

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, R., Pandriadi, Nussifera, L., Wahyudi, Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., Ikhran, F., Andriani, A. D., Ratnadewi, & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (N. P. Gatriyani & N. Mayasari, Ed.; 1 ed.). CV. Tohar Media.
- Allifiandi K, A. R., & Anggalih, N. N. (2022). PERANCANGAN ILUSTRASI PRODUK PADA APLIKASI RILIV. *Jurnal Barik*, 4(2), 160–169. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Angelica, M., Hidayat, D., & Adriyanto, A. R. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MOBILE APPS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL UNTUK ANAK-ANAK. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(2), 177–185.
- Anggita. (2023, November 1). *Kemendag Ajak 10 UKM Mejang di Pameran Kuliner SIAL Interfood Ke-24*. Detik Finance. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-7014577/kemendag-ajak-10-ukm-mejang-di-pameran-kuliner-sial-interfood-ke-24>
- Ar Razi, A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02), 79–80. <http://bit.do/demandia>
- Arifin, Y., Ricky, M. Y., & Yesmaya, V. (2015). *Digital Multimedia* (Ariyanto, Ed.; 1 ed.). PT WIDIA INOVASI NUSANTARA.
- Azis, Y. A. (2023, Mei 10). *Studi Pustaka: Pengertian, Tujuan, Sumber dan Metode*. Deepublish Store.
- Budiarta, I. G. M., Witari, N. N. S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 60–69. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>
- Cahyani, Z., Nurcahyo, R., & Farizal. (2020). Popularity Analysis of Mobile Food Ordering Apps In Indonesia. www.researchgate.net. https://www.researchgate.net/publication/341695189_Popularity_Analysis_of_Mobile_Food_Ordering_Apps_In_Indonesia
- Deslippe, A. L., Bergeron, C., & Cohen, T. R. (2023). Boys and girls differ in their rationale behind eating: a systematic review of intrinsic and extrinsic motivations in dietary habits across countries. *Frontiers in Nutrition*, 10. <https://doi.org/10.3389/fnut.2023.1256189>
- El Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *JURNAL TEKNIK ITS*, 7(1), 364.
- Fadli, R. (2023, Agustus 11). *Inilah Kandungan Nutrisi dan Manfaat Wortel untuk Kesehatan*. Halodoc.
- Geasela, Y. M., Ranting, P., & Fernandes Andry, J. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *JURNAL INFORMATIKA*, 5(2), 270–277.

- Hahury, R. M. S. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Hariyanto. (2024, Maret 14). *Lean Canvas: Pengertian, Manfaat, dan Contohnya*. ajaib.co.id. <https://ajaib.co.id/lean-canvas-pengertian-manfaat-contoh/>
- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.61344/magenta.v5i01.63>
- Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visua* (M. Nasrudin, Ed.; 1 ed.). PT.Nasya Expanding Management (Penerbis NEM - Anggota IKAPI).
- Indriati, M. (2020). PERILAKU MAKAN DAN STATUS GIZI ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI SD CIKANCUNG 04 DESA MANDALASARI KABUPATEN BANDUNG. *Jurnal Sehat Masada*, 14(1).
- Khaira, N., Az-Zahra, H., & Rusydi, A. N. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Banking dengan Metode UX Curve (Studi Kasus : BRI Mobile Banking). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , 4(3), 1003–1012. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kumalasari, R. (2022, September 7). *User Flow: Definisi, Contoh, dan Cara Membuatnya*. Majoo. <https://majoo.id/solusi/detail/user-flow>
- Kumar, H., & Sud, A. (2021). *Rendering 2D Vector Graphics on Mobile GPU Devices*. The Eurographics Association.
- Kurniasari, E., Safitri, S. R., & Mardiana. (2021). PERANCANGAN USER PERSONA DAN CUSTOMER JOURNEY MAP SEBAGAI REPRESENTASI PENGGUNA SISTEM REPOSITORY PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS LAMPUNG. *Journal of Documentation and Information Science*, 5(1), 22–31. <https://doi.org/10.33505/jodis.v5i1.176>
- Kurniawan, I. (2021, Maret 3). *Pairwise Comparison Matrix*. BINUS UNIVERSITY SCHOOL OF INFORMATION SYSTEMS.
- Lingga, M. A., & Setiawan, S. R. D. (2019, September 19). *Riset: 58 Persen Masyarakat Pilih Pesan Makanan Lewat Aplikasi*. Kompas.com. <https://money.kompas.com/read/2019/09/19/162900026/riset--58-persen-masyarakat-pilih-pesan-makanan-lewat-aplikasi>
- Lubis, H. A. R. (2023, Agustus 27). *Metode Perancangan UI/UX untuk Menunjang Pengalaman Pengguna*. dibimbing.id. <https://dibimbing.id/blog/detail/metode-perancangan-ui-ux>
- Madani, A., & Supandi, F. P. (2024). Analisis Warna Ikon Fitur Layanan Aplikasi Gojek Terhadap Psikologi Persepsi Konsumen. *VISUALIDEAS*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol4.iss1.2024.1934>
- Malihah, L. (2023, Oktober 5). *Catering Adalah Peluang Usaha Menjanjikan, Begini Tips Suksesnya*. Bee.id. <https://www.bee.id/blog/catering-adalah/>
- Mamesah, P. R. E. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan pada Hotel Lucky Inn Manado. *ejournal UNSRAT*, 1(1), 49.
- Mangangantung, Y. C. A., & Nadia, Z. (2021). Analisa Visual Desain Sampul Album Rekaman Glenn Fredly: Romansa ke Masa Depan. *Widyakala Journal*, 8.
- Mulyawan, R. (2024, April 23). *Portal Applications*. <https://rifqimulyawan.com/literasi/portal-application/>

- Ningtyas, D. P., Ramdani, H., & Fera Risina, D. (2019). PENGEMBANGAN USAHA KATERING “REAL FOOD” KHUSUS BALITA BERBASIS ONLINE DI POSDAYA MANDIRI BEKASI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31326/jmp-ikp.v2i01.261>
- Nurfitriyani, S. J. (2020, April 14). *Sitemap dan Navigation Map beserta Cara Pembuatan pada Axure 9*. BINUS Higher Education. <https://sis.binus.ac.id/2020/04/14/sitemap-dan-navigation-map-beserta-cara-pembuatan-pada-axure-9/>
- Nurrokhma, D. S. (2021). Strategi Observasi Kritis Untuk Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi. *jurnal.gerakanedukasi.com*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.56404/jels.v1i1.6>
- Rachmawati, T. (2017). Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *UNPAR Press*.
- Rahadiyanti, A., Shalawati, S. D., Tampubolon, S. P. O., Yeshe Veicinlun, S., Mattarahmawati, S. A., Jannah, S. R., & Ningsih, S. (2022). Peningkatan Pengetahuan Ibu dan Guru Terkait Gizi Seimbang Anak Usia 5-8 Tahun di Sekolah Al-Hunafa Kota Bandung. *JURNAL PROACTIVE*, 1, 8–14. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/proactive>
- Raudhatusabrina, S., Sastramihardja, H. S., & Setiowulan, W. (2021). Hubungan Pola Konsumsi Kudapan dengan Stunting pada Anak Kelas 1-2 SDN 036 Ujungberung Kota Bandung. *Sari Pediatri*, 23(2).
- Riansi, E. S., & Saputra, D. Y. (2019). MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI IMPLEMENTASI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33).
- Rohmah, A. (2023, Juli 4). *Peluang Pasar: Katering*. [ukmindonesia.id](https://ukmindonesia.id/baca-deskripsi-posts/peluang-pasar-katering). <https://ukmindonesia.id/baca-deskripsi-posts/peluang-pasar-katering>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infotech*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31294/infotech.v4i2.13944>
- Sasongko, A., Latifah, & Adwiya, R. (2018). Perancangan Prototipe Aplikasi Mobile Tadzkirah. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 4(2), 198.
- Sasongko, A., Mustopa, A., & Risdiansyah, D. (2021). Perancangan Prototipe Aplikasi Mobile Ikatan Alumni (Studi Kasus Universitas Bina Sarana Informatika). *Justin : Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 9(3), 308.
- Schepers, S., Dreessen, K., & Zaman, B. (2018). Fun as a user gain in participatory design processes involving children. *Proceedings of the 17th ACM Conference on Interaction Design and Children*, 396–404. <https://doi.org/10.1145/3202185.3202763>
- Septiani, I. Y., & Siscawati, M. (2022). CHEF MINORITAS DI TEMPAT KERJA: PEREMPUAN DI DAPUR PROFESIONAL. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 12(2), 121. <https://doi.org/10.17510/paradigma.v12i2.564>
- Siregar, S. A., Hasun, F., & Dellarosawati, M. (2022). Perancangan Model Bisnis Aplikasi Klinik.Com Dengan Lean Canvas Design Of Klinik.Com Business Model Using Lean Canvas. *e-Proceeding of Engineering*, 9(3), 1474–1493.

- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani, Ed.). PT Kanisius.
- Syahroni, M. H. A., Astuti, N., Indrawati, V., & Ismawati, R. (2021). *JURNAL TATA BOGA FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBIASAAN MAKAN ANAK USIA PRASEKOLAH (4-6 TAHUN) DITINJAU DARI CAPAIAN GIZI SEIMBANG*. *10(1)*, 12–22. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Syahroni, M. H. A., Astuti, N., & Ismawati, R. (2021). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBIASAAN MAKAN ANAK USIA PRASEKOLAH (4-6 TAHUN) DITINJAU DARI CAPAIAN GIZI SEIMBANG. *Jurnal Tata Boga*, *10(1)*, 12–22. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Tisza, G. (2021). Assessing the Fun Experience with FunQ. *2021 IEEE/ACIS 20th International Fall Conference on Computer and Information Science (ICIS Fall)*, 144–148. <https://doi.org/10.1109/ICISFall51598.2021.9627453>
- Wicaksono, S. E., Triani, A. R., & Prajana, A. M. (2021). PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI MOBILE MUSEUM GEOLOGI BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, *8(2)*.
- Widiyani, A., & Putri, I. D. D. (2023). *WORKSHOP KREASI CHARA-BENTOU SEBAGAI UPAYA PENGENALAN BUDAYA JEPANG*.
- Yulia, R., Candra, R. M., Irsyad, M., & Darmizal, T. (2022). UI/UX Redesign of INHIL Dukcapil Application Using the Design Thinking Method . *JURNAL INFOKUM*, *10(5)*, 481–487.
- Yursal, M. D., & Sari, D. M. (2023). *User Interface Design Aplikasi Mobile Hola-Hola*. *2(2)*, 136–147. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v2i2.1600>
- Zainudin, A. (2021). Tipografi. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, *7(1)*, 1–131. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>
- Zi, M. (2022). Sensory Design and Design Thinking for Design Educating. *International Journal of Higher Education Pedagogies*, *2(3)*, 1–13.

Sumber Gambar dari Internet:

- <https://www.google.co.id/maps/search/catering+anak+bandung/@-6.9385715,107.6249448,13z?entry=ttu>
- <https://sis.binus.ac.id/2020/04/14/sitemap-dan-navigation-map-beserta-cara-pembuatan-pada-axure-9/>
- <https://medium.com/insightdesign/berlatih-membuat-user-flow-caa8c8b3f596>
- <https://skillcrush.com/blog/website-wireframe/>
- <https://www.sketch.com/blog/2022/04/08/wireframe-vs-mockup-vs-prototype/>
- <https://www.sketch.com/blog/wireframe-vs-mockup-vs-prototype/>
- <https://i0.wp.com/www.thedesignconfidential.com/wp-content/uploads/color-wheel.jpg?resize=650%2C659&ssl=1>
- <https://ittrainingcontent.iu.edu/training/pgdlb/files/pc/attention-to-detail.html>
- <https://ittrainingcontent.iu.edu/training/pgdlb/files/pc/attention-to-detail.html>
- <https://cetabagus.com/ga-cuman-itu-9-jenis-font-desain-yang-harus-desainer-tau/>

<http://luc.devroye.org/Delamotte1879/>
<https://online-fonts.com/fonts/courier-bold>
<https://smartcity.jakarta.go.id/en/blog/manakah-fitur-jaki-favorit-kamu/>
<https://id.pinterest.com/pin/293296994485401435/>
<https://uxplanet.org/visual-hierarchy-and-ux-design-a-guide-779863263bbc>
<https://makeitclear.com/ux-ui-tips-a-guide-to-the-grid/>
<https://www.youtube.com/watch?v=CdA7ys04pz0>
<https://www.jenius.com/highlight/detail/tampilan-baru-aplikasi-jenius-yang-lebih-simpel>
<https://www.lancaster.ac.uk/enterprisecentre/introduction-to-design-thinking-workshop/>
<https://www.smekdigital.com/lean-canvas-what-why-and-how-to-use-it-for-your-business/>
<https://www.google.co.id/maps/search/catering+anak+bandung/@-6.9385715,107.6249448,13z?entry=ttu>
<https://www.techinasia.com/companies/foodspot-1>
<https://apps.apple.com/us/app/kulina-food-delivery/id1442192909>
<https://id.pinterest.com/pin/22518066879760157/>
<https://id.pinterest.com/pin/447052700528550827/>
<https://dribbble.com/shots/3687279-Recipes-Icons>
<https://id.pinterest.com/pin/208573026483876544/>
<https://dribbble.com/shots/6846705-Drink-interface>
<https://i.pinimg.com/564x/22/50/40/22504030338e5fb03f8948f0c50f3b76.jpg>
<https://i.pinimg.com/564x/a1/8b/c5/a18bc5cac70bce0677d19e9e185692fb.jpg>
<https://californiagrown.org/recipes/ca-grown-kids-fun-food-art-ideas/?pp=0>
<https://pin.it/3j3slhyEq>
<https://pin.it/5LclSvkXq>
<https://pin.it/5yyIGpEsk>