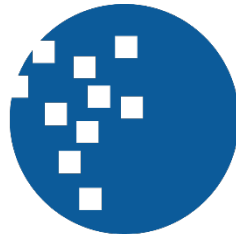


PERANCANGAN APLIKASI LAYANAN PENITIPAN ANJING



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Valencia Juliyanti Djaja

00000045513

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN APLIKASI LAYANAN PENITIPAN ANJING



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Valencia Juliyanti Djaja

00000045513

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

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valencia Juliyanti Djaja

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045513

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN APLIKASI LAYANAN PENITIPAN 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, 3 Januari 2024



(Valencia Juliyanti Djaja)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI LAYANAN PENITIPAN ANJING

Oleh

Nama : Valencia Juliyanti Djaja
NIM : 00000045513
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

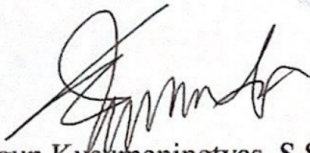
Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024

Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

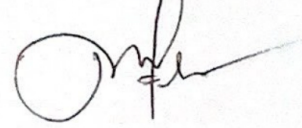
Ketua Sidang



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.

0325039401/E077724

Penguji



Christina Flora, S.Ds., M.M.

0305049703/E074901

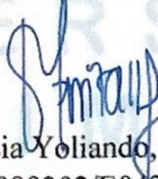
Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

0308078801/E034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.

0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Valencia Juliyanti Djaja
NIM : 00000045513
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

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 APLIKASI LAYANAN PENITIPAN ANJING

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 tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Januari 2024

Yang menyatakan,



(Valencia Juliyanti Djaja)

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 syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Layanan Penitipan Anjing” ini dengan baik. Seluruh proses penulisan dan pengerjaan Tugas Akhir dilakukan berdasarkan ilmu yang telah didapat dari Universitas Multimedia Nusantara. Tugas Akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan S1 di program studi Desain Komunikasi Visual. Selain itu, penulis berharap laporan ini menghasilkan hasil penelitian sekaligus hasil karya yang dapat membantu pemilik anjing dalam mencari penitipan anjing yang cocok dan memantau kesejahteraan anjingnya ketika berada di penitipan.

Tidak lupa penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa nama yang disebutkan di bawah ini:

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. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya Tugas Akhir ini.
5. Jeani Geovani selaku manager Pet Garden, Brenda Fedora selaku pemilik Boba Home, dan Izella Vania selaku pemilik Kirana Hommie yang telah bersedia untuk di wawancarai secara tatap muka maupun daring dan membagikan informasi yang penulis butuhkan.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan moral dan telah bersedia mengisi serta menyebarkan kuesioner dalam pencarian data Tugas Akhir.

Mohon maaf apabila ada kesalahan, baik dalam bertutur kata maupun perbuatan. Penulis harap perancangan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun seluruh pemangku kepentingan. Sekali lagi, penulis ucapkan terima kasih.

Tangerang, 17 Januari 2024



(Valencia Juliyanti Djaja)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI LAYANAN PENITIPAN ANJING

(Valencia Juliyanti Djaja)

ABSTRAK

Saat ini, hewan peliharaan, seperti anjing, telah menjadi tren di Indonesia. Namun, ketika pemilik harus pergi atau memiliki kewajiban lain, mereka sering menghadapi kesulitan dalam menjaga dan merawat hewan peliharaan mereka. Layanan penitipan hewan sering kali tidak memadai, terbatas dalam jenis anjing yang diterima, dan komunikasi antara pemilik dan penyedia layanan terbatas. Kebutuhan akan media informasi interaktif berupa aplikasi untuk memantau hewan peliharaan selama di penitipan semakin mendesak. Saat ini, komunikasi masih menggunakan metode manual seperti *WhatsApp*, dan monitoring terbatas. Tidak adanya media informasi yang merangkum semua informasi tentang kesejahteraan anjing pemilik saat ditiptikan di *pet hotel* menjadi masalah yang harus segera ditangani. Penelitian dilakukan dengan metode campuran; kuesioner, wawancara, FGD, observasi studi referensi, dan studi eksisting. Melalui pengumpulan data, didapati bahwa tingkat urgensi ini cukup tinggi dan aplikasi sebagai salah satu bentuk solusi yang bisa diberikan. Perancangan aplikasi dibuat oleh penulis untuk menjembatani pemilik dan pihak *pet hotel* dalam memberikan rangkuman informasi yang lengkap.

