

PERANCANGAN PROTOTYPE JASA *HOME SERVICE* PERAWATAN KUCING PELIHARAAN DI KOTA BANDUNG

PROTOTYPE DESIGN OF HOME SERVICE FOR CAT CARE IN BANDUNG CITY

Andrea Artanti Ardiningrum¹, Sri Soedewi² dan Asep Kadarisman³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
andreatnt@student.telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id,
asepkadar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Melalui perkembangan teknologi yang saat ini sedang terjadi, memungkinkan masyarakat untuk dapat melakukan kegiatan dengan bantuan aplikasi. Seperti perawatan kucing, yang awalnya datang ke dokter hewan atau ke pet shop, konsumen dapat mendatangkan groomer ke rumah untuk merawat kucingnya atau konsultasi dengan dokter hewan secara online. Pemilik kucing sebagian besar merupakan masyarakat yang merupakan angkatan kerja, sedangkan hewan peliharaan membutuhkan banyak perawatan untuk menunjang kesehatan tubuhnya, termasuk obat dan vitamin yang juga dapat dibeli melalui aplikasi. Berdasarkan fenomena yang didapatkan, perancangan prototype aplikasi untuk jasa home service perawatan kucing merupakan media yang tepat untuk memberikan informasi terkait perawatan kucing. Media ini bertujuan untuk memberikan mempermudah pemilik kucing agar dapat merawat kucingnya di rumah dengan menggunakan jasa home service perawatan kucing. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu melakukan observasi ke pet shop atau dokter hewan, wawancara dengan pihak terkait, dan studi literatur menggunakan jurnal atau buku. Proses perancangannya menggunakan teori design thinking, yang mempunyai beberapa proses seperti empathize, kemudian define, lalu ideate, prototype, dan terakhir testing. Proses analisis menggunakan matriks perbandingan proyek serupa dan SWOT untuk melihat peluang serta ancaman yang terdapat dalam perancangan aplikasi.

Kata kunci : kesehatan kucing, aplikasi, perawatan kucing, prototype

Abstract: From technology developments that have been happened these days, it allows people to do some activities with the help of applications. Such as cat grooming, from comes to the vet or pet shop, now people allows to bring groomers to the house to take care of the cat or consulting with a veterinarian through online. Cat owners are mostly workers, while pets need a lot of care to support their body's health, including medicines

and vitamins that can also be purchased through an application. Based on the phenomenon obtained, the design of an application prototype for cat care home service is the right medium to provide information related to cat care. This media intend for cat owners to be able to care for their cats at home by using cat care home services. This study used qualitative as a data collection method. The design process uses the theory of Design Thinking. Analysis process uses a comparison matrix of similar projects and SWOT to see the opportunities and threats that exist in application design and feature.

Keywords: application, cat care, cat health, prototype

PENDAHULUAN

Kucing sering berinteraksi dengan manusia dan merupakan salah satu hewan yang membutuhkan perawatan, seperti *grooming*. *Grooming* merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk membersihkan tubuh kucing agar terhindarkan dari banyak penyakit dan lebih bersih. Bulu-bulu kucing yang jarang dibersihkan dapat menyebabkan penyakit, yang di antaranya mempunyai sifat zoonosis.

Zoonosis merupakan sebuah penyakit yang di mana manusia dan hewan dapat saling menularkan. Hewan yang terinfeksi oleh penyakit zoonosis dapat menularkan ke manusia melalui kontak langsung dengan hewan (Soedarto, 2012). Sebagian besar masyarakat masih percaya terhadap anggapan bahwa memelihara kucing dapat membuat kemandulan pada perempuan. Bulu kucing akan menjadi berbahaya apabila kucing tersebut terinfeksi oleh toksoplasmosis. Penyakit ini termasuk ke dalam penyakit yang bersifat zoonosis, yang tertular melalui bulu yang sudah dijilati oleh kucing yang terinfeksi. Penyakit lainnya yang bersifat zoonosis yaitu scabies. Maka dari itu, kebersihan kucing peliharaan merupakan salah satu hal yang harus dijaga, salah satunya dengan cara *grooming*. Sedangkan, perawatan kucing membutuhkan waktu yang cukup banyak.

Berdasarkan data yang ditulis di situs ppid.bandung.go.id, pada bulan Agustus 2022, Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja Kota Bandung sebesar 66,15 persen (BPS, 2022). Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian (DKPP) Kota Bandung mengatakan bahwa pada tahun 2022, populasi kucing di Kota Bandung

menyentuh angka dua puluh lima ribu ekor kucing, dan sekitar lima belas ribu ekor lainnya bukan merupakan kucing peliharaan yang hidup di daerah pemukiman, pasar tradisional, dan lainnya (Saputra, 2022). Dari angka tersebut, sekitar sepuluh ribu ekor kucing merupakan kucing peliharaan.

Dari data pada tahun 2022 tersebut, dapat disimpulkan bahwa kucing peliharaan di Kota Bandung adalah hewan peliharaan yang pemiliknya merupakan angkatan kerja. Jam kerja setiap perusahaan pun dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing perusahaan. Meskipun begitu, ada jam kerja tambahan di luar jam kerja yang menjadi aturan perusahaan atau sering disebut sebagai lembur. Jam kerja tersebut dapat membuat waktu untuk bermain bersama kucing peliharaan menjadi berkurang, dan kucing peliharaan menjadi kurang terawat.

Oleh karena itu, usaha yang dapat dilakukan dengan keilmuan desain grafis di era digital ini, perancangan User Interface aplikasi adalah suatu solusi yang dapat membantu memecahkan masalah tersebut. Peluang teknologi dapat membantu kehidupan sehari-hari untuk mempermudah kegiatan. Dengan membuat media informasi tersebut menjadi interaktif dan informatif, diharapkan pengguna dapat merasa terbantu untuk merawat kucingnya dengan bantuan tenaga ahli profesional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menentukan data dengan metode kualitatif. Cara mengumpulkan data dengan cara mengobservasi objek penelitian di lapangan, melakukan wawancara dengan ahli atau pihak terkait, dan mencari studi pustaka seperti jurnal atau buku, yang kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan matriks perbandingan.

Analisis deskriptif dan matriks perbandingan dilakukan dengan cara membandingkan tiga aplikasi sejenis, yaitu aplikasi 11Pets, PETO, dan Halodoc.

PETO merupakan aplikasi yang menyediakan jasa *home service grooming* hewan peliharaan, donasi, dokter hewan, tips seputar hewan peliharaan, adopsi hewan peliharaan dan asuransi. Aplikasi 11Pets menyediakan jasa pengingat *grooming*, dan *monitoring* kesehatan hewan peliharaan. Aplikasi Halodoc merupakan aplikasi jasa *home service* konsultasi kesehatan secara umum baik untuk manusia maupun untuk hewan, dan pengguna dapat membeli obat melalui aplikasinya.

Wawancara dilakukan oleh beberapa pihak terkait untuk mendukung penelitian, seperti ahli desain UI/UX yang bernama Piko Rizky Dwinanto. Menurutnya, sebuah aplikasi harus sesuai dengan target sarannya. Alur aplikasi (*userflow*) yang ingin dibuat dapat dilakukan dengan cara melakukan perbandingan dengan aplikasi yang sudah ada dan sukses, karena sudah tervalidasi ke target sasaran.

Narasumber lainnya adalah *groomer* yang bernama Gazi. Ada beberapa pelanggan yang mereservasi jasa *grooming* terlebih dahulu melalui Whatsapp, dan beberapa di antaranya ada yang tidak jadi datang. Ia belum pernah menyediakan jasa *grooming home service*, dan ia berminat untuk mencobanya.

Narasumber selanjutnya adalah dokter hewan yang bernama Drh. Andyka. Berdasarkan pengalamannya, *scabies* merupakan penyakit yang paling sering diderita oleh kucing. Ia mengatakan bahwa obat dan vitamin hewan yang diperjualbelikan secara *online* harus sesuai berdasarkan petunjuk dari dokter hewan. Pasiennya seringkali membutuhkan perawatan di rumah melalui *house call* menggunakan nomor *handphone*.

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa pengguna yang sesuai dengan target sasaran. Target sasaran berupa perempuan dan laki-laki yang berumur sekitar 24-29 tahun, yang tinggal di kota Bandung, mempunyai kucing peliharaan, dan termasuk ke dalam angkatan kerja.

Pengguna pertama bernama Rima Sofiana. Ia tidak terkendala apapun karena kucingnya penurut. Jika ada aplikasi penyedia jasa *home service* perawatan

kucing, ia mengharapkan ada fitur memilih produk yang akan digunakan untuk *grooming* kucingnya. Menurutnya, desain *interface* yang bagus untuk jasa *home service* ini *simple* dan *modern*, sehingga pengguna tidak pusing saat menggunakannya.

Pengguna kedua bernama Novara Phinastika. Ia seringkali kesulitan untuk *grooming* kucingnya karena kucingnya sulit untuk diatur. Fitur yang ia harapkan ada di aplikasi jasa *home service* perawatan kucing ini adalah *full grooming*, perawatan medis seperti vaksin tahunan, dan penjualan obat cacing. Ia mengatakan bahwa, desain *interface* yang bagus untuk aplikasi ini adalah desain yang mudah diakses dan bisa terintegrasi dengan aplikasi ojek *online*. Menurutnya, kekurangan dari jasa *home service* perawatan kucing adalah saat *groomer* lupa membawa peralatan yang dibutuhkan oleh kucing, sedangkan pemilik rumah tidak mempunyai alat tersebut, dan *groomer* sebagai orang asing mengetahui keadaan di rumah.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil analisis dan wawancara ini didasari oleh fenomena yang terjadi di masyarakat, yaitu kurangnya waktu yang dimiliki oleh pemilik kucing untuk membawa kucingnya perawatan di pet shop. Berdasarkan fenomena, hasil wawancara, dan analisis data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan prototype aplikasi jasa *home service* perawatan kucing dapat menjadi solusi dari fenomena yang ada. Beberapa fitur yang masih dibutuhkan oleh pengguna untuk perancangan ini seperti reservasi vaksin di aplikasi, pengguna dapat memilih *groomer* dan dokter hewan yang sesuai, serta pembelian obat dan vitamin melalui aplikasi.

DESIGN THINKING

Empathize

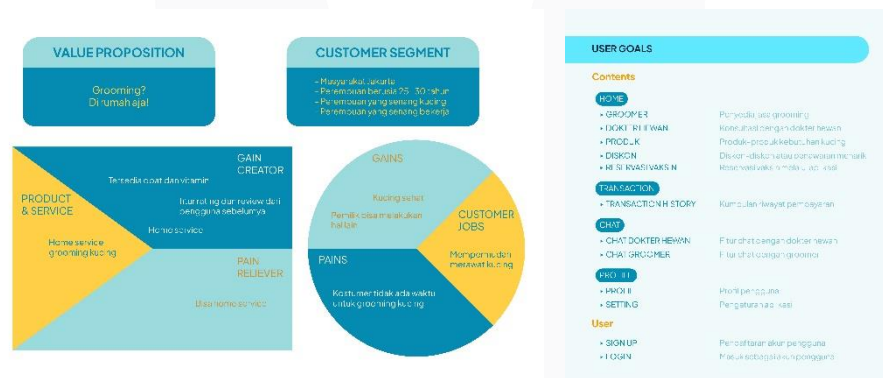
Pada proses *empathize*, dilakukan proses membuat *user persona*, lalu melakukan observasi di *pet shop* daerah Bandung. Hasil dari proses tersebut akan dibuat *Empathy Map*.



User Persona dan Empathy Map
(Sumber : dokumen pribadi, 2023)

Define

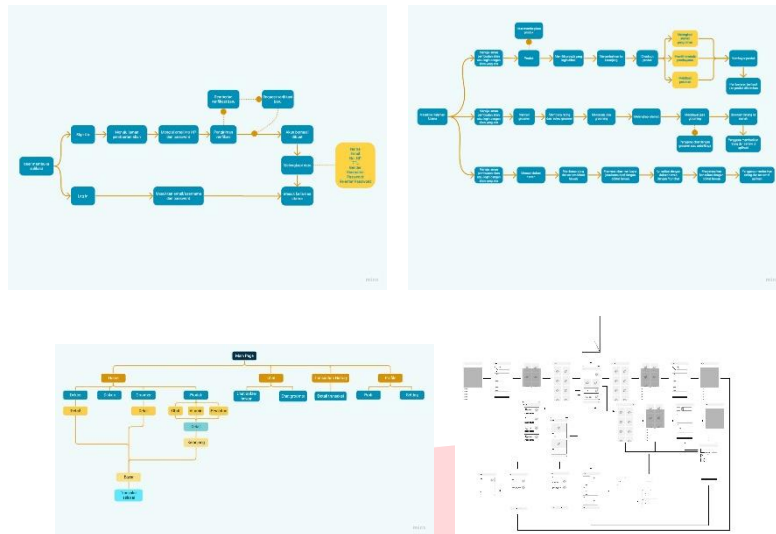
Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *value proposition* dan menentukan *user goals*, yang nantinya akan menjadi *user flow*.



Value Proposition dan User Goals
(Sumber : dokumen pribadi, 2023)

Ideate

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *user flow*, kemudian membuat *UI style guide* yang dijabarkan di konsep visual, kemudian membuat *sitemap*, *wireframe*, dan *wireflow*.



User Flow 1 dan 2, site map, dan wireflow
(Sumber : dokumen pribadi, 2023)

Prototype

Dalam penelitian ini, prototype dilakukan dengan cara membuat sebuah rancangan aplikasi di Figma, ditambahkan dengan animasi interaksi.

Testing

Hasil yang didapatkan dari testing dengan beberapa pengguna adalah pengguna menyukai hasil desain dari perancangan interface ini karena sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Saran dari pengguna di antaranya ukuran font untuk beberapa deskripsi masih terlalu kecil, sehingga kesulitan untuk dibaca. Pada bagian home page, ada pengguna yang merasa agak kebingungan karena tidak tau kalau foto groomer dan dokter hewan adalah button.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Dari hasil pengambilan data di atas, Berdasarkan fenomena, hasil wawancara, dan analisis data tersebut, kata kunci yang didapatkan untuk melakukan perancangan yaitu informatif, *cheerful*, dan sederhana. Informatif yaitu media ini menjadi salah satu sumber informasi yang dibutuhkan pemilik

kucing dalam merawat kucingnya, cheerful berarti kucing tersebut senang dengan perawatan yang ada, dan gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan desain user interface ini terkesan sederhana dan mudah digunakan oleh pengguna awam.

Konsep Kreatif

Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan jasa atau servis *home service* perawatan kucing. Groomer dan dokter hewan bermitra dengan aplikasi ini agar pengguna merasa aman dengan jasa tersebut. Berdasarkan kata kunci yang sudah didapatkan, perancangan *prototype* aplikasi jasa *home service* perawatan kucing ini menggunakan jenis font sans serif, warna yang kontras dan *cheerful*, gaya desain yang modern dan minimalis, elemen desain dominan lengkung, menggunakan jenis *layout* simetris, menggunakan ilustrasi 2 dimensi, menggunakan foto hewan, dokter, dan groomer, dan menggunakan gaya bahasa yang digunakan sehari-hari.

Konsep Media Utama

Hasil analisis data akan dikumpulkan untuk membuat konsep perancangan.

Aplikasi tersebut akan mempunyai fitur :

1. Home service grooming kucing
2. Obat dan vitamin kucing
3. Ulasan dan penilaian untuk groomer
4. Konsultasi online dengan dokter hewan
5. Reservasi vaksin secara online

Warna

Perancangan *prototype* ini menggunakan warna-warna yang melambangkan sederhana, modern, dan *cheerful*. Warna yang melambangkan kesederhanaan didapatkan dari warna abu-abu. Selain itu, warna ini juga melambangkan tanggung jawab dan kebijaksanaan. Warna abu-abu juga memberikan kesan minimalis untuk desain *user interface* ini. Warna biru

digunakan untuk melambangkan modernitas, karena warna tersebut perwakilan dari teknologi. Warna-warna *cheerful* seperti kuning dan jingga, memberikan kesan positif, menyenangkan, dan kehangatan. Warna-warna berikut merupakan penggambaran dari kata kunci yang akan menjadi identitas dari *prototype* ini, yaitu :



Tipografi

Perancangan desain *user interface* ini menggunakan font Plus Jakarta Sans.



Gaya Desain

Perancangan desain *user interface* ini menggunakan gaya desain *clean minimalist design*.

Layout

Perancangan desain *user interface* ini akan menggunakan *layout* jenis simetris.

Referensi Visual

Referensi visual dari perancangan desain *User Interface* ini adalah visual yang menggunakan foto groomer, dokter hewan, kucing, obat dan vitamin.

Ilustrasi

Perancangan desain *User Interface* ini akan menggunakan ilustrasi 2 dimensi, dengan gaya *flat design*.

Gaya Bahasa

Perancangan desain *User Interface* ini menggunakan gaya bahasa yang digunakan sehari-hari.

Ikonografi

Berikut adalah ikonografi yang digunakan di dalam perancangan



Logo



Hasil Logo Aplikasi
(Sumber : dokumen pribadi, 2023)

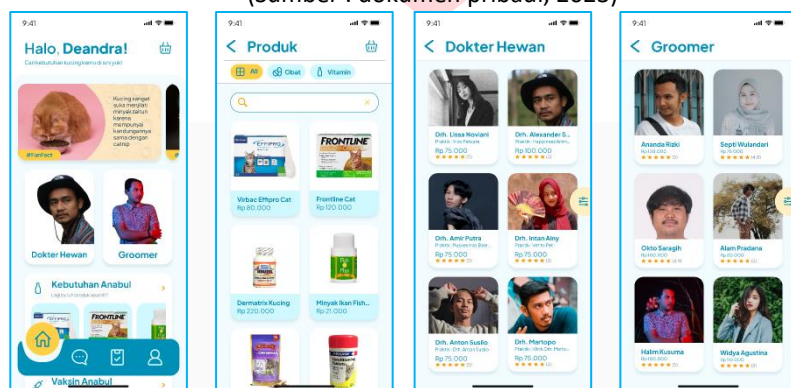
Logo Meowash terinspirasi dari *sparkle* yang didapatkan dari air yang terkena cahaya yang mengartikan kucing menjadi bersih setelah melakukan perawatan, kemudian bentuk lingkaran didapatkan dari busa-busa saat kucing dimandikan, dan bentuk *paw* kucing yang diubah menjadi huruf M karena diambil dari nama aplikasi tersebut. Font yang digunakan untuk *logotypenya* adalah

Poppins Bold. Logo ini akan menggunakan warna dominan biru muda dengan kode warna #01CBF3, yang melambangkan teknologi dan air.

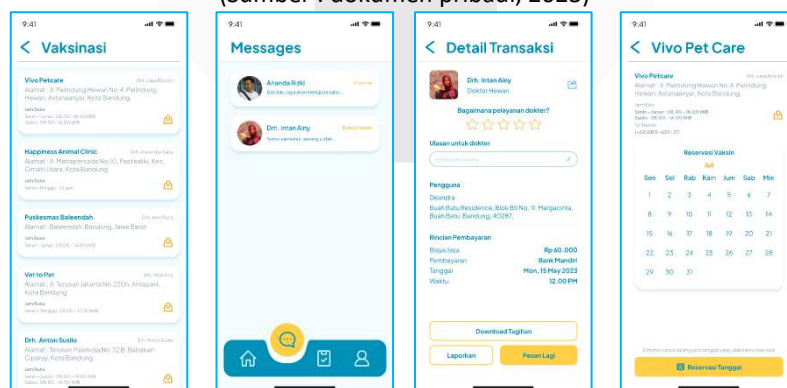
Prototype



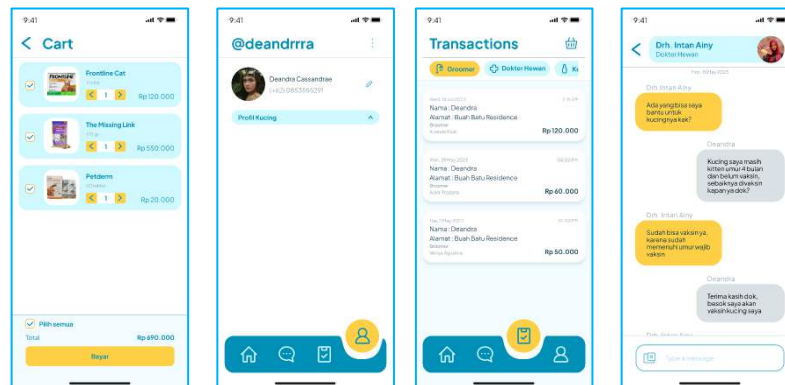
Halaman *log in*, *sign up*, *overlay* keterangan produk, dan *overlay* profil groomer
(Sumber : dokumen pribadi, 2023)



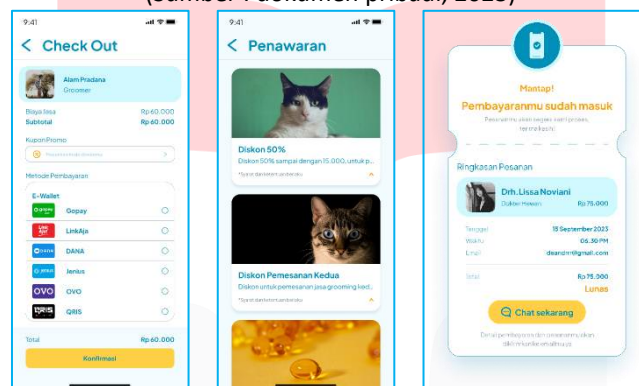
Halaman *home*, produk, dokter hewan, dan groomer
(Sumber : dokumen pribadi, 2023)



Halaman vaksinasi, detail reservasi vaksin, *chat*, dan detail transaksi
(Sumber : dokumen pribadi, 2023)



Halaman keranjang, profil, riwayat pemesanan, dan chat room
(Sumber : dokumen pribadi, 2023)



Halaman check out, penawaran, dan konfirmasi pembayaran
(Sumber : dokumen pribadi, 2023)

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, N. R. (2023, Januari 1). *Perppu Cipta Kerja Atur Jam Kerja, 7 atau 8 Jam Satu Hari*. Retrieved from Kompas: <https://nasional.kompas.com/read/2023/01/01/21471351/perppu-cipta-kerja-atu-jam-kerja-7-atau-8-jam-satu-hari>
- AISAS Model*. (2018, Agustus 13). Retrieved from Binus University Business School: <https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/>
- Akbar, I., & Mustikawan, A. (2018). Perancangan Media Informasi Pemenuhan Kebutuhan Mahasiswa di Kawasan Universitas Telkom. *eProceedings of Art & Design* 5, 1925.

- Ardiyanti, W. P., Widiatmoko, D., & Tohir, M. (2018). Perancangan Identitas Visual & Penerapannya Pada Media Promosi Tempat Wisata Kabupaten Sragen. *eProceedings of Art & Design*, 1719-1731.
- Asnifatima, A. (2020). Hubungan Infertilitas dengan Toksoplasmosis. *Prosiding LPPM Uika Bogor*, 93.
- Asnifatima, A. (2020). Hubungan Infertilitas Dengan Toksoplasmosis Pada Wanita Sudah Menikah. *PROSIDING*, 92-98.
- Bandung, B. P. (2020). *Kota Bandung dalam Angka*. Bandung: BPS Kota Bandung.
- Bandung, B. P. (2021, Desember 6). *Keadaan ketenagakerjaan Kota Bandung*. Retrieved from BPS Kota Bandung: <https://bandungkota.bps.go.id/pressrelease/2021/12/06/954/keadaan-ketenagakerjaan-kota-bandung-agustus-2021.html>
- Bandung, B. P. (2022, November 7). *Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Agustus 2022 di Jawa Barat sebesar 8,31 persen*. Retrieved from BPS Kota Bandung: <https://bandungkota.bps.go.id/pressrelease/2022/11/07/1054/tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--agustus-2022-di-jawa-barat-sebesar-8-31-persen.html>
- BPS. (2022, November 7). *Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Agustus 2022 di Jawa Barat sebesar 8,31 persen*. Retrieved from Badan Pusat Statistik Kota Bandung: <https://bandungkota.bps.go.id/pressrelease/2022/11/07/1054/tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--agustus-2022-di-jawa-barat-sebesar-8-31-persen.html>
- Darwin. (2022, Oktober 23). *Anggaran Biaya Grooming Kucing Kesayangan di Tahun 2022*. Retrieved from Julo: <https://www.julo.co.id/blog/biaya-grooming-kucing>

Desain Grafis: Pengertian, Unsur & Prinsip Dasar | SMK Kelas 10 . (2023, Maret 8).

Retrieved from Ruang Guru:
<https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>

Dharsono, S. K. (2007). *Eстетika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.

Fadli, d. R. (2023, Juni 19). *Rabies*. Retrieved from Halodoc:
<https://www.halodoc.com/kesehatan/rabies>

Fatma, A. P., Prihastuti, A. E., Yessica, R., Wisesa, I. B., & Fadli, M. (2021).
 Penanganan Scabies pada Kucing Mix-persia di Rafa Pet's Care.
ARSHI Veterinary Letters, 5(3), 45-46. Retrieved from
<https://journal.ipb.ac.id/index.php/arshivetlett/article/view/36258>

Fatma, A. P., Prihastuti, A. E., Yessica, R., Wisesa, I. B., & Fadli, M. (2021).
 Penanganan Scabies Pada Kucing Mix-Persia di Rafa Pet's Care.
ARSHI, 45-46.

Hidayat, A. (n.d.). *Penelitian Kualitatif (Metode): Penjelasan Lengkap*. Retrieved
 from Statistikian:
<https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html>

Hidayat, E., & Putra, A. K. (2022, Juli 3). *Pengertian dan Tahapan Ideation*.
 Retrieved from Binus University Business School:
<https://binus.ac.id/malang/ebc/pengertian-dan-tahapan-ideation/>

Hidayati, K. F. (2021, Oktober 9). *Terus Jadi Tren, Ini Pengertian hingga Masa Depan dari Flat Design*. Retrieved from Glints:
https://glints.com/id/lowongan/flat-design-desain/#.ZE_0Es5By3A

Hilmi, M. (2022). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Pekalongan, Jawa Tengah:
 PT Nasya Expanding Management.

Jago Desain. (2023). *12 Prinsip Hirarki Visual yang Perlu Diketahui Desainer*.
 Retrieved from Jago Desain:

<https://www.jagodesain.com/2019/02/prinsip-hirarki-desain-grafis.html>

Kertawinata, D. J. (2022, September 16). *Ketahui Jenis dan Jadwal Vaksinasi Kucing Kesayangan Kamu* . Retrieved from Klik Dokter: <https://www.klikdokter.com/info-sehat/kesehatan-umum/ketahui-jenis-dan-jadwal-vaksinasi-kucing-kesayangan-kamu>

Krisnan. (2022, Juli 3). *8 Pengertian Penelitian Deskriptif Menurut Para Ahli*. Retrieved from Meenta: <https://meenta.net/pengertian-penelitian-deskriptif/>

Kucing – Taksonomi, Morfologi, 50 Jenis, Ciri, Perilaku dan Sejarah. (n.d.). Retrieved from Rimba Kita: <https://rimbakita.com/kucing/>

Maskah. (2022, Desember 31). *Agar Tumbuh Sehat, Ini Cara Merawat Kucing dengan Baik!* Retrieved from Klik Dokter: <https://www.klikdokter.com/info-sehat/kesehatan-hewan/cara-merawat-kucing>

Nugraheni, A. M., Hidayat, S., & Desintha, S. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi DDigital Peduli Kucing di Telkom University. *eProceeding of Art & Design*, 2881-2900.

Nurchahyo, W. (2018). *Penyakit Parasiter Kucing*. Jogjakarta: Gadjah Mada University Press.

Nurhidayat, D. (2023, Maret 9). *Pemerintah Antispasi Penularan Zoonosis dan Penyakit Infeksi Baru di Indonesia*. Retrieved from Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/humaniora/564070/pemerintah-antispasi-penularan-zoonosis-dan-penyakit-infeksi-baru-di-indonesia>

Nurhidayat, D. (2023, Maret 9). *Pemerintah Antispasi Penularan Zoonosis dan Penyakit Infeksi Baru di Indonesia*. Retrieved from Media Indonesia:

<https://mediaindonesia.com/humaniora/564070/pemerintah-antispasi-penularan-zoonosis-dan-penyakit-infeksi-baru-di-indonesia>

- Pr, L. D., Novriyenni, & Khair, H. (2022). Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Rabies pada Kucing dengan Menggunakan Metode Certainty Factor. *JIKEM*, 2584-2593.
- Pragota, A., & Widodari, G. (n.d.). *Simetri dan Asimetri*. Retrieved from Learn Nural: <https://learn.nural.id/course/graphic-design/prinsip-dasar-desain-grafis/simetri-dan-asimetri>
- Pusca, D., & Northwood, D. O. (2018). Design thinking and its application to problem solving. *Global Journal of Engineering Education*, 48-53.
- Putra, F. R., Afriwan, H., & Faisal, D. (2020). Perancangan Infografis Zoonosis (Penyakit yang ditularkan Anjing dan Kucing). 161 - 172.
- Raflizar, & Sudomo, M. (2019). Penyakit Zoonosis dengan Perhatian Khusus pada Schistosomiasis Japonicum: Sebuah Tinjauan. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 237-244.
- Ramadhan, R. L., Syahrina, A., & Musnansyah, A. (2021). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Telkom University Open Library Dengan Metode User Centered Design. *eProceedings of Engineering*, 9693-9704.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *DEMANDIA*, 75 - 93.
- Redaksi Halodoc. (2021, Februari 24). *Mitos dan Fakta Seputar Bahaya Bulu Kucing*. Retrieved from Halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/mitos-dan-fakta-seputar-bahaya-bulu-kucing>

- RI, D. P. (2022, Desember 30). *Cipta Kerja*. Retrieved from JDIH BPK RI: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/234926/perpu-no-2-tahun-2022>
- Saputra, Y. (2022, Agustus 19). *Kucing liar ditembak oleh TNI di tengah tingginya populasi di Bandung: 'Kalau terganggu tidak perlu sampai menyakiti'*. Retrieved from BBC News Indonesia: <https://www.bbc.com/indonesia/articles/cd1yvm4mgxdo>
- Saputra, Y. (2022, Agustus 19). *Kucing liar ditembak oleh TNI di tengah tingginya populasi di Bandung: 'Kalau terganggu tidak perlu sampai menyakiti'*. Retrieved from BBC News Indonesia: <https://www.bbc.com/indonesia/articles/cd1yvm4mgxdo>
- Sastradipoera, K., & Komaruddin, Y. T. (2006). *Suatu Pendekatan Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Kappa-Sigma.
- Setiawan, R. (2021, Agustus 11). *Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?* Retrieved from Dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>
- Setiawansyah, Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *JAMIKA*, 24-36.
- Sharma, V., & Tiwari, A. K. (2021). A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools. *World Journal of Research and Review (WJRR)*, 41 - 44.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta Selatan: Gramedia.
- Soedarto. (2012). *Penyakit Zoonosis Manusia Ditularkan oleh Hewan*. Jakarta: Sagung Seto.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci. 82.

- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci. *Visualita*, 79-96.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: Bandung Dinamika Komunika.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suarni, W., & Audri, A. N. (2021). Hubungan Antara Pendidikan, Jam Kerja, dan Usia Terhadap Hukum Tenaga Kerja. *JIMT*, 721-732.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Swasty, W. (2017). *Serba-Serbi Warna : Penerapan pada Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usability Testing*. (n.d.). Retrieved from Usability Gov: <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/usability-testing.html>
- Widiyanto, B. T. (2020, Oktober 2). *Pentingnya Prinsip Familiarity dalam User Interface*. Retrieved from Medium: <https://medium.com/@bagustri9/pentingnya-prinsip-familiarity-dalam-user-interface-e2fdce93f360>
- Wiillanhar, T. M., & Hidayat, S. (2018). Perancangan Media Informasi dan Identitas Visual Kopi Asli Sumatera. *e-Proceeding of Art & Design*, 1895.
- Woolery, E. (n.d.). *Design Thinking Handbook*.