

# Implementasi Aplikasi “SahabatAnabul” Berbasis User Centered Design Sebagai Website Pangkalan Informasi Anabul

Ni Luh Putu Ayu Siwastuti Cayadewi<sup>a1</sup>, Made Agung Raharja<sup>a2</sup>

<sup>a</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Udayana  
Jalan Raya Kampus Udayana, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali Indonesia  
<sup>1</sup>ayunathan1609@gmail.com  
<sup>2</sup>made.agung@unud.ac.id

## Abstract

*Currently, many people keep animals in their homes. Most of the animals they have are dogs and cats. Thus, they need a lot of information about the animals they keep. Therefore, to make it easier for people to find information about Anabul, an information website about Anabul was created, starting from the types of Anabul, its characteristics, what Anabul needs, and others. This journal produces a website based SahabatAnabul application. SahabatAnabul is a website to share all information about anabul, especially for dogs and cats. The resulting website can help people who have pets or want to know information about the types of dogs and cat breeds that exist in the world.*

**Keywords:** *Friends of Anabul, Information, Anabul, Applications, Websites.*

## 1. Pendahuluan

Manusia selama hidupnya tidak hanya berinteraksi dengan manusia lainnya saja. Terkadang manusia juga berinteraksi dengan hewan baik itu hewan peliharaan atau hewan liar yang mereka temui saat berpergian. Interaksi ini juga dapat membuat manusia melepas penat, sebagai hobi, ataupun sebagai teman bermain agar tidak merasa sendiri dan kesepian. Orang – orang pastinya mencari semua informasi seputaran anabul mulai dari jenis anabulnya, apasaja yang dibutuhkan anabul dalam memeliharanya, dan informasi lainnya agar mereka siap untuk memelihara anabul ataupun hanya untuk menambah informasi terkait anabul. Untuk itu, dibuatlah website yang berisikan informasi seputaran anabul yang bermanfaat untuk orang – orang agar dapat mengetahui jenis – jenis anabul yang ada, kebutuhannya apa saja, dan apakah cocok untuk dipelihara atau tidak.

Berkembangnya teknologi saat ini, maka dibutuhkan sebuah sistem yang berisi segala informasi mengenai anabul yang mudah diakses dan bermanfaat bagi orang – orang. Dan untuk memudahkan orang – orang dalam mencari informasi tersebut, maka aplikasi SahabatAnabul ini dibuat berbasis website.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Data Penelitian

Data yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah data sekunder. Data sekunder adalah data yang sudah ada sebelumnya yang dikumpulkan oleh peneliti lain. Keuntungan menggunakan data sekunder yaitu biaya dan waktu yang dikeluarkan lebih sedikit dari pada menggunakan data primer. Data yang didapat berupa berbagai macam informasi seputaran hewan yang difokuskan ke anjing dan kucing.

## 2.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, penulis menggunakan metode studi pustaka. Metode Studi Pustaka dilakukan dengan membaca dan mencari tau segala informasi di jurnal atau buku – buku literatur yang ada hubungannya dengan informasi anjing dan kucing agar tidak ada informasi yang salah.

## 2.3 Metode yang Digunakan

Pada jurnal ini, penulis menggunakan metode prototype dan user centered design untuk membuat website. Adapun beberapa penjelasan dari metode ini yaitu sebagai berikut:

### a. Metode Prototype

Prototype atau prototipe adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk. Prototype sendiri bukanlah produk final yang nantinya akan diedarkan. Prototype dibuat untuk kebutuhan awal development software dan untuk mengetahui apakah fitur dan fungsi dalam program berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah direncanakan. Sehingga pengembang produk dapat mengetahui kekurangan dan kesalahan lebih awal sebelum mengimplementasikan fitur lain ke dalam produk dan merilis produk [1].

### b. Tujuan Prototype

Tujuan dari dibuatnya prototype yaitu untuk mengidentifikasi masalah sejak dini agar dapat diperbaiki sebelum melakukan produksi secara penuh. Prototype juga dapat memunculkan ide – ide baru terkait design yang dibuat oleh pengguna sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan keinginan pembuat.

### c. Manfaat Prototype

Metode prototype memiliki beberapa manfaat yang bisa dirasakan ketika mengembangkan produk, yaitu:

- Dapat menghemat biaya produksi  
Banyak orang mungkin akan mengatakan membuat prototype membutuhkan banyak biaya, namun nyata nya membuat prototype sangat menghemat biaya produksi. Sehingga dapat menghemat biaya produksi dan menghemat waktu.
- Menjadi acuan atau patokan dalam pengembangan produk yang nantinya akan dihasilkan  
Prototype yang dihasilkan merupakan hasil dari analisis dari kebutuhan pasar terhadap jenis produk yang dihasilkan nantinya. Prototype juga sering memunculkan ide – ide baru pada pembuatan ataupun update produk terbaru.
- Mengetahui kebutuhan konsumen lebih dulu  
Dengan mengetahui kebutuhan konsumen lebih dulu, kita dapat mengetahui apa saja kebutuhan dari pengguna sehingga produk yang kita buat nantinya akan selesai lebih cepat.
- Menjadi wadah keinginan pengguna  
Manfaat lainnya dari prototype yaitu menjadi wadah keinginan pengguna. Dengan ini, klien dapat memberikan masukan dan saran secara bebas agar produk yang dihasilkan lebih lengkap sehingga ada fitur – fitur baru yang akan berguna dimasa depan.

## 3. Hasil dan Diskusi

Pada penelitian ini menghasilkan website yang diberi nama SahabatAnabul. Website ini berfungsi sebagai wadah informasi dari anabul yaitu anjing dan kucing. Sehingga pengguna dapat mengetahui informasi mengenai anabul mulai dari ciri fisiknya, tingkah lakunya, dan kebutuhan anabul. Pada halaman ini, merupakan halaman awal pada website SahabatAnabul.



Gambar 1. Tampilan awal website

Dilanjutkan dengan tampilan berisikan informasi mengenai website SahabatAnabul. Jika memilih gambar kucing, maka user akan masuk ke halaman yang berisikan informasi mengenai kucing. Jika user memilih gambar anjing, maka user akan masuk ke halaman yang berisikan informasi seputaran anjing.



Gambar 2. Halaman informasi website

Berikutnya adalah halaman mengenai informasi seputaran kucing jika user memilih gambar kucing atau informasi mengenai anjing jika user memilih gambar anjing.



Gambar 3. Informasi Kucing



Gambar 4. Informasi Anjing

Setelah halaman mengenai informasi kucing atau informasi anjing, dilanjutkan dengan halaman berbagai ras kucing beserta foto dari kucing tersebut untuk halaman kucing dan untuk halaman anjing akan ada berbagai jenis anjing beserta fotonya. Jika salah satu dari foto tersebut di klik oleh user, maka user akan masuk ke halaman informasi dari ras kucing atau jenis anjing tersebut.



Gambar 5. Ras Kucing



Gambar 6. Jenis Anjing

Jika user memilih ras kucing ragdoll, maka informasi yang ditampilkan adalah informasi mengenai ras kucing ragdoll dan jika user memilih jenis anjing golden retriever maka informasi yang ditampilkan adalah informasi seputaran anjing golden retriever.



Gambar 7. Halaman Ras Kucing Ragdoll



Gambar 8. Halaman Jenis Anjing Golden Retriever

#### 4. Kesimpulan

Dari penjelasan diatas, kesimpulan dari jurnal ini bahwa pembuatan website SahabatAnabul sangat bermanfaat. Website berisikan informasi mengenai jenis anjing dan ras kucing yang tentu saja dapat menambah informasi dan wawasan mengenai anabul. Terutama yang ingin memelihara anabul, pastinya dengan mengetahui informasi tersebut, mereka dapat menentukan ingin memelihara anabul jenis apa dan anabul mana yang cocok dipelihara oleh mereka. Adapun beberapa saran yang dapat penulis harapkan dalam upaya pengembangan dan perbaikan terhadap website.

#### Daftar Pustaka

- [1] S. Rony, 11 Agustus 2021, "Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?," diambil dari <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>.
- [2] N. Renaningtias, D. Apriliani, " Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa," Jurnal Rekursif, vol. 9, no. 1, pp 92-98, 2021.
- [3] E. W. Fridayanthie, Haryanto, and T. Tsabitas, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web," Paradigma, vol. 23, no. 2, pp 151-157, 2021.
- [4] A. A. Murwanti, K. N. Ramadhani, and P. E. Yunanto, "Pengenalan Ras Kucing Menggunakan Metode Ekstraksi Ciri Pyramid Histogram of Oriented Gradients (P-HOG)," e-Proceeding of Engineering, vol. 7, no. 3, pp 9877-9894, 2020.
- [5] M. Sari, 23 Oktober 2015, "43 Jenis Jenis Anjing beserta Gambarnya," diambil dari <https://dosenbiologi.com/hewan/jenis-jenis-anjing>.

Halaman ini sengaja dibiarkan kosong