

**PERANCANGAN PROMOSI UNTUK APLIKASI
PERAWATAN HEWAN FURTUNE**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Kevina Agnes Santosa
00000069227

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

**PERANCANGAN PROMOSI UNTUK APLIKASI
PERAWATAN HEWAN FORTUNE**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Kevina Agnes Santosa

00000069227

**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 : Kevina Agnes Santosa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069227

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN PROMOSI UNTUK APLIKASI PERAWATAN HEWAN FORTUNE

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, 16 Juni 2025



(Kevina Agnes Santosa)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN PROMOSI UNTUK APLIKASI PERAWATAN HEWAN
FURTUNE**

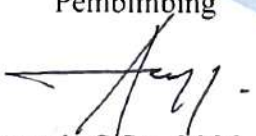
Oleh

Nama Lengkap : Kevina Agnes Santosa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069227
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

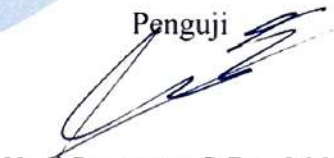
Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kevina Agnes Santosa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069227

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : D3/ S1/ S2

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PROMOSI UNTUK
APLIKASI PERAWATAN HEWAN FORTUNE

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, 16 Juni 2025



(Kevina Agnes Santosa)

* 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 ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM Kewirausahaan ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam penyusunan laporan ini, penulis berusaha untuk memberikan solusi inovatif dalam bidang perawatan hewan peliharaan melalui pengembangan bisnis FURTUNE.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan apresiasi 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, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini
6. Anggota tim yang telah berkontribusi dalam perancangan bisnis Furtune
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

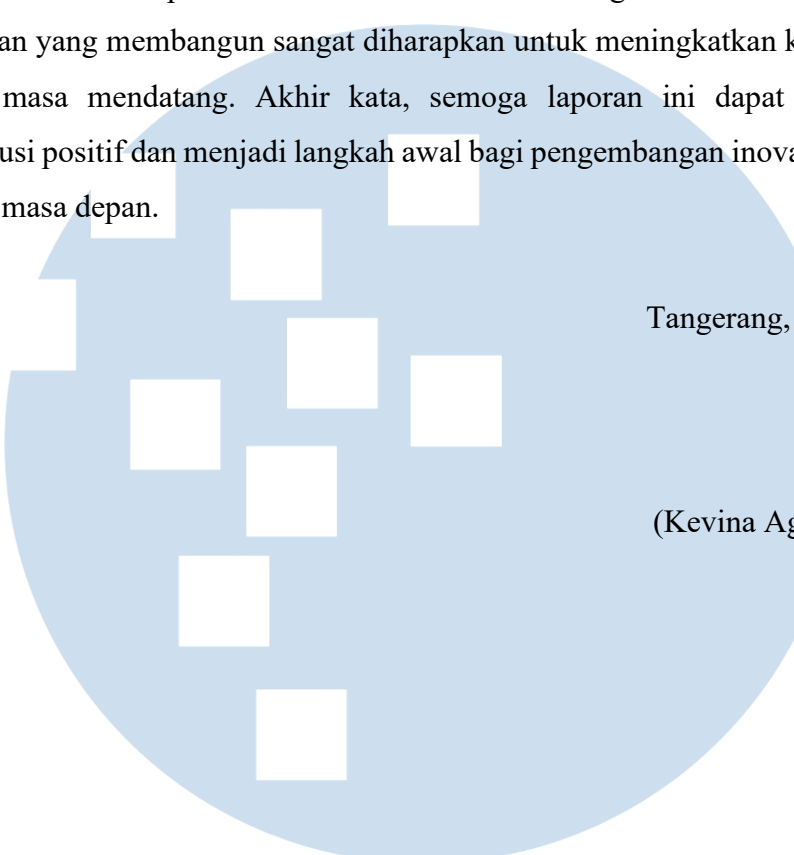
Penulis berharap bahwa laporan ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan bisnis berbasis teknologi dalam bidang perawatan hewan peliharaan, serta menjadi referensi yang berguna bagi mahasiswa dan pihak lain yang tertarik dalam bidang ini. Meskipun telah diusahakan sebaik mungkin, penulis

menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk meningkatkan kualitas karya ini di masa mendatang. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan kontribusi positif dan menjadi langkah awal bagi pengembangan inovasi yang lebih baik di masa depan.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Kevina Agnes Santosa)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN PROMOSI UNTUK APLIKASI

PERAWATAN HEWAN FURTUNE

(Kevina Agnes Santosa)

ABSTRAK

Hewan peliharaan memberikan manfaat psikologis dan fisik bagi pemiliknya, seperti mengurangi stres serta meningkatkan aktivitas fisik. Namun, pemilik hewan, terutama generasi milenial, sering menghadapi tantangan dalam mengingat jadwal perawatan hewan mereka. Aktivitas yang sibuk membuat mereka kerap lupa akan jadwal vaksinasi, pemberian obat, *grooming*, dan pemeriksaan kesehatan hewan peliharaan mereka. Untuk mengatasi permasalahan ini, dikembangkanlah aplikasi FURTUNE sebagai solusi *digital* yang membantu pemilik hewan mengelola jadwal perawatan secara lebih terorganisir. Pemilihan aplikasi sebagai solusi didasarkan pada kebiasaan milenial yang telah akrab dengan teknologi, sehingga lebih mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan aplikasi ini menerapkan metode perancangan dari Interaction Design Foundation dalam buku *The Basics of User Experience Design*, yang terdiri dari lima tahap utama yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode penelitian yang digunakan mencakup pengumpulan data kualitatif melalui wawancara dengan pemilik hewan, *pet shop*, dan penyedia layanan *grooming*, serta data kuantitatif melalui kuesioner kepada pemilik hewan di Tangerang Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden membutuhkan aplikasi yang dapat membantu mereka mengingat jadwal perawatan hewan secara lebih sistematis. Sebagai aplikasi yang baru dikembangkan, FURTUNE membutuhkan strategi promosi yang efektif agar dapat dikenal luas. Maka dari itu, diperlukan perancangan media promosi yang tepat untuk memastikan aplikasi dapat menjangkau target pengguna.

Kata kunci: Hewan Peliharaan, Solusi, Aplikasi, Perawatan Hewan, Promosi

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 A PROMOTION FOR FURTUNE PET CARE APPLICATION

(Kevina Agnes Santosa)

ABSTRACT (English)

*Pets provide psychological and physical benefits for their owners, such as reducing stress and increasing physical activity. However, pet owners, especially millennials, often face challenges in remembering their pets' care schedules. Busy routines often lead them to forget vaccination dates, medication administration, grooming sessions, and health check-ups for their pets. To address these issues, the FURTUNE application was developed as a digital solution that helps pet owners manage care schedules more organised. The selection of an application as the solution is based on millennials' familiarity with technology, making it easier to integrate into daily life. This application was developed using the design method from the Interaction Design Foundation's book *The Basics of User Experience Design*, which consists of five key stages, which are empathize, define, ideate, prototype and test. The research methodology involved collecting qualitative data through interviews with pet owners, pet shops, and grooming service providers, as well as quantitative data via questionnaires administered to pet owners in South Tangerang. The research findings indicate that respondents need an application that can help them remember pet care schedules more systematically. As a newly developed application, FURTUNE requires an effective promotional strategy to gain awareness. Therefore, designing promotional media is essential to ensure the application reaches its target users.*

Keywords: *Pets, Solution, Application, Pet Care, Promotion*



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 <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	3
1.3 Batasan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	5
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	8
2.1 Validasi Ide Bisnis	8
2.1.1 Alur Pengembangan Ide Bisnis	8
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	11
2.2 <i>Business Model Canvas</i>	12
2.3 Deskripsi Perusahaan	15
2.4 Struktur Perusahaan	23
2.5 Alur Kerja Perusahaan	25
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	26
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	35
3.1 <i>Market Research Validation</i>	35
3.1.1 <i>Segmentation, Targetting, Positioning</i>	35
3.1.2 <i>Market Persona</i>.....	37

3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis	39
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	39
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif	41
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	44
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	46
3.4.1 Studi Eksisting	47
3.4.2 Studi Referensi	49
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	51
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	52
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	55
4.1 <i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	55
4.2 Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	59
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	71
4.3.1 Perancangan Media Sosial FURTUNE.....	73
4.3.2 Perancangan <i>Pop Up Booth</i> FURTUNE	82
4.3.3 Perancangan <i>Merchandise</i> FURTUNE.....	83
4.4 Penentuan <i>Vendor Prototype</i> Produk /Jasa	87
4.5 Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	88
4.6 Kendala yang Ditemukan	90
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	91
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN.....	xvii

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

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel <i>Timeline</i> MBKM Kewirausahaan	5
Tabel 3.1 <i>Segmentation, Targetting, Positioning</i>	35
Tabel 3.2 Analisa SWOT Hewania.....	47
Tabel 3.3 Analisa SWOT FURTUNE.....	48
Tabel 4.1 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	56
Tabel 4.2 AISAS	71
Tabel 4.3 <i>Content Plan</i>	74
Tabel 4.4 Daftar Calon Mitra.....	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Data Hasil Kuesioner	10
Gambar 2.2 Data Hasil Kuesioner	10
Gambar 2.3 Data Hasil Kuesioner	11
Gambar 2.4 <i>Business Model Canvas</i> FURTUNE	13
Gambar 2.5 Logo Perusahaan FURTUNE.....	20
Gambar 2.6 <i>Color Palette</i> FURTUNE.....	21
Gambar 2.7 <i>Typeface</i> FURTUNE.....	22
Gambar 2.8 <i>Supergraphic</i> FURTUNE.....	22
Gambar 2.9 Struktur Perusahaan FURTUNE	23
Gambar 2.10 Alur Kerja Tim MBKM Kewirausahaan.....	25
Gambar 2.11 Perhitungan Pengeluaran FURTUNE	27
Gambar 2.12 Proyeksi Pendapatan Bulan Pertama.....	28
Gambar 2.13 Proyeksi Pendapatan Bulan Kedua	28
Gambar 2.14 Proyeksi Pendapatan Bulan Ketiga	29
Gambar 2.15 Proyeksi Pendapatan Bulan Keempat	29
Gambar 2.16 Proyeksi Pendapatan Bulan Kelima	30
Gambar 2.17 Proyeksi Pendapatan Bulan Keenam.....	30
Gambar 2.18 Proyeksi Pendapatan Bulan Ketujuh.....	31
Gambar 2.19 Proyeksi Pendapatan Bulan Kedelapan.....	31
Gambar 2.20 Proyeksi Pendapatan Bulan Kesembilan.....	32
Gambar 2.21 Proyeksi Pendapatan Bulan Kesepuluh.....	32
Gambar 2.22 Proyeksi Pendapatan Bulan Kesebelas.....	33
Gambar 2.23 Proyeksi Pendapatan Bulan Kedua Belas.....	33
Gambar 2. 24 Proyeksi Pendapatan Dalam Satu Tahun	34
Gambar 3.1 <i>Target Market Persona</i> FURTUNE.....	38
Gambar 3.2 Data Hasil Kuesioner	42
Gambar 3.3 Data Hasil Kuesioner	42
Gambar 3.4 Data hasil Kuesioner	42
Gambar 3.5 Data Hasil Kuesioner	43
Gambar 3.6 Data Hasil Kuesioner	43
Gambar 3.7 Data Hasil Kuesioner	43
Gambar 3.8 <i>Brand Positioning Map</i>	44
Gambar 3.9 <i>Competitors Benchmark</i>	46
Gambar 3.10 Logo DOGO.....	49
Gambar 3.11 <i>UI/UX DOGO App</i>	50
Gambar 3.12 Tabel Pendapatan FURTUNE.....	51
Gambar 3. 13 Metode Perancangan Menurut <i>Interaction Design Foundation</i>	52
Gambar 4. 1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi Prototype Produk/Jasa.....	55
Gambar 4. 2 <i>Mindmap</i> Strategi Bisnis FURTUNE.....	61
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i> Logo.....	62
Gambar 4. 4 <i>Moodboard Color Palette</i>	62

Gambar 4. 5 <i>Moodboard Illustration</i>	62
Gambar 4. 6 <i>Moodboard Typeface</i>	63
Gambar 4. 7 <i>Moodboard UI Aplikasi</i>	63
Gambar 4. 8 <i>Value Proposition Canvas FURTUNE</i>	65
Gambar 4. 9 <i>FURTUNE Framework</i>	66
Gambar 4. 10 <i>Site Map FURTUNE</i>	68
Gambar 4. 11 <i>Prototype Aplikasi di Figma</i>	69
Gambar 4. 12 <i>Prototype Aplikasi di Figma</i>	69
Gambar 4. 13 <i>Prototype Aplikasi di Figma</i>	69
Gambar 4. 14 <i>Prototype Aplikasi di Figma</i>	70
Gambar 4. 15 <i>Prototype Aplikasi di Figma</i>	70
Gambar 4. 16 <i>Sketsa Feeds Instagram</i>	79
Gambar 4. 17 <i>Sketsa Story Instagram</i>	79
Gambar 4. 18 <i>Desain Feeds Instagram</i>	80
Gambar 4. 19 <i>Desain Story Polling Instagram</i>	80
Gambar 4. 20 <i>Desain Story Demo Day</i>	81
Gambar 4. 21 <i>Desain Frame Story Instagram</i>	81
Gambar 4. 22 <i>Implementasi Desain Feeds Instagram</i>	82
Gambar 4. 23 <i>Implementasi Desain Booth</i>	83
Gambar 4. 24 <i>Implementasi Desain X Banner</i>	83
Gambar 4. 25 <i>Sketsa Merchandise</i>	84
Gambar 4. 26 <i>Implementasi Desain T-Shirt</i>	85
Gambar 4. 27 <i>Implementasi Desain Gantungan Kunci</i>	85
Gambar 4. 28 <i>Implementasi Desain Sticker</i>	86
Gambar 4. 29 <i>Implementasi Desain Totebag</i>	86
Gambar 4. 30 <i>Logo GITS Indonesia</i>	87
Gambar 4. 31 <i>Ujicoba Prototype</i>	89
Gambar 4. 32 <i>Ujicoba Prototype</i>	89
Gambar 4. 33 <i>Focus Group Discussion</i>	90

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xvii
Lampiran 2. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xviii
Lampiran 3. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	xix
Lampiran 4. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	xxxiv
Lampiran 5. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xxxv
Lampiran 6. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	xxxvi
Lampiran 7. Transkrip Hasil Wawancara Pemilik Hewan.....	xiii
Lampiran 8. Transkrip Hasil Wawancara Karyawan <i>Pet Shop</i>	xv
Lampiran 9. Transkrip Hasil Wawancara Karyawan <i>Pet Grooming</i>	xvi
Lampiran 10. Transkrip Wawancara User	xvii
Lampiran 11. Transkrip Hasil <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	xix
Lampiran 12. Hasil Kuesioner	xxii
Lampiran 13. Dokumentasi Wawancara Penulis Dengan Narasumber	xxiv
Lampiran 14. Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i>	xxvi
Lampiran 15. Dokumentasi Harga <i>Grooming</i>	xxvii
Lampiran 16. Hasil Feeds Instagram	xxviii
Lampiran 17. Hasil Story Instagram	xxxviii
Lampiran 18. Hasil <i>Booth</i>	xxxix
Lampiran 19. Hasil <i>Merchandise</i>	xl
Lampiran 20. Dokumentasi <i>Demo Day</i>	xli
Lampiran 21. Hasil Presentase Turnitin.....	xlii

