

## Rancang bangun *platform* digital pemeliharaan hewan berbasis *website* sebagai solusi perawatan hewan

Rifqi Syamsul Fuadi<sup>1</sup>, Wildani Fauzi<sup>2</sup>, Noviyanti Nurjannah<sup>3</sup>, Rizky Merdika Agusta<sup>4</sup>, Siti Nurjannah<sup>5</sup>

<sup>1</sup> UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

<sup>2,3,4,5</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

<sup>1</sup>[rifqi@uinsgd.ac.id](mailto:rifqi@uinsgd.ac.id), <sup>2</sup>[wildanif@upi.edu](mailto:wildanif@upi.edu), <sup>3</sup>[noviyantinur@upi.edu](mailto:noviyantinur@upi.edu), <sup>4</sup>[megusta@upi.edu](mailto:megusta@upi.edu), <sup>5</sup>[stnurjanah13@upi.edu](mailto:stnurjanah13@upi.edu)

### Info Artikel

#### Article history:

Received May 12, 2022

Revised Aug 03, 2022

Accepted Aug 08, 2022

#### Kata Kunci:

Animal Care  
Design Thinking  
Digital Platform  
Information Portal

### ABSTRAK

Sering dijumpai permasalahan perawatan hewan dikalangan masyarakat seperti kurangnya pengetahuan dalam merawat hewan, kurangnya kepedulian terhadap hewan yang dipelihara, dan terbatasnya interaksi antara *owner* dengan dokter hewan yang biasanya diakibatkan karena jarak atau biaya yang dipatok. Sehingga dengan adanya permasalahan diatas, memelihara hewan dengan hambatan yang ada bisa menimbulkan penyakit baik dari hewan maupun dari pemilik hewannya. Dari permasalahan diatas, penulis menawarkan suatu solusi yang dapat meminimalisir permasalahan terhadap pemeliharaan dan perawatan hewan dengan dirancangnya suatu sistem informasi pemeliharaan hewan berbasis website yang diberi nama "*Anabul Care*". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode "*Design Thinking*" yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Setelah dilakukan tahap awal pada proses ini terdapat beberapa *problem* yang terjadi yaitu, Kurangnya informasi atau pengetahuan perihal perawatan hewan, Kesulitan menjangkau dokter hewan (baik dari segi dana maupun jarak), Terhambatnya penanganan hewan sakit dan terlantar disebabkan pandemi Covid-19, dan Kurang lengkapnya data riwayat penyakit dari hewan yang sakit dan terlantar. Dari tahapan yang dilakukan mulai dari *empathize* hingga *usability testing*, diperoleh data bahwa calon *user* masih merasa sedikit kebingungan dengan implementasi uji coba produk dari hasil *prototype*. Kemudian terdapat saran dari calon *user* bahwa penggunaan warna bisa lebih dimaksimalkan lagi serta perbaikan lainnya. Oleh karena itu, perancangan *website* ini diharapkan dapat berjalan sesuai kebutuhan dan keinginan para pengguna agar dapat bermanfaat dengan baik.

## 1. PENDAHULUAN

Di zaman yang serba sederhana ini tentu saja setiap orang tidak mau merasa sulit dalam menangani permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Kebutuhan setiap orang dapat terpenuhi dengan mudah mengingat perkembangan-perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dalam lingkup masyarakat, pengembangan teknologi digunakan sebagai alternatif yang bisa memudahkan segala bentuk pekerjaan dan membuat kegiatan kita lebih instan. Di sela kesibukan masyarakat penduduk di Indonesia, sering kita jumpai bahwa terdapat beberapa dari sebagian besar masyarakat yang memiliki kesibukan memelihara dan merawat hewan peliharaan. Namun dengan perkembangan yang terjadi saat ini, sudah lebih dari beberapa kasus di Indonesia yang membahas mengenai pola pemeliharaan hewan yang dipelihara agar dapat membantu proses perawatan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian WHO, dalam setahun sekurang-kurangnya 50.000 orang

meninggal karena rabies [1]. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingginya populasi anjing terlantar, meningkatkan peluang anjing untuk tertular rabies dan jika berakibat fatal, maka jumlah masyarakat yang meninggal jika terkena rabies akan semakin banyak.

Kesibukan memelihara hewan merupakan salah satu bentuk aktivitas yang berkaitan dengan minat dan hobi masing-masing individu. Tidak bisa dipungkiri, seringkali kita melihat banyak sekali orang yang memilih aktivitas merawat hewan sebagai suatu bentuk kesenangan dan ketenangan. Hewan peliharaan bisa dijadikan sebagai teman dekat, teman bermain yang biasanya menimbulkan efek yang positif terhadap si pemilik atau si pemelihara sendiri. Hewan yang sering dipelihara dan dirawat oleh khalayak umum diantaranya adalah kucing, anjing, ikan, dan lainnya.

Namun bagi beberapa orang, memelihara hewan membutuhkan kesadaran dalam dirinya sendiri, dan tentu saja membutuhkan pola pemeliharaan yang baik sesuai dengan aturan yang semestinya, seperti memberi kenyamanan, memberi asupan makan, tempat yang nyaman, dan juga hewan pasti membutuhkan kesejahteraan, perlindungan, dan pemeliharaan yang baik yang bisa menghindari dari gangguan luar. Adanya tanggung jawab pemeliharaan sudah menjadi tujuan dan kewajiban setiap pemilik. Kebutuhan *pet* mencakup kebutuhan untuk segi kesehatan, kesejahteraan, pemeliharaan dan perlindungan [2]. Oleh karena itu menjadi seorang pemilik hewan harus memiliki kualitas baik dan dapat menjamin perawatan hewan yang dipelihara.

Seiring perkembangan yang ada di setiap individu, tentu saja akan menambahkan kesibukan sehingga hewan seringkali terabaikan. Disisi lain, pemilik yang terbilang kurang *update* dalam merawat hewan dan belum memiliki pengalaman lebih dari proses perawatan, tidak menutup kemungkinan dapat menghambat pola perawatan dan bahkan hewan bisa saja sakit dan terindikasi berpenyakit karena pemeliharaan yang salah. Sering dijumpai permasalahan perawatan hewan dikalangan masyarakat seperti kurangnya pengetahuan dalam merawat hewan, kurangnya kepedulian terhadap hewan yang dipelihara, dan terbatasnya interaksi antara pemilik hewan dengan dokter hewan yang biasanya diakibatkan karena jarak atau biaya yang dipatok. Sehingga dengan adanya permasalahan diatas, memelihara hewan dengan hambatan yang ada bisa menimbulkan penyakit baik dari hewan maupun dari pemilik hewannya.

Dari permasalahan di atas, penulis menawarkan suatu solusi yang dapat meminimalisir permasalahan terhadap pemeliharaan dan perawatan hewan dengan dirancangnya suatu sistem informasi pemeliharaan hewan berbasis *website*, yang memiliki target dapat menyediakan informasi bagi pemilik atau pemilik hewan yang merasa kesulitan dalam merawat hewan. Perancangan sistem adalah merupakan salah satu bagian dari pengembangan sistem informasi yang bertujuan untuk memudahkan kinerja pelayanan yang ada pada dokter hewan dalam memberikan pelayanan kesehatan bagi hewan [3]. Sistem informasi berbasis web adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan yang berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mentransferkan informasi dalam bentuk teks, gambar, dan suara [4]. Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser [5]. Serta memberikan peluang kemudahan agar dapat berkonsultasi langsung dengan dokter hewan secara virtual. Dengan adanya *website* “Anabul Care” ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di khalayak umum yang berkaitan dengan hewan peliharaan.

## 2. METODE PENELITIAN

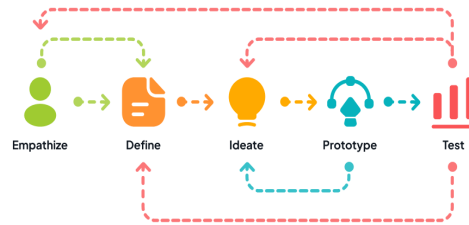
Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan beberapa tahapan dan analisis dengan penjelasan sebagai berikut.

### 2.1. Tahapan penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode *Design Thinking*. Penelitian terhadap *user* untuk mengembangkan *prototype platform* pada penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design thinking* adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Solusi yang dirancang itu pertama kali akan dilakukan dengan memikirkan ide-ide dengan cara *brainstorming* atau dikenal dengan proses menciptakan solusi sesuai apa yang dipikirkan dan dalam waktu yang singkat. *Design Thinking* dilakukan untuk menggali permasalahan serta kebutuhan yang dihadapi oleh target *user* agar dapat dengan mudah menentukan bentuk solusi terbaik untuk dapat menyelesaikan masalah [6]. Metode *Design thinking* ini sangat berguna dalam mengatasi masalah kompleks yang biasanya tidak terlalu jelas dan dikenal secara baik dan dipertanyakan kebenarannya. Hal ini bisa dilakukan seperti berikut:

1. Jika dilihat dari berbagai sudut pandang, dengan melihat kebutuhan manusia yang terlibat dalam proses pemenuhan kebutuhan sistem selalu berpusat pada manusia.

2. Proses menciptakan ide-ide dan inovasi kreatif secara spontan melalui *brainstorming*.
3. Terintegrasi dengan berbagai macam model pengembangan yang digunakan secara relevan.



Gambar 1. *Design Thinking*

Berdasarkan gambar 1 diatas, *design thinking* ini ternyata memiliki 5 tahapan, antara lain:

1. *Empathize*

*Empathize* artinya berkaitan dengan perasaan, empati, emosi, pandangan, dan juga pengalaman *user* dengan perancang sistem. Tahapan ini peneliti berfokus pada pencarian informasi dan mengamati pengalaman pengguna [7]. Tujuan dari tahapan ini agar peneliti bisa berempati kepada pengguna sehingga bisa berada pada posisi dan pada sudut pandang yang sama dengan pengguna. *Empathize* dianggap sebagai inti dari proses perancangan yang berpusat pada manusia (*human centered design*), metode ini berupaya untuk memahami pengguna dalam konteks produk yang dirancang, dengan melakukan observasi, wawancara, dan menggabungkan observasi dan wawancara dengan terlebih dahulu diberikan suatu skenario [8]. Tahap ini merupakan tahap atau fase untuk kita dapat memahami kebutuhan pengguna, keinginan pengguna, tujuan bisnis yang harus dicapai, dan kapasitas serta kemampuan teknologi. Karena sejatinya segala sesuatu yang dikatakan pengguna belum tentu apa yang sebenarnya mereka lakukan, dan belum tentu sesuai. Dengan begitu, maka dalam proses ini kita harus mencari tahu :

1. Apa yang *user* pikirkan dan rasakan ?
2. Kebiasaan apa yang mereka lakukan ?
3. Apa saja kegelisahan yang mereka rasakan ?
4. Hal apa saja yang dapat membuat mereka senang atau bahagia ?

2. *Define*

Informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *empathize* tadi, dianalisis dan disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap ini adalah tahapan dalam mendefinisikan masalah apa yang sebenarnya dialami oleh pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah produk atau proses. Dan hasil akhir pada tahapan ini adalah :

1. Masalah apa yang akan diselesaikan ?
2. Untuk siapa kita menyelesaikan masalah ini ?
3. Apa cara lain yang dapat menyelesaikan masalah ini ?

3. *Ideate*

Tahap ini berfungsi untuk menghasilkan berbagai macam ide. *Ideate* adalah tahap pengembangan ide atau biasa disebut dengan *brainstorming* [9]. Dalam proses ini akan muncul banyak ide yang memungkinkan untuk menjadi solusi sebuah masalah. Semua ide-ide akan ditampung guna penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap *define*. Penarikan hasil ide juga dapat dilakukan dengan cara *brainstorming*. Seperti yang kita tahu bahwa sangat penting mendapatkan ide sebanyak mungkin atau solusi masalah di awal fase ide yang kemudian dipilih cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang nantinya terjadi.

4. *Prototype*

Tahap keempat dalam *design thinking* adalah tahap *prototype*. Produk yang dirancang bisa dicoba dengan rangkaian *low fidelity* atau *rapid prototyping*. Pada tahap ini dihasilkan sejumlah versi produk yang murah dan diperkecil, atau fitur khusus yang ditemukan dalam produk. *Prototype* ini dapat diujikan ke beberapa target pengguna pada fase berikutnya. Tahap ini dapat mengidentifikasi kelayakan produk dari hasil ide yang diterima [10].

5. *Testing*

Proses *testing* atau pengujian dilakukan untuk mengukur hasil desain yang telah dirancang yang telah dibuat *prototype* juga dalam bentuk setengah jadi. *Testing* adalah tahap akhir dari design thinking, tetapi dalam proses berulang, hasil yang dihasilkan selama fase testing sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasi pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, dan merasakan, dan berempati [11]. Dalam proses pengujian akan di tes produk baik itu dalam bentuk *low fidelity*, *high fidelity* atau lainnya. Yang terpenting hasil *prototype* dapat diakses dan diuji cobakan kepada calon pengguna. Sehingga nantinya akan didapatkan hasil revisi dan perbaikan kedepannya.

2.2. **Software yang digunakan**

Software yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah miro dan figma.

2.3. **Analisis sistem**

Sistem Informasi yang kami rancang merupakan website sebagai solusi terhadap masalah yang mengenai pemeliharaan hewan. Kami memilih untuk merancang website untuk memudahkan pengguna dalam mengaksesnya tanpa harus mengunduh aplikasi.

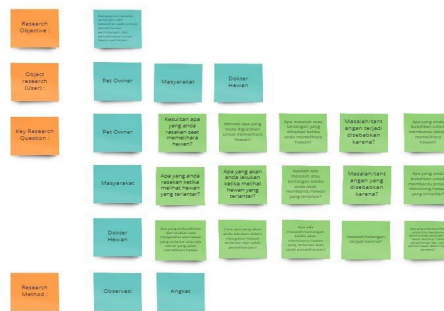
3. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah diketahui metode yang digunakan serta telah dilakukannya implementasi dari beberapa tahap di atas, dapat diberikan hasil bahwa metode *design thinking* yang telah dilakukan dapat diperinci sesuai apa yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut adalah hasil penelitian pengguna dengan metode *design thinking* yang telah dilakukan oleh tim, yakni :

3.1. **Empathize**

Sesuai dengan deskripsi diatas, pada tahap *empathize* ini tim melakukan *brainstorming* dan *interview* untuk menentukan apa saja yang akan diteliti. *Research Objective* yang ditargetkan adalah untuk mengetahui masalah, tantangan, dan kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam proses perawatan dan pemeliharaan hewan serta mengidentifikasi faktor pendukung serta penghambat yang ada. Kemudian untuk *Object Research* atau target pengguna dari penelitian ini dibagi 2 yaitu :

1. *Pet Owner* (pemilik hewan dan termasuk masyarakat), serta
2. Dokter hewan



Gambar 2. *Research Plan*

Peneliti melakukan rencana penelitian seperti pada gambar 2. Berdasarkan hasil *brainstorming* untuk mengenal lebih jauh kebutuhan dan capaian yang ingin didapat, untuk itu berikut merupakan hasil dari proses *empathize* yang dilakukan tim peneliti dengan target responden adalah Masyarakat dan Dokter hewan. hasil tahap *empathize* dapat dilihat dalam tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. *Data Empathize*

Pertanyaan Riset	Jawaban
Apakah kamu punya hewan peliharaan?	(85,4% responden menjawab tidak dan 14,6% responden menjawab punya)

<p>Apa yang biasa kamu lakukan untuk merawat hewan peliharaan?</p>	<p>a. Memberi makan b. Memberikan perawatan</p>
<p>Apakah kamu sering membantu dan merawatnya?</p>	<p>(70,5% menjawab tidak dan 29,5% responden menjawab iya)</p>
<p>Adakah masalah atau tantangan ketika kamu membantu dan merawat hewan?</p>	<p>Dari 44 responden dapat diambil kesimpulan bahwa permasalahan yang sering terjadi adalah adanya: a. Permasalahan dalam hal merawat yang diakibatkan adanya ketidaktahuan serta kurangnya pengetahuan b. Masih ada rasa takut atau bahkan trauma pada hewan peliharaan c. Kurangnya biaya perawatan dan juga rasa bosan serta sibuk sampai mengabaikan hewan</p>
<p>Apa penyebab terjadinya masalah tersebut?</p>	<p>a. Terkendala materi (biaya perawatan) b. Tidak memahami pola perawatan hewan yang benar</p>
<p>Kira-kira hal apa yang kamu butuhkan ketika merawat hewan?</p>	<p>a. Uang/Biaya perawatan b. Tempat penampungan c. Pemberian edukasi perawatan d. Sistem informasi perawatan hewan e. Bantuan orang yang lebih paham</p>

### 3.2. Define Problem

Tahap kedua dalam *design thinking* adalah tahap *define* yaitu, proses pengolahan data dari hasil *empathize* yang kemudian akan dianalisis dan disintesis untuk menentukan faktor permasalahan yang menjurus pada masalah inti yang nantinya akan diidentifikasi. Data atau informasi yang ada akan diamati dan diperjelas tentang apa saja keinginan *user*. Tabel 2 berikut adalah masalah yang telah didefinisikan untuk masing-masing *object research* :

Tabel 2. Data *Define*

<i>User</i>	Masalah
<i>Pet Owner</i> (Masyarakat)	<p>Kurangnya informasi atau pengetahuan perihal perawatan hewan Hal yang akan peneliti lakukan adalah : Membantu <i>pet owner</i> untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan perihal perawatan hewan yang sehat maupun yang sudah terindikasi sakit</p>
<i>Pet Owner</i> (Masyarakat)	<p>Kesulitan menjangkau dokter hewan (baik dari segi dana maupun jarak)</p>
Dokter	<p>Terhambatnya penanganan hewan sakit dan terlantar disebabkan pandemi Covid-19 Hal yang akan dilakukan adalah : Memfasilitasi dokter dengan menyediakan pelayanan secara online</p>
Dokter	<p>Kurang lengkapnya data riwayat penyakit dari hewan yang sakit dan terlantar Hal yang akan peneliti lakukan adalah: Membantu dokter untuk bisa memberikan atau mendapatkan data medis kepada atau dari konsumen</p>

### 3.3. Ideate

Gambar 3 berikut adalah ide solusi yang berhasil tim peneliti definisikan untuk menjawab permasalahan-permasalahan di atas :



Gambar 3. *Pet Owner-Masyarakat Problem x Solution & Dokter Hewan Problem X Solution*

Proses pengembangan ide yang dilakukan peneliti berdasarkan tahapan sebelumnya ditampilkan dalam tabel 3 dan 4 berikut ini.

Tabel 3. *Data Ideate Pet Owner*

User	Problem	Solusi
<i>Pet Owner (Masyarakat)</i>	Kurangnya informasi atau pengetahuan perihal perawatan hewan	1. Membuat sistem informasi <i>website</i> yang menyediakan fitur forum diskusi 2. Menyediakan artikel yang berkaitan dengan pemeliharaan dan perawatan hewan
<i>Pet Owner (Masyarakat)</i>	Kesulitan menjangkau dokter hewan (baik dari segi dana maupun jarak)	1. Membuat sistem informasi <i>website</i> yang menyediakan fitur konsultasi dokter 2. Menyediakan fitur perihal informasi biaya perawatan 3. Menyediakan fitur informasi dokter hewan

Tabel 4. *Data Ideate Dokter*

User	Problem	Solusi
Dokter	Terhambatnya penanganan hewan sakit dan terlantar disebabkan pandemi Covid-19	1. Membuat fitur konsultasi dokter yang terdiri dari konsultasi secara private dengan dokter dan diskusi antara pemilik hewan dengan pemilik hewan dan pemilik hewan dengan dokter. 2. Menyediakan fasilitas berupa <i>website</i>
Dokter	Kurang lengkapnya data riwayat penyakit dari hewan yang sakit dan terlantar	1. Membuat fitur <i>e-report</i> 2. Fitur rincian konsultasi

### 3.4. Prototype

Pembuatan *low fidelity (wireframe)* dari design hasil *crazy eights* tim yang sudah dibuat dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



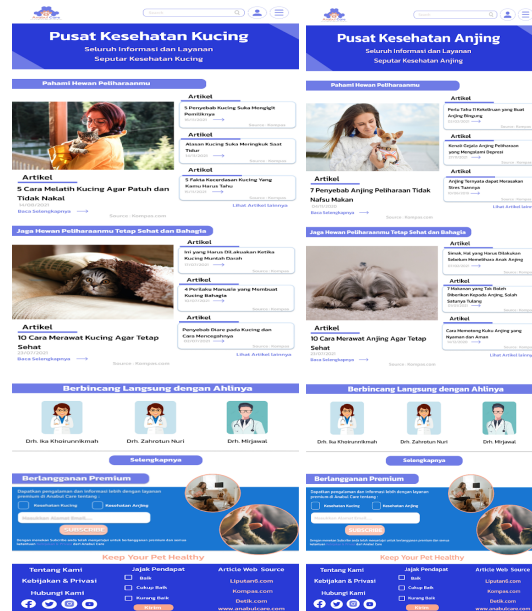
Gambar 4. *Design Hasil Crazy Eights Terpilih*

Bagian *high fidelity prototype* berdasarkan acuan dari desain sebelumnya dapat dilihat dalam gambar 5 sampai 12 di bawah ini.



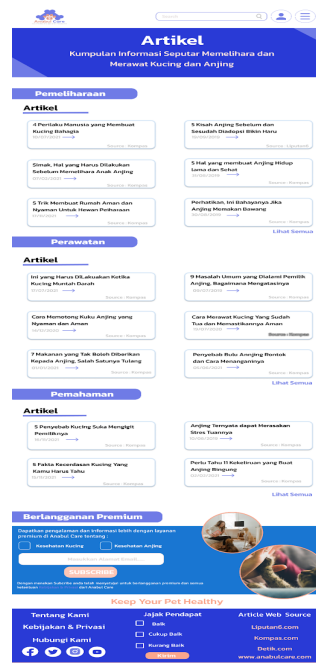
Gambar 5. *Homepage*

Gambar 5 menunjukkan gambar dari halaman *homepage* pada *website Anabul Care* dengan memperlihatkan beberapa fitur layanan yang bersifat reguler dan premium dan kategori-kategori.



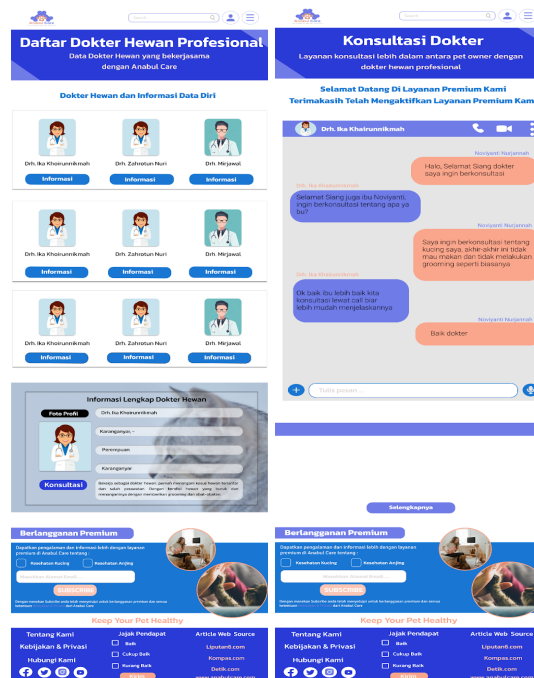
Gambar 6. Halaman Pusat Kesehatan Kucing dan Anjing

Gambar 6 sebelah kiri menunjukkan tampilan dari halaman untuk menemukan artikel yang membahas seputar perawatan dan pemeliharaan kucing. Sedangkan sebelah kanan menunjukkan tampilan dari halaman untuk menemukan artikel yang membahas seputar perawatan dan pemeliharaan Anjing serta dokter ahli yang bekerja sama dengan *website anabul care*.



Gambar 8. Halaman Artikel

Gambar 8 menunjukkan tampilan halaman layanan artikel yang memuat keseluruhan artikel yang memiliki isi yang relevan untuk perawatan, pemeliharaan dan pemahaman hewan pemeliharaan dalam lingkup kucing dan anjing.

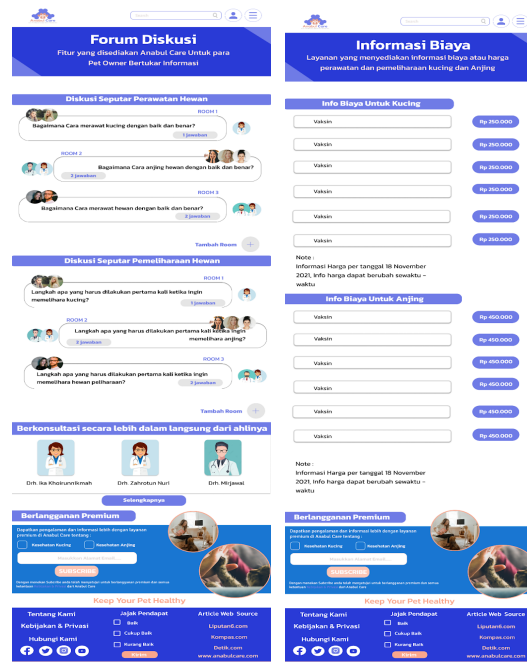


Gambar 9. Halaman Daftar Dokter dan Konsultasi

Gambar 9 sebelah kiri menunjukkan halaman daftar dokter yang bekerja sama dengan anabul care untuk memberikan layanan konsultasi kepada pet owner atau pengguna website Anabul Care. Sedangkan sebelah kanan menunjukkan halaman layanan untuk pengguna yang ingin berkonsultasi dengan dokter secara



langsung yang bersifat *private*. Layanan ini merupakan layanan premium yang disediakan oleh *website* Anabul Care.



Gambar 10. Halaman Forum Diskusi dan Informasi Biaya

Gambar 10 sebelah kiri menunjukkan tampilan halaman layanan yang disediakan oleh anabul care untuk *pet owner* berdiskusi dengan *pet owner* lain atau dokter secara langsung. Sedangkan gambar sebelah kanan menunjukkan tampilan halaman untuk layanan informasi biaya perawatan hewan peliharaan, seperti harga vaksin untuk kucing dan anjing.

### 3.4. Testing

Hasil dari *usability testing* telah didapatkan dari hasil wawancara yang dilakukan kepada narasumber yang diberikan beberapa tugas dengan membuka halaman buat akun, *login*, pusat kesehatan kucing/anjing, konsultasi dokter, daftar dokter, dan informasi biaya.

Tugas tersebut diberikan untuk mengetahui pemahaman dari pengguna terhadap ikon-ikon dan fitur yang ada di dalam *website* anabul care serta melihat fitur-fitur yang bekerja dan tidak bekerja. Wawancara dilakukan menggunakan media *video call conference* dan pengguna diberikan link *prototype*. Dari beberapa tugas di atas dihasilkan bahwa pengguna masih kebingungan dalam menemukan ikon untuk fitur memilih menu kategori, untuk menemukan ikon *login* dan daftar pengguna sudah paham. Pemilihan warna yang dirasa pengguna kurang cerah sehingga kurang menarik sehingga kelompok kami mengganti warna primer pada *design user interface* dari warna merah muda menjadi warna biru. Kesimpulan dari hasil *usability testing* fitur pada *design prototype website* Anabul Care dapat dijalankan dengan baik.

## 4. PENUTUP

Berdasarkan pada data dan hasil pembahasan diatas, dapat diketahui bahwa penelitian ini dimaksudkan untuk merancang suatu sistem informasi berbasis *website* yang berjudul "Anabul Care". *Website* Anabul Care dirancang berdasarkan hasil pemecahan masalah yang berkaitan dengan perawatan dan pemeliharaan hewan. Fitur yang ada pada web ini antara lain fitur penyajian informasi seperti kesehatan kucing dan anjing yang diwadahi dengan berbagai artikel dan berita. Selain itu terdapat fitur konsultasi dan diskusi bersama dokter, serta informasi biaya perawatan. Dari tahapan yang dilakukan mulai dari *empathize* hingga *usability testing*, diperoleh data bahwa calon pengguna masih merasa sedikit kebingungan dengan implementasi uji coba produk dari hasil *prototype*. Kemudian terdapat saran dari calon pengguna bahwa penggunaan warna bisa lebih dimaksimalkan lagi serta perbaikan lainnya.

Jika dilihat dari hasil yang ada sejauh ini, tim masih banyak kekurangan dan perlu memaksimalkan dalam memperbaiki produk menjadi lebih sesuai lagi dengan metode *design thinking* yang diterapkan. Tentu saja tim masih membutuhkan saran dan kritik lainnya agar perancangan sistem ini dapat berjalan sesuai

dengan keinginan *user* maupun tim perancang. Dan memenuhi target serta tujuan dari pembuatan produk *website Anabul Care* ini.

## 5. REFERENSI

- [1] Christine, M. A., Hadi, W., Kendekallo, A. C., Suryadarma, M., & Amesa, A. "INGON, web solusi pemeliharaan hewan-hewan terlantar & sakit". *JuTISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 2(2), 2016.
- [2] Patricia, Wawa." Pet Care Centre Di Kabupaten Kubu Raya". Fakultas Teknik: Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura, 2019.
- [3] Holik, S. S. "Sistem Informasi Pelayanan Dokter Hewan Pada Zoom Pet Care (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia)". 2018.
- [4] Yuliansyah, N. I., & Safitri, D. "RANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN KESEHATAN DAN PEMELIHARAAN HEWAN PADA KLINIK HEWAN DOKTER ARIF"(Doctoral dissertation, Tugas Akhir, Universitas Muhammadiyah Magelang), 2020.
- [5] Purwaningtias, F. "SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA LUCKY PAWS'S PETSHOP BERBASIS WEB". *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, 7(2), 44-50. 2017.
- [6] Lucas, F. "Prototyping dalam Design Thinking: Cepat Gagal, Sering Gagal". Envato Tuts Plus, 2018.
- [7] Widodo, A. C., & Wahyuni, E. G. "Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi". *AUTOMATA*, 2(2). 2021.
- [8] Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer". *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-23, 2018.
- [9] Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking". In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*. 2017.
- [10] N. W. A. Majid and T. Ridwan, "Development of the traditional digital games for strengthening childhood's verbal skill," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 9, no. 1, pp. 75-82, 2019.
- [11] Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)". *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60. 2021.