

PERANCANGAN *DESIGN USER INTERFACE WEBSITE* PADA *PET SHOP AZRIA* DI KABUPATEN LAMONGAN

Nurafni Ayu Ningsih¹, Muhammad Rois Abidin²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nurafni.19030@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
roisabidin@unesa.ac.id

Abstrak

Era digital yang disertai perkembangan teknologi canggih, terbukti dapat memberikan dampak baik bagi masyarakat Indonesia. Salah satu perubahan positif yang terjadi pada masyarakat adalah berubahnya perilaku akibat dari kemudahan dalam mengakses informasi menggunakan teknologi. *Website* merupakan salah satu media online yang mampu menyajikan informasi untuk memenuhi segala kebutuhan masyarakat, salah satunya dalam mengakses layanan jasa. Kemudahan *website* juga berdampak pada *Pet Shop Azria* di Kabupaten Lamongan. Seiring dengan meningkatnya jumlah kepemilikan kucing sebanyak 62% dan kepemilikan anjing sebanyak 16% di Indonesia dan tak terkecuali di Kabupaten Lamongan terdiri dari 462 anggota pada *facebook* komunitas pecinta kucing Lamongan. Peningkatan tersebut berdampak bagi *Pet Shop Azria* yang menyediakan berbagai macam perlengkapan hewan sekaligus klinik kesehatan untuk kucing dan anjing. *Website Petshop Azaria* dirancang dengan tujuan untuk mempermudah reservasi *online* dan pendataan pelanggan, selain itu sebagai bentuk antisipasi penyebaran virus saat pandemi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *UCD (User Centered Design)* dan kualitatif. Perancangan ini menghasilkan *website* interaktif dan media pendukung sesuai analisis kebutuhan pada *Pet Shop Azria*. Adanya *website* pada *Pet Shop Azria* menjadikan sistem lebih sistematis dan mempermudah pelanggan dalam menangani keluhan hewan peliharaan.

Kata kunci: Interface, website, pet shop, Lamongan

Abstract

The digital era, which is accompanied by the development of advanced technology, has proven to have a good impact for Indonesia. One of the positive transformations that occur in society is the behavior changing as a result of the ease in accessing information by using technology. Website is an online media that is able to present information to fulfil the needs of the society, one of them is in accessing services. The ease of the website moreover has an effect on Azria Pet Shop in Lamongan Regency. Along with the increasing number of cat ownership by 62% and dog ownership by 16% in this country and not least in Lamongan, which consists of 462 members of the Lamongan cat lover community in facebook. The increment has affected Azria Pet Shop, which gives an assortment of veterinary equipment as well as a wellbeing clinic for cats and dogs. The Azria Pet Shop website was designed with the aim to simplify online reservations and customer data collection, in addition it was formed to anticipate the spread of the virus. This research used UCD (User Centered Design) and qualitative methods. The design produced an interactive website and supporting media in accordance with the needs analysis of Azria Pet Shop. The Azria Pet Shop website makes the system more systematic and makes the customer easier to handle their pet.

Keywords: Interface, website, pet shop, Lamongan

PENDAHULUAN

Dalam era digital ini sebuah masa atau zaman yang serba menggunakan teknologi hampir seluruh kehidupan atau aktivitas sudah dibantu teknologi digital. Teknologi digital memberikan beberapa kemajuan untuk masyarakat Indonesia. Dukungan dari antusiasme masyarakat untuk hidup bersandingan teknologi digital. Saat peralihan masa sistem manual ke digital, serta perkembangan teknologi yang pesat membuat berbagai kemudahan bisa dirasakan masyarakat. Dulu bersifat lokal, saat ini beralih ke cakupan yang lebih luas dan global.

Sama halnya perkembangan *website* yang telah mengalami beberapa perubahan semenjak pertama kali ditemukan pada tahun 1991 oleh Sir Timothy John, Tim Berners-Lee. Pada awalnya tujuan dari adanya *website* pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Pengertian *website* merupakan kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum di dalam sebuah domain atau sub domain, yang berada di dalam WWW (*World Wide Web*) dan tentunya terdapat di dalam internet. Peran *website* juga penting, menurut *Global Web Index* 62% pelanggan mengunjungi *website* hanya untuk mencari informasi mengenai produk maupun jasa. Adanya *website* pelaku bisnis dapat memasukkan berbagai macam informasi yang biasanya diperlukan pelanggan mengenai produk atau jasa di perusahaan. Sebab *website* dapat dengan mudah diakses dari manapun dan kapanpun, hal ini dapat mempermudah sistem atau bisnis yang diuntungkan melalui *website*.

Salah satunya yang berhasil berkembang dalam bidang jasa melalui *website* yaitu Laku *Pet Shop*, saat tekendala pandemi yang beralih pada *website* online. Laku *Pet Shop* termasuk dalam bidang jasa dan juga penjualan barang keperluan hewan peliharaan. Laku *Pet Shop* menyediakan jasa perawatan kucing dan anjing, yang berhasil membuat pelanggan lebih nyaman untuk berbelanja online.

Dalam kondisi pandemi membuat jumlah kepemilikan kucing dan anjing meningkat pesat di Indonesia sebesar 37% kepemilikan kucing dan 16% kepemilikan anjing. Seiring waktu berjalan

peran hewan peliharaan di Indonesia telah berubah dari sekedar aksesoris, kemudian menjadi hal penting dalam kehidupan setiap hari. Dalam perubahan perspektif ini dapat dikaitkan dengan adanya kegiatan di media sosial dan pertumbuhan komunitas pecinta hewan peliharaan. Perkembangan ini berdampak di Kabupaten Lamongan hampir ratusan komunitas pecinta hewan, yang pernah menghadiri acara sosialisasi pada Sabtu 23 Juni 2018 di Kabupaten Lamongan terdiri dari 462 anggota pada facebook komunitas pecinta kucing. Peningkatan rasa cinta terhadap hewan kesayangan, menyebabkan timbulnya suatu kebutuhan ekosistem penting yang mampu menampung dan menyediakan alat, bahan dan jasa yang berkaitan dengan perawatan dan pemeliharaan hewan-hewan peliharaan. Istilah tempat tersebut berupa *pet shop/pet store*, *pet grooming*, *pet hotel* serta *pet klinik*.

Sama halnya *pet shop* yang ada di Kabupaten Lamongan yaitu Pet Shop Azria yang berdiri dari tahun 2019, beralamat Jl. Merpati No.54, Kendaruan, Banjarnegara, Kec. Lamongan, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur (62212). *Pet Shop Azria* menyediakan berbagai macam perlengkapan hewan sekaligus klinik kesehatan kucing, berbagai macam kebutuhan untuk hewan peliharaan, serta melayani layanan kesehatan bagi hewan. Sistem yang digunakan oleh *Pet Shop Azria* sejak awal melayani pelanggan dalam arti langsung atau melakukan reservasi dengan pengisian data manual (menggunakan alat tulis). Reservasi yang memerlukan waktu panjang dan dengan kondisi saat ini berisiko penularan *covid*, perancangan *website* yang memudahkan reservasi dan input data pelanggan menjadi solusi. Solusi perancangan ini membuat sistem *website* sebagai kebutuhan untuk mempermudah dalam menginput data pelanggan. Selain itu dengan *website* tidak perlu didownload, hanya mengunjungi alamat *website* yang disediakan. Sehingga tidak memakan banyak ruang penyimpanan pada gadget.

Dengan perancangan sistem dalam *website* dapat mempermudah pelanggan dalam menangani keluhan hewan peliharaan, karena membutuhkan waktu lebih lama untuk reservasi berbagai jenis pelayanan melalui *online* dimasa pandemi saat ini, sebagai bentuk antisipasi untuk meminimal

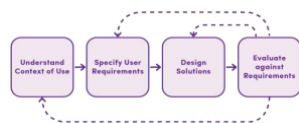
penyebaran virus dan sistem lebih sistematis sehingga dapat menghemat waktu saat melayani pelanggan baik dalam reservasi layanan kesehatan, *grooming* atau layanan hotel hewan peliharaan pelanggan.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Pendekatan yang digunakan untuk perancangan ini yaitu UCD (*User Centered Design*) Merupakan metode dalam suatu perancangan desain yang memiliki fokus pada kebutuhan user. Dalam hal desain *user interface*, *User Centered Design* sebagai bagian dari SDLC (*System Development Life Cycle*), maka dari itu desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan mengikuti kebutuhan *user* dan *user* tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi. Terdapat beberapa prinsip UCD yang digunakan sebagai panduan dalam menjalankan UCD, antara lain:

1. Mengerti user dengan jelas, seperti kebutuhan untuk hewan peliharaannya, vaksin, vitamin, grooming atau berbagai jenis penyakit.
2. Desain dibuat berdasarkan hasil pengumpulan data yang akan dicantumkan pada website
3. Mengutamakan pengalaman pengguna agar mudah memahami alur website
4. Melibatkan client dalam pembuatan dan perancangan desain, untuk mempermudah pengguna saat input atau out data pelanggan.

Adapun proses User Centered Design (UCD), dengan memadukan unsur investigatif (survei dan *interview*) dan unsur generatif (*brainstroming*) untuk menganalisis kebutuhan user. Ada 4 tahap yang ada pada proses UCD, seperti:



Gambar 1. Bagan Tahapan Proses UCD
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

1. *Understand Context of Use*

Perancangan sistem harus mengerti konteks kegunaan dari pengguna sistem antara pemilik dan pelanggan *Pet Shop Azria* yang akan menggunakan aplikasi tersebut. Memudahkan pelanggan ketika membutuhkan bantuan untuk mengatasi keluhan dan

memenuhi kebutuhannya, dengan mengoperasikan website yang mudah dipahami sehingga alur sistem lebih terstruktur.

2. *Specify User Requirements*

Setelah melakukan perancangan dan mengerti konteks penggunaan dari website, maka berlanjut ke proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan *user* (*user requirements*). Pada proses ini menentukan kebutuhan *user* di dalam *Pet Shop Azria* agar tujuan tercapai.

3. Design Solutions

Proses selanjutnya, merancang solusi dari *User Requirements* yang telah dijelaskan sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype hingga desain lengkap.

4. Evaluation Against Requirements

Tahap evaluasi dilakukan dengan melibatkan user dari *Pet Shop Azria* yang akan menggunakan, evaluasi dilakukan mulai dari 1 proses dan dilanjutkan ke proses berikutnya.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini membutuhkan data primer dan sekunder dalam proses penelitian dan perancangannya, dengan menggunakan narasumber yang ada pada lingkungan *Pet Shop Azria* di Kabupaten Lamongan. Dalam data primer yang dilakukan berupa hasil wawancara terhadap pemilik sekaligus dokter yang praktek di *Pet Shop Azria* yang bernama Drh. Nurinda. Selain itu mewawancarai admin yang bekerja di *Pet Shop Azria*. Data sekunder yang didapat berasal dari data karya perancangan terdahulu, dan informasi dari internet, berupa artikel, jurnal, dan literatur lain yang memiliki keterkaitan. Dalam metode pengumpulan data menggunakan Teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Melakukan observasi pada 2 tempat, di jalan Merpati no.54, Lamongan sebagai tempat *Pet Shop Azria* melayani pelanggan, Kemudian di Perumahan Graha Indah no.DD 6, Lamongan yaitu merupakan kediaman Drh. Nurinda sebagai tempat konsultasi dokter kedua,

b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan instrument pada Drh. Nurinda dan admin *Pet Shop Azria* di lokasi tempat pelayanan pelanggan.

b. Dokumentasi

Dalam dokumentasi untuk mengabadikan momen surat atau berkas penting mengenai *Pet Shop Azria*, dan proses pelayanan pelanggan.

c. Kepustakaan

Sebagai referensi untuk pembandingan dan sumber data melalui berbagai data, melalui buku, artikel dan internet.

Instrumen Pengumpulan Data

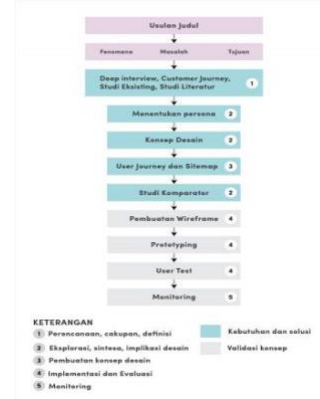
Sebelum melakukan penelitian, perlu mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam proses penelitian untuk membantu berjalannya pengumpulan data-data sebagai bahan dalam perancangan desain *user interface Pet Shop Azria*. Berikut alat-alat yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data diantaranya:

1. Laptop
2. Instrument wawancara
3. Note Book
4. Alat Tulis
5. Camera
6. Handphone/Smartphone
7. Sketch Book

Metode Analisis Data

Dalam metode analisis data ini menggunakan 5W+1H (*what, why, who, where, when & how*). Kemudian metode ini yang digunakan untuk pengolahan hasil data dari observasi, wawancara, dokumentasi, kepustakaan. Metode yang digunakan dalam analisis data adalah kualitatif, kemudian metode ini digunakan untuk mengetahui apa tujuan Perancangan *Design User Interface Website Pet Shop Azria* di Kabupaten Lamongan, siapa target audience pengguna *Website Pet Shop Azria*, mengapa merancang desain *user interface website Pet Shop Azria*, kapan *website Pet Shop Azria* bisa dioperasikan, dimana *website Pet Shop Azria* dapat digunakan, bagaimana cara *website Pet Shop Azria* dapat memudahkan pelanggan. Dalam metode ini juga memiliki skema perancangan, merupakan suatu konsep yang berhubungan secara terperinci dengan konsep lainnya yang bertujuan untuk memahami sesuatu.

Maka pada skema perancangan dapat menentukan hasil berdasarkan data dan tahapan yang sudah dikonsep dalam perancangan.



Gambar 2. Bagan Alur Skema Perancangan
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Sebelum memulai perancangan, terlebih dahulu menentukan objek yang akan diambil. Setelah itu membuat alternatif beberapa judul dan menetapkan satu judul yang akan dilanjutkan untuk perancangan.

a. Masalah

Dalam sebuah konteks judul, akan dicari pokok permasalahan untuk menentukan tujuan perancangan berdasarkan fenomena atau aktivitas yang ada pada *Pet Shop Azria*.

b. *Deep Interview, Customer Journey, Studi Eksisting, Studi Literatur*

Setelah menetapkan usulan judul, masalah, kemudian melakukan analisis *deep interview* untuk memetakan kebutuhan pelanggan dan admin. *Customer journey* merupakan tahap mempelajari customer untuk mencari insight. Studi eksisting untuk mempelajari *Pet Shop Azria*, selanjutnya masuk pada tahap evaluasi sebagai bentuk bahan pertimbangan. Studi literatur memiliki peran untuk memberi wawasan tambahan bagi penulis dalam konsep perancangan, teori pada literatur, dan perkembangan dalam proses perancangan *user interface website* beserta literasi *prototyping*.

c. Menentukan Persona

Dalam tahap ini, menentukan persona sebagai target dari *Pet Shop Azria* seperti, demografis, psikografis, geografis. Agar saat dijalankan sesuai dengan tujuan yang dirancang.

d. Konsep Desain

Pada konsep desain, mencakup teknis *website*, *wireframe*, warna, *typeface*, foto, logo, ikon, elemen grafis pendukung pada desain *user interface*.

e. *User Journey* dan *Sitemap*

User Journey dan *Sitemap*, merupakan kumpulan langkah-langkah sebagai gambaran berbagai skenario kemungkinan soal bagaimana pelanggan berinteraksi dengan sistem *website Pet Shop Azria*.

f. Studi Komparator

Peran studi komparator bertujuan untuk penelitian yang digunakan untuk membandingkan antara internal dan eksternal dari suatu variabel tertentu.

g. Pembuatan *Wireframe*

Wireframe merupakan kerangka dasar dari halaman *website*. Dalam pembuatan *wireframe* terdapat berbagai komponen seperti banner, *header*, *content*, *footer*, *link*, *form*, dan lain-lain.

h. *Prototyping*

Prototyping dapat diartikan sebuah proses pembuatan model sederhana *software* yang memungkinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal.

i. *User Test*

User test atau UAT (*User Acceptance Test*) yang meliputi suatu proses pengujian oleh pengguna yang bertujuan untuk mendapatkan dokumen yang bisa dijadikan bahwa *website Pet Shop Azria* dapat diterima pelanggan.

j. *Monitoring*

Proses monitoring dalam pengumpulan data dan pengukuran kemajuan atas objek program *website Pet Shop Azria*. Memantau perubahan yang fokus pada proses dan keluaran. Dalam proses pengumpulan data mengenai realitas saat penerapan suatu *website* pada *Pet Shop Azria*.

Prosedur Pengembangan

Dalam ISO telah memberi ketetapan standar pengertian *user interface* (UI) dengan kumpulan komponen dalam sistem interaksi (*software* atau

hardware) menyediakan berbagai informasi kepada *user* dalam menyelesaikan suatu tugas tertentu dengan sistem interaktif. Ada terdiri dari elemen yang ada di dalam UI adalah *window*, *icon/ikon*, *menu*, *pointer*. Tidak hanya dari segi aspek estetika namun fungsi yang ada dalam desain *user interface* harus tersampaikan. Pada studi yang dilakukan Nielsen, *usability* merupakan sebuah tujuan terakhir dalam desain *user interface*.

Ada beberapa elemen yang dapat menentukan *usability* dalam desain merupakan suatu kemudahan untuk dipahami atau dipelajari, efisien, dalam daya ingat pengguna yang berhubungan dengan fungsi aplikasi sesudah menggunakan, ada problem yang muncul dan rasa puas pelanggan. Terdapat beberapa tahap pada prosedur, riset eksperimental dibawah ini merupakan penjabaran singkat dari tahapan-tahapan prosedur pengembangan:

a. *Deep Interview*

Dalam *deep interview* sebuah hal yang memiliki tujuan untuk memetakan kebutuhan pengguna. Dalam metode ini bertujuan dalam proses pengumpulan data mengenai karakter, kebiasaan dan kebutuhan. Hasil dari *deep interview* dapat mengkonsep gaya desain pada *user interface* perancangan *website*. Ada Sebagian narasumber terpilih dalam *sample user* dengan 2 kriteria yaitu: Pelanggan yang memiliki hewan peliharaan kucing, atau hewan peliharaan anjing.

b. *Costumer Journey*

Saat mendapatkan hasil dari data analisis kebutuhan pengguna kemudian mempelajari *customer journey* dari *track record*. Setelah menyimpulkan hasil dari penelitian yang dilakukan, akan dicari dalam *insight* dan peluang akan dievaluasi. Pada perancangan yang dibahas eksiting menggunakan *website Pet Shop Azria*. *Sample user* yang terpilih datanya mempunyai kriteria yang mirip dengan narasumber *deep interview*.

c. Studi Literatur

Pada studi literatur memiliki tujuan sebagai penambah pengetahuan penulis dalam dasar karya perancangan, berbagai teori, dan proses perkembangan memiliki daya guna ketika proses

pembuatan desain beserta literasi *prototype*. Studi yang diteliti bisa ditinjau pada bab sebelum ini tentang landasan teori.

d. Studi *Eksisting*

Pembahasan studi eksiting memiliki tujuan dapat mengenali produk serupa atau yang berhubungan, setelah itu masuk ke tahap evaluasi dan menjadi bahan yang akan dipertimbangkan dalam perancangan. Sejumlah *eksiting* yang dianalisis memiliki hubungan dengan *website* seperti *Petshop Indonesia*, *Citra Pet & Vet*, *Gustavet*, *Pro Plan*.

e. *User Persona*

Peran *user persona* memiliki efektifitas perancangan pada pelanggan untuk membuat profil singkat pengguna. Kemudian dalam data sebagai pembuat daya pengguna yang diperoleh dari hasil rangkuman analisis sebelumnya dari studi literatur, *deep interview* sampai *customer journey map*.

f. *Prototyping*

Tahap selanjutnya sesudah penelitian dengan hasil rancangan pengguna *experience* kemudian dipilih daya dari *website*, kemudian pembuatan *prototype website*. Pada proses perancangan menggunakan software Adobe XD, untuk visual desain dengan *software Adobe Illustrator*, dan *software* editing foto dengan *Adobe Photoshop*.

g. Riset Eksperimental

Dalam metode ini memiliki tujuan untuk mendapatkan masukan dan masukan dari *sample user* ataupun para ahli. Dalam *User Test* melakukan dua kali, pertama pengujian *prototype desain user interface*, kemudian dilanjutkan tahap kedua pengembangan selanjutnya yaitu pengujian desain *website* yang sudah berfungsi.

KERANGKA TEORETIK

Design

Desain dibuat untuk merencanakan atau merancang sesuatu hal yang fungsional, sehingga dapat menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan bermanfaat bagi masyarakat. Sedangkan, desain *user interface (UI)* merupakan proses membuat antarmuka dalam perangkat lunak atau perangkat yang terkomputerisasi dengan fokus pada penampilan.

User Interface

Menurut Lastinah (2021), *user interface* adalah suatu cara program dan penggunaan untuk berinteraksi. Dalam UI memiliki fungsi untuk menghubungkan berbagai informasi antara pengguna dan sistem operasi, sehingga komputer bisa digunakan. Adapun jenis *user interface* sebagai berikut:

1. *Graphical User Interface (GUI)*

Menurut Latiansah (2012) *Graphical User Interface (GUI)* merupakan jenis antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi melalui sistem operasi melalui gambar grafik, ikon, dan menggunakan perangkat penunjuk (*pointing device*) seperti mouse atau *track ball*.

2. *Command Line Interface (CLI) Command*

Line Interface (CLI) dengan program ini, user bisa mengetikkan perintah dalam bentuk teks dan memberikan intruksi pada komputer untuk mengerjakan tugas tertentu.

Website

Website adalah kumpulan halaman yang dibuat sebagai tujuan tertentu pada domain tertentu di Internet. Halaman-halaman tersebut saling berhubungan dan dapat diakses secara luas melalui halaman depan menggunakan browser dengan URL *website* (Waryanto, 2018). Sedangkan menurut Ippho Santoso dalam Rahmadi (2013:1) membagi *website* menjadi golongan kanan dan golongan kiri. Dalam *website* dikenal dengan sebutan *website* dinamis dan *website* statis:

a. *Website Statis*

Website Statis adalah *website* yang memiliki halaman konten yang tidak berubah-ubah.



Gambar 3. *Website Statis Startup Indonesia*
(Sumber: <https://www.ansoriweb.com/2020/02/contohwebsite-statis.html>)

b. *Website Dinamis*

Website Dinamis merupakan *website* yang memiliki struktur ditunjukan untuk update secara berkala.



Gambar 5. Website Dinamis Kaskus
(Sumber: <https://www.ansoriweb.com/2020/02/contohwebsite-dinamis.html>)

c. Website Interaktif

Website interaktif adalah website yang dirancang untuk dapat saling berinteraksi antar pelanggan. Jenis website ini tergolong ke dalam platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram dan platform media sosial lainnya.



Gambar 6. Website Interaktif Cavalier
(Sumber: <https://www.jurnalweb.com/contoh-websiteinteraktif-dengan-html5-css3-javascript/>)

Pet Shop

Menurut Permentaan Jasa Medik No. 02/Permentan/OT.140/1/2010, klinik hewan adalah tempat usaha pelayanan jasa medik veteriner yang dijalankan oleh suatu manajemen dengan dipimpin oleh seorang dokter hewan penanggung jawab dan memiliki fasilitas untuk pengamatan hewan yang mendapat gangguan kesehatan tertentu. 8 Pemahaman mengenai Klinik yang menjadi judul tugas seminar ini mempunyai aturan-aturan yang ditetapkan oleh peraturan pemerintahan yang berdasar pada Undang-Undang yang ada. Karena itu pertimbangan yang akan ada dalam sebuah klinik dengan melihat jenis pelayanan yang diberikan serta adanya persyaratan sebuah bangunan klinik. Teori yang dijabarkan diatas hanyalah sebuah pendekatan pengertian yang didasari oleh studi objek yang sejenis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengumpulan data seperti observasi ini dilakukan untuk menganalisis kondisi secara langsung atau operasional Pet Shop Azria. Pada obvservasi ini dilakukan pada 2 tempat, di jalan Merpati no.54, Lamongan sebagai tempat Pet Shop Azria melayani pelanggan, memiliki

jam operasional dari 08:00 WIB-20:00 WIB setiap hari senin-sabtu, untuk hari minggu libur tidak beroperasi. Kemudian di Perumahan Graha Indah no.DD 6, Lamongan yaitu merupakan kediaman Drh. Nurinda sebagai tempat konsultasi dokter kedua, akan tetapi saat ini masih tahap renovasi sehingga difokuskan untuk beroperasi di jalan Merpati no.54. Hasil analisis kebutuhan pada Pet Shop Azria meliputi media pendukung seperti: roll banner, tripod banner, stationary, merchandise, dan buku riwayat hewan peliharaan pelanggan. Media Promosi melalui Instagram juga dibutuhkan Pet Shop Azria.



Gambar 8. Dokumentasi Observasi
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Dalam wawancara ini pihak yang diwawancarai dapat diminta untuk mengemukakan pendapat dan idenya dalam proses perancangan desain user interface pada Pet Shop Azria. Narasumber pertama, Drh. Nurinda yaitu dokter yang menangani sekaligus pemiliki Pet Shop Azria memaparkan kondisi hewan peliharaan pelanggan yang sering ditangani seperti: reservasi hotel untuk membantu pelanggan ketika sedang diluar kota atau pelanggan yang tidak memungkinkan untuk merawat hewan peliharaan pada waktu tertentu, reservasi grooming dengan beberapa jenis sesuai keluhan yang dialami hewan peliharaan pelanggan, reservasi vaksin menjadi solusi bagi hewan peliharaan yang mengalami gangguan kesehatan atau sesuai umur hewan yang harus divaksin, kemudian terakhir reservasi vitamin pada hewan peliharaan sebagai bentuk untuk menjaga kondisi agar tetap sehat dan meminimalisir terkena penyakit. Hasil dari pemaparan jenis reservasi yang ditangani Drh. Nurinda outputnya akan menjadi jenis pelayanan pada perancangan website Pet Shop Azria. Narasumber yang kedua yaitu admin Pet Shop Azria, menjelaskan tentang alur input dan out put data pelanggan dari cara

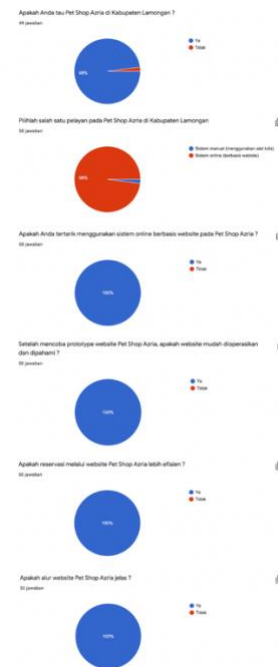
manual menggunakan alat tulis merubahnya dalam sitem *website* agar pelayanan lebih mudah. Selain itu admin juga menjelaskan mobilitas pelanggan saat visit ke *Pet Shop Azria*, dan menjelaskan alur proses reservasi pelanggan yang sudah dipaparkan oleh Drh. Nurinda.

Dalam teknik dokumentasi ini mengambil beberapa foto kondisi operasional di *Pet Shop Azria*, mendokumentasikan arsip atau data, dan bahan-bahan tertulis seperti macam harga reservasi, logo, beserta *announcement* khusus yang ada dalam *Pet Shop Azria*. Proses dokumentasi ini peneliti mendapatkan spot untuk pengaplikasian media sesuai dari analisis kebutuhan beserta asset yang akan digunakan dalam proses perancangan *website* dan media pendukung lainnya.

Pada teknik kepustakaan ini peneliti dapat mengumpulkan data-data teori tentang desain *interface*, *website*, jenis *website*, jenis vaksin untuk hewan, jenis vitamin, dan keluhan keluhan hewan peliharaan. Kemudian mendapatkan teori-teori tentang desain seperti warna, tipografi, layout untuk *website Pet Shop Azria* di Kabupaten Lamongan.

User Test

Hasil dari *user test prototyping* pada 50 orang *website Pet Shop Azria*, menyimpulkan berdasarkan data diagram presentase 98% orang mengetahui *Pet Shop Azria* Di Kabupaten Lamongan, 98% orang memilih sistem online (*website*) untuk *pet shop*, 100 % orang tertarik dengan sistem online *website*, 100% orang mudah mengoperasikan *prototype website Pet Shop Azria*, 100% orang memilih reservasi online lebih efisien, 100% orang memilih alur *website Pet Shop Azria* jelas. Sehingga dapat menarik kesimpulan bahwa *prototype website Pet Shop Azria* dapat diterima oleh banyak masyarakat dari efisiensi, sistem *website* yang jelas.



Gambar 9. Hasil *User Test Prototype Website*
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Hasil Analisis Data

Pada metode analisis data penulis menggunakan metode 5W+1H. Kemudian hasil analisis akan disimpulkan bahwa perancangan desain *user interface* untuk mempermudah sistem layanan antara admin dan pelanggan. Merancang desain *user interface Pet Shop Azria* yang efisien dan mudah digunakan oleh pelanggan melalui *website*. Pada saat mengaplikasi media menjadi lebih informatif sehingga dapat memberikan informasi kepada pelanggan tentang *Pet Shop Azria* di Kabupaten Lamongan. Adanya *website* membentuk sistem yang lebih sistematis dan terstruktur.

Perancangan *website* ini memiliki alasan untuk memperbaiki sistem input dan output data pelanggan, sedangkan untuk admin saat menangani berbagai keluhan penyakit atau kebutuhan pada hewan peliharaan. Adanya *website* pada *Pet Shop Azria* dapat reservasi secara online oleh pelanggan yang memiliki keluhan pada hewan peliharaannya.

Perancangan ini juga memiliki target *audience* untuk pelanggan yang memiliki hewan peliharaan anjing atau kucing, dengan usia pelanggan dewasa 20-60 tahun. Pada pelanggan

usia dewasa ini ketika membutuhkan atau mengalami keluhan dari hewan peliharaan akan membawanya pada tempat yang tepat yaitu *Pet Shop Azria*. Pelanggan yang memiliki hewan peliharaan ketika mengalami keluhan berbagai jenis penyakit, vitamin, vaksin untuk hewan peliharaan (kucing, anjing) bisa reservasi di *Pet Shop Azria*. Selain itu reservasi hotel untuk pelanggan tidak bisa merawatnya secara langsung dan grooming untuk hewan peliharaan yang dilakukan rutin secara berkala.

Website pada *Pet Shop Azria* ini dapat digunakan setiap saat untuk pelanggan hanya dengan mengunjungi alamat *website Pet Shop Azria*, sedangkan untuk admin dapat menggunakan saat di lokasi *Pet Shop Azria* sesuai jam operasional sebab membutuhkan perangkat komputer untuk menerima input dari pelanggan.

Sistem *website* pada *Pet Shop Azria* dapat dioperasionalkan Ketika jam operasional *Pet Shop Azria* dari pukul 08:00 WIB-20:00 WIB hari Senin-Sabtu akan ditangani hasil input dari pelanggan, akan tetapi untuk proses input dari pelanggan bisa dilakukan setiap saat dimanapun dan kapanpun. Perancangan *website* yang informatif dan dapat berinteraksi dengan mudah untuk pelanggan. Menyusun alur *website* sesuai kebutuhan pelanggan dengan menggunakan pendekatan perancangan UCD (*User Centered Design*)

Konsep Kreatif Pelanggan

Tujuan Kreatif

Perancangan *website* pada *Pet Shop Azria* bertujuan untuk mempermudah sistem layanan antara admin dan pelanggan dalam reservasi yang dibutuhkan. Membuat sistem yang ada di *Pet Shop Azria* menjadi lebih sistematis dan mudah dipahami ketika input atau output data. Selain itu merancang desain *user interface* yang efisien dan mudah dipahami dengan menggunakan *website* interaktif. Dapat memberikan informasi dengan media yang informatif tentang pelayanan yang ada pada *Pet Shop Azria*, berbagai jenis reservasi beserta penjelasan yang ada, sehingga dapat mengedukasi pelanggan untuk keluhan yang sedang dialami.

Strategi Kreatif Perancangan

Pada media utama yaitu perancangan *website Pet Shop Azria* menggunakan *website* interaktif selain berfungsi untuk input dan output reservasi pelanggan, juga dapat memberi edukasi mengenai pelayanan yang ada pada *Pet Shop Azria* sehingga pelanggan dapat mengetahui dan memahami meskipun berinteraksi melalui online. Desain *user interface* dirancang dengan menarik dan fitur yang jelas agar pelanggan mudah memahami dan mengoperasikan dimanapun dan kapanpun. Kemudian strategi untuk media pendukung dari hasil analisis kebutuhan sebagai bentuk pancingan pelanggan agar ketika visit ke tempat *Pet Shop Azria* merasa senang dengan adanya bonus untuk minimal *purchase* reservasi. Kemudian mengenai pelayan secara langsung juga ditingkatkan sesuai informasi yang ada di *website* dengan sepenuh hati, dan ramah, *treatment* yang diberikan agar pelanggan dapat reservasi kembali.

Topik dan Tema

Perancangan *website Pet Shop Azria* mengangkat tentang kasih sayang manusia ke hewan peliharaan, maka hewan juga akan memberi kasih sayang ke pemiliknya. Pendekatan ini memberi suasana hangat, nyaman, tentram, penuh kasih sayang. Tema perancang ini yaitu '*Humans and Animals*' interaksi hangat yang ada didalamnya dapat meningkat rasa kepedulian yang tinggi bagi masyarakat pecinta hewan peliharaan. Selain itu interaksi dapat meningkatkan kondisi perasaan yang baik bagi pemilik untuk memulai aktivitas pada kehidupan sehari-hari. Dampak baik ini juga diharapkan untuk pelanggan-pelanggan *Pet Shop Azria* di Kabupaten Lamongan.

Karakteristik Target Audience

Karakteristik target yang dipilih berdasarkan tujuan serta konsep perancangan *website* adalah:

a. Demografis

- Masyarakat yang memiliki hewan peliharaan anjing atau kucing.
- Jenis kelamin laki-laki dan perempuan.
- Usia Minimal 20 Tahun.

- Pekerjaan sebagai mahasiswa, ibu rumah tangga, pekerja kantoran ataupun pembisnis.
- Tingkat pendidikan Perguruan Tinggi hingga pengajar.

b. Geografis

Bertempat tinggal di sekitar daerah Kabupaten Lamongan, Jawa Timur.

c. Psikografis

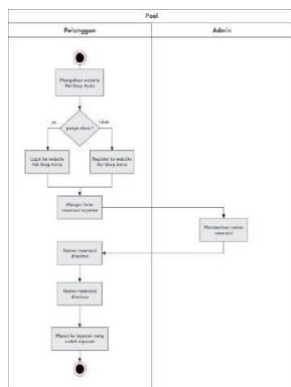
Masyarakat usia dewasa 20-60 tahun, yang tingkat kepedulian tinggi untuk hewan peliharaan, dan dapat mengetahui tempat yang tepat untuk hewan peliharaan apabila terdapat keluhan atau kebutuhan.

d. Behaviour

Tingkat kepedulian tinggi terhadap hewan peliharaan, penuh kasih sayang, tanggap terhadap kondisi hewan peliharaan.

Arsitektur Informasi Website

Dalam arsitektur informasi memiliki fungsi sebagai pedoman alur kerja *website Pet Shop Azria*. Selain itu, bertujuan agar halaman tetap pada batasnya sehingga perancangan sesuai kengan konsep dan tujuan yang dibuat.



Gambar 9. Bagan Alur Arsitektur Website
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Konsep Media Media Utama

Media utama dari perancangan *website Pet Shop Azria* ini adalah sebuah *website* interaktif dengan beberapa menu *bar* pada *interface website* yang beresolusi 1920 pixel x 1080 pixel. Terdapat 2 jenis halaman yaitu halaman sebelum masuk dan halaman masuk pada *website Pet Shop Azria*.

1. Halaman sebelum masuk

Pada halaman ini membahas tentang profil *Pet Shop Azria* seperti pelayanan yang digunakan, fasilitas yang dimiliki dan deskripsi profil. Selain itu terdapat input data pelanggan melalui form yang sudah disediakan, berisi nama pengguna, alamat email, alamat tempat tinggal, nomor handphone, kata sandi, konfirmasi kata sandi. Dalam halaman ini terdapat menu bar, seperti:

a. Beranda

Pada menu bar beranda, terdapat informasi profil *Pet Shop Azria*, pelayanan yang digunakan dan informasi singkat mengenai reservasi yang tersedia.

b. Servis

Menu bar servis berisi rincian jenis reservasi seperti jenis singkat berbagai penanganan reservasi dan harganya.

c. Kontak

Dalam menu bar kontak berisi tentang alamat, instagram, email, whatsapp dan deskripsi lanjutan *Pet Shop Azria*.

c. Masuk

Ada 2 alur dalam menu bar masuk, pertama apabila sudah mendaftarkan data diri pelanggan hanya memasukan nama pengguna dan kata sandi. Jika belum mendaftar maka dianjurkan untuk mengisi data pelanggan di form yang sudah tersedia berisi nama pengguna, alamat email, alamat tempat tinggal, nomor handphone, kata sandi, konfirmasi kata sandi.

2. Halaman masuk

Dalam halaman masuk ini berisi tentang data hewan peliharaan pelanggan seperti, nama hewan, tanggal lahir, jenis hewan dan berisi tentang pilihan jenis reservasi yang akan dipilih, beserta nomor antrian yang sedang berlangsung atau nomor antrian pelanggan. Pada landing page terdapat pop up tentang derkripsi dari masing-masing jenis reservasi yang tersedian di *Pet Shop Azria*. Terdapat menu bar sebagai berikut:

a. Beranda

Menu bar beranda berisi nomor antrian yang sedang berjalan dan nomor antrian pelanggan setelah sukses memilih reservasi yang butuhkan.

b. Data Hewan

Dalam menu bar data hewan menyimpan data hewan peliharaan yang telah diinput oleh pemilik, Menu bar ini dapat menyimpan data hewan peliharaan lebih dari satu melalui menu yang tersedia. Data hewan peliharaan meliputi nama hewan, tanggal lahir, jenis hewan.

c. Servis

Pada menu bar servis yang ada di halaman masuk berisi tentang input data reservasi yang pelanggan pilih, beserta pengisian data sesuai pilihan agar dapat mengidentifikasi reservasi ketika diinput pelanggan.

d. Profil

Menu bar profil berisi tentang data pemilik atau pelanggan yang telah berhasil diinput pada halaman sebelum masuk.

e. Riwayat

Dalam menu bar riwayat terdapat rekapan hasil reservasi yang sudah pernah dilakukan, sehingga pelanggan dapat mengetahui riwayat hewan peliharaan dengan mudah.

f. Keluar

Pada menu bar keluar sebagai bentuk pelanggan sudah menyelesaikan pada halaman masuk dan akan kembali pada halaman sebelum masuk.

Konsep visual

Warna/Tone Colour

Berhubungan dengan topik/tema yang diangkat yaitu kasih sayang '*Humans and Animals*', interaksi tersebut yang membangun kehangatan dalam sebuah kehidupan. Dalam perancangan ini ada 2 macam warna yaitu warna primer dan warna sekunder. Warna orange merupakan warna primer berdasarkan dari topik/tema yang diangkat, selain itu memiliki arti ketenangan, kehangatan dalam sebuah hubungan. Sedangkan. Sedangkan warna sekunder adalah warna coklat dan *cream* yang memiliki arti kesehatan dan keramahan dalam pelayanan *Pet Shop Azria*.



Gambar 10. Tone Colour
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Design type/ Tipografi

Terdapat 2 jenis *type* yang digunakan dalam perancangan ini. *Type* primer yaitu Baloo Tammudu 2 termasuk jenis sans-serif memiliki karakteristik sesuai asset grafis dalam perancangan ini dan digunakan pada logo *Pet Shop Azria*, kemudian *type* sekunder yaitu Roboto sebab simple, tingkat keterbacaan tinggi meskipun dalam ukuran kecil.



Gambar 11. Design Type/ Tipografi
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Gaya Desain Website

Dalam perancangan website *Pet Shop Azria*, menggunakan gaya desain *website parallax effect*, gaya ini merupakan penggabungan antara gambar dan juga *type* yang dibuat secara sederhana dan simple, sehingga tampilan yang elegan mudah tersampaikan dan dipahami informasi yang ada didalam *website Pet Shop Azria*.



Gambar 12. Style website dan desain
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Proses Penjaringan Ide Penjaringan ide

Muncul ide perancangan ini didapatkan berangkat dari lingkungan yang ada disekitar penulis, berawal dari rutinitas berbelanja memenuhi kebutuhan hewan kucing pribadi, lokasi *Pet Shop Azria* ini berdekatan dengan tempat kerja penulis. Pada saat akan melakukan

reservasi untuk hewan peliharaan yang terganggu oleh sistem manual input data dengan alat tulis, yang memakan waktu cukup lama. Pada saat bersamaan penulis lagi mengerjakan *project website* dari klien. Sehingga timbul suatu solusi untuk merancang *website* agar reservasi lebih mudah

Berlanjut ketahap proses perancangan yang sudah mengantongi hasil dari metode penelitian dari observasi, wawancara, dokumentasi, hingga kepustakaan. Dari hasil tersebut penulis mulai merancang perancangan *website Pet Shop Azria* dari proses sketsa, *flowchart*, *wireframe*, hingga *prototyping website Pet Shop Azria*. Berlanjut pada media pendukung sesuai dari analisis kebutuhan yang dibutuhkan *Pet Shop Azria*.

Alur Mengoperasionalkan Website Alur Masuk Website

- Masukan ‘Nama Pengguna’ dan ‘Kata Sandi’ yang sudah terdaftar pada *website Pet Shop Azria*.
- Klik ‘Masuk’ untuk memulai jenis reservasi sesuai yang pelanggan butuhkan.
- Klik ‘Keluar’ apabila sudah menyelesaikan reservasi pelanggan.

Alur Daftar Website

- Apabila belum mendaftarkan data diri, klik silakan daftar ‘disini’ untuk mengisi data pelanggan
- Masukan nama pengguna, alamat email, alamat tempat tinggal, nomor handphone, kata sandi, konfirmasi kata sandi sesuai data pelanggan, kemudian klik ‘Daftar’
- Apabila data pelanggan sudah tersimpan, maka akan lanjut untuk masukan ‘nama pengguna’ dan ‘kata sandi’ yang sudah terdaftar.
- Kemudian klik ‘Masuk’ agar dapat memulai reservasi yang pelanggan butuhkan sesuai hewan peliharaan.

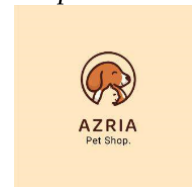
Alur Reservasi Website

- Sebelum memilih reservasi, masukan ‘data hewan’ peliharaan pelanggan terlebih dahulu, seperti nama hewan, tanggal lahir hewan dan jenis hewan, contoh: Chika, 12/06/2020, kucing.

- Lalu klik ‘Proses’ agar data hewan pelanggan berhasil disimpan. Apabila ada perubahan data hewan bisa diedit dengan mengklik icon edit untuk memulai mengedit data hewan dan icon hapus untuk menghapus data hewan peliharaan pelanggan.
- Setelah data hewan tersimpan, mulai memilih jenis reservasi pada menu ‘Servis’ ada berbagai macam seperti: reservasi hotel, reservasi grooming, reservasi vaksin, reservasi vitamin. Isi data hewan dan kebutuhan yang sesuai, kemudian klik ‘Pesan’ agar segera mengetahui nomor antrian pelanggan.
- Menu ‘Riwayat’ berisi tentang riwayat hewan peliharaan pelanggan setelah melakukan reservasi di *Pet Shop Azria*.
- Apabila sudah menyelesaikan, bisa klik ‘Keluar’ untuk meninggalkan halaman.

Pengembangan Desain Logo

Pada logo ini digunakan sebagai label branding *Pet Shop Azria*, dan pengaplikasiannya. Nama yang digunakan sesuai dengan awal berdirinya *Pet Shop Azria*. Logo ini memiliki arti kehangatan dan berinteraksi dengan hewan peliharaan dan pemiliknya. Desain dan warna merepresentasikan keramahan pelayan yang dilakukan di *Pet Shop Azria*.



Gambar 13. Logo *Pet Shop Azria*
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Website

Berikut adalah desain *user interface website Pet Shop Azria* dengan menu bar yang ada didalamnya. Tersedia link untuk melihat prototype *website Pet Shop Azria* <https://bit.ly/WebPetShopAzria>



Gambar 14. Website *Pet Shop Azria*
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Media Pendukung

Peran media pendukung untuk mendukung media utama dalam mempromosikan produk dan memenuhi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, beserta sebagai pelengkap media utama. Berikut media pendukung yang digunakan.

Brosur

Dalam brosur berisi profil *Pet Shop Azria*, pelayanan yang digunakan jenis reservasi, link *website*, cara masuk *website*, cara mendaftar pada *website* dan cara memesan reservasi pada *website*.



Gambar 15. Brosur
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Buku Riwayat Hewan

Pada buku riwayat hewan berisi data pemilik dan data hewan beserta data riwayat yang telah dilakukan hewan peliharaan



Gambar 16. Buku Riwayat Hewan
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Sign Link dan Logo

Media pendukung sign link berisi link *website* untuk mempermudah pelanggan jika mencari *website Pet Shop Azria*. Sign logo berfungsi sebagai penanda lokasi *Pet Shop Azria*, sehingga pelanggan mudah mengenali meskipun dari batas jalan.



Gambar 17. Sign link
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)



Gambar 18. Sign logo
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Map dan Head Latter

Berperan sebagai penunjang pelayanan apabila memerlukan *print out* data saat proses penanganan dari reservasi yang diinput pelanggan.



Gambar 19. Map dan Head Latter (Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Paper Bag

Memiliki fungsi sebagai wadah setelah transaksi, buku riwayat dan merchandise ketika pelanggan mendapatkannya.



Gambar 20. Paper Bag
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Kartu Nama

Dalam kartu nama berisi data *Pet Shop Azria* seperti, alamat email, Instagram, nomor whatsapp, dan alamat lokasi, untuk memudahkan pelanggan dalam mencari informasi mengenai *Pet Shop Azria*.



Gambar 21. Kartu Nama
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Member Card

Member card ini berisi data hewan peliharaan seperti, nama hewan, pemilik hewan, nomor pemilik, alamat email dan alamat tempat tinggal.



Gambar 22. Member Card
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Roll Banner

Berperan sebagai media promosi *website Pet Shop Azria*, sebab isi didalamnya mengenai jenis reservasi dan ajakan bahwa menyediakan

reservasi online. Selain itu mudah dibaca sebab ukuran roll banner yang besar.



Gambar 23. Roll Banner
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Tripod Banner

Fungsi tripod banner hampir sama dengan roll banner, akan tetapi tripod banner mudah diletakan di bagian sudut ruangan dan tempat kasir, sebab tidak memakan banyak tempat namun tetap mudah dibaca.



Gambar 24. Tripod Banner
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Feed Instagram

Peran Instagram sebagai media promosi *Pet Shop Azria* melalui online. Mengandung

informasi terupdate untuk pelanggan dan edukasi yang sering dialami pelanggan.



Gambar 25. Feed Instagram
(Sumber: Ayu Nurafni, 2021)

Link Karya

Berikut merupakan link karya berisi file kumpulan karya dan video *display* media.

(<https://bit.ly/KaryaSkripsiAfni>)

SIMPULAN DAN SARAN

Website *Pet Shop Azria* dirancang sebagai bentuk mempermudah input dan output data antar admin dan pelanggan dalam reservasi online. Pelanggan lebih mudah mengakses website dimanapun dan kapanpun ketika mengalami keluhan pada hewan peliharaannya. Website pada *Pet Shop Azria* ini juga menjadi solusi agar sistem yang digunakan lebih sistematis dan mudah dioperasikan.

Dalam proses perancangan website menggunakan website interaktif sehingga bagi pelanggan mudah untuk dipahami dan diterima. Desain *user interface* dengan topik/ tema ‘*Humans and Animals*’ yang mencerminkan kehangatan kasing saying, rasa peduli yang tinggi terhadap hewan peliharaan, memiliki dampak baik untuk aktivitas sehari-hari. Representasi warna juga memiliki arti keramahan yang diterapkan pada pelayanan *Pet Shop Azria*. Selain itu media pendukung untuk melengkapi promosi pada pelanggan sekaligus menyampaikan pesan bahwa di *Pet Shop Azria* sudah bisa diberlakukan reservasi online dan mudah mengaksesnya. Inovasi perancangan website ini juga peduli dengan pandemi saat ini, sebagai bentuk antisipasi terhadap penyebaran virus untuk kebaikan bersama.

Meskipun kondisi saat ini merupakan salah satu kendala dalam proses penelitian, akan tetapi tetap bisa teratasi dengan maksimal. Perancangan dengan hasil *prototype* ini untuk kedepannya agar website dapat terealisasi dan dioperasikan secara langsung untuk Pet Shop Azria. Kemudian untuk proses cetak buku riwayat hewan biaya cukup mahal untuk persatuannya, sehingga cetak jumlah lebih banyak agar biaya yang dikeluarkan lebih murah, mengingat setiap hewan peliharaan mendapatkan buku riwayat hewan selama reservasi di *Pet Shop* Azria.

REFERENSI

- Intermedia, B. 2014. *Pengertian PHP : Fungsi, Syntax, dan Alasan Menggunakan PHP*.
- T. Schlatter and D. Levinson, (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Elsevier.
- Herrington, J., Reeves, T.C., & Oliver, R. 2010. *A guide to authentic e-learning*. UK: Routledge.
- Alatas, H. (2013). *Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Anggraini, Gita Listya. (2015). *Analisis User Experience dan User Interface pada Website Job Portal dengan Pendekatan User-Centered Design dan GOMS Analysis*. Skripsi. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Oktavianti, Gita. (2019). *Pengantar Sistem Informasi*. 30. Roger S.Pressman, Ph.D. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi* edisi 7. Yogyakarta : Andi
- Aryani, D., Ihsan, M. N., & Septiyani, P. (2017). *Prototype sistem absensi dengan metode face recognition berbasis arduino pada smk negeri 5 kabupaten tangerang*. (Semnas tekno media online)
- Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Hudiarto. (20 12). *Apaakah Sistem Informais Itu?* Retrieved from <https://sis.binus.ac.id:https://sis.binus.ac.id/2017/09/12/apakah-sisteminformasi-itu-2>
- Friska Kumala, (2008), *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pet Shop*. Jurusan Teknik Informatika, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Andi Reyanaldi, (2019). *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost*. *Desain Komunikasi Visual*, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.
- Serba serbi technology, (2020) dilihat pada tanggal 29 Februari 2021, <https://idcloudhost.com/apa-itu-user-interface-uipengertian-fungsi-dan-cara-kerjanya/>
- My Trip, (2021). dilihat pada tanggal 29 Februari 2021, <https://www.mytrip.co.id/article/jenis-jenis-vaksin-hewan>
- Halodoc, (2020) dilihat pada tanggal 29 Februari 2021, <https://www.halodoc.com/artikel/ketahui-6-penyakit-yang-rentan-dialami-kucing-peliharaan>
- Kontan, (2021). Dilihat pada tanggal 21 Juli 2021, <https://industri.kontan.co.id/news/bisnis-hewan-peliharaan-booming-startup-petskita-tangkap-peluang-pet-economy>
- Facebook, (2021). Dilihat pada tanggal 21 Juli 2021, <https://www.facebook.com/groups/335007947522325/>