

## Studi Literatur: Merancang Design UI/UX untuk *Pet Parents* dalam Memelihara Hewan Peliharaan (Anjing dan Kucing) Menggunakan Metode *Narrative Review*

Emellika Rahmayana

Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi

Universitas Gunadarma, Jakarta, Indonesia

Email Korespondensi: [emellika\\_r@staff.gunadarma.ac.id](mailto:emellika_r@staff.gunadarma.ac.id)

**Abstract**—Currently, many people keep cats and dogs at home, in fact, according to research, keeping cats and dogs can relieve stress for pet parents. Cats and dogs are no longer just pets but are like family for pet parents. Veterinarians and pet shops are everywhere, this indicates that many people are starting to keep and love their cats and dogs. The need for technology regarding pets is also increasing, encouraging people involved in the IT world to create applications. One of the needs is how to design the right UX/UI for an application related to pets, especially cats and dogs. The intended users are pet parents. How can it be easy for pet parents to use this application so that pet parents get a user experience and user interface that is comfortable and enjoyable so that the purpose of creating the application can be achieved well. Comparing the 10 selected journals according to the criteria using the narrative review method, it was found that the second journal was the best among the other nine journals.

**Keywords:** UI/UX Design, Pets, Design Thinking, Dogs, Cats

**Abstrak**—Saat ini banyak orang yang memelihara kucing dan anjing dirumah, bahkan menurut penelitian memelihara kucing dan anjing dapat menghilangkan stress bagi para *pet parents*. Kucing dan anjing sudah bukan sekedar peliharaan lagi tetapi sudah seperti keluarga bagi para *pet parents*. Veterinarian dan juga petshop pun sudah banyak dimana-mana, ini menandakan mulai banyak nya orang yang memelihara dan menyayangi kucing dan anjing mereka. Kebutuhan akan teknologi mengenai hewan peliharaan pun meningkat sehingga mendorong orang yang berkecimpung di dunia IT untuk membuat aplikasinya. Salah satu kebutuhannya adalah bagaimana mendesain UX/UI yang tepat pada sebuah aplikasi yang berkaitan mengenai hewan peliharaan khususnya kucing dan anjing. *User* yang dituju adalah *pet parents*. Bagaimana *pet parents* mudah dalam menggunakan aplikasi tersebut agar *pet parents* mendapatkan *user experience* dan *user interface* yang nyaman dan menyenangkan sehingga tujuan dibuatnya aplikasi tersebut dapat dicapai dengan baik. Membandingkan 10 jurnal terpilih sesuai kriteria dengan metode *narrative review*, di dapat jurnal kedua adalah yang paling baik diantara kesembilan jurnal lainnya.

**Kata Kunci:** Design UI/UX, Hewan Peliharaan, Design Thinking, Anjing, Kucing

### 1. PENDAHULUAN

Bumi ini tidak hanya di tempati oleh manusia saja, melainkan ada tumbuh-tumbuhan dan juga hewan-hewan, manusia hidup berdampingan dengan keduanya. Hewan yang paling umum dipelihara oleh manusia adalah kucing dan anjing.

Saat ini banyak orang yang memelihara kucing dan anjing dirumah, bahkan menurut penelitian memelihara kucing dan anjing dapat menghilangkan stress bagi para *pet parents*. Kucing dan anjing sudah bukan sekedar peliharaan lagi tetapi sudah seperti keluarga bagi para *pet parents*. Veterinarian dan juga petshop pun sudah banyak dimana-mana, ini menandakan mulai banyak nya orang yang memelihara dan menyayangi kucing dan anjing mereka.

Artikel yang akan dibahas pada penulisan ini adalah bagaimana mendesain UX/UI yang tepat pada sebuah aplikasi yang berkaitan mengenai hewan peliharaan yaitu kucing dan anjing. *User* yang dituju adalah *pet parents*. Bagaimana *pet parents* mudah dalam menggunakan aplikasi tersebut agar *pet parents* mendapatkan *user experience* dan *user interface* yang nyaman dan menyenangkan sehingga tujuan dibuatnya aplikasi tersebut dapat dicapai dengan baik.

## 2. TUJUAN PENELITIAN

Diharapkan penulisan studi *literature review* ini nantinya dapat memberikan informasi terhadap *pet parents* untuk merawat hewan peliharaan mereka dengan tepat, dengan memberikan informasi-informasi yang sangat dibutuhkan oleh *pet parents* yang mana masih banyak sekali *pet parents* memiliki pengetahuan sangat minim terhadap hewan peliharaan mereka, karena tiap jenis ras kucing atau anjing memiliki perawatan yang berbeda pula, dengan begitu diharapkan hewan peliharaan dapat memiliki umur yang lebih panjang. Untuk mencapai hal tersebut perlu mengkaji pembahasan mengenai *design UX/UI*.

## 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan *literature review* ini adalah *Narrative Review* dengan menggambarkan gagasan 10 dari 23 jurnal dari tahun 2019-2023 yang terpilih sesuai dengan kriteria, yaitu mengenai *design UI/UX* tentang pemeliharaan kucing atau anjing yang baik. Kemudian menemukan kelemahan, kelebihan dan juga *state of the art* pada artikel tersebut, dengan melihat latar belakang masalah, tujuan dari artikel tersebut dibuat, metode yang digunakan, pembahasan yang dijabarkan apakah jelas dan mudah dipahami, kesimpulan yang baik atau tidak, dan apakah terdapat saran untuk pengembangan selanjutnya. Dilihat apakah kelebihan yang terdapat pada artikel tersebut dapat digunakan sebagai acuan dan tidak mengulang kelemahan untuk penelitian selanjutnya. Untuk hewan yang dibahas pada *design UI/UX* dibatasi hanya pada kucing dan anjing saja.

## 4. PEMBAHASAN

### Desain UI/UX Aplikasi Pet Shop Menggunakan Metode Design Thinking

Penelitian yang berjudul “*Desain UI/UX Aplikasi Pet Shop Menggunakan Metode Design Thinking*” yang ditulis oleh Adrian Maulana Fauzi dkk.

Pada artikel ini tidak dijelaskan untuk siapakah target audiens yang dituju, akan tetapi jika melihat dari paparan pada artikel ini dapat ditunjukkan untuk:

- Peneliti, digunakan untuk pembandingan dari beberapa metode dengan topik sejenis.
- Praktisi, digunakan dalam pengimplementasian aplikasi guna mendapatkan tujuan yang diinginkan user, sehingga dapat meningkatkan bisnis.
- Mahasiswa, digunakan untuk menambah pengetahuan dan penyusunan tugas akhir.

Pertanyaan-pertanyaan penelitian yang ada pada artikel ini relevan dengan tujuan dari pembuatan *design UX/UI* seperti dari segi kemudahan, fungsi, dan integritasnya. Namun, masih kurang lengkap atau spesifik, kurang sesuai dengan yang dibuat pada *affinity* diagramnya, sehingga belum menjawab kebutuhan user yang dituju sepenuhnya. Kemudian, hanya ada pembahasan mengenai *design UX* saja, tidak ada pembahasan mengenai *design UI* seperti alasan dalam pemilihan menu, pemilihan tombol, pemilihan icon, dan pemilihan warna yang digunakan pada aplikasi tersebut.

Metoda pendekatan yang digunakan pada artikel ini sudah sesuai dalam mencapai tujuan *design UX* yaitu metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan salah satu dari beberapa metode yang digunakan untuk mendesain UX. Gagasan yang diajukan dalam artikel ini cukup logis dan disajikan dengan urutan yang teratur terutama di bagian pembahasan alur metode *design thinking*, mulai dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, sampai tahap *test*.

Namun pada tahap *test* ini masih sangat kurang penjabaran, dikatakan pengujian menggunakan aspek *learnability* dan perhitungan tabel skor SUS, tanpa ada penjelasan apa yang dimaksud dengan aspek *learnability*, SUS, rumus maupun *range* dari masing-masing skor, hanya ada bentuk hasil tabel saja sehingga pembaca kurang memahami pembahasan di bagian tersebut. Dan juga masih terdapat bias pada tabel skor SUS, dikatakan bahwa jika nilai 1 = Sangat tidak sesuai, 2 = Tidak Sesuai, 3 = Sesuai, 4 = Sangat sesuai, akan tetapi beberapa pertanyaan penelitian yang bermakna negatif mendapatkan skor tinggi, tidak ada nilai rendah pada hasil tabel skor SUS, hanya ada nilai 3 dan 4 saja sedangkan pertanyaan yang dihadirkan untuk responden ada yang bermakna negatif dan positif. Di dalam hasil tabel *learnability* disimpulkan setiap responden berhasil melakukan seluruh *task scenario* yang diberikan, sehingga memperoleh hasil akhir sebesar 100%. Hasil tabel *learnability* bertolak belakang dengan hasil yang ada pada tabel skor SUS.

Gagasan-gagasan yang diajukan dalam artikel ini disajikan secara analitis, sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan yaitu *design thinking* untuk menganalisa hal-hal

apa saja yang harus diimplementasikan pada aplikasi *pet shop* agar *user* mau berlama-lama dan tetap setia menggunakan aplikasi tersebut.

Bukti pendukung yang diberikan penulis pada artikel ini bertentangan untuk mendukung pemikiran utama, karena masih memiliki bias seperti yang sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya. Data yang digunakan dalam artikel ini adalah data primer yaitu melakukan wawancara terhadap lima orang responden, tetapi tidak dijelaskan kriteria responden yang sesuai berikut diagram presentase dari kriteria responden juga tidak ada, sehingga bukti pendukungnya masih kurang.

### **UX/UI design for Memoa – a Flashcard Application**

Berjudul “*UX/UI design for Memoa – a flashcard application*” yang ditulis oleh Bao Ho[2] yaitu membuat rancangan UX/UI terhadap aplikasi flashcard yang bernama memoa, aplikasi tersebut membantu *user* mempelajari dan mengingat kata, istilah, rumus baru dengan cara yang efisien dan menghibur. Metode pendekatan dalam membuat rancangan UX/UI sama dengan artikel ini yaitu menggunakan metode *design thinking*, namun terdapat perbedaan dengan artikel ini. Pertama, pada penelitian tersebut dijelaskan kriteria responden yang digunakan beserta diagramnya, terdapat juga dua contoh sample hasil wawancara terhadap responden. Kedua, pada penelitian tersebut tidak hanya pembahasan mengenai *design UX* nya saja tetapi juga ada pembahasan mengenai *design UI* seperti alasan pemilihan warna, pemilihan tipografi (font), pemilihan komponen (tombol, *icon*, posisi menu).

### **Using UX/UI Design to Increase Dog Adoption Awareness**

Penelitian yang berjudul “*Using UX/UI Design to Increase Dog Adoption Awareness*” yang ditulis oleh Joanna Tsai[3] yaitu membuat rancangan aplikasi adopsi anjing yang mana sudah ada dan cukup terkenal dikalangan *animal lovers* yang bernama *Petfinder*. Tujuannya adalah untuk meningkatkan tingkat adopsi pada anjing, namun berbasis *website*, penulis pada penelitian tersebut ingin membuat aplikasi untuk adopsi anjing yang berbasis *mobile* dengan alasan mobilitas. Walaupun *website* tersebut dapat di akses melalui gadget dengan menggunakan *mobile browser*, namun, kurang *user friendly* jika di akses melalui *gadget*. Pada penelitian tersebut juga menggunakan metode pendekatan *design thinking* untuk membuat design UX. Dan juga ada pembahasan cukup jelas mengenai design UI seperti alasan pemilihan warna dan pemilihan *icon*.

## **Design Rancangan User Interface Aplikasi My Pets Dengan Menggunakan Metode Design Thinking**

Artikel berjudul “*Design Rancangan User Interface Aplikasi My Pets Dengan Menggunakan Metode Design Thinking*” yang ditulis oleh Roni Setyawan dkk[4]. Artikel tersebut membahas aplikasi *My Pets* yaitu aplikasi yang ditujukan untuk memudahkan *pet parents* dalam memperoleh informasi dengan sumber terpercaya tentang kebutuhan hewan dan menghilangkan kecemasan pemilik hewan peliharaan tentang biaya pengobatan yang dianggap mahal melalui aplikasi tersebut. Sama seperti pada artikel yang pertama, artikel ini juga menggunakan metode pendekatan *design thinking*, bahkan secara alur hampir mirip, akan tetapi artikel ini jauh lebih mendetail daripada artikel yang pertama. Pada artikel tersebut rancangan *affinity diagram* dan *user journey* lebih mendetail. Lalu ditahap test dijelaskan apa yang dimaksud dengan skor SUS, range-nya, dan batasan nilai dari skor SUS tersebut, yang mana semua hal tersebut tidak ada pada artikel pertama.

## **Perancangan UI/UX Aplikasi PetPat Berbasis Mobile Menggunakan Metode LeanUX**

Artikel berjudul “*Perancangan UI/UX Aplikasi PetPat Berbasis Mobile Menggunakan Metode LeanUX*” yang ditulis oleh Sesilia Tiara Rahayu Ada dkk[5]. Artikel yang membahas design UX/UI aplikasi *PetPat* ini dibuat atas latar belakang adanya kebutuhan hewan peliharaan yang harus dipenuhi oleh pihak pemelihara. Sedangkan untuk mendapatkan akses membeli kebutuhan tersebut terkadang juga terbatas tempat dan waktu dari sang pemilik hewan peliharaan. Maka dari itu dilakukan perancangan aplikasi *PetPat* yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja oleh penggunanya. Namun, tidak membahas tentang *design UI* nya. Untuk metode yang digunakan adalah metode *LeanUX* yaitu gabungan dari beberapa metode, yakni *Agile*, *Design Thinking*, dan *Lean Startup*. Pembahasan UX pada artikel ini sedikit lebih *detail* dibandingkan dari jurnal yang lain.

Pada bagian kesimpulan di artikel ini penulis tidak menjelaskan apakah penulis tersebut dapat mencapai tujuan yang dimaksud, pertimbangan-pertimbangan apa yang dapat dilakukan, tidak ada saran studi terkait topik pembahasan yang ada, apakah masih ada kekurangan sehingga dapat dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya. Bagian kesimpulan ini hanya berisi *summary* dari hasil penelitian saja. Namun penulis menyertakan daftar pustaka yang digunakan pada artikel ini sehingga pembaca dapat menelusurinya.

## **Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan**

Artikel yang berjudul “*Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan*” yang ditulis oleh Nurafni Ayu Ningsih dkk[6]. Artikel tersebut membahas tentang perancangan desain UI website sebuah petshop yang bernama petshop Azria, *Website* petshop Azria dirancang sebagai bentuk mempermudah input dan output data antar admin dan pelanggan dalam reservasi online. Menggunakan metode UCD. Pelanggan lebih mudah mengakses *website* dimanapun dan kapanpun ketika mengalami keluhan pada hewan peliharaannya. *Website* pada petshop 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.

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.

## **Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking**

Artikel yang berjudul “*Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking*” yang ditulis oleh Nursanti Novi Arisa dkk[7]. Artikel ini membahas tentang CROWDE yaitu merupakan perusahaan yang bergerak di bidang usaha financial technology menghubungkan petani dan pengusaha tani dengan pemodal. Permasalahan yang sedang dihadapi oleh perusahaan CROWDE yakni target pasar yang dijangkau saat ini oleh website CROWDE hanya menjangkau 1 target saja yakni petani. Hal

tersebut yang membuat CROWDE ingin merancang ulang tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna terhadap website CROWDE. Adapun tujuan penelitian dilakukan untuk menjawab permasalahan yang sedang dihadapi oleh website CROWDE, menghasilkan rekomendasi berupa hasil solusi desain dan menghasilkan hasil analisis evaluasi terhadap solusi *desain* atau *redesign website* yang telah dibuat dari segi aspek kemudahan. Fokus penelitian ini yaitu melakukan perancangan ulang *Platform Website* CROWDE dari segi tampilan antar muka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) dengan menggunakan metode *design thinking*. Tahapan penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan *design thinking* yang terdapat 5 tahapan seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu kategori permasalahan *website* saat ini mulai dari segi *copywriting*, *customer service*, dan alur sistem. Kemudian untuk hasil solusi desain atau mockup yang dihasilkan sebanyak 12 menu. Tahapan pengujian terhadap 8 task dinyatakan berhasil dari segi aspek kemudahan terhadap solusi desain yang telah dibuat dengan nilai rata-rata lebih dari 5,5 untuk setiap task yang dikerjakan telah dikerjakan responden.

### **Implementasi User Experience Pada E-Commerce Petshop Online**

Artikel yang berjudul "*Implementasi User Experience Pada E-Commerce Petshop Online*" yang ditulis oleh Rian Rasyidhi dkk[8]. Artikel ini membahas tentang pengaruh user interface dan user experience dalam pembuatan website yang memegang peranan penting, agar pengguna dapat merasa nyaman dan merasakan setiap fitur yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menerapkan pendekatan *Design Thinking* untuk membuat *website* toko hewan online, dan hasil penelitiannya menggunakan *usability testing* menggunakan *website maze*. Pada akhir proses analisis diperoleh hasil pengujian yang dilakukan mencapai tingkat yang sangat baik dan menerima peringkat keseluruhan 92%, nilai ini diambil dari rata-rata, seperti *key performance indicator*: keberhasilan pengguna, bounce pengguna, durasi pengguna, dan klik pengguna yang buruk. Pada analisis data hasil uji kegunaan, hasil perhitungan jawaban responden dalam proses *learnability* mencapai 88%, dan untuk aspek *memorability* memperoleh skor 96.

### **Aplikasi Adopt Me**

Artikel yang berjudul "*Aplikasi Adopt Me*" yang ditulis oleh Alvian Hayyu DP dkk[9]. Artikel ini membahas tentang *Adopt Me* yaitu sebuah aplikasi berbasis website yang merupakan sebuah tempat untuk memfasilitasi para pecinta hewan untuk dapat mengadopsi hewan-hewan seperti hewan yang terlantar maupun para pengguna yang akan mengadopsikan

hewan peliharaannya. Aplikasi ini juga diharapkan dapat menjadi wadah pertemuan untuk komunitas pecinta hewan yang ada di Indonesia. Tujuan pembuatan aplikasi Adopt Me yaitu untuk memfasilitasi para pecinta hewan agar dapat mengadopsi hewan-hewan seperti hewan yang terlantar maupun para pengguna yang akan mengadopsikan hewan peliharaannya. Metode yang digunakan pada produk inovasi digital yang akan dibuat yaitu *Business Model Canvas* (BMC), *Business Process Model and Notation* (BPMN), Dokumentasi *Thinking Method, Research*, dan *Concept* yang berisikan *storyboard*, serta *design* yang berisikan penjelasan hasil pembuatan UI/UX berupa prototype. Pada aplikasi Adopt Me memiliki fitur utama seperti Adopsi Hewan, *Live Chat*, Grooming Hewan, dan Jual Beli perlengkapan hewan. Sebelumnya, kami telah melakukan UX Research dengan melakukan penyebaran survey Google Form dan melakukan wawancara melalui Google Meet kepada *Customer Segment* dari aplikasi Adopt Me dan didapatkan responden sebanyak 53 orang yang terdiri dari 30 laki-laki dan 23 perempuan. Responden tersebut terdiri dari 8 orang pelajar, 34 orang mahasiswa, dan 11 orang masyarakat umum. Banyak dari responden menyetujui perlu dibuatnya aplikasi untuk membantu menemukan informasi mengenai jasa adopsi hewan, jual beli perlengkapan hewan, dan layanan grooming hewan yang kemudian didapatkan solusi berupa pembuatan fitur chat untuk mempermudah komunikasi antara pemilik hewan dengan calon adopter.

### **Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma**

Artikel yang berjudul “*Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma*” yang ditulis oleh Haida Dafitri dkk[10]. Artikel ini membahas tentang Lab.Scarpe yaitu merupakan salah satu UMKM yang bergerak pada bidang salon cuci sepatu, helm, tas, dompet dll. Untuk memberikan pengalaman yang terbaik pada *customer* saat bertransaksi pada *website*. Lab.Scarpe melakukan rancangan desain *website* dengan merancang desain UI/UX. Perancangan UI/UX (User Interface/User Experience) merupakan perancangan yang dilakukan untuk meningkatkan branding suatu toko online agar mendapat banyak perhatian dari masyarakat sehingga dapat memperoleh pangsa yang lebih besar. UI/UX merupakan salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital untuk memperkenalkan suatu produk yang akan ditawarkan kepada pelanggan. Penelitian ini dimaksudkan untuk membantu meningkatkan branding suatu toko setelah menerapkan UI/UX design, diharapkan dengan adanya desain UI/UX pada website Lab.Scarpe dapat meningkatkan *branding website* dan memudahkan pengguna/pelanggan untuk bertransaksi di *website*. Pada penelitian ini dilakukan dalam 3 tahap, yaitu perancangan



kegiatan dengan menentukan lokasi serta jumlah peserta dalam pelatihan tersebut. Selanjutnya tahapan proses kegiatan, pada tahapan ini para pemateri akan melakukan evaluasi terhadap tingkat pemahaman para peserta dalam pelatihan ini. Tahap terakhir yaitu, tahap akhir kegiatan pada tahapan ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan yang dilaksanakan. Dengan diadakannya pelatihan ini diharapkan para peserta pelatihan dapat memahami dan mengimplementasikan UI/UX design dalam membantu promosi usaha yang mereka miliki. Pada saat perancangan desain UI/UX harus melewati beberapa tahapan yaitu, *sketsa kasar (wireframe)*, *mockup*, *prototype*. Dalam hal ini pada perancangan desain ini peneliti ingin menaikkan branding dari toko Lab.Scarpe tersebut.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari kesepuluh jurnal yang di review semua masih memiliki kekurangan. Namun jurnal kedua berjudul “*UX/UI design for Memoa – a flashcard application*” yang ditulis oleh Bao Ho[2] adalah jurnal yang paling menjelaskan lebih detail dibanding kesembilan jurnal lainnya, seperti ada penjelasan siapa saja responden nya dan ada penjelasan mengenai kedua aspek penting yaitu design UI dan UX.

Diharapkan artikel ini bagi orang yang berkecimpung dalam bidang IT dapat memberikan pandangan terhadap pembuatan *design* UI/UX, walaupun ada beberapa artikel yang tidak menuliskan kesimpulan yang jelas tetapi penjabarannya cukup untuk membuka sedikit pengetahuan terhadap pembaca.

Mengingat *designer* UX/UI merupakan salah satu pekerjaan di bidang IT yang lumayan banyak dibutuhkan. Metode yang paling banyak digunakan dari kesepuluh jurnal yang di review adalah metode ***Design Thinking***.

### Saran

Penulisan ini masih banyak sekali kekurangan. Penulisan dapat dikembangkan di penelitian selanjutnya dengan mencoba metode lain seperti *descriptive review* atau *meta-analysis*, sehingga dapat digunakan untuk pembandingan yang nantinya membantu pembaca membuka wawasan dan mendapatkan *novelty* pada penelitian yang akan dibuat mengenai *UI/UX design*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Fauzi, A. M., Yahya, A. P., & Rahman, F. (2022). Desain UI/UX aplikasi pet shop menggunakan metode design thinking. *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, 8(1), 2022. Available at: <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/view/6274>
- Ho, B. (2021). UX/UI design for Memoa – a flashcard application.
- Tsai, J. (2019). Using UX/UI design to increase dog adoption awareness.
- Setyawan, R., Candra, R. M., Cynthia, E. P., Yanto, F., & Affandes, M. (2022). Design rancangan user interface aplikasi My Pets dengan menggunakan metode design thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(6), 1874–1882.
- Rahayu, S. T., Safinatunnajah, S., & Agussalim, A. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi PetPat berbasis mobile menggunakan metode LeanUX. pp. 38–45. Available at: <https://doi.org/10.46961/jommit.v6i2>
- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan design user interface website pada Pet Shop Azria di Kabupaten Lamongan. *BARIK*, 2(3), 202–216.
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan prototipe UI/UX website CROWDE menggunakan metode design thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26.
- Rasyidhi, R., Triayudi, A., & Iskandar, A. (2023). Implementasi user experience pada e-commerce petshop online. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(1), 165–171.
- Putra, A. H. D., Hartiningtyas, F., Salsabila, H., & Al-Haswan, M. I. (2021). Aplikasi Adopt Me. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 3(1), 51–55.
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., & Humaira, A. P. (2023). Pelatihan pembuatan desain UI/UX website UMKM profile Labscarpe dengan aplikasi Figma: Pelatihan desain UI/UX website UMKM. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.2), 1972–1980.