

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia menjadi negara tertinggi keempat di Asia dalam jumlah pemilik hewan peliharaan, dengan persentase sebanyak 72% (Rakuten Insight, 2021). Peminat hewan di Indonesia juga berasal dari berbagai kalangan, mulai dari kalangan atas hingga kalangan menengah yang mulai mempertimbangkan hewan peliharaan sebagai kebutuhan tersier yang patut dipenuhi (Sukarelawati, 2017). Namun untuk memiliki hewan peliharaan dibutuhkan tanggung jawab yang besar, pemilik hewan dituntut untuk bisa menyediakan makanan, rumah, waktu, dan perhatian bagi hewan yang dipelihara (SBG-TV, 2022).

Untuk itu FaunaGO dibuat agar memudahkan pemilik hewan dalam merawat peliharaan mereka. FaunaGO adalah aplikasi yang memudahkan dengan memberikan layanan yang beragam mulai dari pencatatan aktivitas, penjadwalan pemberian makan, dan pencarian lokasi toko hewan atau dokter hewan terdekat. Didirikan pada akhir tahun 2020 oleh Hartono Tan seorang penghobi reptil yang memiliki latar belakang di dunia Informatika. Melalui FaunaGO, Hartono memiliki visi untuk menggiring pandangan masyarakat yang positif terhadap pemilik hewan di Indonesia.

Sebagai pemilik hewan peliharaan penulis juga merasa kesulitan dalam merawat hewan, maka dari itu penulis mencoba aplikasi FaunaGO namun menemukan kekurangan pada UI/UX FaunaGO. Setelah melakukan observasi terhadap ulasan yang diberikan pengguna pada *Playstore* dan *Appstore*, penulis menemukan bahwa pengguna menyukai fitur yang dimiliki oleh FaunaGO karena fiturnya yang memudahkan pemilik hewan. Namun juga ada yang memberikan ulasan kurang baik karena mengalami pengalaman yang tidak menyenangkan selama penggunaan aplikasi. *AppDynamics* melakukan studi bersama dengan *Institute of Management Studies* menemukan bahwa pengalaman buruk dan

tampilan aplikasi menjadi alasan bagi lebih dari 80% pengguna untuk menghapus aplikasi (Maioli, 2018).

Melalui wawancara dengan Hartono penulis juga mendapatkan bahwa tingkat pemakaian aplikasi FaunaGO yang menurun karena tampilan aplikasi yang kurang menarik perhatian pengguna, padahal *User Interface* yang baik dapat menarik dan menjaga perhatian dari pengguna (Wood, 2014). Dengan melihat ulasan dan pendapat dari pemilik FaunaGO, dapat disimpulkan kalau pengguna FaunaGO juga memiliki pengalaman yang kurang baik selama menggunakan FaunaGO.

Data yang ditemukan dalam penelitian oleh *Organisation For Economic Co-Operation And Development* (OECD), menemukan bahwa Indonesia adalah Negara ke tiga dengan tingkat *work-life balance* terburuk dengan jam kerja mencapai 60 jam dalam satu minggu (Kusuma, 2018). *Work-life balance* yang tidak sehat ini tidak hanya berdampak bagi pemilik hewan, namun juga berdampak pada hewan yang dipelihara. Tidak jarang bagi pemilik hewan untuk lupa atau tidak ada waktu membersihkan, memberi makan, atau mengajak main hewan peliharaan karena sibuk dengan pekerjaannya. Jika dibiarkan dapat menyebabkan hewan peliharaan mudah terkena penyakit, dan bisa saja meninggal jika tidak dirawat dengan benar (Stott, 2021).

Menurut Garret (2011) *User Experience* merupakan bagian penting dalam pertumbuhan sebuah bisnis. *User Experience* yang baik mampu pengguna untuk terus kembali menggunakan. Melalui wawancara penulis menemukan bahwa keterbatasan tim UI/UX yang dimiliki Hartono, menyebabkan aplikasi FaunaGO kurang mampu memberikan pengalaman yang baik kepada penggunanya.

FaunaGO merupakan aplikasi yang memudahkan pemilik hewan dalam memelihara hewan. Maka penting bagi FaunaGO untuk memberikan pengalaman yang positif selama penggunaan aplikasi untuk menjaga antusias pengguna dalam menggunakan aplikasi. Namun sayangnya FaunaGO belum memiliki UI/UX yang baik, dan untuk itu penulis ingin melakukan perancangan ulang UI/UX aplikasi FaunaGO, dengan harapan dapat meningkatkan minat pengguna terhadap aplikasi FaunaGO.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan observasi yang penulis ditemukan rumusan masalah seperti berikut:

- 1) Kekurangan pada UI Faunago yang menyebabkan waktu pemakaian pengguna mulai menurun
- 2) Pengguna aplikasi FaunaGO yang memiliki UX yang tidak baik

Bedasarkan rumusan masalah yang ditemukan, penulis mengajukan penelitian dengan pertanyaan bagaimana perancangan ulang UI/UX aplikasi FaunaGO?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membantu penulis dalam merancang ulang UI/UX aplikasi FaunaGO, penulis telah menentukan batasan masalah yang akan digunakan, batasan tersebut adalah:

- 1) Jenis kelamin : Laki-laki, dan perempuan
- 2) Usia : 20 – 29 Tahun

Usia diambil menurut Adelina dkk (2018), di mana masyarakat dalam usia ini termasuk dalam fase dewasa awal. Pada fase ini pola pikir dewasa pada manusia mulai tumbuh dan berusaha keras untuk mencapai tujuan hidup yang penuh konsekuensi dengan penuh tanggung jawab.

- 3) Geografis : Jabodetabek
- 4) Kelas ekonomi :
 - a. SES : B-A2
 - b. Kelas : Menengah-Atas
 - c. Pengeluaran : Rp 3.000.000,00 – Rp 7.500.000,00

Kelas menengah diambil berdasarkan pernyataan dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis UB Taufiq Ismail, yang menyatakan adanya perubahan gaya hidup pada kelas menengah untuk memelihara hewan peliharaan (Sukarelawati, 2017). Kelas atas diambil berdasarkan responden penelitian oleh Rahmiati dan Pribadi yang menemukan bahwa 58% dari pemilik hewan di Jakarta menduduki tingkat ekonomi tinggi (Rahmiati & Pribadi, 2014).

Pengeluaran target audiensi ditentukan dari pengeluaran rumah tangga per bulan oleh Indonesia Data (2022). Menurut Indonesia Data pengeluaran per bulan oleh penduduk berstatus ekonomi sosial B adalah Rp3.000.000,00 sampai Rp5.000.000,00, sedangkan untuk penduduk berstatus ekonomi A2 memiliki dari Rp5.000.000,00 sampai Rp7.500.000,00. (2022)

- 5) Psikografis :
 - a. Sifat : Sayang dengan hewan, disiplin waktu, bertanggung jawab, pekerja keras,

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan diadakannya penelitian Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi FaunaGO adalah perancangan ulang UI/UX Aplikasi FaunaGO

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan karya tugas akhir ini adalah:

- 1) Masyarakat
Menambah referensi dalam perancangan *UI/UX* Aplikasi dan menyebarkan pengetahuan mengenai aplikasi FaunaGO pada masyarakat untuk mempermudah pemelihara hewan dalam merawat peliharaan.
- 2) Universitas Multimedia Nusantara
Menambah referensi dan menjadi inspirasi bagi peneliti lain yang ingin mengangkat topik serupa.
- 3) Penulis
Menambah wawasan dan pengetahuan secara teknis serta pola pikir dalam perancangan *UI/UX* yang baik.