



PERANCANGAN DESIGN APLIKASI KESEHATAN KUCING DAN ANJING ONLINE (DoCat) DENGAN METODE *DESIGN THINKING* PADA BINAR ACADEMY

KERJA PRAKTIK



**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

UNIVERSITAS
Dinamika

**Oleh:
Firman Mauludani
20390100003**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

PERANCANGAN DESIGN APLIKASI KESEHATAN KUCING DAN ANJING ONLINE (DoCat) DENGAN METODE *DESIGN THINKING* PADA BINAR ACADEMY

KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Proyek Akhir



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Firman Mauludani
NIM : 20390100003
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

**PERANCANGAN DESIGN APLIKASI KESEHATAN KUCING
DAN ANJING ONLINE (DoCat) DENGAN METODE *DESIGN
THINKING* PADA BINAR ACADEMY**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Firman Mauludani
NIM: 20390100003

Telah dipenksa dan disetujui
pada tanggal 23 Januari 2023

Pembimbing

Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., S.Th., M.Sc.
NIDN: 0718128903

Penyelia

Bagus Prakoso Gunawan
NIP: 32201258

Kerja Praktik ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk mengerjakan Proyek Akhir

Digitally signed by

Nunuk

Wahyuningtyas,
M.Kom

Date: 2023.01.27

11:38:42 +07'00'

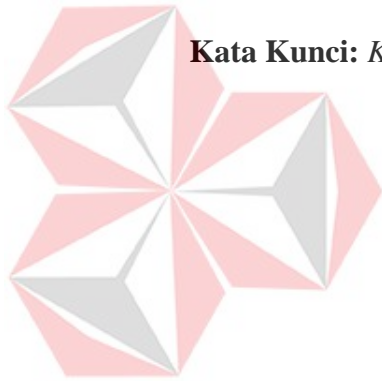
P W p w n l Y c j { w p k p i v { c u ' O M q o

Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi

ABSTRAK

Kampus Merdeka adalah bagian dari kebijakan Belajar Merdeka Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Iptek, Republik Indonesia Memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilannya sesuai dengan kemampuannya. Dan minat terjun langsung ke dunia profesional sebagai bekal kehidupan kerja nantinya. Salah satu kegiatan Program Kampus Merdeka adalah magang dan studi. Certified Independent (MSIB), kegiatan belajar di kelas Desain dan kustomisasi berdasarkan tantangan nyata yang Anda hadapi Mitra/industri berupa short course, boot camp, big open online course dan lain-lain. Salah satu mitranya adalah Binar Academy, yang menawarkan kursus online. Mengenai UI/UX, Fullstack Developer, Android, dan Product Manage,.Pada akhir periode, mahasiswa akan diberikan Proyek kolaboratif akhir terkait dengan masalah dunia nyata. Hasil Mempersiapkan mahasiswa untuk perkembangan dunia. Dan hasil dari program ini adalah mahasiswa akan mendapatkan portfolio dan sertifikasi keahlian dari mitra Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka diharapkan dapat menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan zaman, kemajuan IPTEK, tuntutan dunia usaha dan dunia industri, maupun dinamika masyarakat.

Kata Kunci: *Kampus merdeka, Studi Independen, UI/UX*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena atas limpahan dan Karunia-Nya yang diberikan sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik yang berjudul **“PERANCANGAN DESIGN APLIKASI KESEHATAN KUCING DAN ANJING ONLINE (DoCat) DENGAN METODE *DESIGN THINKING* PADA BINAR ACADEMY”**.


Laporan ini digunakan sebagai syarat dalam mengerjakan Proyek Akhir di Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak eksternal maupun internal yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, kritik dan saran, maupun dukungan kepada Penulis. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua yang selalu memotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini.
2. Bapak Afri Mimo selaku mentor dan pengawas selama proses Studi Independen berlangsung yang telah memberikan ilmunya selama program ini berlangsung.
3. Bapak Bagus Prakoso Gunawan selaku Penyelia selama proses studi independen berlangsung yang telah membantu proses berjalannya program msib
4. Bapak Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., S.Th., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang selalu mendukung penuh saya dari awal hingga akhir kegiatan magang ini.
5. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika yang selalu mendukung penuh saya dari awal hingga akhir kegiatan magang ini. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang telah dibuat masih banyak terdapat kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan Penulis yang masih perlu untuk diasah dan terus dikembangkan. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi Penulis maupun semua pihak. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan untuk membantu Penulis.

Surabaya, 23 Januari 2023

Penulis



Firman Mauludani

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Firman Mauludani**
NIM : **20390100003**
Program Studi : **D3 Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **PERANCANGAN DESIGN APLIKASI KESEHATAN KUCING DAN ANJING ONLINE (DOCAT) DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA BINAR ACADEMY**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 15 Februari 2023



Firman Mauludani
NIM : 20390100003

DAFTAR ISI

ABSTRAK	4
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen	1
1.2 Deskripsi Umum Perusahaan	1
1.3 Deskripsi Umum Sistem	2
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi	2
1.3.2 Deskripsi Pekerjaan	3
1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar).....	4
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	5
2.1 Perangkat Lunak	5
2.2 Perangkat Keras	5
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	5
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	5
BAB III MENU DAN PERANCANGAN	6
3.1 Struktur Menu	6
3.2 Perancangan UI/UX Aplikasi Kesehatan Kucing dan Anjing	6
3.2.1 Deskripsi Persoalan.....	6
3.2.2 Proses Pelaksanaan Proyek	7
A. <i>Empathize</i>	7
B. <i>Define</i>	11
C. <i>Ideate</i>	13
D. <i>Prototype</i>	15
E. <i>Testing</i>	19
3.3 Target Capaian.....	20
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Target Capaian	20
--------------------------------	----



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Organisasi Binar Academy	1
Gambar 1.2 Financial Revenue	2
Gambar 3.1 Daftar Nama Responden	7
Gambar 3.2 Umur responden (atas), pekerjaan responden (bawah)	8
Gambar 3.3 Persentase pengetahuan responden tentang aplikasi Kesehatan hewan	8
Gambar 3.4 Pengetahuan responden tentang penyakit hewan peliharaan (atas) serta tindakan yang dilakukan mereka (bawah).....	9
Gambar 3.5 Alasan responden tidak mencoba aplikasi	10
Gambar 3.6 Tanggapan responden tentang aplikasi kesehatan hewan (atas), dan ketertarikan responden (bawah)	11
Gambar 3.7 <i>Affinity Diagram</i> dari fitur <i>DoCat</i>	12
Gambar 3.8 <i>Empathy map</i> dari pemilik hewan peliharaan	12
Gambar 3.9 Gambaran <i>User Persona</i>	13
Gambar 3.10 Gambaran <i>UserJourney Maps</i>	13
Gambar 3.11 Information Architecture App.....	14
Gambar 3.12 Information Architecture Web	15
Gambar 3.13 <i>User Flow</i>	16
Gambar 3.14 Brands Identity	16
Gambar 3.15 <i>Wireflows</i>	17
Gambar 3.16 Low-Fi Fidelity	17
Gambar 3.17 Design System.....	18
Gambar 3.18 High-fidelity	19
Gambar 3.19 Testing.....	20



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan.....	23
Lampiran 2. Form KP-5,6,7&8 LogActivity	24
Lampiran 3. Surat Pernyataan Adopsi Aplikasi.....	33
Lampiran 4. Biodata Penulis	34



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen user manual **PERANCANGAN DESIGN APLIKASI KESEHATAN KUCING DAN ANJING ONLINE (DoCat) DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA BINAR ACADEMY** ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Memberi gambaran tampilan aplikasi ini untuk dokter dan pengguna aplikasi.
2. Memberikan panduan penggunaan aplikasi untuk dokter hewan dan pengguna aplikasi serta memberikan informasi tentang fitur-fitur aplikasi, memberikan solusi dari masalah-masalah yang mungkin terjadi saat menggunakan aplikasi, dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan aplikasi di masa depan.

1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

Binar Academy adalah lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan untuk menghasilkan talenta-talenta digital yang berkompentensi. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Kini Binar Academy memiliki lokasi yang tersebar di berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang. Gambar 1 menampilkan struktur organisasi dari *Binar Academy*



Gambar 1.1 Struktur Organisasi Binar Academy

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

DoCat adalah aplikasi *all in one* yang menawarkan berbagai macam fitur yang sangat membantu petlovers untuk menangani berbagai keluhan kesehatan pada hewan kesayangan seperti mengidentifikasi penyakit luar dan dalam menggunakan fitur analisis gejala sementara dan konsultasi langsung ke ahlinya. selain itu aplikasi ini juga memiliki fitur konsultasi, buat janji kunjungan klinik, dan rekomendasi klinik terdekat.

A. Lingkup Pekerjaan

Lingkup kegiatan program ini adalah mempelajari standar kompetensi mengenai topik *UI/UX Research & Design*. Berikut adalah topik-topik pada program ini:

1. Memahami pengantar dunia pemrograman.
2. Memahami pengantar dasar-dasar *UI/UX*.
3. Memahami *Empathizing* dan *Defining Phase* sebagai proses *Design Thinking UI/UX*.
4. Memahami proses *Design Thinking UI/UX: Ideation Phase*.
5. Melakukan proses *Design Thinking UI/UX: Prototype Phase*.
6. Menerapkan proses *Design Thinking UI/UX: Testing Phase*.
7. Menerapkan proses *Design Thinking UI/UX: Handoff* dan *UX Writing*
8. Melakukan penyusunan portofolio.
9. Menerapkan mekanisme *presenting design* dan *product management (PM)* dalam membentuk kolaborasi dengan *stakeholder*.
10. Pengerjaan *final project* secara berkelompok bersama *product manager (PM)*.

B. Financial Revenue

Gambar 1.2 menampilkan *Financial Revenue* dari aplikasi **DoCat**



The screenshot displays the 'Financial' section with two main categories: 'Konsultasi' and 'Janji Temu'. Each category includes a table for revenue breakdown and a table for profit distribution and premium accounts.

Konsultasi	
Konsultasi Per Sesi	Rp 35.000
Pembagian Hasil	25%
Revenue Aplikasi	Rp 8.750
Revenue Dokter	Rp 26.250

Janji Temu	
Biaya Janji Temu	Rp 200.000
Pembagian Hasil	15%
Revenue Aplikasi	Rp 30.000
Revenue Dokter	Rp 170.000

Pembagian Hasil	Akun Premium
25% Aplikasi 75% Dokter	15x Identifikasi gejala Rp 25rb dengan jangka waktu 6 bulan (Paket Gold)
20% Aplikasi 80% Dokter	3x Konsultasi berbayar Rp 75rb dengan jangka waktu 3 bulan (Paket Diamond)
25% Aplikasi 75% Dokter	6x Identifikasi gejala Rp 10rb dengan jangka waktu 3 bulan (Paket Silver)

PMS x UI UX 6

Gambar 1.2 Financial Revenue

Berikut adalah *financial revenue* yang didapat dari aplikasi **DoCat** yaitu dari fitur konsultasi, janji temu dan juga fitur akun premium

1.3.2 Deskripsi Pekerjaan

Aktivitas dalam *course UI/UX Research & Design* ini meliputi tiga tahapan utama sebagai berikut:

1. Level Silver (Chapter 0-3)

Level silver terdiri dari 4 *chapter* atau bagian yang membahas topik-topik tertentu. *Level* ini dilaksanakan dalam waktu 6 minggu, dengan 3 sesi per minggu sehingga total ada 18 sesi yang akan dijalankan. Selain itu, *Level* ini juga menyertakan 3 *challenge* atau tantangan yang harus dihadapi oleh peserta. Jadi, peserta akan mempelajari 4 *chapter* dalam 6 minggu dengan 3 sesi per minggu dan menyelesaikan 3 *challenge* yang diberikan dalam jangka waktu tersebut.

2. Level Gold (Chapter 4-8)

Level gold terdiri dari 5 *chapter* atau bagian yang membahas topik-topik tertentu. *Level* ini akan dilaksanakan dalam waktu 10 minggu, dengan 3 sesi per minggu sehingga total ada 30 sesi yang akan dijalankan. Selain itu, *Level* ini juga menyertakan 5 *challenge* atau tantangan yang harus dihadapi oleh peserta. Jadi, peserta akan mempelajari 5 *chapter* dalam 10 minggu dengan 3 sesi per minggu dan menyelesaikan 5 *challenge* yang diberikan dalam jangka waktu tersebut.

3. Level Platinum (Chapter 9-11)

Level Platinum terdiri dari 5 *chapter* atau bagian yang membahas topik-topik tertentu. *Level* ini akan dilaksanakan dalam waktu 10 minggu, dengan 3 sesi per minggu sehingga total ada 30 sesi yang akan dijalankan. Selain itu, *Level* ini juga menyertakan 5 *challenge* atau tantangan yang harus dihadapi oleh peserta. Jadi, peserta akan mempelajari 5 *chapter* dalam 10 minggu dengan 3 sesi per minggu dan menyelesaikan 5 *challenge* yang diberikan dalam jangka waktu tersebut. *Level* ini berfokus pada pengembangan *skill* tim *project* masing-masing siswa. Pada *level Platinum*, peserta *Bootcamp* diberikan kebebasan dengan batasan-batasan tertentu dalam menentukan fitur yang akan dikembangkan dalam bentuk *product design & prototyping*. Pada *level Platinum* peserta *Bootcamp* akan bekerja secara kelompok dalam mengerjakan *challenge* atau tugas yang diberikan, yaitu kelompok yang terdiri dari *UI/UX team* dan *Product Manager Team*. Dalam bekerja kelompok, peserta *Bootcamp* dibekali dengan *Agile Methodology*, yaitu *Scrum*. Pada *Scrum* ini ada beberapa agenda yang akan dijalani peserta *Bootcamp* pada setiap *chapter* di *Platinum*, yaitu:

a. Sprint Planning

Peserta *Bootcamp* mengadakan *Sprint Planning* di luar forum discussion untuk merencanakan tugas-tugas apa saja yang akan dikerjakan pada *Sprint* saat itu.

b. Sprint

Peserta *Bootcamp* fokus pada pengerjaan *backlog* yang sudah ditugaskan kepada masing-masing *team member* ketika *Sprint Planning*. *Sprint* berlangsung selama dua minggu.

c. Daily Standup Meeting

Peserta *Bootcamp* mengadakan *Daily Standup Meeting* di luar dari forum *discussion* bersama fasilitator selama *sprint* berlangsung untuk mengetahui progres masing-masing *team member* beserta menyelesaikan masalah dalam mengerjakan

challenge.

d. Sprint Review

Pada akhir berjalannya *Sprint*, peserta *Bootcamp* akan me-review hasil pengerjaannya selama satu *sprint* terakhir. Pada *Sprint Review*, peserta *Bootcamp* akan mempresentasikan proses dan hasil pengerjaan kepada fasilitator.

e. Sprint Retrospective

Setelah *Sprint Review* diadakan, peserta *Bootcamp* mengadakan *Sprint Retrospective*. Pada *Sprint Retrospective*, peserta *Bootcamp* mengevaluasi kelancaran satu *sprint* yang sudah berlalu dengan *framework DAKI* (*Drop, Add, Keep, Improve*) dengan tujuan agar *sprint* selanjutnya akan lebih baik lagi.

1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan **PERANCANGAN DESIGN APLIKASI KESEHATAN KUCING DAN ANJING ONLINE (DOCAT) DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA BINAR ACADEMY**. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

BAB I

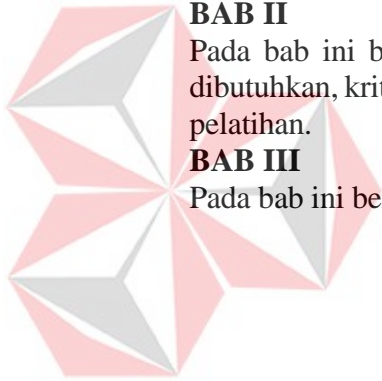
Pada bab ini berisi tentang tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum perusahaan, deskripsi umum sistem dan deskripsi pekerjaan.

BAB II

Pada bab ini berisi tentang informasi perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan, kriteria pengguna aplikasi, dan informasi singkat tentang pengenalan dan pelatihan.

BAB III

Pada bab ini berisi tentang struktur menu dan cara penggunaannya.



BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada **PERANCANGAN DESIGN APLIKASI KESEHATAN KUCING DAN ANJING ONLINE (DoCat) DENGAN METODE *DESIGN THINKING* PADA BINAR ACADEMY** adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows
2. Browser Google Chrome, Mozilla Firefor, Internet Explorer
3. Kolaborasi Tools Figma, Zoom, Meet, Trello, Google Sheet, Google drive, Canva
4. Portofolio Website Dribbble, Behance, LinkIn

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada **PERANCANGAN DESIGN APLIKASI KESEHATAN KUCING DAN ANJING ONLINE (DoCat) DENGAN METODE *DESIGN THINKING* PADA BINAR ACADEMY** adalah sebagai berikut:

1. Laptop/PC dengan spesifikasi processor i3 4030u / Amd Ryzen 3 3200, RAM minimal 4000 MB atau 4GB
2. Android *mobile* dengan spesifikasi sebutkan spesifikasinya termasuk minimum versi Android 4.4 dengan ram minimal 2 GB
3. Ios *Mobile* dengan spesifikasi
4. Internet dengan kecepatan upload dan download minimal (sesuaikan jika ada)

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini terutama dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Pengguna Admin
 - a. Memiliki pemahaman tentang menggunakan browser
 - b. Memiliki pemahaman tentang kebutuhan yang akan digunakan
2. Pengguna Dokter Hewan
 - a. Memiliki pemahaman penggunaan aplikasi *mobile*
 - b. Memiliki pemahaman tentang cara penggunaan aplikasi
3. Pengguna User
 - a. Memiliki pemahaman penggunaan aplikasi *mobile*
 - b. Memiliki pemahaman tentang cara penggunaan aplikasi

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Sumber daya manusia yang terlibat dalam operasional penggunaan aplikasi ini sehari-hari terlebih dahulu diberikan pengenalan dan pelatihan yang cukup untuk menggunakan aplikasi kesehatan anjing & kucing **DoCat** ini. Pada operasional aplikasi kesehatan kucing & Anjing **DoCat** sendiri membutuhkan beberapa bulan untuk pengenalan dan pelatihan kepada pengguna aplikasi seperti Dokter dan yang berperan sebagai administrator

BAB III MENU DAN PERANCANGAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu pada **DoCat** adalah sebagai berikut

1. Menu Login
2. Menu Daftar
3. Menu Homepage
 - a. Konsultasi
 - b. Janji Temu
 - c. Cari Klinik
 - d. Artikel
 - e. Profil
 - f. Riwayat
4. Menu Konsultasi
 - a. Daftar Dokter
 - b. Detail Dokter
 - c. Konsultasi awal
 - d. Konsultasi lanjutan
5. Janji Temu
 - a. Daftar Dokter
 - b. Detail Dokter
 - c. Detil Janji Temu
6. Artikel
 - a. Artikel Umum
 - b. Artikel Tips
7. Cari Klinik
 - a. Cari klinik terdekat
 - b. Arahkan di map
8. Profil
 - a. Akun Premium
 - b. Edit Profil
9. Riwayat
 - a. Riwayat Konsultasi
 - b. Riwayat Janji temu



UNIVERSITAS
Dinamika

3.2 Perancangan UI/UX Aplikasi Kesehatan Kucing dan Anjing

3.2.1 Deskripsi Persoalan

Perkembangan teknologi terus meningkat dari waktu ke waktu, serta menuntut kita untuk terus dapat berinovasi, serta melakukan transisi dari tradisional ke modern. Dengan ini, dapat mempengaruhi segala aktivitas manusia sehari-harinya untuk berubah menjadi digital.

Begitu pula dengan kesehatan, terutama kesehatan hewan peliharaan, Pemilik hewan peliharaan sering bingung dan bimbang ketika peliharaan kesayangannya sedang sakit, namun tidak mengetahui apa penyakit yang diderita dan cara untuk mengatasinya, serta obat apa saja yang dibutuhkan dalam penanganannya.

Dari permasalahan tersebut penulis membuat sebuah desain *UI/UX* aplikasi

untuk dapat mengecek kesehatan dan berkonsultasi mengenai kesehatan hewan yang di pelihara. Sehingga dapat membantu penyewa untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui penyakit yang di idap hewan peliharaanya.

3.2.2 Proses Pelaksanaan Proyek

Dalam project ini penulis memilih menggunakan metode *design thinking* sebagai proses merancang suatu desain dari Kesehatan Kucing dan Anjing *online* (DoCat). *Design thinking* memiliki keuntungan untuk memecahkan masalah yang kompleks, menghasilkan banyak ide ketika melakukan *brainstorming* dan mengambil pendekatan langsung untuk desain awal dan percobaan pengujian. Adapun tahapan yang dilalui pada saat proses dengan metode *design thinking* yaitu *empathize, define, ideate, prototype dan test*.

A. Empathize

Empathize adalah tahap pertama dalam *design thinking*, tahap ini membantu penulsi untuk mengetahui kebutuhan pengguna berdasarkan sudut pandang pengguna. Pada tahap *empathize*, penulis melakukan penelitian terhadap responden yang melakukan *feedback* yang terdapat pada ulasan google review dari suatu platform sewa mobil. Gambar 3.1 dan Gambar 3.2 berisi daftar *feedback* dari beberapa responden yang telah dilakukan dalam proses observasi.



Gambar 3.1 Daftar Nama Responden



Gambar 3.2 Umur responden (atas), pekerjaan responden (bawah)

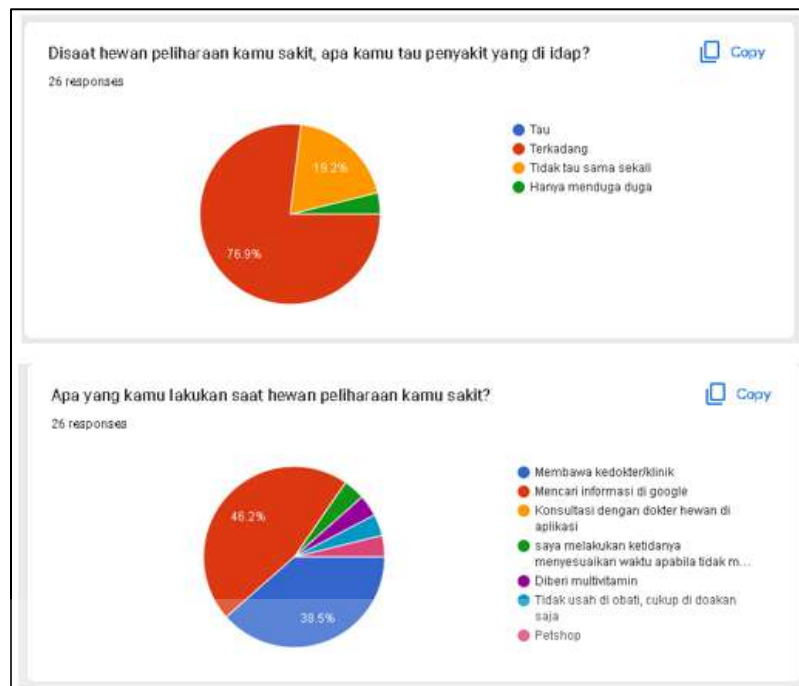
Dapat dilihat pada Gambar 3.1 dan Gambar 3.2 bahwa responden yang mengisi paling banyak berada di umur 19-21 tahun. Serta responden paling banyak bekerja sebagai mahasiswa atau pelajar.



Gambar 3.3 Persentase pengetahuan responden tentang aplikasi Kesehatan hewan

Dapat dilihat pada Gambar 3.3 bahwa responden yang mengetahui tentang

aplikasi kesehatan hewan peliharaan hanya sebanyak 15,4% dari total responden. Sementara 84,6% tidak mengetahui.



Gambar 3.4 Pengetahuan responden tentang penyakit hewan peliharaan (atas) serta tindakan yang dilakukan mereka (bawah)

Dapat dilihat pada Gambar 3.4 bahwa saat hewan peliharaan responden sakit, sebanyak 76,9% responden terkadang mengetahui penyakit yang diidap hewan peliharaan mereka akan tetapi belum ada responden yang langsung mengetahui, dan tindakan yang paling banyak dilakukan responden saat mengetahuinya yaitu, mencari informasi di *Google* (46,2%) dan membawa hewan peliharaan mereka ke dokter/klinik (38,5%).

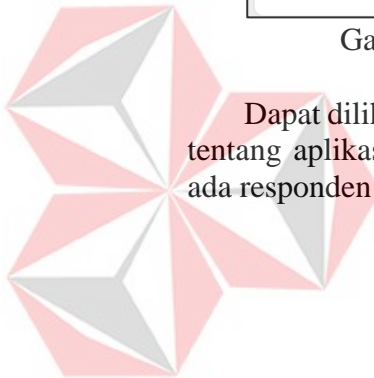
Kenapa kamu tidak mencoba aplikasi yang dapat membantu mengidentifikasi penyakit hewan yang sudah teruji oleh dokter?

26 responses

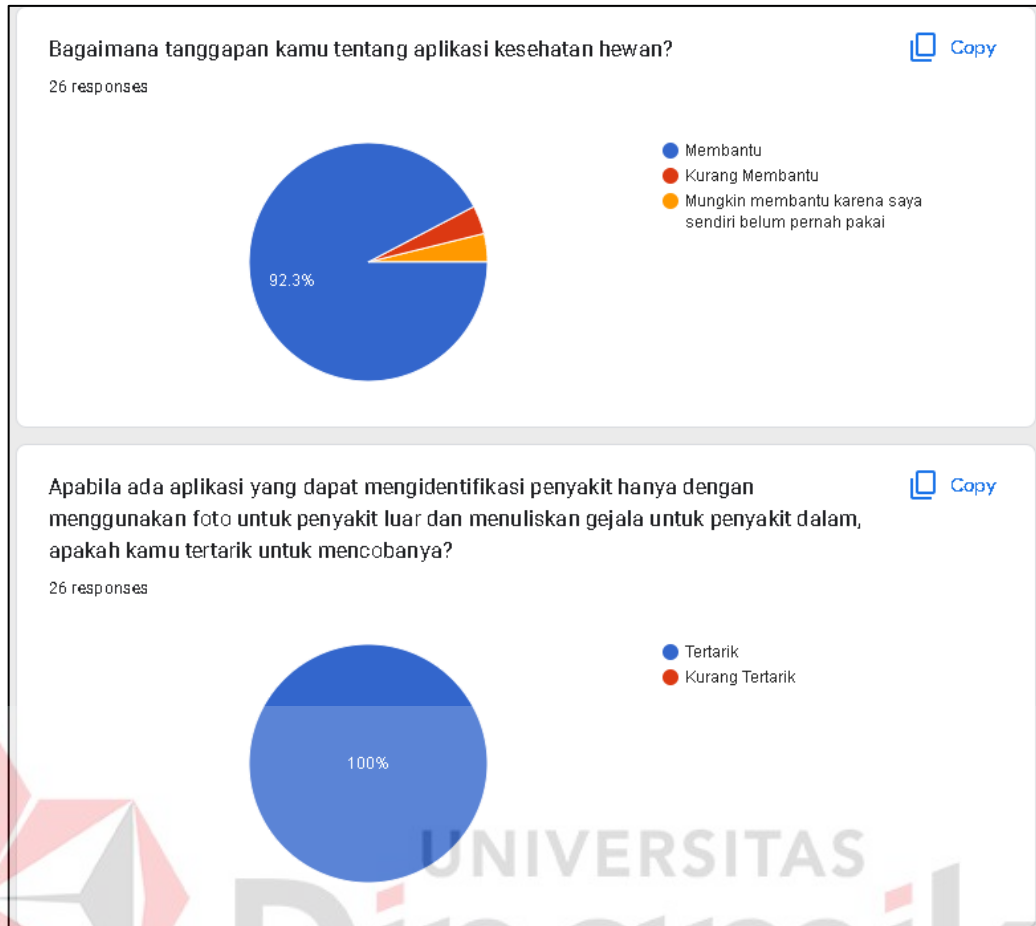
- Tidak tahu
- Belum mengenal tentang aplikasi kesehatan hewan
- kurangnya effort untuk ingin tau
- Tidak tau
- karena tidak tahu kalau ada aplikasi seperti itu
- kurang informasi tentang aplikasi sejenis
- Karena tidak tahu kalau ada aplikasi identifikasi penyakit hewan
- Karena saya tidak tau
- Karena sebelumnya saya tidak tahu adanya aplikasi tersebut

Gambar 3.5 Alasan responden tidak mencoba aplikasi

Dapat dilihat pada Gambar 3.5 bahwa kebanyakan responden tidak mengetahui tentang aplikasi pengidentifikasi hewan. Sehingga sesuai dari Gambar 3.6, tidak ada responden yang langsung tahu saat hewan peliharaan mereka sakit.



Dinamika



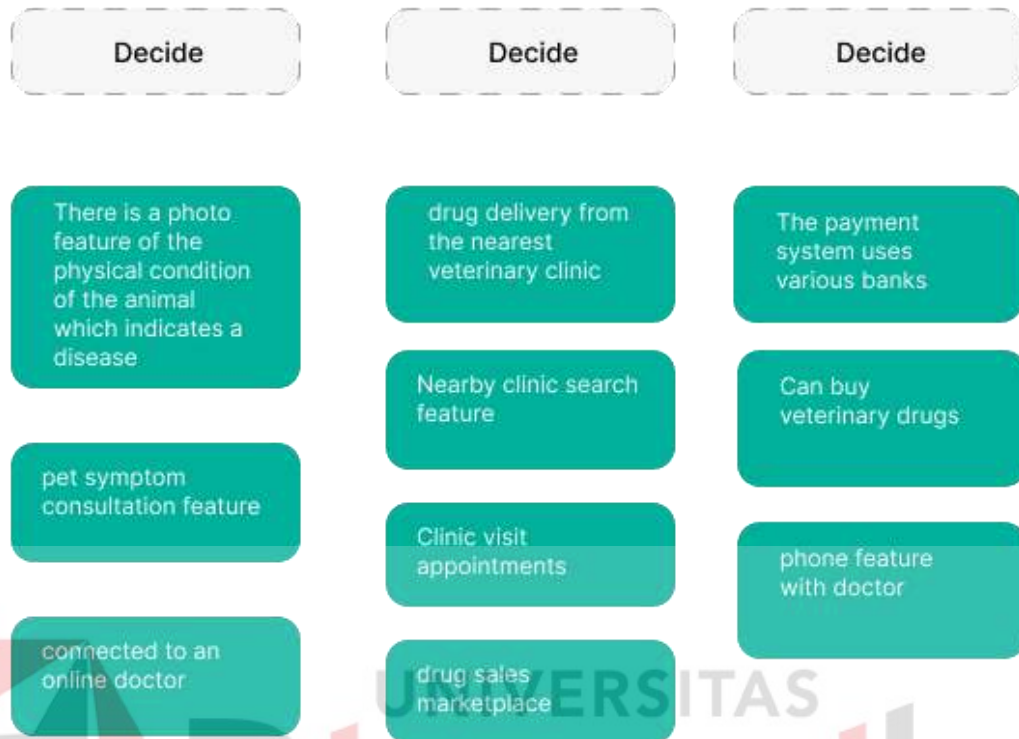
Gambar 3.6 Tanggapan responden tentang aplikasi kesehatan hewan (atas), dan ketertarikan responden (bawah)

Dapat dilihat pada Gambar 3.6 sebanyak 100% responden tertarik terhadap aplikasi pengidentifikasi penyakit hewan dengan penggunaan yang sederhana, serta 92,3% responden merasa terbantu dengan aplikasi tersebut.

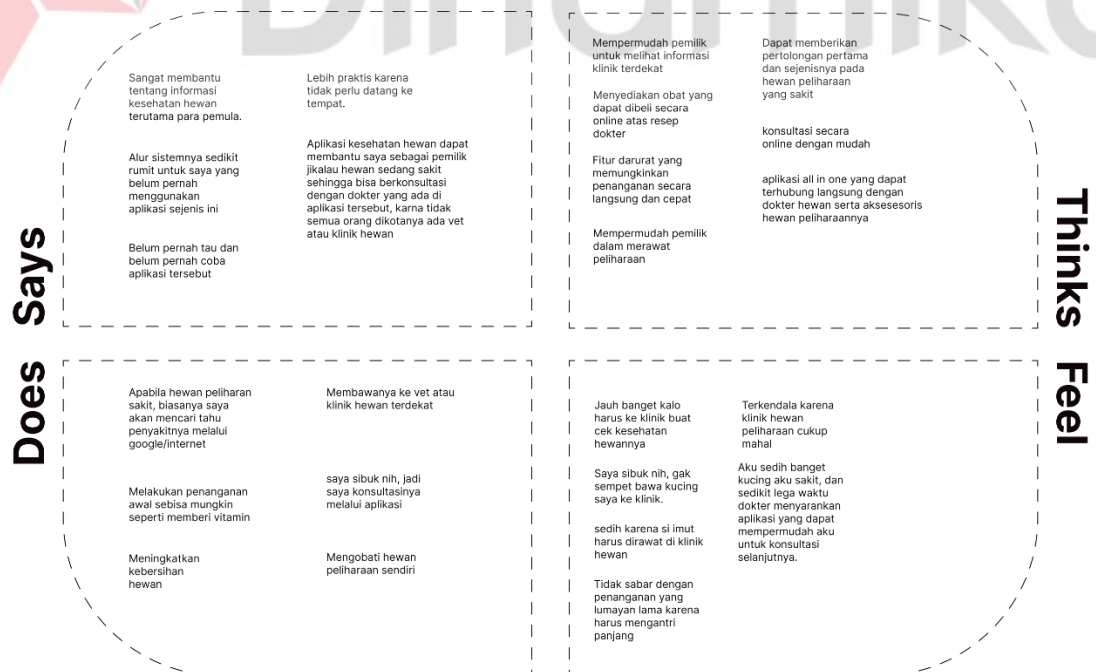
B. Define

Setelah mengumpulkan data mengenai permasalahan pengguna di proses *empathize*. Kemudian penulis melakukan sortir, memilah dan analisis *pain* dan *gain points* dari pengguna. Berikut hasil sortir permasalahan pengguna pada proses *define* yang dijadikan *affinity diagram*. & *Empathy Maps*. (Gambar 3.7 dan 3.8)

Afinity Diagram

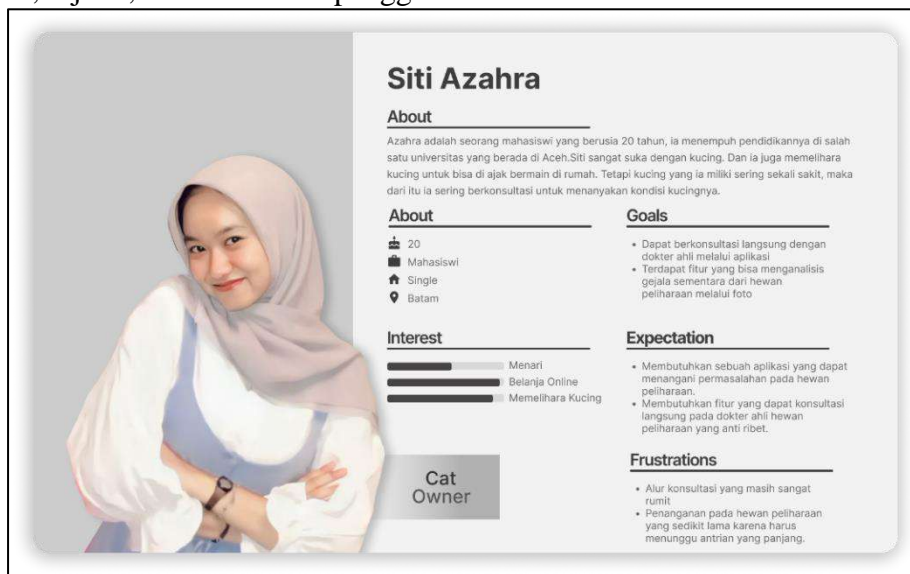


Gambar 3.7 Affinity Diagram dari fitur DoCat



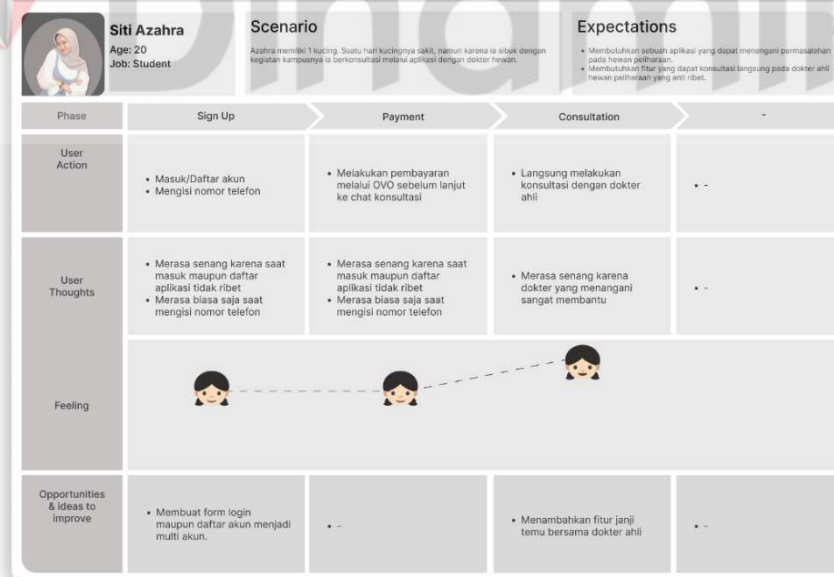
Gambar 3.8 Empathy map dari pemilik hewan peliharaan

Tahap berikutnya membuat *User Persona* (Gambar 3.9). *User Persona* berfungsi untuk mewakili kebutuhan sekelompok pengguna yang mencakup profil pengguna, tujuan, dan keresahan pengguna.



Gambar 3.9 Gambaran *User Persona*

Setelah mendapatkan suatu *user persona* yang dilakukan berikutnya ialah membuat *User Journey Maps*. *User Journey Maps* berfungsi sebagai mendemonstrasikan cara pengguna berinteraksi dengan suatu produk dan kemungkinan cara pengguna berinteraksi. (Gambar 3.10)

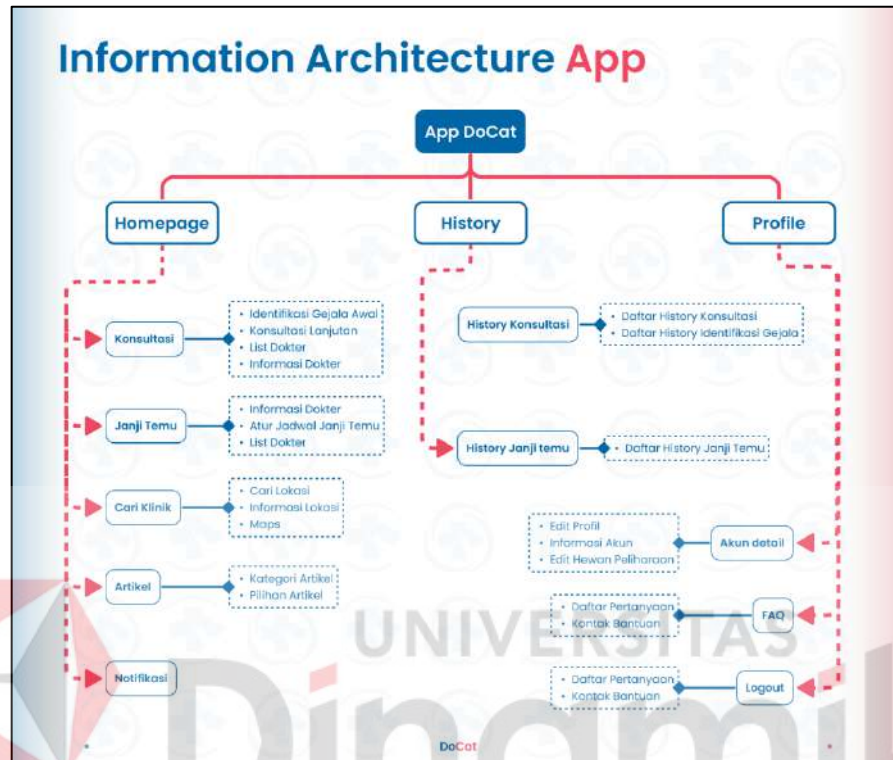


Gambar 3.10 Gambaran *User Journey Maps*

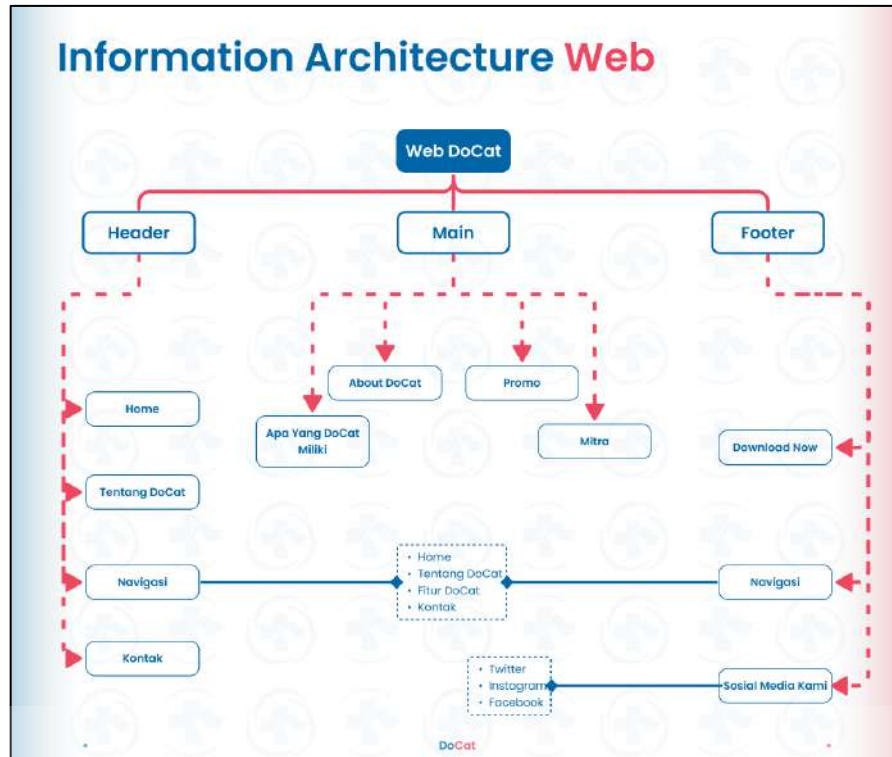
C. Ideate

Ideate adalah proses menemukan ide produk seperti apa yang ingin dikembangkan untuk menjawab permasalahan. Untuk menemukan ide tersebut

dapat dilakukan dengan kegiatan *brainstorming*. Setelah melalui tahapan *brainstorming* dan mendapatkan hasilnya. Sajikan hasil tersebut dengan *Information Architecture* dan sortir konten yang didapat. Gambar 3.11 dan 3.12 menampilkan *Information Architecture* pada aplikasi Kesehatan Kucing dan Anjing (DoCat).



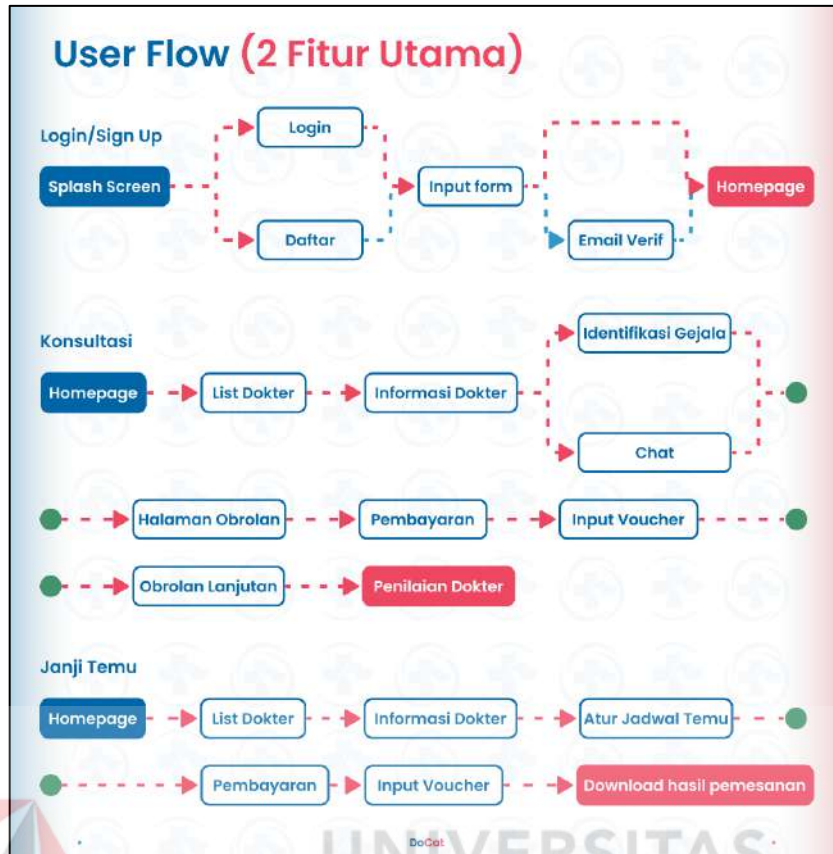
Gambar 3.11 Information Architecture App



Gambar 3.12 Information Architecture Web

D. Prototype

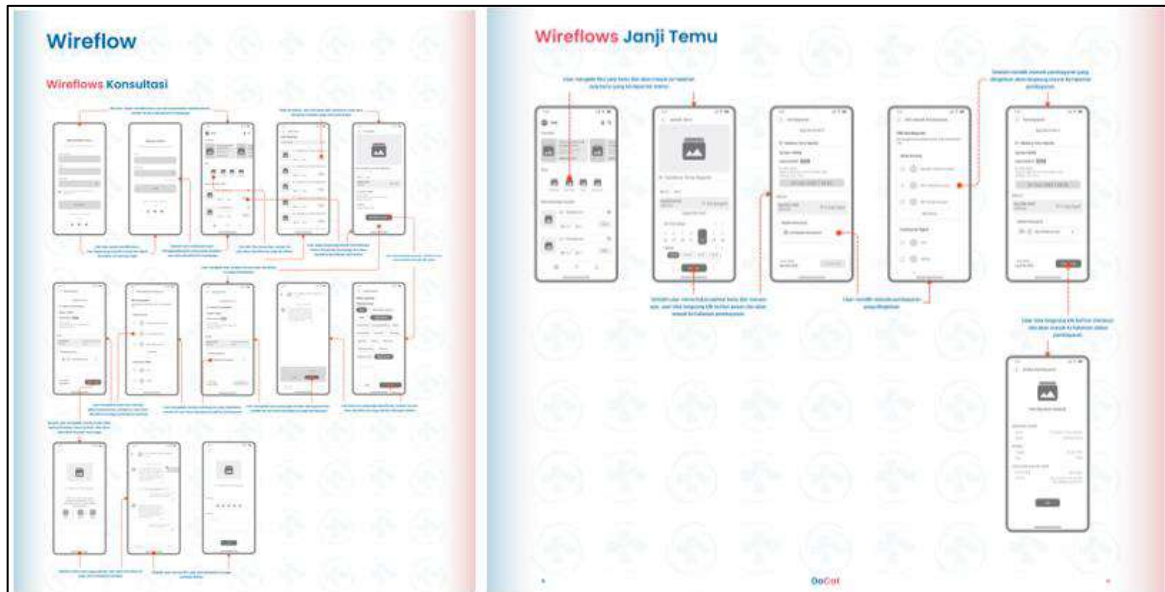
Prototype dapat diartikan membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pengguna seperti contoh dengan membuat *input* dan *output*-nya. Dalam tahapan *prototyping* penulis membuat berbagai kategori *User Flow*, *Low-Fi Fidelity*, *Design System*, *Brands Identity* dan *High-Fidelity*. Gambar 3.13 menampilkan *user flow* dan Gambar 3.14 menampilkan *Brands Identity*.



Gambar 3.13 User Flow

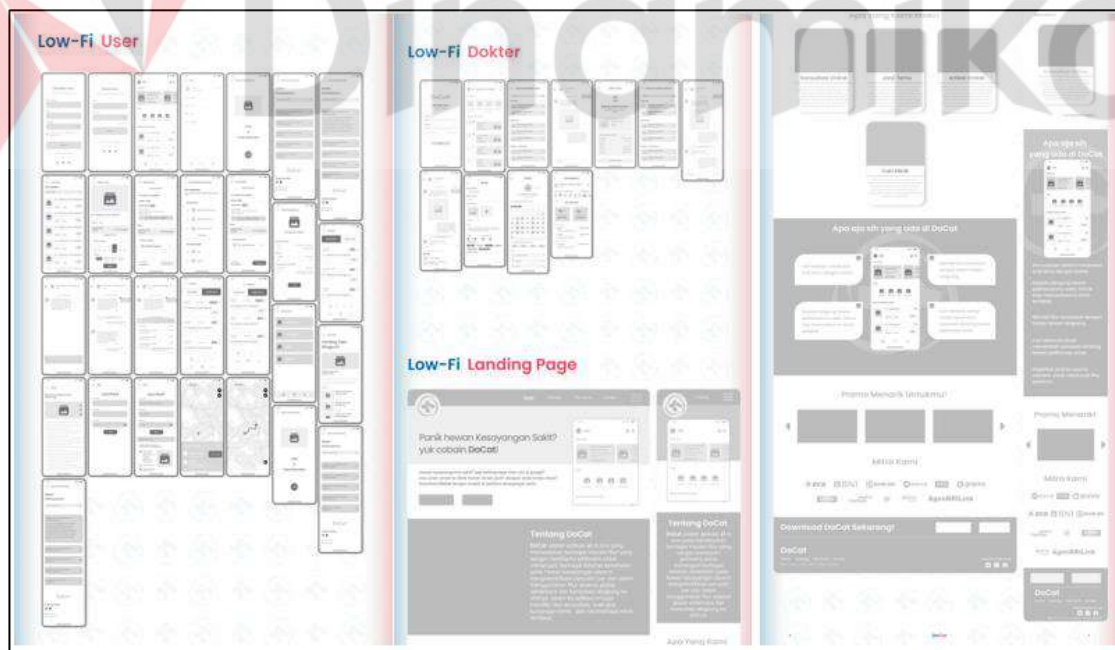


Gambar 3.14 Brands Identity



Gambar 3.15 Wireflows

Gambar 3.15 menjelaskan tentang bagaimana langkah-langkah yang dilakukan ketika berinteraksi dengan desain aplikasi Kesehatan Anjing & Kucing (DoCat). Dimulai dari proses pendaftaran akun hingga cara melakukan pemesanan *mobile* melalui aplikasi DoCat.



Gambar 3.16 Low-Fi Fidelity

Gambar 3.16 menampilkan *Low-Fi Fidelity*, yang biasa disebut sebagai antarmuka dari suatu aplikasi yang hanya berfokus kepada elemen-elemen dasar

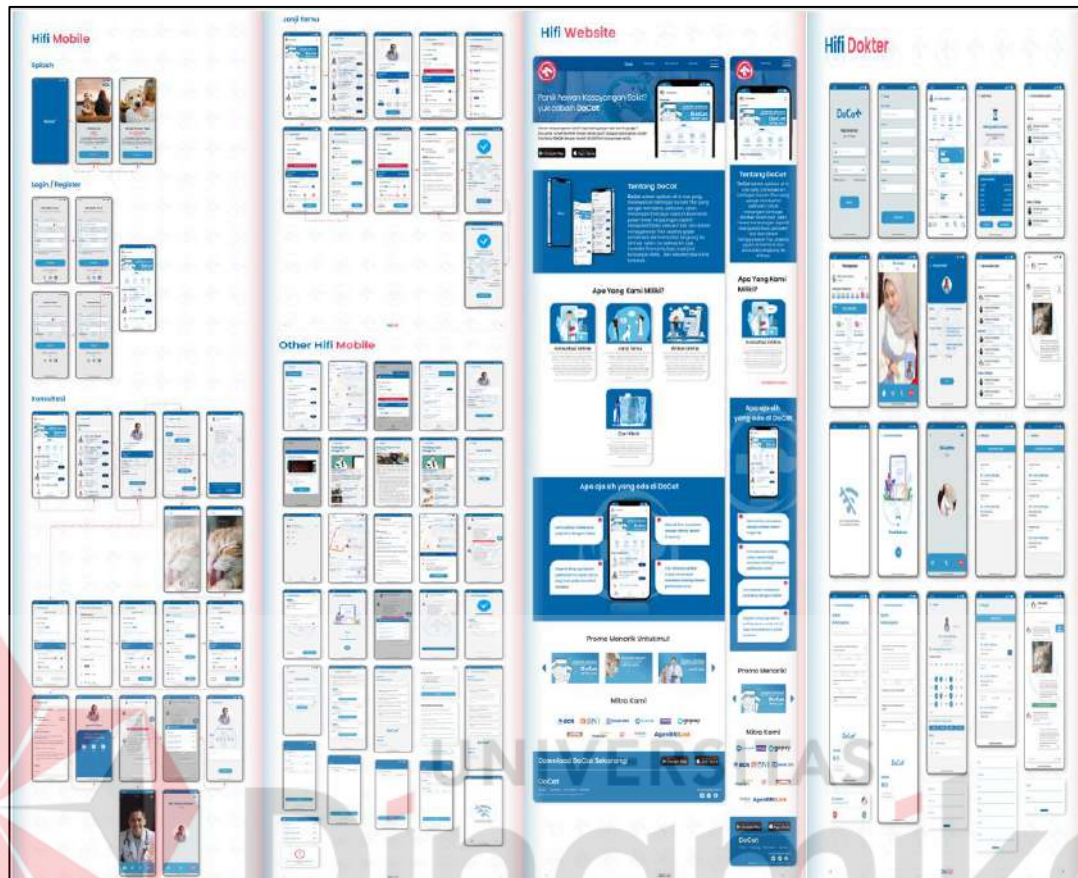
dari seperti *text*, *button*, navigasi dan lain-lain.



Gambar 3.17 Design System

Design System merupakan kumpulan komponen dan standarisasi yang jelas sehingga dapat digunakan berulang kali oleh designer dan developer dalam

pengembangan produk atau perangkat lunak yang dapat dilihat pada Gambar 3.17.

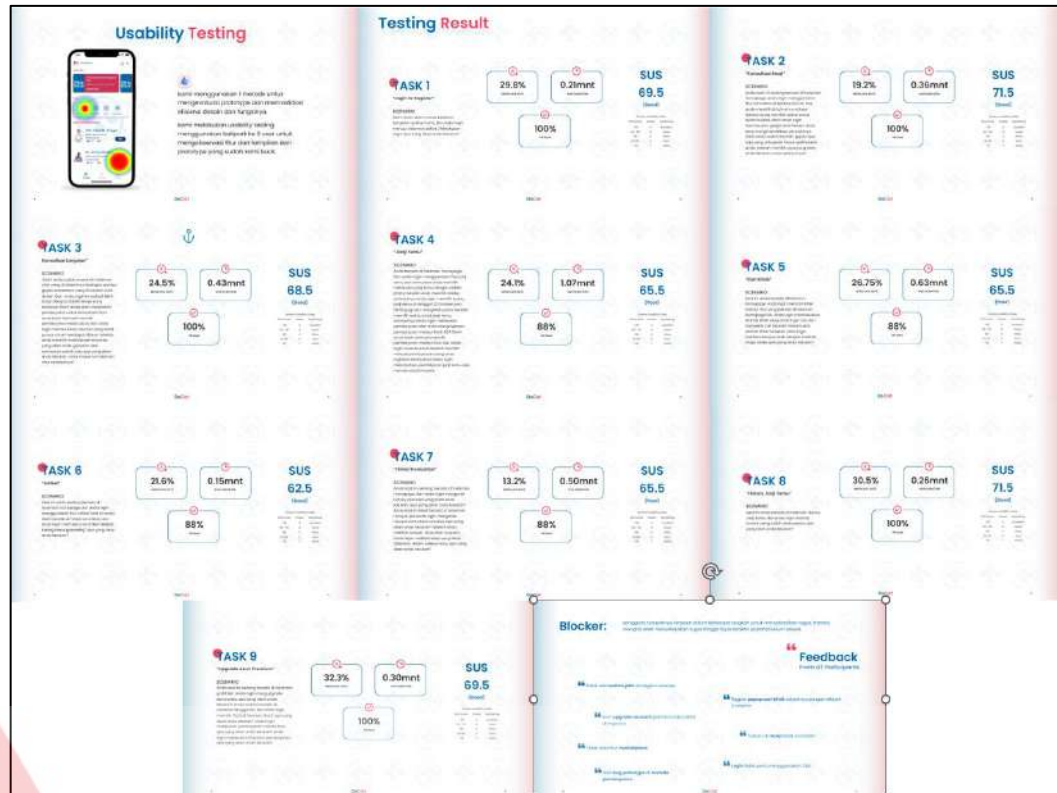


Gambar 3.18 High-fidelity

High-*fidelity* merupakan desain yang sudah jadi dari aplikasi yang dibuat dengan tingkat detailnya lebih baik dibandingkan *Low-Fi Fidelity*. Contohnya dapat dilihat pada Gambar 3.18, pada gambar tersebut sudah diberi warna, *icon*, gambar dan lain-lain.

E. Testing

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi dan pengujian terhadap *prototyping* produk kepada calon pengguna aplikasi. Pada saat melakukan uji coba jangan menjelaskan semua hal kepada pengguna, biarkan pengguna mencoba dan memahami mandiri produk yang sedang di *testing*. (Gambar 3.19)



Gambar 3.19 Testing

3.3 Target Capaian

Tabel 3.1 menampilkan target capaian *course* UI/UX Binar Academy.

Tabel 3.1 Target Capaian

Target Capaian Course : UI/UX - Binar Academy (KM SIB #3)	
Standard Kompetensi	Capaian
Memahami fundamental UI/UX	Membuat ringkasan/summary terkait seluk beluk UI/UX serta memilih satu periode yang menurut student paling menarik
Memahami <i>design thinking</i> process empathizing dan melakukan riset untuk kebutuhan UI/UX	Menyusun rencana sebuah UX Research
Memahami <i>design thinking</i> process defining & Ideation dengan komponen di dalamnya untuk mendefinisikan permasalahan, memvalidasi, dan mencari ide solusi permasalahan user	Membuat rencana desain sebuah produk untuk menyelesaikan masalah
Mampu membuat <i>prototype</i> product dengan menggunakan <i>design system</i> yang sudah disusun	Membuat <i>prototype</i> dan sebuah <i>design system</i> menggunakan Figma

Target Capaian Course : UI/UX - Binar Academy (KM SIB #3)	
Standard Kompetensi	Capaian
Memahami mekanisme <i>testing</i> untuk diterapkan pada desain produk yang telah dibuat dalam memperoleh feedback dari calon pengguna untuk iterasi berikutnya	Melakukan <i>usability testing prototype</i> aplikasi yang telah didesain
Memahami UX Writing dan menerapkan keahlian UI/UX Revamp untuk dipublikasikan pada stakeholder	Melakukan UI/UX Revamp
Menyusun portofolio UI/UX berdasarkan studi kasus	Membuat UI/UX portofolio kemudian diunggah pada platform Behance/Dribbble
Memahami peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek	Melakukan penyusunan <i>presenting design</i> dengan <i>project planning</i> untuk disampaikan kepada stakeholder
Membuat sebuah desain produk dalam bentuk aplikasi <i>mobile</i> dan website yang mampu memecahkan permasalahan pengguna	Membuat sebuah desain produk dalam bentuk aplikasi <i>mobile</i> dan website yang mampu memecahkan permasalahan user dengan tema yang sudah ditentukan meliputi: (1) Edutech, (2) Agtech, (3) Aquatech, (4) Healthtech, (5) Legaltch, (6) On-demand.
Membuat sebuah desain produk dalam bentuk aplikasi <i>mobile</i> dan website berdasarkan hasil riset/temuan dan proses UI/UX	
Mengomunikasikan bagaimana desain produk yang telah dirancang dapat membantu pengguna	

DAFTAR PUSTAKA

- Academy, B. (2022, 10 12). *Homepage Binar Academy*. Retrieved from Binar: <https://www.binaracademy.com/>
- Dinamika, U. (2022, 11 12). *Dashboard Sycica*. Retrieved from Sycica: <https://sicyca.dinamika.ac.id/dashboard>
- Merdeka, K. (2022, 11 12). *News*. Retrieved from Kampus Merdeka Kemdikbud: <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/news/13/program-magang-dan-studi-independen-bersertifikat-msib-kampus-merdeka-beri-pengalaman-di-dunia-profesi>



UNIVERSITAS
Dinamika