

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	11
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	13
Gambar 3.2 Dokumentasi Observasi SSK.....	15
Gambar 3.3 Tampilan <i>file</i> FigJam Salah Satu Evaluator.....	18
Gambar 3.4 Salah satu halaman presentasi pelaksanaan HE.....	19
Gambar 3.5 <i>File</i> FigJam bagian “ <i>Read Me</i> ”	20
Gambar 3.6 <i>File</i> FigJam bagian “ <i>Playground</i> ”	21
Gambar 3.7 Kartu penilaian Heuristic	22
Gambar 3.8 Metode <i>Desk Research</i>	23
Gambar 4.1 Hasil Observasi SSK McDonald’s.....	33
Gambar 4.2 Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	34
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner (Usia Responden).....	37
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner (Domisili Responden)	37
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner (Voting Keyword <i>Brand</i>).....	38
Gambar 4.6 <i>Friendly</i> dalam Twitter Post McDonald’s	39
Gambar 4.7 <i>Fun</i> dalam Poster Happy Meal McDonald’s	40
Gambar 4.8 <i>Creative</i> dalam Aplikasi <i>Mobile</i> McDonald’s Indonesia.....	40
Gambar 4.9 Appetizing dalam Poster McDonald’s	41
Gambar 4.10 Penilaian Halaman <i>Onboarding</i> Pesanan Selesai	42
Gambar 4.11 Reward System pada Aplikasi <i>Mobile</i> McDonald’s Indonesia	43
Gambar 4.12 Penilaian Halaman Ambil Tanda Layanan Meja	44
Gambar 4.13 Penilaian Halaman Pilih Minuman	45
Gambar 4.14 Penilaian Halaman Jenis Pembayaran	46
Gambar 4.15 Penilaian Halaman Tanda Layanan Meja	47
Gambar 4.16 <i>Error Prevention</i> pada Aplikasi <i>Mobile</i> McDonald’s	48
Gambar 4.17 Penilaian Halaman Preview Paket Menu.....	49
Gambar 4.18 Halaman “Lainnya” Aplikasi <i>Mobile</i> McDonald’s.....	50
Gambar 4.19 Penilaian Halaman Kategori Menu Awal	51
Gambar 4.20 Tampilan <i>Home Page</i> Aplikasi <i>Mobile</i> McDonald’s Indonesia.....	52
Gambar 4.21 Penilaian Halaman Preview Pesanan Makanan	53

Gambar 4.22 Penilaian Halaman Petunjuk Pembayaran	54
Gambar 4.23 Penilaian Halaman Terima Kasih	55