

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



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Vivian Huang
00000071353

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

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



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

**Vivian Huang
00000071353**

**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 : Vivian Huang

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071353

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *USER INTERFACE* 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, 9 Juni 2025



(Vivian Huang)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

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

Oleh

Nama Lengkap : Vivian Huang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071353
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

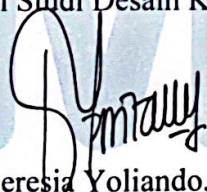
Pembimbing


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

Penguji


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vivian Huang

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071353

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : D3/ S1/ S2

Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *USER INTERFACE***

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, 9 Juni 2025



(Vivian Huang)

* 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 penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun laporan MBKM yang berjudul *Perancangan User Interface* untuk Aplikasi Perawatan Hewan Furtune.

Tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan aplikasi yang dapat membantu pemilik hewan peliharaan dalam mengingat jadwal penting hewan peliharaannya. Perancangan ini diharapkan dapat membantu para pemilik hewan peliharaan untuk memberikan perawatan yang optimal dan efektif bagi hewan peliharaannya.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih semua pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu selama proses penyusunan proposal ini.

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 *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan MBKM Kewirausahaan ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM Kewirausahaan ini.
7. Para narasumber yang telah bersedia untuk memberikan waktu dan pemahaman mereka terkait topik perawatan hewan peliharaan.
8. Teman-teman kelompok saya, Oxana, Alecia, dan Kevina yang telah memberikan kontribusi dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM Kewirausahaan ini.

Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi para pembacanya. Penulis juga berharap proposal ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagi para pembaca yang sedang mengerjakan proyek dengan topik perancangan aplikasi.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Vivian Huang)



PERANCANGAN *USER INTERFACE* UNTUK APLIKASI PERAWATAN HEWAN FURTUNE

(Vivian Huang)

ABSTRAK

Jumlah hewan peliharaan di Indonesia mengalami peningkatan sepanjang tahunnya pasca-pandemi. Peningkatan ini juga turut mempengaruhi permintaan terhadap layanan perawatan hewan. Hewan peliharaan pada dasarnya memerlukan perawatan rutin seperti pemberian makanan, *grooming*, hingga pemeriksaan kesehatan yang tidak boleh diabaikan. Perawatan yang tidak optimal dapat berdampak negatif pada kesehatan hewan maupun pemiliknya. Namun, tidak semua pemilik hewan memiliki fleksibilitas untuk merawat hewan peliharaan mereka dengan mudah. Banyak *pet owner*, terutama dari generasi milenial, mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan perawatan hewan, terutama karena kesibukan mereka. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan asisten pribadi yang bisa bekerja sebagai pengingat akan jadwal penting perawatan hewan. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan, sebagian besar pet owner mengaku sering lupa dengan jadwal penting perawatan hewan mereka. Oleh karena itu, penulis merancang aplikasi Fortune yang berfungsi sebagai asisten pribadi bagi pemilik hewan untuk mengingatkan mereka akan jadwal perawatan hewan peliharaan. Perancangan aplikasi ini menggunakan teori desain *Design Thinking* dari buku *The Basics of User Experience Design* (2018). Metode penelitian yang digunakan meliputi kuesioner dan wawancara. Harapannya, aplikasi ini dapat membantu *pet owner* dalam mengelola perawatan hewan peliharaan mereka secara lebih efektif dan optimal.

Kata kunci: *User Interface*, Perawatan Hewan, Hewan Peliharaan



USER INTERFACE DESIGN FOR PET CARE APPLICATION

FURTUNE

(Vivian Huang)

ABSTRACT (English)

*The number of pets in Indonesia has steadily increased since the post-pandemic period, leading to a growing demand for pet care services. Proper pet care, including feeding, grooming, and regular health check-ups, is essential and should not be overlooked. Insufficient care can negatively impact both the pet's well-being and the owner's quality of life. However, not all pet owners have the flexibility to consistently manage their pets' needs. Many, particularly those from the millennial generation, face challenges in maintaining regular pet care due to their demanding schedules. This issue highlights the need for a personal assistant system that can serve as a reminder for essential pet care routines. Findings from interviews and surveys indicate that a significant number of pet owners frequently forget important pet care schedules. In response to this issue, this study proposes the design of Furtune, a mobile application that functions as a personal assistant to help pet owners effectively manage their pets' care routines. The design process is based on the Design Thinking theory explained in *The Basics of User Experience Design* (2018). This study employs a mixed-method approach, incorporating surveys and interviews to inform the development of the application. The proposed application is expected to enhance pet owners' ability to maintain consistent and optimal pet care.*

Keywords: *User Interface, Animal Care, Pet*



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	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 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 Business Model Canvas	10
2.3 Deskripsi Perusahaan	13
2.4 Struktur Perusahaan	21
2.5 Alur Kerja Perusahaan	22
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	24
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	31
3.1 Market Research Validation	31
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning.....	31
3.1.2 Market Persona.....	33

3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis	35
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	35
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif	37
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	40
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	43
3.4.1 Studi Eksisting	43
3.4.2 Studi Referensi	44
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	46
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	47
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	50
4.1 <i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	50
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	55
4.2.1 Perancangan Brief Prototype Produk/Jasa.....	55
4.2.2 <i>Mindmapping</i> dan <i>Brainstorming</i>	56
4.2.3 <i>Moodboard</i>	57
4.2.4 Perancangan Desain	60
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	69
4.3.1 Perancangan <i>Low Fidelity</i> Aplikasi Furtune.....	69
4.3.2 Perancangan <i>High Fidelity</i> Aplikasi Furtune	72
4.3.3 Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>Button</i> Furtune.....	75
4.3.4 Perancangan <i>Name Tag</i> Bisnis Furtune	88
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	89
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa.....	90
4.6 Kendala yang Ditemukan.....	92
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	94
5.1 Simpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Waktu Pelaksanaan MBKM Kewirausahaan.....	4
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	31
Tabel 3.2 Tabel Analisa SWOT Hewania.....	43
Tabel 3.3 Tabel Analisa SWOT Furtune.....	44
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Furtune	51

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jawaban Kuesioner 1	8
Gambar 2.2 Jawaban Kuesioner 2	9
Gambar 2.3 Jawaban Kuesioner 3	9
Gambar 2.4 Tabel BMC Furtune	13
Gambar 2.5 <i>Primary & Secondary Logo</i> Furtune	19
Gambar 2.6 <i>Color Pallete</i> Furtune	19
Gambar 2.7 <i>Typeface</i> Furtune	20
Gambar 2.8 Supergrafis Furtune	20
Gambar 2.9 Bagan Struktur Perusahaan Furtune	21
Gambar 2.10 Alur Kerja Furtune	22
Gambar 2.11 Perhitungan Pengeluaran Bisnis Furtune	24
Gambar 2.12 Pendapatan Furtune Bulan Januari	24
Gambar 2.13 Pendapatan Furtune Bulan Februari	25
Gambar 2.14 Pendapatan Furtune Bulan Maret	25
Gambar 2.15 Pendapatan Furtune Bulan April	26
Gambar 2.16 Pendapatan Furtune Bulan Mei	26
Gambar 2.17 Pendapatan Furtune Bulan Juni	27
Gambar 2.18 Pendapatan Furtune Bulan Juli	27
Gambar 2.19 Pendapatan Furtune Bulan Agustus	28
Gambar 2.20 Pendapatan Furtune Bulan September	28
Gambar 2.21 Pendapatan Furtune Bulan Oktober	29
Gambar 2.22 Pendapatan Furtune Bulan November	29
Gambar 2.23 Pendapatan Furtune Bulan Desember	30
Gambar 2.24 Proyeksi Pendapatan Satu Tahun	30
Gambar 3.1 Target <i>Market Persona</i> Furtune	34
Gambar 3.2 Hasil Kuesioner Furtune 1	37
Gambar 3.3 Hasil Kuesioner Furtune 2	38
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner Furtune 3	38
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner Furtune 4	39
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner Furtune 5	39
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner Furtune 6	40
Gambar 3.8 <i>Brand Positioning Map</i> Furtune	41
Gambar 3.9 Perbandingan Kompetitor Furtune	42
Gambar 3.10 Logo Dogo <i>Training App</i>	45
Gambar 3.11 Visual Aplikasi Dogo	46
Gambar 3.12 Perhitungan HPP Furtune	47
Gambar 3.13 Metode Perancangan <i>Design Thinking</i>	47
Gambar 4.1 <i>Timeline Agile</i> Produksi <i>Prototype</i> Furtune	50
Gambar 4.2 <i>Mindmap</i> Aplikasi Furtune	56
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i> Strategi Bisnis Furtune	57
Gambar 4.4 <i>Moodboard Logo</i> Furtune	58

Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> Warna Furtune.....	58
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i> Ilustrasi Furtune.....	59
Gambar 4.7 <i>Moodboard Typeface</i> Furtune.....	59
Gambar 4. 8 <i>Moodboard</i> UI Furtune.....	60
Gambar 4.9 VPC Furtune.....	61
Gambar 4.10 <i>Framework</i> Furtune.....	63
Gambar 4.11 <i>Information Architecture</i> Furtune.....	64
Gambar 4.12 Tampilan <i>Prototype</i> Furtune.....	65
Gambar 4.13 Tampilan <i>Prototype</i> Furtune 2.....	66
Gambar 4.14 Tampilan <i>Prototype</i> Furtune 3.....	66
Gambar 4.15 Tampilan <i>Prototype</i> Furtune 4.....	67
Gambar 4.16 Tampilan <i>Prototype</i> Furtune 5.....	67
Gambar 4.17 <i>Design Story Demo Day</i>	68
Gambar 4.18 <i>Low fidelity homepage, calendar, profile</i>	70
Gambar 4.19 <i>Low fidelity fitur Grooming</i>	70
Gambar 4.20 <i>Low fidelity fitur Vet</i>	71
Gambar 4.21 <i>Low fidelity fitur Shop</i>	72
Gambar 4.22 <i>High fidelity homepage, calendar, profile</i>	73
Gambar 4.23 <i>High fidelity fitur Grooming</i>	73
Gambar 4.24 <i>High fidelity fitur Vet</i>	74
Gambar 4.25 <i>High fidelity fitur Shop</i>	74
Gambar 4.26 Tampilan <i>loading, landing, sign up, sign in, forget password</i>	76
Gambar 4.27 Tampilan <i>homepage, calendar, homepage setelah schedule</i>	77
Gambar 4.28 Tampilan <i>profile, edit profile, point daily check in</i>	78
Gambar 4.29 Tampilan <i>fitur Grooming</i>	79
Gambar 4.30 Tampilan <i>booking & payment fitur grooming</i>	80
Gambar 4.31 Tampilan <i>fitur vet, klinik, payment, chat</i>	81
Gambar 4.32 Tampilan <i>emergency call, payment, favorite, review vet</i>	82
Gambar 4.33 Tampilan <i>fitur shop, my cart, page item, chat product</i>	83
Gambar 4.34 Tampilan <i>checkout shop</i>	84
Gambar 4. 35 Tampilan <i>page kategori shop</i>	85
Gambar 4.36 Tampilan <i>page pet shop, review shop, favorite shop</i>	85
Gambar 4.37 Tampilan <i>fitur my order</i>	86
Gambar 4.38 Tampilan <i>transaction summary & customer service</i>	87
Gambar 4.39 Perancangan <i>Button</i> Penulis.....	88
Gambar 4.40 <i>Name tag</i> Furtune.....	89
Gambar 4.41 Pelaksanaan <i>User Testing Prototype</i>	91
Gambar 4.42 Dokumentasi <i>FGD User Testing</i>	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar (<i>Cover Letter</i>) MBKM 01	xv
Lampiran B Kartu Identitas MBKM 02	xvi
Lampiran C <i>Supervisor Daily Task</i> MBKM 03	xvii
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	xxxiv
Lampiran E <i>Letter of Acceptance</i> (LoA) Cluster MBKM	xxxv
Lampiran F <i>Letter of Completion</i> (LoC) Cluster MBKM Kewirausahaan	xxxvi
Lampiran G Wawancara dengan Pemilik Hewan Peliharaan	xxxvii
Lampiran H Transkrip Wawancara dengan Pemilik Hewan Peliharaan.....	xxxviii
Lampiran I Wawancara dengan <i>Pet Shop</i> dan <i>Pet Grooming</i>	xl
Lampiran J Transkrip Wawancara dengan <i>Pet Shop</i> dan <i>Pet Grooming</i>	i
Lampiran K Transkrip Wawancara <i>User Testing</i>	iii
Lampiran L Transkrip FGD <i>User Testing</i>	vi
Lampiran M Hasil Karya (<i>Prototype</i> aplikasi Furtune)	ix
Lampiran N Dokumentasi <i>Demo Day</i>	xxvi
Lampiran O Hasil Turnitin Laporan Cluster MBKM	xxvii

