

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PANDUAN  
PEMELIHARAAN HEWAN REPTIL UNTUK PEMULA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**David Rivaldo Thomas**

**0000028991**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PANDUAN  
PEMELIHARAAN HEWAN REPTIL UNTUK PEMULA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**David Rivaldo Thomas**

**0000028991**

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

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : David Rivaldo Thomas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028991

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Perancangan Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PANDUAN PEMELIHARAAN HEWAN REPTIL UNTUK PEMULA**

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, 14 Juni 2022



David Rivaldo Thomas

UMM  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Perancangan Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PANDUAN PEMELIHARAAN  
HEWAN REPTIL**

Oleh

Nama : David Rivaldo Thomas  
NIM : 00000028991  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

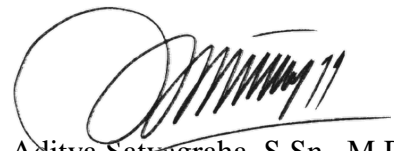
Telah diujikan pada hari Selasa, 14 Juni 2022  
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



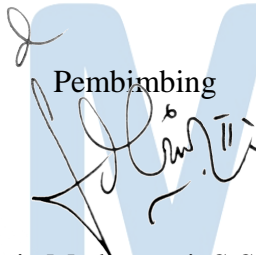
Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.  
0426108108/E023994

Penguji



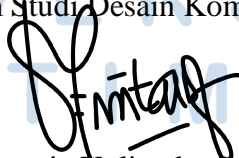
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.  
0326128001/E038953

Pembimbing



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc  
0319098202/E068502

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 : David Rivaldo Thomas  
NIM : 00000028991  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
JenisKarya : 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 UI/UX APLIKASI PANDUAN PEMELIHARAAN HEWAN REPTIL**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). 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, 28 Juni 2022

Yang menyatakan,



David Rivaldo Thomas

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan proposal mata kuliah *Final Project*. Penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing, teman-teman, orang tua, dan para partisipan yang telah membantu dalam pengumpulan data *Final Project* yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Panduan Pemeliharaan Hewan Reptil untuk Pemula”. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana desain.

Banyak orang memelihara hewan dengan tujuan tertentu seperti memiliki anggota keluarga, teman bermain anak, penjaga dan lain-lainnya. Hewan peliharaan yang umum ditemui ini seperti anjing dan kucing. Namun sebagian kecil dari masyarakat ada yang memelihara hewan reptil. Pemeliharaan reptil ini kian menjadi tren dalam masyarakat dan alangkah baiknya perlu mengerti wawasan dalam pemeliharaan hewan reptil ini.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada orang-orang yang telah membantu penulis menempuh selama melakukan tugas akhir:

1. Dr. Ninok Leksono,, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulau, 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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc, sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Seluruh keluarga penulis yang selama ini selalu memberikan dukungan semangat dalam menjalankan Tugas Akhir ini.
6. Dengan pembuatan karya ilmiah ini, penulis berharap dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan juga referensi untuk pembaca.

7. Semua teman-teman saya yang selalu melakukan pembuatan laporan bersama.

Tangerang, 15 Juni 2022



David Rivaldo Thomas



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PANDUAN PEMELIHARAAN HEWAN REPTIL UNTUK PEMULA

David Rivaldo Thomas

## ABSTRAK

Hewan reptil merupakan hewan yang berdarah dingin, berarti perlunya lingkungan alam untuk mengontrol suhu tubuh mereka. Pemeliharaan hewan reptil kini menjadi tren yang terus meningkat di masyarakat, hal ini dapat diketahui dengan bermunculannya komunitas, gathering, dan pameran mengenai hewan reptil. Dikarenakan pemeliharaan reptil tidak sebanyak pemelihara anjing atau kucing, akan ada banyak pemelihara reptil pemula yang masih belum memiliki wawasan yang cukup. Wawasan yang cukup diperlukan oleh pemilik hewan reptil pemula karena sudah banyak kesalahan yang sering ditemukan dalam memeliharanya. Untuk menanggulangi masalah tersebut, perlunya media informasi yang memberikan informasi-informasi seputar perawatan hewan reptil yang sering ditemui di Indonesia Sehingga penulis memutuskan untuk merancang aplikasi informatif dengan menggunakan metode perancangan Human Centered Design yang dapat membantu penulis dalam perancangannya, serta mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Penulis membuat perancangan ini dengan harapan dapat membantu pemelihara reptil pemula agar dapat mempermudah dalam pencarian informasi reptil baik perawatan dan pemeliharannya.

**Kata kunci:** Reptil, Aplikasi, Informatif

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# **UI/UX APPLICATION DESIGN OF REPTILE ANIMAL MANAGEMENT GUIDE FOR BEGINNERS**

David Rivaldo Thomas

## **ABSTRACT (English)**

*Reptiles are cold-blooded animals, meaning the need for a natural environment to control their body temperature. The maintenance of reptiles is now a trend that continues to increase in the community, this can be seen by the emergence of communities, gatherings, and exhibitions about reptiles. Since there are not as many reptile keepers as there are dog or cat breeders, there will be many beginner reptile keepers who still don't have enough knowledge. Sufficient insight is needed by beginner reptile animal owners because there are many mistakes that are often found in maintaining them. To overcome this problem, the need for information media that provides information about the care of reptiles that are often found in Indonesia. So the author decided to design an informative application using the Human Centered Design method that can assist the author in its design, as well as collect the data needed by using the qualitative and quantitative methods. The author made this design in the hope of helping novice reptile keepers to make it easier to find information on reptiles both in terms of care and maintenance.*

**Keywords:** *Reptiles, Application, Informative*

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.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Desain Grafis</b> .....	6
<b>2.1.1 Elemen Desain</b> .....	6
<b>2.1.2 Prinsip Desain</b> .....	11
<b>2.1.3 Tipografi</b> .....	16
<b>2.2 Media Informasi</b> .....	19
<b>2.2.1 Above The Line</b> .....	20
<b>2.2.2 Below The Line</b> .....	20
<b>2.2.3 Through The Line</b> .....	20
<b>2.3 Aplikasi</b> .....	20
<b>2.3.1 Jenis Aplikasi</b> .....	21
<b>2.3.2 Kategori Aplikasi</b> .....	24
<b>2.4 User Interface</b> .....	27
<b>2.4.1 Format User Interface</b> .....	27

2.4.2	Sistem Grid .....	30
2.5	User Experience .....	33
2.5.1	Faktor Yang Mempengaruhi User Experience.....	33
2.5.2	Prinsip Perancangan User Experience.....	35
2.6	Narasi Interaktif.....	36
2.6.1	Struktur Narasi Interaktif.....	37
2.7	Informatif .....	38
2.7.1	Expository Writing .....	39
2.7.2	Biographical Writing.....	39
2.7.3	Essays and Reports .....	39
2.8	Hewan Peliharaan .....	39
2.8.1	Domestic Animal.....	40
2.8.2	Companion Animals .....	40
2.8.3	Animal Needs .....	40
2.9	Reptil .....	40
2.9.1	Perawatan Reptil .....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>54</b>
3.1	Metodologi Penelitian .....	54
3.1.1	Metode Kualitatif.....	54
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	64
3.2	Metodologi Perancangan .....	70
3.2.1	Inspiration.....	70
3.2.2	Ideation .....	73
3.2.3	Implementation.....	74
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>76</b>
4.1	Strategi Perancangan.....	76
4.1.1	Inspiration.....	76
4.1.2	Ideation .....	80
4.1.3	UI/UX .....	87
4.2	Analisis Alpha .....	118
4.2.1	Analisis Visual.....	119
4.2.2	Analisis Konten dan Fitur .....	125

4.2.3 Analisis Skenario .....	131
4.2.4 Hasil Perbaikan .....	136
4.3 Analisis Beta .....	139
4.3.1 Analisis Desain .....	140
4.3.2 Analisis Beta Test .....	149
4.4 <i>Budgeting</i> .....	161
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	163
5.1 <b>Simpulan</b> .....	163
5.2 <b>Saran</b> .....	164
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xvi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT <i>Pet First Aid: American red Cross</i> .....	61
Tabel 3.2 Tabel SWOT <i>PetDesk</i> .....	62
Tabel 4.1 Tabel Project Plan .....	80
Tabel 4.2 Tabel Aset Foto .....	96
Tabel 4.3 Tabel Pembuatan Ikon .....	99
Tabel 4.4 Tabel Analisis Visual .....	120
Tabel 4.5 Tabel Analisis Konten dan Fitur .....	126
Tabel 4.6 Tabel Analisis Skenario .....	132
Tabel 4.7 Tabel Analisis Visual – <i>beta test</i> .....	151
Tabel 4.8 Tabel Analisis Konten dan Fitur – <i>beta test</i> .....	154
Tabel 4.9 Tabel Analisis Skenario – <i>beta test</i> .....	158
Tabel 4.10 Tabel <i>Budgeting</i> .....	161



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Salah satu pengaplikasian garis dapat ditemukan di UI/UX mobile app.....	7
Gambar 2.2 Pengaplikasian bentuk dalam media digital .....	8
Gambar 2.3 Sistem warna dimana warna putih dinamakan <i>the Additive Color system</i> .....	9
Gambar 2.4 Sistem warna <i>Subtractive System</i> .....	10
Gambar 2.5 <i>Tactile Texture</i> .....	11
Gambar 2.6 <i>Visual Texture</i> .....	11
Gambar 2.7 Redesain Youtube sebelum (kiri) dan sesudah (kanan).....	12
Gambar 2.8 Ukuran dan jarak objek pada suatu halaman aplikasi.....	13
Gambar 2.9 Pilihan yang dipelukan dalam website Youtube .....	14
Gambar 2.10 Contoh pengaplikasian chunking pada informasi yang padat.....	15
Gambar 2.11 Purwarupa desain HP untuk eksperimen .....	15
Gambar 2.12 Contoh von Restorff effect pada notifikasi untuk menarik perhatian pengguna .....	16
Gambar 2.13 Contoh aplikasi <i>native</i> (Whatsapp).....	22
Gambar 2.14 Contoh aplikasi <i>web</i> ( <i>Netflix</i> ) .....	23
Gambar 2.15 Contoh aplikasi <i>Entertainment</i> .....	24
Gambar 2.16 Contoh aplikasi <i>Social</i> .....	25
Gambar 2.17 Contoh aplikasi <i>Utilities and Productivity</i> .....	25
Gambar 2.18 Contoh aplikasi <i>Educational and Informative</i> .....	26
Gambar 2.19 Contoh aplikasi <i>Creation</i> .....	27
Gambar 2.20 Tampilan layar <i>desktop</i> .....	28
Gambar 2.21 Smart assistant <i>Alexa - Amazon</i> .....	28
Gambar 2.22 <i>Headset Virtual Reality</i> .....	29
Gambar 2.23 <i>Grid Rules of Thirds</i> .....	30
Gambar 2.24 <i>Grid Golden Ratio</i> .....	30
Gambar 2.25 <i>Grid Single-Column</i> .....	31
Gambar 2.26 <i>Grid Multi-Column</i> .....	31
Gambar 2.27 <i>Grid Modular</i> .....	32
Gambar 2.28 <i>Grid Baseline</i> .....	32
Gambar 2.29 <i>Grid Responsive</i> .....	32
Gambar 2.30 7 faktor yang mempengaruhi UX.....	33
Gambar 2.31 Struktur <i>Nodal Plot</i> .....	37
Gambar 2.32 Struktur <i>Modulated Plot</i> .....	38
Gambar 2.33 Struktur <i>Open Plot</i> .....	38
Gambar 2.34 <i>Bearded Dragon</i> .....	41
Gambar 2.35 <i>Leopard Gecko</i> .....	43
Gambar 2.36 <i>Red-Eared Slider</i> .....	44

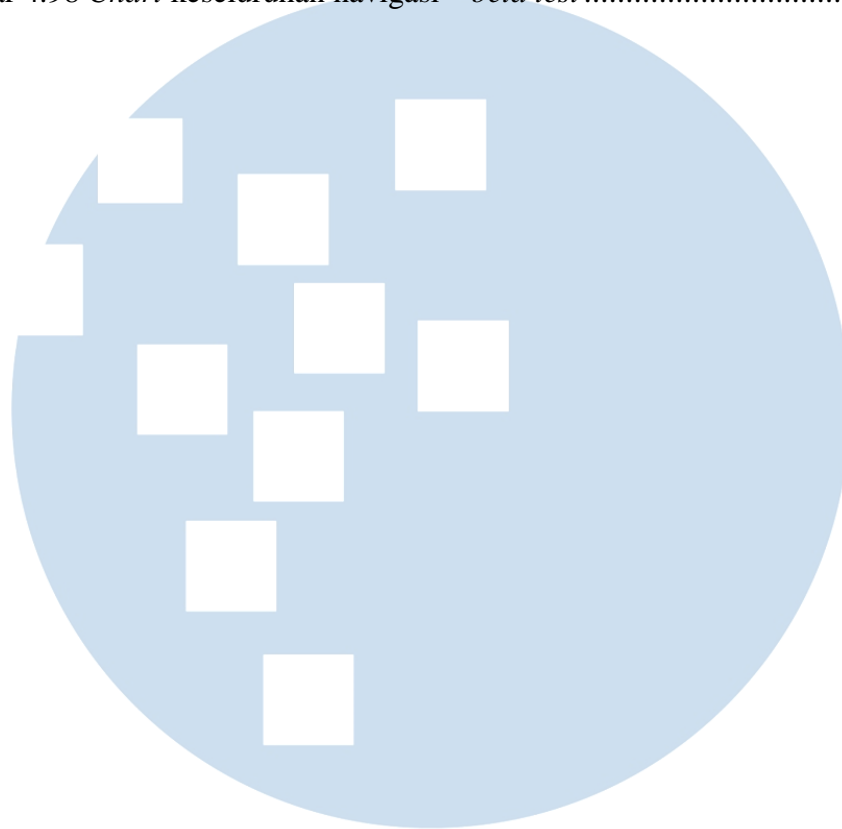
Gambar 2.37 Bunglon .....	46
Gambar 2.38 Ular Piton .....	47
Gambar 2.39 Biawak Air .....	49
Gambar 2.40 Kura-kura sulcata.....	50
Gambar 2.41 Iguana.....	52
Gambar 3.1 Praktisi bidang hewan reptil Reptiles Inc .....	55
Gambar 3.2 Bapak sungkai dan salah satu hewan reptilnya .....	57
Gambar 3.3 Salah satu halaman pada aplikasi <i>Pet First Aid: American Red Cross</i> .....	60
Gambar 3.4 Halaman pada aplikasi <i>PetDesk</i> .....	62
Gambar 3.5 Halaman pada aplikasi <i>11Pets: Pet Care</i> .....	63
Gambar 3.6 Pernah memelihara hewan .....	65
Gambar 3.7 Tujuan memiliki hewan peliharaan .....	65
Gambar 3.8 Lama memelihara hewan peliharaan .....	66
Gambar 3.9 Ketertarikan dalam memelihara hewan reptil .....	66
Gambar 3.10 Kecocokan dalam memelihara hewan reptil .....	66
Gambar 3.11 Reptil yang ingin dipelihara .....	67
Gambar 3.12 Perbandingan perawatan hewan reptil dan hewan lain .....	67
Gambar 3.13 Hewan reptil cocok untuk dipelihara oleh orang sibuk .....	68
Gambar 3.14 Ketertarikan dalam aplikasi perawatan hewan reptil.....	68
Gambar 3.15 Media yang sering digunakan.....	68
Gambar 3.16 Aktivitas penggunaan media .....	69
Gambar 3.17 Jangka waktu memakai media dalam waktu satu hari .....	69
Gambar 3.18 3 Tahap perancangan .....	70
Gambar 4.1 <i>Persona Mainstream 1</i> .....	77
Gambar 4.2 <i>Persona Mainstream 2</i> .....	78
Gambar 4.3 <i>Persona Extreme</i> .....	79
Gambar 4.4 <i>Journey map</i> - sebelum .....	81
Gambar 4.5 <i>Journey map</i> - sesudah.....	82
Gambar 4.6 <i>Journey map – outcome</i> .....	83
Gambar 4.7 <i>Mindmap</i> .....	84
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> warna.....	85
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i> visual.....	86
Gambar 4.10 <i>Sitemap</i> .....	87
Gambar 4.11 <i>Flowchart</i> .....	89
Gambar 4.12 Grid 4 kolom .....	90
Gambar 4.13 <i>Low Fidelity</i> .....	91
Gambar 4.14 <i>Color Palette</i> .....	92
Gambar 4.15 <i>Font</i> Roboto dan Nunito .....	94
Gambar 4.16 <i>Font</i> Qanelas Soft .....	94



Gambar 4.17 Teks logo dan logo Repticare .....	95
Gambar 4.18 2 hewan berpelukan .....	95
Gambar 4.19 Logo <i>petcare</i> dengan 2 hewan.....	96
Gambar 4.20 Bunglon dan Kura-kura brazi .....	96
Gambar 4.21 Sketsa logo (atas) dan sketsa yang dipilih (bawah).....	97
Gambar 4.22 Proses pembuatan logo .....	98
Gambar 4.23 Logo ReptiCare .....	98
Gambar 4.24 Contoh pengaplikasian ikon .....	105
Gambar 4.25 Referensi bentuk button .....	106
Gambar 4.26 Detail pembuatan button .....	106
Gambar 4.27 Hasil akhir pembuatan button.....	107
Gambar 4.28 <i>Micro Interaction - Trigger</i> .....	107
Gambar 4.29 <i>Micro Interaction - Feedback</i> .....	108
Gambar 4.30 <i>Micro Interaction – Feedback 2</i> .....	108
Gambar 4.31 <i>Micro Interaction - Rules</i> .....	108
Gambar 4.32 Pengaplikasian <i>grid</i> pada beberapa halaman .....	109
Gambar 4.33 <i>Opening page</i> .....	110
Gambar 4.34 <i>Sign up page</i> .....	110
Gambar 4.35 <i>Home page</i> .....	111
Gambar 4.36 Halaman “Hewan” .....	112
Gambar 4.37 Halaman informasi perawatan dan medis .....	113
Gambar 4.38 Halaman <i>To Do List</i> .....	113
Gambar 4.39 Jadwal <i>To Do List</i> dan Jurnal kesehatan .....	114
Gambar 4.40 Halaman Forum .....	115
Gambar 4.41 Konten Forum.....	115
Gambar 4.42 Halaman peta toko reptil .....	116
Gambar 4.43 Halaman pembuatan berita atau artikel.....	117
Gambar 4.44 Keseluruhan high fidelity .....	117
Gambar 4.45 Keseluruhan prototype .....	118
Gambar 4.46 <i>Chart</i> desain <i>layout</i> .....	121
Gambar 4.47 <i>Chart</i> tombol dan ikon .....	121
Gambar 4.48 <i>Chart visibility</i> tombol dan ikon.....	122
Gambar 4.49 <i>Chart</i> pemahaman tombol dan ikon .....	122
Gambar 4.50 <i>Chart</i> palet warna .....	123
Gambar 4.51 <i>Chart</i> warna tombol dan ikon.....	124
Gambar 4.52 <i>Chart</i> jenis <i>font</i> .....	124
Gambar 4.53 <i>Chart</i> keterbacaan teks.....	125
Gambar 4.54 <i>Chart</i> kritik dan saran analisis visual.....	125
Gambar 4.55 <i>Chart</i> keseluruhan navigasi.....	127
Gambar 4.56 <i>Chart</i> navigasi pengaturan .....	127

Gambar 4.57 <i>Chart</i> navigasi profil/akun .....	128
Gambar 4.58 <i>Chart</i> pemahaman konten dan fitur .....	129
Gambar 4.59 <i>Chart</i> pemahaman informasi perawatan dan medis .....	129
Gambar 4.60 <i>Chart</i> informasi dasar hewan reptil .....	130
Gambar 4.61 <i>Chart</i> kebergunaan fitur <i>To Do List</i> .....	130
Gambar 4.62 <i>Chart</i> kritik dan saran konten dan fitur aplikasi.....	131
Gambar 4.63 <i>Chart</i> navigasi halaman informasi perawatan.....	133
Gambar 4.64 <i>Chart</i> navigasi halaman informasi medis.....	133
Gambar 4.65 <i>Chart</i> navigasi halaman <i>To Do List</i> .....	134
Gambar 4.66 <i>Chart</i> navigasi halaman jurnal kesehatan .....	134
Gambar 4.67 <i>Chart</i> navigasi halaman forum.....	135
Gambar 4.68 <i>Chart</i> kritik dan saran analisis skenario.....	135
Gambar 4.69 Warna <i>background</i> sebelum (kiri) – sesudah (kanan) .....	136
Gambar 4.70 <i>Leading</i> teks sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) .....	137
Gambar 4.71 Perbaikan ikon sebelum (atas) – sesudah (bawah).....	137
Gambar 4.72 Fitur Dokter Hewan Terdekat sebelum (atas) – sesudah (bawah). 138	
Gambar 4.73 Perbaikan gambar sebelum (kiri) – sesudah (kanan).....	138
Gambar 4.74 Perbaikan Daftar Pekerjaan sebelum (atas) – sesudah (bawah) ....	139
Gambar 4.75 Logo Repticare .....	140
Gambar 4.76 Hasil akhir ikon .....	141
Gambar 4.77 <i>Opening Page</i> .....	142
Gambar 4.78 Hasil akhir <i>Home Page</i> .....	143
Gambar 4.79 Hasil akhir halaman hewan .....	144
Gambar 4.80 Hasil akhir halaman informasi perawatan.....	145
Gambar 4.81 Hasil akhir halaman informasi medis .....	147
Gambar 4.82 Hasil akhir halaman <i>to do list</i> .....	148
Gambar 4.83 Hasil akhir halaman Forum.....	149
Gambar 4.84 Contoh <i>chat</i> penyebaran kuesioner.....	150
Gambar 4.85 <i>Chart</i> desain <i>layout</i> – <i>beta test</i> .....	151
Gambar 4.86 <i>Chart</i> pemilihan color palette – <i>beta test</i> .....	152
Gambar 4.87 <i>Chart</i> warna tombol dan ikon – <i>beta test</i> .....	152
Gambar 4.88 <i>Chart</i> jenis font – <i>beta test</i> .....	153
Gambar 4.89 <i>Chart</i> keterbacaan – <i>beta test</i> .....	153
Gambar 4.90 <i>Chart</i> pemahaman konten dan fitur – <i>beta test</i> .....	155
Gambar 4.91 <i>Chart</i> navigasi toko hewan dan dokter hewan – <i>beta test</i> .....	155
Gambar 4.92 <i>Chart</i> pemahaman informasi perawatan dan medis – <i>beta test</i> ....	156
Gambar 4.93 <i>Chart</i> informasi sebagai dasar merawat – <i>beta test</i> .....	156
Gambar 4.94 <i>Chart</i> fitur <i>to do list</i> – <i>beta test</i> .....	157
Gambar 4.95 <i>Chart</i> navigasi informasi perawatan– <i>beta test</i> .....	159
Gambar 4.96 <i>Chart</i> navigasi informasi medis – <i>beta test</i> .....	160

Gambar 4.97 *Chart navigasi to do list– beta test* ..... 160  
Gambar 4.98 *Chart keseluruhan navigasi – beta test* ..... 161



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan .....	xvi
Lampiran B Data Kuesioner .....	xviii
Lampiran C Prototype Day .....	xxv
Lampiran D Turnitin .....	xxvi
Lampiran Transkrip Wawancara .....	xxxi

