



DESIGN SYSTEM

Perancangan Aplikasi Mobile untuk Kawasan Blok M sebagai Panduan Destinasi Wisata Kuliner

Chara Sevina Siharjo – VBD – 00000068986



WHAT'S UP WITH SEATED!?

CONCEPT

Seated! adalah aplikasi rekomendasi kuliner personal untuk kawasan Blok M dengan informasi terintegrasi dan gamifikasi!

Nama “seated” mencerminkan inklusivitas yang terlihat di Blok M; menyediakan ruang dan tempat duduk bagi semua yang ingin eksplorasi kuliner.

BATASAN PERANCANGAN

- Perancangan media informasi berupa aplikasi mobile untuk membantu penentuan tujuan kuliner lewat rekomendasi yang sesuai dengan preferensi pengguna.
- Target pengguna adalah **Gen Z** usia **18 – 25 tahun**, SES B–A di Jabodetabek.

MAIN FEATURES

- Kuis preferensi dan rekomendasi kuliner
- Save to List informasi tenant untuk perencanaan kunjungan
- Rewards yang didapatkan dengan berkunjung ke tenant, mengumpulkan badge dan poin.

DESIGNED FOR...



**iOS
13 AND UP!**

Platform ini disesuaikan dengan demografis target pengguna.

NEED
SOLVING
ASAP!

AVERAGE EXPERIENCE OF BLOK M VISITORS...



Bio

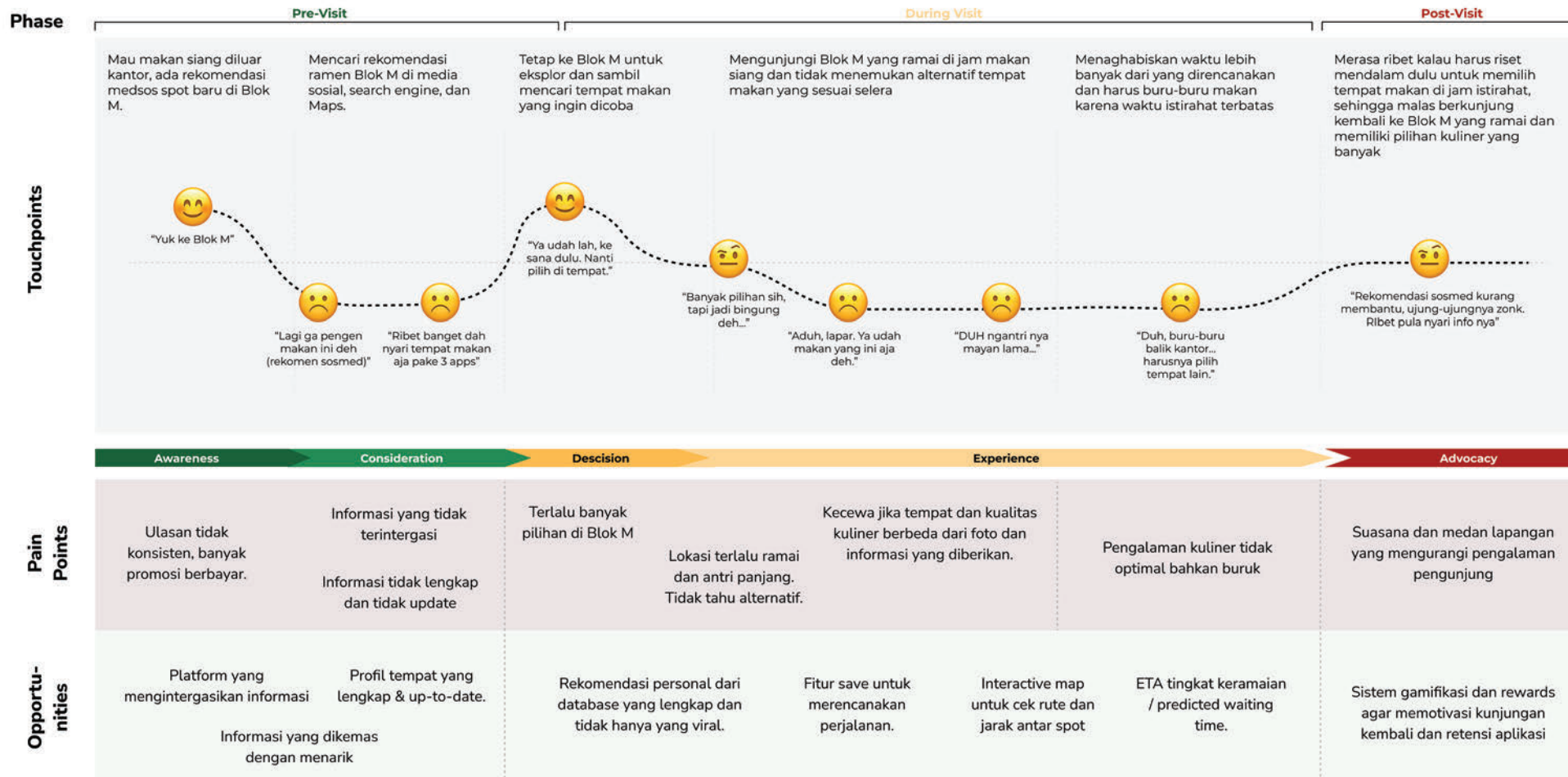
Bayu adalah karyawan SCBD berusia 25 tahun, yang sering makan siang di luar kantor. Ia suka eksplor kuliner, tetapi waktu yang terbatas membuatnya butuh rekomendasi cepat, akurat, dan terpercaya tanpa harus menyaring info dari banyak sumber.

Scenario

Saat jam istirahat, Bayu ingin makan di Blok M bersama rekan kerjanya. Namun ia bosan dengan tempat yang itu-itu saja dan ingin menemukan rekomendasi baru yang sesuai selera, tanpa harus menunggu lama atau menelusuri banyak platform berbeda.

Goals and Expectation

- Menemukan tempat makan untuk group
- Rekomendasi yang sesuai preferensi rasa.
- Menghindari tempat yang terlalu penuh.
- Informasi lengkap dalam satu platform.



USER PERSONA

MAINSTREAMS



Jeremiah Bayu (Bayu)

About

- 25 tahun
 - 51
 - Jakarta
 - Laki-laki
 - Pegawai
 - Belum Menikah
- Curious Terstruktur Outgoing
Creative Moodmaker Peduli

Bio

Bayu adalah pekerja muda berusia 25 tahun yang berkarir di kawasan SCBD. Dengan penghasilan sekitar Rp6.000.000 per bulan, Bayu tergolong kelompok urban pekerja muda yang aktif, open-minded, dan gemar mengeksplorasi tempat baru untuk melepas penat sata jam istirahat dan setelah bekerja.

Motivations

- Mencari rekomendasi tempat makan baru yang sesuai selera tanpa harus menghabiskan waktu lama untuk mencari.
- Ingin menemukan spot makan dengan suasana nyaman untuk nongkrong bersama teman.
- Menginginkan pengalaman kuliner yang mudah diakses lewat ponsel, cepat, dan terpercaya.

Pain Points

- Bosan dengan pilihan kuliner yang itu-itu saja.
- Malas menelusuri ulasan panjang di media sosial.
- Sering kesulitan menemukan tempat makan yang cocok dengan budget dan selera.

Personality



Tech



Brands



EXTREMES



Novita Arthawidya (Novi)

About

- 20 tahun
 - SMA
 - Depok
 - Perempuan
 - Mahasiswa
 - Belum Menikah
- Ambitious FOMO Spontan
Leadership Trend-Aware

Bio

Sebagai mahasiswa berusia 20 tahun asal Depok, Novi suka ke Jakarta untuk menikmati suasana baru dan mencoba tempat baru yang sedang viral di media sosial. Ia tertarik ke Blok M karena dianggap sebagai area yang happening dan penuh dengan spot estetik untuk bersantai dan berfoto. Dalam mengambil keputusan, Novi cenderung spontan dan mengikuti tren, namun tetap memperhatikan rekomendasi teman dan ulasan online agar pilihannya sesuai dengan selera dan pengalaman yang ia harapkan.

Motivations

- Menemukan tempat kuliner baru yang bisa dibagikan di media sosial.
- Rewards dan special deals dalam melakukan pembayaran.
- Mencari rekomendasi personal sesuai selera dan suasana hati.

Pain Points

- Sulit menemukan tempat yang benar-benar cocok dengan preferensi pribadi dari banyaknya pilihan di Jakarta.
- Harus menempuh jarak cukup jauh dari Depok ke Jakarta, sehingga kecewa jika tempat yang didatangi tidak sesuai keinginan atau ekspektasi.

Personality



Tech



Brands



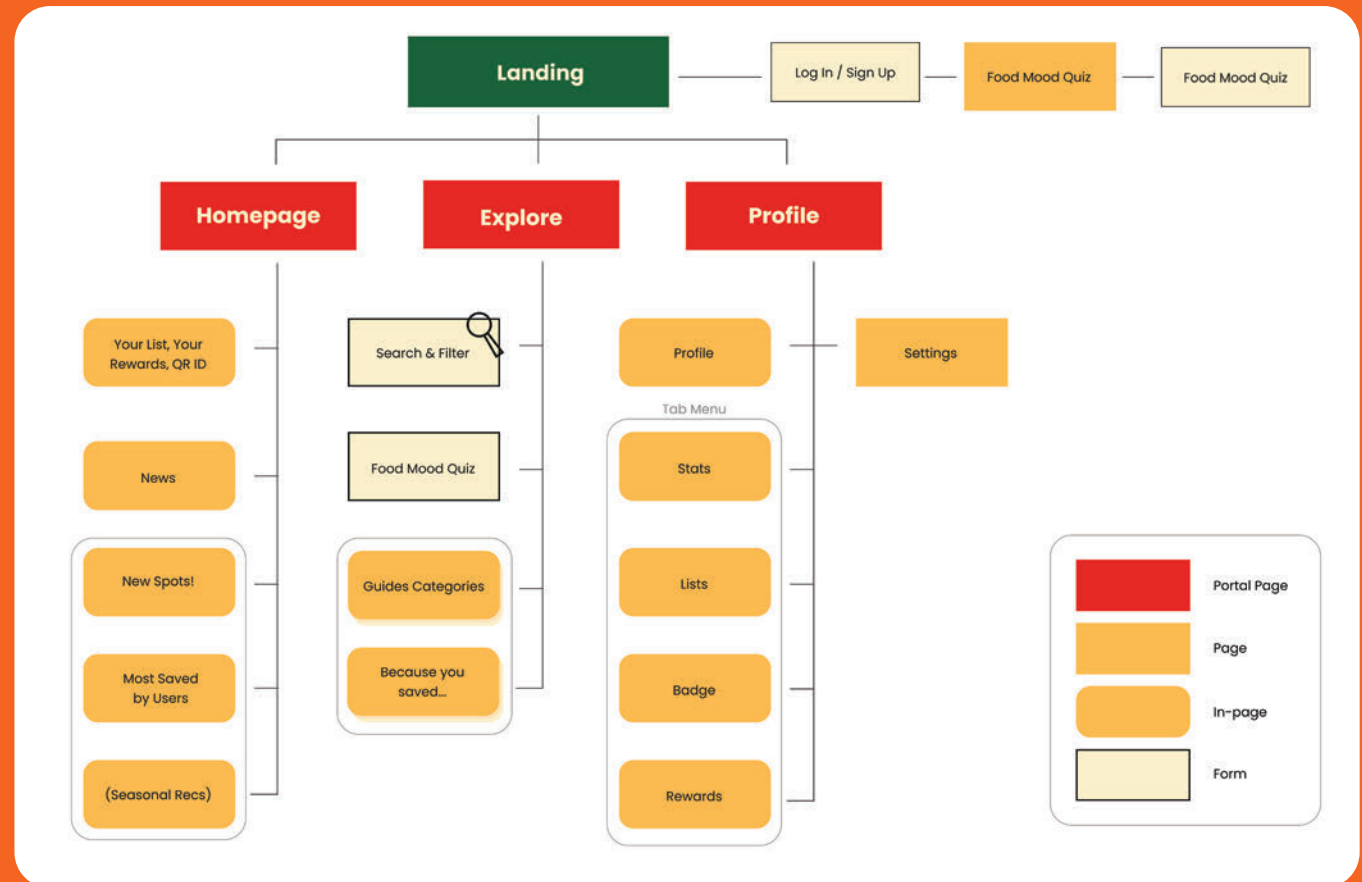
Target mainstreams dari aplikasi ini adalah Gen Z usia 18 – 25 tahun, yang sudah pernah ke Blok M, tinggal atau beraktivitas di kota Jakarta, dan suka berkuliner!

Target extremes dari aplikasi ini adalah Gen Z usia 18 – 25 tahun, sudah pernah ke Blok M maupun belum, tinggal di kota Bogor, Bekasi, Depok, dan Tangerang.

INFORMATION ARCHITECTURE

FIRST DRAFT

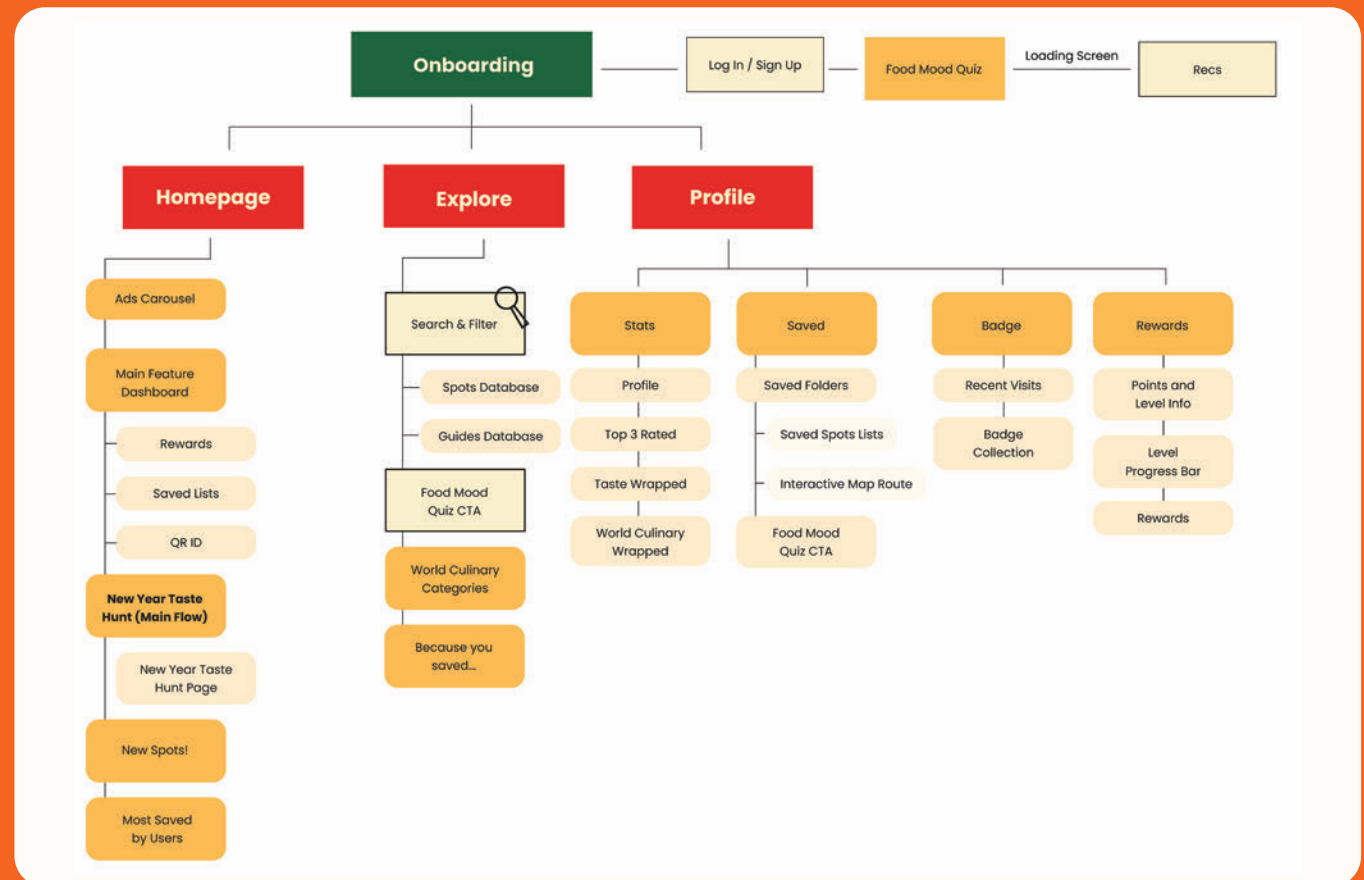
Information Architecture draft awal menjelaskan konten secara garis besar. IA ini mengalami perubahan saat masuk ke dalam prototipe.



INFORMATION ARCHITECTURE

FINAL VERSION

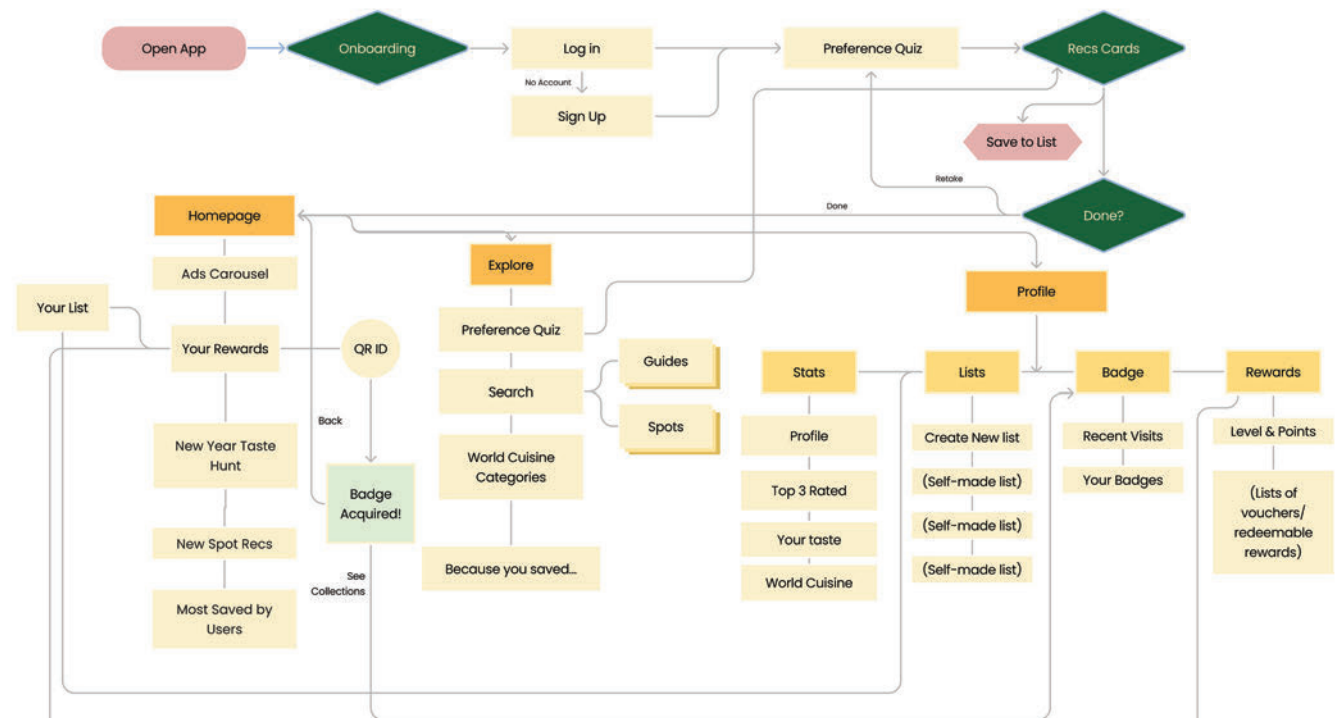
Pada versi final, sudah terlihat halaman yang lebih lengkap dan keseluruhan fitur yang ditawarkan prototipe aplikasi.



FLOWCHART

PROTOTYPE SEATED!

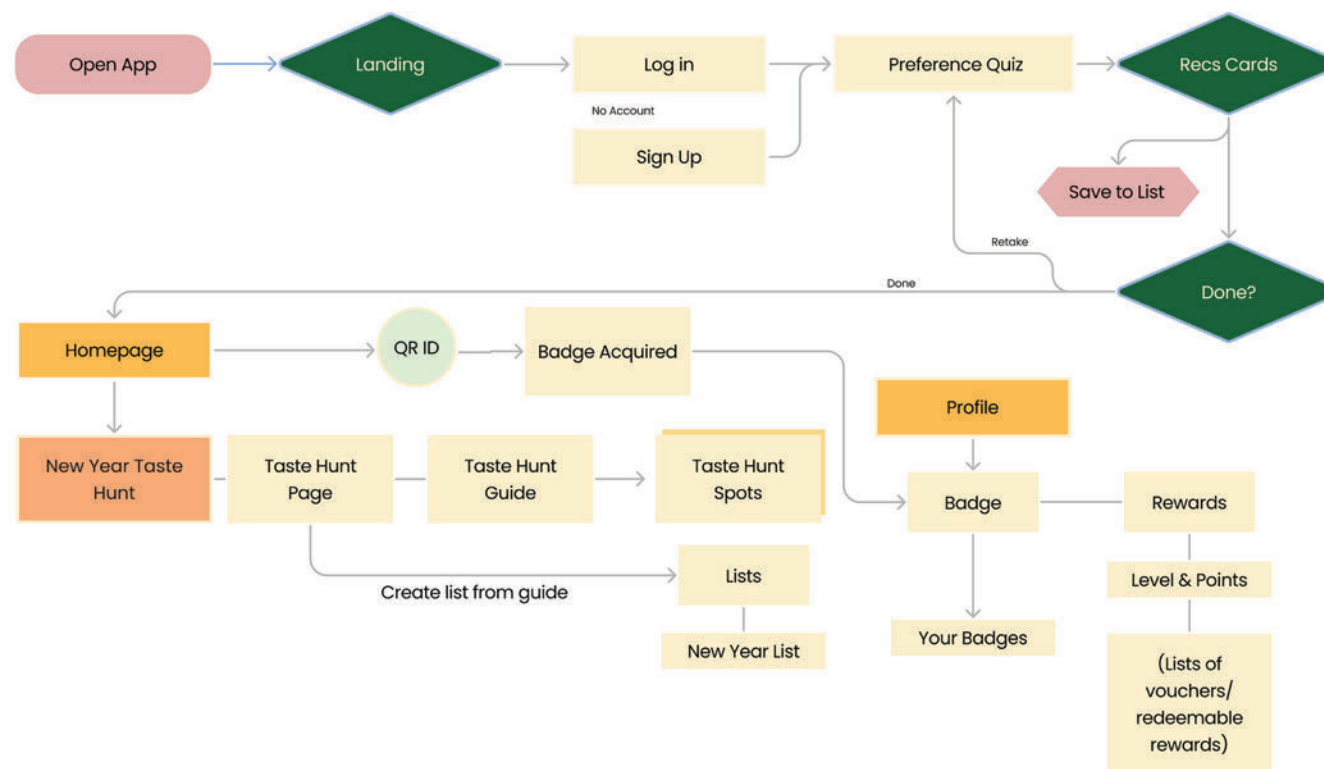
Berikut adalah alur penggunaan prototipe Seated dengan fitur lengkap nya. Untuk halaman guides dan spots dapat diakses dari berbagai halaman dan tidak hanya lewat explore.



FLOWCHART

(MAIN FLOW - NEW YEAR TASTE HUNT CHALLENGE)

New Year Taste Hunt dihadirkan sebagai challenge dan motivasi bagi pengguna untuk mendapatkan rewards lebih. Dari main flow ini, pengguna dapat mengakses dan memakai semua fitur utama aplikasi mulai dari fitur kuis preferensi, save list, QR ID, dan redeem rewards.





Scenario

Goals and Expectation

Menemukan tempat nongkrong dan makan yang *instagramable*, sesuai selera kuliner, dan mencoba koleksi *badge* dari kunjungannya.

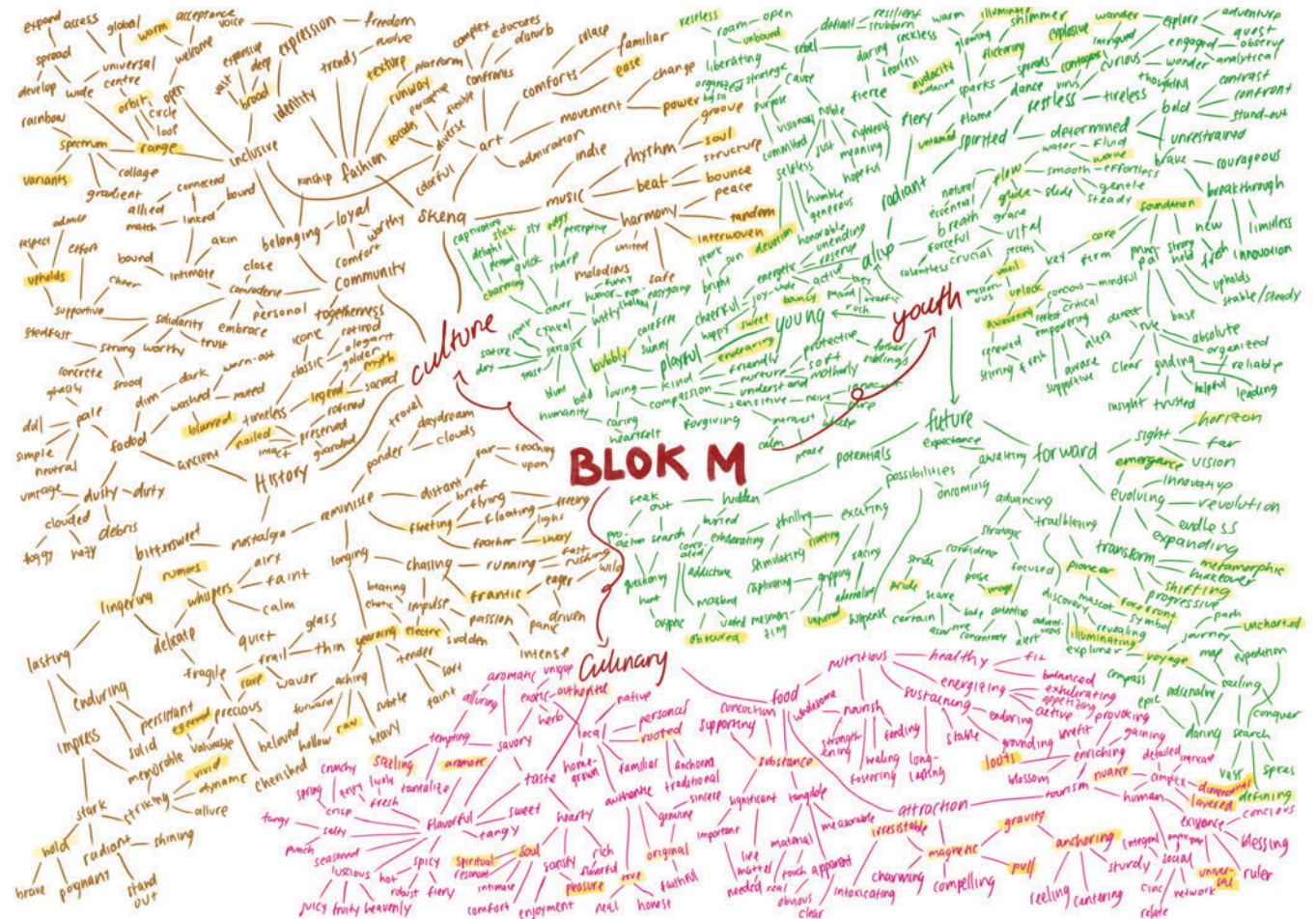


BRANDING PRINCIPLES



BRAINSTORMING MIND MAPPING

All these from the topic “Blok M”, to
culinary, culture, and youth!



KEYWORDS

DYNAMIC

Kata 'dinamis' dipilih sebagai kata representatif kawasan Blok M yang dikenal "tidak pernah diam". Selalu ramai, selalu bergerak, selalu adaptif dengan tren dan kebutuhan kuliner masyarakat. Energi yang dinamis ini selaras dengan karakter pengguna Gen Z yang penuh semangat dan selalu hidup.

SIZZZZLES

Kata ini mencerminkan suasana kuliner Blok M yang selalu "mendesis". Suara masakan di Blok M yang selalu terdengar nyaring. Konotasi lain kata ini adalah suasana panas yang mencerminkan energi di Blok M.

TIME

Waktu merepresentasikan warisan Blok M, sebuah kawasan dengan cerita budaya dan kuliner yang berakar di Jakarta. Kata kunci ini memastikan perancangan tetap menghargai sejarah tersebut. Riset juga membuktikan bahwa target pengguna Gen Z menyukai tren gaya retro dan vintage, dan kata kunci ini dapat membawa esensi tersebut bagi para target.

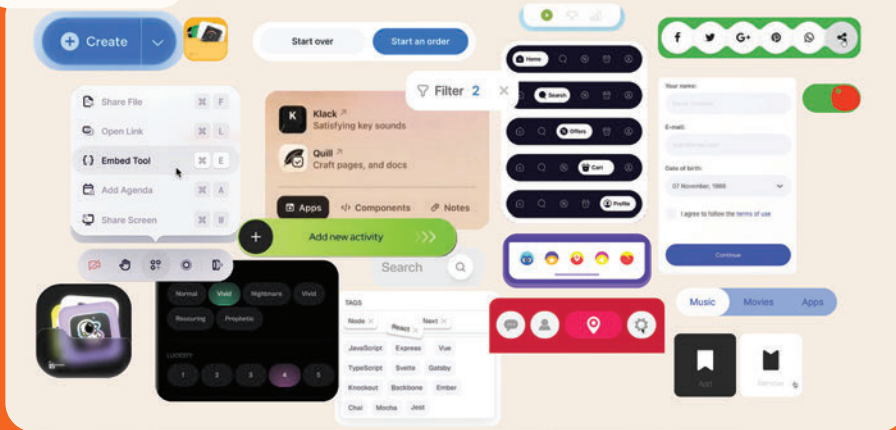
BIG IDEA

THE DYNAMIC SIZZLES HEARD ACROSS TIME

Ide “the dynamic sizzles across time” mencerminkan Blok M sebagai kawasan yang tidak pernah stagnan. Konsep ini akan diterjemahkan ke dalam tampilan visual yang dinamis dan mencolok, dengan elemen-elemen yang menggambarkan perkembangan Blok M dari masa ke masa.

REFERENCE

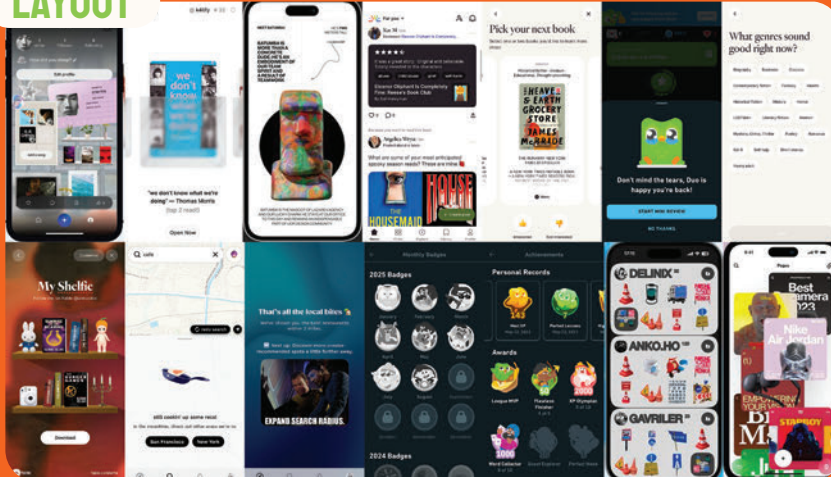
BUTTONS



COLOURS



LAYOUT

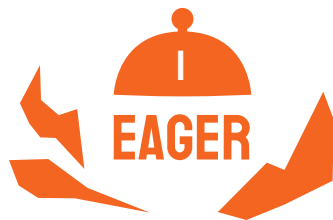


TYPOGRAPHY



TONE OF VOICE

Gaya bahasa yang humanis, autentik, dan selaras dengan karakter pengguna serta identitas kawasan.



Nuansa **ceria, antusias, dan mengundang**. Eager digunakan untuk menggambarkan semangat dan menularkan energi positif kepada pengguna aplikasi.



Santai, fleksibel dan informal. Tone ini menggabungkan **humor, pop-culture, dan meme**. Dengan **hybrid bahasa Inggris dan Indonesia**, tone ini mencerminkan pola komunikasi sehari-hari Gen Z.



Gaya bahasa ini memastikan adanya **penghormatan terhadap identitas sosial, nilai historis, keberagaman kuliner serta komunitas di Blok M**.

COLOR PALETTE

Skema warna primer yang dipakai adalah warna oranye, ivory, hijau terang dan gelap. Tints dan shades digunakan untuk memperkaya warna elemen visual.

Warna komplementer oranye yaitu biru, digunakan untuk menekankan beberapa elemen berukuran kecil.

PRIMARY COLOURS

			
BOLD ORANGE #FF6400	DEW IVORY #FFF0E3	LIGHT GREEN #8CC74F	DARK GREEN #003223

TINTS & SHADES

#993D00	#FFF0E3	#547F2F	#66A99A
#CC5200		#6FA83D	#33695B
#FFA366		#B6DD8C	
#FFD1B3		#D8F0BF	

COMPLEMENTARY & GRAY SCALE

#993D00	#FEFBF8	#EAEAEA	#001C14
---------	---------	---------	---------

TYPOGRAPHY

Typeface yang dipakai di prototipe ini adalah Bayon dan Plus Jakarta Sans karena keterbacaan nya yang baik dan preferensi Gen Z terhadap typeface modern.

Typography scale system dibuat untuk memudahkan implementasi font dalam aplikasi sesuai kebutuhan.

BAYON

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Z 0123456789 , . ; : ' " / ? [] { }
\\ | ~ ` ! @ # \$ % ^ & * () _ +

SANS SERIF GROTESQUE
DISPLAY, HEADINGS, SUB-HEAD

Plus Jakarta Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789
, . ; : ' " / ? [] { } \\ | ~ ` ! @ # \$ % ^ & * () _ +

Sans Serif Geometric
Sub-head, Body Text

TYPOGRAPHY SCALE SYSTEM

HIERARCHY	WEIGHT	SIZE	LINE HEIGHT
DISPLAY	Regular	Adjustable	Adjustable
HEADER	Regular	28 px	28 px
SUB-HEAD 1	Regular	20 px	28 px
Sub-head 2	Bold	16 px	20 px
Button 1	Bold	14 px	-
Body Text	Bold	14 px	18 px
Microcopy 1	Regular	10 px	-
MICROCOPY 2	Regular	10 px	-

LOGO

SKETSA

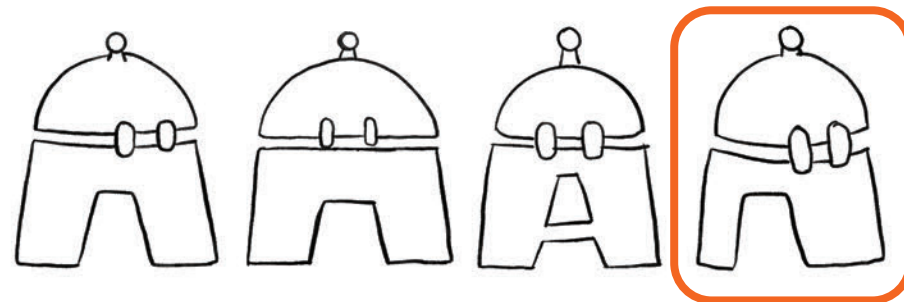
Perancangan logo Seated dimulai dengan sketsa berbagai modifikasi objek seperti tutup saji dan bangku “bakso”.

Variasi yang dikembangkan adalah penggabungan antara tutup saji di sebagai kepala dari kaki yang berbentuk kursi.

SKETSA ALTERNATIF



SKETSA VARIASI



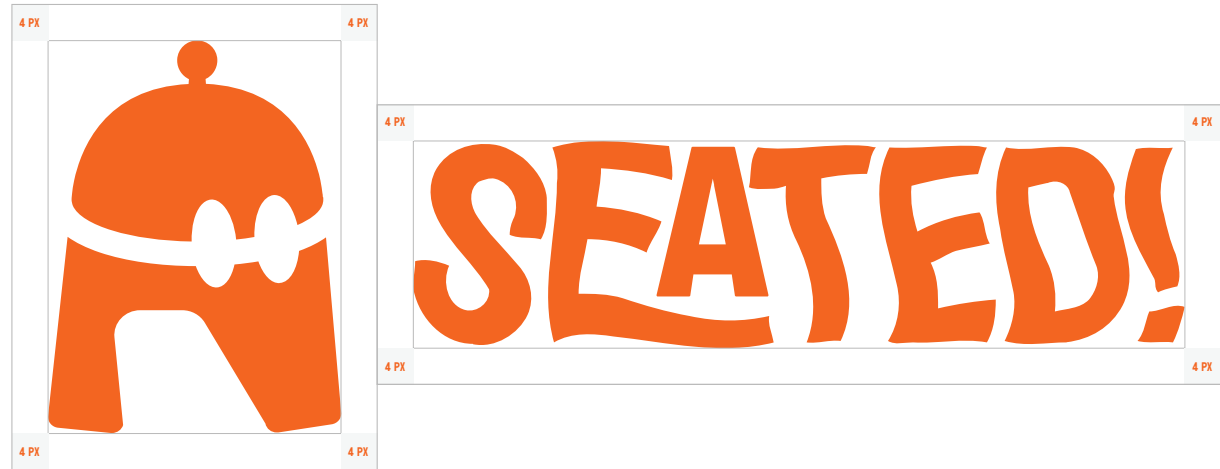
LOGO

DIGITALISASI

Logo Seated final berupa logomark tutup saji dengan kaki kursi dan mata diantara keduanya. Disertai dengan wordmark Seated yang huruf "A" nya dapat diubah menjadi logomark dalam beberapa variasi.

Variasi tersebut adalah vertical dan horizontal logo dengan penambahan tagline.

SAFE AREA



VARIASI LOGO



SUPERGRAFIS

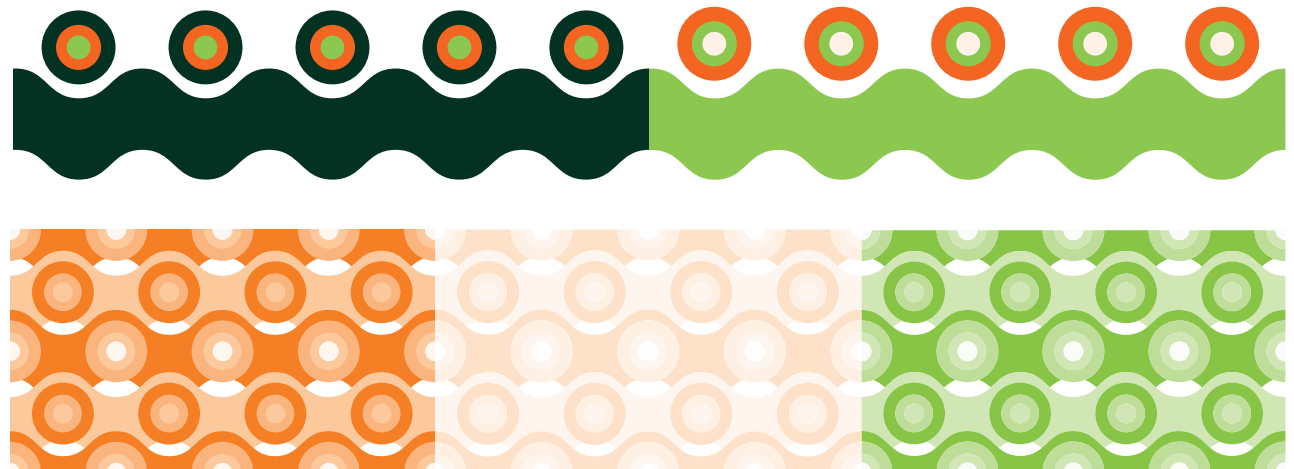
Supergrafis yang terdiri atas bentuk lingkaran dan garis 'wavy' pada aplikasi ini terinspirasi dari pola pakaian dan material yang terkenal pada tahun 1970–1980–an di Jakarta.

Supergrafis digunakan sebagai tekstur pada latar belakang berbagai halaman aplikasi.

REFERENCE



VARIATION



PHOTOGRAPHY

Aset fotografi digunakan untuk memberikan gambaran asli tempat makan dan makanan mereka kepada pengguna. Aset foto yang diambil berupa foto eksterior, interior, dan foto makanan.



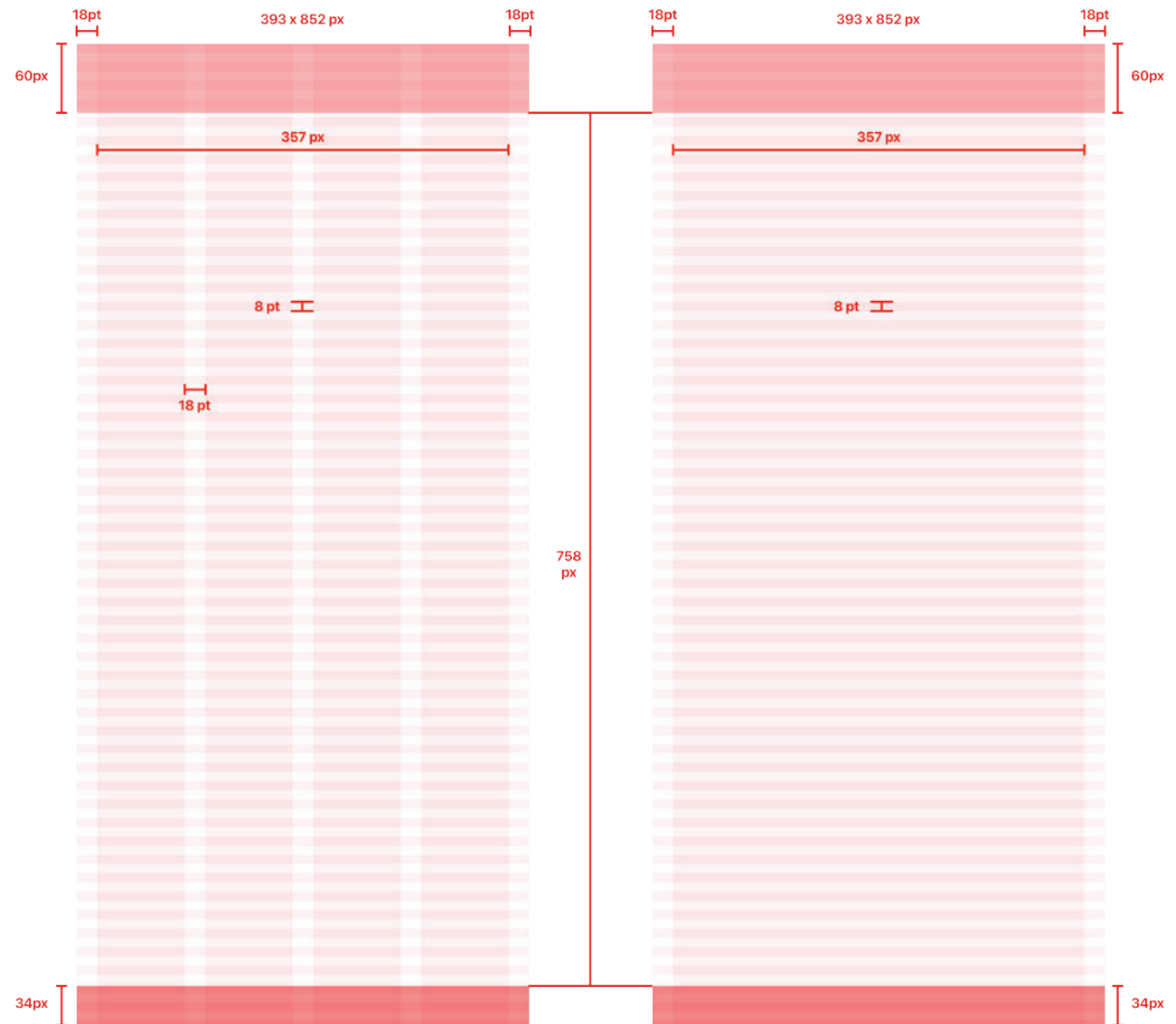


UI COMPONENTS AND
GUIDELINES

PERANCANGAN LAYOUT & GRID

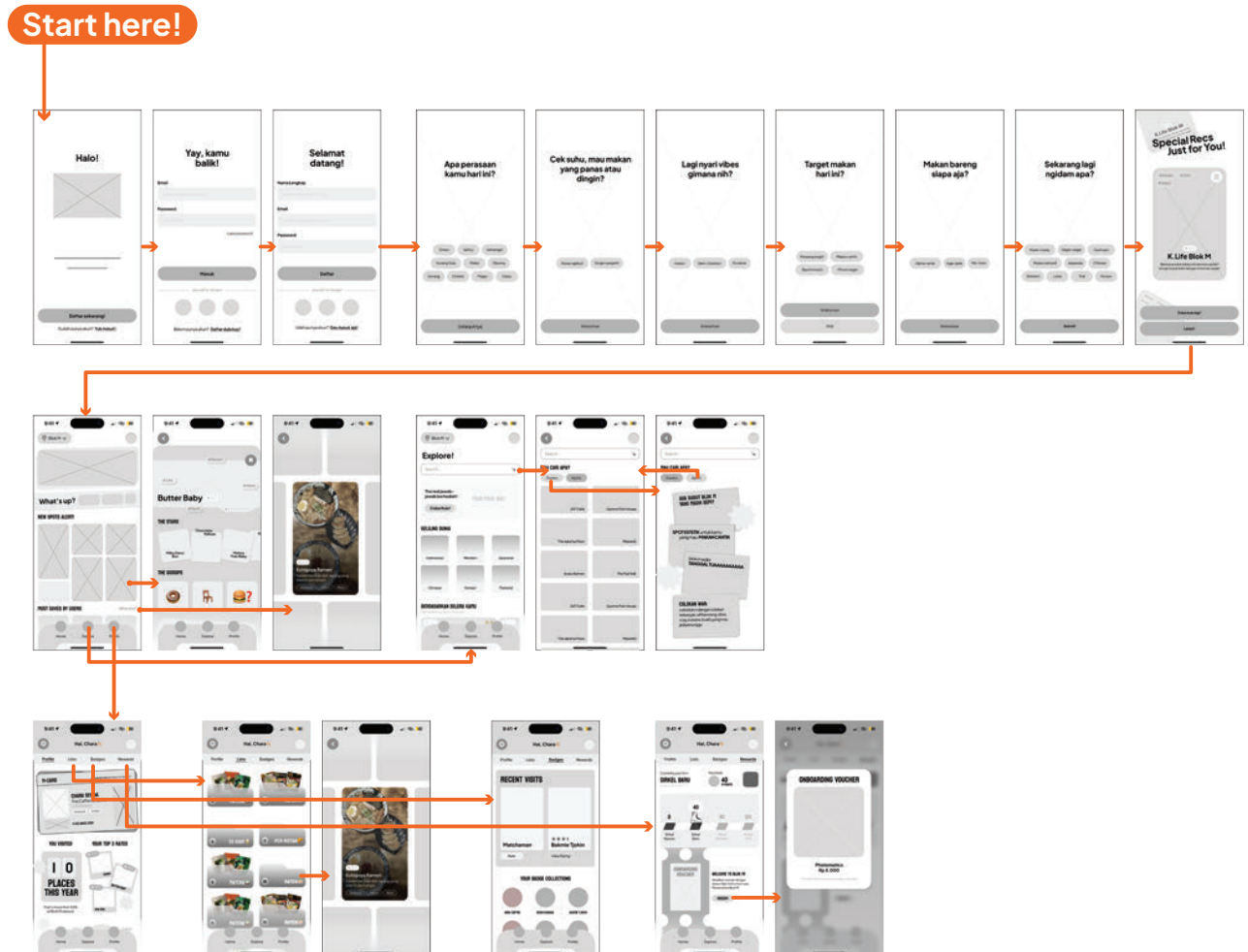
Grid yang digunakan untuk prototipe Seated adalah 4 column grid dan manuscript grid, dengan jarak yang menggunakan 4pt grid system.

Prototipe di desain untuk iPhone 16 dengan ukuran frame 393 x 852 pt.



WIREFRAME LOW-FIDELITY

Alur penggunaan dilihat dari low-fidelity prototipe yang dimulai dari halaman onboarding, kuis preferensi, home page, explore, dan profile.



ICONS

Perancangan ikon didasarkan oleh referensi objek asli atau ikon yang sudah umum dikenali oleh masyarakat untuk menghindari misinterpretasi. Penulis juga mengambil referensi dari wooden “block” puzzles sebagai prinsip penyusunan blok pada ikon Blok M.

Ikon filled dirancang dalam bounding box sebesar 24 px, sementara ikon dengan outline sebesar 18 px. Ukuran ikon dapat disesuaikan sesuai implementasi nya.

DIGITALISATION



ICONS



VARIATION

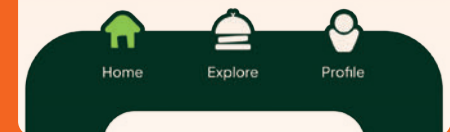
Clarifying Icons



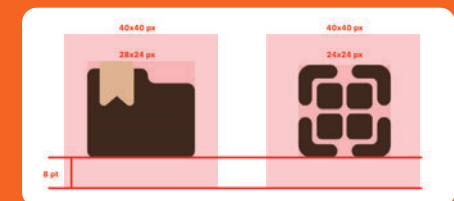
Icons on Buttons



Navigation Icons



BOUNDING BOX



BUTTONS

Tombol pada prototipe ini memiliki klasifikasi primary button dan secondary button sesuai penekanan nya. Kondisi nya juga dapat berubah dari aktif, non-aktif, dan error.

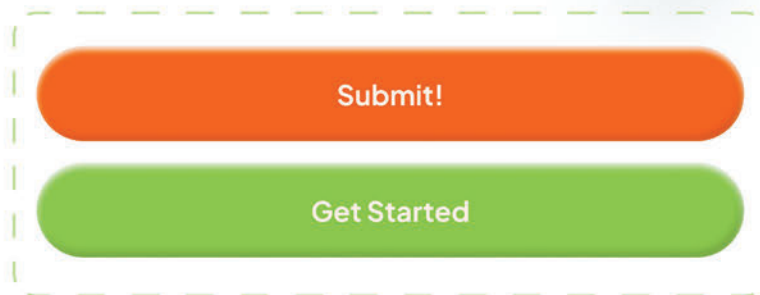
Large Buttons

H: 48 pt



Primary Icon Button

60 x 60 pt



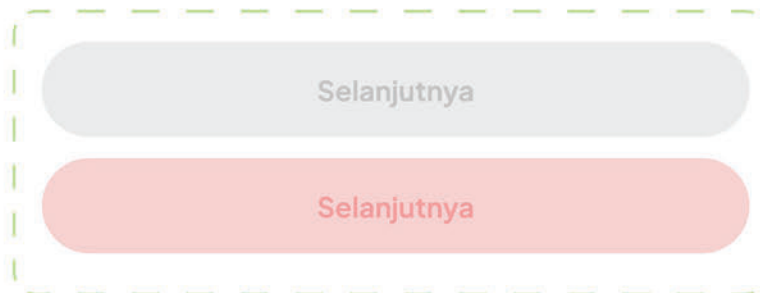
Primary Style

H: 48 pt



Secondary Style

H: 48 pt

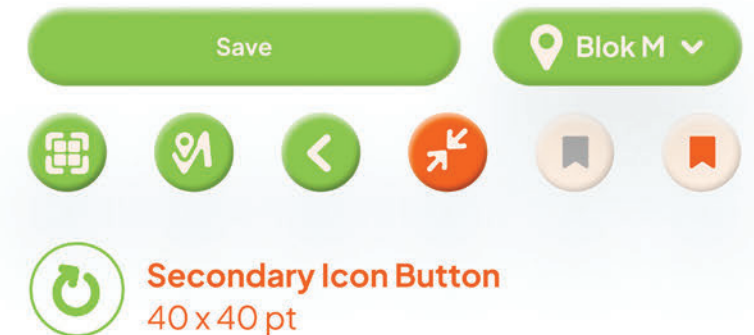


Inactive & Error Style

H: 48 pt

Medium Buttons

H: 40 pt

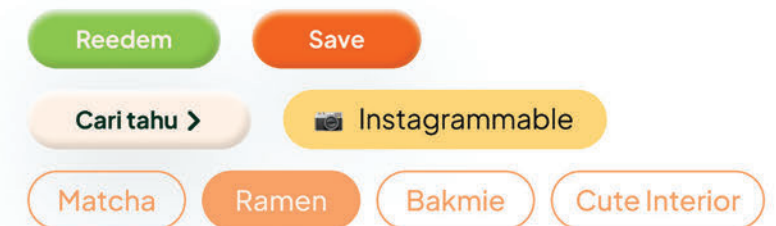


Secondary Icon Button

40 x 40 pt

Small Buttons

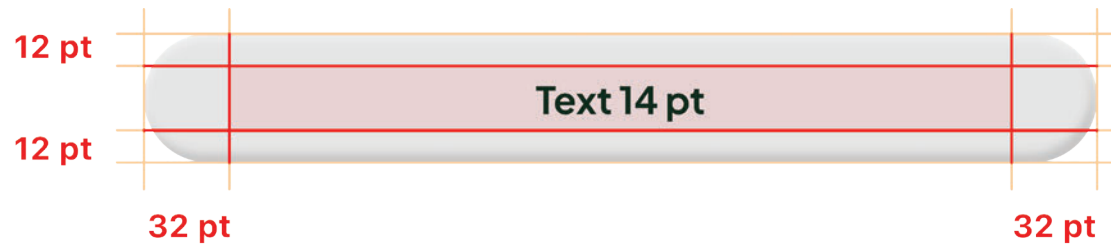
H: 30 pt



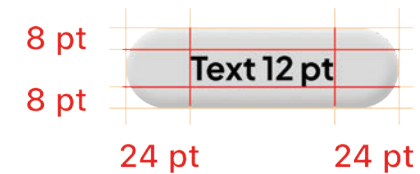
BUTTONS

Berikut adalah spesifikasi padding antara teks dan bentuk button untuk berbagai jenis ukuran button.

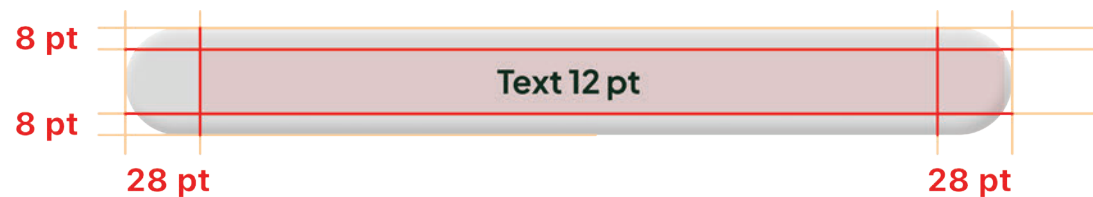
LARGE BUTTON



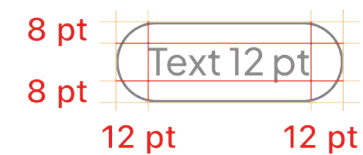
SMALL BUTTON



MEDIUM BUTTON



SMALL SECONDARY BUTTON

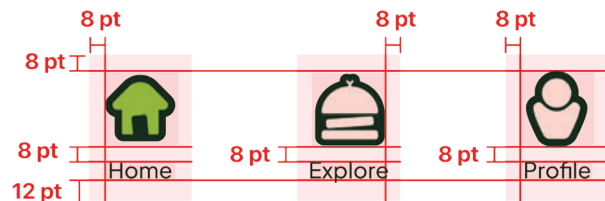
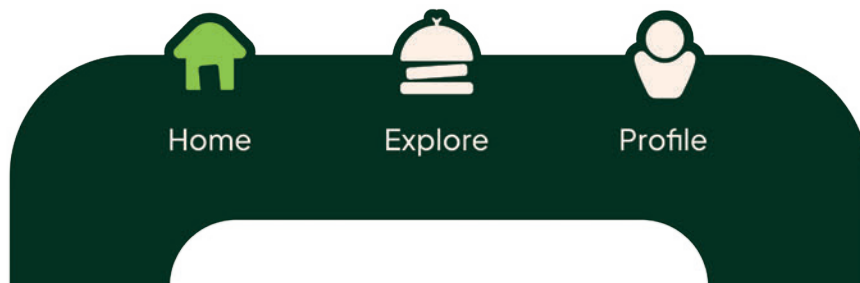


NAVIGATION

MAIN NAVIGATION



TAB-BAR NAVIGATION



PROFILE TAB-BAR



Navigasi utama terletak pada homepage untuk mengarahkan pengguna ke fitur utama aplikasi, sementara tab-bar digunakan untuk berpindah antar halaman utama dan halaman dalam profile.

MODAL & POP-UP WINDOW

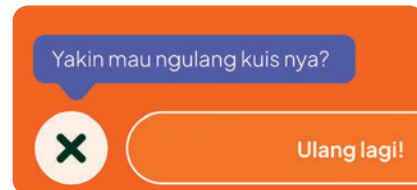
POP-UP LOCATION ERROR

Pop-up di desain untuk memberikan informasi tambahan kepada pengguna. Error message ini muncul saat pengguna mencoba mengganti cakupan lokasi aplikasi.



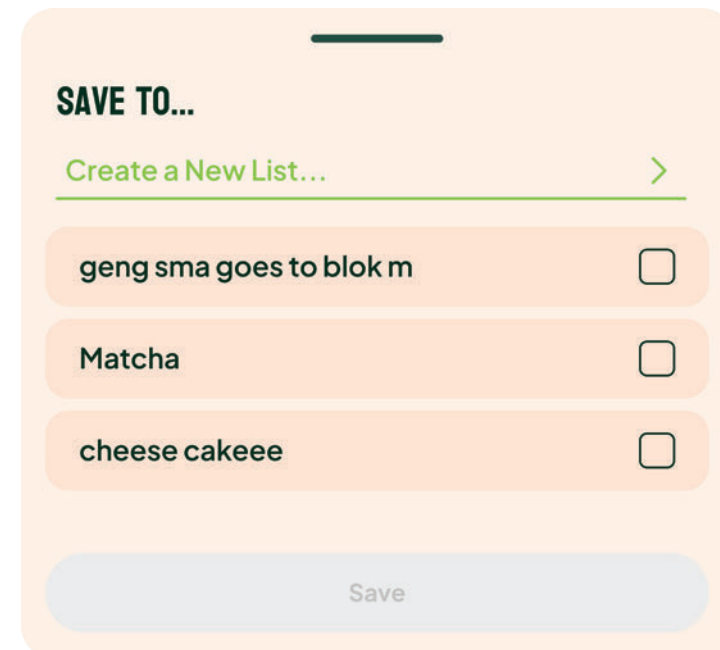
POP-UP INFORMASI CHAT BUBBLE

Bubble chat muncul untuk memberikan informasi atau mengkonfirmasi kembali aksi yang akan dilakukan oleh pengguna.



MODAL ACTION WINDOW

Action window akan mengarahkan pengguna untuk menyelesaikan suatu aksi seperti save to list pada halaman informasi spots setelah pengguna klik tombol save.



CARDS

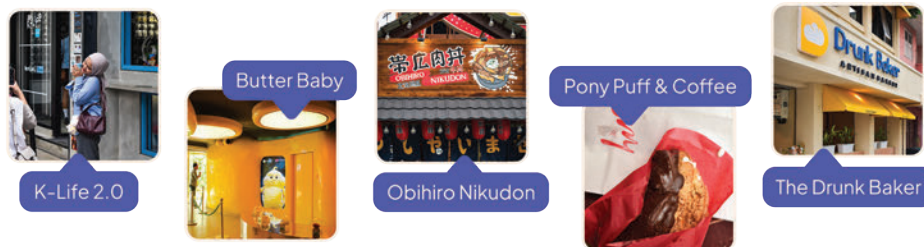
Kumpulan berbagai informasi dalam susunan kartu yang menyajikan cuplikan informasi untuk mengarahkan user ke halaman informasi yang lebih detail. Berikut adalah cards dengan susunan horizontal.

HORIZONTAL SCROLL

Homepage Ads



Homepage Newspots



Interactive Map cards



Rewards Info (New Year Flow)



CARDS

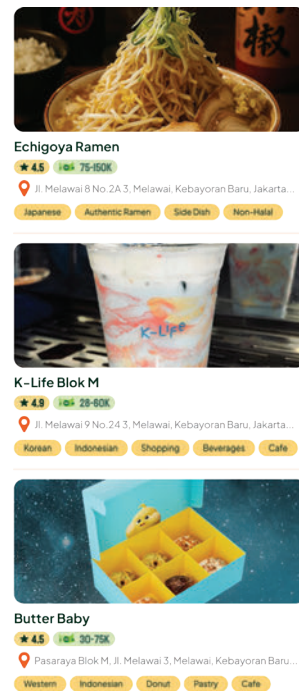
Selain horizontal, aplikasi ini juga memiliki cards vertikal dan vertikal-horizontal yang dapat dilakukan interaksi freeroam pada halaman guides.

VERTICAL SCROLL

Hasil Kuis – Rekomendasi



Saved Lists



FREEROAM

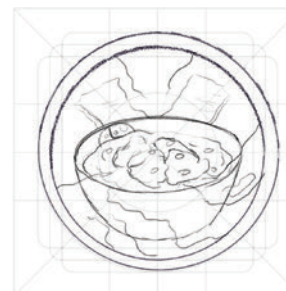
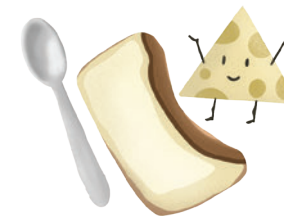
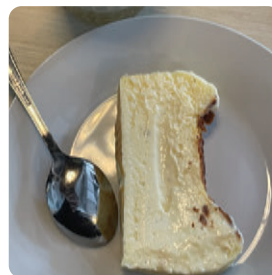
Guides



ILUSTRASI BADGES

Proses ilustrasi badges dimulai dengan sketsa bentuk badge, dan makanan yang mereferensikan menu asli setiap restoran.

Ilustrasi makanan yang sudah selesai dimasukkan dalam komposisi badges dengan teks dan efek agar terlihat bersinar.



COLLECTIONS

Collection badges tidak dapat diakses per-badges dan hanya bersifat sebagai display koleksi saja tanpa cuplikan informasi.

BADGES



Toarco Toraja
Coffee



Maiku Cafe



Koi No Yokan



Artirasa



Bakmie Tjo Kin



Fumo Chicken
Joint



Neighbor



Busy Cheese
Cafe



Tori Hachi



Filosofi
Kopi



Izokaya



Matchaman



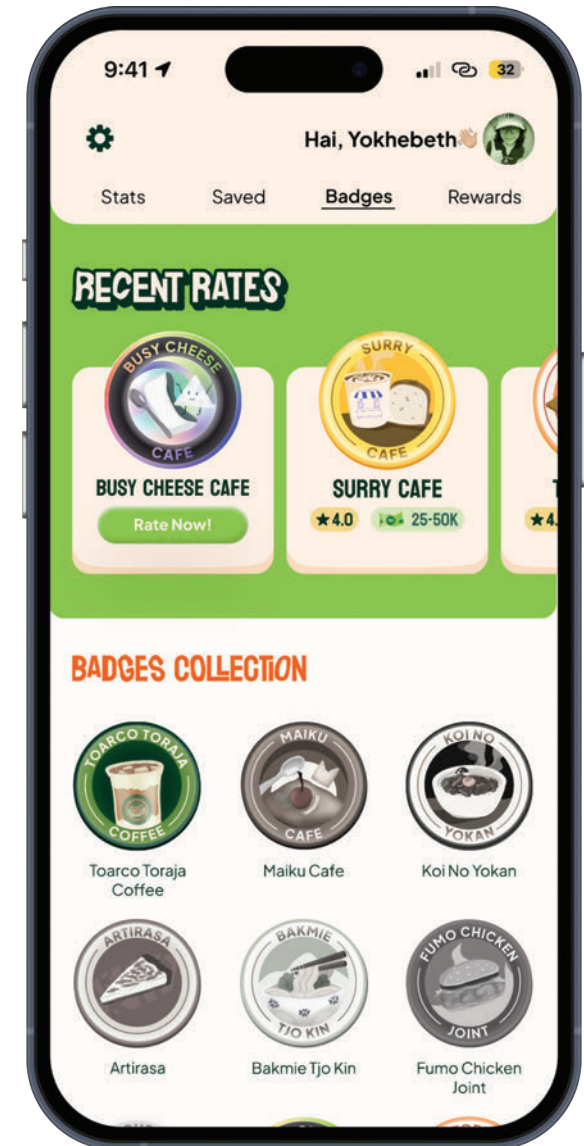
Surry Cafe



Fumo Chicken
Joint



Neighbor



FORMS

TEXT FIELDS

Nama Lengkap

John Doe

Email

contoh.email@gmail.com

Password

lwkwhtekopi

🔍 What's sizzling today...

CHECKBOX

geng sma goes to blok m

☐

Matcha

☐

cheese cakeee

☐

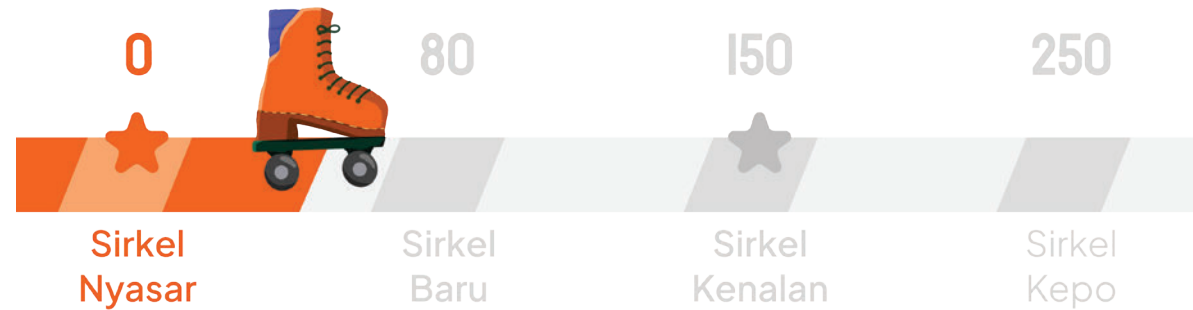
Forms di aplikasi ini terdiri atas text field dan checkboxes. Text field terdapat pada halaman log in/sign up untuk mengisi data pribadi pengguna serta pada halaman explore untuk menulis kata kunci pencarian. Sementara checkbox ditemukan pada fitur save to list untuk memilih tujuan folder.

PROGRESS BAR

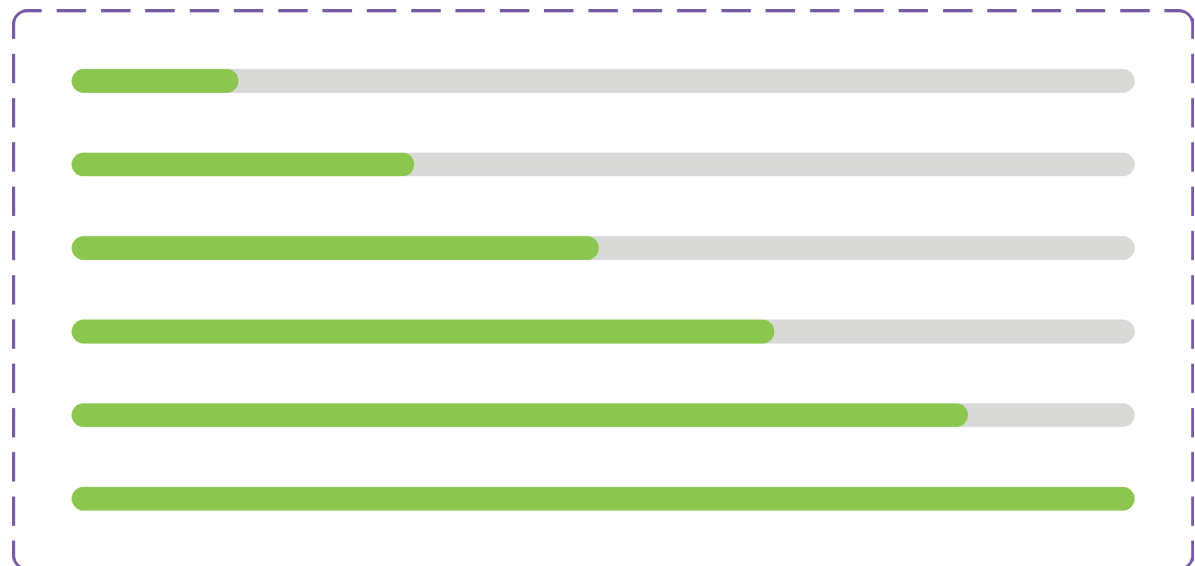
Progress bar dirancang sebagai alat ukur progress aksi pengguna dalam aplikasi.

Fitur ini ada dalam progress pengisian kuis preferensi serta halaman rewards untuk mengukur pencapaian poin dan level pengguna.

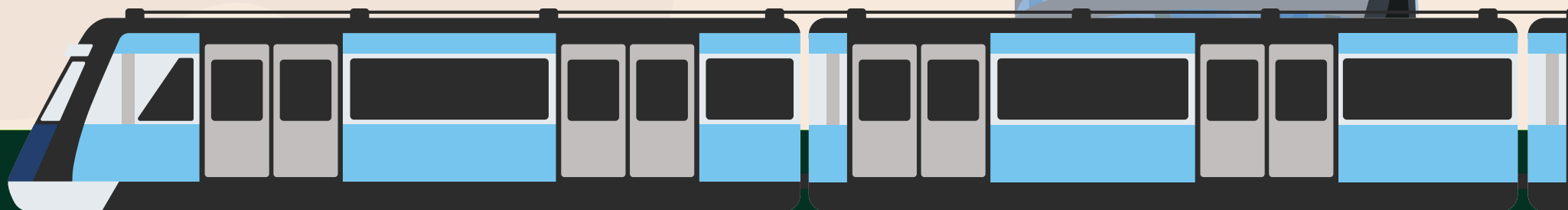
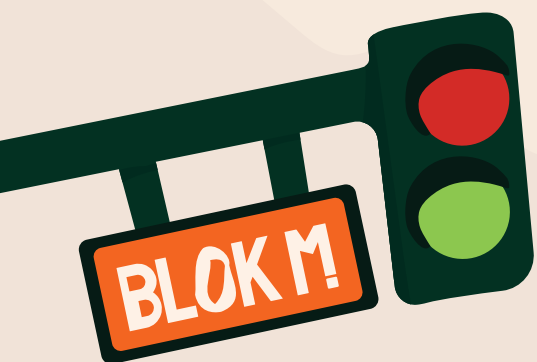
PROGRESS BAR REWARDS



PROGRESS BAR KUIS

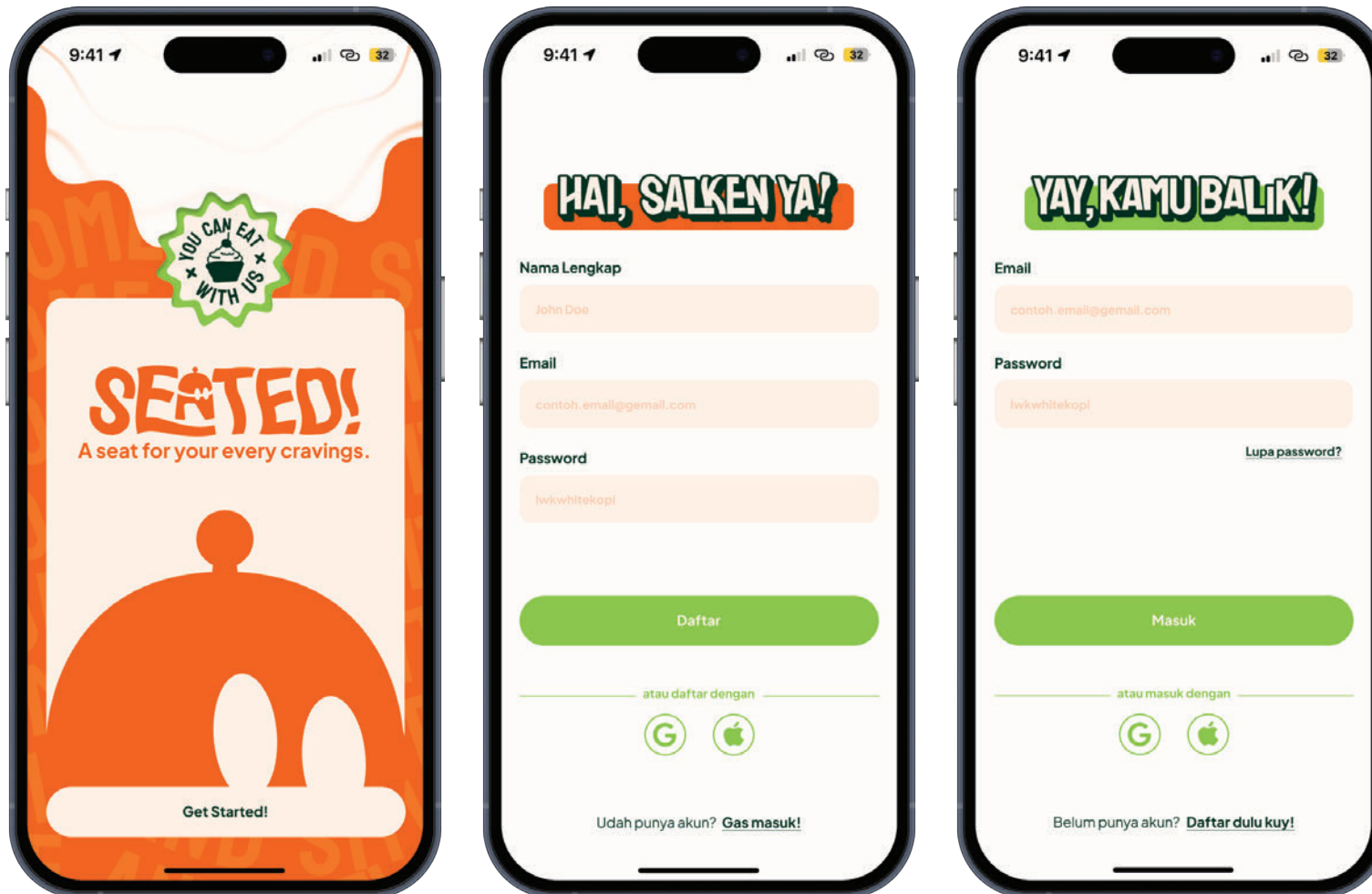


HIGH-FIDELITY SHOWCASE



HIGH-FIDELITY ONBOARDING

Berikut adalah high-fidelity dari halaman onboarding saat pertama membuka aplikasi hingga halaman sign-in / sign up.



HIGH-FIDELITY

FOOD MOOD QUIZ

Berikut adalah high-fidelity dari halaman sebelum mengambil food mood quiz dan halaman pertanyaan kuis nya.



HIGH-FIDELITY

FOOD MOOD QUIZ & RECOMMENDATION

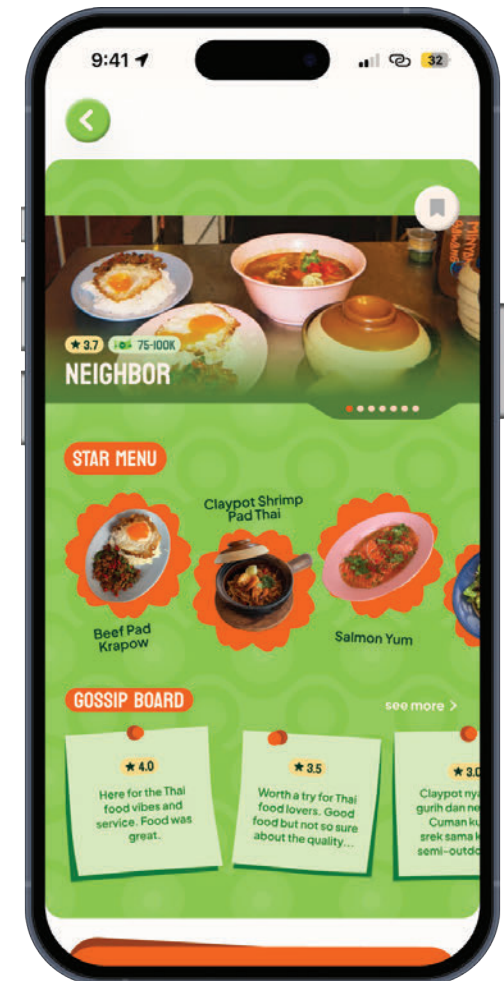
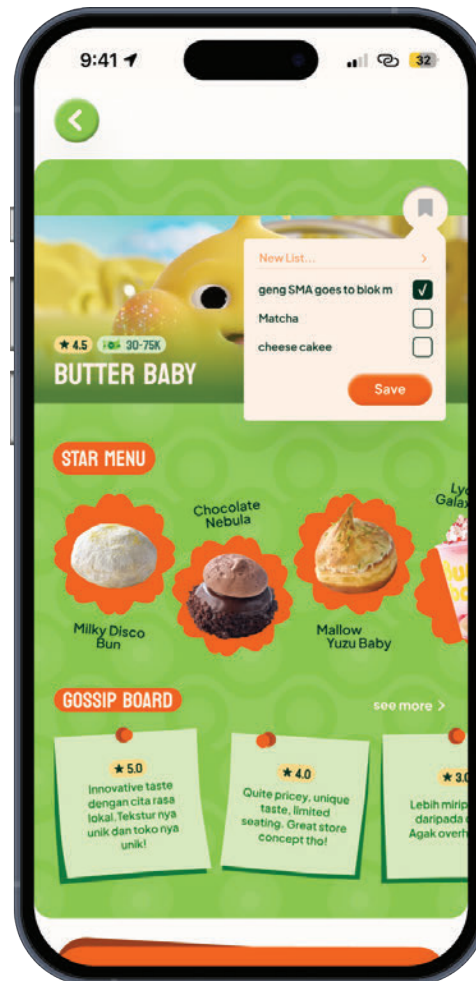
Setelah menyelesaikan kuis, pengguna akan masuk ke halaman rekomendasi yang sudah sesuai dengan preferensi mereka.



HIGH-FIDELITY

HOMEPAGE & SPOTS

Berikut adalah high-fidelity dari halaman homepage dan halaman informasi tenant makanan di Blok M (spots).



HIGH-FIDELITY

GUIDES, QR ID, AND BADGE ACQUIRE

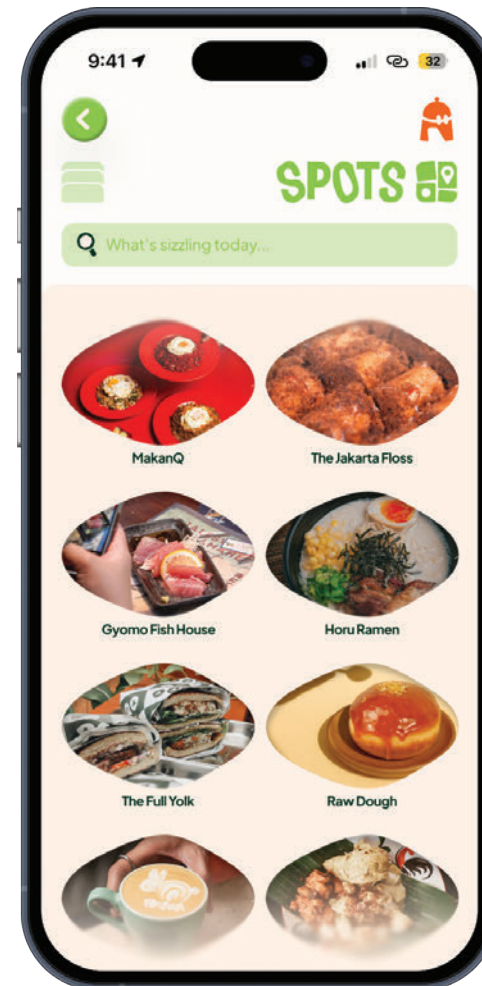
Berikut adalah high-fidelity dari halaman rekomendasi dalam bentuk guides serta tampilan QR ID milih pengguna dan tampilan bila badge berhasil didapatkan.



HIGH-FIDELITY

EXPLORE, SEARCH & FILTER

Berikut adalah high-fidelity dari halaman explore serta halaman fitur search dan filter berbagai spots dan guides



HIGH-FIDELITY

PROFILE - BADGES, REWARDS

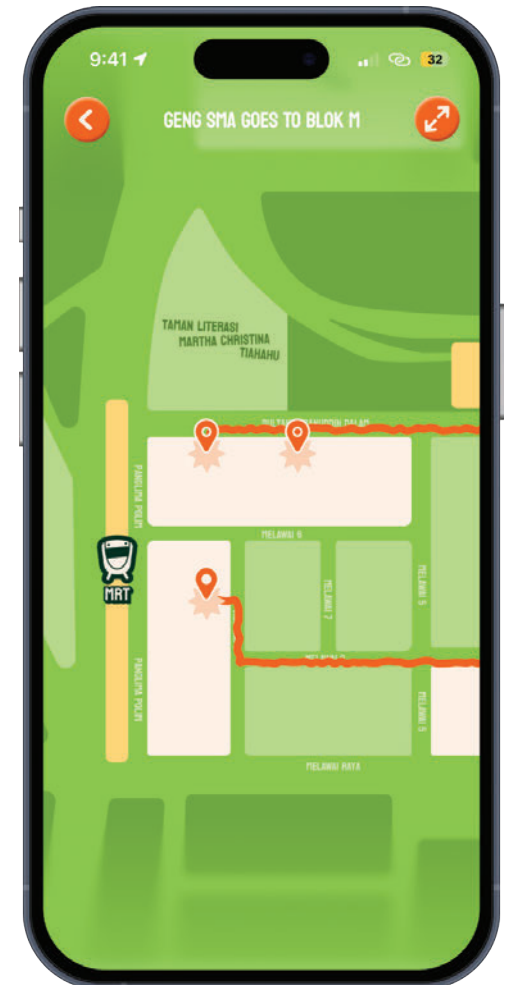
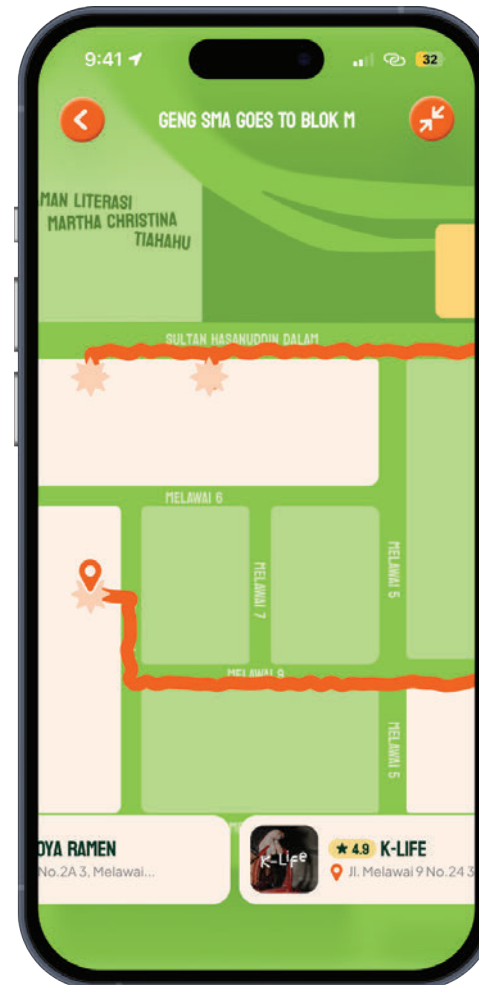
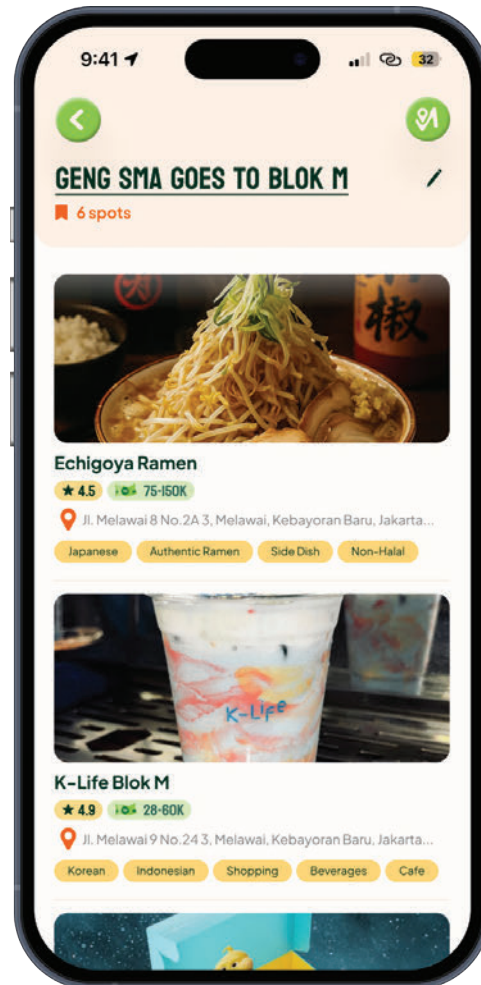
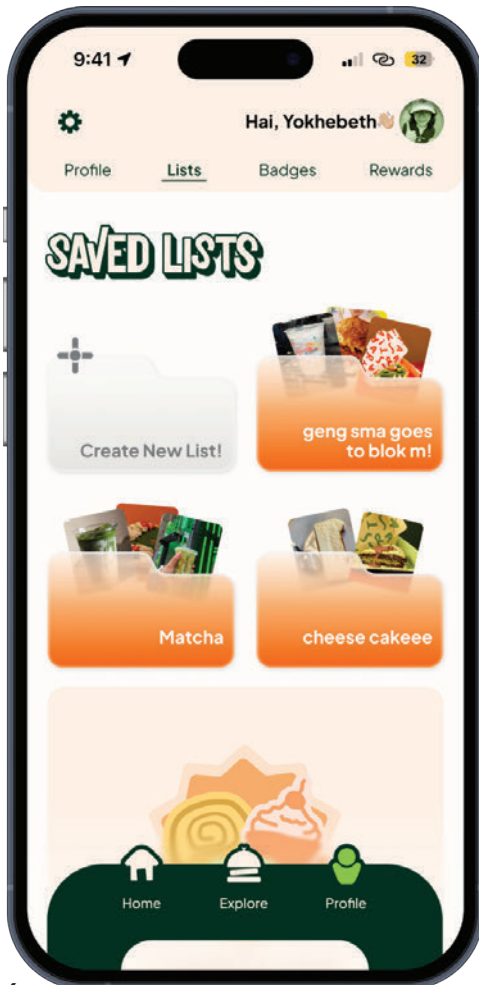
High-fidelity halaman profile terdiri atas sub-halaman profile, lists, badges, dan rewards.



HIGH-FIDELITY

PROFILE - LISTS

Berikut adalah high-fidelity dari halaman lists dengan fitur penyimpanan tempat makan dan interaktif map rute tempat-tempat tersebut.



A/B TEST REVISION



REVISI ALPHA TEST

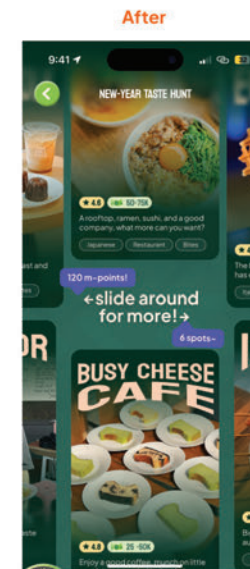
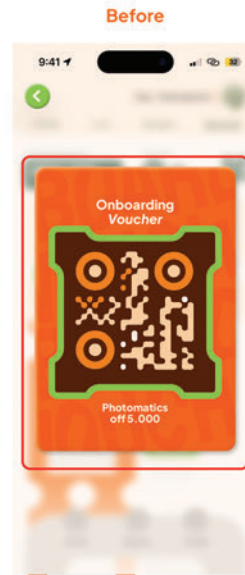
Revisi onboarding page dan penambahan loading screen di awal pembukaan aplikasi



REVISI ALPHA TEST

Merubah desain dari QR pemakaian voucher agar lebih konsisten dengan halaman lain.

Kemudian menambahkan teks indikator interaksi free roam pada rekomendasi guides.



REVISI ALPHA TEST

Revisi homepage dengan mengubah bentuk navigasi fitur utama, interaksi iklan menjadi swipe manual, serta perubahan urutan konten dengan menekankan misi utama New Year Taste Hunt.



REVISI ALPHA TEST

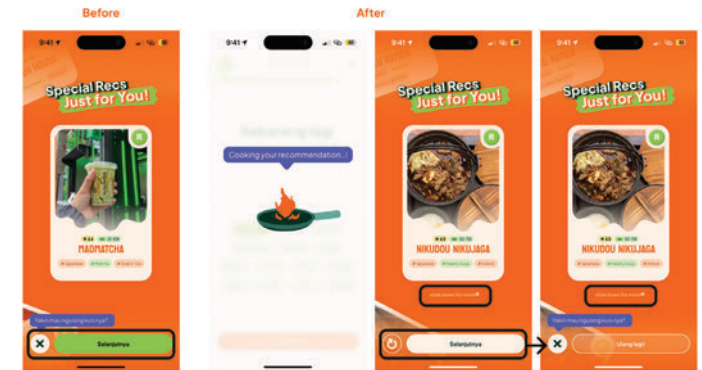
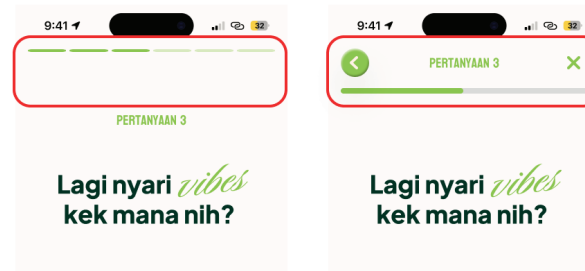
Perubahan sistem save to list dari pop-up message bubble menjadi window action sheet baru yang lebih besar dan terfokus.



REVISI ALPHA TEST

Menambahkan back button untuk kembali ke halaman sebelumnya dan exit button untuk keluar dari halaman kuis.

Menambahkan juga loading screen sebelum hasil rekomendasi. Button pengulangan kuis juga di perbaiki agar tidak membingungkan pengguna dengan tombol selanjutnya.



REVISI ALPHA TEST

Menambahkan alur utama yaitu challenge New Year Taste Hunt dengan halaman informasi baru, rekomendasi guides, dan penambahan list dengan rekomendasi spots khusus misi ini.

Badges dari challenge ini juga memiliki ilustrasi yang berbeda.



BETA TEST

Melakukan perbaikan pada bagian navigasi fitur utama agar tidak terlalu ramai dan mengganggu pengguna dalam mengakses fitur utama. Teks pendukung ikon juga ditambahkan untuk fitur saved list dan QR ID agar mudah dikenali.



BETA TEST

Konsistensi button kembali diiterasi dengan memberikan inner shadow dan drop shadow pada setiap tombol primer dan CTA. Kemudian, penamaan pada sub-halaman profile diubah agar lebih intuitif dan representatif terhadap konten di dalamnya.



KONSISTENSI BUTTON STYLE



PENAMAAN HALAMAN

Before

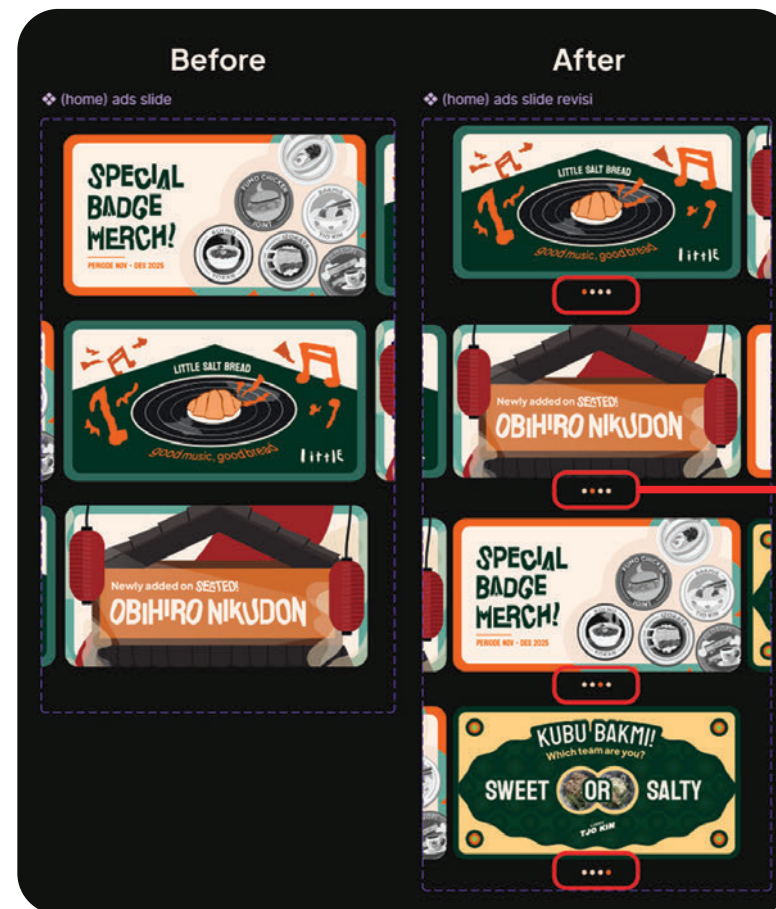


After



BETA TEST

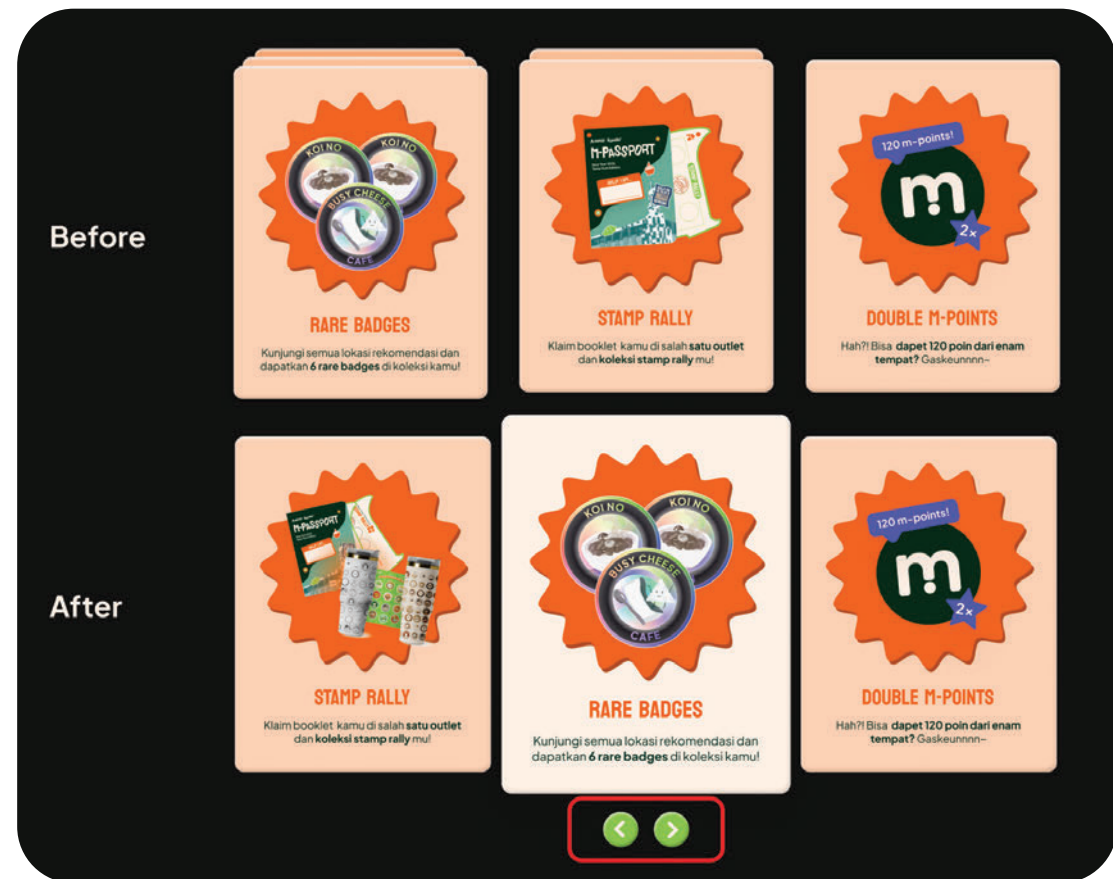
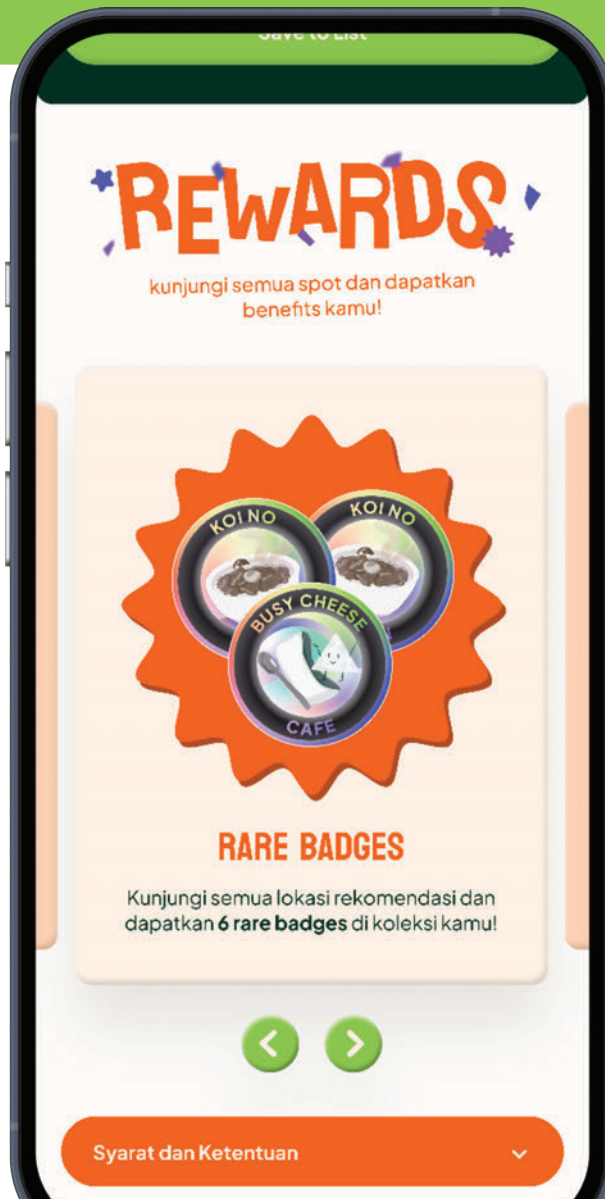
Setelah mengamati proses uji coba, pengguna terlihat ingin melakukan swipe pada carousel cards bagian iklan homepage. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan pada interaksi carousel dari auto-slide menjadi swipe manual.



Dots pagination juga ditambahkan di bawah dan akan berubah sesuai dengan posisi pengguna dalam urutan cards.

BETA TEST

Mengubah interaksi pada bagian rewards New Year Taste Hunt dengan sistem carousel yang bergerak secara horizontal dengan memencet buttons.



**ACCESS THE
PROTOTYPE!**

CHECK ME OUT!

SCAN THE QR CODE!



or visit the link bit.ly/PrototypeSeated

