

ABSTRAK

Manusia hidup erat sekali dengan teknologi untuk menyelesaikan masalah di berbagai bidang baik pemerintahan, sektor publik, hingga perihal sosial yang berhubungan dengan manusia dengan sesama makhluk hidup di sekitarnya termasuk kucing, anjing, atau hewan lain yang biasa dijumpai di lingkungan sekitar. Tetapi tidak jarang adanya ketidakseimbangan rasio antara manusia dan hewan liar yang hidup di suatu lingkungan yang mengakibatkan dampak buruk di lingkungan tersebut. Namun, terdapat sekelompok orang yang membangun tempat atau menjadikan rumah sebagai *shelter* yang menjadi tempat penampungan dan perawatan hewan-hewan terlantar lalu mengadopsikan hewan tersebut kepada *adopter*. Tetapi sulit untuk memastikan *adopter* bertanggung jawab terhadap hewan yang diadopsikan membuat pihak *shelter* cemas. Berdasarkan masalah tersebut, penulis merancang platform bernama HelpMeong yang menjadi jembatan antara *shelter* dan *adopter* untuk melakukan kegiatan adopsi, edukasi, dan membagikan informasi lain untuk mengurangi overpopulasi hewan terlantar dan mengurangi kejahatan pada hewan. Perancangan website ini menggunakan metode *Goal-Directed Design* dan telah diuji secara dua tahap menggunakan tools Maze Design dengan skor akhir MAUS 96 dan parameter *System Usability Score* (SUS) dengan skor 88 dengan *acceptability range ACCEPTABLE*, dan *adjective range EXCELENT*. Berdasarkan proses tersebut, dapat disimpulkan bahwa HelpMeong dapat diterima dengan baik oleh masyarakat sebagai platform baru yang dapat menjawab masalah yang terjadi di masyarakat.

Kata Kunci: *Adopsi, Kucing, Shelter, User Interface, Goal-Directed Design, System Usability Scale*