

DAFTAR TABEL

Tabel II-1 Elemen <i>business model canvas</i>	5
Tabel II-2 Kuisisioner SUS.....	17
Tabel II-3 Penelitian Terdahulu	21
Tabel II-4 Penelitian terdahulu (lanjutan)	23
Tabel II-5 Penelitian terdahulu (lanjutan)	23
Tabel II-6 Penelitian terdahulu (lanjutan)	24
Tabel III-1 Perbandingan metode.....	29
Tabel III-2 Pengumpulan Data.....	31
Tabel III-3 Skor SUS	34
Tabel III-4 Jadwal Kegiatan.....	35
Tabel IV-1 <i>Channels</i>	39
Tabel IV-2 <i>Key Activities</i>	40
Tabel IV-3 <i>Key Partnerships</i>	40
Tabel IV-4 Estimasi Pengeluaran.....	41
Tabel IV-5 Daftar Pertanyaan Pada <i>Semi Structured Interview</i>	45
Tabel IV-6 Kesimpulan Wawancara.....	47
Tabel IV-7 Persona	49
Tabel IV-8 Konteks Skenario.....	51
Tabel IV-9 User Requirement.....	55
Tabel IV-10 Hierarchial Task Analysis	58
Tabel IV-11 Wireframe Halaman Login.....	62
Tabel IV-12 Wireframe Registrasi Akun.....	62
Tabel IV-13 Wirefram Halaman Utama	63
Tabel IV-14 Wireframe Halaman Detail Restoran	63
Tabel IV-15 Wireframe Halaman Detail Makanan.....	64
Tabel V-1 Warna Dari Aplikasi EatAja Customer	68
Tabel V-2 Tipografi pada EatAja Customer	69
Tabel V-3 Icons Aplikasi EatAJa.....	70
Tabel V-4 Task 1 Pendaftaran Akun Baru (<i>register</i>).....	74
Tabel V-5 Task 2 Masuk Akun (<i>Login</i>).....	75
Tabel V-6 Task 3 Melihat Daftar Restoran.....	75

Tabel V-7 Task 4 Scan QR Code.....	75
Tabel V-8 Task 5 Memilih Makanan.....	76
Tabel V-9 Task 6 Checkout Dengan Pembayaran Dompot Digital	76
Tabel V-10 Task 7 Melakukan Pembayaran melalui QRIS.....	77
Tabel V-11 Task 8 Melihat Histori Order.....	77
Tabel V-12 Hasil Akhir Skor SUS.....	80