

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* PERTOLONGAN
PERTAMA PENYAKIT DERMATOLOGI UMUM
PADA BINATANG PELIHARAAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Catherine Cahaya
00000054205

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* PERTOLONGAN
PERTAMA PENYAKIT DERMATOLOGI UMUM
PADA BINATANG PELIHARAAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Catherine Cahaya

00000054205

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

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Catherine Cahaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054205
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* PERTOLONGAN PERTAMA

PENYAKIT DERMATOLOGI UMUM PADA BINATANG PELIHARAAN
merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula
dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah
saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan
dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi
untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala
konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai
kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia
Nusantara.

Tangerang, 13 Desember 2024


Catherine Cahaya

(Catherine Cahaya)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* PERTOLONGAN PERTAMA PENYAKIT DERMATOLOGI UMUM PADA BINATANG PELIHARAAN

Oleh

Nama Lengkap : Catherine Cahaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054205
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

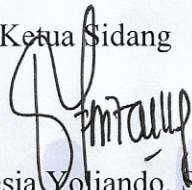
Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Januari 2025

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

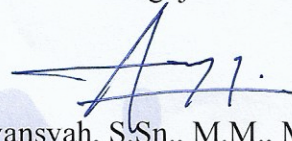
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



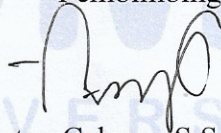
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Penguji



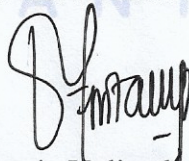
Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Pembimbing



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Catherine Cahaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054205
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
PERTOLONGAN PERTAMA PENYAKIT DERMATOLOGI UMUM
PADA BINATANG PELIHARAAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 13 Desember 2024

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



(Catherine Cahaya)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan rahmat-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Mobile Website* Pertolongan Pertama Penyakit Dermatologi Umum Pada Binatang Peliharaan” dengan tepat waktu dan berjalan dengan lancar. Pembuatan penulisan ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual. Penulis berharap melalui penulisan ini, dapat memberikan manfaat kepada pembaca, untuk menambah wawasan pengetahuan serta menjadi sumber inspirasi di berbagai kebutuhan.

Pemilihan topik laporan ini didasarkan oleh rasa ketertarikan dan kepedulian penulis untuk membantu pemilik binatang peliharaan khususnya anjing dan kucing, agar dapat memberikan pengobatan secara mandiri kepada binatang peliharaan yang sedang menderita penyakit dermatologi umum. Sebagai orang yang memelihara binatang khususnya anjing dan kucing, sebaiknya memiliki pengetahuan untuk dapat menangani penyakit dermatologi umum yang dapat menyerang binatang. Dikarenakan penyakit kulit peliharaan dapat timbul kapan saja, dan apabila tidak segera ditangani, penyakit dermatologi umum dapat menyebar menjadi lebih parah hingga meningkatkan risiko kematian. Melalui perancangan *mobile website* mengenai pertolongan pertama penyakit dermatologi umum, diharapkan dapat mengedukasi pemilik binatang peliharaan untuk segera memberikan pertolongan pertama dengan baik dan benar kepada binatang peliharaannya. Selama proses pembuatan penulisan laporan ini, penulis diberikan bantuan, saran, dukungan serta bimbingan dari para dosen dan pihak-pihak lain, sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar. Dengan itu, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Dr. Ratna Cahaya Rina W.P., S.Sos., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Drh. Kurnia Suanda yang telah membimbing serta membantu dalam pengumpulan data dan penyusunan konten perancangan.
6. Narasumber yang telah membantu penulis untuk memberikan pengetahuan serta pengalamannya untuk dijadikan data dalam perancangan tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan laporan ini. Sehingga penulis berharap para pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang dapat membangun, agar penulisan ini menjadi semakin baik. Dengan keberadaan penulisan laporan ini, penulis memiliki harapan yang besar untuk dapat memberikan manfaat kepada pembaca, sebagai sumber menambah wawasan pengetahuan serta menjadi sumber inspirasi di berbagai kebutuhan. Akhir kata, penulis sampaikan rasa dan ucapan terima kasih yang mendalam, kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan penulisan laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 13 Desember 2024

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Catherine Cahaya)

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* PERTOLONGAN PERTAMA PENYAKIT DERMATOLOGI UMUM PADA BINATANG PELIHARAAN

(Catherine Cahaya)

ABSTRAK

Binatang peliharaan anjing dan kucing sangat rentan untuk terkena penyakit, salah satu yang sering terjadi adalah penyakit kulit. Penyakit kulit pada peliharaan perlu segera ditangani untuk mencegah dampak buruk bagi binatang lain maupun manusia. Meskipun penyakit kulit sering terjadi, pengetahuan pemilik hewan peliharaan tentang langkah pertolongan pertama masih sangat terbatas. Selain itu kurang adanya media yang membahas mengenai pertolongan pertama penyakit kulit umum pada binatang peliharaan di internet. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan perancangan *mobile website* yang terintegrasi guna menyediakan informasi mengenai pertolongan pertama pada penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Batasan masalah perancangan ini adalah pemilik anjing dan kucing berusia 25 hingga 35 tahun, dengan status ekonomi sosial (SES) B, yang berdomisili di wilayah Jabodetabek. Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan metode *The Wheel* oleh Hartson & Pyla (2019), serta melibatkan teknik pengumpulan data seperti kuesioner, wawancara, observasi terfokus, studi *existing*, dan studi referensi. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa penyakit kulit pada binatang peliharaan dapat dikenali secara langsung melalui pola dan sebaran gejala yang tampak. Pertolongan pertama dapat dilakukan adalah dengan menggunakan antiseptik yang aman untuk berbagai jenis gangguan kulit. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk menghasilkan perancangan *mobile website* yang dapat diuji langsung oleh target pengguna. Proses uji coba ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan melakukan penyempurnaan *mobile website*. Dengan demikian, perancangan *mobile website* dapat menjadi solusi untuk memberikan pertolongan pertama pada penyakit kulit binatang peliharaan, serta membantu meningkatkan pengetahuan pemilik mengenai berbagai penyakit kulit yang umum terjadi pada binatang peliharaan.

Kata kunci: Penyakit kulit, Binatang peliharaan, *Mobile website*

DESIGN OF MOBILE WEBSITE FOR FIRST AID OF COMMON DERMATOLOGICAL DISEASES IN PET

(Catherine Cahaya)

ABSTRACT (English)

Pet dogs and cats are very susceptible to diseases, one of the most common is skin disease. Skin diseases in pets need to be treated immediately to prevent adverse effects on other animals and humans. Although skin diseases are common, pet owners' knowledge of first aid measures is still very limited. In addition, there is a lack of media that discusses first aid for common skin diseases in pets on the internet. To overcome these problems, an integrated mobile website design is needed to provide information about first aid for common dermatological diseases in pets. The limitation of this design problem is dog and cat owners aged 25 to 35 years, with social economic status B, who live in the Jabodetabek area. The design process was conducted using The Wheel method by Hartson & Pyla (2019), and involved data collection techniques such as questionnaires, interviews, focused observations, existing studies, and reference studies. The results of data collection show that skin diseases in pets can be recognized directly through the pattern and distribution of visible symptoms. First aid can be done by using antiseptics that are safe for various types of skin disorders. The data obtained is then processed to produce a mobile website design that can be tested directly by the target user. This testing process aims to get feedback and make improvements to the mobile website. Thus, the mobile website design can be a solution to provide first aid for pet skin diseases, and help improve the owner's knowledge about various skin diseases that are common in pets.

Keywords: Skin diseases, Pet, Mobile website

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.2 <i>Website</i>	6
2.2.1 <i>Mobile Website User Interface (UI)</i>	7
2.2.2 <i>Mobile User Experience (UX)</i>	36
2.3 Penyakit Dermatologi Umum Pada Binatang Peliharaan.....	41
2.3.1 Penyakit Dermatologi Umum Pada Anjing	42
2.3.2 Penyakit Dermatologi Umum Pada Kucing	47
2.3.3 Dampak Penyakit Dermatologi Umum.....	53
2.4 Penelitian Relevan.....	55
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	59
3.1 Subjek Perancangan	59
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	60
3.2.1 <i>Understand Needs</i>	61

3.2.2 <i>Design Solution</i>	62
3.2.3 <i>Prototype Candidates</i>	63
3.2.4 <i>Evaluate UX</i>	63
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	63
3.3.1 Kuesioner	64
3.3.2 <i>In-depth Interview</i>	71
3.3.3 Observasi (Pengamatan Terfokus)	75
3.3.4 Studi <i>Existing</i>	76
3.3.5 Studi Referensi	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	77
4.1 Hasil Perancangan	77
4.1.1 <i>Understand Needs</i>	77
4.1.2 <i>Design Solution</i>	154
4.1.3 <i>Prototype Candidates</i>	185
4.1.4 <i>Evaluate UX</i>	215
4.2 Pembahasan Perancangan.....	245
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	245
4.2.2 Analisis Desain <i>Mobile Website</i>	251
4.2.3 Analisis Desain <i>Instagram Post</i>	277
4.2.4 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	287
4.2.5 Analisis Desain <i>Poster</i>	290
4.2.6 Analisis Desain <i>Flyer</i>	293
4.2.7 Analisis Desain <i>Twitter Ads</i>	295
4.2.8 Anggaran.....	298
BAB V PENUTUP	300
5.1 Simpulan	300
5.2 Saran.....	301
DAFTAR PUSTAKA	304
LAMPIRAN.....	311

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	56
Tabel 3.1 Pertanyaan Informasi Responden.....	65
Tabel 3.2 Pertanyaan Informasi Binatang Peliharaan	65
Tabel 3.3 Pertanyaan Penyakit Binatang Peliharaan.....	66
Tabel 3.4 Pertanyaan Penyakit Kulit Binatang Peliharaan	67
Tabel 3.5 Pertanyaan Pengetahuan Penyakit Kulit Umum	68
Tabel 3.6 Pertanyaan Preferensi Responden.....	70
Tabel 4.1 Informasi Data Pribadi Responden	78
Tabel 4.2 Data Jenis Binatang Peliharaan.....	79
Tabel 4.3 Data Durasi Memelihara Peliharaan	79
Tabel 4.4 Data Pengalaman Penyakit Peliharaan.....	79
Tabel 4.5 Data Waktu Terkena Penyakit Peliharaan	80
Tabel 4.6 Data Jenis Penyakit Peliharaan	80
Tabel 4.7 Data Pengalaman Penyakit Kulit Peliharaan	81
Tabel 4.8 Data Jenis Penyakit Kulit Peliharaan	81
Tabel 4.9 Data Kendala Dokter Hewan	82
Tabel 4.10 Data Kondisi Media Informasi.....	83
Tabel 4.11 Data Pengetahuan Jenis Penyakit Kulit Umum	83
Tabel 4.12 Data Pengetahuan Penyakit Kulit Umum Menular.....	84
Tabel 4.13 Data Pengetahuan Penyakit Kulit Umum Mematikan	85
Tabel 4.14 Data Pengetahuan Gejala Penyakit Kulit Umum.....	85
Tabel 4.15 Data Pengetahuan Menangani Penyakit Kulit Umum	86
Tabel 4.16 Data Pengetahuan Mencegah Penyakit Kulit Umum.....	86
Tabel 4.17 Data Pendapat Responden Pada Perancangan	87
Tabel 4.18 Data Jenis Media Informasi	88
Tabel 4.19 Data Tampilan Media Informasi	88
Tabel 4.20 Data Gaya Bahasa Media Informasi	89
Tabel 4.21 Data Interaksi Media Informasi	89
Tabel 4.22 Studi <i>Existing Mobile Website</i> Purina.....	129
Tabel 4.23 Studi <i>Existing Mobile Website</i> Halodoc.....	131
Tabel 4.24 Hasil Perbandingan <i>Mobile Website</i>	135
Tabel 4.25 <i>Feedback</i> Bahasa Perancangan	216
Tabel 4.26 <i>Feedback</i> Konten Perancangan.....	217
Tabel 4.27 <i>Feedback</i> Pertolongan Pertama.....	217
Tabel 4.28 <i>Feedback</i> Tata Letak	218
Tabel 4.29 <i>Feedback</i> Warna	219
Tabel 4.30 <i>Feedback</i> Gambar	219
Tabel 4.31 <i>Feedback</i> Ukuran <i>Text</i>	220
Tabel 4.32 <i>Feedback</i> Jenis Huruf.....	220
Tabel 4.33 <i>Feedback</i> Kelancaran Perancangan	221

Tabel 4.34 <i>Feedback</i> Kemudahan Menemukan Informasi	221
Tabel 4.35 <i>Feedback</i> Fitur Komunitas	222
Tabel 4.36 <i>Feedback</i> Kelebihan Perancangan	222
Tabel 4.37 <i>Feedback</i> Kekurangan Perancangan	223
Tabel 4.38 <i>Feedback</i> Fitur Tambahan	224
Tabel 4.39 Tabel Anggaran Perancangan	299



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Eye Level Viewing</i>	9
Gambar 2.2 <i>Shot Size Close Up (CU)</i>	10
Gambar 2.3 Ilustrasi Digital	12
Gambar 2.4 Contoh Ikon Pada <i>Mobile Website</i>	14
Gambar 2.5 Penggunaan <i>Sans Serif</i> Pada <i>Mobile Device</i>	17
Gambar 2.6 <i>Typeface Family</i> Dalam Penulisan	17
Gambar 2.7 Paragraf Dalam Penulisan	19
Gambar 2.8 Perpaduan Warna Yang Dihindari	21
Gambar 2.9 Warna Sebagai Pembeda	21
Gambar 2.10 <i>Page Header</i> Pada <i>Mobile Website</i>	23
Gambar 2.11 <i>Content Area</i> Pada <i>Mobile Website</i>	23
Gambar 2.12 <i>Page Footer</i> Pada <i>Mobile Website</i>	24
Gambar 2.13 <i>Column Grid</i> Pada <i>Mobile Website</i>	25
Gambar 2.14 Kutu Pada Anjing	43
Gambar 2.15 <i>Hot Spot</i> Pada Anjing	44
Gambar 2.16 Jamur Pada Anjing	46
Gambar 2.17 <i>Ringworm</i> Pada Kucing	48
Gambar 2.18 Penularan <i>Ringworm</i> Pada Manusia	48
Gambar 2.19 Abses Pada Kucing	50
Gambar 2.20 <i>Scabies</i> Pada Kucing	51
Gambar 2.21 Penularan <i>Scabies</i> Pada Manusia	52
Gambar 4.1 Wawancara Pertama Dengan Drh. Kurnia Suanda	92
Gambar 4.2 Wawancara Kedua Dengan Drh. Kurnia Suanda	97
Gambar 4.3 Wawancara Ketiga Dengan Drh. Kurnia Suanda	101
Gambar 4.4 Wawancara Pertama Dengan Rini Sepriana	107
Gambar 4.5 Wawancara Kedua Dengan Rini Sepriana	108
Gambar 4.6 Wawancara Pertama Dengan Lauren	110
Gambar 4.7 Wawancara Kedua Dengan Lauren	111
Gambar 4.8 Wawancara Pertama Dengan Susanti Angelia	113
Gambar 4.9 Wawancara Kedua Dengan Susanti Angelia	115
Gambar 4.10 Wawancara Dengan Nirina	117
Gambar 4.11 Hasil Observasi Pertama	120
Gambar 4.12 Hasil Observasi Kedua	120
Gambar 4.13 Hasil Observasi Ketiga	121
Gambar 4.14 Observasi Pembekalan Materi	122
Gambar 4.15 Hasil Dokumentasi Pertama	124
Gambar 4.16 Hasil Dokumentasi Kedua	124
Gambar 4.17 Hasil Dokumentasi Ketiga	125
Gambar 4.18 Hasil Dokumentasi Keempat	126
Gambar 4.19 Hasil Dokumentasi Kelima	126

Gambar 4.20 Hasil Dokumentasi Keenam.....	127
Gambar 4.21 Tampilan <i>Mobile Website</i> Purina	129
Gambar 4.22 Tampilan <i>Mobile Website</i> Halodoc	131
Gambar 4.23 Tampilan <i>Mobile Website</i> Zoetis.....	133
Gambar 4.24 Tampilan <i>Mobile Website</i> WAG	134
Gambar 4.25 <i>Work Activity Notes</i> Pertama.....	137
Gambar 4.26 <i>Work Activity Notes</i> Kedua	138
Gambar 4.27 <i>User Scenario</i> Pertama.....	140
Gambar 4.28 <i>User Persona</i> Pertama.....	141
Gambar 4.29 <i>User Scenario</i> Kedua	142
Gambar 4.30 <i>User Persona</i> Kedua	143
Gambar 4.31 <i>User Scenario</i> Ketiga	144
Gambar 4.32 <i>User Persona</i> Ketiga	145
Gambar 4.33 <i>User Scenario</i> Keempat	146
Gambar 4.34 <i>User Persona</i> Keempat	147
Gambar 4.35 <i>User Persona Pain Points</i>	148
Gambar 4.36 <i>User Journey</i> Pertama	149
Gambar 4.37 <i>User Journey</i> Kedua.....	150
Gambar 4.38 <i>User Journey</i> Ketiga.....	151
Gambar 4.39 <i>User Stories</i> Perancangan.....	153
Gambar 4.40 <i>Mind Map</i> Data.....	155
Gambar 4.41 <i>Mind Map</i> Bagian Pertama.....	156
Gambar 4.42 <i>Mind Map</i> Bagian Kedua	157
Gambar 4.43 Eksplorasi <i>Keywords Mind Map</i>	158
Gambar 4.44 Eksplorasi <i>Keywords Key Visual</i> Pertama	160
Gambar 4.45 Eksplorasi <i>Keywords Key Visual</i> Kedua	161
Gambar 4.46 <i>Key Visual</i> Pertama	162
Gambar 4.47 <i>Key Visual</i> Kedua	162
Gambar 4.48 <i>Key Visual</i> Ketiga.....	163
Gambar 4.49 <i>Key Visual</i> Keempat	164
Gambar 4.50 <i>Key Visual</i> Kelima.....	164
Gambar 4.51 <i>Moodboard</i> Konsep.....	166
Gambar 4.52 <i>Moodboard</i> Referensi.....	167
Gambar 4.53 <i>Information Architecture</i> Perancangan	169
Gambar 4.54 <i>User Flow</i> Perancangan	170
Gambar 4.55 <i>Wireframe</i> Perancangan	172
Gambar 4.56 <i>Prototype Low Fidelity</i> Perancangan	173
Gambar 4.57 Eksplorasi Nama Logo	174
Gambar 4.58 Eksplorasi Sketsa Logo	175
Gambar 4.59 Finalisasi Logo	176
Gambar 4.60 <i>Custom Style Guide</i> Perancangan.....	177
Gambar 4.61 Ilustrasi Binatang Peliharaan.....	179
Gambar 4.62 Ilustrasi Gejala Penyakit.....	180

Gambar 4.63 <i>Background</i> Rumah Sakit.....	181
Gambar 4.64 <i>Background Living Room</i>	182
Gambar 4.65 Ilustrasi Iklan Televisi.....	182
Gambar 4.66 <i>Background Kamar</i>	183
Gambar 4.67 <i>Background Forum</i>	184
Gambar 4.68 <i>Background Komunitas</i>	185
Gambar 4.69 <i>Header Perancangan</i>	186
Gambar 4.70 <i>Footer Perancangan</i>	187
Gambar 4.71 <i>Prototype Halaman Utama</i>	187
Gambar 4.72 <i>Prototype Menu</i>	188
Gambar 4.73 Halaman Pertolongan Pertama	189
Gambar 4.74 Halaman Penyakit Kulit Peliharaan	190
Gambar 4.75 Halaman Buku Bagian Kiri	191
Gambar 4.76 Halaman Buku Bagian Kanan	192
Gambar 4.77 Halaman Pencegahan Dan Dampak	193
Gambar 4.78 Halaman Akun.....	194
Gambar 4.79 Halaman Komunitas	195
Gambar 4.80 <i>Pop Up Sign Proses</i>	196
Gambar 4.81 Halaman Ruang Obrolan.....	197
Gambar 4.82 Halaman Forum.....	198
Gambar 4.83 Halaman <i>Profile</i>	199
Gambar 4.84 Halaman Pesan Tersimpan	200
Gambar 4.85 Halaman Catatan Harian	201
Gambar 4.86 Halaman Komunitas Tergabung.....	202
Gambar 4.87 Halaman Pengaturan <i>Profile</i>	203
Gambar 4.88 <i>Pop Up Sign Keluar</i>	204
Gambar 4.89 Pembagian <i>Section Perancangan</i>	205
Gambar 4.90 <i>Wireflow Perancangan</i>	206
Gambar 4.91 <i>Mockup Perancangan</i>	207
Gambar 4.92 Perancangan Instagram <i>Post</i>	208
Gambar 4.93 <i>Merchandise Sticker</i>	209
Gambar 4.94 <i>Merchandise Pouch</i>	209
Gambar 4.95 <i>Merchandise Keychain</i>	210
Gambar 4.96 <i>Merchandise Notebook</i>	210
Gambar 4.97 <i>Background Merchandise</i>	211
Gambar 4.98 Perancangan Poster	212
Gambar 4.99 Perancangan <i>Flyer</i>	213
Gambar 4.100 Perancangan Twitter <i>Ads</i>	214
Gambar 4.101 Poster Dan <i>Banner Prototype Day</i>	216
Gambar 4.102 Perbaikan <i>Spacing Tulisan</i>	225
Gambar 4.103 Perbaikan Area Interaksi <i>Button</i>	226
Gambar 4.104 Perbaikan Interaksi Logo	227
Gambar 4.105 Perbaikan Interaksi Sosial Media.....	228

Gambar 4.106 Penambahan Fitur <i>CTA</i>	228
Gambar 4.107 Penambahan Peringatan Konten Sensitif	230
Gambar 4.108 Perbaikan <i>Layout</i>	232
Gambar 4.109 Perbaikan Bahasa	233
Gambar 4.110 Perbaikan Konsistensi <i>Alignment</i>	234
Gambar 4.111 Perbaikan <i>CTA</i>	235
Gambar 4.112 Perbaikan <i>Button</i>	236
Gambar 4.113 Perbaikan <i>Button Edit Profile</i>	237
Gambar 4.114 Perbaikan Warna <i>Background</i>	238
Gambar 4.115 Perbaikan <i>Background Header</i>	239
Gambar 4.116 Perbaikan Ilustrasi	239
Gambar 4.117 Perbaikan Konsistensi <i>Rounded</i>	240
Gambar 4.118 Penambahan Konten	241
Gambar 4.119 Penambahan Halaman <i>Pop Up Sign</i>	242
Gambar 4.120 Perubahan Ukuran <i>Button</i>	243
Gambar 4.121 Perubahan Ukuran <i>Header Dan Footer</i>	243
Gambar 4.122 <i>Beta Test</i> Pada Partisipan Pertama	247
Gambar 4.123 <i>Beta Test</i> Pada Partisipan Kedua	248
Gambar 4.124 <i>Beta Test</i> Pada Partisipan Ketiga	248
Gambar 4.125 <i>Beta Test</i> Pada Partisipan Keempat	249
Gambar 4.126 Tampilan <i>Header Dan Footer</i>	252
Gambar 4.127 Tampilan Halaman Utama	254
Gambar 4.128 Tampilan Halaman Pertolongan Pertama	256
Gambar 4.129 Tampilan Halaman Penyakit Kulit	258
Gambar 4.130 Tampilan Halaman Jenis Penyakit Kulit	260
Gambar 4.131 Tampilan Halaman Pencegahan Dan Dampak	262
Gambar 4.132 Tampilan Halaman <i>Pop Up Sign</i>	263
Gambar 4.133 Tampilan Halaman <i>Profile</i>	265
Gambar 4.134 Tampilan Halaman <i>Edit Profile</i>	266
Gambar 4.135 Tampilan Halaman Pesan Tersimpan	268
Gambar 4.136 Tampilan Halaman Catatan Harian	269
Gambar 4.137 Tampilan Halaman Komunitas Tergabung	270
Gambar 4.138 Tampilan Halaman Forum	272
Gambar 4.139 Tampilan Halaman <i>Chat</i>	273
Gambar 4.140 Tampilan Halaman Menu	275
Gambar 4.141 Tampilan Instagram <i>Post</i> Pertama	277
Gambar 4.142 Tampilan Instagram <i>Post</i> Kedua	279
Gambar 4.143 Tampilan Instagram <i>Post</i> Ketiga	280
Gambar 4.144 Tampilan Instagram <i>Post</i> Keempat	281
Gambar 4.145 Tampilan Instagram <i>Post</i> Kelima	282
Gambar 4.146 Tampilan Instagram <i>Post</i> Keenam	283
Gambar 4.147 Tampilan Instagram <i>Post</i> Ketujuh	284
Gambar 4.148 Tampilan Instagram <i>Post</i> Kedelapan	285

Gambar 4.149 Tampilan Instagram <i>Post</i> Kesembilan	286
Gambar 4.150 Tampilan <i>Merchandise Pouch</i>	287
Gambar 4.151 Tampilan <i>Merchandise Sticker</i>	288
Gambar 4.152 Tampilan <i>Merchandise Keychain</i>	288
Gambar 4.153 Tampilan <i>Merchandise Notebook</i>	289
Gambar 4.154 Tampilan Poster Pertama	290
Gambar 4.155 Tampilan Poster Kedua	291
Gambar 4.156 Tampilan Poster Ketiga	292
Gambar 4.157 Tampilan <i>Flyer</i>	294
Gambar 4.158 Tampilan <i>Twitter Ads</i> Pertama	295
Gambar 4.159 Tampilan <i>Twitter Ads</i> Kedua.....	296
Gambar 4.160 Tampilan <i>Twitter Ads</i> Ketiga	297



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	311
Lampiran B <i>Form</i> Bimbingan	321
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara	323
Lampiran D <i>Non-Disclosure Statement</i>	330
Lampiran E Hasil Kuesioner Data	331
Lampiran F Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	336
Lampiran G Transkrip Wawancara Data 1	341
Lampiran H Transkrip Wawancara Data 2	363
Lampiran I Transkrip Wawancara Data 3	366
Lampiran J Transkrip Wawancara Data 4	371
Lampiran K Transkrip Wawancara Data 5	377
Lampiran L Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> 1	380
Lampiran M Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> 2	383
Lampiran N Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> 3	387
Lampiran O Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> 4	390
Lampiran P Dokumentasi Wawancara & Observasi	394

