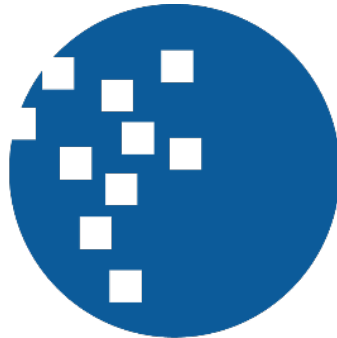


**PERANCANGAN PROMOSI MENGENAI
WEBSITE FIXMAKAN!**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Calista Abigail Wairata
00000068283

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

**PERANCANGAN PROMOSI MENGENAI
WEBSITE FIXMAKAN!**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

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

**Calista Abigail Wairata
00000068283**

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 : Calista Abigail Wairata

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068283

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN PROMOSI MENGENAI 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, Senin, 9 Juni 2025



Calista Abigail Wairata

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN PROMOSI MENGENAI
WEBSITE FIXMAKAN!**

Oleh

Nama Lengkap : Calista Abigail Wairata
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068283
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Penguji


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresa Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Calista Abigail Wairata
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068283
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PROMOSI 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, Senin, 9 Juni 2025



Calista Abigail Wairata

* 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 Syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan MBKM ini dapat diselesaikan. Laporan ini disusun sebagai syarat dalam program MBKM Cluster Kewirausahaan serta sebagai dokumentasi pengembangan ide bisnis yang telah dilakukan.

Saya mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing, penyelenggara MBKM, serta seluruh rekan tim atas bimbingan dan kerja samanya. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada keluarga dan teman-teman atas dukungan yang diberikan selama proses penyusunan laporan ini.

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 tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Saya berharap laporan ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi bagi pengembangan ide bisnis ke depannya. Saran dan masukan yang membangun sangat saya harapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Tangerang, Senin, 9 Juni 2025



Calista Abigail Wairata

PERANCANGAN PROMOSI MENGENAI WEBSITE FIXMAKAN!

(Calista Abigail Wairata)

ABSTRAK

Industri kuliner di Indonesia, khususnya di wilayah DKI Jakarta sudah berada di era Dimana wilayah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Munculnya berbagai platform digital memudahkan konsumen untuk mengakses beragam pilihan makanan. Namun, fenomena paradox of choice justru membuat banyak orang merasa kewalahan dalam menentukan pilihan secara efisien. Keputusan memilih makanan tidak hanya dipengaruhi oleh rasa atau harga, tetapi juga oleh faktor psikologis seperti suasana hati serta faktor sosial seperti tren media sosial. Platform seperti PergiKuliner memang memberikan informasi seputar makanan, namun lebih cocok bagi pengguna yang sudah memiliki tujuan atau jenis makanan tertentu dalam pikiran. Sayangnya, banyak konsumen justru masih berada dalam tahap kebingungan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah platform rekomendasi makanan berbasis website dan mobile site yang mempertimbangkan aspek preferensi pribadi, psikologis, dan sosial pengguna. Dengan pendekatan ini, platform diharapkan mampu membantu konsumen memilih makanan secara lebih efisien, meningkatkan kepuasan pengalaman kuliner, serta mengurangi kebingungan dalam menghadapi banyaknya pilihan yang tersedia.

Kata kunci: Website Kuliner, Pengambilan Keputusan, Efisiensi



PROMOTIONAL DESIGN REGARDING THE FIXMAKAN! WEBSITE

(Calista Abigail Wairata)

ABSTRACT (English)

The culinary industry in Indonesia, especially in the DKI Jakarta area, is experiencing rapid growth with an abundance of food choices supported by various digital platforms. While this provides convenience, it also leads to the paradox of choice, where too many options overwhelm consumers and make decision-making less efficient. Food choices today are no longer influenced solely by taste or price but also by psychological factors like mood and social influences such as trends on social media. Existing platforms like PergiKuliner are helpful for users who already know what they want, but many consumers still feel uncertain or indecisive. This study aims to develop a food recommendation platform in the form of a website and mobile site that considers personal, psychological, and social preferences. With this approach, the platform is expected to help users make quicker, more confident decisions about what to eat, reduce the stress of choosing, and ultimately enhance their overall culinary experience.

Keywords: *Culinary Website, Choice Making, Efficiency*

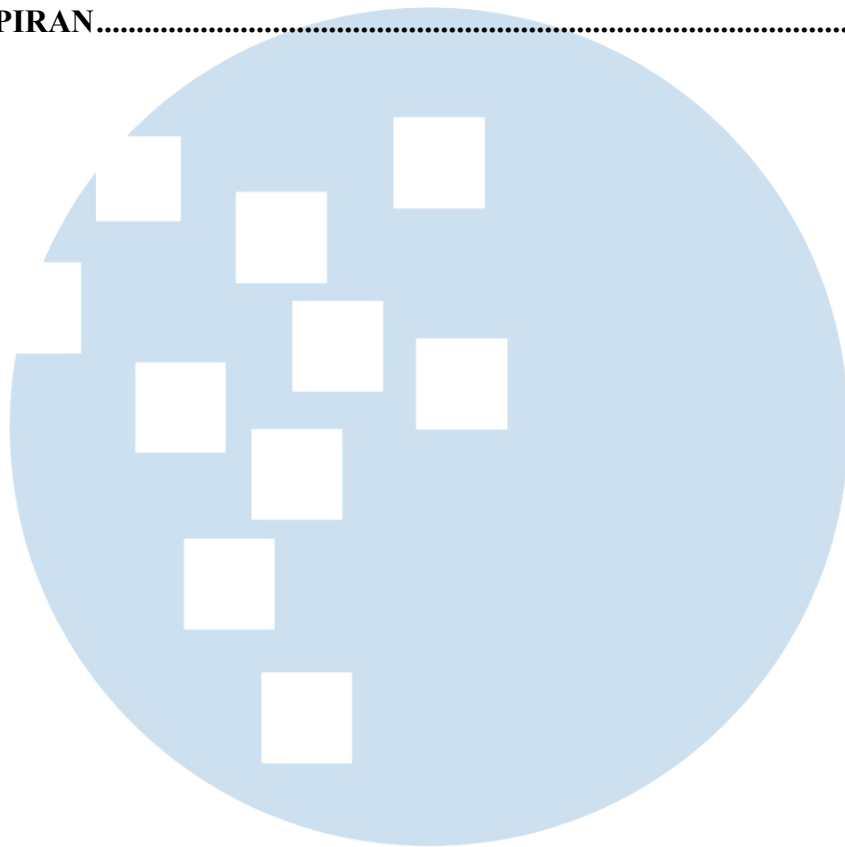


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan	5
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	7
2.1 Validasi Ide Bisnis.....	7
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	7
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	8
2.2 Business Model Canvas.....	12
2.3 Deskripsi Perusahaan	14
2.3.1 FixMakan!	14
2.3.2 Visi dan Misi!	15
2.3.3 Logo.....	16
2.4 Struktur Perusahaan	16
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	18
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	19
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	21

3.1 Market Research Validation	21
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning	21
3.1.2 Market Persona.....	24
3.1.3 Market Behaviour.....	26
3.1.4 User Journey	26
3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis	27
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	27
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif	29
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	31
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	33
3.4.1 Studi Eksisting	34
3.4.2 Studi Referensi.....	37
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	41
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa	41
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	44
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa...	44
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa	48
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa.....	73
4.3.1 Proyek 1: Perancangan Instagram <i>Feeds</i>	73
4.3.2 Proyek 2: Perancangan TikTok dan Instagram <i>Reels</i> .	74
4.3.3 Proyek 3: Content Planning.....	75
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	77
4.4.1 Desa Percetakan Online	77
4.4.2 Kaos Ceria	78
4.4.3 Unii Media Digital Printing	78
4.4.4 Fillout	79
4.4.5 Salt.id	80
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk /Jasa	81
4.6 Kendala yang Ditemukan	83
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	84
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1 Simpulan	86

5.2 Saran.....	86
LAMPIRAN.....	91



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

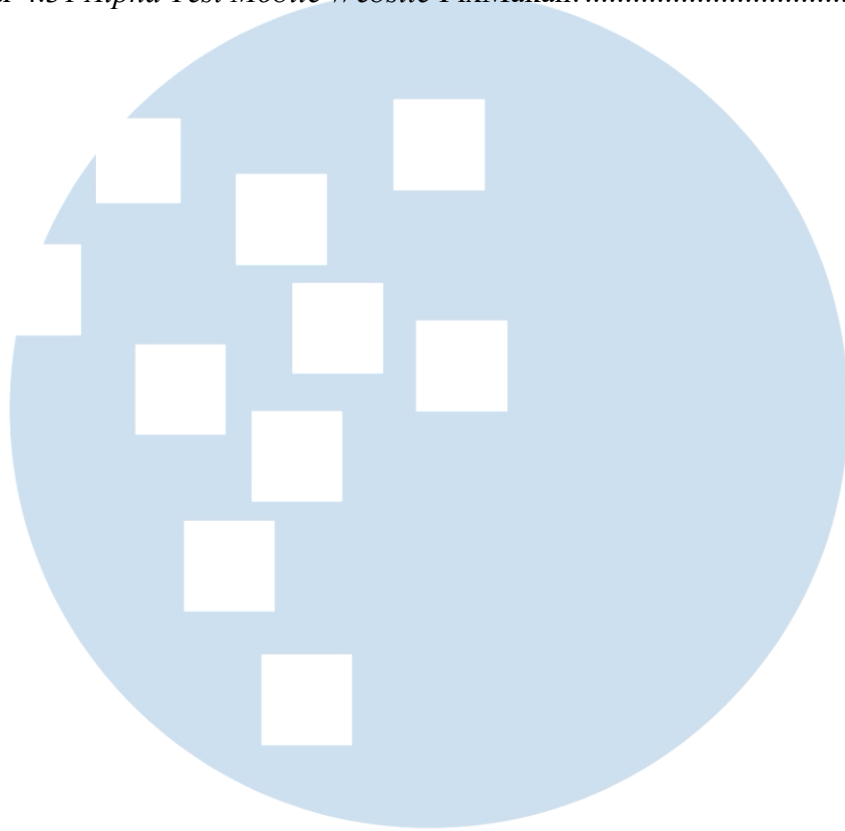
Tabel 2.1 BEP FixMakan!.....	19
Tabel 3.1 Segementasi, Targettting, dan Positioning FixMakan!.....	21
Tabel 3.2 <i>Targeting</i> FixMakan!	23
Tabel 3.3 SWOT PergiKuliner.....	34
Tabel 3.4 SWOT FixMakan!.....	35
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi Prototype Jasa.....	44
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	46
Tabel 4.3 Tahapan Keterangan Ikon	59
Tabel 4.4 Tabel AISAS FixMakan!	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar <i>Business Model Canvas</i>	12
Gambar 2.2 Logo Perusahaan FixMakan!	16
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan FixMakan!	17
Gambar 2.4 Siklus Pengerjaan Proyek FixMakan!	19
Gambar 3.1 Target Market Persona FixMakan!	24
Gambar 3.2 Target Market Persona FixMakan!	25
Gambar 3.3 Brand Positioning Map	32
Gambar 3.4 Tampilan Kahoot!	38
Gambar 3.5 Tampilan <i>Home</i> Spotify	39
Gambar 3.6 Tampilan <i>Features Charts</i> Spotify	39
Gambar 3.7 Tampilan Permainan Shopee	40
Gambar 4.1 Mindmap FixMakan!	49
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> FixMakan!	50
Gambar 4.3 Referensi Lofo FixMakan!	50
Gambar 4.4 Referensi <i>Mobile Website</i> FixMakan!	51
Gambar 4.5 Referensi Konten FixMakan!	51
Gambar 4.6 Tipografi FixMakan!	52
Gambar 4.7 Palet Warna FixMakan!	53
Gambar 4.8 <i>Information Architecture</i> FixMakan!	56
Gambar 4.9 <i>Userflow</i> FixMakan!	57
Gambar 4.10 <i>Supergraphic</i> FixMakan!	59
Gambar 4.11 Halaman <i>Home</i> FixMakan!	63
Gambar 4.12 Halaman <i>Taste Quiz</i> FixMakan!	64
Gambar 4.13 Halaman <i>Recommendation and Result</i> FixMakan!	65
Gambar 4.14 Halaman Restoran FixMakan!	66
Gambar 4.15 Halaman Deskripsi Restoran FixMakan!	67
Gambar 4.16 <i>High Fidelity</i> Beranda FixMakan!	68
Gambar 4.17 <i>High Fidelity</i> FixMakan!	69
Gambar 4.18 Logo FixMakan! Sebelum dan Sesudah Revisi	70
Gambar 4.19 Halaman hasil rekomendasi sebelum dan sesudah revisi	70
Gambar 4.20 Halaman taste quiz sebelum dan sesudah revisi	71
Gambar 4.21 Halaman list restoran sebelum dan sesudah revisi	72
Gambar 4.22 Overview prototype mobile website FixMakan!	72
Gambar 4.23 <i>Brainstorming</i> Perancangan Feeds FixMakan!	73
Gambar 4.24 Hasil Feeds FixMakan!	74
Gambar 4.25 <i>Reels</i> FixMakan!	75
Gambar 4.26 Tangkapan layar toko Desa Percetakan Online	77
Gambar 4.27 Tangkapan layar toko KaosCeria	78
Gambar 4.28 Ruko Unii Media	79
Gambar 4.29 Tangkapan layar penggunaan Fillout	80

Gambar 4.30 Tangkapan layar website salt.id	81
Gambar 4.31 <i>Alpha Test Mobile Website</i> FixMakan!	82



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. MBKM 01: Cover Letter	91
Lampiran 2. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta Cluster MBKM.....	92
Lampiran 3. MBKM 03: Supervisor Daily Task	93
Lampiran 4. MBKM 04: Lembar Verifikasi	104
Lampiran 5. <i>Letter of Acceptance</i>	105
Lampiran 6. <i>Letter of Completion</i>	106
Lampiran 7. Hasil Turnitin.....	107
Lampiran 8. Aset Foto.....	112
Lampiran 9. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	113

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA