



PENERAPAN UI/UX DESIGN PADA WEBSITE PET CARE BERBASIS METODE DESIGN THINKING

Ahmad Hudzaifah¹, Reza Maulana²

^{1,2,3}Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri
Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia 12640
ahma20075ti@student.nurulfikri.ac.id, rezamaulana@nurulfikri.ac.id

Abstract

The Pet Care website prototype was developed using the Design Thinking method, selected for its user-centered approach in creating innovative and effective solutions. The design process included stages of empathizing with users to understand their needs, defining problems, generating ideas, prototyping, and testing. The website is designed to facilitate easier access to pet care services while delivering a user-friendly and engaging experience. The results show an improvement in interaction quality and ease of access to both information and services. Usability testing indicated that 94.6% of UI/UX elements functioned effectively and met user expectations.

Keywords: Design Thinking, Pet Care Website, Prototype Development, UI/UX Design, Usability Testing

Abstrak

Prototype website Pet Care dibuat menggunakan metode *Design Thinking*, yang dipilih karena pendekatannya yang berpusat pada pengguna untuk mengembangkan solusi inovatif dan efektif. Proses desain mencakup tahap empati untuk memahami kebutuhan pengguna, perumusan masalah, ideasi solusi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Website ini dirancang untuk mempermudah akses ke layanan perawatan hewan sambil menyediakan pengalaman yang ramah pengguna dan menarik. Hasil desain menunjukkan peningkatan kualitas interaksi dan kemudahan akses informasi serta layanan. Pengujian Kegunaan (*Usability Testing*) mengungkapkan bahwa 94,6% elemen UI/UX berfungsi dengan baik dan sesuai dengan ekspektasi pengguna.

Kata kunci: Desain UI/UX, *Design Thinking*, Pengembangan Prototipe, Pengujian Kegunaan, Website Pet Care

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, industri *pet care* mengalami pertumbuhan yang signifikan seiring dengan meningkatnya jumlah pemilik hewan peliharaan khususnya kucing dan anjing. Menurut data Euromonitor 2021, jumlah hewan peliharaan kucing dan anjing di Indonesia mengalami peningkatan signifikan dari tahun 2017 hingga 2021. Populasi kucing peliharaan bertambah dari 2.290.000 ekor pada tahun 2017 menjadi 2.959.000 ekor pada tahun 2021, menunjukkan kenaikan sebesar 129%. Sementara itu, populasi anjing peliharaan juga meningkat dari 477.500 ekor pada tahun 2017 menjadi 556.800 ekor pada tahun 2021, dengan kenaikan sebesar 117% (PT. Unicharm Indonesia Tbk, 2021)[1].

Pertumbuhan ini mendorong munculnya berbagai *platform online*, termasuk *website*, yang menawarkan produk dan

layanan terkait *pet care*. Namun, tidak semua *website pet care* mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Beberapa masalah umum yang sering ditemui seperti Banyak *website pet care* menghadapi tantangan dalam hal antarmuka yang kompleks dan membingungkan. Tampilan yang terlalu ramai, navigasi yang sulit, serta informasi yang tidak terstruktur dengan baik membuat pengguna kesulitan menemukan produk atau layanan yang mereka butuhkan. Sebanyak 42% aplikasi gagal karena tidak adanya pasar yang membutuhkan, dan 14% disebabkan karena tidak memperhatikan kebutuhan bisnis[2]. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype UI/UX design* pada *website pet care* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, menggunakan pendekatan yang berpusat pada pengguna untuk menciptakan solusi yang efektif dan inovatif. *Pet* adalah hewan yang sebagian atau seluruh kehidupannya bergantung pada manusia untuk

maksud tertentu[3]. *Care* artinya mencerminkan tindakan yang dilakukan dengan perhatian, kehati-hatian, dan empati. Seperti melakukan sesuatu dengan benar, menjaga kesehatan dan keselamatan, memelihara, dan menunjukkan kepedulian[4].

Penelitian ini berfokus pada industri *pet care* dengan mengkaji penerapan desain UI/UX pada *website pet care*, sebuah topik yang masih jarang dibahas secara mendalam. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang desain *website pet care* yang lebih *user-centric*. Penerapan *Design Thinking* memungkinkan kita untuk menghasilkan desain yang tidak hanya indah dipandang, namun juga fungsional dan mampu menjawab kebutuhan pengguna.

Tujuannya adalah untuk menghasilkan desain yang personal dan menarik, yang tidak hanya meningkatkan estetika tetapi juga mendukung *usability* dan efektivitas. Desain yang dibuat bertujuan memberikan pengalaman pengguna yang optimal dengan memperhatikan kebutuhan dan preferensi individu.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang memakai data yakni angka-angka yang ditambahkan penekanan terhadap pengukuran hasil yang objektif disertai analisis statistik. Angka-angka yang digunakan dalam analisis statistik berasal dari skala objektif pengukuran unit analisis yang disebut variabel[5]. Tujuannya untuk mendapatkan data yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik. Data yang dikumpulkan melalui survei sebagai metode utama untuk mendapatkan informasi kuantitatif dari pengguna terkait desain UI/UX *website pet care*. Survei adalah kegiatan pengumpulan data yang digunakan sebagai bahan untuk analisis dan evaluasi oleh perusahaan, organisasi, atau institusi tertentu.[6] Survei ini dirancang untuk menilai pengalaman pengguna, efektivitas desain, serta tingkat kepuasan mereka terhadap fitur-fitur yang tersedia di *website*.

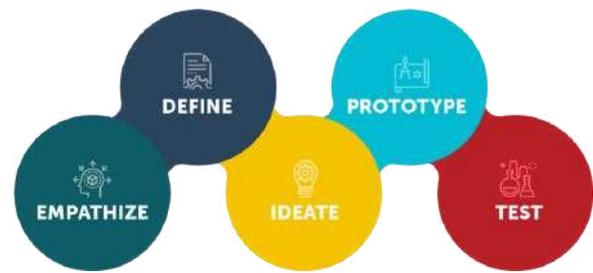
2.2. Tahapan Penelitian

2.2.1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau referensi yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam sebuah penelitian.[7]

2.2.2. Design Thinking

Design thinking adalah sebuah metode penyelesaian masalah yang berorientasi pada solusi dan berfokus pada pengalaman pengguna melalui proses iteratif. Metode ini melibatkan lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Berikut gambar 1 yang merupakan langkah-langkah dalam metode *design thinking*[8].



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

a. *Empathize*

Tahap *empathize* dalam *design thinking* adalah langkah awal di mana peneliti berupaya memahami sudut pandang dan kebutuhan pengguna terkait masalah atau tantangan yang dihadapi. Pada tahap ini, peneliti mengutamakan pengumpulan informasi yang relevan tentang pengguna. Peneliti dapat menerapkan berbagai metode dan teknik, seperti wawancara, observasi, pengamatan langsung, dan wawancara mendalam, untuk mengumpulkan informasi mengenai calon pengguna[9].

b. *Define*

Tahap *define* dalam *design thinking* merupakan tahap kedua dalam proses desain, di mana peneliti fokus untuk merumuskan masalah yang perlu diselesaikan atau tantangan yang harus dihadapi. Pada tahap ini, peneliti berusaha memahami masalah dengan lebih mendalam dan mempersempit fokus untuk merancang solusi yang tepat[10].

c. *Ideate*

Pada tahap *ideate* mulai dilakukan untuk menghasilkan berbagai ide yang akan digunakan sebagai solusi dari masalah dan kebutuhan pengguna, dengan tujuan menghasilkan solusi yang optimal[11].

d. *Prototype*

Tujuan pembuatan *prototype* adalah untuk menguji aspek-aspek tertentu dari solusi desain yang telah dikembangkan pada tahap ideasi. Proses pembuatan prototipe dimulai dengan pembuatan panduan gaya (*style guide*) untuk antarmuka pengguna (UI), yang berfungsi sebagai acuan bagi desainer dalam merancang antarmuka *website*. [12]

e. *Test*

Tujuan dari tahap pengujian adalah untuk mengevaluasi apakah solusi yang telah dirancang berhasil mengatasi masalah yang ada[13]. Proses pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing*. *Usability testing* merupakan salah satu jenis metode evaluasi *usability* yang digunakan untuk menilai sebuah produk dengan cara mengujikannya secara langsung kepada pengguna[14]. tujuannya adalah untuk mengukur seberapa efektif dan efisien solusi tersebut dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Dengan metode ini, peneliti dapat

mengidentifikasi potensi perbaikan pada desain dan memastikan bahwa *website* atau produk yang dikembangkan memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

f. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan atau proses untuk menilai sesuatu[15]. Peneliti mengevaluasi kinerja desain berdasarkan kriteria tertentu, seperti navigasi yang mudah, tingkat kepuasan pengguna, dan efektivitas fitur. Hasil penilaian ini dimanfaatkan untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan, sehingga prototipe dapat diiterasi hingga memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna secara optimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Emphasize*

Pada tahap ini, data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* melalui *platform* Google Form kepada pengguna media sosial. Kuesioner tersebut berisi 10 pertanyaan yang ditunjukkan pada tabel 1, dirancang untuk mengevaluasi kemudahan navigasi pada *website* Pet Care.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner *Online*

No	Pertanyaan
1	Nama (jawaban singkat)
2	Jenis Kelamin: <ul style="list-style-type: none"> - Laki - Laki - Perempuan - Lainnya
3	Usia: <ul style="list-style-type: none"> - < 17 Tahun - 17 - 23 Tahun - 24 - 30 Tahun - 31 - 36 Tahun - > 36 Tahun
4	Pekerjaan: <ul style="list-style-type: none"> - Pelajar - Mahasiswa - Pegawai Swasta - Buruh - Pengusaha - Ibu Rumah Tangga
5	Domisili (jawaban singkat)
6	Apakah anda memiliki hewan peliharaan? <ul style="list-style-type: none"> - Ya - Tidak
7	Jenis hewan peliharaan apa yang anda miliki? <ul style="list-style-type: none"> - Kucing - Anjing

No	Pertanyaan
-	Lainnya <ul style="list-style-type: none"> *bisa memilih lebih dari 1 jawaban
8	Seberapa sering Anda menggunakan layanan <i>pet care</i> (<i>grooming</i> , konsultasi dokter hewan, penitipan, dll.)? <ul style="list-style-type: none"> - 1 (tidak pernah) - 2 (jarang) - 3 (netral) - 4 (sering) - 5 (sangat sering)
9	<i>Website</i> yang menyediakan layanan <i>pet care</i> sering kali kurang menarik secara visual. <ul style="list-style-type: none"> - 1 (tidak pernah) - 2 (jarang) - 3 (netral) - 4 (sering) - 5 (sangat sering)
10	Saya membutuhkan <i>platform online</i> untuk memesan layanan <i>pet care</i> dengan mudah. <ul style="list-style-type: none"> - 1 (tidak pernah) - 2 (jarang) - 3 (netral) - 4 (sering) - 5 (sangat sering)
11	Saya lebih suka menggunakan layanan <i>pet care</i> dengan fitur konsultasi dokter hewan secara <i>online</i> . <ul style="list-style-type: none"> - 1 (tidak pernah) - 2 (jarang) - 3 (netral) - 4 (sering) - 5 (sangat sering)
12	Apa kesulitan utama yang Anda alami saat mencari informasi atau memesan layanan <i>pet care</i> secara <i>online</i> ? (esai)
13	Fitur apa yang menurut Anda paling penting untuk ditampilkan dalam sebuah <i>website pet care</i> ? (jawaban singkat)

3.2. *Define*

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah didapat pada tahap *emphatize*, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Perancangan UI/UX *website* Pet Care dapat diwujudkan dengan menciptakan navigasi yang mudah digunakan oleh pengguna.
- b. Penambahan fitur *Marketplace* pada *website* Pet Care dapat meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas layanan bagi pengguna.

Permasalahan ini akan digambarkan lebih jelas melalui pembuatan *user persona* yang ditunjukkan pada gambar 2, akan memberikan gambaran mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna untuk memastikan solusi yang diusulkan sesuai dengan harapan mereka. Selain itu, *user journey map* yang ditunjukkan pada gambar 3, akan digunakan untuk memetakan langkah-langkah yang dilalui pengguna dalam berinteraksi dengan *website*, membantu tim desain memahami pengalaman pengguna secara

menyeluruh dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dalam perjalanan pengguna.



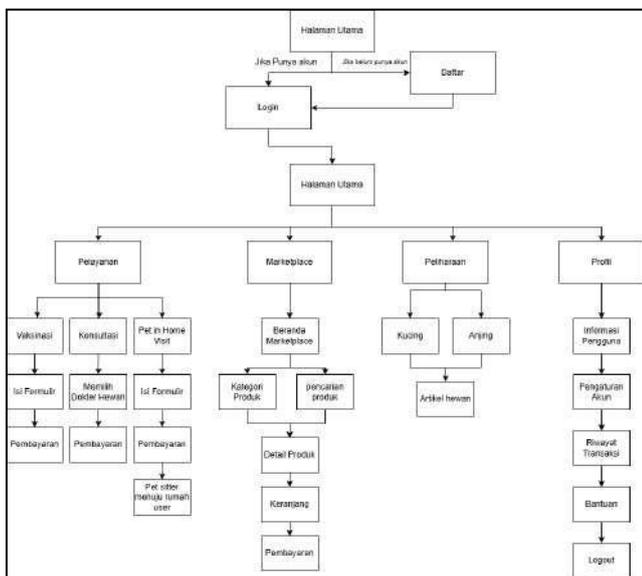
Gambar 2. User Persona



Gambar 3. User Journey Map

3.3. Ideate

Peneliti berfokus pada eksplorasi ide-ide inovatif untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses situs web Pet Care. Dengan menggunakan berbagai teknik kreatif, peneliti berupaya menemukan solusi yang efektif untuk mengatasi berbagai hambatan yang sering dialami pengguna saat ini. Ide-ide baru tersebut akan diwujudkan melalui pembuatan *sitemap*. *Sitemap* dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.

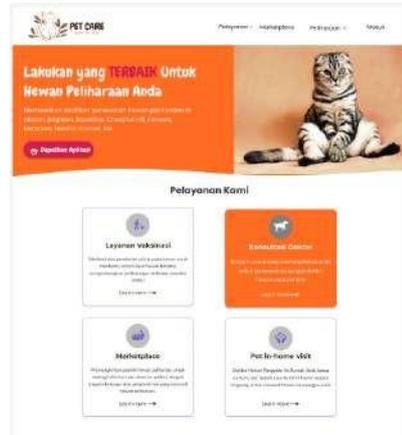


Gambar 4. Sitemap

3.4. Prototype



Gambar 5. Login



Gambar 6. Halaman Utama



Gambar 7. Fitur Vaksinasi

Gambar di atas merupakan 3 contoh dari *prototype website* Pet Care. Gambar 5 menunjukkan halaman *Login* yang digunakan untuk memasukkan akun, gambar 6 menunjukkan halaman utama dari *website* Pet Care, pada halaman ini terdapat penjelasan-penjelasan singkat terkait *website* Pet Care, gambar 7 merupakan salah satu fitur yang tersedia di *website* tersebut yaitu fitur vaksinasi, pada halaman ini terdapat pemesanan vaksin, artikel serta dosis tentang vaksin kucing maupun anjing.

3.5. Test

Usability testing akan dilakukan dengan melibatkan lima calon pengguna selama sekitar 20 menit. Pengujian ini menggunakan berbagai skenario yang dirancang untuk setiap fitur sebagai panduan penggunaan prototipe. Melalui pengujian ini, penulis dapat mengevaluasi sejauh mana responden mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan melalui interaksi dengan prototipe. Untuk mendukung komunikasi jarak jauh, *platform* Zoom akan digunakan, sementara Figma akan berfungsi sebagai media untuk menjalankan pengujian melalui prototipe interaktif yang telah disiapkan. Adapun skenario yang telah dibuat oleh peneliti terdapat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Skenario *Usability Testing*

No	Skenario
1	Pendaftaran dan <i>Login</i> Pengguna Baru
2	Mencari Layanan Perawatan Hewan Vaksinasi
3	Melakukan pemesanan layanan vaksinasi
4	Membaca Artikel
5	Melakukan Konsultasi
6	Mencari Layanan <i>Pet in Home Visit</i>
7	Melakukan pemesanan layanan <i>Pet in Home Visit</i>
8	Membuka halaman <i>marketplace</i>
9	Membuka halaman keranjang
10	Melakukan pembelian produk
11	<i>Logout</i> dari akun <i>pet care</i>

Pada tabel 3 di bawah ini akan menjelaskan hasil dari *usability testing* yang sudah dikerjakan oleh 5 calon pengguna.

Tabel 3. Hasil Skenario *Usability Testing*

No	Respon den	Skenario										Skor Respond en	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11
1	Rifki	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	100
2	Putri	V	V	V	V	V	V	X	V	V	V	V	91
3	Sandi	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	100
4	Jannah	V	V	X	V	V	V	V	V	V	V	V	91
5	Dilla	V	V	V	V	V	V	X	V	V	V	V	91
Rata-rata per skenario		100	100	80	100	100	60	100	100	100	100	100	
Nilai Hasil Responden												94.6	

Indikator v : Berhasil

x : Gagal

Hasil *usability testing* menunjukkan bahwa mayoritas skenario berhasil dengan baik, dengan rata-rata keberhasilan 94,6%, yang mencerminkan *prototype* dirancang secara *user-friendly*.

3.6. Evaluasi

Hasil *usability testing* menunjukkan rata-rata keberhasilan skenario yang diuji mencapai 94,6%, menandakan *prototype* dirancang dengan baik dan sebagian besar fitur berfungsi tanpa hambatan. Namun, terdapat tantangan pada skenario Melakukan Konsultasi (skenario 5) dan Pemesanan Layanan *Pet in Home Visit* (skenario 7), di mana masing-masing satu dan dua responden mengalami kegagalan. Hal ini mengindikasikan perlunya perbaikan pada alur dan antarmuka kedua fitur tersebut. Secara keseluruhan, *prototype* sudah *user-friendly*, namun diperlukan penyempurnaan lebih lanjut dan pengujian ulang untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

4. KESIMPULAN

Hasil uji coba menunjukkan bahwa desain UI/UX situs web *Pet Care*, yang dikembangkan menggunakan metode *design thinking*, telah dievaluasi dengan baik melalui aspek antarmuka dan pengalaman pengguna. *Usability testing* mengungkapkan tingkat keberhasilan yang tinggi, dengan rata-rata 94,6%, yang mencerminkan desain yang ramah pengguna. Namun, beberapa kendala ditemukan pada fitur konsultasi dan pemesanan layanan *Pet in Home Visit*, sehingga diperlukan perbaikan untuk meningkatkan kejelasan dan efisiensi alur. Secara keseluruhan, prototipe sudah menunjukkan kualitas yang baik, tetapi diperlukan penyempurnaan untuk menghadirkan pengalaman pengguna yang optimal.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas analisis pengguna dengan melibatkan berbagai segmen, seperti variasi usia, tingkat pengalaman digital, dan jenis hewan peliharaan, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang kebutuhan pengguna. Pengujian prototipe dapat ditingkatkan melalui pendekatan seperti *A/B Testing* atau *heuristic evaluation* untuk menghasilkan desain yang lebih optimal. Selain itu, pengembangan UI/UX juga dapat diperluas ke *platform* aplikasi *mobile*, mengingat tingginya penggunaan perangkat *mobile* dan peluangnya untuk menjangkau lebih banyak pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Rosyidi, R. Maryanto, and M. S. Romadhon, "Design of Blockchain Implementation for Cooperative: Indonesia Case," 2019, doi: 10.1109/ICIC47613.2019.8985942.
- [2] D. N. T. How, M. A. Hannan, M. S. H. Lipu, and P. J. Ker, "State of Charge Estimation for Lithium-Ion Batteries Using Model-Based and Data-Driven Methods: A Review," *IEEE Access*, vol. 7, pp. 136116–136136, 2019, doi: 10.1109/ACCESS.2019.2942213.

- [3] D. U. Rahmiati, E. S. Pribadi, P. Hewan, D. Kesehatan, and M. Veteriner, "Tingkat Pendidikan dan Status Ekonomi Pemilik Hewan Kesayangan dalam Hal Pengetahuan dan Penerapan Kesejahteraan Hewan," unpublished.
- [4] Liputan6.com, "Care artinya perhatian atau peduli, simak 20 contoh kalimatnya," May 4, 2023. [Online]. Available: <https://www.liputan6.com/hot/read/5289178/care-artinya-perhatian-atau-peduli-simak-20-contoh-kalimatnya>
- [5] M. Y. Balaka, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.
- [6] D. L. Kaligis and R. R. Fatri, "Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web dengan Metode User Centered Design," *Jurnal JUST IT*, vol. 21, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>
- [7] B. A. Habsy, "Seni Memahami Penelitian Kualitatif dalam Bimbingan dan Konseling: Studi Literatur," unpublished.
- [8] D. H. Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web pada Laportea Company," *J. Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, 2021.
- [9] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [10] Y. Z. Z. Manik, "Perancangan desain UI/UX untuk website sistem administrasi keuangan organisasi kemahasiswaan di STT Terpadu Nurul Fikri menggunakan aplikasi Figma", Other thesis, Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, Depok, Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://repository.nurulfikri.ac.id/id/eprint/472>
- [11] G. Dwi, P. Haryanto, A. A. Ridha, and T. Ridwan, "Perancangan UI/UX SIM dan Monitoring Tugas Akhir Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Program Studi Sistem Informasi Universitas Singaperbangsa Karawang)," *J. Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 2, 2023.
- [12] S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Website UMKM Kirihuci," unpublished.
- [13] B. Oktaviani, "Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking," *Tugas Akhir*, 2023.
- [14] N. L. Putri, A. Wedayanti, N. Kadek, A. Wirdiani, I. Ketut, and A. Purnawan, "Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Inform.*, vol. 7, no. 2, n.d.
- [15] A. N. Phafiandita, A. Permadani, A. S. Pradani, and M. I. Wahyudi, "Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas," *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, vol. 3, no. 2, pp. 111–121, 2022, doi: 10.47387/jira.v3i2.262.