

**PERANCANGAN STRATEGI *MARKETING* UNTUK MEDIA
INTERAKTIF ALUPET DI DAERAH TANGERANG**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Priscilia Pritaris

0000056969

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN STRATEGI *MARKETING* UNTUK MEDIA
INTERAKTIF ALUPET DI DAERAH TANGERANG**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Priscilia Pritaris

00000056969

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Priscilia Pritaris

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056969

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN STRATEGI *MARKETING* UNTUK MEDIA INTERAKTIF ALUPET DI DAERAH TANGERANG

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 Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 31 Mei 2024

UMNI



(Priscilia Pritaris)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN STRATEGI *MARKETING* UNTUK MEDIA
INTERAKTIF ALUPET DI DAERAH TANGERANG**

Oleh
Nama : Priscilia Pritaris
NIM : 00000056969
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024
Pukul 16.00 s.d 16.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Penguji



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yolianjo, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Priscilia Pritaris
NIM : 00000056969
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM

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 STRATEGI *MARKETING* UNTUK MEDIA INTERAKTIF ALUPET DI DAERAH TANGERANG

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 Laporan Cluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Priscilia Pritaris)

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 dan Syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena dengan berkat dan rahmatnya, saya dapat menyusun laporan Cluster MBKM berjudul "PERANCANGAN STRATEGI *MARKETING* UNTUK MEDIA INTERAKTIF ALUPET DI DAERAH TANGERANG" dengan baik. Minat mengenai strategi marketing serta perancangan aplikasi, membuat penulis mendapatkan berbagai pengalaman baru yang dapat dimanfaatkan untuk perancangan laporan penulis kedepannya.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, 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. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Michelle Greysianti, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
7. Peserta FGD yang berkontribusi memberikan tanggapan mengenai perawatan hewan peliharaan.
8. Anggota tim yang telah berkontribusi dalam perancangan bisnis AluPet.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.

Penulis berharap Cluster MBKM Kewirausahaan ini, dapat menjadi manfaat bagi penulis dan pembaca yang tertarik dalam bidang perawatan hewan peliharaan dengan pengembangan melalui teknologi dan desain.

Akhir kata, penulis mengetahui laporan ini jauh dari kata sempurna, sehingga penulis terbuka untuk kritik dan saran dari pembaca untuk mengembangkan laporan.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Priscilia Pritaris)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN STRATEGI *MARKETING* UNTUK MEDIA

INTERAKTIF ALUPET DI DAERAH TANGERANG

(Priscilia Pritaris)

ABSTRAK

Melonjaknya kebutuhan untuk layanan perawatan hewan di Indonesia membuktikan bahwa industri tersebut mengalami peningkatan di era modern ini. Peningkatan ini didasarkan dari permasalahan para pemilik hewan peliharaan yang kesulitan untuk merawat hewan peliharaan mereka karena kesibukan sehari-harinya. Maka dari itu, dengan bantuan teknologi yang semakin maju, penulis merancang media interaktif berupa aplikasi dengan tujuan memberikan kemudahan bagi pemilik hewan peliharaan yang kesulitan merawat hewan peliharaan mereka. Perancangan aplikasi ini didukung oleh beberapa teori yang dikumpulkan penulis dan tim menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, sehingga data yang terkumpul dapat mempermudah penulis dan tim dalam mengoptimalkan kebutuhan pengguna dan memberikan solusi berupa layanan pada aplikasi bernama AluPet. Penulis juga berharap dari data tersebut, dapat mempermudah penulis dalam menemukan dan merancang strategi marketing yang sesuai dengan target AluPet. Layanan utama yang dikembangkan aplikasi saat ini berupa *pet health*, *pet grooming*, *pet hotel* dan *pet shop*. Dengan adanya fitur layanan tersebut, penulis dan tim berharap aplikasi AluPet dapat menjadi solusi untuk permasalahan terkini pemilik hewan peliharaan.

Kata kunci: hewan, peliharaan, layanan, perawatan, aplikasi

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING MARKETING STRATEGY FOR ALUPET

INTERACTIVE MEDIA IN THE TANGERANG REGION

(Priscilia Pritaris)

ABSTRACT (English)

The soaring need for animal care services in Indonesia proves that the industry is experiencing growth in this modern era. This increasing data is based on the problems of pet owners who find it difficult to take care for their pets because of their busy daily lives. Therefore, with the help of increasingly advanced technology, the author designed interactive media in the form of an application to make it easier for pet owners who have difficulty caring for their pets. The design of this application is supported by several theories collected by the author and the team using qualitative and quantitative methods so that the data collected can make it easier for the author and team to optimize user needs and provide solutions in the form of services in an application called AluPet. The author also hopes that this data will make it easier for the author to find and design marketing strategies that suit AluPet's targets. The main services currently being developed by the application are pet health, pet grooming, pet hotel, and pet shop. With these service features, the author and team hope that the AluPet application can be a solution to the current problems of pet owners.

Keywords: animal, pet, service, care, application

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	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	2
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan	4
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS	7
2.1 Validasi Ide Bisnis	7
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	7
2.1.1.1 UI/UX	8
2.1.1.2 Fitur	8
2.1.1.3 Platform	9
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	9
2.1.2.1 UI/UX	10
2.1.2.2 Fitur	10
2.1.2.3 Platform	11
2.2 Business Model Canvas	12
2.3 Deskripsi Perusahaan	14
2.4 Struktur Perusahaan	18
2.5 Alur Kerja Perusahaan	19

2.6 Analisis Kelayakan Usaha.....	20
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	24
3.1 <i>Market Research Validation</i>	24
3.1.1 <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>	24
3.1.2 <i>Market Persona</i>	27
3.2 <i>Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis</i>	28
3.2.1 <i>Metode Pengumpulan Data Kualitatif</i>	28
3.2.2 <i>Pengumpulan Data Kuantitatif</i>	30
3.3 <i>Analisa Produk Merek dan Kompetitor</i>	31
3.4 <i>Studi Eksisting dan Studi Referensi</i>	32
3.4.1 <i>Studi Eksisting</i>	32
3.4.2 <i>Studi Referensi</i>	34
3.5 <i>Penetapan Harga Produk/Jasa</i>	36
3.6 <i>Metode Perancangan Produk/Jasa</i>	36
3.6.1 <i>Orientation</i>	36
3.6.2 <i>Analysis</i>	36
3.6.3 <i>Concepts</i>	37
3.6.4 <i>Design</i>	37
3.6.5 <i>Implementation</i>	37
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA.....	38
4.1 <i>Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa</i>	38
4.2 <i>Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa</i>	41
4.2.1 <i>Perancangan Brief Prototype Produk/Jasa</i>	41
4.2.2 <i>Mind Mapping Brainstorming</i>	42
4.2.3 <i>Moodboard</i>	43
4.2.4 <i>Perancangan Desain</i>	45
4.2.4.1 <i>Brand Identity</i>	45
4.2.4.2 <i>Design Interface Aplikasi</i>	47
4.2.4.3 <i>Desain Marketing Customer</i>	65
4.2.4.4 <i>Desain Marketing Mitra</i>	74
4.2.4.5 <i>Strategi AISAS dalam Marketing</i>	76
4.2.5 <i>Draft Desain</i>	78
4.2.5.1 <i>Ikon Aplikasi AluPet</i>	78

4.2.5.2	<i>Low Fidelity</i>	86
4.2.6	Revisi	103
4.2.6.1	<i>User Interface</i>	103
4.2.6.2	<i>Flyer</i>	105
4.2.7	Finalisasi	107
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	108
4.3.1	Desain <i>UI</i> dan <i>Prototype</i> Aplikasi	108
4.3.1.1	Pembuatan Ikon pada Aplikasi	108
4.3.1.2	<i>Low-Fidelity</i> Aplikasi	109
4.3.1.3	Finalisasi Desain Aplikasi.....	110
4.3.1.4	<i>Prototyping</i> Aplikasi	112
4.3.2	Desain <i>Marketing</i> Sosial Media Instagram	113
4.3.3	Desain <i>Marketing Flyer</i>	116
4.3.4	Desain <i>Marketing Booth Exhibition</i>	117
4.4	Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa.....	119
4.4.1	Aplikasi Jasa AluPet	119
4.4.2	<i>Merchandise</i> Alupet.....	120
4.4.2.1	<i>Jersey</i> AluPet	120
4.4.2.2	<i>Totebag</i> AluPet.....	121
4.4.2.3	<i>Lanyard</i> AluPet	121
4.4.2.4	Topi AluPet	122
4.5	Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	123
4.5.1	Desain	125
4.5.2	Navigasi	126
4.5.3	<i>Budgeting</i> dalam <i>Marketing Customer</i>	127
4.6	Kendala yang Ditemukan	129
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	129
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	132
5.1	Simpulan.....	132
5.2	Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xix

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur MBKM Kewirausahaan.....	4
Tabel 2.1 Pendapatan Melalui Komisi dan <i>Fee</i>	20
Tabel 2.2 Harga Pokok Penjualan	21
Tabel 2.3 Pendapatan 12 Bulan.....	23
Tabel 3.1 Tabel <i>Segmentation, Targeting, dan Positioning</i>	24
Tabel 3.2 Tabel <i>Targeting</i> Aplikasi AluPet	25
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor	32
Tabel 3.4 Tabel Analisa <i>SWOT</i>	33
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Jasa.....	38
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Jasa.....	40
Tabel 4.3 <i>User Test</i> Desain Aplikasi	125
Tabel 4.4 <i>User Test</i> Navigasi Aplikasi	126
Tabel 4.5 Pengeluaran <i>Marketing</i> B2C.....	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ide bisnis Aplikasi Perawatan Hewan	9
Gambar 2.2 Ide Bisnis Aplikasi AluPet	12
Gambar 2.3 <i>Business Model Canvas</i> Aplikasi AluPet	14
Gambar 2.4 Logo Aplikasi AluPet	16
Gambar 2.5 Supergrafis Aplikasi AluPet	17
Gambar 2.6 Konfigurasi Logo Aplikasi AluPet	18
Gambar 2.7 Struktur Perusahaan AluPet	18
Gambar 2.8 Alur Koordinasi tim MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	20
Gambar 3.1 Target Market Persona Aplikasi AluPet	27
Gambar 3.2 <i>Brand Positioning Map</i>	31
Gambar 3.3 <i>Screenshot</i> Aplikasi Hewania	34
Gambar 3.4 <i>Screenshot</i> Aplikasi Gojek	35
Gambar 3.5 Metode Perancangan Menurut Robin Landa	37
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> AluPet	42
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> AluPet	43
Gambar 4.3 <i>Color Palette</i> AluPet	44
Gambar 4.4 <i>Typography</i> AluPet	44
Gambar 4.5 Logo AluPet	45
Gambar 4.6 <i>Supergraphic</i> AluPet	47
Gambar 4.7 <i>Information Architechure</i> AluPet	47
Gambar 4.8 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Landing</i>	48
Gambar 4.9 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Welcome</i>	49
Gambar 4.10 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Login Email</i>	49
Gambar 4.11 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Login Nomor Telepon</i>	50
Gambar 4.12 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Sign Up</i>	51
Gambar 4.13 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Home</i>	52
Gambar 4.14 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>About</i>	52
Gambar 4.15 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Goals</i>	53
Gambar 4.16 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Calendar</i>	53
Gambar 4.17 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Contact Us</i>	54
Gambar 4.18 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Pet Details</i>	55
Gambar 4.19 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Service</i>	55
Gambar 4.20 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Shop</i>	56
Gambar 4.21 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Accessories</i>	57
Gambar 4.22 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Pet Love</i>	57
Gambar 4.23 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Chat</i>	58
Gambar 4.24 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Personal Chat</i>	59
Gambar 4.25 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Group Chat</i>	59

Gambar 4.26 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Order</i>	60
Gambar 4.27 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Check Out and Payment</i>	61
Gambar 4.28 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Find Driver</i>	62
Gambar 4.29 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Profile</i>	62
Gambar 4.30 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>My Pet</i>	63
Gambar 4.31 Desain <i>Website AluPet</i>	64
Gambar 4.32 <i>Mock-up Website AluPet</i>	65
Gambar 4.33 Konten <i>QR WhatsApp Business</i>	66
Gambar 4.34 Konten <i>AluKnow dan AluFact</i>	67
Gambar 4.35 <i>Feeds Instagram AluPet</i>	67
Gambar 4.36 <i>Flyer AluPet</i>	68
Gambar 4.37 Katalog <i>About Us</i>	69
Gambar 4.38 Katalog <i>Information</i>	69
Gambar 4.39 Katalog <i>Dog Services Health</i>	70
Gambar 4.40 Katalog <i>Dog Services Grooming dan Hotel</i>	70
Gambar 4.41 Katalog <i>Cat Services Health</i>	71
Gambar 4.42 Katalog <i>Cat Services Grooming dan Hotel</i>	72
Gambar 4.43 Katalog <i>Rabbit Services Hotel</i>	72
Gambar 4.44 Katalog <i>Exotic Services Hotel</i>	73
Gambar 4.45 Desain <i>Booth Exhibition AluPet</i>	73
Gambar 4.46 Presentasi Pendekatan Mitra <i>AluPet</i>	74
Gambar 4.47 Proposal Mitra <i>AluPet</i>	75
Gambar 4.48 <i>MoU</i> untuk Mitra <i>AluPet</i>	76
Gambar 4.49 Desain Ikon Hewan	78
Gambar 4.50 Desain <i>Health Icon</i>	79
Gambar 4.51 Desain <i>Grooming Icon</i>	79
Gambar 4.52 Desain <i>Hotel Icon</i>	80
Gambar 4.53 Desain <i>Fries Button Icon</i>	80
Gambar 4.54 Desain <i>About Icon</i>	80
Gambar 4.55 Desain <i>Goals Icon</i>	81
Gambar 4.56 Desain <i>Calendar Icon</i>	81
Gambar 4.57 Desain <i>Contact Us Icon</i>	81
Gambar 4.58 Desain <i>Pet Love Icon</i>	81
Gambar 4.59 Desain <i>Navigation Bar</i>	82
Gambar 4.60 Desain <i>Home Icon</i>	82
Gambar 4.61 Desain <i>Service Icon</i>	82
Gambar 4.62 Desain <i>Orders Icon</i>	83
Gambar 4.63 Desain <i>Profile Icon</i>	83
Gambar 4.64 Desain <i>Shop Icon</i>	83
Gambar 4.65 Desain <i>My Pet Icon</i>	84

Gambar 4.66 Desain <i>Account Icon</i>	84
Gambar 4.67 Desain <i>Notifications Icon</i>	84
Gambar 4.68 Desain <i>Devices Icon</i>	85
Gambar 4.69 Desain <i>Password Icon</i>	85
Gambar 4.70 Desain <i>Language Icon</i>	85
Gambar 4.71 Desain <i>Chat Icon</i>	86
Gambar 4.72 Desain <i>Search Icon</i>	86
Gambar 4.73 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Landing</i>	87
Gambar 4.74 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Welcome</i>	87
Gambar 4.75 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Log In by Email</i>	88
Gambar 4.76 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Log In by Number</i>	89
Gambar 4.77 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Sign Up</i>	89
Gambar 4.78 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Home</i>	90
Gambar 4.79 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Goals</i>	91
Gambar 4.80 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Goals</i>	91
Gambar 4.81 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Calendar</i>	92
Gambar 4.82 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Contact</i>	93
Gambar 4.83 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Pet Details</i>	93
Gambar 4.84 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Services</i>	94
Gambar 4.85 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Shop</i>	95
Gambar 4.86 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Accessories Shop</i>	95
Gambar 4.87 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Pet Love</i>	96
Gambar 4.88 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Chat</i>	97
Gambar 4.89 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Personal Chat</i>	98
Gambar 4.90 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Group Chat</i>	98
Gambar 4.91 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Orders</i>	99
Gambar 4.92 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Check Out and Payment</i>	100
Gambar 4.93 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Find Driver</i>	101
Gambar 4.94 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Profile</i>	102
Gambar 4.95 <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>My Pet</i>	103
Gambar 4.96 <i>UI Pet Details</i> Sebelum Revisi.....	104
Gambar 4.97 <i>UI Pet Details</i> Setelah Revisi.....	105
Gambar 4.98 Desain <i>Flyer</i> Sebelum Revisi.....	106
Gambar 4.99 Desain <i>Flyer</i> Setelah Revisi.....	107
Gambar 4.100 <i>Prototype</i> Final Aplikasi AluPet.....	107
Gambar 4.101 Desain <i>Rabbit dan Exotic Icon</i>	109
Gambar 4.102 Desain <i>Grooming Icon</i>	109
Gambar 4.103 <i>Low-Fidelity</i> Aplikasi AluPet.....	110
Gambar 4.104 <i>Final UI</i> Aplikasi AluPet.....	112
Gambar 4.105 <i>Wireframe Prototype</i> Aplikasi AluPet.....	113

Gambar 4.106 Instagram <i>Feeds Welcome</i>	114
Gambar 4.107 Instagram <i>Feeds Caption</i>	114
Gambar 4.108 Konten Instagram AluKnow	115
Gambar 4.109 Konten Instagram AluFact	115
Gambar 4.110 Proses Perancangan <i>Flyer</i> Tampak Depan.....	116
Gambar 4.111 Proses Perancangan <i>Flyer</i> Tampak Belakang	117
Gambar 4.112 Tampak Depan dan Belakang <i>Flyer</i>	117
Gambar 4.113 Proses Pembuatan <i>Mockup Booth Exhibition</i>	118
Gambar 4.114 <i>Mockup Booth Exhibition</i> Final.....	118
Gambar 4.115 Vendor Aplikasi AluPet	119
Gambar 4.116 Desain <i>Jersey</i> AluPet	120
Gambar 4.117 Wondapparel Instagram	120
Gambar 4.118 Desain <i>Totebag</i> AluPet.....	121
Gambar 4.119 Vendor <i>Vendor</i> AluPet	121
Gambar 4.120 Desain <i>Lanyard</i> AluPet	122
Gambar 4.121 Vendor <i>Lanyard</i> AluPet	122
Gambar 4.122 Desain <i>Topi</i> AluPet	123
Gambar 4.123 Vendor <i>Topi</i> AluPet	123
Gambar 4.124 <i>User Test</i> Aplikasi AluPet.....	124
Gambar 4.125 <i>Screenshot Google Form</i>	124



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Cover Letter Cluster MBKM Kewirausahaan</i>	xix
Lampiran B <i>Kartu MBKM</i>	xx
Lampiran C <i>Daily Task MBKM Cluster Kewirausahaan</i>	xxi
Lampiran D <i>Lembar Verifikasi Laporan MBKM Cluster Kewirausahaan</i>	xlix
Lampiran E <i>Letter of Acceptance MBKM Cluster Kewirausahaan</i>	l
Lampiran F <i>Letter of Completion MBKM Cluster Kewirausahaan</i>	li
Lampiran G <i>Hasil Turnitin</i>	lii
Lampiran H <i>Mindmap Perusahaan AluPet</i>	liii
Lampiran I <i>Pitchdeck AluPet</i>	liii
Lampiran J <i>Kuesioner AluPet</i>	lv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA