

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK
MENGOPTIMALKAN BISNIS PENITIPAN HEWAN MELALUI
APLIKASI HIPETS**

Penulis :

Ari Nur Fadillah

Pembimbing :

Hery Syaerul Homan, S.Pd., M.Pd., M.Ak

ABSTRAK

Proyek ini bertujuan untuk memberikan solusi dan memperoleh keuntungan dari solusi yang akan diciptakan berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi. Masalah belum adanya platform digital sebagai penghubung antara tempat penitipan hewan dengan pemilik hewan peliharaan menjadi perhatian untuk diciptakan solusinya.

Metode *design tinking* digunakan proyek ini untuk melakukan inovasi dan menemukan solusi terhadap masalah yang terjadi. Pendekatan kepada konsumen digunakan dalam metode ini. Melalui 5 tahapan dari metode *design thinking* yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Pengumpulan data didapatkan dengan menggunakan tes dan wawancara. Teknik analisis yang digunakan dalam analisis solusi ini dengan menggunakan *Business Model Canvas* yang berguna untuk mengetahui proses berjalannya suatu bisnis.

Hasil dari proyek ini, menciptakan suatu aplikasi bernama HiPets yang menghubungkan antara tempat penitipan hewan peliharaan dan pemilik hewan peliharaan. Dengan hasil *low-fidelity prototype* dari aplikasi HiPets tersebut kemudian di ujikan kepada beberapa sasaran pengguna. Timbal balik baik dan kritik didapatkan dari beberapa pengujian yang dilakukan. Proses iterasi dilakukan atas timbal balik yang didapatkan untuk mengembangkan aplikasi HiPets secara berkelanjutan.

Kata Kunci : *Design Thinking, Business Model Canvas, Prototipe, Hewan Peliharaan, Aplikasi*

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK
MENGOPTIMALKAN BISNIS PENITIPAN HEWAN MELALUI
APLIKASI HIPETS**

Penulis :

Ari Nur Fadillah

Pembimbing :

Hery Syaerul Homan, S.Pd., M.Pd., M.Ak

ABSTRACT

This project aims to provide a solution and gain benefits from the solution created based on the identified problem. The problem of the lack of a digital platform as a connection between pet boarding facilities and pet owners is a focal point for creating the solution.

The design thinking method is used in this project to innovate and find solutions to the existing problem. The customer-centric approach is employed in this method, utilizing the five stages of design thinking: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection is conducted through tests and interviews. The analysis technique used for this solution is the Business Model Canvas, which helps understand the business process.

The result of this project is the creation of an application called HiPets, which connects pet daycare facilities with pet owners. The low-fidelity prototype of the HiPets application is then tested with several target users. Feedback and criticism are obtained from the conducted tests. Iteration processes are carried out based on the received feedback to continuously develop the HiPets application.

Keywords: Design Thinking, Business Model Canvas, Prototype, Pet, Application