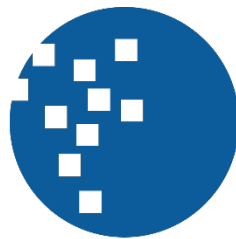


PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN

DIMSUM TUAN JIE



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Andrea Vedrianca

00000042758

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN

DIMSUM TUAN JIE



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Andrea Vedrianca
0000042758

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Andrea Vedrianca

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042758

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN DIMSUM TUAN JIE

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Januari 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Andrea Vedrianca', is positioned to the right of the stamp.

(Andrea Vedrianca)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN DIMSUM TUAN JIE

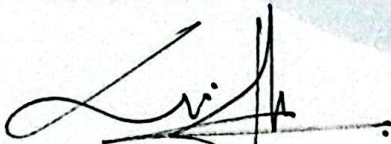
Oleh

Nama : Andrea Vedrianca
NIM : 00000042657
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan
LULUS

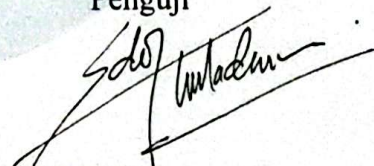
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



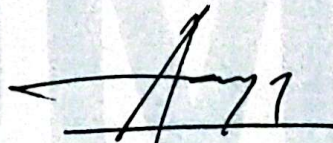
Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750

Penguji



Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/E071279

Pembimbing



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yolianda, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrea Vedrianca
NIM : 00000042758
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN DIMSUM TUNAN JIE

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Andrea Vedrianca)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Promosi Restoran Dimsum Tuan Jie”. Dimsum Tuan Jie adalah salah satu restoran dimsum halal yang didirikan tahun 2020. Di tengah perkembangan pesat dunia usaha restoan, Dimsum Tuan Jie masih bergelut dengan permasalahan promosi yang ada. Persaingan ketat antar restoran menjadi salah satu masalah yang sedang dihadapi oleh restoran Dimsum Tuan Jie. Urgensi ini yang membuat penulis mengambil topik perancangan promosi. Perancangan ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dari lingkungan penulis. Oleh karena itu, penulis menyatakan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. James Adipoetra, sebagai pemilik restoran Dimsum Tuan Jie yang telah membantu dan mendukung penulis dalam mengumpulkan data, mengetahui seluk beluk restoran, dan melakukan perancangan untuk restorannya.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara tidak langsung telah terlibat dalam perancangan ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat membantu restoran Dimsum Tuan Jie meningkatkan promosi dan penjualannya, serta untuk masyarakat umum agar

dapat lebih mengetahui restoran Dimsum Tuan Jie. Mohon maaf apabila dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis menerima dengan senang hati segala kritik dan saran membangun untuk menyempurnakan penulisan laporan ini.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Andrea Vedrianca)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN DIMSUM TUAN JIE

(Andrea Vedrianca)

ABSTRAK

Dimsum Tuan Jie merupakan sebuah restoran dimsum yang berdiri pada tahun 2020. Saat masa pandemi Covid-19 Dimsum Tuan Jie menghadapi tantangan signifikan. Restoran ini menawarkan hidangan dimsum *homemade* oleh koki terampil, disesuaikan dengan lidah masyarakat Indonesia serta memiliki atraksi teko satu meter. Meskipun telah memiliki satu cabang, pemilik Dimsum Tuan Jie menghadapi penurunan penjualan yang mengkhawatirkan. Dalam wawancara bersama pemilik, pemilik menyatakan bahwa kurangnya kesadaran masyarakat terhadap restoran dikarenakan oleh kurangnya promosi yang dilakukan. Akibatnya, jumlah pengunjung menurun drastis, terutama karena persaingan dengan restoran sejenis yang lebih dikenal. Keadaan ini mendorong penulis untuk merancang strategi promosi baik dalam bentuk cetak maupun digital untuk meningkatkan minat dan kesadaran konsumen terhadap Dimsum Tuan Jie. Langkah ini diharapkan dapat mengembalikan minat konsumen serta memberikan landasan bagi Dimsum Tuan Jie untuk merencanakan promosi yang lebih efektif di masa mendatang.

Kata kunci: Promosi, Restoran, Dimsum, Media Sosial

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

TUAN JIE'S DIMSUM RESTAURANT PROMOTION DESIGN

(Andrea Vedrianca)

ABSTRACT (English)

Dimsum Tuan Jie is a dimsum restaurant established in 2020. During the Covid-19 pandemic, Dimsum Tuan Jie faced significant challenges. The restaurant offers homemade dim sum dishes prepared by skilled chefs, tailored to the tastes of the Indonesian community and featuring a one-meter tea attraction. Despite having one branch, the owner of Dimsum Tuan Jie experienced worrying sales decline. In an interview, the owner attributed the lack of public awareness about the restaurant to insufficient promotional efforts. Consequently, the number of visitors drastically decreased, primarily due to competition with more renowned similar establishments. This situation prompted the writer to design both print and digital promotional strategies to enhance consumer interest and awareness in Dimsum Tuan Jie. These initiatives are aimed at reigniting consumer interest and providing a foundation for Dimsum Tuan Jie to plan more effective promotions in the future.

Keywords: Promotion, Restaurant, Dimsum, Social Media

UMMN

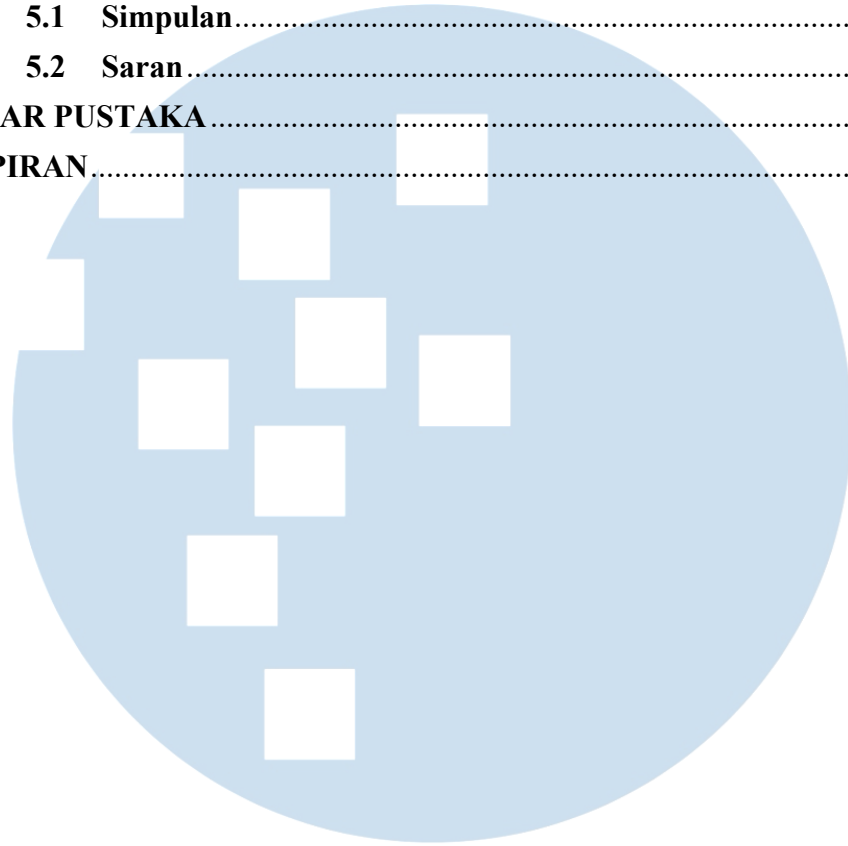
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	10
2.1.3 Psikologi Warna	16
2.1.4 Tipografi	22
2.1.5 Layout	30
2.1.6 Fotografi	43
2.1.7 Videografi	47
2.1.8 Key Visual	54
2.2 Copywriting	55
2.3 Promosi	56
2.2.1 Fungsi Promosi	57
2.2.2 Tujuan Promosi	57
2.2.3 Media Promosi	58

2.2.4	Promosional Campuran	60
2.2.5	AISAS	60
2.2.6	Strategi Periklanan	62
2.2.7	Jenis Iklan	64
2.2.8	Klasifikasi Iklan berdasarkan Tujuannya	67
2.2.9	Segmentation, Targeting, Positioning	69
2.4	Restoran	71
2.3.1	Jenis Restoran	72
2.3.2	Sejarah Chinese Restaurant	72
2.3.3	Karakteristik Masakan <i>Chinese</i>	73
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		75
3.1	Metodologi Penelitian	75
3.1.1	Metode Kualitatif	75
3.1.2	Metode Kuantitatif	95
3.2	Metodologi Perancangan	105
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		107
4.1	Strategi Perancangan	107
4.1.1	Overview	107
4.1.2	Strategy	108
4.1.3	Ideas	112
4.1.4	Design	114
4.1.5	Production	118
4.1.6	Implementation	148
4.2	Analisis Perancangan	148
4.2.1	Analisis Key Visual	149
4.2.2	Analisis Media Attention dan Interest	150
4.2.3	Analisis Media Search	153
4.2.4	Analisis Media Action	157
4.2.5	Analisis Media Share	164
4.3	Beta Test	167
4.3.1	Analisis Konten dan Visual	167
4.3.2	Analisis Audio Visual	170
4.3.3	Kesimpulan Beta Test	171
4.4	Budgeting	172

BAB V PENUTUP	174
5.1 Simpulan	174
5.2 Saran	174
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xx



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Reels Haka Dimsum	87
Tabel 3.2 SWOT Some Dimsum	90
Tabel 3.3 SWOT Fong Sheng Dimsum	92
Tabel 3.4 Demografis Responden Kuesioner.....	96
Tabel 3.5 Data Seberapa Sering Responden Mengunjungi Restoran Dimsum.....	97
Tabel 3.6 Data Responden Mengetahui Restoran Dimsum yang Dikunjungi	98
Tabel 3.7 Data Pertimbangan Responden untuk Megunjungi Restoran Dimsum	98
Tabel 3.8 Apakah Responden Pernah Mengunjungi Restoran Dimsum Tuan Jie	99
Tabel 3.9 Alasan Responden Tertarik Mengunjungi Restoran Dimsum Tuan Jie	99
Tabel 3.10 Data Responden Pernah Mendengar Restoran Dimsum Tuan Jie	99
Tabel 3.11 Data Responden Mengetahui Atraksi di Restoran Dimsum Tuan Jie	100
Tabel 3.12 Data Responden Tertarik dengan Atraksi di Restoran Dimsum Tuan Jie	100
Tabel 3.13 Data Responden Mengenai Promosi Restoran Dimsum	101
Tabel 3.14 Data Responden Mengenai Media Cetak yang Digunakan	103
Tabel 3.15 Data Responden Mengenai Media Digital yang Digunakan.....	103
Tabel 3.16 Data Responden Mengenai Promosi yang Menarik.....	104
Tabel 4.1 Creative Brief Perancangan Promosi Dimsum Tuan Jie.....	108
Tabel 4.2 Strategi dan Taktik Pesan Perancangan Promosi Dimsum Tuan Jie ..	110
Tabel 4.3 Jangka Waktu Perancangan Promosi Dimsum Tuan Jie.....	111
Tabel 4.4 Hasil Beta-test Pertanyaan Konten dan Visual	168
Tabel 4.5 Apresiasi Pertanyaan Konten dan Visual.....	169
Tabel 4.6 Kritik dan Masukan Pertanyaan Konten dan Visual.....	169
Tabel 4.7 Hasil Beta-test Kuesioner Audio Visual	170
Tabel 4.8 Apresiasi Pertanyaan Audio Visual	171
Tabel 4.9 Kritik dan Masukan Pertanyaan Audio Visual	171
Tabel 4.10 Tabel Budgeting Perancangan Promosi Dimsum Tuan Jie.....	172

U I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Garis	6
Gambar 2.2 Contoh Jenis Bidang.....	6
Gambar 2.3 Contoh Jenis Bentuk.....	7
Gambar 2.4 Contoh <i>Hue</i>	8
Gambar 2.5 Contoh <i>Value</i>	8
Gambar 2.6 Contoh <i>Tactile Texture</i>	9
Gambar 2.7 Contoh <i>Visual Texture</i>	10
Gambar 2.8 Contoh Format.....	11
Gambar 2.9 Contoh Keseimbangan Simetris, Asimetris, dan <i>Radial</i>	12
Gambar 2.10 Contoh Hierarki Visual dalam Poster.....	13
Gambar 2.11 Contoh Ritme dalam Poster.....	14
Gambar 2.12 Contoh Kesatuan	14
Gambar 2.13 Contoh <i>Laws of Perceptual Organization</i>	16
Gambar 2.14 Warna Merah.....	17
Gambar 2.15 Warna Oranye	18
Gambar 2.16 Warna Kuning	19
Gambar 2.17 Warna Hijau	19
Gambar 2.18 Warna Biru	20
Gambar 2.19 Warna Ungu	21
Gambar 2.20 Warna Hitam	21
Gambar 2.21 Warna Putih.....	22
Gambar 2.22 Contoh <i>Humanist</i>	23
Gambar 2.23 Contoh <i>Transitional</i>	23
Gambar 2.24 Contoh <i>Modern</i>	24
Gambar 2.25 Contoh <i>Slab Serif</i>	24
Gambar 2.26 Contoh <i>Sans Serif Geometric</i>	25
Gambar 2.27 Contoh <i>Blackletter</i>	25
Gambar 2.28 Contoh <i>Script</i>	26
Gambar 2.29 Contoh <i>Display</i>	26
Gambar 2.30 Contoh <i>Serif atau Sans Serif</i>	27
Gambar 2.31 Contoh <i>Bounding Boxes</i>	27
Gambar 2.32 Contoh <i>Tracking atau Letterspacing</i>	28
Gambar 2.33 Contoh <i>Kerning</i>	28
Gambar 2.34 Contoh <i>Wordspacing</i>	29
Gambar 2.35 Contoh <i>Leading</i>	29
Gambar 2.36 Contoh <i>Baseline</i>	30
Gambar 2.37 Contoh <i>Single-Column Grid</i>	31
Gambar 2.38 Contoh <i>Multicolumn Grid</i>	31
Gambar 2.39 Contoh <i>Modular Grid</i>	32
Gambar 2.40 Contoh <i>Mondrian Layout</i>	34
Gambar 2.41 Contoh <i>Multi Panel Layout</i>	34
Gambar 2.42 Contoh <i>Picture Window Layout</i>	35

Gambar 2.43 Contoh <i>Copy Heavy Layout</i>	36
Gambar 2.44 Contoh <i>Frame Layout</i>	36
Gambar 2.45 Contoh <i>Silhouette Layout</i>	37
Gambar 2.46 Contoh <i>Type Specimen Layout</i>	37
Gambar 2.47 Contoh <i>Circus Layout</i>	38
Gambar 2.48 Contoh <i>Jumble Layout</i>	38
Gambar 2.49 Contoh <i>Grid Layout</i>	39
Gambar 2.50 Contoh <i>Bleed Layout</i>	39
Gambar 2.51 Contoh <i>Vertical Panel Layout</i>	40
Gambar 2.52 Contoh <i>Vertical Panel Layout</i>	40
Gambar 2.53 Contoh <i>Angular Layout</i>	41
Gambar 2.54 Contoh <i>Informal Balance Layout</i>	41
Gambar 2.55 Contoh <i>Brace Layout</i>	42
Gambar 2.56 Contoh <i>Two Mortises Layout</i>	42
Gambar 2.57 Contoh <i>Quadran Layout</i>	43
Gambar 2.58 Contoh <i>Format Landscape atau Portrait</i>	45
Gambar 2.59 Contoh <i>Eye-level Angle</i>	46
Gambar 2.60 Contoh <i>Bird's Eye View Angle</i>	46
Gambar 2.61 Contoh <i>Shot as an Angle</i>	47
Gambar 2.62 Contoh <i>Camera Microphone</i>	49
Gambar 2.63 Contoh <i>Handheld Microphone</i>	49
Gambar 2.64 Contoh <i>Shotgun Microphone</i>	50
Gambar 2.65 Contoh <i>Clip-on Microphone</i>	50
Gambar 2.66 Contoh <i>PZM Microphone</i>	51
Gambar 2.67 Contoh <i>Hanging Microphone</i>	51
Gambar 2.68 Contoh <i>Key Visual</i>	54
Gambar 2.69 Strategi Kampanye AISAS	61
Gambar 2.70 Contoh Iklan Merek	64
Gambar 2.71 Contoh Periklanan Lokal	65
Gambar 2.72 Contoh Iklan Respons Langsung	65
Gambar 2.73 Contoh Periklanan B2B	66
Gambar 2.74 Contoh Iklan Institusional	66
Gambar 2.75 Contoh Iklan Nirlaba	67
Gambar 2.76 Contoh Periklanan Layanan Publik	67
Gambar 3.1 Wawancara bersama James Adipoetra	76
Gambar 3.2 Wawancara bersama Angelica Evelyn	78
Gambar 3.3 Wawancara bersama Angelia Marvella	80
Gambar 3.4 <i>Exterior</i> Disum Tuan Jie	82
Gambar 3.5 Lantai 1 Dimsum Tuan Jie	83
Gambar 3.6 Lantai 2 restoran Dimsum Tuan Jie	83
Gambar 3.7 Menu restoran Dimsum Tuan Jie	84
Gambar 3.8 Tampilan <i>Instagram Reels</i> Haka Dimsum	86
Gambar 3.9 <i>Instagram Reels</i> Haka Dimsum	87
Gambar 3.10 <i>Instagram Feeds</i> Some Dimsum	88
Gambar 3.11 <i>Instagram Post</i> Some Dimsum	89
Gambar 3.12 <i>Instagram Feeds</i> Fong Sheng Dimsum	90

Gambar 3.13 Instagram <i>Feeds</i> Fong Sheng Dimsum	91
Gambar 3.14 <i>Instagram Feeds</i> Dimsum Tuan Jie	93
Gambar 3.15 Instagram Reels Dimsum Tuan Jie.....	94
Gambar 3.16 Tiktok Dimsum Tuan Jie.....	95
Gambar 3.17 Beberapa Pilihan Foto Produk Pada Kuesioner	102
Gambar 3.18 Beberapa Pilihan Desain Pada Kuesioner	102
Gambar 4.1 Mindmapping	113
Gambar 4.2 Moodboard Visual.....	115
Gambar 4.3 Referensi Color Pallete.....	115
Gambar 4.4 Color Pallete.....	116
Gambar 4.5 Tipografi.....	116
Gambar 4.6 Moodboard Foto.....	117
Gambar 4.7 Supergrafis Dimsum Tuan Jie.....	118
Gambar 4.8 Sketsa Key Visual	119
Gambar 4.9 Key Visual Perancangan	119
Gambar 4.10 Brief Photoshot.....	120
Gambar 4.11 Proses Pengambilan Foto	121
Gambar 4.12 Proses Penyuntingan dan Hasil Penyuntingan Foto.....	121
Gambar 4.13 Storyboard Video Ads.....	122
Gambar 4.14 Proses Pengambilan Video.....	123
Gambar 4.15 Shotlist Video Reels dan TikTok	124
Gambar 4.16 Sketsa Perancangan Instagram Ads.....	125
Gambar 4.17 Perancangan Instagram Ads	125
Gambar 4.18 Sketsa Perancangan T-Banner.....	126
Gambar 4.19 Perancangan T-Banner	127
Gambar 4.20 Storyboard Video Ads.....	129
Gambar 4.21 Perancangan Video Ads	130
Gambar 4.22 Sketsa Perancangan Instagram Post.....	131
Gambar 4.23 Perancangan Instagram Post.....	132
Gambar 4.24 Perancangan Video Reels.....	133
Gambar 4.25 Perancangan Video TikTok.....	134
Gambar 4.26 Sketsa Perancangan Spanduk.....	135
Gambar 4.27 Perancangan Spanduk	135
Gambar 4.28 Sketsa Perancangan T-Banner.....	136
Gambar 4.29 Perancangan T-Banner	137
Gambar 4.30 Sketsa Perancangan Menu.....	137
Gambar 4.31 Perancangan Menu	138
Gambar 4.32 Sketsa Perancangan Table Mat	139
Gambar 4.33 Sebelum dan Sesudah Revisi.....	139
Gambar 4.34 Perancangan Table Mat.....	140
Gambar 4.35 Perancangan Seragam Atas Staf.....	141
Gambar 4.36 Perancangan Seragam Bawah Staf.....	141
Gambar 4.37 Perancangan Piring Restaurant Signature	142
Gambar 4.38 Perancangan Cover Sumpit Restaurant Signature.....	142
Gambar 4.39 Perancangan Food Box Delivery.....	143
Gambar 4.40 Sketsa Perancangan Loyalty Card.....	143

Gambar 4.41 Perancangan Loyalty Card	144
Gambar 4.42 Sketsa Perancangan Instagram Story	144
Gambar 4.43 Perancangan Instagram Story	145
Gambar 4.44 Sketsa Perancangan Table Tent.....	146
Gambar 4.45 Perancangan Table Tent	147
Gambar 4.46 Perancangan Fortune Spin Wheel	148
Gambar 4.47 Analisis Key Visual.....	149
Gambar 4.48 Mockup Instagram Ads	151
Gambar 4.49 Mockup T-Banner	152
Gambar 4.50 Mockup Video Ads	153
Gambar 4.51 Mockup Instagram Post.....	154
Gambar 4.52 Mockup Salah Satu Instagram Post.....	155
Gambar 4.53 Mockup Video Reels.....	156
Gambar 4.54 Mockup Video TikTok.....	157
Gambar 4.55 Mockup Spanduk.....	158
Gambar 4.56 Mockup T-Banner	159
Gambar 4.57 Mockup Menu	160
Gambar 4.58 Mockup Table Mat	161
Gambar 4.59 Mockup Seragam Staf.....	162
Gambar 4.60 Mockup Restaurant Signature	162
Gambar 4.61 Mockup Food Box Delivery.....	163
Gambar 4.62 Mockup Loyalty Card	164
Gambar 4.63 Mockup Instagram Story.....	165
Gambar 4.64 Mockup Table Tent	166
Gambar 4.65 Mockup Fortune Spin Wheel	167

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - Lembar Bimbingan.....	xx
Lampiran B - Hasil Kuesioner Metode Kuantitatif BAB III.....	xxii
Lampiran C - Hasil Kuesioner <i>Beta-test</i>	xxix
Lampiran D - Dokumentasi Proses Perancangan.....	xxxvii
Lampiran E - Pengecekan Turnitin Pertama Sebelum Pra Sidang.....	xl
Lampiran F - Pengecekan Turnitin Pertama Setelah BWS.....	xlviii
Lampiran G - Transkrip Wawancara.....	liii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA