

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi dan semakin banyaknya masyarakat yang memelihara hewan peliharaan, dapat memberikan banyak manfaat untuk masyarakat. Salah satu manfaatnya yaitu membantu menghilangkan stress dengan cara menghibur, membantu menyalurkan hobi, serta dapat menjadi teman bermain. Sehingga, dengan memiliki hewan peliharaan menjadi tren yang populer di kalangan masyarakat.[1]

Namun pada saat ini yang menjadi hewan peliharaan populer dikalangan masyarakat yaitu kucing, baik itu kucing ras maupun kucing lokal atau kucing kampung. Sudah banyak orang yang memelihara dan merawat kucing tetapi tidak sedikit pula kucing-kucing yang kurang beruntung sehingga harus hidup dijalan, susah mencari makan, tempat singgah sementara untuk melepas lelahnya, serta belum lagi ditambah ada beberapa manusia yang memperlakukan kucing tidak sebagaimana mestinya. Sehingga hal tersebut membuat masyarakat terutama pecinta kucing menjadi resah dan merasa kasihan.[2]

Akan tetapi, kucing – kucing yang dipelihara tadi belum tentu sudah terjamin terawat dan terpenuhi kebutuhannya nutrisinya, karena ada sebagian orang yang memelihara kucing karena kucing tersebut lucu tetapi tidak tau bagaimana cara merawat yang benar, sehingga kucing tersebut menjadi sakit dan kemudian dibuang atau dilepaskan ke jalanan oleh pemiliknya karena tidak ingin merawatnya.[2]

Oleh karena itu untuk memberikan informasi – informasi yang lengkap penulis disini ingin membuat perancangan *user interface user experience* sebuah aplikasi *petcare* yang dikhususkan untuk kucing yang didalamnya berisi informasi – informasi penting seperti tips atau cara merawat kucing dengan baik terutama pada saat sedang sakit, makanan atau vitamin yang baik bagi kucing, macam – macam penyakit bagi kucing, layanan grooming untuk para pemilik kucing agar kucingnya terlihat bersih, wangi dan terbebas dari kotoran serta terdapat layanan konsultasi

dokter secara online sehingga para dokter hewan dapat mendaftarkan dirinya ke dalam aplikasi.

Fokus dari penelitian ini adalah merancang *user interface user experience* aplikasi petcare dengan menggunakan metode *design thinking* yang diharapkan dapat menghasilkan rancangan yang menarik serta mudah dipahami dan digunakan para pengguna, serta dapat direalisasikan oleh pengembang aplikasi dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Pengguna yang dapat menggunakan aplikasi ini yaitu masyarakat pemilik kucing, pecinta kucing serta dokter hewan. Kemudian untuk pengujiannya dilakukan menggunakan *usability testing*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang *user interface user experience* pada aplikasi petcare?
2. Bagaimana membuat sebuah rancangan *user interface user experience* aplikasi petcare yang memiliki informasi yang lengkap terkait cara merawat hewan peliharaan, mencari lokasi petshop atau dokter hewan, serta sampai dapat berkonsultasi dengan dokter secara online.

### 1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan aplikasi petcare terdapat batasan masalah yang akan dikaji. Adapun batasan masalah tersebut meliputi:

1. Perancangan *user interface user experience* aplikasi petcare ini dikhususkan untuk segala jenis kucing.
2. Tahap ujicoba rancangan aplikasi menggunakan *usability testing*.
3. Proses perancangan aplikasi petcare menggunakan metode *design thinking*.
4. Dalam rancangan *user interface user experience* aplikasi petcare ini terdapat berbagai fitur yang terdapat bermacam informasi dari tips merawat hewan sampai penyakit pada hewan.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai prasyarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) Program studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dapat menambah wawasan dan ilmu serta dapat mengembangkan pola pikir yang kritis dan berwawasan luas dalam meneliti dan menulis suatu karya ilmiah.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat menghasilkan rancangan *user interface user experience* sebuah aplikasi petcare dengan metode *design thinking*.
2. Dapat menerapkan perhitungan *system usability scale* dalam tahap pengujian dengan metode *design thinking* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna
3. Dapat merancang *user interface user experience* sebuah aplikasi petcare yang memiliki banyak fitur dan mudah dipahami atau digunakan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis  
Memberikan pengalaman nyata dan ilmu dalam merancang desain *user interface user experience* aplikasi petcare dengan metode *desain thinking* serta menambah wawasan mengenai *design thinking*.
2. Bagi Masyarakat  
Memudahkan masyarakat dalam mencari informasi mengenai kucing, lokasi petshop atau dokter hewan sampai dapat berkonsultasi dengan dokter secara online.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta  
Dapat dijadikan bahan referensi penelitian yang sejenis selanjutnya serta dapat dikembangkan lebih lanjut.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode - metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode pengumpulan data

#### 1. Wawancara

pengumpulan data yang pertama dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap orang pemilik kucing atau pecinta kucing.

#### 2. Kuesioner online

Pengumpulan data yang kedua dilakukan dengan melakukan kuesioner online yang disebarakan kepada beberapa orang pemilik kucing.

#### 3. Observasi

Pengumpulan data yang ketiga dilakukan dengan melakukan observasi melalui sosial media.

#### 4. Studi Pustaka

pengumpulan data yang terakhir dilakukan dengan mencari data atau informasi melalui referensi yang ada seperti buku, artikel, jurnal dan sebagainya.

### 1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data untuk memperoleh data yang akan diharapkan dalam pembuatan sebuah program aplikasi. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan wawancara, kuesioner online dan observasi. Selain melakukan pengumpulan data, metode analisis lainnya menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

### 1.6.3 Metode perancangan

Metode perancangan yang digunakan yaitu menggunakan metode design thinking, serta menganalisis analisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Beberapa tahapan yang dilakukan dalam metode pengembangan yaitu:

1. Perancangan menggunakan wireframe untuk membuat sketsa atau kerangka dasar.

2. Perancangan menggunakan mockup untuk membuat desain visual atau model desain secara detail.
3. Perancangan menggunakan prototype untuk membuat rancangan yang sebelumnya dapat disimulasikan atau merespons berbagai perintah.

#### **1.6.5 Metode Implementasi**

Pada metode implementasi dilakukan pembuatan aplikasi petcare yang dirancang dengan figma.

#### **1.6.6 Metode Testing**

Metode testing yang digunakan disini yaitu menggunakan pengujian *system usability scale* untuk menguji fungsionalitas program yang sedang dikembangkan serta struktur internal aplikasi melalui software.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika pada penulisan penelitian ini disesuaikan berdasarkan pada susunan bahasan penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tinjauan dasar dan dasar teori yang membahas teori – teori yang digunakan pada penelitian.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi proses perancangan yang dilakukan dalam pembuatan rancangan aplikasi.

##### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi hasil dan pembahasan dari perancangan yang sudah dibuat dan ujicoba pada rancangan aplikasi.

##### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan serta saran terhadap perancangan yang telah dilakukan pada penelitian tugas akhir.