

PERANCANGAN *MOBILE APPS* PLATFORM UNTUK PEMENUHAN KEBUTUHAN HEWAN PELIHARAAN

Sheila Irlanda Putri¹, Diena Yudiarti² dan Wahyu Lukito³

^{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*

sheilaasvt@student.telkomuniversity.ac.id, dienayud@telkomuniversity.ac.id,

wahyulukito@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Meningkatnya penggunaan teknologi di masa kini memberikan berbagai perubahan positif di berbagai bidang. Kemudahan mendapatkan kebutuhan sehari-hari secara efisien dengan teknologi, membawa dampak signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan sehari-hari, khususnya kepada hewan peliharaan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan *user interface* terkait aplikasi pemenuhan kebutuhan hewan peliharaan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi baik bagi pemilik hewan peliharaan untuk memenuhi kebutuhan hewan peliharaannya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berupa Studi Pustaka, Observasi serta Wawancara. Perancangan ini menggunakan metode pendekatan *Design Thinking*. Data-data yang diperoleh pada penelitian ini kemudian dianalisis lebih lanjut menggunakan analisis matriks perbandingan dan analisis visual. Kemudian, penelitian berfokus kepada pokok pembahasan seputar perancangan *User Interface*, *User Experience* dan Perancangan Aplikasi. Penjelasan terkait hal tersebut berguna untuk memahami bagaimana perancangan aplikasi akan bekerja untuk mewujudkan tujuan utama aplikasi, yakni pemenuhan kebutuhan hewan peliharaan yang efektif dan efisien. Diharapkan aplikasi ini akan menjadi solusi tepat bagi segala permasalahan yang ada.

Kata kunci: *design thinking, mobile apps, user interface, user experience, hewan peliharaan.*

Abstract : The increasing use of technology today has brought about positive changes in various fields. The ease of getting daily needs efficiently with technology has a significant impact on the fulfillment of daily needs, especially for pets. This research aims to describe the design of user interfaces related to pet fulfillment applications. The results of this study are expected to provide a good solution for pet owners to meet the needs of their pets. This research is a qualitative research in the form of literature study, observation and interviews. This design uses the Design Thinking approach method. The data obtained in this study were then further analyzed using comparison matrix analysis and visual analysis. Then, the research focuses on the subject of discussion around User Interface design, User Experience and Application Design. The explanation related to this is useful to understand how the application design will work to realize the main purpose of the application, namely the fulfillment of effective and efficient pet needs. It is hoped that this application will be the right solution to all existing problems.

Keywords: *Design thinking, mobile apps, User Interface, User Experience, pets.*

PENDAHULUAN

Hewan peliharaan adalah binatang yang dirawat khusus oleh pemiliknya, dan memiliki ikatan emosional di antara keduanya. Ikatan emosional yang telah terjalin di antara keduanya membuat para pemilik hewan peliharaan tentu mengutamakan perhatian khusus bagi hewan peliharaannya.

Menurut data Lembaga Euromonitor International pada tahun 2022 setidaknya ada 4,8 juta ekor kucing yang dipelihara masyarakat Indonesia, serta adanya 737.400 ekor anjing sebagai hewan peliharaan pada tahun yang sama. Selain itu, Lembaga Euromonitor International memperkirakan pada tahun 2026 populasi hewan peliharaan jenis kucing dapat mencapai 5,95 juta ekor dan hewan peliharaan anjing mencapai 912,2 ribu ekor. Jumlah ini terbilang sangat meningkat dari empat tahun sebelumnya, dimana pada 2016 Euromonitor mencatat hanya ada 2,65 juta ekor kucing yang dipelihara masyarakat Indonesia pada tahun itu. Peningkatan populasi masyarakat Indonesia yang memiliki hewan peliharaan ini pun pada akhirnya membuat para pemilik hewan peliharaan memerlukan berbagai informasi akurat demi menjaga kesejahteraan hewan peliharaan agar dapat tumbuh dan berkembang layak. Saat berusaha mencapai tujuan tersebut, pemilik hewan peliharaan tentunya memiliki berbagai tantangan dan konsekuensi ketika merawat hewan peliharaannya. Mulai dari tingginya harga pakan serta perawatan, adanya kemungkinan penularan penyakit dari hewan peliharaan, bahkan harus siap dengan kemungkinan hewan akan sakit dan tentunya pemilik hewan peliharaan perlu mengeluarkan biaya yang tidak sedikit ketika mengurus hewan.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh pengetahuan para pemilik hewan peliharaan yang menganggap bahwa biaya perawatan hewan relatif mahal, sehingga terabaikan begitu saja. Gaya hidup masyarakat yang memiliki kegiatan cukup sibuk menjadi alasan mengapa hewan peliharaan tidak mendapatkan perawatan yang tepat. Hal ini menyebabkan para pemilik pada akhirnya terlambat

memenuhi kebutuhan hewan peliharaan, dan hewan peliharaan pun tidak mendapatkan perawatan yang tepat.

