

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, Memelihara hewan peliharaan telah menjadi hal yang umum dan terkenal di hampir semua belahan dunia. Menurut data yang dikumpulkan oleh Rakuten Insight melalui survei *online* kepada 97 ribu responden di Asia, kucing dan anjing mendominasi sebagai hewan peliharaan yang paling banyak diminati. [1]. Indonesia menduduki peringkat pertama untuk kepemilikan hewan peliharaan jenis kucing [1]. Dalam merawat hewan peliharaan, pemilik harus mempertimbangkan banyak faktor agar hewan peliharaannya dapat diberikan kehidupan yang layak, terutama pada faktor kesehatannya [2]. Perawatan kesehatan tersebut antara lain, kebersihan lingkungan, pemberian pakan yang sesuai, vaksinasi rutin, pemeriksaan fisik rutin, dan diberikan pengobatan jika hewan peliharaan sakit [3]. Oleh karena itu, sangat penting bagi pemilik hewan untuk bisa dengan mudah pergi ke fasilitas kesehatan hewan agar mereka dapat berkonsultasi dan menjalani pemeriksaan kesehatan hewan bersama dokter hewan. Namun, persebaran dokter hewan di Indonesia belum merata [4], akibatnya klinik hewan yang merupakan fasilitas kesehatan hewan peliharaan juga tersebar tidak merata [5], terutama di wilayah pedesaan yang terpencil. Hal tersebut menyebabkan pemilik hewan kesulitan untuk membawa hewan peliharaannya ke klinik hewan karena terkendala jarak yang jauh. Ini bisa dilihat dari hasil wawancara yang telah dilakukan.

Berdasarkan wawancara dengan lima orang yang memiliki hewan peliharaan, memperoleh sebuah informasi terkait dengan kendala untuk membawa hewan peliharaannya ke dokter hewan, seperti terkendala jarak dari rumah ke klinik hewan yang jauh dan jalanan yang rawan dengan kemacetan, waktu operasional klinik hanya buka pada *weekdays* dan sampai sore, pemilik takut hewan peliharaannya stres dan kondisi makin drop diperjalanan, tidak ada dokter hewan yang dapat datang ke rumah, tidak jelas mengenai estimasi harga konsultasi, waktu antrian yang lama, dan waktu tempuh perjalanan yang cukup memakan waktu.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, penggunaan *smartphone* lebih dipertimbangkan karena mudah diakses daripada penggunaan komputer [6]. Media informasi yang dipilih pada penelitian ini adalah aplikasi berbasis *mobile* yang memiliki peran sangat penting dalam menyelesaikan permasalahan aksesibilitas terhadap layanan kesehatan hewan peliharaan [6][7]. Selain itu, dalam perancangan aplikasi diperlukan *user interface* yang baik sebagai penghubung antara aplikasi dengan pemilik hewan peliharaan [8]. Kualitas *user interface* yang baik dapat mempengaruhi seberapa nyaman dan minat pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Ketika pemilik hewan peliharaan menghadapi kendala seperti jarak yang jauh dari rumah ke klinik hewan, jalanan yang rawan macet, serta waktu operasional klinik yang terbatas pada *weekdays* dan hanya sampai sore, penggunaan aplikasi menjadi solusi yang sangat relevan [7]. Melalui *user interface* yang baik [8], aplikasi dapat memberikan solusi dengan memberikan informasi tentang lokasi klinik terdekat dan bahkan menawarkan opsi untuk konsultasi jarak jauh dengan dokter hewan. Dengan menyediakan opsi untuk konsultasi *online*, pemilik hewan peliharaan dapat memperoleh saran dan perawatan yang diperlukan tanpa harus membawa hewan ke klinik, yang dapat mengurangi risiko stres dan ketidaknyamanan bagi hewan tersebut. Ketika menghadapi waktu antrian yang lama dan sulitnya mendapatkan dokter yang dapat datang ke rumah, aplikasi dapat memberikan solusi dengan menyediakan fitur pemesanan janji temu secara *online* serta informasi yang jelas tentang estimasi harga konsultasi. Dengan demikian, pemilik hewan peliharaan dapat dengan mudah mengatur janji temu, mengurangi waktu antrian, dan mendapatkan perkiraan biaya konsultasi sebelumnya melalui aplikasi, sehingga meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam merawat hewan peliharaan mereka.

Dalam penelitian ini, pendekatan *User Centered Design* (UCD) digunakan untuk membuat aplikasi dengan antarmuka atau UI yang lebih ramah pengguna. Pendekatan ini melibatkan langkah-langkah seperti memahami kebutuhan pengguna dan situasi di mana aplikasi akan digunakan. Setelah itu, dilakukan perancangan prototipe aplikasi yang bisa diujicobakan dengan pengguna. Terakhir, hasilnya dievaluasi dengan melibatkan pengguna untuk memastikan kecocokannya [9]. Tujuan metode ini adalah agar pengguna terlibat aktif dalam proses perancangan, sehingga aplikasi yang dihasilkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Dengan demikian, diharapkan aplikasi tersebut dapat lebih mudah digunakan oleh pemilik hewan peliharaan untuk berinteraksi langsung dengan dokter hewan melalui antarmuka yang sudah dirancang dengan baik.

### 1.2. Topik dan Batasannya

Dari penjelasan masalah sebelumnya, maka masalah utama penelitian ini adalah bagaimana perancangan *user interface* desain aplikasi konsultasi dokter hewan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna? Bagaimana hasil pengujian *user interface* aplikasi konsultasi dokter hewan berdasarkan tanggapan pengguna?

Dalam penelitian ini, batasan masalah yang diangkat yaitu target pengguna aplikasi hanya kepada pemilik hewan peliharaan yang tinggal di Kabupaten Purwakarta, berusia 14-27 tahun, dan fokus penelitian ini hanya mencakup perancangan desain *user interface* aplikasi konsultasi dokter hewan untuk pemilik hewan peliharaan dan tidak sampai pada tahap perancangan basis data.

### **1.3. Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah menciptakan sebuah desain prototipe aplikasi konsultasi dokter hewan yang memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga pengguna merasa nyaman saat menggunakannya. Selain itu, tujuan juga mencakup melakukan pengujian pada aplikasi untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna serta kemampuannya dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pengguna.