

Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commers Petshop *Happypals* Dengan Metode Desain Thinking

Choirun Nisa^{1*}, Rajawali Shatika Anugrah Prasetya², Cynthia Dwi Rahmadewi³, Muhammad Akbar Nurdianto⁴, Muhammad Hilmy Aziz⁵, Hendra Maulana⁶

^{1,2,3,4,5,6}Informatika, UPN "Veteran" Jawa timur, Indonesia

^{1*}choirunn775@gmail.com, ²rajawali.prasetya@gmail.com, ³cynthiadwi21222@gmail.com, ⁴akbarnurdianto9@gmail.com, ⁵mhaziz03@gmail.com, ⁶Hendra.maulana.if@upnjatim.ac.id

Abstrak

Kata Kunci: Manusia sebagai makhluk sosial perlu berinteraksi tidak hanya dengan sesama manusia, tetapi juga dengan hewan, baik sebagai pelepas penat, hobi, maupun teman hidup. Kebutuhan akan tempat yang menyediakan berbagai alat, bahan, dan jasa terkait perawatan hewan peliharaan semakin meningkat. Salah satu solusinya adalah aplikasi petshop online yang memungkinkan pemilik hewan peliharaan untuk membeli perlengkapan hewan dengan mudah dan efisien. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi "HappyPals" yang berjalan pada sistem Android menggunakan metode Design Thinking untuk menciptakan User Interface yang efektif. Proses penelitian melibatkan tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Hasil survei menunjukkan bahwa 58,3% responden sering membeli produk hewan peliharaan, 53,3% merasa lebih efisien membeli secara online, dan 75% mengalami kesulitan dengan biaya konsultasi hewan yang mahal. Hasil pengujian prototype menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah dipahami oleh pengguna, dengan 55% responden menyatakan sangat mudah dipahami, 38,3% menyatakan mudah dipahami, 6,7% menyatakan cukup mudah dipahami, dan 1,7% menyatakan sedikit mudah dipahami. Kesimpulannya, aplikasi HappyPals berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan fitur-fitur yang inovatif dan efektif, serta memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik bagi pemilik hewan peliharaan.

Abstract

Keywords: Humans as social creatures need to interact not only with fellow humans, but also with animals, either as a reliever, hobby or life partner. The need for places that provide various tools, materials and services related to pet care is increasing. One solution is an online petshop application that allows pet owners to buy pet supplies easily and efficiently. This research aims to design the "HappyPals" application that runs on the Android system using the Design Thinking method to create an effective User Interface. The research process involves the stages Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Survey results show that 58.3% of respondents often buy pet products, 53.3% feel it is more efficient to buy online, and 75% have difficulty with expensive veterinary consultation fees. The results of prototype testing show that this application is easy for users to understand, with 55% of respondents saying it is very easy to understand, 38.3% saying it is easy to understand, 6.7% saying it is quite easy to understand, and 1.7% saying it is a little easy to understand. In conclusion, the HappyPals application successfully meets user needs with innovative and effective features, as well as providing a better shopping experience for pet owners.

Choirun Nisa': *Penulis Korespondensi



Copyright © 2024, Choirun Nisa', Rajawali Shatika Anugrah Prasetya, Cynthia Dwi Rahmadewi, Muhammad Akbar Nurdianto, Muhammad Hilmy Aziz, Hendra Maulana

1. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang harus berinteraksi antar manusia untuk kelangsungan hidup mereka. Terkadang manusia juga melakukan interaksi terhadap hewan baik itu hewan liar ataupun hewan peliharaan untuk sekedar melepas penat, sebagai hobi, ataupun sebagai teman hidup untuk mengisi hari-hari mereka agar tidak merasa kesepian dan memiliki kesenangan tersendiri memiliki hewan peliharaan. Mereka, para binatang kesayangan, adalah anasir hayati yang mempunyai perbedaan dalam bentuk fisik, kondisi biologis, tata kehidupan, dan bahasa dengan pemeliharanya [1].

Hewan peliharaan merupakan hewan yang dipelihara dan dirawat oleh manusia. Saat ini banyak orang yang menaruh minat untuk memiliki hewan peliharaan. Dengan meningkatnya rasa cinta terhadap hewan kesayangan, menyebabkan timbulnya suatu kebutuhan yang besar akan suatu tempat yang benar-benar dapat menampung dan menyediakan berbagai alat, bahan dan jasa yang berkaitan dengan perawatan dan pemeliharaan hewan-hewan kesayangan [2]. Hewan peliharaan tentunya memerlukan berbagai perlengkapan hewan yang mendukung aktivitas hewan, mendorong interaksi, dan juga memberikan kesempatan bagi hewan untuk bermain agar hewan tidak terkekang atau tertekan.

Untuk memenuhi kebutuhan hewan peliharaan yang berbeda, pemilik memerlukan berbagai perangkat guna memastikan bahwa hewan peliharaan selalu sehat, bersih, nyaman, dan nyaman di toko hewan peliharaan. Karena dibatasi oleh jarak, tenaga, dan waktu, sehingga pemilik terkadang menginginkan Petshop yang dapat memudahkan pemilik untuk melakukan transaksi secara praktis dan efisien. Saat ini aplikasi penjualan online seperti Petshop sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan hewan peliharaan. Pemilik hewan peliharaan dapat dengan mudah membeli perlengkapan hewan peliharaan seperti makanan, kandang, dan berbagai aksesoris lainnya hanya dengan menggunakan aplikasi, tanpa harus berbelanja jauh-jauh di toko fisik. Dengan adanya Petshop, pemilik juga bisa belajar berbagai tips cara merawat hewan pemeliharaan. Selain itu juga bisa menambah relasi atau sharing dengan sesama pecinta hewan dan juga konsultasi kepada dokter hewan secara gratis yang bisa didapatkan melalui gadget Android mereka. Selain itu, dari beberapa aplikasi petshop yang tersedia di masyarakat dirasa masih belum efektif dalam hal fitur dan pengalaman, sehingga merasa kesulitan untuk memahami alur dari penggunaan fitur yang tersedia. Kemudian masyarakat merasa penggunaan aplikasi berbasis mobile lebih mudah digunakan karena sudah menjadi bagian dari penggunaan aktivitas sehari-hari.

Untuk menciptakan aplikasi yang efektif dan tepat terhadap kebutuhan pengguna ketika digunakan, maka hal yang perlu diperhatikan adalah pada (UI) aplikasi tersebut. *User interface* (UI) merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunaknya yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, atau dipahami atau diarahkan untuk menggunakan aplikasi tersebut [3]. suatu aplikasi ditujukan untuk pengguna sebagai arahan dalam menggunakan sistem dengan berbagai menu dan fitur yang ditujukan untuk mempermudah pengguna [4]. Semakin pesatnya teknologi yang canggih dan sejalan dengan kemajuan zaman, perkembangan desain antar muka juga mengalami kemajuan dikarenakan banyaknya *startup* yang bermunculan. Fungsi desain antarmuka yang bertujuan agar meminimalisir penggunaan aplikasi yang tidak *user friendly*.

Metode *design thinking* merupakan salah satu metode yang biasa digunakan untuk membangun rancangan UI/UX. *Design thinking* merupakan metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dengan berpikir komprehensif untuk menciptakan suatu solusi yang inovatif berdasarkan kebutuhan calon pengguna [5]. Proses dalam metode *design thinking* merupakan proses berulang dengan beberapa tahapan untuk mengidentifikasi dan memahami pengguna, masalah pengguna dan solusinya yang memungkinkan penulis mendefinisikan masalah dari sudut pandang tertentu. Sehingga nantinya metode *design thought* memungkinkan penulis untuk menghasilkan ide sebanyak-banyaknya dan mengembangkan solusi inovatif dengan mendemokratisasi desain melalui pengujian hipotetis dan prototipe [6]. *Design thinking* berfokus pada penelitian masalah untuk merancang sebuah solusi untuk pengguna setiap tahapannya melibatkan calon pengguna mulai dari *emphatize*, *define*,



ideate, prototype, dan *test*. Karakteristik dari *design thinking* yaitu desainer harus mempertimbangkan dari segala aspek lingkungan dari seorang calon pengguna untuk menciptakan suatu produk.

Dengan menggunakan proses yang ada pada *design thinking*, proses empati dan memahami apa yang dibutuhkan calon pengguna aplikasi pengolahan limbah anorganik dapat dilakukan pada proses *emphatize* dengan melakukan pengumpulan data permasalahan calon pengguna, untuk selanjutnya pada tahap *define* dilakukan pemetaan dan pendefinisian permasalahan terhadap data yang telah dikumpulkan. Lalu pada tahapan *ideate* yaitu proses menemukan ide-ide dan solusi dari masalah yang telah didefinisikan sebelumnya.

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan berbagai aplikasi untuk pemenuhan kebutuhan hewan peliharaan. [7] mengembangkan aplikasi sistem informasi one stop pet shop berbasis web yang mampu mewujudkan semua kebutuhan yang diperlukan yang berfokus pada grooming dan boarding [8] aplikasi mobile untuk penjualan binatang peliharaan, makanan, dan peralatan hewan muncul sebagai solusi inovatif. [9] penelitian ini adalah membantu pemilik kucing memudahkan dalam memenuhi kebutuhan kucing peliharaannya. Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah terdapat di smartphone android yaitu Global Positioning System (GPS) dan web service kedua teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan posisi dan menyimpan data menggunakan perangkat smartphone Android. [10] aplikasi pet friend dapat memudahkan para mitra pet shop untuk produk kebutuhan hewan peliharaan dan pemilik hewan peliharaan dapat membeli kebutuhan hewan dengan mudah ditengah-tengah adanya pembatasan aktivitas diluar rumah. Oleh karena itu, metode *design thinking* digunakan untuk merancang UI/UX yang efektif dan tepat sesuai kebutuhan pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk membuat aplikasi HappyPals untuk memberikan kemudahan kepada pemilik hewan peliharaan dalam memenuhi semua kebutuhan hewan peliharaan yang berjalan pada sistem Android.

2.METODE PENELITIAN

Perancangan *User Interface* pada Aplikasi Petshop menggunakan metode *Design Thinking*. Implementasi setiap proses dalam *Design Thinking* memberikan ide dalam penelitian dan pencarian sekaligus penyelesaian masalah dalam project atau ide yang dikerjakan [11]. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Dengan kata lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan yang ada [12].

Metode ini digunakan untuk memberikan gambaran tentang konsep aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *Design Thinking*. Penelitian Kualitatif berfokus pada analisis dan menghasilkan data deskriptif (non-numerik), seperti pengamatan perilaku atau pengalaman pribadi [13].

Aplikasi yang dirancang pada penelitian ini dibuat berdasarkan masalah yang terjadi pada para pecinta atau pemelihara hewan. Rancangan pada aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Berikut ini adalah tahapan penelitian menggunakan metode *Design Thinking* [14]:

(1) *Empathize*: Proses ini yaitu melakukan kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan para pengguna dengan melakukan wawancara dan observasi penelitian terhadap kebutuhan bagi para responden atau para pengguna.

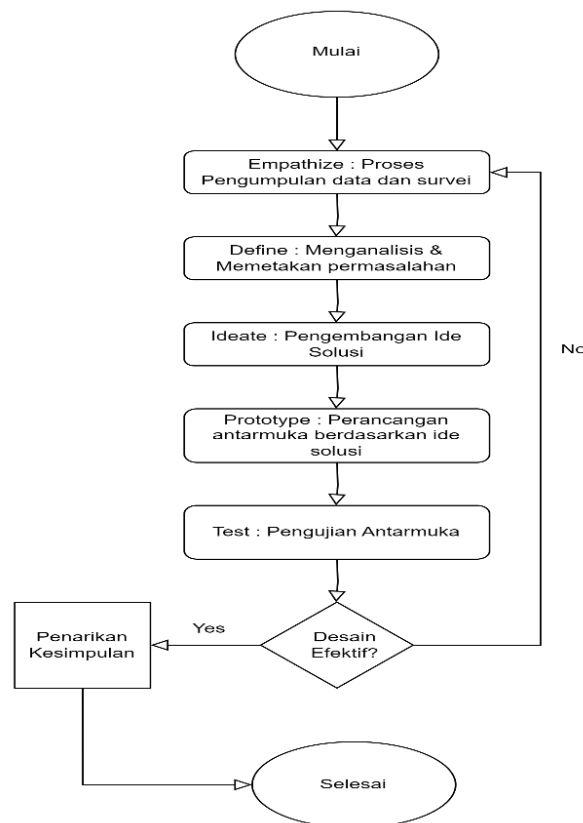
(2) *Define*: Proses ini yaitu menentukan masalah dengan berfokus berdasarkan kebutuhan para pengguna. Pengelompokkan permasalahan ini bertujuan untuk memudahkan pendefinisian untuk setiap masalah. Masalah yang telah didefinisikan akan membantu dalam pengembangan dan cara menyelesaikan masalah dari para pengguna.

(3) *Ideate*: Proses ini yaitu menghasilkan suatu ide yang akan menjadi solusi dari permasalahan. Ide-ide yang sudah terkumpul akan diselesaikan dengan memprioritaskan impact terhadap para pengguna dan pengembangan dari suatu project.

(4) *Prototype*: Proses ini yaitu mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahapan-tahapan sebelumnya menjadi sebuah aplikasi yang bisa dicoba atau digunakan. Tahapan ini menghasilkan skenario jadi untuk penggunaan aplikasi.

(5) *Test*: Pada proses ini Ide-ide yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya akan direalisasikan. Rancangan yang sudah dibuat akan diuji secara langsung kepada pengguna untuk menerima respon dari para pengguna.

Dari seluruh tahapan tersebut maka dapat dilakukan penarikan kesimpulan hasil perancangan prototipe antarmuka aplikasi *Petshop* "HappyPals" yang telah dibuat. Tahapan Penelitian digambarkan pada diagram alur metodologi penelitian di bawah (gambar 1) berikut ini:



Gambar 1. Diagram Alur Metodologi Penelitian

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi HappyPals menyediakan berbagai fitur untuk penggunaannya, proses perancangan *User Interface design* pada aplikasi HappyPals diharapkan dapat menyelesaikan semua permasalahan pengguna yang sedang dihadapi, dan juga membuat design *mockup*. Berikut adalah hasil penelitian dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

Empathize

Tahap *Empathize* dalam *Design Thinking* adalah tahap awal di mana peneliti berusaha untuk memahami dan merasakan perspektif dan kebutuhan pengguna yang terkait dengan masalah atau tantangan yang sedang dihadapi. Pada tahap ini, peneliti berfokus pada pengumpulan informasi tentang pengguna [15]. Proses *Empathize* dalam metode *Design Thinking* ini dilaksanakan menggunakan cara survei kepada para pengguna, khususnya para pemilik hewan peliharaan. Tabel 1 berisi beberapa pertanyaan survei.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Survei

No	Daftar Pertanyaan Survei
1.	Apakah Anda sering membeli produk untuk hewan peliharaan?
2.	Apakah waktu anda lebih efisien jika membeli produk untuk hewan secara offline ?
3.	Apa anda pernah mengalami kesulitan dalam konsultasi hewan dengan biaya yang mahal?
4.	Apakah toko petshop di sekitar tempat tinggal anda mudah dijangkau?
5.	Apakah Anda sering mencari informasi mengenai produk hewan peliharaan sebelum membelinya?

Dari proses survei pada Tabel 1, ini dilakukan untuk meningkatkan kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna dan mengurangi permasalahan pada pemilik hewan peliharaan.

Define

Tahap *Define* dalam *Design Thinking* adalah tahap kedua dalam proses desain, di mana peneliti berfokus pada merumuskan masalah yang akan diselesaikan atau tantangan yang harus diatasi. Pada tahap ini, peneliti mencoba untuk memahami masalah secara lebih mendalam dan mempersempit fokus pada solusi yang akan dirancang [16].

Untuk melakukan ini, peneliti melakukan analisis masalah dan mempelajari informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *Empathize* yang bertujuan untuk memudahkan pendefinisian tiap masalah. Masalah yang telah didefinisikan akan membantu dalam pengembangan dan cara menyelesaikan masalah. Tabel 2 berikut merupakan kebutuhan dari pengguna.

Tabel 2. Daftar Kebutuhan Pengguna

No	Daftar Kebutuhan Pengguna
1.	Informasi lengkap mengenai produk hewan peliharaan yang dijual
2.	Mengoptimalkan pengalaman belanja online dengan antarmuka yang intuitif dan proses checkout yang cepat. Menyediakan fitur pencarian dan filter yang memudahkan pengguna menemukan produk yang mereka butuhkan dengan cepat.
3.	Konsultasi hewan gratis secara online
4.	Menawarkan layanan pengiriman yang cepat dan handal. Pengguna dapat memesan produk dari mana saja dan mendapatkan pengiriman langsung ke rumah mereka, menghilangkan kebutuhan untuk pergi ke toko fisik.
5.	Sistem ulasan dan rating produk dari pengguna lain

Dengan adaptasi ini, aplikasi HappyPals dapat lebih memahami dan memenuhi kebutuhan para pemilik hewan peliharaan, memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik dan memuaskan.

Ideate

Tahap *ideate* dalam *design thinking* adalah tahap ketiga dalam proses desain, di mana peneliti mencoba untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide dan gagasan kreatif untuk memecahkan masalah atau mengatasi tantangan yang telah ditetapkan pada tahap *define* [17]. Pada tahap *ideate*, peneliti

Choirun Nisa': *Penulis Korespondensi



Copyright © 2024, Choirun Nisa', Rajawali Shatika Anugrah Prasetya, Cynthia Dwi Rahmadewi, Muhammad Akbar Nurdianto, Muhammad Hilmy Aziz, Hendra Maulana.

berpikir kreatif untuk menghasilkan berbagai ide tanpa Batasan. Metode brainstorming digunakan untuk mengumpulkan ide-ide dalam menyelesaikan masalah dan mengembangkan aplikasi yang mempermudah pemelihara hewan. Hasil brainstorming ditampilkan pada Gambar 2:



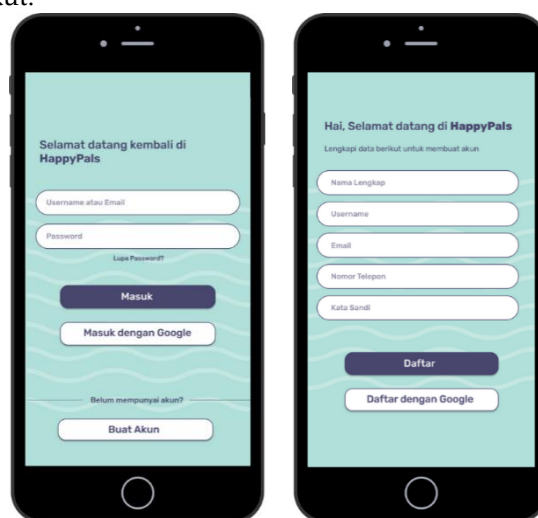
Gambar 2. IDEAL HappyPals

Prototype

Prototype merupakan gambaran kepada pengguna terkait sistem yang akan dibuat dan dikembangkan [18]. Proses *prototype* digunakan untuk proses versi simulasi atau sampel. Proses ini biasanya dibuat dalam bentuk *paper mockup*, *digital mockup*, sketsa, dan lainnya. Dengan *prototype* ini kita dapat menguji ide yang dibuat di aplikasi.

a. Halaman *Login* dan Registrasi

Halaman *login* muncul saat pertama kali membuka aplikasi. Pengguna dapat melihat barang dan artikel, tetapi tidak dapat melakukan transaksi sebelum login. Pengguna baru dapat registrasi dengan mengisi form yang ada. Tampilan halaman *login* dan registrasi dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



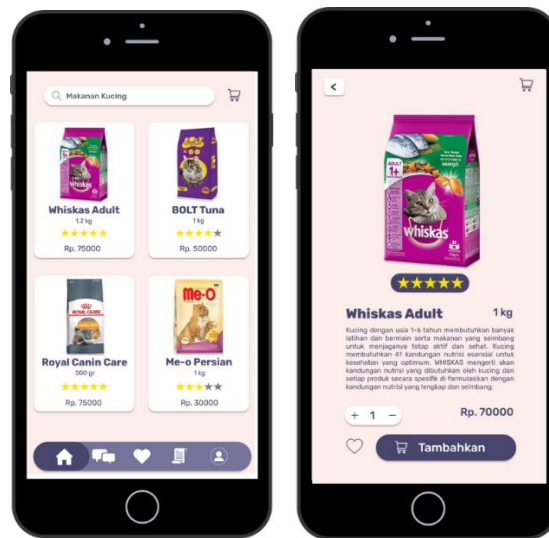
Gambar 3. Halaman *Login* dan Registrasi

Choirun Nisa': *Penulis Korespondensi



Copyright © 2024, Choirun Nisa', Rajawali Shatika Anugrah Prasetya, Cynthia Dwi Rahmadewi, Muhammad Akbar Nurdianto, Muhammad Hilmy Aziz, Hendra Maulana

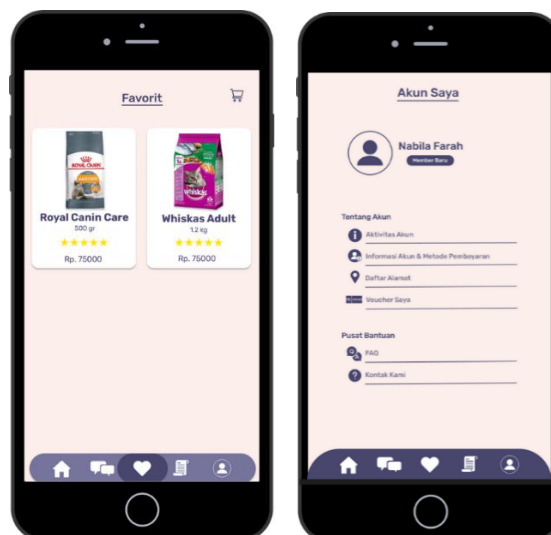
b. Halaman Produk dan Detail produk



Gambar 4. Halaman Produk dan Detail produk

Halaman produk menampilkan beberapa produk sesuai dengan pencarian pengguna, terdapat foto produk, harga produk, nama produk, dan *icon* bintang yang merupakan bentuk ulasan dari pengguna lain. Saat pengguna ingin melihat detail dari suatu produk, maka pengguna dapat memilih produk tersebut dan masuk ke halaman detail produk. Pada halaman detail produk, pengguna dapat melihat rincian lengkap produk, menambahkan produk sebagai produk favorit serta menambahkannya ke dalam keranjang dengan menekan tombol "tambahkan" dan menekan tombol "+" untuk menambah jumlah barang yang akan masuk ke keranjang, tombol "-" untuk sebaliknya.

c. Halaman Favorit dan Detail Akun



Gambar 5. Halaman Favorit dan Detail Akun

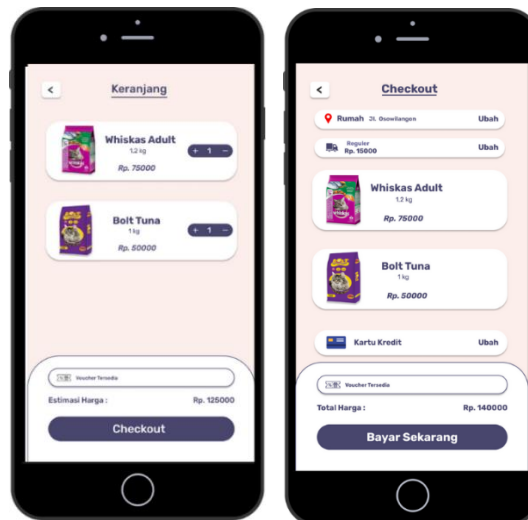
Choirun Nisa': *Penulis Korespondensi



Copyright © 2024, Choirun Nisa', Rajawali Shatika Anugrah Prasetya, Cynthia Dwi Rahmadewi, Muhammad Akbar Nurdianto, Muhammad Hilmy Aziz, Hendra Maulana

Pada Gambar 4, produk favorit bisa dilihat di halaman favorit. Di halaman detail akun, pengguna bisa melihat aktivitas akun, informasi akun, daftar Alamat, voucher, dan kontak bantuan.

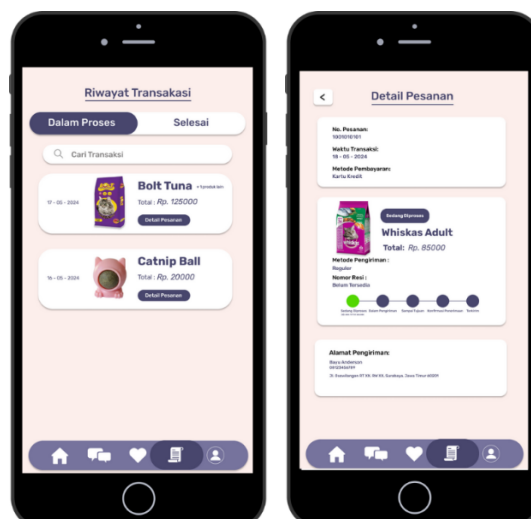
d. Halaman Keranjang dan *Checkout*



Gambar 6. Halaman Keranjang dan *Checkout*

Setelah menambahkan produk ke keranjang (Gambar 4), pengguna melihat estimasi total harga dan mengatur kuantitas dengan tombol “+” dan “-”, di halaman checkout pengguna memilih jasa pengiriman, alamat, pembayaran, menambahkan voucher, dan melihat total harga final.

e. Halaman Detail Pesanan dan Riwayat Transaksi



Gambar 7. Halaman Detail Pesanan dan Riwayat Transaksi

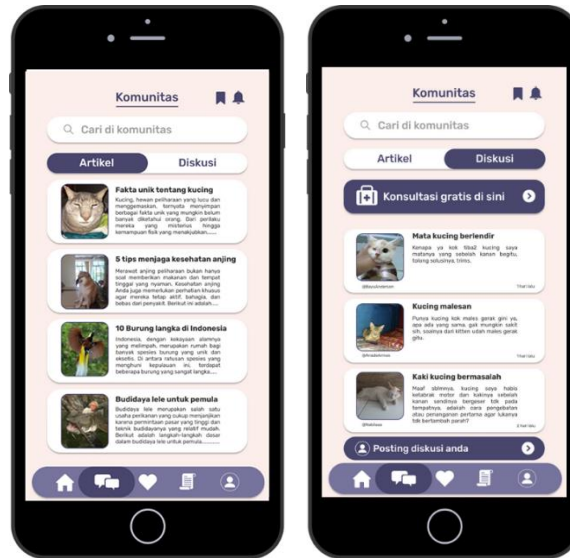
Choirun Nisa': *Penulis Korespondensi



Copyright © 2024, Choirun Nisa', Rajawali Shatika Anugrah Prasetya, Cynthia Dwi Rahmadewi, Muhammad Akbar Nurdianto, Muhammad Hilmy Aziz, Hendra Maulana

Halaman Riwayat transaksi menampilkan daftar transaksi pengguna. Untuk melihat rincian, pengguna dapat memilih transaksi yang diinginkan dan akan dialihkan ke halaman Detail Pesanan yang memuat status pengiriman dan informasi lainnya.

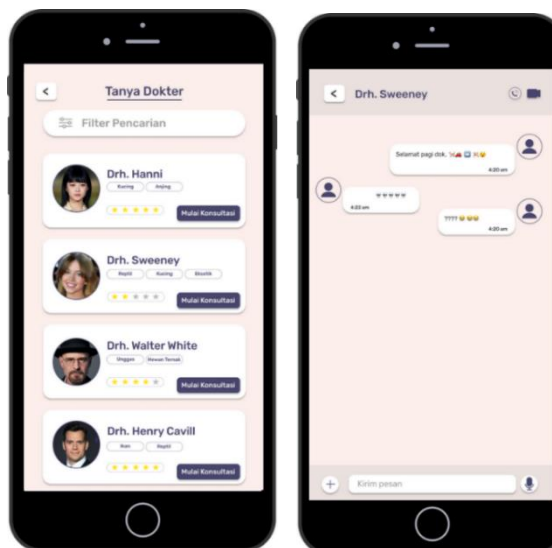
f. Halaman Komunitas



Gambar 8. Halaman Komunitas

Halaman Komunitas memiliki bagian “artikel” dan “diskusi”. Artikel berisi opini, ulasan, tips, dan pansuan tentang hewan eliharaan. Diskusi memungkinkan pengguna bertukar pikiran dan informasi. Pengguna harus membuat akun untuk mengakses diskusi.

g. Halaman Tanya Dokter



Gambar 9. Halaman Tanya Dokter

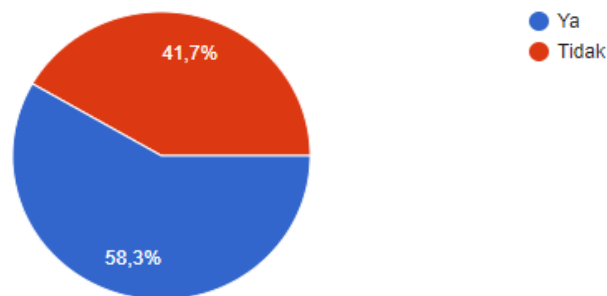
Akses halaman tanya dokter dengan menekan tombol “Konsultasi gratis disini” di halaman komunitas bagian diskusi (Gambar 8). Di halaman ini, pengguna dapat berkonsultasi dengan dokter hewan sesuai keahlian mereka.

Test

Proses *test* ini menguji interaksi pengguna dengan prototipe dan mengumpulkan feedback untuk meningkatkan aplikasi. Pengujian membantu mendeteksi kesalahan dan masalah kegunaan awal dengan formulir dan rating dari calon pengguna untuk Prototype Aplikasi HappyPals.

Apakah Anda sering membeli produk untuk hewan peliharaan?

60 jawaban

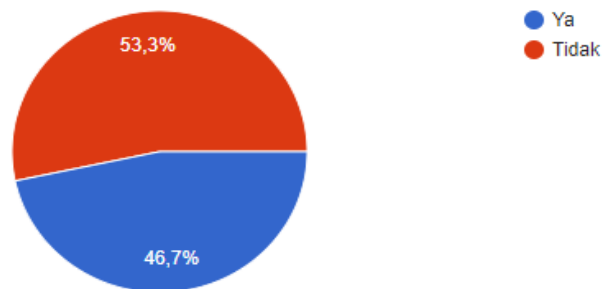


Gambar 10. Hasil *Survei* seberapa sering membeli produk hewan

Hasil survei menunjukkan 58% dari 60 responden sering membeli produk hewan.

Apakah waktu anda lebih efisien jika membeli produk untuk hewan secara offline ?

60 jawaban

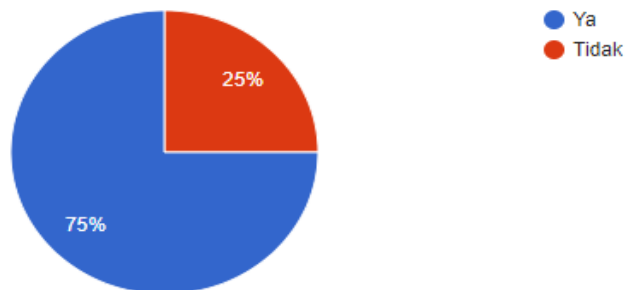


Gambar 11. Hasil *survei* keefektifan pembelian produk

Hasil survei mengenai keefektifan pembelian produk hewan secara *offline* yaitu, 53,3% dari 60 jawaban responden, yang menyatakan bahwa tidak efektif membeli produk hewan secara *offline* dan dalam artian lebih efektif membeli produk secara *online*.

Apa anda pernah mengalami kesulitan dalam konsultasi hewan dengan biaya yang mahal?

60 jawaban

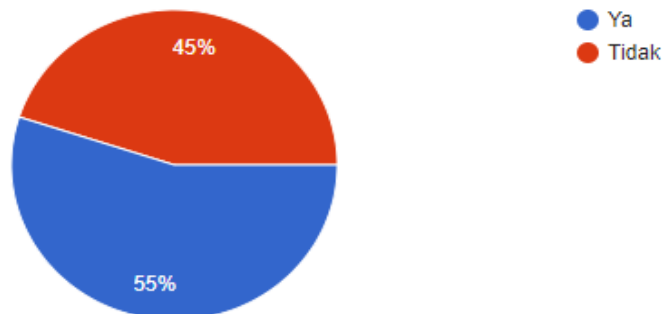


Gambar 12. Hasil survei kesulitan biaya konsultasi hewan

Hasil survei mengenai kesulitan biaya konsultasi hewan yaitu, memilih 75% dari 60 jawaban responden. yang menyatakan bahwa para pecinta atau pemelihara hewan merasa kesulitan dengan biaya konsultasi hewan yang tergolong mahal.

Apakah toko petshop di sekitar tempat tinggal anda mudah dijangkau?

60 jawaban

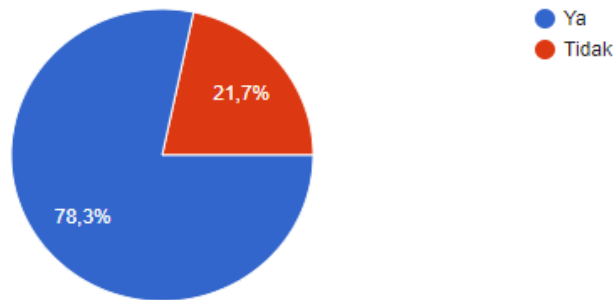


Gambar 13. Hasil survei kemudahan jangkauan petshop offline

Hasil survei mengenai kemudahan jangkauan petshop offline disekitar tempat tinggal pecinta hewan yaitu, memilih 45% dari 60 jawaban responden. yang menyatakan bahwa para pecinta atau pemelihara hewan merasa mudah menemukan petshop offline.

Apakah Anda sering mencari informasi mengenai produk hewan peliharaan sebelum membelinya?

60 jawaban

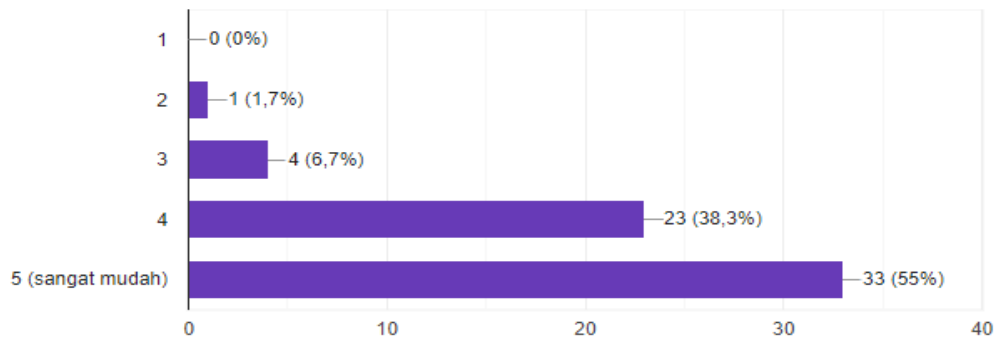


Gambar 14. Hasil survei mencari informasi produk hewan

Hasil survei yang telah diberikan kepada para pecinta atau pemelihara hewan dari berbagai kalangan usia mengenai mencari informasi produk hewan sebelum membelinya yaitu, 78,3% dari 60 jawaban responden, yang menyatakan bahwa para pencinta atau pemelihara hewan terlebih dahulu mencari informasi produk hewan sebelum membelinya.

Dalam skala 1-5, apakah prototype mudah dipahami oleh anda sebagai pengguna?

60 jawaban



Gambar 15. Hasil Test Design Prototype UI Aplikasi HappyPals

Dari hasil test *prototype* aplikasi Happypals terdapat 55% dari 60 jawaban responden memilih aplikasi HappyPals sangat mudah dipahami, 38,3% dari 60 jawaban responden memilih aplikasi Happypals mudah dipahami, 6,7% dari 60 jawaban responden memilih aplikasi HappyPals cukup mudah dipahami dan 1,7% dari 60 jawaban reponden memilih aplikasi Happypals sedikit mudah dipahami.

4.KESIMPULAN

Perancangan aplikasi "HappyPals" menggunakan Design Thinking berhasil dengan fitur seperti informasi produk, komunitas, konsultasi gratis, layanan pengiriman, dan ulasan produk. Uji coba menunjukkan 55% responden merasa aplikasi sangat mudah dipahami, dan 38,3% merasa mudah dipahami. Survei menemukan 58,3% responden sering membeli produk hewan, 53,3% lebih memilih

Choirun Nisa': *Penulis Korespondensi



Copyright © 2024, Choirun Nisa', Rajawali Shatika Anugrah Prasetya, Cynthia Dwi Rahmadewi, Muhammad Akbar Nurdianto, Muhammad Hilmy Aziz, Hendra Maulana

belanja online, dan 75% merasa biaya konsultasi hewan mahal. Selain itu, 45% merasa mudah menemukan petshop offline, dan 78,3% mencari informasi produk sebelum membeli. HappyPals efektif memenuhi kebutuhan pengguna.

5.REFERENSI

- [1] D. Lessing, "Tentang Kucing, Tentang Manusia," 2016.
- [2] Y. Rebecca, "PENGARUH CORPORATE GOVERNANCE INDEX, KEPEMILIKAN KELUARGA, DAN KEPEMILIKAN INSTITUSIONAL TERHADAP BIAYA EKUITAS DAN BIAYA UTANG: STUDI EMPIRIS PADA PERUSAHAAN MANUFAKTUR YANG TERDAFTAR DI BEI," pp. 52-60, 2012.
- [3] B. Vallendito, "Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking," p. 82, 2020.
- [4] M. H. I. Syafiq and F. Rahma, "Usability Testing pada Fitur Saved Design dalam Website E-Commerce," *Automata*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [5] 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," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [6] W. S. L. Nasution and P. Nusa, "UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method," *ARRUS J. Eng. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 18-27, 2021, doi: 10.35877/jetech532.
- [7] I. D. Setyowibowo, S., Mumpuni, "Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop," vol. 10, no. 1, pp. 33-40, 2016.
- [8] M. Habib, R. M. Zikra, D. Lutfiah, and D. Septian, "Implementasi Aplikasi Mobile (Pet Shop)," vol. 99, no. 99, pp. 142-151, 2024.
- [9] W. Suprantonno, E. B. Setiawan, I. U. Komputer, J. Dipatiukur, N. Bandung, and J. Barat, "Perancangan Aplikasi E-Pet Solution Berbasis Android," 2018, [Online]. Available: https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1042/12/UNIKOM_WAKHID_SUPRANTONO_JURNAL_BAHASA_INDONESIA.pdf
- [10] E. Fauzi, M. Nurunnisa, and R. A. Al Adawiyah, "Penerapan design thinking dalam pengembangan sistem informasi pet friend sebagai aplikasi petshop online berbasis android," *Integr. (Journal Inf. Technol. Vocat. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 31-40, 2019, doi: 10.17509/integrated.v4i2.51572.
- [11] N. L. Junaedi, "Mengenal Design Thinking: 4 Elemen dan Cara Mengaplikasikan," 2022.
- [12] M. N. N. Sitokdana and A. R. Tanaamah, "Strategi Pembangunan e-Culture di Indonesia," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, 2016, doi: 10.28932/jutisi.v2i2.439.
- [13] V. Adhiazni, "Perancangan Ulang Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi Schoters Menggunakan Metode Goal-Directed Design.," *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, p. 197, 2020.
- [14] F. NKD, "Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya," 2021.
- [15] A. Mursyidah, I. Aknuranda, and H. M. Az-Zahra, "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 3931-3938, 2019.
- [16] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52-60, 2021.
- [17] F. R. Isadora, B. T. Hanggara, and Y. T. Mursityo, "Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 5, pp. 1057-1066, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021844550.
- [18] A. Fikriyya and R. T. Dirgahayu, "Implementasi Prototyping dalam Perancangan Sistem Informasi Sekolah Desa Pendar Foundation Yogyakarta," *J. Autom.*, vol. 1, no. 2, pp. 1-8, 2020.

