

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dan juga kuantitatif dalam mengumpulkan data. Data kualitatif dikumpulkan dengan lima cara, yaitu dengan wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), Studi Eksisting, Studi Referensi, dan Studi Literatur. Untuk penampilan data kuantitatif, penulis menggunakan kuesioner. Wawancara dilakukan bersama pemilik Hartono sebagai pemilik dari Aplikasi FaunaGO. *Focus Group Discussion* dilakukan bersama lima orang narasumber yang merupakan pemilik hewan. Studi Eksisting dilakukan terhadap aplikasi FaunaGO yang ada, untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dari aplikasi saat ini. Kemudian Studi Referensi dilakukan terhadap aplikasi serupa yang bisa memberikan penulis gambaran dari UI/UX yang baik. Lalu penulis juga melakukan Studi Literatur dengan tujuan untuk memperdalam pengetahuan penulisan terhadap topik yang diangkat. Terakhir kuesioner dilakukan secara daring dengan menyebarkan *google form* kepada target melalui media sosial, seperti *Line*, *Instagram*, dan *Twitter*.

3.1.1 Metode Kualitatif

Dalam pengumpulan data secara kualitatif penulis menggunakan dua cara. Pertama penulis melakukan Wawancara bersama Hartono sebagai pemilik dari Aplikasi FaunaGO. Wawancara dilakukan untuk mencari informasi mengenai Aplikasi FaunaGO. Kemudian penulis melakukan *Focus Group Discussion* bersama lima pemilik hewan untuk mencari pendapat pemilik hewan terhadap aplikasi FaunaGO secara mendalam. Setelah itu penelitian melakukan Studi Literatur, Studi Eksisting, dan Studi Referensi untuk memperdalam pemahaman penulis terhadap topik yang penulis bawa.

3.1.1.1 Wawancara

Penulis melakukan Wawancara dengan pemilik aplikasi FaunaGO, yaitu Hartono. Wawancara dilakukan dengan tujuan mencari informasi seputar tujuan aplikasi FaunaGO dibuat, kendala selama pembuatan aplikasi, tanggapan dan harapan Hartono terhadap UI/UX dari FaunaGO. Penulis berharap data yang ditemukan bisa digunakan sebagai pendukung latar belakang dan juga acuan dalam merancang ulang UI/UX yang sesuai dengan FaunaGO

1) Wawancara dengan Hartono

Penulis melakukan wawancara bersama dengan Hartono yang merupakan pemilik dan pembuat dari aplikasi pemeliharaan FaunaGO. Penulis melakukan wawancara dengan beliau dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang kredibel untuk membantu penulis memahami penyebab dari masalah UI/UX yang ada pada FaunaGO. Wawancara dilakukan secara tatap muka di toko reptil Kuma Reptile milik Hartono pada Rabu, 31 Agustus 2022 pada pukul 10.30 WIB. Penulis lupa untuk meminta foto bersama dengan Hartono, maka itu foto bersama dilakukan secara daring, melalui *Google Meets*.



Gambar 3. 1 Foto Bersama Hartono

Melalui wawancara Hartono menceritakan permasalahan yang beliau alami saat memelihara ular, yang mengharuskan

beliau untuk mencatat secara manual segala aktifitas dari ular peliharaan. Namun melihat banyak kekurangan yang ditemukan dari Hartono, dengan mencatat menggunakan kertas, seperti tangan yang lelah, kertas yang hilang atau juga robek, Hartono akhirnya memutuskan untuk membuat aplikasi yang dapat membantu beliau dalam merawat ular peliharaannya. Tidak hanya dibuat sebagai aplikasi pencatat, namun juga harapannya bisa digunakan sebagai tempat jual beli dan sosial media untuk hewan.

Hartono menceritakan bahwa beliau memiliki harapan agar FaunaGO bisa mengubah pandangan masyarakat luas terhadap pemilik hewan di Indonesia. Hartono melihat bahwa budaya memelihara di Indonesia bukan disebabkan karena kepedulian manusia terhadap suatu binatang, melainkan uang yang bisa di dapatkan dengan mengembangbiakkan hewan, terutama reptil. melalui penggunaan aplikasi FaunaGO secara konsisten semoga pandangan memelihara hewan dengan tujuan dagang, perlahan hilang dan menjadi lebih positif.

Hartono menyampaikan bahwa tampilan yang dimiliki FaunaGO dibuat dengan lebih mengutamakan kegunaan pengguna secara teknis, sehingga membatasi pengguna untuk menggunakan aplikasi dalam jangka waktu yang lama. Maka dari itu Hartono merasa perlu adanya perubahan dari tampilan dan fungsi agar bisa menjaga ketertarikan pengguna dalam menggunakan FaunaGO yang jika dilihat dari statistik waktu penggunaan mulai menurun.

Hartono juga menambahkan salah satu faktor yang mengurangi ketertarikan pengguna adalah tampilan FaunaGO yang membosankan. Di awal pembuatan aplikasi FaunaGO, Hartono tidak memiliki tim yang memadai untuk melakukan riset yang berguna dalam membuat tampilan aplikasi yang menarik.

Ditambah dengan pembuatan awal FaunaGO yang ingin memantapkan fungsi yang ada dalam aplikasi sehingga menyempingkan tampilan.

3.1.1.2 Kesimpulan Wawancara

FaunaGO merupakan aplikasi yang dibuat dengan tujuan mempermudah pengguna dalam merawat peliharaan mereka. Pengguna bisa menyimpan biodata hewan, membuat jadwal aktifitas hewan, mencari tokoh ataupun dokter hewan. Harapannya dengan menggunakan FaunaGO, pemilik bisa lebih peduli dengan kesehatan dan kehidupan hewan yang dipelihara sehingga menciptakan pandangan baik oleh masyarakat terhadap pemilik hewan di Indonesia. Namun sayangnya waktu pemakaian oleh pengguna FaunaGO mulai menurun, hal ini disebabkan oleh tampilan FaunaGO yang kurang mampu menarik perhatian pengguna karena keterbatasan tim saat awal pembuatan FaunaGO. Maka dari itu Hartono selaku pemilik dari FaunaGO merasa bahwa perlu dilakukan perubahan dari sisi tampilan FaunaGO.

3.1.1.3 Focus Group Discussion

Penulis melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama lima pemilik hewan yang baru pertama kali menggunakan aplikasi FaunaGO. FGD dilakukan pada Sabtu, 17 September 2022 melalui *Google Meets*. berikut adalah narasumber dalam FGD bersamaan dengan peliharaan mereka:

- 1) Jason Nathaniel Thenodius – Anjing *Mix Corgi* dan *Toy Poodle*
- 2) Louis Tanner – *Bearded Dragon*, *Dragon Snake*, *Ball Python*, *Crocodile Skink*, *Gecko*, dan *Tortoise*
- 3) Reiviolita Laura Angela – Anjing *Maltese* dan *Sugar Glider*
- 4) Rizkya Damayanti – Kucing *Persia* dan *Anggora*
- 5) Vanessa Gunawan – Kucing *Persia*



Gambar 3. 2 Foto *Focus Group Discussion*

Tiga hari sebelum FGD dilakukan, penulis meminta kelima narasumber untuk mencoba mengunduh dan menggunakan aplikasi FaunaGO. Alasan penulis meminta narasumber untuk mengunduh terlebih dahulu adalah agar bisa membagikan pengalaman seputar UI/UX dari FaunaGO. FGD dimulai dengan pertanyaan yang meminta narasumber untuk menceritakan pengalaman mereka selama menggunakan FaunaGO kemarin, berikut adalah pertanyaannya pertama, diikuti dengan pertanyaan lainnya beserta jawabannya:

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1) Bagaimana Pengalaman Kalian Selama Menggunakan FaunaGO?

Kesimpulan Jawaban:

Setelah mencoba FaunaGO untuk beberapa hari ditemukan bahwa kelima narasumber memiliki pengalaman yang kurang baik karena alasan yang tidak jauh berbeda. Rizkya, Vanessa, Reiviolita dan Louis mengalami masalah yang sama, yaitu kategori hewan yang terdapat di halaman utama FaunaGO yang hanya menampilkan halaman *loading*. Vanessa juga menambahkan bahwa setiap kali selesai membaca artikel, Vanessa tidak bisa kembali ke halaman sebelumnya karena tidak ada tombol kembali, hal ini juga dirasakan oleh Angel dan juga Louis. Sedangkan Jason tidak memiliki masalah tersebut, namun Jason merasa terganggu dengan penggunaan kategori yang berlebih, ikon yang memiliki resolusi kurang bagus sehingga menjadi buram saat dilihat, dan juga penulisan dalam aplikasi yang berdekatan sehingga membuatnya merasa tersesak. Hal ini tidak dirasakan oleh Jason saja, namun Reiviolita juga setuju bahwa dengan ikon yang terlihat buram dan penulisan dalam FaunaGO yang mempengaruhi pengalaman mereka sama menggunakan.

2) Menurut Kalian Apakah FaunaGO Mudah Dipahami Saat Pertama Digunakan?

Kesimpulan Jawaban:

Dimulai dari Louis yang menyatakan bahwa FaunaGO tidak mudah dipahami karena tidak seperti aplikasi pada umumnya, FaunaGO tidak memiliki *Tutorial* atau penjelasan dari fitur yang mereka miliki sehingga Louis tidak bisa menarik kesimpulan akan objektif utama dari FaunaGO. Perasaan bingung adalah kalimat utama yang menjadi jawaban pada pertanyaan ini, karena tidak hanya Louis, namun Rizkya, Reiviolita, Jason, dan Vanessa

juga merasa bingung dengan fitur yang dimiliki FaunaGO karena tidak ada informasi yang menjelaskan kegunaan setiap fitur.

3) Menurut Kalian Apakah Aplikasi FaunaGO Bisa Dijalankan dengan Baik?

Kesimpulan Jawaban:

Menjawab pertanyaan ini Louis, Rizky, Reviolita, dan Vanessa, setuju bahwa aplikasi FaunaGO tidak bisa dijalankan dengan baik. Permasalahan utama yang mereka temukan adalah, kategori hewan yang ditampilkan pada halaman awal, tidak menampilkan apa pun setelah mereka untuk mencobanya. Selain itu Rizky juga menemukan kekurangan lain, yaitu *flow* aplikasi yang membuatnya bingung, Di mana Rizky dibawa ke halaman Instagram FaunaGO dengan arahan untuk mengunduh kembali aplikasi FaunaGO. Lain halnya dengan Jason yang menemukan kendala yang sama, namun pada bagian artikel FaunaGO.

4) Menurut Kalian Fitur Apa yang Kalian Temukan dalam FaunaGO yang Kurang Berguna?

Kesimpulan Jawaban:

Semua narasumber setuju bahwa fitur tugas menjadi fitur yang kurang berguna dalam aplikasi FaunaGO. Reviolita menjelaskan bahwa Ia tidak melihat perbedaan dari fitur tugas dengan *reminder* yang bisa dibuat dengan aplikasi bawaan dari *Smartphone* dimiliki. Selain dari pada tugas, Jason juga merasa fitur toko, *supplier* makan, dan dokter hewan yang terpisah membuat pengalaman menjadi kurang efektif. Vanessa juga menambahkan selain dari fitur yang sudah disebut narasumber lain, Vanessa tidak melihat adanya kegunaan dari fitur *upgrade* akun, karena tidak ada penjelasan tentang manfaat apa yang didapat dari setiap tingkat akun yang ada.

5) Fitur Apa yang Kalian Suka dalam FaunaGO?

Kesimpulan Jawaban:

Louis, Jason, Reiviolita dan Rizkya menyebutkan bahwa mereka menyukai fitur yang menampilkan lokasi toko, *supplier*, dan dokter hewan di daerah mereka. Dengan adanya fitur ini mereka sebagai pemilik hewan bisa mencari lokasi, toko, *supplier* makanan, dan juga dokter hewan yang mereka butuhkan dengan cepat. Namun Jason dan Rizkya juga menambahkan, bahwa mereka sebenarnya tidak memiliki fitur yang mereka sukai, mereka menjawab fitur lokasi toko, *supplier*, dan dokter hewan, karena di antara fitur lain, hanya fitur lokasi ini yang mungkin bisa membantu mereka dalam merawat peliharaan mereka.

6) Menurut Kalian Aplikasi Apa yang Dibutuhkan oleh Pemilik Hewan?

Kesimpulan Jawaban:

Menurut para Narasumber, pemilik hewan sangat akan terbantu jika ada sebuah aplikasi yang dibuat dengan tujuan utama sebagai forum untuk sesama pemilik hewan saling berdiskusi. Rizkya dan Vanessa menekankan bahwa sebagai pemilik kucing, sering kali mereka merasa khawatir jika, kucing mereka menunjukkan sikap aneh secara tiba-tiba, terlebih jika ini terjadi pada malam hari Di mana dokter hewan sudah tutup. Sering kali mereka berusaha mencari jawaban secara cepat pada tempat berdiskusi seperti *Reddit*, namun memiliki kendala karena akses *Reddit* yang sulit dari Indonesia. Selain itu Reiviolita juga menambahkan bahwa pemilik hewan bisa sangat terbantu jika adanya sebuah aplikasi *e-commerce*, yang memudahkan pemilik hewan dalam mencari kebutuhan sehari-hari. Louis setuju dengan pendapat Reiviolita, namun Ia juga menambahkan bahwa pemilik hewan bisa terbantu jika ada sebuah platform di mana pemilik hewan bisa berbicara bersama dokter hewan terlebih dahulu, sebelum membuat janji

layaknya Halodoc. Terakhir Jason juga sepakat dengan saran Louis mengenai aplikasi yang memberikan kesempatan bagi pemilik hewan untuk berbicara terlebih dahulu dengan dokter hewan.

7) Menurut Kalian Fitur Apa yang Bisa Membantu Kalian Sebagai Pemilik Hewan?

Kesimpulan Jawaban:

Setiap narasumber memiliki pendapat yang berbeda mengenai fitur yang bisa dapat membantu mereka. Untuk Natan, diperlukan sebuah fitur yang dapat memberi tahu pengguna akan tempat toko hewan, dokter hewan, dan lainnya, yang berada di dekatnya. Untuk Louis, akan sangat membantu jika ada sebuah *Food Delivery Service*, yang bisa mengantarkan pakan peliharaannya secara mingguan atau per bulan. Reivioliata dan Rizky memiliki saran fitur yang tidak jauh berbeda, menurut mereka akan sangat membantu jika ada sebuah aplikasi yang memberikan mereka rekomendasi yang spesifik pada jenis dan ras hewan yang mereka pelihara.

8) Setelah Membagikan Kuesioner, Hasil yang Ditemukan adalah FaunaGO memiliki Tampilan yang Menarik dan Konsisten, Apakah Kalian Setuju atau Tidak, dan Jelaskan?

Kesimpulan Jawaban:

Jason, Louis, dan Reiviolita tidak setuju dengan hasil kuesioner yang penulis temukan, karena setelah melihat aplikasi secara dalam, mereka menemukan banyak elemen yang memiliki bentuk yang berbeda antara satu sama lain. Jason menjelaskan ikon yang digunakan masih berbeda, ada yang menggunakan garis luar, ada yang hanya garis luar, dan ada yang tidak punya garis sama sekali. Jason juga menambahkan penulisan yang ditampilkan FaunaGO masih berbeda, ada yang menggunakan huruf besar semua, dan

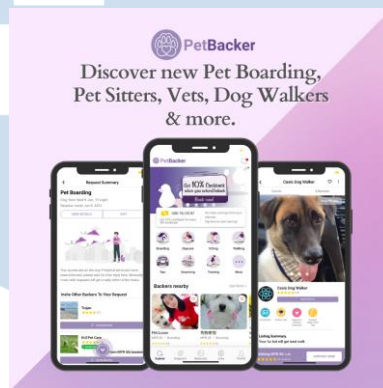
ada yang menggunakan huruf kecil. Membahas konsisten Reiviolita menjelaskan bahwa Ia menemukan adanya ilustrasi yang digunakan dalam FaunaGO yang memiliki warna yang berbeda-beda sehingga tidak mencerminkan kesatuan dalam aplikasinya. Walau melihat menemukan ke tidak konsisten dalam aplikasi FuanaGO Louis menyampaikan bahwa sebenarnya FaunaGO memiliki alur yang cukup bagus, namun secara tampilan masih kurang menarik perhatian pengguna. Berbeda dengan yang lain, Vanessa setuju dengan hasil kuesioner yang menyatakan bahwa memiliki nilai konsisten yang baik, namun menurut Dia, FaunaGO konsisten dalam hal terlihat jelek, melihat tampilan FaunaGO Vanessa berpendapat bahwa tampilan terlihat *flat* karena tidak ada penggunaan *drop shadow*, dan penggunaan *font* yang kurang tepat sehingga tidak bisa memanjakan mata pengguna. Rizky dilain hal tidak setuju, namun juga tidak “tidak setuju” dengan hasil kuesioner. Rizky melihat adanya nilai konsisten dalam aplikasi FaunaGO, namun tidak menyampaikan secara jelas apa yang membuat tampilan FaunaGO tidak menarik dan membuatnya tidak nyaman.

Selain meminta Narasumber untuk mencoba aplikasi FaunaGO, penulis juga meminta Narasumber untuk memikirkan satu aplikasi baik itu aplikasi hewan atau bukan yang sering mereka gunakan. Setelah mendapatkan aplikasi pilihan, mereka diminta untuk membandingkan aplikasi yang mereka pilih dari segi tampilan dan mudah dipahami. Berikut adalah pertanyaan yang dilontarkan penulis bersama dengan jawabannya:

9) Tolong Bandingkan Aplikasi Pilihan Kalian dengan FaunaGO dari Dua Aspek yaitu Tampilan dan Tingkat Kemudahan Kalian Memahami Aplikasi Tersebut.

a) **Jason Nathaniel Thenodius**

Aplikasi yang dipilih Jason untuk dibandingkan adalah PetBacker. PetBacker mempermudah pemilik hewan untuk dalam mencari *Pet Sitter* atau *Pet Daycare* dengan terpercaya. Tidak hanya *Pet Sitter* dan *Pet Daycare*, PetBacker juga menyediakan layanan lain seperti *Pet Boarding*, *Pet Taxi*, *Dog Walking* dan *Pet Grooming*.



Gambar 3. 3 Aplikasi PetBacker

Sumber: <https://expat-marketplace.com/wp-content/uploads/2021/06/Discover-new-pet-Boarding-Pet-SitterVets-Dog-Walker-more..png>

Jason menjelaskan bahwa secara tampilan PetBacker lebih menarik dari FaunaGO karena memiliki tata letak konten yang lebih rapi. Jason juga menekankan bahwa berbeda dengan ikon yang ditemukan pada FaunaGO, PetBacker memiliki ikon yang lebih jelas dan tersusun dengan rapi. selama menggunakan Jason juga merasa bahwa PetBacker lebih mudah digunakan, karena PetBacker menyertakan instruksi bagi pengguna yang baru pertama kali menggunakan.

b) Louis Tanner

Sedangkan Louis memilih aplikasi Tokopedia untuk menjadi pembanding dengan FaunaGO. Tokopedia adalah aplikasi *Marketplace* yang mempertemukan penjual dengan pembeli secara daring. Melalui *website* Tokopedia, mereka menjelaskan bahwa Tokopedia telah bekerja sama bersama 13 perusahaan logistik hingga sekarang (Tokopedia, t.t.).



Gambar 3.4 Aplikasi Tokopedia

Sumber: seller.tokopedia.com/edu/cara-buka-toko/

Menurut Louis yang membuat Tokopedia lebih baik dari pada FaunaGO secara tampilan adalah penyusunan kategori yang dimiliki Tokopedia yang lebih rapi. Selain itu Tokopedia memiliki *Flow* pengguna yang jelas sehingga Louis tidak merasa bingung seperti menggunakan FaunaGO. Tokopedia juga mempermudah Louis dalam memahami tujuan aplikasinya dengan memberikan instruksi pada fitur penting yang dimilikinya.

c) Reviolita Laura Angela

Tidak Jauh berbeda dengan Louis, Reviolita memilih Shopee sebagai aplikasi yang akan dibandingkan dengan FaunaGO. Sama seperti Tokopedia, Shopee adalah aplikasi *Marketplace*. Shopee menyesuaikan aplikasinya sesuai dengan lokasi pengguna untuk memastikan pengamalan menyenangkan selama penggunaan aplikasi (Shopee, t.t.).



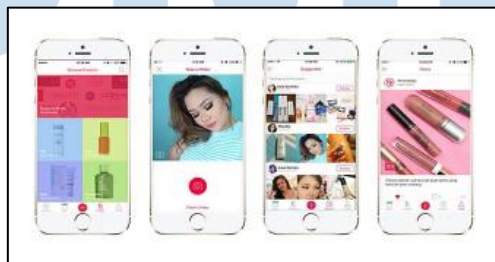
Gambar 3. 5 Aplikasi Shopee

Sumber: cdn-oss.ginee.com/official/wp-content/uploads/2021/11/image-794.png

Reiviolita menyukai Shopee karena mempermudah pengguna dalam mencari dan menemukan informasi yang dibutuhkan, berbeda dengan FaunaGO yang menurut pengalamannya masih kurang baik dalam menyampaikan informasi yang dimiliki. Selain itu tampilan dari Shopee juga digunakan dengan tepat dan jelas, seperti pada sistem *ranking*, Shopee akan menggunakan elemen desain yang bisa memberikan *emphasis*, seperti ukuran yang lebih besar.

d) Rizky Damayanti

Rizky memilih aplikasi *Female Daily* sebagai aplikasi yang akan dibandingkan dengan FaunaGO. *Female Daily* adalah aplikasi yang memudahkan pengguna dalam membuat dan membaca ulasan dari produk kecantikan yang diinginkan agar bisa menemukan produk yang cocok dengan kebutuhan pengguna.



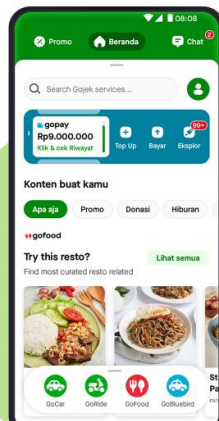
Gambar 3. 6 Aplikasi *Female Daily*

Sumber: <https://editorial.femaledaily.com/blog/2017/02/22/8-fitur-baru-female-daily-mobile-app-mau-tahu>

Tampilan *Female Daily* memudahkan penggunaanya untuk mencari informasi dengan mudah. Walau *Female Daily* memberikan informasi yang secara banyak dalam satu tampilan, namun menurut Rizky, *Female Daily* dapat menyusun informasi dengan baik, sehingga tetap bisa dibaca dengan jelas. Rizky juga menyebutkan kalau *Female Daily* tidak jauh berbeda dengan Website diskusi Quaro sehingga membantu Rizky dalam memahami aplikasi saat pertama kali digunakan.

e) **Vanessa Gunawan**

Vanessa memilih Gojek sebagai aplikasi yang ingin dibandingkan dengan FaunaGO. Gojek sendiri adalah *Super Apps* yang membantu pengguna dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, mulai dari menyediakan transportasi, antar makanan, pembayaran, dan lainnya.



Gambar 3. 7 Aplikasi Tokopedia

Sumber: https://lelogama.go-jek.com/component/howto/howto_steps/howtogoridebahasal.jpg

Menurut Vanessa yang membuat Tampilan Gojek lebih menarik jika dibandingkan dengan FaunaGO adalah penggunaan warna yang digunakan Gojek. Walau Gojek harus mengganti warna yang digunakan, namun Gojek masih bisa mempertahankan *unity* yang dimiliki dengan menentukan *shade* dari warna secara yang tepat. Selain itu Vanessa juga menjelaskan bahwa Gojek memiliki

flow yang jelas sehingga memudahkan Vanessa dalam menentukan tingkat kepentingan fitur yang disediakan oleh Gojek.

3.1.1.4 Kesimpulan *Focus Group Discussion*

Melalui FGD yang telah dilakukan, penulis bisa menyatakan bahwa aplikasi FaunaGO masih memiliki kekurangan dari sisi UI/UX pada aplikasi FaunaGO. Hasil kuesioner menyatakan bahwa aplikasi FaunaGO terlihat menarik dan juga konsisten jika dilihat dari secara sekilas, namun setelah pengguna menggunakan aplikasi FaunaGO secara langsung, terdapat banyak kekurangan yang bisa menjadi alasan pengguna tidak ingin kembali menggunakan.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Untuk mengumpulkan data secara kuantitatif penulis menggunakan metode Kuesioner dengan membagikan *Google Form* kepada target yang sudah ditentukan. Untuk memastikan data yang dikumpulkan valid, penulis menggunakan Rumus *Slovin* sebagai acuan dalam menentukan jumlah responden yang diperlukan dan data dari Badan Pusat Statistik untuk menghitung total jumlah penduduk yang berusia 20 – 29 Tahun, yang tinggal di daerah Jabodetabek. Berikut adalah perhitungan menggunakan Rumus *Slovin*.

Menurut tabel penduduk oleh Badan Pusat Statistik Pada kurun waktu 2018 – 2021 terdapat 3,795,039 penduduk yang merupakan gabungan dari wilayah kota Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi berusia 20 – 29 tahun. Jika total penduduk adalah N , dan e adalah tingkat keakuratan yaitu 10% maka akan menghasilkan jumlah responden dengan jumlah seperti berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{3,795,039}{1 + (3,795,039 * 0.1^2)}$$

$$n = \frac{3,795,039}{1 + 3,7950.39}$$

$$n = \frac{3,795,039}{3,7951.39}$$

$$n = 99.9973$$

Jumlah responden yang harus dicapai oleh penulis adalah 99.99 responden yang dibulatkan menjadi 100 responden dengan kriteria berusia 20 – 29 Tahun dan berdomisili di daerah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi.

3.1.2.1 Hasil Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan membagikan *Google Form* kepada responden melalui *social media* seperti *Instagram, Line, Twitter, dan Facebook* dari mulai 14 September hingga 20 September 2022. Di hari terakhir penyebaran kuesioner, terkumpul 103 responden. Tujuan penulis dalam membagikan Kuesioner adalah untuk mencari pendapat responden mengenai Tampilan dari FaunaGO dan pengaruh tampilan terhadap ketertarikan responden dalam menggunakan FaunaGO.

Kuesioner dibagi menjadi tiga bagian yang pertama adalah sesi *screening*, di mana penulis mencari informasi seputar umur, tempat tinggal dan hal lain yang digunakan untuk memastikan validasi data yang terkumpul. Bagian kedua adalah sesi kepemilikan hewan yang penulis buat untuk mencari data mengenai kendala juga pengeluaran untuk hewan peliharaan. Ketiga adalah bagian utama dalam kuesioner, di mana penulis meminta pendapat responden terhadap Tampilan FaunaGO.

Kuesioner yang dibagikan didominasi oleh responden berjenis kelamin perempuan dengan persentase 72.8%, kemudian responden dengan rentan usia 20 – 23 Tahun dengan jumlah 76 responden, lalu berdomisili di wilayah Tangerang dengan jumlah 49 responden, dan terakhir oleh 96 pemilik hewan dengan persentase 93.2%. Setelah menjawab ke empat pertanyaan ini, responden akan masuk ke bagian ke dua yaitu bagian kepemilikan hewan.

Tabel 3. 1 Hasil Pertanyaan Kepemilikan Hewan

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Jenis hewan apa yang kamu pelihara	Mamalia	81	78.6%
		Reptil	13	12.6%
		Amfibi	3	2.9%
		Hewan pengerat	20	19.4%
		Unggas	1	1%
		Serangga	1	1%
		Tidak punya	1	1%
2	Berapa pengeluaran kamu setiap bulan untuk merawat hewan?	< Rp 300.000	33	32%
		Rp 300.000 - Rp 600.000	38	36.9%
		Rp 600.000 - Rp 1.000.000	19	18.4%
		Rp 1.000.000 - Rp 1.500.000	10	9.7%
		< Rp 1.500.000	3	2.9%
3	Apa saja yang menjadi pengeluaran per bulan untuk hewan peliharaan kamu	Makanan	103	100%
		Kandang	21	20.4%
		Grooming	43	41.7%
		Dokter Hewan	29	28.2%
		Lainnya	14	13.5%
4	Kendala yang sering dialami selama merawat hewan	Tidak punya waktu luang	32	31.1%
		Sering lupa memberi makan	14	13%
		Bingung mencari lokasi dokter hewan	13	12.6%
		Harga kebutuhan hewan yang mahal	46	44.6%
		Tidak ada yang menjaga saat pergi berlibur	67	65%
		Lainnya	4	3.8%

Melalui tabel di atas, dapat dilihat bahwa jenis peliharaan yang paling banyak dipelihara responden adalah hewan mamalia, seperti anjing dan kucing dengan jumlah 81 responden. Untuk merawat hewan peliharaan, para responden mengeluarkan uang sebanyak Rp 300.000 – Rp 600.000 per bulan dengan persentase 36.9%, namun tidak sedikit juga yang hanya mengeluarkan uang

dibawa Rp 300.000 dengan persentase 32% dari responden. Setelah itu ketika ditanyakan mengenai hal apa yang saja yang menjadi pengeluaran per bulan, responden menjawab bahwa selain makanan, kebutuhan *Grooming* dan Dokter hewan menjadi sumber pengeluaran lainnya dengan persentase 41.7% dan 28.2%. Penulis juga menanyakan kendala yang dialami selama merawat hewan, dan 67 responden menyatakan hewan peliharaan mereka tidak bisa ditinggal terlalu lama, karena tidak ada yang menjaga, selain itu 46 responden juga setuju bahwa harga kebutuhan hewan yang mahal menjadi kendala bagi dalam merawat hewan.

Setelah menyelesaikan bagian kepemilikan hewan, responden akan melanjutkan kuesioner dengan menjawab pertanyaan pada bagian ketiga yaitu pertanyaan seputar FaunaGO. Pada bagian ini penulis ingin mencari tahu tingkat ketertarikan pemilik hewan terhadap aplikasi FaunaGO, sebelum dan sesudah melihat tampilan dari FaunaGO. Responden juga diminta untuk memberikan nilai 1 – 8 terhadap tampilan dari FaunaGO.

Tabel 3. 2 Hasil Pertanyaan Pengetahuan FaunaGO

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Apakah kalian pernah mendengar Aplikasi FaunaGO?	Pernah	2	1.9%
		Tidak Pernah	101	98.1%
2	Setelah mengetahui kegunaan FaunaGO apakah kamu tertarik untuk menggunakannya?	Ya	89	86.4%
		Tidak	14	13.6%

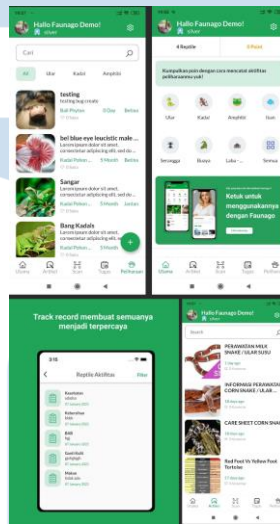
Mayoritas dari responden menjawab bahwa tidak pernah mendengar aplikasi FaunaGO, hanya 2 dari 103 responden yang menjawab sudah pernah mendengar. Penulis juga memasukkan penjelasan untuk memperkenalkan FaunaGO kepada pemilik hewan yang baru pertama kali mendengar FaunaGO, dan mengingatkan kembali aplikasi FaunaGO kepada pemilik hewan yang sudah mendengar.

Faunago

Faunago adalah aplikasi **pengelola data yang memudahkan pemilik dalam merawat peliharaan**. Faunago memiliki layanan yang beragam mulai dari pencatatan aktifitas, penjadwalan pemberian makan, lokasi toko hewan dan dokter hewan terdekat. Untuk saat ini Faunago hanya mediakan informasi mengenai lokasi toko dan dokter hewan, namun Faunago memiliki rencana untuk **melebarkan sayap mereka** menjadi aplikasi **pemelihara sekaligus e-commerce untuk kebutuhan hewan**

Gambar 3. 8 Perkenalan Mengenai FaunaGO

Setelah mengenal aplikasi FaunaGO dan mengetahui kegunaan FaunaGO, lebih dari 80% responden tertarik untuk menggunakan aplikasi FaunaGO. Dari pertanyaan bisa penulis berhipotesis, bahwa FaunaGO memiliki sudah memiliki fitur yang baik sehingga bisa menarik minat responden untuk menggunakan aplikasi. Setelah itu, responden beberapa tampilan dari aplikasi FaunaGO yang bisa mewakili keseluruhan aplikasi.



Gambar 3. 9 Tampilan Faunago dalam Kuesioner

Setelah melihat tampilan FaunaGO, penulis meminta responden untuk memberikan nilai dari 1 – 8 terhadap tampilan FaunaGO, dalam segi menarik, memperlihatkan identitas visual, memberikan rasa nyaman, penggunaan elemen yang konsisten. Angka 1 menjadi indikasi 1 negatif seperti tidak menarik dan angka 8 menjadi indikasi positif sebagai contoh sangat menarik.

Tabel 3. 3 Hasil Pertanyaan User Interface FaunaGO

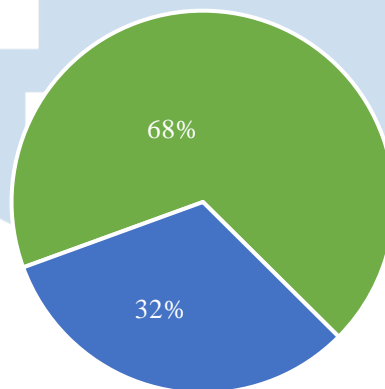
No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Apakah menurut kamu tampilan dari FaunaGO menarik?	1	5	4.9%
		2	3	3.9%
		3	11	10.7%
		4	12	11.7%
		5	18	17.5%
		6	24	23.3%
		7	22	21.4%
		8	7	6.8%
2	Apakah menurut kamu tampilan dari FaunaGO memperlihatkan identitas visual mereka?	1	6	5.8%
		2	7	6.8%
		3	14	13.6%
		4	16	15.5%
		5	9	8.7%
		6	20	19.4%
		7	23	22.3%
		8	8	7.8%
3	Apakah kamu susunan konten dari FaunaGO sudah rapi?	1	1	1%
		2	4	3.9%
		3	6	5.8%
		4	10	9.7%
		5	19	18.4%
		6	25	24.3%
		7	28	27.2%
		8	10	9.7%
4	Apakah kamu nyaman dengan tampilan dari FaunaGO?	1	5	4.9%
		2	4	3.9%
		3	8	7.8%
		4	11	10.7%
		5	15	14.6%
		6	29	28.2%
		7	18	17.5%
		8	13	12.6%
5	Apakah menurut kamu penggunaan elemen grafis pada FaunaGO sudah konsisten?	1	4	3.9%
		2	5	4.9%
		3	6	5.8%
		4	7	6.8%
		5	18	17.5%
		6	26	25.2%
		7	26	25.2%
		8	11	10.7%

Dari lima pertanyaan mengenai tampilan FaunaGO, hasil yang ditemukan menunjukkan bahwa menurut responden tampilan FaunaGO sudah baik. Dimana jumlah responden yang memberikan jawaban dengan indikasi positif yaitu 5 – 8 mencapai lebih dari setengah jumlah total responden kuesioner. hal ini menyatakan bahwa FaunaGO memiliki tampilan yang menarik, dapat memperlihatkan

identitas visual yang dimiliki, memiliki penyusunan konten yang rapi, juga nyaman untuk dilihat, dan memiliki konsistensi yang baik dari sisi penggunaan elemen desain seperti tipografi, jarak, warna dan lainnya.

Kemudian penulis meminta responden untuk menjawab kembali apakah mereka tetap tertarik menggunakan FaunaGO, setelah melihat tampilannya. Penulis melemparkan pertanyaan ini kembali untuk melihat apakah tampilan dapat mempengaruhi ketertarikan pengguna.

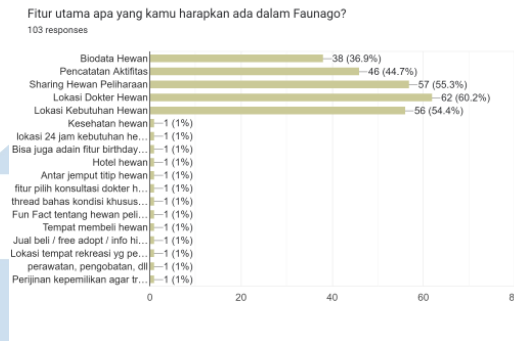
Apakah kamu masih tertarik untuk menggunakan aplikasi Faunago, setelah melihat tampilannya?



■ Tidak ■ Ya

Gambar 3. 10 Grafik Ketertarikan Pengguna Setelah Melihat Tampilan

Dengan persentase 68% dari keseluruhan 103 responden, 70 menyampaikan kalau mereka tidak tertarik untuk menggunakan aplikasi FaunaGO setelah melihat tampilan dari aplikasi. Angka 68% ini merupakan gabungan dari responden yang sebelumnya tidak tertarik dan responden yang mengubah pikiran mereka dari yang awalnya tertarik menjadi tidak tertarik. Di luar 70 responden, 33 di antaranya tetap tertarik untuk menggunakan FaunaGO dengan mempertimbangkan kegunaan dari aplikasi FaunaGO



Gambar 3. 11 Grafik Jawaban Fitur Utama yang Diharapkan

Terakhir penulis bertanya kepada responden, mengenai fitur apa yang menurut mereka bisa mempermudah mereka dalam merawat hewan. Fitur yang menjadi pilihan paling banyak oleh responden adalah lokasi dokter hewan, yang dipilih oleh 62 responden, selain itu fitur *sharing* peliharaan dan lokasi kebutuhan hewan menjadi fitur kedua dan ketiga yang menjadi pilihan responden dengan jumlah 57 dan 56 responden.

3.1.3 Studi Literatur

Penulis melakukan Studi Literatur terhadap Karya Ilmiah yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan, adapun Karya ilmiah yang menjadi bahan Literatur penulis adalah Jurnal Artikel dan Skripsi oleh Mahasiswa lain. Studi Literatur dilakukan penulis untuk memperdalam pengetahuan penulis terhadap masalah yang dibahas dan memperkuat latar belakang yang penulis telah susun.

1) Peran *Perceived Usability, Satisfaction, dan Customer Trust* dalam Merancang dan Mengembangkan Loyalitas Pengguna *Website Edutech*

Menurut Oyibo dan Vassileva (dalam Djulianto, 2022) *Perceived Usability* dari sebuah produk digital bisa diukur dengan memperhatikan kemudahan, kenyamanan pengguna, desain yang efektif, dan navigasi yang jelas pada aplikasi. Djulianto menjelaskan bahwa sebuah aplikasi memiliki tingkat *Perceived Usability* yang baik, akan menghasilkan pengguna yang percaya, puas dan setia menggunakan produk digital.

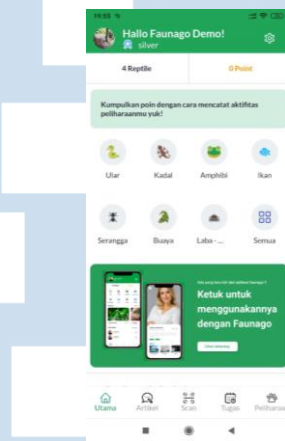
2) Analisis Pengaruh *User Interface* Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter

Kariyam, Kusumadewi, dan Nurlifa (Nurlifa dkk., 2014) memberikan saran mengenai hal yang bisa menjadi pertimbangan saat melakukan perancangan, berdasarkan analisis yang mereka temukan. Pertama, penting bagi perancang untuk membuat tampilan menu yang mudah diingat bagi pengguna. Kedua, perancang harus sadar dengan ukuran ikon yang dirancang, terlebih bagi produk yang memiliki fitur layar sentuh. Ukuran ikon yang kurang tepat dapat mempersulit pengguna dalam menggunakan aplikasi. Terakhir adalah penggunaan istilah yang familier dengan pengguna, tujuannya agar pengguna dapat mudah mengingat dan mempercepat alur pengguna dalam menggunakan aplikasi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1.4 Studi Eksisting

Untuk membantu penulis dalam melakukan perancang ulang, penulis melakukan studi eksisting terhadap UI/UX yang dimiliki FaunaGO. Studi eksisting dilakukan oleh penulis dengan melakukan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*), untuk mendapat gambaran akan apa yang harus dirancang ulang untuk memperkuat *Strength*, dan mengurangi *Weakness* pada aplikasi FaunaGO.



Gambar 3. 12 Tampilan FaunaGO

Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.FaunaGO.mobile&hl=in&gl=US>

Setelah mencoba FaunaGO penulis menemukan adanya kekurangan dan juga kelebihan dari UI/UX yang mempengaruhi pengalaman penulis dalam menggunakan FaunaGO. Melalui penemuan ini penulis akan merangkumnya ke dalam bentuk analisis SWOT untuk membantu penulis dalam mengingat dan menjabarkan dengan jelas apa yang menjadi kekurangan dan kelebihan dari UI/UX pada FaunaGO.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 3. 4 SWOT Analisis FaunaGO

<i>Strength</i>	Memiliki <i>User Interface</i> yang tidak jauh berbeda dengan aplikasi lain sehingga memberikan kesan familier, yang mempermudah pengguna baru ketika menggunakan aplikasi. Karena memiliki tampilan yang familier pengguna bisa dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari, sehingga memberikan <i>User Experience</i> yang bagus.
<i>Weakness</i>	FaunaGO masih memiliki <i>User Interface</i> yang kurang selaras, seperti penggunaan font yang berbeda, ikon yang tidak memiliki kesatuan, dan beberapa tombol yang hilang jika aplikasi digunakan oleh elektronik yang menggunakan sistem operasi IOS. Walau pengguna dapat dengan mudah mencari informasi, FaunaGO belum berhasil menyusun informasi dengan rapi, sehingga pengguna memiliki <i>User Experience</i> yang kurang baik dalam menyerap informasi.
<i>Opportunity</i>	Mengembangkan fitur lokasi toko, agar pemilik hewan bisa membeli barang langsung dari FaunaGO.
<i>Threat</i>	Kehilangan calon pengguna yang menggunakan elektronik dengan sistem operasi IOS, karena <i>User Experience</i> yang kurang baik. Dan kalah saing dengan aplikasi yang memiliki fitur serupa dengan tampilan yang lebih baik

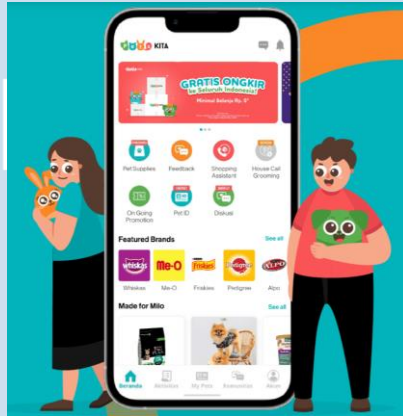
3.1.5 Studi Referensi

Berikutnya penulis melakukan studi referensi untuk memberikan gambaran kepada penulis akan UI/UX yang baik pada aplikasi. Penulis melakukan studi referensi terhadap dua aplikasi yang masing-masing memiliki kelebihan dari segi *User Interface* dan *User Experience*. Aplikasi yang digunakan sebagai referensi adalah aplikasi Petskita yang memiliki tampilan yang menarik untuk mata dan kedua adalah Petkit yang walau tampilan sederhana, namun bisa memberikan pengalaman yang baik, dari *Micro Interaction* yang dimiliki.

1) PetsKita

PetsKita adalah aplikasi *Super Apps* yang ditujukan kepada pemilik hewan. Sebagai *Super Apps* sudah selayaknya PetsKita memiliki banyak fitur, adapun fitur yang bisa pengguna temukan dalam aplikasinya adalah fitur belanja, konsultasi mengenai produk yang tepat, penyimpanan biodata hewan, forum dan komunitas diskusi, dan langganan kebutuhan hewan yang siap diantar sesuai dengan jadwal yang telah dibuat. PetsKita bekerja sama dengan

banyak *brand* ternama dalam industri kebutuhan hewan untuk memastikan setiap pemilik hewan dengan jenis peliharaan yang berbeda bisa merasakan dampak dari aplikasi PetsKita.



Gambar 3. 13 Tampilan PetsKita
Sumber: <https://www.petskita.com>

Dari tampilan yang dimiliki oleh PetsKita, terlihat bahwa sama seperti FaunaGO, PetsKita juga menggunakan tata letak yang sering ditemukan pada aplikasi besar yang sudah sukses untuk memberikan kesan familier yang membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi. Namun yang membedakan PetsKita adalah, penggunaan ikon, font, dan penyusunan elemen yang jauh lebih baik, dan memiliki ciri khas sendiri yang mampu menarik perhatian pengguna. Hal ini yang membuat penulis memutuskan untuk memilih PetsKita sebagai referensi *User Interface* bagi perancangan ulang. Berikut adalah SWOT analisis lengkap terhadap aplikasi PetsKita.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 3.5 SWOT Analisis PetsKita

<i>Strength</i>	Penggunaan ilustrasi sebagai pembantu penyampaian informasi dapat membantu untuk menjaga agar pengguna tetap tertarik selama menggunakan aplikasi. Selain itu warna yang digunakan juga memberikan kesan <i>cheerful</i> sehingga tidak membosankan jika dilihat dalam waktu yang lama.
<i>Weakness</i>	PetsKita membutuhkan waktu lebih lama dalam memuat ikon, gambar, atau kategori yang ada dalam aplikasi, selain halaman utama PetsKita dipenuhi dengan kategori yang lebih condong mengarah pada anjing, walau aplikasi dibuat untuk semua hewan.
<i>Opportunity</i>	Keperluan hewan yang bisa didapatkan dengan lebih mudah dan tepat karena layanan konsultasi dan langganan kebutuhan hewan yang dikirim sesuai jadwal
<i>Threat</i>	Kalah saing dengan kompetitor memiliki aplikasi yang lebih ringan untuk digunakan.

2) PetKit

PetKit adalah perusahaan elektronik yang bergerak dibidang kebutuhan hewan sehari-hari. PetKit menawarkan banyak produk, mulai dari mesin pemberi makan, minum, sampai tempat buang air untuk kucing yang berjalan secara otomatis. Petkit tidak hanya menawarkan barang elektronik tapi Petkit juga memiliki aplikasi yang bisa diunduh secara gratis pada *App Store* dan *Google Play*.



Gambar 3.14 Aplikasi PetKit

Sumber: [apkpure.com/petkit-\(international/com.petkit.abroad](http://apkpure.com/petkit-(international/com.petkit.abroad)

Dengan menggunakan PetKit, pemilik hewan bisa mencatat biodata dari hewan peliharaan, yang kemudian digunakan oleh PetKit untuk menghitung dan memberikan saran nutrisi yang minimal, jam, dan takaran makanan yang ideal bagi hewan peliharaan. Selain itu PetKit juga menyediakan platform Sosial media yang bisa digunakan pengguna untuk saling berdiskusi atau membagikan foto peliharaan mereka.

Setelah menganalisis Aplikasi PetKit, terlihat bahwa tampilan PetKit dibuat dengan tujuan untuk menunjukkan salah satu citra *brand* sebagai perusahaan penghasil barang elektronik dengan bentuk yang elegan. Namun yang menarik perhatian penulis dalam menjadi PetKit sebagai referensi terdapat dalam segi *User Experience*. Pengguna yang baru pertama kali menggunakan aplikasi akan diberikan arahan dari fitur apa saja yang bisa mereka manfaatkan sebagai pengguna pemula. Berikut adalah analisa secara lengkap terhadap aplikasi PetKit.

Tabel 3. 6 SWOT Analisis PetKit

Strength	Tampilan PetKit berhasil memberikan menyajikan citra <i>brand</i> yang ingin disampaikan kepada penggunanya, dan jika dilihat lebih baik, walau PetKit tidak menggunakan tata letak yang umumnya digunakan, namun informasi pada PetKit masih bisa ditemukan dengan mudah. Beranjak dari tampilan, PetKit memiliki <i>User Experience</i> yang baik, hasil dari penyusunan informasi dengan baik. Pengguna pemula juga disambut dengan instruksi dari fitur utama yang mereka miliki.
Weakness	Masih bisa ditemukan beberapa elemen PetKit yang tidak selaras jika dibandingkan dengan yang lainnya, contohnya <i>button</i> menuju halaman utama yang menggunakan lingkaran hitam, sedangkan <i>button</i> lainnya tidak menggunakan lingkaran. Petkit juga memiliki jarak antara elemen yang cukup jauh, sehingga aplikasi terlihat kosong. Untuk mendapatkan pengalaman yang maksimal dari aplikasi PetKit, pemilik hewan harus memiliki produk elektronik PetKit yang disambungkan kepada <i>Smartphone</i> menggunakan <i>Bluetooth</i>
Opportunity	Pemilik hewan yang terbantu dalam merawat hewan, dan hewan peliharaan yang sehat karena mendapatkan nutrisi yang ideal
Threat	Pengguna yang enggan menggunakan aplikasi jika tidak memiliki produk elektronik Petkit

3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis, pertama kali diperkenalkan oleh *Hasso Plattner Institute of Design* di *Stanford*, dengan istilah *Design Thinking* (dalam Dam, 2022). Menurut *Design Thinking* terdapat 5 tahapan yang harus dilewati, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

3.2.1 *Emphatize*

Tahapan *design thinking* dimulai dari *emphatize*, di mana pada tahapan ini penulis mencoba untuk mendekati diri kepada pengguna untuk mengetahui masalah mereka alami. Untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna penulis melakukan studi eksisting dan FGD bersama pemilik hewan yang sudah mencoba *FaunaGO*

3.2.2 *Define*

Memasuki tahapan *define*, data yang telah dikumpulkan akan di analisa oleh penulis. Analisa yang dilakukan terhadap data yang telah terkumpulkan harus dilakukan secara *human-centered*, agar mendapatkan gambaran dari solusi yang bisa diberikan kepada pengguna.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, penulis akan menggunakan *braindumping*, *mindmapping*, dan *sketching* untuk membangun sebuah solusi desain yang sesuai dengan permasalahan yang pengguna alami dan ditentukan pada tahapan *define*

3.2.4 *Prototype*

Tahapan *Prototype* adalah tahapan penulis mengubah ide solusi yang ditemukan ke dalam bentuk visual namun belum dalam ukuran sesungguhnya. Metode yang digunakan penulis antara lain *wireframing*, *Low-Fidelity*, dan *high-fidelity prototype*.

3.2.5 Test

Pada tahapan ini penulis melakukan uji coba terhadap solusi yang telah dibuat pada tahap *protoype*. Uji coba akan dilakukan dalam bentuk *alpha* dan *beta test*, dengan harapan adanya *feedback* dari pengguna untuk memperbaiki kekurangan yang ada dalam solusi dari penulis.

