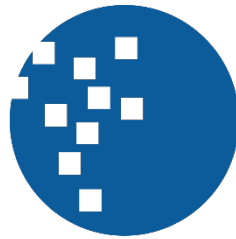


PERANCANGAN APLIKASI KONSULTASI *ONLINE*

DENGAN DOKTER HEWAN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Ananta Gemma Pramudita

0000020180

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

PERANCANGAN APLIKASI KONSULTASI *ONLINE*

DENGAN DOKTER HEWAN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Ananta Gemma Pramudita

0000020180

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ananta Gemma Pramudita

Nomor Induk Mahasiswa : 00000020180

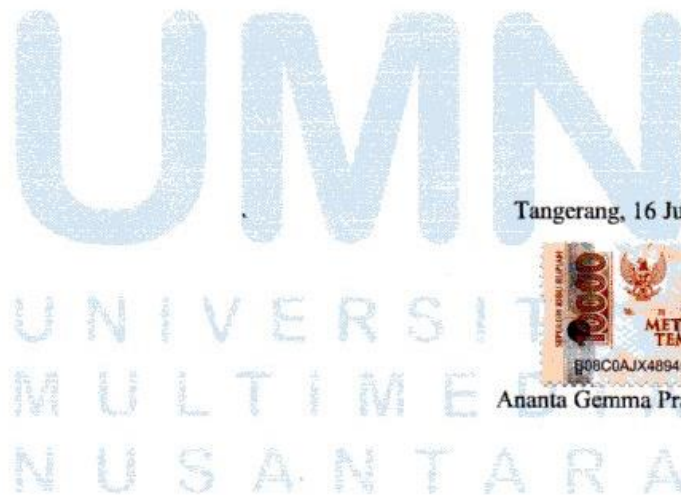
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN APLIKASI KONSULTASI *ONLINE* DENGAN DOKTER HEWAN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.



Tangerang, 16 Juni 2022



Ananta Gemma Pramudita

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN APLIKASI KONSULTASI ONLINE
DENGAN DOKTER HEWAN**

Oleh

Nama : Ananta Gemma Pramudita

NIM : 00000020180

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Kamis, 16 Juni 2022

Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan

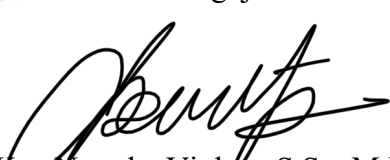
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang


Tolentino, S.Ds., M.M.
0320078407/L00430

Penguji


Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.
0309089201/E066120

Pembimbing


Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ananta Gemma Pramudita

NIM : 00000020180

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN APLIKASI KONSULTASI *ONLINE* DENGAN DOKTER HEWAN

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 21 Juni 2022

Yang menyatakan,



Ananta Gemma Pramudita

KATA PENGANTAR

Peneliti ingin mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Konsultasi Online dengan Dokter Hewan”.

Dalam perancangan, peneliti ingin merancang Aplikasi berdasarkan problem yang dialami oleh pemilik hewan di Jabodetabek. Beberapa pemilik hewan di Jabodetabek yang masih terkendala jarak dan kesulitan untuk berkonsultasi dengan dokter hewan karena harus mengunjungi dokter hewan. Peneliti ingin membantu pemilik hewan di Jabodetabek agar lebih mudah dalam berkonsultasi secara online darimana saja, kapan saja, baik dengan *chat* maupun *videocall*. Terimakasih juga saya ucapkan kepada dosen pembimbing, yaitu Pak Yusup yang telah membimbing saya dari awal semester hingga tahap sidang akhir ini.

Peneliti juga ingin mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak yang sudah membantu berkontribusi dalam penulisan laporan ini, yaitu :

- 1) Kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
- 2) Kepada Dosen Pembimbing yaitu Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
- 3) Kedua orang tua dan saudara yang mendukung berjalannya penulisan tugas akhir ini.
- 4) Narasumber-narasumber dan responden yang sudah membantu untuk berkontribusi data dalam laporan ini.
- 5) Abue, Vanessa, Sylvianti dan teman-teman yang sudah memberikan dukungan.
- 6) Wilhelmus, pasangan yang mendukung peneliti akan terselesainya tugas akhir ini.

Tangerang, 6 Juni 2022



Ananta Gemma Pramudita

PERANCANGAN APLIKASI KONSULTASI *ONLINE*

DENGAN DOKTER HEWAN

Ananta Gemma Pramudita

ABSTRAK

Kurangnya dokter hewan menyebabkan penyebaran dokter hewan yang tidak merata, sehingga pemilik hewan dari beberapa daerah di Indonesia kesulitan untuk mendapatkan akses klinik hewan, untuk sekedar berkonsultasi mengenai problem yang diderita oleh hewan peliharaannya. Karena sulitnya pemilik hewan untuk mendapat akses konsultasi ke dokter hewan dengan berbagai alasan termasuk kendala jarak, peneliti merancang aplikasi konsultasi *online* dengan dokter hewan.

Dalam proses perancangan aplikasi konsultasi, peneliti menggunakan beberapa teori sebagai dasar perancangan. Peneliti menggunakan teori aplikasi *mobile Fling* (2009), Salz dan Moranz (2013) dan Clifton (2016) sebagai dasar dan batasan dalam mendesain aplikasi, baik secara *user interface* maupun *user experience*-nya.

Selain itu, peneliti juga melakukan penelitian dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Dalam metode kualitatif, peneliti melakukan proses wawancara kepada drh. Fajri Dini dan observasi di Klinik Hewan Gustavet untuk mendapatkan informasi mengenai proses konsultasi dengan dokter hewan dari awal hingga akhir. Peneliti juga melakukan observasi kepada direct message Instagram @gustaveterinary dan mendapat kesimpulan bahwa masih banyak pemilik hewan yang membutuhkan konsultasi online dengan alasan tertentu. Sedangkan untuk metode kuantitatif, peneliti menyebarkan kuesioner secara *online* sebanyak 103 responden dan studi eksisting aplikasi serupa.

Peneliti berharap perancangan aplikasi ini dapat memudahkan pemilik hewan terutama yang berjarak jauh dari klinik hewan untuk berkonsultasi dengan dokter hewan.

Kata kunci: aplikasi, konsultasi, dokter hewan, *online*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ONLINE VETERINARIAN CONSULTATION

APPLICATION DESIGN

Ananta Gemma Pramudita

ABSTRACT (English)

The lacks veterinarian and poor vet distribution causing difficulties for pet owner, to find pet clinic and consult their pet problem to a veterinarian. Pet owners having problem to get access for consult with Veterinarian, including being far from the pet clinic. Therefore, the researcher will design an online veterinarian consultation application.

In the designing process, the researcher uses some theories as the basis. For the mobile application theory, the researcher uses Fling (2009), Salz and Morrancz (2013), and Clifton (2016) as a limitation and rules in designing an application.

Beside of that, the researcher also did qualitative and quantitative research. The qualitative methods are conducted an interview with drh. Fajri Dini and observation at Gustavet Pet Clinic to get some information about vet consultation process. For the quantitative methods, the researcher distributed online questionnaires with 103 respondents and existing studies about similar apps.

In conclusion, the researcher hope that the application can help pet owners, particularly those who are far from pet clinic to consult with a vet.

Keywords: *Application, online, veterinarian, consultation*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.1.1 Garis	6
2.1.1.2 Bentuk dan Figur	8
2.1.1.3 Warna	8
2.1.1.4 Tekstur	10
2.1.2 Prinsip Desain	11
2.1.3 Jenis Media Desain	13
2.1.4 Fungsi Desain	14
2.2 Aplikasi Mobile	14
2.2.1 Prinsip Aplikasi Mobile	14
2.2.2 Elemen Aplikasi Mobile	16
2.2.3 Jenis Aplikasi Mobile	16

2.2.4	Fungsi Aplikasi Mobile	17
2.2.5	Platform Aplikasi Mobile.....	17
2.2.5.1	Android.....	18
2.2.6	Tahapan Perancangan Aplikasi Mobile	18
2.2.6.1	Wireframe	18
2.2.6.2	UX dan UI	18
2.3	Dokter Hewan	20
2.3.1	Visi dan Misi Dokter Hewan di Indonesia.....	20
2.3.1.1	Visi	20
2.3.1.2	Misi	21
2.3.2	Jenis Dokter Hewan di Indonesia.....	21
2.3.2.1	Dokter Hewan di Departemen Pertanian.....	21
2.3.3	Prosedur Pelayanan Klinik Medis Hewan	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		22
3.1	Metodologi Penelitian	26
3.1.1	Metode Kualitatif.....	26
3.1.1.1	Wawancara Kepada drh. Fajri Dini.....	26
3.1.1.2	Observasi di Klinik Hewan Gustavet	28
3.1.1.3	Kesimpulan	29
3.1.2	Metode Kuantitatif	29
3.1.2.1	Kuesioner	29
3.1.2.2	Studi Eksisting	32
BAB IV STRATEGI ANALISIS PERANCANGAN		46
4.1	Strategi Perancangan.....	46
4.1.1	Penentuan Tipografi.....	59
4.1.2	Penentuan Warna	60
4.1.3	Perancangan Ilustrasi	61
4.1.4	Perancangan Ikon	63
4.1.5	Perancangan Layout.....	68
4.1.6	Media Sekunder.....	75
4.2	Analisis Alpha.....	77
4.2.1	Analisis Visual.....	78

4.2.2	Analisis Interface	80
4.2.3	Analisis Interaktivitas	81
4.2.4	Hasil Perbaikan Alpha Test.....	83
4.3	Analisis Beta	92
4.3.1	Analisis Desain	92
4.3.2	Analisis Beta Test	98
4.4	Budgeting	113
4.4.1	Budgeting Aplikasi Vetsul.....	113
4.4.2	Budgeting Media Sekunder	113
BAB V	PENUTUP	114
5.1	Simpulan	114
5.2	Saran	115
	DAFTAR PUSTAKA	xiii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Aplikasi Pet Coach	29
Tabel 3.2 Tabel SWOT Aplikasi Alodokter	32
Tabel 3.3 Tabel SWOT Aplikasi Satwagia.....	35
Tabel 4.1 Hasil Analisis Visual <i>User Alpha Test</i>	79
Tabel 4.2 Hasil Analisis <i>Interface User Alpha Test</i>	81
Tabel 4.3 Hasil Analisis Interaktivitas <i>User Alpha Test</i>	82
Tabel 4.4 Hasil Analisis Skenario #1 Pendaftaran.....	108
Tabel 4.5 Hasil Analisis Skenario #2 Chat Konsultasi dan Kirim Obat	109
Tabel 4.6 Hasil Analisis Skenario #3 Vetsul Pet Store.....	111
Tabel 4.7 Hasil Analisis Skenario #4 Buat Janji.....	112
Tabel 4.8 Hasil Analisis Visual Chat Konsultasi dan Kirim Obat.....	113

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Pixel.....	6
Gambar 2.2 Contoh Bentuk.....	7
Gambar 2.3 Contoh Warna dalam <i>Color Wheel</i>	7
Gambar 2.4 Contoh Tekstur Visual	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Balance</i>	10
Gambar 2.6 Contoh <i>Hierarchy</i>	11
Gambar 2.7 Contoh <i>Rhythm</i>	11
Gambar 2.8 Contoh <i>Unity</i>	12
Gambar 2.9 Contoh <i>Scale</i>	12
Gambar 2.10 Contoh <i>Scale</i>	14
Gambar 2.11 Contoh <i>Scale</i>	14
Gambar 2.12 Diagram Alir Prosedur Pelayanan Medis di Klinik Hewan	26
Gambar 3.1 Foto Bukti Wawancara dengan drh. Fajri Dini	29
Gambar 3.2 Foto Bukti Observasi di Klinik Hewan Gustavet.....	30
Gambar 3.3 Hasil Kuesioner Jenis Hewan yang Pernah atau Sedang Dipelihara	30
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner Jarak Klinik Hewan	31
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner Kesulitan dalam Memelihara Hewan	32
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner Preferensi dalam Menangani Hewan Sakit	33
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner Perangkat yang Paling Sering Digunakan.....	33
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner Preferensi Media Interaktif yang Efektif.....	33
Gambar 3.9 Logo Pet Coach.....	34
Gambar 3.10 Logo Alodokter	37
Gambar 3.11 Logo Satwagia.....	38
Gambar 3.12 Metodologi Perancangan Design Thinking yang Non-Linear	42
Gambar 4.1 Mindmapping Perancangan Aplikasi	47
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Aplikasi Vetsul.....	50
Gambar 4.3 Persona Pengguna Aplikasi Vetsul A.....	52
Gambar 4.4 Persona Pengguna Aplikasi Vetsul B	53
Gambar 4.5 Task Flow Aplikasi Vetsul.....	55
Gambar 4.6 <i>User Journey Map</i> Aplikasi Vetsul.....	58
Gambar 4.7 Pangram dan Angka pada Font Quando.....	59
Gambar 4.8 Pangram dan Angka pada Font Inter.....	59
Gambar 4.9 Contoh Penggunaan Huruf dan Angka pada Font NATS	60
Gambar 4.10 Color Palette Warna Primer Aplikasi Vetsul	61
Gambar 4.11 Color Palette Warna Sekunder Aplikasi Vetsul	61
Gambar 4.12 Ilustrasi pada Aplikasi Vetsul	62
Gambar 4.13 Proses Pembuatan Ilustrasi pada Aplikasi Vetsul	62
Gambar 4.14 Perancangan Ikon menggunakan <i>Grid</i>	63

Gambar 4.15 Perancangan Ikon dengan latar belakang <i>Grid System</i>	64
Gambar 4.16 Proses Desain Ikon Vetsul Bagian 1	65
Gambar 4.17 Proses Desain Ikon Vetsul Bagian 2	67
Gambar 4.18 Proses Pencarian Referensi untuk Perancangan Logo	67
Gambar 4.19 Proses Sketsa Digital Perancangan Logo	67
Gambar 4.20 Proses Perancangan Logo dengan Grid dan Hasil Akhir	68
Gambar 4.21 Variasi Logo Vetsul	68
Gambar 4.22 Sketsa Wireframe Aplikasi Vetsul	69
Gambar 4.23 Keseluruhan Low Fidelity Prototype Aplikasi Vetsul	70
Gambar 4.24 Penggunaan Kotak dengan Silang pada Halaman Pet Store	72
Gambar 4.25 Halaman Konsultasi versi Low Fidelity.....	70
Gambar 4.26 High Fidelity Prototype Aplikasi Vetsul Versi Alpha	71
Gambar 4.27 Contoh Penerapan <i>Bootstrap Grid</i>	72
Gambar 4.28 High Fidelity Prototype Aplikasi Vetsul Versi Revisi.....	73
Gambar 4.29 <i>Bootstrap Grid System</i> dan Pengaplikasiannya.....	73
Gambar 4.30 Sketsa Media Sekunder	74
Gambar 4.31 <i>Mockup</i> Polos sebelum Didesain.....	75
Gambar 4.32 Hasil Akhir Desain Media Sekunder.....	78
Gambar 4.33 Perbaikan Warna Ikon Aktif	84
Gambar 4.34 Perbaikan pada Warna Cover dan Tombol	85
Gambar 4.35 Perbaikan pada Keseluruhan UI/UX dan Hierarki pada Halaman Awal Konsultasi.....	86
Gambar 4.36 Perbaikan pada Keseluruhan UI/UX Halaman Konsultasi dan Pesan Obat.....	87
Gambar 4.37 Mengganti Tulisan “Review” menjadi Icon Berbentuk Hati	88
Gambar 4.38 Menambahkan <i>Overlay</i> dari Menu Burger.....	89
Gambar 4.39 Menambahkan <i>Flow Tutorial</i>	88
Gambar 4.40 Menambahkan Halaman Profil.....	91
Gambar 4.41 Menambahkan Dua Halaman pada Fitur Pet Store	92
Gambar 4.42 Halaman Intro dalam Desain Perancangan Aplikasi Vetsul di Figma	94
Gambar 4.43 Halaman Daftar dengan Nomor dalam Desain Perancangan Aplikasi Vetsul di Figma.....	94
Gambar 4.44 Halaman Verifikasi dan Daftar Nama dalam Desain Perancangan Aplikasi Vetsul di Figma	95
Gambar 4.45 Halaman Pengisian Data Hewan dalam Desain Perancangan Aplikasi Vetsul di Figma	96
Gambar 4.46 Halaman Flow Konsultasi dalam Desain Perancangan Aplikasi Vetsul di Figma.....	97
Gambar 4.47 Halaman Pengantaran Barang oleh Kurir dalam Desain Perancangan Aplikasi Vetsul di Figma	98

Gambar 4.48 Halaman Buat Janji 1 dalam Desain Perancangan Aplikasi Vetsul di Figma.....	99
Gambar 4.49 Halaman Buat Janji 2 dalam Desain Perancangan Aplikasi Vetsul di Figma.....	99
Gambar 4.50 Halaman Pet Store dalam Desain Perancangan Aplikasi Vetsul di Figma.....	100
Gambar 4.51 Halaman <i>Home</i> dan <i>Overlay</i> dalam Desain Perancangan Aplikasi Vetsul di Figma.....	101
Gambar 4.52 <i>Splash Screen</i> dan Halaman Intro	103
Gambar 4.53 <i>Splash Screen</i> dan Halaman Intro dengan <i>Bootstrap Grid</i>	104
Gambar 4.54 Halaman Buat Janji	105
Gambar 4.55 Hirarki Desain pada Halaman Buat Janji	106
Gambar 4.56 Pengaplikasian <i>Bootstrap Grid</i> pada Halaman Buat Janji	106
Gambar 4.57 Halaman Pet Store.....	107



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Turnitin.....	xvi
Lampiran B Hasil Kuesioner Penelitian Konsultasi Online Dokter Hewan	xvii
Lampiran C Transkrip Wawancara	xxi
Lampiran D Hasil Observasi Direct Message Instagram Gustavet.....	xxiii
Lampiran E Hasil Kuesioner Prototype Day Alpha Test	xxx
Lampiran F Hasil Kuesioner Beta Test.....	xlii
Lampiran G Absensi Bimbingan.....	lii



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA