

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* UNTUK
KAWASAN BLOK M SEBAGAI PANDUAN
DESTINASI WISATA KULINER**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Chara Sevina Siharjo
00000068986

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* UNTUK
KAWASAN BLOK M SEBAGAI PANDUAN
DESTINASI WISATA KULINER**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Chara Sevina Siharjo

00000068986

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chara Sevina Siharjo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068986

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* UNTUK
KAWASAN BLOK M SEBAGAI PANDUAN
DESTINASI WISATA KULINER**

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, 9 Januari 2026



(Chara Sevina Siharjo)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chara Sevina Siharjo
NIM : 00000068986
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE*
UNTUK KAWASAN BLOK M SEBAGAI
PANDUAN DESTINASI WISATA KULINER

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Projeet~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 9 Januari 2026

Yang Menyatakan,


(Chara Sevina Siharjo)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* UNTUK
KAWASAN BLOK M SEBAGAI PANDUAN
DESTINASI WISATA KULINER**

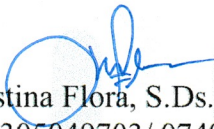
Oleh

Nama Lengkap : Chara Sevina Siharjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068986
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

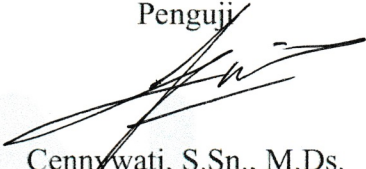
Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

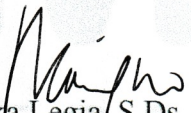
Ketua Sidang


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

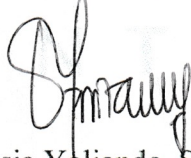
Penguji


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Pembimbing


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chara Sevina Siharjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068986
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE*
UNTUK KAWASAN BLOK M SEBAGAI
PANDUAN DESTINASI WISATA KULINER

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, 9 Januari 2026


(Chara Sevina Siharjo)

* 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

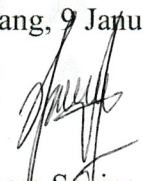
Puji syukur hanya kepada Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa memberkati dan menyertai penulis dalam proses pelaksanaan tugas akhir dengan judul “Perancangan Aplikasi *Mobile* untuk Kawasan Blok M sebagai Panduan Destinasi Wisata Kuliner”. Laporan ini ditulis sebagai syarat kelulusan dari program Sarjana 1 program Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penyusunan laporan ini tidak dapat berjalan baik tanpa bantuan dan kontribusi dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin 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. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan dukungan material, moral, dan doa, sehingga penulis dapat menempuh pendidikan dan menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Seluruh narasumber, partisipan, dan pihak Feastin’ yang terlibat dan berkontribusi dalam penelitian dan perancangan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat sebagai referensi media informasi yang mengedepankan kebutuhan masyarakat di berbagai tempat wisata kuliner mancanegara.

Tangerang, 9 Januari 2026



(Chara Sevina Siharjo)

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* UNTUK KAWASAN BLOK M SEBAGAI PANDUAN DESTINASI WISATA KULINER

(Chara Sevina Siharjo)

ABSTRAK

Wisata kuliner merupakan aktivitas utama wisatawan di Indonesia, terutama bagi anak muda yang memandangnya sebagai bagian dari pembentukan identitas sosial. Blok M di Jakarta Selatan telah lama dikenal sebagai sentra perbelanjaan dan destinasi kuliner yang populer bagi anak muda Jakarta, wisatawan luar kota, bahkan hingga mancanegara. Keramaian pengunjung di kawasan ini didukung oleh aksesibilitas transportasi umum, upaya revitalisasi oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, dan sorotan media sosial di era digital. Meski demikian, banyak pengunjung kesulitan menentukan tujuan kuliner karena terlalu banyak pilihan dan kepadatan suasana, yang menghambat efisiensi waktu dan biaya saat eksplorasi. Jika permasalahan ini tidak ditangani, potensi Blok M sebagai destinasi kuliner akan terhambat. Media informasi untuk destinasi wisata berperan penting sebagai sumber yang mampu membangun citra destinasi dan memotivasi wisatawan untuk berkunjung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang media informasi digital yang berfungsi sebagai panduan eksplorasi kuliner di Blok M. Berorientasi pada kebutuhan pengguna, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan pendekatan kualitatif lewat tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perilaku anak muda yang mayoritas mengakses internet melalui telepon genggam menjadi dasar penentuan media dalam perancangan ini. Dengan demikian, hasil perancangan ini merupakan aplikasi *mobile* Seated yang menghadirkan informasi kuliner terintegrasi, rekomendasi personal, serta fitur gamifikasi untuk membantu wisatawan mengeksplorasi Blok M. Aplikasi ini membantu perjalanan pengguna sehingga lebih efisien sekaligus memberikan representasi kawasan Blok M yang kaya akan kuliner, budaya, dan sejarahnya.

Kata kunci: Aplikasi *mobile*, Blok M, Wisata kuliner, Anak muda.

**MOBILE APPLICATION DESIGN FOR
BLOK M AREA AS A CULINARY
TOURISM GUIDE**

(Chara Sevina Siharjo)

ABSTRACT (English)

Culinary tourism is a primary activity for tourists in Indonesia, especially among youth who perceive it as part of shaping their social identity. Blok M in South Jakarta has long been a popular shopping and culinary destination for Jakarta's youth, as well as domestic and international tourists. Public transportation accessibility, government-led revitalization, and exposure on social media have successfully attracted crowds to the area. However, many visitors struggle to make culinary decisions due to overwhelming choices and crowded conditions, which hinder time and cost efficiency during their exploration. Failure to address this issue may limit Blok M's potential as a culinary destination. Information media plays a crucial role in building a destination image and motivating tourists to visit. Therefore, this study aims to design a digital information medium that functions as a practical guide for culinary exploration in Blok M. This research uses the Design Thinking method with a qualitative approach through phases of empathize, define, ideate, prototype, and test. The tendency of young people to access the internet through mobile devices forms the basis for the chosen medium. As a result, this design results in Seated, a mobile application that provides integrated culinary information, personalized recommendations, and gamification features to help visitors explore Blok M. The application help users explore Blok M more efficiently, while also representing the culinary scene, culture, and history of Blok M.

Keywords: Mobile application, Blok M, Culinary tourism, Youth.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Aplikasi Mobile	5
2.1.1 <i>User Interface</i>	6
2.1.2 <i>User Experience</i>	47
2.2 Wisata Kuliner	64
2.1.1 Definisi.....	64
2.1.2 Digitalisasi Informasi Wisata Kuliner.....	65
2.3 Blok Melawai	68
2.3.1 Sejarah Blok M.....	68
2.3.2 Anak Muda dan Blok M	71
2.3.3 Kuliner Blok M.....	73
2.4 <i>Consumer Behaviour</i>	76

2.4.1 <i>Mobile-First Mentality</i>	76
2.4.2 <i>Screen Time</i>	76
2.4.3 <i>Social Media Preference</i>	76
2.4.4 <i>Short Attention Spans</i>	77
2.4.5 Otentisitas dan Inklusivitas	77
2.4.6 <i>Memes & Trends</i>	78
2.4.7 <i>Research Driven</i>	78
2.4.8 <i>Value for Money</i>	78
2.4.9 Konten Interaktif & <i>Engaging</i>	78
2.4.10 Personalisasi	79
2.4.11 Privasi	79
2.5 Penelitian Relevan	80
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	82
3.1 Subjek Perancangan	82
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	84
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	87
3.3.1 Observasi	87
3.3.2 <i>Focus Group Discussions (FGD)</i>	90
3.3.3 Studi Dokumentasi	91
3.3.4 Studi Eksisting	92
3.3.5 Studi Referensi	93
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	94
4.1 Hasil Perancangan	94
4.1.1 <i>Empathize</i>	94
4.1.2 <i>Define</i>	123
4.1.3 <i>Ideate</i>	135
4.1.4 <i>Prototype</i>	169
4.1.5 <i>Test</i>	243
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	259
4.2 Pembahasan Perancangan	261
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	261
4.2.2 Analisis Elemen Visual UI	274

4.2.3 Analisis Desain <i>User Interface Seated</i>	280
4.2.4 Analisis Desain <i>App Widget</i>	319
4.2.5 Analisis Desain <i>App Preview</i>	320
4.2.6 Analisis Desain Iklan <i>Video Motion Graphic</i>	322
4.2.7 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	328
4.2.8 Anggaran.....	330
BAB V PENUTUP	332
5.1 Simpulan	332
5.2 Saran	333
DAFTAR PUSTAKA	336
LAMPIRAN	xxi



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persepsi Warna menurut Gen Z	23
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	80
Tabel 3.1 Indikator Observasi	88
Tabel 3.2 Titik Observasi	89
Tabel 4.1 Interval Intensitas Pengunjung.....	98
Tabel 4.2 Hasil Observasi	99
Tabel 4.3 SWOT Studi Eksisting Food Guide: Blok M dan Sekitarnya.....	114
Tabel 4.4 Triangulasi Data	119
Tabel 4.5 Identifikasi Masalah dan Solusi	129
Tabel 4.6 Fitur dan Fungsi	133
Tabel 4.7 Identifikasi Masalah dan Solusi	137
Tabel 4.8 Alternatif Key Visual	145
Tabel 4.9 Alternatif Tipografi	152
Tabel 4.10 Proses Ilustrasi	165
Tabel 4.11 Pertanyaan dan Jawaban Food Mood Quiz.....	206
Tabel 4.12 Elemen Interaktif.....	220
Tabel 4.13 Implementasi Microanimations.....	226
Tabel 4.14 Aset Visual Motion Graphic	236
Tabel 4.15 Motion Graphic Scenes.....	238
Tabel 4.16 Indeks Interval Skor Likert	244
Tabel 4.17 Tabel Identitas Responden	245
Tabel 4.18 Hasil Skor Penilaian Tampilan Visual	246
Tabel 4.19 Hasil Skor Penilaian Interaktivitas.....	247
Tabel 4.20 Hasil Skor Penilaian Konten	249
Tabel 4.21 Hasil Skor Penilaian Konten	251
Tabel 4.22 Tabel Feedback Beta Test	269
Tabel 4.23 Tabel SWOT Analisis Media Utama	318
Tabel 4.24 Tabel Anggaran Perancangan	331

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi Gojek.....	5
Gambar 2.2 Penekanan dalam Hierarki Visual	7
Gambar 2.3 <i>Unity</i> dalam Hierarki Visual	8
Gambar 2.4 <i>F and Z Pattern</i>	8
Gambar 2.5 <i>Manuscript Grid</i>	9
Gambar 2.6 <i>Multicolumn Grid</i>	10
Gambar 2.7 <i>Modular Grid</i>	10
Gambar 2.8 <i>Balance</i>	12
Gambar 2.9 <i>Unity</i>	12
Gambar 2.10 Anatomi Tipografi.....	13
Gambar 2.11 Klasifikasi Tipografi	14
Gambar 2.12 <i>Type scale system</i>	16
Gambar 2.13 <i>Line-height</i>	17
Gambar 2.14 <i>Alignment</i>	17
Gambar 2.15 <i>Font Weight</i>	18
Gambar 2.16 <i>Tone Warna</i>	19
Gambar 2.17 <i>Colour Scheme</i>	21
Gambar 2.18 <i>Tints and Shades</i>	22
Gambar 2.19 Aplikasi <i>Color Palette</i> pada UI.....	22
Gambar 2.20 <i>Paper Grain</i>	25
Gambar 2.21 <i>Traditional Media</i>	26
Gambar 2.22 <i>Faded Memories</i>	26
Gambar 2.23 <i>Digital Retro</i>	27
Gambar 2.24 <i>Halftone</i>	27
Gambar 2.25 Implementasi Fotografi	28
Gambar 2.26 Arah Pandang Model.....	29
Gambar 2.27 <i>Clarifying Icons</i>	30
Gambar 2.28 <i>Interactive Icons</i>	30
Gambar 2.29 Gaya Visual Ikon.....	31
Gambar 2.30 <i>Skeumorphism</i> Kalkulator	32
Gambar 2.31 <i>Illustrated</i>	32
Gambar 2.32 <i>Flat design</i>	33
Gambar 2.33 <i>Minimalistic</i>	33
Gambar 2.34 <i>Hub and Spoke Navigational Model</i>	36
Gambar 2.35 <i>Fully Connected Navigational Model</i>	36
Gambar 2.36 <i>Multilevel/Tree Navigational Model</i>	37
Gambar 2.37 <i>Step-by-Step Navigational Model</i>	37
Gambar 2.38 <i>Pyramid Navigational Model</i>	37
Gambar 2.39 <i>Flat Navigational Model</i>	38
Gambar 2.40 <i>Drop-down list</i>	39

Gambar 2.41 <i>Radio Button</i>	39
Gambar 2.42 <i>Checkboxed</i>	40
Gambar 2.43 <i>Toggle</i>	40
Gambar 2.44 <i>Text field</i>	41
Gambar 2.45 <i>Three Button Weights</i>	41
Gambar 2.46 <i>CTA Button</i>	42
Gambar 2.47 <i>Slider</i>	42
Gambar 2.48 <i>Sidebar</i>	43
Gambar 2.49 <i>Tab bar</i>	43
Gambar 2.50 <i>Hamburger Menu</i>	44
Gambar 2.51 <i>Floating Menu</i>	44
Gambar 2.52 <i>Modal Window</i>	45
Gambar 2.53 <i>Tags</i>	45
Gambar 2.54 <i>Progress Bar</i>	46
Gambar 2.55 <i>Breadcrumbs</i>	46
Gambar 2.56 <i>Cards</i>	47
Gambar 2.57 <i>Breadcrumbs</i>	48
Gambar 2.58 <i>User Journey</i>	49
Gambar 2.59 <i>Information Architecture</i>	50
Gambar 2.60 <i>Flowchart</i>	50
Gambar 2.61 <i>Wireframe</i>	51
Gambar 2.62 <i>Goodreads Reading Challenge</i>	52
Gambar 2.63 <i>Starbucks Rewards Points</i>	53
Gambar 2.64 <i>Duolingo Badge</i>	54
Gambar 2.65 <i>Duolingo Leaderboard</i>	55
Gambar 2.66 <i>Duolingo Quests</i>	55
Gambar 2.67 <i>Duolingo Share Button</i>	56
Gambar 2.68 <i>Rate Reaction</i>	57
Gambar 2.69 <i>Duolingo Follow Feature</i>	57
Gambar 2.70 <i>10 Principles of Motion Design</i>	58
Gambar 2.71 <i>Transisi dalam Animasi</i>	61
Gambar 2.72 <i>Microinteraction Toggle Button</i>	62
Gambar 2.73 <i>Microinteraction Toggle Button</i>	62
Gambar 2.74 <i>Peta Pembagian Kebayoran Baru Blok A-S</i>	68
Gambar 2.75 <i>Aldiron Plaza 1978</i>	69
Gambar 2.76 <i>Kontes Ngeceng Remaja Blok M</i>	70
Gambar 2.77 <i>Stasiun MRT Blok M BCA</i>	71
Gambar 2.78 <i>Mejeng Mobil dan Bersepatu Roda di Lintas Melawai</i>	72
Gambar 2.79 <i>Iklan American Hamburger</i>	74
Gambar 2.80 <i>Little Tokyo Blok M</i>	75
Gambar 4.1 <i>Observasi Komentar 1</i>	95
Gambar 4.2 <i>Observasi Komentar 2</i>	95
Gambar 4.3 <i>Observasi Komentar 3</i>	96

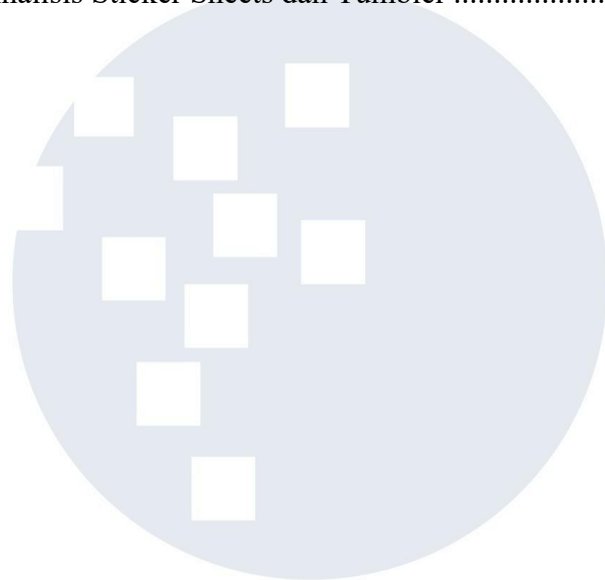
Gambar 4.4 Dokumentasi FGD 1	104
Gambar 4.5 Dokumentasi FGD 2	107
Gambar 4.6 Video Klip ‘Jalan-Jalan Sore’	110
Gambar 4.7 Food Guide: Blok M dan Sekitarnya.....	113
Gambar 4.8 Aplikasi Seekeasy	116
Gambar 4.9 Aplikasi Chope.....	117
Gambar 4.10 Aplikasi Fable	117
Gambar 4.11 Aplikasi Duolingo	118
Gambar 4.12 Logo Feastin’	123
Gambar 4.13 User Persona Mainstream.....	124
Gambar 4.14 User Persona Extremes.....	126
Gambar 4.15 User Journey.....	128
Gambar 4.16 Information Architecture.....	129
Gambar 4.17 Flowchart 1.....	131
Gambar 4.18 Flowchart (Revisi).....	132
Gambar 4.19 Mindmap	136
Gambar 4.20 Alternatif Moodboard.....	138
Gambar 4.21 Moodboard Terpilih	139
Gambar 4.22 Referensi Implementasi Warna	141
Gambar 4.23 Referensi Tipografi	142
Gambar 4.24 Referensi Elemen UI	142
Gambar 4.25 Referensi Layout	143
Gambar 4.26 Alternatif Stylescape	144
Gambar 4.27 Stylescape.....	144
Gambar 4.28 Final Key Visual.....	147
Gambar 4.29 Sketsa Alternatif Logo	150
Gambar 4.30 Sketsa Variasi Logo	150
Gambar 4.31 Workmark Seated.....	151
Gambar 4.32 Variasi Logo.....	151
Gambar 4.33 Tipografi.....	153
Gambar 4.34 Type Scale System Seated!	154
Gambar 4.35 Modifikasi Headings Newspots	154
Gambar 4.36 Efek <i>Blend</i> Headings.....	155
Gambar 4.37 Warna Primer	156
Gambar 4.38 Tints & Shades	156
Gambar 4.39 Color Palette.....	157
Gambar 4.40 Reference Board Supergrafis	158
Gambar 4.41 Supergraphic.....	158
Gambar 4.42 Referensi, Sketsa, Vektor Ikon.....	159
Gambar 4.43 Ikon dalam Aplikasi Seated.....	160
Gambar 4.44 Variasi Implementasi Ikon	160
Gambar 4.45 Hasil Fotografi	162
Gambar 4.46 Proses Editing Foto	162

Gambar 4.47 Hasil Editing Foto	163
Gambar 4.48 Remove Background	164
Gambar 4.49 Sketsa Wireframe	170
Gambar 4.50 4 Column Grid dan Manuscript Grid	171
Gambar 4.51 Grid Seated	172
Gambar 4.52 Margin & Gutter Seated	173
Gambar 4.53 Low Fidelity Halaman Log In atau Sign Up	173
Gambar 4.54 Low Fidelity Food Mood Quiz	174
Gambar 4.55 Low Fidelity Rekomendasi	175
Gambar 4.56 Low Fidelity Homepage	176
Gambar 4.57 Low Fidelity Rekomendasi Spots dan Guides	177
Gambar 4.58 Revisi Low Fidelity Guides	179
Gambar 4.59 Low Fidelity Explore	180
Gambar 4.60 Low Fidelity Badges	181
Gambar 4.61 Revisi Low Fidelity Badges	182
Gambar 4.62 Low Fidelity dan Wireframing Seated	183
Gambar 4.63 Primary Button Style	184
Gambar 4.64 Secondary Button Style	185
Gambar 4.65 Inactive & Error State	185
Gambar 4.66 Buttons Padding	186
Gambar 4.67 Spesifikasi Tombol	186
Gambar 4.68 Padding Ikon Navigation Bar	187
Gambar 4.69 Bentuk Navigation Bar	187
Gambar 4.70 Navigation bar	188
Gambar 4.71 Text-Based Tab Bar	189
Gambar 4.72 Horizontal Cards	189
Gambar 4.73 Stacks Cards	190
Gambar 4.74 Vertical Cards	190
Gambar 4.75 Horizontal-Vertical Cards	191
Gambar 4.76 Vertical-Circular Cards	192
Gambar 4.77 Badge Collections	193
Gambar 4.78 Message Pop-up	193
Gambar 4.79 Action Window	194
Gambar 4.80 Tags Spots	194
Gambar 4.81 Tags Guide	195
Gambar 4.82 Progress Bar	196
Gambar 4.83 Sign Up Text Field	197
Gambar 4.84 Search Text Field	197
Gambar 4.85 New Year Chsllenge	198
Gambar 4.86 Modifikasi Headline Tipografi	199
Gambar 4.87 Drop-down Button	200
Gambar 4.88 New Year Challenge	200
Gambar 4.89 Proses Pembuatan Badge	202

Gambar 4.90 Ilustrasi Badges	203
Gambar 4.91 Variasi Rare dan Stamp Badge.....	204
Gambar 4.92 High Fidelity Onboarding dan Sign In.....	204
Gambar 4.93 High Fidelity Food Mood Quiz.....	205
Gambar 4.94 High Fidelity Rekomendasi.....	207
Gambar 4.95 High Fidelity Homepage	208
Gambar 4.96 High Fidelity Explore.....	209
Gambar 4.97 High Fidelity Profile – Profile.....	211
Gambar 4.98 High Fidelity Profile - Lists	212
Gambar 4.99 High Fidelity Profile - Badges	213
Gambar 4.100 High Fidelity Profile - Rewards	214
Gambar 4.101 High Fidelity Spots	215
Gambar 4.102 High Fidelity Fitur Save to List	216
Gambar 4.103 High Fidelity Guides	217
Gambar 4.104 High Fidelity Badges.....	218
Gambar 4.105 High Fidelity Pop-Up Error Message.....	218
Gambar 4.106 Interactivity Prototype.....	219
Gambar 4.107 Sketsa App Widgets	228
Gambar 4.108 Vektor App Widgets.....	229
Gambar 4.109 App Widgets.....	230
Gambar 4.110 High Fidelity App Widgets	230
Gambar 4.111 Spesifikasi Lockscreen Widgets dan Notification	231
Gambar 4.112 Mockup App Widgets dan Notifikasi.....	231
Gambar 4.113 Sketsa Banner Preview App Store	232
Gambar 4.114 Banner Preview App Store.....	232
Gambar 4.115 Mockup App Store Preview	233
Gambar 4.116 Header Preview App Store.....	234
Gambar 4.117 Event Header Preview App Store.....	234
Gambar 4.118 <i>Storyboard</i> Iklan Video <i>Motion Graphic</i>	235
Gambar 4.119 Proses Animasi <i>Motion Graphic</i> di After Effects	237
Gambar 4.120 Title/Action Safe	237
Gambar 4.121 Kertas Stamp Rally.....	241
Gambar 4.122 Mockup Stamp Rally.....	242
Gambar 4.123 Sticker Sheet.....	243
Gambar 4.124 Dokumentasi Alpha Test Prototype Day.....	244
Gambar 4.125 Main Flow	252
Gambar 4.126 Revisi Alpha Test 1	253
Gambar 4.127 Revisi Alpha Test 2	253
Gambar 4.128 Revisi Alpha Test 3	254
Gambar 4.129 Revisi Alpha Test 4.....	255
Gambar 4.130 Revisi Alpha Test 5	256
Gambar 4.131 Revisi Alpha Test 6	257
Gambar 4.132 Revisi Alpha Test 7	258

Gambar 4.133 Revisi Alpha Test 8	258
Gambar 4.134 Revisi Alpha Test 9	259
Gambar 4.135 Revisi Alpha Test 10	259
Gambar 4.136 Beta Test 1.....	263
Gambar 4.137 Beta Test 2.....	264
Gambar 4.138 Beta Test 3.....	265
Gambar 4.139 Beta Test 4.....	267
Gambar 4.140 Revisi Beta Test 1	270
Gambar 4.141 Revisi Beta Test 2	271
Gambar 4.142 Revisi Beta Test 3	271
Gambar 4.143 Revisi Beta Test 4	272
Gambar 4.144 Revisi Beta Test 5	273
Gambar 4.145 Revisi Beta Test 6	273
Gambar 4.146 Implementasi Warna 1	275
Gambar 4.147 Implementasi Warna 2	276
Gambar 4.148 Implementasi Tipografi.....	278
Gambar 4.149 Implementasi <i>Interactive Icons</i>	280
Gambar 4.150 Analisis <i>Onboarding Page</i>	281
Gambar 4.151 Analisis Halaman <i>Log In</i> dan <i>Sign Up</i>	283
Gambar 4.152 Analisis Halaman <i>Food Mood Quiz 1</i>	285
Gambar 4.153 Analisis Halaman <i>Food Mood Quiz 2</i>	286
Gambar 4.154 Analisis Halaman Hasil Rekomendasi Kuis.....	288
Gambar 4.155 Analisis Halaman <i>Homepage</i>	290
Gambar 4.156 Analisis Halaman <i>New Year Taste Hunt</i>	293
Gambar 4.157 Analisis Halaman <i>Spots</i>	296
Gambar 4.158 Implementasi <i>Interactive Icons</i>	298
Gambar 4.159 Analisis Halaman QR ID dan Klaim <i>Badge</i>	299
Gambar 4.160 Analisis Halaman <i>Explore</i>	301
Gambar 4.161 Analisis Halaman <i>Search and Filter</i>	303
Gambar 4.162 Analisis Halaman <i>Stats</i>	305
Gambar 4.163 Analisis Halaman <i>Saved</i>	307
Gambar 4.164 Analisis Halaman <i>Saved Lapisan 2</i>	308
Gambar 4.165 Implementasi <i>Interactive Icons</i>	310
Gambar 4.166 Implementasi <i>Interactive Icons</i>	311
Gambar 4.167 Analisis Halaman <i>Rewards</i>	313
Gambar 4.168 Analisis Halaman <i>Loading Screen</i>	315
Gambar 4.169 Analisis <i>Pop-up Error Message</i>	316
Gambar 4.170 Analisis App Widgets.....	319
Gambar 4.171 Analisis App Widgets.....	321
Gambar 4.172 Analisis Video Adegan 1.....	322
Gambar 4.173 Analisis Video Adegan 2.....	323
Gambar 4.174 Analisis Video Adegan 2.....	324
Gambar 4.175 Analisis Adegan 3	324

Gambar 4.176 Analisis Video Adegan 4.....	325
Gambar 4.177 Analisis Video Adegan 5.....	326
Gambar 4.178 Analisis Adegan 6	326
Gambar 4.179 Analisis Video CTA Download	327
Gambar 4.180 Mockup Motion Graphic Video	327
Gambar 4.181 Analisis Cover Stamp Rally	328
Gambar 4.182 Analisis Isi Stamp Rally	329
Gambar 4.183 Analisis Sticker Sheets dan Tumbler	330



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxiv
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Insidental.....	xxxii
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD	xxxvii
Lampiran 5 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Feastin' Indonesia	xlvii
Lampiran 6 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Beta Test	xlviii
Lampiran 7 Transkrip Wawancara.....	li
Lampiran 8 Transkrip FGD 1.....	liv
Lampiran 9 Transkrip FGD 2.....	lxiii
Lampiran 10 Dokumentasi FGD.....	lxx
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara	lxxi
Lampiran 12 Dokumentasi Observasi.....	lxxii
Lampiran 13 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	lxxvi
Lampiran 14 Tampilan Perancangan Aset Visual.....	lxxvii
Lampiran 15 Tampilan Figma Aplikasi Seated	lxxviii
Lampiran 16 Tampilan Perancangan Video <i>Motion Graphic</i>	lxxix

