

Perancangan UI/UX Pada Aplikasi PawsCare Menggunakan Metode *Design Thinking*

Christian Bautista^{*1}, Agnes Anastasia Putri², Valen Julyo Armando Davincy Lin³, Shela⁴,
Chandra Saputra⁵, Muhammad Rizky Pribadi⁶

^{1,2,3,4,5,6}Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas Multi Data Palembang,
Indonesia

Email: ¹christianbautista_2226250002@mhs.mdp.ac.id,

²agnesanastasiaputri_2226250013@mhs.mdp.ac.id,

³valenjulyoarmandodavincylin_2226250045@mhs.mdp.ac.id, ⁴shela_2226250087@mhs.mdp.ac.id,

⁵chandrasaputra_2226250093@mhs.mdp.ac.id, ⁶rizky@mdp.ac.id

Abstrak

PawsCare adalah aplikasi inovatif yang dirancang khusus untuk membantu pemilik anjing dalam merawat dan menjaga kesehatan hewan peliharaan mereka. Dengan menyediakan *platform mobile* yang mudah diakses, aplikasi ini dibuat dengan tujuan memberikan informasi lengkap tentang makanan, vaksinasi, perawatan, serta konsultasi dengan dokter hewan profesional. Pendekatan desain menggunakan metode *Design Thinking* memastikan bahwa antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna teroptimalisasi, sehingga *PawsCare* tidak hanya memberikan solusi praktis tetapi juga pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi para pecinta anjing. Dalam aplikasi ini para pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan berbagai fitur maupun menu yang ada berkat metode yang telah digunakan. Sehingga dapat dikatakan aplikasi ini merupakan suatu terobosan baru untuk para pecinta anjing yang dapat membantu pemilik anjing untuk melakukan berbagai kegiatan untuk hewan kesayangannya, mulai dari konsultasi dengan dokter hewan, memberi kebutuhan untuk anjing, dan dapat digunakan untuk melakukan *reservasi online*.

Kata kunci: *Diskusi, Kesehatan, Pecinta Hewan Anjing, Perawatan*

UI/UX Design in the PawsCare Application Using the Design Thinking Method

Abstract

PawsCare is an innovative application specifically designed to help dog owners care for and maintain the health of their pets. By providing an easily accessible mobile platform, this application was created with the aim of providing complete information about food, vaccinations, care, as well as consultations with professional veterinarians. A design approach using the *Design Thinking* method ensures that the user interface and user experience are optimized, so that *PawsCare* not only provides a practical solution but also a fun and satisfying experience for dog lovers. In this application, users can easily operate various existing features and menus thanks to the method that has been used. So it can be said that this application is a new breakthrough for dog lovers which can help dog owners carry out various activities for their beloved animals, starting from consulting with a veterinarian, providing needs for dogs, and can be used to make online reservations.

Keywords: *Care, Discussion, Dog Animal Lovers, Health.*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan survey yang dilakukan pada *World Society for Protection of Animal* (WSPA) pada tahun 2007 menunjukkan bahwa total populasi anjing peliharaan di Indonesia sebanyak 8 juta. Selama kurang lebih 5 tahun, pertumbuhan populasi anjing telah meningkat sebesar 22% (peringkat 9 dari 58 negara)[1]. Ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap hewan peliharaan terus meningkat, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta. Anjing dan kucing merupakan jenis hewan peliharaan yang paling diminati. Peningkatan ketertarikan atau minat masyarakat ini terlihat dari mulai munculnya komunitas-komunitas pecinta anjing, *pet shop*, dan layanan perawatan hewan (*pet grooming*), serta berbagai kompetisi yang sering diadakan untuk para pecinta anjing, seperti *fashion show* yang bertujuan untuk menunjukkan keindahan fisik dari anjing atau sekadar hiburan bagi pecinta anjing[2].

Seiring dengan meningkatnya jumlah dari pecinta anjing, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa semakin meningkat pula jumlah anjing yang terlantar di lingkungan masyarakat sekitar. Hal ini dapat terjadi karena banyak pemilik anjing yang menelantarkan bahkan membuang anjing mereka akibat keterbatasan ekonomi yang membuat mereka tidak mampu merawat anjing-anjing tersebut[2]. Dalam konteks merawat anjing, tidak hanya sekedar memberi makan dan minum saja, melainkan lebih dari itu. Seperti, menjaga kesehatan dan kebersihan anjing peliharaan tersebut yang merupakan salah satu aspek penting yang perlu diawasi setiap saat.

Di era globalisasi yang semakin berkembang ini, penggunaan teknologi digital, terutama aplikasi digital telah merubah cara pemilik hewan peliharaan dalam merawat dan berinteraksi dengan hewan mereka. Melalui layanan perawatan hewan peliharaan berbasis aplikasi *mobile* mampu memberikan solusi yang efektif dan efisien dalam berbagai macam kebutuhan dalam perawatan hewan peliharaan.[3]. Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat, peneliti dapat membuat aplikasi *mobile* untuk mengedukasi pecinta anjing dalam memelihara anjing sebagai solusinya. *PawsCare* adalah sebuah aplikasi inovatif yang dirancang khusus untuk mendukung pemilik anjing dalam memberikan perawatan terbaik bagi hewan peliharaan mereka. Aplikasi *mobile* ini menawarkan berbagai fitur yang komprehensif, termasuk panduan edukasi cara merawat anjing berupa video, toko perlengkapan anjing, event-event yang dapat diikuti, public chat untuk interaksi antar pengguna, dan konsultasi dengan dokter hewan.

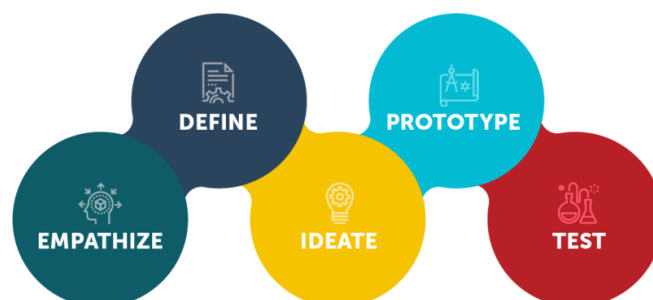
Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna merupakan komponen kunci dari sebuah aplikasi, *website*, dan *platform online* yang lainnya. UI/UX dapat menjadi faktor penentu yang mendorong pengguna untuk menjelajahi *platform*. Mengkombinasikan UI dan UX di mana yang kita kenal sekarang sebagai UI/UX adalah bagian terpenting dalam mendefinisikan dan mengembangkan desain digital ini.[4]. *Design user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang maksimal merupakan kunci utama untuk memastikan aplikasi *mobile PawsCare* ini bisa diaplikasikan dengan mudah dan mampu memberikan manfaat yang optimal bagi penggunaan para penggunanya. Untuk mencapai tujuan ini, metode *design thinking* adalah metode yang diterapkan dan diaplikasikan dalam proses perancangan UI/UX aplikasi *mobile pawscare* ini.

Metode *design thinking* ini menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk mengatasi suatu masalah[5]. *Design Thinking* ialah proses iteratif yang mencoba memahami pengguna, mempertanyakan kepercayaan, dan mendefinisikan ulang masalah guna untuk menemukan strategi dan solusi alternatif[6]. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, seperti, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*[7].

Dalam perancangan aplikasi *PawsCare*, metode *Design Thinking* digunakan sebagai pendekatan yang efektif untuk memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang sesuai, proses perancangan UI/UX *PawsCare* akan melalui tahapan-tahapan yang melibatkan identifikasi kebutuhan dan masalah pengguna, *brainstorming* ide-ide kreatif, pembuatan prototipe, serta pengujian dan iterasi untuk menyempurnakan desain. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap fitur dan elemen antarmuka pada *PawsCare* dirancang berdasarkan pemahaman mendalam tentang pengguna dan permasalahan yang mereka hadapi, sehingga aplikasi ini dapat benar-benar bermanfaat dan dapat digunakan dengan baik oleh pemelihara anjing. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan proses perancangan UI/UX pada aplikasi *PawsCare* dengan menggunakan metode *Design Thinking* serta mengevaluasi sejauh mana pendekatan ini berhasil dalam menciptakan aplikasi yang efektif dan *user-friendly* bagi pemelihara anjing.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* sebagai solusi yang digunakan peneliti untuk menyelesaikan berbagai masalah. *Design Thinking* adalah metode pencarian solusi yang melibatkan partisipasi manusia untuk menyelesaikan masalah yang ada[8]. Metode ini dianggap sangatlah efektif untuk menyelesaikan masalah yang belum jelas melalui *refactoring*. *Refactoring* adalah pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia, dan menghasilkan ide melalui sistem *brainstorming*, serta pembuatan *prototype* dan pengujian[9]. *Design Thinking* terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* seperti Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking* (Sumber: www.medium.com)

1. *Empathize*

Pada tahap ini, peneliti fokus mencari informasi dan mengamati aktivitas dan interaksi pengguna. Tujuan dari langkah ini adalah untuk dapat berempati kepada pengguna sehingga mempunyai pandangan dan pendapat yang sama dengan pengguna[10].

2. *Define*

Pada tahap kedua, dimana peneliti akan menjelaskan segala permasalahan apa saja yang timbul dari hasil pengumpulan informasi tahap pertama[9]. Dari penjelasan tersebut akan di ketahui sifat permasalahan yang muncul dan kebutuhan pengguna melalui aplikasi secara spesifik dan detail.

3. *Ideate*

Pada langkah selanjutnya, peneliti perlu berpikir matang untuk menemukan solusi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna[9]. Pada titik ini, anggota kelompok diajak berdiskusi untuk menghasilkan ide-ide yang tepat dan efektif untuk digunakan[8].

4. *Prototype*

Setelah mendapatkan hasil ide-ide desain dari tahap sebelumnya, maka peneliti akan merancang sebuah *prototype* sehingga ide-ide yang ditemukan dapat ditransformasikan menjadi sebuah desain *prototype*[8].

5. *Test*

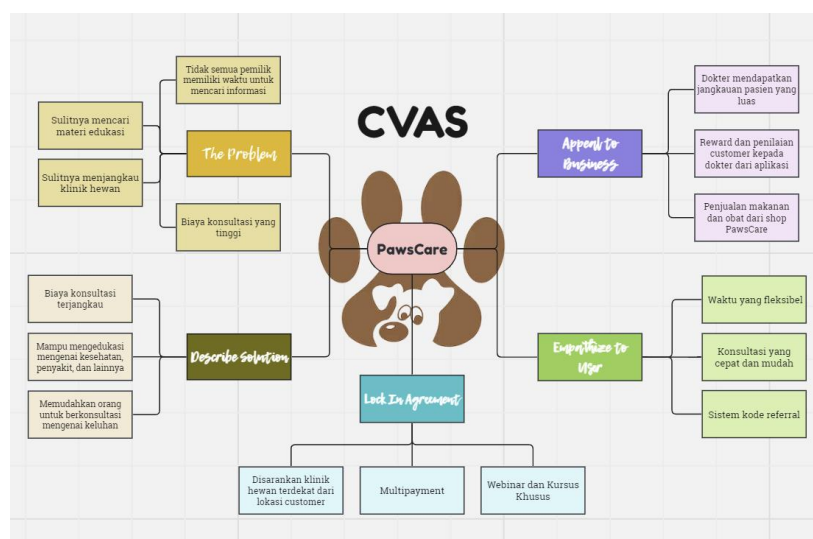
Pada tahap ini kita memasuki proses pengujian dimana peneliti dapat menguji *prototype* secara langsung kepada pengguna. Peneliti dapat melihat pengguna menggunakan dan berinteraksi dengan *prototype* secara langsung[9].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perusahaan *petshop* merupakan salah satu industri yang perkembangannya bisa sangat menjanjikan dan memberikan kemampuan pendapatan yang menjanjikan. Salah satunya adalah produk dan layanan yang disediakan oleh perusahaan *PawsCare*, yang banyak diminati khususnya oleh para pecinta hewan peliharaan anjing. Hal ini didorong dengan meningkatnya peminat hewan peliharaan anjing. Sebab anjing merupakan hewan peliharaan yang memiliki hubungan paling dekat dengan manusia. Kedekatan hubungan ini salah satunya disebabkan oleh tingkat kecerdasan yang rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan hewan lain sehingga dapat dilatih untuk membantu manusia[11].

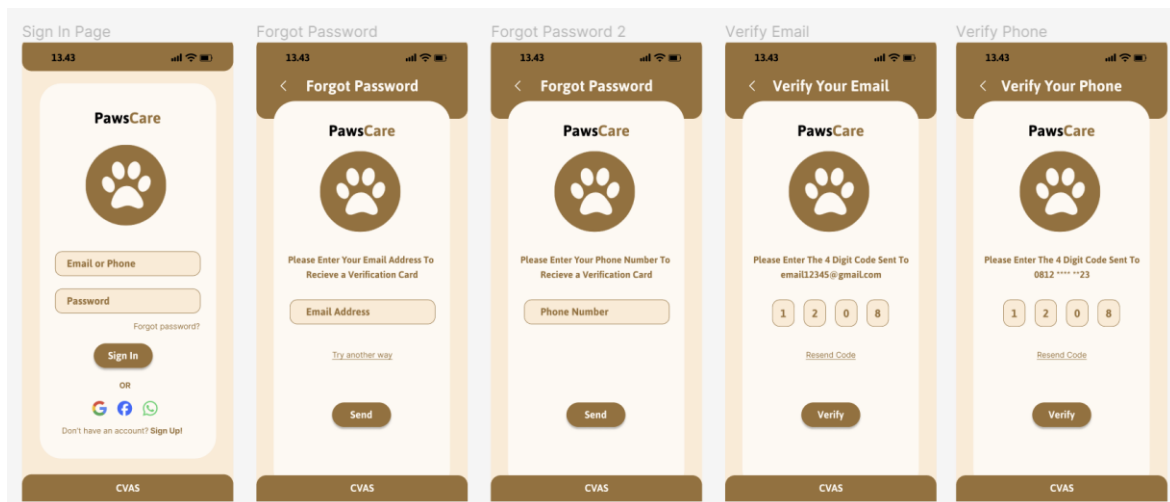
Selain itu pemeriksaan dan perawatan terhadap anjing juga harus rutin dilakukan supaya tetap dalam kondisi prima. Pemeriksaan dan perawatan dapat dilakukan di klinik terdekat. Memelihara anjing memang banyak sekali manfaatnya, namun tak lepas dari resiko yang akan dihadapi, sebab anjing sangat rentan terkena penyakit[12]. Kebersihan lingkungan juga harus dijaga supaya anjing terhindar dari serangan penyakit dan pemberian pakan yang memiliki nutrisi yang baik untuk anjing agar dapat menghindari penyebab kematian pada anjing peliharaan.

Metode *brainstorming* merupakan metode yang paling terkenal dan efektif untuk memunculkan berbagai ide tentang suatu permasalahan dalam waktu yang terbatas dengan jawaban dari para partisipan secara spontan[13]. Metode ini dapat membantu dalam menemukan atau mendapatkan berbagai ide/pendapat/solusi baru secara singkat. Berikut adalah beberapa ide dari permasalahan yang berhasil dikumpulkan, dapat dilihat pada gambar 1.

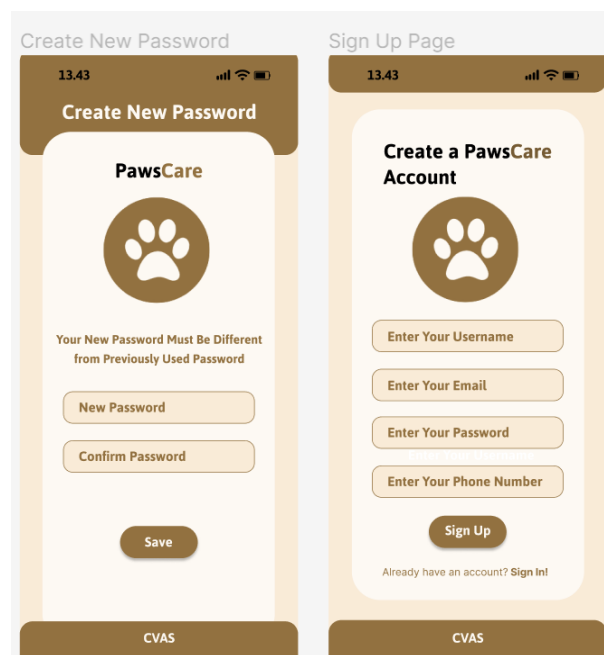


Gambar 1 Hasil *Design thinking*

Dalam membuat suatu aplikasi, penting untuk memikirkan mengenai keamanan akun. Jika pengguna ingin sign in tapi lupa password, pengguna dapat memilih *forgot password* dan nantinya harus konfirmasi terlebih dahulu melalui akun email ataupun nomor handphone yang telah didaftarkan. Berikut adalah tampilan *sign in*, *forgot password*, *forgot password 2*, *verify email*, dan *verify phone* yang dapat dilihat pada gambar 2. Setelah melakukan verifikasi akun, selanjutnya pengguna dapat membuat password baru. Jika pengguna belum memiliki akun, pengguna perlu membuat akun terlebih dahulu untuk menggunakan aplikasi *PawsCare*. Berikut adalah tampilan *create new password* dan *sign up* yang dapat dilihat pada gambar 3.

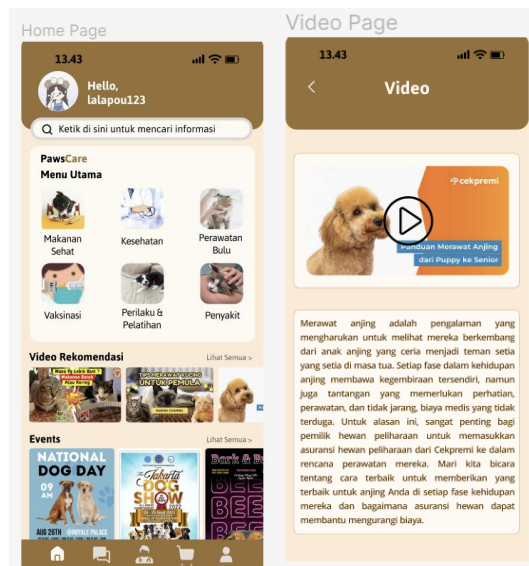
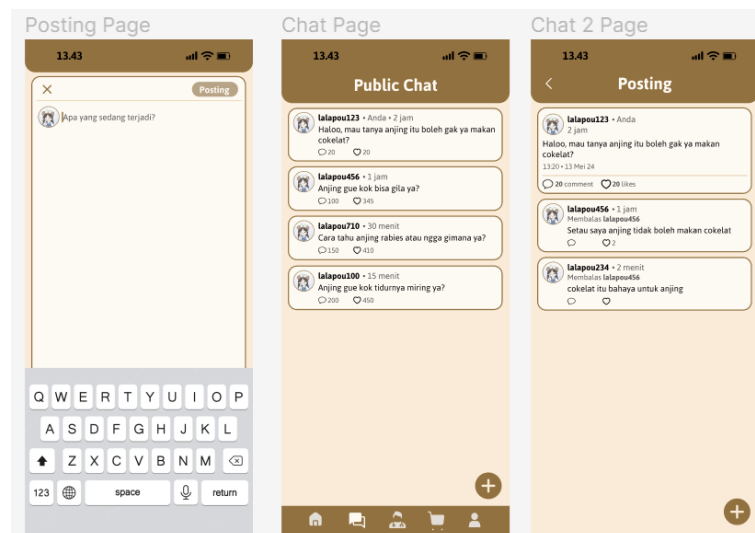
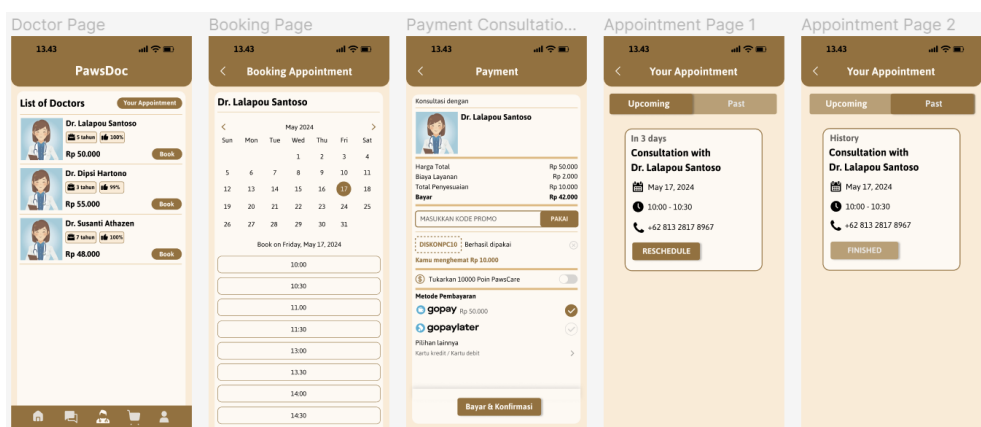


Gambar 2 Tampilan *sign in*, *forgot password*, *forgot password 2*, *verify email*, *verify phone*



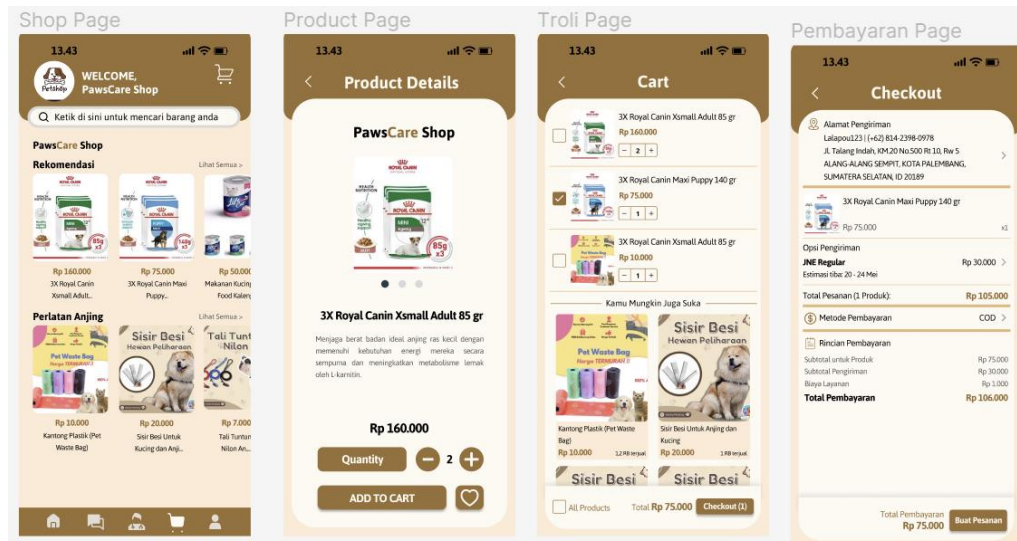
Gambar 3 Tampilan *create new password*, *sign up*

Ketika sudah memiliki akun, tampilan pertama yang akan muncul adalah *home screen*. Tampilan ini berisikan menu utama yang menampilkan kategori yang diperlukan dalam merawat hewan anjing, terdapat pula video rekomendasi dan pemberitahuan mengenai *event* yang akan berlangsung. Berikut adalah tampilan *home screen* dan *video screen* yang dapat dilihat pada gambar 4. Pada aplikasi ini tersedia pula menu chat dimana pengguna dapat memposting, membalas, ataupun menyukai postingan pengguna lain. Menu ini berguna bagi pengguna yang ingin berdiskusi mengenai anjing mereka. Berikut adalah tampilan *posting*, *chat* dan *chat 2* yang dapat dilihat pada gambar 5.

Gambar 4 Tampilan *home screen* dan *video screen*Gambar 5 Tampilan *posting*, *chat*, *chat 2*Gambar 6 Tampilan *doctor*, *booking*, *payment*, *appointment*, *appointment 2*

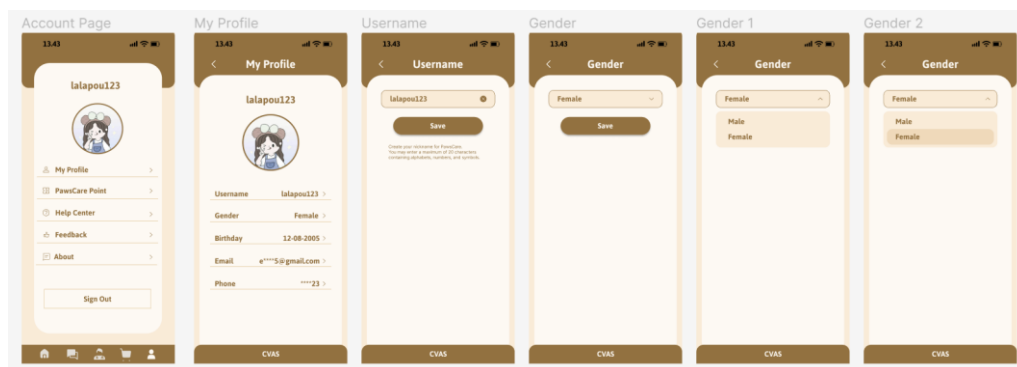
Menu yang selanjutnya adalah menu dokter. Pada menu ini kita dapat melihat dokter hewan yang tersedia di layanan *PawsCare*. Pengguna dapat memesan layanan, membayar, dan melihat jadwal atau history dari

pemesanan yang dipilih. Berikut adalah tampilan *doctor*, *booking*, *payment*, *appointment*, dan *appointment 2* yang dapat dilihat pada gambar 6. Aplikasi PawsCare juga dilengkapi dengan menu cart. Pengguna dapat berbelanja kebutuhan yang diperlukan bagi anjing mereka.

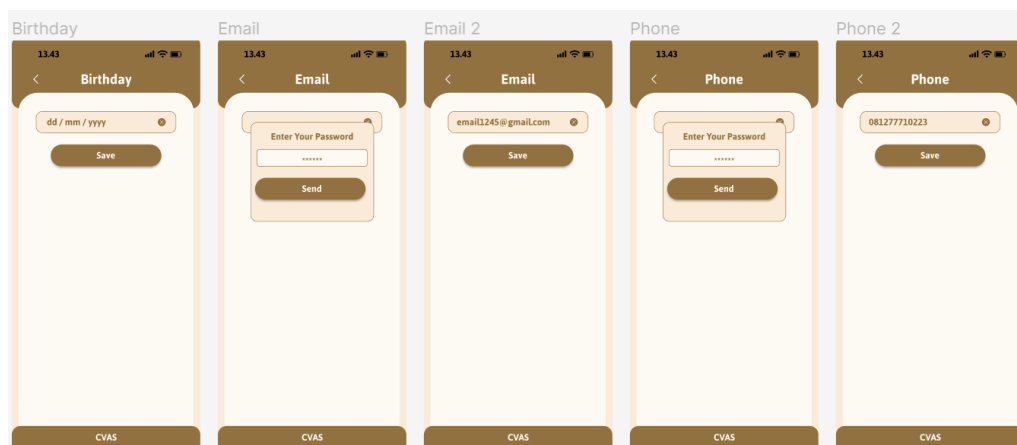


Gambar 7 Tampilan *shop*, *product*, *troli*, dan *pembayaran*

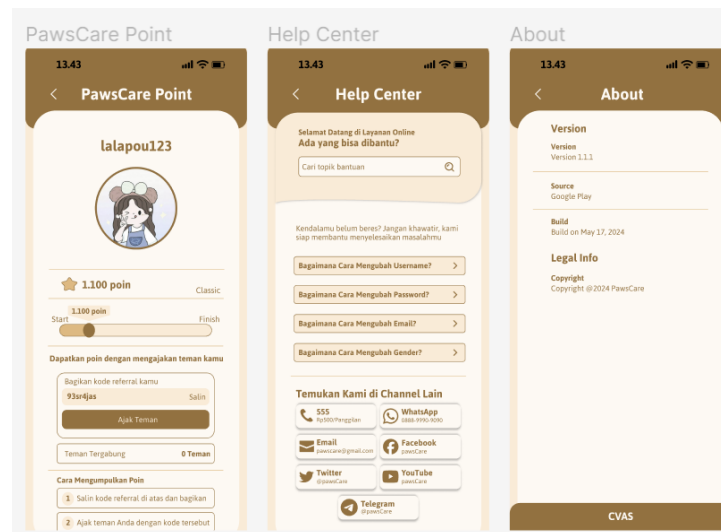
Berikut adalah tampilan *shop*, *product*, *troli*, dan *pembayaran* yang dapat dilihat pada gambar 7. Menu terakhir dari aplikasi ini adalah menu *profile*. Pada menu ini tersedia foto *profile*, *username*, *gender*, *birthday*, *email*, dan *phone* yang dapat kita ubah atau tambahkan. Terdapat pula pilihan *PawsCare point*, *help center*, *feedback*, *about*, dan *button sign out* yang dapat dilihat UI nya pada gambar 8, 9, dan 10.



Gambar 8 Tampilan *account*, *my profile*, *username*, *gender*, *gender 1*, dan *gender 2*



Gambar 9 Tampilan *birthday*, *email*, *email 2*, *phone*, dan *phone 2*



Gambar 10 Tampilan PawsCare point, help center, dan about

4. KESIMPULAN

Peningkatan pada bisnis *petshop* diarahkan untuk membuat para pecinta hewan peliharaan khususnya anjing dapat mendapatkan kenyamanan di pemasaran yang bersaing. Dalam menjalankan usaha ini, *software* akan memberikan referensi mengenai makanan, vaksinasi, kesehatan, perawatan, penyakit, serta biaya apabila melakukan transaksi. Pemilik *petshop* PawsCare juga dapat dipermudah untuk memperkenalkan bisnisnya, ke masyarakat luas, baik di dalam maupun luar kota bahkan negeri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. K. Nurlayli and D. S. Hidayat, "Kesepian Pemilik Hewan Peliharaan yang Tinggal Terpisah dari Keluarga", *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, p.23, 2014.
- [2] M. A. Christine, W. Hadi, A. C. Kendekallo, M. Suryadarma, and A. Amesha, "INGON, Web Solusi Pemeliharaan Hewan-Hewan Terlantar & Sakit", *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, p.196, 2016.
- [3] F. D. Novitasari and R. M. Arief, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Petcare Berbasis Android Menggunakan Figma di Jombang", *Jurnal Teknologi Technoscience*, vol. 16, no. 2, p. 42, 2024.
- [4] S. M. Prasetyo, H. Simanjuntak, D. B. Laksono, and M. G. N. Gunawan, "UI UX Developer", *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, vol. 1, no. 1, p. 50, 2022.
- [5] A. F. M. Candra, "Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Rancang Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sistem Peminjaman Dokumen Arsip di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur", *Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, vol. 2, no. 4, p. 8, 2022.
- [6] I. R. Rohma, A. D. D. Saputri, H. Y. Ramadhani, Z. Aryanta, and K. Auliasari, "Penerapan metode *Design Thinking* pada Pengembangan Aplikasi Pencarian Kerja "GETJOB"", *Digital Transformation Technology (Digitech)*, vol. 3, no. 2, p. 736, 2023.
- [7] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer", *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 3, no. 2, pp. 75-93, 2018.
- [8] A. C. Widodo, "Penerapan Metode Pendekatan *Design Thinking* dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi", p.2, 2021.
- [9] Biro Administrasi Kemahasiswaan. Alumni dan Informasi. "Mengenal Tahapan dalam Penyusunan *Design Thinking* Beserta Contohnya". Last modified January 22, 2022. <https://bakai.uma.ac.id/2022/01/22/mengenal-tahapan-dalam-penyusunan-design-thinking-beserta-contohnya/>
- [10] B. Miller. "What Is *Design Thinking* and What Are the 5 Stages Associated with It". Medium. Last modified August 24, 2017. <https://medium.com/@bhmillier0712/what-is-designthinking-and-what-are-the-5-stages-associated-withit-d628152cf220>.

-
- [11] Mahindra, Aditya Try, I. Wayan Batan, and Tjokorda Sari Nindhia. "Gambaran hematologi anjing peliharaan di Kota Denpasar." *Indonesia Medicus Veterinus* 9, no. 3, pp. 314-324, 2020.
 - [12] Oktaviyani, Enny Dwi, Sherly Christina, and Agry Nugraha. "SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT YANG DISEBABKAN PARASIT PADA HEWAN PELIHARAAN ANJING BERBASIS WEB." *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika* 12, no. 1, pp. 18-31, 2018.
 - [13] Harianti, Asni, and Yolla Margaretha. "Pengembangan Kreativitas Mahasiswa dengan Menggunakan Metode Brainstorming dalam Mata Kuliah Kewirausahaan." *Jurnal Manajemen Maranatha* 13, no. 2 2014.