



**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI  
PET CARE MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

**AMALIA RODHYA ULFA**  
NPM 21082010212

**DOSEN PEMBIMBING**

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom  
Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom, M.Kom, M.IM.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SURABAYA  
2026**



**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI  
PET CARE MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

**AMALIA RODHYA ULFA**

NPM 21082010212

**DOSEN PEMBIMBING**

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom

Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom, M.Kom, M.IM.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SURABAYA  
2026**

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

# LEMBAR PENGESAHAN

## PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PET CARE MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh:

**AMALIA RODHYA ULFA**

**NPM. 21082010212**

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada Tanggal 08 Mei 2026

Menyetujui

**Abdul Rezha Efrat Najaf, S.KOM., M.KOM.**

NIP. 19940929 202203 1 008

.....**(Pembimbing I)**

**Prasasti Karunia F.A., S.KOM., M.KOM., M.IM.**

NIP. 19970704 202406 2 001

.....**(Pembimbing II)**

**Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M. Kom**

NIP. 19841201 202121 2 005

.....**(Ketua Penguji)**

**Reisa Permatasari, S.T., M.Kom**

NIP. 19920514 202203 2 007

.....**(Anggota Penguji II)**

**Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST., M.IM**

NIP. 19920616 202406 2 001

.....**(Anggota Penguji III)**

Mengetahui

**Dekan Fakultas Ilmu Komputer**

**Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT**

NIP. 19681126 199403 2 001

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PET CARE  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Oleh:

**AMALIA RODHYA ULFA**

**NPM. 21082010212**



**Menyetujui,**

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi**

**Fakultas Ilmu Komputer**

  
**Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom**

**NIP. 19810704 202121 2 011**

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Amalia Rodhya Ulfa

NPM : 21082010212

Program : Sarjana (S1)

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain telah yang diajukan memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 25 Mei 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Amalia Rodhya Ulfa

NPM. 21082010212

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## **ABSTRAK**

Nama Mahasiswa / NPM : Amalia Rodhya Ulfa / 21082010212  
Judul Skripsi : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pet Care Menggunakan Metode Design Thinking  
Dosen Pembimbing : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.  
2. Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom., M.Kom., M.IM.

## **ABSTRAK**

Kurangnya integrasi layanan dan penyajian informasi yang kurang terstruktur pada layanan pet care menimbulkan kesulitan bagi pengguna dalam mencari informasi serta melakukan pemesanan layanan secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX aplikasi Pet Care menggunakan metode Design Thinking guna menghasilkan solusi yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data diperoleh dari responden yang terdiri atas pelanggan dan pemilik pet care untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan utama pengguna. Hasil analisis dituangkan dalam bentuk user persona, user flow, dan information architecture sebagai dasar pengembangan prototype menggunakan Figma. Evaluasi usability dilakukan menggunakan dua metode, yaitu System Usability Scale (SUS) sebagai pendekatan kuantitatif dan Heuristic Evaluation sebagai pendekatan kualitatif. Pada iterasi pertama, skor SUS pelanggan sebesar 66,5 dan pemilik pet care sebesar 69,5 menunjukkan kategori dapat diterima namun masih memerlukan penyempurnaan pada beberapa aspek antarmuka. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi, iterasi kedua menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor SUS meningkat menjadi 82 pada pelanggan dan 81,6 pada pemilik pet care. Hasil Heuristic Evaluation pada iterasi kedua menunjukkan tidak ditemukannya permasalahan baru, dengan severity rating sebesar 0 dari seluruh evaluator. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking secara iteratif serta evaluasi berbasis usability mampu meningkatkan kualitas desain secara signifikan dan menghasilkan rancangan

UI/UX aplikasi Pet Care dengan tingkat usability yang sangat baik serta layak untuk diimplementasikan.

**Kata Kunci:** Pet Care, UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale, Heuristic Evaluation

## **ABSTRACT**

Student Name / NPM : Amalia Rodhya Ulfa / 21082010212  
Thesis Title : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pet Care Menggunakan Metode Design Thinking  
Advisor : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.  
2. Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom., M.Kom., M.IM.

## **ABSTRACT**

The lack of integrated services and unstructured information presentation in pet care services creates difficulties for users in accessing information and booking services effectively. This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of a Pet Care mobile application using the Design Thinking method to develop a user-centered solution. The design process was conducted through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected from respondents consisting of customers and pet care owners to identify user needs and key pain points. The findings were translated into user personas, user flows, and information architecture as the foundation for developing low-fidelity and high-fidelity prototypes using Figma. Usability evaluation was conducted using two methods: the System Usability Scale (SUS) as a quantitative approach and Heuristic Evaluation as a qualitative approach. In the first iteration, the SUS scores were 66.5 for customers and 69,5 for pet care owners, indicating acceptable usability but highlighting areas for improvement. After refining the design based on empirical findings, the second iteration showed significant improvement, with SUS scores increasing to 82 for customers and 81,6 for pet care owners. The Heuristic Evaluation results in the second iteration revealed no new usability issues, with all evaluators assigning a severity rating of 0. These findings demonstrate that the iterative implementation of the Design Thinking approach, supported by usability-based evaluation methods, effectively improved the overall design quality and resulted in a highly usable UI/UX prototype of the Pet Care mobile application that is feasible for implementation.

**Keywords:** Pet Care, UI/UX Design, Design Thinking, System Usability Scale, Heuristic Evaluation

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, dan bimbingan-Nya sehingga skripsi yang berjudul "**Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pet Care Menggunakan Metode Design Thinking**" ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Penelitian ini hadir sebagai bentuk kontribusi nyata dalam pengembangan solusi digital yang berpusat pada pengalaman pengguna, khususnya di bidang layanan pet care. Dengan menerapkan pendekatan Design Thinking, penulis berusaha menghadirkan rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih efektif, efisien, serta selaras dengan kebutuhan pengguna.

Penulis menyadari bahwa perjalanan penyusunan skripsi ini tidaklah mudah dan diwarnai oleh berbagai tantangan serta keterbatasan. Namun, berkat dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini pada akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Warno dan Ibu Ninik Candra Dewi, yang senantiasa menjadi sumber doa, semangat, dan kekuatan terbesar bagi penulis. Terima kasih atas segala kasih sayang, kepercayaan, dan pengorbanan yang tidak pernah berhenti diberikan sehingga penulis mampu menuntaskan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan keberkahan dan membalas seluruh kebaikan beliau berdua dengan balasan yang terbaik.
3. Bapak Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom. dan Ibu Prasasti, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing, yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan dengan penuh kesabaran dan dedikasi sejak awal hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
4. Penulis juga menyampaikan penghargaan kepada seluruh Dosen dan Staf Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, atas dedikasi dalam

memberikan ilmu, pengalaman, serta pembinaan selama masa perkuliahan. Bekal pengetahuan dan sikap profesional yang ditanamkan menjadi fondasi penting bagi penulis dalam melangkah ke tahap berikutnya, baik di dunia kerja maupun penelitian.

5. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada seluruh responden yang telah bersedia terlibat dalam penelitian ini, baik pelanggan maupun pemilik pet care, atas waktu dan kontribusi yang diberikan selama proses wawancara serta pengujian aplikasi berlangsung.
6. Apresiasi juga diberikan kepada para evaluator yang telah memberikan penilaian serta berbagai masukan yang membangun. Saran yang diberikan sangat membantu dalam menyempurnakan rancangan desain sehingga dapat lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.
7. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada rekan-rekan Halo Outlier, yaitu Azizatul Fara Dibah, Carisca Rizky Sanyoko, Tantrik Ulil Lusianti, Nesvia Nissa Artanti, dan Rizvina Hadi Imani atas kebersamaan, kolaborasi, serta dukungan yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
8. Ucapan terima kasih turut penulis sampaikan kepada rekan-rekan LcstKids, yaitu Ridwan, Sky, Muszvita, Azzura, Ninie, Aca, Maol, Ziha, Aura, Kei, Zyva, Alala, dan Nabila atas kebersamaan, semangat, serta dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Penulis turut menyampaikan apresiasi kepada BTS dan NCT yang melalui karya, musik, serta pesan-pesan positif dalam setiap penampilannya telah memberikan semangat dan motivasi secara tidak langsung selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran karya-karya tersebut menjadi salah satu penyemangat bagi penulis dalam melalui berbagai tahapan dan tantangan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Terakhir, penulis mengapresiasi diri sendiri yang telah berproses dengan penuh komitmen, tetap bertahan dalam berbagai situasi, dan berupaya menyelesaikan setiap tantangan yang ada. Seluruh perjalanan ini menjadi pembelajaran berharga dalam membentuk ketekunan dan kedewasaan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan ke depannya. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang UI/UX dan pengalaman pengguna.

Surabaya, 03 Mei 2026

Penulis

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	1
LEMBAR PERSETUJUAN .....	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR TABEL .....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
1.6 Sistematika Penulisan .....	8
BAB II TIJAUAN PUSTAKA .....	11
2.1 Penelitian Terdahulu .....	11
2.1.1 Perbandingan Antara aplikasi.....	14
2.2 Dasar Teori .....	17
2.2.1 <i>Pet care</i> .....	17
2.2.2 <i>User Interface</i> .....	17
2.2.3 <i>User Experience</i> .....	18
2.2.4 <i>Design Thinking</i> .....	18

2.2.5 Empathy Map .....	21
2.2.6 Point of View .....	22
2.2.7 User Persona .....	23
2.2.8 How Might We .....	24
2.2.9 Information Architecture .....	25
2.2.10 Moodboard .....	25
2.2.11 Wireframe .....	26
2.2.12 User Flow .....	27
2.2.13 Design System .....	27
2.2.14 Mockup .....	28
2.2.15 Usability Testing .....	28
2.2.16 System Usability Scale .....	29
2.2.17 Heuristic Evaluation .....	31
2.2.18 Figma .....	33
2.2.19 Maze Design .....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Metode Penelitian .....	35
3.2 Identifikasi Masalah .....	35
3.3 Studi Literatur .....	36
3.4 Empathize .....	36
3.4.1 Research plan .....	36
3.4.2 Wawancara .....	38
3.4.3 Empathy Map .....	42
3.5 Define .....	43
3.5.1 Point Of View (POV) .....	43
3.5.2 User Persona .....	43

<b>3.6 Ideate</b> .....	44
<b>3.6.1 How Might we</b> .....	44
<b>3.6.2 Information Architecture</b> .....	44
<b>3.6.3 User Flow</b> .....	45
<b>3.6.4 Wireframe</b> .....	45
<b>3.6.5 Moodboard</b> .....	45
<b>3.7 Prototype</b> .....	45
<b>3.7.1 Design System</b> .....	45
<b>3.7.2 Mockup</b> .....	46
<b>3.8 Test</b> .....	46
<b>3.8.1 Heuristic Evaluation</b> .....	46
<b>3.8.2 System Usability Scale (SUS)</b> .....	47
<b>3.8.4 Hasil dan Evaluasi Pengujian</b> .....	48
<b>BAB IV HASIL &amp; PEMBAHASAN</b> .....	51
<b>4.1 Hasil Metode Design Thinking</b> .....	51
<b>4.1.1 Empathize</b> .....	51
<b>4.1.1.2 Pain &amp; Gain</b> .....	58
<b>4.1.2 Define</b> .....	60
<b>4.1.3 Ideate</b> .....	66
<b>4.1.4 Prototype</b> .....	103
<b>4.1.5 Test</b> .....	123
<b>4.2 Hasil Metode Design Thinking 2</b> .....	142
<b>4.2.1 Define</b> .....	143
<b>4.2.2 Ideate</b> .....	146
<b>4.2.3 Prototype</b> .....	153
<b>4.2.4 Test</b> .....	161

4.2.5 Hasil Generate Front-End .....	173
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>175</b>
5.1 Kesimpulan .....	175
5.2 Saran.....	175
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>177</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>189</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Design Thinking .....	20
Gambar 2. 2 Empathy Map .....	22
Gambar 2. 3 User Persona .....	24
Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian.....	35
Gambar 3. 2 Empathy Map Pemilik Pet care .....	42
Gambar 3. 3 Empathy Map Pelanggan.....	43
Gambar 3. 4 System Usability Scale (SUS).....	48
Gambar 4. 1 Empathy Map Pelanggan.....	52
Gambar 4. 2 Empathy Map Pemilik Pet Care .....	55
Gambar 4. 3 Pain dan Gain Pelanggan.....	59
Gambar 4. 4 Pain dan Gain Pemilik Pet Care .....	60
Gambar 4. 5 User Persona Pelanggan.....	65
Gambar 4. 6 User Persona Pemilik Pet care.....	66
Gambar 4. 7 How Might We .....	67
Gambar 4. 8 Information Architecture Pelanggan.....	71
Gambar 4. 9 Information Architecture Pemilik Pet Care.....	72
Gambar 4. 10 User Flow Beranda Pelanggan .....	73
Gambar 4. 11 User Flow produk untuk pelanggan .....	74
Gambar 4. 12 User Flow Chat Pelanggan.....	75
Gambar 4. 13 User Flow profil pelanggan.....	76
Gambar 4. 14 User Flow rekomendasi pet care .....	77
Gambar 4. 15 User Flow Riwayat Layanan .....	78
Gambar 4. 16 User Flow Pembayaran Tagihan yang Tertunda .....	79
Gambar 4. 17 User Flow beranda pemilik pet care .....	80
Gambar 4. 18 User Flow Manajemen Layanan .....	81
Gambar 4. 19 User Flow manajemen adopsi pemilik pet care .....	83
Gambar 4. 20 User Flow Reservasi pemilik pet care.....	84
Gambar 4. 21 User Flow Pembayaran pemilik pet care.....	85
Gambar 4. 22 User Flow Profil pemilik pet care.....	86
Gambar 4. 23 wireframe Splash screen .....	87

Gambar 4. 24 wireframe daftar dan login .....	88
Gambar 4. 25 wireframe verifikasi OTP dan ubah no hp .....	89
Gambar 4. 26 wireframe beranda, rekomedasi pet care dan hasil pencarian pet care.....	89
Gambar 4. 27 Wireframe detail pet care dan detail layanan .....	90
Gambar 4. 28 Wireframe reservasi.....	91
Gambar 4. 29 Wireframe lihat lokasi dan reviews.....	91
Gambar 4. 30 wireframe halaman pembelian produk pada pelanggan.....	92
Gambar 4. 31 Wireframe notifikasi dan chat .....	92
Gambar 4. 32 Wireframe adopsi hewan.....	93
Gambar 4. 33 Wireframe profil pada pelanggan .....	94
Gambar 4. 34 Wireframe beranda pemilik pet care .....	95
Gambar 4. 35 Wireframe laporan layanan .....	95
Gambar 4. 36 Wireframe detail layanan.....	96
Gambar 4. 37 Wireframe profil pet care.....	97
Gambar 4. 38 Wireframe manajemen layanan .....	97
Gambar 4. 39 Wireframe manajemen produk .....	98
Gambar 4. 40 Wireframe manajemen adopsi.....	99
Gambar 4. 41 Wireflow pengguna pawsmate .....	101
Gambar 4. 42 Wireflow Pemilik Pet Care Pawsmate .....	102
Gambar 4. 43 Moodboard .....	103
Gambar 4. 44 Color dan icon style.....	104
Gambar 4. 45 Button dan Input .....	105
Gambar 4. 46 Typography.....	106
Gambar 4. 47 Logo .....	106
Gambar 4. 48 Splashscreen.....	107
Gambar 4. 49 Mockup Halaman daftar dan verifikasi OTP .....	108
Gambar 4. 50 Mockup halaman masuk, selamat datang, dan lupa password .....	109
Gambar 4. 51 Mockup Beranda, rekomendasi pet care dan pencarian pet care .....	110
Gambar 4. 52 Mockup detail pet care dan detail layanan.....	111

Gambar 4. 53 Mockup reservasi.....	112
Gambar 4. 54 Mockup lihat lokasi dan reviews .....	113
Gambar 4. 55 Mockup pembelian produk pada pelanggan.....	114
Gambar 4. 56 Mockup notifikasi dan chat .....	115
Gambar 4. 57 Mockup adopsi hewan.....	116
Gambar 4. 58 Mockup profil pada pelanggan .....	117
Gambar 4. 59 Mockup beranda pemilik pet care .....	118
Gambar 4. 60 Mockup laporan layanan dan riwayat transaksi.....	119
Gambar 4. 61 Mockup detail layanan .....	119
Gambar 4. 62 Mockup profil pet care.....	120
Gambar 4. 63 Mockup manajemen layanan .....	121
Gambar 4. 64 Mockup manajemen produk .....	121
Gambar 4. 65 Mockup manajemen adopsi .....	122
Gambar 4. 66 Skala Penilaian SUS Tahap 1 Pelanggan .....	134
Gambar 4. 67 Skala penilaian SUS tahap 1 pemilik pet care .....	136
Gambar 4. 68 How Might We Iterasi 2 .....	147
Gambar 4. 69 Mockup Solusi 1 [HMW/S/1] Halaman Profil fitur .....	153
Gambar 4. 70 Mockup Solusi 2 [HMW/S/2] Halaman Buat Akun .....	154
Gambar 4. 71 Mockup Solusi 3 [HMW/S/3] Halaman Pilih Role .....	154
Gambar 4. 72 Mockup Solusi 4 [HMW/S/4] Halaman Kode OTP.....	155
Gambar 4. 73 Mockup Solusi 5 [HMW/S/5] Halaman Booking.....	156
Gambar 4. 74 Mockup Solusi 6 [HMW/S/6] Halaman Daftar.....	156
Gambar 4. 75 Mockup Solusi 7 [HMW/S/7] Halaman Adopsi .....	157
Gambar 4. 76 Mockup Solusi 8 [HMW/S/8] Halaman Tambah Layanan ..	157
Gambar 4. 77 Mockup Solusi 9 [HMW/S/9] Halaman Edit Layanan.....	158
Gambar 4. 78 Mockup Solusi 10 [HMW/S/10] Halaman Edit Layanan.....	158
Gambar 4. 79 Mockup Solusi 11 [HMW/S/11] Halaman Detail Produk .....	159
Gambar 4. 80 Mockup Solusi 12 [HMW/S/12] Halaman Detail Pet care....	160
Gambar 4. 81 Mockup Solusi 13 [HMW/S/13] Halaman Pengaturan Fitur	161
Gambar 4. 82 Skala penilaian SUS tahap 2 pelanggan .....	170
Gambar 4. 83 Skala penilaian SUS tahap 2 pemilik pet care .....	172
Gambar 4. 84 Front-End Halaman Beranda.....	174

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>11</b>
<b>Tabel 2. 2 Perbandingan Rancangan Aplikasi dengan Aplikasi yang Ada ...</b>	<b>15</b>
<b>Tabel 2. 3 System Usability Scale (SUS) .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3. 1 Problem Statment.....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 3. 2 Research Objective.....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 3. 3 Research Criteria (Pemilik Pet care).....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 3. 4 Research Criteria (Pelanggan).....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 3. 5 Research Question Mitra .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3. 6 Research Question Pelanggan .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 3. 7 Pertanyaan System Usability Scale (SUS).....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4. 1 Rincian Elemen Empathy Map Pelanggan .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4. 2 Rincian Elemen Empathy Map Pemilik Pet care .....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4. 3 Point of View Pelanggan .....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 4. 4 Point of View Pemilik Pet Care.....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 4. 5 Detail How Might We .....</b>	<b>67</b>
<b>Tabel 4. 6 Tabel Skenario Pelanggan .....</b>	<b>123</b>
<b>Tabel 4. 7 Tabel Skenario Pemilik Pet Care.....</b>	<b>124</b>
<b>Tabel 4. 8 Tabel Maze Iterasi 1 Pelanggan .....</b>	<b>126</b>
<b>Tabel 4. 9 Tabel Maze Iterasi 1 Pemilik Pet Care.....</b>	<b>128</b>
<b>Tabel 4. 10 Skor asli SUS Tahap 1 Pelanggan.....</b>	<b>133</b>
<b>Tabel 4. 11 Skor Hasil Perhitungan SUS Tahap 1 Pelanggan .....</b>	<b>133</b>
<b>Tabel 4. 12 Skor Asli SUS Tahap 1 Pemilik Pet Care.....</b>	<b>134</b>
<b>Tabel 4. 13 Skor Hasil Perhitungan SUS Tahap 1 Pemilik Pet Care .....</b>	<b>135</b>
<b>Tabel 4. 14 Profil Profesional UI/UX Evaluator Heuristic.....</b>	<b>136</b>
<b>Tabel 4. 15 Hasil Pengujian Heuristic Evaluation .....</b>	<b>137</b>
<b>Tabel 4. 16 Deskripsi Uraian Masalah .....</b>	<b>143</b>
<b>Tabel 4. 17 Detail How Might We iterasi 2.....</b>	<b>148</b>
<b>Tabel 4. 18 Tabel Maze Iterasi 2 pada Pelanggan .....</b>	<b>162</b>
<b>Tabel 4. 19 Tabel Maze Iterasi 2 pada Pemilik Pet Care .....</b>	<b>164</b>
<b>Tabel 4. 20 Skor Asli SUS Tahap 2 Pelanggan.....</b>	<b>170</b>
<b>Tabel 4. 21 Skor Hasil Perhitungan SUS Tahap 2 Pelanggan .....</b>	<b>170</b>

<b>Tabel 4. 22 Skor Asli SUS Tahap 2 Pemilik Pet Care .....</b>	<b>171</b>
<b>Tabel 4. 23 Skor hasil Perhitungan SUS Tahap 2 Pemilik Pet Care .....</b>	<b>171</b>