

Perancangan Aplikasi Pawcare Sebagai Media Pemantauan Kesehatan Kucing

Meiza Aulia Salsabila¹, Izan Qomarats², Aryoni Ananta³, Well Victory⁴

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

²Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

³Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

⁴Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

¹Auliaswijayas@email.com, ²izanqomarats1508@email.com, ³aryoniananta15@email.com, ⁴wllvctry@email.com

Abstrak

Tingginya kepemilikan kucing di Indonesia meningkatkan kebutuhan akan pengelolaan kesehatan hewan peliharaan yang lebih terstruktur. Namun, pemilik kucing masih mengalami kendala dalam mencatat riwayat kesehatan, mengingat jadwal perawatan, serta memantau perubahan kondisi kucing secara konsisten, terutama pada pemilik multi-kucing. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *interface* aplikasi PawCare sebagai media pemantauan Kesehatan kucing berbasis kebutuhan pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) melalui tahapan identifikasi kebutuhan pengguna, analisis permasalahan, perancangan struktur aplikasi, dan pengembangan desain *interface*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan praktisi dokter hewan, survei pemilik kucing, serta analisis aplikasi sejenis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan media pencatatan kesehatan yang terintegrasi, tidak hanya berupa sistem pengingat, tetapi juga mampu menyimpan riwayat kesehatan kucing secara berkelanjutan. Berdasarkan hasil tersebut, PawCare dirancang dengan tujuh fitur utama meliputi pengingat vaksin, obat cacing, obat kutu dan serangga, obat-obatan, pencatatan gejala abnormal, pengingat grooming, serta pemantauan tren berat badan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan UCD mampu menghasilkan desain aplikasi yang terstruktur, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pemilik kucing dalam melakukan pemantauan kesehatan secara rutin.

Kata Kunci: *user-centered design, interface design, aplikasi mobile, kesehatan kucing, UI/UX*

PENDAHULUAN

Kepemilikan hewan peliharaan, khususnya kucing, mengalami peningkatan signifikan seiring perubahan gaya hidup masyarakat urban. Kucing menjadi salah satu hewan peliharaan yang paling populer di Indonesia dengan tingkat kepemilikan yang tinggi dibandingkan negara lain di kawasan Asia. Berdasarkan survei Rakuten Insight (2021), Indonesia menempati posisi pertama dalam kepemilikan kucing di Asia dengan persentase mencapai 47% dari total responden. Tingginya angka tersebut juga didukung oleh estimasi populasi kucing peliharaan di Indonesia yang telah mencapai jutaan ekor (Prayoga, 2026). Fenomena ini menunjukkan bahwa kucing tidak hanya dipandang sebagai hewan peliharaan, tetapi juga sebagai bagian dari kehidupan sosial pemiliknya yang berperan dalam memberikan companionship, mengurangi stres, serta membangun rutinitas harian.

Peningkatan jumlah pemilik kucing turut meningkatkan kebutuhan terhadap pengelolaan kesehatan dan perawatan hewan peliharaan secara lebih sistematis. Perawatan kucing tidak hanya terbatas pada pemberian makanan dan tempat tinggal, tetapi mencakup berbagai aspek seperti pemenuhan nutrisi, kebersihan, grooming, vaksinasi, pemberian obat-obatan, pemantauan berat badan, serta observasi perubahan perilaku. Kucing memiliki kecenderungan untuk menyembunyikan rasa sakit sehingga gejala gangguan kesehatan sering kali sulit dikenali oleh pemilik hingga kondisi berkembang menjadi lebih serius. Oleh karena itu, pencatatan riwayat kesehatan dan pemantauan indikator dasar seperti pola makan, konsumsi air, aktivitas, frekuensi buang air, serta perubahan perilaku menjadi aspek penting dalam menjaga kesehatan kucing secara preventif.

Namun, implementasi pemantauan kesehatan kucing secara rutin masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada pemilik yang memiliki lebih dari satu ekor kucing. Berdasarkan observasi lapangan, banyak pemilik mengalami kesulitan dalam mengelola informasi kesehatan setiap kucing karena perbedaan jadwal vaksinasi, kebutuhan pengobatan, pola makan, hingga kondisi kesehatan individu. Pencatatan yang masih dilakukan secara manual melalui buku vaksin, pesan digital, kalender pribadi, maupun dokumen terpisah menyebabkan informasi kesehatan sering kali tidak terdokumentasi secara lengkap dan sulit diakses kembali. Kondisi tersebut berpotensi menghambat proses pemeriksaan karena dokter hewan tidak memperoleh riwayat kesehatan yang optimal sebagai dasar dalam menentukan diagnosis dan tindakan medis.

Permasalahan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan dokter hewan yang menunjukkan bahwa kurangnya dokumentasi kesehatan merupakan salah satu hambatan dalam proses pemeriksaan. Beberapa permasalahan yang sering ditemukan meliputi hilangnya buku vaksin, ketidaklengkapan informasi mengenai riwayat penyakit, kesulitan memantau kondisi

kucing dalam rumah tangga dengan banyak hewan, serta rendahnya pemahaman pemilik terhadap indikator kesehatan dasar. Padahal, data seperti jadwal vaksinasi, pemberian obat cacing, penggunaan obat kutu, perubahan berat badan, hingga gejala abnormal merupakan informasi penting yang dapat membantu proses deteksi dini dan mengurangi risiko keterlambatan penanganan.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang untuk menghadirkan solusi berbasis aplikasi *mobile* dalam mendukung pengelolaan kesehatan hewan peliharaan. Tingginya penetrasi penggunaan perangkat digital di Indonesia menunjukkan bahwa aplikasi *mobile* memiliki potensi besar sebagai media pendukung aktivitas sehari-hari. Berdasarkan laporan DataReportal Digital Indonesia (2024), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai ratusan juta pengguna dengan jumlah perangkat *mobile* aktif yang melampaui jumlah populasi. Selain itu, kelompok usia pengguna smartphone terbesar berada pada rentang usia produktif yang sejalan dengan karakteristik mayoritas pemilik kucing di Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *mobile* dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk membantu pemilik kucing mengelola informasi kesehatan secara praktis dan berkelanjutan.

Meskipun demikian, keberhasilan sebuah aplikasi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan fitur, tetapi juga oleh kualitas pengalaman pengguna (*User Experience*) dan desain *Interface* (*User Interface*). Penelitian mengenai evaluasi aplikasi *mobile* health menunjukkan bahwa aspek usability menjadi faktor penting dalam menentukan penerimaan pengguna terhadap aplikasi kesehatan digital. *Interface* yang kompleks, kurang intuitif, atau tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat menjadi hambatan dalam penggunaan aplikasi secara konsisten. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi pemantauan kesehatan kucing perlu mempertimbangkan pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna agar mampu mendukung kebiasaan pemilik dalam melakukan pencatatan secara rutin.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu aplikasi yang mampu membantu pemilik kucing dalam mengelola data kesehatan secara terintegrasi, mudah digunakan, dan dapat diakses kapan saja. Penelitian ini berfokus pada perancangan aplikasi PawCare sebagai media pemantauan kesehatan kucing berbasis *mobile* dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan fitur utama berupa pengingat vaksinasi, obat cacing, obat kutu, obat-obatan, pencatatan gejala abnormal, pengingat grooming, serta pemantauan tren berat badan. Melalui perancangan tersebut, PawCare diharapkan dapat membantu *cat owner* dalam meningkatkan keteraturan pencatatan kesehatan, mendukung komunikasi dengan dokter hewan, serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas perawatan dan kesejahteraan hewan peliharaan.

Beberapa aplikasi yang relevan dengan konsep ini adalah **11Pets**, **VitusVet**, dan **PetDesk**. **11Pets** merupakan aplikasi pengelolaan kesehatan hewan yang menyediakan fitur pencatatan riwayat kesehatan, pengingat vaksin, obat-obatan, grooming, serta pemantauan berat badan. Aplikasi ini menjadi referensi dalam pengembangan fitur utama PawCare, namun masih memiliki keterbatasan karena ditujukan untuk berbagai jenis hewan dan belum berfokus pada kebutuhan spesifik kucing. Sementara itu, **VitusVet** dan **PetDesk** lebih menekankan integrasi antara pemilik hewan dengan layanan dokter hewan melalui sistem rekam medis digital dan pengelolaan jadwal perawatan. Meskipun memberikan kemudahan akses informasi kesehatan, kedua aplikasi tersebut memiliki ketergantungan terhadap klinik atau layanan mitra sehingga kurang fleksibel bagi pengguna yang ingin melakukan pencatatan kesehatan secara mandiri.

Berdasarkan tinjauan tersebut, dapat diketahui bahwa aplikasi kesehatan hewan yang telah tersedia masih memiliki keterbatasan dalam aspek spesifikasi kebutuhan kucing, kemandirian pencatatan oleh pemilik, serta adaptasi terhadap pengguna lokal. Oleh karena itu, PawCare dirancang sebagai aplikasi pemantauan kesehatan kucing yang berfokus pada *cat owner* Indonesia dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). PawCare mengintegrasikan fitur pengingat vaksin, obat cacing, obat kutu, obat-obatan, pencatatan gejala abnormal, pengingat grooming, dan pemantauan tren berat badan dalam satu sistem yang sederhana dan mudah digunakan.

METODE

Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode perancangan desain dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) untuk menghasilkan rancangan aplikasi pemantauan kesehatan kucing yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini digunakan karena proses perancangan berfokus pada pemahaman masalah, kebutuhan, serta pengalaman pengguna sebagai dasar dalam pengembangan fitur dan *Interface* aplikasi PawCare.

Tahap awal penelitian dilakukan melalui proses pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, survei, dan studi pustaka. Observasi dilakukan terhadap beberapa aplikasi sejenis seperti **11Pets**, **VitusVet**, dan **PetDesk** untuk menganalisis fitur, alur penggunaan (*user flow*), serta pendekatan desain *Interface* yang telah diterapkan. Analisis tersebut digunakan sebagai referensi dalam menentukan kebutuhan fitur dan menemukan peluang pengembangan yang dapat diterapkan pada PawCare.

Wawancara dilakukan dengan dokter hewan untuk memperoleh pemahaman mengenai permasalahan pencatatan dan pemantauan kesehatan kucing dari perspektif profesional. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pemilik kucing masih menghadapi kendala dalam menyimpan riwayat kesehatan, mengingat jadwal perawatan, serta memantau perubahan kondisi kucing secara konsisten. Data tersebut menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan fitur seperti pengingat vaksinasi, obat-obatan, grooming, pencatatan gejala abnormal, dan pemantauan berat badan.

Selain itu, survei dilakukan kepada pemilik kucing untuk mengetahui kebiasaan, kebutuhan, serta hambatan pengguna dalam melakukan pencatatan kesehatan hewan peliharaan. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian pengguna masih menggunakan metode manual seperti buku, catatan ponsel, maupun aplikasi umum sehingga informasi kesehatan sering kali tidak tersimpan secara terstruktur. Studi pustaka juga dilakukan dengan mengkaji jurnal, artikel, dan referensi terkait kesehatan hewan, aplikasi digital, serta prinsip desain *Interface* untuk memperkuat landasan perancangan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan karakteristik target pengguna dan kebutuhan sistem. Target pengguna PawCare merupakan pemilik kucing berusia 18–40 tahun yang aktif menggunakan perangkat digital dan memiliki kepedulian terhadap kesehatan hewan peliharaan. Analisis kebutuhan tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyusun struktur informasi, fitur aplikasi, serta strategi desain *Interface*.

Proses perancangan dilakukan menggunakan pendekatan **Challenge Based Learning (CBL)** yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu *Engage*, *Investigate*, dan *Act*. Tahap *Engage* dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan utama terkait pencatatan kesehatan kucing. Tahap *Investigate* dilakukan melalui riset pengguna dan analisis referensi untuk memperoleh solusi yang sesuai. Selanjutnya, tahap *Act* dilakukan melalui proses perancangan konsep aplikasi, pembuatan wireframe, desain *Interface*, hingga evaluasi rancangan.

Strategi desain pada aplikasi PawCare menerapkan prinsip **Human Interface Guidelines (HIG)** dengan memperhatikan aspek kesederhanaan, konsistensi, dan kemudahan penggunaan. Perancangan *Interface* difokuskan pada penyajian informasi yang jelas melalui penggunaan tata letak terstruktur, elemen visual yang sederhana, serta navigasi yang mudah dipahami. Hasil akhir penelitian berupa rancangan aplikasi PawCare sebagai media pemantauan kesehatan kucing yang membantu pemilik dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan kesehatan secara lebih terorganisir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, survei, serta analisis terhadap aplikasi sejenis, penelitian ini menemukan bahwa permasalahan utama dalam pemantauan kesehatan kucing bukan berasal dari rendahnya perhatian pemilik terhadap hewan peliharaan, melainkan keterbatasan media yang mampu mendukung pencatatan kesehatan secara terstruktur. Sebagian besar aktivitas perawatan masih dilakukan berdasarkan ingatan pemilik atau menggunakan media yang terpisah, sehingga informasi penting mengenai kondisi kucing belum terdokumentasi secara optimal.

Hasil wawancara dengan praktisi dokter hewan menunjukkan bahwa riwayat kesehatan merupakan salah satu aspek penting dalam proses pemeriksaan dan penentuan tindakan medis. Informasi seperti perubahan nafsu makan, pola konsumsi air, frekuensi buang air, perubahan perilaku, kondisi fisik, serta perubahan berat badan dapat menjadi indikator awal dalam memahami kondisi kesehatan kucing. Namun, pada praktiknya informasi tersebut sering kali tidak tersedia secara lengkap ketika pemilik melakukan pemeriksaan. Kendala yang ditemukan meliputi buku vaksin yang tidak dibawa, pemilik lupa jadwal pemberian obat, serta tidak adanya dokumentasi perubahan kondisi kucing sebelum melakukan konsultasi.

Permasalahan tersebut menjadi semakin kompleks pada pemilik yang memiliki lebih dari satu ekor kucing karena setiap hewan memiliki riwayat kesehatan, jadwal vaksinasi, kebutuhan nutrisi, serta kondisi tubuh yang berbeda. Tanpa adanya sistem pencatatan yang terintegrasi, pemilik berpotensi mengalami kesulitan dalam membedakan informasi kesehatan antar kucing. Berdasarkan temuan tersebut, kebutuhan pengguna tidak hanya berupa sistem pengingat, tetapi juga media yang mampu mengelola data kesehatan setiap kucing secara personal dan berkelanjutan.

Hasil survei terhadap pemilik kucing memperkuat temuan tersebut. Pengguna menunjukkan bahwa smartphone telah menjadi perangkat utama dalam mengakses informasi dan mengatur aktivitas sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang penggunaan aplikasi *mobile* sebagai media pendukung perawatan hewan peliharaan. Namun, pencatatan kesehatan kucing masih dilakukan menggunakan berbagai metode, seperti buku vaksin, catatan pribadi, kalender digital, maupun percakapan dalam aplikasi pesan. Penggunaan metode yang tidak terintegrasi menyebabkan informasi kesehatan sulit ditemukan kembali dan belum memberikan gambaran kondisi kucing secara menyeluruh.

Analisis terhadap aplikasi perbandingan yaitu 11Pets, VitusVet, dan PetDesk menunjukkan bahwa terdapat beberapa pendekatan yang telah diterapkan dalam pengembangan aplikasi kesehatan hewan. 11Pets memiliki keunggulan dalam penyediaan fitur pencatatan kesehatan, pengingat vaksin, obat-obatan, grooming, serta pemantauan berat badan. Namun, aplikasi tersebut masih bersifat umum karena mendukung berbagai jenis hewan peliharaan sehingga belum sepenuhnya menyesuaikan kebutuhan spesifik pemilik kucing. Sementara itu, VitusVet dan PetDesk memiliki kelebihan dalam integrasi antara pemilik dan layanan kesehatan hewan melalui rekam medis digital serta komunikasi dengan klinik. Akan tetapi, ketergantungan terhadap sistem klinik menjadi batasan karena tidak seluruh pengguna dapat mengakses fitur tersebut tanpa adanya keterhubungan dengan penyedia layanan tertentu.

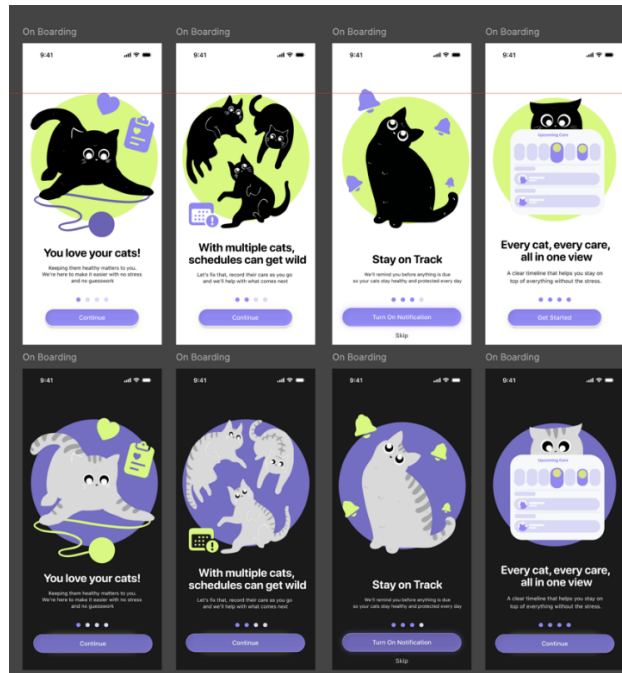
Temuan dari analisis aplikasi perbandingan tersebut menjadi dasar dalam menentukan posisi PawCare sebagai aplikasi pemantauan kesehatan kucing yang lebih spesifik dan mandiri. PawCare tidak dirancang untuk menggantikan peran dokter hewan, melainkan sebagai media pendukung yang membantu pemilik mengelola informasi kesehatan sebelum, selama, dan setelah konsultasi. Dengan pendekatan tersebut, pengguna dapat memiliki riwayat kesehatan yang lebih lengkap sehingga komunikasi antara pemilik dan dokter hewan dapat berlangsung lebih efektif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, aplikasi PawCare dikembangkan sebagai media pemantauan kesehatan kucing yang membantu cat owner dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan informasi kesehatan secara terstruktur. Perancangan aplikasi ini berfokus pada penyelesaian permasalahan pengguna dalam mengelola riwayat kesehatan, jadwal perawatan, serta perubahan kondisi kucing secara berkelanjutan.

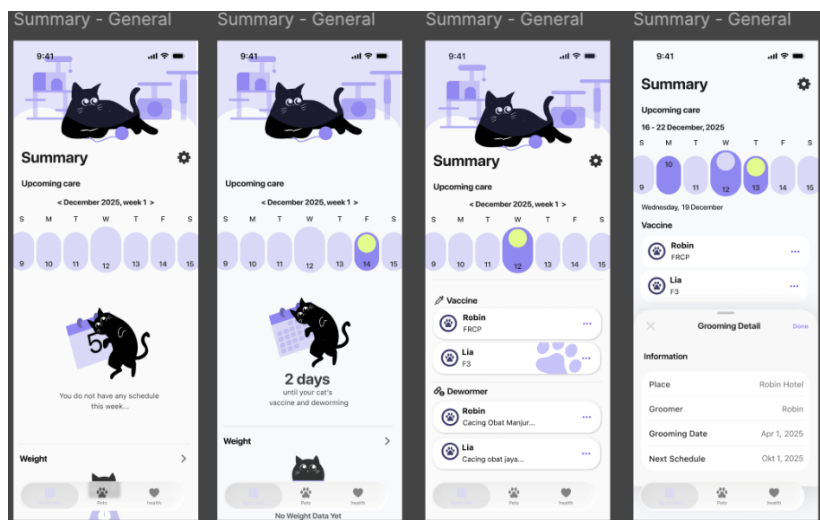
Interface PawCare dikembangkan menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) dengan mempertimbangkan karakteristik target pengguna, yaitu pemilik kucing yang aktif menggunakan perangkat digital. Struktur aplikasi disusun agar pengguna dapat memahami informasi kesehatan kucing secara cepat melalui penyajian data yang ringkas, terorganisasi, dan mudah diakses.

Perancangan dimulai dari halaman Onboarding sebagai tahap pengenalan aplikasi kepada pengguna. Halaman ini berfungsi memberikan pemahaman awal mengenai tujuan dan manfaat PawCare sebelum pengguna memasuki sistem utama. Selanjutnya,

halaman Summary dirancang sebagai pusat informasi yang menampilkan ringkasan aktivitas kesehatan kucing sehingga pengguna dapat mengetahui kebutuhan perawatan yang perlu diperhatikan tanpa harus membuka setiap kategori secara terpisah.

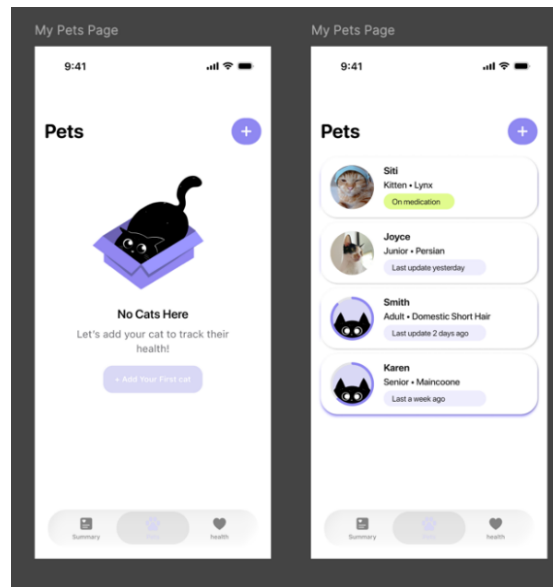


Gambar 1 Onboarding
(Sumber : Meiza Aulia Salsabila, 2025)



Gambar 2 Summary
(Sumber : Meiza Aulia Salsabila, 2025)

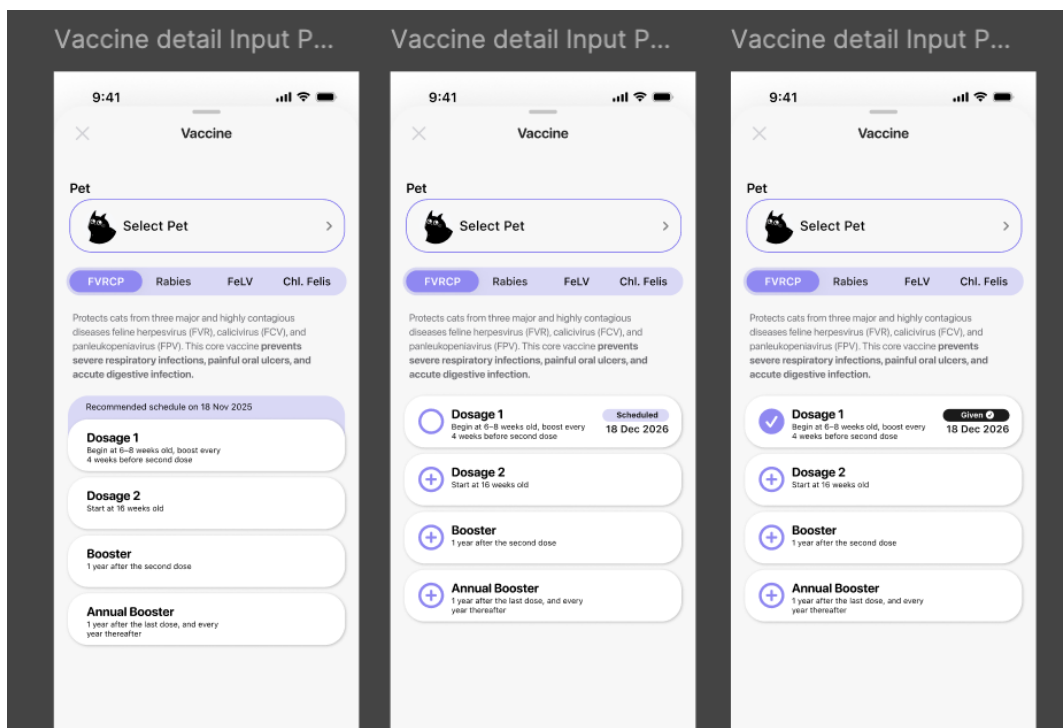
Pengelolaan data kucing menjadi bagian penting dalam rancangan aplikasi melalui halaman **Pet** dan **Pet Detail**. Struktur ini memungkinkan pengguna dengan satu atau lebih kucing untuk menyimpan informasi secara individual pada setiap profil, sehingga riwayat kesehatan dan jadwal perawatan tidak tercampur. Pendekatan tersebut menjawab permasalahan pemilik multi-kucing yang mengalami kesulitan dalam membedakan kondisi dan kebutuhan setiap hewan peliharaan.



Gambar 3 Pet Pages
(Sumber : Meiza Aulia Salsabila, 2025)

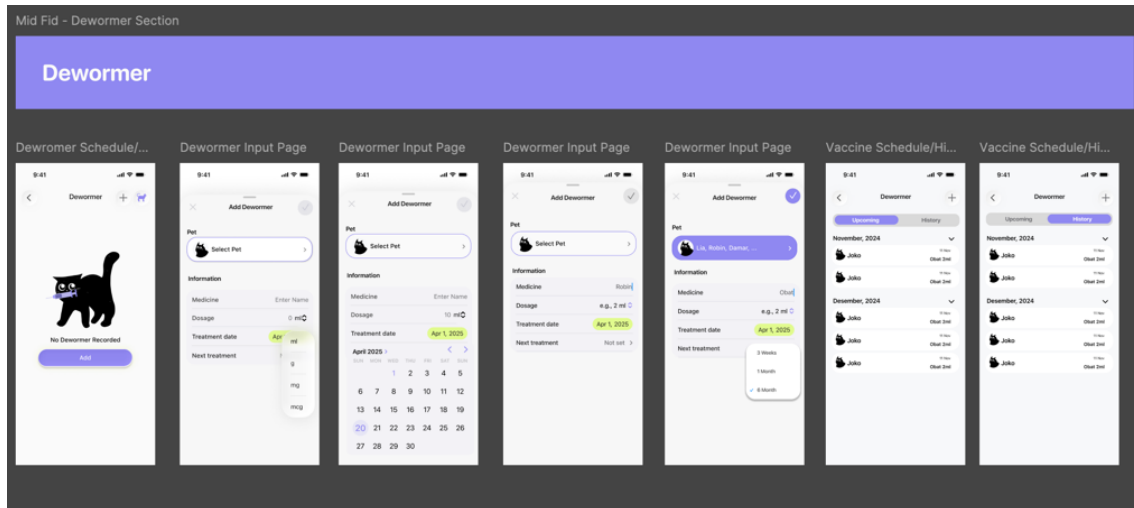
Setelah struktur utama aplikasi terbentuk, PawCare dilengkapi dengan fitur pemantauan kesehatan yang dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna. Fitur tersebut mencakup pengingat vaksin, obat cacing, obat kutu dan serangga, obat-obatan, pencatatan gejala abnormal, pengingat grooming, serta pemantauan tren berat badan. Setiap fitur dirancang sebagai bagian dari sistem pencatatan kesehatan yang membantu pengguna melakukan pemantauan secara rutin dan menyediakan informasi yang lebih lengkap saat melakukan konsultasi dengan dokter hewan.

- a) Fitur **pengingat vaksin** dirancang untuk membantu pengguna menyimpan informasi jadwal vaksinasi setiap kucing, termasuk jenis vaksin, tanggal pemberian, serta jadwal vaksin berikutnya. Fitur ini bertujuan mengurangi risiko keterlambatan vaksinasi akibat pencatatan yang masih bergantung pada ingatan pemilik atau dokumen fisik.

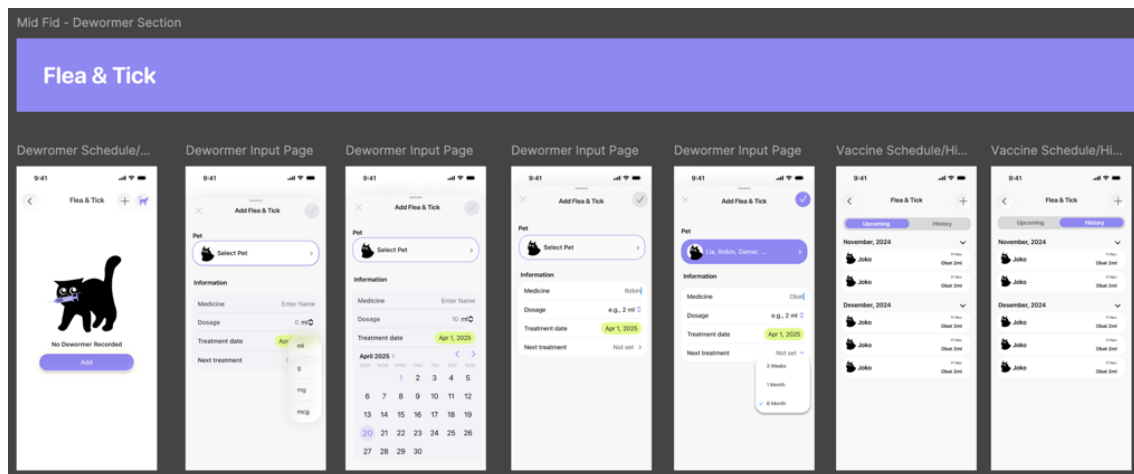


Gambar 4 Vaccine Page
(Sumber : Meiza Aulia Salsabila, 2025)

- b) Fitur **pengingat obat cacing dan obat kutu/serangga** berfungsi sebagai sistem pengelolaan perawatan preventif yang dilakukan secara berkala. Pengguna dapat mencatat tanggal pemberian, jenis produk yang digunakan, serta mengatur pengingat berikutnya sesuai kebutuhan setiap kucing. Fitur ini penting karena jadwal perlindungan terhadap parasit dapat berbeda berdasarkan kondisi dan usia kucing.

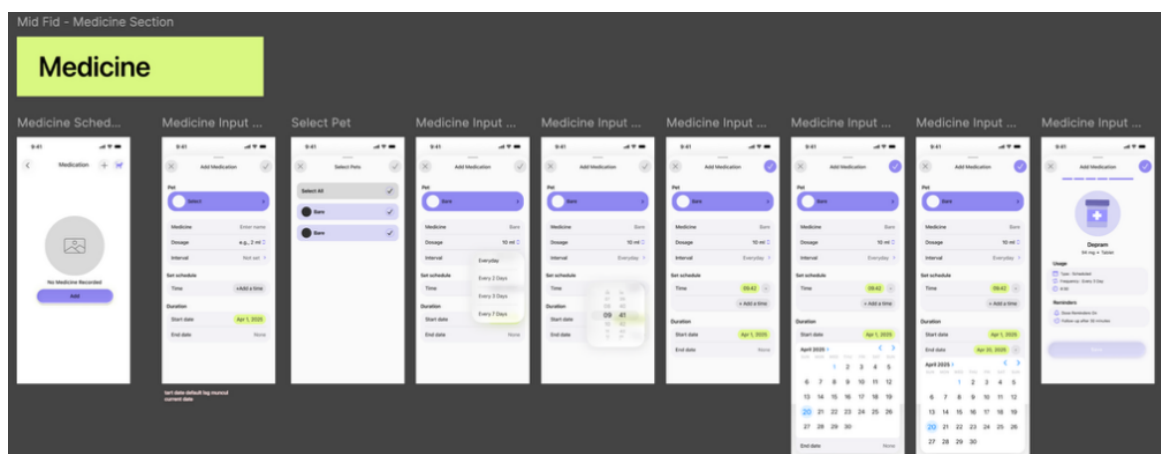


Gambar 5 Dewormer page
(Sumber : Meiza Aulia Salsabila, 2025)



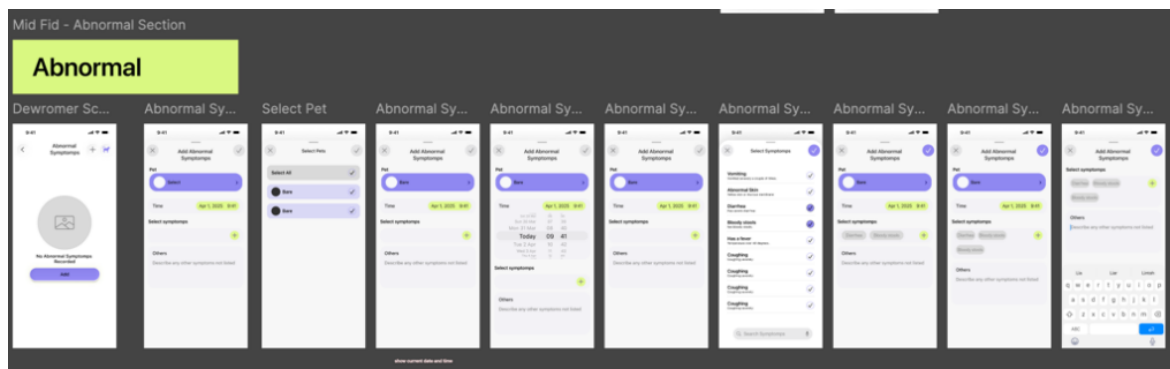
Gambar 6 Flea & Tick page
(Sumber : Meiza Aulia Salsabila, 2025)

- c) Fitur **pengelolaan obat-obatan** dirancang untuk membantu pengguna mencatat pemberian obat yang berkaitan dengan kondisi kesehatan tertentu. Melalui fitur ini, pemilik dapat menyimpan informasi seperti nama obat, dosis, durasi penggunaan, serta catatan tambahan. Pencatatan ini dapat membantu mengurangi kesalahan pemberian obat dan menyediakan riwayat penggunaan obat ketika melakukan konsultasi dengan dokter hewan.



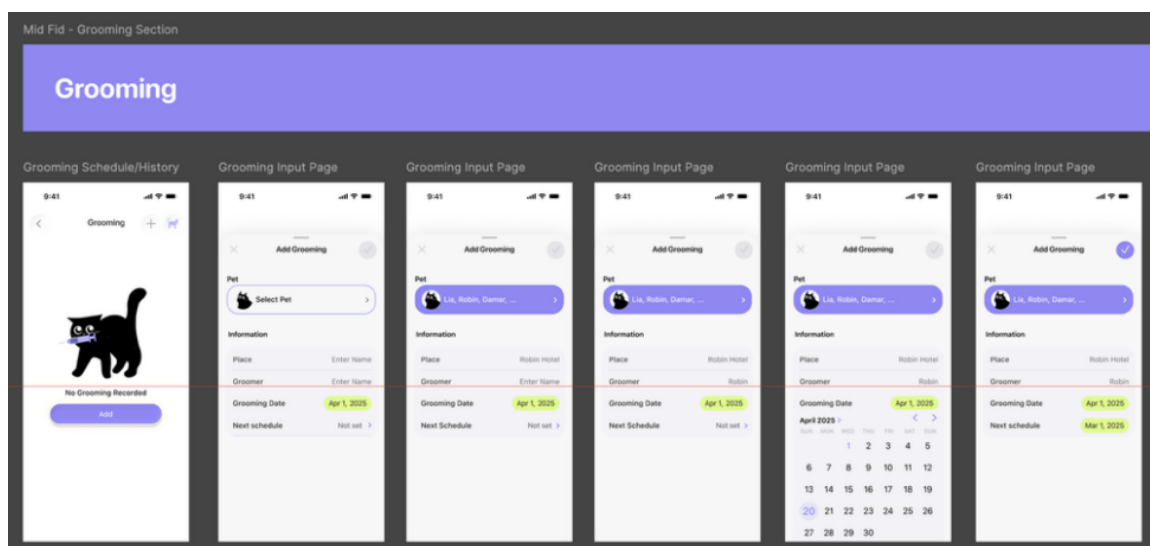
Gambar 7 Medicine Page
(Sumber : Meiza Aulia Salsabila, 2025)

- d) Fitur **pencatatan gejala abnormal** berfungsi sebagai media dokumentasi perubahan kondisi kucing yang diamati oleh pemilik. Pengguna dapat mencatat gejala seperti perubahan perilaku, penurunan nafsu makan, gangguan pencernaan, perubahan aktivitas, maupun kondisi fisik tertentu. Fitur ini membantu pemilik melakukan pemantauan awal serta menyediakan informasi yang lebih lengkap saat pemeriksaan kesehatan.



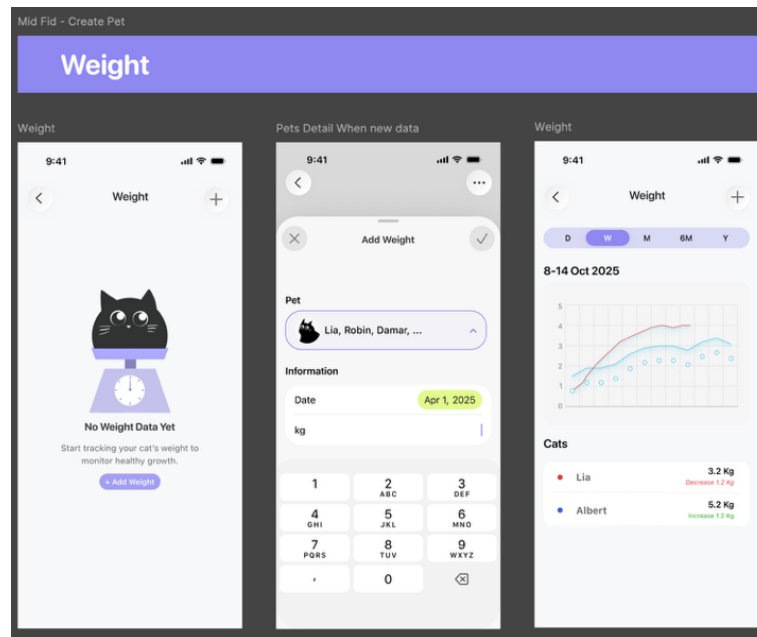
Gambar 8 *Abnormal Symptoms page*
(Sumber : Meiza Aulia Salsabila, 2025)

- e) Fitur **pengingat grooming** dikembangkan untuk membantu pemilik mengatur jadwal perawatan kebersihan kucing, seperti mandi, pemotongan kuku, atau perawatan rutin lainnya. Fitur ini bertujuan menjaga konsistensi perawatan harian yang sering kali terabaikan karena tidak memiliki sistem pengingat khusus.



Gambar 9 *Grooming Page*
(Sumber : Meiza Aulia Salsabila, 2025)

- f) Fitur **pemantauan tren berat badan** memungkinkan pengguna mencatat perkembangan berat badan kucing secara berkala dan melihat perubahan kondisi melalui riwayat data. Fitur ini membantu pemilik mengenali perubahan pola berat badan yang dapat menjadi indikator awal adanya perubahan kondisi kesehatan maupun kebutuhan penyesuaian perawatan.



Gambar 10 *Weight Page*
(Sumber : Meiza Aulia Salsabila, 2025)

Secara keseluruhan, PawCare tidak hanya berfungsi sebagai sistem pengingat, tetapi juga sebagai media dokumentasi kesehatan yang membantu pemilik membangun kebiasaan pemantauan secara rutin. Dengan pencatatan yang terintegrasi, pemilik dapat memiliki gambaran kondisi kesehatan kucing secara lebih menyeluruh serta menyediakan informasi yang lebih akurat ketika melakukan konsultasi dengan dokter hewan.

Proses perancangan aplikasi dilakukan menggunakan pendekatan **User-Centered Design (UCD)** yang menempatkan kebutuhan pengguna sebagai dasar pengambilan keputusan desain. Pada tahap identifikasi kebutuhan, data yang diperoleh dari pengguna digunakan untuk menentukan permasalahan utama yang harus diselesaikan. Selanjutnya, hasil analisis tersebut diterjemahkan menjadi struktur informasi, alur navigasi, serta fitur aplikasi yang sesuai dengan kebiasaan pengguna. Pendekatan ini memungkinkan proses desain tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga pada kemudahan penggunaan dan relevansi fungsi aplikasi.

Dalam penerapan desain *Interface*, prinsip **Human Interface Guidelines (HIG)** digunakan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang sederhana dan mudah dipahami. Informasi kesehatan kucing yang cukup kompleks disusun menjadi tampilan yang lebih terstruktur melalui pengelompokan kategori, navigasi yang jelas, serta penggunaan elemen visual yang konsisten. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat melakukan pencatatan secara cepat tanpa membutuhkan proses belajar yang panjang.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan metode **UCD** mampu membantu menghasilkan solusi digital yang sesuai dengan permasalahan nyata pengguna. Aplikasi tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan data, tetapi juga sebagai alat bantu untuk membangun kebiasaan pemantauan kesehatan secara rutin. Dengan adanya pencatatan yang konsisten, pemilik dapat memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap kondisi kucing dan dapat memberikan informasi yang lebih lengkap ketika melakukan pemeriksaan kesehatan.

Secara keilmuan, penelitian ini memberikan kontribusi pada bidang desain *Interface* dan pengembangan aplikasi berbasis kebutuhan pengguna, khususnya dalam konteks kesehatan hewan peliharaan. Penelitian ini menunjukkan bahwa proses perancangan aplikasi yang melibatkan identifikasi masalah pengguna, analisis kebutuhan, serta evaluasi terhadap karya sejenis dapat menghasilkan solusi yang lebih relevan. Selain itu, penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan aplikasi kesehatan digital tidak hanya ditentukan oleh jumlah fitur yang tersedia, tetapi juga oleh kemampuan desain dalam meningkatkan keterlibatan dan konsistensi pengguna dalam melakukan aktivitas pemantauan. Dengan demikian, PawCare dapat menjadi contoh penerapan pendekatan desain berbasis pengguna dalam menghasilkan aplikasi yang mendukung kesejahteraan hewan melalui peningkatan kualitas pengelolaan informasi kesehatan oleh pemilik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi *cat owner* dalam pemantauan kesehatan kucing adalah belum tersedianya sistem pencatatan yang terintegrasi, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kondisi tersebut menyebabkan informasi penting seperti riwayat kesehatan, jadwal perawatan, serta perubahan kondisi kucing belum dikelola secara optimal.

Melalui pendekatan **User-Centered Design (UCD)**, permasalahan tersebut diterjemahkan menjadi rancangan aplikasi PawCare sebagai media pemantauan kesehatan kucing berbasis *mobile*. Aplikasi ini dirancang dengan tujuh fitur utama, yaitu pengingat vaksin, obat cacing, obat kutu dan serangga, obat-obatan, pencatatan gejala abnormal, pengingat grooming, dan pemantauan tren berat badan. Fitur tersebut dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna dan analisis terhadap aplikasi sejenis.

Penerapan prinsip **Human Interface Guidelines (HIG)** pada perancangan *Interface* menghasilkan desain yang menekankan aspek kemudahan penggunaan, konsistensi tampilan, serta penyajian informasi kesehatan yang lebih sederhana. Dengan pendekatan tersebut, PawCare tidak hanya berfungsi sebagai media pengingat, tetapi juga sebagai sistem dokumentasi kesehatan yang membantu pemilik melakukan pemantauan kondisi kucing secara lebih terorganisir.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan desain berbasis pengguna dapat menjadi metode yang relevan dalam pengembangan aplikasi kesehatan hewan peliharaan. Perancangan PawCare diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan aplikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan pemilik dalam melakukan pemantauan kesehatan kucing serta mendukung penyediaan informasi yang lebih lengkap ketika melakukan konsultasi dengan dokter hewan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Perancangan aplikasi PawCare tidak akan dapat terwujud tanpa dukungan, kontribusi, dan kepercayaan dari berbagai pihak yang turut terlibat sepanjang prosesnya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada drh. Intan dan drh. Irma selaku narasumber, yang telah meluangkan waktu untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman praktik mereka sebagai dokter hewan. Wawasan mendalam yang diberikan mengenai kebutuhan pemantauan kesehatan kucing menjadi fondasi utama dalam merumuskan fitur-fitur PawCare agar benar-benar relevan dengan kebutuhan nyata di lapangan. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh responden dan partisipan riset, baik pemilik kucing yang telah mengisi kuesioner, mengikuti sesi wawancara, maupun terlibat dalam proses pengujian (*usability testing*), atas kesediaan dan masukan jujur yang sangat berharga dalam menyempurnakan desain dan pengalaman pengguna PawCare. Ucapan terima kasih turut ditujukan kepada *Apple Developer Academy*, atas ruang belajar, bimbingan, serta metodologi *Challenge Based Learning* yang diterapkan sepanjang proses perancangan, sehingga PawCare dapat dikembangkan secara terstruktur. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh pihak akademik, atas arahan dan masukan konstruktif yang membentuk PawCare menjadi karya yang lebih matang, baik dari sisi konsep, desain, maupun fungsionalitas, serta kepada keluarga dan teman-teman terdekat, atas dukungan moral yang menjadi penyemangat penulis dalam menghadapi setiap tantangan selama proses perancangan berlangsung. Semoga PawCare dapat memberikan manfaat nyata bagi para pemilik kucing dalam menjaga dan memantau kesehatan hewan peliharaan mereka dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Eko Valentino, D. (2020). *PERANCANGAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA NOVENA HOTEL BANDUNG* (Vol. 7, Number 2).
- Ergonomics of human-system interaction-Human-centred design for interactive systems COPYRIGHT PROTECTED DOCUMENT*. (2019). www.iso.org
- Faghih, B., Reza Azadehfar, M., & Katebi, S. D. (2013). User Interface Design for E-Learning Software. *JSCSE*, 3(3). <https://doi.org/10.7321/jscse.v3.n3.119>
- Islam, M. N., Islam, A. K. M. N., Inan, T. T., & Karim, M. M. (2020). adminjstsv,+48495-Article+Text-226806-1-2-20230705. *BMC Medical WInformatics and Decision Making*.
- Islam, M. N., Karim, M. M., Inan, T. T., & Islam, A. K. M. N. (2020). Investigating usability of mobile health applications in Bangladesh. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s12911-020-1033-3>
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *KONSEP DAN TEORI DESAIN USER EXPERIENCE PERANGKAT LUNAK*.
- Nafisah, S. (2003). *Definisi dan Pengertian Perancangan*. Scribd.Com.
- Nielsen, J. (1994, April 24). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nngroup.Com.
- Prayoga, N. (2026, March 17). *Populasi Kucing di Indonesia Capai 22 Juta, Kementan Ingatkan Pentingnya Pakan Bergizi*. JawaPos.Com. <https://www.jawapos.com/lifestyle/2603170087/populasi-kucing-di-indonesia-capai-22-juta-kementan-ingatkan-pentingnya-pakan-bergizi>
- Putra, R. w. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Penerapan* (E. Risanto, Ed.). ANDI.
- Rahmanasta'in, F., & Priyadi, K. (2023). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI AKUN INSTAGRAM @SRAWUNGSEDUH.VOL2*. 07(01), 2656–5706. <https://doi.org/10.3258/mediakom.v7i01.2364>
- Rakuten Insight. (2021, February 27). *Pet ownership in Asia*. Insight.Rakuten.Com. <https://insight.rakuten.com/pet-ownership-in-asia/>
- Riadi, M. (2023, April 13). *Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi)*. Kajianpustaka.Com.
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar & Penerapannya* (Edisi baru). Gramedia Pustaka Utama.
- Shihab, K. (2020, March 20). *20 Law of UX Explained*. Medium.Com.
- Siahaan, S. (2020, March 8). *User Centered Design*. Medium.Com. <https://medium.com/@suryanivebhi42/user-centered-design-bf55db4dffbc>
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis* (wagiono Sunarto, Ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Whiskas Indonesia. (2024). *Pentingnya Pemeriksaan Kucing yang Lengkap*. Whiskasindonesia.Com. <https://www.whiskasindonesia.com/kesehatan-and-perawatan/1-plus-tahun/kesehatan/membawa-kucing-ke-dokter-hewan>