

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK APLIKASI
PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN FURTUNE**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Alecia Cindy

00000069228

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

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK APLIKASI
PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN FURTUNE**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

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

**Alecia Cindy
00000069228**

**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 : Alecia Cindy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069228

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK APLIKASI PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN 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, 16 Juni 2025


(Alecia Cindy)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK APLIKASI
PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN FURTUNE**

Oleh

Nama Lengkap : Alecia Cindy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069228
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

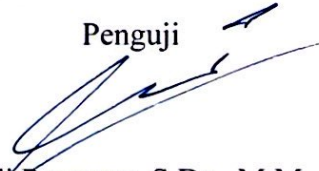
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

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 : Alecia Cindy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069228

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2

Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
UNTUK APLIKASI PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN FORTUNE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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


(Alecia Cindy)

* 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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya, penulis dapat menyusun laporan MBKM kewirausahaan berjudul “PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK APLIKASI PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN FURTUNE” dengan baik. Minat penulis terhadap desain identitas visual serta pengembangan aplikasi telah memberikan berbagai pengalaman berharga yang dapat dimanfaatkan dalam penyusunan laporan ini maupun perancangan di masa mendatang.

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 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan MBKM kewirausahaan ini.
5. Hoky Nanda, selaku Pembimbing eksternal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya karya dalam laporan MBKM kewirausahaan ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM kewirausahaan ini.
7. Anggota tim yang telah memberikan dedikasi dan kontribusi penuh dalam perancangan bisnis Fortune.
8. Para narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk diwawancarai serta memberikan banyak *insight* dan pengetahuan berharga dalam bidang perawatan hewan peliharaan.
9. Teman dan dan sahabat yang telah memberikan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini dengan baik.

Penulis berharap semoga laporan MBKM kewirausahaan ini dapat berguna bagi penulis, kelompok, serta menjadi referensi dalam pengembangan identitas visual di bidang perawatan hewan peliharaan. Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran dari pembaca untuk pengembangan lebih lanjut.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Alecia Cindy)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK APLIKASI PERAWATAN HEWAN PELIHARAAN FURTUNE

(Alecia Cindy)

ABSTRAK

Jumlah pemilik hewan peliharaan di Indonesia terus meningkat secara signifikan. Hewan peliharaan kini memiliki peran penting dalam kehidupan banyak orang, bukan sekadar hobi, tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup. Kesadaran masyarakat terhadap tanggung jawab sebagai pemilik hewan pun semakin meningkat. Namun, kesibukan sehari-hari sering kali menjadi kendala dalam merawat hewan peliharaan secara optimal. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, penulis merancang identitas visual untuk aplikasi Fortune, sebuah *platform* yang memudahkan pemilik hewan dalam mengakses layanan perawatan hewan peliharaan. Perancangan identitas visual ini bertujuan untuk membangun citra yang jelas dan konsisten bagi aplikasi Fortune, sehingga dapat meningkatkan daya tarik serta memperkuat komunikasi *brand* dengan target audiens. Dalam laporan MBKM Kewirausahaan ini, penulis berfokus pada proses perancangan identitas visual, mulai dari pengumpulan data hingga evaluasi desain. Metode yang digunakan adalah *mixed methods*, yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, serta menerapkan teori *Design Thinking* oleh Robin Landa sebagai landasan perancangan. Dengan adanya identitas visual yang kuat dan terstruktur, diharapkan aplikasi Fortune dapat lebih dikenal, dipercaya, serta menjadi pilihan utama bagi pemilik hewan dalam memenuhi kebutuhan perawatan peliharaan mereka.

Kata kunci: hewan peliharaan, perawatan, identitas visual, aplikasi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING VISUAL IDENTITY FOR FURTUNE PET CARE

APPLICATION

(Alecia Cindy)

ABSTRACT (English)

The number of pet owners in Indonesia has been increasing significantly. Pets now play an essential role in many people's lives not just as a hobby, but also as part of their lifestyle. Public awareness of the responsibilities of pet ownership is also growing. However, busy daily routines often make it difficult for owners to provide optimal pet care. To address this issue and leverage technological advancements, the author has designed a visual identity for Furtune, a platform that helps pet owners access pet care services more easily. This visual identity design aims to establish a clear and consistent brand image for Furtune, enhancing its appeal and strengthening brand communication with its target audience. This MBKM Entrepreneurship report focuses on the process of designing the visual identity, from data collection to design evaluation. The methodology used follows a mixed-methods approach, combining qualitative and quantitative techniques, while applying Robin Landa's Design Thinking theory as a foundation for the design process. With a strong and well-structured visual identity, Furtune is expected to gain greater recognition, build trust, and become the go-to platform for pet owners seeking reliable pet care services.

Keywords: *pets, care, visual identity, application,*



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.....	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	3
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.....	7
2.1 Validasi Ide Bisnis	7
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	7
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	9
2.2 <i>Business Model Canvas</i>	10
2.3 Deskripsi Perusahaan	13
2.4 Struktur Perusahaan	20
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	22
2.6 Analisis Kelayakan Usaha.....	24
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	34
3.1 <i>Market Research Validation</i>	34
3.1.1 <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>.....	34
3.1.2 Market Persona.....	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	43
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	45
3.4.1 Studi Eksisting	46
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	54
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	54
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	59
4.2.1 Perancangan <i>Brief Prototype</i> Produk/Jasa	59
4.2.2 <i>Mindmapping & Brainstorming</i>	60
4.2.3 <i>Moodboard</i>	61
4.2.4 Perancangan Desain	64
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	74
4.3.1 Proyek 1: Perancangan Identitas Visual Furtune	74
4.3.2 Proyek 2: Perancangan Maskot Furtune	79
4.3.3 Proyek 3: Perancangan Icon Aplikasi Furtune	83
4.3.4 Proyek 4: Perancangan <i>Media Collateral</i> Furtune	84
4.3.5 Proyek 5: Perancangan <i>Graphic Standard Manual</i>	85
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	86
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	87
4.6 Kendala yang Ditemukan	89
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	90
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	91
5.1 Simpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xv

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Tabel deskripsi waktu	5
Table 3.1 Tabel segmentasi.....	34
Table 3.2 SWOT Hewania	47
Table 3.3 SWOT Furtune.....	48
Tabel 4.1 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	55
Tabel 4.2 Vendor Furtune	86

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jawaban kuesioner pertama.....	8
Gambar 2.2 Jawaban kuesioner kedua	9
Gambar 2.3 Business Model Canvas	13
Gambar 2.4 Logo Furtune	18
Gambar 2.5 Palet Warna	19
Gambar 2.6 Tipografi Paytone One	19
Gambar 2.7 Supergrafis Furtune	20
Gambar 2.8 Struktur Perusahaan.....	22
Gambar 2.9 Alur koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan	23
Gambar 2.10 Harga Pokok Produksi.....	24
Gambar 2.11 Perhitungan bulan Januari	25
Gambar 2.12 Perhitungan bulan Februari	25
Gambar 2.13 Perhitungan bulan Maret	26
Gambar 2.14 Perhitungan bulan April	27
Gambar 2.15 Perhitungan bulan Mei	27
Gambar 2.16 Perhitungan bulan Juni	28
Gambar 2.17 Perhitungan bulan Juli	29
Gambar 2.18 Perhitungan bulan Agustus.....	29
Gambar 2.19 Perhitungan bulan September.....	30
Gambar 2.20 Perhitungan bulan Oktober.....	30
Gambar 2.21 Perhitungan bulan November	31
Gambar 2.22 Perhitungan bulan Desember	32
Gambar 2.23 Proyeksi satu tahun.....	32
Gambar 3.1 <i>Target market persona</i>	37
Gambar 3.2 <i>Brand positioning map</i>	44
Gambar 3.3 Perbandingan kompetitor	45
Gambar 3.4 Logo Dogo.....	49
Gambar 3.5 Tampilan aplikasi Dogo	50
Gambar 3.6 Harga Pokok Penjualan	51
Gambar 3.7 Metode <i>Design Thinking</i>	52
Gambar 4.1 Timeline Perancangan Agile	54
Gambar 4.2 Mindmap Aplikasi Furtune	60
Gambar 4.3 Mindmap Strategi Bisnis Furtune	61
Gambar 4.4 <i>Moodboard Logo</i>	62
Gambar 4.5 <i>Moodboard Color Palette</i>	62
Gambar 4.6 <i>Moodboard Typeface</i>	63
Gambar 4.7 <i>Moodboard Illustration</i>	63
Gambar 4.8 <i>Moodboard UI Application</i>	64
Gambar 4.9 <i>Value Proposition Canvas</i>	66
Gambar 4.10 <i>Framework</i>	68
Gambar 4.11 <i>Sitemap</i>	69
Gambar 4.12 <i>Prototype Aplikasi</i>	70
Gambar 4.13 <i>Prototype Aplikasi</i>	70
Gambar 4.14 <i>Prototype Aplikasi</i>	71

Gambar 4.15 <i>Prototype</i> Aplikasi.....	71
Gambar 4.16 <i>Prototype</i> Aplikasi.....	72
Gambar 4.17 <i>Demo Day</i> Poster Furtune	73
Gambar 4.18 Mindmap Furtune	75
Gambar 4.19 Moodboard Furtune.....	75
Gambar 4.20 Sketsa Logo Furtune.....	76
Gambar 4.21 Logo Furtune	77
Gambar 4.22 Alternatif <i>Supergraphic</i>	78
Gambar 4.23 <i>Supergraphic</i> Furtune.....	79
Gambar 4.24 Sketsa Maskot 1	80
Gambar 4.25 Sketsa Maskot 2	80
Gambar 4.26 Sketsa Maskot 3	81
Gambar 4.27 Maskot Furtune	82
Gambar 4.28 <i>Emotion & Gestures Mascot</i>	83
Gambar 4.29 Icon Furtune	84
Gambar 4.30 Kartu Nama dan Mug Furtune	84
Gambar 4.31 Lanyard, Baju, dan Tumblr	85
Gambar 4.32 GSM Furtune.....	86
Gambar 4.33 Uji Coba Wawancara	88
Gambar 4.34 Uji Coba FGD	89



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xvii
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xviii
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	xix
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	xxxvi
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xxxvii
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	xxxviii
Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Kewirausahaan	xxxix
Lampiran 9. <i>Pitchdeck</i> Furtune	lxv
Lampiran 10. Hasil Kuesioner, <i>Interview</i> , dan FGD	lxxi
Lampiran 11. Demo Day.....	lxxxii

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA