>Tampilan
Prototype</td><td>


Gambar I.3. High-Fidelity Prototype untuk halaman verifikasi OTP nomor telepon dan handling kegagalan yang terjadi
</td></tr>
<tr><td>UI Guidelines</td><td>
1. Make buttons and other common elements perform predictably
Input field untuk pengisian nomor OTP dan tombol untuk submit dibuat menyesuaikan dengan tujuan fungsinya yaitu untuk memasukkan angka kode OTP.
2. Respect the user's eye and attention regarding layout
Halaman dengan warna latar terang dan kondisi tombol yang berwarna gelap memberikan kontras yang jelas sehingga memudahkan pengguna dalam melihat opsi submit.
3. Put controls near objects that users want to control
Penempatan tombol submit yang berada pada bawah form pengisian nomor telepon memudahkan kontrol pengguna.
4. Keep users informed regarding system responses/actions with feedback
Pemberian informasi terkait dengan kesalahan nomor OTP.
</td></tr>
</table>

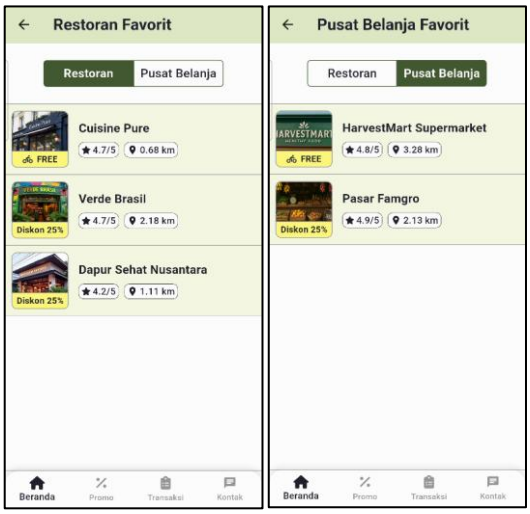
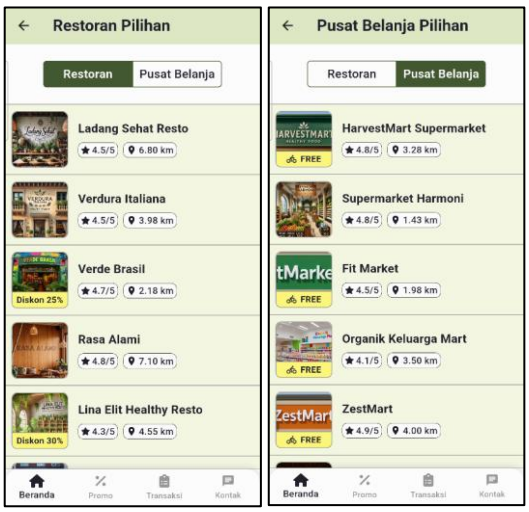
Halaman beranda menu utama (HF-04)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.4. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman beranda menu utama
UI Guidelines	1. *Make buttons and other common elements perform predictably* Beberapa tombol yang ada pada halaman ini memiliki fungsi yang sesuai seperti untuk masuk menu profil, favorit, melakukan pencarian, hingga memilih bisnis restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan. 2. *Maintain high discoverability* Peletakan tombol pencarian pada bagian atas menu membantu memudahkan pengguna untuk melakukan pencarian. 3. *Keep interfaces simple* Pemberian informasi yang terdapat pada *card* dibuat sederhana dengan hanya menampilkan gambar, nama, *rating*, dan lokasi. 4. *Respect the user's eye and attention regarding layout* Pemberian *highlight* dengan warna berbeda terhadap beberapa elemen seperti judul dan informasi detail serta *layout* untuk penempatan *card* dapat membantu menarik perhatian pengguna.

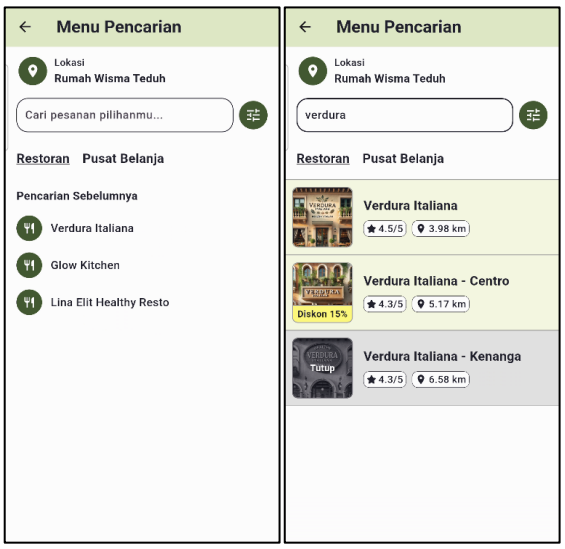
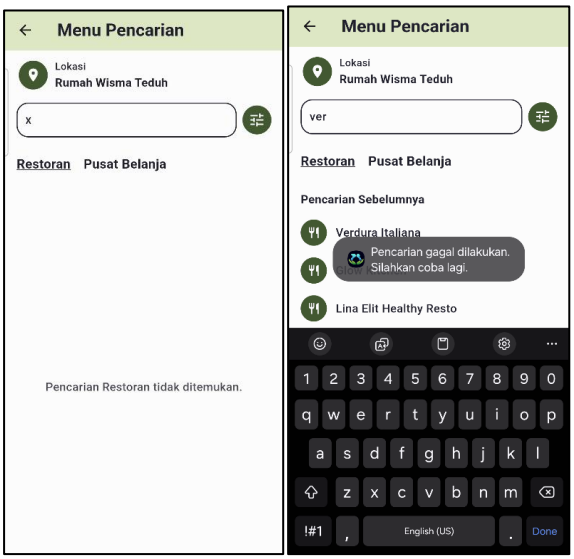
<table>
<tr><th colspan="2">Halaman profil pribadi (HF-05)</th></tr>
<tr><td>Tampilan
Prototype</td><td>


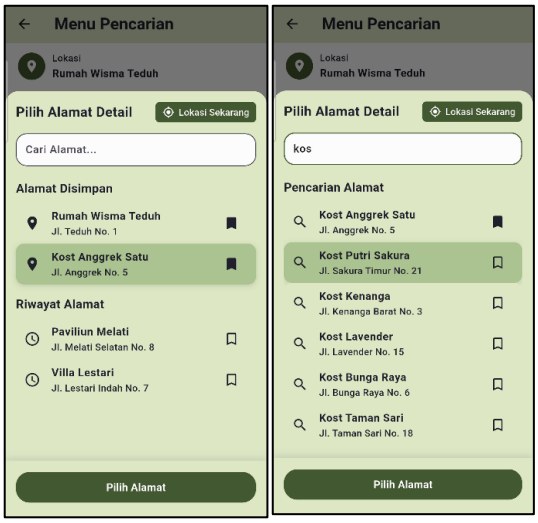
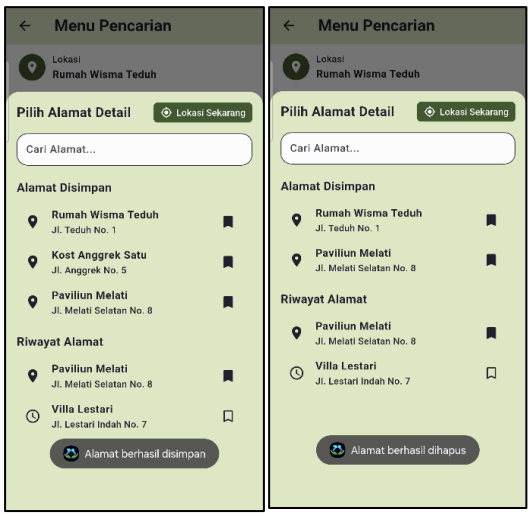
Gambar I.5. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman profil pribadi dan opsi *logout*

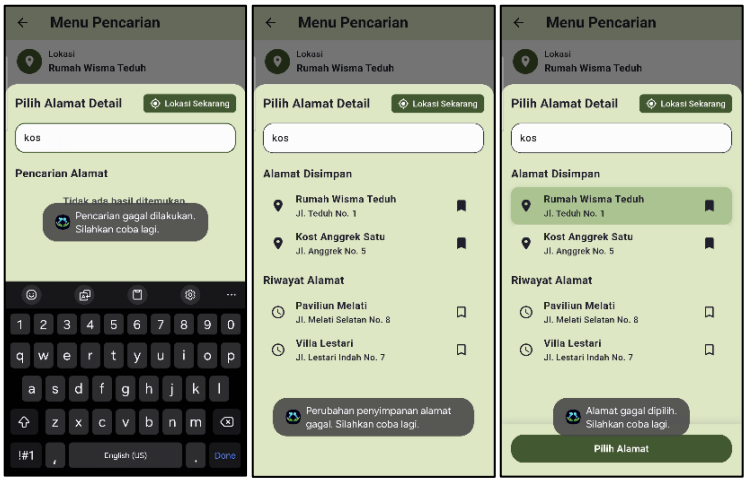
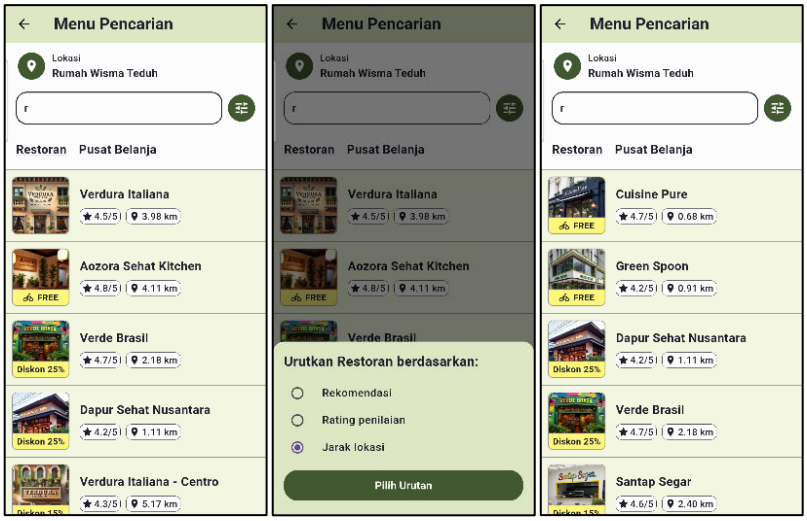


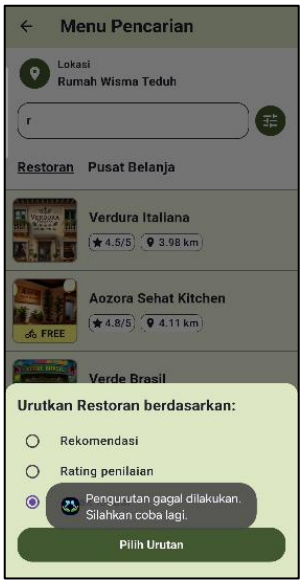
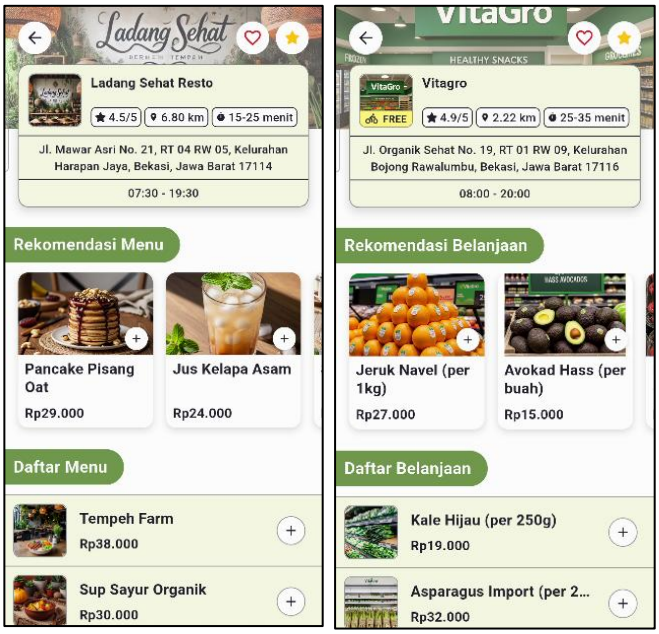
Gambar I.6. *High-Fidelity Prototype* untuk *message handling* ketika proses *logout* berhasil ataupun gagal
</td></tr>
<tr><td>*UI Guidelines*</td><td>
1. *Maintain high discoverability*
Tombol *logout* yang ada pada menu profil dibuat terletak pada bagian atas untuk memudahkan pengguna dalam melakukan *logout*.
2. *Respect the user's eye and attention regarding layout*
Penempatan *horizontal padding* pada halaman dibuat dengan ukuran yang sama dan penggunaan warna *Ecru White* yang konsisten untuk semua tombol.
3. *Put controls near objects that users want to control*
Penempatan tombol mengganti profile yang terletak masih dalam *profile box* yang sesuai dengan kontrol fungsinya yaitu untuk mengganti profil.
4. *Keep users informed regarding system responses/actions with feedback*
Pemberian informasi ketika pengguna berhasil melakukan *logout* untuk keluar dari akun pribadi.
</td></tr>
</table>

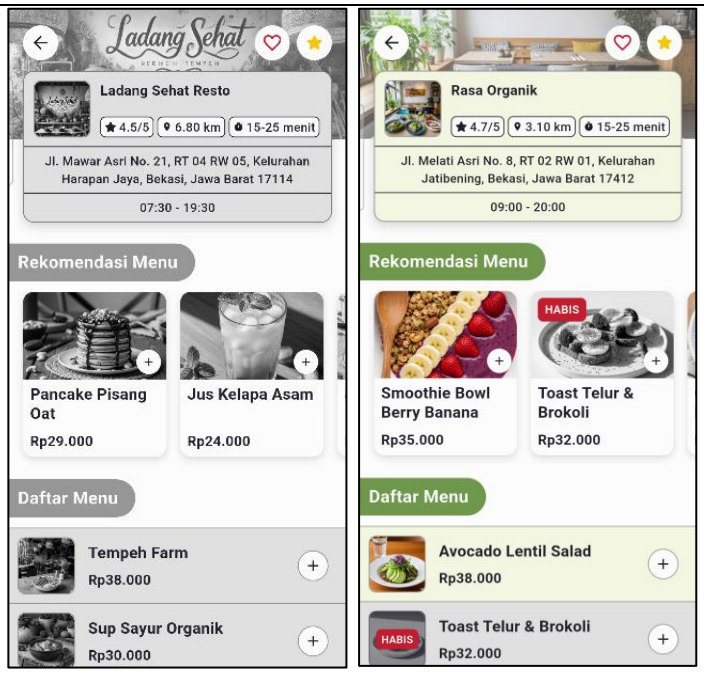
Halaman daftar bisnis restoran dan pusat belanja favorit (HF-06)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.7. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman daftar bisnis restoran dan pusat belanja favorit
UI Guidelines	1. *Maintain high discoverability* Peletakan tombol pemilihan opsi antara bisnis restoran dan pusat belanja pada bagian atas halaman memudahkan pengguna dalam melakukan pemilihan jenis bisnis yang diinginkan. 2. *Keep interfaces simple* Pemberian informasi yang terdapat pada *card* dibuat sederhana dengan hanya menampilkan gambar, nama, *rating*, dan lokasi.
Halaman detail rekomendasi bisnis restoran dan pusat belanja (HF-07)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.8. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman detail rekomendasi bisnis restoran dan pusat belanja

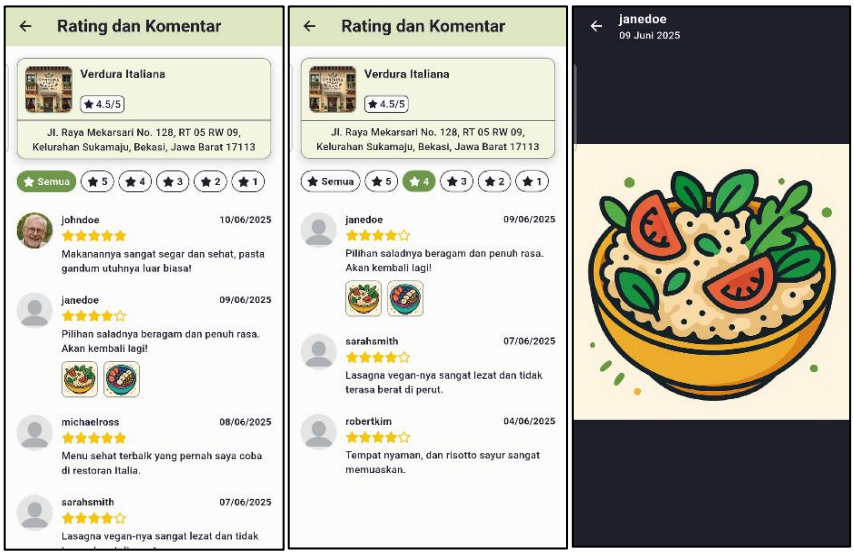
UI Guidelines	1. *Maintain high discoverability* Peletakan tombol pemilihan opsi antara bisnis restoran dan pusat belanja pada bagian atas halaman memudahkan pengguna dalam melakukan pemilihan jenis bisnis yang diinginkan. 2. *Keep interfaces simple* Pemberian informasi yang terdapat pada *card* dibuat sederhana dengan hanya menampilkan gambar, nama, *rating*, dan lokasi.
Halaman pencarian bisnis restoran dan pusat belanja (HF-08)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.9. *High-Fidelity Prototype* untuk proses pencarian bisnis restoran dan pusat belanja (Contoh gambar: restoran)  Gambar I.10. *High-Fidelity Prototype* untuk *handling* ketika hasil pencarian kosong dan gagal melakukan pencarian

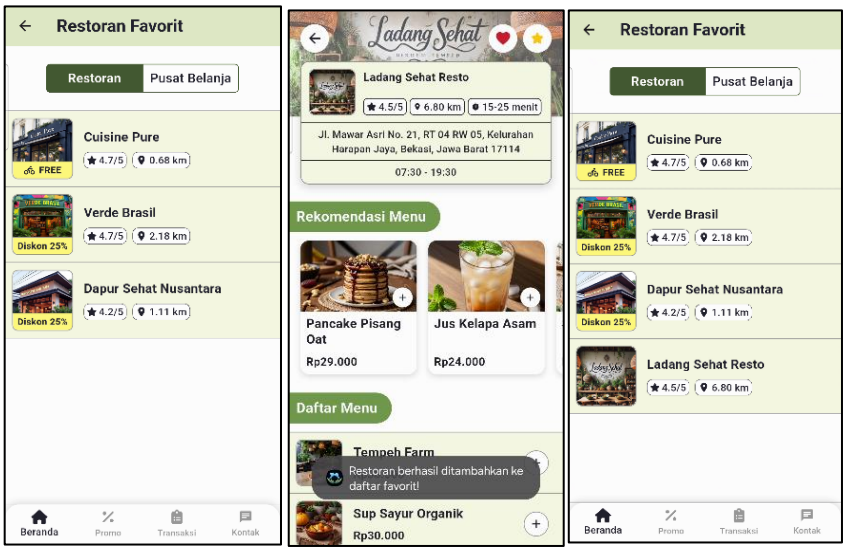
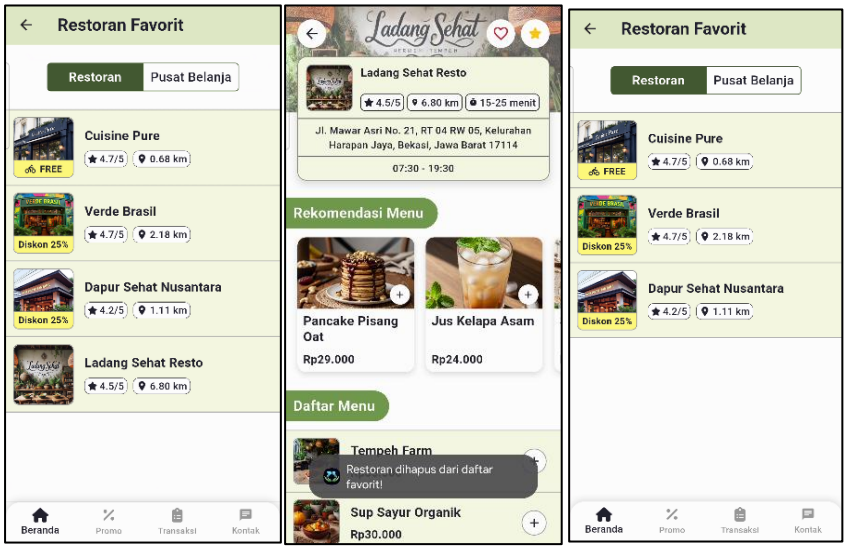
UI Guidelines	1. *Maintain high discoverability* Peletakan tombol pemilihan lokasi dan *sorting* yang ada pada bagian atas halaman memudahkan pengguna dalam melakukan pemilihan. 2. *Keep interfaces simple* Pemberian informasi yang terdapat pada *card* dibuat sederhana dengan hanya menampilkan gambar, nama, *rating*, dan lokasi. 3. *Put controls near objects that users want to control* Penempatan tombol *sorting* untuk pengurutan berdasarkan kategori tertentu ditempatkan berdekatan dengan hasil daftar yang telah diurutkan. 4. *Keep users informed regarding system responses/actions with feedback* Pemberian informasi ketika hasil pencarian tidak ada ataupun terjadi kegagalan untuk melakukan pencarian.
Bottom Sheet alamat pengantaran (HF-09)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.11. *High-Fidelity Prototype* untuk *bottom sheet* alamat pengantaran  Gambar I.12. *High-Fidelity Prototype* untuk kondisi penyimpanan alamat

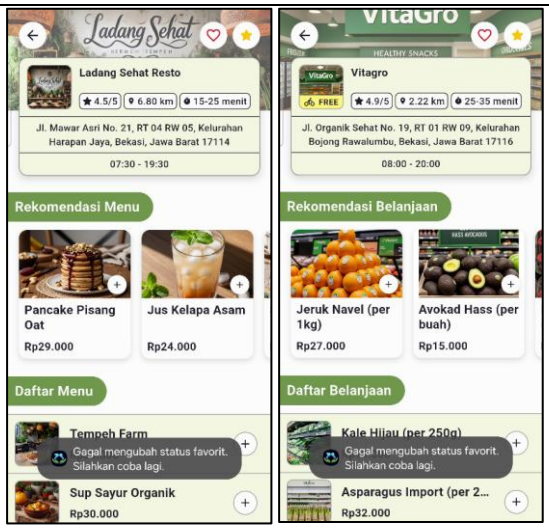
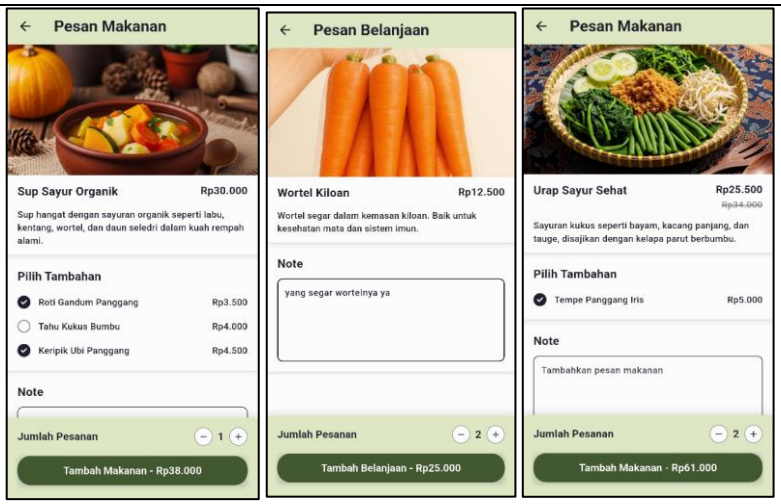
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.13. *High-Fidelity Prototype* untuk *handling* kegagalan dalam melakukan pencarian, pengubahan penyimpanan, dan kegagalan pemilihan alamat
Bottom Sheet sort pencarian (HF-10)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.14. *High-Fidelity Prototype* untuk mekanisme pada *bottom sheet sort* urutan pencarian

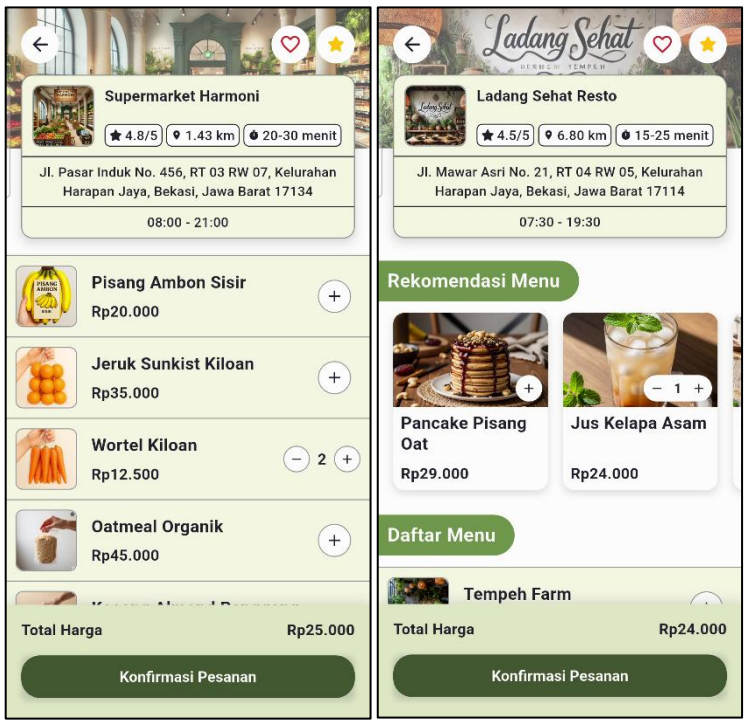
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.15. *High-Fidelity Prototype* untuk *handling* kegagalan proses *sorting*
UI Guidelines	1. *Make buttons and other elements perform predictably* Tombol *radiobutton* yang ada pada halaman ini memiliki fungsi yang sesuai yaitu untuk pemilihan salah satu opsi *sorting* terhadap hasil pencarian.
Halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan (HF-11)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.16. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan (kondisi normal dan ada promo)

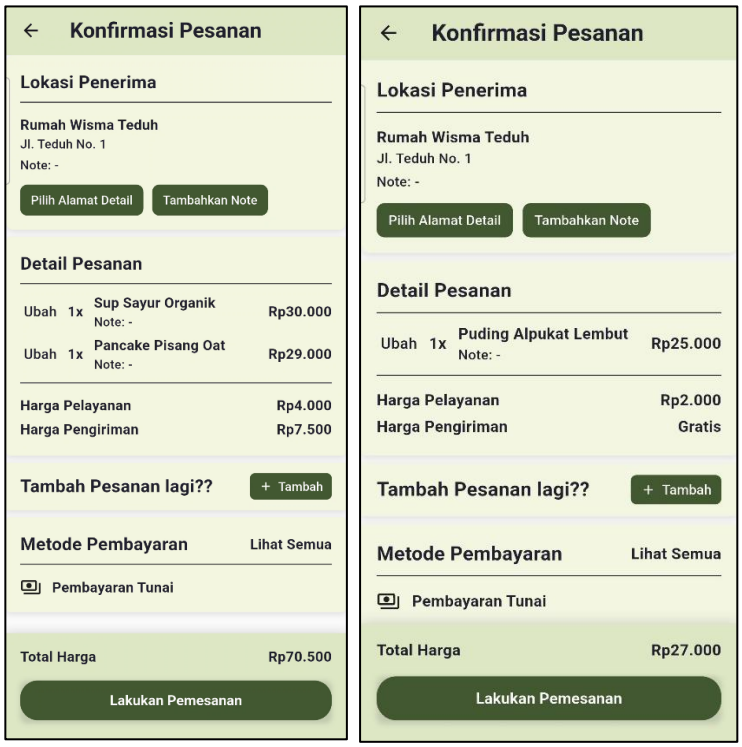
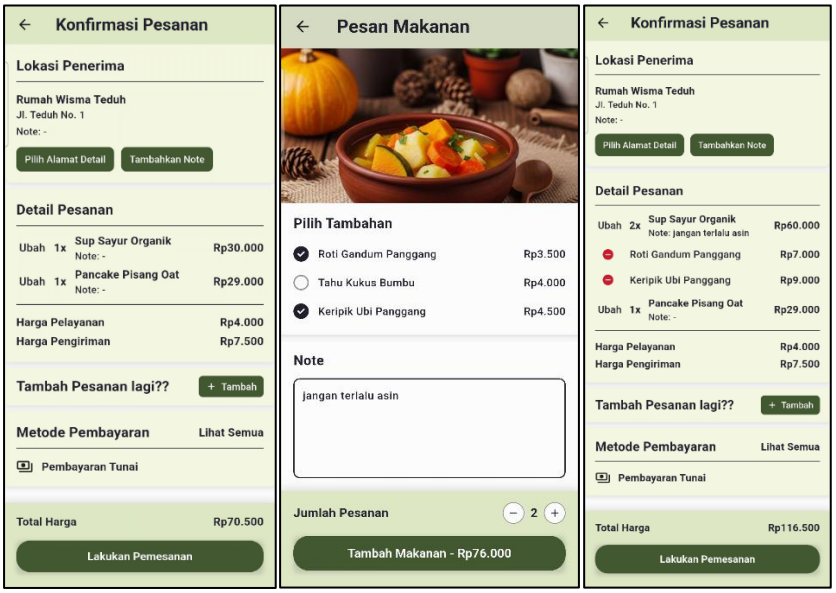
	 Gambar I.17. *High-Fidelity Prototype* untuk *handling* halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan ketika bisnis restoran atau pusat belanja tutup ataupun ada produk yang habis
UI Guidelines	1. *Make buttons and other common elements perform predictably* Beberapa tombol yang ada pada halaman ini memiliki fungsi yang sesuai seperti untuk melihat keseluruhan *rating*, memfavoritkan bisnis dan memilih pemesanan. 2. *Maintain high discoverability* Peletakan tombol melihat *rating* dan favorit terletak pada bagian atas menu membantu memudahkan pengguna untuk melakukan pencarian. 3. *Keep interfaces simple* Pemberian informasi yang terdapat pada *card* dibuat sederhana dengan hanya menampilkan gambar, nama, dan harga produk makanan atau belanjaan. 4. *Respect the user's eye and attention regarding layout* Pemberian *highlight* dengan warna berbeda terhadap beberapa elemen seperti judul dan informasi detail ataupun ketika bisnis tutup serta *layout* untuk penempatan *card* dapat membantu menarik perhatian pengguna.

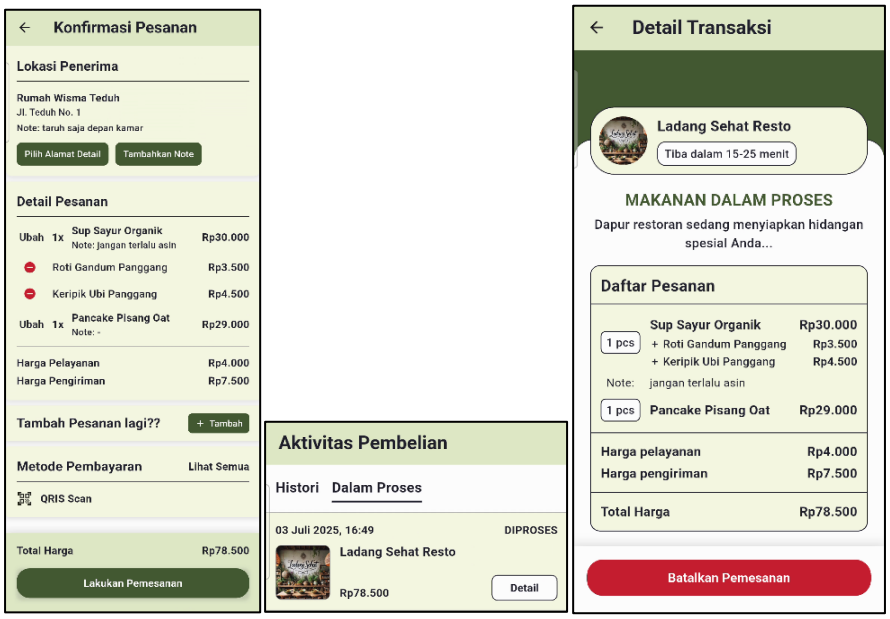
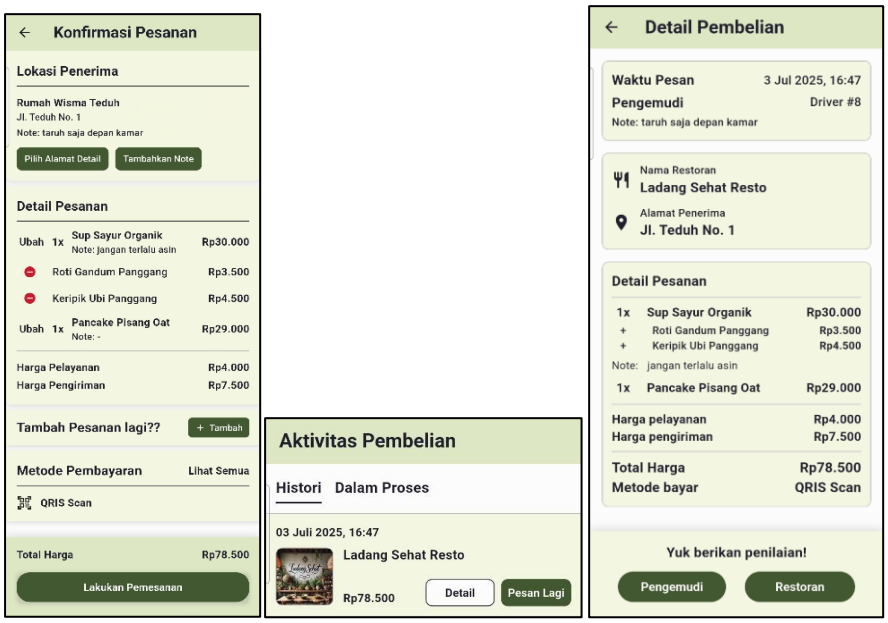
Halaman daftar *rating* dan komentar (HF-12)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.18. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman daftar *rating* dan komentar dan melihat detail *rating* gambar
UI Guidelines	1. *Maintain high discoverability* Peletakan tombol untuk *filter* terhadap penilaian terletak pada bagian atas menu membantu memudahkan pengguna untuk melakukan pencarian. 2. *Respect the user's eye and attention regarding layout* *Layout* yang ada untuk semua komentar dibuat sesuai dengan jarak secara vertikal maupun horizontal konsisten sehingga membantu memudahkan pengamatan pengguna.

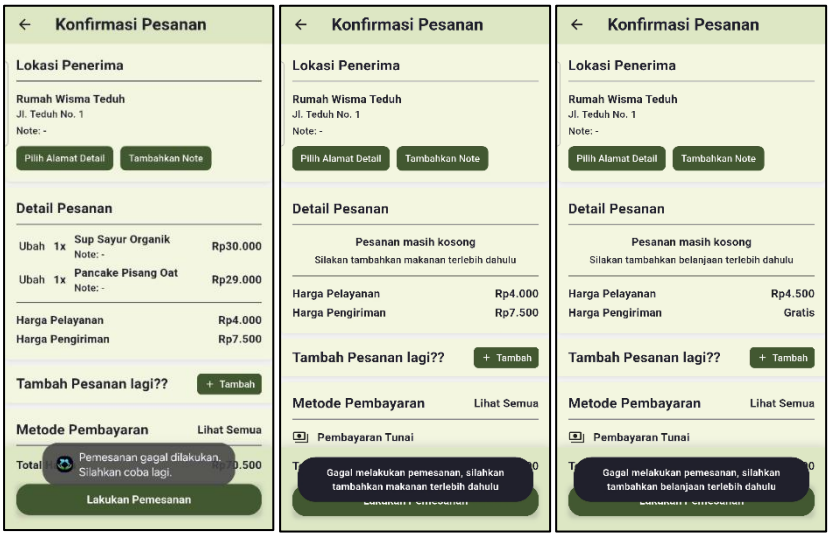
Message penambahan dan penghapusan bisnis restoran atau pusat belanja favorit (HF-13)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.19. *High-Fidelity Prototype* untuk *message* penambahan restoran dan pusat belanja favorit (Contoh gambar: restoran)  Gambar I.20. *High-Fidelity Prototype* untuk *message* penghapusan restoran dan pusat belanja favorit (Contoh gambar: restoran)

Message penambahan dan penghapusan bisnis restoran atau pusat belanja favorit (HF-13)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.21. *High-Fidelity Prototype* untuk *message handling* gagal pengubahan status favorit pada bisnis restoran atau pusat belanja
UI Guidelines	1. *Make buttons and other common elements perform predictably* Tombol favorit yang ada pada halaman ini memiliki fungsi sesuai yaitu untuk memfavoritkan bisnis restoran ataupun pusat belanja. 2. *Maintain high discoverability* Peletakan tombol favorit terletak pada bagian atas menu membantu memudahkan pengguna untuk melakukan pencarian. 3. *Keep users informed regarding system responses/actions with feedback* Pemberian informasi terkait dengan keberhasilan ataupun kegagalan ketika memfavoritkan bisnis restoran ataupun pusat belanja.
Halaman detail pemesanan (HF-14)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.22. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman detail pemesanan (kondisi normal dan ada promo diskon)

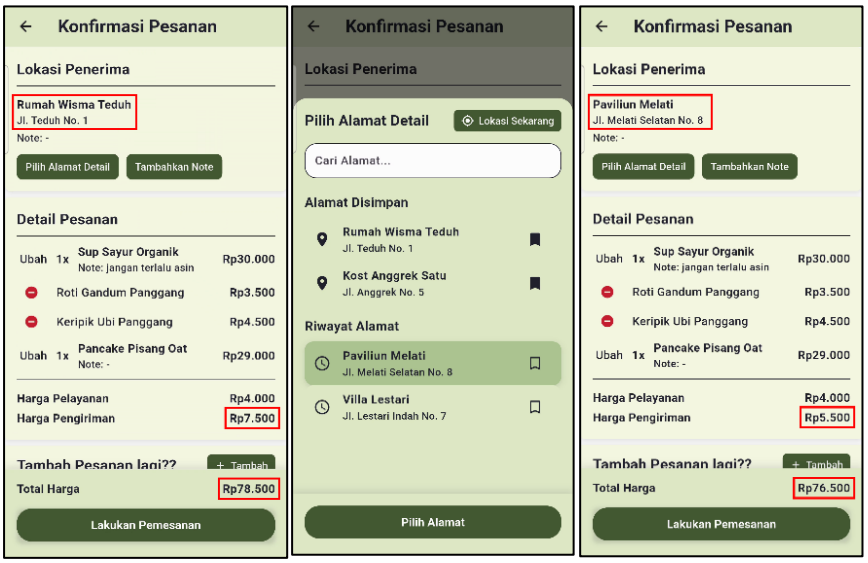
UI Guidelines	1. *Make buttons and other common elements perform predictably* Tombol *checkbox* yang ada pada menu *add-ons* memiliki fungsi yang sesuai yaitu untuk memilih *add-ons* tambahan yang ada pada pesanan. 2. *Respect the user's eye and attention regarding layout* Pengelompokan opsi yang ada pada pemesanan dengan *box* tersendiri yang terpisah oleh *gap* memudahkan pengguna dalam mengamati kelompok detail pemesanan.
Bottom Bar untuk konfirmasi pemesanan (HF-15)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.23. *High-Fidelity Prototype* untuk *bottom bar* konfirmasi pemesanan
UI Guidelines	1. *Make buttons and other common elements perform predictably* Tombol konfirmasi pesanan yang ada pada *bottom bar* memiliki fungsi yang sesuai yaitu untuk melanjutkan proses konfirmasi terhadap pesanan yang sudah dipilih.

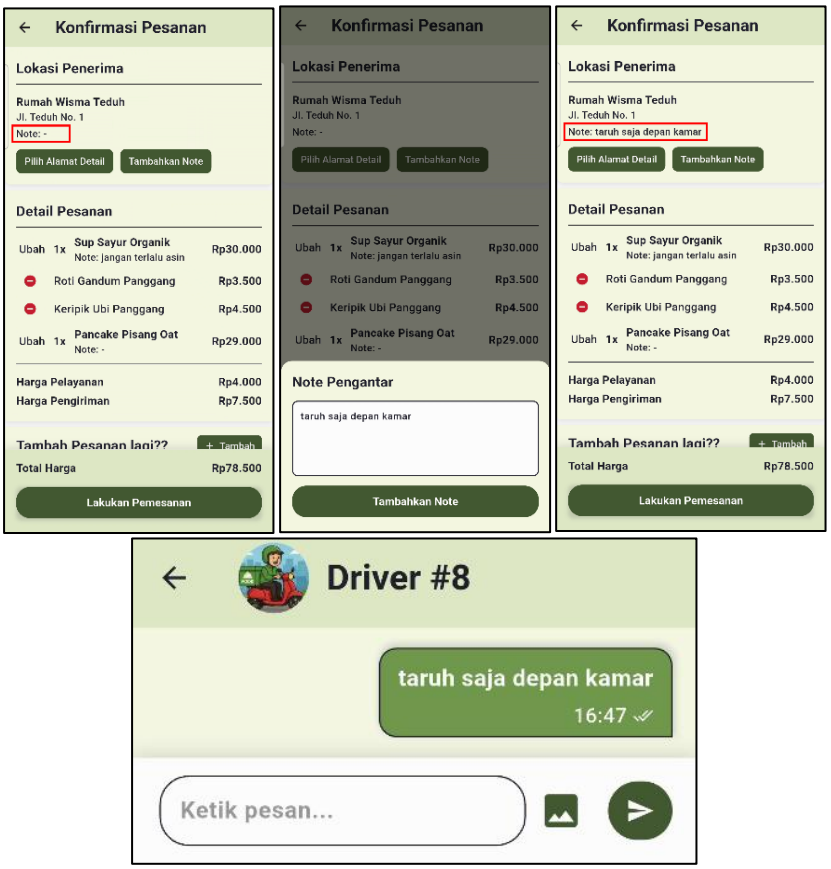
Halaman menu konfirmasi pemesanan (HF-16)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.24. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman menu konfirmasi pemesanan (normal dan promo gratis pengiriman)  Gambar I.25. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman menu konfirmasi pemesanan (kondisi pengubahan pesanan)

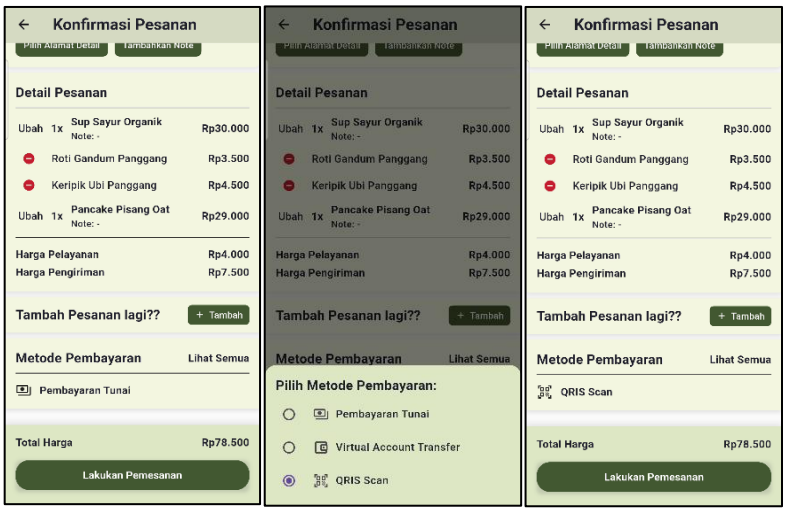
Halaman menu konfirmasi pemesanan (HF-16)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.26. *High-Fidelity Prototype* ketika pesanan berhasil dan status diproses  Gambar I.27. *High-Fidelity Prototype* ketika pesanan berhasil dan status selesai

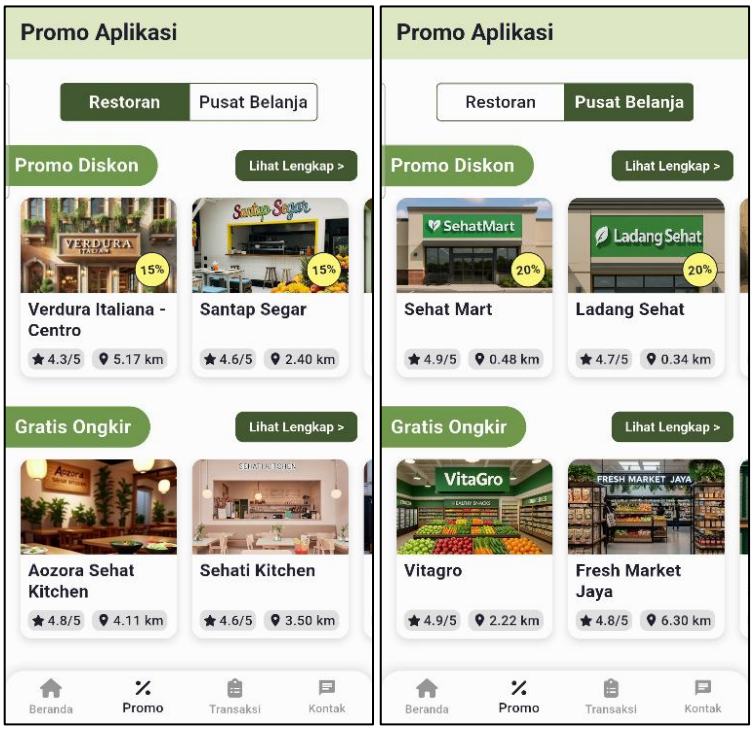
<table>
<tr><td colspan="2">Halaman menu konfirmasi pemesanan (HF-16)</td></tr>
<tr><td>Tampilan
Prototype</td><td>


Gambar I.28. *High-Fidelity Prototype* untuk *message handling* ketika pesanan gagal untuk dilakukan ataupun detail menu pesanan kosong
</td></tr>
<tr><td>*UI Guidelines*</td><td>
1. *Make buttons and other common elements perform predictably*
Beberapa tombol yang ada pada halaman ini memiliki fungsi yang sesuai seperti untuk memberikan tambahan informasi, mengubah pemesanan, melakukan penambahan, dan mengubah metode pembayaran.
2. *Respect the user's eye and attention regarding layout*
Pengelompokan informasi konfirmasi dengan *box* tersendiri yang terpisah oleh *gap* memudahkan pengguna dalam mengamati setiap elemen untuk konfirmasi pemesanan.
3. *Put controls near objects that users want to control*
Penempatan tombol detail alamat dan pengubahan menu terletak dekat dengan informasi yang ingin diubah yaitu alamat dan daftar menu pesanan.
4. *Keep users informed regarding system responses/actions with feedback*
Pemberian informasi terkait dengan kegagalan pengguna saat melakukan pemesanan.
</td></tr>
</table>

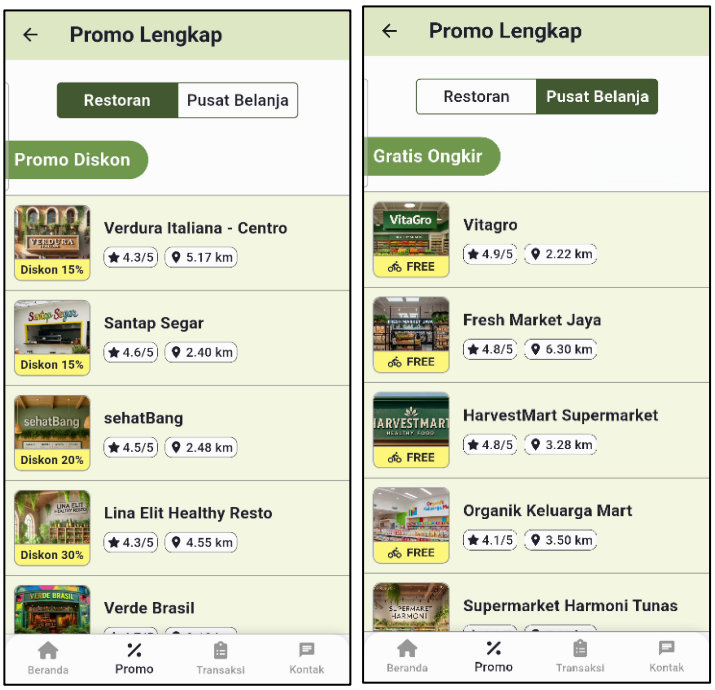
Bottom Sheet pemilihan lokasi pengantaran (HF-17)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.29. *High-Fidelity Prototype* untuk *bottom sheet* pemilihan lokasi pengantaran
UI Guidelines	1. *Make buttons and other elements perform predictably* Tombol pemilihan alamat dan juga fitur untuk penyimpanan alamat dengan memanfaatkan *bookmarks* memiliki fungsi yang sesuai. 2. *Maintain high discoverability* Peletakan pemilihan lokasi sekarang dan pencarian alamat pada bagian atas *bottom sheet* membantu memudahkan pengguna dalam mencari dan menentukan alamat yang diinginkan. 3. *Keep users informed regarding system responses/actions with feedback* Pemberian informasi ketika hasil pencarian alamat tidak ada ataupun terjadi kegagalan dalam melakukan pencarian, menyimpan alamat, dan kegagalan saat memilih alamat.

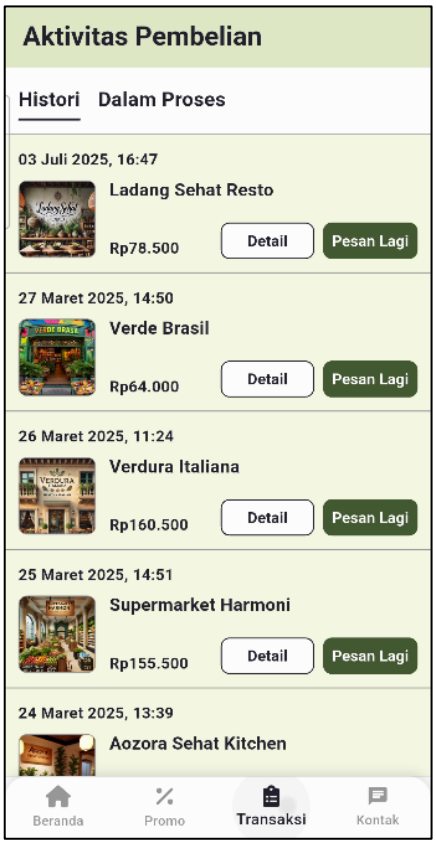
Bottom Sheet Note untuk pengantar (HF-18)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.30. *High-Fidelity Prototype* untuk *bottom sheet note* pengantar
UI Guidelines	1. *Make buttons and other elements perform predictably* *Input field* untuk pengisian *note* pada pengantar memiliki fungsi yang sesuai.

Bottom Sheet pemilihan metode pembayaran (HF-19)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.31. *High-Fidelity Prototype* untuk *bottom sheet* pemilihan metode pembayaran
UI Guidelines	1. *Make buttons and other elements perform predictably* Tombol *radiobutton* yang ada pada halaman ini memiliki fungsi yang sesuai yaitu untuk pemilihan metode pembayaran.

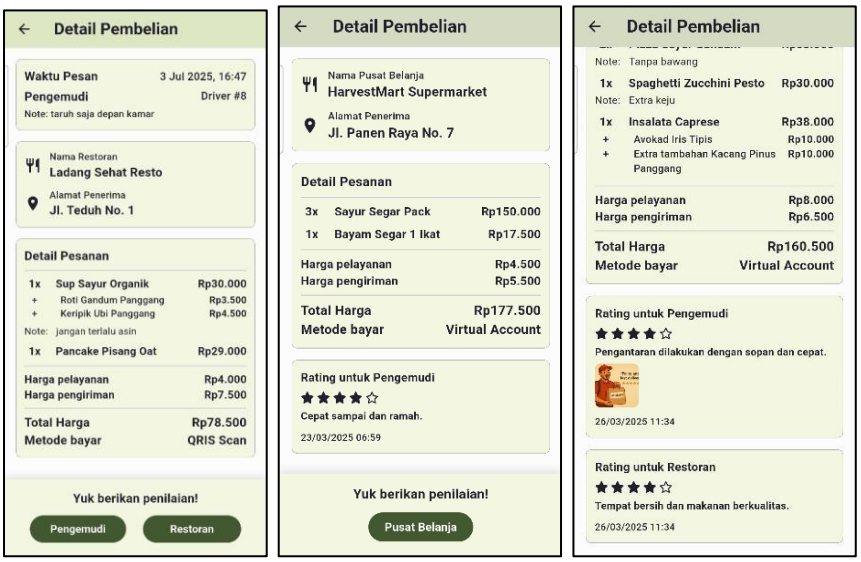
<table>
<tr><td colspan="2">Halaman menu promo bisnis restoran dan pusat belanja (HF-20)</td></tr>
<tr><td>Tampilan
Prototype</td><td>


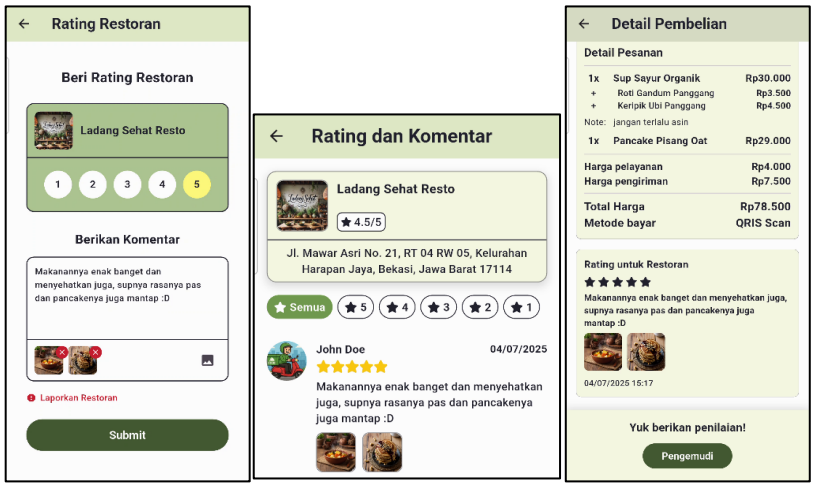
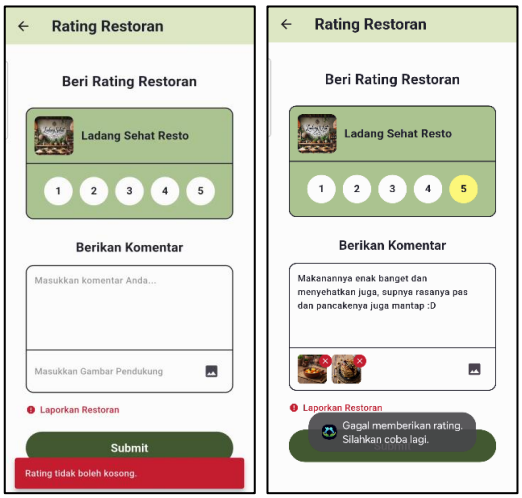
Gambar I.32. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman menu promo restoran dan pusat belanja
</td></tr>
<tr><td>*UI Guidelines*</td><td>
1. *Maintain high discoverability*
Peletakan tombol pemilihan opsi antara bisnis restoran dan pusat belanja pada bagian atas halaman memudahkan pengguna dalam melakukan pemilihan.
2. *Keep interfaces simple*
Pemberian informasi yang terdapat pada *card* dibuat sederhana dengan hanya menampilkan gambar, nama, *rating*, dan lokasi.
3. *Respect the user's eye and attention regarding layout*
Pemberian *highlight* dengan warna berbeda terhadap beberapa elemen seperti judul dan informasi detail serta *layout* untuk penempatan *card* yang konsisten dapat membantu menarik perhatian pengguna.
</td></tr>
</table>

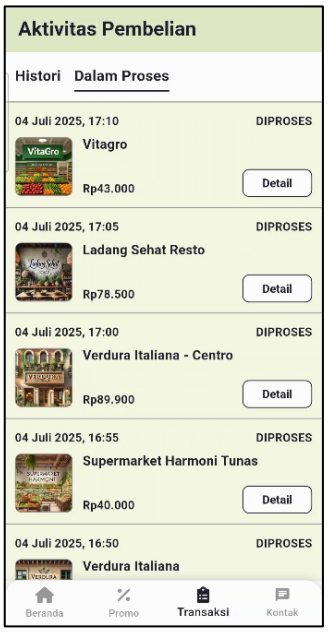
Halaman detail lengkap promo bisnis restoran dan pusat belanja (HF-21)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.33. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman detail lengkap promo restoran dan pusat belanja (promo diskon dan gratis ongkir)
UI Guidelines	1. *Maintain high discoverability* Peletakan tombol pemilihan opsi antara restoran dan pusat belanja pada bagian atas halaman memudahkan pengguna dalam melakukan pemilihan. 2. *Keep interfaces simple* Pemberian informasi yang terdapat pada *card* dibuat sederhana dengan hanya menampilkan gambar, nama, *rating*, dan lokasi. 3. *Respect the user's eye and attention regarding layout* Pemberian *highlight* dengan warna berbeda terhadap beberapa elemen seperti judul dan informasi detail serta *layout* untuk penempatan *card* yang konsisten dapat membantu menarik perhatian pengguna.

<table>
<tr><td colspan="2">Halaman histori aktivitas pemesanan (HF-22)</td></tr>
<tr><td>Tampilan
Prototype</td><td> 

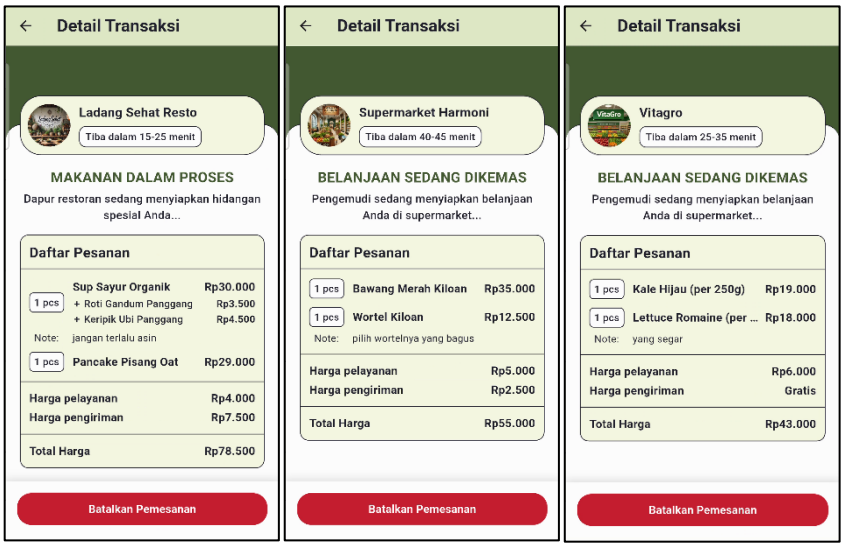
Gambar I.34. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman histori aktivitas pemesanan</td></tr>
<tr><td>*UI Guidelines*</td><td>1. *Maintain high discoverability*
Peletakan tombol pemilihan opsi antara histori pemesanan yang sudah selesai dan sedang berlangsung pada bagian atas halaman memudahkan pengguna dalam melakukan pemilihan.
2. *Keep interfaces simple*
Pemberian informasi yang terdapat pada *card* histori pemesanan yang sudah berlangsung dibuat sederhana dengan hanya menampilkan gambar, nama, waktu pemesanan, dan total harga.
3. *Respect the user's eye and attention regarding layout*
Layout untuk penempatan *card* yang konsisten dapat membantu menarik perhatian pengguna.</td></tr>
</table>

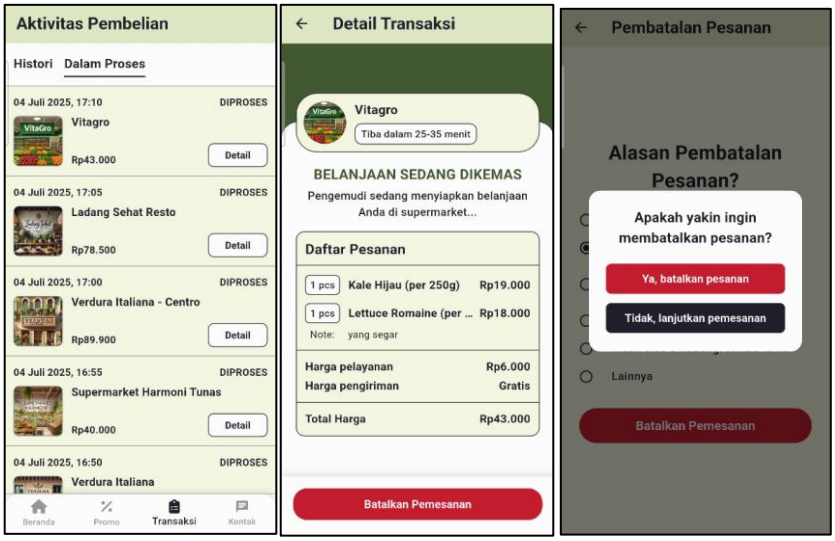
Halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya (HF-23)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.35. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya (kondisi ketika *rating* penilaian belum terisi dan sudah dilakukan pengisian)
UI Guidelines	1. *Maintain high discoverability* Peletakan tombol penilaian terhadap pengemudi dan restoran ataupun pusat belanja yang menjadi *bottom bar* pada bagian bawah halaman memudahkan pengguna dalam memberikan penilaian. 2. *Respect the user's eye and attention regarding layout* *Layout* untuk detail pemesanan yang konsisten dapat membantu pengguna dalam melihat detail secara keseluruhan.

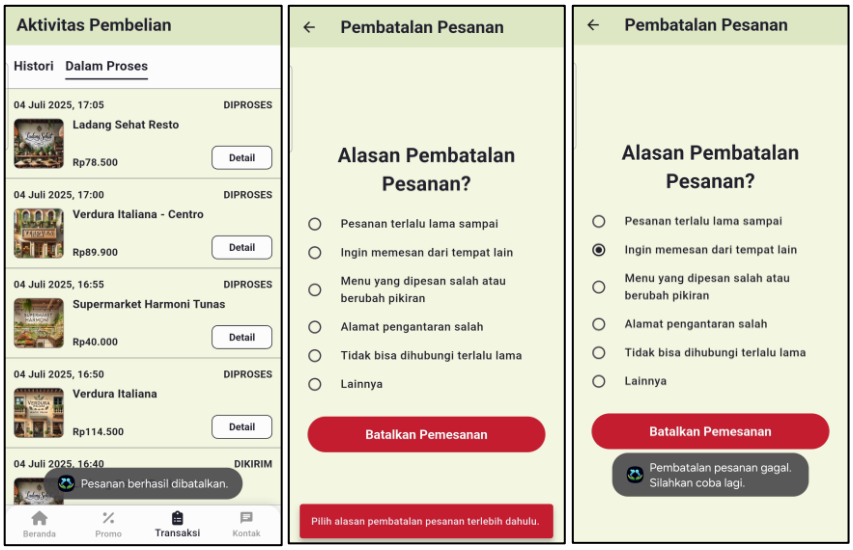
Halaman pemberian *rating* dan komentar (HF-24)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.36. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman pemberian *rating* dan komentar untuk pengemudi, restoran, atau pusat belanja (Contoh gambar: restoran)  Gambar I.37. *High-Fidelity Prototype* untuk *handling* pengisian *rating* dan komentar ketika ada kosong dan kegagalan mengirimkan *rating*
UI Guidelines	1. *Make buttons and other common elements perform predictably* Tombol ikon gambar yang ada pada halaman ini memiliki fungsi yang sesuai seperti untuk memilih pengiriman gambar. 2. *Respect the user's eye and attention regarding layout* *Layout* untuk *box* pemberian penilaian dan komentar memiliki jarak yang konsisten sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan penilaian. 3. *Put controls near objects that users want to control* Penempatan tombol *submit* yang berada pada bawah *form* pengisian penilaian dan komentar memudahkan kontrol pengguna. 4. *Keep users informed regarding system responses/actions with feedback* Pemberian informasi terkait dengan kegagalan pengguna saat memberikan *rating* penilaian.

<table>
<tr><th colspan="2">Halaman daftar pemesanan yang sedang berlangsung (HF-25)</th></tr>
<tr><td>Tampilan
Prototype</td><td>


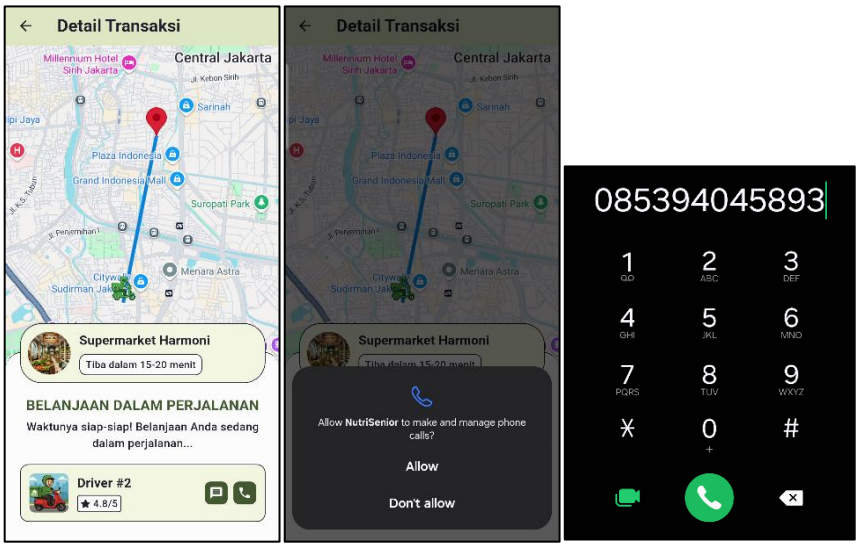
Gambar I.38. High-Fidelity Prototype untuk halaman daftar pemesanan yang sedang berlangsung
</td></tr>
<tr><td>UI Guidelines</td><td>
1. Maintain high discoverability
Peletakan tombol pemilihan opsi antara histori pemesanan yang sudah selesai dan sedang berlangsung pada bagian atas halaman memudahkan pengguna dalam melakukan pemilihan.
2. Keep interfaces simple
Pemberian informasi yang terdapat pada card pemesanan yang sedang berlangsung dibuat sederhana dengan hanya menampilkan gambar, nama, waktu pemesanan, status pemesanan, dan total harga.
3. Respect the user's eye and attention regarding layout
Layout untuk penempatan card yang konsisten dapat membantu menarik perhatian pengguna.
</td></tr>
</table>

Halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Proses) (HF-26)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.39. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Proses)
UI Guidelines	1. *Respect the user's eye and attention regarding layout* *Layout* untuk daftar detail transaksi dibuat konsisten untuk tiap jaraknya sehingga memudahkan pengguna dalam melihat keseluruhan detail pesanan.

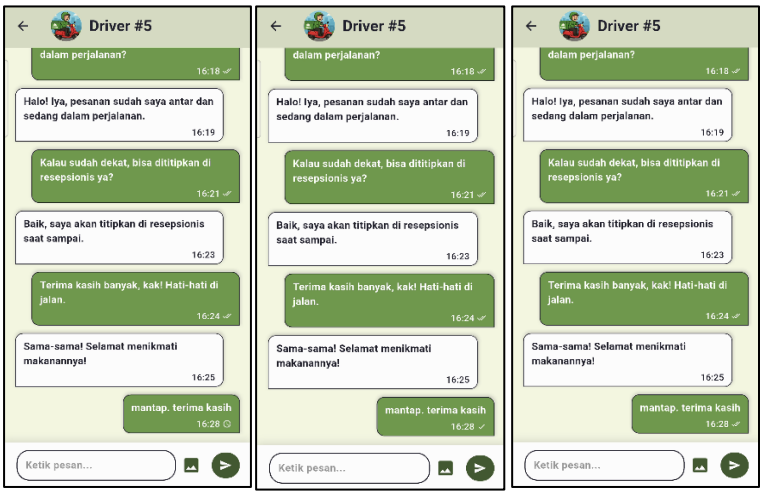
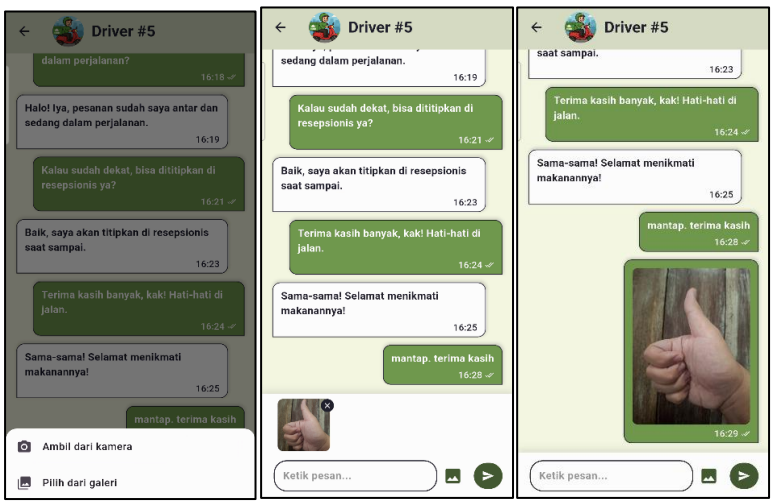
Halaman pembatalan pesanan dan *dialog* konfirmasi pembatalan (HF-27)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.40. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman pembatalan pesanan dan *dialog* konfirmasi pembatalan

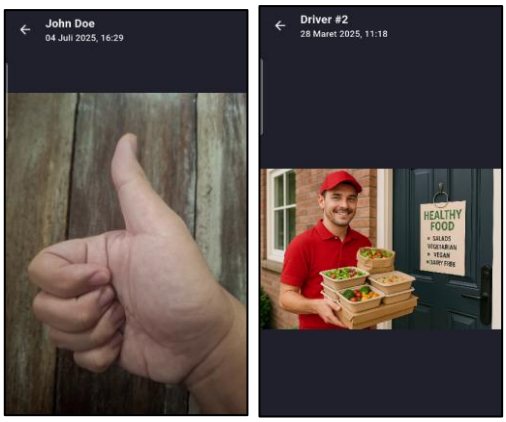
<table>
<tr><th colspan="2">Halaman pembatalan pesanan dan dialog konfirmasi pembatalan (HF-27)</th></tr>
<tr><td>Tampilan Prototype</td><td>


Gambar I.41. High-Fidelity Prototype untuk kondisi ketika pembatalan pesanan berhasil dan handling message kegagalan pembatalan pesanan dan ketika alasan pembatalan tidak dipilih
</td></tr>
<tr><td>UI Guidelines</td><td>
1. Make buttons and other common elements perform predictably
Tombol radiobutton yang ada pada halaman ini memiliki fungsi yang sesuai yaitu untuk memilih opsi pembatalan pesanan.
2. Put controls near objects that users want to control
Penempatan tombol pembatalan yang berada pada bawah form pemilihan alasan pembatalan pesanan memudahkan kontrol pengguna.
3. Keep users informed regarding system responses/actions with feedback
Pemberian informasi terkait dengan kegagalan pengguna saat melakukan pembatalan pesanan.
</td></tr>
</table>

Halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Perjalanan) (HF-28)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.42. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Perjalanan) dan opsi untuk menghubungi pengemudi (Contoh gambar: pusat belanja)
UI Guidelines	1. *Make buttons and other common elements perform predictably* Tombol kontak dan telepon pada halaman ini memiliki fungsi yang sesuai yaitu untuk menghubungi pengemudi. 2. *Respect the user's eye and attention regarding layout* Pemisahan *layout* antara kondisi keberadaan pengemudi dengan menu kontak pengemudi yang dibuat berbeda untuk memudahkan pengguna dalam pengecekan posisi dan komunikasi.

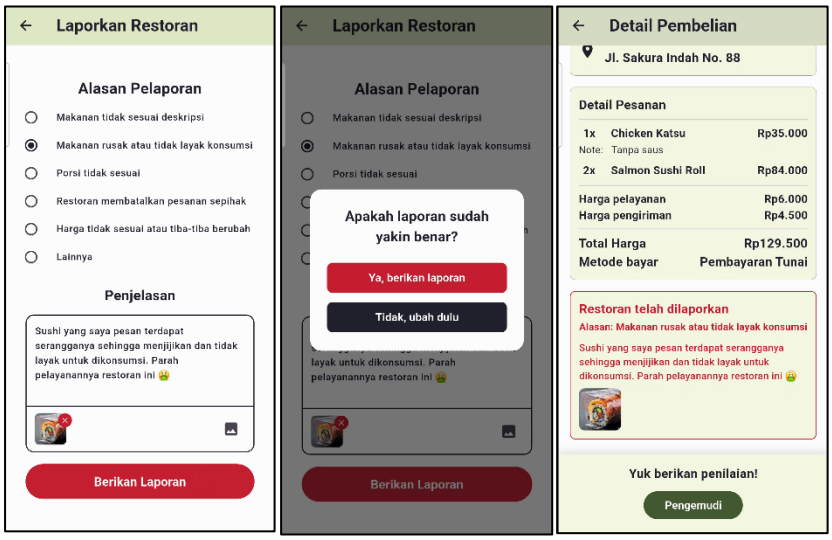
Halaman daftar keseluruhan kontak (HF-29)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.43. *High-Fidelity Prototype* untuk halaman daftar keseluruhan kontak

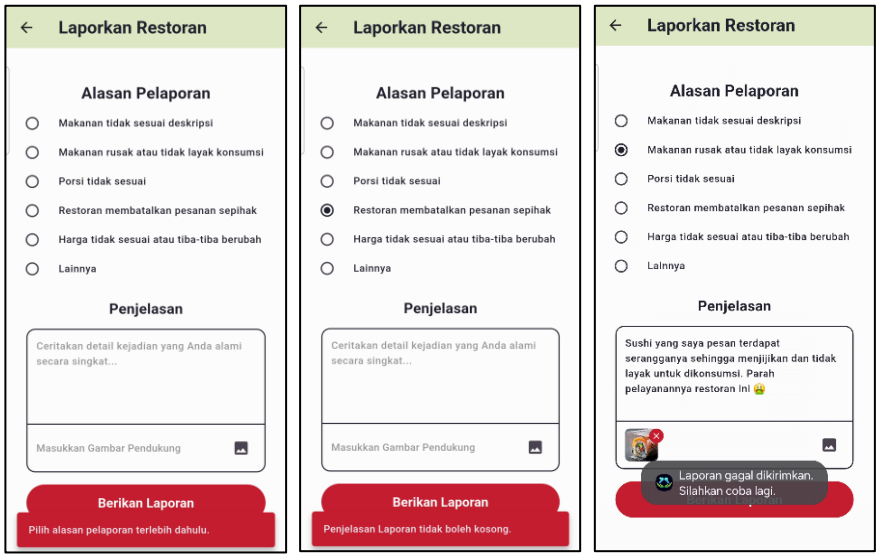
Halaman daftar keseluruhan kontak (HF-29)	
UI Guidelines	1. *Respect the user's eye and attention regarding layout* *Layout* yang ada untuk semua daftar kontak dibuat sesuai dengan jarak secara vertikal maupun horizontal konsisten sehingga membantu memudahkan pengamatan pengguna.
Halaman detail percakapan (HF-30)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.44. *High-Fidelity Prototype* untuk mekanisme pengiriman pesan teks pada halaman percakapan  Gambar I.45. *High-Fidelity Prototype* untuk mekanisme pengiriman pesan gambar pada halaman percakapan

<table>
<tr><th colspan="2">Halaman detail percakapan (HF-30)</th></tr>
<tr><td>Tampilan
Prototype</td><td>


Gambar I.46. High-Fidelity Prototype untuk mekanisme membuka gambar pada halaman percakapan

Gambar I.47. High-Fidelity Prototype untuk handling ketika pesan gagal untuk dikirimkan dan batasan pengiriman gambar
</td></tr>
<tr><td>UI Guidelines</td><td>
1. Make buttons and other common elements perform predictably
Tombol ikon gambar dan pengiriman yang ada pada halaman ini memiliki fungsi yang sesuai seperti untuk memilih pengiriman gambar dan untuk melakukan pengiriman pesan.
2. Respect the user's eye and attention regarding layout
Layout untuk box daftar percakapan memiliki jarak yang konsisten sehingga memudahkan pengguna dalam membaca percakapan sebelumnya.
3. Put controls near objects that users want to control
Penempatan pengisian pesan dan pengiriman yang berada pada bawah daftar percakapan memudahkan kontrol pengguna.
4. Keep users informed regarding system responses/actions with feedback
Pemberian informasi terkait dengan kegagalan pengguna saat mengirimkan pesan.
</td></tr>
</table>

Halaman pelaporan (HF-31)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.48. *High-Fidelity Prototype* untuk pemberian laporan terhadap pengemudi  Gambar I.49. *High-Fidelity Prototype* untuk pemberian laporan terhadap restoran dan pusat belanja (Contoh gambar: restoran)

Halaman pelaporan (HF-31)	
Tampilan *Prototype*	 Gambar I.50. *High-Fidelity Prototype* untuk *handling* pengisian laporan dan penjelasan kosong dan kegagalan pemberian laporan Gambar I.51. *High-Fidelity Prototype* pemberitahuan laporan berhasil

Halaman pelaporan (HF-31)	
UI Guidelines	1. *Make buttons and other common elements perform predictably* Tombol ikon gambar dan *radiobutton* yang ada pada halaman ini memiliki fungsi yang sesuai seperti untuk memilih alasan pelaporan. 2. *Respect the user's eye and attention regarding layout* *Layout* untuk *box* pemberian alasan pelaporan dan cerita memiliki jarak yang konsisten sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan pelaporan. 3. *Put controls near objects that users want to control* Penempatan tombol *submit* yang berada pada bawah *form* pengisian pelaporan memudahkan kontrol pengguna. 4. *Keep users informed regarding system responses/actions with feedback* Pemberian informasi terkait dengan kegagalan pengguna saat memberikan pelaporan.

BAGIAN IV

IMPLEMENTASI FRONTEND (HIGH-FIDELITY PROTOTYPING)

Bagian ini secara umum menjelaskan mengenai detail kebutuhan teknis dari keseluruhan proses implementasi modul *frontend* untuk pengembangan *high-fidelity prototype*. Terdapat enam lampiran utama pada bagian ini yaitu.

1. Lampiran J
   Menjelaskan keseluruhan struktur direktori dalam proses pengembangan aplikasi.
2. Lampiran K
   Menjelaskan pemetaan daftar fitur desain interaksi terhadap penggunaan kelas pada pengembangan modul *frontend*.
3. Lampiran L
   Menjelaskan pemetaan berbagai kelas yang diimplementasikan untuk membentuk halaman pada pengembangan modul *frontend*.
4. Lampiran M
   Menjelaskan diagram kelas untuk seluruh halaman yang diimplementasikan pada pengembangan modul *frontend*.
5. Lampiran N
   Menjelaskan informasi lengkap dari setiap tabel yang terdapat pada implementasi *relational database* untuk pengembangan *modul frontend* mulai dari deskripsi tabel hingga informasi untuk setiap atribut dan relasi.
6. Lampiran O
   Menjelaskan pemetaan tabel *database* untuk mendukung informasi data pada setiap halaman dalam pengembangan modul *frontend*.

Lampiran J. Struktur Direktori Pengembangan Aplikasi

Struktur direktori lengkap dari keseluruhan pengembangan aplikasi adalah sebagai berikut.

```
├── assets
├── config
│   ├── constants.dart
│   └── routes.dart
│
├── database
│   ├── addons_list_table.dart
│   ├── address_list_table.dart
│   ├── business_list_table.dart
│   ├── business_product_list_table.dart
│   ├── business_promo_list_table.dart
│   ├── chat_list_table.dart
│   ├── driver_list_table.dart
│   ├── favorites_list_table.dart
│   ├── history_add_ons_list_table.dart
│   ├── history_list_table.dart
│   ├── history_order_list_table.dart
│   ├── history_rating_image_list_table.dart
│   ├── history_rating_list_table.dart
│   ├── number_message_received_list_table.dart
│   ├── other_user_rating_image_list_table.dart
│   ├── other_user_rating_list_table.dart
│   ├── product_list_table.dart
│   ├── recommended_business_list_table.dart
│   ├── recommended_product_list_table.dart
│   ├── report_image_list_table.dart
│   └── report_list_table.dart
│
├── features
│   ├── ContactSection
│   │   ├── ChatDetails
│   │   │   ├── chat_details_view.dart
│   │   │   └── chat_details_widget.dart
│   │   │       ├── class: ChatAppBar
│   │   │       └── class: BottomChatWidget
│   │   ├── ChatList
│   │   │   ├── chat_list_view.dart
│   │   │   └── chat_list_widget.dart
│   │   │       └── class: ChatMessageTile
│   │   └── chat_controller.dart
│   │       ├── class: ChatListController
│   │       ├── class: NumberMessageReceivedController
│   │       └── class: SendMessageController
│   ├── HistorySection
│   │   ├── DoneHistory
│   │   │   ├── Rating
│   │   │   │   ├── rating_controller.dart
│   │   │   │   │   ├── class: DriverRatingController
│   │   │   │   │   └── class: BusinessRatingController
```

```
│   │   │   │   ├── rating_view.dart
│   │   │   │   └── rating_widget.dart
│   │   │   │       └── class: RatingCard
│   │   │   ├── Report
│   │   │   │   ├── report_controller.dart
│   │   │   │   │   └── class: ReportFillController
│   │   │   │   ├── report_data.dart
│   │   │   │   │   ├── list: driverReportReason
│   │   │   │   │   ├── list: restaurantReportReason
│   │   │   │   │   └── list: marketReportReason
│   │   │   │   ├── report_success_view.dart
│   │   │   │   └── report_view.dart
│   │   │   ├── done_history_details_view.dart
│   │   │   ├── done_history_details_widget.dart
│   │   │   │   ├── class: DoneOrderTimeDriverCard
│   │   │   │   ├── class: DoneOrderAddressCard
│   │   │   │   ├── class: DoneOrderDetailsCard
│   │   │   │   ├── class: FeedbackInformationBox
│   │   │   │   └── class: GiveFeedbackBottomNavbar
│   │   │   └── done_history_rating_controller.dart
│   │   │       ├── class: HistoryRatingController
│   │   │       └── class: HistoryReportController
│   │   ├── OngoingHistory
│   │   │   ├── CancelOrder
│   │   │   │   ├── cancel_order_controller.dart
│   │   │   │   │   └── class: CancelledOrderController
│   │   │   │   ├── cancel_order_data.dart
│   │   │   │   │   └── list: marketReportReason
│   │   │   │   └── cancel_order_view.dart
│   │   │   ├── ongoing_history_details_view.dart
│   │   │   └── ongoing_history_details_widget.dart
│   │   │       ├── class: EstimatedTimeCard
│   │   │       ├── class: OrderStatusDetails
│   │   │       ├── class: OrderListDetails
│   │   │       └── class: DeliverDriverCard
│   │   ├── history_controller.dart
│   │   │   └── class: HistoryController
│   │   └── history_list_view.dart
│   │
│   ├── LoginProcess
│   │   ├── LoginOption
│   │   │   ├── login_view.dart
│   │   │   └── login_widget.dart
│   │   │       └── class: LoginButton
│   │   ├── OTPVerification
│   │   │   ├── otp_verification_view.dart
│   │   │   └── otp_verifivation_widget.dart
│   │   │       └── class: OTPVerificationInput
│   │   └── PhoneNumber
│   │       ├── phone_number_login_view.dart
│   │       └── phone_number_login_widget.dart
│   │           └── class: PhoneNumberInput
│   │
│   ├── OrderSection
```

```
│   │   ├── BusinessListPage
│   │   │   ├── business_list_view.dart
│   │   │   └── business_list_widget.dart
│   │   │       └── class: BusinessListItem
│   │   ├── BusinessReviewMenu
│   │   │   ├── review_business_controller.dart
│   │   │   │   └── class: ReviewBusinessController
│   │   │   ├── review_business_view.dart
│   │   │   └── review_business_widget.dart
│   │   │       ├── class: RatingFilterButton
│   │   │       └── class: BusinessRatingItem
│   │   ├── FavoritesData
│   │   │   └── favorites_controller.dart
│   │   │       └── class: FavoritesController
│   │   ├── HomePage
│   │   │   ├── homepage_controller.dart
│   │   │   │   └── class: HomePageController
│   │   │   ├── homepage_view.dart
│   │   │   └── homepage_widget.dart
│   │   │       ├── class: HomeTopBarSection
│   │   │       ├── class: RecommendedTodayCarousel
│   │   │       └── class: RecommendedHomeSection
│   │   ├── OrderingMenu
│   │   │   ├── ConfirmationOrdering
│   │   │   │   ├── confirmation_ordering_controller.dart
│   │   │   │   │   ├── class: AddressRecipientChooseController
│   │   │   │   │   ├── class: UpdateBusinessDistanceController
│   │   │   │   │   └── class: OrderConfirmationController
│   │   │   │   ├── confirmation_ordering_view.dart
│   │   │   │   └── confirmation_ordering_widget.dart
│   │   │   │   │   ├── class: RecipientLocationBox
│   │   │   │   │   ├── class: DriverNoteOverlay
│   │   │   │   │   ├── class: OrderDetailListBox
│   │   │   │   │   ├── class: AddMoreOrderButtonBox
│   │   │   │   │   └── class: PaymentMethodBox
│   │   │   ├── DetailOrdering
│   │   │   │   ├── detail_ordering_controller.dart
│   │   │   │   │   └── class: AddOnsController
│   │   │   │   ├── detail_ordering_view.dart
│   │   │   │   └── detail_ordering_widget.dart
│   │   │   │       ├── class: ProductDetailInfoBox
│   │   │   │       ├── class: ProductAddOnsSelectionBox
│   │   │   │       ├── class: ProductNoteInputBox
│   │   │   │       └── class: SetQuantityBottomNavbar
│   │   │   ├── business_ordering_menu_controller.dart
│   │   │   │   ├── class: BusinessOrderingMenuController
│   │   │   │   └── class: FavoritesBusinessController
│   │   │   ├── business_ordering_menu_view.dart
│   │   │   └── business_ordering_menu_widget.dart
│   │   │       ├── class: BusinessHeaderBar
│   │   │       ├── class: RecommendedProductSection
│   │   │       └── class: ProductListSection
```

```
│   │   └── SearchingMenu
│   │       ├── search_controller.dart
│   │       │   ├── class: RecentSearchController
│   │       │   ├── class: SearchPageController
│   │       │   ├── class: AddressListController
│   │       │   └── class: RecipientAddressController
│   │       ├── search_view.dart
│   │       └── search_widget.dart
│   │           ├── class: OrderLocationSelection
│   │           ├── class: SearchBarWithFilter
│   │           ├── class: BusinessSelectionSearch
│   │           ├── class: RecentSearchList
│   │           └── class: SortFilterOverlay
│   │
│   ├── ProfileController
│   │   ├── profile_view.dart
│   │   └── profile_widget.dart
│   │       ├── class: ProfileCard
│   │       └── class: ProfileMenuList
│   │
│   ├── PromoSection
│   │   ├── recommend_promo_controller.dart
│   │   │   └── class: PromoController
│   │   ├── recommend_promo_view.dart
│   │   └── recommend_promo_widget.dart
│   │       └── class: RecommendedPromoCardList
│   │
│   └── SplashScreen
│       └── splashscreen.dart
│
├── shared
│   ├── styles
│   │   ├── colors.dart
│   │   ├── fonts.dart
│   │   └── texts.dart
│   │
│   ├── utils
│   │   ├── calculate_price_fee.dart
│   │   │   ├── function: getProductPrice
│   │   │   ├── function: calculateTotalAddOnsPrice
│   │   │   ├── function: getDeliveryFee
│   │   │   └── function: calculateFinalOrderTotal
│   │   ├── carousel_card.dart
│   │   │   ├── function: getLoopedBusiness
│   │   │   └── function: handlePageChanged
│   │   ├── format_currency.dart
│   │   │   └── function: formatCurrency
│   │   ├── formatted_time.dart
│   │   │   ├── function: formatTime
│   │   │   ├── function: formatDate
│   │   │   └── function: formatFullDateTime
│   │   ├── fullscreen_image_view.dart
│   │   │   └── class: FullScreenImageView
```

```
│   │   ├── generate_random_driver_phone_number.dart
│   │   │   └── function: generatePhoneNumber
│   │   ├── google_auth_service.dart
│   │   │   └── class: GoogleAuthService
│   │   ├── handling_chat_send.dart
│   │   │   ├── class: MessageStatusIcon
│   │   │   ├── function: handleSendTextMessages
│   │   │   ├── function: handleSendImageMessages
│   │   │   └── function: updateMessageStatus
│   │   ├── handling_choose_image.dart
│   │   │   ├── function: profileImageChoose
│   │   │   └── function: handleChooseImage
│   │   ├── is_business_open.dart
│   │   │   └── function: isBusinessOpen
│   │   ├── otp_notification.dart
│   │   │   └── class: OTPNotificationService
│   │   ├── page_not_found.dart
│   │   │   └── class: PageNotFound
│   │   └── validate_otp.dart
│   │       └── function: validateOTP
│   │
│   └── widgets
│       ├── detail_card
│       │   ├── business_detail_card.dart
│       │   ├── card_box.dart
│       │   ├── card_list.dart
│       │   └── history_card_list.dart
│       ├── list_helper
│       │   ├── list_title.dart
│       │   └── resto_market_selector.dart
│       ├── address_selection_overlay.dart
│       ├── appbar.dart
│       ├── bottom_navbar.dart
│       ├── confirm_dialog.dart
│       ├── elevated_button.dart
│       ├── feedback_input_card.dart
│       └── order_bottom_navbar.dart
│
├── app.dart
└── main.dart
```

Lampiran K. Daftar Pemetaan Fitur Desain Interaksi terhadap Implementasi Kelas

Pemetaan daftar fitur desain interaksi terhadap implementasi kelas akan dilakukan untuk semua fitur yang digunakan pada pengembangan *high-fidelity prototype* dengan daftar pada Tabel K.1.

Tabel K.1. Daftar pemetaan fitur desain interaksi terhadap implementasi kelas

ID	Fitur Desain Interaksi	Kelas atau *Widget* yang digunakan
FD-01	*Elevated Button*	*ElevatedButton widget*
FD-02	*Icon Button*	*IconButton widget*
FD-03	*Text Button*	*TextButton widget*
FD-04	*Outlined Button*	*ElevatedButton widget*
FD-05	*Input Field*	*TextField widget*
FD-06	*Search Bar*	*TextField widget*
FD-07	*Notification*	*OTPNotificationService class*
FD-08	*App Bar*	*Appbar widget* yang dimodifikasi dengan parameter judul dan opsi *flag* untuk menampilkan *back button* atau tidak
FD-09	*Bottom Bar*	*BottomNavigationBar widget* yang dimodifikasi menyesuaikan dengan kebutuhan tampilan
FD-10	*Bottom Navigation Bar*	*BottomNavigationBar widget* dengan empat item navigasi yaitu beranda, promo, transaksi, dan kontak
FD-11	*Carousel*	*Carousel* otomatis dengan memanfaatkan *PageView* dan beberapa fungsi pendukung seperti *getLoopedBusinesses* dan *handlePageChanged*
FD-12	*Card*	Pembentukan kelas sendiri untuk berbagai macam jenis *card* seperti *CardBox, CardList,* dan *HistoryCardList*
FD-13	*ListView*	*ListView widget*
FD-14	*ListTitle*	Pembentukan kelas *ListTitle* dengan parameter judul
FD-15	*Business Selection*	Pembentukan kelas sendiri yaitu *RestoMarketSelectionToggle*
FD-16	*Sort Option*	*Showmodalbottomsheet widget* yang menggunakan kelas *SortFilterOverlay* yang dibuat sendiri
FD-17	*Bottom Sheet*	*Showmodalbottomsheet widget*
FD-18	*Chips*	Pembentukan kelas sendiri yaitu *RatingFilterButton*

ID	Fitur Desain Interaksi	Kelas atau *Widget* yang digunakan
FD-19	*Radiobutton Selection*	*RadioListTile widget*
FD-20	*Checkbox Selection*	*FontAwesomeIcons.solidCircleCheck icon* untuk menunjukkan *add-ons* dipilih dan FontAwesomeIcons.circle untuk menunjukkan item tidak dipilih (*default*)
FD-21	*Counter*	*Icons.add* dan *icons.remove* dengan fungsi *incrementCount* dan *decrementCount* untuk mengatur kuantitas
FD-22	*Dialogs*	Pembentukan kelas sendiri yaitu *ConfirmDialog* dengan param yaitu kalimat pertanyaan, kalimat konfirmasi, dan kalimat batal
FD-23	*Snackbar & Toast Message*	Penggunaan *widget* bawaan untuk *snackbar message* dan *third-party library* yaitu *Fluttertoast* untuk menampilkan *toast message*
FD-24	*Loading Indicator*	*CircularProgressIndicator widget* untuk aksi dan *Icons.clock* untuk mengirimkan pesan
FD-25	*Image*	*Image widget* yang tersedia dengan berbagai variasi seperti *image asset, image file, dan image network*
FD-26	*Chat Bubble*	*Container* dan *column widget*
FD-27	*Rating Bar*	Pembentukan kelas sendiri yaitu *RatingCard* dengan membentuk *container* dan *row widget*
FD-28	*Order Status Selection*	*Container* dengan *flag* untuk menentukan status yang sedang dipilih
FD-29	*Maps & Pinpoints*	*GoogleMap* dan *marker widget* dengan *library google_maps_flutter*

Lampiran L. Daftar Pemetaan Kelas terhadap Tampilan

Pemetaan daftar implementasi kelas yang digunakan terhadap tampilan aplikasi akan ditentukan berdasarkan masing-masing halaman yang diimplementasikan pada pengembangan aplikasi dengan daftar pada Tabel L.1.

Tabel L.1. Daftar pemetaan implementasi kelas terhadap tampilan untuk keseluruhan halaman pada pengembangan aplikasi

Halaman *High-Fidelity*	***View Class***	***Controller Class***	***Widget* dan fungsi pendukung**
Halaman *splash screen* dan *login* awal (HF-01)	*SplashScreen*	-	*Util Class GoogleAuthService*
	LoginView		*Widget LoginButton*
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
Halaman *login* dengan nomor telepon (HF-02)	*PhoneNumber LoginView*	-	*Widget PhoneNumberInput*
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
			Util Class OTPNotificationService
Halaman verifikasi OTP nomor telepon (HF-03)	*OTPVerification View*	-	*Widget OTPVerificationInput*
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
			Util Class OTPNotificationService
			Util Class ValidateOTP
Halaman beranda menu utama (HF-04)	*HomePageView*	*HomePage Controller*	*Widget HomeTopBarSection*
			Widget RecommendedToday Carousel
			Util Function getLoopedBusiness
			Util Void handlePageChanged
			Widget RecommendHomeSection
			Shared Widget ListTitle
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
			Shared Widget Cardbox
			Shared Widget BottomNavbar
			Util Function IsBusinessOpen
Halaman profil pribadi (HF-05)	*ProfileView*	-	*Widget ProfileCard*
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
			Shared Widget ConfirmDialog
			Widget ProfileMenuList
			Util Function profileImageChoose
			Util Class GoogleAuthService

Halaman *High-Fidelity*	***View Class***	***Controller Class***	***Widget* dan fungsi pendukung**
Halaman daftar bisnis restoran dan pusat belanja favorit (HF-06)	*Business ListView*	*Favorites Controller*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Shared Widget RestoMarketSelectionToggle
			Widget BusinessListItem
			SharedWidget CardList
			Util Function IsBusinessOpen
Halaman detail rekomendasi bisnis restoran dan pusat belanja (HF-07)	*Business ListView*	*HomePage Controller*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Shared Widget RestoMarketSelectionToggle
			Widget BusinessListItem
			SharedWidget CardList
			Util Function IsBusinessOpen
Halaman pencarian bisnis restoran dan pusat belanja (HF-08)	*SearchView*	*RecentSearch Controller*	*Shared Widget CustomAppBar*
		SearchPage Controller	*Widget OrderLocationSelection*
		AddressList Controller	*Widget SearchBarWithFilter*
		RecipientAddress Controller	*Widget BusinessSelectionSearch*
			Widget RecentSearchList
			Shared Widget CardList
			Util Function IsBusinessOpen
			Widget AddressSelection Overlay
			Widget SortFilterOverlay
Bottom Sheet alamat pengantaran (HF-09)	*Address Selection Overlay*	*AddressList Controller*	*Void ToggleBookmark*
		RecipientAddress Controller	*Widget BuildAddressTile*
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
Bottom Sheet sort pencarian (HF-10)	*SortFilter Overlay*	-	*Widget buildRadio*
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
Halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan (HF-11)	*Business Ordering MenuView*	*BusinessOrdering MenuController*	*Widget BusinessHeaderBar*
			Shared Widget BusinessInfoCard
			Widget RecommendedProductSection
			Widget ProductListSection
			Shared Widget ListTitle
			Shared Widget CardBox
			Shared Widget CardList
			Util Function formatTime
			Util Function formatCurrency
			Util Function IsBusinessOpen

Halaman *High-Fidelity*	***View Class***	***Controller Class***	***Widget* dan fungsi pendukung**
Halaman daftar *rating* dan komentar (HF-12)	*ReviewBusiness View*	*ReviewBusiness Controller*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Shared Widget BusinessInfoCard
			Widget RatingFilterButton
			Widget BusinessRatingItem
			Util Function formatTime
			Util Class FullScreenImageView
			Util Function formatDayTime
			Util Function formatFullDateTime
Message penambahan dan penghapusan bisnis restoran atau pusat belanja favorit (HF-13)	*Business HeaderBar*	*Favorites Business Controller*	*CircleAvatar IconFavorite*
Halaman detail pemesanan (HF-14)	*DetailOrdering View*	*AddOns Controller*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Widget ProductDetailInfoBox
			Widget ProductAddOnsSelectionBox
			Widget ProductNoteInputBox
			Widget SetQuantityBottomNavbar
			Util Function formatCurrency
			Util Function getProductPrice
			Util Function calculateTotalAddOnsPrice
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
Bottom Bar untuk konfirmasi pemesanan (HF-15)	*OrderBottom Navbar*	-	*Util Function calculateTotalAddOnsPrice*
			Util Function formatCurrency
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
Halaman menu konfirmasi pemesanan (HF-16)	*Order Confirmation View*	*Order Confirmation Controller*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Widget RecipientLocationBox
			Widget OrderDetailListBox
		AddressRecipient ChooseController	*Widget AddMoreOrderButtonBox*
			Widget PaymentMethodBox
		RecipientAddress Controller	*Shared Widget OrderBottomNavbar*
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
		[redacted]	*Util Function getDeliveryFee*
			Util Function formatCurrency
			Util Function calculateFinalOrderTotal

Halaman *High-Fidelity*	***View Class***	***Controller Class***	***Widget* dan fungsi pendukung**
Bottom Sheet pemilihan lokasi pengantaran (HF-17)	*Address Selection Overlay*	*AddressList Controller*	*Void ToggleBookmark*
		RecipientAddress Controller	*Widget BuildAddressTile*
		UpdateBusiness Distance Controller	*Shared Widget ElevatedButtonWidget*
Bottom Sheet Note untuk pengantar (HF-18)	*DriverNote Overlay*	-	*Shared Widget ElevatedButtonWidget*
Bottom Sheet pemilihan metode pembayaran (HF-19)	*PaymentMethod Box*	-	-
Halaman menu promo bisnis restoran dan pusat belanja (HF-20)	*Recommend PromoView*	*PromoController*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Shared Widget RestoMarketSelectionToggle
			Widget RecommendPromoCardList
			Shared Widget ListTitle
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
			Shared Widget Cardbox
			Shared Widget BottomNavbar
			Util Function IsBusinessOpen
Halaman detail lengkap promo bisnis restoran dan pusat belanja (HF-21)	*BusinessListView*	*PromoController*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Shared Widget RestoMarketSelectionToggle
			Shared Widget ListTitle
			Widget BusinessListItem
			SharedWidget CardList
			Util Function IsBusinessOpen
Halaman histori aktivitas pemesanan (HF-22)	*HistoryListView*	*HistoryController*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Shared Widget HistoryCardList
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
			Util Function formatFullDateTime
			Util Function getDeliveryFee
			Util Function formatCurrency
			Shared Widget BottomNavbar

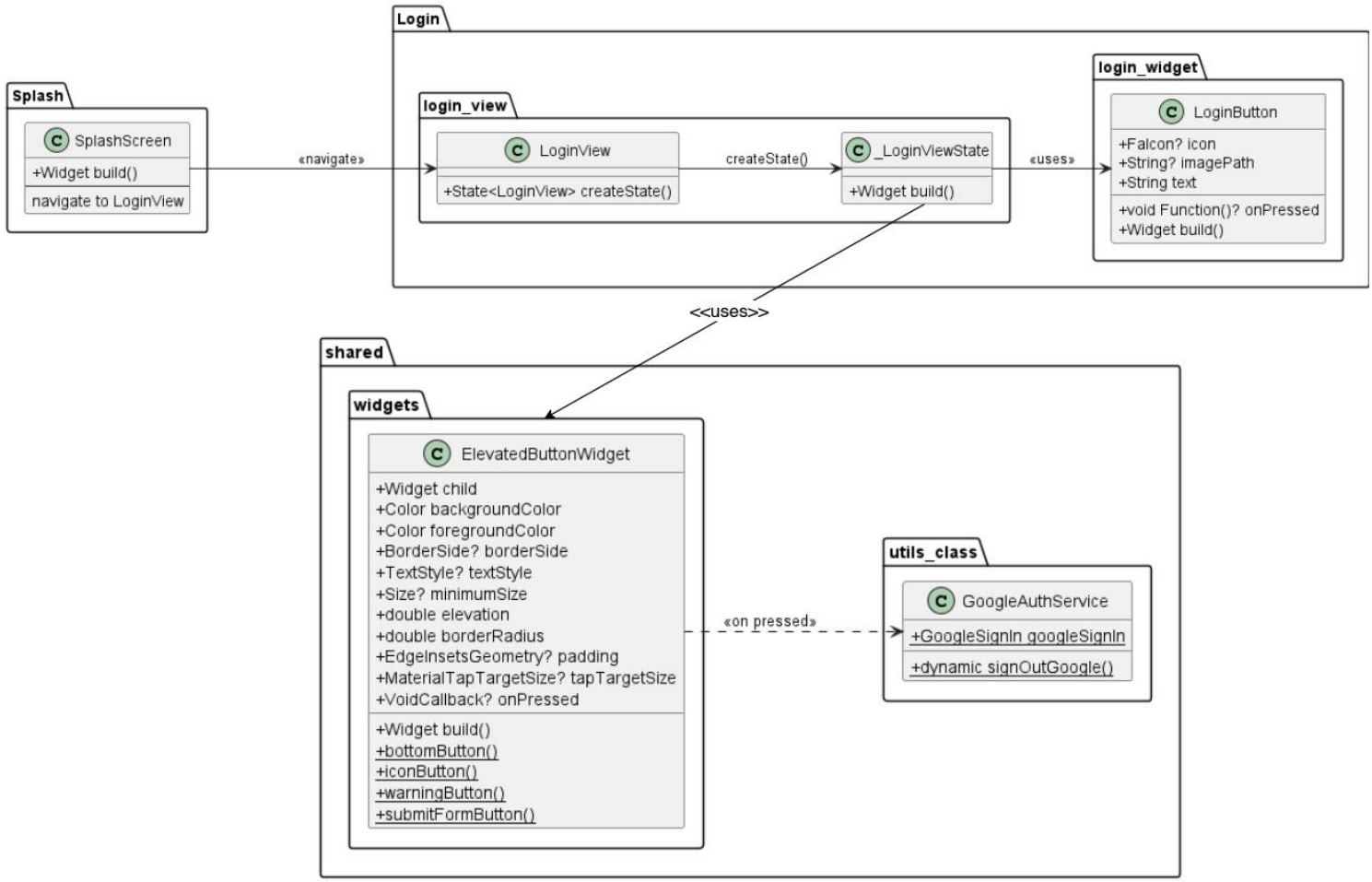
Halaman *High-Fidelity*	***View Class***	***Controller Class***	***Widget* dan fungsi pendukung**
Halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya (HF-23)	*DoneHistory DetailsView*	*HistoryRating Controller*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Widget DoneOrderTimeDriverCard
		HistoryReport Controller	*Widget DoneOrderAddressCard*
			Widget DoneOrderDetailsCard
		[redacted]	*Widget FeedbackInformationBox*
			Widget GiveFeedbackBottomNavbar
			Util Function formatDate
			Util Function formatFullDateTime
			Util Function formatCurrency
			Widget buildReportBox
			Widget buildRatingBox
			Util Class FullScreenImageView
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
Halaman pemberian *rating* dan komentar (HF-24)	*RatingView*	*DriverRating Controller*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Widget RatingCard
		BusinessRating Controller	*Shared Widget FeedbackInputCard*
			Util Function handleChooseImage
		[redacted]	*Void removeImage*
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
Halaman daftar pemesanan yang sedang berlangsung (HF-25)	*HistoryListView*	*HistoryController*	*Shared Widget CustomAppBar*
			Shared Widget HistoryCardList
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
			Util Function formatFullDateTime
			Util Function getDeliveryFee
			Util Function formatCurrency
			Shared Widget BottomNavbar
Halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Proses) (HF-26)	*OngoingHistory DetailsView*	-	*Shared Widget CustomAppBar*
			Widget EstimatedTimeCard
			Widget OrderStatusDetails
			Widget OrderListDetails
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
			Util Function formatCurrency
Halaman pembatalan pesanan dan *dialog* konfirmasi pembatalan (HF-27)	*CancelOrder View*	*CancelledOrder Controller*	*Shared Widget CustomAppBar*
			List CancelOrderReason
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
			Shared Widget ConfirmDialog

Halaman *High-Fidelity*	***View Class***	***Controller Class***	***Widget* dan fungsi pendukung**
Halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Perjalanan) (HF-28)	*OngoingHistory DetailsView*	-	*Shared Widget CustomAppBar*
			Widget EstimatedTimeCard
			Widget OrderListDetails
			Widget OrderStatusDetails
			Widget DeliverDriverCard
			Util Void loadCustomMarker
			Util Function formatCurrency
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
Halaman daftar keseluruhan kontak (HF-29)	*ChatListView*	*ChatListController*	*Shared Widget CustomAppBar*
		NumberMessage ReceivedController	*Widget ChatMessageTile*
			Util Function handleSendImageMessages
			Shared Widget BottomNavbar
			Util Function formatTime
Halaman detail percakapan (HF-30)	*ChatDetailsView*	*SendMessage Controller*	*Widget ChatAppBar*
			Widget BottomChat
			Void scrollToBottom
			Void handleSendMessage
			Util Class MessageStatusIcon
			Util Void updateMessageStatus
			Util Function handleChooseImage
			Void removeImage
			Util Class FullScreenImageView
			Util Function formatTime
			Util Function formatFullDateTime
Halaman pelaporan (HF-31)	*ReportView*	*ReportFill Controller*	*Shared Widget CustomAppBar*
	ReportSuccess		*List reportReasons*
			Shared Widget FeedbackInputCard
			Util Function handleChooseImage
			Void removeImage
			Shared Widget ElevatedButtonWidget
			Shared Widget ConfirmDialog

Lampiran M. Struktur *Class Diagram* pada Pengembangan Aplikasi

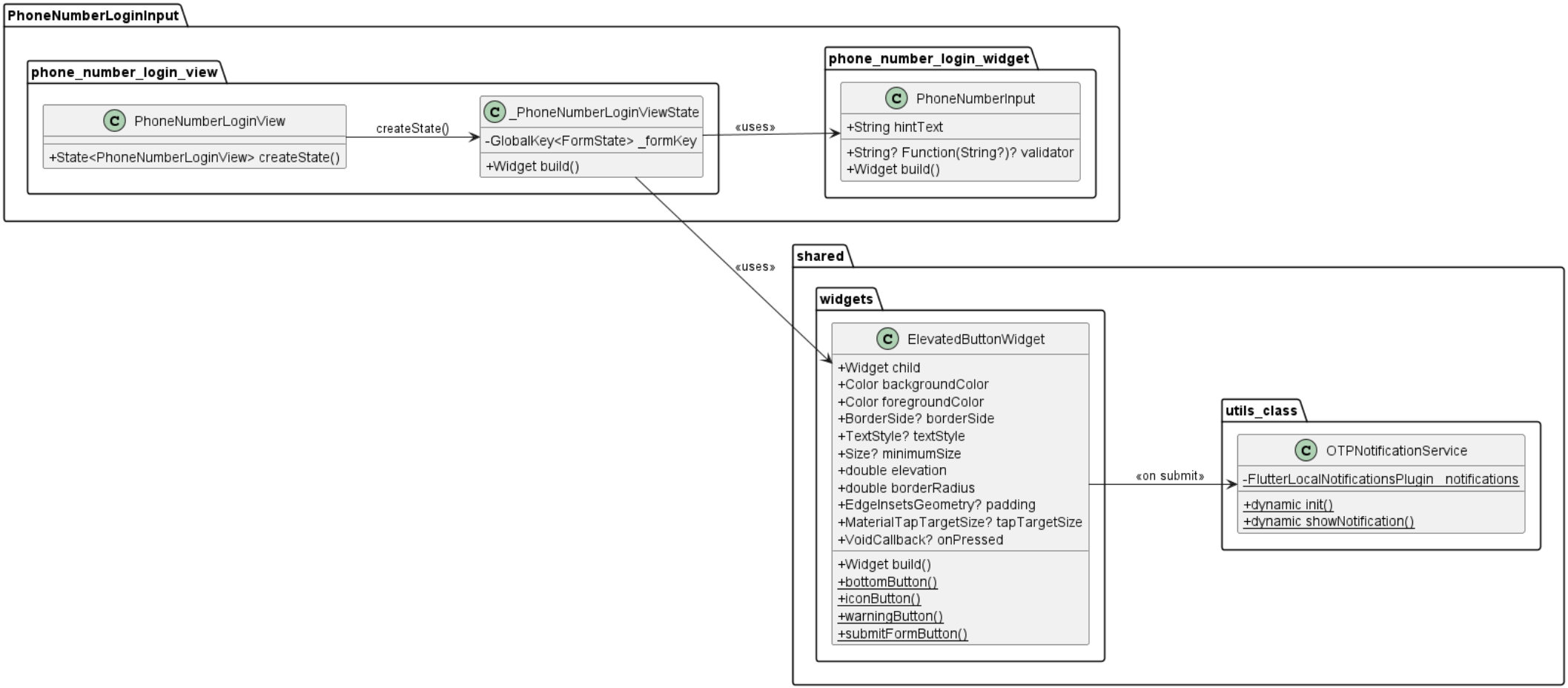
Implementasi setiap kelas dalam aplikasi dirancang secara terstruktur untuk setiap halaman dengan tujuan untuk memberikan gambaran visual mengenai keseluruhan implementasi kelas serta hubungan antar kelas dalam pengembangan aplikasi. Berikut merupakan keseluruhan struktur *class diagram* yang terdapat pada pengembangan aplikasi untuk setiap halaman.

Halaman *splash screen* dan *login* awal (HF-01)



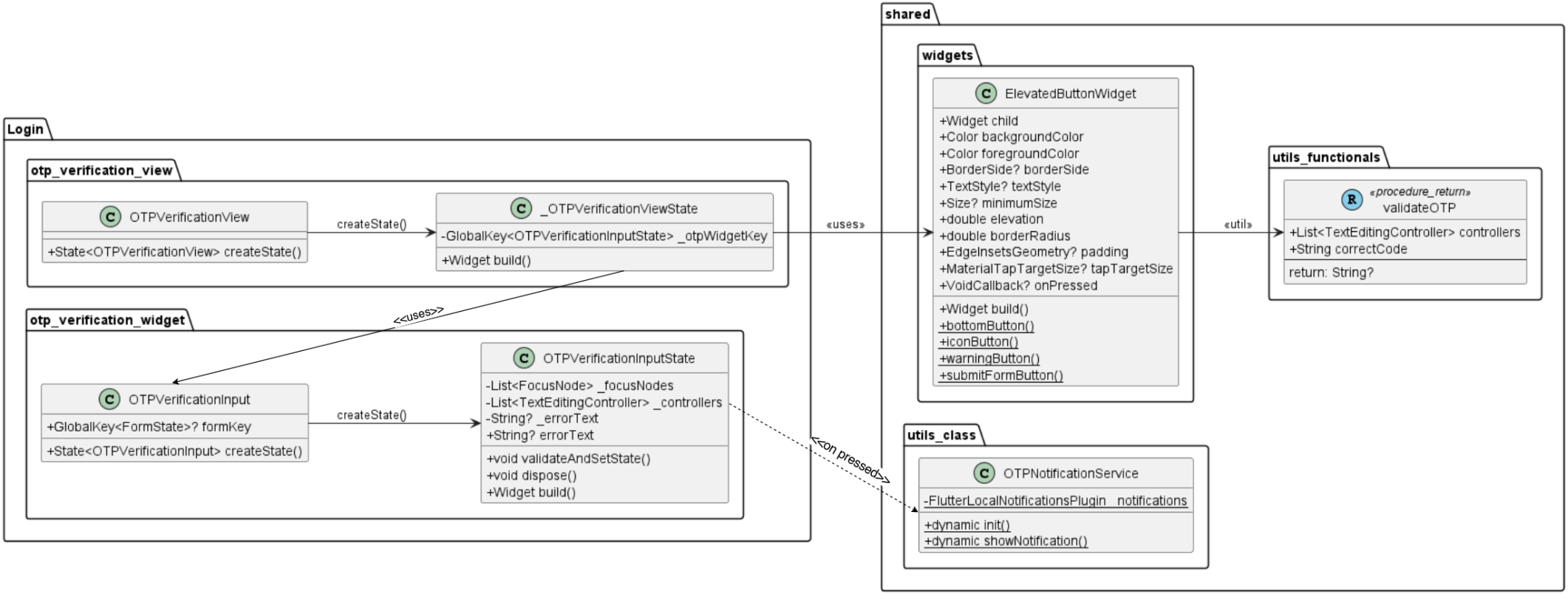
Gambar M.1. *Class diagram* untuk halaman *splash screen* dan *login* awal

Halaman *login* dengan nomor telepon (HF-02)



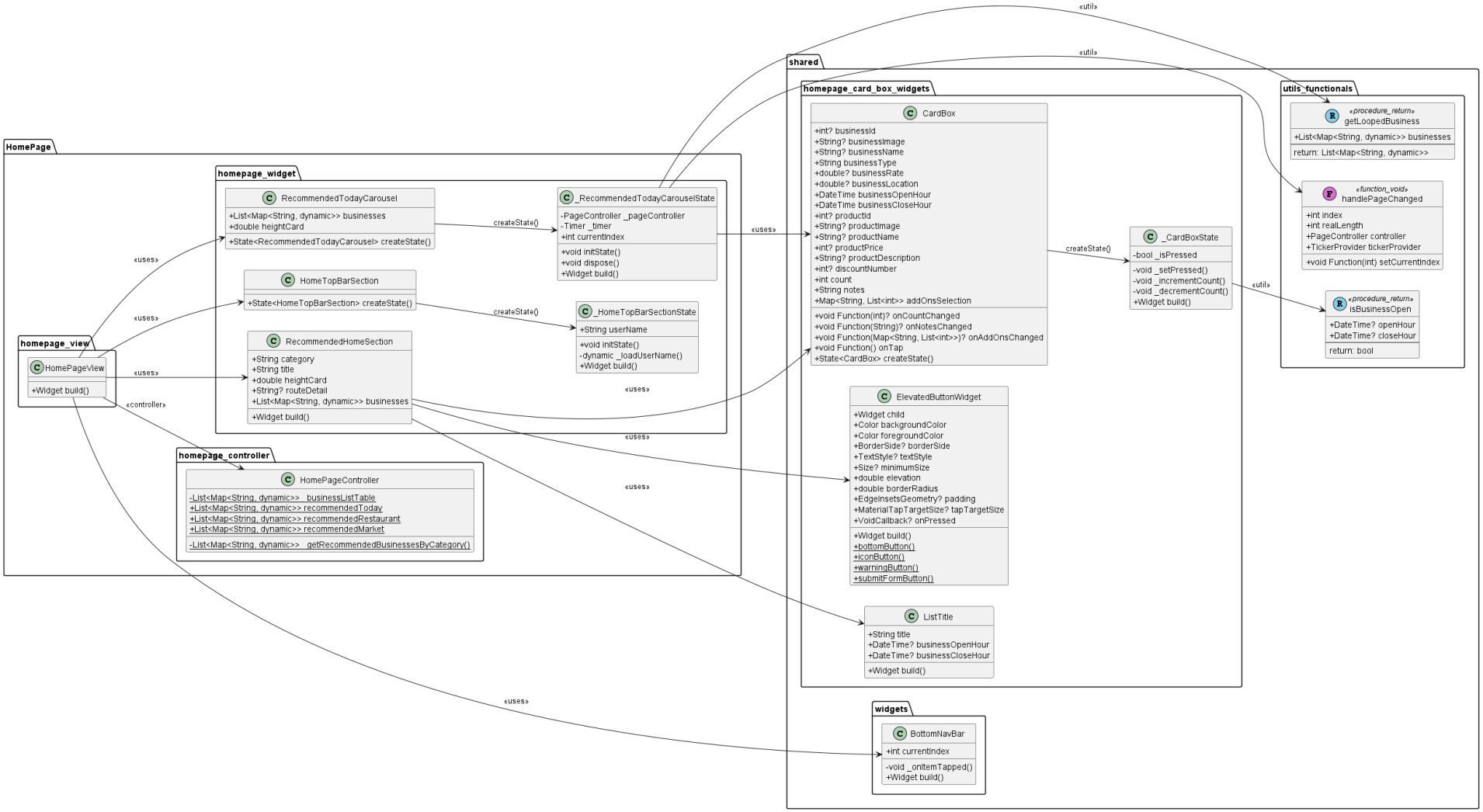
Gambar M.2. *Class diagram* untuk halaman *login* dengan nomor telepon

Halaman verifikasi OTP nomor telepon (HF-03)



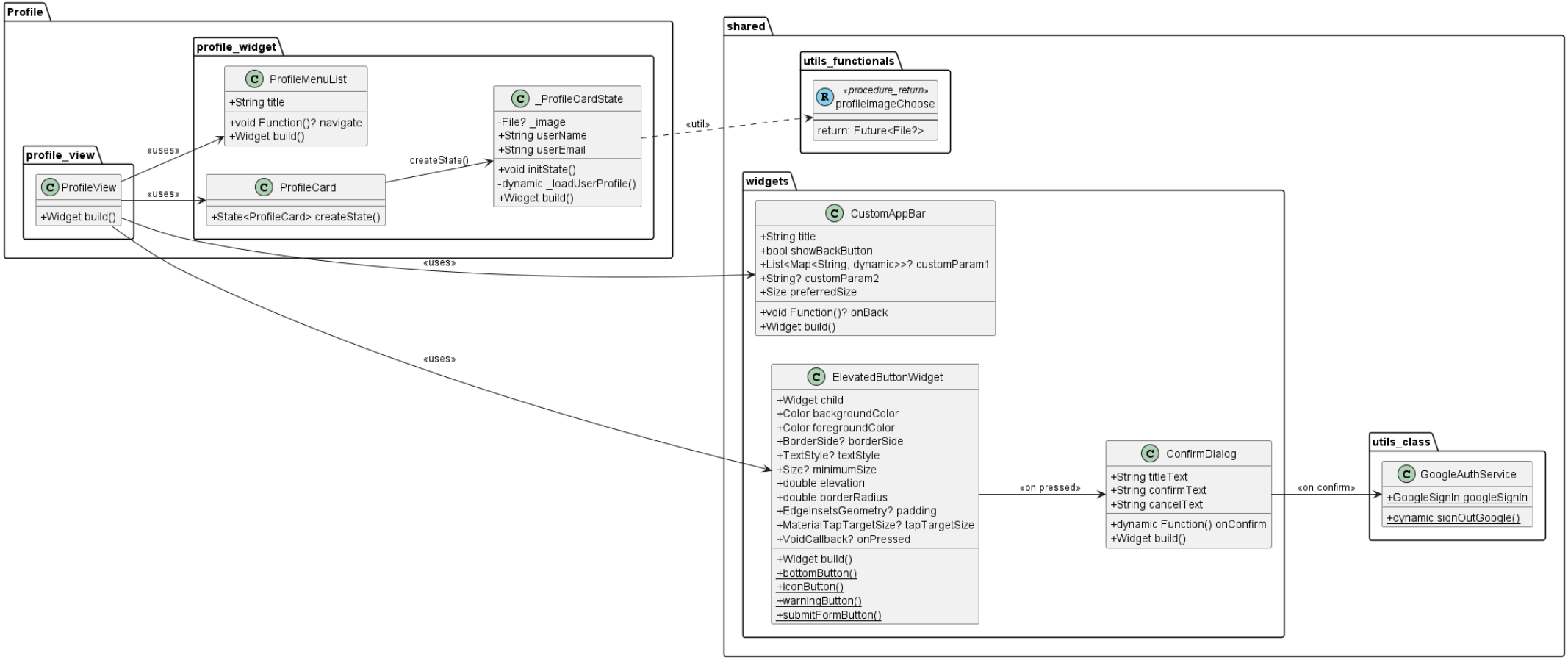
Gambar M.3. *Class diagram* untuk halaman verifikasi OTP dengan nomor telepon

Halaman beranda menu utama (HF-04)



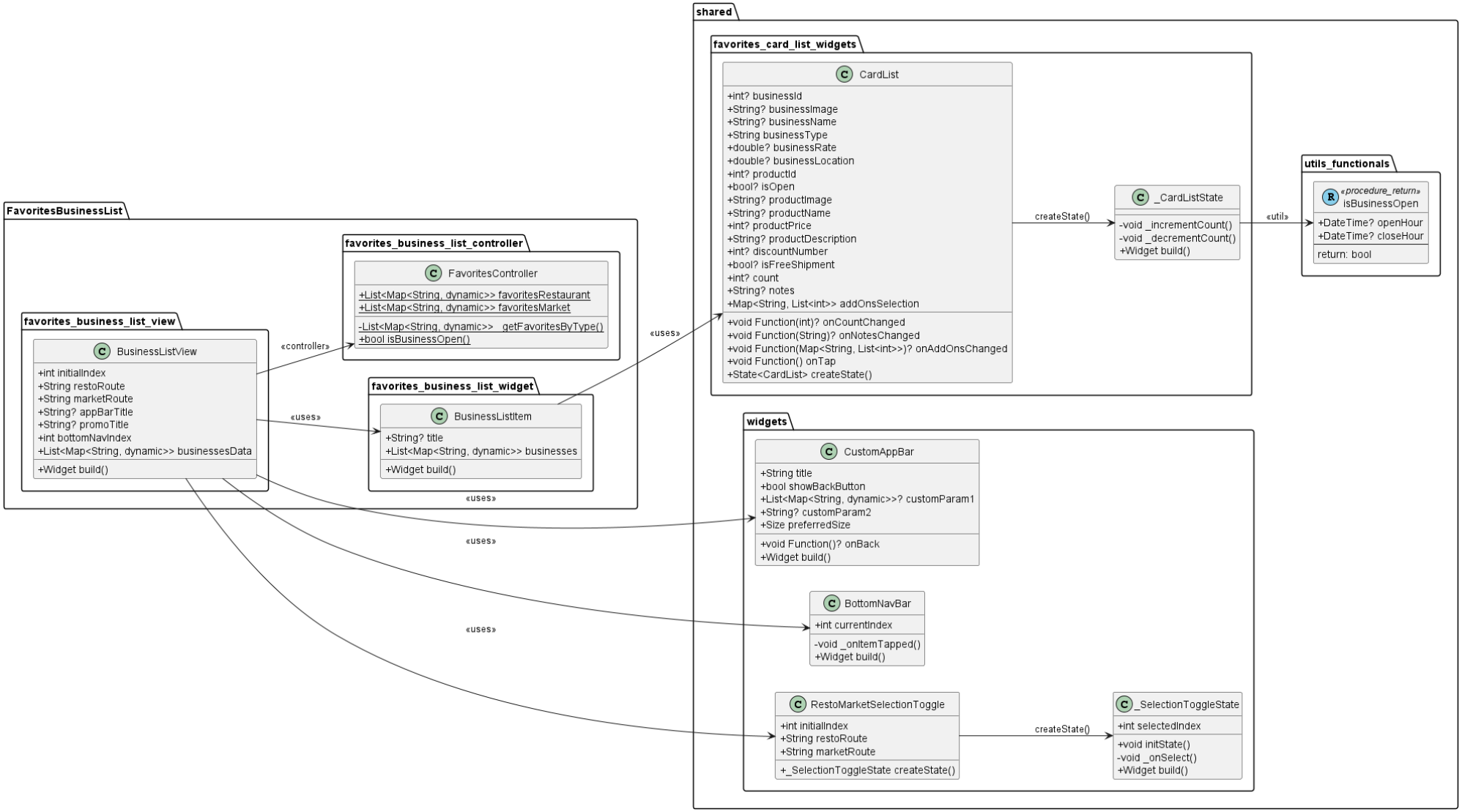
Gambar M.4. *Class diagram* untuk halaman beranda menu utama

Halaman profil pribadi (HF-05)



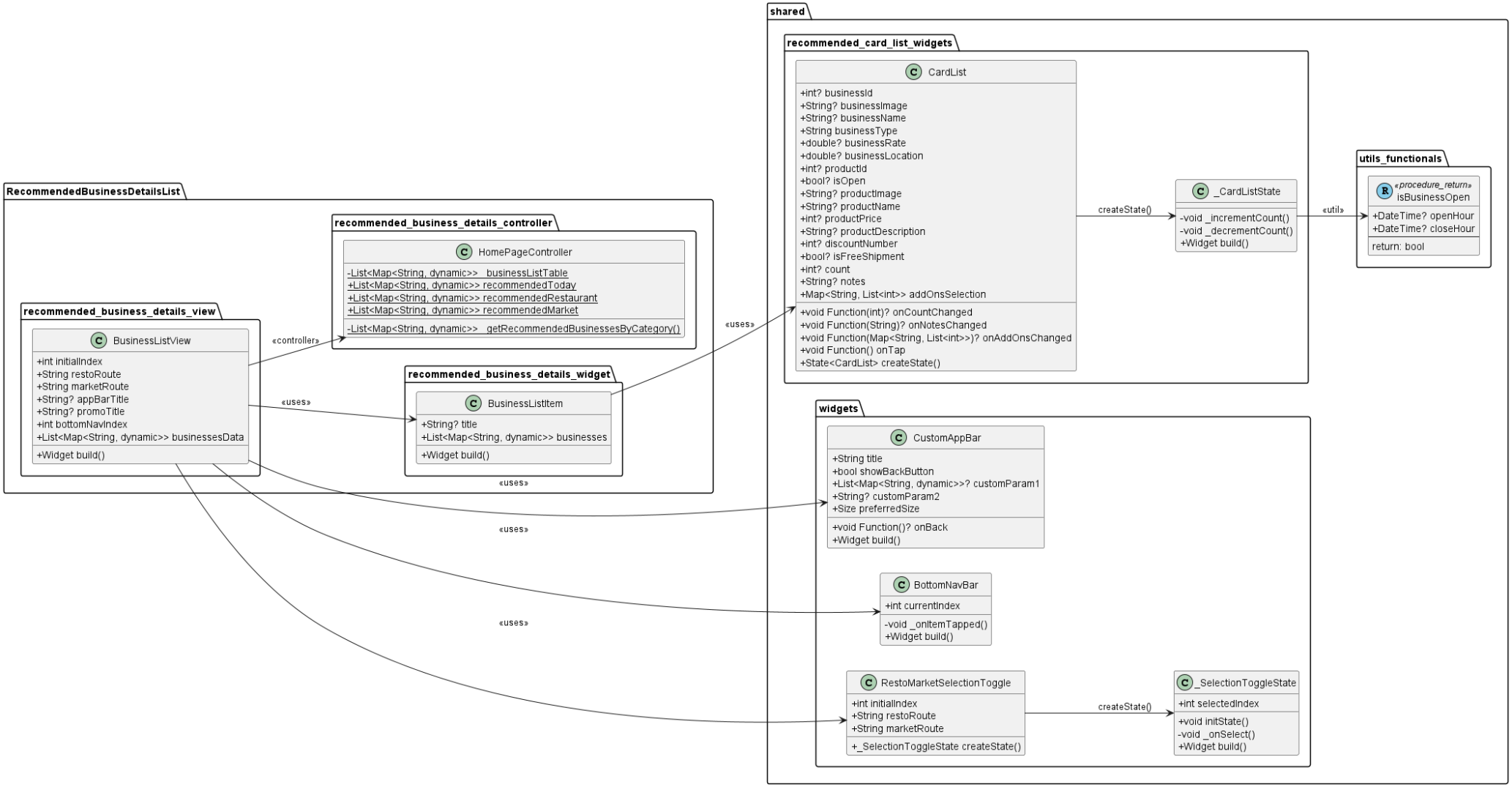
Gambar M.5. *Class diagram* untuk halaman profil pribadi

Halaman daftar bisnis restoran dan pusat belanja favorit (HF-06)



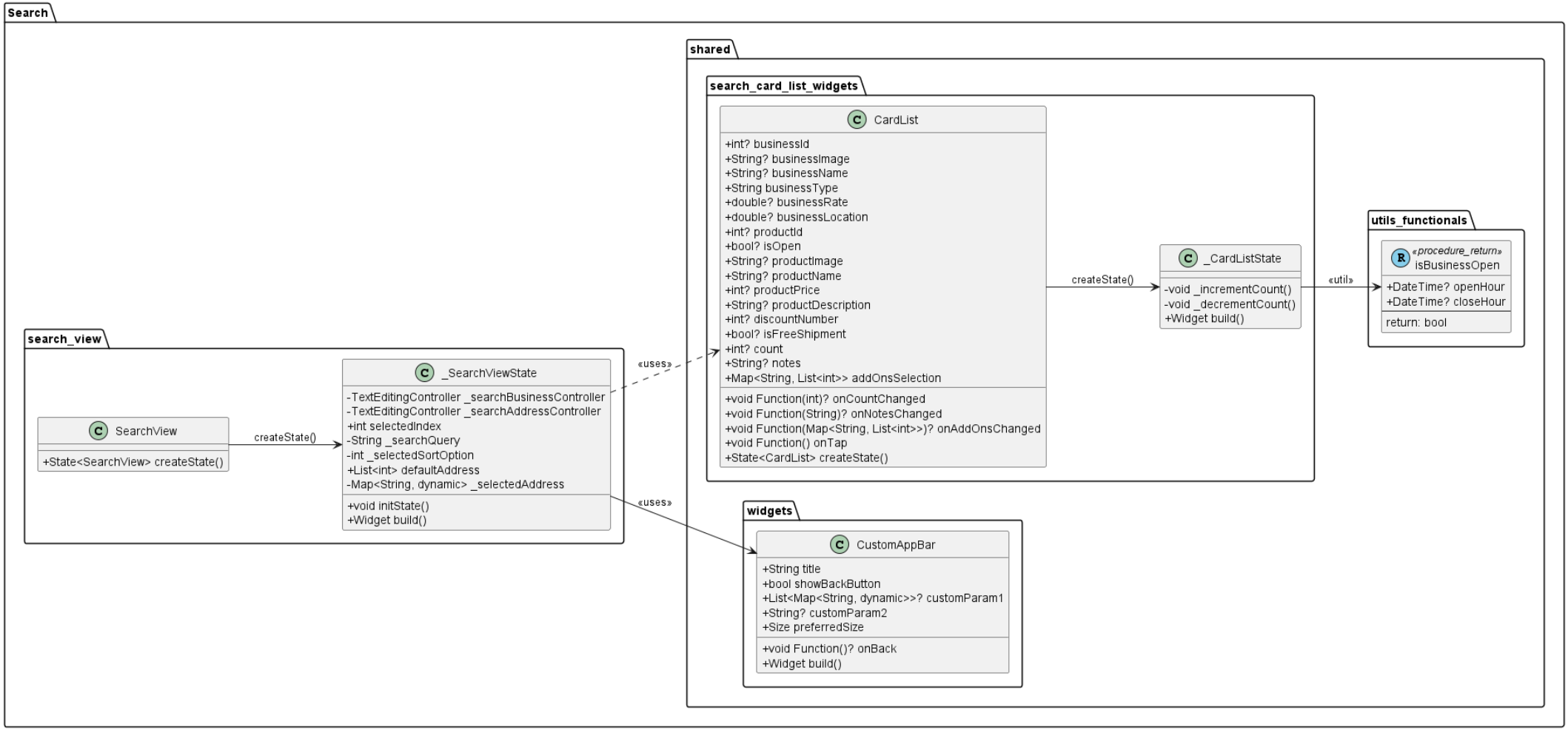
Gambar M.6. *Class diagram* untuk halaman daftar bisnis restoran dan pusat belanja favorit

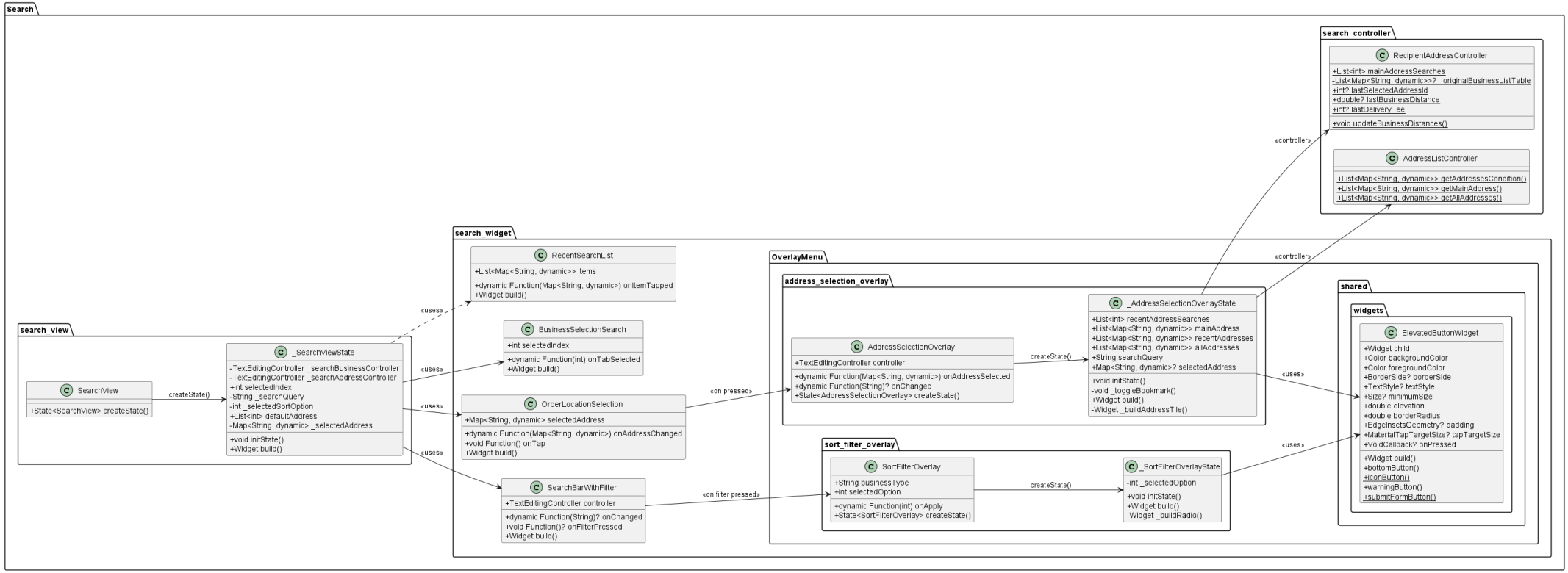
Halaman detail rekomendasi bisnis restoran dan pusat belanja (HF-07)

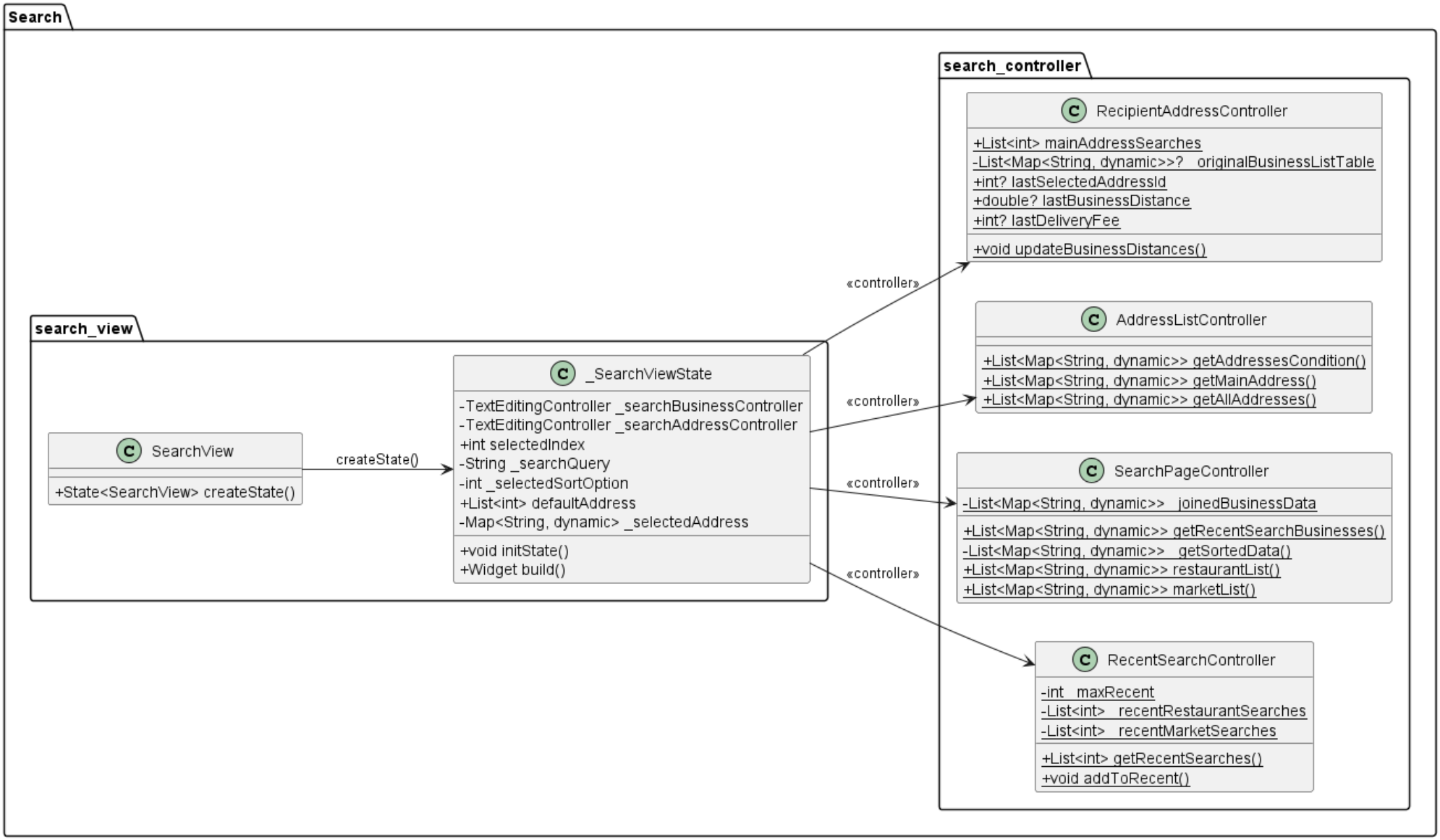


Gambar M.7. *Class diagram* untuk halaman detail rekomendasi restoran dan pusat belanja

Halaman pencarian bisnis restoran dan pusat belanja (HF-08)




Search
search_controller
RecipientAddressController
+List<int> mainAddressSearches
-List<Map<String, dynamic>>? originalBusinessListTable
+int? lastSelectedAddressId
+double? lastBusinessDistance
+int? lastDeliveryFee
+void updateBusinessDistances()
AddressListController
+List<Map<String, dynamic>> getAddressesCondition()
+List<Map<String, dynamic>> getMainAddress()
+List<Map<String, dynamic>> getAllAddresses()
«controller»
«controller»
search_widget
RecentSearchList
+List<Map<String, dynamic>> items
+dynamic Function(Map<String, dynamic>) onItemTapped
+Widget build()
«uses»
BusinessSelectionSearch
+int selectedIndex
+dynamic Function(int) onTabSelected
+Widget build()
«uses»
OrderLocationSelection
+Map<String, dynamic> selectedAddress
+dynamic Function(Map<String, dynamic>) onAddressChanged
+void Function() onTap
+Widget build()
«uses»
SearchBarWithFilter
+TextEditingController controller
+dynamic Function(String)? onChanged
+void Function()? onFilterPressed
+Widget build()
«uses»
search_view
SearchView
+State<SearchView> createState()
createState()
_SearchViewState
-TextEditingController _searchBusinessController
-TextEditingController _searchAddressController
+int selectedIndex
-String _searchQuery
-int _selectedSortOption
+List<int> defaultAddress
-Map<String, dynamic> _selectedAddress
+void initState()
+Widget build()
«on pressed»
«on filter pressed»
OverlayMenu
address_selection_overlay
AddressSelectionOverlay
+TextEditingController controller
+dynamic Function(Map<String, dynamic>) onAddressSelected
+dynamic Function(String)? onChanged
+State<AddressSelectionOverlay> createState()
createState()
_AddressSelectionOverlayState
+List<int> recentAddressSearches
+List<Map<String, dynamic>> mainAddress
+List<Map<String, dynamic>> recentAddresses
+List<Map<String, dynamic>> allAddresses
+String searchQuery
+Map<String, dynamic>? selectedAddress
+void initState()
-void _toggleBookmark()
+Widget build()
-Widget _buildAddressTile()
«uses»
sort_filter_overlay
SortFilterOverlay
+String businessType
+int selectedOption
+dynamic Function(int) onApply
+State<SortFilterOverlay> createState()
createState()
_SortFilterOverlayState
-int _selectedOption
+void initState()
+Widget build()
-Widget _buildRadio()
«uses»
shared
widgets
ElevatedButtonWidget
+Widget child
+Color backgroundColor
+Color foregroundColor
+BorderSide? borderSide
+TextStyle? textStyle
+Size? minimumSize
+double elevation
+double borderRadius
+EdgeInsetsGeometry? padding
+MaterialTapTargetSize? tapTargetSize
+VoidCallback? onPressed
+Widget build()
+bottomButton()
+iconButton()
+warningButton()
+submitFormButton()

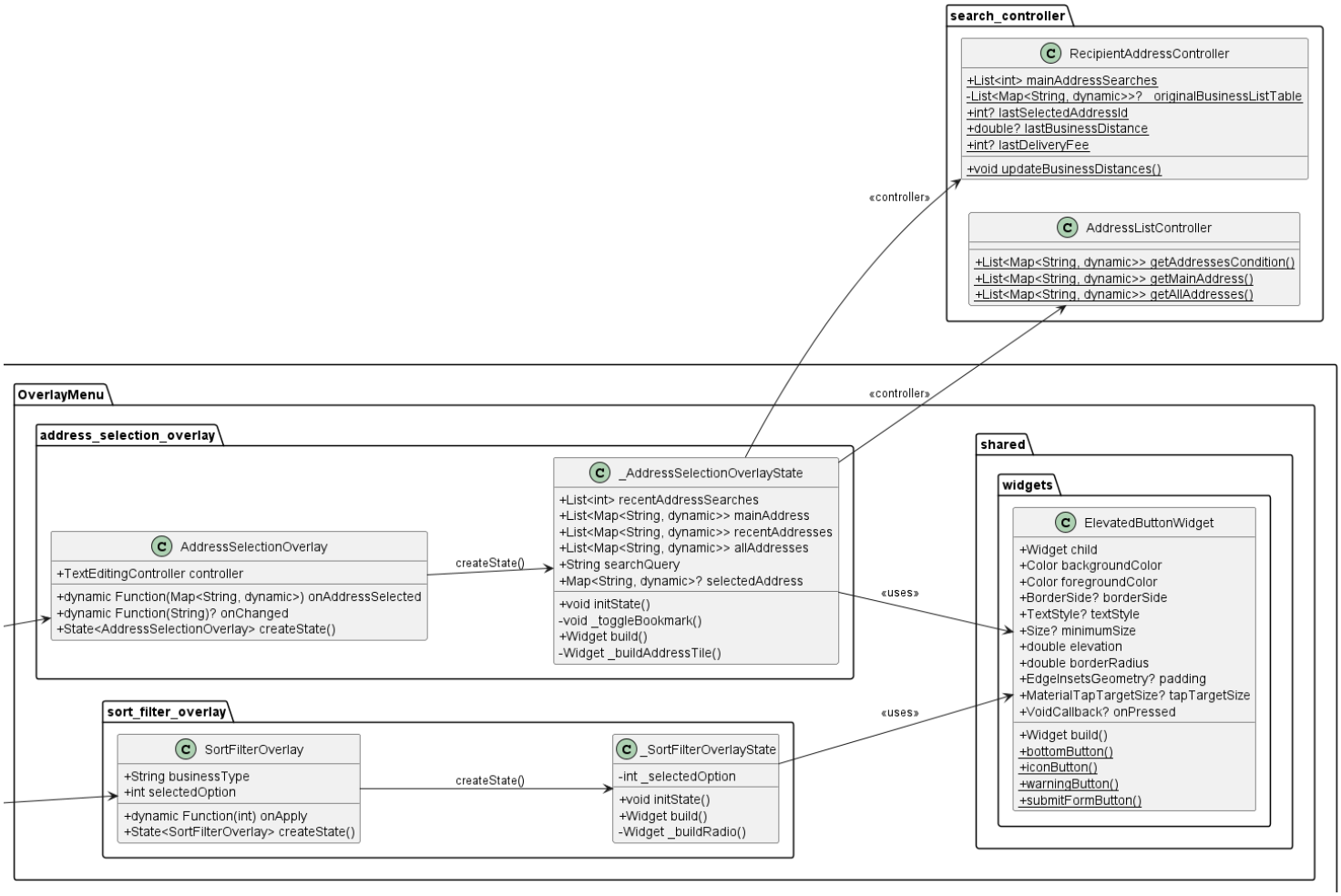


Gambar M.8. *Class diagram* untuk halaman pencarian bisnis restoran dan pusat belanja

Bottom Sheet alamat pengantaran (HF-09)

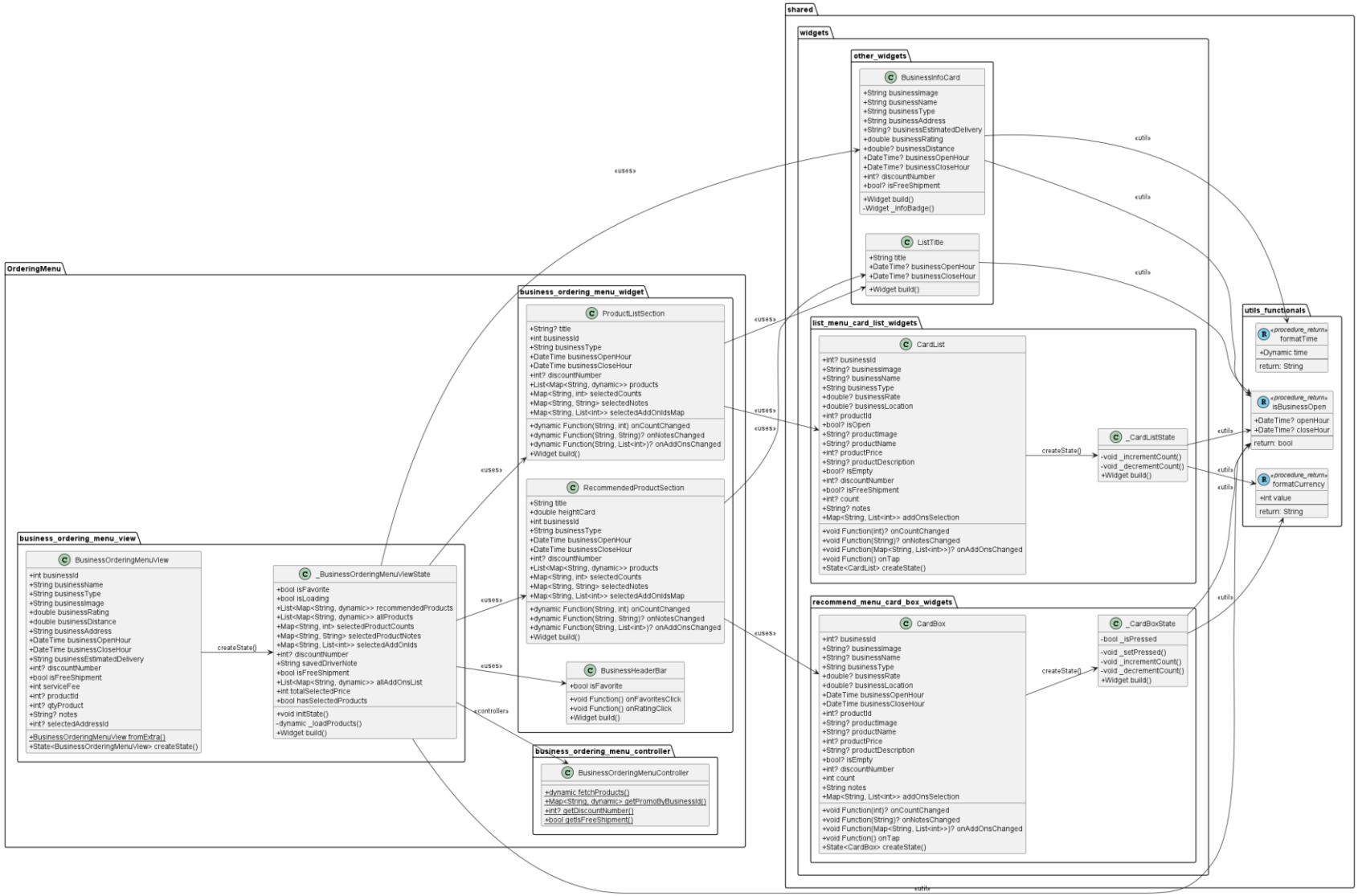
dan

Bottom Sheet sort pencarian (HF-10)



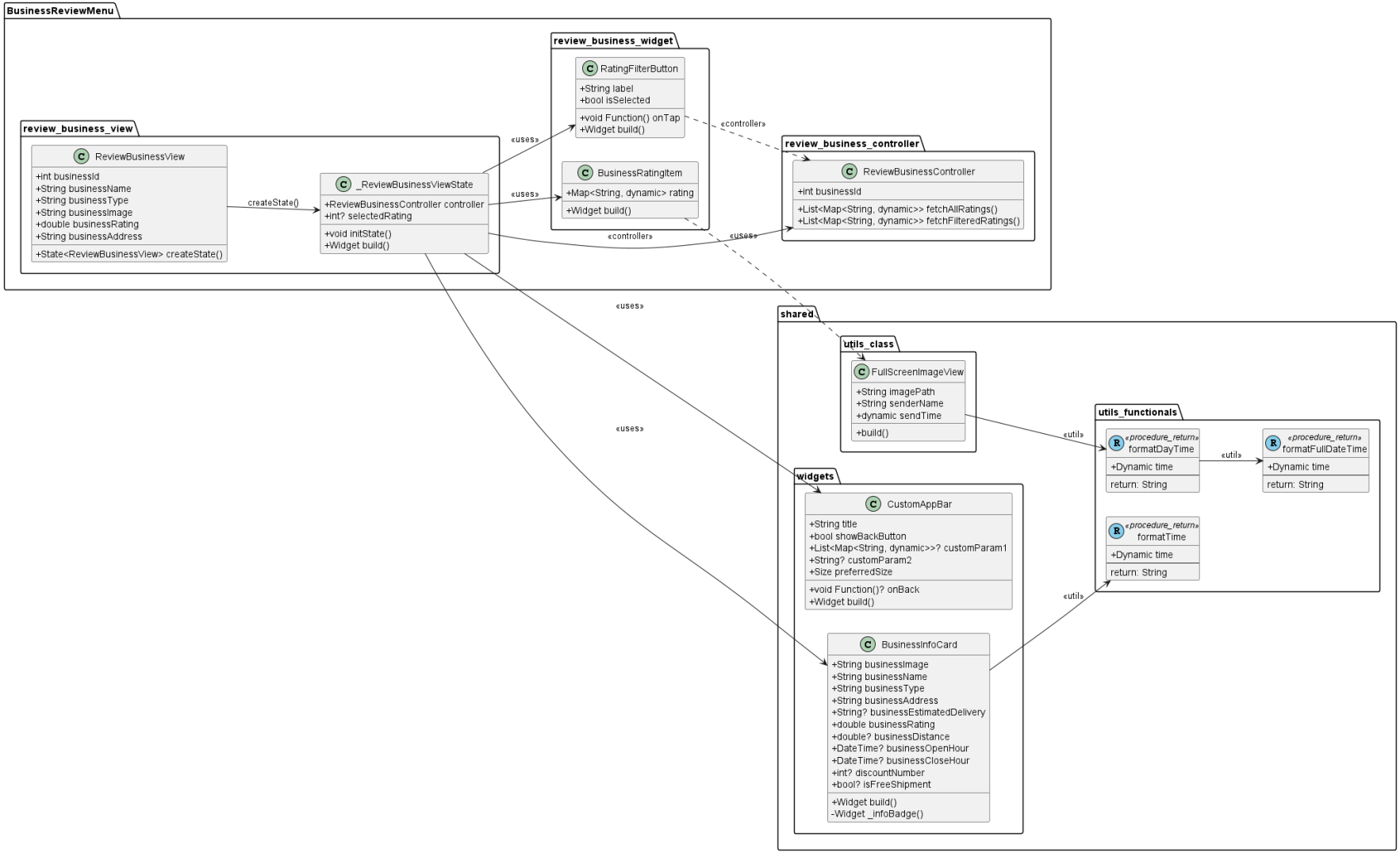
Gambar M.9. *Class diagram* untuk *bottom sheet* alamat pengantaran dan *sort* pencarian

Halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan (HF-11)



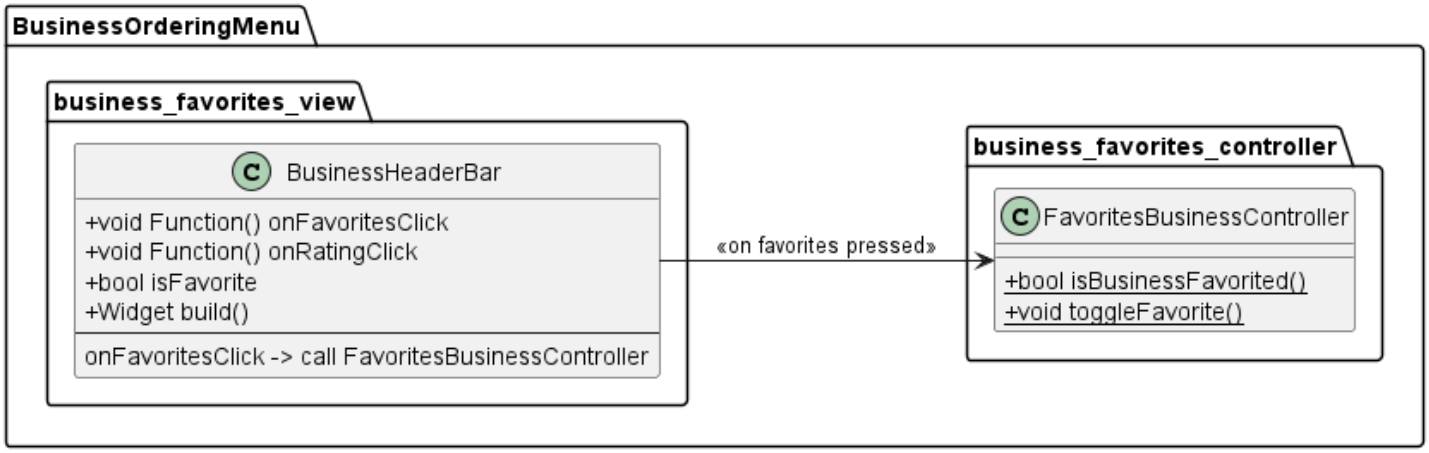
Gambar M.10. *Class diagram* untuk halaman daftar produk makanan atau barang belanjaan

Halaman daftar *rating* dan komentar (HF-12)



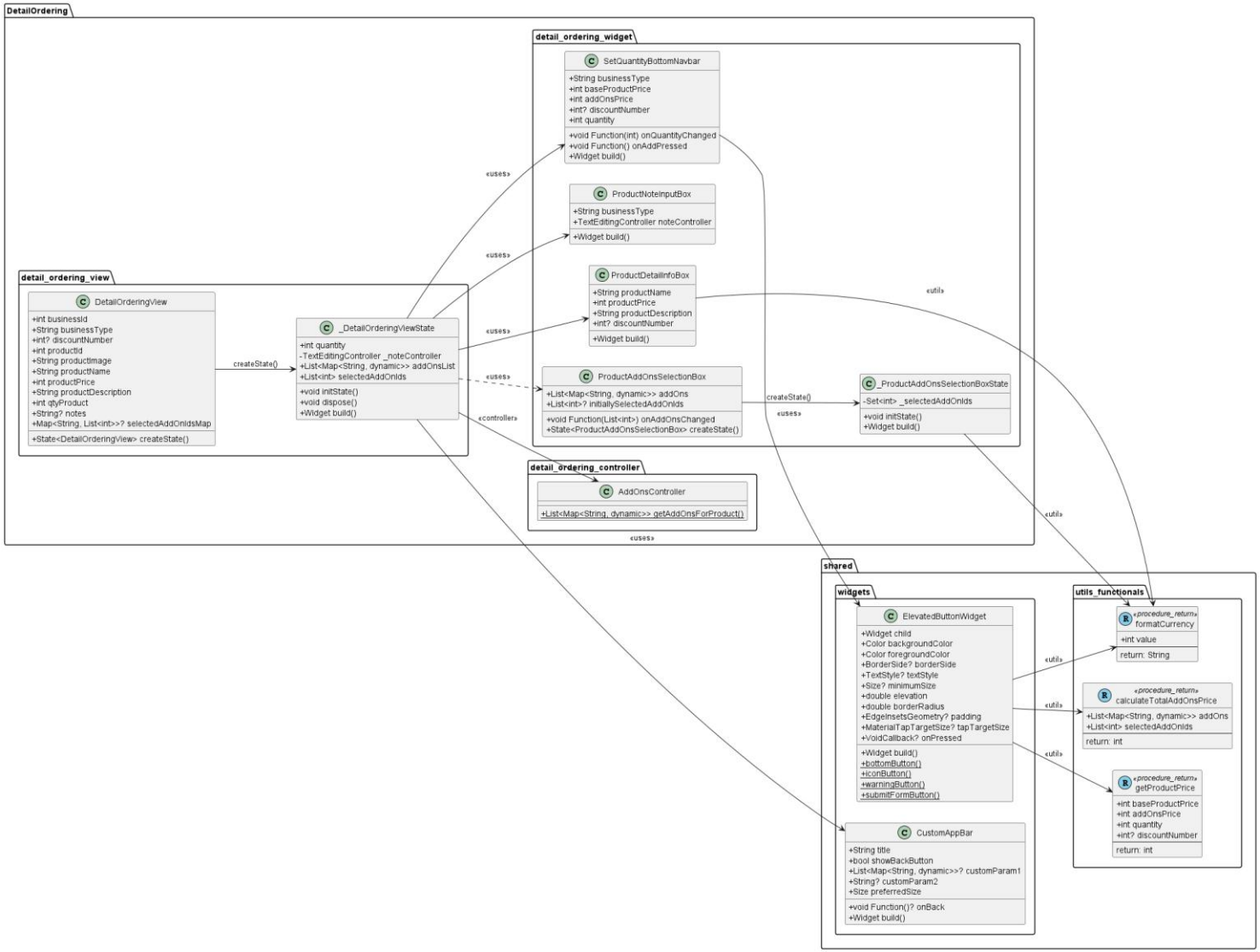
Gambar M.11. *Class diagram* untuk halaman daftar *rating* dan komentar

Message penambahan dan penghapusan bisnis restoran atau pusat belanja favorit (HF-13)



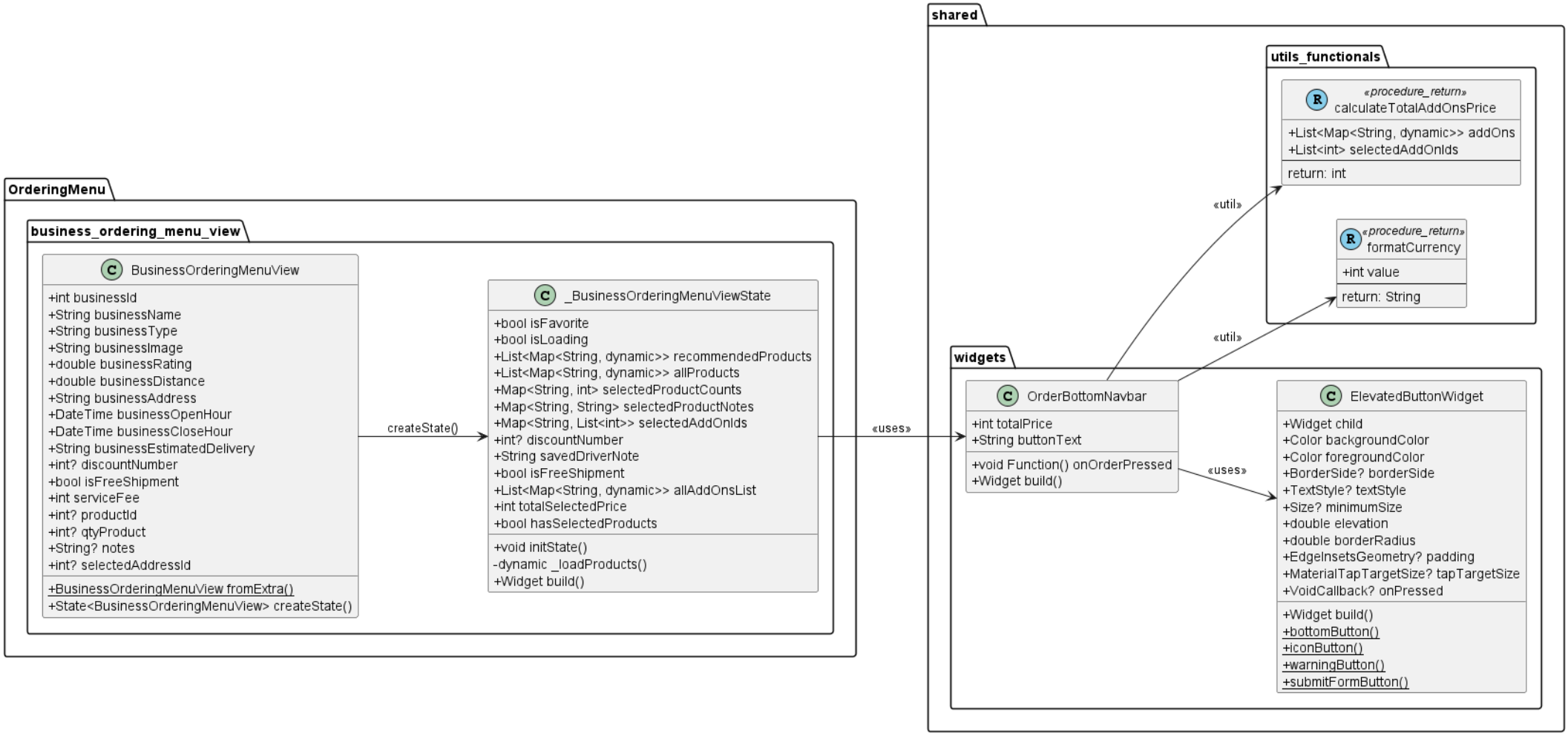
Gambar M.12. *Class diagram* untuk *message* penambahan dan penghapusan bisnis restoran atau pusat belanja favorit

Halaman detail pemesanan (HF-14)



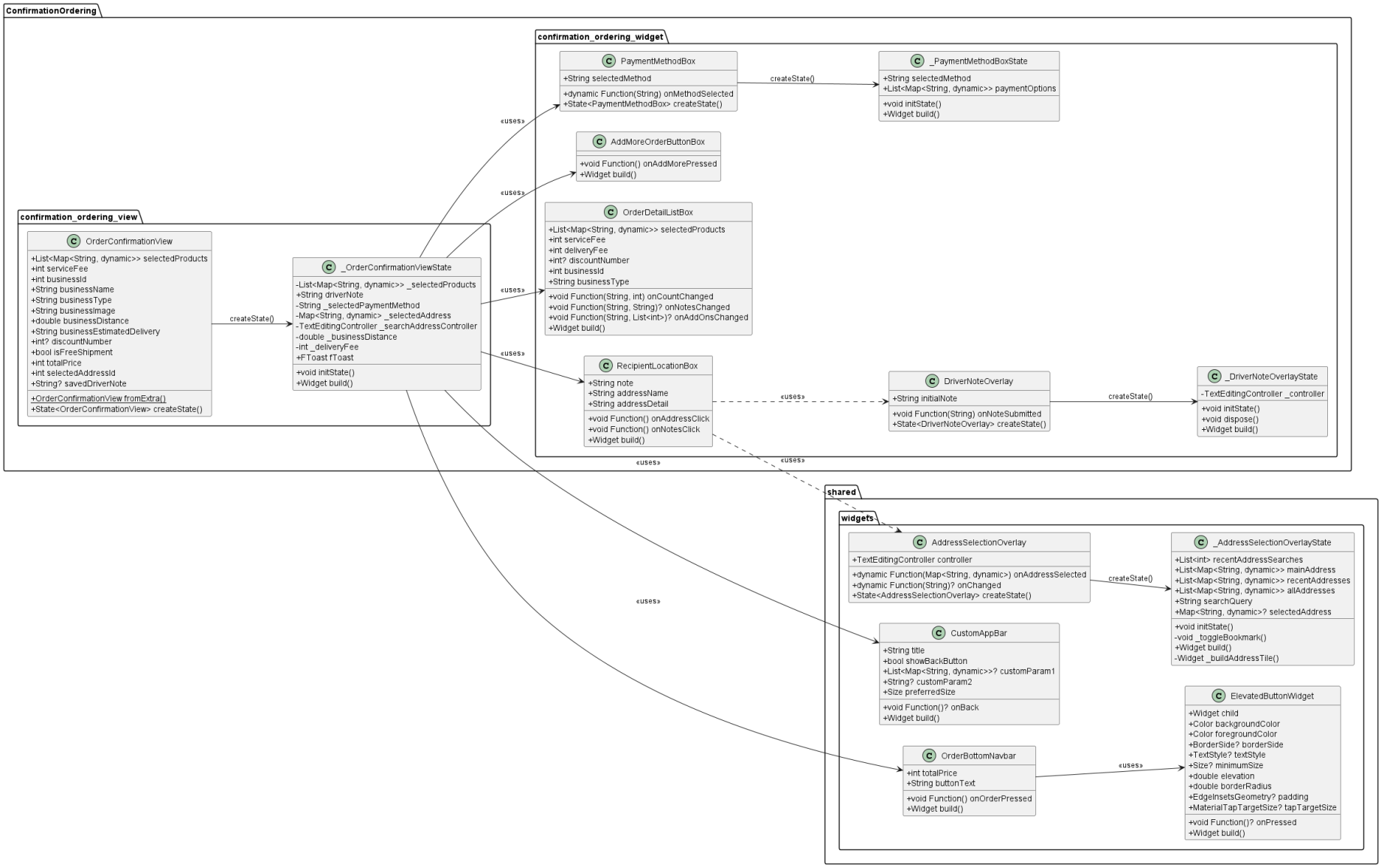
Gambar M.13. *Class diagram* untuk halaman detail pemesanan

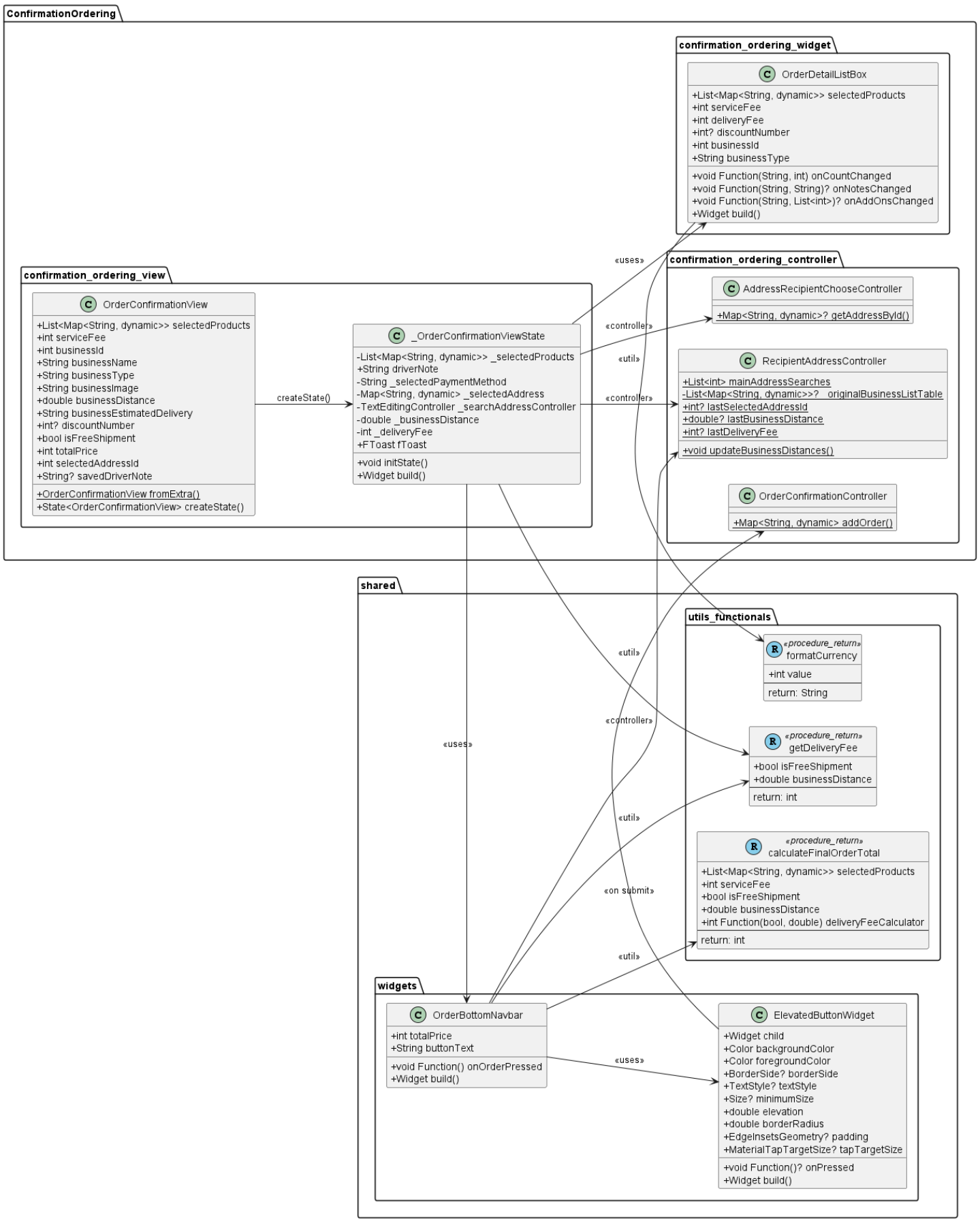
Bottom Bar untuk konfirmasi pemesanan (HF-15)



Gambar M.14. *Class diagram* untuk *bottom bar* konfirmasi pemesanan

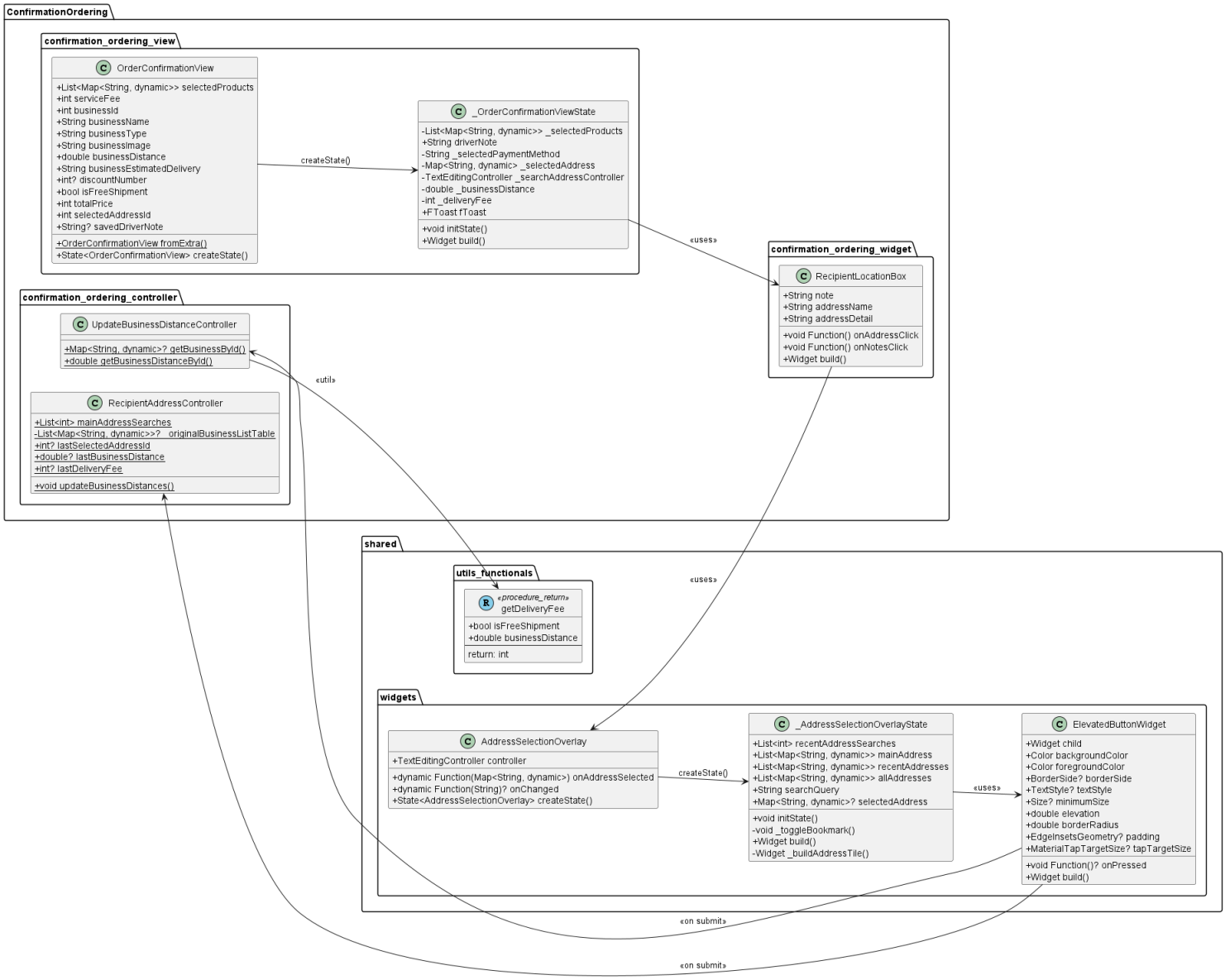
Halaman menu konfirmasi pemesanan (HF-16)





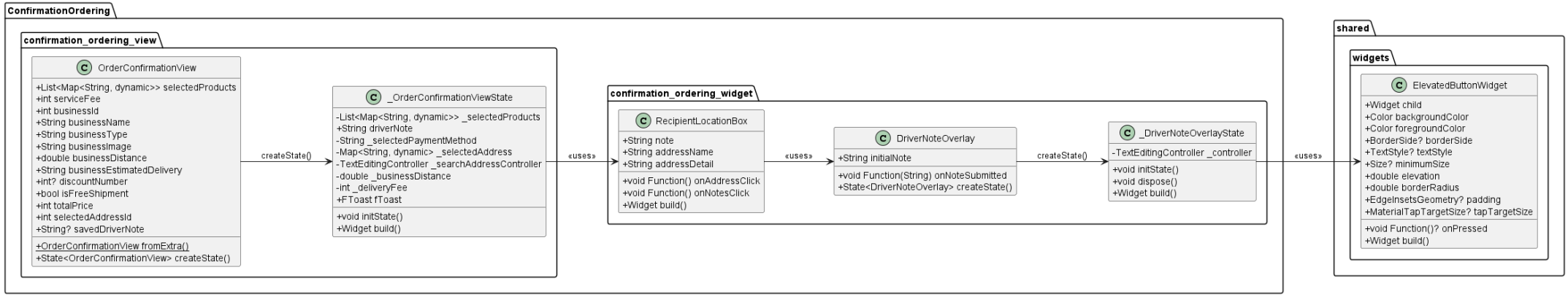
Gambar M.15. *Class diagram* untuk halaman menu konfirmasi pemesanan

Bottom Sheet pemilihan lokasi pengantaran (HF-17)



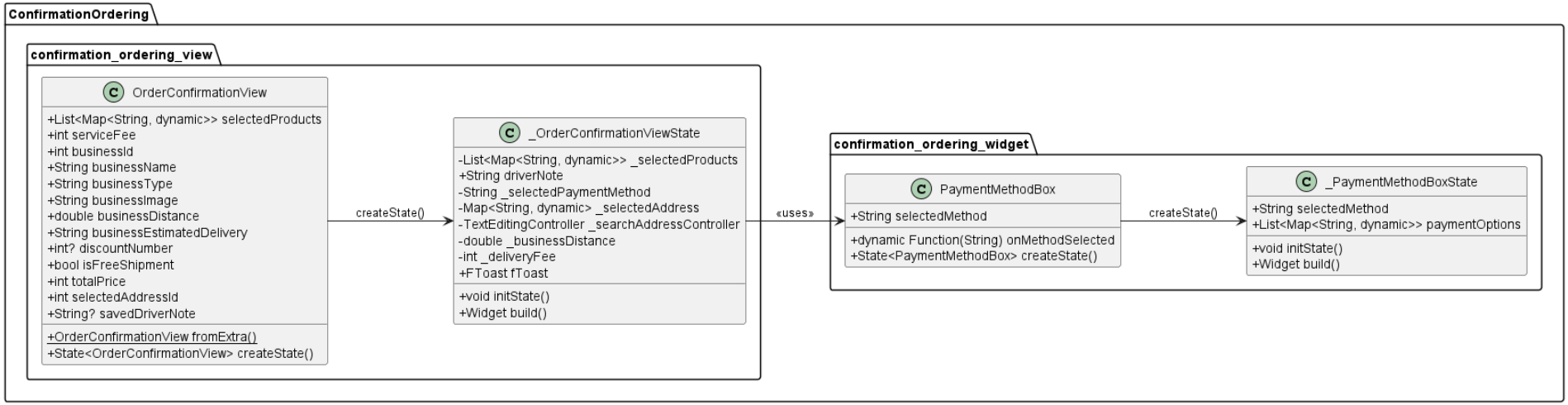
Gambar M.16. *Class diagram* untuk *bottom sheet* pemilihan lokasi pengantaran

Bottom Sheet Note untuk pengantar (HF-18)



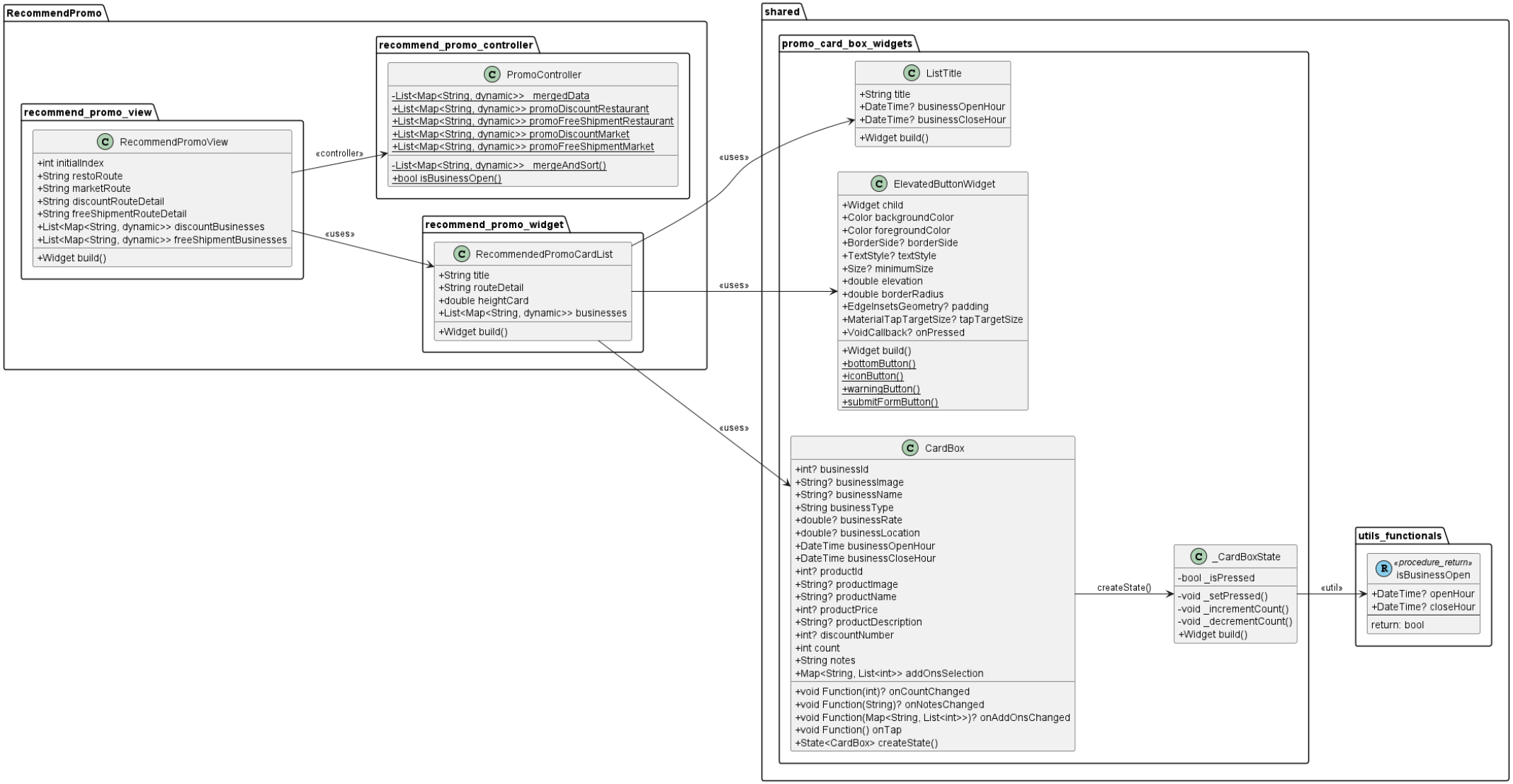
Gambar M.17. *Class diagram bottom sheet note* untuk pengantar

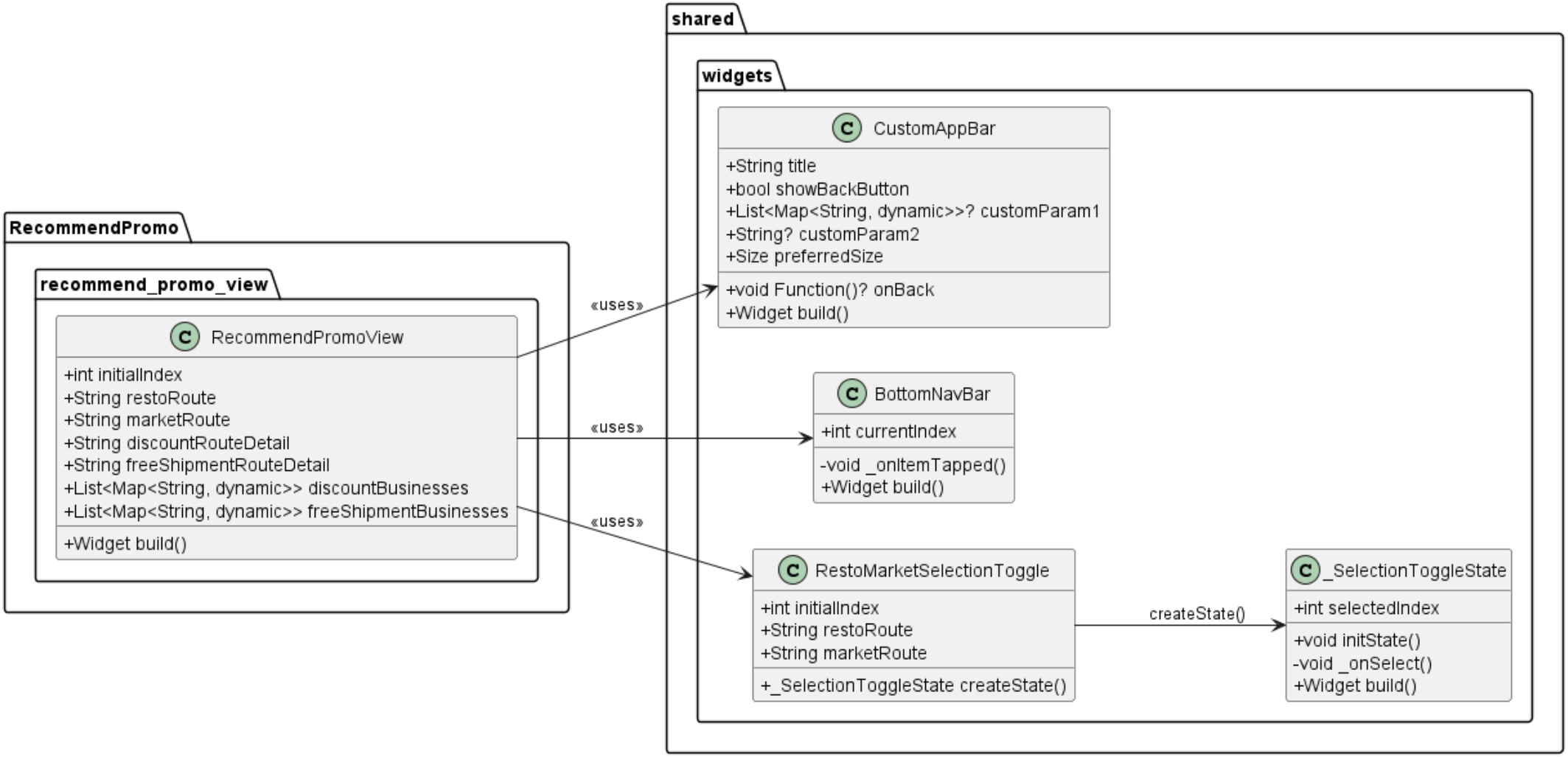
Bottom Sheet pemilihan metode pembayaran (HF-19)



Gambar M.18. *Class diagram* untuk *bottom sheet* pemilihan metode pembayaran

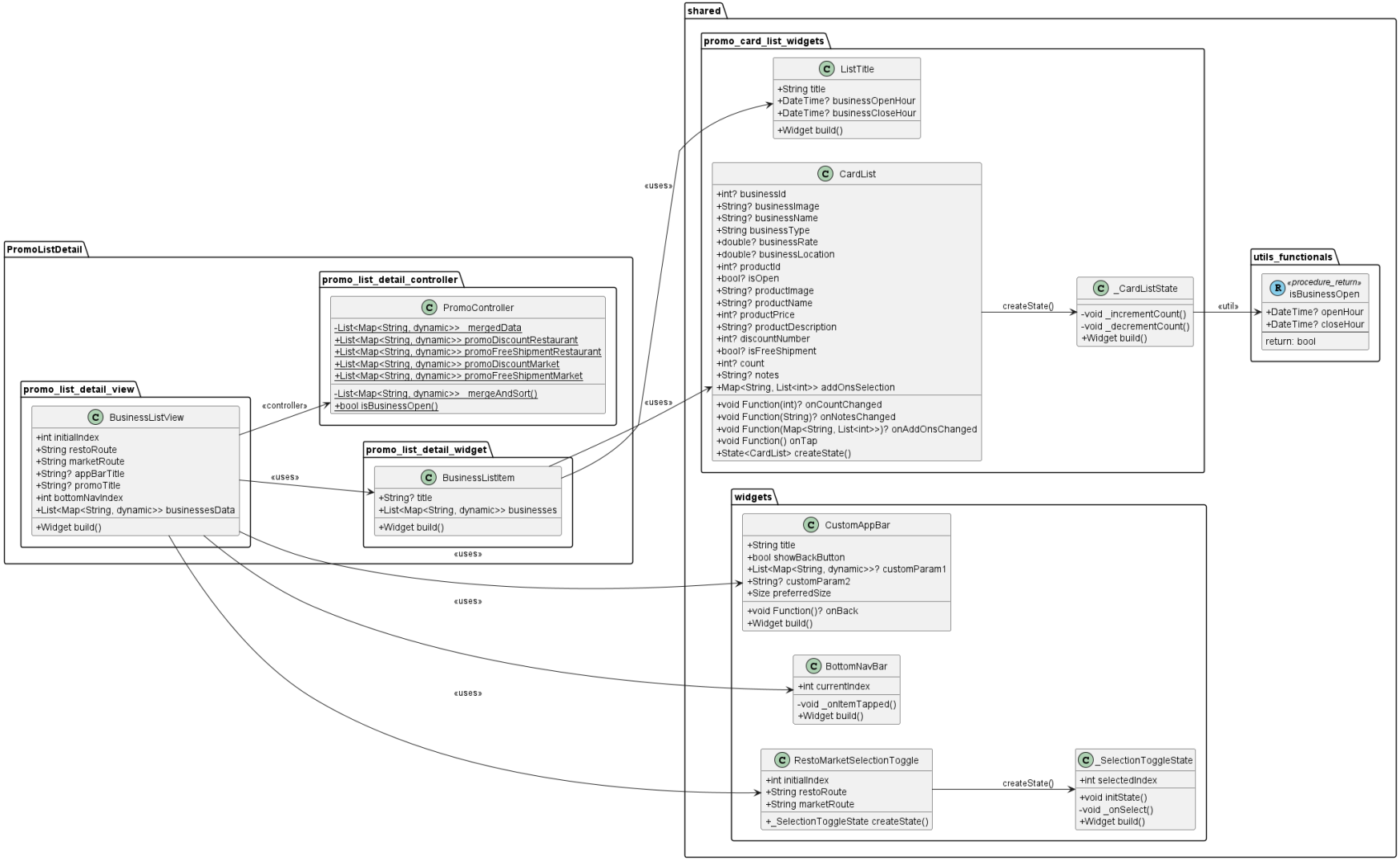
Halaman menu promo bisnis restoran dan pusat belanja (HF-20)





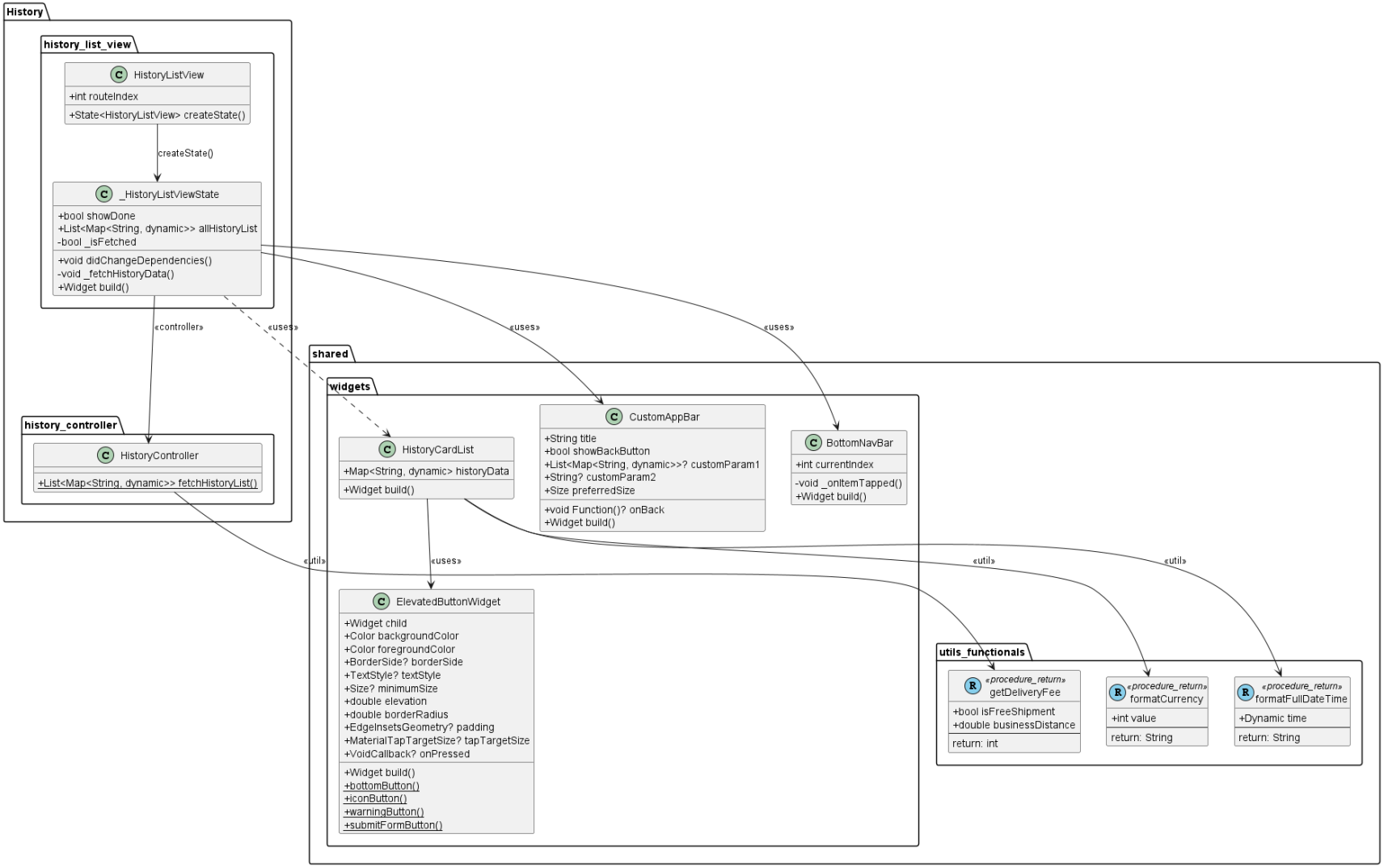
Gambar M.19. *Class diagram* untuk halaman menu promo bisnis restoran dan pusat belanja

Halaman detail lengkap promo bisnis restoran dan pusat belanja (HF-21)



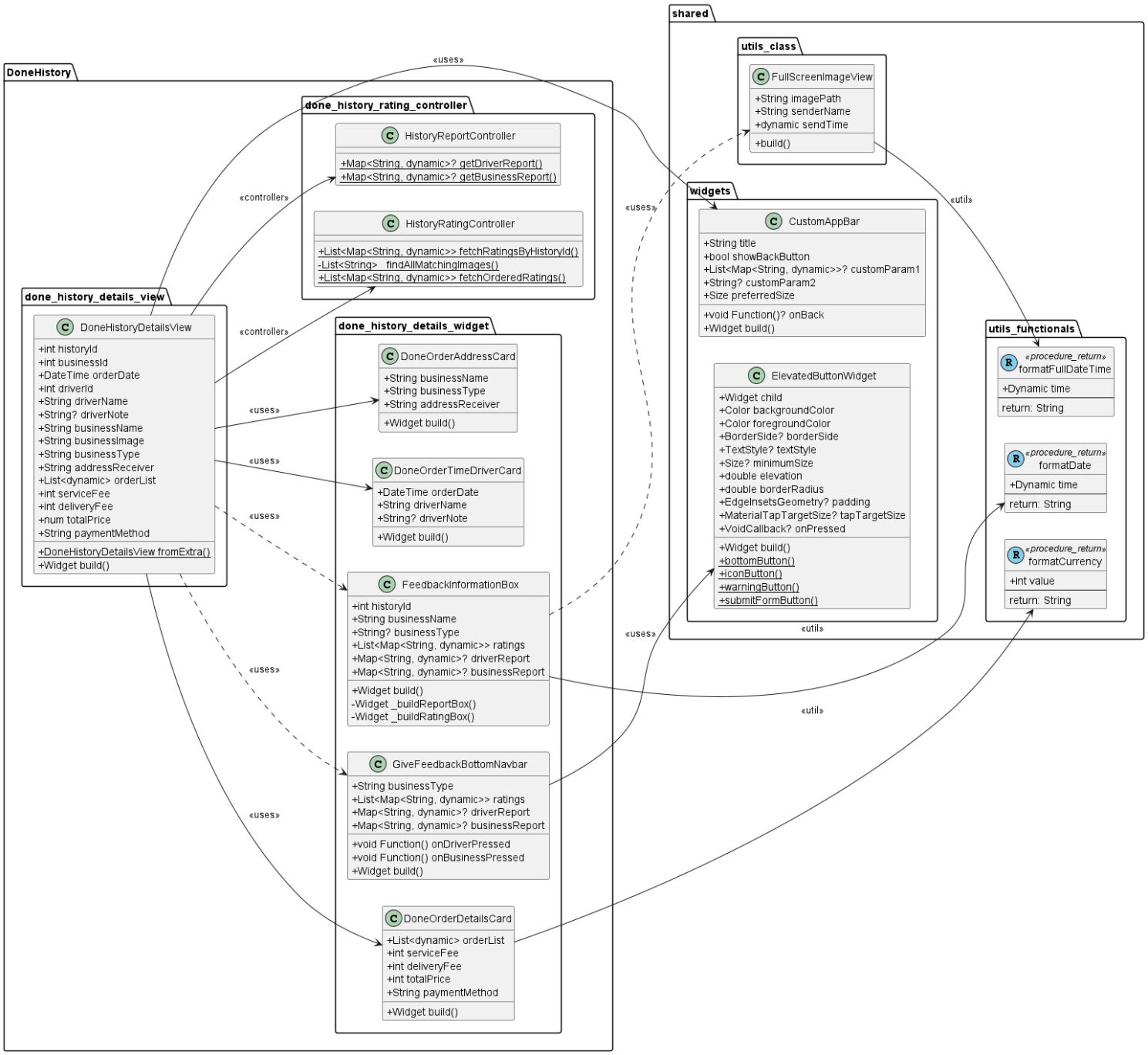
Gambar M.20. *Class diagram* untuk halaman detail lengkap promo bisnis restoran dan pusat belanja

Halaman histori aktivitas pemesanan yang sudah selesai (HF-22) dan daftar pemesanan yang sedang berlangsung (HF-25)



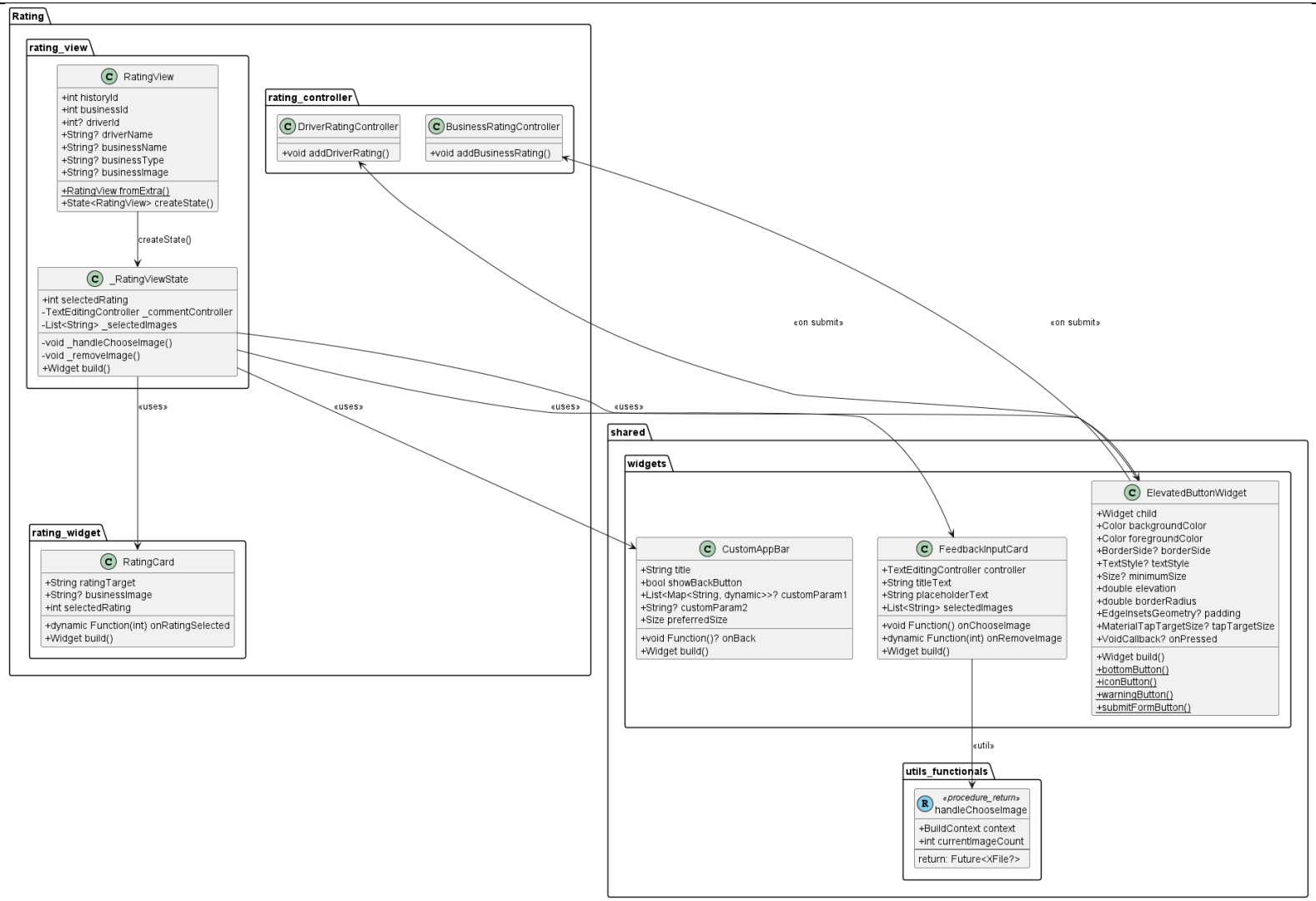
Gambar M.21. *Class diagram* untuk halaman histori aktivitas pemesanan

Halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya (HF-23)



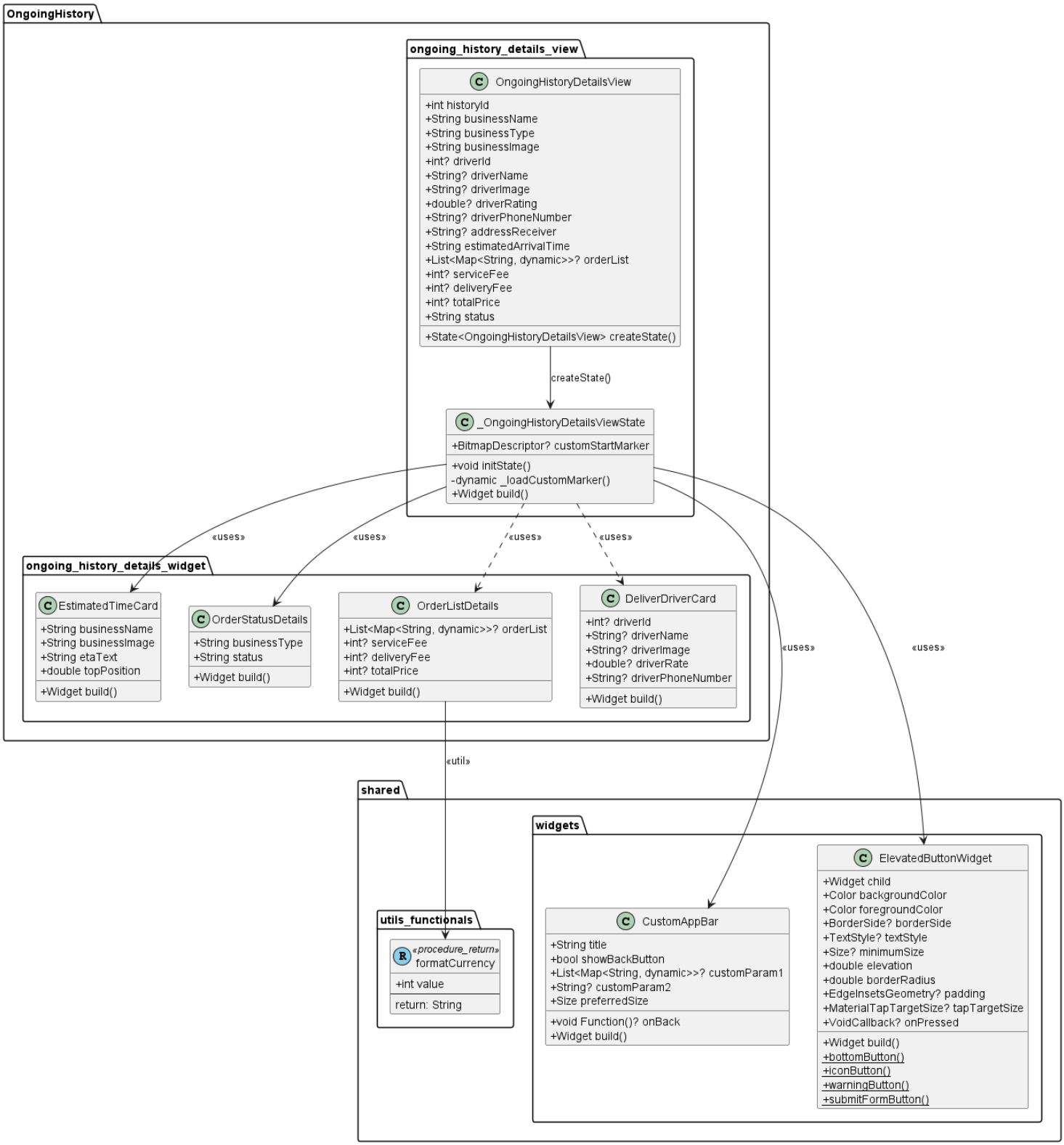
Gambar M.22. *Class diagram* untuk halaman detail aktivitas pemesanan sebelumnya

Halaman pemberian *rating* dan komentar (HF-24)



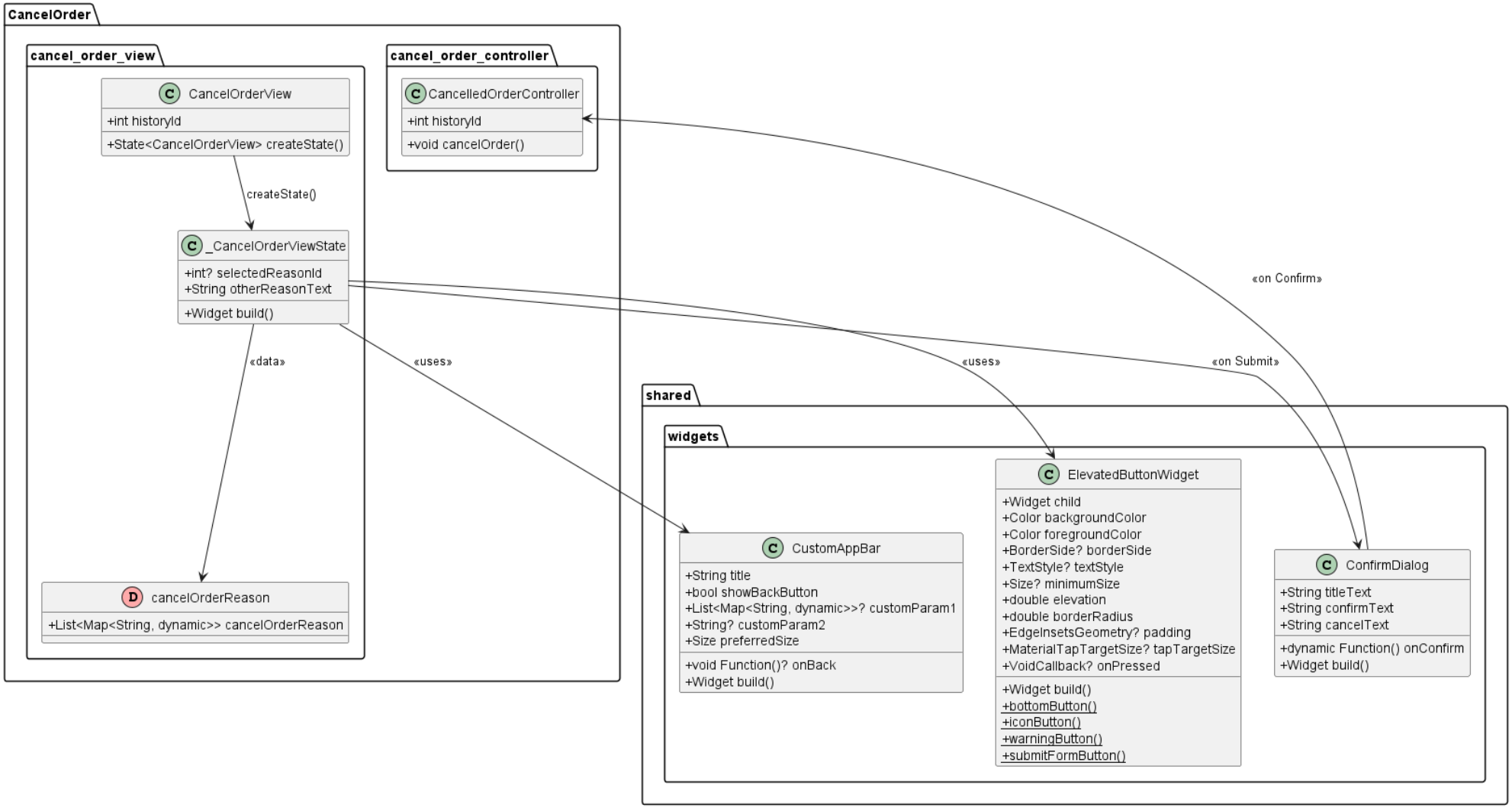
Gambar M.23. *Class diagram* untuk halaman pemberian *rating* dan komentar

Halaman detail transaksi pemesanan (Dalam Proses) (HF-26) dan dalam perjalanan (HF-28)



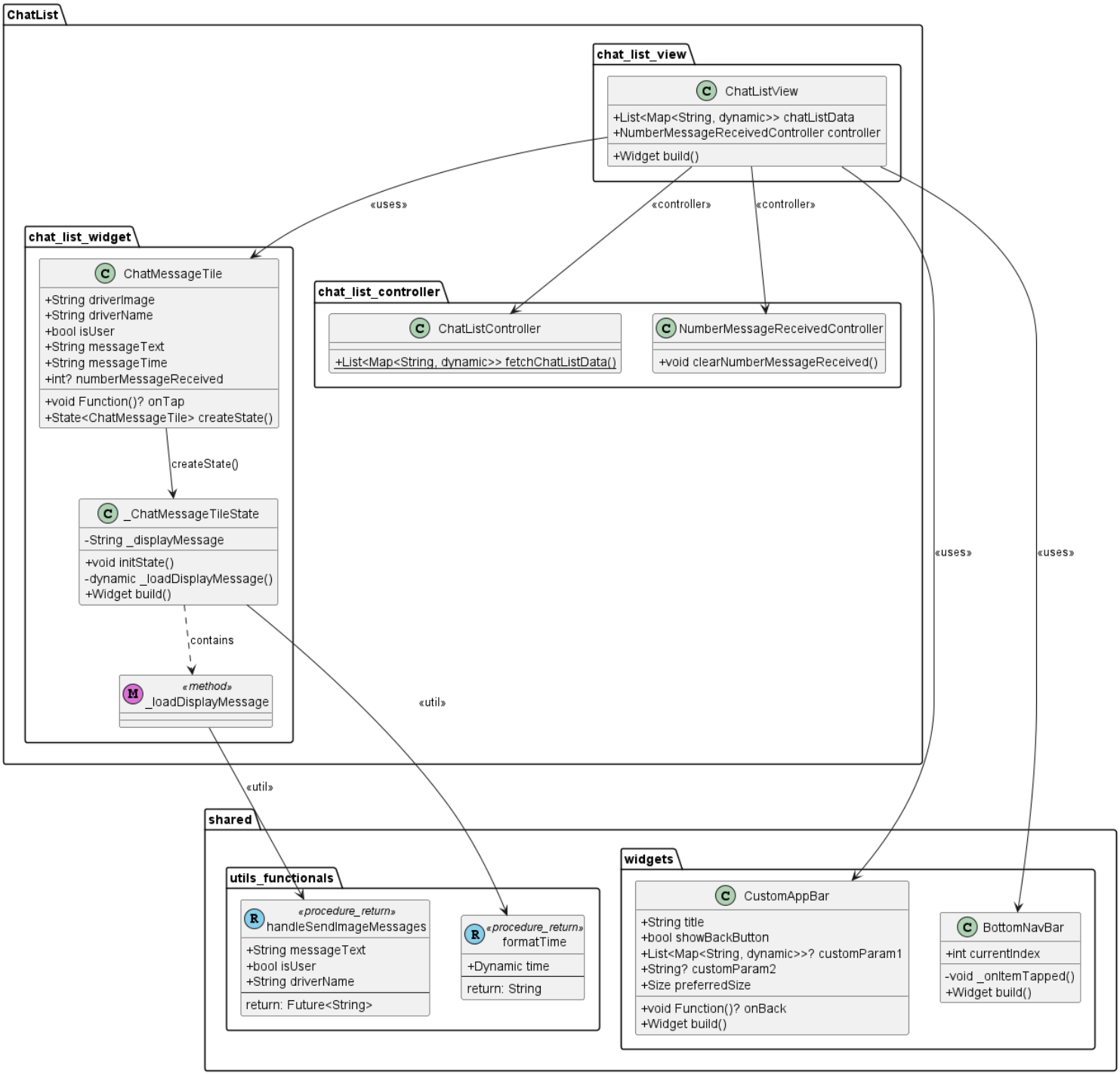
Gambar M.24. *Class diagram* untuk halaman keseluruhan detail transaksi pemesanan

Halaman pembatalan pesanan dan *dialog* konfirmasi pembatalan (HF-27)



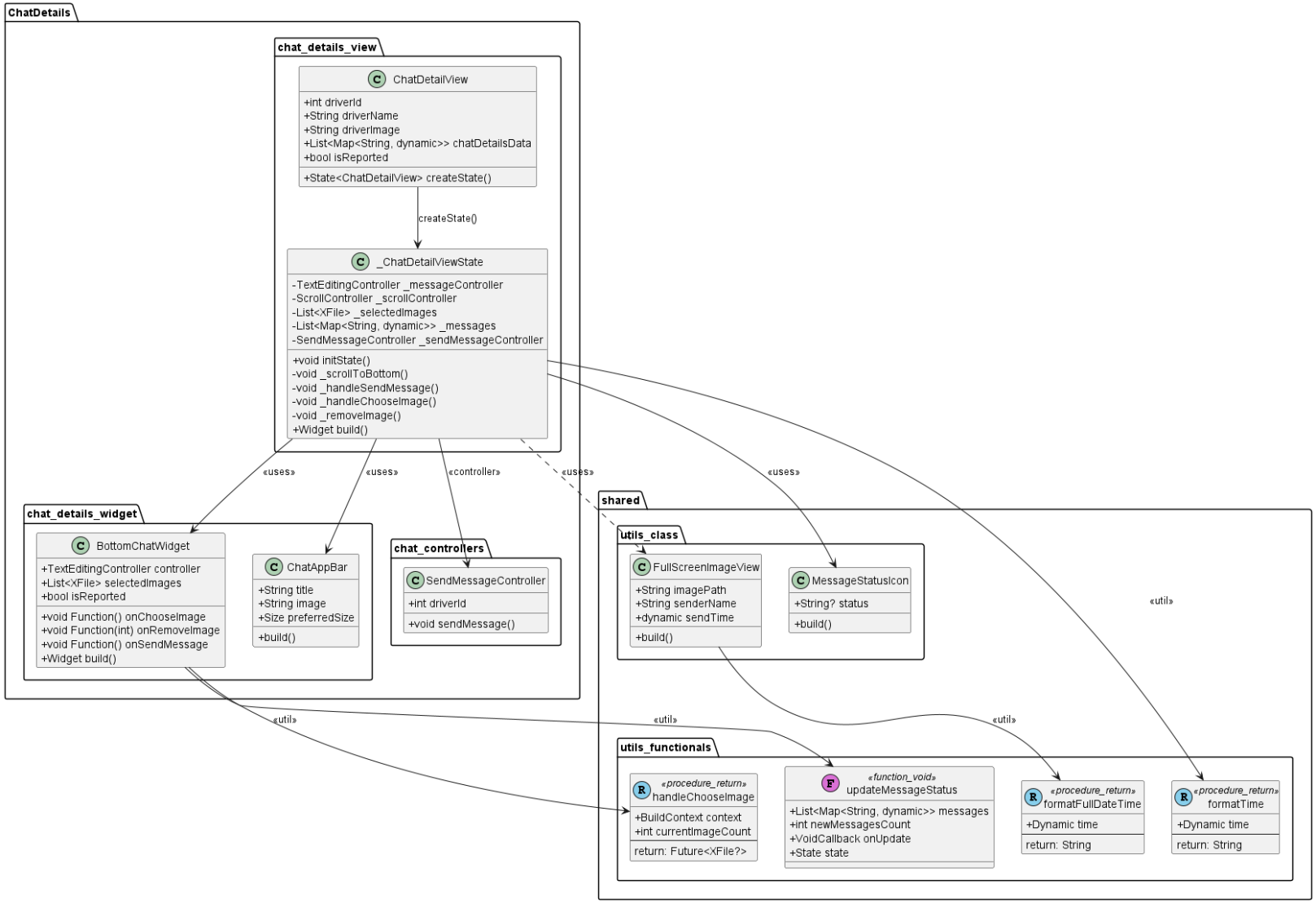
Gambar M.25. *Class diagram* untuk halaman pembatalan pesanan dan *dialog* konfirmasi pembatalan

Halaman daftar keseluruhan kontak (HF-29)



Gambar M.26. *Class diagram* untuk halaman daftar keseluruhan kontak

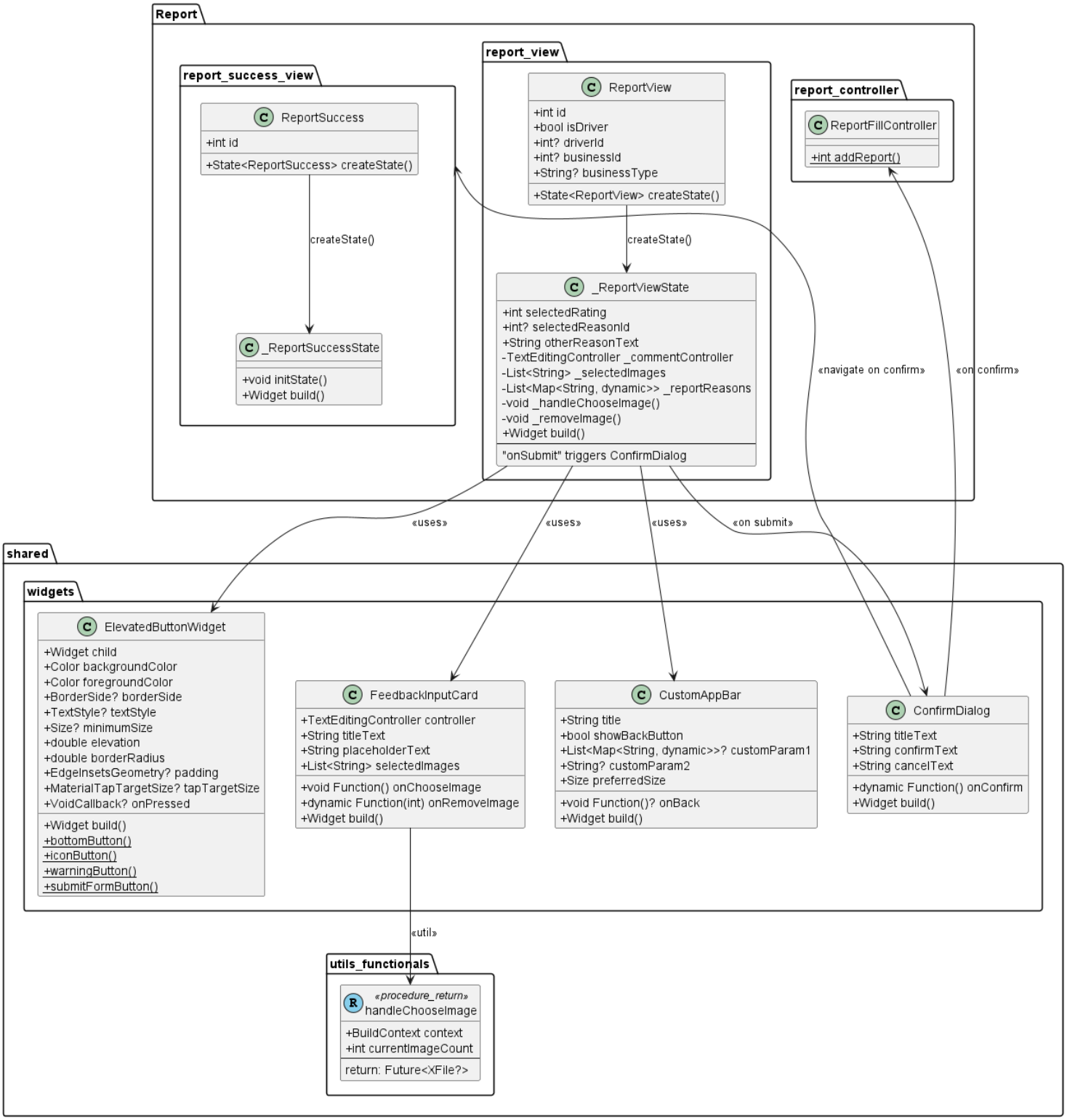
Halaman detail percakapan (HF-30)



Gambar M.27. *Class diagram* untuk halaman detail percakapan

F-12: Fitur pelaporan restoran ataupun pusat belanja pada pusat layanan aplikasi

Halaman pelaporan (HF-31)



Gambar M.28. *Class diagram* untuk halaman pelaporan

Lampiran N. Daftar Tabel dan Relasi *Database* pada Sistem Aplikasi

Daftar lengkap dari tabel dan relasi *Database* akan dijelaskan untuk setiap tabel yang terdapat pada struktur *Database*. Informasi yang akan dijelaskan mencakup penjelasan dari berbagai atribut yang ada serta hubungan antara satu tabel dengan tabel yang lainnya dengan daftarnya adalah sebagai berikut.

1. *BusinessList* (D-01)
   Tabel *BusinessList* digunakan untuk menyimpan informasi utama terkait daftar bisnis yang tersedia di dalam aplikasi antara bisnis yang memiliki kategori restoran ataupun pusat belanja (*market*). Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.1. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *BusinessList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*business_id* (PK)	INT	*Primary Key* yang menunjukkan ID unik untuk setiap bisnis.
2.	*business_name*	VARCHAR	Nama dari bisnis.
3.	*business_type*	VARCHAR	Jenis bisnis antara restoran ataupun pusat belanja (data hanya berisi opsi antara '*restaurant*' atau '*market*').
4.	*business_image*	VARCHAR	Direktori *path* tempat penyimpanan dari gambar bisnis.
5.	*business_rating*	DOUBLE	Nilai *rating* antara skala 1-5 berdasarkan ulasan pengguna. Nilai disini diasumsikan *dummy* dan tidak dihitung dari rata-rata pada komentar.
6.	*business_distance*	DOUBLE	Jarak bisnis dari lokasi pengguna dalam kilometer.
7.	*business_address*	VARCHAR	Alamat lengkap dari lokasi bisnis.
8.	*business_open_hours*	DATETIME	Waktu operasional saat bisnis buka.
9.	*business_close_hours*	DATETIME	Waktu operasional saat bisnis tutup.
10.	*estimated_delivery*	VARCHAR	Estimasi waktu pengantaran. Pada implementasi, estimasi dianggap sama untuk setiap jarak.
11.	*service_fee*	INT	Biaya layanan yang berbeda-beda untuk setiap bisnis.

```
final List<Map<String, dynamic>> businessListTable = [
  {
    'business_id': 2,
    'business_name': 'Supermarket Harmoni',
    'business_type': 'market',
    'business_image': 'assets/images/dummy/market/supermarketharmoni.webp',
    'business_rating': 4.8,
    'business_distance': 1.43,
    'business_address': 'Jl. Pasar Induk No. 456, RT 03 RW 07, Kelurahan Harapan Jaya, Bekasi, Jawa Barat 17134',
    'business_open_hour': DateTime(2025, 1, 1, 8, 0),
    'business_close_hour': DateTime(2025, 1, 1, 21, 0),
    'estimated_delivery': '20-30 menit',
    'service_fee': 5000,
  },
];
```

Gambar N.1. Contoh implementasi data dari tabel *BusinessList*

2. *BusinessPromoList* (D-02)

Tabel *BusinessPromoList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar promo yang tersedia pada bisnis antara promo diskon ataupun gratis ongkos pengiriman. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.2. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *BusinessPromoList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*business_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *BusinessList* untuk menunjukkan promo yang ada pada bisnis.
2.	*discount_number*	INT (NULLABLE)	Persentase diskon potongan harga untuk setiap produk yang terdapat pada bisnis.
3.	*is_free_shipment*	BOOLEAN	Promo gratis harga pengiriman pada bisnis jika value bernilai *true*.

Relasi:
BusinessPromoList.business_id → *BusinessList*.business_id (*one-to-one*)

Tabel *BusinessPromoList* juga menerapkan *constraint* yaitu jika nilai *discount_number* tidak null, maka is_free_shipment harus bernilai false yang menunjukkan bahwa hanya boleh terdapat satu promo antara diskon atau gratis ongkos pengiriman pada suatu bisnis.

```
final List<Map<String, dynamic>> businessPromoListTable = [
  {'business_id': 11, 'discount_number': 25, 'is_free_shipment': false},
  {'business_id': 12, 'discount_number': 15, 'is_free_shipment': false},
  {'business_id': 33, 'discount_number': 15, 'is_free_shipment': false},
  {'business_id': 7, 'discount_number': 20, 'is_free_shipment': false},
  {'business_id': 13, 'discount_number': 30, 'is_free_shipment': false},
  {'business_id': 5, 'discount_number': 25, 'is_free_shipment': false},
];
```

Gambar N.2. Contoh implementasi data dari tabel *BusinessPromoList*

3. *RecommendBusinessList* (D-03)

Tabel *RecommendBusinessList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar bisnis yang menjadi rekomendasi utama. Rekomendasi utama terdiri atas tiga tipe yaitu rekomendasi hari ini, rekomendasi untuk bisnis restoran, dan rekomendasi untuk bisnis pusat belanja.

Keseluruhan rekomendasi ini akan ditampilkan pada halaman *Homepage*. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.3. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *RecommendBusinessList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*business_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *BusinessList* untuk menunjukkan bisnis yang direkomendasikan.
2.	*recommend_category*	VARCHAR	Kategori rekomendasi antara '*today*', '*restaurant*', dan '*market*' untuk memisahkan data yang akan ditampilkan pada halaman *Homepage*.

Relasi:
RecommendBusinessList.business_id → *BusinessList*.business_id (*many-to-one*)

```
final List<Map<String, dynamic>> recommendedBusinessListTable = [
  {'business_id': '2', 'recommend_category': 'today'},
  {'business_id': '25','recommend_category': 'restaurant'},
  {'business_id': '8', 'recommend_category': 'market'},
];
```

Gambar N.3. Contoh implementasi data dari tabel *RecommendBusinessList*

4. *BusinessFavoritesList* (D-04)
Tabel *BusinessFavoritesList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar bisnis yang difavoritkan oleh pengguna. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.4. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *BusinessFavoritesList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*business_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *BusinessList* untuk menunjukkan bisnis yang difavoritkan.

Relasi:
BusinessFavoritesList.business_id → *BusinessList*.business_id (*one-to-one*)

```
final List<Map<String, dynamic>> favoritesListTable = [
  {'business_id': 15},
  {'business_id': 8},
  {'business_id': 5},
  {'business_id': 11},
  {'business_id': 18},
];
```

Gambar N.4. Contoh implementasi data dari tabel *BusinessFavoritesList*

5. *AddressList* (D-05)

Tabel *AddressList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar alamat yang tersedia pada aplikasi yang dapat dipilih sebagai lokasi untuk menerima pesanan. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.5. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *AddressList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*address_id* (PK)	INT	*Primary Key* yang menunjukkan ID unik untuk setiap alamat.
2.	*address_name*	VARCHAR	Nama label untuk alamat pengantaran.
3.	*address_detail*	VARCHAR	Daftar lokasi lengkap untuk alamat pengantaran.
4.	*is_bookmarked*	BOOLEAN	*Flag* untuk menunjukkan penyimpanan pada alamat.

```
final List<Map<String, dynamic>> addressListTable = [
  {
    'address_id': 1,
    'address_name': 'Rumah Wisma Teduh',
    'address_detail': 'Jl. Teduh No. 1',
    'isBookmarked': true,
  },
];
```

Gambar N.5. Contoh implementasi data dari tabel *AddressList*

6. *ProductList* (D-06)

Tabel *ProductList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait keseluruhan detail dari produk yang dijual oleh suatu bisnis. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.6. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *ProductList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*product_id* (PK)	INT	*Primary Key* yang menunjukkan ID unik untuk setiap produk.
2.	*product_name*	VARCHAR	Nama dari produk yang dijual.
3.	*product_description*	VARCHAR	Deskripsi dari produk yang dijual.
4.	*product_image*	VARCHAR	Direktori *path* tempat penyimpanan dari gambar produk.
5.	*product_price*	INT	Harga dari produk yang dijual.

```
final List<Map<String, dynamic>> productListTable = [
  {
    'product_id': 1,
    'product_name': 'Insalata Caprese',
    'product_description': 'Tomat segar, mozzarella, dan daun basil disiram minyak zaitun. Hidangan khas Italia yang ringan dan menyegarkan.',
    'product_image': 'assets/images/dummy/food/verduraitaliana/insalatacaprese.png',
    'product_price': 38000,
  },
  {
    'product_id': 2,
    'product_name': 'Zuppa di Verdure',
    'product_description': 'Sup sayur ala Italia dengan berbagai sayuran segar. Cocok untuk dinikmati saat cuaca dingin.',
    'product_image': 'assets/images/dummy/food/verduraitaliana/zuppadiverdure.png',
    'product_price': 32000,
  }
];
```

Gambar N.6. Contoh implementasi data dari tabel *ProductList*

7. *AddOnsList* (D-07)

Tabel *AddOnsList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar *Add-Ons* tambahan yang tersedia pada suatu produk. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.7. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *AddOnsList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*add_ons_id* (PK)	INT	*Primary Key* yang menunjukkan ID unik untuk setiap *add-ons*.
2.	*add_ons_name*	VARCHAR	Nama dari *add-ons*.
3.	*add_ons_price*	VARCHAR	Harga dari *add-ons*.

```
final List<Map<String, dynamic>> addOnsListTable = [
  {
    'add_ons_id': 1,
    'add_ons_name': 'Avokad Iris Tipis',
    'add_ons_price': 10000,
  },
  {
    'add_ons_id': 2,
    'add_ons_name': 'Extra tambahan Kacang Pinus Panggang',
    'add_ons_price': 10000,
  },
];
```

Gambar N.7. Contoh implementasi data dari tabel *AddOnsList*

8. *BusinessProductList* (D-08)

Tabel *BusinessProductList* digunakan untuk memetakan antara bisnis dengan produk yang dijual dan juga *add-ons* yang tersedia pada sebuah produk. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.8. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *BusinessProductList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*business_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *BusinessList* untuk menunjukkan produk milik bisnis tertentu.
2.	*product_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *ProductList* untuk menunjukkan produk yang dijual.
3.	*add_ons_id* (FK)	INT (NULLABLE)	*Foreign Key* ke tabel *AddOnsList* untuk menunjukkan *add-ons* yang tersedia untuk produk tersebut.
4.	*is_empty*	BOOLEAN	Kondisi apakah produk yang dijual pada sebuah bisnis tersedia atau kosong.

Relasi:
BusinessProductList.business_id → *BusinessList*.business_id (*many-to-many*)
BusinessProductList.product_id → *ProductList*.product_id (*many-to-many*)
BusinessProductList.add_ons_id → *AddOnsList*.add_ons_id (*many-to-many*)

```
final List<Map<String, dynamic>> businessProductListTable = [
  {'business_id': 1, 'product_id': 1, 'add_ons_id': 1, 'is_empty': false},
  {'business_id': 1, 'product_id': 1, 'add_ons_id': 2, 'is_empty': false},
  {'business_id': 1, 'product_id': 1, 'add_ons_id': 3, 'is_empty': false},
  {'business_id': 1, 'product_id': 2, 'add_ons_id': 4, 'is_empty': false},
  {'business_id': 1, 'product_id': 2, 'add_ons_id': 5, 'is_empty': false},
];
```

Gambar N.8. Contoh implementasi data dari tabel *BusinessProductList*

9. *RecommendProductList* (D-09)
Tabel *RecommendProductList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar produk yang direkomendasikan pada sebuah bisnis. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.9. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *RecommendProductList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*business_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *BusinessList* untuk menunjukkan produk rekomendasi pada bisnis tertentu.
2.	*product_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *ProductList* untuk menunjukkan produk yang direkomendasikan.

Relasi:
RecommendProductList.business_id → *BusinessList*.business_id (*many-to-many*)
RecommendProductList.product_id → *ProductList*.product_id (*many-to-many*)

```
final List<Map<String, dynamic>> recommendedProductListTable = [
  {'business_id': 1, 'product_id': 1},
  {'business_id': 1, 'product_id': 2},
  {'business_id': 1, 'product_id': 6},
  {'business_id': 1, 'product_id': 9},
  {'business_id': 1, 'product_id': 8},
];
```

Gambar N.9. Contoh implementasi data dari tabel *RecommendProductList*

10. *DriverList* (D-10)

Tabel *DriverList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar pengemudi yang beroperasi untuk mengantarkan pesanan. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.10. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *DriverList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*driver_id* (PK)	INT	*Primary Key* yang menunjukkan ID unik untuk setiap pengemudi.
2.	*driver_name*	VARCHAR	Nama dari pengemudi.
3.	*driver_image*	VARCHAR	Direktori *path* tempat penyimpanan dari foto gambar pengemudi.
4.	*driver_rating*	DOUBLE	*Rating* penilaian dari pengemudi.
5.	*driver_phone_number*	VARCHAR	Nomor telepon dari pengemudi yang dibuat dengan fungsi util yaitu *generatePhoneNumber*.

Data yang ada pada tabel ini secara otomatis dibuat untuk total sebanyak 10 pengemudi dengan nilai *rating* antara 4-5 yang ditentukan secara *random* menggunakan *library dart:math*.

```
final List<Map<String, dynamic>> driverListTable = List.generate(10, (index) {
  double driverRating = 4 + random.nextDouble();

  return {
    'driver_id': index + 1,
    'driver_name': 'Driver #${index + 1}',
    'driver_image': 'assets/images/dummy/chat/driver.png',
    'driver_rating': double.parse(driverRating.toStringAsFixed(1)),
    'driver_phone_number': generatePhoneNumber(),
  };
});
```

Gambar N.10. Contoh implementasi data dari tabel *DriverList*

11. *HistoryOrderList* (D-11)

Tabel *HistoryOrderList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait detail informasi dari keseluruhan histori pemesanan yang telah dilakukan sebelumnya. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.11. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *HistoryOrderList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*history_id* (PK)	INT	*Primary Key* yang menunjukkan ID unik untuk setiap histori pemesanan.
2.	*business_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *BusinessList* untuk menunjukkan pemesanan yang dilakukan pada bisnis tertentu.
3.	*driver_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *DriverList* untuk menunjukkan pengemudi yang menangani pesanan.
4.	*driver_note*	VARCHAR (NULLABLE)	Catatan *Note* yang diberikan kepada pengemudi.
5.	*order_date*	DATETIME	Tanggal dan waktu ketika pemesanan dilakukan.
6.	*address_receiver*	VARCHAR	Alamat tujuan pemesanan.
7.	*estimated_arrival_time*	VARCHAR (NULLABLE)	Estimasi waktu kedatangan pesanan.
8.	*delivery_fee*	INT	Biaya pengiriman.
9.	*payment_method*	VARCHAR	Metode pembayaran pada pesanan.
10.	*status*	VARCHAR	Status pada pesanan (data hanya berisi opsi antara ‘diproses’, ‘dikirim’, dan ‘selesai’).

Relasi:

HistoryOrderList.business_id → *BusinessList*.business_id (*many-to-one*)

HistoryOrderList.driver_id → *DriverList*.driver_id (*many-to-many*)

```
List<Map<String, dynamic>> historyOrderListTable = [
  {
    'history_id': 1,
    'business_id': 18,
    'driver_id': 2,
    'driver_note': 'Ditaruh didepan saja ya',
    'order_date': DateTime(2025, 3, 20, 8, 12),
    'address_receiver': 'Jl. Tradisional No. 10',
    'estimated_arrival_time': null,
    'delivery_fee': 3500,
    'payment_method': 'QRIS Scan',
    'status': 'selesai',
  },
];
```

Gambar N.11. Contoh implementasi data dari tabel *HistoryOrderList*

12. *HistoryList* (D-12)

Tabel HistoryList digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar produk yang dipesan pada suatu histori pemesanan. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.12. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *HistoryList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*history_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *HistoryOrderList* untuk menunjukkan produk yang dipesan pada histori tertentu.
2.	*product_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *ProductList* untuk menunjukkan informasi produk yang dipesan.
3.	*qty_product*	INT	Jumlah produk yang dipesan.
4.	*notes*	VARCHAR (NULLABLE)	Catatan tambahan dari pesanan.

Relasi:

HistoryList.history_id → *HistoryOrderList*.history_id (*many-to-many*)

HistoryList.product_id → *ProductList*.product_id (*many-to-many*)

```
final List<Map<String, dynamic>> historyListTable = [
  {'history_id': 1, 'product_id': 31, 'qty_product': 2, 'notes': ''},
  {'history_id': 1, 'product_id': 32, 'qty_product': 1, 'notes': ''},
  {'history_id': 2, 'product_id': 29, 'qty_product': 3, 'notes': ''},
  {'history_id': 2, 'product_id': 30, 'qty_product': 1, 'notes': ''},
  {'history_id': 3, 'product_id': 27, 'qty_product': 1, 'notes': 'Tanpa saus'},
  {'history_id': 3, 'product_id': 28, 'qty_product': 2, 'notes': ''},
];
```

Gambar N.12. Contoh implementasi data dari tabel *HistoryList*

13. *HistoryAddOnsList* (D-13)

Tabel *HistoryAddOnsList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar *add-ons* dari suatu produk yang dipilih pada suatu histori pemesanan. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.13. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *HistoryAddOnsList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*history_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *HistoryOrderList* untuk menunjukkan *add-ons* yang dipilih pada histori tertentu.
2.	*add_ons_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *AddOnsList* untuk menunjukkan informasi *add-ons* yang dipilih.

Relasi:

HistoryAddOnsList.history_id → *HistoryOrderList*.history_id (*many-to-many*)

HistoryAddOnsList.add_ons_id → *AddOnsList*.add_ons_id (*many-to-many*)

```
final List<Map<String, dynamic>> historyAddOnsListTable = [
  {'history_id': 5, 'add_ons_id': 1},
  {'history_id': 5, 'add_ons_id': 2},
  {'history_id': 12, 'add_ons_id': 4},
  {'history_id': 12, 'add_ons_id': 5},
];
```

Gambar N.13. Contoh implementasi data dari tabel *HistoryAddOnsList*

14. *HistoryRatingList* (D-14)

Tabel *HistoryRatingList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar *rating* penilaian yang diberikan oleh pengguna utama aplikasi. Pada implementasi *database* disini, terdapat pemisahan tabel untuk *rating* dari pengguna utama dan *rating* dari pengguna aplikasi lainnya yang bersifat *dummy*. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.14. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *HistoryRatingList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*history_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *HistoryOrderList* untuk menunjukkan *rating* yang diberikan pada histori tertentu.
2.	*rating_type*	VARCHAR	Kategori dari *rating* yang diberikan antara memberikan penilaian kepada pengemudi (‘*driver*’) ataupun kepada bisnis (‘*restaurant*’ atau ‘*market*’)
3.	*rating_date*	DATETIME	Waktu ketika *rating* diberikan.
4.	*rating_number*	INT	Nilai dari *rating* yang diberikan.
5.	*rating_comment*	VARCHAR	Komentar dari *rating* yang diberikan.

Relasi:

HistoryRatingList.history_id → *HistoryOrderList*.history_id (*many-to-one*)

```
final List<Map<String, dynamic>> historyRatingListTable = [
  {
    'history_id': 2,
    'rating_type': 'driver',
    'rating_date': DateTime(2025, 3, 23, 6, 59),
    'rating_number': 4,
    'rating_comment': 'Cepat sampai dan ramah.'
  },
];
```

Gambar N.14. Contoh implementasi data dari tabel *HistoryRatingList*

15. *HistoryRatingImageList* (D-15)

Tabel *HistoryRatingImageList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar gambar yang dilampirkan ketika pengguna utama memberikan *rating* penilaian. Pada implementasinya, tabel ini dibuat terpisah dengan *HistoryRatingList* dikarenakan pengguna dapat melampirkan hingga sebanyak tiga gambar saat memberikan sebuah *rating* penilaian. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.15. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *HistoryRatingImageList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*history_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *HistoryOrderList* untuk menunjukkan gambar *rating* yang diberikan pada histori tertentu.
2.	*rating_type*	VARCHAR	Kategori dari *rating* yang diberikan antara memberikan penilaian kepada pengemudi (‘*driver*’) ataupun kepada bisnis (‘*restaurant*’ atau ‘*market*’)
3.	*rating_image*	VARCHAR	Direktori *path* tempat penyimpanan dari foto gambar *rating*.

Relasi:

HistoryRatingImageList.history_id → *HistoryOrderList*.history_id (*many-to-one*)

```
final List<Map<String, dynamic>> historyRatingImageListTable = [
  {
    'history_id': 4,
    'rating_type': 'business',
    'rating_image': 'assets/images/dummy/comment/comment4.png'
  },
  {
    'history_id': 5,
    'rating_type': 'driver',
    'rating_image': 'assets/images/dummy/comment/comment5.png'
  },
];
```

Gambar N.15. Contoh implementasi data dari tabel *HistoryRatingImageList*

16. *OtherUserRatingList* (D-16)

Tabel *OtherUserRatingList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar *rating* penilaian yang diberikan oleh pengguna lainnya yang bersifat *dummy* pada aplikasi. Pada implementasinya dari sisi pengguna lain, data yang ditampilkan hanya *rating* untuk bisnis saja sehingga tidak menyimpan data untuk *rating* pengemudi. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.16. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *OtherUserRatingList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*rating_id* (PK)	INT	*Primary Key* yang menunjukkan ID unik untuk setiap *rating* yang diberikan.
2.	*business_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *BusinessList* untuk menunjukkan *rating* yang diberikan oleh pengguna lain *dummy* pada bisnis tertentu.
3.	*username*	VARCHAR	Nama dari pengguna lainnya yang memberikan *rating* penilaian pada bisnis.
4.	*userimage*	VARCHAR	Gambar profil pribadi dari pengguna lainnya yang memberikan *rating* penilaian pada bisnis.
5.	*rating_date*	DATETIME	Waktu ketika *rating* diberikan.
6.	*rating_number*	INT	Nilai dari *rating* yang diberikan.
7.	*rating_comment*	VARCHAR	Komentar dari *rating* yang diberikan.

Relasi:
OtherUserRatingList.business_id → *BusinessList*.business_id (*many-to-one*)

```
final List<Map<String, dynamic>> otherUserRatingListTable = [
  {
    'rating_id': 1,
    'business_id': 1,
    'username': 'johndoe',
    'userimage': 'assets/images/dummy/userreview/johndoe.png',
    'rating_date': DateTime(2025, 6, 1, 17, 40),
    'rating_number': 5,
    'rating_comment': 'Suka banget sama konsep restoran sehat ini. Pizzanya enak banget dan rendah kalori!'
  },
];
```

Gambar N.16. Contoh implementasi data dari tabel *OtherUserRatingList*

17. *OtherUserRatingImageList* (D-17)

Tabel *OtherUserRatingImageList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar gambar yang dilampirkan pada *rating* penilaian *dummy* oleh pengguna lainnya. Sama seperti pada *rating* pengguna utama, pada implementasinya, tabel ini dibuat terpisah dengan *OtherUserRatingList* dikarenakan pengguna dapat melampirkan hingga sebanyak tiga gambar saat memberikan sebuah *rating* penilaian. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.17. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *OtherUserRatingImageList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*rating_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *OtherUserRatingList* untuk menunjukkan gambar *rating* yang diberikan pada penilaian tertentu.
2.	*rating_image*	DATETIME	Direktori *path* tempat penyimpanan dari foto gambar *rating*.

Relasi:
*OtherUserRatingImageList.rating*_id → *OtherUserRatingList.rating*_id (*many-to-one*)

```
final List<Map<String, dynamic>> otherUserRatingImageListTable = [
  {
    'rating_id': 17,
    'rating_image': 'assets/images/dummy/comment/comment1.png',
  },
  {
    'rating_id': 17,
    'rating_image': 'assets/images/dummy/comment/comment2.png',
  },
];
```

Gambar N.17. Contoh implementasi data dari tabel *OtherUserRatingImageList*

18. *ChatList* (D-18)
Tabel *ChatList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait daftar pesan yang berlangsung antara pengguna dengan pengemudi. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.18. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *ChatList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*chat_id* (PK)	INT	*Primary Key* yang menunjukkan ID unik untuk setiap pesan percakapan yang dilakukan.
2.	*driver_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *DriverList* untuk menunjukkan percakapan dilakukan kepada pengemudi tertentu.
3.	*is_user*	BOOLEAN	Kondisi pesan apakah dari sisi pengguna atau sisi pengemudi.
4.	*message_text*	VARCHAR	Pesan yang dikirimkan antara teks atau gambar.
5.	*message_time*	DATETIME	Waktu pesan dikirimkan.

Relasi:
ChatList.driver_id → *DriverList*.driver_id (*many-to-one*)

```
final List<Map<String, dynamic>> chatListTable = [
  {
    'chat_id': 1,
    'driver_id': 1,
    'is_user': true,
    'message_sent': 'Terima kasih banyak, makanannya sudah saya terima',
    'message_time': DateTime(2025, 3, 27, 16, 55),
  },
];
```

Gambar N.18. Contoh implementasi data dari tabel *ChatList*

19. *NumberMessageReceivedList* (D-19)
Tabel *NumberMessageReceivedList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait dengan jumlah pesan masuk dari pengemudi yang belum dibaca oleh pengguna. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.19. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *NumberMessageReceivedList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*driver_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *DriverList* untuk menunjukkan jumlah pesan yang belum dibaca pada suatu pengemudi tertentu.
2.	*number_message_received*	INT	Jumlah pesan masuk dari pengemudi yang belum dibaca oleh pengguna.

Relasi:
NumberMessageReceivedList.driver_id → *DriverList*.driver_id (*one-to-one*)

```
final List<Map<String, dynamic>> numberMessageReceivedListTable = [
  {'driver_id': 5, 'numberMessageReceived': 1},
];
```

Gambar N.19. Contoh implementasi data dari tabel *NumberMessageReceivedList*

20. *ReportList* (D-20)
Tabel *ReportList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait dengan laporan yang dikirimkan oleh pengguna terhadap pengemudi ataupun suatu bisnis tertentu. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.20. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *ReportList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*report_id* (PK)	INT	*Primary Key* yang menunjukkan ID unik untuk setiap laporan yang diberikan.
2.	*business_id* (FK)	INT (NULLABLE)	*Foreign Key* ke tabel *BusinessList* untuk menunjukkan laporan yang diberikan pada suatu bisnis.
3.	*driver_id* (FK)	INT (NULLABLE)	*Foreign Key* ke tabel *DriverList* untuk menunjukkan laporan yang diberikan pada suatu pengemudi.
4.	*report_reason*	(VARCHAR)	Alasan pelaporan sesuai opsi *RadioButton* pada halaman *ReportView*.
5.	*report_description*	(VARCHAR)	Penjelasan detail dari laporan yang diberikan.

Relasi:
ReportList.business_id → *BusinessList*.business_id (*one-to-one*)
ReportList.driver_id → *DriverList*.driver_id (*one-to-one*)

```
final List<Map<String, dynamic>> reportListTable = [
  {
    'report_id': 1,
    'business_id': null,
    'driver_id': 3,
    'report_reason': 'Bersikap tidak sopan',
    'report_description': 'Pengemudi bersikap kasar dan tidak sopan selama perjalanan.',
  },
];
```

Gambar N.20. Contoh implementasi data dari tabel *ReportList*

21. *ReportImageList* (D-21)
Tabel *ReportImageList* digunakan untuk menyimpan informasi terkait dengan gambar laporan yang dikirimkan oleh pengguna terhadap pengemudi ataupun suatu bisnis tertentu. Sama seperti pada *rating*, pada implementasinya, tabel ini dibuat terpisah dengan *ReportList* dikarenakan pengguna dapat melampirkan hingga sebanyak tiga gambar saat memberikan sebuah laporan. Daftar struktur yang terdapat pada tabel ini yaitu sebagai berikut.

Tabel N.21. Detail penjelasan untuk atribut pada tabel *ReportImageList*

No.	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1.	*report_id* (FK)	INT	*Foreign Key* ke tabel *ReportList* untuk menunjukkan gambar laporan yang diberikan.
2.	*report_image*	VARCHAR	Direktori *path* tempat penyimpanan dari foto gambar laporan.

Relasi:
ReportImageList.report_id → *ReportList*.report_id (*many-to-one*)

```
final List<Map<String, dynamic>> reportImageListTable = [
  {
    'report_id': 2,
    'report_image': 'assets/images/dummy/comment/report.png',
  },
];
```

Gambar N.21. Contoh implementasi data dari tabel *ReportImageList*

Lampiran O. Daftar Pemetaan Tabel *Database* pada Tampilan

Daftar pemetaan antara tabel *database* dengan informasi tampilan dilakukan untuk menjelaskan penggunaan setiap tabel *database* yang telah didefinisikan untuk mendukung informasi data pada tampilan *high-fidelity prototype* yang telah dirancang. Informasi yang akan dijelaskan terkait penggunaan setiap tabel *database* beserta metode pengolahan data yang dilakukan pada setiap tampilan halaman dengan daftar pada Tabel O.1.

Tabel O.1. Pemetaan implementasi *high-fidelity prototype* dengan tabel basis data yang digunakan dan metode pengolahan data

HF-ID	**Penggunaan Tabel**	**Metode Pengolahan Data**	***Controller* terkait**
HF-01	-	-	-
HF-02	-	-	-
HF-03	-	-	-
HF-04	*BusinessList* (D-01)	*Filter* pencocokan data untuk daftar rekomendasi bisnis.	*HomePage Controller*
	BusinessPromoList (D-02)	READ (menampilkan informasi promo yang terdapat pada bisnis jika ada).	
	RecommendBusinessList (D-03)	READ (menampilkan bisnis rekomendasi pada halaman utama). (LIMIT 5)	
HF-05	-	-	-
HF-06	*BusinessList* (D-01)	*Filter* pencocokan data untuk daftar bisnis favorit.	*Favorites Controller*
	BusinessPromoList (D-02)	READ (menampilkan informasi promo yang terdapat pada bisnis jika ada).	
	BusinessFavoritesList (D-04)	READ (menampilkan daftar bisnis yang difavoritkan).	
HF-07	*BusinessList* (D-01)	*Filter* pencocokan data untuk daftar rekomendasi bisnis.	*HomePage Controller*
	BusinessPromoList (D-02)	READ (menampilkan informasi promo yang terdapat pada bisnis jika ada).	
	RecommendBusinessList (D-03)	READ (menampilkan daftar keseluruhan bisnis rekomendasi).	

HF-ID	Penggunaan Tabel	Metode Pengolahan Data	***Controller* terkait**
HF-08	*BusinessList* (D-01)	*Filter* pencocokan data untuk daftar pencarian bisnis.	*RecentSearch Controller*
			SearchPage Controller
			Recipient Address Controller
	BusinessPromoList (D-02)	READ (menampilkan informasi promo yang terdapat pada bisnis jika ada).	*SearchPage Controller*
	AddressList (D-05)	READ (menampilkan alamat pengantaran yang dipilih).	*AddressList Controller*
			Recipient Address Controller
HF-09	*BusinessList* (D-01)	UPDATE (perubahan pada jarak bisnis berdasarkan alamat yang dipilih).	*Recipient Address Controller*
	AddressList (D-05)	READ (menampilkan daftar alamat pengantaran yang dapat dipilih).	*AddressList Controller*
HF-10	*BusinessList* (D-01)	READ (mengubah urutan daftar pencarian bisnis berdasarkan jenis *sorting* yang dipilih).	-
HF-11	*BusinessList* (D-01)	READ (menampilkan informasi detail yang terdapat pada bisnis yang dipilih).	*Business Ordering Menu Controller*
	BusinessPromoList (D-02)	READ (menampilkan informasi promo yang terdapat pada bisnis jika ada).	
	BusinessFavoritesList (D-04)	READ (menampilkan status kondisi bisnis apakah difavoritkan atau tidak).	
	ProductList (D-06)	*Filter* pencocokan data untuk daftar produk yang terdapat pada bisnis yang dipilih.	
	AddOnsList (D-07)	READ (menyimpan daftar *add-ons* yang telah dipilih untuk pemesanan).	
	BusinessProductList (D-08)	READ (menampilkan keseluruhan produk yang terdapat pada bisnis yang dipilih serta ketersediaannya).	
	RecommendProductList (D-09)	READ (menampilkan rekomendasi produk yang terdapat pada bisnis yang dipilih).	

HF-ID	Penggunaan Tabel	Metode Pengolahan Data	***Controller* terkait**
HF-12	*OtherUserRatingList* (D-16)	READ (menampilkan daftar keseluruhan *rating* penilaian pada bisnis).	*Review Business Controller*
	OtherUserRatingImageList (D-17)	READ (menampilkan daftar keseluruhan gambar yang dilampirkan pada *rating* penilaian).	
HF-13	*BusinessFavoritesList* (D-04)	CREATE (menambahkan bisnis ke dalam daftar favorit).	*Favorites Business Controller*
		DELETE (menghapus bisnis dari daftar favorit).	
HF-14	*BusinessPromoList* (D-02)	UPDATE (perubahan pada harga produk jika terdapat promo diskon).	*Business Ordering Menu Controller*
	ProductList (D-06)	READ (menampilkan informasi detail dari produk yang dipilih).	
	AddOnsList (D-07)	READ (menampilkan daftar *add-ons* yang tersedia pada sebuah produk).	*AddOns Controller*
HF-15	*ProductList* (D-06)	READ (menampilkan harga total dari keseluruhan produk yang dipilih).	*Business Ordering Menu Controller*
	AddOnsList (D-07)	READ (menampilkan harga total dari keseluruhan *add-ons* yang dipilih).	
HF-16	*BusinessPromoList* (D-02)	UPDATE (pengubahan harga ongkos pengiriman jika terdapat promo gratis ongkir).	*Order Confirmation Controller*
	AddressList (D-05)	READ (menampilkan alamat pengantaran yang dipilih).	*Address Recipient Choose Controller*
			Recipient Address Controller

HF-ID	Penggunaan Tabel	Metode Pengolahan Data	***Controller* terkait**
HF-16	*DriverList* (D-10)	*Filter* untuk pemilihan pengemudi yang mengantarkan pesanan setelah konfirmasi.	*Order Confirmation Controller*
	HistoryOrderList (D-11)	CREATE (menambahkan informasi histori pemesanan baru setelah mengonfirmasi pesanan).	
	HistoryList (D-12)	CREATE (menambahkan informasi daftar produk yang dipesan setelah mengonfirmasi pesanan).	
	HistoryAddOnsList (D-13)	CREATE (menambahkan informasi daftar *add-ons* yang dipesan setelah mengonfirmasi pesanan).	
	ChatList (D-18)	CREATE (menambahkan pesan kepada pengemudi ketika *notes* diisi).	
	ReportList (D-20)	*Filter* untuk memastikan pengemudi yang telah dilaporkan tidak mengantarkan pesanan.	
HF-17	*BusinessList* (D-01)	UPDATE (perubahan pada jarak bisnis dan harga ongkir berdasarkan alamat yang dipilih).	*Recipient Address Controller*
			Update Business Distance Controller
	AddressList (D-05)	READ (menampilkan daftar alamat pengantaran yang dapat dipilih).	*AddressList Controller*
	HistoryOrderList (D-11)	UPDATE (perubahan pada histori alamat pengantaran berdasarkan pemilihan alamat).	*Order Confirmation Controller*
HF-18	*HistoryOrderList* (D-11)	UPDATE (perubahan pada *note* yang diberikan kepada pengemudi ketika melakukan pengisian).	*Order Confirmation Controller*
HF-19	*HistoryOrderList* (D-11)	UPDATE (perubahan pada metode pembayaran berdasarkan pemilihan.	*Order Confirmation Controller*

HF-ID	Penggunaan Tabel	Metode Pengolahan Data	***Controller* terkait**
HF-20	*BusinessList* (D-01)	*Filter* pencocokan data untuk daftar rekomendasi bisnis yang terdapat promo.	*Promo Controller*
	BusinessPromoList (D-02)	READ (menampilkan informasi rekomendasi promo diskon ataupun gratis ongkir pada bisnis). LIMIT 5	
HF-21	*BusinessList* (D-01)	*Filter* pencocokan data untuk daftar rekomendasi bisnis yang terdapat promo.	*Promo Controller*
	BusinessPromoList (D-02)	READ (menampilkan informasi rekomendasi promo diskon ataupun gratis ongkir pada bisnis)	
HF-22	*BusinessList* (D-01)	READ (menampilkan informasi nama dan gambar bisnis dengan proses pemesanan sudah selesai).	*History Controller*
	HistoryOrderList (D-11)	READ (menampilkan daftar lengkap keseluruhan histori pemesanan yang sudah selesai terurut dari terbaru hingga terlama).	
	HistoryList (D-12)	READ (perhitungan harga dari pemesanan produk).	
	HistoryAddOnsList (D-13)	READ (perhitungan harga dari pemesanan *add-ons* pada produk).	
HF-23	*BusinessList* (D-01)	READ (menampilkan informasi bisnis dari salah satu detail histori pemesanan yang sudah selesai).	*History Controller*
	ProductList (D-06)	*Filter* pencocokan data untuk detail produk yang dipesan.	
	AddOnsList (D-07)	*Filter* pencocokan data untuk detail *add-ons* pada produk yang dipesan.	
	BusinessProductList (D-08)	*Filter* pencocokan data antara produk dengan *add-ons* yang dimiliki.	
	DriverList (D-10)	READ (menampilkan nama dari pengemudi yang mengantarkan pesanan).	

HF-ID	Penggunaan Tabel	Metode Pengolahan Data	***Controller* terkait**
HF-23	*HistoryOrderList* (D-11)	READ (menampilkan detail informasi dari salah satu histori pemesanan yang sudah selesai).	*History Controller*
	HistoryList (D-12)	READ (menampilkan detail dari keseluruhan produk yang dipesan).	
	HistoryAddOnsList (D-13)	READ (menampilkan detail dari keseluruhan *add-ons* pada produk yang dipesan).	
	HistoryRatingList (D-14)	READ (menampilkan informasi *rating* penilaian yang diberikan pada pengemudi atau bisnis dalam suatu histori).	*HistoryRating Controller*
	HistoryRatingImageList (D-15)	READ (menampilkan informasi lampiran gambar *rating* penilaian yang diberikan pada pengemudi atau bisnis dalam suatu histori).	
	ReportList (D-20)	READ (menampilkan informasi laporan yang diberikan pada pengemudi atau bisnis dalam suatu histori).	*HistoryReport Controller*
	ReportImageList (D-21)	READ (menampilkan informasi lampiran gambar laporan yang diberikan pada pengemudi atau bisnis dalam suatu histori).	
HF-24	*HistoryRatingList* (D-14)	CREATE (menambahkan *rating* penilaian yang diberikan ke dalam daftar *rating* dari pengguna).	*DriverRating Controller* *Business Rating Controller*
	HistoryRatingImageList (D-15)	CREATE (menambahkan lampiran gambar *rating* penilaian yang diberikan ke dalam daftar *rating* dari pengguna).	*DriverRating Controller* *Business Rating Controller*
	OtherUserRatingList (D-16)	CREATE (menambahkan *rating* penilaian yang diberikan ke dalam daftar keseluruhan *rating*).	*Business Rating Controller*
	OtherUserRatingImageList (D-17)	CREATE (menambahkan lampiran gambar *rating* penilaian yang diberikan ke dalam daftar keseluruhan *rating*).	

HF-ID	Penggunaan Tabel	Metode Pengolahan Data	***Controller* terkait**
HF-25	*BusinessList* (D-01)	READ (menampilkan informasi nama dan gambar bisnis dengan proses pemesanan sedang berlangsung).	*History Controller*
	HistoryOrderList (D-11)	READ (menampilkan daftar lengkap keseluruhan histori pemesanan yang sedang berlangsung terurut dari terbaru hingga terlama).	
	HistoryList (D-12)	READ (perhitungan harga dari pemesanan produk).	
	HistoryAddOnsList (D-13)	READ (perhitungan harga dari pemesanan *add-ons* pada produk).	
HF-26	*BusinessList* (D-01)	READ (menampilkan informasi bisnis dari salah satu detail histori pemesanan yang sedang berlangsung dengan status dalam proses).	*History Controller*
	ProductList (D-06)	*Filter* pencocokan data untuk detail produk yang dipesan.	
	AddOnsList (D-07)	*Filter* pencocokan data untuk detail *add-ons* pada produk yang dipesan.	
	BusinessProductList (D-08)	*Filter* pencocokan data antara produk dengan *add-ons* yang dimiliki.	
	HistoryOrderList (D-11)	READ (menampilkan detail informasi dari salah satu histori pemesanan yang sedang berlangsung).	
	HistoryList (D-12)	READ (menampilkan detail dari keseluruhan produk yang dipesan).	
	HistoryAddOnsList (D-13)	READ (menampilkan detail dari keseluruhan *add-ons* pada produk yang dipesan).	

HF-ID	Penggunaan Tabel	Metode Pengolahan Data	***Controller* terkait**
HF-27	*HistoryOrderList* (D-11)	DELETE (menghapus histori yang dalam proses ketika pesanan dibatalkan).	*Cancelled Order Controller*
	HistoryList (D-12)	DELETE (menghapus daftar pesanan pada histori pesanan yang dibatalkan).	
	HistoryAddOnsList (D-13)	DELETE (menghapus daftar *add-*ons pesanan pada histori pesanan yang dibatalkan).	
HF-28	*BusinessList* (D-01)	READ (menampilkan informasi bisnis dari salah satu detail histori pemesanan yang sedang berlangsung dengan status dikirimkan).	*History Controller*
	DriverList (D-10)	READ (menampilkan detail dari pengemudi yang mengantarkan pesanan).	
HF-29	*DriverList* (D-10)	READ (menampilkan informasi pengemudi yang melakukan percakapan dengan pengguna).	*ChatList Controller*
	ChatList (D-18)	READ (menampilkan daftar keseluruhan percakapan yang dilakukan dengan pengemudi).	
	NumberMessageReceivedList (D-19)	READ (menampilkan jumlah pesan dari pengemudi yang belum dibaca).	*Number Message Received Controller*
HF-30	*DriverList* (D-10)	READ (menampilkan informasi salah satu pengemudi spesifik yang melakukan percakapan dengan pengguna).	*ChatList Controller*
	ChatList (D-18)	READ (menampilkan daftar keseluruhan percakapan yang dilakukan dengan pengemudi spesifik).	
		CREATE (menambahkan pesan dalam bentuk teks ataupun gambar kepada salah satu pengemudi spesifik).	*SendMessage Controller*
	ReportList (D-20)	*Filter* untuk memblokir percakapan antara pengguna dan pengemudi yang telah dilaporkan.	*ChatList Controller*

HF-ID	Penggunaan Tabel	Metode Pengolahan Data	***Controller* terkait**
HF-31	*ReportList* (D-20)	CREATE (menambahkan laporan terkait pengemudi ataupun bisnis untuk nantinya diproses oleh admin utama).	*ReportFill Controller*
	ReportImageList (D-21)	CREATE (menambahkan lampiran gambar laporan terkait pengemudi ataupun bisnis untuk nantinya diproses oleh admin utama).	

BAGIAN V

USABILITY TESTING

Bagian ini secara umum menjelaskan mengenai detail dari pengujian terhadap aplikasi yang dikembangkan untuk iterasi pertama dan iterasi kedua. Terdapat empat lampiran utama pada bagian ini yaitu.

1. Lampiran P

   Menjelaskan rancangan untuk proses *usability testing* yang terdiri atas daftar *task* yang harus diselesaikan dan daftar pertanyaan evaluasi terhadap pengujian yang dilakukan.
2. Lampiran Q

   Menjelaskan daftar lengkap hasil *usability testing* untuk setiap metrik pengujian pada iterasi pertama.
3. Lampiran R

   Menjelaskan daftar implementasi perbaikan untuk iterasi kedua berdasarkan masukan umpan balik yang diberikan pada pengujian iterasi pertama.
4. Lampiran S

   Menjelaskan daftar lengkap hasil *usability testing* untuk setiap metrik pengujian pada iterasi kedua.

Lampiran P. Rancangan *Usability Testing* untuk *High-Fidelity Prototype*

Terdapat tiga bagian yang ada pada rancangan *usability testing* untuk *high-fidelity prototype* yaitu penyelesaian *task*, daftar pertanyaan untuk evaluasi kuantitatif dengan berbagai metrik pengujian yang telah ditetapkan, dan daftar pertanyaan *Post-test questions* untuk evaluasi kualitatif. Berikut merupakan daftarnya.

P.1. Daftar Penyelesaian *Task*

1. *Task 1*
   a. *Goal Task*
      Masuk ke dalam akun pribadi yang dimiliki pengguna.
   b. *Scenario*
      Anda merupakan seorang pengguna baru yang baru pertama kali menggunakan aplikasi Nutrisenior.
   c. *Task Statement*
      Silahkan masuk ke dalam akun pribadi Anda dengan opsi yang tersedia (nomor telepon ataupun akun Google pribadi).
   d. *Pre-Conditions*
      -
2. *Task 2*
   a. *Goal Task*
      Memilih restoran ataupun pusat belanja yang direkomendasikan.
   b. *Scenario*
      Anda ingin untuk melakukan pemesanan pada salah satu restoran ataupun pusat belanja yang direkomendasikan pada halaman utama.
   c. *Task Statement*
      Silahkan pilih salah satu restoran ataupun pusat belanja yang direkomendasikan.
   d. *Pre-Conditions*
      Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
3. *Task 3*
   a. *Goal Task*
      Memilih restoran ataupun pusat belanja yang terdapat promo diskon ataupun gratis ongkos pengiriman.
   b. *Scenario*
      Anda ingin untuk melakukan pemesanan pada salah satu restoran ataupun pusat belanja yang menawarkan promo diskon ataupun gratis ongkos pengiriman.
   c. *Task Statement*
      Silahkan pilih salah satu restoran ataupun pusat belanja yang menawarkan promo.
   d. *Pre-Conditions*
      Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
4. *Task 4*
   a. *Goal Task*
      Memilih restoran ataupun pusat belanja secara spesifik dengan menu pencarian.

b. *Scenario*
Anda ingin untuk melakukan pemesanan pada salah satu restoran spesifik yang tidak terdapat pada rekomendasi.
c. *Task Statement*
Silahkan cari dan pilih restoran spesifik bernama Rasa Organik dan pusat belanja spesifik bernama Pasar Hijau Lestari (Anda diperbolehkan untuk memanfaatkan tombol *sort* yang tersedia).
d. *Pre-Conditions*
Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.

5. *Task 5*
a. *Goal Task*
Memilih restoran ataupun pusat belanja berdasarkan alamat pengantaran dan kondisi *sorting*.
b. *Scenario*
Anda sedang bermain di rumah teman dan ingin membelikan makanan dari restoran dengan *rating* tertinggi.
c. *Task Statement*
Silahkan ubah alamat pengantaran pada menu pencarian menjadi Villa Mentari dan pilih restoran dengan *rating* tertinggi menggunakan *sorting*.
d. *Pre-Conditions*
Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
6. *Task 6*
a. *Goal Task*
Melakukan pemilihan makanan ataupun belanjaan pada salah satu restoran atau pusat belanja.
b. *Scenario*
Anda telah menemukan restoran ataupun pusat belanja yang diinginkan dan kemudian ingin melakukan pemesanan makanan ataupun belanjaan.
c. *Task Statement*
Silahkan pilih makanan ataupun belanjaan yang tersedia secara bebas (boleh mengatur jumlah kuantitas, pemilihan *add-ons*, ataupun memasukkan pesan *note*).
d. *Pre-Conditions*
Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
7. *Task 7*
a. *Goal Task*
Melakukan pemesanan pada makanan ataupun belanjaan yang telah dipilih sebelumnya.
b. *Scenario*
Anda telah melakukan pemilihan terhadap makanan ataupun belanjaan yang ingin dipesan.
c. *Task Statement*
Silahkan melakukan pemesanan dengan memilih alamat pengantaran, memberikan pesan *note* kepada pengemudi, dan menentukan metode pembayaran.
d. *Pre-Conditions*
Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.

8. *Task 8*
   a. *Goal Task*
      Melakukan pengecekan detail status terhadap pesanan yang baru saja dilakukan.
   b. *Scenario*
      Anda baru saja memesan makanan dan ingin untuk melakukan pengecekan terhadap kondisi terkini pesanan apakah sedang diproses ataupun sudah dikirimkan.
   c. *Task Statement*
      Silahkan membuka daftar transaksi pesanan yang sedang dalam proses dan lihat informasi detailnya masing-masing.
   d. *Pre-Conditions*
      - Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
      - Pengguna sudah melakukan pemesanan terhadap suatu restoran ataupun pusat belanja.
9. *Task 9*
   a. *Goal Task*
      Melakukan pembatalan terhadap pemesanan yang sudah dilakukan.
   b. *Scenario*
      Anda baru saja memesan makanan dan ternyata terdapat kesalahan dari menu yang dipesan.
   c. *Task Statement*
      Silahkan membuka daftar pesanan yang sedang dalam proses dan lakukan pembatalan terhadap pemesanan yang dilakukan.
   d. *Pre-Conditions*
      - Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
      - Pengguna sudah melakukan pemesanan terhadap suatu restoran ataupun pusat belanja.
10. *Task 10*
   a. *Goal Task*
      Melakukan percakapan dengan pengemudi yang mengirimkan pesanan.
   b. *Scenario*
      Anda baru saja menerima pesanan yang diantarkan dan ingin berterima kasih kepada pengemudi yang mengantarkan.
   c. *Task Statement*
      Silahkan membuka daftar pengemudi yang mengirimkan pesanan dan kemudian mengirimkan foto pesanan yang diterima dan menyampaikan pesan terima kasih.
   d. *Pre-Conditions*
      - Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
      - Pengguna sudah melakukan pemesanan terhadap suatu restoran ataupun pusat belanja.
11. *Task 11*
   a. *Goal Task*
      Melakukan pengecekan terhadap pesanan yang sudah selesai dikirimkan.
   b. *Scenario*
      Anda ingin melakukan pengecekan terhadap detail dari pesanan yang sudah selesai dikirimkan sebelumnya.
   c. *Task Statement*
      Silahkan membuka daftar histori pesanan yang sudah selesai dan lihat informasi detailnya masing-masing.

d. *Pre-Conditions*
   - Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
   - Pengguna sudah melakukan pemesanan terhadap suatu restoran ataupun pusat belanja.

12. *Task 12*
    a. *Goal Task*
    Melakukan pemberian *rating* penilaian dan komentar pada pengemudi dan restoran ataupun pusat belanja yang dipesan.
    b. *Scenario*
    Anda ingin memberikan *rating* penilaian dan komentar pribadi kepada pengemudi yang mengantarkan pesanan dan restoran ataupun pusat bisnis yang Anda pesan sebelumnya.
    c. *Task Statement*
    Silahkan memberikan *rating* penilaian dan komentar pada histori pesanan yang Anda pilih (boleh memasukkan gambar pada penilaian).
    d. *Pre-Conditions*
    - Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
    - Pengguna sudah melakukan pemesanan terhadap suatu restoran ataupun pusat belanja.

13. *Task 13*
    a. *Goal Task*
    Melakukan pengecekan terhadap *rating* penilaian dan komentar yang diberikan sebelumnya.
    b. *Scenario*
    Anda telah memberikan *rating* penilaian dan komentar dan ingin mengecek detailnya.
    c. *Task Statement*
    Silahkan membuka salah satu histori pemesanan dan cek *rating* penilaian yang telah Anda berikan sebelumnya.
    d. *Pre-Conditions*
    - Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
    - Pengguna sudah melakukan pemesanan terhadap suatu restoran ataupun pusat belanja.
    - Pengguna sudah memberikan *rating* penilaian kepada pengemudi dan restoran ataupun pusat belanja.

14. *Task 14*
    a. *Goal Task*
    Melakukan pengecekan terhadap keseluruhan *rating* dan komentar dari sebuah restoran ataupun pusat belanja.
    b. *Scenario*
    Anda ingin melakukan pengecekan terhadap daftar keseluruhan *rating* dan komentar dari sebuah restoran ataupun pusat belanja.
    c. *Task Statement*
    Silahkan membuka salah satu restoran ataupun pusat belanja yang ingin dilakukan pengecekan terhadap penilaiannya dan pilih menu pengecekan *rating* penilaian (boleh memilih *filtering* juga).
    d. *Pre-Conditions*
    Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.

15. *Task 15*
    a. *Goal Task*
       Menandai restoran ataupun pusat belanja sebagai favorit dan melakukan pengecekan daftarnya.
    b. *Scenario*
       Anda menemukan sebuah restoran ataupun pusat belanja yang menarik dan ingin menandainya sebagai favorit.
    c. *Task Statement*
       Silahkan pilih salah satu restoran ataupun pusat belanja yang ingin ditandai sebagai favorit dan lakukan pengecekan daftar favorit.
    d. *Pre-Conditions*
       Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
16. *Task 16*
    a. *Goal Task*
       Melaporkan pengemudi dan restoran ataupun pusat belanja yang memberikan pelayanan tidak memuaskan.
    b. *Scenario*
       Anda mendapatkan pelayanan yang kasar dari pengemudi pengantar makanan dan makanan busuk dari sebuah restoran.
    c. *Task Statement*
       Silahkan pilih salah satu pengemudi dan restoran ataupun pusat belanja yang ingin dilaporkan dan berikan alasan pelaporannya.
    d. *Pre-Conditions*
       - Pengguna sudah *login* ke dalam akun pribadi.
       - Pengguna sudah melakukan pemesanan terhadap suatu restoran ataupun pusat belanja.

P.2. Daftar Pertanyaan

Bagian I: Data Diri Responden

- Nama
- Jenis Kelamin
- Apakah Anda sudah berusia lebih dari 45 tahun?

Bagian II: Evaluasi *Single Ease Question (SEQ)*

Pada bagian ini, Anda akan diminta untuk melakukan **serangkaian tugas (task)** menggunakan prototipe aplikasi **NutriSenior.** Setiap tugas dirancang untuk mencerminkan skenario penggunaan nyata seperti memilih makanan, menambahkan ke keranjang, atau melakukan pemesanan.

Selama proses evaluasi, terdapat beberapa aspek penting yang akan diukur antara lain keberhasilan menyelesaikan tugas, durasi waktu penyelesaian tugas, dan jumlah kesalahan yang terjadi selama penyelesaian tugas.

Adapun tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan aplikasi berdasarkan pengalaman langsung Anda dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut.

Mohon selesaikan setiap tugas dengan sebaik mungkin, dan berikan penilaian secara jujur sesuai pengalaman Anda.

Daftar Pertanyaan berdasarkan *Task*:

***Task* 1 – Masuk ke dalam akun pribadi yang dimiliki pengguna**

Instruksi: Silahkan masuk ke dalam akun pribadi Anda dengan opsi yang tersedia (nomor telepon ataupun akun Google pribadi).

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 2 – Memilih restoran ataupun pusat belanja yang direkomendasikan**

Instruksi: Silahkan pilih salah satu restoran ataupun pusat belanja yang direkomendasikan.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 3 – Memilih restoran ataupun pusat belanja yang terdapat promo diskon ataupun gratis ongkos pengiriman**

Instruksi: Silahkan pilih salah satu restoran ataupun pusat belanja yang menawarkan promo.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 4 – Memilih restoran ataupun pusat belanja secara spesifik dengan menu pencarian**

Instruksi: Silahkan cari dan pilih restoran spesifik bernama Rasa Organik dan pusat belanja spesifik bernama Pasar Hijau Lestari (Anda diperbolehkan untuk memanfaatkan tombol *sort* yang tersedia).

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

Task* 5 – Memilih restoran ataupun pusat belanja berdasarkan alamat pengantaran dan kondisi *sorting

Instruksi: Silahkan ubah alamat pengantaran pada menu pencarian menjadi Villa Mentari dan pilih restoran dengan *rating* tertinggi menggunakan *sorting*.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 6 – Melakukan pemilihan makanan ataupun belanjaan pada salah satu restoran atau pusat belanja**

Instruksi: Silahkan pilih makanan ataupun belanjaan yang tersedia secara bebas (boleh mengatur jumlah kuantitas, pemilihan *add-ons*, ataupun memasukkan pesan *note*).

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 7 – Melakukan pemesanan pada makanan ataupun belanjaan yang telah dipilih sebelumnya**

Instruksi: Silahkan melakukan pemesanan dengan memilih alamat pengantaran, memberikan pesan *note* kepada pengemudi, dan menentukan metode pembayaran.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 8 – Melakukan pengecekan detail status terhadap pesanan yang baru saja dilakukan**

Instruksi: Silahkan membuka daftar transaksi pesanan yang sedang dalam proses dan lihat informasi detailnya masing-masing.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 9 – Melakukan pembatalan terhadap pemesanan yang sudah dilakukan**

Instruksi: Silahkan membuka daftar pesanan yang sedang dalam proses dan lakukan pembatalan terhadap pemesanan yang dilakukan.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 10 – Melakukan percakapan dengan pengemudi yang mengirimkan pesanan**

Instruksi: Silahkan membuka daftar pengemudi yang mengirimkan pesanan dan kemudian mengirimkan foto pesanan yang diterima dan menyampaikan pesan terima kasih.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 11 – Melakukan pengecekan terhadap pesanan yang sudah selesai dikirimkan**

Instruksi: Silahkan membuka daftar histori pesanan yang sudah selesai dan lihat informasi detailnya masing-masing.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 12 – Melakukan pemberian *rating* penilaian dan komentar pada pengemudi dan restoran ataupun pusat belanja yang dipesan.**

Instruksi: Silahkan memberikan *rating* penilaian dan komentar pada histori pesanan yang Anda pilih (boleh memasukkan gambar pada penilaian).

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 13 – Melakukan pengecekan terhadap *rating* penilaian dan komentar yang diberikan sebelumnya**

Instruksi: Silahkan membuka salah satu histori pemesanan dan cek *rating* penilaian yang telah Anda berikan sebelumnya.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 14 – Melakukan pengecekan terhadap keseluruhan *rating* dan komentar dari sebuah restoran ataupun pusat belanja**

Instruksi: Silahkan membuka salah satu restoran ataupun pusat belanja yang ingin dilakukan pengecekan terhadap penilaiannya dan pilih menu pengecekan *rating* penilaian (boleh memilih *filtering* juga).

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah

- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 15 – Menandai restoran ataupun pusat belanja sebagai favorit dan melakukan pengecekan daftarnya**

Instruksi: Silahkan pilih salah satu restoran ataupun pusat belanja yang ingin ditandai sebagai favorit dan lakukan pengecekan daftar favorit.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

***Task* 16 – Melaporkan pengemudi dan restoran ataupun pusat belanja yang memberikan pelayanan tidak memuaskan**

Instruksi: Silahkan pilih salah satu pengemudi dan restoran ataupun pusat belanja yang ingin dilaporkan dan berikan alasan pelaporannya.

- Seberapa mudah Anda menyelesaikan *task* ini? (skala 1-7)
  1: Sangat Sulit
  7: Sangat Mudah
- Berikan komentar Anda mengenai kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *task*.

Bagian III: Evaluasi *Intrinsic Motivation Inventory (IMI)*

Setelah Anda menyelesaikan seluruh tugas pada pengujian prototipe aplikasi **NutriSenior,** kini saatnya untuk memberikan evaluasi secara menyeluruh terhadap pengalaman dan motivasi Anda selama menggunakan aplikasi.

Evaluasi pertama akan menggunakan metode **Intrinsic Motivation Inventory (IMI),** yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi memiliki nilai dan manfaat dalam membantu memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan pemesanan makanan dan belanjaan secara mandiri dan nyaman melalui aplikasi NutriSenior.

Akan terdapat 7 buah pertanyaan dengan skala penilaian 1 untuk sangat tidak setuju dan 7 untuk sangat setuju.

Mohon berikan penilaian yang paling sesuai dengan pengalaman pribadi Anda secara keseluruhan selama berinteraksi dengan prototipe aplikasi NutriSenior.

Skala Penilaian:
1: Sangat Tidak Setuju
7: Sangat Setuju

Daftar Pertanyaan:
1. Saya percaya bahwa aktivitas ini memiliki nilai bagi saya.
2. Saya merasa bahwa menggunakan aplikasi ini berguna untuk memesan makanan dan belanjaan sehat sesuai kebutuhan saya.
3. Saya rasa aktivitas ini penting dilakukan karena dapat membantu memudahkan pemenuhan kebutuhan makanan sehat sehari-hari.

4. Saya bersedia menggunakan aplikasi ini kembali karena saya merasa ada manfaat yang saya peroleh.
5. Saya merasa bahwa menggunakan aplikasi ini dapat membantu saya menjadi lebih mandiri dalam berbelanja atau memesan makanan.
6. Saya percaya bahwa menggunakan aplikasi ini dapat memberikan manfaat bagi saya.
7. Saya menganggap penggunaan aplikasi ini sebagai aktivitas yang penting.

Bagian IV: Evaluasi *System Usability Scale (SUS)*

Setelah Anda menyelesaikan seluruh tugas pada pengujian prototipe aplikasi **NutriSenior,** kini saatnya untuk memberikan evaluasi secara menyeluruh terhadap pengalaman dan motivasi Anda selama menggunakan aplikasi.

Evaluasi kedua akan menggunakan metode **System Usability Scale (SUS)**, yang bertujuan untuk menilai kemudahan penggunaan sistem aplikasi secara keseluruhan. Penilaian yang ada digunakan untuk mengevaluasi sejauh aplikasi NutriSenior dapat menarik dan memotivasi pengguna untuk menggunakannya kembali.

Akan terdapat 10 buah pertanyaan dengan skala penilaian 1 untuk sangat tidak setuju dan 5 untuk sangat setuju.

Mohon berikan penilaian yang paling sesuai dengan pengalaman pribadi Anda secara keseluruhan selama berinteraksi dengan prototipe aplikasi NutriSenior.

Skala Penilaian:
1: Sangat Tidak Setuju
5: Sangat Setuju

Daftar Pertanyaan:
1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3. Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8. Saya merasa sistem ini membingungkan
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Bagian IV: Evaluasi *Customer Satisfaction Score (CSAT)*

Setelah menyelesaikan seluruh rangkaian tugas dan interaksi dengan aplikasi **NutriSenior,** saya ingin mengetahui sejauh mana Anda puas dengan pengalaman penggunaan aplikasi ini secara keseluruhan.

Pertanyaan **Customer Satisfaction Score (CSAT)** berfungsi untuk mengukur tingkat kepuasan yang dirasakan pengguna setelah berinteraksi dengan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi, serta memberikan gambaran umum mengenai persepsi terhadap kualitas layanan atau kemudahan penggunaan aplikasi secara keseluruhan.

Silakan pilih satu jawaban yang paling menggambarkan tingkat kepuasan Anda.

Daftar Pertanyaan:

1. Seberapa puas Anda terhadap pengalaman penggunaan aplikasi NutriSenior secara keseluruhan?
   1: Sangat Tidak Puas
   7: Sangat Puas
2. Berikan saran atau hal yang menurut Anda dapat ditingkatkan untuk membuat aplikasi ini lebih baik.

Post-Test Questions

1. Apa yang Anda rasakan saat pertama kali menggunakan aplikasi ini?
2. Apakah Anda merasa mudah memahami cara menggunakan aplikasi ini? Mengapa?
3. Bagaimana pendapat Anda tentang ukuran teks, warna, dan ikon dalam aplikasi ini?
4. Apakah tampilan aplikasi ini cukup jelas dan nyaman untuk Anda gunakan?
5. Bagaimana pengalaman Anda saat mencoba memesan makanan melalui aplikasi ini?
6. Apakah ada bagian atau fitur dari aplikasi yang membuat Anda bingung atau ragu saat menggunakannya?
7. Apakah Anda merasa kesulitan dalam mencari makanan atau kategori tertentu?
8. Apakah Anda merasa aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan Anda sebagai pengguna lansia?
9. Bagaimana pendapat Anda terhadap keseluruhan pengalaman penggunaan aplikasi ini?
10. Apakah Anda memiliki saran untuk perbaikan dan perubahan pada aplikasi agar lebih baik?

Lampiran Q. Hasil *Usability Testing High-Fidelity Prototype* untuk Iterasi I

Berikut merupakan lampiran keseluruhan hasil dari proses *usability testing* untuk *high-fidelity prototype* pada iterasi I yang dilakukan kepada lima responden berbeda. Hasil yang ada dikelompokkan berdasarkan metrik pengujian yang berbeda-beda.

1. *Task Completion Rate*

Tabel Q.1. Daftar skor hasil pengujian untuk metrik *Task Completion Rate* (Iterasi I)

Daftar Penyelesaian *Task*	**I**	**II**	**III**	**IV**	**V**	***Completion Rate***
Task 1	1	1	1	1	1	1
Task 2	1	1	1	1	1	1
Task 3	1	1	1	1	1	1
Task 4	1	1	1	1	1	1
Task 5	1	1	1	1	1	1
Task 6	1	1	1	1	1	1
Task 7	1	1	1	1	1	1
Task 8	1	1	1	1	1	1
Task 9	1	1	1	1	1	1
Task 10	0.5	1	1	1	1	0.9
Task 11	1	1	1	1	1	1
Task 12	1	1	1	1	1	1
Task 13	1	1	1	1	1	1
Task 14	1	1	1	1	1	1
Task 15	1	1	1	1	1	1
Task 16	1	1	1	1	1	1
Rata-rata keberhasilan						0,99375

2. *Time On Task*

Tabel Q.2. Daftar skor hasil pengujian untuk metrik *Time on Task* (Iterasi I)

Daftar Penyelesaian *Task*	**I**	**II**	**III**	**IV**	**V**	**Total Time**	**Average Time**
Task 1 (*Login* dengan Google)	1,77	1,78	1,93	1,56	1,48	8,52	1,70
Task 1 (*Login* dengan OTP)	30,58	20,75	25,52	18,56	20,25	115,66	23,13
Task 2	0,64	1,15	1,2	0,62	1,92	5,53	1,11
Task 3	2,72	2,89	2,52	3,05	2,73	13,91	2,78
Task 4 (mencari restoran)	9,16	8,65	10,3	9,76	7,71	45,58	9,12

Daftar Penyelesaian *Task*	I	II	III	IV	V	Total Time	Average Time
Task 4 (mencari pusat belanja)	10,05	9,41	9,62	9,22	9,88	48,18	9,64
Task 5 (memilih alamat)	20,81	14,73	17,14	15,15	10,02	77,85	15,57
Task 5 (melakukan *sorting*)	4,47	4,32	6,91	3,99	5,18	24,87	4,97
Task 6 (memilih produk langsung)	3,98	3,94	3,46	3,66	2,75	17,79	3,56
Task 6 (memilih produk dengan *note*)	20,1	8,23	19,54	15,31	11,07	74,25	14,85
Task 7 (memberikan *note* pengemudi)	8,1	7,93	9,36	6,05	5,41	36,85	7,37
Task 7 (menentukan metode pembayaran)	4,38	3,13	4,69	3,74	2,24	18,18	3,64
Task 7 (melakukan pemesanan)	3,17	2,64	3,32	2,73	2,33	14,19	2,84
Task 8	7,28	8,12	9,44	8,32	7,65	40,81	8,16
Task 9	16,59	8,17	14,33	9,35	7,38	55,82	11,16
Task 10 (mengirim pesan teks)	7,9	4,05	6,88	8,76	6,84	34,43	6,89
Task 10 (mengirim pesan gambar)	13,15	10,62	12,92	12,71	10,33	59,73	11,95
Task 11	6,16	6,14	4,77	3,84	4,25	25,16	5,03
Task 12	12,19	8,46	13,69	15,89	11,55	61,78	12,36
Task 13	6,53	4,03	4,63	5,04	3,77	24	4,80
Task 14	11,44	6,72	10,6	5,67	5,35	39,78	7,96
Task 15 (menandai favorit)	3,42	2,66	3,35	1,93	1,51	12,87	2,57
Task 15 (mengecek daftar favorit)	8,76	8,21	9,45	8,16	7,28	41,86	8,37
Task 16	25,02	16,68	20,13	19,78	14,11	95,72	19,14
Total	**238,37**	**173,41**	**225,7**	**192,85**	**162,99**	**993,32**	**198,664**

3. *Number of Errors*

Tabel Q.3. Daftar skor hasil pengujian untuk metrik *Number of Errors* (Iterasi I)

Daftar Penyelesaian *Task*	I	II	III	IV	V	Total *Error*
Task 1	0	0	0	0	0	0
Task 2	0	0	0	0	0	0
Task 3	0	0	0	0	0	0
Task 4	0	0	0	0	0	0
Task 5	0	0	0	0	0	0
Task 6	0	0	0	0	0	0
Task 7	0	0	0	0	0	0
Task 8	0	0	0	0	0	0
Task 9	0	0	0	0	0	0

Daftar Penyelesaian *Task*	I	II	III	IV	V	Total *Error*
Task 10	1	0	0	0	0	1
Task 11	0	0	0	0	0	0
Task 12	0	0	0	0	0	0
Task 13	0	0	0	0	0	0
Task 14	0	0	0	0	0	0
Task 15	0	0	0	0	0	0
Task 16	0	0	0	0	0	0

4. *Customer Satisfaction Score (CSAT)*

a. Skor kepuasan

Tabel Q.4. Daftar skor kepuasan untuk metrik *Customer Satisfaction Score* (Iterasi I)

Responden	I	II	III	IV	V
Skor	5	5	4	5	5

b. Saran

- Responden I : sudah bagus
- Responden II : sudah bagus, sangat mudah digunakan.
- Responden III : ada opsi dalam bahasa inggris
- Responden IV : perlu dipermudah dan diperjelas tombol-tombol instruksinya supaya dapat digunakan untuk usia yang tidak muda lagi
- Responden V : terus ditingkatkan

5. *Single Ease Questions (SEQ)*

a. Skor kemudahan penyelesaian *task*

Tabel Q.5. Daftar skor kemudahan penyelesaian *task* untuk metrik *Single Ease Questions (SEQ)* (Iterasi I)

Daftar Penyelesaian *Task*	I	II	III	IV	V	Rata-rata
Task 1	7	7	7	7	7	7
Task 2	7	7	7	7	7	7
Task 3	7	7	7	7	7	7
Task 4	7	6	7	7	7	6,8
Task 5	7	7	7	6	7	6,8
Task 6	7	7	7	7	7	7
Task 7	7	6	7	6	7	6,6
Task 8	7	7	7	7	7	7
Task 9	7	6	7	7	7	6,8
Task 10	6	7	7	6	7	6,6
Task 11	7	7	7	6	7	6,8
Task 12	7	7	6	7	6	6,6
Task 13	7	7	7	7	7	7
Task 14	7	7	7	7	7	7

Daftar Penyelesaian *Task*	I	II	III	IV	V	**Rata-rata**
Task 15	7	7	7	7	7	7
Task 16	7	7	7	7	7	7
Rata-rata keseluruhan						6,875

b. Komentar

Responden I

- *Task 1* : Sudah mudah untuk melakukan *login*
- *Task 2* : Mudah, sudah muncul di beranda, tinggal klik saja
- *Task 3* : Sudah bisa memilih untuk yang promo diskon
- *Task 4* : Sudah bisa mencari dengan lancar
- *Task 5* : Bisa memilih alamat dan *sorting* dengan lancar
- *Task 6* : Sudah bisa memilih makanan dan belanjaan dengan lancar
- *Task 7* : Pesanan sudah dapat dilakukan dengan baik
- *Task 8* : Sudah dapat mengecek detailnya dengan baik
- *Task 9* : Pembatalan pesanan berhasil untuk dilakukan
- *Task 10* : Perlu adanya tombol telepon pada menu detail halaman untuk dapat langsung menghubungi pengemudi
- *Task 11* : Sudah dapat melihat informasi pesanan dengan lancar
- *Task 12* : Mudah untuk memberikan penilaian
- *Task 13* : Bisa melakukan pengecekan *rating* yang diberikan dengan baik
- *Task 14* : Bisa melihat daftar penilaian dengan mudah
- *Task 15* : Dapat memfavoritkan dan menghapus dengan baik
- *Task 16* : Sudah dapat melakukan pemberian laporan dengan baik

Responden II

- *Task 1* : Sangat mudah untuk prosesnya
- *Task 2* : Sudah dapat melihat rekomendasi dengan baik
- *Task 3* : Sudah dapat memilih promo dengan lancar
- *Task 4* : Tanda pemisah restoran dan pusat belanja masih belum jelas
- *Task 5* : Sudah dapat memilih alamat dan *sorting* dengan lancar
- *Task 6* : Sudah dapat memilih makanan ataupun belanjaan dengan lancar
- *Task 7* : Tombol "ubah" di detail pesanan bisa di-*highlight* lagi agar lebih terlihat
- *Task 8* : Sudah dapat melihat pengecekan detail status dengan lancar
- *Task 9* : Adanya informasi daftar pesanan yang dibatalkan agar lebih jelas
- *Task 10* : Sudah dapat melakukan pengiriman pesan dalam percakapan dengan baik
- *Task 11* : Pengecekan informasi pesanan sudah jelas
- *Task 12* : Sudah dapat memberikan *rating* penilaian untuk pengemudi dan restoran ataupun pusat belanja
- *Task 13* : Pengecekan terhadap *rating* sudah dapat dilakukan
- *Task 14* : Bisa mengecek daftar keseluruhan *rating* dengan lancar
- *Task 15* : Bisa menandai dan menghapus favorit dengan lancar
- *Task 16* : Sudah dapat memberikan laporan dengan lancar

Responden III

- *Task 1* : Sudah mudah dalam melakukan *login*
- *Task 2* : Dapat memilih rekomendasi yang diberikan
- *Task 3* : Sudah mudah dalam memilih promo
- *Task 4* : Sudah mudah dalam melakukan pencarian terhadap restoran maupun pusat belanja
- *Task 5* : Sudah dapat memilih alamat dan menggunakan *sorting*
- *Task 6* : Sudah dapat memilih makanan ataupun belanjaan dengan lancar
- *Task 7* : Sudah lancar dalam melakukan proses pemesanan
- *Task 8* : Detail status pengiriman sudah jelas
- *Task 9* : Sudah berhasil melakukan pembatalan pesanan
- *Task 10* : Sudah berhasil untuk mengirimkan pesan dalam teks dan gambar
- *Task 11* : Dapat melakukan pengecekan pesanan dengan lancar dan informasi sudah jelas
- *Task 12* : Pemberian *rating* sebaiknya dalam ikon bintang saja
- *Task 13* : Sudah dapat melakukan pengecekan dengan lancar
- *Task 14* : Sudah dapat mengecek keseluruhan *rating* penilaian pada restoran ataupun pusat belanja dengan baik
- *Task 15* : Sudah dapat memfavoritkan dan menghapus dengan lancar
- *Task 16* : Sudah lancar dalam memberikan pelaporan

Responden IV

- *Task 1* : Dapat melakukan proses *login* dengan lancar
- *Task 2* : Sudah dapat memilih restoran dan pusat belanja yang direkomendasikan
- *Task 3* : Dapat memilih promo dengan lancar
- *Task 4* : Dapat melakukan pencarian dengan lancar
- *Task 5* : Keterangan lokasi kurang jelas dan sebaiknya diganti dengan kata "Lokasi Penerima"
- *Task 6* : Sudah dapat melakukan pemilihan makanan ataupun belanjaan dengan lancar
- *Task 7* : Keterangan kata alamat pengantaran bisa dibuat lebih konsisten dengan yang menu pencarian menjadi lokasi penerima juga.
- *Task 8* : Informasi status pengiriman sudah jelas
- *Task 9* : Bisa melakukan pembatalan pesanan
- *Task 10* : Jika mengirimkan teks dan gambar, kirim gambar dulu baru teks
- *Task 11* : Konsisten terkait keterangan alamat penerimaan dari pemesanan menjadi lokasi penerima.
- *Task 12* : Dapat memberikan *rating* penilaian dengan lancar
- *Task 13* : Dapat melakukan pengecekan terhadap *rating* yang diberikan
- *Task 14* : Bisa melihat keseluruhan komentar dari restoran maupun pusat belanja dengan lancar
- *Task 15* : Dapat memfavoritkan dan menghapus favorit dengan lancar
- *Task 16* : Sudah dapat memberikan laporan dengan lancar

Responden V

- *Task 1* : Sudah dapat melakukan *login*
- *Task 2* : Dapat melakukan pemilihan rekomendasi dengan mudah
- *Task 3* : Sudah dapat memilih promo pada restoran maupun pusat belanja
- *Task 4* : Sudah dapat melakukan pencarian dengan lancar
- *Task 5* : Dapat melakukan pencarian dan *sorting* dengan lancar
- *Task 6* : Dapat memilih makanan ataupun belanjaan yang dipesan dengan lancar
- *Task 7* : Dapat melakukan pemesanan sesuai dengan yang telah dipilih
- *Task 8* : Dapat melihat informasi detail pemesanan yang baru dilakukan dengan lancar
- *Task 9* : Sudah dapat melakukan pembatalan dengan lancar
- *Task 10* : Sudah dapat melakukan pengiriman pesan dan percakapan dengan mudah
- *Task 11* : Detail pesanan yang sudah selesai dikirimkan jelas
- *Task 12* : Masukan mungkin ada opsi tanpa komentar saja agar penilaian lebih cepat
- *Task 13* : Sudah dapat melihat *rating* yang diberikan dengan jelas
- *Task 14* : Sudah dapat melihat keseluruhan *rating* dari sebuah restoran maupun pusat belanja
- *Task 15* : Dapat menandai dan menghapus favorit dengan mudah
- *Task 16* : Dapat memberikan laporan dengan mudah
-

6. *Intrinsic Motivation Inventory (IMI: value/usefulness)*

Tabel Q.6. Daftar skor hasil pengujian untuk metrik *Intrinsic Motivation Inventory (IMI)* (Iterasi I)

Daftar Pertanyaan	**I**	**II**	**III**	**IV**	**V**	**Rata-rata**
Saya percaya bahwa aktivitas ini memiliki nilai bagi saya.	7	7	7	7	7	7
Saya merasa bahwa menggunakan aplikasi ini berguna untuk memesan makanan dan belanjaan sehat sesuai kebutuhan saya.	7	7	7	7	7	7
Saya rasa aktivitas ini penting dilakukan karena dapat membantu memudahkan pemenuhan kebutuhan makanan sehat sehari-hari.	7	7	7	7	7	7
Saya bersedia menggunakan aplikasi ini kembali karena saya merasa ada manfaat yang saya peroleh.	7	7	6	7	7	6,8
Saya merasa bahwa menggunakan aplikasi ini dapat membantu saya menjadi lebih mandiri dalam berbelanja atau memesan makanan.	7	7	7	7	7	7
Saya percaya bahwa menggunakan aplikasi ini dapat memberikan manfaat bagi saya.	7	7	7	7	7	7
Saya menganggap penggunaan aplikasi ini sebagai aktivitas yang penting.	7	5	6	6	7	6,2
Rata-rata	7	6,71	6,71	6,86	7	6,86

7. *System Usability Scale (SUS)*

Tabel Q.7. Daftar skor hasil pengujian untuk metrik *System Usability Scale* (Iterasi I)

Daftar Pertanyaan	I	II	III	IV	V
Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5	5	5	5
Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	1	1	1	1
Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan	5	5	5	5	5
Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	2	1	1	1	1
Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5	5	5	5
Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini	1	1	1	1	1
Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	4	5	5	5	5
Saya merasa sistem ini membingungkan	2	1	1	1	1
Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	4	5	5	5	5
Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	3	2	1	3	3
SUS SCORE	85	97,5	100	95	95
Rata-rata keseluruhan: 94,5					

8. *Post-Test Questions*

Jawaban Responden I

- Q1: Sudah biasa juga menggunakan aplikasi pembelian makanan
- Q2: Mudah, karena sudah jelas
- Q3: Sudah cukup sesuai
- Q4: Tampilan sudah oke
- Q5: Sudah lancar dalam memesan makanan ataupun belanjaan
- Q6: Fitur telepon yang tidak ada pada halaman detail chat
- Q7: Sudah dapat mencari dengan baik
- Q8: Sudah sesuai dengan kebutuhan
- Q9: Tidak ada masalah ataupun kendala dalam penggunaan
- Q10: Secara keseluruhan sudah sesuai, mungkin perbaikan hanya sesuai masukan yang diberikan

Jawaban Responden II

- Q1: Sangat mudah untuk digunakan aplikasinya
- Q2: Ya, karena sangat aplikatif dan mudah melakukan pemilihan
- Q3: Sudah sesuai
- Q4: Sudah jelas dan nyaman untuk digunakan
- Q5: Sudah lancar dalam memesan makanan
- Q6: Tidak ada informasi terkait dengan pesanan yang dibatalkan
- Q7: Tidak ada kesulitan

- Q8: Sudah sesuai dengan kebutuhan
- Q9: Sangat mudah untuk digunakan aplikasinya
- Q10: Perbaikan pembatalan dan pemberian *highlight* untuk tombol

Jawaban Responden III

- Q1: Sudah biasa seperti aplikasi belanja pada umumnya
- Q2: Mudah karena fiturnya cukup *friendly* untuk lansia
- Q3: Ikonnya mungkin bisa diperbaiki yang *rating*, sisanya sudah sesuai
- Q4: Sudah cukup jelas dan nyaman, bagus
- Q5: Sudah bisa dan lancar
- Q6: Tidak ada, aman aja
- Q7: Sudah lancar
- Q8: Sudah sesuai
- Q9: Bagus dan bisa lebih beragam lagi
- Q10: Ada penanda untuk makanan halal disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat

Jawaban Responden IV

- Q1: Sudah biasa sama seperti aplikasi belanja pada umumnya
- Q2: Mudah karena alurnya cukup jelas
- Q3: Sudah jelas
- Q4: Cukup jelas dan nyaman
- Q5: Sudah lancar dalam melakukan pemesanan makanan
- Q6: Keterangan penanda alamat yang berbeda-beda pada tiap halamannya
- Q7: Tidak ada kesulitan
- Q8: Sesuai dengan kebutuhan, sangat membantu
- Q9: Sudah baik
- Q10: Memperjelas beberapa tombol yang ada pada aplikasi

Jawaban Responden V

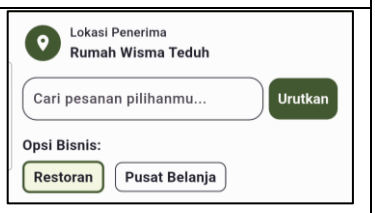
- Q1: Mirip dengan yang sudah ada
- Q2: Ya, karena sudah pernah menggunakan pada aplikasi lainnya
- Q3: Cukup jelas
- Q4: Sudah cukup jelas
- Q5: Sudah lancar dalam memesan makanan
- Q6: Tidak ada
- Q7: Tidak ada
- Q8: Sudah sesuai kebutuhan
- Q9: Sudah oke dan sesuai
- Q10: Tidak ada karena sudah oke

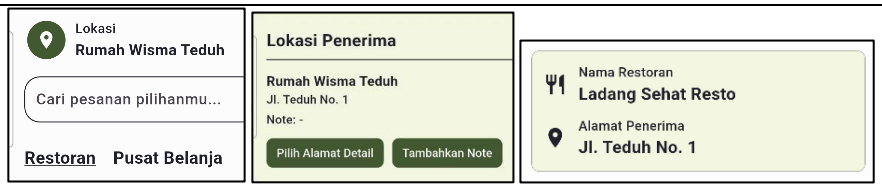
Lampiran R. Detail Perbaikan *High-Fidelity Prototype* untuk Iterasi II

Perbaikan terhadap *high-fidelity prototype* untuk iterasi II dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan masukan yang diberikan oleh responden penguji pada *usability testing* yang sudah dilakukan sebelumnya. Detail dari keseluruhan daftar perbaikan untuk *high-fidelity prototype* untuk iterasi II adalah sebagai berikut.

Tabel R.1. Detail daftar perbaikan *high-fidelity prototype* untuk iterasi II

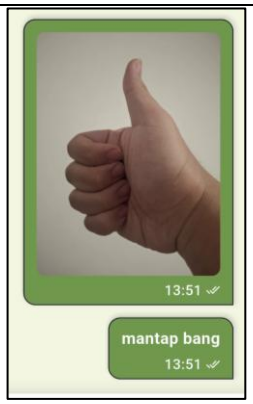
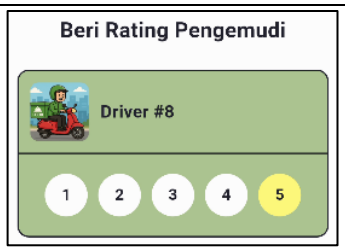
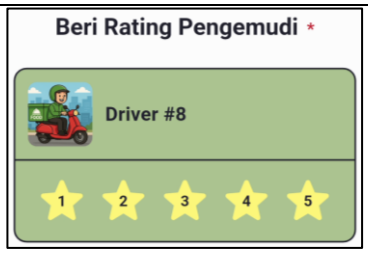
ID	P1-01
Perbaikan	Memberikan *highlight* yang lebih jelas untuk beberapa tombol dengan kondisi *TextButton* agar memudahkan pengguna dalam mengenali tombol beserta fungsinya.
Sebelum	
Sesudah	

ID	P1-02		
Perbaikan	Memberikan *highlight* yang lebih jelas untuk kondisional opsi pemilihan pencarian restoran atau pusat belanja pada halaman pencarian.		
Sebelum		Sesudah	

ID	P1-03
Perbaikan	Memperbaiki konsistensi penggunaan kata penunjuk alamat pengantaran dikarenakan adanya perbedaan penggunaan kata penunjuk alamat yang terdapat pada halaman pencarian, halaman konfirmasi pemesanan, dan halaman histori pemesanan.
Sebelum	
Sesudah	

ID	P1-04		
Perbaikan	Menambahkan tampilan yang bersifat temporer untuk daftar pesanan yang dilakukan pembatalan sehingga ketika membatalkan pesanan, pengguna dapat mengetahui pesanan mana yang dibatalkan.		
Sebelum		Sesudah	
Perubahan lainnya	Metode pada *CancelledOrderController* yang awalnya menghapus histori (DELETE) ketika pesanan dibatalkan menjadi pengubahan (UPDATE) terhadap status pesanan menjadi 'dibatalkan' dan baru akan dihapus setelah jangka waktu tertentu.		

ID	P1-05
Perbaikan	Menambahkan tombol telepon pada halaman percakapan untuk memudahkan dalam menghubungi pengemudi melalui telepon.
Sebelum	
Sesudah	

ID	P1-06
Perbaikan	Menambahkan *handling* ketika mengirim pesan teks dan gambar secara bersamaan untuk dapat mengirimkan gambar terlebih dahulu baru teks (menukar kondisional pengiriman pesan).
Sebelum	
Sesudah	
ID	P1-07
Perbaikan	Mengubah ikon untuk *rating* penilaian menjadi berbentuk bintang yang lebih familiar dalam pemberian *rating*.
Sebelum	
Sesudah	

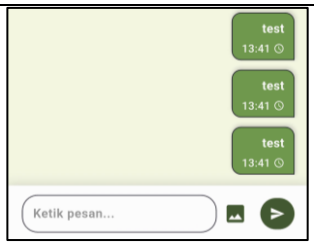
ID	P1-08
Perbaikan	Memberikan opsi bahwa komentar tidak wajib untuk diisi pada pemberian *rating* dikarenakan pengguna menginginkan proses penilaian yang lebih cepat.
Sebelum	Sesudah
Perubahan lainnya	Atribut *rating_comment* yang terdapat pada tabel *HistoryRatingList* dan *OtherUserRatingList* menjadi bersifat *nullable* dengan komentar yang boleh bernilai kosong (NULL).

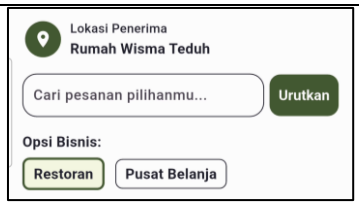
ID	P1-09
Perbaikan	Menambahkan informasi label keamanan halal pada setiap restoran ataupun pusat belanja.
Sebelum	Sesudah
Perubahan lainnya	Menambahkan atribut *is_halal* pada tabel *BusinessList* dengan tipe *boolean* untuk menentukan apakah produk yang dijual pada bisnis halal atau tidak.

ID	P1-10
Perbaikan	Waktu kemunculan dari *message* dan *notification* dapat diperpanjang untuk meningkatkan keterbacaan.

Sebelum	*Toast*
	`Fluttertoast.showToast(`
	`  msg: "Login tidak berhasil. \nSilahkan ulangi...",`
	`  toastLength: Toast.LENGTH_SHORT,`
	`  gravity: ToastGravity.BOTTOM,`
	`);`
	Snackbar
	`ScaffoldMessenger.of(context).showSnackBar(`
	`  const SnackBar(`
	`  content: Text("Rating tidak boleh kosong."),`
	`  backgroundColor: AppColors.persianRed,`
	`  behavior: SnackBarBehavior.floating,`
	`  duration: Duration(seconds: 3),`
	`  ),`
	`);`

Sesudah	*Toast*
	`Fluttertoast.showToast(`
	`  msg: "Login tidak berhasil. \nSilahkan ulangi...",`
	`  toastLength: Toast.LENGTH_LONG,`
	`  gravity: ToastGravity.BOTTOM,`
	`);`
	Snackbar
	`ScaffoldMessenger.of(context).showSnackBar(`
	`  const SnackBar(`
	`  content: Text("Rating tidak boleh kosong."),`
	`  backgroundColor: AppColors.persianRed,`
	`  behavior: SnackBarBehavior.floating,`
	`  duration: Duration(seconds: 5),`
	`  ),`
	`);`

ID	P1-11
Perbaikan	Memperbaiki *handling* pengiriman pesan dikarenakan terjadinya *error* kegagalan pengiriman saat pesan sebelumnya belum dibaca.
Sebelum	 Kirim satu pesan lalu *error* gagal kirim pesan
Sesudah	

ID	P1-12		
Perbaikan	Mengganti tombol *sort* pencarian yang sebelumnya menggunakan ikon menjadi teks ‘Urutkan’.		
Sebelum		Sesudah	

Lampiran S. Hasil *Usability Testing High-Fidelity Prototype* untuk Iterasi II

Berikut merupakan lampiran keseluruhan hasil dari proses *usability testing* untuk *high-fidelity prototype* pada iterasi II yang dilakukan kepada lima responden berbeda. Hasil yang ada dikelompokkan berdasarkan metrik pengujian yang berbeda-beda.

1. *Task Completion Rate*

Tabel S.1. Daftar skor hasil pengujian untuk metrik *Task Completion Rate* (Iterasi II)

Daftar Penyelesaian *Task*	**I**	**II**	**III**	**IV**	**V**	***Completion Rate***
Task 1	1	1	1	1	1	1
Task 2	1	1	1	1	1	1
Task 3	1	1	1	1	1	1
Task 4	1	1	1	1	1	1
Task 5	1	1	1	1	1	1
Task 6	1	1	1	1	1	1
Task 7	1	1	1	1	1	1
Task 8	1	1	1	1	1	1
Task 9	1	1	1	1	1	1
Task 10	1	1	1	1	1	1
Task 11	1	1	1	1	1	1
Task 12	1	1	1	1	1	1
Task 13	1	1	1	1	1	1
Task 14	1	1	1	1	1	1
Task 15	1	1	1	1	1	1
Task 16	1	1	1	1	1	1
Rata-rata keberhasilan						1

2. *Time On Task*

Tabel S.2. Daftar skor hasil pengujian untuk metrik *Time on Task* (Iterasi II)

Daftar Penyelesaian *Task*	**I**	**II**	**III**	**IV**	**V**	**Total Time**	**Average Time**
Task 1 (*Login* dengan Google)	1,91	1,68	1,49	1,62	1,24	7,94	1,59
Task 1 (*Login* dengan OTP)	24,31	18,28	15,12	16,89	15,11	89,71	17,94
Task 2	1,59	1,98	1,32	1,25	1,81	7,95	1,59
Task 3	2,42	3,59	2,03	2,27	2,37	12,68	2,54
Task 4 (mencari restoran)	7,91	8,56	9,2	6,72	7,4	39,79	7,96

Daftar Penyelesaian *Task*	I	II	III	IV	V	Total Time	Average Time
Task 4 (mencari pusat belanja)	8,63	6,65	8,24	7,39	8,51	39,42	7,88
Task 5 (memilih alamat)	9,59	11,8	14,2	13,61	10,22	59,42	11,88
Task 5 (melakukan *sorting*)	3,78	3,4	3,05	3,06	2,74	16,03	3,21
Task 6 (memilih produk langsung)	3,49	3,41	3,35	2,94	3,42	16,61	3,32
Task 6 (memilih produk dengan *note*)	12,53	6,88	9,54	14,26	8,11	51,32	10,26
Task 7 (memberikan *note* pengemudi)	7,9	6,24	8,77	6,55	5,46	34,92	6,98
Task 7 (menentukan metode pembayaran)	3,79	2,95	3,18	3,49	2,49	15,9	3,18
Task 7 (melakukan pemesanan)	1,9	3,02	1,86	1,56	2,19	10,53	2,11
Task 8	9,4	8,87	8,29	8,54	7,88	42,98	8,60
Task 9	10,78	9,68	12,55	10,24	6,56	49,81	9,96
Task 10 (mengirim pesan teks)	9,51	4,57	6,78	8,5	7,59	36,95	7,39
Task 10 (mengirim pesan gambar)	11,67	7,49	11,44	7,5	8,57	46,67	9,33
Task 11	4,81	4,86	4,84	3,59	4,54	22,64	4,53
Task 12	7,54	5,79	9,85	8,93	8,44	40,55	8,11
Task 13	4,86	2,84	4,48	3,69	3,53	19,4	3,88
Task 14	6,22	6,75	6,96	6,4	6,18	32,51	6,50
Task 15 (menandai favorit)	2,95	2,14	2,49	2,07	1,84	11,49	2,30
Task 15 (mengecek daftar favorit)	8,23	5,66	3,71	6,83	7,33	31,76	6,35
Task 16	22,02	12,21	17,9	18,12	15,32	85,57	17,11
Total	**187,74**	**149,3**	**170,64**	**166,02**	**148,85**	**822,55**	**164,51**

3. *Number of Errors*

Tabel S.3. Daftar skor hasil pengujian untuk metrik *Number of Errors* (Iterasi II)

Daftar Penyelesaian *Task*	I	II	III	IV	V	Total *Error*
Task 1	0	0	0	0	0	0
Task 2	0	0	0	0	0	0
Task 3	0	0	0	0	0	0
Task 4	0	0	0	0	0	0
Task 5	0	0	0	0	0	0
Task 6	0	0	0	0	0	0
Task 7	0	0	0	0	0	0
Task 8	0	0	0	0	0	0
Task 9	0	0	0	0	0	0

Daftar Penyelesaian *Task*	I	II	III	IV	V	Total *Error*
Task 10	0	0	0	0	0	0
Task 11	0	0	0	0	0	0
Task 12	0	0	0	0	0	0
Task 13	0	0	0	0	0	0
Task 14	0	0	0	0	0	0
Task 15	0	0	0	0	0	0
Task 16	0	0	0	0	0	0

4. *Customer Satisfaction Score (CSAT)*

a. Skor kepuasan

Tabel S.4. Daftar skor kepuasan untuk metrik *Customer Satisfaction Score* (Iterasi II)

Responden	I	II	III	IV	V
Skor	5	5	5	5	5

b. Saran

- Responden I : Sudah bagus untuk keseluruhan
- Responden II : Sudah oke untuk keseluruhan aplikasi
- Responden III : Sudah aman dari segi keseluruhan aplikasi
- Responden IV : Sudah cukup oke untuk keseluruhan aplikasi
- Responden V : Sudah aman untuk keseluruhan aplikasi

5. *Single Ease Questions (SEQ)*

a. Skor kemudahan penyelesaian *task*

Tabel S.5. Daftar skor kemudahan penyelesaian task untuk metrik *Single Ease Questions (SEQ)* (Iterasi II)

Daftar Penyelesaian *Task*	I	II	III	IV	V	Rata-rata
Task 1	7	7	7	7	7	7
Task 2	7	7	7	7	7	7
Task 3	7	7	7	7	7	7
Task 4	7	7	7	7	7	7
Task 5	7	7	7	7	7	7
Task 6	7	7	7	7	7	7
Task 7	7	7	7	7	7	7
Task 8	7	7	7	7	7	7
Task 9	7	7	7	7	7	7
Task 10	7	7	7	7	7	7
Task 11	7	7	7	7	7	7
Task 12	7	7	7	7	7	7
Task 13	7	7	7	7	7	7
Task 14	7	7	7	7	7	7

Daftar Penyelesaian *Task*	I	II	III	IV	V	**Rata-rata**
Task 15	7	7	7	7	7	7
Task 16	7	7	7	7	7	7
Rata-rata keseluruhan						7

b. Komentar

Responden I

- *Task 1* : Dapat masuk akun dengan mudah
- *Task 2* : Dapat memilih rekomendasi dengan mudah
- *Task 3* : Promo dapat dipilih dengan lancar
- *Task 4* : Pencarian sudah berhasil dan mudah untuk dilakukan
- *Task 5* : Pemilihan alamat dan *sort* sudah mudah
- *Task 6* : Pemilihan makanan dan belanjaan sudah mudah
- *Task 7* : Tombol yang ada pada konfirmasi pemesanan sudah sesuai
- *Task 8* : Detail status pesanan sudah dapat dicek dengan informasi detail
- *Task 9* : Informasi pembatalan pesanan sudah dapat dicek dengan lancar
- *Task 10* : Pengiriman teks dan gambar sudah dapat dilakukan tanpa *error*
- *Task 11* : Pengecekan informasi sudah lancar
- *Task 12* : Sudah dapat melakukan pemberian *rating* dan lebih sesuai dengan bintang dan komentar tidak wajib diisi
- *Task 13* : Sudah dapat dicek dengan lancar
- *Task 14* : Keseluruhan *rating* sudah dapat dicek dan *filter* aman
- *Task 15* : Penanda favorit sudah aman dan lancar
- *Task 16* : Pelaporan juga sudah dapat diberikan dengan baik

Responden II

- *Task 1* : Tidak ada masalah dalam proses *login*
- *Task 2* : Sudah dapat memilih rekomendasi
- *Task 3* : Dapat memilih promo dengan lancar
- *Task 4* : Pemilihan opsi resto dan pusat belanja lebih jelas
- *Task 5* : Pemilihan alamat dan tombol *sort* sudah sesuai dan lancar
- *Task 6* : Sudah dapat melakukan pemilihan dengan lancar
- *Task 7* : Tombol-tombol untuk konfirmasi sudah lebih jelas dan sesuai fungsinya
- *Task 8* : Pengecekan informasi sudah mudah
- *Task 9* : Pembatalan sudah sesuai dan dapat dicek juga informasinya
- *Task 10* : Percakapan pengiriman teks dan gambar sudah lancar
- *Task 11* : Pesanan yang sudah selesai dapat dicek dengan lancar
- *Task 12* : Pemberian *rating* sudah lebih nyaman dengan opsi yang tidak wajib diisi dan ikon bintang
- *Task 13* : Sudah dapat melakukan pengecekan dengan lancar
- *Task 14* : Keseluruhan rating sudah dapat dilihat dengan baik
- *Task 15* : Penanda favorit sudah sesuai dan dapat dicek detailnya juga
- *Task 16* : Pemberian laporan sudah lancar

Responden III

- *Task 1* : Sudah aman dalam melakukan proses *login*
- *Task 2* : Sudah dapat memilih dengan lancar
- *Task 3* : Sudah dapat memilih promo dengan lancar
- *Task 4* : Opsi pencarian restoran maupun pusat belanja lebih terlihat sehingga pencarian lebih mudah
- *Task 5* : Opsi *sort* lebih nyaman dalam bentuk tulisan agar lebih jelas
- *Task 6* : Sudah dapat melakukan pemilihan dengan lancar
- *Task 7* : Tombol-tombol sudah terlihat lebih jelas untuk fungsi-fungsinya
- *Task 8* : Sudah dapat mengecek informasi status pesanan yang baru dilakukan
- *Task 9* : Dapat mengecek informasi pesanan yang dibatalkan
- *Task 10* : Percakapan dapat dilakukan dengan lancar
- *Task 11* : Pengecekan sudah lancar
- *Task 12* : Penggunaan bintang dan opsi tidak wajib mempercepat komentar
- *Task 13* : Dapat melakukan pengecekan dengan lancar
- *Task 14* : Pengecekan keseluruhan *rating* sudah aman
- *Task 15* : Dapat menandai dan mengecek dengan lancar
- *Task 16* : Pemberian laporan juga sudah lancar

Responden IV

- *Task 1* : Sudah dapat melakukan *login* dengan lancar
- *Task 2* : Dapat memilih yang direkomendasikan
- *Task 3* : Dapat memilih promo dengan lancar
- *Task 4* : Dapat memilih dengan lancar
- *Task 5* : Tombol *sorting* sudah sesuai
- *Task 6* : Dapat memilih produk dengan lancar
- *Task 7* : Proses melakukan pemesanan sudah aman
- *Task 8* : Detail status dapat dilihat dengan baik
- *Task 9* : Proses pembatalan dapat dilakukan dan dicek
- *Task 10* : Bisa melakukan percakapan
- *Task 11* : Bisa dicek pesanan yang sudah selesai dan detailnya
- *Task 12* : Dapat memberikan *rating* penilaian dengan baik. Ikonnya sudah menyesuaikan dan lebih cepat karena tidak wajib komentar
- *Task 13* : Sudah dapat mengecek dengan lancar
- *Task 14* : Pengecekan keseluruhan *rating* juga sudah aman
- *Task 15* : Sudah dapat ditandai favorit dan dicek
- *Task 16* : Pelaporan juga sudah lancar

Responden V

- *Task 1* : Dapat *login* dengan mudah
- *Task 2* : Pemilihan rekomendasi dapat dilakukan dengan lancar
- *Task 3* : Pemilihan promo juga sudah mudah
- *Task 4* : Pencarian restoran maupun pusat belanja sudah lancar
- *Task 5* : Pemilihan alamat pengiriman dan *sorting* sudah sesuai
- *Task 6* : Sudah dapat melakukan pemilihan dengan lancar

- *Task 7* : Pemesanan sudah lancar dengan informasi sudah dapat diisi dengan baik
- *Task 8* : Detail status dapat dilihat dengan lancar
- *Task 9* : Pembatalan pesanan sudah dapat dilakukan dengan detailnya sudah ada juga
- *Task 10* : Percakapan sudah dapat dilakukan dengan lancar
- *Task 11* : Pesanan yang sudah selesai dikirimkan dapat dilihat detailnya dengan jelas
- *Task 12* : Pemberian *rating* menjadi lebih mudah dan cepat dengan tidak wajib mengisi opsi komentar
- *Task 13* : *Rating* penilaian dapat dicek informasinya dengan lancar dan detail
- *Task 14* : Pengecekan keseluruhan *rating* sudah aman
- *Task 15* : Sudah dapat menandai favorit dengan lancar dan mengecek daftarnya
- *Task 16* : Pemberian laporan sudah dapat diberikan dengan mudah

6. *Intrinsic Motivation Inventory (IMI: value/usefulness)*

Tabel S.6. Daftar skor hasil pengujian untuk metrik *Intrinsic Motivation Inventory* (IMI) (Iterasi II)

Daftar Pertanyaan	**I**	**II**	**III**	**IV**	**V**	**Rata-rata**
Saya percaya bahwa aktivitas ini memiliki nilai bagi saya.	7	7	7	7	7	7
Saya merasa bahwa menggunakan aplikasi ini berguna untuk memesan makanan dan belanjaan sehat sesuai kebutuhan saya.	7	7	7	7	7	7
Saya rasa aktivitas ini penting dilakukan karena dapat membantu memudahkan pemenuhan kebutuhan makanan sehat sehari-hari.	7	7	7	7	7	7
Saya bersedia menggunakan aplikasi ini kembali karena saya merasa ada manfaat yang saya peroleh.	7	7	7	7	7	7
Saya merasa bahwa menggunakan aplikasi ini dapat membantu saya menjadi lebih mandiri dalam berbelanja atau memesan makanan.	7	7	7	7	7	7
Saya percaya bahwa menggunakan aplikasi ini dapat memberikan manfaat bagi saya.	7	7	7	7	7	7
Saya menganggap penggunaan aplikasi ini sebagai aktivitas yang penting.	7	7	7	7	7	7
Rata-rata	7	7	7	7	7	7

7. *System Usability Scale (SUS)*

Tabel S.7. Daftar skor hasil pengujian untuk metrik *System Usability Scale* (Iterasi II)

Daftar Pertanyaan	I	II	III	IV	V
Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5	5	5	5
Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	1	1	1	1
Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan	5	5	5	5	5
Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1	1	1	1	1
Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5	5	5	5
Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini	1	1	1	1	1
Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	5	5	5	5	5
Saya merasa sistem ini membingungkan	1	1	1	1	1
Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5	5	5	5
Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1	1	1	1	1
SUS SCORE	100	100	100	100	100
Rata-rata keseluruhan: 100					

8. *Post-Test Questions*

Jawaban Responden I

- Q1: Sudah mudah dalam penggunaannya
- Q2: Sudah mudah
- Q3: Sesuai untuk ukuran, warna, dan ikon
- Q4: Sudah cukup jelas dan nyaman
- Q5: Sudah oke
- Q6: Tidak ada
- Q7: Tidak ada kesulitan
- Q8: Sudah sesuai kebutuhan
- Q9: Sudah bagus
- Q10: Sudah sesuai semua

Jawaban Responden II

- Q1: Sudah lancar dalam menggunakan aplikasi
- Q2: Sudah mudah
- Q3: Sudah oke dan nyaman untuk digunakan
- Q4: Cukup jelas dan nyaman
- Q5: Bisa memesan dengan lancar
- Q6: Tidak ada
- Q7: Tidak ada
- Q8: Sesuai dengan kebutuhan pengguna

- Q9: Sudah baik dan aman
- Q10: Semua sudah oke

Jawaban Responden III
- Q1: Sudah aman aplikasinya
- Q2: Sudah mudah karena *friendly*
- Q3: Sudah aman untuk ukuran teks, warna, dan ikonnya
- Q4: Sudah jelas
- Q5: Dapat memesan dengan lancar
- Q6: Tidak ada
- Q7: Tidak ada
- Q8: Sudah sesuai
- Q9: Sudah oke
- Q10: Sudah bagus

Jawaban Responden IV
- Q1: Sudah cukup terbiasa dengan aplikasinya
- Q2: Mudah karena sudah sesuai juga
- Q3: Bisa terlihat jelas dan detail
- Q4: Sudah nyaman
- Q5: Sudah bisa memesan makanan dengan lancar
- Q6: Tidak ada
- Q7: Tidak mengalami kesulitan
- Q8: Sesuai kebutuhan
- Q9: Sudah oke
- Q10: Tidak ada karena sudah sesuai

Jawaban Responden V
- Q1: Sudah oke
- Q2: Sudah merasa mudah
- Q3: Cukup jelas
- Q4: Jelas dan nyaman untuk digunakan
- Q5: Sudah lancar
- Q6: Tidak ada yang membingungkan
- Q7: Tidak ada
- Q8: Sudah sesuai kebutuhan
- Q9: Sudah lancar dan oke
- Q10: Sudah cukup karena sudah sesuai