

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka pemikiran.....	6
Gambar 2.1 Gambar bagian pekerjaan antara desainer dan developer .....	8
Gambar 2.2 Bottom App Bar.....	11
Gambar 2.3 Top App Bar .....	11
Gambar 2.4 Bottom Navigation.....	12
Gambar 2.5 Buttons .....	12
Gambar 2.6 Cards .....	12
Gambar 2.7 Dialogs .....	13
Gambar 2.8 Dividers.....	13
Gambar 2.9 Image lists .....	13
Gambar 2.10 Lists.....	14
Gambar 2.11 Menus.....	14
Gambar 2.12 Navigation drawer.....	14
Gambar 2.13 Progress Indicators.....	15
Gambar 2.14 3 Bentuk Section Controls .....	15
Gambar 2.15 Tabs.....	15
Gambar 2.16 Text Fields .....	16
Gambar 2.17 Struktur User Experience .....	17
Gambar 2.18 Hirarki layout aplikasi.....	19
Gambar 2.19 Jenis Layout pada aplikasi android .....	20
Gambar 2.20 Tipografi Serif “Times New Roman” .....	20
Gambar 2.21 Tipografi Egyptian “Courier” .....	20
Gambar 2.22 Tipografi Sans Serif “Helvetica” .....	21
Gambar 2.23 Tipografi Script “Caflish”.....	21
Gambar 2.24 Tipografi Miscellaneous “Braggadocio” .....	21
Gambar 2.25 Tabel perbandingan font .....	22
Gambar 2.27 Contoh Architectural Photography .....	23
Gambar 2.28 Contoh Food Photography “Flatlay”.....	23
Gambar 2.29 Contoh Food Photography “Storyteller”.....	24
Gambar 2.26 Contoh Ilustrasi flat design .....	24
Gambar 2.28 Palet kelompok warna.....	25
Gambar 2.29 Warna CMYK.....	26
Gambar 2.30 Warna RGB.....	26
Gambar 2.31 Kerangka Teori .....	30
Gambar 3.1 Logo Foodnotestories.....	31
Gambar 3.2 Kafe Wings o Wings.....	32
Gambar 3.3 Srundeng Authentic Cafe.....	33
Gambar 3.4 Lo.Ka.Si Coffee & Space.....	33
Gambar 3.5 Diskus Café & Bites.....	34
Gambar 3.6 Kafe Shinju Ramen.....	35
Gambar 3.7 Chingu Cafe .....	35
Gambar 3.8 Grafik Jenis Kelamin Responden.....	42
Gambar 3.9 Grafik Usia Responden .....	42
Gambar 3.10 Grafik Profesi Responden .....	43
Gambar 3.11 Grafik Pendapatan perbulan responden .....	43
Gambar 3.12 Diagram Intensitas pergi ke gerai makanan .....	44

Gambar 3.13 Grafik Faktor pergi makan keluar.....	44
Gambar 3.14 Grafik Sulit memilih tempat makan.....	45
Gambar 3.15 Grafik perlukah media untuk melihat situasi gerai makanan.....	45
Gambar 3.16 Grafik Tidak mendapat tempat duduk .....	46
Gambar 3.17 Grafik Yang dilakukan apabila tidak mendapat tempat duduk.....	46
Gambar 3.18 Grafik Pengalaman reservasi kafe.....	47
Gambar 3.19 Grafik Alasan melakukan reservasi .....	47
Gambar 3.20 Grafik Media reservasi kafe.....	48
Gambar 3.21 Grafik pentingnya media reservasi kafe.....	48
Gambar 3.22 Grafik Media yang tepat untuk reservasi .....	49
Gambar 3.23 Data projek Eatigo .....	49
Gambar 3.24 Data projek Pergikuliner .....	50
Gambar 3.25 Data projek Qraved .....	50
Gambar 4.1 Contoh Layout Aplikasi.....	58
Gambar 4.2 Contoh Ilustrasi Flat Design .....	59
Gambar 4.3 Contoh Fotografi Teknik Flatlay.....	59
Gambar 4.4 Contoh Fotografi Teknik storyteller .....	60
Gambar 4.5 Contoh Fotografi Teknik Architectural.....	60
Gambar 4.6 Font Sans serif “Sen” .....	61
Gambar 4.7 Palet warna.....	61
Gambar 4.8 Gambar tabel Bussines Model Canvas (BMC) .....	63
Gambar 4.9 Alur Aplikasi.....	64
Gambar 4.10 Sketsa kasar tampilan utama tiap menu aplikasi.....	64
Gambar 4.11 Sketsa digital aplikasi 1 .....	65
Gambar 4.12 Sketsa digital aplikasi 2 .....	65
Gambar 4.13 Tampilan Logo Aplikasi .....	66
Gambar 4.14 Ikon-ikon yang digunakan dalam aplikasi .....	66
Gambar 4.15 Tampilan awal aplikasi .....	67
Gambar 4.16 Tampilan daftar akun saat masuk aplikasi .....	67
Gambar 4.17 Tampilan masuk akun aplikasi.....	68
Gambar 4.18 Tampilan utama menu beranda aplikasi.....	68
Gambar 4.20 Tampilan utama menu reservasi aplikasi .....	69
Gambar 4.21 Tampilan utama menu pesan aplikasi .....	70
Gambar 4.22 Tampilan utama menu pengaturan aplikasi .....	70
Gambar 4.23 Tampilan Profil Sosial Media Instagram .....	71
Gambar 4.24 Tampilan Profil Sosial Media Facebook.....	71
Gambar 4.25 Tampilan Media Cetak Poster A3 .....	72
Gambar 4.26 Tampilan Media Cetak X-Banner 60cm x 160cm .....	72