

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai subjek perancangan pada perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, berikut penjelasannya:

1. Demografis
  - a. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
  - b. Usia : 25-35 tahun

Dalam memelihara binatang peliharaan dibutuhkan kesiapan secara finansial untuk memenuhi kebutuhan binatang peliharaan (Thoe, 2021, h.3). Usia antara 25 hingga 35 tahun termasuk ke dalam kategori generasi milenial, dan tergolong pada usia produktif bekerja (Widiniarsih et al., 2023, h.891). Selain itu, generasi milenial merupakan kelompok usia yang paling banyak memelihara binatang peliharaan (Hansen, 2023, h.3). Dengan demikian, penentuan target perancangan berusia 25-35 tahun didasarkan pada kelompok usia yang umumnya sudah memiliki penghasilan sendiri, dan termasuk kategori yang paling banyak memelihara binatang peliharaan, sehingga mereka mampu untuk membiayai kebutuhan peliharaannya secara mandiri.

Pendidikan : SMA, SMK, D3, S1, S2

SES : B

Berdasarkan Kata Data *Insight Center* dari KOMINFO (2022), indikator kategori Status Ekonomi Sosial (SES) dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan rata-rata pengeluaran per bulan. Kategori SES B memiliki pengeluaran antara Rp 4,000,000-Rp 6,000,000 per bulan. Pemilihan SES B dikarenakan dalam memelihara hewan peliharaan, pemilik harus mampu dan bersedia mengeluarkan sejumlah dana untuk kebutuhan hewan setiap bulannya. Hal tersebut didukung oleh

pernyataan bahwa biaya yang dikeluarkan pemilik hewan berkisar antara Rp 100,000-Rp 700,000 per bulan (Rizqi Wijayanti et al., 2023, h.2).

## 2. Geografis

Area Jabodetabek.

Pemilihan area ini didasarkan pada pernyataan bahwa meningkatnya minat masyarakat di kota-kota besar Indonesia untuk memiliki binatang peliharaan (Rafly et al., 2023). Kota besar atau biasa disebut dengan kota metropolitan di Indonesia adalah Jabodetabek, yang meliputi kota Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi (Madyatmadja et al., 2021, h.56). Oleh karena itu perancangan ini ditujukan kepada masyarakat yang tinggal di Jabodetabek.

## 3. Psikografis

- a. Individu yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap penyakit binatang peliharaan.
- b. Individu yang peduli dengan kesehatan kulit binatang peliharaan.
- c. Individu yang sangat berinisiatif untuk memberikan pengobatan untuk binatang peliharaan.
- d. Individu yang menyukai anjing dan kucing.
- e. Individu yang memiliki keterikatan dengan binatang peliharaan.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *The Wheel* yang disebutkan dalam buku "*The UX Book*" oleh Hartson & Pyla (2019). Dalam buku tersebut, menjelaskan empat tahapan yang meliputi; *Understand Needs*, *Design Solution*, *Prototype Candidates*, dan *Evaluate UX* (h.32). *Understand Needs* merupakan langkah awal untuk memahami pengguna serta kebutuhan untuk desain. Kemudian pada *design solution*, akan membuat solusi dalam bentuk desain, kemudian diimplementasikan dalam *prototype candidates*, untuk mewujudkan dan membayangkan tampilan desain perancangan (h.36). Langkah terakhir *evaluate UX*, untuk memverifikasi dan menyempurnakan desain sesuai dengan pengalaman pengguna yang diberikan (h.32).

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan menggunakan metode *action research*. Menurut Agung & Zarah (2016), *action research* merupakan penelitian tindakan yang paling efisien untuk mengembangkan metode kerja, sehingga biaya produksi dapat ditekan dan produktivitas meningkat (Syahrizal Hasan & Jailani M.Syahrani, 2024, h.15). Dengan demikian, akan dilakukan pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, observasi, studi *existing*, dan studi referensi. Data akan dikumpulkan menggunakan *purposive sampling* kepada orang yang sesuai dengan batasan masalah, guna memperoleh informasi yang dan relevan dengan topik perancangan. Langkah dari setiap teknik akan dijelaskan lebih mendalam pada sub bab berikutnya.

### **3.2.1 Understand Needs**

Pada tahapan ini, terdapat empat aktivitas untuk melakukan riset, yaitu *data elicitation*, *data analysis*, *data modeling*, dan *requirements extraction* (h.30-31). Penulis akan melakukan tahapan *data elicitation* melalui kuesioner, wawancara, observasi, studi *existing*, dan studi referensi. Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data frekuensi kasus penyakit kulit umum pada binatang peliharaan, sementara wawancara untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai penyakit kulit umum pada binatang peliharaan. Sedangkan observasi terfokus akan dilakukan kepada binatang peliharaan sekitar, untuk mendapatkan validasi bahwa penyakit kulit pada binatang peliharaan sering terjadi.

Selain itu, akan dilakukan observasi terfokus dengan mengikuti pembekalan materi dokter hewan serta praktik langsung dokter hewan. Observasi dalam pembekalan materi dilakukan agar mendapatkan pemahaman lebih lanjut terkait penyakit kulit pada binatang, dan observasi dengan mengikuti praktik dokter untuk mendapatkan dokumentasi gejala penyakit. Selanjutnya, studi *existing* dilakukan untuk melihat pendekatan dari hasil karya sebelumnya, sedangkan studi referensi digunakan untuk mengeksplorasi gaya desain yang dapat dijadikan inspirasi.

Setelah mendapatkan kumpulan data, penulis melakukan *data analysis* menggunakan *work activity notes* untuk menemukan permasalahan

dan menentukan solusi. Kemudian dilanjutkan dengan *data modeling*, seperti dengan pembuatan *user persona* untuk mewakili target pengguna yang spesifik, *user journey* untuk mengidentifikasi alur dasar dalam perancangan. Tahapan *requirements extraction*, dilakukan dengan membuat *user stories* untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, berdasarkan permasalahan yang mereka temui saat menggunakan *mobile website* penyakit kulit umum peliharaan sebelumnya. Selain itu, akan dilakukan pembuatan *mandatory* untuk *mobile website* yang akan dirancang.

### **3.2.2 Design Solution**

Dalam membuat desain, terdapat empat aktivitas, yaitu *generative design*, *conceptual design*, *intermediate design*, dan *design production* (h.33-34). Pada *generative design*, penulis akan melakukan eksplorasi ide dengan membuat *mind map*, *brainstorming*, hingga mendapatkan *big idea* untuk perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Kemudian berbagai ide tersebut akan diimplementasikan pada tahapan *conceptual design* untuk mendapatkan konsep dari perancangan, dan pembuatan *mood board* untuk menetapkan tema desain dan memberikan dampak emosional.

Selanjutnya pada *intermediate design*, *information architecture* untuk mengatur struktur informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana, dan *user flow* untuk mengidentifikasi alur dasar dalam perancangan. Lalu, *wireframe* untuk memberikan gambaran kasar perancangan. Setelah itu, *prototype low fidelity* untuk menentukan konten, perkiraan tata letak visual *mobile website*. Kemudian dilakukan perancangan elemen visual logo untuk membedakan perancangan dengan *mobile website* lainnya. Tahap terakhir *design production*, memfokuskan pada detail perancangan dengan *custom style guide* untuk menjaga konsistensi dalam perancangan *mobile website*. Kemudian akan dilanjutkan dengan pembuatan aset lainnya, seperti ilustrasi karakter binatang anjing dan kucing, serta pembuatan ilustrasi *background*.

### **3.2.3 Prototype Candidates**

Pada tahapan ini, penulis akan melanjutkan dari tahap sebelumnya dengan mewujudkan tampilan desain *mobile website* untuk pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan. Proses dimulai dengan pengembangan *wireframe low fidelity* menjadi *prototype high fidelity*, dan kemudian membentuk *wireflow* untuk menggabungkan *wireframe high fidelity* yang telah dibuat. Dengan demikian pada *prototype high fidelity* berbagai tombol dan fiturnya sudah berfungsi.

Proses dilanjutkan dengan pembuatan *mock up* yang dapat diuji secara langsung oleh target pengguna untuk mencari informasi terkait pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan melalui *mobile website*. Selain itu, penulis akan merancang beberapa media sekunder yang berfungsi untuk mendukung perancangan utama.

### **3.2.4 Evaluate UX**

Tahapan terakhir yang dilakukan penulis untuk memverifikasi serta menyempurnakan perancangan yang telah dibuat. Evaluasi akan dilakukan *Alpha Test*, bimbingan spesialis. Pada *Alpha Test*, dilakukan uji coba kepada pengguna secara umum untuk mengetahui *mobile website* dapat diakses serta digunakan dengan baik. Lalu, dilakukan bimbingan spesialis untuk mengulas perancangan serta mendapatkan *feedback* yang mendalam. Melalui tahapan ini, penulis dapat memperoleh umpan balik dari pengguna, sehingga memungkinkan evaluasi serta perbaikan agar *mobile website* dapat lebih sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Teknik penelitian yang akan digunakan dalam perancangan ini meliputi kuesioner, wawancara, observasi, studi *existing*, dan studi referensi, guna untuk mendapatkan pengetahuan individu mengenai penyakit dermatologi umum yang terjadi pada binatang peliharaan. Penyakit kulit merupakan salah satu penyakit yang umum terjadi pada bintang peliharaan. Namun, banyak pemilik binatang peliharaan kurang mengetahui cara penanganan yang tepat (Firnateris et al., 2022, h.9). Tujuan

utama pengumpulan data ini, untuk memperoleh pengetahuan mendalam dari ahli serta memahami kebutuhan pemilik binatang peliharaan dalam mengatasi penyakit kulit umum. Dengan demikian, perancangan media dapat menyampaikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemilik binatang peliharaan.

### 3.3.1 Kuesioner

Teknik pengumpulan data melalui kuesioner dilakukan dengan metode *purposive sampling*, dan penentuan jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin. Kuesioner akan disebarakan melalui media sosial kepada target responden yang berdomisili Jabodetabek, berusia 25-35 tahun dan memiliki binatang peliharaan, khususnya anjing dan kucing. Penggunaan metode kuesioner dalam penelitian perancangan *mobile website* pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, bertujuan untuk memperoleh data mengenai frekuensi kasus penyakit kulit pada binatang peliharaan, khususnya anjing dan kucing, serta tingkat pengetahuan responden mengenai penyakit kulit yang sering menyerang hewan peliharaan.

Selain itu, kuesioner juga bertujuan untuk mengetahui jenis media yang sering digunakan oleh responden dalam mencari informasi, sehingga perancangan *mobile website* dapat sesuai dengan kebutuhan target. Kuesioner dirancang menggunakan model pertanyaan tertutup, dan responden dapat memberikan jawabannya dan tanpa memakan waktu yang lama. Berikut adalah pertanyaan kuesioner yang telah dirancang, yang akan dilampirkan pada halaman berikutnya:

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tabel 3.1 Pertanyaan Informasi Responden

| <b>Bagian pertama : Informasi responden</b> |  |   |
|---|--|---|
| <b>Pertanyaan</b>                           | <b>Model Jawaban</b>                       | <b>Opsi Jawaban</b>   |
| Berapa umur anda?                           | <i>Multiple choice<br/>(single answer)</i> | a. 25-28<br>b. 29-32<br>c. 33-35  |
| Di mana domisili anda?                      | <i>Multiple choice<br/>(single answer)</i> | a. Jakarta<br>b. Bogor<br>c. Depok<br>d. Tangerang<br>e. Bekasi<br>f. Lainnya |
| Berapa jumlah pengeluaran per bulan?        | <i>Multiple choice<br/>(single answer)</i> | a. >Rp 5,000,000<br>b. Rp 3,000,000 - Rp 5,000,000<br>c. <Rp 3,000,000        |

Pada pertanyaan bagian pertama ini, akan menanyakan seputar informasi pribadi responden. Beberapa pertanyaan yang telah dirancang pada tabel di atas seperti usia, domisili dan pengeluaran responden, bertujuan untuk memperoleh data yang sesuai dengan batasan target perancangan. Dengan demikian, data yang diperoleh dari kuesioner ini akan relevan dengan batasan masalah yang telah ditentukan.

Tabel 3.2 Pertanyaan Informasi Binatang Peliharaan

| <b>Bagian kedua : Informasi binatang peliharaan</b>      |  |  |
|--|--|--|
| <b>Pertanyaan</b>  | <b>Model Jawaban</b>                       | <b>Opsi Jawaban</b>                            |
| Jenis binatang peliharaan yang dipelihara                | <i>Multiple choice<br/>(single answer)</i> | a. Anjing<br>b. Kucing<br>c. Lainnya           |
| Sudah berapa lama anda memelihara binatang peliharaan?   | <i>Multiple choice<br/>(single answer)</i> | a. < 1 tahun<br>b. 1 – 2 tahun<br>c. > 2 tahun |
| Apakah binatang peliharaan anda pernah terkena penyakit? | <i>Multiple choice<br/>(single answer)</i> | a. Pernah<br>b. Belum Pernah                   |

Pertanyaan bagian kedua, pertanyaan akan berfokus pada informasi terkait binatang responden. Seperti pertanyaan mengenai jenis binatang peliharaan yang bertujuan untuk mengidentifikasi jenis hewan yang paling umum dipelihara dan durasi kepemilikannya. Kemudian pada bagian terakhir pertanyaan dirancang untuk mengumpulkan data mengenai frekuensi binatang peliharaan yang mengalami penyakit.

Tabel 3.3 Pertanyaan Penyakit Binatang Peliharaan

| <b>Bagian ketiga : Penyakit pada binatang peliharaan</b>         |  |   |
|--|--|---|
| <b>Pertanyaan</b>  | <b>Model Jawaban</b>                   | <b>Opsi Jawaban</b>   |
| Kapan binatang peliharaan anda terkena penyakit?                 | <i>Multiple choice (single answer)</i> | a. Saat ini<br>b. Seminggu yang lalu<br>c. Satu bulan yang lalu<br>d. Satu tahun yang lalu<br>e. 2 – 5 tahun yang lalu<br>f. > 5 tahun yang lalu  |
| Penyakit apa yang binatang peliharaan anda alami?                | <i>Checkboxes (multiple answer)</i>    | a. Penyakit kulit (Infeksi, alergi, parasit: kutu, jamur, bakteri,dll)<br>b. Penyakit metabolik (Gangguan fungsi tubuh, co: diabetes dan penyakit hati,dll)<br>c. Penyakit sistemik (jantung, ginjal, dan saluran pencernaan,dll)<br>d. Penyakit virus ( <i>distemper, parvovirus, dan feline leukemia</i> ,dll)<br>e. Penyakit autoimun (lupus, anemia hemolitik <i>autoimun</i> ,dll)<br>f. Penyakit neurologis ( <i>pilepsi, gangguan koordinasi</i> ,dll)<br>g. Penyakit parasit (cacing hati, cacing jantung, dan cacing usus,dll)<br>h. Penyakit pernafasan (bronkitis, <i>pneumonia, rhinitis</i> alergi dan asma,dll)<br>i. Penyakit genetik ( <i>collie eye anomaly</i> dan <i>hip displasia</i> ,dll)<br>j. Lainnya |
| Apakah binatang peliharaan anda pernah mengalami penyakit kulit? | <i>Multiple choice (single answer)</i> | a. Pernah<br>b. Belum Pernah  |

Bagian ketiga ini dapat diisi oleh responden jika binatang peliharaan mereka pernah mengalami penyakit. Sementara itu, responden yang peliharaannya tidak pernah sakit akan diarahkan langsung ke bagian kelima yang membahas pengetahuan tentang penyakit kulit pada binatang peliharaan.

Pertanyaan di bagian ketiga akan berfokus pada penyakit yang dialami oleh binatang peliharaan, seperti waktu terjadinya dan jenis penyakitnya, dengan tujuan untuk mengetahui frekuensi penyakit serta jenis penyakit yang paling sering dialami. Pertanyaan terakhir, membahas penyakit kulit pada binatang peliharaan, guna untuk mengetahui seberapa sering penyakit kulit terjadi.

Tabel 3.4 Pertanyaan Penyakit Kulit Binatang Peliharaan

| <b>Bagian keempat : Penyakit kulit pada binatang peliharaan</b>   |   |   |
|---|---|---|
| <b>Pertanyaan</b>   | <b>Model Jawaban</b>                    | <b>Opsi Jawaban</b>   |
| Penyakit kulit apa yang pernah dialami oleh binatang peliharaan anda?   | <i>Checkboxes<br/>(multiple answer)</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kutu</li> <li>b. Jamur</li> <li>c. <i>Scabies</i></li> <li>d. <i>Ringworm</i></li> <li>e. Abses</li> <li>f. Alergi</li> <li>g. <i>Demodex</i></li> <li>h. Lainnya</li> </ul>  |
| Apakah anda memiliki kendala saat ingin memeriksa binatang peliharaan ke dokter?  | <i>Checkboxes<br/>(multiple answer)</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengeluaran yang cukup besar</li> <li>b. Reservasi dan antri yang panjang</li> <li>c. Susah untuk mencari ada waktu luang</li> <li>d. Tidak adanya dokter hewan terdekat</li> <li>e. Tidak ada</li> <li>f. Lainnya</li> </ul>   |
| Menurut pendapat Anda, bagaimana kondisi informasi mengenai berbagai jenis penyakit kulit umum pada binatang peliharaan yang saat ini telah beredar di internet, untuk membantu Anda memberikan pengobatan mandiri sebelum penyakit tersebut menjadi parah tanpa harus ke dokter? | <i>Checkboxes<br/>(multiple answer)</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Belum adanya sumber terpercaya</li> <li>b. Informasi yang berlebihan, sehingga membuat bingung</li> <li>c. Kurang adanya penjelasan obat yang harus diberikan</li> <li>d. Kurang adanya gambar atau foto</li> <li>e. Informasi yang terpisah pisah (penjelasan jenis, pengobatan, pencegahan,dll)</li> <li>f. Informasi sudah lengkap, dan dapat mengobati</li> <li>g. Lainnya</li> </ul> |

Bagian keempat ini akan diisi oleh responden yang binatang peliharaannya pernah mengalami penyakit kulit, sedangkan responden yang peliharaannya tidak pernah terkena penyakit kulit akan diarahkan langsung ke

bagian selanjutnya. Pertanyaan pada bagian ini akan membahas jenis penyakit kulit yang dialami, untuk memperoleh data tentang jenis penyakit kulit yang paling sering menyerang binatang peliharaan. Dilanjutkan dengan pertanyaan mengenai kendala yang dihadapi responden saat berobat ke dokter hewan, serta mengenai kondisi informasi terkait penyakit kulit pada binatang peliharaan di internet. Tujuannya adalah untuk memahami masalah yang mungkin dialami responden dalam menangani penyakit kulit pada hewan peliharaannya.

Tabel 3.5 Pertanyaan Pengetahuan Penyakit Kulit Umum

| <b>Bagian kelima : Pengetahuan penyakit kulit umum pada binatang peliharaan</b>   |   |   |
|---|---|---|
| <b>Pertanyaan</b>   | <b>Model Jawaban</b>                    | <b>Opsi Jawaban</b>   |
| Apakah anda mengetahui adanya berbagai jenis penyakit kulit umum yang dapat terjadi pada binatang peliharaan?                         | <i>Linear scale<br/>(single answer)</i> | 1 : Sangat tidak mengetahui<br>2 : Tidak terlalu mengetahui (kurang pasti)<br>3 : Cukup mengetahui (1-2 jenis)<br>4 : Mengetahui segala jenis |
| Apakah anda mengetahui berbagai jenis penyakit kulit umum pada binatang peliharaan yang dapat menular pada manusia atau sesama hewan? | <i>Linear scale<br/>(single answer)</i> | 1 : Sangat tidak mengetahui<br>2 : Tidak terlalu mengetahui (kurang pasti)<br>3 : Cukup mengetahui (1-2 jenis)<br>4 : Mengetahui segala jenis |
| Apakah anda mengetahui berbagai jenis penyakit kulit umum pada binatang peliharaan yang beresiko pada kematian binatang?              | <i>Linear scale<br/>(single answer)</i> | 1 : Sangat tidak mengetahui<br>2 : Tidak terlalu mengetahui (kurang pasti)<br>3 : Cukup mengetahui (1-2 jenis)<br>4 : Mengetahui segala jenis |
| Apakah anda mengetahui gejala awal penyakit kulit umum pada binatang peliharaan?  | <i>Linear scale<br/>(single answer)</i> | 1 : Sangat tidak mengetahui<br>2 : Tidak terlalu mengetahui (kurang pasti)<br>3 : Cukup mengetahui (1-2 jenis)<br>4 : Mengetahui segala jenis |
| Apakah Anda mengetahui cara menangani berbagai  | <i>Linear scale<br/>(single answer)</i> | 1 : Sangat tidak mengetahui   |

| <b>Bagian kelima : Pengetahuan penyakit kulit umum pada binatang peliharaan</b>  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Pertanyaan</b>  | <b>Model Jawaban</b>                       | <b>Opsi Jawaban</b>   |
| jenis penyakit kulit umum pada binatang peliharaan Anda secara mandiri dan tepat sebelum penyakit tersebut menjadi parah?  |  | 2 : Tidak terlalu mengetahui (kurang pasti)<br>3 : Cukup mengetahui (1-2 jenis)<br>4 : Mengetahui segala jenis                                |
| Apakah anda mengetahui bagaimana cara menjaga binatang peliharaan anda agar tidak terkena penyakit kulit umum?   | <i>Linear scale<br/>(single answer)</i>    | 1 : Sangat tidak mengetahui<br>2 : Tidak terlalu mengetahui (kurang pasti)<br>3 : Cukup mengetahui (1-2 jenis)<br>4 : Mengetahui segala jenis |
| Apakah dengan adanya media informasi yang menjelaskannya berbagai penyakit kulit pada binatang peliharaan secara umum (khususnya anjing dan kucing), serta pengobatan yang tepat dari pakar (termasuk jenis obat yang harus digunakan, pencegahannya), dapat membantu anda dalam memberi pengetahuan dan mengatasi berbagai penyakit kulit umum secara mandiri pada binatang peliharaan? | <i>Multiple choice<br/>(single answer)</i> | a. Ya<br>b. Tidak   |

Beberapa pertanyaan yang sudah dirancang pada bagian kelima ini dapat diisi oleh semua responden, untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka terkait penyakit kulit pada binatang peliharaan. Seperti berbagai jenis penyakit kulit, penyakit kulit yang dapat menular pada manusia atau hewan lain, penyakit kulit yang berpotensi mematikan, gejala yang muncul, serta penanganannya. Pada bagian akhir, akan menanyakan pendapat responden mengenai perancangan yang akan dibuat dalam membantu mereka untuk

menedukasi, sehingga responden dapat menangani penyakit kulit yang dialami oleh peliharaannya.

Tabel 3.6 Pertanyaan Preferensi Responden

| <b>Bagian keenam : Preferensi responden</b>  |  |  |
|--|--|--|
| <b>Pertanyaan</b>  | <b>Model Jawaban</b>                   | <b>Opsi Jawaban</b>  |
| Media apa yang sering anda gunakan saat mencari atau mengakses informasi?                                  | <i>Multiple choice (single answer)</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Website</li> <li>b. Buku</li> <li>c. Aplikasi</li> <li>d. Majalah</li> <li>e. Sosial Media (Instagram)</li> <li>f. Sosial Media (Twitter)</li> <li>g. Sosial Media (TikTok)</li> <li>h. Sosial Media (Facebook)</li> <li>i. Lainnya</li> </ul> |
| Seperti apa tampilan media yang paling anda sukai saat ingin mencari atau mengakses informasi?             | <i>Multiple choice (single answer)</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penuh dengan tulisan</li> <li>b. Tulisan dengan adanya gambar atau foto</li> <li>c. Informasi yang telah dirangkum</li> <li>d. Banyak informasi (mendalam)</li> <li>e. Lainnya</li> </ul>  |
| Bagaimana gaya bahasa yang paling anda sukai dan mudah dipahami dalam membaca informasi?                   | <i>Multiple choice (single answer)</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kasual (kata yang digunakan sehari-hari, tidak formal)</li> <li>b. Semi-formal (campuran kata sehari-hari, dan kata yang cukup formal)</li> <li>c. Formal (kata yang digunakan baku)</li> <li>d. Lainnya</li> </ul>                            |
| Apakah anda menyukai media yang memberikan informasi sekaligus dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya? | <i>Multiple choice (single answer)</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ya</li> <li>b. Tidak</li> </ul>  |

Dilanjutkan pada pertanyaan bagian keenam, yang menanyakan mengenai preferensi responden atas media informasi yang mereka sukai dan sering digunakan. Seperti jenis media, tampilan media, gaya bahasa, hingga fitur interaktif yang diinginkan. Hal ini ditanyakan kepada responden bertujuan untuk membuat perancangan yang sesuai dengan kebiasaan dan kebutuhan

responden. Dengan demikian, konten informasi yang ingin disampaikan dapat mudah diakses serta dipahami oleh target pengguna.

### 3.3.2 *In-depth Interview*

Tahapan wawancara pada penelitian ini akan dilakukan kepada dokter hewan spesialis kulit serta beberapa pemilik binatang peliharaan, khususnya anjing atau kucing. Penulis juga melakukan wawancara tambahan kepada *pet shop* untuk mengetahui obat apa yang direkomendasikan atau biasa dibeli oleh pembeli. Wawancara akan menggunakan metode semi terstruktur, sehingga prosesnya dapat berjalan dengan teratur namun tetap memungkinkan peneliti untuk menggali jawaban lebih dalam. Dengan metode ini, penulis dapat memperoleh jawaban yang jelas terkait penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan, sekaligus mengeksplorasi jawaban tanpa keluar dari topik, sehingga dapat menjadi panduan untuk memberikan informasi yang relevan pada media perancangan.

#### A. Wawancara Dokter Hewan Spesialis Kulit

Kegiatan wawancara semi terstruktur dilakukan kepada dokter hewan spesialis kulit yaitu Drh. Kurnia Suanda, untuk mendapatkan informasi yang akurat dari sumber terpercaya mengenai berbagai penyakit kulit pada binatang peliharaan, serta penanganan yang tepat. Informasi yang didapatkan melalui penelitian ini berguna untuk pembuatan konten dalam media perancangan, sehingga *mobile website* yang akan dibuat dapat memberikan pengetahuan yang tepat untuk target pengguna. Pertanyaan wawancara kepada dokter hewan disusun berdasarkan langkah-langkah yang dijabarkan oleh Neuman (2002) dalam Fadhallah (2021) (h.8-9), yakni sebagai berikut:

1. Berapa lama anda sudah bekerja sebagai dokter hewan?
2. Apakah ada cerita awalnya ingin bekerja sebagai dokter hewan?
3. Berapa lama mempelajari kedokteran hewan? Hingga bisa menjadi spesialis kulit?
4. Adakah alasan mengapa ingin mendalami spesialis kulit pada hewan?

5. Sejak kapan klinik Pet Derm berdiri?
6. Setelah beberapa tahun bekerja sebagai dokter spesialis kulit pada hewan, apa saja jenis penyakit kulit yang secara umum dapat menyerang anjing dan kucing? dan apakah selama ini paling banyak penyakit kulit terjadi pada anjing dan kucing?
7. Adakah jenis penyakit kulit umum tertentu yang hanya menyerang anjing atau kucing?
8. Adakah usia krusial binatang peliharaan terkena penyakit kulit umum?
9. Sejauh ini rata-rata pasien membawa hewan peliharaannya dalam keadaan yang sudah parah atau masih dalam keadaan yang ringan?
10. Selama ini apa yang dilakukan oleh pemilik, saat peliharaannya sedang mengalami penyakit kulit umum?
11. Apabila penyakit kulit yang diderita hewan sudah dalam kondisi yang parah, umumnya disebabkan oleh apa?
12. Adakah jenis penyakit kulit yang dapat menyebabkan kematian pada anabul? Pernahkah dokter menemukan kasusnya? Berapa persen kasusnya?
13. Apakah anjing dan kucing rentan terkena penyakit kulit umum? Apa saja penyebabnya?
14. Bagaimana proses penyakit kulit umum dapat menyerang anjing dan kucing?
15. Apakah gejala penyakit kulit umum pada anjing dan kucing berbeda?
16. Bagaimana cara membedakan gejala penyakit kulit umum secara kasat mata?
17. Apakah penanganan atau pengobatan penyakit kulit umum pada anjing dan kucing berbeda?
18. Adakah jenis obat yang dapat diberikan secara mandiri?

19. Apakah terdapat tahapan penyakit yang masih dapat diberikan pertolongan pertama atau yang sudah diharuskan dibawa ke dokter hewan?
20. Bagaimana pencegahan agar penyakit tersebut tidak terjadi lagi atau terhindar dari penyakit kulit umum tersebut?
21. Adakah dampak yang ditimbulkan dari penyakit kulit umum tersebut? (baik kepada manusia, binatang lain, atau lingkungan?)
22. Bagaimana cara penularan penyakit kulit pada binatang?
23. Bagaimana cara membedakan penyakit kulit yang menular secara kasat mata?
24. Bagaimana cara penyebaran penyakit kulit pada lingkungan sekitar?
25. Hal apa yang dapat dilakukan untuk dapat mengembalikan lingkungan yang sudah terkena dampak penyakit kulit hewan?
26. Apa peran pemilik peliharaan, *pet shop*, dan dokter hewan dalam menangani penyakit kulit binatang peliharaan?

#### B. Wawancara Pemilik Binatang Peliharaan

Kegiatan wawancara selanjutnya dilakukan kepada orang yang memiliki binatang peliharaan, khususnya anjing atau kucing. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman pemilik mengenai penyakit kulit yang umum terjadi pada binatang peliharaannya, serta bagaimana mereka menangani kondisi tersebut. Dengan wawancara ini, penulis dapat memperoleh kemungkinan kendala yang dialami, sehingga perancangan *mobile website* dapat sesuai dengan kebutuhan mereka, serta relevan dengan masalah yang dihadapi. Pertanyaan wawancara disusun berdasarkan langkah-langkah yang dijabarkan oleh Neuman (2002) dalam Fadhallah (2021) (h.8-9), yakni sebagai berikut:

1. Sudah berapa lama memelihara hewan?
2. Berapa total hewan yang dimiliki?
3. Apakah hewan anda pernah terkena penyakit kulit?
4. Apa jenis penyakit kulit yang hewan anda alami?

5. Bagaimana kejadian bisa terjadinya penyakit kulit tersebut?
6. Apakah anda mengetahui gejala hewan anda terkena penyakit kulit? Bagaimana anda mengetahuinya?
7. Kapan penyakit kulit tersebut terjadi (tahun/bulan?)
8. Berapa umur hewan tersebut saat terkena penyakit kulit?
9. Berapa lama penyakit kulit tersebut berlangsung?
10. Apa yang anda lakukan pertama kali untuk menangani atau mengobati penyakit tersebut?
11. Apakah penyakit kulit tersebut masih sering dialami oleh binatang peliharaan anda?
12. Bagaimana cara anda mencegah penyakit tersebut agar tidak dialami kembali oleh binatang peliharaan anda?
13. Apakah anda memiliki pengetahuan mengenai penyakit kulit? Seperti jenis penyakit (yang dapat menular atau tidak) cara menangani beberapa jenis penyakit dengan tepat (pengobatan apa yg harus diberikan sebelum menjadi parah)?
14. Jenis penyakit kulit apa yang anda ketahui? dan apakah anda mengetahui bagaimana cara menanganinya?
15. Dari mana informasi tersebut anda dapatkan?
16. Berapa jumlah pengeluaran anda untuk kebutuhan binatang peliharaan dalam satu bulan?
17. Apakah dengan adanya media informasi yang membahas berbagai penyakit kulit yang sering diderita oleh binatang peliharaan, serta pengobatannya yang tepat dari pakar, dapat membantu Anda dalam mengatasi penyakit kulit pada hewan peliharaan?

#### C. Wawancara *Pet Shop*

Wawancara semi terstruktur selanjutnya dilakukan kepada karyawan yang bekerja di *pet shop*. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai jenis pengobatan yang direkomendasikan dan sering dibeli. Dengan wawancara ini, penulis dapat mengetahui berbagai jenis pengobatan yang dapat diberikan

kepada binatang peliharaan yang mengalami penyakit kulit, sehingga dapat memberikan informasi yang sesuai pada konten *mobile website* yang dirancang. Pertanyaan wawancara disusun berdasarkan langkah-langkah yang dijabarkan oleh Neuman (2002) dalam Fadhallah (2021) (h.8-9), yakni sebagai berikut:

- a. Apa jenis pengobatan yang dapat diberikan kepada anjing yang memiliki penyakit kulit kutu?
- b. Apa jenis pengobatan yang dapat diberikan kepada anjing yang memiliki penyakit kulit *hot spot*?
- c. Apa jenis pengobatan yang dapat diberikan kepada anjing yang memiliki penyakit kulit jamur?
- d. Apa jenis pengobatan yang dapat diberikan kepada kucing yang memiliki penyakit kulit *ringworm*?
- e. Apa jenis pengobatan yang dapat diberikan kepada kucing yang memiliki penyakit kulit abses?
- f. Apa jenis pengobatan yang dapat diberikan kepada anjing yang memiliki penyakit kulit *scabies*?
- g. Apa jenis pengobatan yang dapat diberikan kepada kucing yang memiliki penyakit kulit kutu?
- h. Apa jenis pengobatan yang dapat diberikan kepada anjing yang memiliki penyakit kulit jamur?
- i. Apa jenis pengobatan yang dapat diberikan kepada anjing atau kucing yang memiliki penyakit kulit alergi?

### **3.3.3 Observasi (Pengamatan Terfokus)**

Tahap observasi yang dilakukan oleh penulis menggunakan teknik pengamatan terfokus. Observasi ini diarahkan kepada anjing dan kucing untuk melihat seberapa sering penyakit kulit terjadi pada binatang peliharaan. Pengamatan ini akan memberikan validasi data mengenai frekuensi terjadinya penyakit kulit yang terjadi pada binatang peliharaan. Kemudian penulis juga akan mengikuti pembekalan materi dokter hewan mengenai cara mendeteksi

penyakit kulit peliharaan. Hal ini berguna untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam mengenai penyakit kulit peliharaan.

Selain itu, penulis juga akan melakukan observasi pada saat dokter hewan sedang praktik. Tujuan melakukan observasi pada saat praktik dokter hewan adalah untuk mendokumentasi dan melihat gejala klinis penyakit secara langsung. Dengan demikian, informasi konten dalam *mobile website* dapat bermanfaat bagi pemilik binatang peliharaan dalam menangani serta mencegah penularan penyakit kulit umum yang terjadi pada binatang peliharaannya.

#### **3.3.4 Studi Existing**

Tahapan penelitian studi *existing* akan dilakukan oleh penulis terhadap media informasi yang sudah ada sebelumnya mengenai pertolongan pertama penyakit dermatologi umum pada binatang peliharaan dalam bentuk *mobile website*. Penelitian ini akan dilakukan analisis menggunakan SWOT (*strength, weakness, opportunity, dan threat*) kepada *mobile website* yang sudah ada sebelumnya. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk melihat pendekatan dari hasil sebelumnya, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan penulis untuk membuat kebaruan dalam perancangan.

#### **3.3.5 Studi Referensi**

Pada tahapan studi referensi, penulis akan melakukan penelitian pada media yang serupa dengan perancangan yaitu *mobile website*. Penulis akan memilih beberapa situs yang masih memiliki keterhubungan dengan topik binatang peliharaan, dan memiliki visual yang nyaman dilihat serta digunakan. Penelitian ini dilakukan penulis untuk mengeksplorasi gaya desain sehingga dapat dijadikan inspirasi dalam perancangan.