

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BERBASIS *WEBSITE*
***PRE-ORDER CATERING* DI SURABAYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
memperoleh Gelar Sarjana (S1)



Disusun oleh :

Faiz Zachary Adiyatma Putra

17052010036

Pembimbing 1 :

Widyasari, S.T.,M.T

Pembimbing 2 :

Diana Aqidatun Nisa, S.T.,M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR

2022

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BERBASIS *WEBSITE*
***PRE-ORDER CATERING* DI SURABAYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
memperoleh Gelar Sarjana (S1)



Disusun oleh :

Faiz Zachary Adiyatma Putra
17052010036

Pembimbing 1 :
Widyasari, S.T.,M.T

Pembimbing 2 :
Diana Aqidatun Nisa, S.T.,M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2022

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BERBASIS *WEBSITE*
***PRE-ORDER CATERING* DI SURABAYA**

Disusun Oleh :

FAIZ ZACHARY ADIYATMA PUTRA
17052010036

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal 23 Mei 2022

Pembimbing I


Widwasari, S.T., M.T.
NPT. 18219890920075

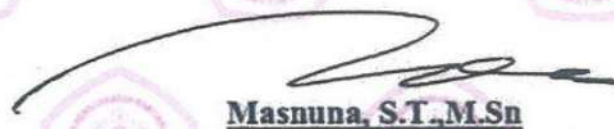
Penguji I


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Penguji II


Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 198405122021212004

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Dr. H. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19880428 201803 2001

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BERBASIS *WEBSITE*
***PRE-ORDER CATERING* DI SURABAYA**

Disusun Oleh :

FAIZ ZACHARY ADIYATMA PUTRA

17052010036

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal 23 Mei 2022

Pembimbing I



Widvasari, S.T., M.T

NPT. 18219890920075

Pembimbing II

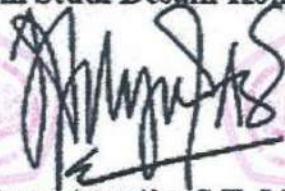


Diana Aqdatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dyan Agustin, S.T., M.T

NIP3K. 19770817 2021 212004

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki judul Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Website *Pre-order Catering* Di Surabaya. Usaha *catering* merupakan usaha yang memiliki potensi besar untuk dapat berkembang pada era digital ini. Banyak masyarakat Indonesia khususnya Kota Surabaya yang menggunakan jasa *catering* untuk mencukupi kebutuhan pangan sehari-hari, hal ini akibat dari tingginya mobilitas masyarakat yang ada di era ini. Namun hingga saat ini pengusaha jasa boga masih menggunakan *platform* media sosial untuk bertransaksi secara *online*. Tentu hal ini menjadi topik utama penulis dalam merancang perancangan ini yaitu dengan membuat aplikasi berbasis website dimana diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan pengusaha jasa *catering* dalam bertransaksi *catering* secara *online*.

Dalam proses riset yang dilakukan, peneliti menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan informasi terkait perancangan ini. Metode kualitatif yang digunakan penulis adalah wawancara terstruktur yang diadakan secara langsung melalui tatap muka kepada 2 (dua) penjual jasa *catering* yang ada di Surabaya. Metode ini dilakukan untuk mengetahui informasi terkait sistem dan fitur apa saja yang diperlukan oleh penjual saat melakukan proses transaksi jual beli *catering* secara *online*. Sedangkan metode kedua adalah kuisioner yang disebar kepada 100 masyarakat Kota Surabaya secara acak dengan rentang usia 25-40 tahun. Metode ini digunakan untuk mengetahui hal-hal mendasar mengenai desain aplikasi seperti apa yang diminati oleh pembeli saat menggunakan aplikasi ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, berdasarkan dari wawancara yang dilakukan kepada penjual, aplikasi ini perlu dirancang sesederhana mungkin agar mudah untuk digunakan. Namun dalam perancangan ini diperlukan beberapa fitur khusus seperti *pre-order*, tambah menu, waktu yang dapat diatur oleh penjual dan masih banyak lagi. Sedangkan menurut hasil kuisioner yang telah disebar, perancangan ini dapat menggunakan tema modern dimana aset-aset desain yang digunakan terkesan sederhana namun tetap menarik dan mudah untuk dipahami. Hal ini divisualisasikan melalui *icon*, layout dan tipografi.

Menjadi masyarakat di era digital tentu membuat kita tidak bisa lepas dari teknologi yang membantu pekerjaan sehari-hari. Oleh karena itu dengan adanya Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Website *Pre-order Catering* di Surabaya ini diharapkan dapat mempermudah penjual maupun pembeli untuk dapat melakukan proses transaksi jual beli *catering* secara *online* dimanapun dan kapanpun tanpa harus melakukan pengunduhan terlebih dahulu.

Kata kunci : aplikasi berbasis website, *user interface*, *user experience*, jasa boga

ABSTRACT

This research has the title UI/UX Design for Website-Based Applications for Pre-order Catering in Surabaya. The catering business is a business that has great potential to develop in this digital era. Many Indonesian people, especially the city of Surabaya, use catering services to meet their daily food needs, this is a result of the high mobility of people in this era. However, until now, food service entrepreneurs still use social media platforms to transact online. Of course this is the main topic of the author in designing this design, namely by creating a website-based application which is expected to be a solution to the problems of catering service entrepreneurs in online catering transactions.

In the research process, researchers used qualitative and quantitative methods to obtain information related to this design. The qualitative method used by the author is structure interviews which are held directly through face to face to 2 (two) sellers of catering services in Surabaya. This method is carried out to find out information related to the system and what features are needed by the seller when carrying out the online catering buying and selling transaction process. While the second method is a questionnaire which is distributed to 100 people in Surabaya at random with an age range of 25-40 years. This method is used to find out the basic things about the design of the application like what buyers are interested in when using this application.

The results show that, based on interviews with sellers, this application needs to be designed as simple as possible so that it is easy to use. However, this design requires some special features such as pre-orders, added menus, time that can be set by the seller and many more. Meanwhile, according to the results of the questionnaires that have been distributed, this design can use a modern theme where the design assets used seem simple but still attractive and easy to understand. This is visualized through icons, layouts and typography.

Being a society in the digital era certainly makes us inseparable from technology that helps in our daily work. Therefore, with the UI/UX Design of the Pre-order Catering Website-Based Application in Surabaya, it is hoped that it will make it easier for sellers and buyers to be able to process catering buying and selling transactions online anywhere and anytime without having to download it first.

Keywords : *progressive website application, user interface, user experience, catering*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunianya sehingga laporan Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Website *Pre-order Catering* Di Surabaya dapat diselesaikan dengan baik hingga tahap terakhir. Laporan ini merupakan gambaran dari hasil perancangan mengenai aplikasi *catering* yang penulis kerjakan sebagai Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual pada tahun 2022 di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi *catering* berbasis website ini, pengguna baik mitra maupun pembeli dapat melakukan transaksi *catering* secara *online* dimanapun dan kapanpun.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan banyak dukungan kepada penulis baik dalam proses pembuatan hingga merealisasikan rancangan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan kali ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW
2. Orang tua saya yang telah memberikan doa dan dukungannya tanpa henti baik secara lahir dan batin ,maupun dalam urusan finansial.
3. Ibu Widyasari, S.T.,M.T. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah membantu dan memberikan saran serta masukan dalam perancangan ini.
4. Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T.,M.Ds sebagai dosen pembimbing kedua yang telah memberikan saran dan masukan dalam penulisan laporan ini.
5. Kepada seluruh dosen dan staff Fakultas Arsitektur dan Desain yang telah membantu saya selama ini dan memberikan ilmu berharga hingga saya dapat menyelesaikan studi saya hingga tugas akhir ini.
6. Kepada rekan saya Anggi, Kemal, Oknisa, dan rekan-rekan penulis lainnya yang sudah membantu saya dan memberikan pencerahan kepada penulis dalam merancang perancangan ini.
7. Kepada semua pihak yang berkaitan dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan , pengerjaan hingga perancangan yang dilakukan dalam membuat laporan ini masih jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap bahwa setidaknya laporan ini dapat menjadi solusi bagi penjual *catering* melakukan proses transaksi jual beli secara *online*.

Surabaya, 26 Mei 2022

Faiz Zachary Adiyatma Putra

PERNYATAAN ORISINAL TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Faiz Zachary Adiyatma Putra
NPM : 19052010056
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Judul : Perancangan UI/UX Desain Aplikasi Berbasis *Website Pre-order Catering*
Di Surabaya

Dengan sebenar-benarnya, penulis menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang disusun adalah tanpa mengambil bahan hasil penelitian suatu gelar sarjana atau diploma di suatu Universitas lain maupun hasil penelitian lain. Sejauh yang penulis ketahui, tugas akhir ini juga tidak mengambil dari publikasi tulisan orang lain, kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 26 Mei 2022



Faiz Zachary Adiyatma Putra

17052010036

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN ORISINAL TUGAS AKHIR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan.....	7
1.6 Manfaat.....	7
1.6.1 Bagi Penulis	7
1.6.2 Bagi Masyarakat	7
1.6.3 Bagi Universitas	7
BAB II STUDI LITERATUR DAN EKSISTING	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Tinjauan Tentang Jasa Boga.....	8
2.1.1.1 Definisi Jasa Boga	8
2.1.1.2 Jenis – Jenis Jasa Boga	8
2.1.2 Tinjauan Aplikasi Berbasis <i>Website</i>	10
2.1.2.1 Pengertian Aplikasi.....	10
2.1.2.2 Pengertian Aplikasi Berbasis <i>Website</i>	11
2.1.2.3 Pengertian <i>Website</i>	12
2.1.2.4 Perbedaan Aplikasi Berbasis <i>Website</i> Dengan Aplikasi Lainnya	12
2.1.3 Tinjauan UI/UX	13
2.1.3.1 Pengertian <i>User interface</i> (UI)	13
2.1.3.2 Prinsip Desain <i>User interface</i> (UI).....	13
2.1.3.3 Elemen <i>User interface</i>	15
2.1.3.3.1 Tata letak	16
2.1.3.3.2 Warna.....	16

2.1.3.3.3	Tipografi.....	17
2.1.3.3.4	Grafik.....	18
2.1.3.4	Pengertian UX	18
2.1.3.5	Proses Desain <i>User experience</i>	19
2.1.3.6	Faktor Yang Mempengaruhi <i>User experience</i>	19
2.1.4	Alur Navigasi (<i>userflow</i>).....	21
2.1.5	<i>Wireframe</i>	22
2.1.6	<i>Grid</i>	22
2.1.6.1	<i>Grid</i> System.....	22
2.1.6.2	Jenis dan Contoh <i>Grid</i> System	23
2.1.7	<i>Pictogram</i>	26
2.1.7.1	Pengertian <i>Icon</i>	26
2.1.8	Tipografi	27
2.1.8.1	Pengertian Tipografi	27
2.1.8.2	Penggunaan Tipografi dalam UI.....	27
2.1.8.3	Macam Tipografi	27
2.1.8.4	Prinsip Tipografi.....	34
2.1.9	Warna	37
2.1.9.1	Teori Brewster	37
2.1.9.2	Psikologi Warna	44
2.1.10	<i>Copywriter</i>	52
2.1.11	<i>UX writer</i>	53
2.2	Studi Eksiting	54
2.2.1	Studi Komparator.....	54
2.2.1.1	Shopee	54
2.2.1.2	Gojek	59
BAB III METODELOGI PERANCANGAN.....		65
3.1	Definisi Operasional Judul	65
3.1.1	Definisi UI/UX Aplikasi Berbasis <i>Website</i>	65
3.1.2	Definisi Aplikasi Berbasis <i>Website</i>	65
3.1.3	Definisi <i>Pre-order</i>	65
3.1.4	Definisi <i>Catering</i> Di Surabaya.....	65
3.2	Metode Perancangan	66
3.3	Teknik Sampling	67
3.3.1	Populasi.....	67

3.4	Teknik Pengumpulan Data	68
3.4.1	Data Primer	68
3.4.1.1	Wawancara	68
3.4.1.2	Kuisisioner	69
3.4.2	Data Sekunder	69
3.5	Teknik Analisis Data	70
3.6	Alur Perancangan	72
BAB IV		73
4.1	Analisis Fish Bone	73
4.2	Analisis 5W+1H.....	73
4.2.1	<i>What</i> (Apa).....	73
4.2.2	<i>When</i> (Kapan)	74
4.2.3	<i>Why</i> (Mengapa).....	75
4.2.4	<i>Who</i> (Siapa).....	75
4.2.5	<i>Where</i> (Dimana).....	76
4.2.6	<i>How</i> (Bagaimana)	76
4.3	Data Wawancara	77
4.4	Data Kuisisioner.....	83
4.5	Unique Selling Proposition	93
4.6	Sintesa Data.....	93
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....		95
5.1	Keyword.....	95
5.1.1	Definisi Keyword.....	96
5.1.2	What To Say	96
5.1.3	Makna Denotasi	96
5.1.4	Makna Konotasi	96
5.2	Konsep Visual	97
5.2.1	Visual	97
5.2.2	Tipografi	98
5.2.3	Warna dan Skema Warna.....	99
5.2.4	Konsep Fotografi	100
5.2.5	Konsep <i>Layout</i>	100
5.2.6	Konsep <i>Icon</i>	100
5.2.7	Konsep Supergrafis.....	101
5.2.8	Konsep Logo.....	102

5.3	Konsep Verbal.....	102
5.3.1	Tagline	102
5.3.2	Gaya Bahasa.....	102
5.4	Konsep Media	102
5.4.1	Media Utama.....	102
5.4.2	Media Pendukung	102
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....		104
6.1	Media Utama	104
6.1.1	Alur Navigasi Penjual	104
6.1.2	Alur Navigasi Pembeli.....	105
6.1.3	<i>Wireframe</i> Penjual	106
6.1.4	<i>Wireframe</i> Pembeli	108
6.1.5	<i>Icon</i>	110
6.1.6	Supergrafis	111
6.1.7	Logo	112
6.1.8	Desain Final untuk Penjual	114
6.1.9	Desain Final untuk Pembeli	117
6.1.10	<i>User Testing</i> Penjual	119
6.1.11	<i>User Testing</i> Pembeli	121
6.2	Media Pendukung.....	123
6.2.1	Grafik Standar Manual (GSM)	123
6.2.2	Feeds Instagram	124
6.2.3	Poster.....	125
6.2.4	Video Animasi	125
6.2.5	<i>Merchandise</i>	126
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....		128
7.1	Kesimpulan.....	128
7.2	Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA		129
LAMPIRAN.....		132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Profil Instagram.....	2
Gambar 2. 1 <i>Catering</i> Prasmanan.....	8
Gambar 2. 2 <i>Catering</i> Nasi Kotak.....	9
Gambar 2. 3 Perbandingan Aplikasi Pada Apps Store	10
Gambar 2. 4 <i>User interface</i>	13
Gambar 2. 5 <i>Layout</i>	16
Gambar 2. 6 Palet Warna	16
Gambar 2. 7 Contoh Tipografi.....	17
Gambar 2. 8 Contoh Grafik	18
Gambar 2. 9 <i>User experience</i>	18
Gambar 2. 10 7 Hal yang Mempengaruhi UX.....	19
Gambar 2. 11 Contoh Low Fidelity dan High Fidelity.....	22
Gambar 2. 12 Contoh Jenis Baseline <i>Grid</i> Atau Kisi Kotak Dasar Dalam Membahas Pengertian <i>Grid</i> System	23
Gambar 2. 13 Contoh Jenis Coloumn <i>Grid</i> Atau Kisi Kotak Kolom	23
Gambar 2. 14 Contoh Jenis Modular <i>Grid</i> Atau Kisi Kotak Modular.....	24
Gambar 2. 15 Contoh Jenis Manuscript <i>Grid</i> Atau Kisi Kotak Manuscript.....	24
Gambar 2. 16 Contoh Jenis Pixel <i>Grid</i> Atau Kisi Kotak Piksel	25
Gambar 2. 17 Contoh Jenis Hierarchical <i>Grid</i> Atau Kisi Kotak Hierarkis	25
Gambar 2. 18 <i>Pictogram</i>	26
Gambar 2. 19 <i>Icon</i>	26
Gambar 2. 20 Contoh Penggunaan Tipografi Dalam <i>User interface</i>	27
Gambar 2. 21 <i>Font</i> Serif	27
Gambar 2. 22 <i>Font</i> Adobe Caslon Pro.....	28
Gambar 2. 23 <i>Font</i> ITC New Baskerville	28
Gambar 2. 24 <i>Font</i> ITC Bodoni Twelve.....	29
Gambar 2. 25 <i>Font</i> Clarendon	29
Gambar 2. 26 <i>Font</i> ITC Lubalin Graph	29
Gambar 2. 27 <i>Font</i> Cooperplate Gothic.....	30
Gambar 2. 28 <i>Font</i> Franklin Gothic.....	30
Gambar 2. 29 <i>Font</i> ITC Avant Garde Gothic	31
Gambar 2. 30 <i>Font</i> Bickham Script Pro.....	31
Gambar 2. 31 <i>Font</i> Mistral.....	31
Gambar 2. 32 <i>Font</i> ITC Ballerino	32
Gambar 2. 33 <i>Font</i> ITC Deelirious.....	32
Gambar 2. 34 <i>Font</i> Engraves Old English.....	32
Gambar 2. 35 <i>Font</i> Bembo and Bembo Titling	33
Gambar 2. 36 <i>Font</i> Warnock Pro Optical: Caption, Regular, Subhead, and Display	33
Gambar 2. 37 Teori Brewster.....	37
Gambar 2. 38 Warna Primer	37
Gambar 2. 39 Warna Sekunder	38
Gambar 2. 40 Warna Tersier.....	38
Gambar 2. 41 Warna Netral	39

Gambar 2. 42 Warna Komplementer	39
Gambar 2. 43 Warna Split Komplementer	40
Gambar 2. 44 Warna Triad Komplementer	41
Gambar 2. 45 Warna Tetrad Komplementer.....	41
Gambar 2. 46 Warna Monokromatik.....	42
Gambar 2. 47 Warna Polikromatik	43
Gambar 2. 48 Warna Analogus.....	43
Gambar 2. 49 Aplikasi Berwarna Hitam.....	44
Gambar 2. 50 Aplikasi Berwarna Putih	45
Gambar 2. 51 Interface Berwarna Abu-Abu.....	45
Gambar 2. 52 Aplikasi Berwarna Merah	46
Gambar 2. 53 Aplikasi Berwarna Kuning.....	47
Gambar 2. 54 Aplikasi Berwarna Biru	48
Gambar 2. 55 Whatsapp.....	49
Gambar 2. 56 Web Berwarna Pink	50
Gambar 2. 57 Interface Berwarna Orange	50
Gambar 2. 58 Aplikasi Ungu	51
Gambar 2. 59 <i>UX writer</i>	53
Gambar 2. 60 Shopee.....	54
Gambar 2. 61 Gojek.....	59
Gambar 3. 1 Alur Perancangan.....	72
Gambar 4. 1 Fishbone	73
Gambar 4. 2 Dokumentasi wawancara bersama pemilik Betutu Tudelover.....	77
Gambar 4. 3 Dokumentasi wawancara bersama pemilik catering Kin Raya.....	80
Gambar 4. 4 Grafik Usia.....	83
Gambar 4. 5 Grafik jenis Kelamin.....	84
Gambar 4. 6 Grafik Media sosial	84
Gambar 4. 7 Grafik Pembeli Catering	85
Gambar 4. 8 Pengguna Smartphone.....	85
Gambar 4. 9 Grafik Akses Media sosial	86
Gambar 4. 10 Grafik Pemesanan Makanan Secara Online.....	86
Gambar 4. 11 Grafik Cara Memesan Catering	87
Gambar 4. 12 Grafik Cara Mencari Usaha Catering.....	87
Gambar 4. 13 Grafik Cara Melihat Paket Catering.....	88
Gambar 4. 14 Grafik Metode Pembayaran	88
Gambar 4. 15 Grafik Metode Pembayaran Online	89
Gambar 4. 16 Grafik Masalah Penyimpanan Smartphone.....	89
Gambar 4. 17 Grafik Pendapat Tentang Aplikasi Ramah Penyimpanan.....	90
Gambar 4. 18 Grafik Pendapat Tentang Layout	90
Gambar 4. 19 Layout Terpilih	91
Gambar 4. 20 Grafik Font untuk Perancangan	91
Gambar 4. 21 Grafik Pemilihan Icon.....	92
Gambar 4. 22 Icon Terpilih.....	92
Gambar 5. 1 Alur Pemikiran Keyword	95
Gambar 5. 2 Contoh Desain Interface 1.....	97
Gambar 5. 3 Contoh Desain Interface 2.....	98

Gambar 5. 4 Font Quicksand	98
Gambar 5. 5 Font Terpilih Berdasarkan Hasil Kuisisioner	99
Gambar 5. 6 Kode Warna 1	99
Gambar 5. 7 Kode Warna 2	100
Gambar 5. 8 Hasil Kuisisioner Pemilihan Jenis Icon	101
Gambar 5. 9 Referensi Icon Terpilih	101
Gambar 6. 1 userflow penjual	105
Gambar 6. 2 userflow pembeli	106
Gambar 6. 3 <i>Wireframe</i> Penjual 1	107
Gambar 6. 4 <i>Wireframe</i> Penjual 2	107
Gambar 6. 5 <i>Wireframe</i> Penjual 3	108
Gambar 6. 6 <i>Wireframe</i> Penjual 4	108
Gambar 6. 7 <i>Wireframe</i> Pembeli 1	109
Gambar 6. 8 <i>Wireframe</i> Pembeli 2	109
Gambar 6. 9 <i>Wireframe</i> Pembeli 3	109
Gambar 6. 10 <i>Wireframe</i> Pembeli 4	110
Gambar 6. 11 Icon Final	110
Gambar 6. 12 Sketsa Awal Icon	111
Gambar 6. 13 Supergrafis	111
Gambar 6. 14 Sketsa Awal Supergrafis	112
Gambar 6. 15 Logo Utama	112
Gambar 6. 16 Logo Pendukung	113
Gambar 6. 17 Logo Pendukung (2)	113
Gambar 6. 18 Alternatif Sketsa Logo	113
Gambar 6. 19 Tampilan Home Penjual	114
Gambar 6. 20 Tampilan Transaksi Pada Aplikasi Penjual	114
Gambar 6. 21 Tampilan Menu Pada Penjual	115
Gambar 6. 22 Tampilan Atur Paket	115
Gambar 6. 23 Tampilan Resto, Upload Foto, Keuangan, Informasi Dasar, Jam Operasional	116
Gambar 6. 24 Tampilan Manajemen Kurir, Layanan Kurir dan Tambah Layanan	116
Gambar 6. 25 Tampilan Login, Home , Notifikasi dan Chat Pembeli	117
Gambar 6. 26 Tampilan Pencarian, Restoran, Menu, Checkout, Atur Pengiriman Pembeli	117
Gambar 6. 27 Tampilan Pilih Tanggal, Konfirmasi Pesanan, Pembayaran	118
Gambar 6. 28 Tampilan Saat Proses Pembayaran Hingga Pesanan Selesai	118
Gambar 6. 29 Tampilan Profil Pembeli	119
Gambar 6. 30 Dokumentasi Bersama Penjual	120
Gambar 6. 31 Dokumentasi Bersama Pembeli	123
Gambar 6. 32 GSM Logo Ketriing	123
Gambar 6. 33 Feeds Instagram	124
Gambar 6. 34 Implementasi Feeds Instagram	124
Gambar 6. 35 Poster Promosi Aplikasi	125
Gambar 6. 36 Video Animasi	125
Gambar 6. 37 QR Code Video Animasi	126
Gambar 6. 38 Storyboard Video Animasi	126

Gambar 6. 39 Sticker	127
Gambar 6. 40 Gantungan Kunci	127

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Analisis Media Studi Komparator Shopee.....	55
Table 2. 2 Analisis Media Komparator Gojek	60
Tabel 6. 1 Hasil User Testing Penjual	119
Tabel 6. 2 Hasil User Testing Pembeli	121