

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak zaman dahulu, hewan peliharaan telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Dalam masyarakat modern, peran hewan peliharaan semakin dianggap setara dengan manusia. Keberpotensian dan manfaat yang dimiliki oleh hewan peliharaan dalam berbagai aspek kehidupan membuat mereka tidak hanya dianggap sebagai binatang peliharaan semata (Gabrielle et al., 2018). Contoh hewan yang biasa dipelihara oleh manusia adalah seperti kucing, anjing, burung dan lain-lain.

Memelihara hewan tidak hanya sekedar memberikan makan dan minum namun juga menjaga kebersihan dan kesehatan pada hewan peliharaan merupakan salah satu hal yang terpenting yang harus diperhatikan dan dipantau selalu. Dalam beberapa kondisi penyakit yang diderita hewan peliharaan juga dapat menularkan pada manusia dan membahayakan manusia disekitar nya. Maka dari itu pemilik harus rajin memperhatikan perawatan tubuh dan kesehatan pada hewan peliharaan nya seperti memandikan, memotong kuku dan mencukur bulu , pemberian vitamin dan obat ketika peliharaan terjangkit penyakit dan lain sebagainya.

Perhatian terhadap perawatan hewan peliharaan menjadi suatu aspek yang esensial, mengharuskan pemiliknya untuk menghabiskan waktu yang signifikan dalam menjaga kesejahteraan binatang peliharaan mereka. Namun, pemilik hewan, sebagai bagian dari masyarakat, juga dihadapkan pada beragam tugas dan tanggung jawab yang harus dipenuhi (Tanuwijaya, 2018). Dan jasa layanan petcare sangat efektif bagi para pemilik hewan peliharaan untuk mengatasi berbagai masalah perawatan yang dibutuhkan peliharaan mereka.

Di era globalisasi yang terus berkembang ini pemanfaatan teknologi digital khususnya aplikasi mobile juga telah mempengaruhi cara pemilik hewan peliharaan merawat dan berinteraksi dengan hewan peliharaannya. Dengan adanya layanan petcare berbasis aplikasi mobile dapat memberikan solusi efektif dan efisien untuk berbagai kebutuhan perawatan hewan peliharaan.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk membuat rancangan aplikasi mobile berbasis android untuk melakukan pencarian petcare dengan pemesanan layanan antar jemput dan pemesanan jenis layanan lainnya yang mendukung kemudahan perawatan hewan peliharaan secara online. Penelitian yang penulis ambil berdasarkan beberapa layanan *petcare* dengan menciptakan desain yang menarik dan modern namun tidak menyulitkan pengguna yang baru saja memakai aplikasi tersebut, dengan rancangan UI/UX design menggunakan aplikasi figma. Sehingga pembuatan UI/UX perlu diperhatikan, karena pengaruh UI/UX dalam pembuatan sebuah aplikasi memiliki peran yang sangat penting, karena dengan UI/UX yang baik maka pengguna akan dapat merasakan kenyamanan dan pengalaman disetiap fitur yang digunakan.

Dimulai dengan desain *user interface* (antarmuka pengguna), pada desain *user interface* ini akan menjadi dasar alur penggunaan dan pengoperasian aplikasi tersebut. Desain *user interface* adalah mekanisme yang menghubungkan komunikasi antara user dengan sistem aplikasi tersebut. Sebuah desain perlu ditransformasikan atau diproseskan ke dalam bentuk yang dapat dipahami oleh mesin (komputer). Maka dari itu penelitian menggunakan aplikasi figma sebagai media transformasi desain dan prototype yang memungkinkan pengguna tidak hanya merasakan simulasi visual suatu rancangan aplikasi namun juga penggunaan terhadap aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain *user interface* dan *user experience* aplikasi *petcare* yang dapat memudahkan pemilik hewan peliharaan terhadap efisiensi waktu dan jarak tempuh yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan perawatan terhadap hewan peliharaannya.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang tampilan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang baik dan mudah ketika digunakan oleh pengguna dalam aplikasi mobile pemesanan layanan petcare berbasis Android menggunakan figma di kota Jombang.

2. Membuat design UI pada Aplikasi pelayanan petcare dapat memenuhi prinsip desain *User Interface (UI)* *User Experience (UX)* dan mengimplementasikan dalam animasi prototype aplikasi figma.
3. Meningkatkan pemahaman terhadap penggunaan aplikasi figma dengan menggunakan metode design thinking dalam merancang user interface dan user experience yang responsif secara interaktif, sehingga mempermudah perancangan desain aplikasi sesuai kebutuhan.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada beberapa dalam penelitian ini :

1. Rancangan desain aplikasi yang direalisasikan dengan prototype beranimasi.
2. Memberikan solusi dalam *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang lebih unggul serta ramah pengguna bagi para pengguna.
3. Menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan aplikasi Figma dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang responsif dan berinteraksi.
4. Pemilik hewan dapat menemukan layanan *petcare* dengan mudah untuk hewan peliharaannya melalui aplikasi petcare ini.

1.5 Batasan Penelitian

Ada pun batasan penelitian yang dilakukan dalam tugas akhir ini untuk membatasi tujuan utamanya adalah sebagai berikut :

- a. Rancangan tampilan berbasis mobile.
- b. Rancangan tampilan sampai tahap prototype.
- c. Prototype berfungsi sebagai simulasi aplikasi yang akan dikembangkan.

Penelitian dilakukan dari sudut pandang pengguna layanan aplikasi yaitu user