

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “FEPAW” BERBASIS
UI/UX APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN
TERHADAP KESEHATAN KUCING PELIHARAAN**

SKRIPSI



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN

SUKABUMI

2025

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “FEPAW” BERBASIS
UI/UX APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN
TERHADAP KESEHATAN KUCING PELIHARAAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar Sarjana
Desain Komunikasi Visual (S.Ds)*

Muhammad Syamsyul Muarif

20210060080



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN**

SUKABUMI

2025

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “FEPAW”
BERBASIS UI/UX APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN
KESADARAN TERHADAP KESEHATAN KUCING
PELIHARAAN

NAMA : MUHAMMAD SYAMSYUL MUARIF

NIM : 20210060080

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual saya berserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”

Sukabumi, 29 Agustus 2025



Muhammad Syamsyul Muarif

Penulis

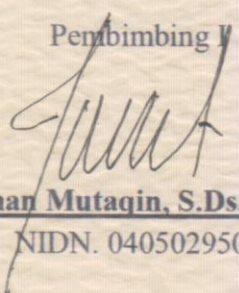
PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “FEPAW”
BERBASIS UI/UX APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN
KESADARAN TERHADAP KESEHATAN KUCING
PELIHARAAN
NAMA : MUHAMMAD SYAMSYUL MUARIF
NIM : 20210060080

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 29 Agustus 2025. Menurut padangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual.

Sukabumi, 29 Agustus 2025

Pembimbing I


Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds.

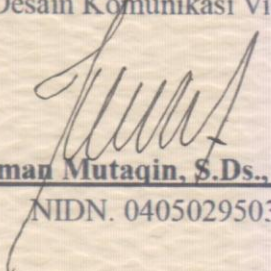
NIDN. 0405029503

Pembimbing II


Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds.

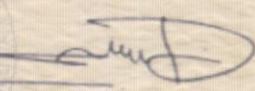
NIDN. 0416019501

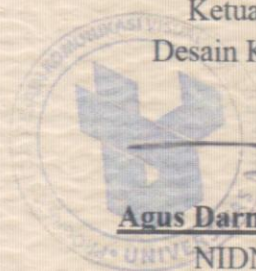
Ketua Penguji Studi
Desain Komunikasi Visual


Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds.

NIDN. 0405029503

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.


NIDN. 0431088506

PLH. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng.

NIDN. 0402037401

ABSTRACT

Keeping pets has become an integral part of many people's lives. Indonesia has the highest number of households with cats in Southeast Asia. The growing cat population is not always accompanied by sufficient awareness and knowledge of owners regarding pet healthcare. Therefore, an accessible and informative digital approach is needed to raise awareness of the importance of recognizing disease symptoms in cats as early as possible. A UI/UX-based application can serve as a supportive medium, not as a diagnostic tool or a substitute for professionals, but as an aid to provide information on potential feline diseases and preventive recommendations. The design process in this study adopted the Design Thinking method, which includes five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. User testing was conducted to evaluate the effectiveness of the application. The results indicate that the Fepaw application can help cat owners obtain information and preventive recommendations through its features such as articles, forums, detection, and consultation. The findings also suggest the need for further improvement in layout and interactive buttons to enhance navigation and usability.

Keyword: *Cat, Information Media, Mobile Application, UI/UX, Design Thinking, Disease Detection*



ABSTRAK

Memelihara hewan telah menjadi bagian dari kehidupan banyak individu. Indonesia menduduki rumah tangga tertinggi yang memiliki kucing di kawasan Asia Tenggara. Populasi kucing terus meningkat seiring tingginya minat masyarakat, namun tidak selalu diiringi dengan pemahaman dan kesadaran yang dimiliki dari pemilik kucing terkait perawatan kesehatan hewan peliharaannya. Maka dari itu, diperlukan pendekatan digital yang bersifat informatif yang mudah diakses untuk meningkatkan kesadaran pemilik kucing tentang pentingnya mengenali gejala penyakit hewan peliharaannya sedini mungkin. Media informasi berbasis UI/UX dapat membantu pemilik kucing, UI/UX aplikasi yang dirancang bukanlah sebagai alat diagnosis atau pengganti tenaga ahli, melainkan sebagai alat bantu untuk mendapatkan informasi potensi penyakit kucing dan rekomendasi tindakan sebagai upaya preventif. Pendekatan *design process* yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking* yang meliputi lima tahapan, *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Pengujian dilakukan untuk mendapatkan evaluasi melalui *user testing* untuk mengukur seberapa efektif aplikasi ketika digunakan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi Fepaw dapat membantu pemilik kucing dalam mendapatkan informasi dan rekomendasi tindakan yang dapat dilakukan sebagai upaya preventif melalui fitur-fitur artikel dan forum, deteksi, dan konsultasi. Hasil pengujian juga menunjukkan perlunya penyempurnaan tata letak dan *button* interaktif untuk kemudahan navigasi.

Kata Kunci: Kucing, Media Informasi, Aplikasi *Mobile*, UI/UX, *Design Thinking*, Deteksi Penyakit

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Perancangan Media Interaktif “Fepaw” Berbasis UI/UX Aplikasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Terhadap Kesehatan Kucing Peliharaan. Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. H. Kurniawan, S.T., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sukabumi Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds.
6. Dosen Penguji I dan II Universitas Nusa Putra Sukabumi Irni Resmi Apriyanti, S.Ds., M.Ds. dan Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn.
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
8. Orang tua, keluarga, dan orang terkasih yang selalu memberikan dukungan, cinta, dan doa yang tak ternilai.
9. Pihak terkait lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaa, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 12 September 2025

Muhammad Syamsyul Muarif
Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Nusa Putra, saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Syamsyul Muarif
NIM : 20210060080
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “FEPAW” BERBASIS UI/UX APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN TERHADAP KESEHATAN KUCING PELIHARAAN.

Beserta perangkat yang ada (jika tersedia). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 12 September 2025

Yang menyatakan



Muhammad Syamsyul Muarif

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN PENULIS.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	3
1.3 Batasan masalah	4
1.4 Tujuan penelitian	4
1.5 Manfaat penelitian	4
1.5.1 Manfaat Bagi Pemilik Kucing dan Masyarakat Luas.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Penulis	5
1.5.3 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan	5
1.6 Kerangka penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.1.2 Unsur-Unsur Visual Desain.....	7
2.1.3 Prinsip Desain.....	12
2.1.4 Tipografi	15
2.1.5 <i>Atomic Design Methodology</i>	16
2.1.6 <i>User Interface (UI)</i>	19
2.1.7 <i>Heuristic Usability</i>	19
2.1.8 <i>User experience (UX)</i>	21
2.1.9 <i>Five Planes User Experience</i>	22

2.1.10	Prinsip <i>User experience</i>	24
2.1.11	Aplikasi <i>Mobile</i>	25
2.1.12	Kucing	25
2.1.13	Penyakit pada Kucing	26
2.1.14	<i>Design Thinking</i>	27
2.1.15	<i>Usability Testing</i>	28
2.2	Kerangka Teori.....	29
2.3	Penelitian Terdahulu.....	30
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		34
3.1	Metode Perancangan	34
3.2	Metode Pengumpulan Data (<i>Empathize</i>).....	34
3.2.1	<i>Primary Data</i>	34
3.2.2	<i>Secondary Data</i>	35
3.2.3	<i>Emphaty Map Canvas</i>	36
3.3	Metode Analisis Data (<i>Define</i>).....	38
3.3.1	Poin Permasalahan.....	38
3.3.2	Pengelompokkan Permasalahan	38
3.3.3	Pertanyaan Permasalahan	39
3.4	Objek Penelitian	40
3.5	Metode dan Konsep Perancangan (<i>Ideate</i>).....	40
3.5.1	Konsep dan Strategi Pesan/Komunikasi	42
3.5.2	Konsep dan Strategi Kreatif	43
3.5.3	Konsep dan Strategi Media	43
3.6	Konsep dan Strategi Visual	45
3.7	Alat dan Bahan Yang Digunakan.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Hasil Perancangan dan Pembahasan.....	50
4.1.1	Hasil Perancangan (<i>Prototyping</i>).....	52
4.1.2	Hasil Pengujian (<i>User Testing</i>)	98
4.1.3	Efektivitas Media	101
4.2	Penyajian Data.....	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		114

1.1	Kesimpulan.....	114
1.2	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....		116
LAMPIRAN		119



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang sedang diteliti dalam penulisan karya ilmiah.....	32
Tabel 3.1 Pengelompokan Permasalahan	39
Tabel 3.2 SWOT Matriks.....	41
Tabel 4.1 Nama dan Fungsi <i>Splash Screen</i>	68
Tabel 4.2 Nama dan Fungsi <i>Login</i>	69
Tabel 4.3 Nama dan Fungsi Notifikasi	70
Tabel 4.4 Nama dan Fungsi Profil.....	72
Tabel 4.5 Nama dan Fungsi <i>Home</i>	75
Tabel 4.6 Nama dan Fungsi Deteksi.....	77
Tabel 4.7 Nama dan Fungsi Konsultasi.....	79
Tabel 4.8 <i>Taskflow Splash Screen</i>	85
Tabel 4.9 <i>Taskflow Login</i>	87
Tabel 4.10 <i>Taskflow</i> Notifikasi	88
Tabel 4.11 <i>Taskflow</i> Profil	90
Tabel 4.12 <i>Taskflow Home</i>	93
Tabel 4.13 <i>Taskflow</i> Deteksi	95
Tabel 4.14 <i>Taskflow</i> Konsultasi	97
Tabel 4.15 Skenario Tugas	99
Tabel 4.16 Hasil Per Tugas.....	100
Tabel 4.17 <i>Feedback Capture Grid</i>	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian.....	6
Gambar 2.1 Variasi Garis	8
Gambar 2.2 Bidang Geometri dan Non-Geometri	9
Gambar 2.3 <i>Hue, Saturation, Value</i>	10
Gambar 2.4 Gelap Terang	10
Gambar 2.5 Tekstur	11
Gambar 2.6 Contoh Tanpa dan Dengan Penerapan <i>Visual hierarchy</i>	12
Gambar 2.7 Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	13
Gambar 2.8 Tekanan (<i>Emphasis</i>).....	13
Gambar 2.9 Irama (<i>Rhythm</i>).....	14
Gambar 2.10 Kesatuan (<i>Unity</i>).....	14
Gambar 2.11 Tipografi	15
Gambar 2.12 Lima Tahapan <i>Atomic Design</i>	16
Gambar 2.13 Contoh Komponen <i>Atoms</i>	16
Gambar 2.14 Contoh Komponen <i>Molecules</i>	17
Gambar 2.15 Contoh Komponen <i>Organisms</i>	17
Gambar 2.16 Contoh Komponen <i>Templates</i>	18
Gambar 2.17 Contoh Komponen <i>Pages</i>	18
Gambar 2.18 <i>Five Planes User Experience</i>	22
Gambar 2.19 <i>UX Honeycomb</i> oleh Petter Morville.....	24
Gambar 2.20 <i>Design Thinking: A 5-Stage Process</i>	27
Gambar 2.21 <i>Usability Testing: Flow of Information</i>	29
Gambar 3.1 <i>Element Empathy Map Canvas</i>	36
Gambar 3.2 <i>Empathy Map Canvas</i>	37
Gambar 3.3 <i>Moodboard</i>	45
Gambar 3.4 Reference Board	46
Gambar 3.5 Palet Warna.....	46
Gambar 3.6 <i>Font Rubik</i>	47
Gambar 3.7 <i>Font Rubik</i>	47
Gambar 3.8 <i>Single-Column Card-Based Layout</i>	48
Gambar 4.1 <i>Product Benchmarking</i>	50

Gambar 4.2 <i>Product Benchmarking</i>	51
Gambar 4.3 <i>Product Experience</i>	52
Gambar 4.4 <i>User Persona</i>	53
Gambar 4.5 <i>User Persona</i>	54
Gambar 4.6 <i>User Persona</i>	54
Gambar 4.7 <i>User Journey Map</i> Sebelum Aplikasi	55
Gambar 4.8 <i>User Journey Map</i> Menggunakan Aplikasi	56
Gambar 4.9 <i>Userflow Login</i>	57
Gambar 4.10 <i>Userflow Home</i>	58
Gambar 4.11 <i>Userflow Login</i>	59
Gambar 4.12 <i>Userflow</i> Konsultasi	60
Gambar 4.13 <i>Userflow</i> Profil	61
Gambar 4.14 Sketsa 1 Logo Fepaw.....	62
Gambar 4.15 Sketsa 2 Logo Fepaw.....	63
Gambar 4.16 Final Sketsa Logo Fepaw	63
Gambar 4.17 Logo Fepaw	63
Gambar 4.18 Logo Konsep Fepaw.....	64
Gambar 4.19 Sketsa Ikon	64
Gambar 4.20 Ikon.....	65
Gambar 4.21 <i>Grid System</i>	65
Gambar 4.22 Sketsa <i>Wireframe</i>	66
Gambar 4.23 Lo-Fi Splash Screen	67
Gambar 4.24 Lo-Fi <i>Splash Screen</i>	67
Gambar 4.25 Lo-Fi Login	68
Gambar 4.26 Lo-Fi <i>Login</i>	69
Gambar 4.27 Lo-Fi Notifikasi	70
Gambar 4.28 Lo-FI Profil.....	71
Gambar 4.29 Lo-Fi Profil.....	72
Gambar 4.30 Lo-Fi <i>Home</i>	73
Gambar 4.31 Lo-Fi <i>Home</i>	74
Gambar 4.32 Lo-Fi <i>Home</i>	74
Gambar 4.33 Lo-Fi Deteksi.....	76

Gambar 4.34 Lo-Fi Deteksi.....	76
Gambar 4.35 Lo-Fi Deteksi.....	77
Gambar 4.36 Lo-Fi Konsultasi	78
Gambar 4.37 Lo-Fi Konsultasi	79
Gambar 4.38 <i>Atomic Design</i> Pada Halaman <i>Home</i>	81
Gambar 4.39 <i>Atomic Design</i> Pada Halaman Hasil Deteksi.....	82
Gambar 4.40 <i>Atomic Design</i> Pada Halaman Konsultasi	83
Gambar 4.41 <i>Taskflow Splash Screen</i>	84
Gambar 4.42 <i>Taskflow Splash Screen</i>	85
Gambar 4.43 <i>Taskflow Login</i>	86
Gambar 4.44 <i>Taskflow</i> Notifikasi	88
Gambar 4.45 <i>Taskflow</i> Profil	89
Gambar 4.46 <i>TaskflowHome</i>	91
Gambar 4.47 <i>Taskflow Home</i>	91
Gambar 4.48 <i>Taskflow Home</i>	92
Gambar 4.49 <i>Taskflow</i> Deteksi.....	93
Gambar 4.50 <i>Taskflow</i> Deteksi.....	94
Gambar 4.51 <i>Taskflow</i> Konsultasi	96
Gambar 4.52 GSM <i>Cover</i>	102
Gambar 4.53 GSM <i>Overview</i>	102
Gambar 4.54 GSM <i>Content</i>	103
Gambar 4.55 GSM Logo <i>Concept</i>	103
Gambar 4.56 GSM Logo <i>Variation</i>	104
Gambar 4.57 GSM Logo <i>Utility</i>	104
Gambar 4.58 GSM <i>Typography</i>	105
Gambar 4.59 GSM <i>Typography Hierarchy</i>	105
Gambar 4.60 GSM <i>Colors</i>	106
Gambar 4.61 GSM <i>Icons</i>	106
Gambar 4.62 GSM <i>Grid System</i>	107
Gambar 4.63 GSM <i>UI Design Spash Screen</i>	107
Gambar 4.64 GSM <i>UI Design Login</i>	108
Gambar 4.65 GSM <i>UI Design</i> Notifikasi	108

Gambar 4.66 GSM <i>UI Design</i> Profil.....	109
Gambar 4.67 GSM <i>UI Design</i> Home	109
Gambar 4.68 GSM <i>UI Design</i> Deteksi.....	110
Gambar 4.69 GSM <i>UI Design</i> Konsultasi.....	110
Gambar 4.70 GSM <i>Prototype Preview</i>	111
Gambar 4.71 Infografis	112
Gambar 4.72 X-Banner	113



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memelihara hewan telah menjadi bagian dari kehidupan banyak individu sebab dengan memelihara hewan dapat memberikan banyak manfaat bagi pemeliharanya. Berdasarkan data survei yang dilakukan secara daring oleh Rakuten Insight pada tahun 2021, melibatkan 97 ribu responden di kawasan Asia Pasifik. Ditemukan sekitar 47% rumah tangga di Indonesia memiliki kucing dan menjadikan Indonesia yang tertinggi di antara negara Asia Tenggara lainnya (Lubis, 2024). Populasi kucing terus meningkat seiring dengan tingginya minat masyarakat dalam memelihara hewan, menjadikan kucing sebagai hewan peliharaan terpopuler. Hal itu dikarenakan kucing dikenal mampu beradaptasi dengan baik dan dapat menciptakan kenyamanan emosional bagi pemiliknya. Sebagaimana makhluk hidup lainnya, kucing memiliki potensi terpapar bahkan menularkan berbagai jenis penyakit yang bisa membahayakan nyawa jika tidak mendapatkan penanganan yang tepat dan cepat.

Tingginya minat masyarakat dalam memelihara kucing ini tidak selalu diiringi dengan pemahaman dan kesadaran yang memadai dari pemilik terkait perawatan kesehatan hewan peliharaannya. Tidak sedikit pemilik kucing yang kurang memahami akan kebutuhan hewan peliharaannya, terutama masalah kesehatan kucing yang sangat penting untuk mendapat perhatian. Menurut data riset Royal Canin Indonesia pada 2022, hanya 29,5% hewan peliharaan yang pernah mengunjungi dokter hewan. Pada data tersebut juga kebanyakan para pemilik hewan peliharaan melakukan pemeriksaan ke dokter hewan ketika hewan peliharaannya sudah sakit dan membutuhkan pengobatan (Tempo, 2023). Studi yang dilakukan di Rumah Sakit Hewan Pendidikan Universitas Airlangga juga menunjukkan bahwa sebagian besar kasus yang ditangani adalah kondisi yang sudah parah (Nabila, 2025).

Permasalahan mengenai perawatan kesehatan kucing bukan hanya disebabkan oleh kurangnya pengetahuan pemilik hewan peliharaan, tetapi lebih kepada rendahnya kesadaran dalam mengambil tindakan preventif sedini mungkin. Hasil kuesioner yang dilakukan kepada 34 pemilik kucing di Sukabumi, yang menunjukkan 94% responden menyadari pentingnya mengetahui gejala penyakit pada kucing. Namun, sebagian dari responden belum sepenuhnya memahami informasi tersebut dan menerapkannya dalam tindakan nyata. Tindakan pencegahan sering kali belum dilakukan secara optimal yang dapat menyebabkan keterlambatan dalam penanganan penyakit sehingga dapat memperburuk prognosis pada kucing, juga dapat meningkatkan biaya perawatan yang sering kali menjadi beban tambahan bagi pemilik kucing. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara di mana dua dari tiga pemilik kucing memiliki kesadaran mengenai pentingnya melakukan perawatan kesehatan kucing, namun kesadaran yang dimiliki tidak diiringi dengan tindakan yang tepat. Bahkan beberapa di antaranya merasa penyakit yang diderita kucing peliharaannya tidak terlalu parah, sehingga berasumsi bahwa penyakit yang dideritanya akan sembuh dengan sendirinya. Sikap ini menunjukkan rendahnya tindakan preventif yang dapat berakibat pada keterlambatan penanganan dan memperparah kondisi kucing peliharaannya.

Oleh karena itu, diperlukan adanya pendekatan digital yang bersifat informatif untuk meningkatkan kesadaran pemilik kucing tentang pentingnya mengenali gejala-gejala penyakit hewan peliharaannya sedini mungkin. Perancangan UI/UX aplikasi deteksi penyakit pada kucing ini dapat membantu pemilik kucing untuk mendapatkan informasi secara lebih dini mengenai gejala-gejala penyakit umum pada kucing dan memberikan rekomendasi yang bisa dilakukan sebagai pencegahan awal. Serta mendorong pemilik kucing untuk lebih responsif terhadap gejala-gejala penyakit umum sedini mungkin dan segera berkonsultasi dengan dokter hewan untuk meminimalisir risiko terjadinya komplikasi pada penyakit yang diderita kucing peliharaannya.

Perlu ditegaskan bahwa fungsi dari aplikasi yang dirancang bukanlah sebagai alat diagnosis atau pengganti dokter sebagai tenaga ahli, melainkan sebagai alat bantu yang memberikan informasi kemungkinan penyakit dari gejala yang diderita kucing sebagai sarana informasi yang mendorong pemilik kucing pada tindakan yang lebih bijak dalam merawat kesehatan kucing peliharaannya. Hal ini selaras dengan pernyataan Kepala Bidang Peternakan dan Kesehatan Hewan DKP3 Kota Sukabumi, Drh. Riki Barata, M.P yang menjelaskan bahwa diagnosis sepihak tanpa keahlian medis dapat menyebabkan terjadinya kekeliruan dalam penanganan yang dapat menyebabkan penyakit semakin parah dan fatal. Dalam konteks ini Desain Komunikasi Visual memiliki peran strategis melalui perancangan UI/UX yang dapat menyampaikan informasi secara efektif dan solutif. Pendekatan visual yang tepat tidak hanya meningkatkan pemahaman pengguna, tetapi juga mempermudah proses interaksi dengan fitur aplikasi. Platform *mobile* dipilih untuk memberikan kemudahan kepada penggunanya agar dapat mengaksesnya secara fleksibel, di mana saja dan kapan saja (Riansyah, 2024). Aplikasi berbasis *mobile* ini memanfaatkan teknologi kamera pada *smartphone* untuk memindai kondisi fisik kucing sebagai fitur utamanya.

1.2 Rumusan masalah

Beberapa penelitian mengenai deteksi penyakit hewan sudah banyak dilakukan, begitu pula perancangan UI/UX dari beberapa penelitian menggunakan aplikasi sudah pernah dilakukan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Berdasarkan pernyataan sebelumnya, pertanyaan penelitian yang diajukan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyelesaikan permasalahan pemilik kucing mengenai perawatan kesehatan hewan peliharaannya?
2. Bagaimana tahapan *design process* dalam merancang UI/UX sebuah aplikasi yang dapat membantu pemilik kucing untuk mendeteksi gejala penyakit umum secara dini serta memberikan informasi tindakan yang sesuai?

1.3 Batasan masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang penulis lakukan dalam proses perancangan dan yang dituangkan dalam bentuk laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Memuat pesan visual dalam bentuk informasi dan rekomendasi tindakan mengenai deteksi gejala penyakit umum secara fisik pada kucing.
2. Perancangan desain UI/UX diuji terbatas sampai pada tahap *prototype* berbasis *mobile* dan dilakukan kepada partisipan pemilik kucing di Sukabumi menggunakan platform Maze.
3. UI/UX Aplikasi yang dirancang ditujukan kepada pemilik kucing sebagai target utama, dan secara umum dapat digunakan oleh masyarakat umum.

1.4 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tahapan dalam perancangan *prototype* UI/UX aplikasi berbasis *mobile* sebagai alat bantu untuk mendapatkan informasi mengenai gejala penyakit yang diderita hewan peliharaan, serta memberikan rekomendasi untuk mendorong tindakan preventif sebagai upaya pencegahan yang bisa dilakukan oleh pemilik kucing.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat perancangan desain UI/UX aplikasi deteksi penyakit pada hewan peliharaan kucing berbasis *mobile* ini secara lebih spesifiknya dapat diperinci sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Pemilik Kucing dan Masyarakat Luas

1. Memudahkan dalam mencari informasi mengenai gejala penyakit kucing, sehingga pemilik kucing dapat mengetahui tanda-tanda awal masalah pada kesehatan hewan peliharaannya.
2. Pemilik kucing dapat segera melakukan tindakan pencegahan yang bisa untuk mengurangi potensi komplikasi pada penyakit yang dialami hewan peliharaannya.

1.5.2 Manfaat Bagi Penulis

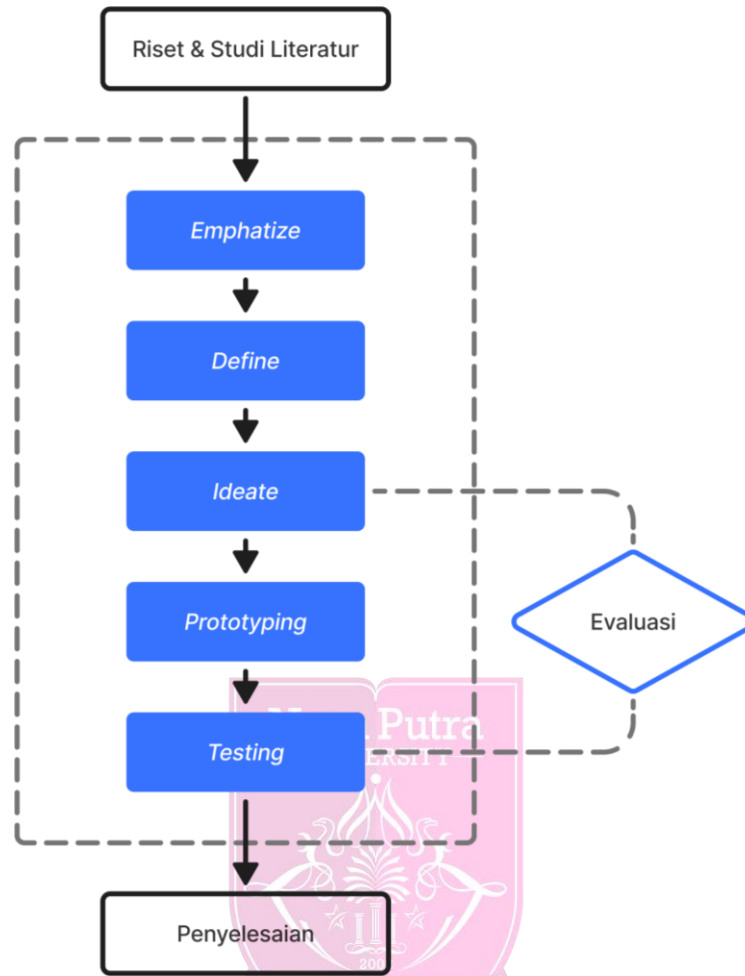
1. Memberikan informasi, pengetahuan dan meningkatkan kemampuan dalam mengaplikasikan teori dan bidang keilmuan yang telah dipelajari selama masa studi dalam perguruan tinggi sekaligus menambah portofolio penulis.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai penanganan awal penyakit pada hewan peliharaan kucing.

1.5.3 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

1. Memberikan bahan kajian sebagai referensi atau acuan bagi penelitian selanjutnya mengenai perancangan Desain UI/UX dalam ranah Desain Komunikasi Visual.
2. Mendorong mahasiswa dan dosen untuk melakukan riset lebih lanjut dan meningkatkan kontribusi akademik institusi dalam bidang teknologi dan desain interaksi digital.



1.6 Kerangka penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Perancangan dimulai dengan melakukan riset awal dan studi literatur untuk memahami latar belakang permasalahan yang akan diangkat. Tahap pertama dalam *design thinking* yakni *emphatize*, melakukan penggalan permasalahan dan pengalaman secara langsung melalui observasi dan wawancara. Data temuan kemudian dianalisis pada tahap *define*, dengan mengelompokkan permasalahan serupa dan mempertanyakan permasalahan yang akan ditindak lanjuti. Tahap *ideate*, berfokus pada pengembangan ide solusi berdasarkan kebutuhan pengguna hingga perancangan alur pengguna. Solusi tersebut diwujudkan ke dalam *prototype* berupa *wireframe*, *design system*, dan *UI design*. Tahap akhir adalah melakukan *testing* guna mengevaluasi solusi melalui *usability testing* terhadap pengguna akhir.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, serta pengujian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil *user research* (observasi, wawancara, dan survei) menunjukkan bahwa sebagian besar pemilik kucing masih memiliki keterbatasan pengetahuan dan preventif tentang penyakit kucing dan menunjukkan kebutuhan media informasi yang mudah didapatkan untuk mendukung tindakan perawatan.
2. Aplikasi Fepaw dirancang dengan penerapan proses *design thinking* sebagai solusi digital yang memfasilitasi pemilik kucing dalam mendeteksi potensi penyakit lebih dini.
3. Implementasi prinsip UI/UX (seperti grid sistem, tipografi, ikonografi, dan *microcopy* yang ramah) mampu meningkatkan keterbacaan, kemudahan navigasi, serta rasa percaya pengguna terhadap aplikasi.
4. Uji coba prototipe menggunakan Maze memperlihatkan tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas. Meskipun masih terdapat beberapa masukan terkait kejelasan ikon, konsistensi visual, serta alur navigasi antar fitur.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. Melakukan iterasi dan evaluasi desain dan fitur berdasarkan *feedback* calon pengguna secara berkelanjutan. Sehingga aplikasi dapat efektif dalam membantu pengguna mencapai *goals*.
2. Pengembangan fitur tambahan seperti pengingat vaksin, pencatatan riwayat kesehatan, hingga koneksi langsung ke klinik atau dokter hewan terdekat, sehingga aplikasi tidak hanya membantu deteksi dini tetapi juga mendukung perawatan berkelanjutan.

3. Melakukan *Improvement* pada fitur deteksi dengan mengembangkan integrasi teknologi *machine learning* atau *computer vision* agar hasil identifikasi penyakit lebih akurat, dapat diverifikasi, dan relevan dengan kondisi nyata kucing.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, V. (2022). *Building design systems with atomic design*. Medium.
- Azizi, M. I. (2021). *Apa itu 10 Usability Heuristics? Bagaimana contoh penerapannya?* Medium.
- Brilianto, N. (2019). *Mengenal Metode The Elements of User Experience ala J.J. Garrett*. Medium. https://medium.com/@nanda_bril/mengenal-metode-the-elements-of-user-experience-ala-j-j-garrett-part-1-137426bc6151%0Ahttps://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process%0A
- Brown, T. (2009). *Change by Design*. In *Harper Collins e-books*. Harper Bussiness. <https://doi.org/10.4324/9781003110828-3>
- Dam, R. F. (2025a). *Empathy Map – Why and How to Use It*. Interactions-Design. <https://www.interaction-design.org/literature/article/empathy-map-why-and-how-to-use-it>
- Dam, R. F. (2025b). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. Interactions-Design. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Fidyaningsih, S., Agus, F., Maharani, S., Studi, P., Komputer, I., Teknologi, D., Universitas, I., Kampus, M., Kelua, G., Samarinda, B. T., & Timur, K. (2016). SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT KUCING MENGGUNAKAN METODE CASE-BASED REASONING. In *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Frost, B. (2016). *Atomic Design*. Brad Frost.
- Garrett, J. J. (2011). The scope plane: Functional requirements and content requirements. In *The elements of user experience*. New Riders1249 Eighth Street.
- Gwangwava, N. (2021). Learning Design Thinking Through a Hands-On Learning Model. *International Journal of Innovative Teaching and Learning in Higher Education*, 2(1). <https://doi.org/10.4018/ijitlhe.20210101.0a4>
- Hox, J. J., & Boeijs, H. R. (2005). Data Collection, Primary vs. Secondary. *Encyclopedia of Social Measurement*, 1(January). <https://doi.org/10.1016/B0-12-369398-5/00041-4>
- IDEO. (2008). *Design Thinking Defined*. Ideo.Com. https://designthinking.ideo.com/?utm_source=chatgpt.com
- IxDF. (2016a). *How Might We (HMW)*. Interactions-Design. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/how-might-we>
- IxDF. (2016b). *User Experience Design*. Interactions-Design. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>
- Johnston, M. P. (2014). *Secondary Data Analysis : A Method of which the Time*

- Has Come. *Qualitative and Quantative Methods in Libraryes (QQML)*, 3.
- Kitch, B. (2023). *How to Identify Pain Points in the User Experience [+ Templates]*. Mural.Co. <https://www.mural.co/blog/identify-user-pain-points>
- Lubis, R. B. (2024). *Survei Intage: Orang Indonesia Rata-Rata Habiskan Rp1,41 Juta Sebulan buat Si "Anabul."* Goodstats.Id. <https://goodstats.id/article/survei-intage-orang-indonesia-rata-rata-habiskan-rp1-41-juta-sebulan-buat-si-anabul-nlh73>
- Luma Institute. (2012). *Innovating for People*. LUMA Institute.
- Mardhatillah, R. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype Ui/Ux Aplikasi E-Event*. Universitas Islam Negeri Ar-Ranry.
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *Konsep dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak*. PT. Neo Santara Indonesia.
- Meriawati, D. (2024). *Perancangan Ulang Desain Ui/Ux Pada Aplikasi Pendeteksi Penyakit Tanaman Agrohealth Dengan Metode Design Thinking* [STT Terpadu Nurul Fikri]. [https://repository.nurulfikri.ac.id/id/eprint/610/%0Ahttps://repository.nurulfikri.ac.id/id/eprint/610/1/2024-Dini Meriawati-Teknik Informatika-Fulltext - Dini Meriawati.pdf](https://repository.nurulfikri.ac.id/id/eprint/610/%0Ahttps://repository.nurulfikri.ac.id/id/eprint/610/1/2024-Dini%20Meriawati-Teknik%20Informatika-Fulltext-Dini%20Meriawati.pdf)
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Moran, K. (2019). *Usability (User) Testing 101*. NNgroup. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Morville, P. (2004). *User Experience Design*. Semantic Studios. https://semanticstudios.com/user_experience_design/
- Nabila, A. (2025). *Mahasiswa UNAIR: Kesadaran Pemilik Hewan Masih Rendah!* Kumparan. <https://kumparan.com/aina-nabila-1735483223500567791/mahasiswa-unair-kesadaran-pemilik-hewan-masih-rendah-24CX0Mlf4fD>
- Nasution, A. W. (2023). *Klasifikasi Penyakit Infeksi Kulit Pada Kucing Menggunakan Algoritma Random Forest*. Universitas Medan Area.
- Nielse, J. (2024). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. NNgroup. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nurajizah, S., & Saputra, M. (2018). *SISTEM PAKAR BERBASIS ANDROID UNTUK DIAGNOSA PENYAKIT KULIT KUCING DENGAN METODE FORWARD CHAINING*. *Maret, 14*(1), 7. www.bsi.ac.id
- Purwadhika. (2023). *Beda UI dan UX Serta Penjelasan Para Ahli + Cara Mempelajarinya*. Purwadhika. <https://purwadhika.com/blog/beda-ui-dan-ux-serta-penjelasan-para-ahli-cara-mempelajarinya>
- Quimby, J., Gowland, S., Carney, H. C., DePorter, T., Plummer, P., & Westropp,

- J. (2021). 2021 AAHA/AAFP Feline Life Stage Guidelines. *Journal of the American Animal Hospital Association*, 57(2). <https://doi.org/10.5326/JAAHA-MS-7189>
- Riansyah, A. F. (2024). *PENERAPAN METODE IMAGE CLASSIFICATION DENGAN CONVOLUTIONAL NEURAL NETWORK UNTUK MENDETEKSI PENYAKIT NUCLEAR SCLEROSIS PADA ANJING BERBASIS ANDROID*. UNIVERSITAS WIDYATAMA.
- Sahputra, R. B., Kunaefi, A., & Permadi, A. (2024). Perancangan Mobile Application Untuk Mengklasifikasikan Sayur Segar Dan Busuk Menggunakan Convolutional Neural Network (Cnn). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6). <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.12036>
- Siagian, T. B., Tjiumena, E. S., & Siagian, G. Y. H. (2023). Gambaran Pengetahuan Pemilik Kucing Tentang Cara Pencegahan Penyakit Pada Kucing Peliharaannya Selama Pandemic Covid 19. *Jurnal Sains Terapan: Wahana Informasi Dan Alih Teknologi Pertanian*, 13(2).
- Siregar, M., & Permana, I. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan TV Berbayar (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1).
- Sriwitari, N. N., & Widyana, I. G. N. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Tempo. (2023). *Hanya 29,5 Persen Hewan Peliharaan di Indonesia yang Pernah Kunjungi Dokter Hewan*. Tempo. Identifikasi Masalah Menggunakan Design Thinking Framework%0A
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. In UTM Press. UTM Press.

