

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MEAL PLANNER*
MASAKAN SEDERHANA DENGAN GIZI SEIMBANG**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Hansen Jonathan

00000057095

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

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MEAL PLANNER*
MASAKAN SEDERHANA DENGAN GIZI SEIMBANG**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Hansen Jonathan

00000057095

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 : Hansen Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057095
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MEAL PLANNER* MASAKAN
SEDERHANA DENGAN GIZI SEIMBANG

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, 12 Desember 2024



(Hansen Jonathan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MEAL PLANNER* MASAKAN SEDERHANA DENGAN GIZI SEIMBANG

Oleh

Nama Lengkap : Hansen Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057095
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

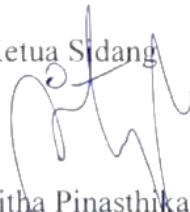
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



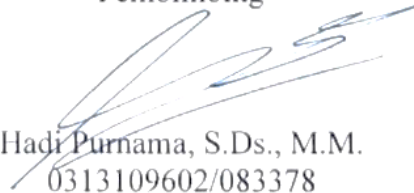
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Penguji



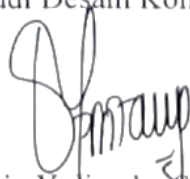
Vania Helra, S.Ds., M.M.
0317099801/100021

Pembimbing



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Hansen Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057095
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~*
Judul Karya Ilmiah : Perancangan UI/UX Aplikasi *Meal Planner*
Masakan Sederhana dengan Gizi Seimbang

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, 12 Desember 2024



(Hansen Jonathan)

* 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 penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi *Meal Planner* Masakan Sederhana Dengan Gizi Seimbang”, sehingga penulis dapat memenuhi salah satu syarat dalam menerima gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Perancangan tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu dan mempermudah kebutuhan mahasiswa dalam kegiatan memasak, termasuk menyusun jadwal menu, cara memasak, serta daftar belanjaan bahan agar mahasiswa tetap dapat memenuhi kebutuhan gizinya dengan waktu yang singkat.

Segala rancangan tugas akhir ini dari awal hingga akhir tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Angela Dalimarta Sp. GK., selaku narasumber ahli gizi yang memberikan banyak sekali pengetahuan mengenai gizi seimbang.
6. Aldan Fatu Rahman, S.Ds, selaku narasumber yang memberikan beragam masukan mengenai desain UI/UX suatu aplikasi.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat kepada penulis maupun para pembacanya dan juga menambah wawasan baru yang dapat terus dikembangkan kedepannya. Penulis juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak juga sangat penulis harapkan.

Tangerang, 12 Desember 2024



(Hansen Jonathan)



PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MEAL PLANNER*

MASAKAN SEDERHANA DENGAN GIZI SEIMBANG

(Hansen Jonathan)

ABSTRAK

Mahasiswa sering menghadapi kesulitan dalam menjaga pola makan sehat karena keterbatasan waktu, kurangnya keterampilan memasak, dan minimnya pengetahuan tentang gizi seimbang. Kondisi ini menyebabkan tingginya konsumsi makanan cepat saji yang berdampak buruk bagi kesehatan apabila dibiarkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi interaktif dalam bentuk aplikasi yang membantu mahasiswa dalam menyusun jadwal makan dan memasak makanan sederhana dengan gizi seimbang. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah kualitatif, yaitu wawancara, kuesioner, dan *focus group discussion*. Salah satu faktor yang membuat mahasiswa memiliki minat memasak yang rendah adalah tidak tersedianya waktu serta panduan memasak yang sesuai dengan preferensi mereka. Oleh karena itu, penulis mengajukan solusi berupa perancangan UI/UX aplikasi *meal planner* yang menyediakan resep-resep sederhana, dilengkapi dengan visual dan informasi gizi yang sesuai untuk kebutuhan remaja. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan minat mahasiswa untuk memasak dan membantu mereka memahami pentingnya konsumsi makanan bergizi. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi praktis untuk membangun pola makan sehat dan keterampilan memasak di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: *Meal Planner*, Aplikasi Mobile, Mahasiswa

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

UI/UX DESIGN FOR A MEAL PLANNER APPLICATION WITH SIMPLE AND BALANCED NUTRITION RECIPES

(Hansen Jonathan)

ABSTRACT (English)

College students often face difficulties in maintaining a healthy lifestyle due to time constraints, lack of cooking skills, and limited knowledge of balanced nutrition. This condition has led to a high consumption of fast food, which can negatively impact health if left unaddressed. This study aims to design an interactive information medium in the form of an application that helps students plan meals and cook simple dishes with balanced nutrition. The design method used is design thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The data collection techniques applied are qualitative, including interviews, questionnaires, and focus group discussions. One of the factors contributing to students' low interest in cooking is the lack of time and the absence of cooking guides that align with their preferences. Therefore, the author proposes a solution in the form of UI/UX design for a meal planner application that provides simple recipes accompanied by visuals and nutritional information tailored to the needs of young adults. The testing results indicate that this application can increase students' interest in cooking and help them understand the importance of consuming nutritious food. This application is expected to serve as a practical solution for fostering healthy eating habits and building cooking skills among university students.

Keywords: Meal Planner, Mobile Application, College Students

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Aplikasi Mobile.....	4
2.1.1 Kategori Aplikasi Mobile	4
2.1.2 <i>Information Architecture (IA)</i>.....	7
2.1.2.1 Elemen <i>Information Architecture</i>	9
2.2 <i>User Interface dan User Experience</i>.....	11
2.2.1 <i>User Interface (UI)</i>.....	11
2.2.1.1 Prinsip Desain	14
2.2.1.2 Elemen <i>User Interface (UI)</i>	18
2.2.1.3 Prinsip <i>User Interface (UI)</i>.....	26
2.2.1.4 <i>Atomic Design</i>.....	30
2.2.1.5 <i>Input Elements Output Elements</i>.....	31
2.2.2 <i>User Experience (UX)</i>.....	32
2.2.2.1 <i>User Journey Map</i>	33

2.2.2.2 Prinsip <i>User Experience</i> (UX).....	34
2.3 Memasak.....	36
2.3.1 Teknik Memasak.....	36
2.3.1.1 Teknik Panas Basah	37
2.3.1.2 Teknik Panas Kering.....	40
2.4 Gizi Seimbang.....	41
2.4.1 Isi Piringku	42
2.5 Penelitian yang Relevan.....	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	45
3.1 Subjek Perancangan	45
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	46
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	49
3.3.1 Wawancara	49
3.3.2 Kuesioner	52
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	56
4.1 Hasil Perancangan	56
4.1.1 <i>Empathize</i>	56
4.1.2 <i>Define</i>	77
4.1.3 <i>Ideate</i>	87
4.1.4 <i>Prototype</i>	97
4.1.5 <i>Test</i>	120
4.2 Pembahasan Perancangan.....	137
4.2.1 Analisa <i>Beta Test</i>	137
4.2.2 Analisa Desain Aplikasi	142
4.2.3 Analisa Desain <i>Wobbler</i>	156
4.2.4 Analisa Desain <i>Instagram Story</i>	158
4.2.5 Analisa Desain <i>Billboard Ads</i>	159
4.2.6 Analisa Desain <i>Merchandise</i>	160
4.2.7 Anggaran.....	161
BAB V PENUTUP	163
5.1 Simpulan	163

5.2 Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN.....	xxi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	35
Tabel 4.2 Intensitas Memasak Responden.....	54
Tabel 4.3 Pendapat Responden Terhadap Panduan Memasak.....	55
Tabel 4.4 Tingkat Pengetahuan Responden Mengenai Gizi Seimbang.....	57
Tabel 4.5 Gadget Paling Sering Digunakan Responden.....	60
Tabel 4.6 Media Paling Sering Digunakan Responden.....	60
Tabel 4.7 Tingkat Kemudahan Memasak Dengan Panduan.....	61
Tabel 4.8 SWOT Aplikasi Side Chef.....	62
Tabel 4.9 SWOT Aplikasi Samsung Food.....	63
Tabel 4.10 Tabel UEQ Tools Per Pertanyaan.....	101
Tabel 4.11 Tabel dan Diagram UEQ Tools Per Aspek.....	102
Tabel 4.12 Budgeting.....	142



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan <i>Onet</i> pada Smartphone	4
Gambar 2.2 Aplikasi <i>Instagram</i>	5
Gambar 2.3 <i>Microsoft Teams</i>	5
Gambar 2.4 Aplikasi <i>Duolingo</i>	6
Gambar 2.5 Aplikasi <i>Capcut</i>	6
Gambar 2.6 Contoh <i>Information Architecture</i>	7
Gambar 2.7 <i>Inti Information Architecture</i>	8
Gambar 2.8 <i>Navigation System</i>	9
Gambar 2.9 <i>Search Interface</i>	10
Gambar 2.10 <i>Step Information</i>	11
Gambar 2.11 <i>Button</i> yang Konsisten	12
Gambar 2.12 <i>Respon Loading</i> pada Aplikasi	13
Gambar 2.13 Penggunaan Kata Lazim	13
Gambar 2.14 Penerapan <i>Proximity</i>	14
Gambar 2.15 Prinsip <i>Similarity</i> pada <i>Button</i>	15
Gambar 2.16 Prinsip <i>Continuity</i> pada <i>IG Story</i>	16
Gambar 2.17 <i>Closure</i> dalam UI	16
Gambar 2.18 <i>Symmetry</i> dalam UI	17
Gambar 2.19 Pemanfaatan Prinsip Konten dan Latar	18
Gambar 2.20 Jangkauan Penggunaan Ponsel	19
Gambar 2.21 Desain UI pada Jangkauan Jari Pengguna	19
Gambar 2.22 Pengaplikasian <i>10 Point Grid</i>	20
Gambar 2.23 Pengaplikasian <i>8 Point Grid</i>	20
Gambar 2.24 <i>The Box Model</i>	21
Gambar 2.25 <i>Border Object</i>	21
Gambar 2.26 <i>Color Wheel</i>	23
Gambar 2.27 Font Sans-serif	25
Gambar 2.28 Ikon dalam Aplikasi	25
Gambar 2.29 Ikon dalam Aplikasi	26
Gambar 2.30 Konsistensi <i>Style Icon</i>	26
Gambar 2.31 Laman Penjelasan Aplikasi LinkedIn Saat Baru Diunduh	27
Gambar 2.32 Notifikasi <i>Cart</i> pada <i>Tiktok Shop</i>	27
Gambar 2.33 Informasi Pesanan Sudah di Jalan	28
Gambar 2.34 Halaman Kesalahan Login Akun	28
Gambar 2.35 Pop-up Menu Aplikasi M-Tix	29
Gambar 2.36 Halaman Utama Aplikasi Gojek	29
Gambar 2.37 Contoh Penerapan <i>Atomic Design</i>	30
Gambar 2.38 Contoh <i>Input Elements Checkboxes</i>	31
Gambar 2.39 Contoh <i>Output Elements Notifikasi Aksi Gagal</i>	32
Gambar 2.40 <i>User Journey Map</i>	33
Gambar 2.41 Teknik Merebus Telur	37

Gambar 2.42 Teknik <i>Blanching</i>	37
Gambar 2.43 Teknik <i>Simmering</i>	38
Gambar 2.44 Teknik <i>Poaching</i>	38
Gambar 2.45 Teknik <i>Steaming</i>	39
Gambar 2.46 Teknik <i>Stewing</i>	39
Gambar 2.47 Teknik Menggoreng	40
Gambar 2.48 Teknik Sangrai	41
Gambar 2.49 Teknik <i>Gratinating</i>	41
Gambar 2.50 Program Isi Piringku	42
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Dokter Angela Dalimarta	57
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Aldan Fatu Rahman.....	60
Gambar 4.3 Program Isi Piringku	63
Gambar 4.4 Responden yang Pernah Mendengar Mengenai Gizi Seimbang	65
Gambar 4.5 Sumber Informasi Gizi Seimbang.....	66
Gambar 4.6 Hasil Tes Soal Pertama	67
Gambar 4.7 Hasil Tes Soal Kedua	67
Gambar 4.8 Hasil Tes Soal Ketiga.....	68
Gambar 4.9 Dokumentasi Kegiatan FGD Melalui <i>Zoom Meeting</i>	70
Gambar 4.10 <i>User Persona Pertama</i>	78
Gambar 4.11 <i>User Persona Kedua</i>	79
Gambar 4.12 <i>User Journey Map</i>	80
Gambar 4.13 <i>Information Architecture</i>	82
Gambar 4.14 Bagan <i>Login Page</i>	83
Gambar 4.15 Menu Sebelum <i>Generate Meal Planner</i>	84
Gambar 4.16 Bagan <i>Meal Planner</i>	85
Gambar 4.17 Menu Sesudah <i>Generate Meal Planner</i>	85
Gambar 4.18 Bagan <i>Shopping List</i>	86
Gambar 4.19 Bagan <i>Pantry</i>	87
Gambar 4.20 <i>Mind Map</i>	88
Gambar 4.21 <i>Mood Board</i>	91
Gambar 4.22 Referensi Ilustrasi.....	92
Gambar 4.23 Referensi <i>User Interface</i>	93
Gambar 4.24 Warna Primer	93
Gambar 4.25 Warna Sekunder	94
Gambar 4.26 Warna Background.....	94
Gambar 4.27 Font Figtree	95
Gambar 4.28 Logo <i>Hypermart</i>	96
Gambar 4.29 Logo Kementrian Kesehatan.....	96
Gambar 4.30 Referensi Logo	97
Gambar 4.31 Eksplorasi Logo.....	98
Gambar 4.32 Proses Digitalisasi Logo.....	98
Gambar 4.33 Logo Final	99
Gambar 4.34 Brokoli Cah Daging	99

Gambar 4.35 Ilustrasi Sebelum Revisi.....	100
Gambar 4.36 Gaya Visual Final.....	100
Gambar 4.37 Kumpulan Aset Bahan dan Resep.....	100
Gambar 4.38 <i>Storyboard</i> Kasar Animasi Panduan Memasak.....	101
Gambar 4.39 Hasil Final Kompor dan Panci	101
Gambar 4.40 Sketsa <i>Home</i> dan <i>Meal Plan</i>	102
Gambar 4.41 Sketsa <i>Home</i> dan <i>Meal Plan</i>	103
Gambar 4.42 Sketsa Menu <i>Recipe</i> , <i>Shop List</i> dan <i>Pantry</i>	103
Gambar 4.43 Proses <i>Low Fidelity</i>	104
Gambar 4.44 Pengaplikasian <i>Preset Grid System</i>	105
Gambar 4.45 <i>Navigation Bar</i> pada Aplikasi Gojek dan Tokopedia	107
Gambar 4.46 Perancangan Ikon Menggunakan <i>Grid</i>	107
Gambar 4.47 Penyusunan <i>Navigation Bar</i>	108
Gambar 4.48 Kumpulan <i>Button</i> yang Telah Dibuat.....	109
Gambar 4.49 Pengaplikasian Sistem Grid pada Menu <i>Home</i>	110
Gambar 4.50 Penyusunan Komponen pada Menu <i>Home</i>	110
Gambar 4.51 Proses Tampilan <i>Hi-fi</i> sampai <i>Pototype day</i>	111
Gambar 4.52 Kumpulan Komponen yang Telah Dibuat	112
Gambar 4.53 Wireframe Prototipe Sebelum <i>Prototype day</i>	112
Gambar 4.54 Penerapan <i>Variable</i> dalam Prototipe.....	113
Gambar 4.55 Referensi <i>Wobbler</i>	114
Gambar 4.56 Sketsa <i>Wobbler</i>	114
Gambar 4.57 Proses Digitalisasi <i>Wobbler</i>	115
Gambar 4.58 Mockup <i>Wobbler</i>	115
Gambar 4.59 Referensi <i>Billboard Ads</i>	116
Gambar 4.60 Sketsa <i>Billboard Ads</i>	116
Gambar 4.61 Proses Digitalisasi <i>Billboard Ads</i>	117
Gambar 4.62 Hasil Akhir <i>Billboard Ads</i>	117
Gambar 4.63 Referensi <i>IG Story</i>	118
Gambar 4.64 Sketsa <i>IG Story</i>	118
Gambar 4.65 Proses Digitalisasi <i>IG Story</i>	119
Gambar 4.66 Hasil Akhir <i>IG Story</i>	119
Gambar 4.67 <i>Merchandise</i>	120
Gambar 4.68 <i>Alpha Test</i>	121
Gambar 4.69 Tingkat Ketertarikan Pengguna Terhadap Konten.....	123
Gambar 4.70 Kenyamanan Pengguna dalam Penggunaan Aplikasi	124
Gambar 4.71 Tingkat Ramah Pengguna	124
Gambar 4.72 Tingkat Kemudahan Memahami Aplikasi	125
Gambar 4.73 Tingkat Kemudahan Mempelajari Aplikasi	126
Gambar 4.74 Tingkat Kesederhanaan Navigasi Aplikasi	126
Gambar 4.75 Tingkat Kemudahan Memprediksi Alur	127
Gambar 4.76 Tingkat Manfaat Prototipe	128
Gambar 4.77 Tingkat Kepercayaan Terhadap Konten.....	128

Gambar 4.78 Tingkat Kesesuaian Ekspektasi Peserta	129
Gambar 4.79 Hasil Respon Button dan Fitur pada Prototipe.....	130
Gambar 4.80 Tingkat Praktis Penggunaan Prototipe	130
Gambar 4.81 Tingkat Kejelasan Pengelompokkan Fitur	131
Gambar 4.82 Tingkat Manfaat Fitur-Fitur Aplikasi.....	132
Gambar 4.83 Tingkat Kepuasan Menggunakan Prototipe	132
Gambar 4.84 Tingkat Ketertarikan Pengguna Terhadap Konten Prototipe	133
Gambar 4.85 Tingkat Kreatifitas Tampilan Aplikasi.....	134
Gambar 4.86 Tingkat Relevansi Konten pada Prototipe.....	134
Gambar 4.87 Perbaikan Aset Visual	135
Gambar 4.88 Penambahan <i>Button Back</i>	136
Gambar 4.89 Perbaikan <i>Copywriting</i>	136
Gambar 4.90 Penambahan <i>Check Box</i>	137
Gambar 4.91 Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	138
Gambar 4.92 Revisi <i>Icon Profile</i>	142
Gambar 4.93 Revisi Informasi Bahan Selanjutnya	142
Gambar 4.94 Menu <i>Home</i>	143
Gambar 4.95 <i>Preset</i> Elemen Kontainer	145
Gambar 4.96 <i>Preset</i> Font yang Digunakan.....	145
Gambar 4.97 Area Aman Ibu Jari Pengguna	146
Gambar 4.98 Penggunaan Aset Ilustrasi	147
Gambar 4.99 <i>Overlay Add to Planner</i>	148
Gambar 4.100 Tampilan Menu <i>Meal Planner</i>	149
Gambar 4.101 Tampilan Menu <i>Shopping List</i>	151
Gambar 4.102 Tampilan Menu <i>Pantry</i>	152
Gambar 4.103 Tampilan Menu <i>Prep N' Cook</i>	154
Gambar 4.104 Tampilan Fitur Panduan Memasak	155
Gambar 4.105 Desain <i>Wobbler</i>	157
Gambar 4.106 <i>Instagram Story Ads</i>	158
Gambar 4.107 <i>Billboard Ads</i>	159
Gambar 4.108 <i>Tumbler Planate</i>	160
Gambar 4.109 Tas Belanja	161

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Presentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan.....	xxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxviii
Lampiran <i>Dokumentasi Alpha Test (Prototype Day)</i>	xxxviii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxix
Lampiran Hasil Kuesioner Alpha Test.....	xxxix
Lampiran Transkrip Wawancara 1.....	lv
Lampiran Transkrip Wawancara 2.....	lxvii
Lampiran Transkrip FGD 1.....	lxxx
Lampiran Dokumentasi <i>Alpha Test (Prototype Day)</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran Dokumentasi <i>Beta Test</i>	lxxxviii
Lampiran Karya Utama.....	xcii
Lampiran Media Sekunder.....	xciii
Lampiran Aset Karya	xcv

