

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Selama pandemi, banyak yang terpaksa bekerja dari rumah atau online. Saat seseorang sendirian di rumah dan bosan, mereka mungkin mulai merawat anjing, kucing, kelinci, ikan, dan hewan lainnya. Sekalipun seseorang secara fisik terisolasi dari teman, keluarga, atau rekan kerja, memiliki hewan peliharaan berarti tidak pernah benar-benar sendirian, sehingga hewan peliharaan sering dianggap sebagai anggota keluarga atau pendamping. Kompas.com melaporkan bahwa jumlah pemilik hewan peliharaan di Indonesia terus bertambah setiap tahunnya. Jumlah Kepemilikan kucing di Indonesia mencapai 101 juta orang, dan Kepemilikan anjing mencapai 37 juta orang. Hewan peliharaan perlu diberi makan, minum, dan dirawat sampai mereka mencapai usia dewasa. Perawatan hewan peliharaan melibatkan banyak faktor. Beberapa daerah telah kembali ke PPKM level 1 karena kasus COVID-19 menurun. Jabodetabek mencapai level 1 dengan mengizinkan operasi berkapasitas penuh. WFO menghadirkan tantangan baru, seperti bangun pagi, mengatur lalu lintas, serta mengubah waktu makan dan istirahat. Pekerja pandemi atau berbasis rumahan mungkin mengabaikan atau mengabaikan hewan peliharaan mereka. Rutinitas yang padat dan penuh tekanan dapat menyebabkan pemilik hewan peliharaan lupa atau tidak memiliki waktu untuk memenuhi kebutuhan hewan peliharaannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan bantuan dari luar untuk menjaga kesehatan hewan. Aplikasi ini dapat membantu pemilik hewan peliharaan merawat dan menjaga kesehatan hewan peliharaan mereka. Belum ada aplikasi hewan peliharaan berbahasa Indonesia, dan sebagian besar menggunakan bahasa Inggris, untuk aplikasi yang tersebar luas dan yang penulis telah jadikan sebagai referensi, mempunyai UI dan UX yang tidak *user friendly*, seperti pada bagian untuk memasukan data sangat bertele-tele dan sangat menyulitkan bagi *user*, dikarenakan data yang ada harus terdaftar pada aplikasi sedangkan aplikasi itu

berbasis luar negeri bukan dari Indonesia. Dengan adanya permasalahan diatas maka penulis berupaya membuat aplikasi kesehatan dan perawatan anjing dan kucing agar pemilik hewan peliharaan ingat dan tidak lalai.

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis dalam merancang aplikasi adalah *Human Centered Design* oleh IDEO. Perancangan ide dan visualisasi aplikasi ini adalah *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Pada tahapan *inspiration* penulis mendapatkan tiga kata kunci *caring*, *management*, dan *thoughtful* yang menjadi big idea yaitu “*A way to Caring your Pets with Thoughtful Management*”. Konsep dari aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat memberikan bantuan pada manajemen perawatan dan Kesehatan yang mengedepankan sikap bijaksana dan rasa sayang untuk hewan peliharaan anjing dan kucing dengan memiliki UI dan UX yang *user friendly*. Aplikasi disusun mulai dari penetapan fitur, hingga visualisasi asset yang pada akhirnya akan digunakan dan diimplementasikan menjadi sebuah *prototype* aplikasi yang memakai bantuan platform Figma.

Prototype ini akan melalui dua tahap proses *testing*, yaitu *alpha test* dan *beta test*. Sehingga akan mendapatkan *feedback* pada aspek visual maupun interaktifitas yang nantinya akan diiterasi, dan diperbaiki Kembali untuk menjalani proses *beta test*. Penilaian dan *feedback* pada *beta test*, menjadi kesimpulan akhir penulis bahwa aplikasi perawatan dan Kesehatan hewan peliharaan anjing dan kucing dengan UI dan UX yang *user friendly* mampu menjadi alat bantu dalam merawat dan menjaga Kesehatan hewan peliharaan, sehingga para pemilik hewan peliharaan dapat mengurangi kelalaian dalam merawat dan menjaga Kesehatan hewan peliharaan mereka.

5.2 Saran

Selama tahap penelitian dan perancangan, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam pengelolaan waktu penulis untuk proyek akhir ini, sehingga penulis masih memerlukan bantuan dan imbauan, terutama dari orang-orang terdekat penulis. Beberapa komponen aspek masih belum sepenuhnya

dipahami oleh penulis, dalam perancangan aplikasi karena penulis harus mempelajari hal baru dan bukan ranah penulis.

Berdasarkan pengalaman penulis mengerjakan laporan dan karya, ide-ide berikut diharapkan dapat dipertimbangkan oleh peneliti atau mahasiswa yang akan mengejar masalah serupa untuk penelitian:

1. Mendefinisikan fenomena atau batasan masalah sehingga fokus dapat dipersempit.
2. Topik dipilih berdasarkan berbagai faktor, termasuk apakah topik tersebut terkait dengan minat seseorang dan seberapa mudah tema tersebut diangkat.
3. Mengadakan pembicaraan atau berbagi pandangan dengan orang lain untuk menghasilkan ide solusi desain yang lebih menyeluruh dan komprehensif secara kreatif, serta untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu pengerjaan.
4. Dalam Perancangan Aplikasi terdapat pembaharuan dari referensi maupun aplikasi sejenis yang sudah ada sebelumnya.
5. Hasil atau perancangan tidak minim ilustrasi ataupun asset visual.
6. Dalam pencarian data diharapkan sesuai dan jelas, jangan ada kekurangan informasi dari permasalahan yang diangkat, harus sedetail dan selengkap mungkin.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA