

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* UNTUK APLIKASI
PERAWATAN HEWAN FURTUNE**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Oxana Matus

00000066473

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

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* UNTUK APLIKASI
PERAWATAN HEWAN FURTUNE**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Oxana Matus
00000066473**

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Oxana Matus
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066473
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* UNTUK APLIKASI PERAWATAN HEWAN FURTUNE

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, 20 Juni 2025



(Oxana Matus)

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 *USER EXPERIENCE* UNTUK APLIKASI
PERAWATAN HEWAN FURTUNE**

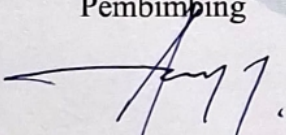
Oleh

Nama Lengkap : Oxana Matus
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066473
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

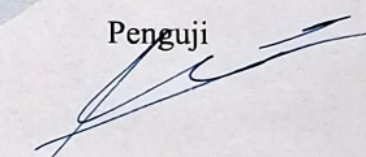
Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

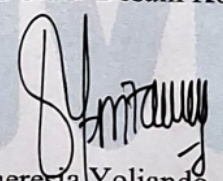
Pembimbing


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

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Oxana Matus

Nomor Induk Mahasiswa : 00000066473

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : D3/ S1/ S2

Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *USER EXPERIENCE*
UNTUK APLIKASI PERAWATAN
HEWAN FURTUNE**

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, 20 Juni 2025


(Oxana Matus)

* 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 syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat karunia-Nya, laporan perancangan aplikasi ini dapat terselesaikan. Aplikasi dirancang sebagai tujuan untuk menjawab permasalahan yang ada dalam masyarakat. Saya berharap aplikasi ini dapat memberikan dampak positif serta mendorong perubahan yang diinginkan.

Mengucapkan terima kasih kepada:

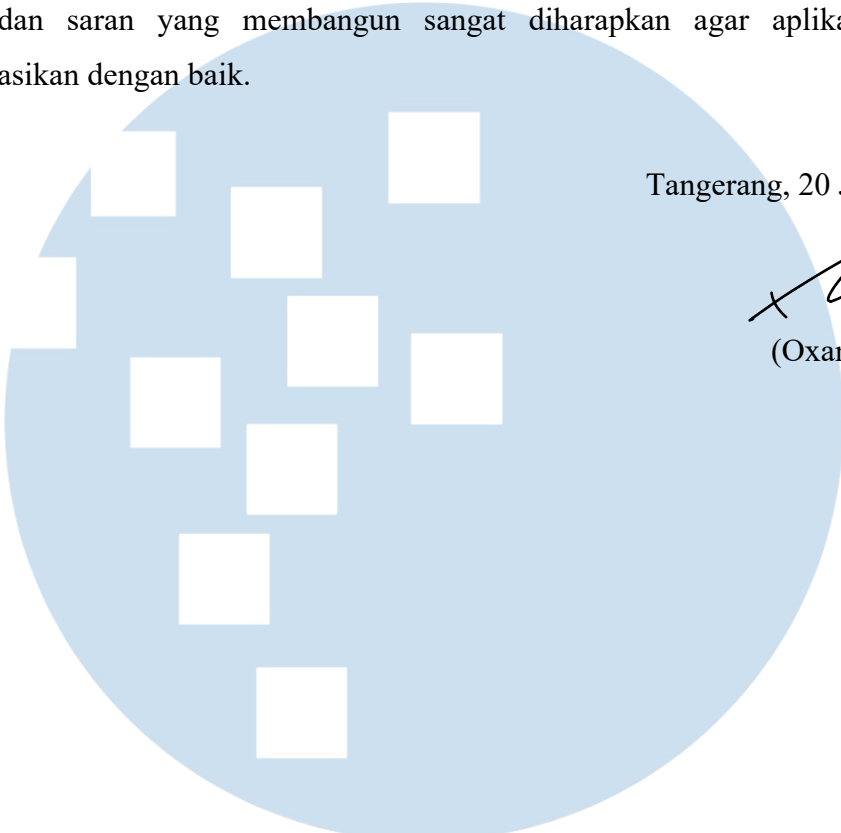
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Hoky Nanda, selaku Pembimbing eksternal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan MBKM kewirausahaan ini.
6. Ivan F Gautama, selaku Mentor eksternal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan MBKM kewirausahaan ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Anggota tim yang telah memberikan dedikasi dan kontribusi penuh dalam perancangan bisnis.
9. Para narasumber yang telah meluangkan waktu untuk memberikan banyak informasi dan pengetahuan berharga dalam bidang perawatan hewan peliharaan.

Saya menyadari laporan MBKM ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar aplikasi dapat terealisasi dengan baik.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Oxana Matus)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* UNTUK APLIKASI PERAWATAN HEWAN FURTUNE

(Oxana Matus)

ABSTRAK

Memelihara hewan peliharaan seiring waktu sudah menjadi gaya hidup bahkan hewan peliharaan tersebut sudah dianggap sebagai keluarga. Para *pet owner* merawat hewan peliharaannya dengan berbagai jadwal penting yang harus dilakukan seperti pemberian vaksin, vitamin, makan, *grooming*, dan kebutuhan lainnya. Dengan kesibukan yang *pet owner* miliki, seringkali mereka lupa atau melewatkan jadwal penting hewan peliharaannya. Sehingga hewan peliharaan mereka menjadi tidak terantau bahkan bisa menjadi sakit. *Pet owner* membutuhkan pengingat untuk mengingatkan mereka saat waktunya memberikan perawatan sekaligus menjadi asisten pribadi bagi hewan peliharaan mereka. FURTUNE merupakan aplikasi dengan fitur utama yaitu *calendar* dan *reminder* yang memungkinkan *pet owner* untuk mencatat kebutuhan perawatan hewan mereka terkhususnya untuk anjing dan kucing. *Pet owner* akan mendapatkan *reminder* dari aplikasi saat mendekati jadwal-jadwal perawatan tersebut. Aplikasi FURTUNE selain terdapat fitur *calendar* juga mempunyai fitur lainnya seperti FURTUNE *Grooming* untuk reservasi ke tempat *grooming*, FURTUNE *Shop* untuk membeli kebutuhan hewan, serta FURTUNE *Vet* untuk berkonsultasi dengan dokter hewan melalui *online*. Diharapkan aplikasi FURTUNE dapat menjadi asisten pribadi *pet owner* yang sibuk sehingga hewan peliharaannya dapat terus terantau dan tetap sehat.

Kata kunci: Perawatan hewan peliharaan, Anjing dan kucing, Pengingat

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

USER EXPERIENCE DESIGN FOR FURTUNE:

A PET CARE APPLICATION

(Oxana Matus)

ABSTRACT (English)

Having a pet has become a lifestyle and pets are even considered as part of the family. Pet owners take care of their pets with various important schedules that must be done such as vaccines, vitamins, feeding, grooming, and other necessities. With their busy schedules, pet owners often forget or miss important pet schedules. Therefore, their pets become unmonitored and can even become sick. Pet owners need a reminder to remind them when it's time to give their pets treatment as well as a personal assistant for their pets. FURTUNE is an application with the main features of calendar and reminder that allows pet owners to record their animal care needs, especially for dogs and cats. Pet owners will get a reminder from the app when the treatment schedules are approaching. Besides the calendar feature, FURTUNE application also has other features such as FURTUNE Grooming for grooming reservation, FURTUNE Shop to buy pet needs, and FURTUNE Vet to consult with veterinarians online. This application is expected to be a personal assistant for busy pet owners so that their pets can be monitored and stay healthy.

Keywords: *Pet Care, Dogs and Cats, Reminders*



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.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	2
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	3
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	6
2.1 Validasi Ide Bisnis	6
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	6
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	8
2.2 Business Model Canvas.....	8
2.3 Deskripsi Perusahaan	11
2.4 Struktur Perusahaan	18
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	20
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	21
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	29
3.1 Market Research Validation	29
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning	29
3.1.2 Market Persona.....	31

3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis	33
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	33
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif	34
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	35
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	38
3.4.1 Studi Eksisting	38
3.4.2 Studi Referensi	40
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	41
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa	42
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	45
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	45
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	50
4.2.1 Perancangan Brief Prototype Produk/Jasa.....	50
4.2.2 <i>Mindmapping</i> dan <i>Brainstorming</i>	51
4.2.3 <i>Moodboard</i>	52
4.2.4 Perancangan Desain	55
4.2.4.1 Draft Desain	55
4.2.4.2 Revisi dan Finalisasi	63
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	64
4.3.1 Proyek 1: Perancangan <i>Flowchart</i> FURTUNE.....	64
4.3.2 Proyek 2: Perancangan <i>Interactive Button</i> FURTUNE...	68
4.3.3 Proyek 3: Perancangan <i>User Experience</i> FURTUNE	73
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	77
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	78
4.6 Kendala yang Ditemukan	80
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	83
5.1 Simpulan	83
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	5
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	29
Tabel 3.2 Tabel SWOT Hewania	38
Tabel 3.3 Tabel SWOT FURTUNE.....	39
Tabel 4.1 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	46
Tabel 4.2 Partner Bisnis	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hasil Kuesioner	7
Gambar 2.2 <i>Business Model Canvas</i>	11
Gambar 2.3 Logo FURTUNE	16
Gambar 2.4 <i>Color Palette</i> FURTUNE	16
Gambar 2.5 <i>Typeface</i> FURTUNE	17
Gambar 2.6 <i>Supergraphic</i> FURTUNE	18
Gambar 2.7 Struktur Perusahaan	18
Gambar 2.8 Alur Kerja Perusahaan	20
Gambar 2.9 Perhitungan Pengeluaran	21
Gambar 2.10 Perhitungan Pendapatan Bulan Pertama	22
Gambar 2.11 Perhitungan Pendapatan Bulan Kedua	22
Gambar 2.12 Perhitungan Pendapatan Bulan Ketiga	23
Gambar 2.13 Perhitungan Pendapatan Bulan Keempat	23
Gambar 2.14 Perhitungan Pendapatan Bulan Kelima	24
Gambar 2.15 Perhitungan Pendapatan Bulan Keenam	24
Gambar 2.16 Perhitungan Pendapatan Bulan Ketujuh	25
Gambar 2.17 Perhitungan Pendapatan Bulan Kedelapan	25
Gambar 2.18 Perhitungan Pendapatan Bulan Kesembilan	26
Gambar 2.19 Perhitungan Pendapatan Bulan Kesepuluh	26
Gambar 2.20 Perhitungan Pendapatan Bulan Kesebelas	27
Gambar 2.21 Perhitungan Pendapatan Bulan Kedua belas	27
Gambar 2.22 Perhitungan Proyeksi Satu Tahun	28
Gambar 3.1 <i>Market Persona</i>	32
Gambar 3.2 <i>Brand Positioning Map</i>	36
Gambar 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor	37
Gambar 3.4 Logo Dogo	40
Gambar 3.5 Tampilan Visual Dogo	41
Gambar 3.6 Penetapan Harga Produk/Jasa	42
Gambar 3.7 Tahapan Proses <i>Design Thinking</i>	43
Gambar 4.1 <i>Timeline</i> Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	45
Gambar 4.2 <i>Mindmap</i> Aplikasi FURTUNE	50
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i> Strategi Bisnis FURTUNE	51
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Logo	52
Gambar 4.5 <i>Moodboard Color Palette</i>	52
Gambar 4.6 <i>Moodboard Illustration</i>	53
Gambar 4.7 <i>Moodboard Typeface</i>	53
Gambar 4.8 <i>Moodboard UI Application</i>	54
Gambar 4.9 <i>Value Proposition Canvas</i>	55
Gambar 4.10 FURTUNE <i>Framework</i>	57
Gambar 4.11 FURTUNE <i>Information Architecture</i>	59
Gambar 4.12 <i>Prototype</i> 1	60

Gambar 4.13 <i>Prototype 2</i>	60
Gambar 4.14 <i>Prototype 3</i>	60
Gambar 4.15 <i>Prototype 4</i>	61
Gambar 4.16 <i>Prototype 5</i>	61
Gambar 4.17 <i>Demo Day</i>	62
Gambar 4.18 <i>Flowchart Sign in/Sign up</i>	63
Gambar 4.19 <i>Flowchart Calendar</i>	64
Gambar 4.20 <i>Flowchart Grooming</i>	65
Gambar 4.21 <i>Flowchart Shop</i>	66
Gambar 4.22 <i>Flowchart Vet</i>	67
Gambar 4.23 <i>Interactive Button 1</i>	68
Gambar 4.24 <i>Interactive Button 2</i>	69
Gambar 4.25 <i>Interactive Button 3</i>	70
Gambar 4.26 <i>Interactive Button 4</i>	71
Gambar 4.27 <i>Interactive Button 5</i>	71
Gambar 4.28 <i>Overlay Asset</i>	72
Gambar 4.29 <i>User Experience 1</i>	73
Gambar 4.30 <i>User Experience 2</i>	73
Gambar 4.31 <i>User Experience 3</i>	74
Gambar 4.32 <i>User Experience 4</i>	74
Gambar 4.33 <i>User Experience 5</i>	75
Gambar 4.34 <i>User Experience 6</i>	75
Gambar 4.35 <i>User Experience 7</i>	76
Gambar 4.36 <i>Wawancara 1</i>	78
Gambar 4.37 <i>Wawancara 2</i>	78
Gambar 4.38 <i>Focus Group Discussion</i>	79

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xviii
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xix
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	xxi
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	xliii
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xliv
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM.....	xlvi
Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Kewirausahaan	i
Lampiran 9. Hasil Kuesioner	iv
Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara.....	vii
Lampiran 11. Transkrip Wawancara dan FGD.....	ix
Lampiran 12. <i>Booth Demo Day</i>	xvii

