

BAB V PENUTUP

Berdasarkan uraian dari bab sebelumnya, Tugas Akhir Desain UI/UX Medik Veteriner Sebagai Layanan Kesehatan Hewan menghasilkan kesimpulan dan sasaran, antara lain sebagai berikut :

A. Simpulan

Layanan Kesehatan Hewan milik drh. Syaiful yang diberi nama FurryVet Klinik adalah Klinik kesehatan yang melayani berbagai macam penyakit hewan. Layanan ini berupa pencegahan penyakit, diagnosis, pengobatan, dan rehabilitasi. Klinik Layanan Kesehatan Hewan drh. Syaiful secara resmi didirikan pada tahun 2012 di desa teguhan, kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun, dan berpindah tempat di tahun 2015 di desa KlagenSerut, Beliau sebelum mendirikan klinik pribadi, bekerja menjadi PNS di Puskesmas (Pusat Kesehatan Hewan) di Jiwan dan menjadi kepala Puskesmas hingga sekarang. seorang dokter yang memiliki daya tarik dan keahlian dibidang bedah. Sudah sering memberikan seminar diberbagai desa tentang perternakan dan perikanan, dan berbagai penyuluhan tentang kesehatan hewan untuk warga desa sehingga diliput di berbagai media surat kabar atau koran. Dokter yang memiliki ketertarikan dan penyayang hewan ini sehingga memilih meluncur menjadi bagian dari dokter hewan di Madiun. Klinik drh. Syaiful adalah klinik spesialis dalam perawatan hewan bulu dan hewan ternak, seperti anjing, kucing, kelinci, sapi, kambing, dan hewan lainnya yang memiliki bulu dan ternak. Klinik drh. Syaiful terkenal dari mulut ke mulut dan koneksi jaringan sang dokter, sehingga tidak hanya terkenal di Madiun tapi diluar Madiun juga. Klinik drh. Syaiful

mengutamakan tolong menolong dan kenyamanan pasien.

Disamping itu Klinik drh. Syaiful yaitu FurryVet Klinik ini memiliki kendala pada sulitnya pemesanan atau reservasi untuk hewan mereka, dikarenakan pasien tidak mengetahui kapan dokter tersebut berada di klinik karena jadwal dokter tidak terlalu pasti. Bisa jadi berada di kantor dinas, atau sedang mengunjungi rumah pasien untuk menangani hewan besar yang tidak dapat di bawa ke klinik. Hal tersebut dapat menyebabkan pasien harus menunggu lebih lama atau bahkan kembali lagi dilain waktu. Proses pemesanan atau reservasi masih di lakukan melalui whatsapp atau telepon. sulitnya mendapatkan informasi dan konsultasi cepat terkait hewan peliharaan mereka, Hal ini dapat menyebabkan kecemasan dan stress bagi pasien, serta untuk mengetahui estimasi biaya pun juga harus melalui whatsapp dan belum tentu langsung mendapatkan respon dengan cepat.

Terkait permasalahan dan kendala di atas yang dimiliki layanan kesehatan hewan drh. Syaiful, solusi yang dapat diberikan adalah membuat suatu media berupa aplikasi atau website untuk melakukan booking atau reservasi secara online yang user friendly dan intuitif.

Perancangan UI/UX desain medik veteriner sebagai layanan kesehatan hewan ini diharapkan dapat menyediakan ruang untuk memberikan informasi secara detail mengenai layanan kesehatan hewan, jadwal dokter hewan. Melalui Website pemilik hewan peliharaan dapat dengan mudah melakukan pendaftaran dan reservasi secara online untuk mendapatkan layanan kesehatan hewan tanpa perlu datang ketempat praktik secara fisik, Menyediakan fitur untuk melakukan

konsultasi atau tanya jawab dengan dokter hewan melalui chat maupun telepon, Pengelolaan data yang lebih efisien yang dan memudahkan akses dokter saat memberikan layanan medis kepada pasien - pasiennya. Fungsi dan manfaat website antara lain sebagai platform digital untuk berkomunikasi, menyampaikan informasi, dan memperluas jaringan bisnis. Element yang digunakan pada Website ini adalah menampilkan informasi singkat tentang layanan, halaman formulir untuk pendaftaran untuk akses layanan lainnya, halaman kontak yang memberikan berbagai opsi kontak layanan yang dapat dihubungi, sumber daya informatif untuk pemilik hewan mengenai perawatan hewan. Melihat adanya inovasi booking online atau janji temu ini, maka rancangan user interface dan user experience dalam bentuk app atau website ini diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ada pada klinik layanan serta memberikan dampak positif terhadap kualitas layanan Klinik kesehatan hewan.

Dalam mendesain website FurryVet klinik milik drh. Syaiful ini, untuk memunculkan karakteristik hingga ciri khas klinik diperlukannya pertimbangan fasilitas dan fungsi dari website, diusahakan dalam pemakaian sangat intuitif sehingga tidak mempersulit pemakaiannya. Teknik perancangan ini menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras, digital kamera, serta software berupa aplikasi desain grafis seperti Adobe Illutrator, Adobe Photoshop Portable 2020, dan Microsoft Word yang dimana dapat menunjang keberhasilan karya ini.

Hasil perancangan yang dapat diterapkan pada perancangan desain UI/UX FurryVet Klinik Milik drh. Syaiful ini terdiri dari media utama dan media

pendukung. Media utama yang digunakan adalah User Interface dan User Experience FurryVet Klinik yang dapat diakses melalui scan barcode, dan linl URL. Sedangkan media pendukung berupa roll banner, notebook, kartu nama,kaos, boneka, kalender.

B. Saran

Dengan adanya rancangan desain UI/UX FurryVet sebagai media booking atau janji temu dalam bentuk website ini, diharapkan tentunya dapat memberikan dampak positif bagi Klinik Layanan sekaligus menjadi masukan terhadap klinik betapa bagusnya memiliki Aplikasi yang mempermudah dalam mendata pasien yang datang. Kedepannya dapat memanfaatkan media yang sudah dirancang secara optimal guna menjaga kualitas layanan kesehatan hewan.

Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta hendaknya Tugas Akhir UI/UX Medik Veteriner Sebagai Layanan Kesehatan Hewan Peliharaan dapat digunakan sebagai saran untuk menambah keilmuan dan bisa sekaligus menjadi referensi terutama yang berkaitan dengan UI/UX desain sebuah Website atau Aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnia Primasasti. (2022, December 13). *Hewan Perlu Cek Kesehatan? Ke Puskesmas Aja!* Surakarta.Go.Id.
<https://surakarta.go.id/?p=27957#:~:text=Pelayanan%20bersifat%20preventif%20meliputi%20pemberian,diagnosa%20penyakit%2C%20melakukan%20tindakan%20bedah>.
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Ana Savitri, F., & Setiawan, D. (2018). PENGEMBANGAN BUKU MENGGAMBAR ILUSTRASI. In *Jurnal Kreatif* (Vol. 9, Issue 1).
- Anjani Putri, A., Kristina Prajnyawati, R., Made Arsa Suyadnya, I., & Wayan Shandyasa, I. (2023). *RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE WEB UNTUK MARKETPLACE KLINIK HEWAN* (Vol. 10, Issue 3).
- Azaliarahma, S. A., Martyan, E. I., Rahmadani, A., & Dirgahayu, R. T. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI KONSULTASI ONLINE DAN JANJI TEMU DOKTER HEWAN BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1).
- BERITA NEGARA REPUBLIK INDONESIA*. (n.d.). www.djpp.depkumham.go.id
- Dody Firmansyah, M. (2023). Perancangan Web E-Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. In *Journal of Information System and Technology* (Vol. 04, Issue 01).
- drh. Pudjiatmoko, P. (2020, September 28). *Tugas Pejabat Fungsional Medik Veteriner*. Atanitokyo.Blogspot.Com.
<https://atanitokyo.blogspot.com/2020/09/tugas-pejabat-fungsional-vedik-veteriner.html>
- Kepala Badan, D., & Negara, K. (n.d.). *PERATURAN BERSAMA MENTERI PERTANIAN*.
- Manuhutu, M., & Wattimena, J. (2019). Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis Website. *JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS*, 9(2), 149.
<https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp149-156>
- Munawaroh, L. (2021). Penggunaan Konsep User Experience Terhadap Layanan Situs Web Perpustakaan. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 5(2), 323–346. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v5i2.323-346>
- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *BARIK*, 2(3), 202–216.
- Pertapa. (2022, December 13). *PERKEMBANGAN PMK DI INDONESIA DARI AWAL HINGGA KINI*. Pertanian.Kulonprogokab.Go.Id.
<https://pertanian.kulonprogokab.go.id/detil/1165/perkembangan-pmk-di-indonesia-dari-awal-hingga-kini>
- Piliang. (2008). *Desain grafis*.
<https://www.scribd.com/document/516371211/Pengertian-Desain-Menurut-JB-Reswick-Adalah>
- Prasetyo, K. F. and , Y. A. S. T. M. T. (2023). BAB 1. *Perancangan Coworking Space*

- Dengan Pendekatan Arsitektur Biophilic Di Batam Kepulauan Riau.*
<http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/115040>
- Rijal Fadli, M. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif.* 21(1), 33–54.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *PENGANTAR TINJAUAN DESAIN.*
<https://www.researchgate.net/publication/306012610>
- Saksono, S. P., Hanggara, B. T., Sartika, I., & Maghfiroh, E. (2022). *Perancangan User Experience Aplikasi Konsultasi Penyakit Hewan Peliharaan menggunakan Pendekatan Human-Centered Design* (Vol. 6, Issue 12). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- SENA LASTIANSAH S. (2012, October 19). *Pengertian User Interface.*
<https://senalastiansah.blogspot.com/2012/10/pengertian-user-interface-user.html>
- Siti Sarah Jauhari. (2023, November 25). *Kucing Capres jadi Sorotan Warganet, Apa Hewan Peliharaan Mayoritas Masyarakat Indonesia?* Data.Goodstats.Id.
<https://data.goodstats.id/statistic/sarahjauhari/kucing-capres-jadi-sorotan-warganet-apa-hewan-peliharaan-mayoritas-masyarakat-indonesia-KSKLn>
- Wibisono, G., & Susanto, W. E. (2015). website 1_630-1316-1-PB (1). *Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo* , 3(2), 65.

