

**PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN *USER*  
*EXPERIENCE* DALAM APLIKASI PAWMISI**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

**Kayla Abigail Utama**

**0000058508**

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

**PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN *USER***

***EXPERIENCE* DALAM APLIKASI PAWMISI**



**LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Kayla Abigail Utama**

**0000058508**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

i

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kayla Abigail Utama

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058508

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN  
*USER EXPERIENCE* DALAM 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



Kayla Abigail Utama

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 EXPERIENCE DALAM APLIKASI PAWMISI**

Oleh

Nama : Kayla Abigail Utama  
NIM : 00000058508  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024  
Pukul 10.30 s.d 11.00 dan dinyatakan  
**LULUS**

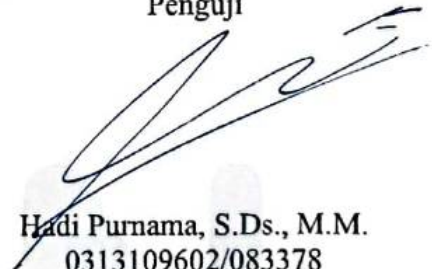
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

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 : Kayla Abigail Utama  
NIM : 00000058508  
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 USER EXPERIENCE DALAM 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,



(Kayla Abigail Utama)

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 atas berkat dan penyertaan yang telah diberikan kepada penulis selama menjalani proses perancangan laporan yang berjudul “Perancangan Strategi Bisnis dan *User Experience* Dalam Aplikasi Pawmisi”. Selain sebagai pemenuhan program MBKM Kewirausahaan, laporan ini bertujuan untuk memperluas wawasan mengenai topik pembentukan ide bisnis.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingan yang telah diterima oleh penulis selama menjalani proses perancangan laporan ini 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 Hartanadijaya S.Sn., M.Pd. sebagai Pembimbing internal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Tim Skystar Venture sebagai pembimbing eksternal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.
7. Anggota tim Pawmisi yang telah berpartisipasi dalam perancangan bisnis dan desain dalam laporan ini.

Melalui perancangan ini, penulis berharap dapat memberikan wawasan dan *insight* baru bagi pembaca mengenai proses perancangan ide bisnis dan

perancangan prototipe aplikasi. Segala bentuk kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan untuk pengembangan dan pembelajaran lebih lanjut.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Kayla Abigail Utama)



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN STRATEGI BISNIS DAN *USER*

## *EXPERIENCE* DALAM APLIKASI PAWMISI

(Kayla Abigail Utama)

### ABSTRAK

Memelihara hewan menjadi sebuah kegemaran yang tengah naik daun di Indonesia, terutama di kalangan masyarakat yang berusia 24-35 tahun. Hewan yang paling banyak dipelihara merupakan kucing dan anjing. Pada umumnya, memelihara hewan dimulai dengan proses adopsi. Dalam memelihara hewan, diperlukan waktu dan komitmen untuk memastikan kebutuhan hewan tetap terpenuhi. Layanan seperti *pet salon* dan *pet hotel* hadir untuk membantu *pet owner* dalam merawat hewan. Namun, kelompok usia 24-35 tahun pada umumnya merupakan kelompok usia produktif yang kesehariannya sibuk bekerja. Alhasil, hewan menjadi tidak terawat dan rawan terkena penyakit. Oleh karena itu, penulis merancang strategi bisnis dan *user experience* dalam aplikasi Pawmisi, yaitu aplikasi yang menawarkan layanan antar jemput hewan peliharaan ke *pet salon*, *pet hotel*, dan antar jemput adopsi. Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* oleh Hasso Plattner dengan teknik pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner. Uji coba *prototype* dilakukan melalui *alpha testing* dan *beta testing* dengan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ). Berdasarkan hasil uji coba, aplikasi Pawmisi dapat membantu pemilik hewan dengan memberikan layanan yang efektif dan bermanfaat.

**Kata kunci:** aplikasi, *user experience*, bisnis, hewan peliharaan

U 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



**DESIGNING BUSINESS STRATEGY AND USER EXPERIENCE FOR  
PAWMISI MOBILE APPLICATION**

(Kayla Abigail Hutama)

**ABSTRACT (English)**

*Owning pets has surged in popularity in Indonesia, especially amongst people aged 24-35 years old. Cats and dogs are the most commonly selected pets, usually obtained through the adoption process. Caring for a pet calls for determination and time to meet their needs adequately. Pet salons and pet hotels are available to support pet owners in their pet care endeavors. However, the busy work schedules of the 24-35 age group often lead to pets being neglected and vulnerable to health issues.. Therefore, the author has designed a business strategy and user experience in the Pawmisi app which provides pet transportation services to pet salons, hotels, and adoption. This development used Design Thinking method by Hasso Plattner with quantitative data collection technique through questionnaires. The prototype testing was conducted through alpha and beta testing using the user experience questionnaire (UEQ). Based on the test result, Pawmisi mobile application can assist pet owners by providing effective and beneficial service.*

**Keywords:** mobile application, user experience, business, pets.

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
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	3
<b>1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan</b> .....	4
<b>1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster     Kewirausahaan</b> .....	4
<b>BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS</b> .....	7
<b>2.1 Validasi Ide Bisnis</b> .....	7
<b>2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis</b> .....	7
<b>2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis</b> .....	9
<b>2.2 Business Model Canvas</b> .....	11
<b>2.3 Deskripsi Perusahaan</b> .....	15
<b>2.4 Struktur Perusahaan</b> .....	17
<b>2.5 Alur Kerja Perusahaan</b> .....	18
<b>2.6 Analisis Kelayakan Usaha</b> .....	19
<b>BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION</b> .....	23
<b>3.1 Market Research Validation</b> .....	23
<b>3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning</b> .....	23
<b>3.1.2 Market Persona</b> .....	26
<b>3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis</b> .....	28

3.3	<b>Analisis Produk Merek dan Kompetitor</b> .....	30
3.4	<b>Studi Eksisting dan Studi Referensi</b> .....	34
3.4.1	<b>Studi Eksisting</b> .....	34
3.4.2	<b>Studi Referensi</b> .....	36
3.5	<b>Penetapan Harga Jasa</b> .....	43
3.6	<b>Metode Perancangan Produk/Jasa</b> .....	44
<b>BAB IV PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA</b> .....		47
4.1	<b>Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa</b> ..	47
4.2	<b>Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa</b> .....	52
4.2.1	<b>Perancangan Brief <i>Prototype</i> Produk/Jasa</b> .....	52
4.2.2	<b><i>Mindmapping</i></b> .....	52
4.2.3	<b><i>Moodboard</i> dan Referensi</b> .....	54
4.2.4	<b>Perancangan Desain</b> .....	57
4.2.4.1	<b><i>Information Architecture</i></b> .....	57
4.2.4.2	<b><i>User Flow</i></b> .....	58
4.2.4.2	<b><i>Low Fidelity</i></b> .....	59
4.2.4.3	<b><i>High Fidelity</i></b> .....	60
4.2.4.4	<b>Fitur</b> .....	60
4.2.4.4.1	<b>Pawpay</b> .....	61
4.2.4.4.2	<b>Paw Profile</b> .....	61
4.2.4.4.3	<b>Pawbuddy</b> .....	62
4.2.4.4.3	<b>Tracking</b> .....	64
4.2.5	<b><i>Draft</i> Desain</b> .....	65
4.2.6	<b>Revisi</b> .....	68
4.2.5	<b>Finalisasi</b> .....	72
4.3	<b>Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa</b> ....	72
4.3.1	<b><i>Information Architecture</i></b> .....	73
4.3.2	<b><i>Flowchart</i></b> .....	75
4.3.3	<b><i>Low Fidelity Prototyping</i></b> .....	80
4.4	<b>Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa</b> .....	85
4.4.1	<b>Mediatechindo</b> .....	85
4.4.2	<b>Gundaling</b> .....	86

4.5 Hasil Uji Coba <i>Prototype</i> Produk/Jasa .....	86
4.6 Kendala yang Ditemukan .....	91
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	92
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	93
5.1 Simpulan .....	93
5.2 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xviii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Periode Proses MBKM .....	5
Tabel 2.1 Tabel Biaya Investasi .....	20
Tabel 2.2 Harga Pokok Produksi .....	20
Tabel 3.1 Tabel Segementasi Pawmisi.....	24
Tabel 3.2 Targeting .....	25
Tabel 3.3 Perbandingan Kompetitor 1 .....	31
Tabel 3.4 Perbandingan Kompetitor 2 .....	32
Tabel 3.5 Analisis SWOT Satwagia .....	35
Tabel 4.1 <i>Timeline</i> Perancangan <i>Prototype</i> Produk.....	47
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk.....	48
Tabel 4.3 Tabel Aturan Aktivitas & <i>Experience Point</i> Pawbuddy .....	63
Tabel 4.4 <i>State</i> Pawbuddy.....	63
Tabel 4.5 Hasil Alpha Test .....	88
Tabel 4.6 Hasil Beta Test.....	90



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Business Model Canvas</i> Pawmisi.....	12
Gambar 2.2 Logo Perusahaan Pawmisi .....	16
Gambar 2.3 Struktur Perusahaan Pawmisi.....	17
Gambar 2.4 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan.....	19
Gambar 3.1 Persona 1 .....	27
Gambar 3.2 Persona 2 .....	27
Gambar 3.3 Pertanyaan Pada Kuesioner 1 .....	28
Gambar 3.4 Pertanyaan Pada Kuesioner 2.....	29
Gambar 3.5 Pertanyaan Pada Kuesioner 3.....	30
Gambar 3.6 <i>Brand Positioning Map</i> .....	31
Gambar 3.7 Logo Satwagia.....	34
Gambar 3.8 Layanan Satwagia .....	35
Gambar 3.9 Logo The Zoo.....	37
Gambar 3.10 Aplikasi The Zoo.....	37
Gambar 3.11 Logo Wagginton.....	38
Gambar 3.12 Aplikasi Wagginton.....	38
Gambar 3.13 Konten Media Sosial Wagginton .....	39
Gambar 3.14 Logo PETO .....	39
Gambar 3.15 Aplikasi PETO .....	40
Gambar 3.16 Logo Shopee.....	41
Gambar 3.17 Fitur Pelacakan Shopee .....	41
Gambar 3.18 Logo Gojek.....	42
Gambar 3.19 Program <i>Loyalty</i> Goclub .....	42
Gambar 3.20 Visual dalam aplikasi Gojek .....	43
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> .....	53
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Pawmisi .....	54
Gambar 4.3 Referensi visual Pawmisi .....	55
Gambar 4.4 Skema Warna Pawmisi.....	56
Gambar 4.5 Tipografi Pawmisi .....	56
Gambar 4.6 <i>Information Architecture</i> .....	57
Gambar 4.7 <i>User Flow Prototype</i> Pawmisi .....	59
Gambar 4.8 <i>Low Fidelity Prototype</i> Pawmisi .....	60
Gambar 4.9 <i>High Fidelity Prototype</i> Pawmisi.....	60
Gambar 4.10 Fitur Pawpay .....	61
Gambar 4.11 Fitur Paw Profile .....	62
Gambar 4.12 Fitur Pawbuddy .....	62
Gambar 4.13 Fitur Tracking.....	65
Gambar 4.14 Alternatif Desain Profil .....	66
Gambar 4.15 Alternatif Desain <i>Your Trail</i> .....	66
Gambar 4.16 Alternatif Desain <i>Merchant List</i> .....	67
Gambar 4.17 Alternatif Desain <i>Settings</i> .....	68

Gambar 4.18 <i>Pop Up</i> .....	69
Gambar 4.19 Revisi Navigasi Utama.....	69
Gambar 4.20 Tampilan Tiap Level Pawbuddy .....	70
Gambar 4.21 Revisi interaksi <i>Booking Appointment</i> .....	71
Gambar 4.22 Revisi <i>Appointment Detail</i> .....	71
Gambar 4.23 <i>Barcode Prototype</i> Aplikasi Pawmisi .....	72
Gambar 4.24 <i>Information architecture</i> aplikasi Pawmisi .....	74
Gambar 4.25 Simbol <i>Flowchart</i> .....	75
Gambar 4.26 Alur Pemesanan Antar Jemput ke <i>Pet Salon &amp; Pet Hotel</i> .....	76
Gambar 4.27 Alur Pemesanan Antar Jemput untuk Adopsi .....	77
Gambar 4.28 Alur <i>log in</i> dan pembuatan akun .....	78
Gambar 4.29. Alur pembuatan Paw Profile .....	79
Gambar 4.30 Alur Pendaftaran Hewan untuk Diadopsi .....	80
Gambar 4.31 <i>Layout Grid</i> .....	81
Gambar 4.32 Perancangan <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	82
Gambar 4.33 <i>Prototyping</i> .....	82
Gambar 4.34 Perancangan Animasi Pada <i>Slash Screen &amp; Aset Loading</i> .....	83
Gambar 4.35 Perancangan Pawbuddy.....	84
Gambar 4.36 Stiker Pawbuddy .....	84
Gambar 4.37 Mockup Stiker Pawbuddy .....	85
Gambar 4.38 Logo Mediatechindo .....	85
Gambar 4.39 Hasil Cetak Stiker Gundaling.....	86
Gambar 4.40 Pertanyaan pada UEQ .....	87
Gambar 4.41 <i>Alpha Test</i> .....	88
Gambar 4.42 Grafik Perbandingan hasil <i>Alpha Test</i> dengan Skala <i>Benchmark</i> ...	89
Gambar 4.43 <i>Beta Test</i> .....	90
Gambar 4.44 Grafik Perbandingan hasil <i>Beta Test</i> dengan Skala <i>Benchmark</i> .....	90

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM-01 <i>Cover Letter</i> .....	xviii
Lampiran B MBKM-02 MBKM <i>Entrepreneurship Card</i> .....	xix
Lampiran C MBKM-03 <i>Daily Task</i> .....	xx
Lampiran D MBKM-04 Lembar verifikasi Laporan .....	xxxvi
Lampiran E Lembar Turnitin .....	xxxvii
Lampiran F Surat Penerimaan Cluster MBKM .....	xliii
Lampiran G Surat Selesai Cluster MBKM .....	xliv
Lampiran H Hasil Kuesioner <i>Grooming &amp; Pet Hotel</i> .....	xlv
Lampiran I Hasil Kuesioner <i>Open Adoption</i> .....	1
Lampiran J Hasil Kuesioner <i>Adopter</i> .....	lii
Lampiran K Pemotretan Anjing & Kucing untuk Aset Visual .....	liv
Lampiran L Hasil <i>Alpha Test</i> .....	lv
Lampiran M Hasil <i>Beta Test</i> .....	lvi
Lampiran N Dokumentasi Pameran MBKM Kewirausahaan & <i>Alpha Test</i> .....	lvii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA