

Kesejahteraan Dalam Model Bisnis Startup : Studi Evaluatif Pada Aplikasi Pawtners

Ariahmand Saragih¹, Chintia Ni², Claudio Cassano Nistelrooy Purba³, Haga Creis Tentry⁴, Ika Fitriani Sukur⁵, Matthew Alessandro Sianipar⁶, Yeftika Mutiara Sianturi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Bisnis Digital, Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221
arisaragih08@gmail.com

Abstract

This study aims to evaluate the feasibility of Pawtners, an online pet adoption platform focused on animal welfare. The research reviews user reception of the application, emphasizing the importance of user interface (UI) and user experience (UX) design in promoting pet adoption. Data were collected through a survey involving 46 respondents, most of whom were students. The results show that the majority of respondents prefer adopting pets over purchasing, with cats and dogs being the most favored. Respondents also rated Pawtners' UI/UX as attractive and user-friendly. These findings suggest that the application has great potential in supporting a more structured and responsible pet adoption process.

Keywords: pet adoption, animal welfare, UI/UX, online platform, startup

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan aplikasi Pawtners, sebuah platform adopsi hewan peliharaan berbasis online yang berfokus pada kesejahteraan hewan. Studi ini meninjau penerimaan pengguna terhadap aplikasi, dengan menekankan pentingnya desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam meningkatkan adopsi hewan peliharaan. Data diperoleh dari survei yang melibatkan 46 responden yang mayoritas merupakan mahasiswa. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas responden lebih memilih mengadopsi hewan daripada membeli, dengan kucing dan anjing sebagai hewan peliharaan favorit. Responden juga menilai bahwa aplikasi Pawtners memiliki UI/UX yang menarik dan mudah digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi memiliki potensi besar dalam mendukung proses adopsi hewan yang lebih terstruktur dan bertanggung jawab.

Kata kunci: adopsi hewan, kesejahteraan hewan, UI/UX, aplikasi online, startup

Copyright (c) 2024 Ariahmand Saragih, Chintia Ni, Claudio Cassano Nistelrooy Purba, Haga Creis Tentry, Ika Fitriani Sukur, Matthew Alessandro Sianipar, Yeftika Mutiara Sianturi

Corresponding author: Ariahmand Saragih

Email Address: arisaragih08@gmail.com (Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221)

Received 6 November 2024, Accepted 12 November 2024, Published 19 November 2024

PENDAHULUAN

Di era digital ini, inovasi terkait teknologi terus merambah ke semua aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah bidang kesejahteraan hewan. Perusahaan rintisan yang menawarkan solusi digital untuk masalah kesejahteraan hewan, seperti aplikasi adopsi hewan peliharaan, tidak hanya populer, tetapi juga telah menciptakan audiens baru yang semakin banyak yang tertarik dengan nasib hewan peliharaan yang terlantar. Salah satu inovasi tersebut adalah aplikasi digital bernama Pawtners, yang memungkinkan proses adopsi hewan peliharaan dengan cara yang aman, bertanggung jawab, dan transparan.

Pawtners memenuhi peningkatan minat publik, bahkan politik, untuk mengadopsi hewan peliharaan daripada membelinya di toko hewan peliharaan. Hal ini muncul dalam konteks meningkatnya kesadaran sosial tentang hak-hak hewan dan dengan demikian kebutuhan untuk

menyediakan rumah bagi para tunawisma. Selain itu, adopsi hewan lebih etis dan berkelanjutan karena banyak hewan tunawisma yang membutuhkan tempat berlindung yang layak. Selain itu, masa pandemi COVID-19 telah membuat hewan peliharaan semakin populer karena sebagian besar negara mencari hewan untuk memberikan dukungan emosional selama masa pembatasan sosial ini.

Tingkat minat adopsi yang tinggi ini, bagaimanapun, mempersulit proses adopsi hewan, dengan banyak hambatan seperti kelangkaan dan ketidakpastian. Pada titik ini, Pawtners menjadi aplikasi yang diperlukan. Tujuannya adalah untuk memecahkan masalah yang ada, memfasilitasi proses adopsi, memberikan informasi yang jelas dan tepercaya, dan memastikan bahwa kesejahteraan hewan peliharaan berada di tangan yang tepat melalui proses seleksi yang ketat. Peran seperti itu cukup penting dalam kasus aplikasi yang mengelola adopsi hewan, misalnya, Pawtners.

Desain UI/UX dan Pengalaman Pengguna

Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Desain UI/UX yang hebat untuk aplikasi digital tidak hanya harus memandu pengguna melaluinya tetapi juga nyaman, sehingga pengguna terprovokasi untuk mengambil lebih banyak langkah—misalnya, mendapatkan hewan peliharaan. Menurut Fauzi (2022), konsep kegunaan desain UX merupakan salah satu elemen utama yang membentuk kesan pengguna terhadap aplikasi. UI yang baik, jelas, sederhana, dan berfungsi akan memicu pengguna untuk terlibat.

Dalam kasus Pawtners, melalui desain UI/UX yang baik, pengguna dapat dengan mudah menelusuri katalog hewan peliharaan yang tersedia untuk tujuan adopsi, memahami informasi dasar yang terkait dengan kesehatan dan perawatan hewan, dan terlibat dalam proses adopsi hewan peliharaan yang menyeluruh. Temuan penelitian sejauh ini menunjukkan bahwa adopsi yang dihasilkan dari pengalaman pengguna yang positif telah membuat pengguna lebih yakin tentang keputusan adopsinya saat ia berinteraksi dengan platform yang dirancang secara intuitif .

Kesejahteraan Hewan dan Tantangannya dalam Bisnis Adopsi

Tentu saja, masalah utama dalam hal ini adalah kesejahteraan hewan dan kendala yang ditimbulkannya pada bisnis adopsi. Perlu dicatat bahwa penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh Sinclair, M (2017), menegaskan bahwa dalam kerangka adopsi bisnis, standar kesejahteraan hewan harus dipastikan, termasuk menyediakan pemenuhan kebutuhan dasar dengan pemberian makanan dan perawatan kesehatan yang tepat, serta menyediakan lingkungan yang aman bagi hewan. Setiap hewan peliharaan yang diadopsi melalui aplikasi Pawtners. Selain itu, terdapat pula riwayat kesehatan, vaksinasi, dan kebutuhan khusus hewan peliharaan yang disertakan dalam aplikasi untuk kemungkinan adopsi, yang akan memungkinkan calon pengadopsi untuk membuat keputusan yang jauh lebih bertanggung jawab.

Dengan mempromosikan kesejahteraan hewan, Pawtners juga membantu mengurangi risiko pengabaian atau penyiksaan terhadap hewan yang diadopsi. Penting untuk membangun kepercayaan publik melalui platform digital dalam proses adopsi daring, yang sering kali menyebabkan pengguna khawatir atas kesehatan dan keselamatan hewan yang diadopsi.

Model Bisnis dan Keberlanjutan Pawtners

Model Pawtners adalah model bisnis dengan keberlanjutan yang bergantung pada berbagai sumber pendapatan, seperti biaya transaksi adopsi, iklan dari mitra bisnis terkait hewan peliharaan, dan layanan tambahan, seperti penjualan aksesoris hewan peliharaan. Studi lain juga menegaskan bahwa model bisnis berbasis aplikasi untuk hewan peliharaan memiliki pasar potensial yang cukup besar, dengan jumlah pengguna telepon pintar di Indonesia yang meningkat secara signifikan akhir-akhir ini. Misalnya, Tanuwijaya E., 2018. Dalam kasus ini, Pawtners juga akan diuntungkan dari tren yang berkembang dalam penggunaan aplikasi seluler untuk mengoptimalkan penetrasi pasar di kalangan pecinta hewan peliharaan.

Sebuah ekosistem tengah dibangun oleh Pawtners, di mana aplikasi ini tidak hanya tentang adopsi tetapi juga menyediakan kemampuan bagi pengguna untuk membangun saluran komunitas tempat mereka dapat berbagi pengalaman, pengetahuan, dan dukungan tentang perawatan hewan. Komunitas bertanggung jawab untuk mengembangkan kesadaran dan tanggung jawab sosial terhadap adopsi hewan, dengan harapan dapat mengurangi jumlah hewan liar di masyarakat. Pawtners juga akan diuntungkan dari tren yang berkembang dalam penggunaan aplikasi seluler untuk mengoptimalkan penetrasi pasar di kalangan pecinta hewan peliharaan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengevaluasi persepsi masyarakat tentang adopsi, penjualan, dan pembelian hewan peliharaan secara online. Untuk meningkatkan aksesibilitas responden, penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarluaskan secara daring (online), berisi pertanyaan terstruktur digunakan untuk mengukur persepsi, pengetahuan, dan pengalaman responden. Sampel dipilih secara acak dari masyarakat Indonesia secara umum tanpa memandang kepemilikan hewan peliharaan. Data yang dikumpulkan melalui Google Form dianalisis secara statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi dan demografi responden, serta analisis inferensial untuk menyimpulkan tren terkait adopsi, penjualan, dan pembelian hewan peliharaan secara online.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil dan pembahasan akan membahas mengenai output dari penelitian perancangan user interface (UI) dan user Experience (UX) dari hasil survey. Bagian ini mencakup penjelasan dari hasil perancangan dan mengevaluasi kelayakan user interface (UI) dan user Experience (UX) dari aplikasi Start-Up Pawtners.

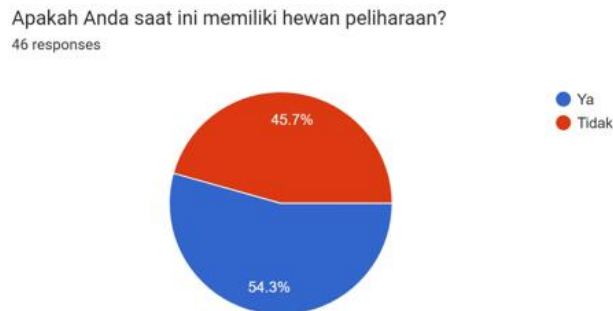
Identitas Responden

Penting untuk mengidentifikasi ciri-ciri responden dalam survei guna memahami latar belakang maupun karakteristik responden yang mungkin mempengaruhi hasil yang diperoleh sambil membuka pintu wawasan yang krusial untuk

menginterpretasikan hasil dengan lebih dalam. Dari jumlah keseluruhan 46 responden yang ikut serta dalam penelitian ini, rata-rata responden yang memiliki minat untuk mempunyai hewan peliharaan berkisaran dari umur 18 - 23 tahun dengan peminat tinggi berjenis kelamin perempuan.

Pandangan Terhadap Hewan Peliharaan dan Kegiatan Adopsi

Dalam rangka menilai kelayakan Start-Up Pawtners sebagai aplikasi adopsi hewan peliharaan, penting untuk mempertimbangkan pandangan responden tentang hewan peliharaan dan tren aktivitas adopsi. Hasil dari total 46 responden mencerminkan hubungan mereka dengan hewan peliharaan dan preferensi mereka.



Gambar 1 Grafik Lingkaran Data Kepemilikan Hewan Peliharaan

Pada gambar 1 kita dapat melihat bahwa 54,3% dari responden menyatakan bahwa mereka memiliki hewan peliharaan dan 46,7% tidak memiliki hewan peliharaan.



Gambar 2 Grafik Lingkaran Data Preferensi Jenis Hewan Peliharaan

Pada gambar 2 dapat kita lihat bahwa 45,7% menyatakan bahwa mereka menyukai jenis hewan peliharaan kucing sedangkan, 37% menyatakan bahwa mereka menyukai jenis hewan peliharaan anjing.



Gambar 3 Grafik Data Preferensi Adopsi dan Pembelian Hewan Peliharaan

Pada gambar 3 dapat dilihat bahwa 69,6% responden memilih untuk mengadopsi hewan peliharaan, sedangkan 30,4% memilih untuk membeli hewan peliharaan.

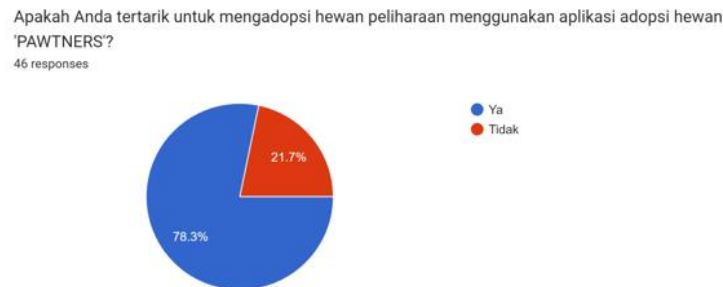
Pandangan Terhadap Kegiatan Adopsi dan Pembelian secara online dan offline

Dalam menilai kelayakan Start-Up Pawtners sebagai aplikasi adopsi hewan, perlu dipahami pandangan dari responden mengenai aktivitas adopsi dan pembelian hewan baik secara online maupun offline. Hasil survei terhadap 46 responden yang berpartisipasi mencerminkan persepsi dan preferensi yang berbeda mengenai aspek ini.



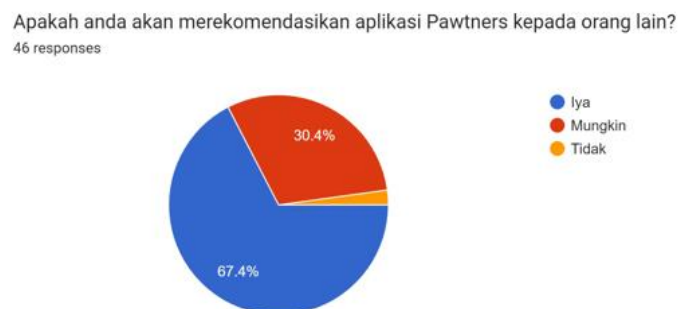
Gambar 4 Grafik Lingkaran Data Preferensi Adopsi dan Pembelian Hewan Peliharaan Responden

Pada gambar 4 dapat disimpulkan bahwa 82,6% lebih suka mengadopsi hewan peliharaan secara offline dibandingkan secara online.



Gambar 5 Grafik Lingkaran Data Preferensi Responden Menggunakan Aplikasi “Pawtners”

Pada gambar 5 dapat dilihat bahwa dari hasil survei yang dilaksanakan 78,3% responden tertarik untuk mengadopsi hewan peliharaan menggunakan aplikasi Pawtners.



Gambar 6 Grafik Lingkaran Data Minat Responden Merekomendasikan Aplikasi “Pawtners”

Pada gambar 6 dapat kita lihat bahwa 67,4% responden dari hasil survei memilih untuk merekomendasikan aplikasi Pawtners kepada orang lain.

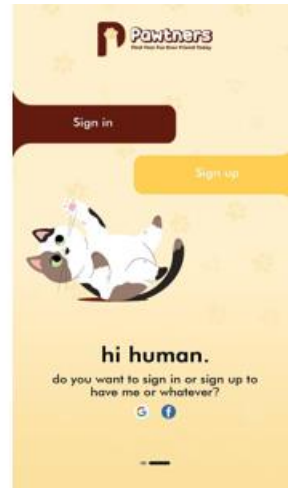
Penilaian terhadap UI/UX Aplikasi

1. Prototype

Prototype adalah sebuah model atau desain awal suatu aplikasi yang dibuat untuk menguji dan mengevaluasi suatu konsep sebelum dipasarkan massal. Prototype adalah representasi ide di dunia nyata yang digunakan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki cacat. Prototype terdiri atas berbagai elemen tekstur dan warna ditetapkan ke komponen yang telah ditempatkan sebelumnya di dalam wireframe. Tujuan dari prototype adalah untuk memberikan informasi yang lebih detail, meningkatkan daya tarik visual, dan memastikan tampilan yang lebih menarik dan bermanfaat.



Gambar 7 Tampilan Welcome Page

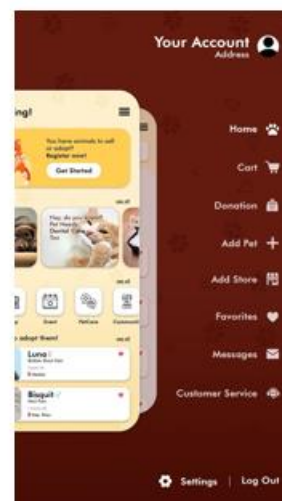


Gambar 8 Tampilan Sign In/Sign Up Page

Gambar 7 menggambarkan tampilan welcome page dari aplikasi pawtners. Halaman ini merupakan halaman awal pada saat pengguna menggunakan aplikasi pawtners. Gambar 8 menggambarkan tampilan halaman utama dimana pada halaman ini pengguna disambut dengan pilihan sign-in dan sign-up. Untuk menggunakan fasilitas dari aplikasi pawtners ini pengguna harus melakukan registrasi jika belum memiliki akun.

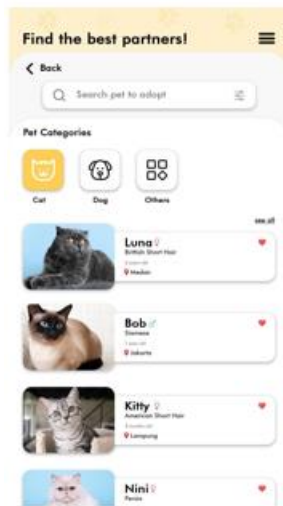


Gambar 9 Tampilan Home Page

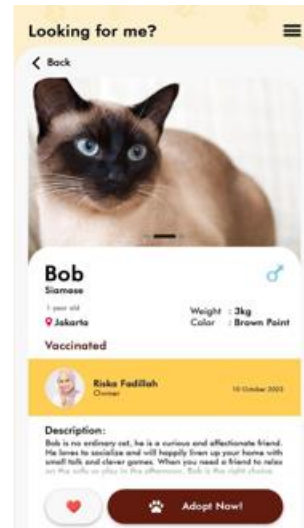


Gambar 10 Tampilan Side Menu

Gambar 9 menggambarkan tampilan home page dari aplikasi pawtners. Pada halaman ini terdapat berbagai menu seperti adopt, shop, event, petcare, communitie, dan lainnya. Pada tampilan home ini pengguna dapat memilih menu yang ingin di explore. Gambar 10 menggambarkan tampilan side menu, dimana pada side menu ini terdapat menu home, cart, donation, add pet, add store, favorites, messages, dan customer service. Pada tampilan ini pengguna juga dapat memanfaatkannya untuk memilih menu yang ingin di explore.

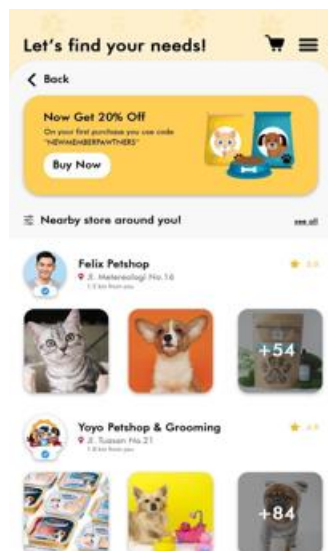


Gambar 11 Tampilan Adoption Page

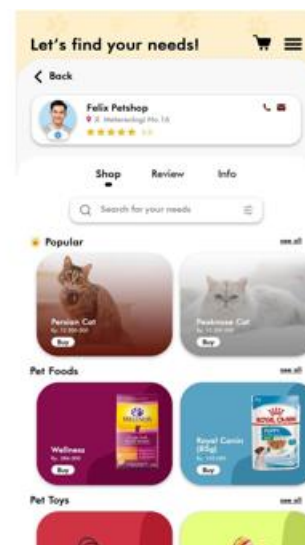


Gambar 12 Tampilan Adoption Details Page

Gambar 11 menggambarkan tampilan adoption page dimana pengguna dapat memanfaatkan tampilan ini untuk melihat dan memilih berbagai hewan peliharaan yang ingin diadopsi. Gambar 12 menggambarkan tampilan adoption details page dari pawtners. Pada tampilan ini pengguna dapat melihat detail dari hewan yang ditunjukkan pada tampilan mulai dari umur, warna, dan berat hewan tersebut.



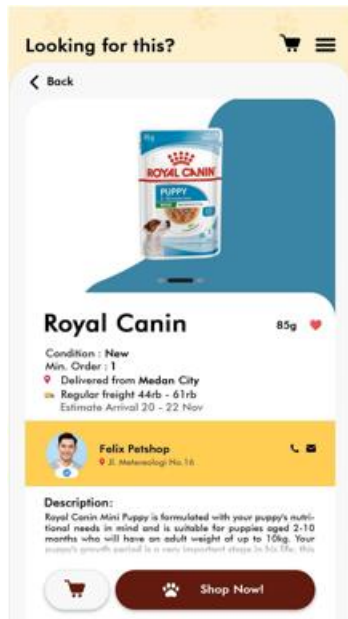
Gambar 13 Tampilan Shop Pag



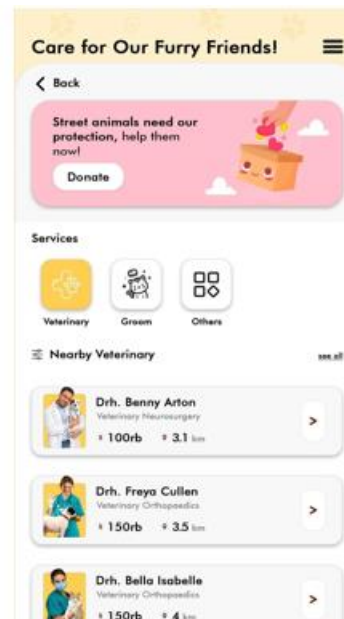
Gambar 14 Tampilan Store Page

Gambar 13 menggambarkan tampilan shop page dimana pengguna dapat memanfaatkan tampilan ini untuk melihat berbagi tempat penjual hewan peliharaan dan perlengkapan serta makanan

dari hewan tersebut. Gambar 14 menggambarkan tampilan store page, pada tampilan ini pengguna dapat melihat rincian makanan dan perlengkapan hewan yang dijual pada petshop tersebut.

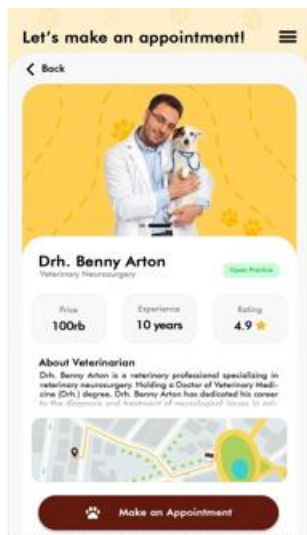


Gambar 15 Tampilan Store Details Page

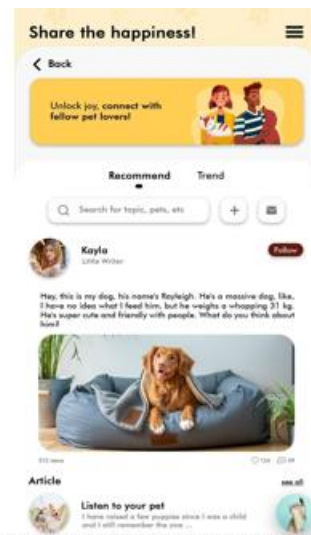


Gambar 16 Tampilan PetCare Page

Gambar 15 menggambarkan tampilan store details page, dimana pengguna dapat melihat rincian dari berbagai makanan dan perlengkapan yang dijual. Gambar 16 menggambarkan tampilan pet care page. Pada tampilan ini pengguna dapat menemukan dokter hewan yang terpercaya untuk berkonsultasi masalah hewan peliharaan.



Gambar 17 Tampilan PetCare Details



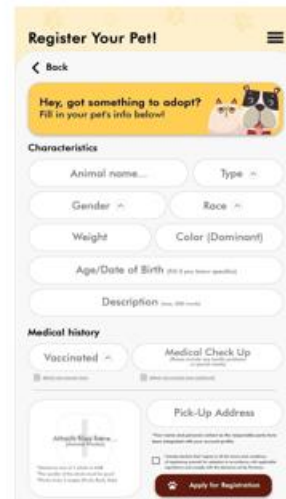
Gambar 18 Tampilan Community Page

Gambar 17 menggambarkan tampilan pet care details pada aplikasi pawtners. Pada tampilan ini pengguna dapat melihat secara rinci penjelasan tentang dokter hewan yang tersedia, mulai dari harga, pengalaman, rating, dan juga alamat praktek dari dokter tersebut. Gambar 18 menggambarkan

tampilan community page, dimana pada tampilan ini pengguna dapat membagikan pengalaman yang menyenangkan bersama dengan hewan peliharaannya.

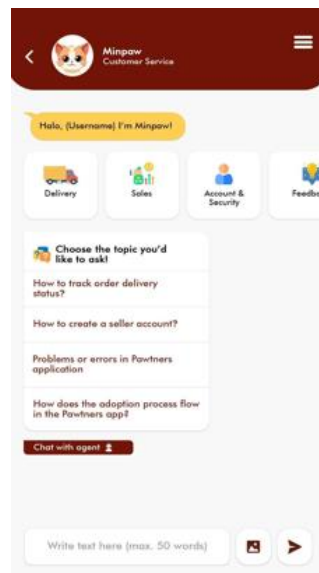


Gambar 19 Tampilan Event Page



Gambar 20 Tampilan Pet Registration Page

Gambar 19 menggambarkan tampilan event page, pada tampilan ini pengguna dapat mengikuti berbagai event yang diselenggarakan terkait dengan hewan peliharaan. Gambar 20 menggambarkan tampilan pet registration page, dimana pada tampilan ini pengguna dapat mengupload hewan peliharaannya.



Gambar 21 Tampilan Customer Service

Gambar 21 menggambarkan tampilan customer service, tampilan ini dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk menanyakan berbagai masalah yang dialami selama menggunakan aplikasi pawtners ini.

Penilaian terhadap UI/UX Aplikasi

Persepsi responden terhadap user interface (UI) dan user experience (UX) menjadi aspek penting saat menilai kelayakan Start-Up Pawtners sebagai aplikasi adopsi hewan peliharaan. Ada

beberapa pertanyaan yang dilampirkan pada sesi survei dengan menggunakan kuesioner untuk menilai kelayakan prototipe dari aplikasi Pawtners.

Tabel 1. Pertanyaan Kuisoner

No	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat anda tentang desain visual pada desain UI/UX aplikasi PAWTNERS?
2	Apakah fitur - fitur dan informasi yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan anda?
3	Bagaimana pendapat anda tentang kualitas dan relevansi konten yang disajikan?

Dari beberapa pertanyaan di atas sebanyak 46 responden yang berpartisipasi, berikut adalah rangkuman hasil penilaian dari mereka terhadap UI dan UX aplikasi Pawtners :



Gambar 21 Grafik Lingkaran Penilaian Responden Terhadap Desain Visual UI/UX Aplikasi “Pawtners

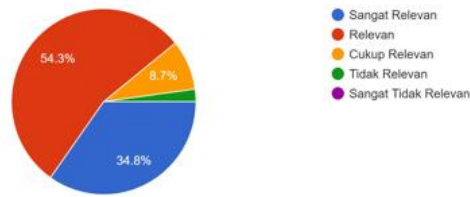
Dari grafik pada gambar 21 di atas dapat disimpulkan bahwa 45,7% responden memilih menarik terhadap desain visual pada desain ui/ux, 37% memilih sangat menarik terhadap desain visual pada desain ui/ux, dan 17,4% memilih cukup menarik terhadap desain visual pada ui/ux aplikasi pawtners.



Gambar 22 Grafik Lingkaran Penilaian Responden Terhadap Fitur dan Informasi pada UI/UX Aplikasi “Pawtners

Dari grafik gambar 22 diatas dapat disimpulkan bahwa 58,7% responden memilih sesuai dengan fitur-fitur yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan mereka. Sedangkan 30,4% responden memilih sangat sesuai dengan fitur-fitur yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan mereka. Dan 10,9% memilih cukup sesuai dengan fitur-fitur yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan mereka.

Bagaimana pendapat anda tentang kualitas dan relevansi konten yang disajikan?
46 responses



Gambar 23 Grafik Lingkaran Penilaian Responden Terhadap Kualitas dan Relevansi Konten Aplikasi “Pawtners

Dari grafik gambar 23 di atas dapat disimpulkan bahwa 54,3% responden merasa relevan dengan kualitas dan relevansi konten yang disajikan. Sedangkan, 34,8% responden merasa sangat relevan terhadap kualitas dan relevansi konten yang disajikan. Dan 8,7% responden merasa cukup relevan dengan kualitas dan relevansi konten yang disajikan.

KESIMPULAN

Pawtners sebagai aplikasi adopsi hewan peliharaan berbasis online, memiliki potensi besar dalam mendukung adopsi hewan yang lebih terstruktur dan bertanggung jawab, dengan fokus utama pada kesejahteraan hewan. Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik penting untuk meningkatkan adopsi, kenyamanan, dan transparansi dalam proses. Informasi yang jelas tentang kesehatan dan kesejahteraan hewan yang diadopsi membuat aplikasi ini menjadi lebih dipercaya oleh publik. Pawtners bukan hanya platform adopsi; pawtners dapat menjadi model bisnis yang berkelanjutan dengan menggabungkan berbagai sumber pendapatan dan membangun komunitas yang mendukung perawatan hewan peliharaan. Dengan berkembangnya tren penggunaan aplikasi seluler di kalangan pecinta hewan, potensi aplikasi ini semakin meningkat, menjadikan Pawtners sebagai pilihan digital yang relevan di masa kini.

REFERENSI

- Fauzi, A. M. (2022). Desain UI/UX Aplikasi Pet Shop Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, 8(1), 21-26.
- Tanuwijaya E (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penitipan Hewan Peliharaan Berbasis Android. *JuTISI*, 4(3), 365-375.
- Sinclair, M. (2017). Internationalization of Animal Welfare Standards. In: Thompson, P., Kaplan, D. (eds) *Encyclopedia of Food and Agricultural Ethics*. Springer.
- Hermawan, A. (2021). Analisis Strategi dan Model Bisnis Start-Up untuk Mendorong Pertumbuhan Bisnis Start-Up di Tasikmalaya . *Jurnal Pendidikan Manajemen Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia*, 21 (1), 23 - 30.

Paoza, E., & Cholil, S. R. (2024). ANALISIS UI/UX UNTUK PERANCANGAN WEBSITE E-FASILITAS RUMAH TANGGA UNIVERSITAS SEMARANG MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTRED DESIGN. *Jurnal Ilmiah*

Penelitian dan Pembelajaran Informatika, 9(3), 1212-1224.

Haikal, M. F. (2017). Evaluasi Business Model Canvas Terhadap Bisnis Start-Up: Studi Kasus pada PT. Solusi Hijau Indonesia. Universitas Telkom.