

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kucing merupakan hewan yang sering dijumpai di Indonesia dan banyak di antaranya yang hidup bebas di jalanan. Banyak pula di antaranya yang hidup sulit dan hanya bertahan kurang dari setahun atau memiliki umur yang jauh lebih pendek daripada kucing peliharaan (Fleming dkk., 2021). Disimpulkan dalam *api.worldanimalprotection.org* (2021), kurangnya penampungan di bawah naungan pemerintah bagi hewan peliharaan domestik yang hidup di jalanan (*stray animals*). Sehingga banyak penyayang hewan yang kemudian memberikan tempat tinggal sementara bagi hewan jalanan yang membutuhkan, salah satunya Rumah Kucing Parung yang berlokasi di Parung, Kabupaten Bogor.

Berawal dari kecintaannya dengan hewan, menumbuhkan rasa empati dalam diri Dita Agusta untuk menolong kucing-kucing jalanan yang sakit, cacat, maupun menjadi korban kekerasan (Rayda, 2020). Tidak hanya itu Rumah Kucing terus berkembang menjadi sebuah organisasi non-profit yang aktif dalam membawakan konten edukasi dalam memelihara hewan yang pada awalnya banyak diunggah pada media sosial dan kemudian mengembangkan situs web resmi pada tahun 2020 ini. Menurut Forbes *nonprofit council* (2021), situs web atau website dapat menjadi media alternatif yang harus dimiliki oleh organisasi non-profit karena dengan adanya platform tersebut *user* dapat terhubung dan lebih memahami misi sebuah organisasi. Dilengkapi dengan desain yang baik situs web dapat juga dapat menaikkan potensi mendapatkan *volunteer* hingga sponsor. Namun, menurut survei yang dilakukan pada tanggal 13 Februari 2022, terkait visual media informasi situs web resmi Rumah Kucing Parung dari 106 responden, tiga kesan terbanyak yang dipilih oleh 66 responden (62.3%) adalah tampilan tidak menarik, diikuti dengan 46 responden (43,4%) mengatakan jika kesan visual terlihat kuno, dan 29 responden (27,4%) mengatakan bahwa situs web terlihat tidak terpercaya. Menurut Galitz (2007), secara psikologis perancangan desain web yang kurang baik dapat membuat

user kebingungan, frustrasi, dan/atau bosan saat menggunakan situs web dan pada akhirnya pengguna hanya menggunakan sebagian fungsi bahkan meninggalkan situs web tersebut.

Berdasar dari benang merah hasil *focus group discussion* (FGD), *website* resmi Rumah Kucing Parung memiliki konten yang cukup lengkap seperti visi misi organisasi, informasi mengenai program donasi serta kontak yang dapat dihubungi. Namun, *website* tersebut masih memiliki banyak kekurangan seperti penempatan elemen desain yang tidak konsisten, variasi warna dan *font* yang terlalu banyak, fitur yang tidak responsif sehingga pengguna merasa informasi dalam *website* tersebut sulit dibaca, selain itu pengguna merasa kurang konten berbentuk visual yang berhubungan dengan Rumah Kucing Parung itu sendiri seperti foto dan video. Menurut Beaird (2020), dari sisi estetika suatu *website* pada umumnya dapat di evaluasi dengan memperhatikan lima prinsip dasar yaitu, *layout* dan komposisi dari komponen-komponen desain, kombinasi warna yang harmonis, tekstur yang dapat membantu menonjolkan identitas *web*, tipografi dan *font* yang baik dan dapat dibaca oleh berbagai platform web, dan dilengkapi dengan foto, video, dan ilustrasi yang dapat mendukung konten atau informasi dalam *website*. Selain itu kualitas *website* sebagai media informasi dapat diukur dengan sejauh mana media tersebut dapat digunakan pengguna untuk menerima informasi (hlm. 7-9, 20-21).

Menurut McKay (2013), *user interface* atau *UI* yang dirancang dengan baik adalah *UI* yang dapat mudah dimengerti, dan efisien dalam menyampaikan informasi sehingga mempermudah komunikasi antara pengguna dan suatu produk/media (hlm. 3). Menurut Soegaard (2018), perancangan yang *user experience* atau *UX* memungkinkan perancangan desain untuk berfokus pada kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap suatu produk salah satunya media informasi seperti situs web (hlm. 7).

Seperti yang telah diuraikan atas perancangan situs web sebagai media informasi dapat mewujudkan misi organisasi non-profit seperti Rumah Kucing Parung untuk memberikan edukasi terkait kesejahteraan hewan. Namun, *website* Rumah Kucing Parung masih memiliki banyak ruang untuk berkembang terutama

dalam efisiensi dalam menyampaikan informasi begitu pula dengan menambahkan konten-konten yang terkait penampungan maupun kesejahteraan hewan. Berdasar dari pemaparan diatas penulis menawarkan solusi untuk melakukan perbaikan perancangan *UI/UX website* yang digunakan sebagai salah satu media informasi Rumah Kucing Parung. Dengan perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna saat menggunakan mencari informasi yang berkaitan dengan Rumah Kucing Parung dalam *website* dan dapat membantu menumbuhkan eksistensi Rumah Kucing Parung di masyarakat sebagai organisasi yang memberikan edukasi mengenai kesejahteraan hewan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dari perancangan ini adalah :

1. Pengalaman pengguna yang kurang baik saat menggunakan media informasi *website* Rumah Kucing Parung.
2. Kesan tampilan *website* yang kurang baik menurut target pengguna
3. Kurangnya penerapan pendekatan desain pada perancangan *website*

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas diperlukan adanya perbaikan terhadap *website* yang telah ada. Adapun perwujudannya dapat didasari pada pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan ulang media informasi *website* Rumah Kucing Parung yang baik?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam perancangan diperlukan untuk memfokuskan pembahasan dan mendapatkan hasil yang sesuai. Adapun target dari perancangan adalah pengguna yang menyukai atau memiliki ketertarikan dengan hewan peliharaan terutama kucing dengan batasan-batasan sebagai berikut :

1.3.2. Demografis

1. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

2. Usia : 20 – 34 tahun, remaja akhir hingga dewasa awal (menurut WHO)
3. Tingkat Ekonomi : SES B-A
4. Pekerjaan : Mahasiswa, karyawan swasta, wiraswasta, pegawai negeri, lainnya

1.3.3. Geografis

Lingkup perancangan tugas akhir ini adalah masyarakat yang berdomisili di kota Jabodetabek.

1.3.4. Psikologis

1. Menyayangi hewan peliharaan terutama kucing
2. Ingin tahu lebih banyak mengenai Rumah Kucing Parung
3. Tertarik mengenai topik edukasi kesejahteraan hewan
4. Fasih menggunakan media digital

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasar dari uraian diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat perancangan ulang media informasi Rumah Kucing Parung yang berupa *UI/UX website*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis

Melalui perancangan ini penulis dapat melatih ketekunan dalam menyusun laporan tugas akhir, mendapatkan ilmu lebih dalam mengenai perancangan *UI/UX website* yang baik, dan mengetahui lebih dalam tentang organisasi seperti Rumah Kucing Parung atau organisasi lainnya yang mementingkan kesejahteraan hewan.

2. Universitas Multimedia Nusantara

Dengan penulisan laporan dan perancangan tugas akhir ini penulis berharap dapat memberikan manfaat dalam memberikan wawasan dan referensi topik yang

membahas *UI/UX website* kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dikemudian hari.

3. Masyarakat

Melalui hasil perancangan tugas akhir ini penulis berharap dapat menjadi referensi mengenai perancangan *UI/UX website* dan informasi mengenai Rumah Kucing Parung yang tidak hanya sebagai penampungan hewan tetapi juga organisasi yang banyak memberikan edukasi mengenai kesejahteraan hewan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA