

**PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN DESAIN  
*USER INTERFACE* PADA APLIKASI “PAWMISI”**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Agnes Angelica  
0000057942**

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

**PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN DESAIN**

***USER INTERFACE PADA APLIKASI “PAWMISI”***



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Agnes Angelica**

**0000057942**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Agnes Angelica

Nomor Induk Mahasiswa : 0000057942

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN DESAIN  
USER INTERFACE PADA APLIKASI “PAWMISI”**

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, 20 Juni 2024



(Agnes Angelica)

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 STRATEGI BISNIS DAN DESAIN  
USER INTERFACE PADA APLIKASI “PAWMISI”**

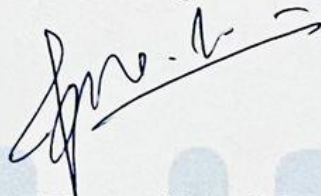
Oleh

Nama : Agnes Angelica  
NIM : 00000057942  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024  
Pukul 11.00 s.d 11.30 dan dinyatakan  
**LULUS**

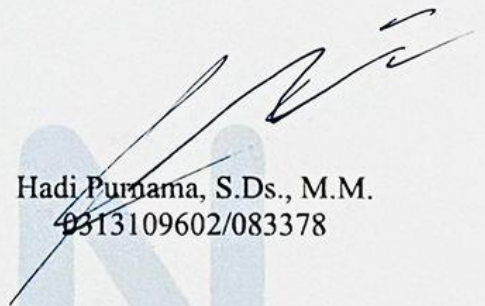
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



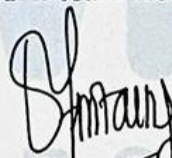
Desy Sandrayani Hartanadijaya, S.Sn., M.Pd.  
0311127202/L00168

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.  
0313109602/083378

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 : Agnes Angelica

NIM : 00000057942

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 BISNIS DAN DESAIN**

#### ***USER INTERFACE* PADA APLIKASI “PAWMISI”**

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, 20 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Agnes Angelica)

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 penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dikarenakan atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan ini yang berjudul “Perancangan Strategi Bisnis dan Desain *User Interface* pada Aplikasi Pawmisi“ yang menjadi syarat dalam menyelesaikan MBKM Kewirausahaan. Adanya masalah mengenai kesibukan dari pemilik hewan peliharaan menjadi alasan dalam perancangan aplikasi ini. Penulis mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari perancangan aplikasi dan penyusunan laporan ini yang diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang berguna bagi perancangan selanjutnya.

Berdasarkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan MBKM ini dapat tersusun dengan lancar. Sehingga penulis menyampaikan ucapan 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. Desy Sandrayani H., S.Sn., M.Pd., sebagai Pembimbing Internal dari program studi Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan mengarahkan penyusunan laporan MBKM ini.
5. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing Lapangan dari Skystar Ventures yang telah membimbing dan mengarahkan perancangan bisnis dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Michelle Greysianti, sebagai Pembimbing Lapangan dari Skystar Ventures yang telah membimbing dan mengarahkan perancangan bisnis dalam laporan Cluster MBKM ini.
7. Keluarga penulis yang telah mendukung agar laporan MBKM ini dapat selesai.

8. Anggota tim yang telah bekerja sama dalam merancang bisnis dan desain dari aplikasi dalam laporan MBKM ini.

Laporan MBKM diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca. Akan tetapi, tentu saja laporan ini masih tidak sempurna. Oleh sebab itu, penulis berharap untuk mendapatkan kritik dan saran dari pihak lain.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Agnes Angelica)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN DESAIN

## USER INTERFACE PADA APLIKASI “PAWMISI”

(Agnes Angelica)

### ABSTRAK

Terdapat peningkatan pemeliharaan hewan sejak pandemi karena hewan peliharaan dianggap sebagai *human substitute* yaitu pengganti sosok teman ataupun keluarga. Namun, dalam mengadopsi hewan terjadi banyak kasus penipuan dan adanya kesulitan mengantarkan hewan adopsi kepada *adopter* yang jaraknya jauh. Dalam pemeliharaan hewan, *pet grooming* di *pet salon* menjadi aspek penting. Selain itu, saat pemilik hewan peliharaan pergi keluar kota maka ada layanan penitipan di *pet hotel*. Namun, kenyataannya terdapat kesulitan yang dialami berupa jarak jauh, kurangnya waktu senggang, dan antrian panjang menyebabkan banyak pemilik hewan peliharaan menjadi tidak rutin melakukan *pet grooming*. Yang dapat menyebabkan hewan peliharaan kurang terawat dan terjangkau penyakit. Oleh sebab itu, penulis merancang strategi bisnis dan *user interface* aplikasi Pawmisi, aplikasi dengan layanan antar jemput hewan ke *pet salon*, *pet hotel*, dan adopsi. Aplikasi dipilih sebagai *platform* karena hampir seluruh warga Indonesia telah menggunakan *smartphone* untuk mengakses aplikasi yang salah satunya sedang marak digunakan adalah aplikasi layanan antar jemput. *Design Thinking* oleh Hasso Plattner (2009) digunakan sebagai metode perancangan. Penulis berperan dalam merancang *high fidelity prototype* dan media promosi lainnya. Setelah *user test*, diketahui bahwa aplikasi Pawmisi memiliki *user experience* yang baik. Namun terdapat revisi sebelum difinalisasikan.

**Kata kunci:** *Pet Salon*, *Pet Hotel*, Adopsi, Aplikasi, Antar Jemput

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



## ***BUSINESS STRATEGY AND USER INTERFACE***

### ***DESIGN OF “PAWMISI” APPLICATION***

(Agnes Angelica)

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

*Since the pandemic occurred, there has been an increase in owning pets because they are considered as human substitutes, namely substitutes for friends or family. However, in adopting pets there are many cases of fraud and there are also difficulties in delivering adopted pets to adopters who are far away. In taking care of pets, pet grooming is an essential aspect. Apart from that, when pet owners go out of town, they can leave their pet at the pet hotel service. However, there are difficulties experienced by pet owners where the pet salon or pet hotel is too far, lack of free time, and long queues causing many pet owners to not carry out pet grooming regularly. Even though irregular pet grooming can cause pets to be poorly looked after and contract diseases. Therefore, the author plans to design a business strategy and user interface for the Pawmisi application, which is a pick up and drop off service for pets from pet salons, pet hotels and adoptions. Application was chosen as the platform because almost all Indonesian citizens already use smartphones to access applications, one of which is widely used is the pick-up and drop-off service application. The design method used is Design Thinking by Hasso Plattner (2009). This author plays a role in designing high-fidelity prototypes and other promotional media. After user testing, it was found that the Pawmisi application had a good user experience. However, there were some revisions before it was finalized.*

***Keywords:*** *Pet Salon, Pet Hotel, Adoption, Application, Deliver Pick Up*

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 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.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan.....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	3
1.3.1 Strategi Bisnis dan Desain Aplikasi.....	3
1.3.2 Layanan Jasa Antar Jemput Hewan Peliharaan.....	3
1.3.3 Target Pengguna.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
<b>BAB II</b>	
<b>PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....</b>	<b>7</b>
2.1 Validasi Ide Bisnis.....	7
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis.....	7
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis.....	8
2.2 <i>Business Model Canvas</i> .....	11
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	15
2.4 Struktur Perusahaan.....	16
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	18
2.6 Analisis Kelayakan Usaha.....	18
<b>BAB III</b>	
<b><i>MARKET AND PRODUCT VALIDATION</i>.....</b>	<b>22</b>
3.1 <i>Market Research Validation</i> .....	22
3.1.1 <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i> .....	22
3.1.2 <i>Market Persona</i> .....	24

3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis.....	25
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	28
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi.....	31
3.4.1 Studi Eksisting.....	31
3.4.2 Studi Referensi.....	32
3.5 Penetapan Harga Jasa.....	39
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	40
<b>BAB IV</b>	
<b>PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA.....</b>	<b>42</b>
4.1 <i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	42
4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	48
4.2.1 Perancangan <i>Brief Prototype</i> .....	48
4.2.2 <i>Mind Map</i> .....	48
4.2.3 <i>Moodboard</i> .....	49
4.2.4 Perancangan Desain.....	52
4.2.5 <i>Draft</i> Desain.....	60
4.2.6 Revisi.....	63
4.2.7 Finalisasi.....	66
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa.....	67
4.3.1 <i>User Interface Design</i> .....	67
4.3.2 <i>Marketing</i> .....	86
4.4 Penentuan <i>Vendor Prototype</i> Produk /Jasa.....	92
4.4.1 Mediatechindo.....	93
4.4.2 Jakarta Card.....	93
4.5 Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	94
4.6 Kendala yang Ditemukan.....	99
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	99
<b>BAB V</b>	
<b>SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>101</b>
5.1 Simpulan.....	101
5.2 Saran.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xvi</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xx</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Prosedur MBKM Kewirausahaan.....	5
Tabel 2.1 Tabel Biaya Investasi Pawmisi.....	19
Tabel 2.2 Tabel Harga Pokok Produksi dan Penjualan Pawmisi.....	20
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi Pawmisi.....	22
Tabel 3.2 Tabel <i>Targeting</i> Pawmisi.....	23
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Fitur Kompetitor.....	29
Tabel 3.4 Tabel Perbandingan Kompetitor.....	29
Tabel 3.5 Tabel Analisa <i>SWOT</i> .....	32
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	42
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	43
Tabel 4.3 Tingkatan <i>Loyalty</i> Program <i>Pawbuddy</i> .....	58
Tabel 4.4 Ketentuan <i>XP</i> .....	59
Tabel 4.5 Tombol <i>Icon</i> Layanan Pawmisi.....	69
Tabel 4.6 Tombol <i>Icon</i> General Pawmisi.....	72
Tabel 4.7 <i>Icon</i> General Pawmisi.....	77
Tabel 4.8 Hasil Data <i>UEQ Alpha Test</i> .....	96
Tabel 4.9 Hasil Data <i>UEQ Beta Test</i> .....	98

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Business Model Canvas</i> Pawmisi.....	11
Gambar 2.2 Logo Pawmisi.....	16
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan Pawmisi.....	17
Gambar 2.4 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	19
Gambar 3.1 <i>Market Persona</i> .....	24
Gambar 3.2 <i>Bar Chart</i> Keluhan Responden Dalam Mengantar Hewan Ke <i>Pet Salon/Pet Hotel</i> .....	25
Gambar 3.3 <i>Bar Chart</i> Seberapa Penting Aplikasi Layanan Antar Jemput Hewan.....	26
Gambar 3.4 <i>Pie Chart</i> Kesulitan Saat Menjemput Hewan Adopsi.....	27
Gambar 3.5 <i>Pie Chart</i> Ketertarikan Menggunakan Aplikasi Layanan Antar Jemput Hewan Untuk Membantu Proses Adopsi.....	27
Gambar 3.6 <i>Pie Chart</i> Ketertarikan Menggunakan Aplikasi Layanan Antar Jemput Hewan Untuk Membuka Adopsi.....	28
Gambar 3.7 <i>Brand Positioning Map</i> .....	28
Gambar 3.8 Logo Satwagia.....	31
Gambar 3.9 Tampilan Aplikasi Satwagia.....	31
Gambar 3.10 Logo The Zoo.....	33
Gambar 3.11 Tampilan Aplikasi The Zoo.....	34
Gambar 3.12 Logo Aplikasi Wagginton.....	34
Gambar 3.13 Tampilan Aplikasi Wagginton.....	35
Gambar 3.14 Konten Media Sosial Wagginton.....	35
Gambar 3.15 Logo PETO.....	36
Gambar 3.16 Tampilan Aplikasi PETO.....	36
Gambar 3.17 Logo Shopee.....	37
Gambar 3.18 Tampilan Fitur <i>Tracking</i> Shopee.....	37
Gambar 3.19 Logo Gojek.....	38
Gambar 3.20 <i>Loyalty Status</i> Gojek.....	38
Gambar 3.21 Tampilan Aplikasi Gojek.....	39
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> .....	49
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> .....	50
Gambar 4.3 Gaya Visual.....	50
Gambar 4.4 <i>Color Palette</i> .....	51
Gambar 4.5 <i>Typeface</i> .....	51
Gambar 4.6 <i>Information Architecture</i> .....	52
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> .....	53
Gambar 4.8 <i>Low Fidelity</i> .....	55
Gambar 4.9 <i>High Fidelity</i> .....	56
Gambar 4.10 Fitur Pawpay.....	57
Gambar 4.11 Fitur Pawprofile.....	57
Gambar 4.12 Fitur Pawbuddy.....	57



Gambar 4.13 Fitur Pawstory.....	59
Gambar 4.14 Fitur <i>Tracking</i> .....	60
Gambar 4.15 Alternatif Desain Pawprofile.....	61
Gambar 4.16 Alternatif Desain <i>Pet Salon</i> .....	61
Gambar 4.17 Alternatif Desain Daftar <i>Pet Salon/Pet Hotel</i> .....	62
Gambar 4.18 Alternatif Desain <i>Settings</i> .....	63
Gambar 4.19 Revisi Tampilan <i>Home</i> .....	64
Gambar 4.20 Revisi Tampilan Pawbuddy.....	64
Gambar 4.21 Revisi Tampilan Pembookingan.....	65
Gambar 4.22 Revisi Tampilan <i>Appointment Detail</i> .....	66
Gambar 4.23 Finalisasi <i>Prototype</i> Aplikasi Pawmisi.....	67
Gambar 4.24 <i>QR Code Prototype</i> Aplikasi Pawmisi.....	67
Gambar 4.25 Referensi Visual <i>Icon</i> .....	68
Gambar 4.26 <i>Grid Icon</i> .....	69
Gambar 4.27 Aset Foto Anjing dan Kucing.....	78
Gambar 4.28 Grid <i>High Fidelity</i> .....	79
Gambar 4.29 Halaman <i>High Fidelity Home</i> .....	80
Gambar 4.30 Halaman <i>High Fidelity Pet Salon, Pet Hotel, Adoption</i> .....	81
Gambar 4.31 Halaman <i>High Fidelity</i> Daftar <i>Pet Salon</i> dan <i>Pet Hotel</i> .....	82
Gambar 4.32 Halaman <i>High Fidelity Book Appointment</i> dan <i>Appointment Detail</i> .....	83
Gambar 4.33 Halaman <i>High Fidelity Pawstory</i> .....	84
Gambar 4.34 Halaman <i>High Fidelity Pawprofile</i> dan <i>Post</i> .....	84
Gambar 4.35 Interaksi Transisi Halaman.....	85
Gambar 4.36 Interaksi <i>Carousel</i> .....	86
Gambar 4.37 Desain <i>Banner Ad 1</i> .....	87
Gambar 4.38 Desain <i>Banner Ad 2</i> .....	87
Gambar 4.39 Desain <i>Banner Ad 3</i> .....	88
Gambar 4.40 Referensi Visual Voucher Diskon.....	89
Gambar 4.41 Desain Voucher <i>Sheltered</i> .....	89
Gambar 4.42 Desain Voucher <i>Loved</i> .....	90
Gambar 4.43 Referensi Visual <i>Name Tag</i> .....	90
Gambar 4.44 Alternatif Desain <i>Name Tag</i> .....	91
Gambar 4.45 Tampak Depan Desain <i>Name Tag Tim</i> .....	91
Gambar 4.46 Tampak Belakang Desain <i>Name Tag Tim</i> .....	92
Gambar 4.47 <i>Mock Up Name Tag Tim</i> .....	92
Gambar 4.48 Logo Mediatechindo.....	93
Gambar 4.49 Contoh Aplikasi Buatan Mediatechindo.....	93
Gambar 4.50 Hasil Cetak <i>Name Tag</i> .....	94
Gambar 4.51 Daftar Pertanyaan <i>UEQ</i> .....	95
Gambar 4.52 Dokumentasi <i>Alpha Test</i> .....	96
Gambar 4.53 Hasil Data <i>Alpha Test</i> Berdasarkan <i>Benchmark</i> .....	96
Gambar 4.54 Dokumentasi <i>Beta Test</i> .....	97

Gambar 4.55 Hasil Data *Beta Test* Berdasarkan *Benchmark* .....98



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM 01 Cover Letter MBKM Kewirausahaan.....	xx
Lampiran B MBKM 02 Kartu Identitas MBKM.....	xxi
Lampiran C MBKM 03 Supervisor Daily Task.....	xxii
Lampiran D MBKM 04 Lembar Verifikasi Laporan.....	xxxiv
Lampiran E Letter of Acceptance Cluster MBKM.....	xxxv
Lampiran F Letter of Completion Cluster MBKM.....	xxxvi
Lampiran H Karya Desain <i>Icon</i> .....	xxxvii
Lampiran I Karya Desain <i>High Fidelity</i> .....	xxxviii
Lampiran J Hasil Kuesioner.....	xxxix
Lampiran K Dokumentasi.....	xlvi
Lampiran L Hasil Turnitin Laporan Cluster MBKM.....	xlvi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA