

**PERANCANGAN APLIKASI ALUPET *MERCHANT* UNTUK
MENDUKUNG DIGITALISASI DAN PENGEMBANGAN
USAHA DI INDUSTRI *PET CARE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Darlene Emanuela Liusvia
00000057114

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

**PERANCANGAN APLIKASI ALUPET *MERCHANT* UNTUK
MENDUKUNG DIGITALISASI DAN PENGEMBANGAN
USAHA DI INDUSTRI *PET CARE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Darlene Emanuela Liusvia
00000057114**

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

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Darlene Emanuela Liusvia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057114
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN APLIKASI ALUPET MERCHANT UNTUK
MENDUKUNG DIGITALISASI DAN PENGEMBANGAN
USAHA DI INDUSTRI PET CARE**

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



(Darlene Emanuela Liusvia)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI ALUPET *MERCHANT* UNTUK MENDUKUNG DIGITALISASI DAN PENGEMBANGAN USAHA DI INDUSTRI *PET CARE*

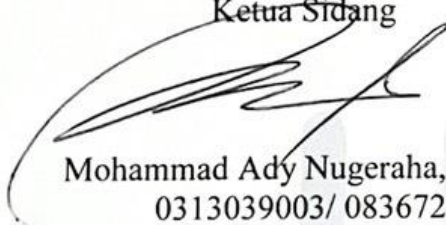
Oleh

Nama Lengkap : Darlene Emanuela Liusvia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057114
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

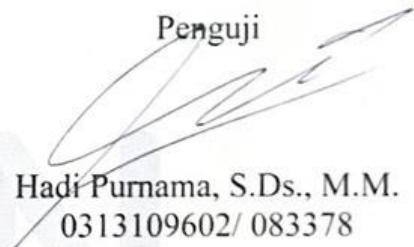
Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

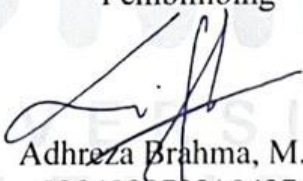
Ketua Sidang


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Penguji


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

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 : Darlene Emanuela Liusvia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057114
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI ALUPET
MERCHANT UNTUK MENDUKUNG
DIGITALISASI DAN PENGEMBANGAN
USAHA DI INDUSTRI PET CARE

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



(Darlene Emanuela Liusvia)

* 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 karena atas rahmat, kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi AluPet *Merchant* untuk Mendukung Digitalisasi dan Pengembangan Usaha di Industri *Pet Care*” dengan baik. Tugas Akhir ini sendiri ditulis sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Perancangan ini sendiri didasari atas ketertarikan pribadi penulis dalam industri *pet care*, yang mendorong penulis untuk menghadirkan solusi kreatif bagi para pemilik usaha di industri ini.

Adapun selama penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menerima banyak dukungan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan apresiasi dan rasa 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. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala dukungan, motivasi, bantuan, serta masukan berharga yang telah diberikan dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

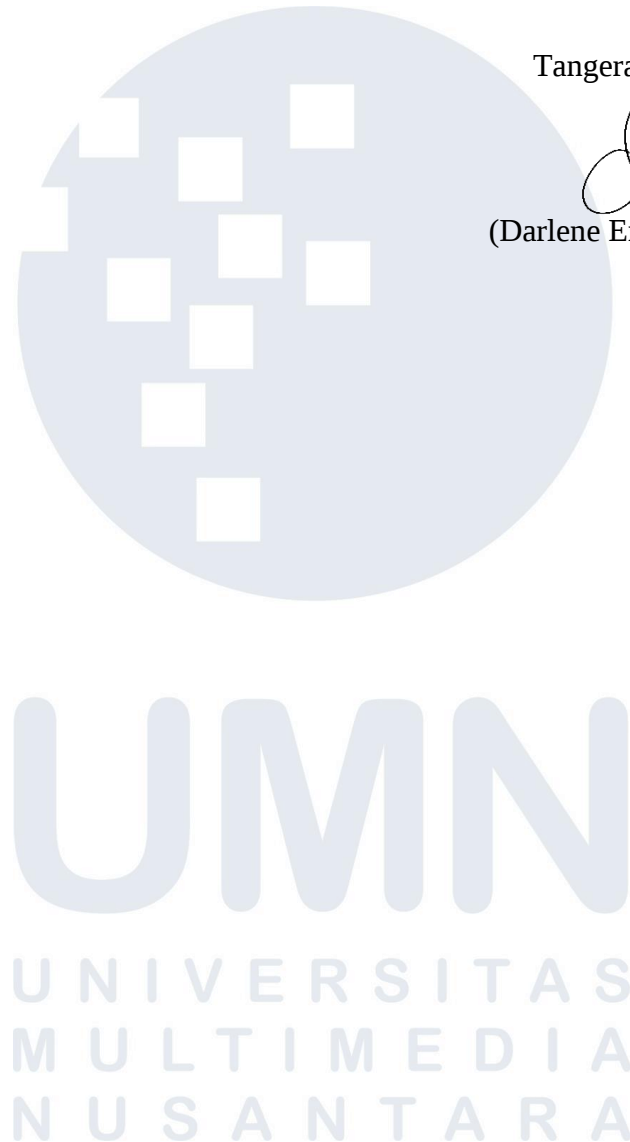
Penulis berharap semoga perancangan Tugas Akhir ini dapat dimanfaatkan secara optimal bagi pembaca yang tertarik dalam industri *pet care*, terutama pada para pengusaha yang bergerak dalam sektor ini. Semoga karya ini juga mampu memberikan kontribusi yang positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi di bidang Desain Komunikasi Visual, sekaligus menjadi referensi yang bermanfaat bagi semua pihak. Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak keterbatasan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima setiap kritik dan saran yang dapat menjadi dasar atas pengembangan penulisan laporan berikutnya.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Darlene Emanuela Liusvia)



PERANCANGAN APLIKASI ALUPET *MERCHANT* UNTUK MENDUKUNG DIGITALISASI DAN PENGEMBANGAN USAHA DI INDUSTRI *PET CARE*

(Darlene Emanuela Liusvia)

ABSTRAK

Industri *pet care* mengalami perkembangan pesat seiring dengan meningkatnya kepemilikan hewan peliharaan dan perubahan pola hubungan antara pemilik dan hewan peliharaannya yang sudah dianggap sebagai bagian dari keluarga. Hal ini pun memicu pertumbuhan kebutuhan akan alat, bahan, dan layanan perawatan. Meski mengalami perkembangan secara signifikan, industri ini menghadapi berbagai tantangan, baik bagi pemilik hewan maupun pelaku usaha, terutama dalam memberikan layanan yang terintegrasi dan berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *AluPet Merchant*, sebuah media interaktif yang mendukung digitalisasi dan pengembangan usaha di industri *pet care*. Perancangan ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa *mixed methods*, yakni pendekatan kualitatif dan kuantitatif, serta dengan menerapkan metodologi perancangan *Design Thinking* yang mencakup tahapan *empathize*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, serta dengan menerapkan metode. *AluPet Merchant* dirancang untuk menyediakan fitur-fitur seperti pemesanan layanan *grooming*, layanan kesehatan hewan, *pet hotel*, *pet shop*, hingga pengelolaan informasi tentang *pet care*. Dengan demikian, hasil perancangan *AluPet Merchant* ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk mengintegrasikan kebutuhan dari pemilik hewan peliharaan dan mendukung efisiensi dari operasional pelaku usaha. Simpulan penelitian ini mengaskan pentingnya inovasi berbasis teknologi dalam meningkatkan layanan serta jangkauan pasar industri *pet care* secara digital.

Kata kunci: Aplikasi, Digitalisasi, Pengembangan Usaha, Industri *Pet Care*

DESIGNING THE ALUPET MERCHANT APPLICATION TO SUPPORT DIGITALIZATION AND GROWTH IN PET CARE INDUSTRY

(Darlene Emanuela Liusvia)

ABSTRACT (English)

The pet care industry is experiencing rapid growth alongside the increasing ownership of pets and the evolving relationship between owners and their pets, which are considered part of the family. This trend has driven the demand for tools, materials, and care services. Despite significant growth, this industry faces various challenges, both for pet owners, and business players, particularly in providing integrated and digital-based services. This study aims to design AluPet Merchant, an interactive media platform that supports the digitalization and development of businesses in the pet care industry. The design process utilizes mixed methods data collection technique, combining qualitative and quantitative approaches, and applies the Design Thinking methodology, which includes the stages of empathize, ideate, prototype, and test. Alupet Merchant is designed to provide features such as grooming, healthcare, pet hotel, pet shop, and information management about pet care. As a result, Alupet Merchant are expected to be an effective solution for integrating pet owner's needs and enhancing operational efficiency for business operation. This study concludes the importance of technology-based innovation in improving services and expanding the market reach of the pet care industry in the digital era.

Keywords: Application, Digitalization, Growth, Pet Care Industry

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Aplikasi	5
2.1.1 Jenis Aplikasi.....	5
2.1.2 Kategori Aplikasi	8
2.2 User Interface	11
2.2.1 Interaction Styles.....	11
2.2.2 Elemen User Interface	13
2.2.3 Prinsip User Interface	38
2.3 User Experience	40
2.3.1 Faktor User Experience.....	40
2.3.2 Prinsip User Experience	43
2.4 Dimensi Hubungan Pemilik dengan Hewan Peliharaan	45
2.5 Perawatan Hewan Peliharaan.....	47
2.6 Penelitian yang Relevan.....	49

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	52
3.1 Subjek Perancangan	52
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	54
3.2.1 <i>Empathize</i>	55
3.2.2 <i>Define</i>	56
3.2.3 <i>Ideate</i>	56
3.2.4 <i>Prototype</i>	57
3.2.5 <i>Test</i>	57
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	58
3.3.1 Kuesioner	58
3.3.2 Wawancara	71
3.3.3 Studi Eksisting	75
3.3.4 Studi Referensi	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	78
4.1 Hasil Perancangan	78
4.1.1 <i>Empathize</i>	78
4.1.2 <i>Define</i>	118
4.1.3 <i>Ideate</i>	126
4.1.4 <i>Prototype</i>	150
4.1.5 <i>Test</i>	167
4.1.6 Perancangan Media Sekunder	179
4.1.7 Kesimpulan Perancangan	190
4.2 Pembahasan Perancangan	191
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	192
4.2.2 Analisis <i>Layout Aplikasi</i>	197
4.2.3 Analisis <i>Layout App Store Preview</i>	212
4.2.4 Analisis <i>Layout Trifold Brochure</i>	214
4.2.5 Analisis <i>Layout Name Card</i>	215
4.2.6 Analisis <i>Layout Instagram Ads</i>	216
4.2.7 Analisis <i>Layout Instagram Feeds</i>	217
4.2.8 Analisis <i>Layout Merchandise</i>	218
4.3 Budgeting	221

BAB V PENUTUP	223
5.1 Simpulan	223
5.2 Saran	224
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	50
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Data Diri Kuesioner Pemilik Hewan Peliharaan.....	59
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Kepemilikan Hewan Peliharaan.....	60
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Pola Perawatan Hewan Peliharaan.....	61
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Layanan <i>Pet Care</i>	63
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Harapan terhadap Layanan <i>Pet Care</i>	64
Tabel 3.6 Daftar Pertanyaan Preferensi Responden.....	65
Tabel 3.7 Daftar Pertanyaan Data Diri Pelaku Usaha di Industri <i>Pet Care</i>	67
Tabel 3.8 Daftar Pertanyaan Profil Bisnis	68
Tabel 3.9 Daftar Pertanyaan Sistem Operasional	69
Tabel 3.10 Daftar Pertanyaan Kebutuhan dan Preferensi Digitalisasi.....	70
Tabel 4.1 Data Diri Responden Kuesioner Pemilik Hewan Peliharaan.....	79
Tabel 4.2 Kepemilikan Hewan Peliharaan.....	80
Tabel 4.3 Pola Perawatan Hewan Peliharaan.....	81
Tabel 4.4 Layanan <i>Pet Care</i>	83
Tabel 4.5 Harapan terhadap Layanan <i>Pet Care</i>	84
Tabel 4.6 Preferensi Responden.....	86
Tabel 4.7 Data Diri Responden Kuesioner Pelaku Usaha	88
Tabel 4.8 Profil Bisnis	89
Tabel 4.9 Sistem Operasional	90
Tabel 4.10 Kebutuhan dan Preferensi Digitalisasi.....	92
Tabel 4.11 Analisa SWOT Aplikasi Hewania	103
Tabel 4.12 Analisa SWOT Aplikasi Pawlyclinic.....	108
Tabel 4.13 Indikator Keberhasilan <i>Alpha Test</i>	169
Tabel 4.14 Aspek Visual Kuesioner <i>Alpha Test</i>	169
Tabel 4.15 Aspek Interaktivitas Kuesioner <i>Alpha Test</i>	171
Tabel 4.16 Aspek Konten Kuesioner <i>Alpha Test</i>	172
Tabel 4.17 Aspek Fitur Kuesioner <i>Alpha Test</i>	172
Tabel 4.18 Daftar Pertanyaan <i>Beta Test</i>	178
Tabel 4.19 <i>Budgeting</i>	222

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Native App</i>	6
Gambar 2.2 <i>Web App</i>	7
Gambar 2.3 <i>Hybrid App</i>	7
Gambar 2.4 Contoh <i>Entertainment App</i>	8
Gambar 2.5 Contoh <i>Social App</i>	9
Gambar 2.6 Contoh <i>Utilities and Productivity App</i>	9
Gambar 2.7 Contoh <i>Educational and Informative App</i>	10
Gambar 2.8 Contoh <i>Creation App</i>	11
Gambar 2.9 Asumsi Jangkauan Perangkat Pengguna	14
Gambar 2.10 <i>Grid</i> pada Gawai	14
Gambar 2.11 <i>Horizontal Grid</i>	15
Gambar 2.12 <i>Vertical Grid</i>	15
Gambar 2.13 <i>Fluid Grid</i>	15
Gambar 2.14 <i>Fixed Grid</i>	16
Gambar 2.15 <i>Soft Grid</i>	16
Gambar 2.16 <i>Layout</i>	17
Gambar 2.17 <i>Objects</i>	18
Gambar 2.18 <i>Monochromatic Colors</i>	19
Gambar 2.19 <i>Analogous Colors</i>	19
Gambar 2.20 <i>Complementary Colors</i>	20
Gambar 2.21 <i>Triadic Colors</i>	20
Gambar 2.22 <i>Split Complementary Colors</i>	21
Gambar 2.23 <i>Rectangular Colors</i>	21
Gambar 2.24 <i>Square Colors</i>	22
Gambar 2.25 <i>Gradients</i>	23
Gambar 2.26 <i>Kerning dan Leading</i> pada <i>Typography</i>	24
Gambar 2.27 <i>Sans Serif Fonts</i>	24
Gambar 2.28 <i>Serif Fonts</i>	24
Gambar 2.29 <i>Decorative Fonts</i>	25
Gambar 2.30 <i>Icons</i>	25
Gambar 2.31 <i>Buttons</i>	26
Gambar 2.32 <i>Cards</i>	27
Gambar 2.33 <i>Tables</i>	28
Gambar 2.34 <i>Forms</i>	28
Gambar 2.35 <i>Modals and Popups</i>	29
Gambar 2.36 Contoh <i>Visible Navigation</i>	30
Gambar 2.37 Contoh <i>Floating Action</i>	31
Gambar 2.38 Contoh <i>Hamburger Menu</i>	32
Gambar 2.39 <i>Contextual Navigation</i>	32
Gambar 2.40 <i>Animation</i>	33

Gambar 2.41 <i>Bounce Effect</i>	34
Gambar 2.42 <i>Progress Bars</i>	34
Gambar 2.43 <i>Navigation Bar</i>	35
Gambar 2.44 <i>Microinteractions</i>	35
Gambar 2.45 <i>Parallax Scrolling</i>	36
Gambar 2.46 Contoh <i>Photos</i> dalam UI	37
Gambar 2.47 Contoh <i>Illustration</i>	37
Gambar 4.1 Wawancara dengan Malinda	95
Gambar 4.2 Wawancara dengan Zulfikar	97
Gambar 4.3 Wawancara dengan Achmad	99
Gambar 4.4 Tampilan UI Aplikasi Hewania	102
Gambar 4.5 Tampilan Keterangan Dokter Aplikasi Hewania	105
Gambar 4.6 <i>Icon</i> Aplikasi Hewania	106
Gambar 4.7 Tampilan UI Aplikasi Pawlyclinic	107
Gambar 4.8 Halaman Utama Pawlyclinic	109
Gambar 4.9 Tampilan UI Aplikasi Gojek	113
Gambar 4.10 Tampilan UI Aplikasi Swiggy	115
Gambar 4.11 <i>User Persona 2</i>	120
Gambar 4.12 <i>User Persona 1</i>	120
Gambar 4.13 <i>User Journey</i>	122
Gambar 4.14 <i>Mindmap</i>	127
Gambar 4.15 <i>Moodboard</i>	130
Gambar 4.16 Referensi <i>User Interface</i>	131
Gambar 4.17 <i>Stylescape</i>	132
Gambar 4.18 Komposisi warna <i>color palette</i>	132
Gambar 4.19 <i>Color System</i>	134
Gambar 4.20 <i>Typography system</i>	136
Gambar 4.21 Spesifikasi <i>layout</i> dan <i>grid</i>	137
Gambar 4.22 Logo AluPet Merchant	138
Gambar 4.23 <i>Supergraphic</i> AluPet	138
Gambar 4.24 Proses <i>editing</i> foto	139
Gambar 4.25 Proses <i>editing</i> foto 2	140
Gambar 4.26 Proses perancangan ilustrasi benda	141
Gambar 4.27 Proses perancangan ilustrasi hewan	142
Gambar 4.28 <i>Icon grid</i>	143
Gambar 4.29 Keseluruhan <i>icon</i> dalam aplikasi	144
Gambar 4.30 Proses perancangan <i>icon</i>	144
Gambar 4.31 Keseluruhan aset desain	145
Gambar 4.32 <i>Button</i>	145
Gambar 4.33 <i>Information Architecture</i>	147
Gambar 4.34 <i>Flowchart</i>	148
Gambar 4.35 Perancangan <i>low fidelity</i>	151
Gambar 4.36 Keseluruhan <i>Low fidelity</i>	152

Gambar 4.37 Keseluruhan <i>High fidelity</i>	153
Gambar 4.38 UI <i>Splash screen</i> dan <i>Onboarding</i>	153
Gambar 4.39 UI <i>Welcome page</i> dan <i>Log in</i>	154
Gambar 4.40 UI <i>Homepage new user</i> dan <i>Sign up</i>	155
Gambar 4.41 UI <i>Profile Setup</i>	156
Gambar 4.42 UI <i>Loading</i> dan <i>Welcome page</i>	157
Gambar 4.43 UI <i>Coachmark</i>	158
Gambar 4.44 UI <i>Homepage</i>	159
Gambar 4.45 UI <i>Additional features</i>	159
Gambar 4.46 UI <i>News</i> dan <i>Ads</i>	160
Gambar 4.47 UI <i>Promotion flow</i>	161
Gambar 4.48 UI <i>Catalog flow</i>	162
Gambar 4.49 UI <i>Order flow</i>	163
Gambar 4.50 UI <i>Analytics</i>	164
Gambar 4.51 UI <i>Profile</i>	165
Gambar 4.52 <i>Prototyping</i>	166
Gambar 4.53 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	168
Gambar 4.54 Dokumentasi Saran dan Komentar Kuesioner <i>Alpha Test</i>	173
Gambar 4.55 Perbaikan <i>Alpha Test 1</i>	175
Gambar 4.56 Perbaikan <i>Alpha Test 2</i>	176
Gambar 4.57 Perbaikan <i>Alpha Test 3</i>	177
Gambar 4.58 Proses perancangan <i>Preview App Store</i>	180
Gambar 4.59 Desain <i>Preview App Store</i>	181
Gambar 4.60 Proses perancangan <i>Trifold Brochure</i>	181
Gambar 4.61 Desain <i>Trifold Brochure</i>	182
Gambar 4.62 Desain <i>Name Card</i>	183
Gambar 4.63 Proses perancangan <i>name card</i>	183
Gambar 4.64 Proses perancangan <i>Instagram Ads</i>	184
Gambar 4.65 Desain <i>Instagram Ads</i>	185
Gambar 4.66 Proses perancangan <i>Instagram Feeds</i>	185
Gambar 4.67 Desain <i>Instagram Feeds</i>	187
Gambar 4.68 Desain <i>Sticker</i>	188
Gambar 4.69 Desain <i>Keychain</i>	189
Gambar 4.70 Desain <i>Totebag</i>	190
Gambar 4.71 Dokumentasi <i>Beta test 1</i>	193
Gambar 4.72 Dokumentasi <i>Beta test 2</i>	194
Gambar 4.73 Dokumentasi <i>Beta test 3</i>	195
Gambar 4.74 Halaman <i>Splash Screen</i> dan <i>Onboarding</i>	197
Gambar 4.75 Halaman Pembuka, <i>Login</i> dan <i>Signup</i>	199
Gambar 4.76 Halaman <i>Profile Setup</i>	201
Gambar 4.77 Halaman <i>Loading</i> dan <i>Start</i>	202
Gambar 4.78 Halaman dengan <i>Coachmark</i>	204
Gambar 4.79 Halaman <i>Homepage</i>	205

Gambar 4.80 Halaman <i>Additional Features</i>	207
Gambar 4.81 Halaman <i>Catalog</i>	209
Gambar 4.82 Halaman <i>Order</i>	210
Gambar 4.83 Halaman <i>Analytics</i> dan <i>Profile</i>	211
Gambar 4.84 Desain <i>App Store Preview</i>	212
Gambar 4.85 Implementasi Desain <i>App Store Preview</i>	213
Gambar 4.86 Implementasi Desain <i>Trifold Brochure</i>	214
Gambar 4.87 Implementasi Desain <i>Name Card</i>	215
Gambar 4.88 Implementasi Desain <i>Instagram Ads</i>	216
Gambar 4.89 Implementasi <i>Instagram Feeds</i>	218
Gambar 4.90 Desain <i>Sticker AluPet</i>	219
Gambar 4.91 Implementasi Desain <i>Keychain AluPet</i>	220
Gambar 4.92 Implementasi Desain <i>Pattern Totebag</i>	220



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxiv
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xlii
Lampiran Dokumentasi.....	lxi

