

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* FIXMAKAN!**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Margaretha**

**00000067524**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2025**

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* FIXMAKAN!**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Margaretha**

**00000067524**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Margaretha

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067524

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan Magang/ MBKM\*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

### **PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* FIXMAKAN!**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Juni 2024



(Margaretha)

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

Laporan Cluster MBKM dengan judul  
**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* FIXMAKAN!**

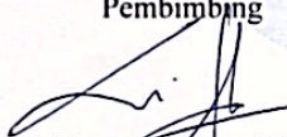
Oleh

Nama Lengkap : Margaretha  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067524  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025  
Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

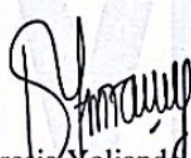
Pembimbing

  
Adhroza Brahma, M.Ds.  
0304088702/042750

Penguji

  
Lia Herza, S.Sn., M.M.  
0315048108/ 081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/ 043487

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Margaretha

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067524

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : ~~D3/S1/S2~~\* (\*coret yang tidak dipilih)

Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*  
FIXMAKAN!**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia\* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
  - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Margaretha)

\* Pilih salah satu

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat-Nya laporan ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai persyaratan kelulusan MBKM Kewirausahaan. Penyusunan proposal ini tidak mungkin tercapai tanpa bantuan berbagai pihak. Maka itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Adhreza Brahma M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan MBKM Kewirausahaan ini.
5. Hoky Nanda S.M., selaku *Supervisor* Skystar Ventures yang telah memberikan arahan sehingga terselesainya perancangan MBKM Kewirausahaan ini.
6. Aurelia Beryl Foustine, S.M., selaku Mentor Eksternal SPIL Ventures yang memberikan bimbingan dan arahan ide bisnis MBKM Kewirausahaan ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
8. Teman-teman kelompok FixMakan! yang bersama-sama mengeluarkan ide dan pendapat sehingga terselesainya laporan MBKM Kewirausahaan ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat memberikan kontribusi yang positif dalam membantu pengguna memilih makanan dengan efisien dan sesuai keinginan mereka.

Tangerang, 4 Juni 2025

  
(Margaretha)

# PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* FIXMAKAN!

(Margaretha)

## ABSTRAK

Lebih dari empat juta usaha kuliner tersebar di Indonesia pada 2023. Dengan demikian, masyarakat memiliki beragam pilihan makanan yang tersedia. Namun, hal ini memicu situasi *paradox of choice* di mana terlalu banyaknya pilihan membuat konsumen bingung dan sulit menentukan keputusan. Proses pemilihan makanan yang seharusnya sederhana berubah menjadi kompleks dan memakan waktu. Hal ini pun diperparah oleh harga, suasana hati, preferensi, dan pengaruh media sosial. Sayangnya saat ini, belum ada platform yang mengatasi permasalahan tersebut. Maka dari itu diperlukannya platform yang dapat mengatasi masalah kebingungan dan lamanya pemilihan makanan. Dengan tingginya penggunaan internet melalui perangkat *mobile*, penulis akan membuat perancangan *mobile website* FixMakan! yang membantu pengguna dalam memilih makanan keinginan mereka secara efisien. Penulis menggunakan metode perancangan *human centered design* (HCD) dengan pengumpulan data secara kualitatif serta kuantitatif melalui teknik wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selain karena banyaknya pilihan, kebingungan dalam menentukan makanan dipengaruhi oleh harga, rasa yang tidak familiar, preferensi yang terlalu luas, dan kesulitan dalam penyatuan opini kelompok saat makan bersama. Untuk mengatasi masalah ini, FixMakan! dirancang sebagai platform penentu makanan berbasis pada preferensi pengguna yang menampilkan rekomendasi makanan terjangkau dari restoran mikro, kecil, dan menengah.

**Kata kunci:** kebingungan memilih makanan, restoran mikro, *mobile website*



# DESIGNING FIMAKAN! MOBILE WEBSITE

(Margaretha)

## **ABSTRACT (English)**

*More than four million culinary businesses were spread across Indonesia in 2023, providing people with a wide variety of food choices. However this excess option led to paradox of choice, where too many options make consumer confused and have a hard time deciding. A process that should be simple turns into something complicated and time-consuming. This problem is further intensified by pricing, mood, personal preferences, and the influence of social media. Therefore, there should be a solution that can reduce confusion and shorten the food decision-making process. With the high rate of internet usage via mobile devices, mobile website called FixMakan! will be designed, aimed at helping users efficiently choose food based on their personal preferences. This project applies the human-centered design (HCD) approach, with data collected through both qualitative and quantitative methods, using interviews and questionnaires. Research findings indicate that aside from the overwhelming numbers of options, users' indecisiveness is influenced by factors such as price, unfamiliar taste, broad preferences, and the challenge of aligning opinions when eating with others. To solve this, FixMakan! is designed as a food decider platform that recommends affordable food options from micro, small, and middle restaurants based on user preferences, helping users find suitable meals more efficiently*

**Keywords:** *confusion in food selection, micro restaurant, mobile website*



## DAFTAR ISI

|                                                                         |             |
|-------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                              | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>                           | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                                          | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>                 | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                              | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                    | <b>vi</b>   |
| <b><i>ABSTRACT (English)</i>.....</b>                                   | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                                | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                               | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                            | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                           | <b>1</b>    |
| <b>1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>              | <b>1</b>    |
| <b>1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....</b>              | <b>2</b>    |
| <b>1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>             | <b>3</b>    |
| <b>1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....</b>            | <b>4</b>    |
| <b>1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>        | <b>4</b>    |
| <b>1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....</b> | <b>5</b>    |
| <b>BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....</b>                               | <b>7</b>    |
| <b>2.1 Validasi Ide Bisnis .....</b>                                    | <b>7</b>    |
| <b>2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis .....</b>                         | <b>7</b>    |
| <b>2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis .....</b>                                | <b>8</b>    |
| <b>2.2 Business Model Canvas.....</b>                                   | <b>10</b>   |
| <b>2.3 Deskripsi Perusahaan .....</b>                                   | <b>13</b>   |
| <b>2.4 Struktur Perusahaan .....</b>                                    | <b>15</b>   |
| <b>2.5 Alur Kerja Perusahaan.....</b>                                   | <b>17</b>   |
| <b>2.6 Analisis Kelayakan Usaha .....</b>                               | <b>18</b>   |
| <b>BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION .....</b>                      | <b>20</b>   |
| <b>3.1 Market Research Validation .....</b>                             | <b>20</b>   |
| <b>3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning.....</b>                  | <b>20</b>   |
| <b>3.1.2 Market Persona.....</b>                                        | <b>22</b>   |

|                                                                    |             |
|--------------------------------------------------------------------|-------------|
| 3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis .....                        | 25          |
| 3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....                      | 25          |
| 3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif .....                           | 26          |
| 3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor .....                      | 28          |
| 3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi .....                      | 32          |
| 3.4.1 Studi Eksisting .....                                        | 32          |
| 3.4.2 Studi Referensi .....                                        | 35          |
| 3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa .....                              | 40          |
| 3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa .....                           | 41          |
| <b>BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA .....</b>              | <b>49</b>   |
| 4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...     | 49          |
| 4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....                  | 52          |
| 4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa .....     | 76          |
| 4.3.1 Proyek 1: Perancangan Ikon <i>Mobile Website</i> FixMakan!   | 76          |
| 4.3.2 Proyek 2: Perancangan <i>Button Mobile Website</i> FixMakan! | 79          |
| 4.3.3 Proyek 3: Perancangan UI <i>Mobile Website</i> FixMakan! ..  | 81          |
| 4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa .....                  | 90          |
| 4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa .....                      | 94          |
| 4.6 Kendala yang Ditemukan .....                                   | 96          |
| 4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....                       | 97          |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>                              | <b>98</b>   |
| 5.1 Simpulan .....                                                 | 98          |
| 5.2 Saran .....                                                    | 99          |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                        | <b>xiii</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                               | <b>xvi</b>  |