Kata kunci: anjing, *pet hotel*, hewan peliharaan, kesejahteraan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

APPLICATION DESIGN DOG HOTEL SERVICES

(Valencia Juliyanti Djaja)

ABSTRACT (English)

Currently, pets such as dogs have become a trend in Indonesia. However, pet owners often encounter difficulties in caring for their pets when they have to leave or attend other obligations. Pet boarding services are frequently inadequate, limited in the types of dogs accepted, and communication between the owner and service provider is constrained. The need for an interactive information platform in the form of an application to monitor pets during boarding is increasingly pressing. Presently, communication still relies on manual methods such as WhatsApp, and monitoring is limited. The absence of an information platform that consolidates all information regarding the well-being of the owner's dog while boarded at a pet hotel is a problem that requires immediate attention. This research employed a mixed-method approach, utilizing questionnaires, interviews, focus group discussions, reference study observations, and existing studies. Data collection revealed a high level of urgency in addressing this issue, with an application identified as one potential solution. The design of the application was undertaken by the author to bridge the gap between pet owners and pet hotels, providing comprehensive information summaries.

Keywords: *dog, pet hotel, pets, well-being*



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
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.1 Unsur Desain Komunikasi Visual	6
2.1.2 Prinsip Desain Komunikasi Visual	13
2.1.3 Tipografi.....	16
2.1.4 Grid.....	20
2.1.5 Ilustrasi.....	28
2.2 User Interface	32
2.2.1 Prinsip.....	33
2.2.2 Elemen	35
2.3 User Experience.....	43
2.3.1 Prinsip Usability.....	44
2.3.2 Elemen	47
2.3.3 Microcopy.....	51

2.4	Aplikasi	65
2.4.1	Jenis Aplikasi	65
2.4.2	Kategori Aplikasi	68
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	71
3.1	Metodologi Penelitian	71
3.1.1	Metode Kualitatif	71
3.1.2	Metode Kuantitatif	83
3.1.3	Studi Referensi	85
3.1.4	Studi Eksisting	100
3.2	Metodologi Perancangan	105
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	108
4.1	Strategi Perancangan	108
4.1.1	<i>Empathize</i>	108
4.1.2	<i>Define</i>	109
4.1.3	<i>Ideate</i>	114
4.1.4	<i>Prototype</i>	142
4.1.5	<i>Test</i>	152
4.2	Analisis Alpha	153
4.2.1	Analisis Visual	154
4.2.2	Analisis Interaktivitas	156
4.2.3	Analisis Konten	157
4.2.4	Hasil Perbaikan	159
4.2.5	Analisis Beta Test	163
4.3	Budgeting	168
BAB V	PENUTUP	170
5.1	Simpulan	170
5.2	Saran	171
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Aplikasi tiket.com.....	85
Tabel 3.2 Analisis Aplikasi Gojek.....	91
Tabel 3.3 Analisis Aplikasi Avaro.....	96
Tabel 3.4 Analisis SWOT Pet Backer.....	101
Tabel 3.5 Analisis Aplikasi Pet Backer.....	102
Tabel 4.1 Penjelasan Icon.....	132
Tabel 4.2 Skor berdasarkan Interval.....	154
Tabel 4.3 Evaluasi Visual Alpha Test.....	154
Tabel 4.4 Evaluasi Interaktivitas Alpha Test.....	156
Tabel 4.5 Evaluasi Konten Alpha Test.....	157
Tabel 4.6 Data Peserta Beta Test.....	163
Tabel 4.7 Data Hasil Beta Test.....	165
Tabel 4.8 Rincian Budgeting.....	169



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penerapan Elemen Garis.....	7
Gambar 2.2 Contoh Penerapan Elemen Bentuk.....	7
Gambar 2.3 Contoh Penerapan Elemen Kontras.....	9
Gambar 2.4 Contoh Penerapan Elemen Ukuran.....	10
Gambar 2.5 Contoh Spektrum Warna.....	12
Gambar 2.6 Contoh Penerapan Elemen Irama.....	14
Gambar 2.7 Anatomi Dasar Tipografi.....	17
Gambar 2.8 <i>Margins</i>	21
Gambar 2.9 <i>Columns</i>	21
Gambar 2.10 <i>Moduls</i>	22
Gambar 2.11 <i>Spatial Zones</i>	22
Gambar 2.12 <i>Flowlines</i>	23
Gambar 2.13 <i>Markers</i>	23
Gambar 2.14 <i>Gutters</i>	24
Gambar 2.15 <i>Manuscript Grid</i>	25
Gambar 2.16 <i>Modular Grid</i>	27
Gambar 2.17 <i>Asymmetrical Grid</i>	28
Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi Realistik.....	29
Gambar 2.19 Contoh Ilustrasi Kartun/Animasi.....	29
Gambar 2.20 Contoh Ilustrasi Abstrak.....	30
Gambar 2.21 Contoh Ilustrasi Klasik.....	31
Gambar 2.22 Contoh Ilustrasi Digital.....	31
Gambar 2.23 Contoh Ilustrasi Vektor.....	32
Gambar 2.24 Contoh <i>Responsive Design</i>	36
Gambar 2.25 Contoh Penerapan <i>Size</i>	37
Gambar 2.26 Elemen UX.....	47
Gambar 2.27 Contoh Penerapan <i>Copy</i> pada <i>Sign up</i>	56
Gambar 2.28 Contoh Penerapan <i>Copy</i> pada <i>Log In</i>	56
Gambar 2.29 Contoh Penerapan <i>Copy</i> pada <i>Reset Password Upserve</i>	57
Gambar 2.30 Contoh Penerapan <i>Copy</i> pada <i>Sign up for Newsletter</i>	57
Gambar 2.31 Contoh <i>Contact Us</i>	58
Gambar 2.32 Contoh Penerapan <i>Error Messages</i>	58
Gambar 2.33 Contoh <i>Confirmation Messages</i>	60
Gambar 2.34 Contoh Penerapan <i>Empty States</i>	61
Gambar 2.35 Contoh <i>Placeholders</i>	61
Gambar 2.36 Rumus Michael Aagaard.....	62
Gambar 2.37 Contoh Penerapan <i>Microcopy</i> pada <i>Button</i>	62

Gambar 2.38 Contoh Penerapan <i>Microcopy</i> pada <i>Error Pages</i>	63
Gambar 2.39 Contoh Penerapan <i>Microcopy</i> pada <i>Waiting Time</i>	64
Gambar 2.40 Contoh Penerapan <i>Microcopy</i> pada <i>Tooltips</i>	64
Gambar 2.41 Contoh Penerapan <i>Microcopy</i> pada Instruksi Singkat.....	65
Gambar 2.42 Contoh Aplikasi <i>Native</i>	67
Gambar 2.43 Contoh Aplikasi Web Uxcel.....	68
Gambar 2.44 Contoh Aplikasi <i>Hybrid</i> Instagram.....	68
Gambar 3.1 Dokumentasi <i>Interview</i> dengan Manager Pet Garden.....	73
Gambar 3.2 Dokumentasi FGD.....	78
Gambar 3.3 Dokumentasi Observasi Lobi Pet Garden.....	80
Gambar 3.4 Dokumentasi Observasi Kamar Pet Garden.....	80
Gambar 3.5 Dokumentasi Observasi <i>Dog Park</i> Pet Garden.....	81
Gambar 3.6 Dokumentasi Observasi Ruang <i>Grooming</i> Pet Garden.....	81
Gambar 3.7 Logo Yayasan Pencinta Satwa Jakarta.....	82
Gambar 3.8 Website Jakarta Dog Lovers.....	83
Gambar 3.9 <i>Wireframe</i> tiket.com.....	90
Gambar 3.10 <i>Wireframe</i> Gojek.....	95
Gambar 3.11 <i>Wireframe</i> AVARO.....	99
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i>	109
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> 1.....	112
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> 2.....	113
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> 3.....	114
Gambar 4.5 <i>User Journey</i>	115
Gambar 4.6 <i>Mindmap</i>	116
Gambar 4.7 <i>Mapping Proposition</i>	117
Gambar 4.8 <i>Mapping Big Idea</i>	120
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i>	123
Gambar 4.10 <i>Color Palette</i>	124
Gambar 4.11 Tipografi.....	126
Gambar 4.12 Penentuan Nama Aplikasi.....	126
Gambar 4.13 Referensi Desain.....	130
Gambar 4.14 Sketsa Kasar Logo.....	131
Gambar 4.15 Sketsa Alternatif Logo.....	131
Gambar 4.16 Final Logo.....	132
Gambar 4.17 Sketsa Ilustrasi.....	133
Gambar 4.18 Ilustrasi Final.....	133
Gambar 4.19 Jenis <i>Icon</i>	134
Gambar 4.20 <i>Grid System</i> dari material.io dan Penerapannya.....	134
Gambar 4.21 Contoh Beberapa <i>Buttons</i> di Aplikasi ‘Paws Inn’.....	141
Gambar 4.22 <i>Sitemap</i> Aplikasi ‘Paws Inn’.....	143

Gambar 4.23 <i>Flowchart</i> Aplikasi ‘Paws Inn’	144
Gambar 4.34 Sistem <i>Grid</i> dan <i>Wireframe</i>	145
Gambar 4.25 Proses <i>Low-Fidelity</i>	145
Gambar 2.26 Proses <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>On Boarding</i>	146
Gambar 4.27 Proses <i>High-Fidelity</i> Halaman Registrasi	147
Gambar 4.28 Proses <i>High Fidelity</i> Halaman Panduan dan <i>Home</i>	148
Gambar 4.29 Proses <i>High-Fidelity</i> Halaman Pemesanan <i>Pet Hotel</i>	148
Gambar 4.30 Proses <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Activity & History</i> dan CCTV	149
Gambar 4.31 <i>Preview</i> Aplikasi ‘Paws Inn’	150
Gambar 4.32 <i>Preview Feeds</i> Instagram	150
Gambar 4.33 <i>Caption Feeds</i> Instagram	151
Gambar 4.34 Contoh Beberapa <i>Design Merch</i>	153
Gambar 4.35 Iterasi Tampilan <i>Pet Shop</i>	153
Gambar 4.36 <i>Prototype</i>	154
Gambar 4.37 <i>Banner & Poster Prototype Day</i>	155
Gambar 4.38 Perbaikan Tambah <i>Profil</i> Anjing: Sebelum dan Sesudah	161
Gambar 4.39 Perbaikan <i>Homepage</i> : Sebelum dan Sesudah	162
Gambar 4.40 Perbaikan <i>Book Multiple Dogs</i> : Sebelum dan Sesudah	163
Gambar 4.41 Perbaikan CCTV <i>Access</i> : Sebelum dan Sesudah	164
Gambar 4.42 Perbaikan <i>Flowchart</i>	165
Gambar 4.43 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	167
Gambar 4.44 <i>Final Prototype</i>	170



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Form</i> BAP Bimbingan.....	xv
Lampiran B Kuesioner.....	xvii
Transkrip C Transkrip Wawancara Kepada Para Pemilik <i>Pet Hotel</i>	xxiii
Lampiran D <i>Focus Group Discussion</i>	xxxiii
Lampiran E <i>Alpha Test</i>	xlvi
Lampiran F <i>Beta Test</i>	liii
Lampiran G Turnitin.....	lix



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA