

PERANCANGAN *WEBSITE* UNTUK BISNIS FIXMAKAN!



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Claudia Tjahjadi

00000067962

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN *WEBSITE* UNTUK BISNIS FIXMAKAN!



Claudia Tjahjadi

00000067962

**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 : Claudia Tjahjadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067962
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *WEBSITE* UNTUK BISNIS 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 2025



(Claudia Tjahjadi)

HALAMAN PENGESAHAN

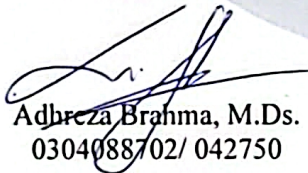
Laporan Cluster MBKM dengan judul
PERANCANGAN *WEBSITE* UNTUK BISNIS FIXMAKAN!

Oleh

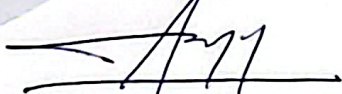
Nama Lengkap : Claudia Tjahjadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067962
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Penguji


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

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

iii

Perancangan *Website* untuk..., Claudia Tjahjadi, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Claudia Tjahjadi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067962

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : D3/ S1/ S2*

Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *WEBSITE* UNTUK
BISNIS 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



(Claudia Tjahjadi)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan penyertaan-Nya, laporan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu, sebagai persyaratan kelulusan MBKM Kewirausahaan, maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih 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 ini.
5. Hoky Nanda S.M., selaku *Supervisor* dari Skystar Ventures yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Aurelia Foustine S.M., selaku Mentor Eksternal yang telah membantu proses bimbingan dan arahan ide bisnis MBKM Kewirausahaan
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 memberika ide dan pendapat sehingga laporan MBKM Kewirausahaan ini dapat terselesaikan.

Akhir kata, penulis berharap karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pengguna yang kesulitan memilih makanan dengan efisien dan sesuai kesinginan mereka.

Tangerang, 4 Juni 2025



Claudia Tjahjadi

PERANCANGAN WEBSITE UNTUK BISNIS FIXMAKAN!

(Claudia Tjahjadi)

ABSTRAK

Di Indonesia memberikan masyarakat beragam pilihan makanan, karena terdapat lebih dari empat juta usaha kuliner yang tersebar. Hal ini menunjukkan terlalu banyaknya pilihan dan memicu situasi *paradox of choice*, sehingga konsumen sulit menentukan keputusan. Hal sederhana dalam mengambil keputusan berubah menjadi suatu hal yang kompleks dan memakan waktu. Sekarang, belum ada platform yang mengatasi permasalahan tersebut. Penulis akan membuat perancangan situs seluler atau *mobile website* FixMakan! karena penggunaan internet melalui perangkat mobile sangat tinggi, sehingga dapat membantu pengguna dalam memilih makanan yang diinginkan secara efisien. Metode yang digunakan penulis merupakan perancangan *human centered design* (HCD), dengan pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif melalui teknik wawancara dan kuesioner. Penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa kebingungan dalam menentukan makanan bukan hanya karena banyaknya pilihan melainkan dari harga, rasa yang tidak familiar, preferensi terlalu luas, dan penyatuan opini kelompok saat makan bersama. Dalam pengatasan masalah ini, FixMakan! Dirancang sebagai platform penentu makanan berbasis pada preferensi pengguna yang menampilkan rekomendasi makanan terjangkau dari restoran mikro.

Kata kunci: kebingungan memilih makanan, restoran mikro, kecil, dan menengah, website



DESIGNING FIXMAKAN! WEBSITE

(Claudia Tjahjadi)

ABSTRACT (English)

In Indonesia, people are presented with a wide variety of food choices, as there are over four million culinary businesses spread across the country. This abundance of options leads to the paradox of choice, making it difficult for consumers to make decisions. What should be a simple decision-making process becomes complex and time-consuming. Currently, there is no platform that addresses this issue. The author will design a mobile website called FixMakan!, considering the high usage of the internet via mobile devices. This platform aims to help users efficiently choose their desired meals. The design method used is Human-Centered Design (HCD), with qualitative and quantitative data collection through interviews and questionnaires. Research has shown that the difficulty in deciding what to eat is not only due to the overwhelming number of choices but also factors such as price, unfamiliar flavors, overly broad preferences, and the need to align group opinions when dining together. To tackle this problem, FixMakan! is designed as a food recommendation platform based on user preferences, providing affordable meal suggestions from micro-restaurants.

Keywords: *confusion in choosing food, micro, small, and middle restaurant, website*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	14
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	16
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	16
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	17
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	18
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan	19
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	20
2.1 Validasi Ide Bisnis	20
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	20
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	22
2.2 Business Model Canvas	26
2.3 Deskripsi Perusahaan	29
2.4 Struktur Perusahaan	32
2.5 Alur Kerja Perusahaan	34
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	35
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	38
3.1 Market Research Validation	38
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning.....	38

3.1.2	<i>Market Persona</i>	41
3.1.3	<i>Market Behavior</i>	43
3.1.4	<i>User Journey</i>	44
3.2	Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis	45
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	45
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif	46
3.3	Analisis Produk Merek dan Kompetitor	50
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	54
3.4.1	Studi Eksisting	54
3.4.2	Studi Referensi.....	57
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa	61
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa.....	62
BAB IV	PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	65
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	65
4.2	Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	69
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	94
4.3.1	Proyek 1: Perancangan UI Webiste FixMakan!.....	94
4.3.2	Proyek 2: Perancangan Karakter Personality Quiz Wesbite FixMakan!.....	99
4.4	Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	101
4.4.1	Desa Percetakan Online	102
4.4.2	KaosCeria	102
4.4.3	Uni Media Digital Printing	103
4.4.4	Fillout.....	104
4.4.5	Salt.id	105
4.5	Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	106
4.6	Kendala yang Ditemukan	108
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	108
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	110
5.1	Simpulan	110
5.2	Saran	111
DAFTAR PUSTAKA		cxiii
LAMPIRAN		cxv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel <i>Break Even Point</i> (BEP)	18
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi <i>FixMakan!</i>	38
Tabel 3.2 Tabel Segmentasi <i>Targeting FixMakan!</i>	39
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor	49
Tabel 3.4 Tabel Analisis SWOT <i>FixMakan!</i>	52
Tabel 3.5 Tabel Analisa SWOT <i>FixMakan!</i>	55
Tabel 3.6 Tabel Perancangan <i>Frame Your Design Challenge</i>	58
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	67
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	72

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar <i>Business Model Canvas</i> FixMakan!	26
Gambar 2.2 Logo FixMakan!.....	31
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan FixMakan!.....	32
Gambar 2.4 Alur Koordinasi Tim MBKM Cluster Kewirausahaan	40
Gambar 3.1 Contoh target <i>Market Persona</i> I.....	40
Gambar 3.2 Contoh target <i>Market Persona</i> II	41
Gambar 3.3 <i>Brand Positioning Map</i>	49
Gambar 3.4 Tampilan aplikasi Kahoot!	53
Gambar 3.5 Tampilan <i>home</i> dari aplikasi Spotify	54
Gambar 3.6 <i>Featured Chart</i> pada aplikasi Spotify	55
Gambar 3.7 Fitur <i>Shopee Tanam</i> pada aplikasi Shopee.....	56
Gambar 4.1 Mindmap FixMakan!.....	58
Gambar 4.2 Moodboard FixMakan!	60
Gambar 4.3 Referensi Logo FixMakan!	61
Gambar 4.4 Referensi <i>mobile website</i> FixMakan	62
Gambar 4.5 Referensi Konten FixMakan!	64
Gambar 4.6 Tipografi FixMakan!	70
Gambar 4.7 Warna FixMakan!	72
Gambar 4.8 <i>Information architecture</i> FixMakan!	74
Gambar 4.9 <i>User Flow</i> FixMakan!	74
Gambar 4.10 <i>Supergraphic</i> FixMakan!	76
Gambar 4.11 <i>Low Fidelity</i> FixMakan!.....	79
Gambar 4.12 <i>Low Fidelity Taste Quiz</i> FixMakan!.....	80
Gambar 4.13 <i>Low Fidelity Result</i> FixMakan!.....	80
Gambar 4.14 <i>Low Fidelity Restaurant List</i> FixMakan!	81
Gambar 4.15 <i>Low Fidelity Restaurant Detail</i> FixMakan!	81
Gambar 4.16 <i>High Fidelity Home</i> FixMakan!	82
Gambar 4.17 Logo FixMakan! sebelum dan sesudah revisi.....	83
Gambar 4.18 Halaman hasil rekomendasi sebelum dan sesudah revisi.....	84
Gambar 4.19 Halaman <i>taste quiz</i> sebelum dan sesudah revisi	85
Gambar 4.20 Halaman list restoran sebelum dan sesudah revisi	86
Gambar 4.21 <i>Overview prototype mobile website</i> FixMakan!.....	87
Gambar 4.22 Perancangan <i>information architecture</i> FixMakan!	88
Gambar 4.23 Perancangan <i>grid</i> FixMakan!	89
Gambar 4.24 Perancangan <i>low fidelity</i> FixMakan!.....	90
Gambar 4.25 Perbandingan <i>low fidelity</i> FixMakan!	91
Gambar 4.26 Perancangan <i>high fidelity</i> halaman <i>taste quiz</i> FixMakan!.....	92
Gambar 4.27 Perancangan sketsa <i>character personality</i>	92
Gambar 4.28 Perancangan <i>blocking warna character personality</i> FixMakan!	94
Gambar 4.29 Perancangan <i>rendering character personality</i> FixMakan!	95

Gambar 4.30 Tangkapan layar toko Desa Percetakan Online.....	95
Gambar 4.31 Tangkapan layar toko KaosCeriaGambar	96
Gambar 4.33 Tangkapan layar penggunaan Fillout	96
Gambar 4.34 Tangkapan layar website Salt.id	97
Gambar 4.35 Tangkapan layar website Salt.id.....	97
Gambar 4.31 Tangkapan layar toko KaosCeriaGambar	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	Icxv
Lampiran 2. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xiii
Lampiran 3. MBKM 03: MBKM Daily Task	xivv
Lampiran 4. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xv