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

## DAFTAR TABEL

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Tabel BEP .....                                            | 18 |
| Tabel 3.1 Tabel Segmentasi .....                                     | 20 |
| Tabel 3.2 Tabel <i>Targeting</i> .....                               | 21 |
| Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor .....                        | 30 |
| Tabel 3.4 Tabel Analisa SWOT PergiKuliner .....                      | 32 |
| Tabel 3.5 Tabel Analisa SWOT FixMakan! .....                         | 33 |
| Tabel 3.6 Tabel Perancangan <i>Frame Your Design Challenge</i> ..... | 42 |
| Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....  | 50 |
| Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa .....     | 51 |
| Tabel 4.3 Keterangan Ikon.....                                       | 65 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Gambar <i>Business Model Canvas</i> FixMakan! .....                 | 11 |
| Gambar 2.2 Logo Perusahaan FixMakan! .....                                     | 15 |
| Gambar 2.3 Struktur Perusahaan FixMakan! .....                                 | 15 |
| Gambar 2.4 Alur Koordinasi Tim MBKM Cluster Kewirausahaan .....                | 17 |
| Gambar 3.1 Contoh Target Market Persona 1 .....                                | 23 |
| Gambar 3.2 Contoh Target Market Persona 2 .....                                | 23 |
| Gambar 3.4 <i>Brand Positioning Map</i> .....                                  | 29 |
| Gambar 3.5 Tangkapan layar UI Kahoot! .....                                    | 36 |
| Gambar 3.6 Tangkapan Layar UI Spotify .....                                    | 37 |
| Gambar 3.7 Tangkapan Layar UI Shopee .....                                     | 38 |
| Gambar 3.8 <i>User interface</i> Bumble .....                                  | 40 |
| Gambar 3.9 Metode Perancangan <i>Human Centered Design</i> Menurut IDEO .....  | 41 |
| Gambar 3.10 Mindmap Masalah .....                                              | 45 |
| Gambar 4.1 Mindmap FixMakan! .....                                             | 54 |
| Gambar 4.2 Moodboard FixMakan! .....                                           | 55 |
| Gambar 4.3 Referensi logo .....                                                | 56 |
| Gambar 4.4 Referensi <i>mobile website</i> FixMakan! .....                     | 56 |
| Gambar 4.5 Referensi konten FixMakan! .....                                    | 57 |
| Gambar 4.6 Tipografi FixMakan! .....                                           | 58 |
| Gambar 4.7 Warna FixMakan! .....                                               | 58 |
| Gambar 4.8 <i>Information architecture</i> FixMakan! .....                     | 62 |
| Gambar 4.9 <i>User flow</i> FixMakan! .....                                    | 63 |
| Gambar 4.10 <i>Supergraphic</i> FixMakan! .....                                | 65 |
| Gambar 4.11 <i>Low fidelity home</i> FixMakan! .....                           | 68 |
| Gambar 4.12 <i>Low fidelity taste quiz</i> FixMakan! .....                     | 69 |
| Gambar 4.13 <i>Low fidelity result</i> FixMakan! .....                         | 70 |
| Gambar 4.14 <i>Low fidelity list restaurant</i> FixMakan! .....                | 71 |
| Gambar 4.15 <i>Low fidelity detail restaurant</i> FixMakan! .....              | 72 |
| Gambar 4.16 <i>High fidelity</i> beranda FixMakan! .....                       | 73 |
| Gambar 4.17 <i>High fidelity</i> beranda FixMakan! .....                       | 74 |
| Gambar 4.18 Logo FixMakan! sebelum dan sesudah revisi .....                    | 75 |
| Gambar 4.19 Halaman hasil rekomendasi makanan sebelum dan sesudah revisi ..... | 75 |
| Gambar 4.20 Halaman <i>taste quiz</i> sebelum dan sesudah revisi .....         | 76 |
| Gambar 4.21 Halaman <i>list restoran</i> sebelum dan sesudah revisi .....      | 77 |
| Gambar 4.22 <i>Overview prototype mobile website</i> FixMakan! .....           | 77 |
| Gambar 4.23 Stilasi ikon FixMakan! .....                                       | 78 |
| Gambar 4.24 Sketsa ikon FixMakan! .....                                        | 79 |
| Gambar 4.25 Ukuran <i>frame</i> dan <i>guidelines</i> ikon FixMakan! .....     | 80 |
| Gambar 4.26 Ikon final FixMakan! .....                                         | 80 |
| Gambar 4.27 Variasi warna FixMakan! .....                                      | 81 |
| Gambar 4.28 Variasi tipografi FixMakan! .....                                  | 81 |

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.29 Variabel ukuran <i>font</i> untuk <i>button</i> FixMakan!..... | 82 |
| Gambar 4.30 <i>Button</i> yang ada di FixMakan! .....                      | 83 |
| Gambar 4.31 Perancangan <i>information architecture</i> FixMakan! .....    | 84 |
| Gambar 4.32 Perancangan <i>user flow</i> FixMakan!.....                    | 85 |
| Gambar 4.33 Perancangan <i>grid</i> FixMakan! .....                        | 85 |
| Gambar 4.35 Perancangan <i>low fidelity</i> FixMakan! .....                | 86 |
| Gambar 4.36 Perancangan <i>low fidelity</i> FixMakan! .....                | 87 |
| Gambar 4.37 Perbandingan <i>low fidelity</i> FixMakan! .....               | 88 |
| Gambar 4.38 Perancangan <i>high fidelity</i> beranda FixMakan!.....        | 89 |
| Gambar 4.39 Perancangan <i>high fidelity</i> FixMakan!.....                | 91 |
| Gambar 4.40 Tangkapan layar toko Desa Percetakan Online.....               | 92 |
| Gambar 4.41 Tangkapan layar toko KaosCerita .....                          | 93 |
| Gambar 4.42 Ruko Unii Media.....                                           | 94 |
| Gambar 4.43 Tangkapan layar penggunaan Fillout .....                       | 95 |
| Gambar 4.44 Tangkapan layar <i>website</i> salt.id .....                   | 95 |
| Gambar 4.45 Tangkapan layar <i>form alpha test</i> .....                   | 96 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                             |        |
|-------------------------------------------------------------|--------|
| Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....                  | xvi    |
| Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....         | xvii   |
| Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM .....     | xviii  |
| Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....                   | xix    |
| Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....    | xxxii  |
| Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....              | xxxiii |
| Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM .....   | xxxiv  |
| Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Kewirausahaan ..... | xxxv   |

