

ABSTRAK

Dkampus merupakan *start-up* pengantaran makanan secara daring disekitar kampus Univesitas Telkom binaan Bandung Techno Park. Konten berbasis aplikasi berbentuk e-commerce merupakan wadah yang tepat bagi Dkampus untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa akan layanan online food delivery. Selain itu terdapat UMKM lokal yang merasa kesulitan mengatur toko online dan offline secara bersamaan. Konten yang dibuat pada aplikasi Dkampus merupakan hal yang penting dikarenakan cara utama bagi Dkampus untuk mengomunikasikan layanannya. Penelitian ini akan fokus membahas strategi perancangan konten aplikasi. Konsep yang digunakan merupakan konsep kawasan teknologi pendidikan dan *new media*. Metode yang digunakan oleh peneliti ini menggunakan pendekatan kualitatif, dan menggunakan teknik keabsahan data yaitu triangulasi sumber. Peneliti ingin mencari tau terkait proses pengembang dalam perancangan konten aplikasi Dkampus. Berdasarkan analisis penulis Dkampus sudah dalam proses perancangan konten aplikasi hanya saja belum bisa terselesaikan dengan baik. Terdapat bagian Front End, Back End, dan Quality Assurance yang masih belum bisa menyelesaikan proses perancangan konten aplikasi Dkampus.

Kata Kunci: Konten Aplikasi, Perancangan konten aplikasi