



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Populasi terhadap hewan-hewan terlantar terutama kucing dan anjing liar semakin lama terus meningkat. Berdasarkan data dari Dinas Ketahanan Pangan Kelautan dan Pertanian (KPKP) DKI Jakarta telah overpopulasi kucing. Jumlah kucing di Jakarta pada November 2018 mencapai 30.000 ekor. Overpopulasi tersebut menyebabkan banyaknya hewan-hewan yang masih terlantar di DKI Jakarta (Gochi, 2019).

Menurut Prisca (2019), ada 3 alasan utama hewan ditelantarkan yaitu hewan yang tidak disteril sehingga menyebabkan reproduksi yang tidak terkontrol, masih adanya masyarakat yang membeli hewan melalui peternakan hewan ras (*breeder*), serta adanya pengembangbiakan *puppy mill*. *Puppy mill* sendiri merupakan istilah yang diberikan untuk peternakan paksa terhadap anjing dan hewan peliharaan lainnya (Arum, 2020). Tiga hal tersebut mengakibatkan jumlah populasi hewan terlantar yang tidak terkontrol dan menyebabkan overpopulasi.

Overpopulasi hewan terlantar membuat timbulnya kasus kekerasan dan penganiayaan terhadap mereka. Berdasarkan pernyataan dari Anisa Ratna Kusuma, selaku direktur Garda Satwa, ada setidaknya 30 laporan per hari terhadap penganiayaan hewan (BBC, 2018). Hal ini berarti ada juga 30 hewan terlantar yang harus diselamatkan setiap harinya.

Bobby Fernando merupakan pendiri dari aplikasi Adopsi yang berlatar belakang *software engineer*. Sejak tahun 2011, dia menjadi sukarelawan untuk organisasi *Animal Friends Jogja* (AFJ). Dari pengalamannya tersebut, Bobby berhasil membuat inovasi berupa aplikasi Adopsi yang diluncurkan pada bulan September 2016 (Rayda, 2019). Sehingga, melalui aplikasi Adopsi diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dari masalah overpopulasi anjing dan kucing yang terlantar.

Aplikasi Adopsi merupakan *platform* perantara antara *Adoptee* dan *Adopter* untuk saling menghubungi. *Adoptee* merupakan hewan terlantar yang membutuhkan rumah. Sedangkan *Adopter* merupakan orang yang ingin mengadopsi hewan peliharaan bukan membeli (Fernando, 2019). Menurut survei dari *statista*, sebanyak 73% responden berusia 18-24 tahun memelihara hewan peliharaan (Statista, 2016). Jadi, *target user* dari aplikasi Adopsi adalah orang-orang berusia sekitar 18-24 tahun yang ingin mengadopsi hewan terlantar dan juga menyukai hewan peliharaan.

Sampai tahun 2020, aplikasi Adopsi telah berhasil mengumpulkan 10.000 lebih *user* yang telah mengunduh aplikasi di Google Play. Namun, aplikasi Adopsi mempunyai penilaian yang kurang baik. Terdapat 48% *user* memberikan bintang 5, 15% memberikan bintang 4, 13% memberikan bintang 3, 4% memberikan bintang 2, dan sebanyak 20% *user* memberikan bintang 1 pada *review* aplikasi. Hal tersebut memberikan hasil akhir rating aplikasi berupa 3,8/5,0 bintang dari 332 *review user*. Sedangkan kompetitor aplikasi Adopsi yaitu Benji mendapatkan *rating* akhir 4,9/5,0 serta Pets Adoption mendapatkan *rating* akhir 4,7/5,0 di Google Play Store. Oleh karena itu, aplikasi Adopsi mendapatkan *rating* yang rendah dibandingkan kompetitor-kompetitornya.

Berdasarkan observasi penulis dari *review* aplikasi Adopsi di Google Play Store, dapat disimpulkan adanya beberapa alasan *user* memberikan *review* tersebut. *User* yang memberikan bintang 5 dan 4 memberikan apresiasi terhadap ide dari aplikasi Adopsi. Akan tetapi, tidak sedikit juga yang memberikan kritik berupa tampilan dan fitur aplikasi yang masih membingungkan. Lalu, alasan *user* memberikan bintang 1, 2, dan 3 permasalahan *Interface design* yang tidak komunikatif, tidak adanya pembagian antarkota, kesulitan masuk dan verifikasi ke aplikasi. Selain itu, *user experience* yang kurang baik seperti menu *Adoptable Animals* yang tidak menampilkan informasi apapun selain foto *Adoptee*. Sehingga *Adopter* mengalami kesulitan ketika ingin memilih *Adoptee* yang sesuai dengan lokasi, waktu dan kriterianya.

Oleh karena itu, perancangan ulang *UX/UI* terhadap aplikasi Adopsi dibutuhkan karena aplikasi ini mempunyai ide solusi serta tujuan yang patut diberikan bintang lima. Namun karena *user experience* dan *user Interface* yang tidak dikembangkan dengan maksimal sehingga mempengaruhi *experience user* yang tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini menyebabkan aplikasi Adopsi mendapatkan rating dan penilaian yang rendah dibanding kompetitornya. Maka dari itu, penulis ingin melakukan perancangan dengan judul “Perancangan Ulang *User Experience* dan *User Interface* Aplikasi Bernama Adopsi”.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas di dalam perancangan ini adalah:

Bagaimana merancang ulang *user experience* dan *user Interface (UX/UI)* dari aplikasi Adopsi?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa Batasan yang ditetapkan dalam proses perancangan ini, yaitu:

1. Batasan perancangan ulang *user experience* mencakup *workflow/information architecture* dan konten visual. *User Interface* mencakup desain dan asset visual saja (Putra, 2020, hlm. 3).
2. Batasan Demografi :
 - a. Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki
 - b. Usia : Menurut survei dari *statista*, sebanyak 73% responden berusia 18-24 tahun memelihara hewan peliharaan (Statista, 2016)
 - c. SES : A-B
3. Batasan Geografis :
 - a. Primer : Jakarta dan Tangerang
 - b. Sekunder : Indonesia
4. Batasan Psikografis :
 - a. Masyarakat yang menyukai hewan peliharaan

- b. Masyarakat yang ingin mengadopsi hewan terlantar
- c. Masyarakat yang ingin membantu mengurangi overpopulasi hewan terlantar dengan mencari *Adopter*
- d. *Sentimental, Perceiving, dan Emotional*

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah merancang ulang *user experience* dan *user Interface* dari aplikasi Adopsi

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1.5.1. Manfaat bagi penulis

- a. Menambah portfolio dan ilmu pada bidang *UX/UI*
- b. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana

1.5.2. Manfaat bagi universitas

- a. Menambah karya yang bermanfaat untuk universitas dalam bidang *UX/UI*

1.5.3. Manfaat bagi *user*

- a. Mempermudah penggunaan aplikasi Adopsi dengan pembenahan *user Interface*
- b. Meningkatkan *engagement user* dengan penambahan fitur dan filter pada aplikasi Adopsi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA