

**PERANCANGAN WEBSITE PETCARE UNTUK WILAYAH
TEGAL**

METODE DESIGN THINKING

PRAKTIK KERJA LAPANGAN



DISUSUN OLEH:

Revinindia Oktaimanuella 21082010202

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR 2024**

Lembar Pengesahan

Laporan kegiatan ini disusun berdasarkan hasil dari Magang/Studi Independen di PT Kinema Systrans Multimedia yang telah dilaksanakan pada :

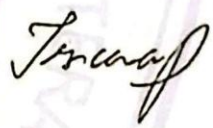
Judul : Perancangan Desain Interface Website
Petcare Menggunakan Metode Design
Thinking Wilayah Tegal
Oleh : Revinindia Oktaimanuella (21082010202)
Tanggal : 16 Februari – 30 Juni 2024
Lokasi : PT Kinema Systrans Multimedia (Infinite
Learning)

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Magang

Pembimbing Magang


Siti Mukti, S.Kom, M.Kom
NIP. 198107042021212001


Jessica Aulia Pardede
NIP : 11.01220013

Mengetahui,

Dekan

Koordinator

Fakultas Ilmu Komputer

Program Studi Informasi


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.
NIP. 196811261994032001


Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom
NIP. 198511242021211003

Judul : Perancangan Website Petcare Di Wilayah Tegal
Dengan Metode Design Thinking
Dosen Pembimbing : Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Permasalahan perawatan hewan peliharaan, khususnya di wilayah Tegal, masih belum dapat diatasi dengan baik hingga saat ini. Ada banyak aspek dalam perawatan hewan peliharaan yang perlu diperhatikan. Salah satu solusi untuk memudahkan pemilik hewan dalam merawat peliharaan mereka adalah dengan adanya layanan petcare yang komprehensif dan mudah diakses. Website Petcare Tegal hadir sebagai solusi dalam bidang IT untuk permasalahan perawatan hewan peliharaan di wilayah Tegal. Website ini membantu pemilik hewan untuk mendapatkan informasi dan layanan perawatan hewan peliharaan dengan lebih mudah dan efisien. Alur penggunaan website cukup sederhana, pengguna dapat mencari informasi tentang klinik hewan, grooming, pet shop, dan layanan penitipan hewan di sekitar Tegal.

Website Petcare Tegal akan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan Design Thinking. Design Thinking terdiri dari lima tahapan yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Dengan menggunakan metode Design Thinking, diharapkan dalam proses pengembangan website ini akan semakin dekat dengan kebutuhan pengguna dengan memahami pandangan, keinginan, dan keresahan dari pemilik hewan peliharaan di Tegal. Metode penelitian yang digunakan ialah dengan desk research atau studi kepustakaan dan wawancara dengan pemilik hewan peliharaan serta penyedia layanan petcare di Tegal. Lalu, dilanjutkan dengan proses penentuan pokok permasalahan dan brainstorming ide-ide solusi. Tahapan selanjutnya yaitu pembuatan user persona dan pembuatan desain lo-fi, serta hi-fi.

Hasil dari penelitian ini adalah rancangan desain UI/UX atau prototype website Petcare Tegal. Adapun desain interface atau prototype dirancang dengan menggunakan software desain web. Desain yang sudah dirancang dengan metode Design Thinking tersebut juga akan diimplementasikan dalam bentuk code dengan menggunakan bahasa pemrograman web yang sesuai.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah platform yang dapat membantu pemilik hewan peliharaan di Tegal dalam mencari informasi dan layanan perawatan hewan, sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas perawatan hewan peliharaan di wilayah tersebut. Dengan adanya website Petcare Tegal, diharapkan menjadi solusi untuk memudahkan akses terhadap layanan perawatan hewan peliharaan dan meningkatkan kesadaran masyarakat Tegal akan pentingnya perawatan hewan yang baik dan benar.

Kata kunci: Petcare, website, Tegal, perawatan hewan, Design Thinking

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan Karunia-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul **“Perancangan Website Petcare Di Wilayah Tegal Dengan Metode Design Thinking”** dengan baik dan tepat pada waktunya. Adapun maksud dan tujuan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) agar nantinya dapat berguna dalam penerapan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang dan juga memantapkan langkah untuk menuju dunia kerja yang sebenarnya. Dengan selesainya laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Orang Tua yang sudah mendampingi serta mendoakan penulis dalam menyelesaikan PKL ini.
2. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing PKL sehingga dapat menyelesaikan laporan ini.
3. Kak Jesica Aulia selaku personal mentor pada mitra industri PT. Kinema Systrans Multimedia
4. Bapak Dr. Eng. Agussalim, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah membimbing kami penulis dalam menjalani PKL
5. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
6. Ibu Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom selaku Koordinator MBKM.
7. Teman – teman, serta seluruh pihak terlibat yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung dan membantu penulis dalam proses pelaksanaan Studi Independen program Kampus Merdeka.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan berkat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun nasehat yang bermanfaat. Penulis menyadari bahwa dalam laporan Praktek Kerja Lapangan ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan laporan ini

Penulis berharap laporan Praktek Kerja Lapangan ini dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Sistem Informasi serta dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Perancangan	4
2.2 Website.....	4
2.3 Petcare	4
2.4 User Experience (UX).....	5
2.5 Design Thinking.....	5
2.6 Visual Studio Code	5
2.7 Figma.....	6
2.8 Search Engine Optimization (SEO)	6
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
3.1 Profil Perusahaan	7
3.2 Visi dan Misi	7
3.3 Struktur Organisasi.....	8
3.4 Deskripsi Pekerjaan.....	8
BAB IV PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN	10
4.1 Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.....	10
4.2 Tempat dan Waktu Praktik Kerja Lapangan (PKL).....	10
4.3 Ringkasan Aktivitas Praktik Kerja Lapangan (PKL).....	13
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
5.1 Emphatize.....	14
5.1.1 Desk Research	14
5.1.2 Wawancara	14

5.1.3 Stakeholder.....	14
5.2 Define.....	15
5.2.1 Problem Statement	15
5.2.2 Target user dan User persona.....	16
5.3 Ideate	17
5.3.1 Solution	17
5.3.2 Goals	18
5.4 Prototype	23
5.4.1 Wireframe	23
5.4.2 Hi-Fi	23
5.5 Testing.....	31
5.5.1 Usability Testing	31
5.5.2 Testing.....	32
BAB VI PENUTUP	33
6.1 Kesimpulan	33
6.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Design Thinking Process.....	16
Gambar 3. 1 Logo Perusahaan	19
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi PT. Kinema Systrans Multimedia	20
Gambar 5. 1 User Persona.....	28
Gambar 5. 2 Wireframe Landing Pages	30
Gambar 5. 3 Wireframe Masuk dan Daftar.....	31
Gambar 5. 4 Wireframe Layanan Vaksin	32
Gambar 5. 5 Wireframe Petshop.....	33
Gambar 5. 6 Wireframe Produk & Payment.....	34
Gambar 5. 7 Wireframe berita	34
Gambar 5. 8 Wireframe Tentang	35
Gambar 5. 9 Wireframe FAQ.....	35
Gambar 5. 10 Color Pallete.....	36
Gambar 5. 11 Landing Pages	38
Gambar 5. 12 Masuk & Daftar.....	39
Gambar 5. 13 Profil & Edit Profil.....	39
Gambar 5. 14 Layanan Vaksinasi	41
Gambar 5. 15 Petshop,Produk, & Payment.....	42
Gambar 5. 16 Berita	43
Gambar 5. 17 Tentang.....	44
Gambar 5. 18 FAQ.....	45
Gambar 5. 19 Konfirmasi Keluar.....	46
Gambar 5. 20 User melakukan testing	47
Gambar 5. 21 Tampilan awal meowcare.....	49
Gambar 5. 22 Tampilan Masuk.....	49
Gambar 5. 23 Tampilan Profil Pengguna.....	50
Gambar 5. 24 Tampilan Vaksinasi.....	50
Gambar 5. 25 Tampilan Petshop.....	51
Gambar 5. 26 Tampilan “Tentang”	51
Gambar 5. 27 Tampilan Berita.....	52
Gambar 5. 28 Tampilan FAQ.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Kegiatan PKL.....	22
Tabel 4. 2 Timeline Kegiatan.....	23
Tabel 5. 1 Wawancara User Persona.....	24
Tabel 5. 2 Solution	28
Tabel 5. 3 Feedback User.....	47