Menurut artikel yang diterbitkan American Veterinary Medical Association (AVMA), layanan *Veterinary Telehealth* atau Telemedis Dokter Hewan melalui *mobile apps* dapat menghadirkan peluang dan tantangan bagi penyedia layanan kesehatan, termasuk dokter hewan. Layanan melalui *mobile apps* yang ditemukan saat ini kebanyakan hanya berfokus kepada layanan konsultasi kesehatan hewan peliharaan saja, tanpa dipenuhi dengan layanan perawatan fisik serta layanan pemenuhan kebutuhan lainnya. Untuk mencapai kesejahteraan dari hewan peliharaan tersebut juga diperlukan layanan yang mendukung kesehatan fisik serta kebutuhan sehari-hari hewan peliharaan.

Berdasarkan paparan permasalahan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa rumusan permasalahan ini mengacu kepada “Bagaimana merancang sebuah *platform* dalam bentuk *mobile apps* dengan tujuan pemenuhan kebutuhan hewan peliharaan?”

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana merancang sebuah *mobile apps* untuk pemenuhan keseluruhan kebutuhan hewan peliharaan kepada seluruh pemilik hewan peliharaan, dengan memanfaatkan berbagai fitur *mobile apps*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan *Design Thinking* dengan pengambilan data melalui Observasi, Wawancara dan Studi Literatur, serta dianalisa dengan analisis matriks perbandingan dan analisis visual.

HASIL DAN DISKUSI

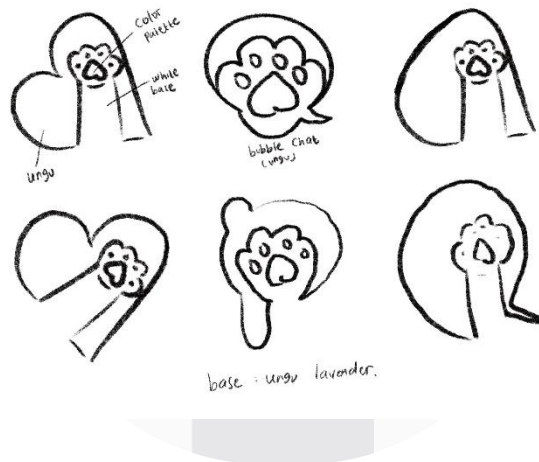
Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, selain membuat aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan hewan peliharaan, aplikasi ini juga akan dirancang sesuai dengan hasil akhir kesimpulan analisis data, yaitu dilakukannya pendekatan yang baik terhadap *user* dengan mengutamakan kemudahan dan keefisienan. Aplikasi ini memberikan fitur-fitur pemenuhan kebutuhan hewan peliharaan seperti penyediaan kebutuhan sehari-hari melalui *e-commerce*, pelayanan dokter hewan *online*, layanan rutin seperti *booking grooming*, dan laman penyediaan informasi terkait perawatan hewan peliharaan.

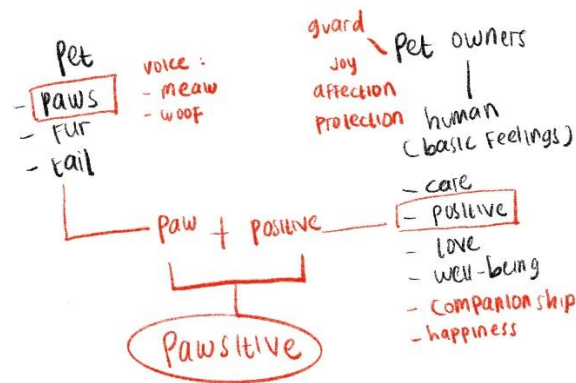
Konsep *big idea* dari aplikasi ini dikaji berdasarkan data yang telah dikumpulkan, yakni membuat aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan hewan peliharaan. Aplikasi ini juga akan dirancang sesuai dengan hasil akhir kesimpulan analisis data, yaitu dilakukannya pendekatan yang baik terhadap *user* dengan mengutamakan kemudahan dan keefisienan. Setelah melakukan analisis data yang tercantum pada bab 3, konsep bisnis yang diaplikasikan dengan konsep perancangan aplikasi pemenuhan kebutuhan hewan peliharaan ini adalah bisnis dengan menggunakan model *E-Commerce* jenis *B2B*, *Revenue Sharing* dan Digitalisasi.

Key Partners • Dokter Hewan • Salon Grooming • Pet Shop • Agen Ekspedisi • E-Money, Virtual Account, Bank Account	Key Activities Memberikan penyediaan jasa pemenuhan kebutuhan hewan peliharaan terhadap pemilik hewan peliharaan, Memberikan platform yang memungkinkan pemilik hewan peliharaan dapat bertukar informasi mengenai perawatan hewan peliharaan. Key Resources • Developer • Admin, Customer Service • Finance	Value Propositions Memberikan pelayanan pemenuhan kebutuhan secara efisien dan efektif berupa penyediaan jasa pelayanan kesehatan, perawatan rutin bulanan grooming dan perawatan, serta <i>e-commerce</i> khusus penjualan kebutuhan hewan peliharaan. Memberikan fitur forum diskusi antar pemilik hewan peliharaan, <i>tracker</i> kesehatan hewan peliharaan, hingga notifikasi kesehatan dan perawatan rutin hewan peliharaan.	Customer Relationship Memberikan informasi melalui <i>social media</i> terkait informasi perawatan hewan, <i>promo</i> aplikasi, pembelian kebutuhan melalui aplikasi, serta penggunaan forum diskusi yang tersedia di dalam aplikasi. Channel • Aplikasi Mobile • Sosial Media	Customer Segments • Para pemilik hewan peliharaan berusia 20-30 tahun.
Cost Structure • Hosting • Cloud • Maintenance • Staff • Internet • Electricity • Gedung		Revenue Stream • E-Commerce • Transaction Fee (6%)		

Gambar 1 Business Model Canvas
Sumber: dokumentasi penulis

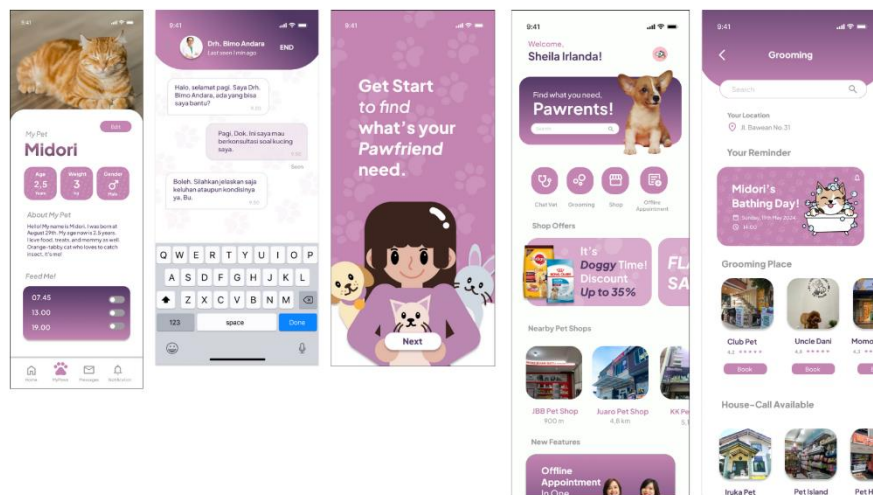
Kemudian, konsep kreatif dan visual dari perancangan ini bertumpu pada hasil data dan wawancara yang telah dilakukan, yakni mengutamakan keefisienan dan kemudahan. Konsep kreatif aplikasi ini akan menggambarkan hubungan yang terjadi di antara hewan peliharaan dan pemiliknya. Konsep yang ditawarkan yaitu konsep *friendly, simple, fun* dan hangat. Konsep ini akan menggambarkan hubungan hangat yang terjadi di antara pemilik hewan peliharaan dan hewan peliharaannya, sehingga memberikan nuansa yang menyenangkan dan bersahabat untuk para pemilik hewan peliharaan. Kemudian, sesuai dengan konsep kreatif yang ditentukan, maka konsep visual perancangan aplikasi ini akan menampilkan identitas visual yang diambil dari dasar kedekatan pemilik hewan peliharaan dan hewan peliharaannya.





Gambar 3 Sketsa Aplikasi
Sumber: dokumentasi penulis

Kemudian, media utama yang digunakan didalam perancangan ini adalah *prototype* aplikasi. Perancangan *prototype* aplikasi ini menggunakan software Figma dengan hasil perancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 3 Hasil Perancangan UI
Sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Tujuan Perancangan dari aplikasi ini dari aplikasi ini adalah memberikan layanan pemenuhan kebutuhan hewan peliharaan melalui sistem *one-stop application* sehingga akan jauh lebih efektif, mudah dan cepat digunakan oleh pengguna. Penggunaan visual yang menarik diperkaya dengan tampilan ilustrasi yang *flat* akan menjadi poin plus dalam *User Interface* aplikasi ini. Aplikasi ini akan memberikan pengalaman yang efektif, cepat, mudah dan tepat waktu sehingga pemilik hewan peliharaan tidak perlu lagi merasa jarak dan waktu, serta gaya hidup yang sibuk menjadi permasalahan mereka saat mengurus hewan peliharaan. Untuk pengembangan atau perancangan aplikasi selanjutnya, diharapkan dapat melibatkan lebih banyak ahli dan mengkaji lebih banyak data agar lebih mengetahui lebih luas terkait kebutuhan hewan peliharaan yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

Alex Osterwalder, Yves Pigneur, Greg Bernada, Alan Smith, *Value Proposition Design*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019

Alex Osterwalder, Yves Pigneur, *Business Model Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017

Aan Wulandari, Fifi Afiah, Rae Sita, Drh. Enny Maya. *Merawat Hewan Peliharaan*. Jakarta: Erlangga For Kids, 2018

Arvis, Admin. "Apa Itu Mobile Apps?" www.arvis.id. Diakses pada 27 November 2023. [Apa Itu Mobile Apps? Ini Dia Pengertian, Jenis, dan Contohnya | Arvis](http://www.arvis.id)

Defornatasya Indah Sinta Nadania Zega, Tyagita, Hanna, *Peranan Hewan Peliharaan dalam Kaitannya sebagai Penghilang Stres pada Mahasiswa Universitas Padjajaran*: 2022. <http://journal.ipb.ac.id>

Dr. Kevin Andrian. "Manfaat dan Resiko Memiliki Hewan Peliharaan" www.alodoc.com. Diakses pada 19 November 2023. [Manfaat dan Risiko Memiliki Hewan Peliharaan - Alodokter](#)

Frika Deviana, *Aplikasi Layanan Perawatan Kesehatan Dan Penjualan Perlengkapan Hewan Peliharaan Berbasis Web*: 2019. [Aplikasi Layanan Perawatan Kesehatan Dan Penjualan Perlengkapan Hewan Peliharaan Berbasis Web \(Studi Kasus : Omen Pet Shop\) | JUKOMIKA \(Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika\) \(ikhafi.or.id\)](#)

Madhani Pradiptha Nugroho, Tyagita Hartady, Ronny Lesmana, *Hubungan Karakteristik Individu Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Penerapan Kesejahteraan Hewan Pada Mahasiswa Universitas Padjajaran*: 2021. <http://journal.ipb.ac.id>

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 126 TERCECER. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 79. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>

Rikke Friis Dam. "The 5 Stages in the Design Thinking Process" www.interaction-design.com. Diakses pada 19 Maret 2024. [The 5 Stages in the Design Thinking Process | IxDF \(interaction-design.org\)](#)

Ridwan, Puja Pratama. "Ragam Statistik Hewan Peliharaan di Indonesia" www.goodstats.id. Diakses pada 7 November 2023. [Ragam Statistik Hewan Peliharaan di Indonesia - GoodStats](#)

Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna : Penerapan pada Desain*. 75.

Swasty, W., A.R Adriyanto,. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. *Commit (Comunication and Information Technology Journal)* DOI: <https://doi.org/10.21512/commit.v11i1.2088>

Oliver Gassman, Karolin Frankenberger, Michaela Csik. *Business Model Navigator*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2021

Yoga Prasetyo, Andreas. "Peluang Bisnis Hewan Peliharaan di Indonesia"
www.kompas.com. Diakses pada 7 November 2023. [Peluang Bisnis Hewan
Peliharaan di Indonesia - Kompas.id](https://www.kompas.com)

