

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PERAWATAN *BLUE*
TONGUE SKINK PANANA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Shafiya Noor Hafizha
00000079234

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PERAWATAN *BLUE*

TONGUE SKINK PANANA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Shafiya Noor Hafizha

00000079234

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Shafiya Noor Hafizha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000079234
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PERAWATAN *BLUE* *TONGUE SKINK* PANANA

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, 15 Desember 2025



(Shafiya Noor Hafizha)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Shafiya Noor Hafizha
NIM : 00000079234
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
PERAWATAN *BLUE TONGUE SKINK* PANANA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Shafiya Noor Hafizha)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PERAWATAN *BLUE TONGUE SKINK* PANANA

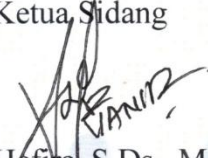
Oleh

Nama Lengkap : Shafiya Noor Hafizha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000079234
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

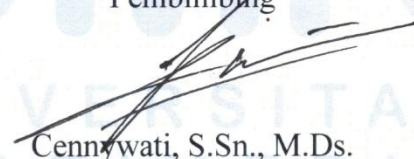
Ketua Sidang


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

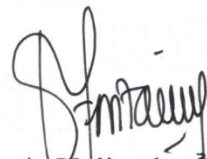
Penguji


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

Pembimbing


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

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 : Shafiya Noor Hafizha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000079234
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
PERAWATAN BLUE TONGUE SKINK
PANANA

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, 15 Desember 2025


(Shafiya Noor Hafizha)

* 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 kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang dapat meningkatkan pemahaman mengenai kadal panana.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan bimbingan 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. Cennywati, S.Sn., 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.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual, serta bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Shafiya Noor Hafizha)

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PERAWATAN *BLUE*

TONGUE SKINK PANANA

Shafiya Noor Hafizha

ABSTRAK

Tren adopsi hewan peliharaan pada kalangan generasi muda meningkat secara signifikan sejak pandemi Covid-19, dipercaya bahwa hewan peliharaan dapat membantu mengurangi tekanan psikologis dan meningkatkan kesehatan mental. Reptil merupakan salah satu opsi hewan peliharaan yang dapat diadopsi, termasuk *blue tongue skink* (*Tiliqua spp*) atau kadal panana. Kadal ini dikenal tenang dan mudah dirawat. Namun, dengan keterbatasan informasi yang tersedia, terutama bahasa Indonesia, menjadi hambatan besar bagi pemilik maupun calon pemilik kadal panana. Kesalahan dalam perawatan dapat berdampak negatif kepada hewan tersebut, parahnya dapat menyebabkan kematian. Berdasarkan informasi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi interaktif mengenai kadal panana yang menyajikan pengetahuan dan perawatan secara holistik. Perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dari Robin Landa (2018) yang meliputi lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan penelitian bersifat kualitatif dengan teknik wawancara bersama dokter hewan dan *breeder*, *focused group discussion*, studi eksisting, serta studi referensi. Hasil penelitian diolah dan dikembangkan menjadi sebuah perancangan aplikasi perawatan *blue tongue skink* atau kadal panana. Untuk mendukung media primer, penulis merancang media sekunder berupa Instagram *ads*, Play Store *page*, serta merchandise berupa *t-shirt*, *keychain*, *flash card*, *sticker*, serta pin. Setelah melalui semua tahapan perancangan, perancangan UI/UX aplikasi perawatan *blue tongue skink* panana dinilai berhasil dalam merancang aplikasi yang efektif, bermanfaat, mudah dicerna, dan informatif bagi pemilik maupun calon pemilik kadal panana.

Kata kunci: Generasi Muda, Kadal Panana, *Tiliqua spp*, Media Informasi, Design Thinking, Aplikasi

DESIGN OF UI/UX APPLICATION ABOUT THE CARING OF BLUE TONGUE SKINK PANANA

Shafiya Noor Hafizha

ABSTRACT (English)

The trend of pet adoption among young generation has increased significantly since the Covid-19 pandemic, as pets are believed to help reduce psychological stress and improve mental health. Reptiles are one adoptable pet option, including the blue tongue skink (Tiliqua spp.) or panana lizard. This lizard is known to be calm and easy to care for. However, limited information available, especially in Indonesian, is a major obstacle for both owners and prospective owners of panana lizards. Mistakes in care can negatively impact the animal, even leading to death. Based on this information, this study aims to design an interactive information media about panana lizards that provides holistic knowledge and care. The design uses the Design Thinking method from Robin Landa (2018), which includes five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The research approach is qualitative, using interviews with veterinarians and breeders, focus group discussions, existing studies, and reference studies. The research results are processed and developed into a design for a blue tongue skink or panana lizard care application. To support primary media, the author designed secondary media in the form of Instagram ads, Play Store pages, and merchandise such as t-shirts, keychains, flash cards, stickers, and pins. After going through all the design stages, the UI/UX design of the blue tongue skink panana care application was deemed successful in designing an application that is effective, useful, easy to digest, and informative for owners and prospective owners of panana skinks.

Keywords: *Young Generation, Panana Lizard, Blue Tongue Skink, Tiliqua gigas, Information Media, Design Thinking, Application*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Mobile Application</i>	5
2.1.1 <i>User Experience (UX)</i>	5
2.1.2 <i>User Interface (UI)</i>	14
2.2 Gamifikasi	33
2.2.1 Poin	34
2.2.2 Lencana	34
2.2.3 Level	35
2.2.4 Tantangan	36
2.3 <i>Blue Tongue Skink Panana</i>	36
2.3.1 Subspesies	37
2.3.2 Pola Hidup	38

2.3.3 Pengaturan Kandang.....	38
2.3.4 Perkembangbiakan	41
2.3.5 Komunitas <i>Blue Tongue Skink</i> Panana	41
2.3 Penelitian yang Relevan	42
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	45
3.1 Subjek Perancangan	45
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	47
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	49
3.3.1 Wawancara	49
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	52
3.3.3 Studi Eksisting.....	53
3.3.4 Studi Referensi	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	55
4.1 Hasil Perancangan	55
4.1.1 <i>Empathize</i>	55
4.1.2 <i>Define</i>	73
4.1.3 <i>Ideate</i>	77
4.1.4 <i>Prototype</i>	96
4.1.5 <i>Testing</i>	109
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	116
4.2 Pembahasan Perancangan.....	117
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	117
4.2.2 Analisis Desain Aplikasi	121
4.2.3 Analisis <i>Instagram Ads</i>	132
4.2.4 Analisis Desain Play Store.....	133
4.2.5 Analisis Merchandise	133
4.2.4 Anggaran.....	136
BAB V PENUTUP.....	138
5.1 Simpulan	138
5.2 Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN.....	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	42
Tabel 4.1 SWOT <i>Blue-Tongued Skink Care Guide</i>	65
Tabel 4.2 SWOT <i>Blue Tongue Skink Care Guide</i>	67
Tabel 4.3 SWOT Blue-tongue Skink Care Sheet.....	68
Tabel 4.4 SWOT Aplikasi Woofz.....	70
Tabel 4.5 Aplikasi Dog Cat App.....	71
Tabel 4.6 Aplikasi Tamagotchi Forever.....	72
Tabel 4.7 Sumber Informasi.....	110
Tabel 4.8 Hasil <i>Alpha Test</i> Visual	110
Tabel 4.9 Hasil <i>Alpha Test</i> Konten	112
Tabel 4.10 Hasil <i>Alpha Test</i> Interaktivitas	112
Tabel 4.11 Anggaran.....	136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka <i>User Experience Honeycomb</i>	6
Gambar 2.2 Contoh Aplikasi <i>Useful</i>	7
Gambar 2.3 Contoh Aplikasi <i>Useable</i>	7
Gambar 2.4 Contoh Aplikasi <i>Findable</i>	8
Gambar 2.5 Contoh Aplikasi <i>Credible</i>	9
Gambar 2.6 Contoh Aplikasi <i>Desireable</i>	10
Gambar 2.7 Contoh Aplikasi <i>Accessible</i>	11
Gambar 2.8 Contoh Aplikasi <i>Valuable</i>	12
Gambar 2.9 Contoh Penerapan Aturan Warna 60–30–10.....	19
Gambar 2.11 Area Pemilihan Warna Desain	20
Gambar 2.12 Contoh Aplikasi Menggunakan Gradasi	21
Gambar 2.13 <i>Readability</i> Aplikasi WhatsApp.....	23
Gambar 2.14 Aplikasi Dengan Hierarki Tipografi Jelas.....	24
Gambar 2.15 Tingkat Detail Ikon	25
Gambar 2.16 Gaya Ikon	25
Gambar 2.17 <i>Buttons</i> Instagram.....	26
Gambar 2.18 <i>Vertical Card</i> YouTube.....	27
Gambar 2.19 Penggunaan Latar Belakang Aplikasi Ragunan	28
Gambar 2.21 Gaya Ilustrasi Duolingo	31
Gambar 2.22 <i>Goal Point</i> aplikasi Woofz.....	34
Gambar 2.23 Lencana aplikasi Woofz	34
Gambar 2.24 Level Aplikasi Woofz	35
Gambar 2.25 <i>Homepage</i> aplikasi Woofz	36
Gambar 2.26 Ilustrasi Subspesies Blue Tongue Skink	37
Gambar 2.27 Kandang 4’x2’x2’ merek Toxirium	38
Gambar 2.28 Foto Pengecekan Kelembapan Kandang.....	39
Gambar 2.29 ReptiChip <i>Coconut Chip Substrate</i>	40
Gambar 4.1 Wawancara Dr. drh. Slamet Raharjo, M.P.....	55
Gambar 4.2 Wawancara Kepada Iunk	61
Gambar 4.3 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	63
Gambar 4.4 Website Blue-Tongued Skink Care Guide	65
Gambar 4.5 Website <i>Blue Tongue Skink Care Guide</i>	66
Gambar 4.6 <i>Blue-tongue Skink Care Sheet</i>	68
Gambar 4.7 Aplikasi Woofz	69
Gambar 4.8 Aplikasi Pet Care Tracker	70
Gambar 4.9 My Tamagotchi Forever	72
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> 1	74
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> 2	75
Gambar 4.12 <i>User Journey</i> 1	76
Gambar 4.13 <i>User Journey</i> 2	77

Gambar 4.14 <i>Mind Map</i>	78
Gambar 4.15 <i>Moodboard</i>	81
Gambar 4.16 <i>Artstyle Reference</i>	82
Gambar 4.17 <i>Layout Reference</i>	83
Gambar 4.18 <i>Stylescape</i>	84
Gambar 4.19 <i>Color Palette</i>	84
Gambar 4.20 <i>Typography</i>	85
Gambar 4.21 Sketsa Logo	87
Gambar 4.22 Hasil Logo	87
Gambar 4.23 Sketsa Ikon	88
Gambar 4.24 Hasil Ikon	88
Gambar 4.25 Sketsa Kadal	89
Gambar 4.26 Hasil Kadal	90
Gambar 4.27 Sketsa Variasi Kadal	90
Gambar 4.28 Hasil Variasi Kadal	91
Gambar 4.29 Sketsa Ilustrasi	92
Gambar 4.30 Hasil Ilustrasi	93
Gambar 4.31 <i>Grid</i> dan Sketsa Antarmuka	94
Gambar 4.32 <i>Information Architecture</i>	95
Gambar 4.33 <i>Flow Chart</i>	97
Gambar 4.34 <i>Low-Fidelity</i>	98
Gambar 4.35 <i>High Fidelity</i>	99
Gambar 4.36 Sketsa Instagram <i>Ads</i>	100
Gambar 4.37 Hasil Akhir Instagram <i>Ads</i>	101
Gambar 4.38 Sketsa Halaman Play Store	102
Gambar 4.39 Hasil Akhir Halaman Play Store	102
Gambar 4.40 Sketsa <i>T-shirt</i>	103
Gambar 4.41 Hasil Akhir <i>T-shirt</i>	104
Gambar 4.42 Sketsa <i>Keychain</i>	104
Gambar 4.43 Hasil Akhir <i>Keychain</i>	105
Gambar 4.44 Sketsa <i>Flash Card</i>	106
Gambar 4.45 Hasil Akhir <i>Flash Card</i>	106
Gambar 4.46 Sketsa Pin	107
Gambar 4.47 Hasil Akhir Pin	107
Gambar 4.48 Hasil Akhir <i>Sticker</i>	108
Gambar 4.49 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	109
Gambar 4.50 Revisi Visual Pemilihan Lokalitas	114
Gambar 4.51 Revisi Visual dan Isi Halaman Explore	114
Gambar 4.52 Revisi Halaman <i>User</i>	115
Gambar 4.53 Wawancara Beta <i>Test</i>	118
Gambar 4.54 Halaman Isi <i>Explore Bloomate</i>	122
Gambar 4.55 Hierarki Tipografi	122
Gambar 4.56 <i>Homepage Bloomate</i>	123

Gambar 4.57 Penerapan <i>Rule of Colour</i>	124
Gambar 4.58 Logo Bloomate.....	125
Gambar 4.59 <i>Boarding Page</i> Bloomate.....	126
Gambar 4.60 Ilustrasi Hewan Bloomate	127
Gambar 4.61 Ilustrasi Latar Belakang	128
Gambar 4.62 Ikon Bloomate	129
Gambar 4.63 <i>Pop-up</i> Interaksi Makan	129
Gambar 4.64 Halaman <i>explore</i> dan <i>homepage</i> Bloomate.....	130
Gambar 4.65 <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> Bloomate	131
Gambar 4.66 Instagram <i>Ads</i> Bloomate	132
Gambar 4.67 Play Store Bloomate.....	133
Gambar 4.68 <i>Merchandise T-Shirt</i> Bloomate	134
Gambar 4.69 <i>Merchandise Keychain</i>	134
Gambar 4.70 <i>Merchandise Flash Card</i>	135
Gambar 4.71 <i>Merchandise Sticker</i> dan <i>Pin Button</i>	135



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvi
Lampiran Hasil Kuesioner Awal	xxxii
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxxviii
Lampiran Transkrip Wawancara Dr. drh. Slamet Raharjo, M.P.,.....	xli
Lampiran Transkrip Wawancara Iunk	lxiii
Lampiran Transkrip Wawancara Beta Test Renan	lxvii
Lampiran Transkrip Wawancara Beta Test Akmal	lxix
Lampiran Transkrip Wawancara Beta Test Rifqi	lxxi
Lampiran <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	lxxiii
Lampiran Observasi Awal.....	lxxxii
Lampiran Karya	xciv

