

DESIGN UI/UX APLIKASI ANETA SEBAGAI EKOSISTEM DIGITAL *PET CARE* DAN PENCARIAN PASANGAN ANABUL DI DENPASAR

Putu Anindya Prameshwary Dharmawan¹⁾, Wayan Gede Budayana²⁾, Ari Rimbawan³⁾

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

Email: putu.anindya.prameshwary@gmail.com

Abstrak

Layaknya manusia, anabul juga memerlukan jodoh yang cocok agar seluruh kebutuhan dan haknya terpenuhi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis serta memberikan solusi mengenai permasalahan perjodohan dan pemeliharaan anabul di Denpasar melalui perancangan *prototype* aplikasi ANETA dengan pendekatan UI/UX. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang mengedepankan kebutuhan, efektivitas, dan kenyamanan pengguna. Melalui fitur *match* untuk mencari jodoh kawin dan teman bermain, fitur *pet-care* untuk mencari kebutuhan dan kesehatan anabul, hingga fitur sosial media mini untuk menjalin relasi, ANETA berkontribusi dalam menciptakan ekosistem *pet-care* yang sehat, nyaman, dan terpercaya. Hasil penelitian ini yakni *prototype* aplikasi *mobile* ANETA berbasis *care-centered design* dengan konsep *asih*, disertai dengan fitur *match*, *pet-care*, artikel *pet-care*, hingga *emergency call* khusus untuk pengguna di Denpasar, Bali.

Kata Kunci: *Asih, Care-Centered Design, Design Thinking, Prototype Aplikasi, Usability Testing*

Abstract

Just like humans, pets also require suitable love and care to ensure all their needs and rights are met. This study aims to analyze and address the problems of matchmaking and pet care by designing the ANETA (Anabul Mencari Cinta) application prototype using a UI/UX approach. This study uses the Design Thinking method that prioritizes user needs, effectiveness, and comfort. Through the match feature to find a mate and friends, the pet-care feature to address pet needs and health, and the mini social media feature to build relationships between Pawrent, ANETA helps create a healthy, comfortable, and trusted pet-care ecosystem. The result of this study is a prototype of the ANETA mobile application based on care-centered design with the concept of asih accompanied by match features, pet-care, articles, and emergency calls specifically for users in Denpasar, Bali.

Keywords: *Asih, Care-Centered Design, Design Thinking, Mobile Application Prototype, Usability Testing*

Correspondence author: Name, E-mail, City, and Country



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Hewan peliharaan dalam kehidupan manusia kini tidak hanya sebatas sebagai penjaga rumah, namun juga sebagai teman dan bahkan bagian dari anggota keluarga. Di Indonesia, anjing dan kucing telah menjadi pilihan peliharaan yang paling banyak digemari dan dikenal dengan istilah anabul (anak bulu). Anabul (anak bulu) adalah ungkapan terkini bagi pemilik hewan peliharaan, dalam konteks ini yakni seperti anjing dan kucing peliharaan yang telah dianggap seperti anak sendiri. Istilah anabul mulai populer digunakan sejak tahun 2018 karena bentuk hewan peliharaan yang menggemaskan dengan bulu di tubuhnya (Fadilah, 2024). Sedangkan para pemilik anabul kini dikenal sebagai *Pawrent*, gabungan dari bahasa Inggris “*paw*” yang artinya kaki anabul dan “*parent*” yang artinya orang tua. Alasan para anabul tersebut terpilih untuk menemani manusia diantaranya yakni mengurangi stress dan kecemasan, meredakan rasa kesepian, menciptakan suasana tenang dan aman, mendapatkan esensi kasih sayang tidak bersyarat, mendorong kehidupan yang aktif, mencegah depresi, hingga memberikan tujuan hidup bagi *Pawrent* (Sykes, 2024). Bersamaan dengan tumbuhnya ikatan antar anabul dengan *Pawrent*, kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan anabul turut meningkat pesat. Vaksinasi, monitoring perawatan anabul, bahkan hingga memasang perangkat yang memantau keberadaan anabul telah menjadi tren positif di kalangan pecinta hewan (Puskeswan, 2025).

Di Bali, populasi anjing di Denpasar pada tahun 2026 mencapai 84.369 ekor yang tersebar di empat kecamatan (Miasa, 2026). Dari data tersebut, hampir 85% masyarakat Bali memiliki anjing sebagai hewan peliharaan, namun hanya 10% yang dirawat dengan baik (Prihatini, 2021). Sementara itu, populasi kucing di Denpasar mencapai hampir setengah dari populasi anjing. Perawatan pencegahan adalah prioritas utama dalam memelihara anabul, karena dengan merawat anabul dengan baik, manfaat yang didapatkan bisa melampaui lebih dari sekedar hasil kesehatan (Chowdhury, 2023). Anabul membutuhkan pemenuhan aspek kesehatan, sosial, dan biologis secara bertanggung jawab. Salah satu kebutuhan yang sering menjadi perhatian *Pawrent* adalah pencarian pasangan kawin atau teman bermain yang sesuai dengan kondisi kesehatan dan karakter anabul. Dari segi sosial dan emosional, anabul tidak jarang membutuhkan teman bermain agar tidak merasa kesepian ataupun stress. Secara kesehatan, anabul wajib mendapatkan vaksinasi yang baik dan tepat, serta diiringi dengan memberikan makanan, minuman, dan menjaga kebersihan anabul agar kesehatan mereka terjamin. Adapun menjaga kebutuhan biologis anabul seperti waktu tertentu dimana anabul akan mengalami birahi untuk dikawinkan. Kebutuhan biologis ini menjadi salah satu kekhawatiran bagi *Pawrent* yang ingin tetap mengawinkan anabul mereka. Anabul yang sedang mengalami fase birahi pada umumnya akan menjadi lebih agresif, berisik, mudah cemas, menempel manja, dan sewaktu-waktu dapat menunjukkan perilaku agresif dikarenakan stress (Sari, 2023).

Pada sebagian masyarakat Bali, pemeliharaan anjing tidak hanya dipandang sebagai aktivitas domestik, tetapi juga berkaitan dengan nilai budaya, sosial, dan spiritual masyarakat setempat. Hubungan antara manusia dan anjing di Bali diketahui memiliki keterkaitan yang erat dengan kehidupan religius dan budaya masyarakat Hindu Bali. Hubungan manusia dan anjing di Bali sangat dipengaruhi oleh konteks agama, budaya, dan sosial ekonomi masyarakat (Widyastuti et al., 2015). Anjing dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berfungsi sebagai penjaga rumah, tetapi juga dipercaya mampu memberikan tanda terhadap keberadaan energi atau roh jahat di lingkungan sekitar. Pandangan tersebut turut memengaruhi sebagian *Pawrent* dalam mempertahankan perilaku alami anabul, termasuk dalam keputusan terkait sterilisasi dan pola pemeliharaan anjing secara alami. Oleh karena itu, kebutuhan akan informasi kesehatan reproduksi, edukasi perawatan, serta pencarian pasangan anabul yang sehat menjadi semakin penting dalam mendukung kesejahteraan anabul secara bertanggung jawab.

Sayangnya, tidak jarang *Pawrent* mengalami kesulitan dalam memahami apa yang harus mereka lakukan ketika anabul sakit dan dalam fase birahi. Hal ini turut berjalan dengan sulitnya mencari pasangan kucing atau anjing yang cocok serta terjamin kualitasnya karena terhalang minimnya relasi dan informasi akan jodoh kawin anabul untuk dikawinkan (Nurfitriyani, 2024). Jika kondisi biologis ini tidak dipenuhi, selain stress dan infeksi saluran kemih, anabul dapat

terkena beberapa penyakit lain seperti tumor payudara, kanker ovarium, dan kanker rahim untuk anabul betina, serta kanker prostat dan infeksi prostat untuk anabul jantan (Admin, 2020). Permasalahan lainnya terletak pada pemenuhan hak kesehatan anabul, seperti sulitnya mengetahui lokasi dokter hewan yang terpercaya, terutama dalam keadaan darurat. Jika anabul tidak mendapatkan vaksinasi dan salah dalam penanganan, anabul bisa terkena infeksi dan virus yang menyerang metabolisme mereka. Adapun permasalahan mengenai sulitnya menemukan *shelter* yang terpercaya dan transparan terkait kondisi anabul di dalamnya. Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan utama penelitian ini terletak pada belum tersedianya rancangan UI/UX aplikasi berbasis kebutuhan Pawrent di Denpasar yang mampu mengintegrasikan layanan pencarian pasangan atau teman bermain anabul, akses *pet care*, edukasi kesehatan, komunitas, serta layanan darurat dalam satu pengalaman pengguna yang aman, efektif, dan nyaman digunakan.

Terdapat penelitian terdahulu yang menawarkan sistem pemrograman pencarian jodoh anabul berbasis Android dilengkapi dengan fitur chat untuk mempermudah komunikasi antar Pawrent (Fernando et al., 2020). Persamaan penelitian terletak pada topik permasalahan anabul dengan menghadirkan fitur *mate* (jodoh) dengan sentuhan interaktif swipe kanan/kiri. Perbedaan penelitian terletak pada metode perancangan aplikasi, penelitian tersebut menggunakan sistem *coding* dengan tahapan berupa: studi literatur - analisis sistem - desain sistem - implementasi - uji coba dan evaluasi - dokumentasi, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan tahapan berupa: *empathize* - *define* - *ideate* - *prototype* - dan *test*.

Penelitian lain yang serupa menawarkan perancangan aplikasi *mobile* khusus jodoh anabul yang terhubung dengan beberapa yayasan seperti *The Cat Fanciers' Association* (CFA) dan Perkumpulan Kinologi Indonesia (PERKIN) serta menerapkan *Global Positioning System* (GPS) sebagai sistem untuk melacak anabul yang hilang (Nurfitriyani, 2024). Persamaan penelitian ini terletak pada penjelasan pentingnya kesehatan biologis dalam perkawinan anabul, fitur perjodohan anabul (*match*), dan penggunaan sistem *Global Positioning System* (GPS). Perbedaan terletak pada tujuan penggunaan GPS, penelitian tersebut menggunakan GPS sebagai sistem pelacak posisi anabul yang hilang, sedangkan sistem GPS penelitian ini lebih ditujukan untuk menunjukkan lokasi pasangan atau teman anabul, *vet* (dokter hewan), *shelter* (penangkaran), dan *pet-shop*.

Salah satu penelitian tentang edukasi perawatan anabul menawarkan perancangan konten feed edukasi visual terkait penyakit anabul pada media sosial Instagram PT. PitPet dengan tujuan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penyakit umum yang sering menyerang anabul (Ella, 2025). Persamaan penelitian terletak pada pengangkatan topik perawatan anabul dengan pendekatan visual yang baik dan menarik. Perbedaan terletak pada wadah edukasi, penelitian tersebut menggunakan media sosial sebagai media penyampaian informasi, sedangkan penelitian ini menggunakan fitur artikel mini sebagai wadah pembelajaran dan perawatan anabul.

Penelitian lain mengenai kesehatan anabul merancang platform digital pemeliharaan hewan berbasis website sebagai solusi perawatan anabul (Fuadi et al., 2022). Persamaan penelitian terletak pada keterlibatan *vet* (dokter hewan), adanya media untuk mengedukasi perawatan anabul, dan penggunaan metode *Design Thinking*. Perbedaan penelitian terletak pada *output* platform dan keterlibatan *vet*, dimana penelitian tersebut merancang website sebagai *output* akhir dan menyertakan keterlibatan *vet*. Sedangkan *output* penelitian ini berupa *prototype* aplikasi yang tidak hanya berfokus pada keterlibatan *vet* saja, tetapi juga pada beberapa yayasan peduli hewan lainnya.

Adapun penelitian serupa yang melakukan perancangan aplikasi mengenai wawancara daring Narasource (Anwar et al., 2024). Persamaan penelitian terletak pada penggunaan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi yang ditargetkan. Perbedaan penelitian terletak pada subjek dan permasalahan yang diteliti, penelitian tersebut ditargetkan kepada mahasiswa dengan permasalahan pengumpulan responden untuk wawancara, sementara penelitian ini ditargetkan kepada Pawrent dan anabul dengan permasalahan pencarian jodoh anabul.

Berdasarkan penelitian yang telah diungkapkan, terdapat celah penelitian bahwa sebagian besar penelitian terdahulu hanya fokus pada 1 fitur utama dan tidak mengembangkan potensi adanya fitur lain yang dapat menunjang kebutuhan *Pawrent* lainnya. Walaupun terdapat penelitian yang menggunakan metode *Design Thinking* untuk menunjang perancangan UI/UX pada aplikasi mencari jodoh anabul di Indonesia, saat ini belum ada penelitian mengenai perancangan *prototype* UI/UX dengan fungsi tidak hanya mencari jodoh, namun juga perawatan anabul secara spesifik di daerah Denpasar, Bali. Tidak adanya *branding* sebagai ciri khas dari solusi perangkat lunak serta konsep desain pada penelitian sebelumnya menjadi dorongan untuk menciptakan suatu *prototype* aplikasi yang efektif, efisien, unik, dan lengkap untuk pengguna di Denpasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengobservasi permasalahan di lapangan terkait pemeliharaan anabul sekaligus menciptakan jembatan dan wadah yang efektif bagi para *Pawrent* agar dapat memenuhi kebutuhan anabul baik secara emosional maupun biologis. Efektivitas yang dimaksud dalam hal ini yakni menggunakan keberadaan teknologi yang sudah berkembang sebagai wadah untuk *Pawrent* mencari kebutuhan anabul dengan cepat dan lengkap. Perancangan *prototype* aplikasi *all-in-one* dengan pendekatan UI/UX dipilih sebagai wadah yang efektif dengan tujuan agar pengguna dapat dengan mudah mengakses seluruh kebutuhan anabul hanya dalam satu aplikasi saja.

Aplikasi atau *application* memiliki arti sebagai penerapan atau penggunaan dan merupakan suatu perangkat lunak (*software*) atau suatu program yang beroperasi pada pembuatan suatu sistem serta dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu (Nasution et al., 2023). UI/UX merupakan singkatan dari *user interface* (UI) dengan fungsi visual dan *user experience* (UX) dengan fungsi pengalaman dan kenyamanan pengguna (Olivia et al., 2025). UI merujuk pada aspek desain yang berfokus pada bagaimana tampilan visual dari suatu aplikasi atau *website* dilihat oleh pengguna (Alfarabi & Faisal, 2024). Kesan awal pengguna pada antarmuka suatu produk ditentukan oleh *user interface* itu sendiri (Anwar et al., 2024) UX merujuk pada persepsi jejak, kesan, dan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan (Rahayu et al., 2024).

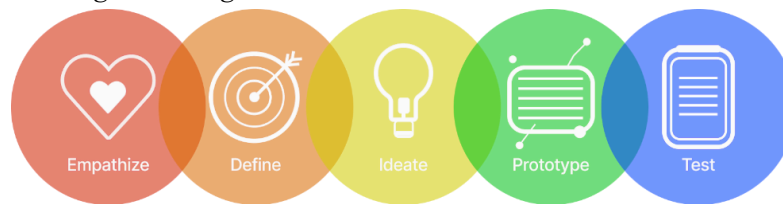
Nama ANETA merupakan singkatan dari Anabul Mencari Cinta. Pemilihan nama ini bertujuan untuk merepresentasikan fungsi utama aplikasi sebagai media yang menghubungkan *Pawrent* dengan kebutuhan sosial, biologis, dan perawatan anabul. Nama ANETA dipilih karena memiliki pengucapan yang sederhana, mudah diingat, serta mencerminkan kedekatan emosional antara *Pawrent* dan anabul. Selain itu, dari perspektif branding, identitas visual dan citra merek juga berperan penting dalam membentuk persepsi dan kepercayaan pengguna terhadap platform digital seperti aplikasi. *Branding* yang dilakukan secara strategis terbukti mampu memperkuat citra merek dan meningkatkan kepercayaan konsumen terhadap layanan yang disediakan (Rimbawan et al., 2024). Pendekatan *branding* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika visual, tetapi juga sebagai media untuk membangun rasa aman, kedekatan emosional, dan kepercayaan *Pawrent* saat menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, ANETA menerapkan konsep visual *asih*. Konsep *asih* tidak hanya digunakan sebagai identitas visual, tetapi juga sebagai dasar pendekatan *care-centered design* dalam perancangan pengalaman pengguna. Nilai kasih sayang diterjemahkan melalui penggunaan warna lembut, ilustrasi ramah, tipografi yang mudah dibaca, serta interaksi antarmuka yang komunikatif untuk menciptakan pengalaman pengguna yang hangat dan nyaman. Pendekatan ini penting mengingat aplikasi ANETA tidak hanya berfokus pada pencarian pasangan anabul, tetapi juga melibatkan aspek kesehatan, komunitas, dan layanan perawatan yang membutuhkan tingkat kepercayaan pengguna yang tinggi. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi fitur pencarian pasangan anabul, komunitas, layanan *pet care*, edukasi kesehatan, dan *emergency response* dalam satu *prototype* aplikasi berbasis UI/UX dengan metode *Design Thinking*. Metode ini mengedepankan kebutuhan dan kenyamanan pengguna desain disertai dengan pemahaman mendalam mengenai pengguna *prototype* aplikasi agar dapat memastikan kebutuhan tersebut terpenuhi secara efektif (Setyanto et al., 2024).

ANETA diharapkan dapat berkontribusi dalam memudahkan pengguna mencarikan jodoh kawin dan teman bermain anabul, memudahkan pengguna untuk mencarikan tempat seperti *vet*,

shelter, dan *pet-shop* untuk anabul, serta memberikan pengalaman masuk ke dalam komunitas anabul dimana pengguna dapat berteman dengan *Pawrent* lainnya. *Branding* ANETA sebagai *prototype* aplikasi yang mengangkat kepercayaan dan kasih sayang diharapkan agar dapat memberikan kontribusi pada pengembangan literatur tentang edukasi perawatan anabul berbasis teknologi yang berfokus pada perancangan UI/UX, menjadi inovasi terbaru dalam lingkup teknologi dalam upaya mencari jodoh kawin anabul yang aman dan menyenangkan, serta menjadi referensi terkait penelitian serupa.

METODE PENELITIAN

Metode *Design Thinking* adalah metode penelitian yang menggunakan pendekatan inovatif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, mengidentifikasi masalah yang relevan dengan topik yang diangkat, lalu mengembangkan solusi yang kreatif dan berorientasi pada pengguna (Wahyuni et al., 2023). Prinsip dasar dari metode ini yakni solusi inovatif terbaik hanya dapat ditemukan melalui pemahaman mendalam dari kebutuhan pengguna dan melakukan pendekatan masalah dengan cara yang empatik dan kreatif (Lantana & Fauziah, 2025). Metode yang dikemukakan oleh David Kelley dan Brown ini menawarkan panduan yang komprehensif dalam menciptakan *interface* atau antarmuka pengguna yang konsisten, mudah digunakan, dan efisien (Olivia et al., 2025). Proses dari metode ini terbagi menjadi lima tahapan berupa *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* dengan tujuan untuk menemukan solusi yang sesuai untuk pengguna (Richi et al., 2025). Berikut adalah ilustrasi pada Gambar 1 yang merupakan lima tahapan dari metode *Design Thinking*:



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

- (1) *Empathize*: Mengobservasi kebutuhan pengguna dan memahami mindset pengguna melalui empati

Empathize atau empati berupaya untuk memahami pengguna dalam konteks produk yang dirancang, dengan melakukan observasi, wawancara, dan menggabungkan kedua hal tersebut melalui suatu skenario (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Desainer perlu berinteraksi langsung dan memahami seluruh permasalahan yang dialami oleh pengguna melalui pertanyaan, seperti apa yang dilakukan pengguna, bagaimana pengguna tersebut melakukan dan menghadapinya, serta mengapa pengguna melakukannya.

- (2) *Define*: Menganalisa data yang telah dikumpulkan

Define atau penentuan merupakan tahapan menentukan masalah yang sudah diidentifikasi untuk dianalisis dan ditindaklanjuti (Setyanto et al., 2024). Desainer menentukan permasalahan yang dialami oleh pengguna melalui sudut pandang pengguna, merumuskannya, dan menyatakannya.

- (3) *Ideate*: Menyusun ide kreatif sebagai solusi

Ideate atau ide/inovasi bertujuan untuk mencari, menentukan, dan menggambarkan solusi yang dibutuhkan dengan menggabungkan kreativitas dengan efektifitas (Widodo & Gustri Wahyuni, 2021). Desainer mengeksplor ide kreatif dan menyusun ide tersebut agar dapat digunakan sebagai solusi untuk permasalahan yang dialami pengguna.

- (4) *Prototype*: Memvisualisasikan ide dalam bentuk eksperimen

Prototype atau purwarupa bertujuan untuk merancang dan mengembangkan *software* dengan tujuan sebagai proses penentuan dari design yang telah dibuat, sehingga pengoprasian produk agar mudah untuk dipahami (Madawara et al., 2022). Desainer menjalankan eksperimen yang dapat mengubah ide menjadi sesuatu yang nyata, lalu

menyimulasikan *sample* eksperimen yang telah dirancang agar dapat diterima, diperbaiki, ataupun dirancang ulang.

(5) *Test*: Menguji *prototype* kepada pengguna

Test atau uji coba adalah tahap akhir namun berulang dari metode *Design Thinking* (Fuadi et al., 2022). Desainer menguji hasil *prototype* kepada pengguna agar dapat mengetahui kritik, saran, ataupun *review* yang diperlukan agar dapat menciptakan solusi yang lebih baik.

Penelitian ini melibatkan 10 Pawrent dan 1 dokter hewan sebagai narasumber utama pada tahap *empathize*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria responden berdomisili di Denpasar dan aktif memelihara anabul. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara semi terstruktur. *Usability testing* dilakukan pada tahap *testing* sebanyak dua kali menggunakan *task scenario* yang mencakup eksplorasi fitur utama *prototype* aplikasi. Hasil pengujian dianalisis menggunakan skala Likert 1–5 dan interpretasi aspek *usability* berdasarkan indikator *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Empathize*

1) Observasi

Observasi menjadi suatu metode pengumpulan data dimana seseorang akan mengamati subjek dari suatu fenomena dan rekaman informasi mengenai suatu karakteristik dari fenomena tersebut (Sharma et al., 2021). Sebagai bentuk pengumpulan data, observasi penelitian dilakukan di area *Car Free Day Renon* dan Pantai Sanur untuk mempelajari kebiasaan Pawrent dalam merawat anabul dan mencari jodoh untuk anabul.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, beberapa Pawrent senang mengajak anabul untuk berkeliling dan merawat anabul dengan seksama. Namun terdapat beberapa Pawrent pemula yang masih ragu dalam melakukan perawatan anabul secara intensif. Informasi terkait kesehatan dan pakan anabul cenderung tidak banyak diperbincangkan karena banyak Pawrent yang percaya bahwa anabul dapat memakan apapun yang Pawrent makan, terlepas dari berapapun umur anabul tersebut. Hal ini menandakan terdapat celah minimnya edukasi dan informasi terkait kesehatan anabul di kalangan masyarakat.

ANETA kemudian menetapkan beberapa target pengguna pada Tabel 1 untuk memudahkan langkah observasi selanjutnya terkait target pengguna dan meluncurkan perancangan *prototype* ANETA.

Tabel 1. Tabel Observasi

Demografi	
Umur primer	17 – 30 tahun
Umur sekunder	31 – 50 tahun
Jenis kelamin	Laki-laki dan perempuan
Status sosial	Menengah ke atas
Minat	Menyukai dan menyayangi anabul
Geografi	Berfokus di wilayah Denpasar
Psikografi	Individu yang memiliki anabul dan pecinta hewan. Individu yang ingin memberikan perawatan dan peduli akan kesehatan, kebahagiaan, dan kebutuhan anabul.
Perilaku	Individu sering mencari informasi terkait kesehatan atau kebutuhan anabul mereka, bersosialisasi untuk mendapatkan relasi yang juga memiliki anabul, menggunakan sosial media, dan sering menghabiskan waktu untuk bermain dengan anabul mereka.

2) Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah pembicaraan dua mata mengenai suatu topik dan pertanyaan yang ditanyakan langsung kepada pihak lain (partisipan) (Ugwu & Val, 2023). Wawancara ini dilakukan langsung dengan dokter hewan dan beberapa *Pawrent*. Pertanyaan yang ditanyakan terbagi menjadi tiga (3) sesi, yakni mengenai permasalahan jodoh dan perawatan anabul, mengenai *prototype* aplikasi untuk anabul, dan terakhir mengenai kecocokan fitur untuk anabul.

Anabul yang bahagia adalah anabul yang sehat. Wawancara bersama I Wayan Gede Sutarga yang merupakan insinyur peternakan sebagai dokter hewan menyatakan bahwa saat ini masyarakat yang memelihara anabul sudah mulai sadar akan pentingnya kesehatan anabul. Beberapa poin penting seperti menjaga kebersihan di lingkungan rumah, pemenuhan seluruh hak kesehatan seperti beberapa tahap vaksinasi utama seperti vaksin rabies, parvovirus, dan distemper, serta pemberian pakan yang harus disesuaikan dengan umur anabul adalah hal paling dasar yang wajib *Pawrent* laksanakan, namun sering kali lupa untuk dilakukan. Anabul yang sedang birahi juga turut mendapat perhatian khusus agar tidak stress dan terinfeksi sakit di organ intim mereka. Pada saat anabul sakit, kesiapan dan cepatnya penanganan dokter hewan akan menjadi salah satu penentu sembuhnya anabul. Berdasarkan wawancara ini dirancanglah beberapa fitur seperti fitur *emergency call* yang akan menghubungkan *Pawrent* dengan dokter hewan yang sedang berjaga, fitur artikel edukasi anabul, hingga fitur buku catatan vaksinasi yang dapat membantu pengguna untuk memonitor kelengkapan vaksinasi anabul.

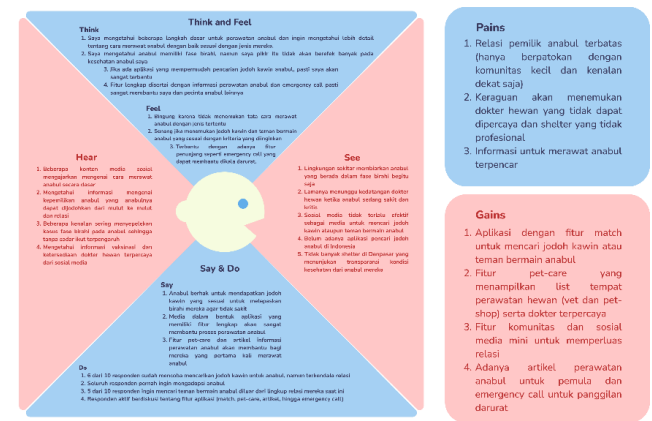
Selain itu, adapun rangkuman pertanyaan beserta hasil jawaban dari wawancara yang telah dilakukan kepada 10 *Pawrent* yang berdomisili di Denpasar, Bali. Wawancara dilakukan di area *Car Free Day* Renon pada hari Minggu, 15 Maret 2026 pada pukul 7 hingga 9 pagi.

Tabel 2. Tabel Wawancara

No.	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
1	Apakah anda pernah mengalami kendala dalam mencari jodoh kawin untuk anabul anda? Lalu apa opini anda terkait pentingnya tidaknya mencari jodoh kawin untuk anabul anda?	6 dari 10 responden mengalami kendala dalam mencari jodoh untuk anabul mereka karena terkendala relasi. Responden juga sepakat bahwa anabul berhak untuk kawin, karena hal tersebut adalah kebutuhan biologis anabul. Responden mengharapkan adanya media yang dapat menghubungkan antara 1 <i>Pawrent</i> dengan lainnya untuk memudahkan pencarian jodoh kawin.
2	Apakah anda seringkali ingin mencari teman bermain untuk anabul anda?	5 dari 10 responden ingin mencari teman bermain baru untuk anabul diluar lingkup kenalan saat ini sekaligus untuk memperluas relasi. Responden menginginkan adanya fitur yang memudahkan pengguna untuk mencari teman bermain anabul.
3	Apakah anda pernah atau ingin mengadopsi anabul? Jika iya, apa opini anda terkait pengadopsian anabul dari <i>shelter</i> ataupun tempat adopsi lainnya?	Seluruh responden pernah ingin mengadopsi anabul dari <i>shelter</i> , namun terdapat ketakutan akan kondisi kesehatan sebenarnya dari anabul di <i>shelter</i> tersebut serta terdapat keraguan untuk memilih <i>shelter</i> yang profesional. Responden menginginkan transparansi atas kondisi dan informasi anabul dari <i>shelter</i> di Denpasar.
4	Apakah anda pernah mengalami kendala dalam mencari vet (dokter hewan), <i>pet shop</i> , atau <i>shelter</i> yang terpercaya?	3 dari 10 responden mengalami kendala dalam mencari vet dan <i>pet-shop</i> yang terpercaya di wilayah Denpasar. Responden menginginkan adanya list serta testimoni dari para dokter hewan dan <i>pet-shop</i> terpercaya.
5	Bahasa manakah yang lebih nyaman untuk anda	6 dari 10 responden memilih bahasa Indonesia sebagai bahasa utama karena itu memudahkan pengguna untuk

	gunakan dalam pembentukan aplikasi?	mengerti informasi yang tersedia. Namun, seluruh responden menyetujui penggunaan bahasa Inggris hanya pada beberapa posisi seperti judul dan bahasa Indonesia pada isian informasi.
6	Fitur apa yang anda harapkan ada pada aplikasi ini nantinya?	Beberapa responden menyarankan adanya <i>emergency call</i> untuk beberapa vet dan adanya artikel mengenai cara merawat anabul untuk pemula.

Berdasarkan hasil wawancara pada Tabel 2, telah diperoleh gambaran mengenai persepsi, kendala, serta harapan terhadap perawatan anabul. Temuan ini kemudian dituangkan dalam *Empathy Map* yang berfungsi sebagai representasi visual untuk memetakan pengalaman pengguna secara lebih komprehensif. *Empathy map* terbagi menjadi empat kategori, yaitu *Think and Feel* (berpikir dan merasakan), *Hear* (mendengar), *See* (melihat), serta *Say and Do* (berkata dan melakukan).



Gambar 2. *Empathy Map*

Empathy map dapat memudahkan perancangan aplikasi melalui rangkuman setiap permasalahan disertai dengan solusi yang dapat dilakukan. Perancangan *empathy map* ANETA diambil melalui wawancara dengan *Pawrent* sebelumnya. Seluruh permasalahan dan ide solusi dari *empathy map* dapat dilihat pada Gambar 2.

B. Define

1) *User Persona*

User persona adalah model kelas pengguna yang memuat banyak informasi tentang bagaimana pengguna menggunakan produk, bagaimana mereka melihat produk dan layanan, dan bahkan bagaimana gaya hidup mereka (Zahra et al., 2024). *User persona* umumnya menggunakan karakter fiktif yang memiliki permasalahan mengenai topik dari yang diangkat. Berikut adalah *user persona* pengguna ANETA:

PUTU AURUM AMERTA SUNAR

About

Seorang mahasiswa semester 2 yang mengambil jurusan Hukum di salah satu universitas di Bali. Tinggal dalam apartemen kecil yang ia sewa, ia turut bekerja sebagai salah satu pembuat kue di cafe untuk menambah penghasilannya. Sebagai penyayang binatang, ia sendiri sangat menyukai kucing, dan Chalk adalah kucing yang dia adopsi dari jalanan untuk ia rawat.

Needs

- Mencari kucing yang sesuai dan aman untuk menjadi teman bermain kucingnya
- Mencari dokter hewan yang bisa dipercaya
- Mengadopsi anjing sebagai hewan peliharaan barunya

Pain Points

- Tidak memiliki relasi yang cukup banyak dengan orang yang juga memiliki kucing dan juga anjing
- Memiliki informasi terbatas mengenai dokter hewan yang terpercaya
- Bingung dalam mencari shelter yang bagus

Jenis Kelamin: Perempuan
Umur: 19 tahun
Pekerjaan: Mahasiswa
Lokasi: Denpasar, Bali
Hobi: Berkeliling dengan Chalk, mengikuti kegiatan penyelamatan hewan
Quote: Seluruh makhluk berhak atas cinta dan kasih di muka bumi

Nama Peliharaan: Chalk
Keturunan: LaPerm Cat
Jenis Kelamin: Jantan
Umur: 5 tahun

Gambar 3. *User Persona* Pemilik Anabul Kucing

Aurum pada Gambar 3 adalah seorang mahasiswa aktif yang mengadopsi kucing untuk menemani hari-harinya. Sebagai penyayang binatang, Aurum menginginkan pengobatan yang terbaik untuk Chalk dan ingin mencari teman bermain berupa anjing untuk menemani Chalk ketika ia sibuk kuliah. Sayangnya Aurum tidak memiliki relasi yang juga memiliki anabul serta ragu dalam mencari *shelter* yang bagus untuk mengadopsi anjing.

2) User Journey

User Journey atau juga dikenal sebagai *Customer Journey Map* adalah dokumen berupa peta perjalanan pelanggan yang menggambarkan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh pengguna ataupun pelanggan mengenai skenario yang telah ditentukan. Peta perjalanan ini membedah perjalanan pengguna melalui skenario tertentu. Berdasarkan *user persona* sebelumnya, telah dirancang *user journey* pengguna sebagai berikut.



Gambar 4. *User Journey*

Peta perjalanan pengguna pada Gambar 4 memberikan skenario aktivitas salah satu *user persona* bernama Aurum disertai dengan fase tingkah laku dan pemikiran terhadap permasalahan yang Aurum hadapi. Aktivitas Aurum digambarkan dari pagi hingga malam, waktu libur, serta refleksi mingguan. Rangkuman keseharian tersebut akan dikerucutkan untuk mendapatkan *insight* dan *internal ownership* untuk ANETA.

3) Problem Analysis

Problem analysis bertujuan untuk menganalisa permasalahan yang telah didapatkan sebelumnya. Berikut adalah analisa permasalahan yang telah dirangkum:

- Sulit menemukan jodoh anabul dengan kualifikasi yang diinginkan
- Terbatasnya informasi mengenai dokter hewan dan *shelter* yang terpercaya
- Butuh teman untuk anabul, namun tidak memiliki banyak kenalan yang juga memiliki anabul
- Komunitas pecinta hewan hanya terbatas ada di sosial media (*Facebook* dan *Twitter*)

4) How Might We

How might we menjadi salah satu metode dimana desainer akan mencari solusi terkait permasalahan yang dihadapi melalui pertanyaan ataupun pernyataan. Berikut adalah analisa pertanyaan dan pernyataan yang telah didapatkan:

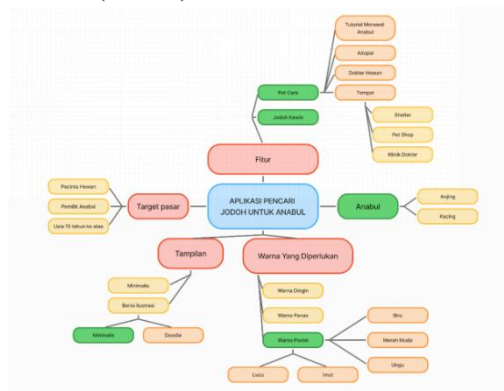
- Bagaimana cara agar pengguna dapat melakukan banyak hal (mencari teman/jodoh untuk anabul), mencari *shelter/vet/pet shop*, dan lainnya hanya dalam satu *prototype* aplikasi?
- Bagaimana cara agar *prototype* aplikasi *all-in-one* ini dapat digunakan dan membantu pengguna tanpa harus terasa sesak?

- (c) Bagaimana cara agar *Pawrent* dapat mencari anabul yang mereka inginkan melalui *prototype* aplikasi *mobile*?
- (d) Bagaimana cara agar bisa berteman dan bergabung dengan komunitas anabul pada *prototype* aplikasi *mobile*?

C. Ideate

1) *Brainstorming* Ide dan Konsep

Brainstorming adalah pengelompokan ide melalui beberapa kata yang nantinya akan saling terhubung satu dengan lainnya untuk bisa menjadi suatu referensi (Gogatz & Azavedo, 2023). Proses *brainstorming* pada Gambar 5 bertujuan untuk mendapatkan beberapa poin penting yang dapat digunakan untuk *prototype* aplikasi ANETA. Keyword dari *brainstorming* untuk *prototype* aplikasi ANETA adalah: Anabul, Minimalis, Pastel, *Pet Care*, dan *Jodoh Kawin (Match)*.



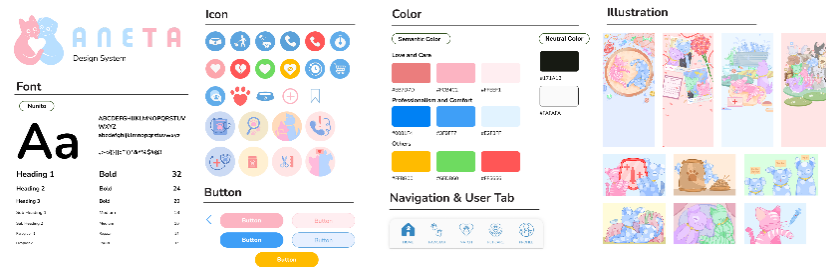
Gambar 5. *Brainstorming*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsep merupakan gambaran mental dari suatu objek, proses, atau apa pun yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal lain. ANETA menggunakan konsep *asih* yang berasal dari bahasa Bali bermakna kasih sayang, cinta, dan suka. Konsep ini selaras dengan dasar *care-centered design* sebagai salah satu dasar perancangan desain. *Care-centered design* (CCD) merupakan bagian dari *human-centered design* (HCD) dimana desain dirancang berdasarkan kepedulian, kesejahteraan, dan empati terhadap manusia sebagai pengguna. HCD sebagai filosofi desain menempatkan kebutuhan, kemampuan, dan keterbatasan manusia sebagai inti dari pengembangan sistem melalui desain yang iteratif dan keterlibatan pengguna untuk mencakup integrasi sosio-teknis yang lebih dalam (Tzimourta, 2025). Berdasarkan hal tersebut, *asih* dituangkan melalui perancangan UI dengan warna yang lembut, ragam ilustrasi dan *icon* yang menarik dan ramah, serta tipografi yang mudah dibaca. Sedangkan dalam perancangan UX, *asih* dituangkan melalui interaksi antarmuka berdasarkan *care-centered design* yang komunikatif dan efektif dari setiap fitur ANETA untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan nyaman.

2) *Brand Idea*

ANETA tidak hanya melengkapi penelitian terdahulu melalui penambahan fitur, tetapi juga memperluas cakupan pengetahuan UI/UX aplikasi *pet care* melalui integrasi *matchmaking*, perawatan, komunitas, edukasi, *emergency response*, dan *branding* berbasis konsep *asih*. Sebagai aplikasi yang menghubungkan *Pawrent* dengan kebutuhan anabul yang diperlukan, ANETA memiliki *branding* kepercayaan dan kasih sayang sebagai aksi nyata untuk mendorong gerakan perawatan anabul. Kepercayaan yang menjadi pondasi keterikatan pengguna dibangun berdasarkan transparansi, efektifitas, efisiensi, konsistensi, dan integritas dari fitur ANETA. Sementara kasih sayang dan

ikatan emosional antara pengguna dengan anabul menjadi wujud nyata dari perhatian dan ketulusan dapat mendorong aksi pengguna untuk merawat anabul.

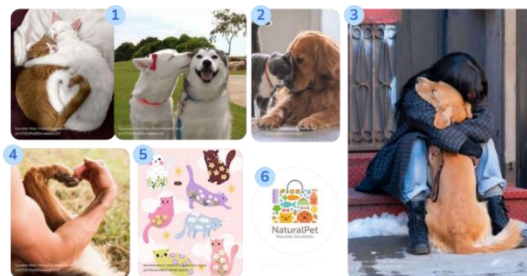


Gambar 6. *Design System*

Mengangkat tema mengenai hewan peliharaan atau anabul, visualisasi konsep dari *asih* untuk *prototype* ANETA menggunakan warna yang manis namun rapi untuk menekankan kesan profesional dan juga ramah bagi para pengguna. Menggunakan warna dominan berupa biru yang melambangkan kepercayaan dan kenyamanan serta merah muda yang melambangkan cinta dan kasih sayang, ANETA menggunakan *font* Nunito sebagai tipografi untuk memudahkan pengguna dalam membaca informasi. Terdapat penggunaan ilustrasi dengan gaya visual *doodle* yang *cartoony* untuk membangun kesan ramah dan manis. Penggunaan elemen *design* ANETA dapat dilihat pada Gambar 6.

3) *Moodboard*

Moodboard adalah alat yang digunakan oleh desainer untuk menggabungkan beberapa data visual dengan tujuan memantapkan inspirasi agar bisa mengembangkan hasil produk yang lebih baik. Pemilihan data visual untuk *moodboard* umumnya digunakan menggunakan beberapa gambar atmosfer yang berkaitan dengan kata kunci dari *brainstorming* dan mengenai produk itu sendiri. *Moodboard* untuk ANETA dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. *Moodboard*

Visual dua kucing berpelukan dan dua anjing yang sedang bercengkrama pada nomor 1 menjadi gambaran bahwa anabul dapat menemukan teman bermain dan jodoh kawin sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Seekor anjing dan kucing yang saling bersandar pada nomor 2 memberikan gambaran bahwa tidak hanya anabul sejenis saja, namun anabul berbeda jenis juga dapat menjadi teman bermain. Seorang gadis yang memeluk seekor anjing pada nomor 3 memberikan kesan hangat, perlindungan, kepercayaan, dan ketulusan akan *Pawrent* kepada anabulnya. Pose berbentuk cinta dari tangan seorang pria dan kaki seekor anabul pada nomor 4 memberikan kesan kasih sayang, cinta, dan kebersamaan antara *Pawrent* dan anabulnya. Visual *doodle* pada nomor 5 dan 6 memberikan kesan yang cerah, ceria, manis, dan *friendly*.

4) Referensi

Referensi adalah sumber yang digunakan desainer saat mengerjakan proyek untuk menemukan solusi desain yang lebih baik. Jika *moodboard* berfokus pada suasana dan atmosfer, referensi berfokus secara spesifik pada solusi yang diinginkan. Referensi untuk ANETA dapat dilihat pada Gambar 8.

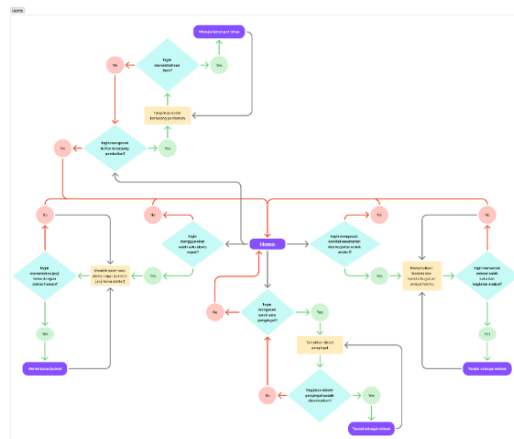


Gambar 8. Referensi

Tampilan UI pada nomor 1 dan warna pada nomor 2 menjadi referensi terkait visualisasi UI *prototype* aplikasi ANETA. nomor 3 menjadi referensi penggambaran logo ANETA yang sederhana namun rapi. Warna pada nomor 4 menjadi referensi warna utama yang akan digunakan. Warna biru memberikan kesan profesional dan aman, sedangkan warna merah muda memberikan kesan lembut dan ramah. Visualisasi ilustrasi pada nomor 5 dan 6 menjadi referensi terkait ilustrasi yang akan digunakan pada ANETA.

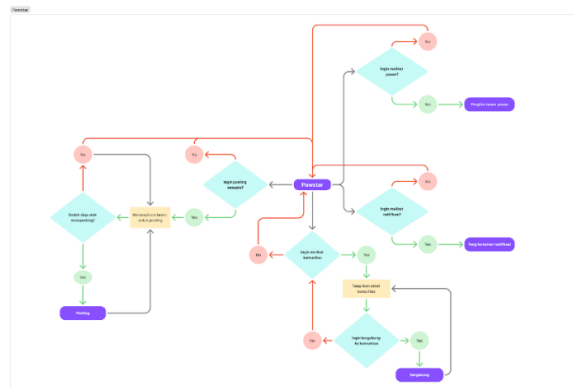
5) User Flow

User Flow atau *Flow Chart* adalah perjalanan pengguna melalui rangkaian beberapa alur dari sistem aplikasi yang akan dirancang ketika akan menggunakan suatu produk (Sutanto, 2022). Umumnya *user flow* memberikan gambaran mengenai alur dari sistem akan berjalan untuk pengguna.



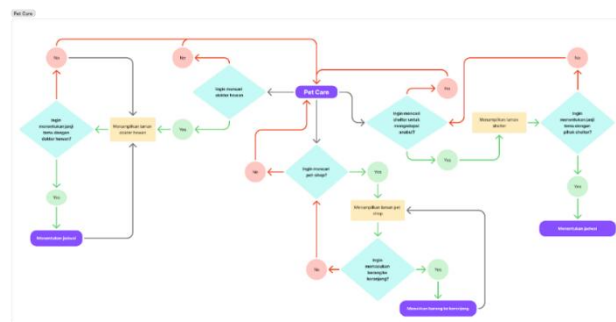
Gambar 9. User Flow Home

Alur utama *user flow Home* pada Gambar 9 terbagi menjadi empat alur. Pertama, pengguna yang ingin mengecek jadwal pengingat. Kedua, pengguna yang ingin menggunakan akses cepat. Ketiga, pengguna yang ingin mengecek kondisi keseharian anabul. Terakhir, pengguna yang ingin mengecek daftar keranjang pembelian.



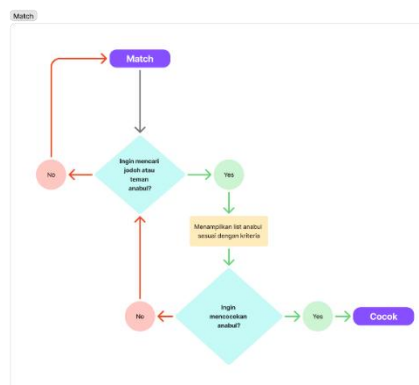
Gambar 10. *User Flow PAWSTAR*

Alur utama *user flow* PAWSTAR pada Gambar 10 terbagi menjadi empat alur. Pertama, pengguna yang ingin *posting* sesuatu. Kedua, pengguna yang ingin melihat komunitas. Ketiga, pengguna yang ingin mengecek pesan. Terakhir, pengguna yang ingin mengecek notifikasi.



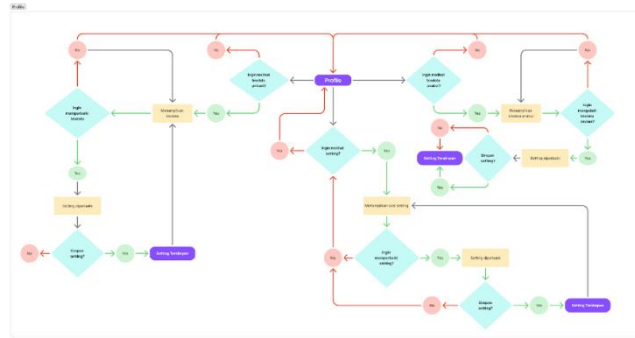
Gambar 11. *User Flow Pet Care*

Alur utama *user flow* Pet Care pada Gambar 11 terbagi menjadi tiga alur. Pertama, pengguna yang ingin mencari dokter hewan. Kedua, pengguna yang ingin mencari *pet shop*. Terakhir, pengguna yang ingin mencari *shelter* untuk adopsi anabul.



Gambar 12. *User Flow Match*

Alur *user flow* Match pada Gambar 12 akan mengarahkan pengguna untuk memilih pasangan anabul sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Saat pengguna tertarik dengan anabul yang diinginkan, maka akan diarahkan untuk mengecek informasi anabul tersebut terlebih dahulu. Jika pengguna telah menemukan pasangan yang sesuai, maka sistem akan mencatat sebagai “cocok”.

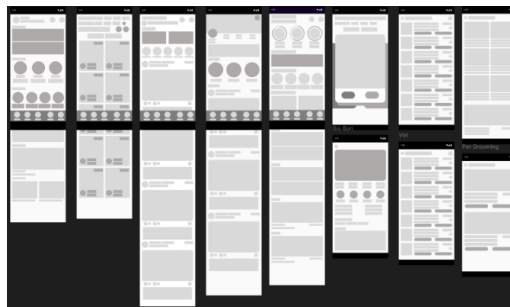
Gambar 13. *User Flow Profile*

Alur utama *user flow Profile* pada Gambar 13 terbagi menjadi tiga alur. Pertama, pengguna yang ingin melihat profil dan biodata pribadi. Kedua, pengguna yang ingin melihat biodata anabul. Terakhir, pengguna yang ingin mengatur *setting profile*.

D. *Prototype*

1) *Wireframe (Low Fidelity)*

Low Fidelity Prototype adalah representasi dasar dan sederhana dari suatu produk atau desain yang dirancang secara sederhana dan murah untuk menentukan peletakkan visual agar desainer dan pengguna dapat fokus dalam peletakkan interaksi dan informasi arsitektur (Pratama, 2023). *Low Fidelity* berfokus pada bentuk yang statis, hal ini bertujuan untuk menangkap ide dasar agar desainer dapat menentukan elemen desain yang cocok untuk ditempatkan pada kanvas. Tahap ini cenderung dilakukan dengan cepat dan fokus pada fungsionalitas penempatan elemen desain.

Gambar 14. *Wireframe*

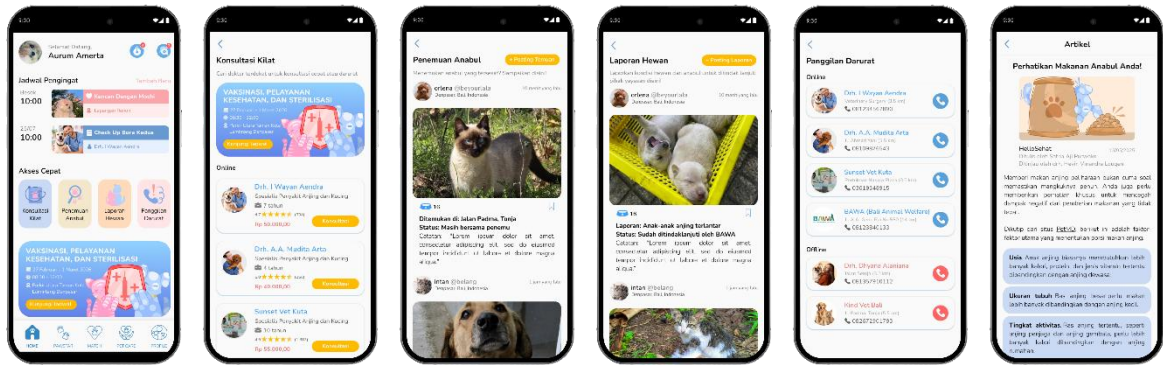
Wireframe adalah salah satu bentuk *low-fidelity* sederhana yang menunjukkan peletakkan elemen aplikasi. Menggunakan beberapa bentuk dasar sebagai sketsa, *wireframe* ANETA disusun sebagai kerangka awal pembentukan *prototype* aplikasi kedepannya. *Wireframe* ANETA dapat dilihat pada gambar Gambar 14 di atas.

2) *Mockup (High Fidelity)*

High fidelity adalah representasi mendetail dari desain sederhana sebelumnya yang disertai dengan estetika dan fungsi yang mendekati hasil jadi dari suatu produk (Sorodoc, 2025). Visual ini memberikan gambaran secara lebih menyeluruh dan jelas mengenai desain dan *prototype* keseluruhan dari *prototype* aplikasi yang telah dirancang. Berikut adalah beberapa *prototype mockup* pada desain utama ANETA:

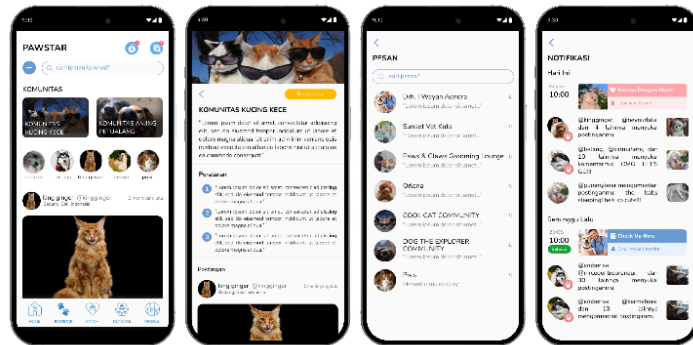
UI/UX APLIKASI ANABUL Mencari Cinta (ANETA) SEBAGAI MEDIA Pencari JODOH ANABUL DI DENPASAR

Putu Anindya Prameshwari Dharmawan, Wayan Gede Budayana, Ari Rimbawan



Gambar 15. Mock Up Design Home

Halaman *Home* pada Gambar 15 memiliki beberapa fitur, pertama yakni fitur pengingat untuk membantu pengguna mengingat jadwal anabul. Kedua, fitur *checklist* kegiatan atau keseharian anabul pribadi. Ketiga, akses cepat yang terdiri dari konsultasi kilat dengan dokter hewan, penemuan anabul hilang, laporan anabul kepada yayasan, hingga panggilan darurat (*emergency call*) dengan dokter hewan atau yayasan yang sedang sedang berjaga. Keempat, fitur artikel dari pakar terpercaya untuk memberikan informasi terkait perawatan anabul. Terakhir, rekap pembelian barang dalam keranjang dan kunjungan terakhir untuk membantu pengguna mengecek histori tempat atau produk dalam keranjang sebelumnya.



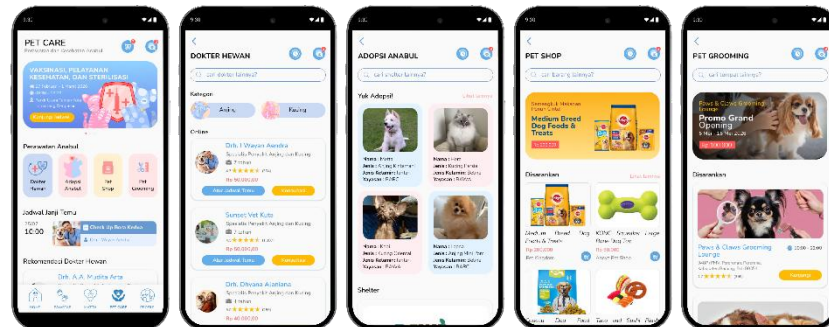
Gambar 16. Mock Up Design PAWSTAR

Halaman *PAWSTAR* pada Gambar 16 memiliki beberapa fitur, pertama yakni komunitas untuk berkumpul dan berkenalan dengan pemilik anabul lainnya. Kedua, fitur story dan posting layaknya sosial media untuk meningkatkan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Ketiga, fitur pesan untuk berkomunikasi. Terakhir, fitur notifikasi layaknya sosial media pada umumnya.



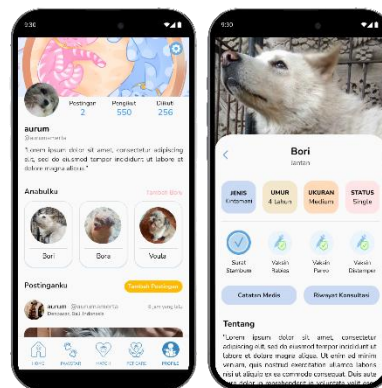
Gambar 17. Mock Up Design Match

Halaman *Match* pada Gambar 17 memiliki beberapa fitur, pertama yakni fitur *match* semua untuk melihat seluruh anabul yang tersedia. Kedua, fitur *blind date* untuk kencan buta yang menyenangkan. Terakhir, informasi anabul untuk membantu pengguna mengecek informasi serta kriteria keseluruhan anabul lawan.



Gambar 18. Mock Up Design Pet Care

Halaman *Pet Care* pada Gambar 18 memiliki beberapa fitur utama, pertama yakni fitur list dokter hewan untuk konsultasi yang terpercaya. Ketiga, fitur list *pet shop* yang lengkap disertai dengan pembelian produk *online*. Keempat, fitur adopsi untuk mengecek *shelter* yang aman. Terakhir, fitur list *pet grooming* yang terpercaya.



Gambar 19. Mock Up Design Profile

Halaman *Profile* pada Gambar 19 memiliki beberapa fitur, pertama yakni fitur untuk melihat *profile* atau biodata pribadi. Kedua, fitur untuk melihat *profile* atau biodata anabul yang disertai catatan kesehatan untuk memonitor vaksinasi yang telah didapatkan anabul. Terakhir, fitur untuk melihat postingan pribadi.

E. Test

ANETA menggunakan teknik uji coba langsung sebagai tahapan test. Uji coba langsung (*Usability Testing*) adalah proses penilaian dan evaluasi suatu sistem atau produk yang melibatkan pengguna dalam bentuk simulasi untuk mengetahui apakah sistem atau produk tersebut dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan pengguna (Wicaksono, 2023). *Usability testing* ANETA melengkapi penelitian terdahulu mengenai perancangan aplikasi melalui penilaian nyata dari pengalaman pengguna.

1) Persiapan

Sebagai tahap awal, telah dipersiapkan dokumen berupa kuesioner yang berisikan beberapa *task scenario* sebagai gambaran skenario yang wajib dijalankan oleh pengguna dan skala penilaian untuk pengguna yang akan menggunakan *prototype* aplikasi ANETA. *Task scenario* pada *prototype* aplikasi ANETA mencakup tugas

untuk melihat dan menggunakan fitur utama ANETA, seperti fitur pada *home*, *PAWSTAR*, *match*, *pet care*, dan *profile*. Aspek penilaian pada usability testing terdiri dari lima komponen penting, yakni *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction* (Nielsen, 2012).

Skala penilaian yang digunakan adalah *Likert Scale*, yaitu rangkaian pernyataan yang ditawarkan untuk situasi nyata atau hipotesis yang sedang dipelajari dengan memberikan opsi tingkat persetujuan kepada responden menggunakan skala metrik (Joshi et al., 2015). Jumlah skala yang digunakan yakni skala 1-5 (sangat tidak setuju hingga sangat setuju) untuk menunjukkan tingkat persetujuan pengguna terhadap skenario yang telah diberikan, serta 1-10 untuk menunjukkan tingkat kepuasan menyeluruh pengguna pada *prototype* ANETA.

2) Pengujian Pertama dan Analisis Data Pertama

Testing pertama dilakukan pada responden berjumlah 11 orang berumur 17-35 tahun sebagai target utama pengguna. Berdasarkan hasil dari *task scenario* pertama, responden dapat menemukan dan menggunakan fitur *profile* dengan baik, namun terdapat satu responden yang bingung dalam mencari profil untuk anabulnya. Responden dapat mencari relasi dengan lancar dan aman menggunakan fitur *PAWSTAR*. Responden dapat menggunakan fitur *match* dengan mudah dan menyenangkan, namun terdapat sedikit kebingungan ketika akan menggunakan fitur *blind date*. Responden juga terbantu dengan adanya fitur *pet care*.

Tabel 3. Hasil *Usability Testing* 1

No.	Aspek Pengujian	Nilai Rata-Rata
1	<i>Learnability</i> : Seberapa mudah pengguna mempelajari dan menjelajahi fitur <i>prototype</i> aplikasi?	4.18 / 5
2	<i>Memorability</i> : Apakah elemen UI mudah diingat, dikenali, dan konsisten?	4.36 / 5
3	<i>Efficiency</i> : Seberapa cepat pengguna menyelesaikan tugas tertentu?	3.91 / 5
4	<i>Satisfaction</i> : Sejauh mana pengguna merasa puas atau terbantu secara emosional?	4.18 / 5
5	<i>Errors</i> : Apakah pengguna mengalami kebingungan atau kesalahan selama penggunaan?	3.18 / 5
Kepuasan pengguna secara menyeluruh		8.18 / 10

Berdasarkan Tabel 3, ANETA mendapatkan skor sebesar 8.18/10 poin (Sangat Baik) dengan beberapa catatan dari responden terkait perbaikan desain UI serta pengoptimalan beberapa fitur UX yang masih belum terlalu memuaskan pengguna.

3) Perbaikan Perangkat Lunak

ANETA mengalami proses perbaikan desain selama 1 bulan untuk memperbaiki *error* sekaligus menyempurnakan desain dengan penggunaan prinsip desain yang telah disesuaikan dengan konsep dan *branding* ANETA. Perbaikan desain meliputi penambahan ilustrasi, penggunaan warna yang beragam, serta perubahan dalam peletakkan elemen desain agar UI nyaman untuk dilihat pengguna.

4) Pengujian Ulang dan Evaluasi Akhir

Testing kedua dilakukan pada responden berjumlah 16 orang berumur 17-35 tahun sebagai target utama pengguna. Berdasarkan hasil dari *task scenario* kedua, responden dapat menemukan dan menggunakan fitur *profile* dengan baik dan terbantu dengan adanya catatan vaksinasi anabul. Responden dapat mencari relasi dengan lancar dan menyenangkan menggunakan fitur *PAWSTAR* dan sangat terbantu dengan adanya

fitur komunitas untuk berbagi *interest* yang sama. Responden dapat menggunakan fitur *match* dan *blind date* dengan mudah dan menyenangkan, serta terbantu dengan adanya informasi pasangan anabul. Responden juga terbantu dengan adanya fitur *pet care*, *emergency call* untuk panggilan darurat, serta artikel untuk perawatan anabul.

Tabel 4. Hasil *Usability Testing* 2

No.	Aspek Pengujian	Nilai Rata-Rata
1	<i>Learnability</i> : Seberapa mudah pengguna mempelajari dan menjelajahi fitur <i>prototype</i> aplikasi?	4.44 / 5
2	<i>Memorability</i> : Apakah elemen UI mudah diingat, dikenali, dan konsisten?	4.63 / 5
3	<i>Efficiency</i> : Seberapa cepat pengguna menyelesaikan tugas tertentu?	4.31 / 5
4	<i>Satisfaction</i> : Sejauh mana pengguna merasa puas atau terbantu secara emosional?	4.69 / 5
5	<i>Errors</i> : Apakah pengguna mengalami kebingungan atau kesalahan selama penggunaan?	3.94 / 5
Kepuasan pengguna secara menyeluruh		9.00 / 10

Berdasarkan Tabel 4, ANETA mendapatkan skor sebesar 9.00/10 poin (Sangat Sangat Baik). Hal ini menandakan bahwa iterasi desain dapat meningkatkan pengalaman pengguna serta *prototype* aplikasi ANETA memiliki potensi untuk lebih dikembangkan dan disempurnakan.

SIMPULAN

Perancangan *prototype* aplikasi ANETA berbasis *care-centered design* sebagai media untuk mencari jodoh dan perawatan anabul ditujukan untuk membantu *Pawrent* yang mengalami kendala dalam mencari jodoh kawin atau teman bermain untuk anabul, serta mengalami keresahan dalam perawatan anabul. Fitur pertama adalah fitur “*Match*” untuk mencari jodoh kawin anabul. Kedua, fitur *Pet care* yang mencakup ketersediaan dokter hewan, *shelter*, dan *pet shop*. Ketiga, fitur PAWSTAR sebagai laman sosial media dan komunitas untuk membantu *Pawrent* memperluas relasi. Keempat, artikel cara merawat anabul untuk pemula. Terakhir, akses untuk panggilan darurat dan status kelengkapan kesehatan anabul. Berdasarkan hasil *testing*, ANETA mendapatkan skor 9.00/10 poin yang menunjukkan bahwa ANETA memiliki potensi besar untuk diteliti dan dikembangkan lebih lanjut. Hasil akhir dari penelitian ini yakni *prototype* aplikasi ANETA dengan kebaruan berupa fitur *all-in-one* yang lengkap untuk pencarian jodoh dan teman bermain anabul serta perawatan anabul dari segi kebutuhan hingga kesehatan. *Prototype* aplikasi ini dirancang dengan metode *Design Thinking* dan konsep *asih* dengan *branding* kepercayaan dan kasih sayang yang ditujukan untuk pengguna di wilayah Denpasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2020, November 7). *Mengapa Hewan Peliharaan Perlu Disteril?* Let's Adopt Indonesia.
- Alfarabi, S., & Faisal, M. (2024). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(1). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/reputasi>
- Anwar, M., Ratnasari, A., Wicaksono, Y., & Dzakiyullah, N. R. (2024). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Wawancara Daring Narasource. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3s1.4922>
- Chowdhury, S. R. (2023). The Importance of Preventative Care for Pets: A Guide for Pet Owners. In *Aca. Intl. J. Vet. Med* (Vol. 1, Number 2).

- Ella, J. S. (2025). Perancangan Konten Feed Edukasi Mengenai Penyakit Anabul pada Media Sosial PT. PITPET. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 12. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4297>
- Fadilah, R. (2024). *Apa itu anabul? Simak penjelasan dan jenis-jenisnya*. ANTARA. <https://www.antaraneews.com/berita/4517011/apa-itu-anabul-simak-penjelasan-dan-jenis-jenisnya>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1). <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Fernando, D. A., Naufal, M. F., & Handani, F. (2020). Pembuatan Aplikasi Sosial Media “Pet Mate” Berbasis Android. *Calyptra : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 9(1).
- Fuadi, R. S., Fauzi, W., Nurjannah, N., Agusta, R. M., & Nurjannah, S. (2022). *Rancang bangun platform digital pemeliharaan hewan berbasis website sebagai solusi perawatan hewan*. 4(1), 43–52.
- Gogatz, A. D., & Azavedo, M. N. L. (2023). Brainstorming: The Need for Professionalization of Facilitators and Participants. *Journal of Business and Management Studies*, 5(2), 72–82. <https://doi.org/10.32996/jbms.2023.5.2.9>
- Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. (2015). Likert Scale: Explored and Explained. *British Journal of Applied Science & Technology*, 7(4), 396–403. <https://doi.org/10.9734/bjast/2015/14975>
- Lantana, D. A., & Fauziah. (2025). *Design Thinking dan Inovasi Strategi Kreatif dalam Pemecahan Masalah* (D. Avrilia Lantana & Fauziah, Eds.). Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU UNAS).
- Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., & Bangkalang, D. H. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi ATM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *JUKANTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 5.
- Miasa, N. (2026, March 2). *6.534 Anjing di Denpasar Sudah Divaksin Rabies, 1 Kasus Positif Ditemukan Sejak Januari*. NusaBali.Com. <https://www.nusabali.com/berita/214622/6534-anjing-di-denpasar-sudah-divaksin-rabies-1-kasus-positif-ditemukan-sejak-januari>
- Nasution, M. A. A. H., Siswanto, & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 341139.
- Nielsen, J. (2012, January 3). *Usability 101: Introduction to Usability*. NN/Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nurfitriyani, S. J. (2024). Aplikasi Mobile Pawmatch untuk Pencarian Pasangan Kucing dan Anjing. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 24(2), 1410–9794. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- Olivia, A., Larasati, P. D., Mulya, M. F., Anwar, S., & Efendi, Y. (2025). Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan*, VIII. <https://doi.org/https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v8i3.836>
- Pratama, D. A. (2023, November). *Low-Fidelity vs High-Fidelity Prototyping*. <https://www.dicoding.com/blog/low-fidelity-vs-high-fidelity-prototyping/>
- Prihatini, N. (2021, April 6). *Populasi Anjing dan Kucing di Bali*. SCRIBD. <https://id.scribd.com/document/501749724/Populasi-Anjing-Dan-Kucing-Di-Bali>
- Puskeswan. (2025, September 30). *Perkembangan Gaya Hidup Pecinta Hewan di Era Modern*. Pusat Kesehatan Hewan Kota Batam. <https://puskeswan.batam.go.id/tren-baru-dunia-hewan-peliharaan-di-tahun-2025/>
- Rahayu, W. D. P., Hendriadi, A. A., & Ridwan, T. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Website Sistem Informasi Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus Desa Losari Kidul). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4994>

- Richi, M., Gunawan, J., & Farisi, A. (2025). Analisis Metode Perancangan dan Evaluasi UI/UX: Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis. *MDP Student Conference*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v4i1.11300>
- Rimbawan, A., Kadek, I., Putra Wijaya, A., Nyoman, I., Sumadewa, Y., Nyoman, N., & Suryani, D. (2024). *Re-branding Identitas Visual dalam Desain Kemasan Amenities Hospitality untuk Memperkuat Citra Merek* (Vol. 6, Number 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30812/sasak.v6i1.4005>
- Sari, P. I. W. (2023). 7 Ciri-Ciri Kucing Birahi dan Cara Mengatasinya agar Tetap Nyaman. HelloSehat. <https://hellosehat.com/sehat/informasi-kesehatan/kucing-birahi/>
- Setyanto, D. W., Yanuarsari, D. H., & Gardianto, G. R. (2024). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Stok Foto Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro Kediri. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 73–84. <https://doi.org/10.33633/andharupa>
- Sharma, A., Kumar, A., & Bala, K. (2021). Effectiveness of child to parent educational package in terms of knowledge among adolescents and practice among their parents regarding household waste disposal methods. *International Journal of Research in Medical Sciences*, 9(4), 1043. <https://doi.org/10.18203/2320-6012.ijrms20211347>
- Sorodoc, I. (2025). *Low-Fidelity vs. High-Fidelity Prototyping: Key Differences Explained*. <https://www.protopie.io/blog/low-fidelity-vs-high-fidelity-prototyping>
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Sykes, J. (2024, April 11). *Health benefits of pets: How your furry friend improves your mental and physical health*. UC DAVIS HEALTH. <https://health.ucdavis.edu/blog/cultivating-health/health-benefits-of-pets-how-your-furry-friend-improves-your-mental-and-physical-health/2024/04>
- Tzimourta, K. D. (2025). Human-Centered Design and Development in Digital Health: Approaches, Challenges, and Emerging Trends. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.85897>
- Ugwu, C. N., & Val, E. (2023). Qualitative Research. *IDOSR JOURNAL OF COMPUTER AND APPLIED SCIENCES*, 8(1), 20–35. www.idosr.org
- Wahyuni, S., Panca Sakti Bekasi, U., Raya Hankam No, J., & Rahayu Pondok Melati Bekasi, J. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi E-KY Berbasis Web pada PT Pantja Inti Press Industri. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 11(2), 2023.
- Wicaksono, S. R. (2023). *Usability Testing*. CV. Seribu Bintang. www.fb.com/cv.seribu.bintang
- Widodo, A. C., & Gustri Wahyuni, E. (2021). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *Prosiding Automata*.
- Widyastuti, M. D. W., Bardosh, K. L., Sunandar, Basri, C., Basuno, E., Jatikusumah, A., Arief, R. A., Putra, A. A. G., Rukmantara, A., Estoepangestie, A. T. S., Willyanto, I., Nataksuma, I. K. G., Sumantra, I. P., Grace, D., Unger, F., & Gilbert, J. (2015). On dogs, people, and a rabies epidemic: Results from a sociocultural study in Bali, Indonesia. *Infectious Diseases of Poverty*, 4(1). <https://doi.org/10.1186/s40249-015-0061-1>
- Zahra, I., Voutama, A., Informasi, S., Karawang, S., Ronggo Waluyo, J. H., Timur, T., Karawang, J., & Barat, I. (2024). Rancangan User Persona dan Customer Journey Map Sebagai Representasi Kebutuhan Pengguna Media Sosial X pada Fitur Pencarian. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Number 3).