

PERANCANGAN UI APLIKASI “PETDOC” BERBASIS MOBILE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

¹Muhammad Nabil Prayuda*, ²Apriade Voutama

^{1,2}Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS. Ronggo Waluyo, Karawang, Jawa Barat

*e-mail: bilyuda2112@gmail.com, apriade.voutama@staff.unsika.ac.id

Abstrak

Kebutuhan akan layanan kesehatan hewan peliharaan yang praktis dan mudah diakses semakin meningkat, namun digitalisasi dalam bidang ini masih terbatas dibandingkan layanan kesehatan manusia. Banyak *pet shop* dan klinik hewan masih menggunakan sistem konvensional yang kurang efisien dalam pelayanannya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi PetDoc berbasis *mobile* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan prinsip KISS (*Keep It Simple, Stupid*). Metode penelitian mencakup empat tahap: memahami konteks penggunaan melalui wawancara dengan pemilik *pet shop* dan pelanggan; menentukan kebutuhan pengguna yang meliputi konsultasi *online*, reservasi layanan, catatan medis, toko *online*, serta artikel dan tips; merancang solusi desain dengan aplikasi Figma; dan mengevaluasi desain dengan *System Usability Scale* (SUS). Hasil evaluasi dengan lima evaluator menunjukkan skor SUS rata-rata 88,0 (kategori "*Excellent*"), yang mengindikasikan bahwa desain UI aplikasi PetDoc memiliki tingkat *usability* yang sangat baik. Penelitian ini menghasilkan prototipe UI yang mengintegrasikan berbagai fitur utama ke dalam satu *platform* yang mudah diakses dengan menerapkan prinsip KISS yang menyederhanakan interaksi dan mengurangi kompleksitas yang tidak perlu dalam akses layanan kesehatan hewan peliharaan.

Kata kunci: Digitalisasi, *Mobile*, UI/UX, *User Centered Design*

Abstract

The demand for accessible and convenient pet healthcare services is increasing, yet digitalization in this field remains limited compared to human healthcare services. Many pet shops and animal clinics still utilize conventional systems that lack efficiency in their service delivery. This research aims to design a mobile-based user interface (UI) for the PetDoc application using the User Centered Design (UCD) method and the KISS (Keep It Simple, Stupid) principle. The research methodology encompasses four stages: understanding the context of use through interviews with pet shop owners and customers; determining user requirements including online consultations, service reservations, medical records, online store, and articles and tips; designing solutions using Figma application; and evaluating the design with the System Usability Scale (SUS). Evaluation results from five evaluators showed an average SUS score of 88.0 (categorized as "Excellent"), indicating that the PetDoc application UI design has a very good level of usability. This research produced a UI prototype that integrates various main features into a single, easily accessible platform by applying the KISS principle, which simplifies interactions and reduces unnecessary complexity in accessing pet healthcare services.

Keywords: Digitalization, *Mobile*, *User Centered Design*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

1 Pendahuluan (or Introduction)

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri kesehatan. Digitalisasi layanan kesehatan telah membantu meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, serta kualitas layanan yang diberikan. Salah satu contoh implementasi digitalisasi dalam dunia kesehatan adalah kehadiran aplikasi mobile yang memfasilitasi interaksi antara pasien dan tenaga medis.[1] Namun, inovasi di bidang ini masih lebih banyak berfokus pada layanan kesehatan manusia, sementara layanan kesehatan hewan peliharaan masih terbatas dalam aspek digitalisasi.[2]

Seiring meningkatnya jumlah pemilik hewan peliharaan, kebutuhan akan layanan kesehatan hewan yang lebih praktis dan mudah diakses semakin meningkat. Sayangnya, banyak *pet shop* dan klinik hewan masih menggunakan sistem konvensional dalam memberikan layanan[3], seperti reservasi manual dan konsultasi tatap muka yang sering kali kurang efisien. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk menghadirkan solusi digital yang dapat mengoptimalkan layanan kesehatan hewan. Terinspirasi dari aplikasi HaloDoc yang telah berhasil menghadirkan layanan kesehatan berbasis digital bagi manusia, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi PetDoc guna menghadirkan solusi digital yang intuitif bagi pemilik hewan peliharaan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI aplikasi PetDoc berbasis mobile dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). *User Centered Design* (UCD) adalah pendekatan dalam perancangan sistem yang berfokus pada kebutuhan, karakteristik, dan preferensi pengguna.[4] Metode ini melibatkan pengguna dalam setiap tahap desain, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi solusi desain, untuk memastikan sistem yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan pengalaman pengguna [5]. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi Figma dalam perancangan *User Interface*. Figma dipilih karena aplikasinya yang *easy-to-use* dan lengkapnya fitur-fitur yang dibutuhkan dalam pengembangan perancangan UI penelitian ini [6].

Sebagai bagian dari tahapan penelitian ini, usability testing akan dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan antarmuka yang telah dirancang. *Usability testing* merupakan analisis penilaian kualitatif tingkat kemudahan dari penggunaan suatu aplikasi oleh pengguna [7], *usability testing* ini memiliki jumlah evaluator sebanyak 5 orang saja, hal ini dikarenakan 5 evaluator telah mampu memperlihatkan 85% masalah yang ada pada tampilan antarmuka [8].

2 Tinjauan Literatur (or Literature Review)

Sebagai landasan teori, penelitian ini mengacu pada prinsip KISS (*Keep It Simple, Stupid*), yang menekankan pentingnya kesederhanaan dalam desain untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik [9]. Prinsip KISS dalam perancangan UI penelitian ini mengacu pada prinsip bahwa desain suatu produk atau layanan harus sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna akhir. Ide utamanya adalah untuk mengurangi kompleksitas yang tidak perlu sehingga pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan produk atau layanan yang tersedia tanpa kebingungan atau kesulitan [9]. Dengan menerapkan prinsip ini, UI PetDoc diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih mudah, nyaman, dan efisien bagi pengguna dalam mengakses layanan kesehatan hewan peliharaan.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas perancangan UI dalam berbagai konteks aplikasi kesehatan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Voutama (2023) dalam jurnal mereka "Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)"[10] menunjukkan bahwa pendekatan UCD dapat meningkatkan kegunaan antarmuka pengguna, dengan hasil evaluasi *System Usability Scale* (SUS) mencapai skor 82, yang menunjukkan tingkat usability yang tinggi.

Selain itu, studi oleh Yunanto dkk. (2024) dalam penelitian "*Design and Implementation the Prayer Reminder Application using KISS Principle based on User Centered Design*" [11], menerapkan prinsip KISS (*Keep It Simple, Stupid*) dalam perancangan UI aplikasi pengingat waktu



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>

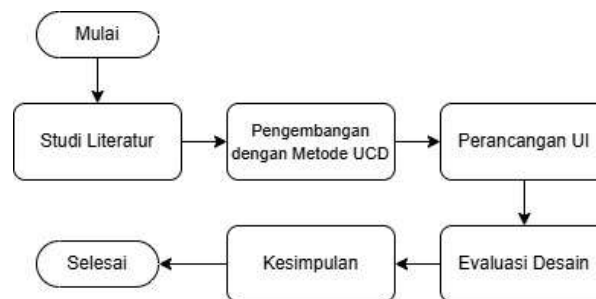
sholat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan prinsip KISS mampu meningkatkan efisiensi interaksi pengguna, dengan skor *Customer Satisfaction* (CSAT) sebesar 80%.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Herlambang dkk. (2024) dalam jurnal "*Application Of User Centered Design (UCD) Method For UI/UX Design At Husqy Petshop*" [12], membahas implementasi metode UCD dalam desain UI/UX untuk aplikasi *e-commerce pet shop*. Hasil pengujian menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) menunjukkan bahwa tampilan aplikasi yang dirancang memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, dengan skor rata-rata 6.89.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penerapan UCD dan prinsip KISS dalam desain UI, masih terdapat kesenjangan dalam implementasinya pada layanan kesehatan hewan. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada aplikasi kesehatan manusia atau *e-commerce petshop*, sementara penelitian ini akan mengisi celah tersebut dengan merancang UI aplikasi kesehatan hewan berbasis UCD serta mengevaluasinya melalui usability testing untuk memastikan kemudahan penggunaan dan efektivitas desain.

3 Metode Penelitian (or Research Method)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Centered Design* (UCD). Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yang dirancang agar selaras dengan tujuan yang ingin dicapai, sehingga kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan harapan. Ilustrasi alur penelitian ditampilkan pada gambar dibawah ini



Gambar 1 Tahapan Penelitian

3.1 Studi Literatur

Pada tahap studi literatur ini peneliti lakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang metode perancangan desain, seperti *User Centered Design* (UCD) yang akan menjadi dasar untuk pengambilan setiap langkah yang diambil dan *Keep it simple, stupid* (KISS) yang akan mendasari bagaimana bentuk desain akhir nantinya. Peneliti juga melakukan pencarian penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan metode yang digunakan pada penelitian ini.

Didapati tahapan tahapan dalam metode UCD. Pertama ada *Specify the Context of Use* untuk mengidentifikasi pengguna aplikasi dengan menjelaskan bagaimana mereka menggunakan aplikasi melalui wawancara singkat, *Specify User and Organization Requirements* untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam aplikasi, *Produce Design Solution* untuk membuat prototipe dan menguji solusi terhadap permasalahan yang diidentifikasi, serta *Evaluate Design* untuk memeriksa apakah desain telah memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan pengujian [4].

3.2 Tahap Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), dan pada tahap evaluasi akan memanfaatkan *System Usability Scale* (SUS).

1. Tahap *Understand Context of Use*

Pada tahapan ini melibatkan identifikasi konteks pengguna, wawancara dilakukan untuk



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>

mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat secara langsung [13]. Wawancara dilakukan dengan pemilik *pet shop* dan pembeli dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi. Rincian pertanyaan wawancara terhadap pemilik *pet shop* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Pertanyaan Pemilik *Pet Shop*

No	Pertanyaan
1	Berapa lama anda sudah aktif berjualan?
2	Apa hambatan atau masalah yang anda hadapi saat melayani pelanggan atau pembeli?
3	Bagaimana proses terjadinya jual beli dengan pelanggan/pembeli yang dilakukan selama ini?
4	Apa harapan atau saran dari anda untuk mendukung aktivitas jual beli?
5	Apakah Anda saat ini menggunakan aplikasi atau sistem tertentu untuk manajemen toko? Jika ya, apa kelebihan dan kekurangannya?

Demikian juga pertanyaan wawancara terhadap pembeli/pelanggan *pet shop* yang dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2 Pertanyaan Pembeli

No	Pertanyaan
1	Seberapa sering anda melakukan pembelian dalam satu bulan?
2	Apa yang biasanya anda cari ketika berbelanja di <i>pet shop</i> ?
3	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan saat mencari atau membeli produk di sini? Jika ya, bisa diceritakan?
4	Bagaimana pengalaman Anda saat berbelanja di <i>pet shop</i> ini? Apa yang Anda sukai atau tidak sukai?
5	Jika ada aplikasi atau sistem yang mempermudah belanja di <i>pet shop</i> ini, fitur apa yang menurut Anda paling berguna?

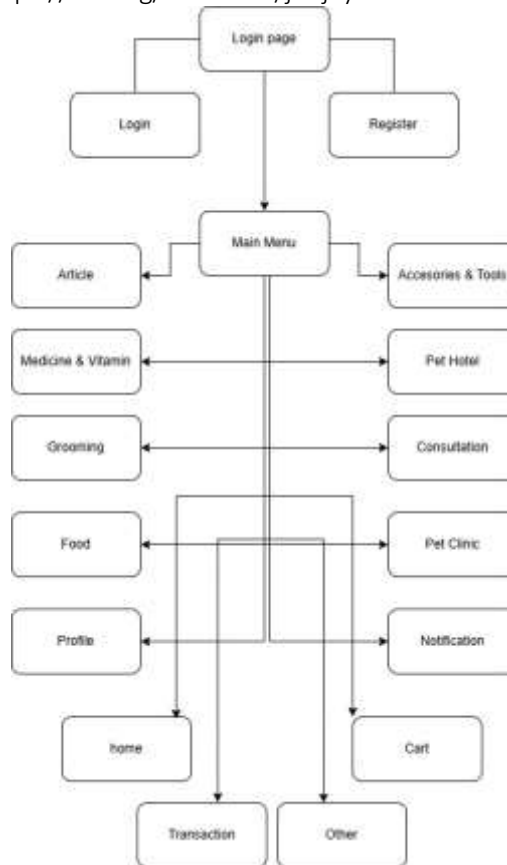
2. Tahap *Specify User Requirements*

Setelah peneliti memahami konteks kebutuhan aplikasi, langkah selanjutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna, yang dipaparkan sebagai berikut:

- a. Melalui serangkaian pertanyaan yang sudah dipaparkan dalam wawancara kepada sejumlah responden, diperoleh kesimpulan mengenai kebutuhan pengguna terkait fitur-fitur utama apa saja yang akan dikembangkan pada aplikasi *PetDoc* nantinya, tergambar pada gambar 2.

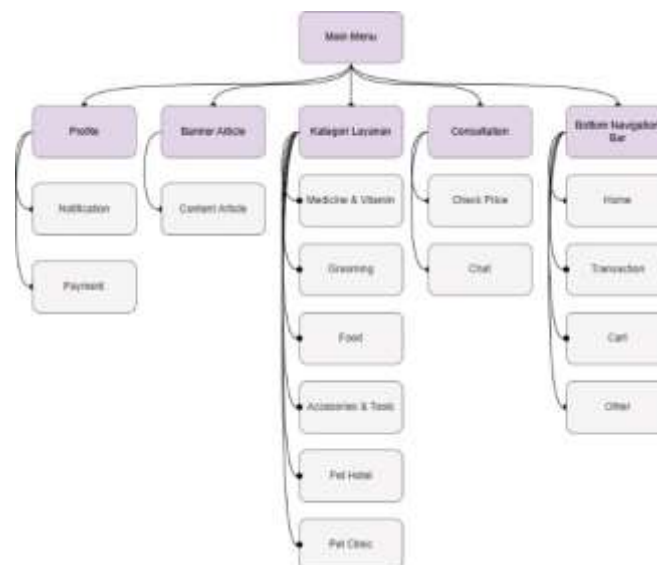


DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>



Gambar 2 Fitur Utama

- b. *Sitemap*, dipakai sebagai alat untuk menggambarkan struktur menu dan fitur dalam aplikasi PetDoc. *Sitemap* mencakup informasi terkait halaman-halaman, gambar, dan elemen lainnya [4]. Struktur dari menu dan fitur-fitur aplikasi PetDoc terdapat pada gambar 3.



Gambar 3 Sitemap PetDoc



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>

c. Tahap *Design Solution*

Pada tahap ini, perancangan desain dilakukan dengan terlebih dahulu membuat sketsa untuk setiap halaman atau bagian dari aplikasi dalam bentuk *low-fidelity wireframe*. Proses ini bertujuan untuk menentukan struktur dasar antarmuka sebelum dikembangkan lebih lanjut. Hasil akhir dari tahap ini adalah prototype desain dalam bentuk *high-fidelity*, yang merepresentasikan tampilan akhir aplikasi dengan detail visual yang lebih realistis.

d. Tahap *Evaluate Against Requirements*

Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Evaluasi dilakukan melalui *usability testing*, yang difokuskan pada alur kerja sistem, struktur halaman, serta aspek visual dari desain yang telah dirancang.

4 Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)

Pada tahap hasil dan pembahasan ini, peneliti membahas hasil yang didapat dari perancangan ui aplikasi PetDoc berbasis mobile dengan metode User Centered Design (UCD).

4.1 Hasil Studi Literatur

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, diperoleh pemahaman mengenai metode User Centered Design (UCD) yang terbagi menjadi empat tahap utama, yaitu: *Specify the Context of User*, *Specify User Requirements*, *Produce Design Solution*, dan *Evaluate Against Requirement*. Selain itu, prinsip KISS (*Keep It Simple, Stupid*) digunakan sebagai pendekatan desain, yang menekankan kesederhanaan dan kemudahan penggunaan antarmuka. Referensi terhadap beberapa studi sebelumnya juga menunjukkan efektivitas metode ini dalam menghasilkan desain UI/UX yang intuitif dan mudah digunakan.

4.2 Hasil Tahap Pengembangan

Pengembangan dilakukan dengan mengacu pada tahapan yang ada dalam metode User Centered Design (UCD). Adapun hasil dari tiap tahapannya dapat dilihat di bawah ini

4.2.1 Hasil Understand Context of Use

Wawancara dilakukan terhadap dua kelompok pengguna yaitu pemilik pet shop dan pelanggan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebiasaan, hambatan, serta ekspektasi mereka terhadap sistem digital. Hasilnya menunjukkan bahwa proses transaksi di *pet shop* masih sangat konvensional, dapat disimpulkan bahwa pemilik *pet shop* dan pelanggan memiliki keinginan yang serupa, yaitu memerlukan sebuah platform digital yang memudahkan interaksi dan akses terhadap layanan kesehatan hewan.

Pemilik *pet shop* menghadapi kendala dalam mengelola jadwal konsultasi dan layanan, sedangkan pelanggan mengalami kesulitan dalam memesan jadwal konsultasi dan memperoleh informasi kesehatan hewan peliharaan secara cepat. Dari temuan ini, diperoleh pemahaman tentang konteks penggunaan aplikasi PetDoc yang akan dikembangkan.

4.2.2 Hasil Specify User Requirements

Berdasarkan kebutuhan fungsional yang telah diidentifikasi melalui wawancara dan hasil dari temuan permasalahan pengguna, berikut ini adalah hasil kebutuhan pengguna secara spesifik:

Tabel 3 Kebutuhan User Spesifik

No	Nama Fitur	Spesifikasi Fitur
1	Konsultasi <i>Online</i>	Fitur ini memungkinkan pengguna melakukan konsultasi dengan dokter hewan melalui chat atau video call.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>

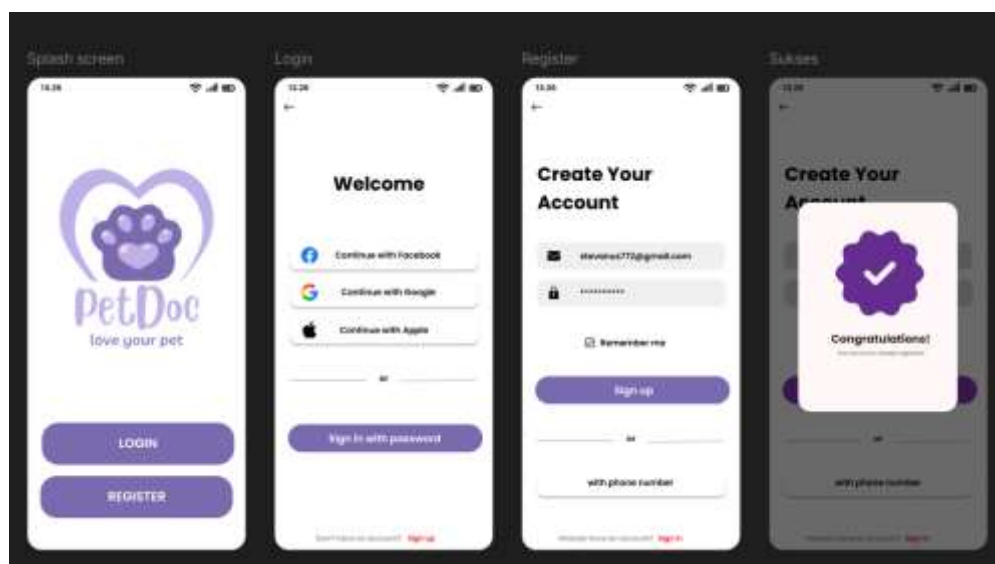
		Pengguna dapat memilih dokter hewan berdasarkan spesialisasi dan rating.
2	Reservasi Klinik, <i>Pet Hotel</i> , <i>Grooming</i>	Dalam fitur ini, pengguna dapat membuat janji temu dengan dokter hewan di klinik tertentu, memilih jadwal yang tersedia, memesan <i>pet hotel</i> , memesan paket <i>grooming</i> , dan mendapatkan konfirmasi reservasi.
3	Catatan Medis	Pengguna dapat menyimpan dan mengakses riwayat kesehatan hewan peliharaan mereka, termasuk vaksinasi, pengobatan, dan pemeriksaan rutin.
4	Toko Obat dan Makanan	Fitur ini memungkinkan pengguna membeli obat-obatan, makanan, dan perlengkapan hewan peliharaan dengan pengiriman ke rumah.
5	Artikel dan Tips	Pengguna dapat mengakses berbagai artikel informatif dan tips perawatan hewan peliharaan dari dokter hewan terpercaya.

4.2.3 Hasil Design Solution

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan pengguna yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, langkah selanjutnya adalah melakukan perancangan desain UI. Hasil akhir dari perancangan antarmuka ini adalah prototipe desain yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Figma.

a. Halaman *Splash Screen* dan *Login/Register*

Halaman pertama yang muncul saat pengguna membuka aplikasi adalah splash screen yang menampilkan logo dan slogan PetDoc. Setelah itu, pengguna akan diarahkan ke halaman login yang menyediakan opsi untuk masuk bagi pengguna yang sudah memiliki akun atau mendaftar bagi pengguna baru. Desain halaman login/register dirancang dengan mengikuti prinsip KISS, di mana terdapat dua tombol utama yang jelas dan mudah diidentifikasi: tombol "Login" dan "Register".



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>

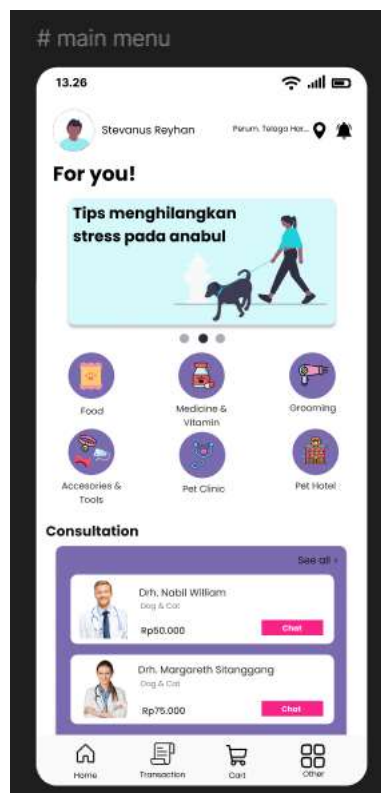
Gambar 4 *Splash Screen* PetDoc

b. Halaman Beranda (*Home*)

Halaman beranda merupakan pusat navigasi utama aplikasi PetDoc yang menyajikan semua fitur utama. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat:

- Artikel dan tips perawatan hewan peliharaan yang disajikan dalam bentuk carousel
- Tombol-tombol akses cepat untuk fitur utama:
 - o Toko (makanan, aksesoris, peralatan, dan obat-obatan)
 - o Pemesanan grooming
 - o Pemesanan klinik
 - o Pemesanan pet hotel
- Tab konsultasi yang menampilkan beberapa dokter hewan pilihan dengan harga dan spesialisasi
- *Sticky floating footer* yang berisi navigasi utama aplikasi: *Home*, *Transaction*, *Cart*, dan *Other*.

Desain halaman beranda menerapkan prinsip KISS dengan menyajikan semua fitur utama secara visual dan terorganisir dengan baik, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses fitur yang diinginkan.



Gambar 5 Beranda (*home*) PetDoc

c. Halaman Konsultasi *Online*

Halaman konsultasi online dirancang untuk memudahkan pengguna berkonsultasi dengan dokter hewan secara virtual. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk:

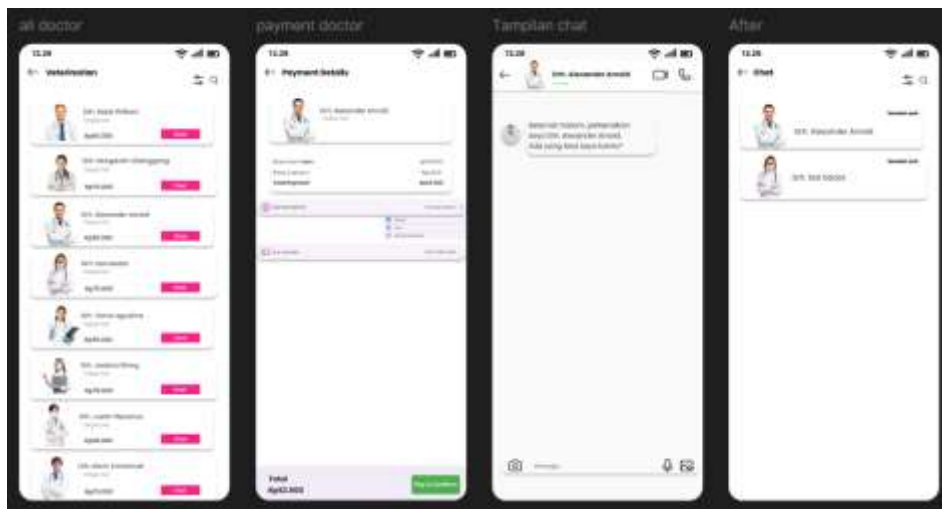


This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>

- Memilih dokter hewan berdasarkan spesialisasi dan rating
- Melihat ketersediaan jadwal dokter
- Melakukan konsultasi melalui chat atau video call
- Membayar biaya konsultasi

Desain antarmuka konsultasi disusun dengan sederhana namun informatif, menampilkan foto dokter, spesialisasi, pengalaman, dan rating dari pengguna lain.



Gambar 6 Konsultasi *Online* PetDoc

d. Halaman Reservasi Layanan

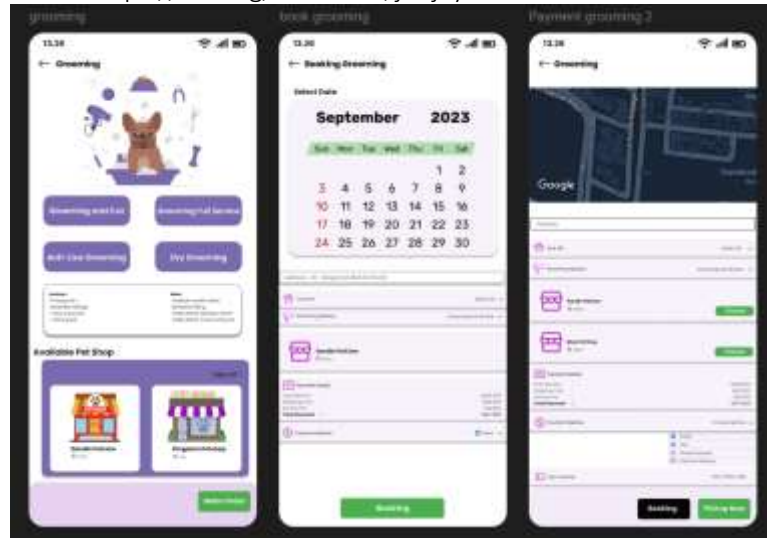
Halaman reservasi dirancang untuk tiga layanan utama: klinik hewan, pet hotel, dan grooming. Masing-masing halaman memiliki antarmuka yang serupa namun disesuaikan dengan kebutuhan spesifik layanan:

- Reservasi Klinik: pengguna dapat memilih klinik berdasarkan lokasi, memilih dokter dan jadwal pemeriksaan, serta menentukan jenis layanan yang dibutuhkan
- Reservasi Pet Hotel: pengguna dapat memilih hotel, kamar, tanggal check-in dan check-out, serta layanan tambahan
- Reservasi Grooming: pengguna dapat memilih salon, paket grooming, tanggal dan waktu layanan

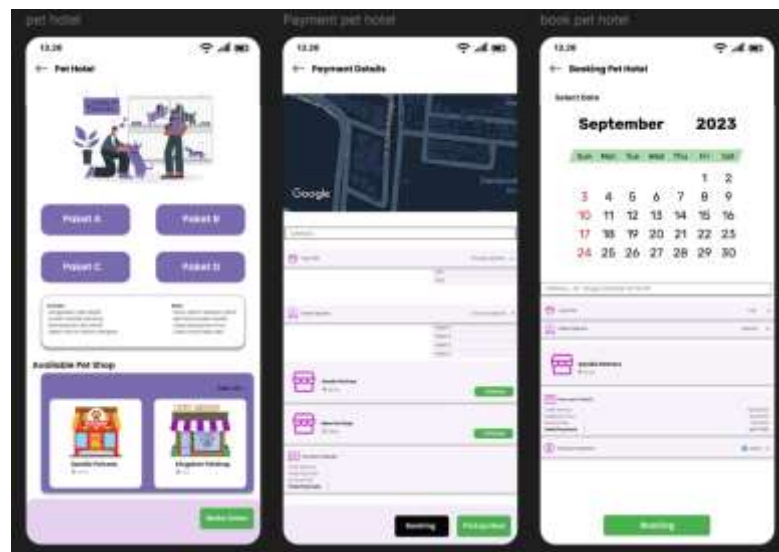
Setiap halaman reservasi dilengkapi dengan fitur konfirmasi dan pembayaran untuk menyelesaikan proses pemesanan.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>



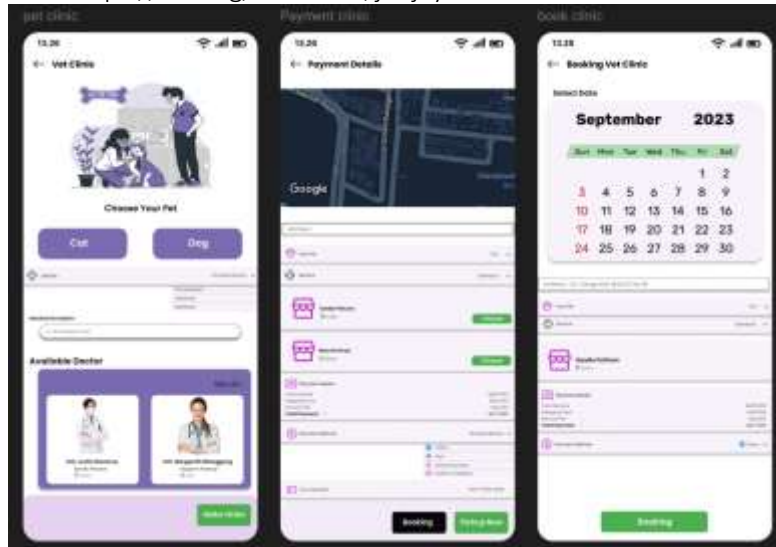
Gambar 7 Reservasi *Grooming* PetDoc



Gambar 8 Reservasi *Pet Hotel* PetDoc



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>



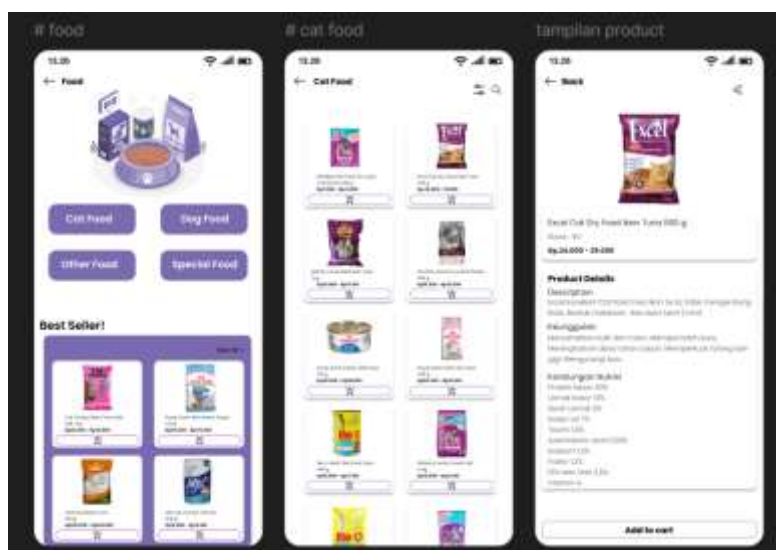
Gambar 9 Reservasi *Pet Clinic* PetDoc

e. Halaman Toko

Halaman toko dirancang dengan tampilan grid yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi produk berdasarkan kategori: makanan, aksesoris, peralatan, dan obat-obatan. Fitur utama pada halaman ini meliputi:

- Filter produk berdasarkan kategori, harga, rating, dan jenis hewan
- Detail produk yang informatif
- Tombol "Tambah ke Keranjang" yang mudah diakses

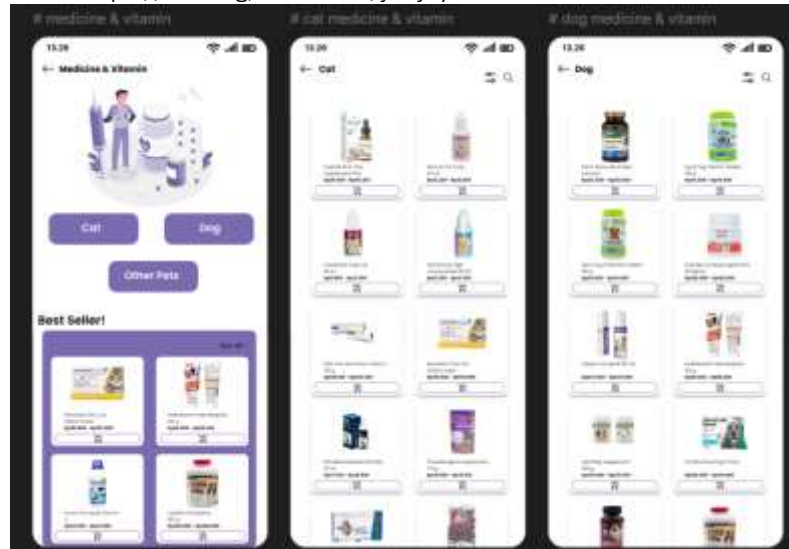
Antarmuka toko didesain untuk memberikan pengalaman belanja yang intuitif dan efisien.



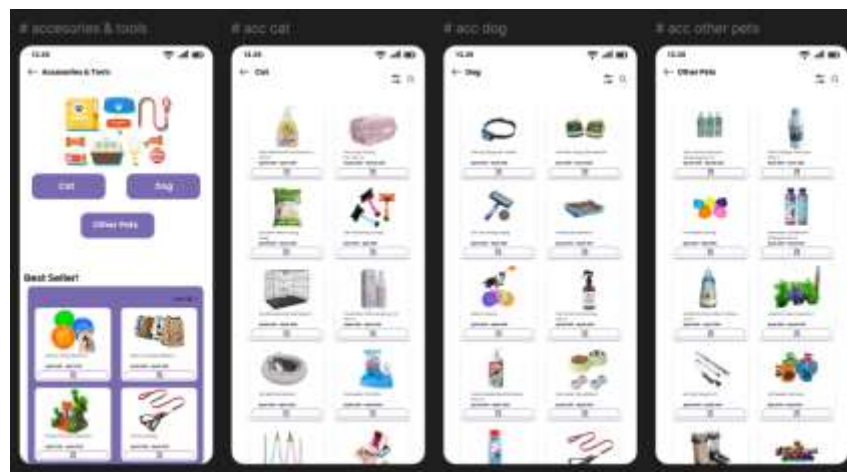
Gambar 10 Toko Makanan PetDoc



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>



Gambar 11 Toko Obat dan Vitamin PetDoc



Gambar 12 Toko Aksesoris PetDoc

f. Halaman Artikel dan Tips

Halaman artikel dan tips menyediakan berbagai informasi bermanfaat tentang perawatan hewan peliharaan. Artikel disajikan dalam format kartu dengan gambar yang menarik, judul yang informatif, dan ringkasan singkat. Pengguna dapat menyaring artikel berdasarkan kategori dan topik yang diminati.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>



Gambar 13 Artikel PetDoc

4.2.4 Hasil Evaluate Against Requirements

Evaluasi terhadap desain UI aplikasi PetDoc dilakukan melalui *usability testing* dengan melibatkan 5 evaluator sesuai dengan yang dijelaskan di awal penelitian ini, yang menyatakan bahwa 5 evaluator cukup untuk mengidentifikasi 85% masalah *usability*. Evaluasi ini difokuskan pada alur kerja sistem, struktur halaman, serta aspek visual dari desain yang telah dirancang.

a. Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kebergunaan (*usability*) antarmuka yang telah dirancang. SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert 1-5, di mana 1 berarti "Sangat Tidak Setuju" dan 5 berarti "Sangat Setuju" [14]. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mencakup aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap desain UI aplikasi PetDoc.

Tabel 4 Pertanyaan SUS untuk Evaluasi UI PetDoc

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini secara rutin
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu kompleks



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>

3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini
5	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik
6	Saya merasa ada banyak inkonsistensi dalam aplikasi ini
7	Saya merasa kebanyakan orang akan cepat faham menggunakan aplikasi ini
8	Saya merasa aplikasi ini sangat tidak praktis untuk digunakan
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum dapat menggunakan aplikasi ini

b. Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi SUS dari 5 evaluator ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Evaluasi SUS

No	Evaluator 1	Evaluator 2	Evaluator 3	Evaluator 4	Evaluator 5	Rata-rata
1	4	5	4	5	4	4.4
2	2	1	2	1	2	1.6
3	5	4	5	5	4	4.6
4	1	2	1	1	2	1.4
5	4	5	4	4	5	4.4
6	1	2	1	1	2	1.4
7	5	4	5	5	4	4.6
8	1	1	2	1	1	1.2
9	4	5	4	5	4	4.4
10	2	1	2	1	2	1.6

Perhitungan skor SUS dilakukan dengan rumus:

1. Untuk pertanyaan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), skor dihitung dengan mengurangi 1 dari nilai yang diberikan oleh evaluator.
2. Untuk pertanyaan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10), skor dihitung dengan mengurangi nilai yang diberikan oleh evaluator dari 5.
3. Semua skor tersebut dijumlahkan dan dikalikan dengan 2.5 untuk mendapatkan skor SUS.

Tabel 6 Perhitungan Skor SUS



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>

Evaluator	Skor SUS
Evaluator 1	87.5
Evaluator 2	90.0
Evaluator 3	85.0
Evaluator 4	92.5
Evaluator 5	85.0
Rata-rata	88.0

Berdasarkan hasil evaluasi, skor SUS rata-rata yang diperoleh adalah 88.0. Skor SUS di atas 85 masuk dalam kategori "Excellent" [15] dan menunjukkan bahwa desain UI aplikasi PetDoc memiliki tingkat *usability* yang sangat baik. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan metode *User Centered Design* (UCD) dan prinsip KISS dalam perancangan UI aplikasi PetDoc telah berhasil menghasilkan desain yang intuitif, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Skor SUS yang tinggi mengindikasikan bahwa desain UI yang dihasilkan memiliki tingkat *usability* yang sangat baik dan siap untuk diimplementasikan.

5 Kesimpulan (or Conclusion)

Penelitian ini telah berhasil merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi PetDoc berbasis *mobile* dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) dan prinsip KISS (*Keep It Simple, Stupid*). Melalui serangkaian tahapan yang sistematis, dimulai dari pemahaman konteks penggunaan, penentuan kebutuhan pengguna, perancangan solusi desain, hingga evaluasi terhadap desain yang dihasilkan, penelitian ini menghasilkan desain UI aplikasi PetDoc yang memenuhi kebutuhan pengguna dan memiliki tingkat *usability* yang sangat baik.

Hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor rata-rata 88.0, yang masuk dalam kategori "Excellent" dan mengindikasikan bahwa desain UI aplikasi PetDoc mudah digunakan, intuitif, dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses layanan kesehatan hewan peliharaan secara digital. Antarmuka yang dirancang telah berhasil mengintegrasikan berbagai fitur utama seperti konsultasi online, reservasi layanan, catatan medis, toko online, serta artikel dan tips ke dalam satu platform yang mudah diakses.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan prinsip KISS dalam perancangan UI dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyederhanakan interaksi dan mengurangi kompleksitas yang tidak perlu. Dengan demikian, aplikasi PetDoc diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi layanan kesehatan hewan peliharaan di era digital.

Referensi (Reference)

- [1] Agyztia Premana, Gian Fitralisma, Andi Yulianto, M. Badruz Zaman, and M. A. Wiryono, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pertumbuhan Ekonomi Dalam Era Disrupsi 4.0," *J. Econ. Manag.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–6, 2020, doi: 10.46772/jecma.v1i01.219.
- [2] M. Dicky, M. H. Daffa, and M. F. Khalfani, "Pengembangan sistem informasi klinik hewan terrapetto pet care cimahi," vol. 6, no. 1, pp. 1308–1317, 2025.
- [3] A. C. W. Dony Aditya Putra, Gusti Made Arya Sasmita, "E-Commerce Marketplace Petshop Menggunakan Integrasi Rajaongkir API dan iPaymu Payment Gateway API," *JITTER-Jurnal*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i4.1875>

Ilm. Teknol. dan Komput., vol. 1, no. 1, 2020.

- [4] B. W. Hariansyah, Hersanto Fajri, “Implementasi Metode User Centered Design Dalam Perancangan Ui/Ux Purwarupa Aplikasi Lacakin,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, pp. 2029–2042, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4602.
- [5] M. A. Rizkhullah and A. Voutama, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Mobile Untuk Pembelajaran Adaptif Public Speaking Dengan Metode User Centered Design,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4204.
- [6] Y. S. Purbo, F. S. Utomo, and Y. Purwati, “Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 9, no. 2, pp. 123–132, 2023, doi: 10.54914/jtt.v9i2.977.
- [7] M. J. Najibah Aisyah Muhaa, Bintang Danuarta, Azhar Adyatma Pratama, Apriade Voutama, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI ” ON STUDY ” UNTUK,” vol. 5, pp. 153–164, 1820.
- [8] D. L. Kaligis and R. R. Fatri, “Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design,” *JUST IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 10, no. 2, p. 106, 2020, doi: 10.24853/justit.10.2.106-114.
- [9] G. Rama, A. J. Forca, W. Sardjono, and O. Nursetiaji, “Re-Design User Interface (UI) Aplikasi Mobile Domino ’ s Pizza Berdasarkan Hasil Analisis User Experience (UX) Re-Design User Interface (UI) of Domino ’ s Pizza Mobile Application Based on User Experience (UX) Analysis Results,” vol. 15, pp. 1–14, 2025, doi: 10.34010/jati.v15i1.13657.
- [10] K. Wulandari and A. Voutama, “Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J-SISKO TECH (Jurnal Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD)*, vol. 6, no. 2, p. 445, 2023, doi: 10.53513/jsk.v6i2.8253.
- [11] A. A. Yunanto *et al.*, “Design and Implementation the Prayer Reminder Application using KISS Principle based on User Centered Design,” *Procedia Comput. Sci.*, vol. 234, no. May, pp. 1484–1491, 2024, doi: 10.1016/j.procs.2024.03.149.
- [12] Y. Herlambang, C. Pratama, M. Al Hafidz, N. Lazuardy, and K. Naristi, “Application Of User Centered Design (Ucd) Method For Ui/Ux Design At Husqy Petshop,” *Major. Sci. J. (MSJ)*, vol. 2, no. 2, pp. 62–70, 2024.
- [13] M. Faisal, M. A. Muda, T. Septiana, and M. Komarudin, “Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode User Centered Design Berbasis Web Pada Perhitungan Luasan Kumuh Balai Prasarana Permukiman Wilayah Lampung,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 2, pp. 176–187, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i2.2921.
- [14] R. D. Cahyani and A. D. Indriyanti, “Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan,” *JEISBI (Journal Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.)*, vol. 03, no. 02, pp. 40–48, 2022, [Online]. Available: <https://mansatupasuruan.sch.id>.
- [15] A. Agung, A. Wiryya, N. Komang, D. Mahayani, B. Nidio, and D. Rosa, “Rancang Bangun UI / UX dengan Metode Design Thinking pada Aplikasi Laundry Quick and Clean Berbasis Mobile Abstrak,” vol. 6, no. 1, pp. 187–197, 2025.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>