

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam bagian ini, penulis memanfaatkan *mix method* yang merupakan kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan *mix method* dalam merancang tugas akhir bukan karena tidak adanya alasan, melainkan karena metode ini membuktikan kegunaannya sebagai suatu pendekatan yang lebih menyeluruh dan kompleks untuk memperoleh data dan penelitian yang diperlukan dalam suatu studi. Dengan demikian, setelah mengumpulkan data dan hasil riset, penulis dapat menyusun kesimpulan untuk menjawab berbagai pertanyaan yang muncul selama penyelenggaraan penelitian tugas akhir ini. *Mix method* juga memberikan fleksibilitas dan dinamisme bagi penulis, karena mampu beradaptasi dan bersifat fleksibel terhadap perubahan dalam riset tugas akhir. Dalam *mix method* ini, semua data dan riset yang telah dilakukan akan didokumentasikan melalui berbagai media seperti video, foto, dan audio. Ketiga output tersebut menjadi elemen krusial dalam penerapan metode campuran ini sebagai sumber utama dalam penyelenggaraannya.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif memiliki makna yang dapat diartikan secara luas. Menurut Umar dkk (2019), metode kualitatif merupakan penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta dan prinsip-prinsip suatu penyelidikan yang amat cerdas untuk menetapkan sesuatu. metode ini menjadikan penulis penelitian sebagai alat untuk menyelidiki lebih dalam makna data yang akan diambil. Ada berbagai bentuk metode kualitatif, dan dalam penelitian ini, saya memilih menggunakan metode kualitatif berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka. Pilihan ini didasarkan pada teknik pengumpulan data yang dapat menghasilkan output yang kompleks dan komprehensif. Berikut adalah metode kualitatif yang saya terapkan.

3.1.1.1 *Interview*

Pertama-tama, langkah awal dalam proses pengumpulan data adalah melalui *interview*, yang merupakan suatu proses interaksi antara dua pihak atau lebih. Dalam pelaksanaan *interview*, terlibat pewawancara dan narasumber. Umumnya, sebelum *interview* dilakukan, kedua pihak atau kelompok terlibat dalam suatu perjanjian. Wawancara dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan data yang lebih valid untuk memperdalam pemahaman terhadap objek penelitian.

Selanjutnya, *interview* ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami perspektif dan pandangan yang berbeda dari berbagai pihak terkait perdagangan reptil, mulai dari aspek latar belakang hingga penanganan reptil itu sendiri. Proses *interview* dilakukan dengan melibatkan petugas dan pengelola Museum Komodo Taman Mini Indonesia Indah (TMII) sebagai narasumber pertama, yang memberikan sudut pandang seorang *expert* dan individu yang terlibat dalam lembaga konservasi. Narasumber kedua adalah CEO pemilik toko reptil bernama Reptiltopia, yang menyajikan perspektif seorang penjual yang berkecimpung dalam kegiatan jual-beli reptil dan peralatannya setiap harinya. Sementara narasumber ketiga adalah seorang masyarakat yang baru memulai perjalanan dalam pemeliharaan reptil, memberikan sudut pandang seorang pemula dengan segala masalah dan kekhawatirannya dalam merawat reptil. Pemilihan narasumber ini tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan dengan tujuan mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai perdagangan reptil melalui perspektif seorang *expert*, penjual, dan pemelihara. Berikut adalah beberapa individu yang telah diwawancarai oleh penulis:

1) ***Interview* Kepada Petugas dan Pengelola Museum Komodo Taman Mini Indonesia Indah (TMII)**

Pada tanggal 2 Maret 2024, Penulis berkunjung ke salah satu tempat wisata yang didalamnya terdapat banyak sekali tempat-tempat

edukasi dan salah satunya adalah edukasi tentang reptil. Museum Komodo Taman Mini Indonesia Indah (TMII) adalah salah satu lembaga konservasi yang mengedukasi masyarakat dalam bidang reptil khususnya reptil endemik Indonesia. Penulis melakukan wawancara kepada Pengelola Museum Komodo sekaligus seorang reptile keeper disana, Bapak Erik Hendrayana telah berkerja di Museum Komodo dari tahun 2000 hingga sekarang (2024), ia mengabdikan hidupnya untuk megedukasi masyarakat Indonesia tentang pelestarian reptil endemik Indonesia.



Gambar 3.1 Petugas Museum Komodo Taman Mini Indonesia Indah.

Wawancara dilakukan secara tatap muka dan direkam menggunakan voice recorder yang terdapat pada smartphone penulis. Bapak Erik mengatakan bahwa jika dalam pandangan lembaga konservasi perjual-belian reptil itu dilarang, semua makhluk seharusnya hidup dan menetap pada habitat aslinya. Adapun tugas lembaga konservasi ialah melestarikan keberlangsungan hidup hewan yang habitat aslinya telah direnggut manusia, agar generasi kedepannya lebih memerhatikan lingkungan dan menjaga kelestarian hewan di habitat aslinya. Namun, menurut pandangannya sebagai seorang yang juga memelihara reptil dan membudidayakannya,

mengingat seberapa pesatnya minat masyarakat yang kini mulai memelihara reptil, Bapak Erik mengatakan bahwa hal pertama yang harus di ingat dalam memelihara spesies reptil adalah niat, seseorang harus konsisten dalam memelihara reptil mengingat perlakuan mereka sedikit lebih berbeda dari hewan peliharaan pada umumnya, seorang pemelihara tidak boleh merasa bimbang saat memelihara reptil dan juga harus memikirkan lahan yang akan digunakan untuk hewan tersebut kedepannya, karena reptil memiliki pertumbuhan yang tergolong cukup pesat.

Poin kedua adalah poin yang paling di garis bawahi oleh Bapak Erik adalah setiap masyarakat dilarang keras memelihara spesies reptil yang termasuk dalam kategori dilindungi oleh negara tanpa seizin pihak berwajib. Ia menegaskan kepada masyarakat untuk membaca dan mengikuti Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Nomor P.20/menlhk/setjen/kum.1/6/2018 Tahun 2018 Tentang Jenis Tumbuhan dan Satwa yang Dilindungi. Saat wawancara berlangsung beliau beberapa kali selalu menekankan untuk menghimbau masyarakat agar tidak memelihara spesies reptil yang dilindungi oleh negara. Satwa yang dilindungi negara tidaklah selalu satwa yang terancam punah tapi juga satwa yang berpotensi untuk mengancam keselamatan masyarakat, contohnya adalah buaya, segala jenis buaya yang ada di Indonesia merupakan kategori hewan yang dilindungi, padahal di habitat aslinya populasi buaya masih sangat banyak, namun yang dikhawatirkan ialah ketika seseorang memelihara buaya sedari buaya itu kecil dan masih cukup menyediakan makanan dan lapak yang dibutuhkan oleh buaya tersebut mulai kehabisan makanan dan lapak yang diperlukan, mengingat buaya memerlukan makanan dan lahan yang cukup banyak, dan ketika buaya itu besar dia dibuang oleh pihak yang tidak bertanggung jawab ke sungai sekitar yang dapat membahayakan nyawa masyarakat lainnya.

Poin ketiga yang disebutkan oleh Bapak Erik adalah sebaiknya masyarakat membeli ataupun memelihara reptil yang aman untuk dipelihara ataupun yang sudah lama dibudidayakan oleh manusia atau yang biasa disebut dengan *Captive Breeding* (CB). Reptil yang termasuk kategori CB bukan berarti tidak berbahaya, namun mereka sudah terbiasa dengan kehadiran manusia dan sudah tau cara berperilaku dengan manusia. Reptil yang yang disebut oleh Bapak Erik yang masuk kedalam kategori CB dan aman untuk dipelihara antara lain adalah leopard gecko, iguana, kura-kura sulcata, piton bola, ular jagung dan kadal berjanggut. Beliau mengatakan bahwa spesies reptil yang di lindungi memanglah memiliki bentuk dan warna-warna yang memikat hati namun apa gunanya itu semua jika dengan memelihara tanpa adanya kesiapan yang akan mengakibatkan kelestarian mereka di habitat aslinya semakin berkurang akan punah, masih banyak spesies reptil yang termasuk kategori CB yang memiliki bentuk dan warna-warna yang tidak kalah keren berkat adanya perkembangan genetika yang dapat menciptakan morf-morf baru dengan *pattern* yang menarik. Fitur yang diharapkan ada pada perancangan aplikasi ini menurut Bapak Erik adalah list untuk hewan-hewan yang dilindungi.

2) **Interview Kepada CEO Toko Reptil Reptiltopia**

Pada tanggal 1 Maret 2024, penulis melakukan interview bersama Alvaro Agustius selaku CEO toko reptil yang berada di BSD bernama Reptiltopia untuk mendapatkan informasi seputar perdagangan reptil. Wawancara dilakukan secara tatap muka yang direkam dengan voice recorder, Alvaro mendirikan Toko Reptil Reptiltopia pada tahun 2011 yang masih berbasis online dan belum memiliki toko offline, dan pada tahun 2020 lah baru didirikannya took offline Reptiltopia yang berlokasi di Nusa Loka BSD City.



Gambar 3.2 CEO Toko Reptil Reptiltopia.

Reptiltopia merupakan toko reptil yang menjual segala macam perlengkapan mulai dari kandang, aksesoris kandang, suplemen reptil, lampu UVA dan UVB, hingga distributor reptil itu sendiri mulai dari ular, kadal, kura-kura, dan biawak. Reptiltopia berasosiasi bersama owner toko reptil bernama Kuma Reptiles yang membuat aplikasi adopsi hewan eksotis bernama FaunaGo. Menurut Alfaro memelihara reptil memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda sesuai dengan jenis apa yang dipelihara, seperti kadal berjanggut yang harus diberikan lampu penghangat, kura-kura sulcata yang harus dijemur, ataupun crocodile skink yang harus memiliki alas kandang yang basah agar menjaga kadar kelembapan di dalam kandang. Adapun jenis reptil dengan perawatan yang lebih santai dan tidak memerlukan treatment yang ribet seperti leopard gecko yang hanya memerlukan kandang dan tempat untuk bersembunyi, makanannya pun tidak banyak hanya jangkrik ataupun ulat hongkong yang diberikan 3 hari sekali, ataupun ball python yang hanya memerlukan kandang dan tempat bersembunyi dengan makanan satu ekor tikus putih yang diberikan seminggu sekali, semua itu kembali lagi pada selera dari calon pembeli, dan pastikan untuk mencari tahu terlebih dahulu cara memelihara reptil yang diinginkan sebelum membelinya.

Alfaro menekankan untuk para calon pemelihara untuk menyediakan kandang sebelum memelihara reptil, seorang calon

pemelihara harus paham seberapa banyak space yang dibutuhkan reptil tersebut dan saat ia dewasa. Ia juga menjelaskan bahwa tidaklah semua reptil itu berbahaya, banyak reptil-reptil yang tidak berbahaya dan aman untuk dipelihara untuk pemula, Alvaro menyarankan para pemelihara pemula untuk tidak memelihara reptil yang berbahaya dan jinak kepada manusia seperti leopard gecko, ball python, blue tongue skink, corn snake, milk snake, king snake, crocodile skink, dan kura-kura sulcata dan aldabra. Pihak toko juga akan merekomendasikan jenis reptil yang cocok untuk karakter pemelihara pemula serta semua informasi pentingnya mulai dari jenis makanan, jadwal makan, kemungkinan penyakit, pantangan, morph, het, dan tempat pemeliharaan yang ideal. Walaupun jenis-jenis reptil yang disebutkan sebelumnya termasuk kedalam kategori yang tidak berbahaya bukan berarti mereka tidak dapat memberikan cedera terhadap manusia, mereka masih mungkin untuk mengigit namun cedera yang titinggalkan tidaklah fatal seperti saat ingin memberi makan ball python mungkin tangan pemelihara sebelumnya sudah memegang tikus dan saat ingin mengambil ular tersebut tangan pemelihara malah digigit dikarenakan salah kira dengan aroma tikus yang menempel di tangan orang tersebut.

Reptiltopia mendapatkan penjualan lebih banyak secara online dengan total 80%. Yang dimana Alvaro mengatakan bahwa media e-commerce sangatlah membantu dalam proses perjual-belian reptil mengingat pertumbuhan pemelihara reptil semakin meningkat dari tahun ke tahun. Namun, disatu sisi regulasi e-commerce terhadap perdagangan hewan sangatlah ketat, dan tidak sedikit dari pedagang di e-commerce tersebut mecurangi sistem agar dagangannya tidak di banned. Fitur yang Alvaro harapkan ada di perancangan aplikasi ini adalah meteran untuk menentukan jenis reptil yang akan dipelihara mulai dari aman untuk pemula hingga hanya untuk professional.

3) *Interview Kepada Pemelihara Reptil Pemula*

Pada tanggal 1 Maret 2024, penulis mengunjungi salah satu pemelihara hewan reptil pemula. Febrina Fadillah sebagai narasumber yang dikunjungi oleh penulis untuk melakukan *interview*. Meskipun *interview* ini dilakukan secara offline, namun penulis lupa untuk melakukan foto bersama lengkap dengan hewan peliharaannya, jadi sesi foto dilakukan secara online dengan *platform* Discord. *Interview* bertujuan untuk mengetahui informasi seputar pemeliharaan hewan reptil dan segala keluh-kesahnya dari sudut pandang pemilik hewan reptil. Rina memberi tahu kalau dia baru saja memelihara 1 leopard gecko dan akan semakin bertambah ujarnya. Rina juga menambahkan bahwa dia juga berencana untuk memelihara ball python dengan morph leucistic dalam waktu dekat, Rina sudah memang sudah lama memiliki ketretarikan terhadap reptil, namun memelihara reptil baru dapat ia jalankan baru-baru ini saat ia sudah mulai pergi merantau, ia telah memelihara leopard geckonya kurang lebih 1 bulan dan sekarang telah menjadi hobi baru bagi dirinya.



Gambar 3.3 Pemelihara Reptil Pemula.

Alasan yang diberikan oleh Rina dalam memilih leopard gecko untuk dipelihara adalah karena leopard gecko adalah hewan yang lucu, tidak galak, mudah melakukan kontak dengan tangan, dan

memiliki pengeluaran perawatan yang sedikit atau tidak mahal. Untuk ball python, Rina menjelaskan ketertarikannya dengan perilakunya yang unik yaitu menggulungkan badannya saat merasa terancam, terlebih lagi leucistic memberikan warna putih yang membuatnya semakin lucu, pemeliharannya juga tidak sulit dan makannya pun hanya sebulan dua kali. Dapat disimpulkan alasan Rina memilih hewan berjenis reptil ini karena perawatan yang mudah dan biaya pengeluaran yang sedikit.

Rina menjelaskan hambatan yang dihadapi pertama kali yaitu mengenali sifat yang dimiliki oleh reptil tersebut, tempat tinggal, langkah-langkah perawatan, dan makanannya. Untuk mencari informasi terkait perawatan reptilnya Rina biasanya mencari di media sosial seperti Youtube karena kontennya yang banyak dan Instagram untuk menemukan konten-konten terkait reptil tersebut. Namun terkadang ia kesulitan dalam mencari makanan untuk gecko-nya mengingat sekarang ia tinggal di daerah perkotaan yang jarang sekali menyediakan ulat hongkong.

Menurut Rina, ia lebih memilih untuk memelihara reptil dibandingkan dengan hewan yang umum dipelihara seperti anjing dan kucing yang pertama adalah karena reptil tidak memerlukan lapak yang luas sebagai kandangnya, yang kedua adalah karena reptil tidak membuat suara yang dapat mengganggu, tidak seperti anjing dan kucing yang menggonggong dan mengeong setiap harinya. Lalu pemeliharaan reptil juga tidak membutuhkan perhatian yang lebih, karena di satu sisi ia juga sedang melakukan kegiatan perkuliahan yang lumayan memakan banyak waktu sehari-harinya. Justru sebaliknya Rina merasa bahwa dengan adanya reptil sebagai teman di rumahnya, ia memiliki sahabat untuk berinteraksi setelah pulang dari perkuliahan, yang membuat kesehariannya lebih terasa menyenangkan. Rina juga mengatakan bahwa pengeluaran dalam pemeliharaan dan perawatan yang ia keluarkan untuk reptil

peliharaannya sangatlah sedikit, jadi sangat cocok di kantong mahasiswa. Terlebih lagi Rina mengatakan aplikasi perdagangan reptil dapat sangat membantu dalam menunjang keberlangsungan hidup hewan peliharaannya. Fitur yang diharapkan ada dalam perancangan aplikasi tersebut adalah berupa perlengkapan dan pangan untuk reptil peliharaannya.

3.1.1.2 Kesimpulan

Keimpulan yang penulis dapatkan selama proses wawancara dari berbagai macam sudut pandang mulai dari seorang expert yang berkerja di bawah lembaga konservasi, seorang pengusaha yang setiap harinya melakukan transaksi jual-beli reptil dan seorang pemelihara reptil pemuladengan segala keluh kesahnya dalam perawatan reptilnya sehari-hari adalah, memang benar peminat pemelihara reptil sangatlah berkembang dari tahun ke tahun, namun jangan sampai kelestarian reptil di habitat aslinya menjadi terancam punah ada baiknya jika para pembeli membeli hewan hasil captive breeding dibandingkan dengan hewan hasil wild capture apalagi sampai memelihara hewan yang dilindungi oleh negara.

Meningkatnya peminat pemelihara reptil dipicu dengan banyaknya perkumpulan komunitas, kampanye, kontes, dan event yang diadakan dalam rangka pet days. Belum lagi dengan adanya macam-macam acara yang telah disebutkan memberikan kesan bahwa reptil yang sering kali disalah sangka sebagai hewan yang menyeramkan dan berbahaya pada dasarnya dapat dijadikan teman sebagai hewan peliharaan. Namun, perlu diketahui bagi para pemelihara untuk mencari tahu terlebih dahulu mengenai reptil yang ingin mereka peihara, mula dari karakteristiknya, tempat tinggalnya, cara perawatannya, kemungkinan penyakit, makanan, serta asal muasalnya. Agar reptil yang akan dipelihara nantinya akan

mendapatkan perawatan yang dapat menunjang keberlangsungan hidupnya.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode Kuantitatif merupakan cara untuk mengumpulkan data yang berasal dari angka atau statistika yang telah diperoleh. Menurut Subagio (2008) metode kuantitatif adalah pendekatan-pendekatan terhadap kajian empiris untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menampilkan data dalam bentuk numerik daripada naratif.

3.1.2.1 Kuesioner

Pada bagian kuesioner yang digunakan dalam metode kuantitatif ini, penulis menggunakan media Google Form untuk mengumpulkan data yang telah disebar ke khalayak umum. Penulis menggunakan batasan masalah pada kuesioner yang akan diberikan kepada 100 orang acak yang termasuk pada kriteria yang telah ditetapkan. Batasan masalah tersebut memaparkan kriteria utama seperti jangkauan umur dari 18-24 tahun serta individu yang tinggal di daerah Jabodetabek.

3.1.2.2 Hasil kuesioner

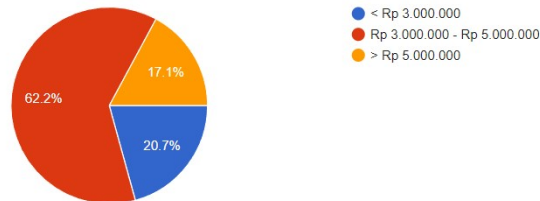
Penulis memulai proses pembuatan dan penyebaran kuesioner secara online pada tanggal 20 Februari 2024, dan kegiatan tersebut berlangsung hingga 5 Maret 2024, melibatkan partisipasi total sebanyak 111 responden. Fokus dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk mendapatkan wawasan lebih lanjut mengenai pengalaman umum responden selama proses pembelian dan perawatan reptil, jenis media yang paling sering digunakan, dan faktor-faktor pendorong dalam keputusan pembelian reptil tersebut.

Pertama-tama, mayoritas responden dalam kuesioner ini terdiri dari mahasiswa dan karyawan yang berusia 22-25 tahun, mencapai 60,4% dari total 111 responden yang berpartisipasi. Selanjutnya, sekitar 62,2% dari mereka memiliki pengeluaran sebesar Rp 3.000.000 hingga Rp 5.000.000 setiap bulannya.

Pengeluaran

111 responses

Copy



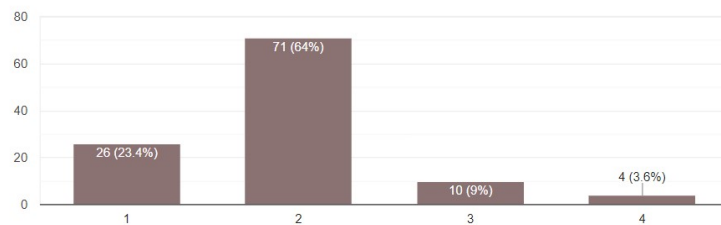
Gambar 3.4 Diagram Pengeluaran Audiens perbulan.

Sebanyak 12,6% dari responden menyatakan kurang minat terhadap reptil. Sementara itu, 87,4% sisanya mengindikasikan ketertarikan terhadap reptil, dan dari jumlah tersebut, 23,4% menyebutkan tingkat ketertarikan yang sangat tinggi terhadap reptil.

Seberapa tertarikkah kamu dengan reptil?

111 responses

Copy



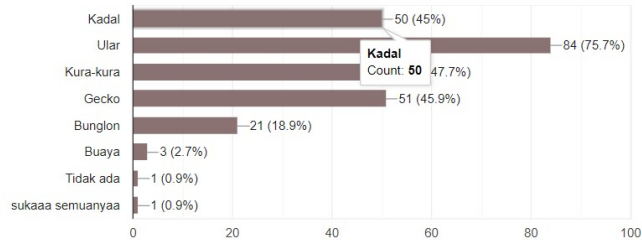
Gambar 3.5 Diagram Peminatan Audiens Terhadap Reptil.

Reptil yang paling diminati oleh responden adalah ular, dengan persentase ketertarikan tertinggi mencapai 75,7%. Diikuti oleh kura-kura, gecko, dan kadal, dengan selisih presentase yang tipis yaitu, ketertarikan kura-kura sebesar 47,7%, gecko sebesar 45,5%, dan kadal sebesar 45%. Sementara itu, reptil yang paling sedikit diminati adalah buaya, hanya mencapai total 2,7%.

Jenis reptil seperti apa yang kamu sukai?

111 responses

Copy

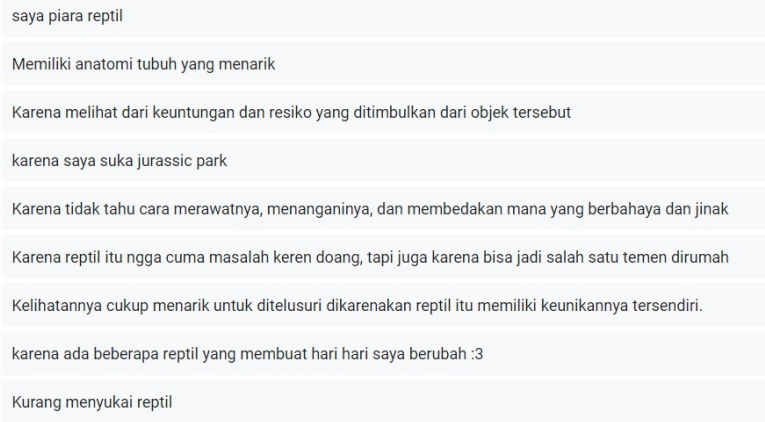


Gambar 3.6 Diagram Reptil Favorit Audiens.

Alasan-alasan utama yang sering responden berikan dalam pertanyaan mengapa mereka tertarik pada reptil yang mereka pilih adalah karena perawatannya yang mudah, bentuk tubuhnya yang unik, dan warna-warnanya yang estetik dan sedap dipandang mata.

Mengapa kamu memberikan penilaian tersebut?

111 responses



Gambar 3.7 Diagram Alasan Audiens Menyukai reptil.

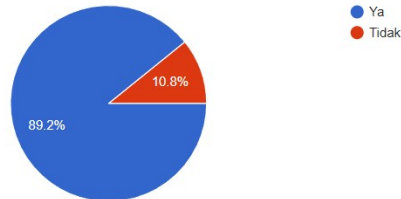
Selanjutnya adalah pertanyaan mengenai minat responden terhadap pemeliharaan reptil yang mereka pilih sebelumnya. Sebagian responden, yakni 10,8%, menyatakan tidak tertarik untuk memelihara

reptil dengan alasan pribadi masing-masing. Namun, sebanyak 89,2% sisanya menunjukkan minat untuk merawat reptil tersebut sebagai hewan peliharaan.

Apakah kamu berminat untuk memeliharanya?

Copy

111 responses



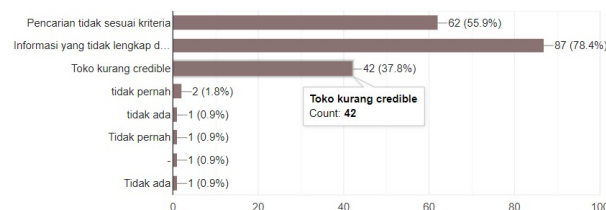
Gambar 3.8 Diagram Minat Audiens Memelihara reptil.

Pertanyaan selanjutnya menyangkut pengalaman responden dalam mencari dan membeli reptil beserta perlengkapannya melalui media penjualan. Sebanyak 82,9% dari responden menyatakan pernah menggunakan platform e-commerce untuk tujuan tersebut, dan 89,2% mengakui menghadapi kesulitan dalam mencari reptil dan perlengkapannya. Dalam mencari dan membeli kebutuhan tersebut, responden paling banyak memilih Tokopedia dan Shopee, keduanya dengan persentase yang sama, yaitu 75,7%. Masalah yang umum dihadapi oleh responden adalah informasi yang tidak lengkap dan tidak akurat sebesar 78,4%, pencarian tidak sesuai kriteria sebesar 55,9%, dan toko kurang credible sebesar 37,8%.

Kendala apa saja yang sering kamu temui ketika menggunakan media tersebut?

Copy

111 responses



Gambar 3.9 Diagram Kendala Yang Sering Ditemui Audiens.

3.1.2.3 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan data dari hasil kuesioner yang telah diberikan, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata responden menunjukkan ketertarikan dalam merawat reptil. Meskipun demikian, mereka mengalami kesulitan dalam mencari media yang menyediakan informasi komprehensif mengenai reptil beserta segala perlengkapan dan kebutuhan untuk merawatnya dengan baik. Kesulitan ini mencakup aspek-aspek seperti ketersediaan informasi yang lengkap dan akurat mengenai reptil, serta ketersediaan perlengkapan yang diperlukan untuk merawat hewan tersebut.

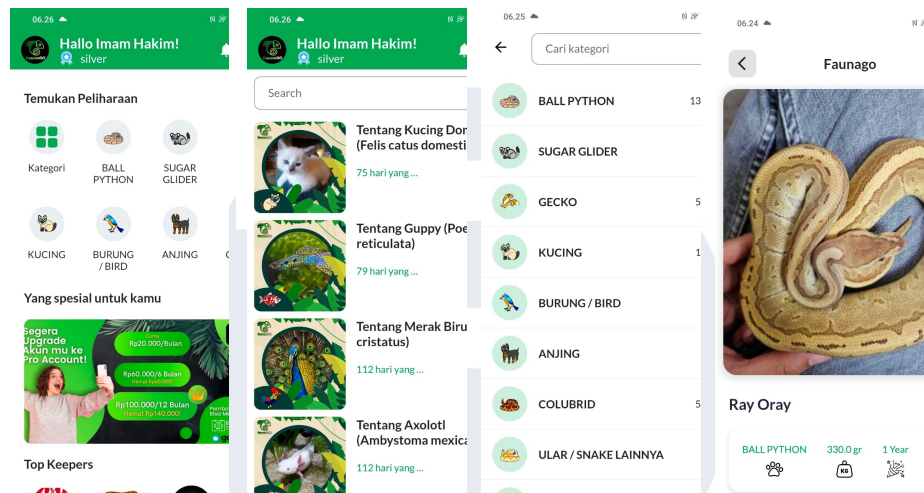
3.2 Studi Existing

Studi Eksisting dilaksanakan dengan tujuan merujuk pada aplikasi sejenis atau yang telah ada sebelumnya. Dalam studi eksisting ini, penulis mengacu pada aplikasi yang berkaitan dengan perdagangan reptil. Penulis akan melakukan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) untuk lebih mendalami ide dan konsep dalam merancang media informasi perdagangan reptil. Berikut ini merupakan aplikasi yang dijadikan sebagai studi eksisting oleh penulis.

3.2.1 Aplikasi FaunaGo

Meskipun FaunaGo memang tidak secara khusus dirancang sebagai *platform* jual-beli hewan, namun aplikasi ini menyediakan fitur adopsi yang memungkinkan pengguna untuk menanyakan apakah hewan yang diposting dapat diadopsi oleh pengguna lain. Aplikasi ini dikembangkan oleh Hartono Tan, pemilik Kuma Reptiles, dengan maksud mempermudah pemilik hewan dalam mengelola kebutuhan dan perawatan hewan eksotis mereka. Fitur utama dalam FaunaGo mencakup kemampuan mencatat informasi tentang hewan eksotis, menemukan informasi tentang dokter hewan terdekat, menemukan toko hewan eksotis, dan menyediakan informasi tentang pemasok makanan. Pada dasarnya, FaunaGo merupakan aplikasi yang

ditujukan untuk pemelihara hewan, tidak hanya reptil, melainkan juga untuk semua jenis hewan eksotis, yang dimana memberikan pengguna kemampuan untuk mengelola dan memantau perkembangan hewan peliharaan mereka.



Gambar 3.10 Tampilan Aplikasi FaunaGo.

Fitur tugas dan artikel adalah fitur yang penulis anggap paling berguna. Fitur tugas memungkinkan pengguna membuat jadwal kegiatan, seperti memberi makan dan membersihkan kandang, sementara fitur artikel menyediakan informasi menarik tentang hewan eksotis. Selain itu, fitur pendataan hewan dapat membantu para pembudidaya hewan dengan mencatat informasi seperti tanggal lahir, morph, harga beli, berat, dan data lainnya. Sementara itu, kehadiran fitur dokter hewan sangat membantu, terutama mengingat kemungkinan hewan peliharaan mengalami penyakit yang memerlukan perawatan medis yang memadai.

Terlepas dari itu semua, FaunaGo juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu fitur yang menimbulkan tanda tanya besar bagi penulis adalah fitur adopsi, di mana beberapa pengguna terlihat bertanya tentang harga hewan peliharaan oran lain yang sebenarnya tidak dijual, bahkan ada yang menanyakan apakah mereka bisa mengadopsi hewan tersebut secara cuma-cuma atau gratis. Seharusnya ada sebuah indikasi yang menunjukkan hewan tersebut diperjual-belikan atau tidak, agar tidak membuat

bingung pengguna lainnya. Sementara itu, banyaknya hewan yang diposting dalam media tersebut menyebabkan pergantian halaman menjadi memakan waktu yang cukup lama, terutama saat memilih kategori *ball python*. Tidak hanya pada bagian kategori, meskipun menggunakan versi terbaru, bagian artikel juga sulit dibuka dan memerlukan waktu *loading* yang cukup lama.

Tabel 3.1 AnalisaSWOT Aplikasi FaunaGo.

Strength	<ul style="list-style-type: none"> • Fitur tugas yang membantu pengguna menjadwalkan waktu makan, bersih, bersih kandang dan lain-lain. • Fitur artikel yang memberikan informasi-informasi menarik tentang hewan eksotis.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> • Fitur adopsi yang membingungkan pengguna. • Loading time yang lama di beberapa bagian. • Ikon kategori hewan yang terlihat tidak <i>eye-catching</i>
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat Informasi mengenai event-event seputar hewan peliharaan yang akan datang. • Jika dikelola dengan benar fitur adopsi dapat memudahkan pengguna lain untuk menemukan hewan yang ingin diadopsi secara mudah.
Threat	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada indikasi untuk adopsi yang membuat pengguna menjadi bingung apakah hewan tersebut dapat diadopsi atau tidak. • Banyak kontak customer yang tidak aktif.

3.3 Metodologi Perancangan

Perancangan yang disusun akan mengadopsi metodologi yang telah disusun oleh ahli agar dapat menghasilkan perancangan yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Penulis akan menggunakan buku "The Field Guide to Human-Centered Design" yang disusun oleh Ideo.org sebagai landasan metodologi dalam perancangan media interaktif untuk perdagangan reptil di wilayah Jabodetabek. Metodologi ini terdiri dari tiga tahap utama: Inspirasi, Ideasi, dan Implementasi.

3.3.1 Human Centered Design (IDEO, 2015)

Human-Centered Design (HCD) adalah pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan, keinginan, dan pengalaman pengguna (Fatah, 2020). Metode ini menempatkan pengguna sebagai pusat perancangan, dengan tujuan menghasilkan produk atau layanan yang lebih efektif, efisien, dan memuaskan bagi pengguna. HCD menggabungkan pemahaman mendalam tentang pengguna dengan proses iteratif untuk menciptakan solusi yang sesuai dengan konteks pengguna yang sebenarnya. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam berbagai bidang, termasuk desain produk, teknologi, dan layanan.

3.3.2 Inspiration

Tahap inspirasi bertujuan untuk memahami audiens yang akan menjadi pengguna media interaktif. Penulis akan melakukan pengumpulan data tentang audiens melalui berbagai metode, termasuk wawancara dengan ahli dan pengguna potensial. Beberapa metode yang akan digunakan dalam tahap inspirasi ini antara lain:

3.2.2.1. Define your audience

Penulis akan menentukan target audiens perancangan ini, yang mencakup rentang usia 22 hingga 35 tahun yang tinggal di wilayah Jabodetabek. Penulis akan membuat persona yang mewakili pengguna potensial untuk memberikan gambaran yang jelas tentang kebutuhan dan preferensi mereka.

3.2.2.2. Expert Interview

Wawancara dengan ahli dalam pemeliharaan reptil akan dilakukan untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang kebutuhan dan tantangan dalam pemeliharaan reptil. Narasumber yang diwawancarai akan termasuk staf toko hewan reptil dan

anggota komunitas reptil yang memiliki pengalaman yang relevan. Berikut adalah pertanyaan kepada narasumber:

- a. Bagaimana pengalaman Anda dalam pemeliharaan hewan reptil?
- b. Seberapa lama Anda telah terlibat dalam industri pemeliharaan hewan reptil?
- c. Apa yang menjadi pendapat Anda mengenai hewan reptil sebagai hewan peliharaan? Apakah Anda pernah menghadapi situasi di mana hewan reptil menggigit atau melukai pemiliknya?
- d. Apa jenis-jenis hewan reptil yang paling umum dipelihara? Apakah ada yang menjadi lebih populer daripada yang lain? Mengapa?
- e. Apa saja kebutuhan utama dalam merawat hewan reptil?
- f. Apakah perawatan yang diperlukan untuk setiap jenis hewan reptil berbeda-beda? Bisa berikan contohnya?
- g. Apakah ada penyakit umum yang sering dihidapi oleh hewan reptil? Bagaimana cara menanganinya?
- h. Apakah ada tips atau saran yang dapat Anda berikan kepada pemula dalam merawat hewan reptil?

3.2.2.3. Interview

Wawancara dengan orang-orang yang sedang memelihara reptil akan dilakukan untuk memahami kendala dan kesulitan yang mereka hadapi serta harapan mereka terhadap media interaktif yang akan dirancang. Berikut adalah pertanyaan kepada narasumber:

- a. Berapa lama Anda telah memelihara hewan reptil?

- b. Apa jenis hewan reptil yang Anda pelihara? Mengapa Anda memilih hewan tersebut?
- c. Apakah Anda mengalami kendala atau kesulitan saat pertama kali memelihara hewan tersebut?
- d. Dari mana Anda biasanya mencari informasi tentang perawatan hewan reptil?
- e. Apakah menurut Anda aplikasi mobile berbasis informasi pemeliharaan hewan reptil akan membantu? Apa fitur yang menurut Anda penting untuk dimiliki dalam aplikasi tersebut?
- f. Apakah ada tips yang dapat Anda berikan kepada pemula dalam merawat hewan reptil?

3.2.2.4. Create a project plan

Penulis akan menyusun rencana proyek yang mencakup estimasi waktu selama 4 bulan dan sumber daya yang diperlukan untuk melaksanakan perancangan ini dengan baik.

3.3.3 Ideation

Tahap ideasi bertujuan untuk mengembangkan ide-ide berdasarkan hasil dari tahap inspirasi. Beberapa metode yang akan digunakan dalam tahap ideasi ini meliputi:

3.2.3.1. Create Frameworks

Penulis akan menggunakan frameworks, seperti Journey Map, untuk memvisualisasikan pengalaman pengguna saat menggunakan media interaktif. Framework ini akan membantu

penulis dalam memahami kebutuhan dan keinginan pengguna secara lebih mendalam.

3.2.3.2. Brainstorm

Dengan menggunakan metode brainstorming, penulis akan menghasilkan berbagai ide berdasarkan hasil dari tahap inspirasi. Ide-ide ini akan diolah menjadi Big Idea yang akan menjadi dasar dalam perancangan media interaktif.

3.2.3.3. Get Visual

Penulis akan menentukan pemilihan warna, moodboard, dan referensi visual lainnya untuk membantu dalam merancang tampilan dan pengalaman pengguna dari media interaktif yang akan dibuat.

3.2.4 Implementation

Tahap implementasi adalah tahap terakhir dalam metodologi perancangan ini, yang bertujuan untuk menggabungkan hasil dari tahap inspirasi dan ideasi menjadi produk yang nyata. Beberapa metode yang akan digunakan dalam tahap implementasi ini meliputi:

3.2.4.1. Live Prototyping

Hasil purwarupa dari perancangan akan diuji kepada audiens potensial untuk mendapatkan masukan dan feedback yang berguna dalam memperbaiki perancangan.

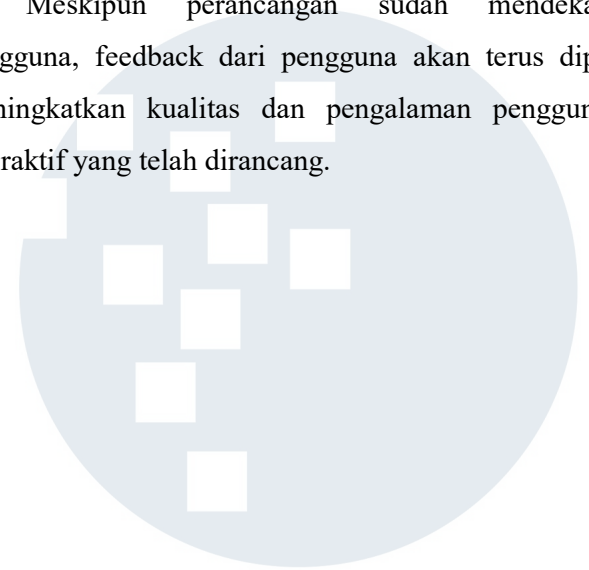
3.2.4.2. Keep Iterating

Feedback yang diterima dari audiens akan dianalisis dan digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam perancangan. Proses iterasi ini akan dilakukan berulang kali untuk

memastikan produk akhir sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

3.2.4.3. Keep Getting Feedback

Meskipun perancangan sudah mendekati keinginan pengguna, feedback dari pengguna akan terus diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna dari media interaktif yang telah dirancang.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA