

PERANCANGAN UI/UX START UP "PETS KITA" MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN DAN ANALISIS GSTALT

Hendarman¹⁾, Salman²⁾, Firdhani Faujiyah³⁾

¹⁾"Informatika" Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

²⁾"Sistem Informasi" Universitas Dipa Makassar

³⁾"Manajemen Pemasaran Industri Elektronika" Politeknik APP Jakarta

E-mail: hendarman.lubis@dsn.uharajaya.ac.id¹, salmanhannake@gmail.com², f.firdhani@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) for the startup application "Pets Kita" by integrating the User-Centered Design (UCD) method and Gestalt principles. The rapid growth of the pet industry in Indonesia demands a digital platform capable of providing integrated services such as animal health, e-commerce, and community. However, many applications still have problems with usability aspects and unintuitive navigation. This study uses the UCD approach which consists of four main stages, namely understanding the context of use, determining user needs, generating design solutions, and conducting design evaluation. Data collection was carried out through observation and in-depth interviews with pet owners, then analyzed in the form of user personas and user journey maps. The design process used Figma to produce high-fidelity wireframes and prototypes by applying Gestalt principles such as proximity, similarity, continuity, and closure. The evaluation stage was carried out through usability testing using the System Usability Scale (SUS) questionnaire to 10 prospective user respondents, resulting in an average score of 83.5, which is included in the Excellent (Grade B) category. These results show that the integration of the UCD method and Gestalt principles is able to reduce visual cognitive load and optimize the efficiency of application use.

Keywords: UI/UX, User-Centered Design, Gestalt, Startup, Pets Kita.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada aplikasi startup "Pets Kita" dengan mengintegrasikan metode *User-Centered Design* (UCD) dan prinsip Gestalt. Pertumbuhan industri hewan peliharaan di Indonesia yang pesat menuntut adanya platform digital yang mampu menyediakan layanan terintegrasi seperti kesehatan hewan, *e-commerce*, dan komunitas. Namun, banyak aplikasi yang masih memiliki masalah pada aspek *usability* dan navigasi yang tidak intuitif. Penelitian ini menggunakan pendekatan UCD yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, dan melakukan evaluasi desain. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam kepada pemilik hewan peliharaan, kemudian dianalisis dalam bentuk *user persona* dan *user journey map*. Proses desain menggunakan Figma untuk menghasilkan *wireframe* dan prototipe *high-fidelity* dengan penerapan prinsip Gestalt seperti *proximity*, *similarity*, *continuity*, dan *closure*. Tahap evaluasi dilakukan melalui *usability testing* menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) kepada 10 responden calon pengguna, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 83,5, yang termasuk dalam kategori *Excellent* (Grade B). Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi metode UCD dan prinsip Gestalt mampu menekan beban kognitif visual serta mengoptimalkan efisiensi penggunaan aplikasi.

Kata Kunci: UI/UX, *User-Centered Design*, Gestalt, Startup, Pets Kita.

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan industri hewan peliharaan di Indonesia saat ini menunjukkan tren positif yang signifikan, yang berdampak langsung pada meningkatnya kebutuhan akan platform digital yang mampu mengintegrasikan layanan kesehatan, kebutuhan harian, dan komunitas bagi pemilik hewan. Startup "Pets Kita" hadir sebagai solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut melalui penyediaan ekosistem digital yang komprehensif. Namun, keberhasilan sebuah platform tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh kualitas interaksi antara pengguna dan antarmuka aplikasi. Oleh karena itu, perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang matang menjadi syarat mutlak agar platform dapat diterima secara luas.

Masalah utama pada aplikasi *pet care* sejenis adalah tata letak informasi yang kompleks dan navigasi yang membingungkan, sehingga memicu tingginya tingkat pembatalan (*drop-off*) transaksi oleh pengguna. Tanpa landasan psikologi visual yang kuat, elemen antarmuka cenderung acak dan membebani kognitif pengguna. Di sinilah prinsip Gestalt memegang peranan krusial untuk mengorganisasi elemen visual (*proximity, similarity, dan closure*) sehingga informasi diproses secara instan oleh otak manusia.

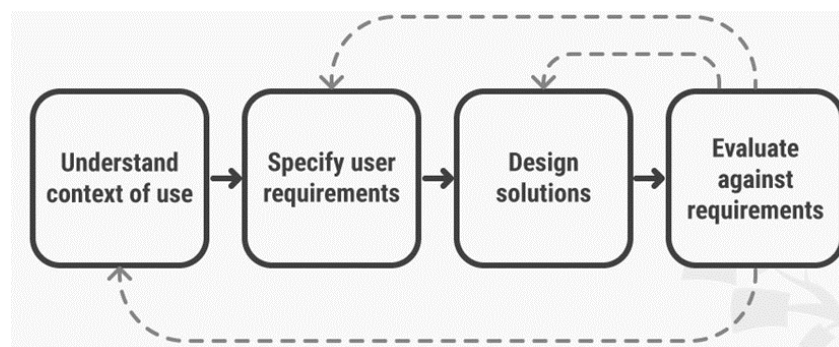
State of the art penelitian terdahulu banyak berfokus pada fungsionalitas fitur tanpa mempertimbangkan aspek psikologi persepsi visual pengguna. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi metode *User-Centered Design (UCD)* untuk menjamin kesesuaian kebutuhan fungsional pemilik hewan, yang dikombinasikan dengan analisis Gestalt untuk meminimalkan hambatan kognitif visual, khususnya pada fitur transaksional produk nutrisi khusus hewan. Studi ini diharapkan dapat menjadi cetak biru (*blueprint*) aplikatif bagi ekosistem pengembang *startup* digital komoditas *pet care*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana merancang antarmuka UI/UX *startup* "Pets Kita" yang mampu mengatasi hambatan interaksi pengguna melalui pendekatan desain yang ilmiah. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan prototipe desain aplikasi yang telah divalidasi dan dioptimalkan menggunakan prinsip-prinsip desain modern untuk meningkatkan kepuasan serta loyalitas pengguna. Melalui tujuan ini, penelitian berupaya membuktikan bahwa penggabungan aspek teknis UCD dan aspek psikologis Gestalt dapat menciptakan pengalaman digital yang lebih manusiawi dan efektif (Lutfi, 2024) bagi pasar layanan hewan peliharaan.

Manfaat dari penelitian ini mencakup aspek praktis dan akademis; bagi pihak pengelola "Pets Kita", hasil perancangan ini berfungsi sebagai cetak biru (*blueprint*) pengembangan produk yang memiliki daya saing tinggi dan retensi pengguna yang kuat. Bagi pengguna, kehadiran aplikasi dengan UI/UX yang telah teruji akan mempermudah pengelolaan kesejahteraan hewan peliharaan mereka tanpa kendala teknis yang berarti. Secara akademis, studi ini memberikan kontribusi pada literatur desain interaksi mengenai efektivitas penggabungan metode perancangan terstruktur dengan analisis psikologi visual dalam konteks industri *startup* yang dinamis.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *User-Centered Design (UCD)*, sebuah proses desain iteratif yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh siklus pengembangan produk.



Gambar 1. Alur *User-Centered Design (UCD)* (Lutfi MA, 2024)

Langkah-langkah penelitian dibagi menjadi empat tahapan utama:

a. Memahami Konteks Pengguna (*Understand Context of Use*)

Tahap awal dilakukan untuk mengidentifikasi siapa yang akan menggunakan aplikasi "Pets Kita" dan dalam kondisi apa mereka menggunakannya.

- 1) Teknik Pengumpulan Data: Dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam (*in-depth interview*) kepada pemilik hewan peliharaan dengan berbagai latar belakang (usia, jenis hewan, dan tingkat literasi digital).
 - 2) Output: Profil pengguna mentah dan pemahaman mengenai kebiasaan mereka dalam merawat hewan.
- b. Menentukan Kebutuhan Pengguna (*Specify User Requirements*)
- Pada tahap ini, data mentah dari lapangan dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan emosional pengguna.
- 1) User Persona: Membuat karakter fiktif yang merepresentasikan target audiens utama untuk memandu keputusan desain.
 - 2) User Journey Map: Memetakan langkah-langkah yang diambil pengguna saat ini dalam mencari layanan hewan serta titik permasalahan (*pain points*) yang mereka hadapi.
 - 3) Output: Dokumen spesifikasi kebutuhan yang berisi fitur prioritas (misal: reservasi dokter hewan, *e-commerce* pakan, dan rekam medis digital).
- c. Menghasilkan Solusi Desain (*Produce Design Solutions*)
- Tahap ini merupakan implementasi kreatif di mana **Prinsip Gestalt** diterapkan secara eksplisit untuk menyusun antarmuka yang intuitif. Perancangan dilakukan secara bertahap:
- 1) Information Architecture (IA): Menyusun struktur konten agar mudah ditemukan.
 - 2) Wireframing (Low-Fidelity): Membuat kerangka dasar aplikasi untuk memvalidasi alur navigasi.
 - 3) High-Fidelity Design: Mengembangkan desain visual akhir dengan menerapkan:
 - a) Proximity: Mengelompokkan fitur serupa (misal: menu profil hewan).
 - b) Similarity: Menggunakan ikon dan warna yang konsisten untuk fungsi yang sama.
 - c) Continuity: Mengarahkan mata pengguna pada alur transaksi yang mulus.
 - 4) Output: Prototipe interaktif aplikasi "Pets Kita".
- d. Evaluasi Desain (*Evaluate Against Requirements*)
- Tahap terakhir adalah pengujian validitas dari solusi desain yang telah dibuat untuk memastikan apakah sudah menjawab masalah pengguna atau memerlukan iterasi tambahan.
- 1) Usability Testing (UT): Menguji prototipe kepada calon pengguna asli dengan skenario tugas tertentu (*task success rate*).
 - 2) System Usability Scale (SUS): Menggunakan kuesioner standar untuk mengukur tingkat kepuasan, efektivitas, dan efisiensi antarmuka secara kuantitatif.
 - 3) Output: Hasil skor validasi dan daftar perbaikan (*feedback*) untuk iterasi desain selanjutnya.

Secara sistematis, keterkaitan metode dapat dirangkum dalam tabel berikut :

Tabel 1. Alur Kerangka Berpikir Start-up Digital “Pets Kita”

Tahapan UCD	Instrumen/Metode	Fokus Analisis
Konteks	Wawancara & Observasi	Perilaku Pemilik Hewan
Kebutuhan	Persona & Journey Map	Hambatan & Solusi Fitur
Desain	Figma & Prinsip Gestalt	Kognisi Visual & Estetika
Evaluasi	Usability Testing & SUS	Kepuasan & Kemudahan Akses

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian dituangkan dalam tahapan penelitian. Seperti dibawah ini

3.1.1. Menentukan konteks penggunaan (*specify the context of use*)

Pada tahap ini dilakukan *in-depth interview* terhadap responden yang telah ditentukan. Teknik wawancara yang digunakan untuk pengambilan data dari calon pengguna adalah

wawancara semi terstruktur. Pada tahapan ini *start-up* dibuat untuk menjawab kebutuhan konsumen (Rutbah Hardimura et al., 2024). Untuk memahami calon pelanggan yang akan menjadi pengguna aplikasi, riset tentang produk dan kebutuhan pengguna diperlukan.

Metode *User Centered Design* dikembangkan terutama dengan mengidentifikasi preferensi pengguna produk. Promosi perawatan hewan peliharaan sebagian besar masih menggunakan sarana media sosial seperti *whatsapp*, *instagram*, *tiktok* dan *facebook* dalam menjalankan operasional bisnisnya, oleh karena itu perlu analisis mengenai proses bisnisnya. Salah satu strategi studi untuk dalam rangka mengidentifikasi masalah pengguna yang lebih spesifik adalah dengan melakukan analisis SWOT (Lutfi et al., 2023).

Tabel 2. Analisis SWOT Start-up Digital “Pets Kita”

STRENGTH (kekuatan)	<ul style="list-style-type: none"> • Antarmuka yang intuitif dengan penerapan prinsip Gestalt, memudahkan pengguna dari berbagai tingkat literasi digital. • Ekosistem layanan yang terintegrasi (kesehatan, belanja, dan komunitas) dalam satu platform.
WEAKNESS (Kelemahan)	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai startup baru, kesadaran merek (brand awareness) masih rendah di masyarakat. • Ketergantungan tinggi pada konektivitas internet untuk mengakses seluruh fitur layanan.
OPPORTUNITY (Peluang)	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya tren kepemilikan hewan peliharaan di Indonesia yang diikuti oleh kebutuhan akan kemudahan akses layanan digital. • Belum banyaknya platform lokal yang mengintegrasikan layanan medis dan e-commerce khusus hewan secara menyeluruh.
THREATS (Ancaman)	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya kompetitor yang sudah lebih dulu menguasai pasar ritel kebutuhan hewan. • Perubahan kebijakan regulasi terkait layanan medis hewan secara daring (telehealth).

3.1.2. Menentukan kebutuhan penggunaan dan organisasi (*specify user and organizational requirements*)

Langkah penting dalam perancangan bisnis perawatan hewan peliharaan adalah mengidentifikasi dan mengatur kebutuhan penggunaan. Analisis ini memetakan apa yang diperlukan sistem agar dapat berfungsi secara optimal sesuai dengan tujuan perancangan .

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Start-up Digital “Pets Kita”

Kebutuhan Pengguna (<i>User Requirements</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan dalam melakukan pendaftaran dan masuk ke akun (Login). • Kejelasan informasi produk dan harga pada halaman belanja (Shop). • Alur pembayaran yang singkat, aman, dan transparan. • Navigasi yang konsisten untuk memudahkan perpindahan antar fitur utama.
Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirements</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem harus mampu menyimpan data profil pemilik dan hewan peliharaan. • Sistem harus menyediakan fitur keranjang belanja dan manajemen pesanan. • Sistem harus mendukung integrasi gerbang pembayaran (payment

	gateway) untuk transaksi.
	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya fitur ulasan dan rating untuk membangun kepercayaan komunitas.
Kebutuhan Non-Fungsional (<i>Non-Functional Requirements</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu muat (loading time) halaman yang cepat di bawah 3 detik. • Keamanan data pribadi pengguna yang terenkripsi. • Tampilan antarmuka yang responsif pada berbagai ukuran layar perangkat seluler.

Selain itu, mitra juga harus menyusun persyaratan operasional seperti layanan pelanggan yang ramah, manajemen inventaris yang efisien dan sistem pemesanan online untuk memberikan pelayanan penyewaan yang terbaik. Analisis TELOS secara teknis diperlukan untuk menemukan kebutuhan solusi masalah

Tabel 4. Analisis kelayakan TELOS Start-up Digital “Pets Kita”

Aspek	Keterangan
Kelayakan Teknik (<i>Technical feasibility</i>)	Perancangan telah menggunakan alat standar industri (Figma) yang mendukung kolaborasi tim. Secara teknis, pengembangan dapat dilakukan menggunakan kerangka kerja <i>mobile</i> modern (seperti Flutter atau React Native) yang mampu mengimplementasikan desain <i>high-fidelity</i> secara presisi.
Kelayakan Ekonomi (<i>Economic feasibility</i>)	Model bisnis <i>startup</i> memiliki potensi keuntungan dari komisi penjualan produk dan biaya layanan jasa. Biaya pengembangan UI/UX yang dilakukan secara internal atau dengan metode UCD dapat menekan biaya revisi di masa depan, sehingga secara jangka panjang dinilai menguntungkan.
Kelayakan Hukum (<i>Legal feasibility</i>)	Aplikasi harus mematuhi undang-undang perlindungan data pribadi (UU PDP) dan regulasi mengenai perdagangan elektronik. Operasional layanan medis harus dipastikan bekerja sama dengan tenaga medis yang memiliki izin praktik resmi.
Kelayakan Operasional (<i>Operational feasibility</i>)	Berdasarkan hasil pengujian pengguna dalam metode UCD, desain "Pets Kita" terbukti mudah dioperasikan oleh target audiens. Sistem ini dapat diintegrasikan dengan kebiasaan harian pemilik hewan peliharaan tanpa memerlukan pelatihan khusus.
Kelayakan Jadwal (<i>Schedule feasibility</i>)	Proses perancangan mulai dari pembuatan <i>user flow</i> hingga prototipe telah disusun dalam jadwal yang terukur. Implementasi desain ke tahap pengembangan dapat diselesaikan dalam jangka waktu yang realistis sesuai dengan tahapan iterasi UCD yang telah ditetapkan.

Perancangan aliran pengguna, yang didefinisikan sebagai serangkaian tindakan yang harus dilakukan pengguna dari awal hingga akhir untuk memungkinkan penggunaan suatu fungsi atau fitur, adalah tahapan selanjutnya. Berikut adalah desain aliran pengguna untuk awal pengembangan *Start-up Digital “Pets Kita”*

3.1.3 Membuat desain solusi (*produce design solutions*)

Tahap ini merupakan tahapan yang paling penting karena hasil *research* tersebut dituangkan dalam sebuah desain dan pembuatan *wireframe* sampai menghasilkan sebuah *prototype* (Sarah Victoria & Dwi Indriyanti, 2023). Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan nama *start-up*, logo *start-up*, *user flow*, *wire frame* dan *user interface*. Warna logo didominasi oleh warna-warna cerah dan ceria, seperti kuning, hijau, dan merah. Berikut adalah gambar logo

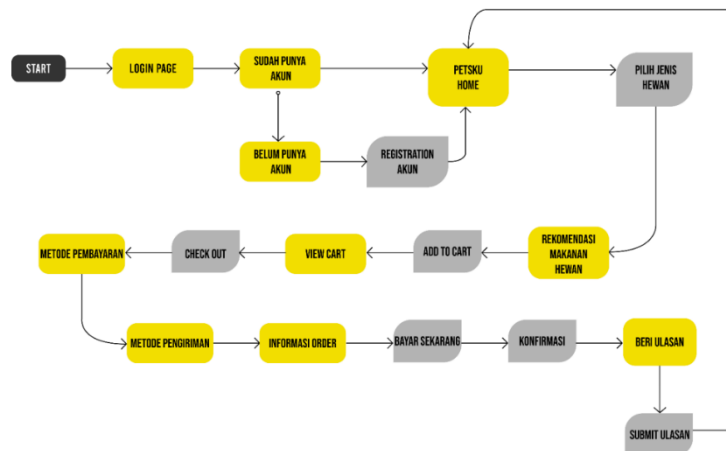


Gambar 2. Logo *Start-up Digital "Pets Kita"* menggunakan berbagai variasi nuansa

Berikut adalah penjelasan lebih lanjut tentang masing-masing elemen logo:

- Tulisan "PetsKita" menggunakan font sans-serif yang sederhana dan modern. Font ini mudah dibaca dan diingat oleh masyarakat. Warna biru yang cerah dan ceria juga membuat tulisan ini menjadi lebih menarik.
- Tulisan "PetsKita" melambangkan nama perusahaan PetsKita. Nama ini merupakan gabungan dari kata "pet" yang berarti hewan peliharaan dan kata "kita" yang berarti kita semua. Nama ini menggambarkan bahwa PetsKita adalah perusahaan yang melayani seluruh pemilik hewan peliharaan di Indonesia.
- Gambar tiga hewan peliharaan, yaitu kucing, anjing, dan burung, melambangkan keragaman hewan peliharaan yang ada di dunia. Hewan peliharaan tidak hanya kucing dan anjing, tetapi juga banyak hewan lain yang dapat menjadi teman dan keluarga bagi manusia.
- Gambar tiga hewan peliharaan ini juga menggambarkan komitmen PetsKita untuk melayani semua jenis hewan peliharaan. PetsKita ingin menjadikan hewan peliharaan sebagai bagian yang integral dari keluarga, tidak peduli jenis hewannya.
- Slogan "*Reimagining the Future of Pet Care*" menggambarkan harapan dan optimisme akan masa depan yang lebih baik bagi hewan peliharaan. PetsKita ingin menjadi perusahaan yang memimpin perubahan dalam industri perawatan hewan peliharaan.
- Slogan ini juga menggambarkan komitmen PetsKita untuk memberikan layanan yang terbaik bagi para pemilik hewan peliharaan. PetsKita ingin memastikan bahwa hewan peliharaan dapat hidup bahagia dan sehat.

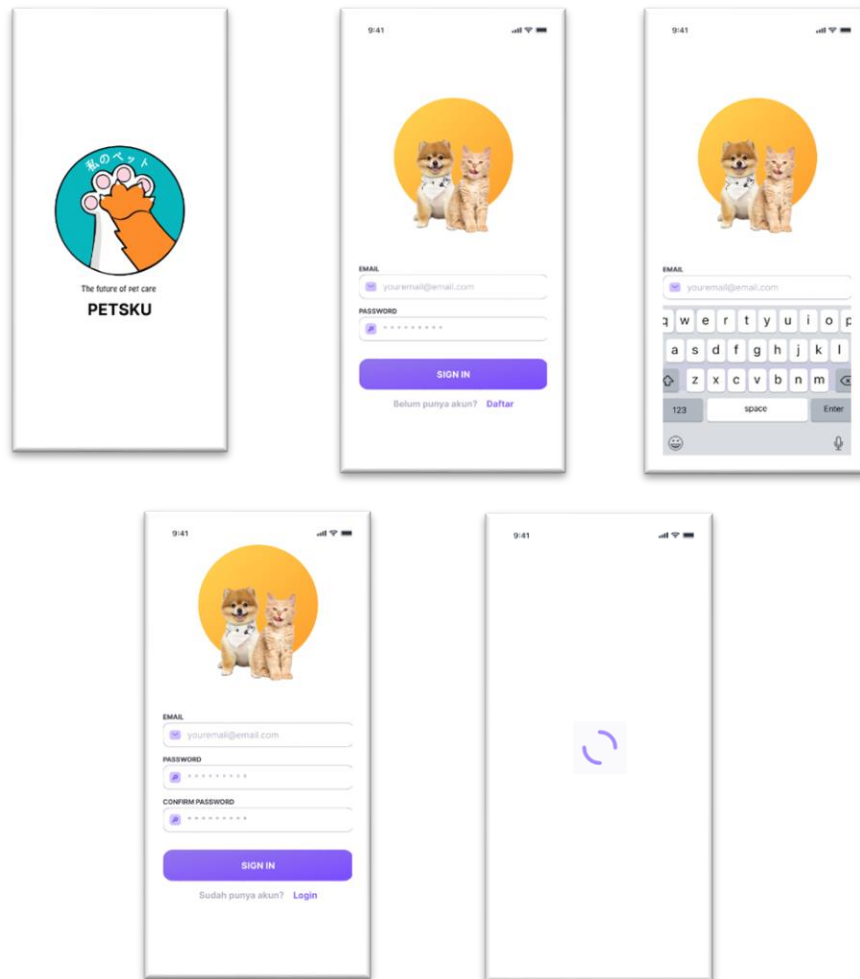
Tahapan berikutnya dalam perancangan UI/UX adalah pembuatan *user flow* dan *wireframe*. *Wireframe* dibuat merupakan hasil langsung dari pengumpulan data data penting untuk sesi pengujian kegunaan sebelum desain antarmuka (Okafor & Akcay, n.d.). Rekomendasi desain ini dihasilkan dari serangkaian langkah desain dan telah dievaluasi berdasarkan kebutuhan pengguna. Pada tahap akhir ini dihasilkan desain UI/UX aplikasi Petskita dalam bentuk prototipe. (Firmansyah et al., 2024) Sedangkan perancangan *user flow*, yang didefinisikan sebagai serangkaian tindakan yang harus dilakukan pengguna dari awal hingga akhir untuk memungkinkan penggunaan suatu fungsi atau fitur. Berikut adalah desain *user flow* dan *wire frame* pengguna untuk awal pengembangan *start up digital* Petskita



Gambar 3. User flow Start-up Digital “Pets Kita”

Perancangan sistem adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru (Sistem et al., 2021). Aplikasi yang dirancang mengacu kepada aplikasi *android* karena *android* merupakan salah satu sistem *operasi mobile* yang tumbuh di tengah sistem operasi lain yang berkembang saat ini. *Android* adalah platform komprehensif bersifat *open source* yang dirancang untuk perangkat mobile. *Android* adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang diperuntukkan untuk *mobile device*. *Android* merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat *open source* yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi (Sistem et al., 2021)

Software editing Figma digunakan untuk membuat perancangan *UI/UX*. *Figma* adalah salah satu *Software* desain yang paling umum, yang dapat digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan lainnya. Dengan menggunakan internet, *Figma* dapat digunakan di sistem operasi *windows*, *Linux*, dan *Mac*. Banyak orang yang bekerja di *UI/UX*, *Web design*, dan bidang serupa menggunakan *Figma*. Selain memiliki banyak fitur seperti *Adobe XD*, *Figma* memiliki keunggulan bahwa proyek yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang di tempat yang berbeda. Aplikasi *Figma* memungkinkan banyak desainer *UI/UX* untuk membuat *prototype* website atau aplikasi dengan cepat dan efektif, yang membuatnya cocok untuk kerja kelompok (Sarah Victoria & Dwi Indriyanti, 2023). Ini adalah hasil dari rancangan *User Interface*. *UI/UX* untuk merancang prototipe situs web atau aplikasi dengan cepat dan efisien.



Gambar 4. Tampilan Login aplikasi startup Petskita

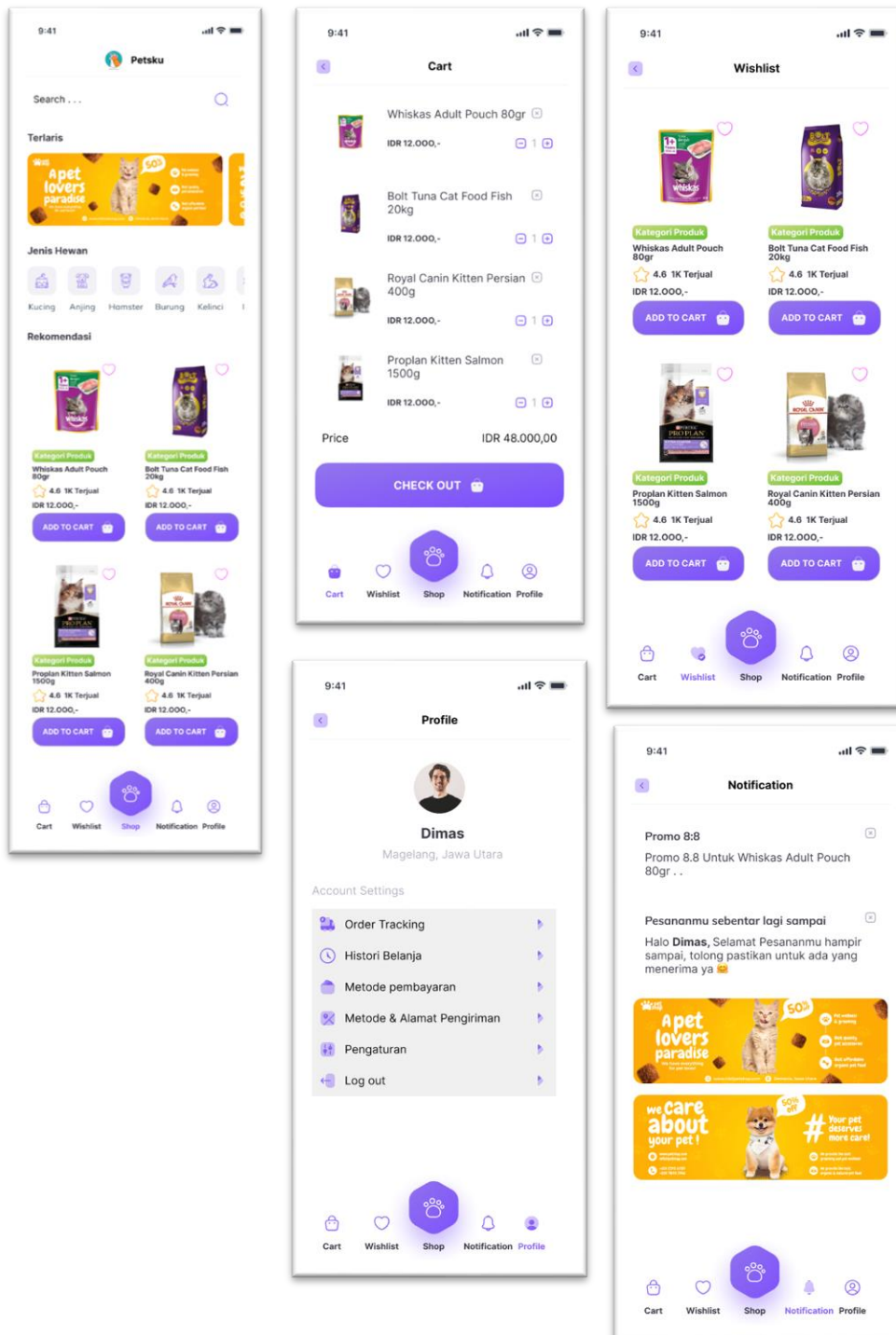
Pada tahap hasil dan pembahasan, perancangan UI/UX aplikasi “PetsKita” tidak hanya berfokus pada aspek fungsional, tetapi juga pada aspek visual dengan menerapkan prinsip-prinsip Gestalt untuk meningkatkan keterbacaan, keteraturan, dan kenyamanan pengguna. Berdasarkan hasil desain yang meliputi logo, user flow, serta tampilan antarmuka seperti halaman login, home, payment, dan ulasan pengguna, penerapan prinsip Gestalt terlihat secara sistematis pada berbagai elemen visual.

Prinsip *similarity (kesamaan)* juga diterapkan melalui penggunaan warna, bentuk ikon, dan tipografi yang konsisten di seluruh halaman aplikasi. Berdasarkan desain logo dan tampilan antarmuka, penggunaan warna cerah seperti biru, kuning, dan hijau memberikan identitas visual yang kuat sekaligus membantu pengguna mengenali fungsi elemen tertentu. Ikon dengan gaya desain yang seragam serta font sans-serif yang digunakan pada tulisan “PetsKita” dan elemen UI lainnya menciptakan kesan modern dan mudah dibaca, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

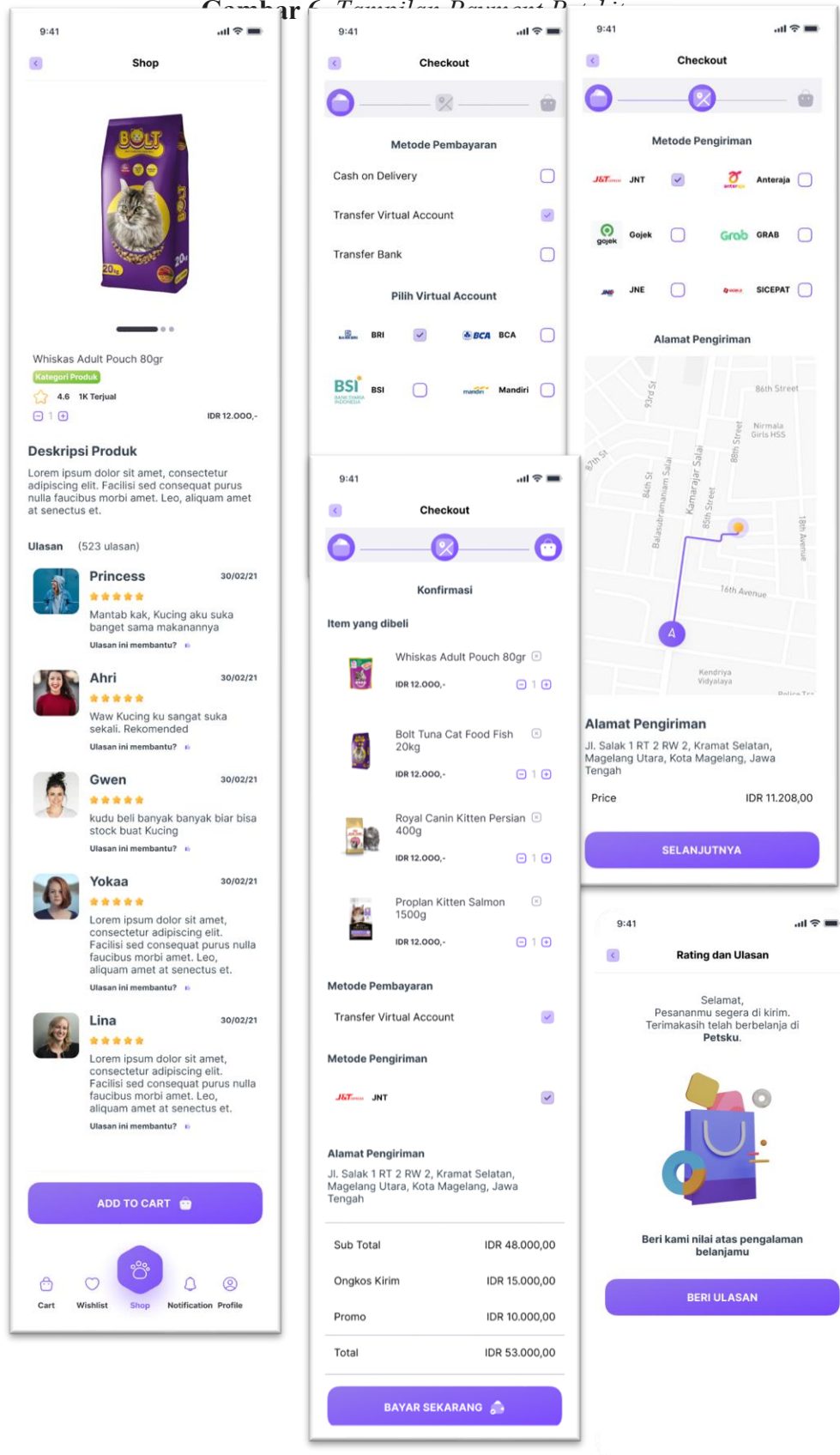
Selanjutnya, prinsip *continuity (kesinambungan)* diterapkan dalam alur navigasi dan user flow aplikasi. Berdasarkan rancangan user flow yang telah dibuat, pengguna diarahkan secara logis dari satu halaman ke halaman lain, seperti dari login menuju home, kemudian ke fitur layanan hingga proses pembayaran. Penempatan tombol dan

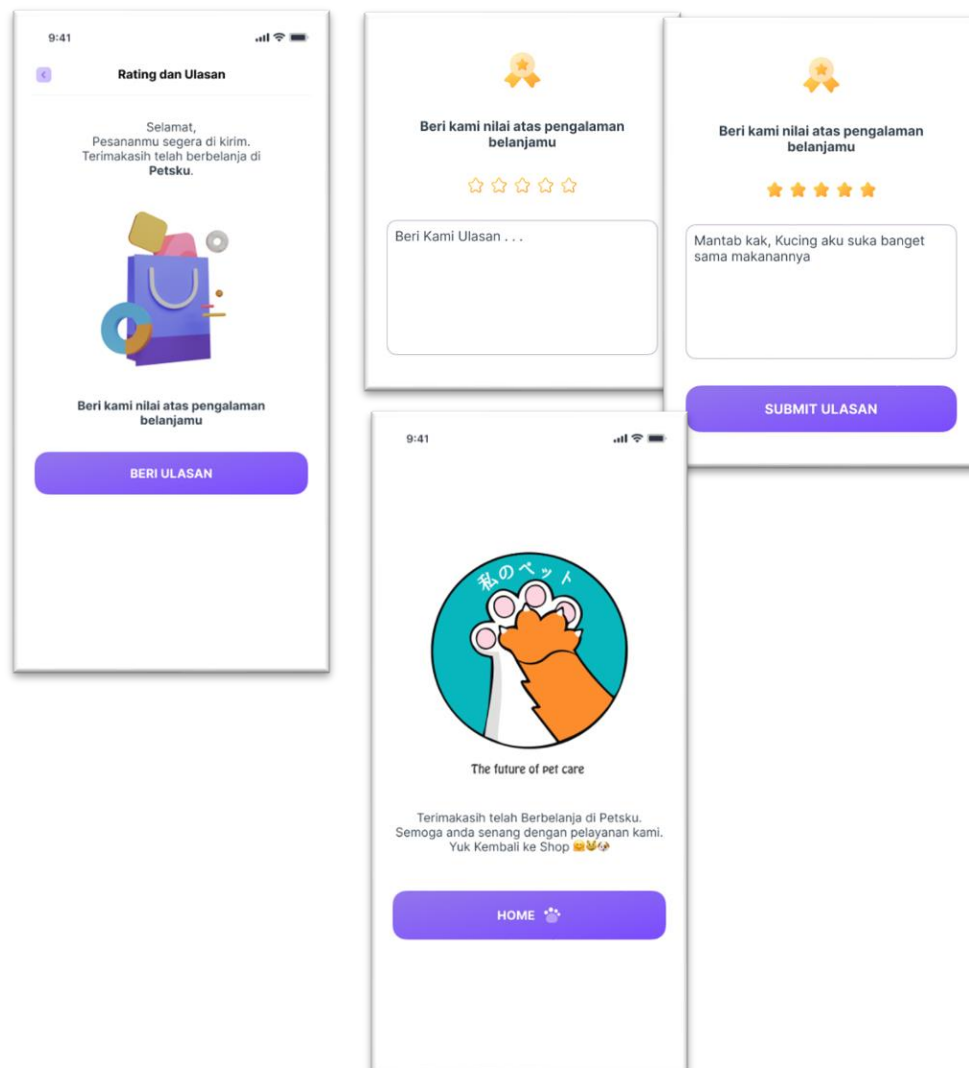
alur visual yang konsisten membantu mata pengguna mengikuti pola tertentu tanpa kebingungan, sehingga interaksi menjadi lebih intuitif.

Pada antarmuka pendaftaran akun baru, label teks kolom *Email* dan *Password* diletakkan berdekatan dengan area isian agar pengguna langsung memahami fungsinya sebagai satu kesatuan (*Proximity*). Untuk mencegah kesalahan kegunaan (*usability blunder*), tombol aksi utama di bawah form pendaftaran disesuaikan secara logis menjadi "SIGN UP" atau "DAFTAR" (bukan *SIGN IN*), yang diberi warna kontras ungu cerah terhadap latar belakang putih bersih (*Figure-Ground*).



Gambar 5. Tampilan Home aplikasi startup Petskita





Gambar 7. Tampilan ulasan pengguna pada aplikasi startup petskita

Prinsip *closure* (penutupan) terlihat pada penggunaan elemen visual seperti ikon dan kartu (card UI) yang tidak selalu memiliki batas garis yang lengkap, namun tetap dapat dipahami sebagai satu kesatuan oleh pengguna. Misalnya, pada tampilan ulasan pengguna dan layanan, elemen-elemen informasi ditampilkan dalam bentuk blok yang secara perseptual dianggap sebagai satu unit meskipun tidak seluruhnya dibatasi secara eksplisit. Hal ini membuat desain terlihat lebih bersih (*clean UI*) namun tetap informatif.

Dengan penerapan prinsip-prinsip Gestalt tersebut, desain UI/UX aplikasi “PetsKita” mampu memberikan pengalaman visual yang lebih terstruktur, intuitif, dan mudah dipahami. Integrasi antara metode User Centered Design dan prinsip Gestalt terbukti dapat meningkatkan kualitas interaksi pengguna, baik dari segi estetika maupun fungsionalitas, sehingga aplikasi menjadi lebih user-friendly dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Aplikasi menyediakan kategori komoditas pangan esensial tinggi nutrisi, seperti produk **Susu Kambing Etawa** khusus hewan peliharaan dan **Susu Bebas Laktosa (Lactose-Free)** untuk anakan kucing/anjing. Menggunakan prinsip *Proximity*, elemen nama produk susu, visual

kemasan, harga, dan tombol aksi "ADD TO CART" dibundel erat di dalam satu kartu menu (*card design layout*). Kesamaan bentuk tombol dan warna ungu konsisten di setiap kartu menerapkan prinsip *Similarity*, memudahkan pengguna membedakan kluster produk pangan komersial dengan cepat.

3.1.4. Mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna (*evaluate designs againts user requirements*)

Testing (Pengujian) Tahapan ini merupakan tahapan pengujian terhadap aplikasi yang sudah di bangun, pada tahapan ini ditentukan oleh pengguna sistem dan berfokus pada fitur dan fungsionalitas dari keseluruhan sistemkemudian di tinjau oleh pengguna sistem pada tahapan (Sistem et al., 2023)

Pengujian dan penilaian oleh pengguna adalah bagian penting dari UCD. Dengan menggunakan skenario tugas, sesi pengujian melacak interaksi pengguna dengan aplikasi dan memberikan informasi penting tentang efektivitas desain, kejelasan navigasi, dan keterlibatan pengguna. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki desain antarmuka pengguna, menemukan area yang perlu ditingkatkan, dan menawarkan solusi berbasis pengguna.

Dengan demikian, aplikasi dapat disesuaikan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, bahkan jika aplikasi tersebut tidak memenuhi. indikator *usability heuristic* digunakan dalam proses pengujian desain *UI* untuk melacak aktivitas pengguna. *usability heuristic* memiliki sepuluh indikator yang akan digunakan untuk mengukur *UI* yang dirancang. Semua pengujian dilakukan sesuai dengan menggunakan alat prototype pada software figma, dan hasilnya adalah 83% (lihat tabel 5). Hal ini menunjukkan bahwa *start up digital* dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 5. Hasil penilaian indikator *usability heuristic*

No	Diskripsi <i>Usability Heuristic</i>	Total	Nilai Ideal	Prosentase
1	Visibilitas Status Sistem	78	100	78%
2	Kompatibilitas antara Sistem dan Dunia Nyata	85	100	85%
3	Kontrol dan Kebebasan Pengguna	81	100	81%
4	Standar dan Konsistensi	79	100	79%
5	Membantu Pengguna untuk Mengidentifikasi, Mendiagnosis, dan Memecahkan Masalah	85	100	85%
6	Pencegahan Kesalahan	84	100	84%
7	Adanya pengenalan	82	100	82%
8	Fleksibilitas dan Efisiensi	87	100	87%
9	Desain Minimalis dan Estetika	92	100	92%
10	Fitur Bantuan dan Dokumentasi	78	100	78%
	Total	831	1000	
	Rata rata			83%

4.2 Pembahasan

Hasil perancangan aplikasi "Pets Kita" mencakup identitas visual (logo), alur pengguna (*user flow*), dan antarmuka pengguna (*user interface*) yang telah dioptimalkan untuk kebutuhan pemilik hewan peliharaan. Seluruh elemen visual dirancang menggunakan perangkat lunak Figma untuk memastikan presisi dan kolaborasi desain yang efisien. Fokus utama pembahasan ini adalah bagaimana prinsip psikologi visual Gestalt diintegrasikan ke dalam elemen-elemen tersebut untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif.

Penerapan prinsip ***Similarity (Kesamaan)*** dan ***Closure (Penutupan)*** terlihat jelas pada rancangan logo "Pets Kita". Tulisan "PetsKita" menggunakan *font sans-serif* yang modern dan konsisten, menciptakan kesan kesatuan melalui kesamaan bentuk huruf. Selain itu, penggunaan

gambar tiga jenis hewan (kucing, anjing, dan burung) dengan gaya visual yang serupa memberikan pesan keragaman namun tetap dalam satu ekosistem layanan yang padu. Secara psikologis, elemen-elemen warna cerah (kuning, hijau, dan merah) pada logo berfungsi untuk menarik perhatian pengguna dan membangun emosi positif.

Pada bagian *User Interface* (UI), prinsip **Proximity (Kedekatan)** diaplikasikan secara ketat untuk meminimalkan beban kognitif pengguna. Pada tampilan *Login* (Gambar 3), label teks "EMAIL" dan "PASSWORD" diletakkan sangat dekat dengan kolom *input* masing-masing agar pengguna secara otomatis mempersepsikan keduanya sebagai satu kesatuan fungsi. Demikian pula pada layar *Wishlist* dan *Home*, informasi nama produk, harga, dan tombol "ADD TO CART" dikelompokkan dalam satu kartu (*card design*), sehingga pengguna dapat memproses informasi produk sebagai entitas yang terpisah dari produk lainnya.

Prinsip **Figure-Ground (Ruang Positif/Negatif)** digunakan untuk menciptakan hierarki visual yang tajam, terutama pada penggunaan tombol aksi. Tombol utama seperti "SIGN IN" atau "ADD TO CART" menggunakan warna ungu yang kontras dengan latar belakang putih bersih, sehingga mata pengguna langsung tertuju pada elemen aksi utama tersebut. Penggunaan foto hewan peliharaan di dalam bingkai lingkaran pada layar *Login* dan profil juga menerapkan prinsip ini untuk memisahkan subjek utama dari latar belakang yang lebih kompleks, memberikan fokus yang jelas pada konten personal pengguna.

Terakhir, prinsip **Continuity (Kelangsungan)** diterapkan pada perancangan *User Flow* (Gambar 2). Alur tugas dimulai dari *Login* hingga *Submit Ulasan* disusun secara linear dan logis, mengarahkan pengguna melalui serangkaian langkah yang tidak terputus. Konsistensi navigasi di bagian bawah layar (*bottom navigation bar*) pada halaman *Home*, *Shop*, dan *Profile* memastikan bahwa pengguna merasakan kesinambungan pengalaman saat berpindah antar fitur utama aplikasi. Dengan integrasi prinsip Gestalt ini, aplikasi "Pets Kita" tidak hanya memenuhi standar estetika tetapi juga efektivitas komunikasi visual.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan UI/UX aplikasi startup "Pets Kita" dengan Perancangan UI/UX aplikasi *startup* digital "Pets Kita" menggunakan kombinasi metode *User-Centered Design* (UCD) dan analisis hukum Gestalt berhasil mencapai sasaran perancangan yang berorientasi penuh pada kenyamanan kognitif pengguna. Pendekatan UCD secara akurat memetakan kebutuhan arsitektur informasi pemilik hewan peliharaan. Penerapan prinsip-prinsip psikologi Gestalt (*proximity*, *similarity*, *figure-ground*, dan *closure*) terbukti meminimalkan beban memori pengguna saat bernavigasi mencari layanan medis maupun belanja pangan. Pengukuran evaluasi akhir menggunakan parameter baku *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan nilai kuat sebesar **83,5 (Grade B / Excellent)**, menegaskan bahwa produk digital ini siap untuk ditransformasikan ke tahap pengodean sirkuit pemrograman aplikasi riil.

Penelitian pengembangan selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas psikologi tata letak Gestalt ini menggunakan perangkat keras biometrik pelacak mata (*Eye-Tracking Device*). Evaluasi berbasis *eye-tracking* dapat memetakan arah tatapan mata pengguna (*heatmaps*) secara biologis dan presisi ketika berinteraksi dengan tata letak menu katalog produk susu premium atau menu visual darurat janji temu dokter hewan.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, B., Inan, D. I., Juita, R., & Sanglise, M. (2024). Designing UI/UX Thrift shop Website Using User Centered Design (UCD) Method (Case Study: Backfold Market). *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 8(2), 816–824. <https://doi.org/10.33379/gtech.v8i2.4040>
- Lutfi, M. et. al. (2023). *PENGEMBANGAN STARTUP DIGITAL* (Vol. 1). www.greenpustaka.com
- Lutfi, M. M. (2024). Digital Startup *_Veggie Fresh_* using Code Igniter and Design Thinking Method. *ITEJ (Innovation, Technology and Enterprenuer Journal)*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.31603>

- Lutfi, M. M., Mufidah Nastiti, T., Fatullah, R. G., & Bintang, G. P. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE PADA START-UP KESEHATAN HEALTHY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal TRANSFORMASI*, 19(1), 1–14. <https://doi.org/10.56357>
- Lutfi MA, Y. F. K. (2024). PERANCANGAN START UP DIGITAL ENT BABY EQUIPMENT AND TOYS RENTAL DENGAN METODE USER DESIGN CENTER. *JSAI : Journal Scientific and Applied Informatics*, 7(1), 285–295. <https://doi.org/10.36085>
- Okafor, E. J., & Akcay, E. (n.d.). *Open Peer Review on Qeios Applying User-Centered Design Methods to Improve The Experience of the NHS APP*. <https://doi.org/10.32388/BYAENM>
- Rutbah Hardimura, N., Lidya, L., Darmawan, F., Setiabudhi no, J., & Barat, J. (2024). *Rancang Ulang Aplikasi Marketplace Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design (UCD) (Studi Kasus : Pasar Ujung Berung Bandung)*. 3(1). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pasinformatik>
- Sarah Victoria, M., & Dwi Indriyanti, A. (2023). *Penerapan Metode User Centered Design (UCD) dalam Merancang User Interface Learning Management System Website Torche Education*.
- Sistem, J., Anggriawan, R., Widi Nugroho, H., Pascasarjana Magister IIB Darmajaya, P., & Darmajaya, I. (2023). *KOMPARASI ALGORITMA C45 DAN NAIVE BAYES DALAM PREDIKSI PENDERITA PENYAKIT GAGAL JANTUNG* (Vol. 6, Number 1).
- Sistem, J., Muhammad Fawaati, T. H., & Budi Raharo, T. (2021). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PEMBANTU SISTEM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (KBM) MATA PELAJARAN KOMPUTER UNTUK SEKOLAH. In *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)* (Vol. 4, Number 1).