

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Permasalahan	4
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data	5
1.5.1 Pengumpulan Data.....	6
1.5.2 Analisis Data.....	7
1.6 Metode Perancangan.....	7
1.7 Kerangka Penelitian.....	8
1.8 Pembabakan	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Teori Multimedia	10
2.2.1 Teori Aplikasi Mobile.....	10
2.2.2 Teori <i>User Interface</i>	11
2.2.3 Teori <i>User Experience</i>	14
2.2 Teori Desain Komunikasi Visual.....	15
2.2.1 Elemen Desain	15
2.2.2 <i>Design Thinking</i>	22
2.2.3 <i>Lean Canvas</i>	23
2.3 Kerangka Teori	25
2.4 Asumsi	26
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.....	27
3.1 Data (<i>Empathize</i>)	27
3.1.1 Data Observasi.....	27
3.1.2 Data Aplikasi Portal Catering Sejenis.....	30
3.1.3 Data Wawancara	33
3.1.3 Data Kuesioner.....	42
3.2 Analisis Data.....	55

3.2.1	Analisis Data Observasi untuk Potensi Bisnis	55
3.2.2	Analisis Matriks Perbandingan Aplikasi <i>Mobile Portal Catering</i> .	56
3.2.1.	Analisis Data Wawancara	58
3.2.2.	Analisis Data Kuesioner.....	61
3.3	Penarikan Kesimpulan	62
3.4	<i>Define</i>	65
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		68
4.1	Konsep Perancangan (<i>Ideate</i>)	68
4.1.1	<i>Big Idea</i>	68
4.1.2	Konsep Kreatif	68
4.1.3	Konsep Visual	70
4.1.4	Konsep Media	74
4.1.5	Konsep Bisnis	75
4.2	Proses Perancangan.....	77
4.2.1	Penamaan Aplikasi.....	77
4.2.2	Perancangan Logo.....	77
4.2.3	Perancangan Ilustrasi	79
4.3	Hasil Perancangan (<i>Prototyping</i>).....	83
4.2.4	<i>Navigation map</i>	83
4.2.5	<i>User Flow</i>	84
4.2.6	<i>Wireframe (Low Fidelity)</i>	88
4.2.7	<i>Prototype (High Fidelity)</i>	91
4.2.8	Media Pendukung	100
4.4	<i>Usability Testing</i>	105
BAB V PENUTUP.....		109
4.1	Kesimpulan	109
4.2	Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....		110
LAMPIRAN.....		113
	Lampiran 1 Pertanyaan Wawancara dengan Calon Pengguna	115
	Lampiran 2 Pertanyaan Wawancara dengan Ahli Gizi	116
	Lampiran 3 Pertanyaan Wawancara dengan Ahli UI/UX	116
	Lampiran 4 Pertanyaan Wawancara Pemilik Catering.....	117
	Lampiran 5 Pertanyaan Kuesioner	118
	Lampiran 6 Dokumentasi <i>Usability Testing</i>	119
	Lampiran 7 Link Figma	120