

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE

***CANINE PARVOVIRUS* BAGI PEMILIK ANJING**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

ANNASTASYA SAPHIRA PANGERAPAN

00000044061

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE

***CANINE PARVOVIRUS* BAGI PEMILIK ANJING**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

ANNASTASYA SAPHIRA PANGERAPAN

00000044061

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Annastasya Saphira Pangerapan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044061

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE *CANINE*
PARVOVIRUS BAGI PEMILIK ANJING**

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 Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



Annastasya Saphira Pangerapan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE *CANINE*
PARVOVIRUS BAGI PEMILIK ANJING**


Oleh

Nama	:	Annastasya Saphira Pangerapan
NIM	:	00000044061
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual
Fakultas	:	Seni dan Desain


Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

iii

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE *CANINE*
PARVOVIRUS BAGI PEMILIK ANJING**

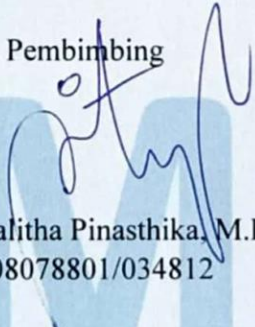
Oleh

Nama : Annastasya Saphira Pangerapan
NIM : 00000044061
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annastasya Saphira Pangerapan
NIM : 00000044061
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Mobile Website* untuk
Kampanye *Canine Parvovirus* bagi Pemilik
Anjing

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***).

Tangerang, 14 Juni 2024



Annastasya Saphira Pangerapan

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga proposal Tugas Akhir yang berjudul “*Perancangan Mobile Website untuk Kampanye Canine Parvovirus bagi Pemilik Anjing*” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan proposal Tugas Akhir ini dilaksanakan sebagai salah satu syarat kelulusan selama menempuh studi di Universitas Multimedia Nusantara.

Topik seputar *canine parvovirus* dipilih oleh penulis dengan harapan masyarakat menjadi lebih sadar dan peduli akan bahaya Parvovirus (*canine parvovirus*) yang umumnya menyerang anjing, terutama anjing yang belum menerima vaksin atau masih berusia muda. Infeksi virus ini mampu menurunkan tingkat kekebalan hewan peliharaan secara drastis yang mampu mengancam nyawa anjing apabila tidak ditanggapi secara tepat dan serius. Kesadaran pemilik anjing yang rendah akan *canine parvovirus* ini menyebabkan penulis untuk ingin mengangkat topik mengenai isu tersebut.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang membantu penulis dalam perancangan Tugas Akhir:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.

6. Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds., sebagai Ketua Sidang yang telah memberikan saran serta masukan dalam penyusunan laporan serta hasil rancangan tugas akhir.
7. Nadia Mahatmi, M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan saran serta masukan dalam penyusunan laporan serta hasil rancangan tugas akhir.
8. Lia Herna, S.Sn., M.M., sebagai Ketua Pra-Sidang yang telah memberikan saran serta masukan dalam penyusunan laporan serta hasil rancangan tugas akhir.
9. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Dosen Penguji Pra-Sidang yang telah memberikan saran serta masukan dalam penyusunan laporan serta hasil rancangan tugas akhir.
10. Drh. Putri Aisyah Hanifah, M.Si., sebagai narasumber dari CV. HC Group Cemerlang dengan posisi kepala dokter hewan yang telah bersedia melakukan wawancara mengenai *canine parvovirus*.
11. Evelyn Angka Wijaya, sebagai narasumber dari Eve Kennel dengan posisi *dog breeder* yang telah bersedia melakukan wawancara mengenai demografis serta psikografis pembeli anjing.
12. Peserta FGD yang bersedia meluangkan waktu untuk sesi diskusi seputar kebiasaan pemilik anjing baru dan juga pengujian Beta Test.
13. Seluruh responden kuesioner serta responden untuk Alpha Test yang bersedia meluangkan waktu untuk mengisi survei dan membantu pengumpulan data.
14. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
15. Seluruh dosen dan keluarga besar Universitas Multimedia Nusantara atas dukungannya selama perancangan tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan wawasan dan manfaat bagi pembaca serta masyarakat khususnya para pemilik anjing untuk menjadi lebih sadar dan peduli akan bahaya virus CPV. Penulis juga berharap agar karya tulis

ini dapat menjadi ilmu berguna bagi pembaca yang ingin mengangkat topik atau perancangan serupa dengan penulis.

Tangerang, 20 Mei 2024



Annastasya Saphira Pangerapan



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE

CANINE PARVOVIRUS BAGI PEMILIK ANJING

Annastasya Saphira Pangerapan

ABSTRAK

Banyak orang memelihara hewan peliharaan sebagai hobi, sebagai teman, atau karena rasa cinta terhadap hewan, karena menganggapnya sebagai bagian dari keluarga. Salah satu hewan peliharaan yang populer dikalangan masyarakat adalah anjing. Namun, anjing rentan terhadap berbagai penyakit, termasuk *canine parvovirus* (CPV) yang mematikan, terutama pada anak anjing atau anjing yang belum menerima vaksin dengan baik. Meskipun vaksin sudah tersedia, CPV masih menjadi masalah yang signifikan di Indonesia dengan tingkat kematian yang tinggi. Kurangnya kesadaran pemilik anjing berkontribusi terhadap masalah ini, terutama dari pemilik anjing yang tidak menyadari pentingnya vaksinasi sebagai bentuk pencegahan penyebaran virus ketika membawa anjing mereka terekspos di lingkungan publik. Dalam segi desain, kampanye yang membahas CPV secara spesifik masih sulit ditemukan. Situs web kesehatan hewan peliharaan saat ini ada yang menyediakan informasi berbasis teks yang panjang, namun komunikasi informasi bersifat kurang menarik dan hanya berbasis teks panjang. Metode perancangan yang digunakan adalah *The Six Phases* milik Robin Landa dengan metode pengumpulan data yang digunakan berupa metode *mixed methods* yang meliputi wawancara, FGD, studi eksisting, studi referensi, serta kuesioner. Adapun hasil dari perancangan akhir berupa *mobile website* untuk kampanye digital seputar topik CPV bagi pemilik anjing.

Kata kunci: *Canine parvovirus*, pemilik anjing, kampanye

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

MOBILE WEBSITE DESIGN FOR CANINE PARVOVIRUS

CAMPAIGN FOR DOG OWNERS

Annastasya Saphira Pangerapan

ABSTRACT (English)

Many people keep pets as a hobby, as companions, or out of love for animals, considering them as part of the family. One of the popular pets among the public is dogs. However, dogs are vulnerable to various diseases, including canine parvovirus (CPV), which is deadly, especially in puppies or dogs that have not been properly vaccinated. Despite vaccines being available, CPV remains a significant problem in Indonesia with a high mortality rate. Lack of awareness among dog owners contributes to this issue, especially among those who are unaware of the importance of vaccination as a preventive measure when exposing their dogs to public environments. In terms of design, specific CPV campaigns are still difficult to find. Current pet health websites provide long text-based information, but the communication lacks attractiveness and is solely based on lengthy text. The design method used is Robin Landa's The Six Phases with the data collection method used in the form of a mixed method which includes interviews, FGDs, existing studies, reference studies, and questionnaires. The result of the final design is a mobile website for a digital campaign around the topic of CPV for dog owners.

Keywords: *Canine parvovirus, dog owners, campaign*

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT (English)</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.1.1 Elemen Desain	7
2.1.1.1 Titik	7
2.1.1.2 Garis	8
2.1.1.3 Bidang	9
2.1.1.4 Tekstur	9
2.1.1.5 Warna	10
2.1.1.6 Ruang	14
2.1.2 Prinsip Desain	14
2.1.2.1 Kesatuan	14
2.1.2.2 Keseimbangan	15
2.1.2.3 Irama	16

2.1.2.4	Penekanan	16
2.1.2.5	Proporsi	17
2.1.2.6	Keselarasan	18
2.1.3	Grid	18
2.1.3.1	<i>Single-Column Grid</i>	19
2.1.3.2	<i>Multi-Column Grid</i>	19
2.1.3.3	<i>Column dan Column Intervals</i>	20
2.1.3.4	<i>Flowlines</i>	20
2.1.3.5	<i>Grid Modules</i>	21
2.1.3.6	<i>Spatial Zones</i>	21
2.1.3.7	<i>Modular Grids</i>	21
2.1.4	Tipografi.....	22
2.1.4.1	Prinsip Pokok Tipografi.....	22
2.1.4.2	Klasifikasi Tipografi.....	23
2.1.5	Ilustrasi.....	25
2.1.5.1	Fungsi Ilustrasi	26
2.2	Website	26
2.2.1	Prinsip Layout.....	27
2.2.2	Anatomi Website.....	31
2.2.3	<i>Mobile Website</i>	33
2.2.3.1	<i>Prinsip Responsive Web Design</i>	33
2.2.4	<i>Information Architecture</i>	35
2.2.5	<i>User Interface/User Experience</i>	36
2.3	Kampanye	37
2.3.1	Strategi AISAS.....	38
2.3.2	<i>Copywriting</i>	39
2.3.2.1	Prinsip <i>Copywriting</i>	40
2.3.2.2	Jenis <i>Copywriting</i>	41
2.4	<i>Canine Parvovirus</i>	41
2.4.1	Transmisi <i>Canine Parvovirus</i>	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		44
3.1	Metodologi Penelitian.....	44

3.1.1	Metode Kualitatif.....	44
3.1.2	Metode Kuantitatif	63
3.1.2.1	Kuesioner.....	64
3.1.2.2	Kesimpulan	71
3.2	Metodologi Perancangan	71
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	74
4.1	Strategi Perancangan	74
4.1.1	<i>Overview</i>	74
4.1.1.1	Target Audiens.....	74
4.1.2	<i>Strategy</i>	77
4.1.2.1	<i>Creative Brief</i>	77
4.1.2.2	Strategi AISAS.....	79
4.1.2.3	Strategi Media.....	80
4.1.3	<i>Ideas</i>	82
4.1.3.1	<i>Mind Map</i>	82
4.1.3.2	<i>Big Idea</i>	83
4.1.3.3	<i>Tone of Voice</i>	86
4.1.3.4	<i>Moodboard</i>	87
4.1.3.5	<i>User Journey</i>	88
4.1.4	<i>Design</i>	89
4.1.4.1	Aset Visual.....	89
4.1.4.2	<i>Wireframe dan Grid</i>	94
4.1.4.3	<i>Copywriting</i>	95
4.1.4.4	<i>Information Architecture</i>	96
4.1.4.5	<i>Flowchart</i>	97
4.1.5	<i>Production</i>	98
4.1.5.1	<i>Low-Fidelity</i>	98
4.1.5.2	<i>High-Fidelity</i>	99
4.1.5.3	<i>Secondary Media</i>	108
4.1.6	<i>Implementation</i>	112
4.1.6.1	<i>Prototyping</i>	112
4.1.7	Analisis Alpha Test.....	113

4.2	Analisis Perancangan	118
4.2.1	Analisis Beta Test	118
4.2.2	Analisis <i>Layout</i> Website	122
4.2.3	Analisis Desain <i>Advertisement</i>	127
4.2.4	Analisis Desain Merchandise	129
4.3	<i>Budgeting</i>	131
BAB V PENUTUP		133
5.1	Simpulan	133
5.2	Saran	134
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisis <i>Semi Co-Op</i> dan <i>LindungiHutan</i>	59
Tabel 4.1 Tabel Segmentasi Target.....	75
Tabel 4.2 Tabel <i>Creative Brief</i>	77
Tabel 4.3 Tabel Strategi Media.....	80
Tabel 4.4 Tabel Survei Alpha Test Segi Visual.....	114
Tabel 4.5 Tabel Survei Alpha Test Segi Fungsional	116
Tabel 4.6 Tabel Survei Beta Test Segi Visual	119
Tabel 4.7 Tabel Survei Beta Test Segi Fungsional	121
Tabel 4.8 Tabel <i>Budgeting</i>	131



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Titik Sebagai Icon UI/UX	7
Gambar 2.2 Garis Lurus pada <i>Landing Page</i>	8
Gambar 2.3 Garis Lengkung pada <i>Landing Page</i>	8
Gambar 2.4 Penggunaan Bidang Non-Geometri pada UI <i>Mobile</i>	9
Gambar 2.5 Tekstur Kuas pada Visual Iklan <i>Mobile</i>	10
Gambar 2.6 Skema Warna Primer dan Sekunder pada UI <i>mobile</i>	12
Gambar 2.7 Warna RGB dan CMYK	14
Gambar 2.8 Kesatuan <i>Layout Website</i>	15
Gambar 2.9 Keseimbangan dalam Desain Website	15
Gambar 2.10 Irama Visual Berulang pada <i>Landing Page</i>	16
Gambar 2.11 Penekanan pada Tombol <i>Donate</i> di Website	17
Gambar 2.12 Proporsi Ukuran Bagian UI Aplikasi	17
Gambar 2.13 Komposisi Selaras pada UI Website	18
Gambar 2.14 <i>Single-Column Grid</i>	19
Gambar 2.15 <i>Multi-Column Grid</i>	20
Gambar 2.16 Klasifikasi Tipografi	24
Gambar 2.17 Penggunaan Tipografi pada Website	25
Gambar 2.18 Gaya Konsisten pada UI <i>Monument Valley</i> Menghasilkan <i>Unity</i> ...	28
Gambar 2.19 Perbedaan Elemen pada Tipografi	28
Gambar 2.20 <i>Emphasis</i> pada Tombol <i>Play</i> pada Game <i>Candy Crush</i>	29
Gambar 2.21 Penggunaan <i>Whitespace</i> pada UI <i>List</i>	30
Gambar 2.22 <i>Alignment</i> pada Website	30
Gambar 2.23 Anatomi Website	31
Gambar 2.24 <i>Information Structure</i>	35
Gambar 2.25 Strategi AISAS	39
Gambar 2.26 Perbandingan Patogenesis <i>Canine Parvovirus</i> dan <i>Feline Panleucopenia Virus</i>	42
Gambar 3.1 Wawancara dengan Drh. Putri Aisyah	45
Gambar 3.2 Wawancara dengan Evelyn Angka Wijaya	49
Gambar 3.3 FGD dengan Pemilik Anjing Baru	51
Gambar 3.4 Poster Kampanye <i>Awareness Parvovirus</i>	55
Gambar 3.5 Tampilan Awal Blog BroomeVet	56
Gambar 3.6 Isi Konten Blog BroomeVet	57
Gambar 3.7 Tampilan Footer dan Poster Banner CPV	57
Gambar 3.8 Situs <i>Semi Co-Op</i>	58
Gambar 3.9 Situs <i>LindungiHutan</i>	59
Gambar 3.10 Sampel Asal Anjing	65
Gambar 3.11 Sampel Pengalaman Pemilik Anjing	66

Gambar 3.12 Sampel Perawat Anjing di Rumah	66
Gambar 3.13 Sampel Rutinitas <i>Grooming</i> Anjing	67
Gambar 3.14 Sampel Rutinitas Vaksinasi Anjing	67
Gambar 3.15 Sampel Rutinitas Jalan-jalan Anjing	68
Gambar 3.16 Sampel Perilaku Pemilik terhadap Anjing Gejala Sakit.....	68
Gambar 3.17 Sampel Responden yang Pernah Mendengar CPV	69
Gambar 3.18 Sampel Uji Pengetahuan Responden tentang CPV	69
Gambar 3.19 Sampel Penemuan Kampanye CPV Sebelumnya	70
Gambar 3.20 Sampel Media yang Umum Digunakan Responden	70
Gambar 3.21 Sampel Alasan Media Dipilih	71
Gambar 4.1 Persona Jesse Laurencia	76
Gambar 4.2 Logo Royal Canin	76
Gambar 4.3 <i>Map</i> AISAS	82
Gambar 4.4 <i>MindMap</i>	83
Gambar 4.5 <i>Big Idea</i>	84
Gambar 4.6 <i>Tone of Voice</i>	87
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i>	87
Gambar 4.8 <i>User Journey Map</i>	88
Gambar 4.9 <i>Color Palette</i>	90
Gambar 4.10 Referensi (kiri) dan Grid Ikon (kanan).....	91
Gambar 4.11 Referensi <i>Button</i>	91
Gambar 4.12 <i>Finishing Button</i>	92
Gambar 4.13 Ragam Alternatif Font.....	93
Gambar 4.14 Alternatif Font Pilihan.....	93
Gambar 4.15 Sketsa <i>Wireframe</i>	94
Gambar 4.16 <i>Grid</i> pada Website.....	95
Gambar 4.17 <i>Sample Copywriting</i> Website.....	96
Gambar 4.18 <i>Information Architecture</i>	97
Gambar 4.19 <i>Flowchart</i>	98
Gambar 4.20 Tampilan <i>Low-Fidelity</i>	99
Gambar 4.21 Referensi Ilustrasi dan <i>Color Palette</i>	100
Gambar 4.22 Sketsa Logo	100
Gambar 4.23 <i>Sample Copywriting</i> Website.....	101
Gambar 4.24 Hasil Akhir Logo.....	101
Gambar 4.25 Sketsa Ilustrasi.....	102
Gambar 4.26 Hasil Seluruh Ilustrasi	103
Gambar 4.27 Halaman <i>Landing Page</i>	104
Gambar 4.28 Halaman About	105
Gambar 4.29 Halaman ParvoPost.....	105
Gambar 4.30 Halaman Program.....	106

Gambar 4.31 Halaman Program Vaksin	107
Gambar 4.32 Halaman Pendaftaran Vaksin	107
Gambar 4.33 Halaman Kampanye IG Story	108
Gambar 4.34 Desain IG Story Ads	109
Gambar 4.35 Desain IG Feeds	110
Gambar 4.36 Desain Banner Web.....	111
Gambar 4.37 Desain Merchandise	111
Gambar 4.38 Desain Stiker Digital	112
Gambar 4.39 Pengerjaan Fungsi Prototipe.....	113
Gambar 4.40 Perubahan pada Website Menurut Alpha Test.....	118
Gambar 4.41 <i>Landing Page PawsitiveCare</i>	123
Gambar 4.42 Halaman About <i>PawsitiveCare</i>	124
Gambar 4.43 Halaman ParvoPost <i>PawsitiveCare</i>	125
Gambar 4.44 Halaman Program <i>PawsitiveCare</i>	125
Gambar 4.45 Halaman Daftar Vaksin <i>PawsitiveCare</i>	126
Gambar 4.46 Halaman Kampanye Digital <i>PawsitiveCare</i>	128
Gambar 4.47 Media Instagram Ads	129
Gambar 4.48 Media <i>Web Banner</i>	129
Gambar 4.49 Media Merchandise Fisik	130
Gambar 4.50 Media Merchandise Digital.....	130



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xvii
Lampiran B Transkrip Wawancara I.....	xix
Lampiran C Transkrip Wawancara II.....	xxvii
Lampiran D Transkrip FGD.....	xxixx
Lampiran E Hasil Kuesioner.....	xxxiv
Lampiran F Hasil Alpha Test.....	xlii
Lampiran G Hasil Beta Test.....	l
Lampiran H Hasil Turnitin.....	liv

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized globe with a grid of white squares overlaid on it.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA