

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis-Jenis Wireframe	17
Gambar 2. 2 Tahapan Design Thinking	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	28
Gambar 3. 2 Contoh Hasil Record Maze Design	34
Gambar 3. 3 Grade scale dan acceptability skor SUS	38
Gambar 4. 1 Logo Depot Azhar Water	41
Gambar 4. 2 User Flow <i>Web Mobile</i> Pemesanan Depot Azhar Water	48
Gambar 4. 3 <i>Wireframe</i> Tampilan Halaman Awal	49
Gambar 4. 4 <i>Wireframe</i> Tampilan Halaman Login	49
Gambar 4. 5 <i>Wireframe</i> Halaman Masukkan OTP	49
Gambar 4. 6 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda	49
Gambar 4. 7 <i>Wireframe</i> Halaman Pilih Lokasi	50
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Produk	50
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> Halaman Lacak Pesanan	50
Gambar 4. 10 <i>Prototype Web Mobile</i> Pemesanan Depot Azhar Water	51
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Awal	52
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Login	53
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Daftar	53
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Beranda	54
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Pilih Lokasi	55
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Produk	55
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Poin Saya	56
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Promo	57
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Lacak Pesanan	57
Gambar 4. 20 Hasil <i>Taks</i> Melakukan Login atau Daftar Akun	59
Gambar 4. 21 <i>Usability Breakdown</i> Melakukan Login atau Daftar Akun	59
Gambar 4. 22 <i>Heatmap Screen</i> Melakukan Login atau Daftar Akun	60
Gambar 4. 23 Hasil <i>Taks</i> Mengatur Lokasi	61
Gambar 4. 24 <i>Usability Breakdown</i> Mengatur Lokasi	61
Gambar 4. 25 <i>Heatmap Screen</i> Mengatur Lokasi	62
Gambar 4. 26 Hasil <i>Taks</i> Memesan Produk	62
Gambar 4. 27 <i>Usability Breakdown</i> Memesan Produk	63
Gambar 4. 28 <i>Heatmap Screen</i> Memesan Produk	63
Gambar 4. 29 Hasil <i>Taks</i> Menambahkan ke Keranjang	64
Gambar 4. 30 <i>Usability Breakdown</i> Menambahkan ke Keranjang	64
Gambar 4. 31 <i>Heatmap Screen</i> Menambahkan ke Keranjang	65
Gambar 4. 32 Hasil <i>Taks</i> Checkout Keranjang	65
Gambar 4. 33 <i>Usability Breakdown</i> Checkout Keranjang	66
Gambar 4. 34 <i>Heatmap Screen</i> Checkout Keranjang	67
Gambar 4. 35 Hasil <i>Taks</i> Melacak Pesanan	67
Gambar 4. 36 <i>Usability Breakdown</i> Melacak Pesanan	68
Gambar 4. 37 <i>Heatmap Screen</i> Melacak Pesanan	68
Gambar 4. 38 Hasil <i>Usability Testing</i> dengan Maze	69
Gambar 4. 39 Skala <i>Usability Web Mobile</i> Pemesanan Depot Azhar Water	75