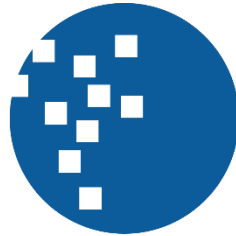


**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK MEDIA
INTERAKTIF ALUPET**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Adeson Lim Setiawan

0000057129

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

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK MEDIA

INTERAKTIF ALUPET



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Adeson Lim Setiawan

0000057129

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : ADESON LIM SETIAWAN

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057129

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK MEDIA INTERAKTIF ALUPET

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

UMMA



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Adeson Lim Setiawan

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK
MEDIA INTERAKTIF ALUPET**

Oleh

Nama : Adeson Lim Setiawan
NIM : 00000057129
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024
Pukul 16.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



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

Penguji



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Adeson Lim Setiawan
NIM : 00000057129
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM

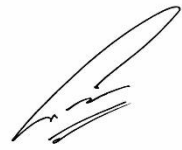
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK MEDIA INTERAKTIF ALUPET

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,



Adeson Lim Setiawan

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat kebaikannya penulis dapat menyusun laporan Cluster MBKM dengan judul “PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK MEDIA INTERAKTIF ALUPET” ini dengan lancar dan baik. Perancangan ini merupakan minat pribadi penulis dan telah dipertimbangkan bersama oleh anggota tim. Selama proses perancangan ini, penulis dan tim banyak mendapatkan pelajaran, pendapat, saran dan juga pengalaman baru. Penulis pun dan tim berharap semua hal baru ini dapat memberikan pembelajaran bagi penulis dan juga tim dan juga dapat mengambil manfaat untuk perancangan penulis kedepannya.

Selama penyusunan laporan Cluster MBKM ini, penulis mendapat banyak dukungan dalam hal bimbingan dan juga bantuan secara langsung dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan 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 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Michelle Greysianti sebagai Pembimbing Eksternal pertama 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. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.

8. Seluruh peserta FGD yang telah mengikuti dan memberikan saran selama proses perancangan media interaktif AluPet.
9. Anggota tim AluPet yang telah bekerja sama dan juga berkontribusi secara langsung untuk perancangan bisnis dan desain dalam laporan Cluster MBKM ini.
10. Semua pihak lain yang telah memberikan *support*, motivasi, bantuan dan juga saran selama perancangan bisnis dan desain dalam laporan cluster MBKM ini.

Penulis berharap dengan adanya laporan Cluster MBKM ini, pembaca bisa mendapatkan manfaat yang berguna, terutama yang tertarik dalam bidang perawatan hewan dan juga dapat memberikan efek yang positif dalam hal pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang Desain Komunikasi Visual.

Pada akhirnya penulis juga menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan ini, sehingga penulis terbuka untuk segala kritik dan saran, sehingga membantu penulis untuk berkembang di kemudian hari.

Tangerang, 14 Juni 2024



UMMN

Adeson Lim Setiawan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BRAND IDENTITY* UNTUK MEDIA

INTERAKTIF ALUPET

Adeson Lim Setiawan

ABSTRAK

Di Indonesia, kepemilikan hewan peliharaan meningkat pesat semenjak pandemi, hal ini juga memengaruhi layanan perawatan hewan peliharaan. Di era digital ini, banyak orang mengandalkan platform elektronik untuk segala macam layanan karena dapat memudahkan dan juga menghemat waktu di antara kesibukan. Maka dengan itu, pelayanan perawatan hewan secara digital banyak dibutuhkan sekarang. Penulis dan tim melakukan perancangan media interaktif AluPet sebagai solusi dari permasalahan ini, dan penulis sendiri memiliki peran sebagai perancang *brand identity* untuk meningkatkan *brand awareness* dari media interaktif tersebut. Metode yang digunakan oleh penulis ialah *mixed methods*, yaitu gabungan antara pendekatan kualitatif dan juga kuantitatif. Penulis juga menerapkan metodologi perancangan robin landa untuk menganalisis masalah dan menciptakan solusi yang sesuai. Alupet di rancang dengan fitur yang beragam mulai dari layanan kesehatan hewan, *grooming*, *pet hotel* dan *petshop*. Dengan begitu perancangan *brand identity* untuk media interaktif ini merupakan solusi utama untuk meningkatkan *brand awareness* dan juga menjadi media yang efektif untuk membantu para pemilik hewan peliharaan menjaga kesehatan dan kesejahteraan hewan peliharaan mereka.

Kata kunci: hewan peliharaan, solusi, perawatan, *brand identity*

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

DESIGNING BRAND IDENTITY FOR ALUPET INTERACTIVE

MEDIA

Adeson Lim Setiawan

ABSTRACT (English)

In Indonesia, pet ownership has been rapidly increasing since the pandemic, which also affects pet care services. In this digital era, many people rely on electronic platforms for various services because it can facilitate and save time amidst their busy schedules. Therefore, digital pet care services are in high demand now. The author and the team design AluPet's interactive media as a solution to this issue, and the author themselves take on the role of brand identity designer to enhance brand awareness of this interactive media. The method used by the author is mixed methods, a combination of qualitative and quantitative approaches. The author also applies Robin Landa's design methodology to analyze problems and create appropriate solutions. AluPet is designed with various features ranging from pet health services, grooming, pet hotels, and pet shops. Thus, designing brand identity for this interactive media is the primary solution to increase brand awareness and also serve as an effective platform to help pet owners maintain the health and well-being of their pets.

Keywords: *pets, solution, care, brand identity*

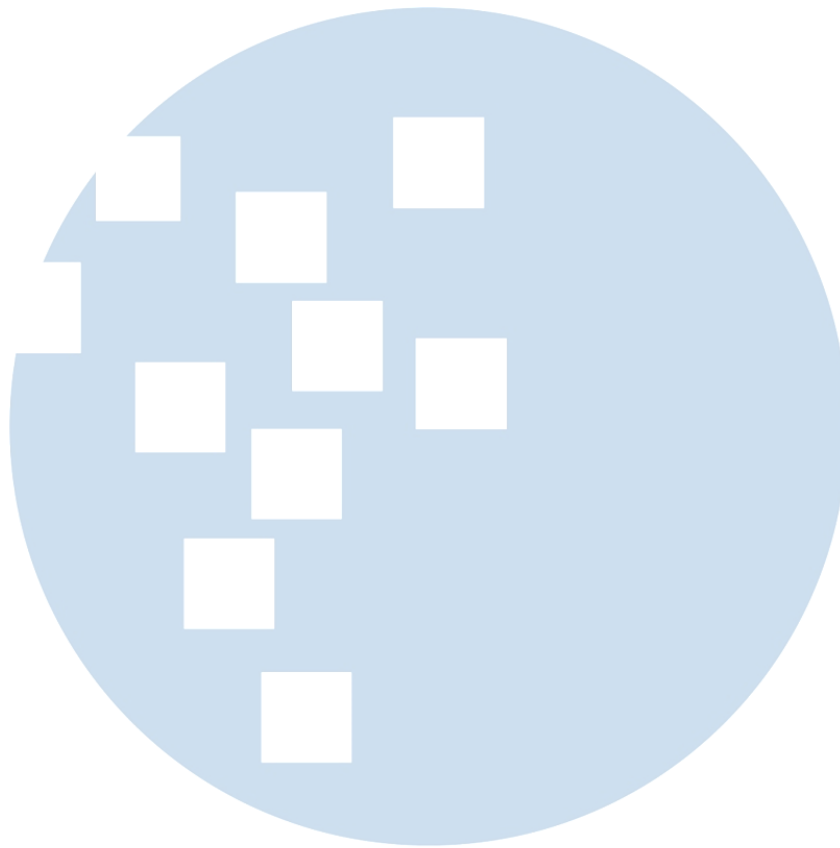
UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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.....	6
2.1 Validasi Ide Bisnis	6
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	6
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	8
2.2 <i>Business Model Canvas</i>	10
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	12
2.4 Struktur Perusahaan.....	16
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	18
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	18
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	22
3.1 <i>Market Research Validation</i>	22
3.1.1 <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>	22
3.1.2 <i>Market Persona</i>.....	26

3.2	Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis.....	27
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	28
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif	30
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	31
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	32
3.4.1	Studi Eksisting	33
3.4.2	Studi Referensi	34
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	36
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	36
3.6.1	<i>Orientation</i>	36
3.6.2	<i>Analysis</i>	37
3.6.3	<i>Concepts</i>	37
3.6.4	<i>Design</i>	37
3.6.5	<i>Implementation</i>	37
BAB IV PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA		38
4.1	<i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa ..	38
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	42
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa ...	102
4.3.1	<i>Brand Identity</i>	102
4.3.2	<i>Merchandise</i>	103
4.3.3	<i>Graphic Standard Manual</i>	104
4.4	Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa.....	104
4.5	Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	108
4.5.1	Desain.....	110
4.5.2	Navigasi	111
4.5.3	Pengeluaran.....	112
4.6	Kendala yang Ditemukan	113
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	114
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		116
5.1	Simpulan.....	116
5.2	Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA		xvii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel deskripsi waktu	4
Tabel 2.1 Pendapatan	18
Tabel 2.2 Biaya pokok	19
Tabel 2.3 Pendapatan tahun pertama	21
Tabel 3.1 <i>Segmentation</i>	22
Tabel 3.2 <i>Targeting</i>	24
Tabel 3.3 <i>Focus group discussion</i>	28
Tabel 3.4 Tabel perbandingan kompetitor	32
Tabel 3.5 Tabel analisa SWOT	34
Tabel 4,1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa	38
Tabel 4.2 Tahapan perancangan <i>prototype</i> produk/jasa	40
Tabel 4.3 Feedback Desain	111
Tabel 4.4 Feedback Navigasi	112
Tabel 4.5 Pengeluaran Bulan Mei	112

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Business model canvas</i> AluPet	10
Gambar 2.2 Logo AluPet	14
Gambar 2.3 Supergrafik AluPet	15
Gambar 2.4 Struktur perusahaan AluPet	16
Gambar 2.5 Alur koordinasi tim MBKM AluPet	18
Gambar 3.1 <i>Target market persona</i>	26
Gambar 3.2 <i>Brand positioning map</i>	32
Gambar 3.3 Aplikasi Hewania	33
Gambar 3.4 Aplikasi Gojek	35
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> AluPet	43
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> AluPet	44
Gambar 4.3 <i>Color Palette</i> AluPet	44
Gambar 4.4 Typeface AluPet	45
Gambar 4.5 Logo AluPet	46
Gambar 4.6 <i>Supergraphic</i> AluPet	47
Gambar 4.7 <i>Information Architecture</i> AluPet	48
Gambar 4.8 <i>Landing Page</i>	49
Gambar 4.9 <i>Welcome Page</i>	49
Gambar 4.10 <i>Log In Page</i> melalui email	50
Gambar 4.11 <i>Log In Page</i> melalui nomor telepon	51
Gambar 4.12 <i>Create an account page</i>	51
Gambar 4.13 <i>Home Page</i>	52
Gambar 4.14 <i>About Page</i>	53
Gambar 4.15 <i>Goals</i> AluPet	53
Gambar 4.16 <i>Calendar Page</i>	54
Gambar 4.17 <i>Contact Us Page</i>	55
Gambar 4.18 <i>Pet Details Page</i>	55
Gambar 4.19 <i>Services Page</i>	56
Gambar 4.20 <i>Shop Page</i>	57
Gambar 4.21 <i>Accessories Shop</i>	57
Gambar 4.22 <i>Pet Love Page</i>	58
Gambar 4.23 <i>Chat Page</i>	59
Gambar 4.24 <i>Personal Chat Page</i>	59
Gambar 4.25 <i>Group Chat Page</i>	60
Gambar 4.26 <i>Orders Page</i>	60
Gambar 4.27 <i>Check Out dan Payment Page</i>	62
Gambar 4.28 <i>Searching for Driver Page</i>	62
Gambar 4.29 <i>Profile Page</i>	63
Gambar 4.30 <i>Add My Pet Pages</i>	64
Gambar 4.33 Desain <i>Story WA Business</i>	65
Gambar 4.34 Desain Konten AluFact	66

Gambar 4.35 Desain <i>Feeds Instagram</i>	66
Gambar 4.36 Desain <i>Flyer</i>	67
Gambar 4.37 Desain <i>Catalog</i> bagian <i>About Us</i>	68
Gambar 4.38 Desain <i>Informasi Annoucement</i>	69
Gambar 4.39 <i>Dog Healthcare Pricelist</i>	69
Gambar 4.40 <i>Dog Grooming and Hotel Pricelist</i>	70
Gambar 4.41 <i>Cat Healthcare Pricelist</i>	70
Gambar 4.42 <i>Cat Grooming and Hotel Pricelist</i>	71
Gambar 4.43 <i>Rabbit Hotel Pricelist</i>	71
Gambar 4.44 <i>Exotic Hotel Pricelist</i>	72
Gambar 4.45 Desain <i>Booth</i>	73
Gambar 4.46 Desain Ikon Kategori Hewan	73
Gambar 4.47 Health Care Icon.....	74
Gambar 4.48 <i>Grooming Icon</i>	74
Gambar 4.49 <i>Hotel Icon</i>	74
Gambar 4.50 <i>Fries Menu Icon</i>	75
Gambar 4.51 <i>About Icon</i>	75
Gambar 4.52 <i>Goals Icon</i>	76
Gambar 4.53 <i>Calendar Icon</i>	76
Gambar 4.54 <i>Contact Us Icon</i>	76
Gambar 4.55 <i>Pet Love Icon</i>	77
Gambar 4.56 <i>Navigation Bar Icon</i>	77
Gambar 4.57 <i>Home Icon Interaction</i>	77
Gambar 4.58 <i>Service Icon Interaction</i>	78
Gambar 4.59 <i>Orders Icon Interaction</i>	78
Gambar 4.60 <i>Profile Icon Interaction</i>	78
Gambar 4.61 <i>Shop Icon Interaction</i>	79
Gambar 4.62 <i>My Pet Icon</i>	79
Gambar 4.63 <i>Account Icon</i>	79
Gambar 4.64 <i>Notifications Icon</i>	80
Gambar 4.65 <i>Devices Icon</i>	80
Gambar 4.66 <i>Password Icon</i>	80
Gambar 4.67 <i>Language Icon</i>	80
Gambar 4.68 <i>Chat Icon</i>	81
Gambar 4.69 <i>Search Icon</i>	81
Gambar 4.70 <i>Low-fi Landing Page</i>	82
Gambar 4.71 <i>Low-fi Welcome Page</i>	82
Gambar 4.72 <i>Low-fi Log In Page Email dan Google</i>	83
Gambar 4.73 <i>Low-fi Log In Page Nomor Telepon</i>	84
Gambar 4.74 <i>Low-fi Sign Up Page</i>	84
Gambar 4.75 <i>Low-fi Homepage</i>	85
Gambar 4.76 <i>Low-fi About Page</i>	86
Gambar 4.77 <i>Low-fi Goals Page</i>	86

Gambar 4.78 <i>Low-fi Calendar Page</i>	87
Gambar 4.79 <i>Low-fi Contact Page</i>	88
Gambar 4.80 <i>Low-fi Pet Details Page</i>	88
Gambar 4.81 <i>Low-fi Services Page</i>	89
Gambar 4.82 <i>Low-fi Service Page</i>	90
Gambar 4.83 <i>Low-fi Accessories Shop</i>	90
Gambar 4.84 <i>Low-fi Pet Love Page</i>	91
Gambar 4.85 <i>Low-fi Chat Page</i>	92
Gambar 4.86 <i>Low-fi Personal Chat Page</i>	93
Gambar 4.87 <i>Low-fi Group Chat Page</i>	93
Gambar 4.88 <i>Low-fi Orders Page</i>	94
Gambar 4.89 <i>Low-fi Check Out and Payment Page</i>	95
Gambar 4.90 <i>Low-fi Searching for Driver Page</i>	96
Gambar 4.91 <i>Low-fi Profile Page</i>	97
Gambar 4.92 <i>Low-fi My Pet Page</i>	97
Gambar 4.93 <i>UI Pet Detail Sebelum Revisi</i>	99
Gambar 4.94 <i>UI Pet Detail Setelah Revisi</i>	99
Gambar 4.95 <i>Desain Flyer sebelum revisi</i>	100
Gambar 4.96 <i>Desain Flyer setelah revisi</i>	101
Gambar 4.97 <i>Screenshot keseluruhan UI Aplikasi</i>	101
Gambar 4.98 <i>Brand Identity AluPet</i>	102
Gambar 4.99 <i>Merch AluPet</i>	103
Gambar 4.100 <i>Graphic Standard Manual</i>	104
Gambar 4.101 <i>Vendor Crosstechno</i>	105
Gambar 4.102 <i>Desain Jersey AluPet</i>	106
Gambar 4.103 <i>Desain Totebag AluPet</i>	106
Gambar 4.104 <i>Desain Lanyard AluPet</i>	107
Gambar 4.105 <i>Desain Topi AluPet</i>	108
Gambar 4.106 <i>Dokumentasi User Test</i>	109
Gambar 4.107 <i>Usia dan Kelamin Responden</i>	110

U I 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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>MBKM-01 Cover Letter MBKM Kewirausahaan</i>	xviii
Lampiran B <i>MBKM-02 MBKM Kewirausahaan Card</i>	xviii
Lampiran C <i>MBKM-03 Daily task</i>	xlix
Lampiran D <i>MBKM-04 Lembar Verifikasi</i>	1
Lampiran E <i>Letter of acceptance</i>	li
Lampiran F <i>Letter of completion</i>	lii
Lampiran G <i>karya AluPet</i>	lv
Lampiran H <i>Kuesioner AluPet</i>	lvi
Lampiran I <i>Hasil Turnitin</i>	lviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA