



## Penerapan metode design thinking pada perancangan ui/ux website pet and care

Dwi Wijiyanto<sup>\*1</sup>, Diana Laily Fithri<sup>2</sup>

Email: <sup>1</sup>202153035@umk.ac.id, <sup>2</sup>Diana.laily@umk.ac.id

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus

Diterima: 20 November 2024 | Direvisi: 20 Desember 2024 | Disetujui: 22 Desember 2024

©2020 Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

### Abstrak

Manusia sebagai makhluk sosial tidak hanya menjalin interaksi dengan sesama, tetapi juga dengan hewan. Kehadiran hewan peliharaan sering dimanfaatkan untuk mendukung berbagai aktivitas, seperti mengurangi stres, menyalurkan hobi, hingga menjadi pendamping dalam kehidupan sehari-hari. Namun, muncul berbagai tantangan baru, seperti kesulitan dalam merawat hewan, keterbatasan akses terhadap kebutuhan nutrisi hewan, dan kurangnya informasi yang tepat. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, muncul peluang besar untuk meningkatkan layanan di bidang perawatan hewan peliharaan melalui inovasi berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pengembangan platform digital berbasis website *Pet and Care* dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang berorientasi pada pengguna, sehingga memungkinkan terciptanya solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform yang dikembangkan berhasil memenuhi kebutuhan pengguna, dengan tingkat kepuasan rata-rata mencapai 52%, yang mencerminkan pengalaman pengguna yang positif.

**Kata kunci:** *Pet and Care, Design Thinking, platform, ui/ux*

### *The application of design thinking methods in the UI/UX design of the Pet and Care website.*

#### Abstract

Humans, as social beings, not only interact with one another but also with animals. The presence of pets is often utilized to support various activities, such as reducing stress, pursuing hobbies, and providing companionship in daily life. However, new challenges have emerged, including difficulties in caring for animals, limited access to nutritional needs for pets, and a lack of accurate information. With the advancement of digital technology, there are significant opportunities to enhance services in the field of pet care through technology-based innovations. This research aims to address these issues through the development of a digital platform in the form of the *Pet and Care* website, utilizing the *Design Thinking* method. This method was chosen for its user-oriented approach, which allows for the creation of solutions that align with the needs and expectations of users. The results of the study indicate that the developed platform successfully meets user needs, with an average satisfaction level of 52%, reflecting a positive user experience.

**Keywords:** *Pet and Care, Design Thinking, platform, ui/ux*

## 1. PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak hanya membangun interaksi dengan sesama, tetapi juga dengan hewan. Kehadiran hewan peliharaan sering dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, seperti mengurangi stres, menyalurkan hobi, dan memberikan pendampingan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, muncul berbagai tantangan baru, termasuk kesulitan dalam merawat hewan, keterbatasan akses terhadap kebutuhan nutrisi, dan kurangnya informasi yang akurat. Di tengah kesibukan masyarakat

Indonesia, kita sering melihat banyak orang yang aktif dalam memelihara dan merawat hewan peliharaan [1]. Hewan peliharaan memerlukan berbagai perlengkapan yang mendukung aktivitas mereka, mendorong interaksi, dan menyediakan kesempatan untuk bermain agar tidak merasa tertekan atau terkurung [2]. Selain itu, pemilik hewan peliharaan harus memperoleh informasi yang tepat dan tepercaya tentang cara perawatan yang benar untuk memastikan kesehatan dan kesejahteraan hewan mereka.

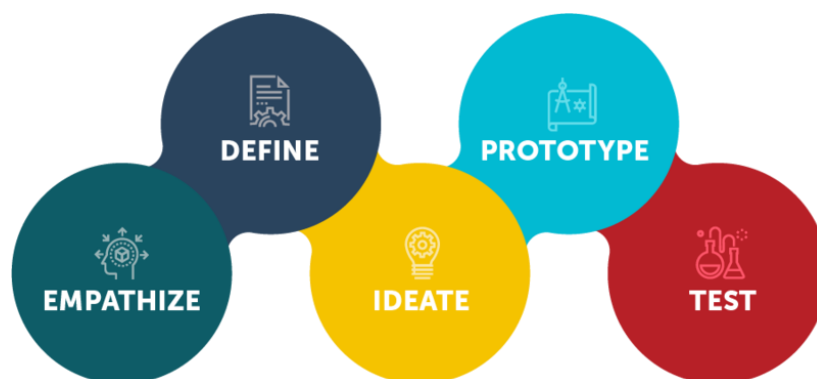
Namun, meskipun ada banyak keuntungan dalam memelihara hewan, tantangan tetap ada. Kendala seperti keterbatasan akses terhadap produk dan layanan yang berkualitas, serta kurangnya pengetahuan tentang perawatan yang tepat, sering kali menghambat pemilik hewan dalam memberikan yang terbaik bagi hewan peliharaan mereka. Di sinilah peran penting dari sebuah platform digital yang dirancang dengan baik. Dengan menerapkan prinsip UI/UX yang efektif, platform ini dapat menyediakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat dengan cepat menemukan informasi yang mereka butuhkan. Antarmuka pengguna (UI) memiliki peran krusial dalam sistem atau aplikasi karena berhubungan langsung dengan pengguna[3]. Sementara itu, pengalaman pengguna (UX) berfokus pada keseluruhan interaksi pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut. Kedua elemen, UI dan UX, saling terkait dan tidak dapat dipisahkan dalam proses perancangan sebuah produk. [4]. Design Thinking merupakan suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia[5]. Dalam konteks ini, penerapan Design Thinking menjadi sangat penting untuk mengembangkan platform yang intuitif dan berorientasi pengguna. Metode ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan tantangan yang dihadapi pengguna melalui proses observasi dan analisis. Dengan melibatkan pengguna dalam setiap tahap pengembangan, mulai dari ideasi hingga prototyping, tim pengembang dapat menciptakan solusi yang tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dengan harapan dan kebutuhan mereka.

Melalui pendekatan ini, platform Pet and Care diharapkan dapat memberikan akses yang lebih baik kepada pemilik hewan peliharaan terhadap informasi dan produk yang mereka butuhkan. Misalnya, platform ini dapat menyediakan rekomendasi nutrisi yang tepat, tips perawatan, dan tempat untuk membeli perlengkapan hewan dengan kualitas terbaik. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan pengalaman yang menyenangkan, platform ini bertujuan untuk mengurangi hambatan yang dihadapi oleh pemilik hewan peliharaan dalam memberikan perawatan yang optimal.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi pemilik hewan peliharaan, termasuk keterbatasan akses terhadap produk berkualitas dan kurangnya pengetahuan tentang perawatan yang tepat. Dalam masyarakat yang semakin peduli terhadap kesejahteraan hewan, sangat penting untuk menyediakan sumber daya yang memadai bagi pemilik hewan peliharaan agar mereka dapat memberikan perawatan yang optimal. Dengan adanya platform ini, diharapkan pemilik hewan peliharaan akan lebih teredukasi mengenai cara perawatan yang baik, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas hidup hewan peliharaan dan memperkuat ikatan antara manusia dan hewan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kesadaran masyarakat tentang pentingnya perawatan hewan yang baik, serta mendorong pertumbuhan industri perawatan hewan peliharaan di Indonesia.

## 2. METODE PENELITIAN

Metodologi yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode "Design Thinking", design thinking merupakan sebuah pendekatan inovasi yang menggunakan cara berpikir dan teknik-teknik desainer untuk mempertemukan apa yang pengguna butuhkan dengan apa yang memungkinkan secara teknologi dan apa yang bisa dijadikan peluang bisnis yang menguntungkan[6]. Metode ini digunakan karena pendekatan ini memberikan cara yang efektif untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Design Thinking mengintegrasikan pemikiran kreatif dan analitis, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi solusi inovatif yang sesuai dengan tantangan yang dihadapi oleh pemilik hewan peliharaan. Gambar dibawah ini merupakan tahapan penelitian.



Gambar 1. Gambaran tahap Metode Design Thinking

### 2.1. Empathize (Empati)

Tahapan pertama yaitu Empathize. Metode ini berupaya memahami pengguna melalui tahap observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Pada tahap ini, dilakukan pengenalan terhadap user, yang mengharuskan kita untuk memahami keinginan, kebutuhan, dan tujuan mereka saat menggunakan sebuah platform[7].

### 2.2. Define (Deskripsi)

Tahapan Define merupakan langkah kedua yang bertujuan untuk merumuskan dan menjelaskan permasalahan yang telah diidentifikasi. Langkah ini dilakukan untuk mengorganisir dan menyederhanakan informasi yang diperoleh dari tahap sebelumnya, dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah utama yang akan diatasi oleh platform yang akan dirancang[8]. Setelah masalah utama dirumuskan, penulis dapat lebih fokus dalam mencari solusi yang tepat dan relevan.

### 2.3. Ideate (Ide)

Tahapan Ideate merupakan langkah ketiga yang menekankan pengembangan ide-ide kreatif dalam upaya menemukan solusi untuk masalah yang telah didefinisikan. Pada tahap ini, berbagai solusi yang telah diperoleh peneliti di tahap Define dikumpulkan dan diolah untuk menemukan solusi terbaik[9]. Penulis didorong untuk berpikir secara bebas dan menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa batasan, sehingga menciptakan lingkungan yang mendukung inovasi.

### 2.4. Prototype

Tahapan Prototype merupakan langkah keempat yang bertujuan untuk menciptakan versi awal dari solusi yang telah dikembangkan. Prototype digunakan untuk menguji solusi dalam konteks yang realistis dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau perubahan yang diperlukan[10]. Selanjutnya, umpan balik ini akan dianalisis untuk memahami aspek-aspek mana yang berhasil dan mana yang perlu disesuaikan. Proses ini memungkinkan penulis untuk melakukan iterasi pada desain, memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya inovatif, tetapi juga praktis dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, tahapan ini sangat penting untuk memvalidasi ide sebelum melanjutkan ke tahap Test.

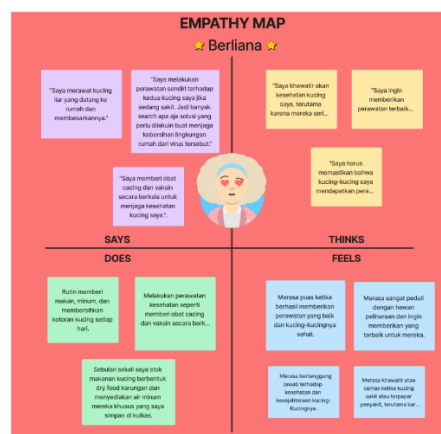
### 2.5. Test

Tahap terakhir, yaitu Test, adalah teknik yang digunakan untuk melaksanakan evaluasi, di mana terdapat sejumlah pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta[11]. Pada tahap ini, penulis dapat mengumpulkan umpan balik yang berharga mengenai prototipe yang telah dikembangkan, sehingga dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari solusi yang diajukan. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan lebih lanjut, memastikan bahwa produk akhir benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Dengan melibatkan pengguna dalam proses pengujian, tim dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam untuk menyempurnakan desain sebelum peluncuran final.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

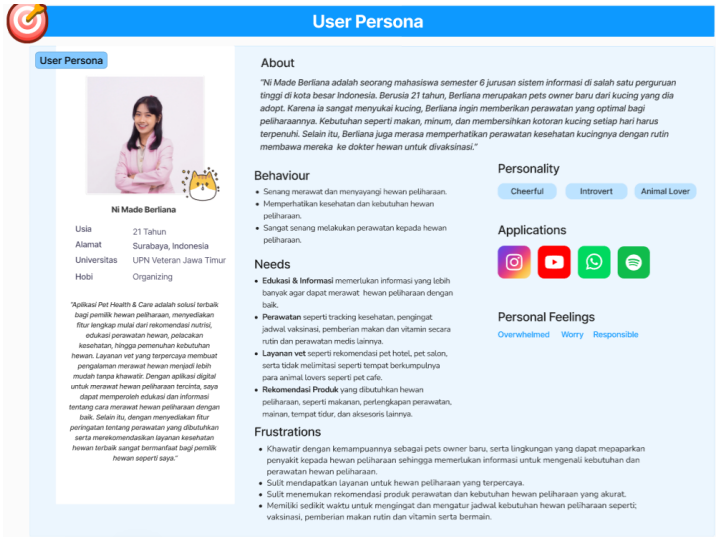
### 3.1. Analisis Kebutuhan User (*Empathize*)

Pada tahap analisis kebutuhan, penulis melakukan wawancara dengan pengguna yang memiliki hewan peliharaan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menggali permasalahan yang dihadapi pengguna secara lebih mendalam, terutama terkait dengan merawat hewan, memenuhi kebutuhan nutrisi, serta kurangnya informasi yang akurat. Hasil wawancara tersebut akan dianalisis menggunakan empathy maps, yang membantu penulis memahami perspektif, emosi, dan pengalaman pengguna. Dengan menggunakan empathy maps, penulis dapat mengidentifikasi apa yang user katakan, lakukan, pikirkan, dan rasakan, sehingga informasi yang diperoleh dapat dijadikan dasar untuk merumuskan solusi yang lebih relevan dan efektif. Gambar berikut ini adalah hasil empathy map.



Gambar 2. Empathy Map

Setelah empathy map selesai dibuat, langkah berikutnya adalah menyusun user persona berdasarkan data yang telah teridentifikasi dalam empathy map tersebut. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengguna membutuhkan edukasi dan informasi, layanan perawatan hewan yang memadai, berbagai layanan pet, serta rekomendasi produk. Kebutuhan ini sejalan dengan kekhawatiran pengguna, seperti kesulitan menemukan layanan hewan yang terpercaya, kesulitan mendapatkan rekomendasi produk yang sesuai, dan keterbatasan waktu untuk mengingat dan mengatur jadwal kebutuhan hewan peliharaan. User persona dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. User Persona

3.2. Identifikasi Masalah Utama (Define)

Berdasarkan data data yang sudah diperoleh masalah pertama adalah kesulitan mendapatkan informasi & edukasi mengenai hewan, Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan user yang menunjukkan bahwa banyak dari mereka merasa kurangnya akses terhadap sumber informasi yang akurat dan terpercaya tentang perawatan hewan peliharaan. Pengguna sering kali mengungkapkan kebingungan tentang cara memberikan nutrisi yang tepat, mengenali tanda-tanda kesehatan yang perlu diwaspadai, serta cara merawat hewan peliharaan dengan baik.

Masalah kedua adalah sulitnya mendapatkan perawatan, layanan pet, dan rekomendasi produk, hal ini didukung oleh hasil wawancara menunjukkan bahwa banyak user mengalami kesulitan dalam menemukan penyedia layanan berkualitas, seperti dokter hewan, groomer, dan tempat penitipan hewan. Selain itu, mereka sering kali tidak tahu produk terbaik yang sesuai dengan kebutuhan spesifik hewan peliharaan mereka, seperti makanan, suplemen, atau perawatan kesehatan. Banyak di antara mereka menyatakan bahwa kurangnya rekomendasi yang jelas dan dapat diandalkan membuat mereka merasa ragu dalam memilih layanan dan produk yang tepat. Menciptakan platform ini adalah solusi untuk menangani permasalahan user. Berikut adalah gambaran User Activity pada Gambar 4.

| ACTIVITY                | Persiapan Aplikasi                                                                     | Registrasi Aplikasi                                                                                                                  | Edukasi & Informasi Hewan Peliharaan                                                                                                                                                                       | Melihat detail edukasi & informasi                                                                                                                                       | Melihat rekomendasi produk hewan peliharaan                                |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Activity Detail         | A. Mencari nama aplikasi di Playstore/ Website<br>B. Unduh aplikasi untuk versi mobile | A. Melakukan Registrasi pada aplikasi.<br>B. Memasukkan username & password                                                          | A. Melihat-lihat fitur yang ada.<br>B. Mendaftarkan biodata hewan peliharaan; berat badan, gender, jenis, umur hewan dan catatan medis; data vaksin.<br>C. Mencari edukasi dan informasi sesuai kebutuhan. | A. Menemukan edukasi yang relevan<br>B. Melihat detail edukasi cara merawat hewan peliharaan dengan baik dalam pemenuhan kebutuhan utama; nutrisi, perlengkapan, vaksin. | A. Membaca detail edukasi.<br>B. Menjelajahi produk yang direkomendasikan. |
| User Emotion            | Senang menemukan platform yang mudah digunakan bagi pemula (new pawrents)              | Kebingungan dan frustrasi karena jika belum login/daftar tidak akan ada akses untuk bisa mengetahui fitur yang tersedia di aplikasi. | Merasa terbantu karena adanya karena bisa memfilter jenis edukasi & Informasi sesuai dengan data hewan peliharaan.                                                                                         | Merasa penasaran untuk mengetahui dan belajar lebih dalam tentang hewan peliharaan.                                                                                      | Antusias untuk memberikan yang terbaik bagi hewan peliharaan.              |
| Improvement Opportunity | Menyediakan QR code agar pengguna lebih mudah menemukan aplikasi.                      | Menyediakan fitur sebagai tamu terlebih dahulu untuk merasakan pengalaman sebagai pengguna.                                          | Menyediakan fitur save atau bookmark untuk menyimpan edukasi & informasi yang dapat dilihat kembali.                                                                                                       | Menyediakan fitur rekomendasi agar temuan sesuai dengan kebutuhan pengguna.                                                                                              | Menyediakan fitur rekomendasi sesuai kebutuhan pets.                       |

Gambar 4. User Activity

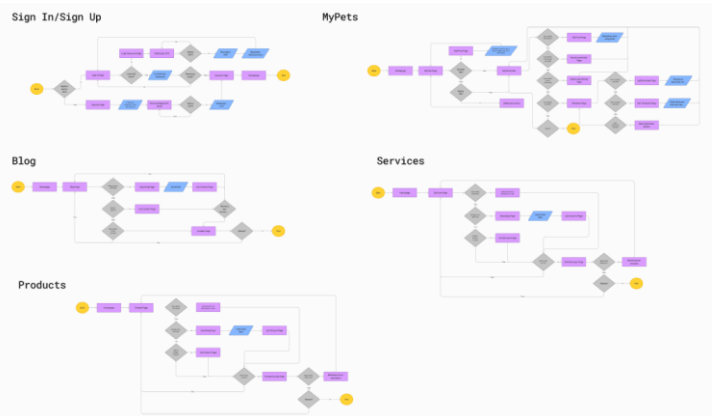
3.3. Pengembangan konsep Solusi (Ideate)

Setelah mengidentifikasi masalah utama yang dialami oleh user, solusi yang memungkinkan adalah merancang platform Pet & Care dengan berbagai fitur unggulan. Platform ini akan menyediakan fitur rekomendasi perawatan, layanan pet, dan produk yang relevan. Salah satu fiturnya adalah rekomendasi penyedia layanan berkualitas, seperti dokter hewan, groomer, dan tempat penitipan hewan. Rekomendasi ini akan didasarkan pada ulasan pengguna, lokasi, serta jenis layanan yang dibutuhkan, sehingga memudahkan pengguna menemukan opsi terbaik. Selain itu, platform ini juga akan menawarkan fitur rekomendasi produk berdasarkan kebutuhan spesifik hewan peliharaan, seperti makanan, suplemen, dan perlengkapan. Pengguna dapat melihat ulasan dan peringkat produk dari pemilik hewan lainnya, sehingga memudahkan mereka dalam membuat keputusan pembelian. Terakhir, platform ini akan menyediakan akses ke berbagai artikel, video, dan panduan terkait perawatan hewan peliharaan, termasuk nutrisi, kesehatan, perilaku, dan pelatihan. Fitur ini dirancang untuk membantu pengguna memperoleh informasi yang akurat dan terpercaya dalam merawat hewan peliharaan mereka. Fitur yang dikembangkan untuk Solusi tersebut dapat dilihat pada Gambar 5.

| Problem/Opportunity                                                                                                                                                                                                                                                               | Features                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | What we expect/Desired action                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Guiding Question (GQ)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Pages                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Problem: Pemilik mengalami kesulitan dalam merawat kesehatan dan perawatan hewan peliharaan mereka apabila jika jumlahnya banyak.</p> <p>Opportunity: Memberikan akses mudah dan terintegrasi terhadap informasi penting tentang kesehatan dan perawatan hewan peliharaan.</p> | <ul style="list-style-type: none"><li>MyPets: Fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat profil dari setiap pets dan menyimpan riwayat kesehatan serta informasi penting dari pets seperti grafik perkembangan berat badan dan riwayat. Fitur ini juga dilengkapi dengan reminder untuk membantu perawatan hewan peliharaan.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>User harus membuat profil untuk setiap hewan peliharaan mereka.</li><li>User memasukkan data/informasi terkait hewan peliharaan seperti jenis dan breed badan.</li><li>User melakukan pengisian dan update rutin terkait data hewan peliharaan.</li><li>User menerima rekomendasi yang diberikan oleh platform.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Bagaimana cara mudah kesehatan dan perawatan hewan peliharaan saya secara efektif?</li></ul> <p>Aplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Apa rekomendasi yang dapat diberikan pada peternak?</li><li>Apa saja data yang diperlukan untuk memantau kesehatan hewan peliharaan?</li></ul>                                    | <ol style="list-style-type: none"><li>MyPets Page: Halaman yang menampilkan list pets yang telah dimasukkan pada aplikasi. Dapat melakukan penambahan atau pengurangan list pets.</li><li>Detail pets Page: Halaman yang menampilkan detail lengkap dari satu hewan peliharaan History</li><li>History Monitoring pet Page: Halaman yang memungkinkan pengguna untuk melihat riwayat monitoring kesehatan dan perawatan hewan peliharaan</li><li>Recommendation Page: Halaman yang menampilkan rekomendasi dan saran untuk perawatan dan kesehatan hewan peliharaan.</li></ol> |
| <p>Problem: User mungkin tidak memiliki sumber informasi yang dapat dipercaya tentang perawatan hewan peliharaan.</p> <p>Opportunity: Memberikan akses kepada user untuk edukasi dan informasi yang akurat tentang kesehatan dan perawatan hewan peliharaan.</p>                  | <ul style="list-style-type: none"><li>Blog: Fitur yang menyajikan edukasi &amp; informasi yang lengkap mengenai kesehatan, tips dan trik, layanan, dan lain-lain tentang hewan peliharaan.</li></ul>                                                                                                                                       | <ul style="list-style-type: none"><li>User mengakses membaca artikel atau konten yang tersedia.</li><li>User melakukan pencarian untuk konten/informasi yang diinginkan.</li></ul>                                                                                                                                                                              | <ul style="list-style-type: none"><li>Bagaimana saya dapat meningkatkan pengetahuan saya tentang perawatan hewan peliharaan?</li></ul> <p>Aplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Apa informasi yang dibutuhkan oleh peternak?</li></ul>                                                                                                                        | <ol style="list-style-type: none"><li>Blog Page: Halaman blog yang berisikan berbagai artikel yang dibuat pada aplikasi menampilkan headlines dan rekomendasi pada user.</li><li>Content Page: Halaman yang menampilkan konten lengkap dari satu artikel</li><li>Searching Page: Halaman pencarian yang memungkinkan pengguna untuk mencari artikel atau konten.</li><li>List Content Page: Menampilkan konten berupa list.</li></ol>                                                                                                                                          |
| <p>Problem: User kesulitan menemukan layanan perawatan hewan peliharaan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.</p> <p>Opportunity: Memberikan akses mudah kepada pengguna untuk menemukan dan membandingkan berbagai layanan perawatan hewan peliharaan.</p>                        | <ul style="list-style-type: none"><li>Services: Memberikan informasi dan rekomendasi terkait layanan seperti vet, grooming, pet hotel, dan lain-lain untuk menunjang perawatan hewan peliharaan.</li></ul>                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"><li>User harus mencari layanan yang mereka butuhkan dan membandingkan pilihan.</li><li>User melakukan pencarian untuk layanan yang diinginkan.</li><li>User dapat melakukan filter sesuai kebutuhan layanan.</li></ul>                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"><li>Di mana saya bisa menemukan layanan perawatan hewan peliharaan terdekat dan berkualitas?</li></ul> <p>Aplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Bagaimana cara menemukan rekomendasi layanan terbaik untuk user?</li><li>Bagaimana cara menemukan layanan untuk dimasukkan pada aplikasi?</li></ul>                         | <ol style="list-style-type: none"><li>Services Page: Halaman yang menampilkan daftar layanan perawatan hewan peliharaan yang tersedia.</li><li>Searching Page: Halaman pencarian yang memungkinkan pengguna untuk mencari layanan perawatan hewan peliharaan</li><li>List Services Page: Halaman yang menampilkan daftar layanan perawatan hewan peliharaan.</li><li>Profile Service: Halaman yang menampilkan detail lengkap dari satu layanan perawatan hewan peliharaan.</li></ol>                                                                                          |
| <p>Problem: User mungkin kesulitan memilih produk yang tepat untuk hewan peliharaan mereka.</p> <p>Opportunity: Memberikan akses kepada user untuk melihat produk yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi hewan peliharaan mereka.</p>                                        | <ul style="list-style-type: none"><li>Products: Menyajikan katalog produk makanan, perlengkapan, dan suplemen hewan peliharaan yang dikurasi dengan jenis dan kebutuhan spesifik hewan.</li></ul>                                                                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"><li>User harus menjelajahi katalog produk dan membaca deskripsi produk.</li><li>User dapat melakukan pencarian untuk produk yang diinginkan.</li><li>User dapat melakukan filter sesuai kriteria produk.</li></ul>                                                                                                            | <ul style="list-style-type: none"><li>Apa saja produk makanan, perlengkapan, dan suplemen yang sesuai dengan kebutuhan hewan peliharaan saya?</li></ul> <p>Aplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Bagaimana cara menemukan rekomendasi produk terbaik untuk user?</li><li>Apakah user dapat melakukan pembelian atau hanya dalam bentuk rekomendasi?</li></ul> | <ol style="list-style-type: none"><li>Product Catalogue Page: Halaman yang menampilkan katalog produk makanan, perlengkapan, dan suplemen.</li><li>Searching Page: Halaman yang memungkinkan pengguna untuk mencari produk yang diinginkan.</li><li>List Product Page: Halaman yang menampilkan daftar produk dari hasil searching maupun kategori.</li><li>Detail Product: Halaman yang menampilkan detail lengkap dari satu produk.</li></ol>                                                                                                                                |

Gambar 5. Features Organizer

Gambar 5 menampilkan berbagai fitur yang tersedia pada platform yang dirancang sebagai solusi atas permasalahan yang diidentifikasi. Selain itu, gambar tersebut juga menjelaskan apa yang akan terjadi ketika pengguna memilih masing-masing fitur yang disediakan. Setelah menentukan fitur-fitur yang tersedia, langkah selanjutnya adalah membuat Flow Research, yaitu alur pengguna dalam menggunakan website Pet & Care. Alur ini menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan platform dan dapat dilihat pada Gambar 6.

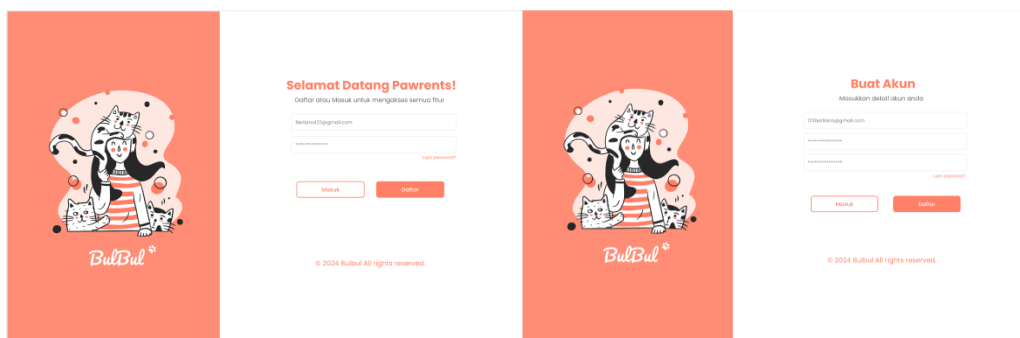


Gambar 6. Flow Research Platform Pet & Care

3.4 Prototype

Setelah menentukan solusi yang akan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah perancangan prototype dengan mendesain website Pet & Care yang memiliki navigasi responsif.

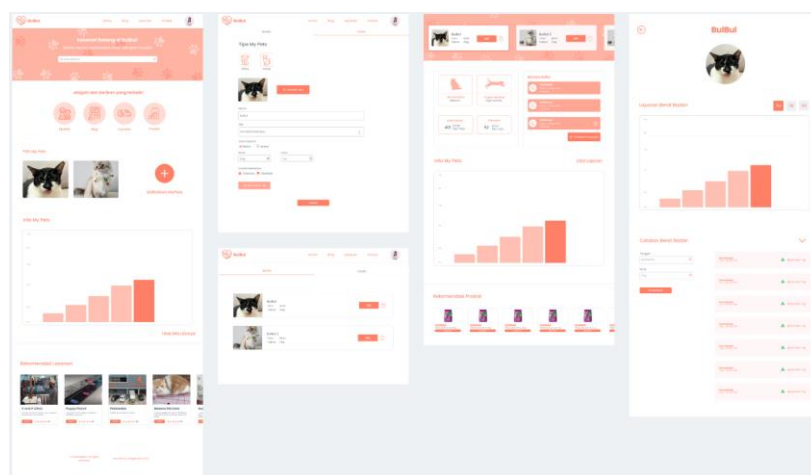
- 1. Halaman Login dan Daftar Akun  
Halaman pertama yang tampil adalah halaman login website Pet & Care, di mana user dapat memasukkan email dan kata sandi untuk masuk ke situs. Jika pengguna belum memiliki akun, mereka diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu dengan mengisi email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi. Halaman Login dapat dilihat pada gambar 7 dan 8



Gambar 7. Halaman Login dan Halaman Daftar akun

## 2. Halaman Mypets

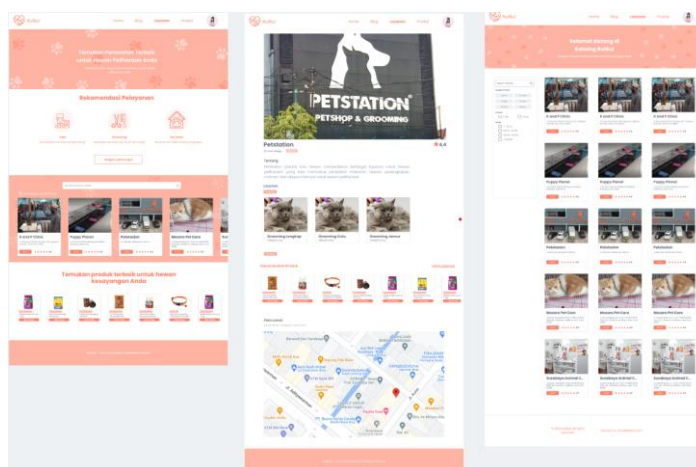
Halaman kedua adalah halaman Mypets. Di halaman ini terdapat fitur pencarian yang memungkinkan pengguna mencari konten yang tersedia di dalam situs web. Setelah melakukan login, pengguna akan melihat halaman beranda, yang mencakup beberapa fitur, seperti Mypets, Service (Layanan), Product, dan Blog. Fokus utama pada halaman ini adalah fitur Mypets, yang dirancang untuk membantu user memantau berat badan hewan peliharaan, kalori harian, tingkat aktivitas, serta pengingat untuk perawatan. Fitur pengingat ini berfungsi untuk memberikan notifikasi kepada pengguna mengenai jadwal vaksinasi dan perawatan hewan peliharaan mereka. Halaman Mypets dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman beranda dan Halaman Mypets

## 3. Halaman Service

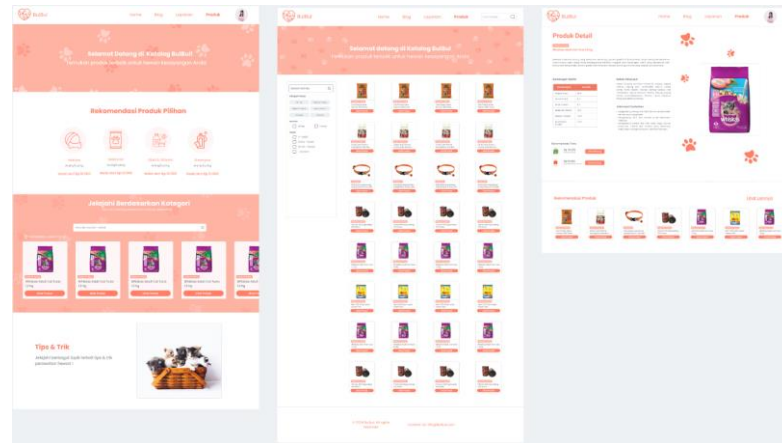
Halaman ketiga adalah halaman Service. Di halaman ini terdapat berbagai fitur, termasuk rekomendasi dokter hewan untuk pemeriksaan rutin, layanan grooming, dan hotel untuk hewan peliharaan. Selain itu, pengguna dapat melihat detail mengenai pet shop atau layanan hewan secara menyeluruh, seperti lokasi layanan hewan, rating yang diberikan untuk setiap layanan, serta fitur filter yang memungkinkan pengguna memilah-milih layanan hewan yang diinginkan. Halaman Service dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Service

#### 4. Halaman Product

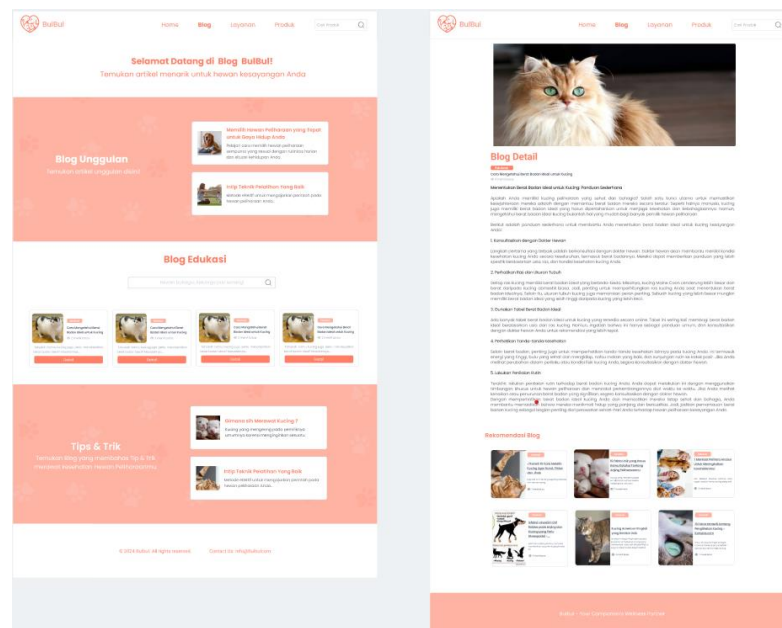
Halaman keempat adalah halaman Product. Halaman ini menyajikan berbagai fitur menarik, termasuk rekomendasi untuk mainan, makanan, sampo, serta obat dan vitamin untuk hewan peliharaan. Selain itu, terdapat juga fitur detail produk dan fitur filter yang serupa dengan yang ada di halaman service. Fitur detail produk mencakup deskripsi singkat mengenai produk, seperti kandungan nutrisi, jumlah nutrisi tersebut, serta tautan untuk pembelian produk. Halaman product dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Product

#### 5. Halaman Blog

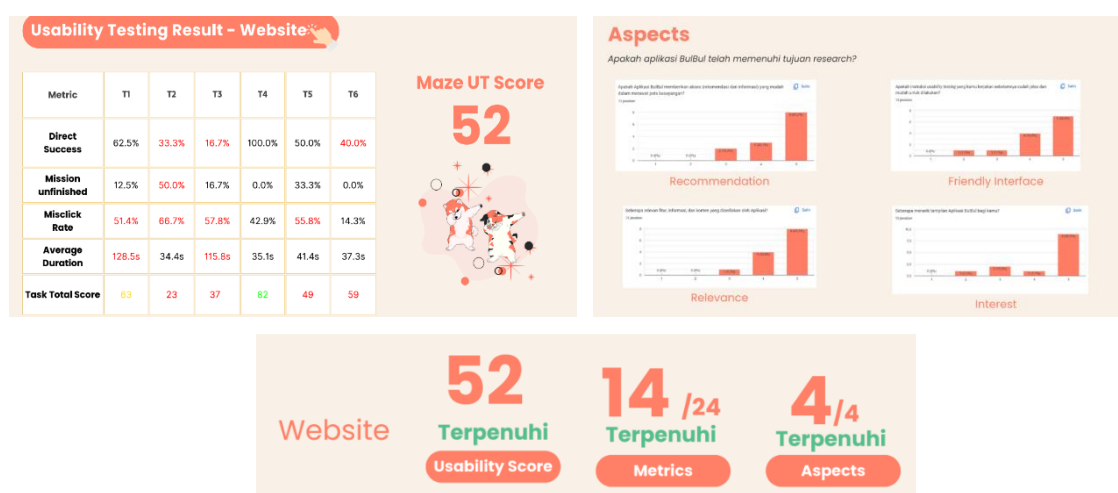
Halaman terakhir adalah halaman Blog. Di halaman ini terdapat fitur pencarian blog, serta fitur rekomendasi blog dan tips serta trik mengenai hewan peliharaan. Selain itu, terdapat fitur detail blog yang menampilkan informasi terkait, seperti jenis blog dan artikel edukatif tentang hewan peliharaan. Halaman product dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Blog

### 3.5 Testing

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi hasil pengujian, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana tampilan dan fungsionalitas website pet & care yang dikembangkan memenuhi kriteria kemudahan penggunaan (usability). Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan situs web secara efektif dan efisien. Pada pengujian ini melibatkan 6 Tester yang diundang untuk berpartisipasi untuk menguji coba website melalui prototype. Para Tester diminta untuk menjalankan berbagai skenario penggunaan yang umum terjadi selama proses, dengan tujuan mengidentifikasi potensi hambatan, kesulitan, atau aspek lain yang mungkin mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna. Hasil penilaian mencakup berbagai aspek evaluasi serta KPI (Key Performance Indicators) yang digunakan sebagai tolok ukur dalam menilai keberhasilan. Berikut hasil testing prototype pada gambar 12.



Gambar 12. Hasil Usability testing, Aspect penilaian, dan KPI result

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan platform Pet & Care berbasis website yang efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna yang memiliki hewan peliharaan. Dengan menggunakan metode Design Thinking, platform ini dirancang untuk memberikan akses yang mudah terhadap informasi tentang perawatan hewan, kebutuhan nutrisi hewan, serta informasi terkait hewan peliharaan lainnya. Penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan metode design thinking dalam pengembangan website pet & care berhasil memenuhi kebutuhan user. Hasil dari usability testing menyatakan bahwa platform dinyatakan berhasil memberikan pengalaman user yang cukup baik dengan tingkat kepuasan 52%

Pengujian menunjukkan bahwa pengguna dapat bernavigasi dengan mudah di dalam platform, meskipun terdapat beberapa area yang masih perlu diperbaiki, seperti beberapa fitur yang terlalu berat dan menyebabkan laptop menjadi lambat, serta bagian antarmuka yang tidak sesuai dengan ukuran layar Windows. Dengan mempertimbangkan feedback dari user, Penelitian ini menyarankan agar dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan fitur dan kinerja platform. Diharapkan bahwa penerapan solusi ini tidak hanya akan memperbaiki pengalaman user, tetapi juga mendorong lebih banyak pemilik untuk merawat hewan peliharaan mereka dengan lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. S. Fuadi, W. Fauzi, N. Nurjannah, and R. M. Agusta, "Rancang bangun platform digital pemeliharaan hewan berbasis website sebagai solusi perawatan hewan," vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022.
- [2] C. Nisa, R. Shatika, A. Prasetya, C. D. Rahmadewi, and M. Akbar, "Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commers Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking," vol. 3, no. September, pp. 57–69, 2024.
- [3] F. F. Azeta, N. S. H. M. Irsyad, and F. Yanto, "Jurnal Computer Science and Information Technology ( CoSciTech )," vol. 4, no. 3, pp. 599–608, 2023.
- [4] D. Muallafah and I. Rajif, "Jurnal Computer Science and Information Technology ( CoSciTech ) berbasis web menggunakan metode design thinking," vol. 4, no. 3, pp. 686–695, 2024.
- [5] A. M. Fauzi, A. P. Yahya, and F. Rahman, "Desain Ui/Ux Aplikasi Pet Shop Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Siliwangi Seri Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, p. 2022, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/view/6274>
- [6] F. Nurliana, G. Hanifati, and F. Ali, "Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking," *Magenta | Off. J. STMK Trisakti*, vol. 6, no. 02, pp. 971–991, 2022, doi: 10.61344/magenta.v6i02.90.
- [7] L. D. Putra, A. Primajaya, and K. Prihandani, "Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Aplikasi Pembelajaran Online Untuk Mengurangi Dampak Technostress Application of Design Thinking in Ui / Ux Design of Online Learning Applications To Reduce the Impact of Technostress," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 2, 2022.
- [8] F. Aziz, D. U. E. Saputri, N. Khasanah, and T. Hidayat, "Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)," *J. Infortech*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2023, doi: 10.31294/infortech.v5i1.15156.
- [9] Y. Febriyanto, P. Sukmasetya, and M. Maimunah, "Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Rumah Sampah Digital Banjarejo," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 936–947, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i3.3135.
- [10] I. Engineering *et al.*, "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo," vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [11] A. Mustajib and I. Kurniawati, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma," *JoMMi T. J. Multi Media dan IT*, vol. 7, no. 1, pp. 048–057, 2023, doi: 10.46961/jommit.v7i1.805.