

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI BAHASA
TUBUH ANJING UNTUK PEMILIK ANJING**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Rebecca Tjiung Sendjaja

00000068183

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI BAHASA
TUBUH ANJING UNTUK PEMILIK ANJING**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Rebecca Tjiung Sendjaja

00000068183

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rebecca Tjiung Sendjaja
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068183
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI BAHASA TUBUH
ANJING UNTUK PEMILIK ANJING**

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



(Rebecca Tjiung Sendjaja)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rebecca Tjiung Sendjaja
NIM : 00000068183
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Mobile Website* Mengenai Bahasa Tubuh
Anjing untuk Pemilik Anjing

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,



(Rebecca Tjiung Sendjaja)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI BAHASA TUBUH ANJING UNTUK PEMILIK ANJING

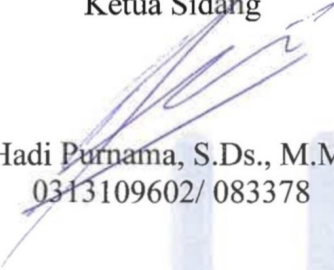
Oleh

Nama Lengkap : Rebecca Tjiung Sendjaja
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068183
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 12 Januari 2026
Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

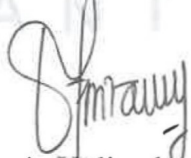
Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Pembimbing


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

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 : Rebecca Tjiung Sendjaja
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068183
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
MENGENAI BAHASA TUBUH ANJING
UNTUK PEMILIK ANJING

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



(Rebecca Tjiung Sendjaja)

* 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 dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir berjudul “Perancangan *Mobile Website* Mengenai Bahasa Tubuh Anjing untuk Pemilik Anjing” sebagai salah satu syarat kelulusan program studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa edukasi mengenai bahasa tubuh anjing kepada para pemilik anjing di Indonesia. Selain itu, penulis ingin berterima kasih kepada semua pihak-pihak yang telah berpartisipasi dalam proses penulisan tugas akhir 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. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku Pembimbing pertama 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. Narasumber yang telah bersedia memberikan bantuan dan *insight* dalam proses pengumpulan data dalam tugas akhir ini.

Semoga laporan ini kedepannya dapat menjadi sumber yang bermanfaat bagi pembaca maupun lingkungan sekitar.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Rebecca Tjiung Sendjaja)

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI BAHASA TUBUH ANJING UNTUK PEMILIK ANJING

(Rebecca Tjiung Sendjaja)

ABSTRAK

Anjing merupakan hewan sosial yang berkomunikasi menggunakan bahasa tubuh, namun hingga saat ini, masih banyak pemilik anjing yang tidak bisa atau salah membaca bahasa tubuh anjing mereka. Hal ini merupakan sebuah permasalahan yang serius karena menurut penelitian, ketidakpahaman pemilik anjing terhadap bahasa tubuh anjing dapat berkontribusi pada peningkatan kasus gigitan anjing di masyarakat. Namun, media informasi yang memberikan edukasi mengenai bahasa tubuh anjing masih terbatas dan kurang efektif di kalangan masyarakat. Sehingga, mengacu pada permasalahan-permasalahan diatas, maka tercetuslah sebuah solusi untuk membuat sebuah perancangan media informasi berupa *mobile website* yang dapat mengedukasi pemilik anjing mengenai bahasa tubuh anjing. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari wawancara, kuesioner, FGD (*focus group discussion*), studi eksisting, dan studi referensi. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking*. Data pra penelitian menunjukkan bahwa topik ini layak diangkat karena di Indonesia, kasus gigitan anjing masih marak terjadi setiap tahunnya. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa *mobile website* sudah berperan menjadi media informasi yang efektif dalam membantu pemilik anjing dalam memahami bahasa tubuh anjing.

Kata kunci: *Mobile Website*, Bahasa Tubuh Anjing, Pemilik Anjing



MOBILE WEBSITE DESIGN ABOUT DOG BODY LANGUAGE FOR DOG OWNER

(Rebecca Tjiung Sendjaja)

ABSTRACT (English)

Dogs communicate through their body language. Dogs rely on their posture, eyes, mouth, ears, and tails to communicate with humans. Yet until now, many dog owners struggle to accurately read their dog's body language. This is a serious issue because, according to research, a lack of understanding of dog body language can contribute to the rise in dog bite incidents. However, informational media that educate about dog body language are still lacking and less effective. Therefore, based on the issues above, a solution was proposed to design an informational media in the form of a mobile website that educate dog owners about dog body language. The data collection techniques used in the design process include interviews, questionnaires, FGD (focus group discussion), existing studies, and reference studies. The design method used is based on design thinking by The Interaction Design Foundation. Preliminary research data indicate that this topic is worth addressing as dog bite cases in Indonesia remain common every year. The results show that the mobile website serves as an effective information medium in helping dog owners understand dogs' body language.

Keywords: *Mobile Website, Dog Body Language, Dog Owner*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN AI.....	iii
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	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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 Jenis-Jenis <i>Website</i>	5
2.1.2 Anatomi <i>Website</i>	7
2.1.3 Prinsip Desain <i>Website</i>	11
2.1.4 <i>Mobile Website</i>	12
2.2 <i>User Interface (UI) & User Experience (UX)</i>	13
2.2.1 <i>User Interface (UI)</i>	13
2.2.2 <i>User Experience (UX)</i>	32
2.3 Interaktivitas	33
2.3.1 Konsep Interaktivitas	33
2.3.2 Interaktivitas dalam <i>Website</i>	34
2.3.3 Jenis-Jenis Interaktivitas.....	35

2.3.4 <i>Microinteraction</i>	37
2.4 Bahasa Tubuh Anjing.....	39
2.4.1 Manfaat Mengenal Bahasa Tubuh Anjing	39
2.4.2 Sinyal-Sinyal Bahasa Tubuh Anjing	40
2.5 Penelitian Relevan	48
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	52
3.1 Subjek Perancangan	52
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	54
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	55
3.3.1 Wawancara	56
3.3.2 Kuesioner	58
3.3.3 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	62
3.3.4 Studi Eksisting.....	63
3.3.5 Studi Referensi	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	64
4.1 Hasil Perancangan	64
4.1.1 <i>Empathize</i>	64
4.1.2 <i>Define</i>	94
4.1.3 <i>Ideate</i>	98
4.1.4 <i>Prototype</i>	129
4.1.5 <i>Test</i>	180
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	192
4.2 Pembahasan Perancangan.....	192
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	193
4.2.2 Analisis Desain <i>Mobile Website</i>	201
4.2.3 Analisis Desain Media Sekunder	213
4.2.4 Anggaran	220
BAB V PENUTUP	222
5.1 Simpulan	222
5.2 Saran	223
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	49
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara dengan <i>Dog Behaviorist</i>	56
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara dengan Dokter Hewan	57
Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner	59
Tabel 3.4 Pertanyaan <i>Focus Group Discussion</i>	62
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Gigitan Anjing.....	69
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Pengenalan Bahasa Tubuh Anjing	70
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Pengetahuan Bahasa Tubuh Anjing	71
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Mengenai Edukasi.....	73
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Mengenai Media Informasi.....	73
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Mengenai Gigitan Anjing.....	74
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Preferensi Media	75
Tabel 4.8 Tabel SWOT <i>Website</i> “Ezypolis”	82
Tabel 4.9 Tabel SWOT <i>Website</i> “Halodoc”	83
Tabel 4.10 Tabel SWOT <i>Website</i> “Cesar”	85
Tabel 4.11 Pembagian Referensi Ilustrasi Bahasa Tubuh.....	112
Tabel 4.12 Pembagian Referensi Ilustrasi Soal Kuis	125
Tabel 4.13 Ikon “Doggielingo”	142
Tabel 4.14 Konten “Instagram Post” “Doggielingo”	160
Tabel 4.15 Konten “Instagram Story” “Doggielingo”	166
Tabel 4.16 Konten “Instagram Story Ads” “Doggielingo”	169
Tabel 4.17 Konten <i>Website Ads</i>	171
Tabel 4.18 Interval Skor Tingkat Keberhasilan <i>Alpha Test</i>	181
Tabel 4.19 Hasil <i>Alpha Test</i> Konten <i>Website</i>	182
Tabel 4.20 Hasil <i>Alpha Test</i> Fitur Menonjol.....	183
Tabel 4.21 Hasil <i>Alpha Test</i> Tampilan Visual <i>Website</i>	184
Tabel 4.22 Hasil <i>Alpha Test</i> Interaktivitas <i>Website</i>	185
Tabel 4.23 Hasil <i>Alpha Test</i> Keinginan Mengunjungi <i>Website</i>	186
Tabel 4.24 Pertanyaan <i>Beta Test</i>	193
Tabel 4.25 Tabel Anggaran.....	221

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Personal Website</i>	5
Gambar 2.2 Contoh <i>Organizational Website</i>	6
Gambar 2.3 Contoh <i>Commercial Website</i>	7
Gambar 2.4 <i>Container</i> dalam <i>Anatomi Website</i>	7
Gambar 2.5 Contoh <i>Logo</i> dalam <i>Website</i>	8
Gambar 2.6 Contoh Navigasi dalam <i>Website</i>	8
Gambar 2.7 Contoh Konten dalam <i>Website</i>	9
Gambar 2.8 Contoh <i>Footer</i> dalam <i>Website</i>	10
Gambar 2.9 Contoh Penerapan <i>Whitespace</i> dalam <i>Website</i>	10
Gambar 2.10 Contoh <i>Mobile Website</i>	12
Gambar 2.11 <i>Horizontal Grid</i>	14
Gambar 2.12 <i>Vertical Grid</i>	14
Gambar 2.13 <i>Prinsip Box Model</i>	15
Gambar 2.14 Contoh Warna dalam <i>Mobile Website</i>	16
Gambar 2.15 <i>Golden Ratio Color Palette</i>	17
Gambar 2.16 Warna Merah	18
Gambar 2.17 Warna Oranye	18
Gambar 2.18 Warna Kuning	19
Gambar 2.19 Warna Hijau	19
Gambar 2.20 Warna Biru	20
Gambar 2.21 Warna Ungu	20
Gambar 2.22 Warna <i>Pink</i>	21
Gambar 2.23 Hitam dan Abu-Abu	21
Gambar 2.24 Warna Putih	22
Gambar 2.25 <i>Sans-Serif Font</i>	23
Gambar 2.26 <i>Serif Font</i>	23
Gambar 2.27 <i>Decorative Font</i>	24
Gambar 2.28 Hierarki Teks dalam <i>Website</i>	24
Gambar 2.29 <i>Type Scale</i>	25
Gambar 2.30 Contoh Ikon pada <i>Website</i>	26
Gambar 2.31 <i>Level of Detail</i> Ikon	26
Gambar 2.32 <i>Fill vs Outline</i> Ikon	27
Gambar 2.33 Sudut dalam Ikon	27
Gambar 2.34 Contoh Ikon pada <i>Website</i>	28
Gambar 2.35 Contoh <i>Button</i> Berbentuk Tautan <i>Link</i>	28
Gambar 2.36 Ikon dalam <i>Button</i>	28
Gambar 2.37 Elemen dalam <i>Button</i>	29
Gambar 2.38 Status <i>Button</i>	29
Gambar 2.39 Contoh Ilustrasi dalam <i>Mobile Website</i>	30
Gambar 2.40 Contoh <i>Documentation, reference, instructing</i>	31

Gambar 2.41 Contoh Representasi Literal	32
Gambar 2.42 Contoh Interaksi <i>Instructing</i>	35
Gambar 2.43 Contoh Interaksi <i>Conversing</i>	35
Gambar 2.44 Contoh Interaksi <i>Manipulating</i>	36
Gambar 2.45 Contoh Interaksi <i>Exploring</i>	36
Gambar 2.46 Contoh Interaksi <i>Responding</i>	37
Gambar 2.47 Contoh <i>Microinteraction</i>	38
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan <i>Dog Behaviorist</i>	65
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Dokter Hewan	67
Gambar 4.3 Dokumentasi FGD	78
Gambar 4.4 Website “Ezypolis”	81
Gambar 4.5 Website “Halodoc”	83
Gambar 4.6 Website “Cesar”	85
Gambar 4.7 Website “Kin Dog Food”	87
Gambar 4.8 Website “Woof”	89
Gambar 4.9 Website “Recorder Factory”	90
Gambar 4.10 Buku “Doggie Language”	92
Gambar 4.11 User Persona Nancy	94
Gambar 4.12 User Persona Adrian	95
Gambar 4.13 User Journey Nancy	96
Gambar 4.14 User Journey Adrian	97
Gambar 4.15 Logo “House of CoffJack”	98
Gambar 4.16 Mind Map	99
Gambar 4.17 Moodboard	102
Gambar 4.18 Referensi Gaya Visual	103
Gambar 4.19 Referensi <i>Layout Mobile Website</i>	103
Gambar 4.20 Referensi Konsep Visual	104
Gambar 4.21 Color Palette	105
Gambar 4.22 Alternatif Font	106
Gambar 4.23 Alternatif Nama	107
Gambar 4.24 Referensi Logo	108
Gambar 4.25 Alternatif Sketsa Logo	108
Gambar 4.26 Alternatif Digitalisasi Logo	109
Gambar 4.27 Logo Final “Doggielingo”	109
Gambar 4.28 Referensi Ilustrasi <i>Posture</i>	113
Gambar 4.29 Sketsa Ilustrasi <i>Posture</i>	113
Gambar 4.30 Ilustrasi <i>Posture</i>	114
Gambar 4.31 Referensi Ilustrasi <i>Eyes</i>	114
Gambar 4.32 Sketsa Ilustrasi <i>Eyes</i>	115
Gambar 4.33 Ilustrasi <i>Eyes</i>	115
Gambar 4.34 Referensi Ilustrasi <i>Mouth</i>	116
Gambar 4.35 Sketsa Ilustrasi <i>Mouth</i>	116
Gambar 4.36 Ilustrasi <i>Mouth</i>	117

Gambar 4.37 Referensi Ilustrasi <i>Ears</i>	117
Gambar 4.38 Sketsa Ilustrasi <i>Ears</i>	118
Gambar 4.39 Ilustrasi <i>Ears</i>	118
Gambar 4.40 Referensi Ilustrasi <i>Tails</i>	119
Gambar 4.41 Sketsa Ilustrasi <i>Tails</i>	120
Gambar 4.42 Ilustrasi <i>Tails</i>	120
Gambar 4.43 Referensi Ilustrasi <i>Stress Signals</i>	121
Gambar 4.44 Sketsa Ilustrasi <i>Stress Signals</i>	122
Gambar 4.45 Ilustrasi <i>Stress Signals</i>	122
Gambar 4.46 Referensi Ilustrasi <i>Bite Signals</i>	123
Gambar 4.47 Sketsa Ilustrasi <i>Bite Signals</i>	123
Gambar 4.48 Ilustrasi <i>Bite Signals</i>	124
Gambar 4.49 Referensi Ilustrasi Kuis	126
Gambar 4.50 Sketsa Ilustrasi Kuis	126
Gambar 4.51 Ilustrasi Kuis	127
Gambar 4.52 Referensi Ilustrasi Pendukung.....	128
Gambar 4.53 Sketsa Ilustrasi Pendukung.....	128
Gambar 4.54 Ilustrasi Pendukung.....	129
Gambar 4.55 <i>Information Architecture</i>	130
Gambar 4.56 <i>Flowchart</i> Kenapa Penting.....	132
Gambar 4.57 <i>Flowchart</i> Galeri Bahasa Tubuh Anjing 1	132
Gambar 4.58 <i>Flowchart</i> Galeri Bahasa Tubuh Anjing 2	133
Gambar 4.59 <i>Flowchart</i> Uji Kepekaan Pawrent.....	134
Gambar 4.60 <i>Flowchart Tips Bonding</i>	134
Gambar 4.61 <i>Flowchart Forum Pawrent</i>	135
Gambar 4.62 <i>Flowchart</i> Tentang Kami	135
Gambar 4.63 <i>Flowchart</i> Akun	136
Gambar 4.64 Sketsa <i>Low Fidelity</i>	137
Gambar 4.65 Sketsa Komprehensif <i>Low Fidelity</i>	137
Gambar 4.66 <i>Low Fidelity</i>	138
Gambar 4.67 <i>Grid</i>	140
Gambar 4.68 Referensi dan Sketsa Ikon.....	141
Gambar 4.69 Desain Ikon	141
Gambar 4.70 Referensi <i>Button</i>	145
Gambar 4.71 Desain <i>Button</i>	145
Gambar 4.72 Desain <i>Frame Button</i>	146
Gambar 4.73 Desain <i>Frame Button</i> Halaman Kategori	147
Gambar 4.74 <i>Homepage</i>	148
Gambar 4.75 Halaman Kenapa Penting	149
Gambar 4.76 Halaman Galeri Bahasa Tubuh Anjing	149
Gambar 4.77 Halaman Kategori Bahasa Tubuh Anjing	150
Gambar 4.78 Halaman <i>Pop-Up</i> Bahasa Tubuh Anjing.....	150
Gambar 4.79 Halaman Uji Kepekaan Pawrent	151

Gambar 4.80 Halaman <i>Tips Bonding</i>	152
Gambar 4.81 Halaman <i>Forum Pawrent</i>	153
Gambar 4.82 Halaman Tentang Kami	153
Gambar 4.83 Halaman Akun.....	154
Gambar 4.84 <i>Hamburger Menu</i>	154
Gambar 4.85 <i>Footer</i>	155
Gambar 4.86 <i>Prototyping</i>	156
Gambar 4.87 Referensi "Instagram Post"	157
Gambar 4.88 Sketsa "Instagram Post"	158
Gambar 4.89 <i>Grid</i> "Instagram Post"	158
Gambar 4.90 Desain "Instagram Post"	159
Gambar 4.91 Desain <i>Carousel</i> "Instagram Post"	160
Gambar 4.92 Sketsa "Instagram Story"	164
Gambar 4.93 <i>Grid</i> "Instagram Story"	165
Gambar 4.94 Desain "Instagram Story".....	165
Gambar 4.95 Sketsa "Instagram Story Ads".....	167
Gambar 4.96 <i>Grid</i> "Instagram Story Ads".....	168
Gambar 4.97 Desain "Instagram Story Ads"	168
Gambar 4.98 Sketsa <i>Website Ads</i>	170
Gambar 4.99 <i>Grid Website Ads</i>	170
Gambar 4.100 Desain <i>Website Ads</i>	171
Gambar 4.101 Referensi <i>Merchandise Tote Bag</i>	172
Gambar 4.102 Desain <i>Merchandise Tote Bag</i>	173
Gambar 4.103 <i>Mock Up Merchandise Tote Bag</i>	174
Gambar 4.104 Referensi <i>Merchandise Baju Anjing</i>	175
Gambar 4.105 Desain <i>Merchandise Baju Anjing</i>	175
Gambar 4.106 <i>Mock Up Merchandise Baju Anjing</i>	176
Gambar 4.107 Referensi <i>Merchandise Bandana & Scarf</i>	177
Gambar 4.108 Desain <i>Merchandise Bandana & Scarf</i>	177
Gambar 4.109 <i>Mock Up Merchandise Bandana & Scarf</i>	178
Gambar 4.110 Referensi <i>Merchandise Keychain & Charm</i>	179
Gambar 4.111 Desain <i>Merchandise Keychain & Charm</i>	179
Gambar 4.112 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	181
Gambar 4.113 Revisi <i>Alpha Test</i> Kotak Informasi	187
Gambar 4.114 Revisi <i>Alpha Test</i> Kotak Informasi <i>Pop-Up</i>	188
Gambar 4.115 Revisi <i>Alpha Test</i> Konsistensi Titik Kalimat.....	188
Gambar 4.116 Revisi <i>Alpha Test</i> Penyesuaian Kalimat Kenapa Penting	189
Gambar 4.117 Revisi <i>Alpha Test</i> Penambahan <i>Shadow Button</i>	190
Gambar 4.118 Revisi <i>Alpha Test</i> Penambahan Petunjuk <i>Button</i>	190
Gambar 4.119 Revisi <i>Alpha Test</i> <i>Hamburger Menu</i>	191
Gambar 4.120 Dokumentasi <i>Beta Test 1</i>	194
Gambar 4.121 Dokumentasi <i>Beta Test 2</i>	196
Gambar 4.122 Dokumentasi <i>Beta Test 3</i>	197

Gambar 4.123 Dokumentasi <i>Beta Test</i> 4.....	199
Gambar 4.124 <i>Mock Up Homepage</i>	201
Gambar 4.125 <i>Mock Up Kenapa Penting</i>	204
Gambar 4.126 <i>Mock Up Galeri Bahasa Tubuh Anjing</i>	205
Gambar 4.127 <i>Mock Up Uji Kepekaan Pawrent</i>	207
Gambar 4.128 <i>Mock Up Tips Bonding</i>	208
Gambar 4.129 <i>Mock Up Tentang Kami</i>	209
Gambar 4.130 <i>Mock Up Forum Pawrent</i>	210
Gambar 4.131 <i>Mock Up Login dan Sign Up</i>	211
Gambar 4.132 <i>Mock Up Akun</i>	212
Gambar 4.133 <i>Mock Up “Instagram Post”</i>	214
Gambar 4.134 <i>Mock Up “Instagram Story”</i>	216
Gambar 4.135 <i>Mock Up “Instagram Story Ads”</i>	217
Gambar 4.136 <i>Mock Up Website Ads</i>	218
Gambar 4.137 <i>Mock Up Merchandise</i>	220



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran 2. <i>Form Bimbingan</i>	xxix
Lampiran 3. <i>Non-Disclosure Agreement</i> (kualitatif - wawancara & FGD)	xxxiii
Lampiran 4. <i>Consent Form</i> (kuantitatif - kuesioner)	xlvi
Lampiran 5. Hasil Kuesioner	xlvi
Lampiran 6. Transkrip Wawancara.....	lxiii
Lampiran 7. Transkrip FGD.....	lxxviii
Lampiran 8. Transkrip <i>In Depth Interview Beta Test</i>	xciii
Lampiran 9. Dokumentasi.....	cv

