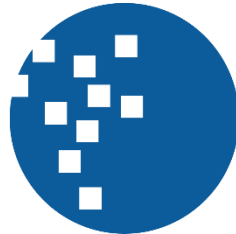


**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF ALUPET SEBAGAI  
SOLUSI PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Darlene Emanuela Liusvia**

**00000057114**

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

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF ALUPET SEBAGAI  
SOLUSI PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

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

**Darlene Emanuela Liusvia**

**0000057114**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Darlene Emanuela Liusvia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057114

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

### **PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF ALUPET SEBAGAI SOLUSI PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN**

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

  
(Darlene Emanuela Liusvia)

U M M N  
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

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul  
**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF ALUPET SEBAGAI SOLUSI  
PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN**

Oleh

Nama : Darlene Emanuela Liusvia  
NIM : 00000057114  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024  
Pukul 15.30 s.d 16.00 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan pengujian 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 Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Darlene Emanuela Liusvia

NIM : 00000057114

Program Studi : 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 MEDIA INTERAKTIF ALUPET SEBAGAI SOLUSI PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN**

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,



(Darlene Emanuela Liusvia)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan berkat-Nya penulis dapat menyusun laporan Cluster MBKM yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF ALUPET SEBAGAI SOLUSI PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN” ini dengan baik. Perancangan ini awalnya didasari atas minat dan pengalaman pribadi penulis dalam industry perawatan hewan peliharaan. Selama proses perancangan dan penulisan laporan ini berlangsung, penulis mendapatkan berbagai macam pengetahuan serta pengalaman baru. Penulis pun berharap setiap pengalaman yang diperoleh dapat menjadi pembelajaran yang bermanfaat bagi perancangan penulis selanjutnya.

Adapun selama penyusunan laporan Cluster MBKM ini, penulis mendapatkan banyak sekali bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

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 Internal dari Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Michelle Greysianti, sebagai Pembimbing Eksternal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing Eksternal kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
7. Seluruh peserta FGD yang telah berbagi opini terkait fashion dan sustainable fashion.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.
9. Anggota Tim AluPet yang telah turut berkontribusi secara langsung dalam perancangan bisnis dan desain dalam laporan Cluster MBKM ini.
10. Semua teman dan pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan motivasi, bantuan, dan saran mengenai perancangan bisnis dalam laporan Cluster MBKM ini.

Penulis berharap semoga laporan Cluster MBKM ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya terutama untuk pembaca yang tertarik dalam industry perawatan hewan dan memberikan kontribusi yang positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang Desain Komunikasi Visual serta dapat menjadi manfaat bagi kita semua.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima segala bentuk kritik dan saran sebagai acuan untuk pengembangan penulisan laporan berikutnya.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Darlene Emanuela Liusvia)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF ALUPET SEBAGAI SOLUSI PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN

(Darlene Emanuela Liusvia)

## ABSTRAK

Industri hewan peliharaan di Indonesia mengalami peningkatan seiring dengan berjalannya zaman. Di era digitalisasi, kebutuhan akan akses informasi serta layanan yang cepat, mudah dan lebih efisien menjadi semakin penting, termasuk juga dalam konteks perawatan hewan peliharaan. Disisi lain, masih banyak pemilik hewan peliharaan di Indonesia yang mengalami kesulitan dalam memperhatikan perawatan hewan peliharaan mereka. Oleh sebab itu, penulis merencanakan perancangan media interaktif AluPet sebagai solusi inovatif yang mengintegrasikan teknologi dengan kebutuhan sehari-hari pemilik hewan peliharaan. Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini berupa *mixed methods*, yakni pendekatan kualitatif dan kuantitatif, serta dengan menerapkan metodologi perancangan oleh Robin Landa untuk mengidentifikasi masalah dan merancang solusi yang sesuai. AluPet dirancang dengan fitur-fitur yang memenuhi berbagai macam kebutuhan pemilik hewan peliharaan, termasuk pencarian layanan kesehatan hewan, *grooming*, *pet hotel*, dan *pet shop*. Dengan demikian, AluPet menjadi solusi efektif dalam menyediakan akses dan pelayanan perawatan hewan peliharaan yang praktis dan efisien, guna meningkatkan kesejahteraan hidup hewan peliharaan.

**Kata kunci:** hewan peliharaan, perawatan, solusi, media interaktif

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# ***ALUPET INTERACTIVE MEDIA DESIGN***

## ***AS A PET CARE SOLUTION***

(Darlene Emanuela Liusvia)

### ***ABSTRACT (English)***

*The pet industry in Indonesia has increased over time. In the era of digitalization, the need for fast, easier and more efficient access to information and services is becoming increasingly important, including in the context of pet care. On the other hand, there are still many pet owners in Indonesia who have difficulty paying attention to the care of their pets. Therefore, the author plans to design interactive media AluPet as an innovative solution that integrates technology with the daily needs of pet owners. The method that will be used in this design is mixed methods, namely qualitative and quantitative approaches, as well as applying the design methodology by Robin Landa to identify problems and design appropriate solutions. AluPet is designed with features that meet the various needs of pet owners, including searching for animal health services, grooming, pet hotels and pet shops. Thus, AluPet is an effective solution in providing practical and efficient pet care access and services, in order to improve the welfare of pets.*

***Keywords:*** *pets, care, solutions, interactive media*

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
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan .....</b>	<b>4</b>
<b>1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster     Kewirausahaan.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Validasi Ide Bisnis .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.1.1 UI/UX.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1.1.2 Fitur .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.1.3 Platform .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.2.1 UI/UX.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.2.2 Fitur.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1.2.3 Platform .....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 Business Model Canvas .....</b>	<b>17</b>
<b>2.3 Deskripsi Perusahaan.....</b>	<b>21</b>
<b>2.4 Struktur Perusahaan.....</b>	<b>25</b>

2.5	Alur Kerja Perusahaan .....	27
2.6	Analisis Kelayakan Usaha .....	27
<b>BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION .....</b>		<b>31</b>
3.1	<i>Market Research Validation</i> .....	31
3.1.1	<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i> .....	31
3.1.2	Market Persona.....	36
3.2	Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis .....	38
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	38
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif .....	41
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	44
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi .....	46
3.4.1	Studi Eksisting .....	46
3.4.2	Studi Referensi.....	49
3.5	Penetapan Harga Jasa.....	50
3.6	Metode Perancangan Jasa .....	51
3.6.1.	<i>Orientation</i> .....	51
3.6.2	<i>Analysis</i> .....	51
3.6.3	<i>Concepts</i> .....	52
3.6.4	<i>Design</i> .....	52
3.6.5	<i>Implementation</i> .....	53
<b>BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA .....</b>		<b>54</b>
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa .	54
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa .....	57
4.2.1	Perancangan <i>Brief Prototype</i> Produk/Jasa .....	58
4.2.2	<i>Mindmapping Brainstorming</i> .....	58
4.2.3	<i>Moodboard</i> .....	59
4.2.4	Perancangan Desain .....	62
4.2.4.1	<i>Brand Identity</i> .....	62
4.2.4.2	<i>User Interface Design</i> .....	65
4.2.4.3	Desain <i>Marketing</i> untuk <i>Customer</i> .....	85
4.2.4.4	Desain <i>Marketing</i> untuk <i>Mitra</i> .....	95
4.2.5	<i>Draft</i> Desain.....	98

4.2.5.1 Ikon Aplikasi AluPet .....	98
4.2.5.2 <i>Low Fidelity</i> .....	108
4.2.6 Revisi .....	124
4.2.7 Finalisasi .....	127
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa..	127
4.3.1 <i>Prototype</i> AluPet .....	128
4.3.2 <i>Website</i> .....	135
4.3.3 <i>Branding dan Marketing</i> .....	137
4.4 Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa.....	142
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa .....	145
4.5.1 Desain .....	146
4.5.2 Navigasi.....	148
4.6 Kendala yang Ditemukan .....	149
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	149
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	151
5.1 Simpulan.....	151
5.2 Saran.....	152
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	1
<b>LAMPIRAN</b> .....	xx

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Prosedur MBKM Kewirausahaan .....	6
Tabel 2. 1 Pendapatan Melalui Komisi .....	28
Tabel 2. 2 Harga Pokok Produksi dan Penjualan .....	29
Tabel 2. 3 Pendapatan 6 Bulan Pertama dan 6 Bulan Terakhir .....	30
Tabel 3. 1 <i>Segmentation</i> .....	32
Tabel 3. 2 <i>Targeting</i> .....	33
Tabel 3. 3 Profil Peserta <i>FGD</i> .....	39
Tabel 3. 4 Tabel Perbandingan Kompetitor .....	45
Tabel 3. 5 Tabel Analisa SWOT .....	47
Tabel 4. 1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa .....	54
Tabel 4. 2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa .....	56
Tabel 4. 3 Analisa Hasil <i>User Test</i> Segi Desain .....	147
Tabel 4. 4 Analisa Hasil <i>User Test</i> Segi Navigasi .....	148

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan <i>UI</i> Aplikasi AluPet.....	14
Gambar 2. 2 Fitur Layanan Aplikasi AluPet.....	15
Gambar 2. 3 Implementasi Desain <i>UI</i> AluPet Pada <i>Smartphone</i> .....	16
Gambar 2. 4 <i>Business Model Canvas</i> AluPet.....	17
Gambar 2. 5 Logo AluPet .....	21
Gambar 2. 6 Konfigurasi Logo AluPet .....	22
Gambar 2. 7 Warna Alternatif Logo .....	23
Gambar 2. 8 Supergrafis AluPet .....	24
Gambar 2. 9 Struktur Perusahaan AluPet .....	25
Gambar 2. 10 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan .....	27
Gambar 3. 1 Target Market Persona AluPet .....	37
Gambar 3. 2 Responden AluPet .....	42
Gambar 3. 3 Presentase Kuesioner tentang Jenis Peliharaan .....	42
Gambar 3. 4 <i>Brand Positioning Map</i> .....	44
Gambar 3. 5 Tampilan Aplikasi Hewania.....	47
Gambar 3. 6 Tampilan <i>UI</i> Aplikasi Gojek.....	49
Gambar 3. 7 Metode Perancangan Menurut Robin Landa.....	53
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i> AluPet .....	59
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i> AluPet.....	60
Gambar 4. 3 <i>Colorpalette</i> AluPet.....	61
Gambar 4. 4 <i>Typeface</i> AluPet .....	61
Gambar 4. 5 Logo AluPet .....	62
Gambar 4. 6 <i>Supergraphic</i> AluPet.....	64
Gambar 4. 7 <i>Information Architecture</i> AluPet.....	66
Gambar 4. 8 <i>Landing Page</i> .....	67
Gambar 4. 9 <i>Welcome Page</i> .....	68
Gambar 4. 10 <i>Log In Page</i> melalui email .....	68
Gambar 4. 11 <i>Log In Page</i> melalui nomor telepon.....	69
Gambar 4. 12 <i>Create an account page</i> .....	70
Gambar 4. 13 <i>Home Page</i> .....	71
Gambar 4. 14 <i>About Page</i> .....	72
Gambar 4. 15 <i>Goals AluPet</i> .....	72
Gambar 4. 16 <i>Calendar Page</i> .....	73
Gambar 4. 17 <i>Contact Us Page</i> .....	73
Gambar 4. 18 <i>Pet Details Page</i> .....	74
Gambar 4. 19 <i>Services Page</i> .....	75
Gambar 4. 20 <i>Shop Page</i> .....	75
Gambar 4. 21 <i>Accessories Shop</i> .....	76
Gambar 4. 22 <i>Pet Love Page</i> .....	77
Gambar 4. 23 <i>Chat Page</i> .....	78
Gambar 4. 24 <i>Personal Chat Page</i> .....	78

Gambar 4. 25 <i>Group Chat Page</i> .....	79
Gambar 4. 26 <i>Orders Page</i> .....	80
Gambar 4. 27 <i>Check Out dan Payment Page</i> .....	81
Gambar 4. 28 <i>Searching for Driver Page</i> .....	81
Gambar 4. 29 <i>Profile Page</i> .....	82
Gambar 4. 30 <i>Add My Pet Pages</i> .....	83
Gambar 4. 31 <i>Mockup Website AluPet</i> .....	84
Gambar 4. 32 <i>Desain Website AluPet</i> .....	84
Gambar 4. 33 <i>Desain Story WA Business</i> .....	86
Gambar 4. 34 <i>Desain Konten AluFact</i> .....	87
Gambar 4. 35 <i>Desain Feeds Instagram</i> .....	87
Gambar 4. 36 <i>Desain Flyer</i> .....	88
Gambar 4. 37 <i>Desain Catalog bagian About Us</i> .....	89
Gambar 4. 38 <i>Desain Informasi Annoucement</i> .....	90
Gambar 4. 39 <i>Dog Healthcare Pricelist</i> .....	90
Gambar 4. 40 <i>Dog Grooming and Hotel Pricelist</i> .....	91
Gambar 4. 41 <i>Cat Healthcare Pricelist</i> .....	92
Gambar 4. 42 <i>Cat Grooming and Hotel Pricelist</i> .....	92
Gambar 4. 43 <i>Rabbit Hotel Pricelist</i> .....	93
Gambar 4. 44 <i>Exotic Hotel Pricelist</i> .....	94
Gambar 4. 45 <i>Desain Booth</i> .....	94
Gambar 4. 46 <i>Presentasi Partnership</i> .....	96
Gambar 4. 47 <i>Proposal Partnership AluPet</i> .....	97
Gambar 4. 48 <i>MoU AluPet</i> .....	97
Gambar 4. 49 <i>Desain Ikon Kategori Hewan</i> .....	98
Gambar 4. 50 <i>Health Care Icon</i> .....	99
Gambar 4. 51 <i>Grooming Icon</i> .....	100
Gambar 4. 52 <i>Hotel Icon</i> .....	100
Gambar 4. 53 <i>Fries Menu Icon</i> .....	101
Gambar 4. 54 <i>About Icon</i> .....	101
Gambar 4. 55 <i>Goals Icon</i> .....	101
Gambar 4. 56 <i>Calendar Icon</i> .....	102
Gambar 4. 57 <i>Contact Us Icon</i> .....	102
Gambar 4. 58 <i>Pet Love Icon</i> .....	102
Gambar 4. 59 <i>Navigation Bar Icon</i> .....	103
Gambar 4. 60 <i>Home Icon Interaction</i> .....	103
Gambar 4. 61 <i>Service Icon Interaction</i> .....	104
Gambar 4. 62 <i>Orders Icon Interaction</i> .....	104
Gambar 4. 63 <i>Profile Icon Interaction</i> .....	104
Gambar 4. 64 <i>Shop Icon Interaction</i> .....	105
Gambar 4. 65 <i>My Pet Icon</i> .....	105
Gambar 4. 66 <i>Account Icon</i> .....	106
Gambar 4. 67 <i>Notifications Icon</i> .....	106



Gambar 4. 68 <i>Devices Icon</i> .....	107
Gambar 4. 69 <i>Password Icon</i> .....	107
Gambar 4. 70 <i>Language Icon</i> .....	107
Gambar 4. 71 <i>Chat Icon</i> .....	107
Gambar 4. 72 <i>Search Icon</i> .....	108
Gambar 4. 73 <i>Low-fi Landing Page</i> .....	108
Gambar 4. 74 <i>Low-fi Welcome Page</i> .....	109
Gambar 4. 75 <i>Low-fi Log In Page Email dan Google</i> .....	110
Gambar 4. 76 <i>Low-fi Log In Page Nomor Telepon</i> .....	110
Gambar 4. 77 <i>Low-fi Sign Up Page</i> .....	111
Gambar 4. 78 <i>Low-fi Homepage</i> .....	112
Gambar 4. 79 <i>Low-fi About Page</i> .....	112
Gambar 4. 80 <i>Low-fi Goals Page</i> .....	113
Gambar 4. 81 <i>Low-fi Calendar Page</i> .....	114
Gambar 4. 82 <i>Low-fi Contact Page</i> .....	114
Gambar 4. 83 <i>Low-fi Pet Details Page</i> .....	115
Gambar 4. 84 <i>Low-fi Services Page</i> .....	116
Gambar 4. 85 <i>Low-fi Service Page</i> .....	116
Gambar 4. 86 <i>Low-fi Accessories Shop</i> .....	117
Gambar 4. 87 <i>Low-fi Pet Love Page</i> .....	118
Gambar 4. 88 <i>Low-fi Chat Page</i> .....	118
Gambar 4. 89 <i>Low-fi Personal Chat Page</i> .....	119
Gambar 4. 90 <i>Low-fi Group Chat Page</i> .....	119
Gambar 4. 91 <i>Low-fi Orders Page</i> .....	120
Gambar 4. 92 <i>Low-fi Check Out and Payment Page</i> .....	121
Gambar 4. 93 <i>Low-fi Searching for Driver Page</i> .....	121
Gambar 4. 94 <i>Low-fi Profile Page</i> .....	122
Gambar 4. 95 <i>Low-fi My Pet Page</i> .....	123
Gambar 4. 96 <i>UI Pet Details Sebelum Revisi</i> .....	124
Gambar 4. 97 <i>UI Pet Details Setelah Revisi</i> .....	125
Gambar 4. 98 <i>Desain Flyer setelah revisi</i> .....	126
Gambar 4. 99 <i>Desain Flyer sebelum revisi</i> .....	126
Gambar 4. 100 <i>Screenshot keseluruhan UI Aplikasi</i> .....	127
Gambar 4. 101 <i>Information Architecture AluPet</i> .....	128
Gambar 4. 102 <i>Peran Penulis dalam Low-Fidelity Aplikasi</i> .....	130
Gambar 4. 103 <i>Peran Penulis dalam Desain UI Aplikasi</i> .....	131
Gambar 4. 104 <i>Desain keseluruhan icon oleh penulis</i> .....	133
Gambar 4. 105 <i>Desain keseluruhan button oleh penulis</i> .....	134
Gambar 4. 106 <i>Peran Penulis dalam Prototyping AluPet</i> .....	135
Gambar 4. 107 <i>Mockup Website AluPet</i> .....	136
Gambar 4. 108 <i>Desain Website AluPet</i> .....	136
Gambar 4. 109 <i>Desain Post Feeds Instagram 1</i> .....	137
Gambar 4. 110 <i>Desain Post Feeds Instagram 2</i> .....	138



Gambar 4. 111 Desain <i>Post Feeds</i> Instagram 3 .....	138
Gambar 4. 112 <i>About Us</i> WA Catalog .....	139
Gambar 4. 113 <i>Information</i> WA Catalog .....	140
Gambar 4. 114 <i>Services Pricelist</i> .....	141
Gambar 4. 115 Desain <i>Jersey</i> AluPet .....	142
Gambar 4. 116 Profile Vendor Crosstechno .....	142
Gambar 4. 117 Desain <i>Jersey</i> AluPet .....	143
Gambar 4. 118 Desain <i>Totebag</i> AluPet.....	143
Gambar 4. 119 Desain <i>Lanyard</i> AluPet .....	144
Gambar 4. 120 Desain <i>Topi</i> AluPet .....	144
Gambar 4. 121 Dokumentasi <i>User Test</i> .....	145
Gambar 4. 122 <i>G-form</i> Keterangan Umur dan Jenis Kelamin.....	146



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>MBKM-01 Cover Letter MBKM Kewirausahaan</i> .....	xx
Lampiran B <i>MBKM-02 MBKM Kewirausahaan Card</i> .....	xxi
Lampiran C <i>MBKM-03 Supervisor Daily Task</i> .....	xxii
Lampiran D <i>MBKM-04 Verification Form</i> .....	li
Lampiran E <i>Letter of Acceptance</i> .....	lii
Lampiran F <i>Letter of Completion</i> .....	liii
Lampiran G <i>Mindmap AluPet</i> .....	liv
Lampiran H <i>Pitchdeck AluPet</i> .....	lv
Lampiran I <i>Kuesioner AluPet</i> .....	lviii
Lampiran J Hasil Turnitin Laporan Akhir .....	lix

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA