

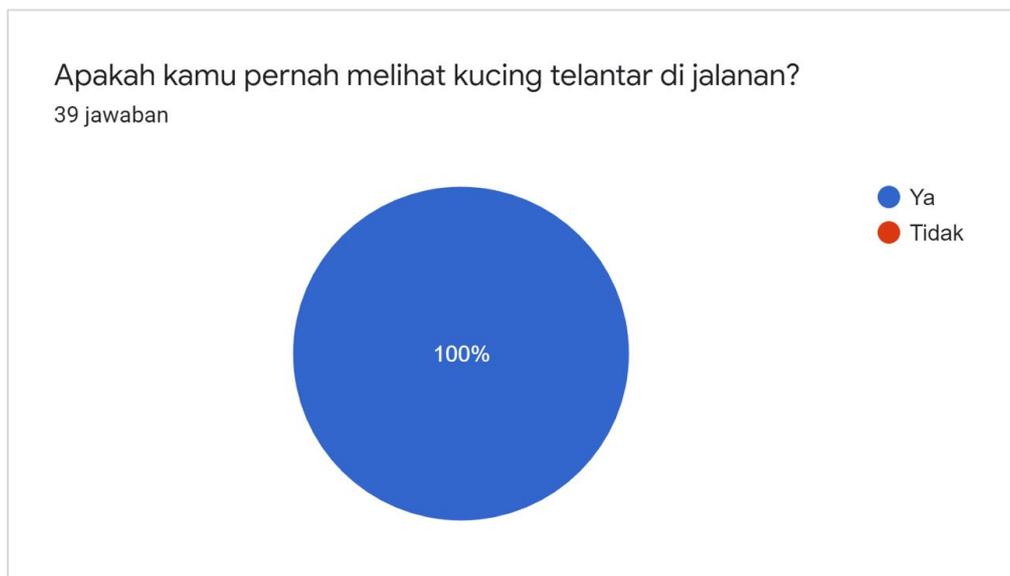
BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan memuat latar belakang dari topik penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan-batasan, serta potensi manfaat dari penelitian.

I.1 Latar Belakang

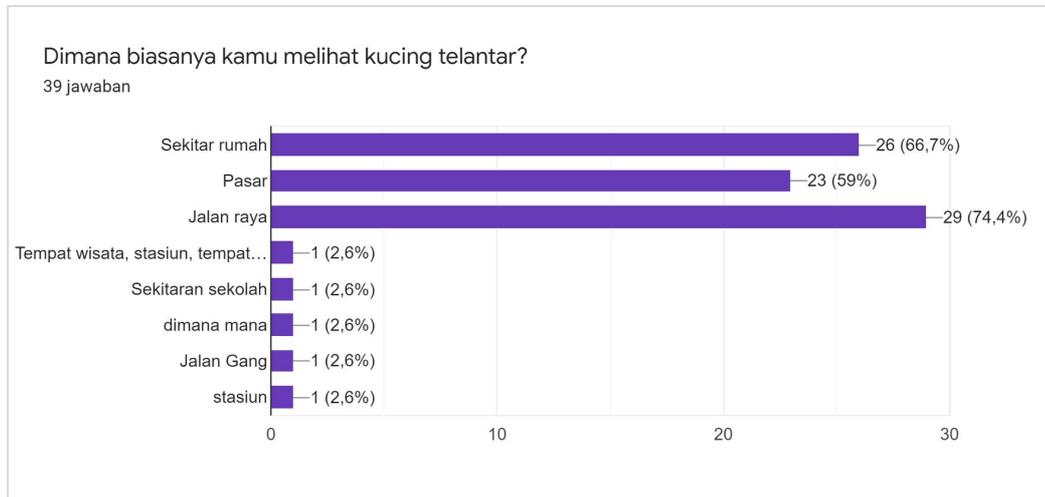
Kucing merupakan salah satu hewan yang paling banyak dipelihara di dunia. Hewan yang memiliki nama latin *Felis Silvertis Catus* ini diperkirakan sudah menjadi hewan pendamping dalam kehidupan masyarakat sejak 8000 SM (Susanty, 2014) Tingkah laku kucing yang lucu, cantik, menggemaskan dan bersahabat membuat Kucing banyak sekali digemari oleh masyarakat. Namun sedikit berbeda dengan jaman sekarang dimana kucing menjadi teman bermain dan bersahabat dengan manusia. Dahulu kucing dijadikan hewan pembasmi hama seperti tikus atau hewan pengerat lainnya. Tetapi tidak hanya menjadi pembasmi hama, masyarakat Mesir kuno saat itu menjadikan kucing sebagai dewi yang disembah sebagai pralambang dari Dewi *Bastet* (Suwed, 2005).

Tetapi sayangnya, dengan semakin populernya kucing dikalangan masyarakat, kucing juga menjadi salah satu hewan yang banyak terlantar di sekitar masyarakat saat ini. Hal tersebut ter gambarkan dari hasil survei yang kami lakukan kepada 39 responden dengan mayoritas usia 19-25 tahun.



Gambar I.1 Kondisi responden dalam melihat kucing terlantar

Berdasarkan hasil survei pada Gambar I.1 yang peneliti telah lakukan, seluruh responden mengatakan pernah melihat kucing terlantar yang persebarannya ada di berbagai tempat seperti hasil survei di Gambar I.2



Gambar I.2 Lokasi Kucing Terlantar

Berdasarkan survei yang dilakukan. Jalan raya, sekitar rumah, dan daerah pasar merupakan tempat yang paling banyak didapati kucing yang terlantar. Dari hasil tersebut berarti bahwa kucing terlantar bukanlah menjadi hal yang asing bagi masyarakat dan sangat sering ditemui. Jumlah kucing yang terlantar dapat berkondisi buruk dan memerlukan penanganan khusus. Tetapi sebelum menjawab pertanyaan itu peneliti harus mengetahui alasan banyaknya kucing terlantar. Pernyataan tersebut peneliti coba jawab dengan mencari data dan melakukan survei.



Gambar I.3 Pendapat Masyarakat Mengenai Alasan Banyak Kucing Terlantar

Pada Gambar I.3, responden berpendapat bahwa kucing terlantar karena sudah overpopulasi, dilanjutkan dengan kurangnya kepedulian manusia serta sulitnya perawatan kucing yang membutuhkan kondisi keuangan yang baik. Hal tersebut didukung dengan data dari Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Pertanian Provinsi DKI Jakarta pada tahun 2018, populasi kucing pada tahun 2018 mencapai 29.504 ekor, Jumlah kucing liar yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat di sekitarnya yaitu berkurangnya sumber makanan alami kucing yang membuat kucing terpaksa mengacak-acak tempat sampah yang dapat mengakibatkan lingkungan menjadi kotor. Pencurian makanan hingga tersebarnya kotoran kucing sembarangan. Selain itu kucing liar yang tidak terawat pun dapat menjadi sumber penyakit seperti rabies. Dengan angka yang besar dan dampak negatif yang dihasilkan tersebut DKPKP DKI Jakarta harus mengontrol bahkan menekan populasi kucing dengan melakukan vaksinasi dan sterilisasi. Tindakan yang serupa pun dilaksanakan oleh beberapa kota lainnya seperti Bandung dan Jogjakarta. Di tempat lain, akibat over populasi kucing, terdapat 1200 kucing yang dibuang pada tahun 2021 ini. Kucing dibuang di sejumlah tempat seperti pasar, rumah, kebun kosong, pinggir jalan, hingga tong sampah. Kondisi kucing yang dibuang pun sangat memprihatinkan, terdapat luka yang membusuk, scabies di sekujur tubuh, dan patah tulang (Chaniscara, 2021). Hal ini membuktikan bahwa over populasi ini tidak hanya disebabkan oleh cepatnya siklus kembang biak kucing, tetapi faktor lain yaitu kurangnya kepedulian manusia, dilanjutkan dengan kesulitan dalam merawat kucing serta masalah finansial yang tidak seimbang antara pemilik kucing dan kebutuhan kucing.

Selain ada pihak yang membuang dan tidak bertanggung jawab terhadap kehidupan kucing, di sisi lain ada pihak- pihak non-institusi pemerintah yang mempunyai kepedulian yang tinggi terhadap kehidupan para kucing misalnya *Shelter* atau tempat penampungan hewan. *Shelter* hewan atau penampungan hewan merupakan tempat tinggal sementara bagi hewan yang telah dibuang atau diterlantarkan bagi pemiliknya, biasanya hewan di *shelter* mengalami kondisi yang buruk dan membutuhkan pertolongan manusia. *Shelter* hewan memiliki tujuan untuk merawat hewan-hewan yang terlantar ini hingga nantinya diharapkan akan ada pemilik baru yang mengadopsi mereka dan memiliki tempat tinggal yang

tetap. Kegiatan yang dilakukan di *shelter* hewan yaitu pemiliknya kerap kali menemukan maupun menerima hewan yang terlantar, hewan yang sakit akan dibawa ke rumah sakit, divaksin, hingga di sterilisasi jika dibutuhkan kondisi hewan pulih dan diselamatkan, setelah itu *Shelter* hewan melakukan *open adoption* kepada masyarakat untuk hewan-hewan yang sudah sehat. Setelah mendapatkan calon pengadopsi yang cocok melewati beberapa filterisasi untuk memastikan *adopter* merupakan orang bertanggung jawab pihak *shelter* akan menyerahkan hewan kepada *adopter*.

Shelter hewan berdiri sebagai komunitas atau organisasi *non-profit* yang mayoritas tidak mencari uang atas perlakuan mulianya untuk menyelamatkan hewan-hewan terlantar. *Adopter* tidak dikenakan biaya diluar perawatan hewan yang telah diadopsinya. Tetapi sebagai orang yang melakukan perawatan hewan, tentunya banyak biaya yang dikeluarkan untuk perawatan hewan dan perawatan gedung *shelter*. Hal ini bukanlah masalah yang besar untuk *shelter* yang memiliki donatur tetap, tetapi berbeda dengan *shelter* yang belum memiliki donatur tetap tentunya mereka melakukan usaha yang ekstra untuk mendapatkan dana. Selain itu tingkat *awareness* masyarakat terhadap *shelter* hewan masih cenderung kurang, karena masih kalah pamor dengan *breeder* hewan yang menjual hewan hewan domestik maupun ras. Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap *shelter* pun dipengaruhi oleh kurangnya media untuk sosialisasi *shelter* dan hewan yang siap adopsi itu. Media yang biasanya digunakan oleh *shelter* saat ini untuk memasang katalog hewan-hewannya adalah Facebook dan Instagram, masih sedikit *shelter* yang memiliki website sendiri. Setelah proses pindah tangan hewan pun selesai, pihak *shelter* kesulitan untuk mengetahui kondisi hewan setelah diadopsi dan mengetahui tanggung jawab *adopter* terhadap hewan yang telah diberikan. Beberapa masalah yang ditemukan peneliti diatas didukung oleh hasil wawancara singkat peneliti dengan salah satu *shelter* di Kota Bandung bernama Rumah Kucing Ciparay.

Tabel I.1 Pemasalahan yang dialami

No.	Permasalahan	Deskripsi Permasalahan
1.	Sulitnya mengontrol populasi kucing	Pihak <i>shelter</i> melihat ketidakseimbangan populasi kucing dan manusia. Walaupun

		usaha sterilisasi sudah dilakukan, tapi masih banyak masyarakat yang enggan melakukan sterilisasi pada kucing yang mengakibatkan overpopulasi.
2.	Kucing domestik yang kalah pamor oleh kucing ras	Memelihara kucing ras menjadi budaya atau tren yang mengakibatkan acuhnya masyarakat untuk mengadopsi kucing domestik.
3.	Pengetahuan merawat kucing yang rendah	Pemilik kucing yang memiliki pengetahuan rendah dalam memelihara kucing mengakibatkan kucing jadi terluka sehingga dapat berakhir kembali dibuang ke jalanan.
4.	Kurangnya kesadaran masyarakat	Masyarakat saat ini sangat acuh terhadap kekerasan pada hewan dan menganggap hewan menjadi mainan, tidak jarang pula yang menjadikan hewan peliharaan menjadi bahan makanan serta disiksa.
5.	Beban finansial	Pada beberapa kasus kebutuhan kucing tidak sesuai dengan kesanggupan <i>shelter</i> dan dana donasi yang datang tidak bisa diperkirakan.

Berdasarkan Tabal I.1 dijelaskan beberapa permasalahan yang dialami oleh pihak *shelter* dalam merawat kucing. Masalah yang dialami tidak hanya berasal dari internal *shelter*, tetapi pihak *shelter* pun meresahkan sikap dan perilaku di masyarakat. Setelah mengetahui masalah yang terjadi, peneliti pun menanyakan responden mengenai kebutuhan dan keinginan terhadap masalah yang dialami. Di bawah ini merupakan tabel ekspektasi solusi dan platform.

Tabel I.2 Ekspektasi Solusi dan Platfrom

No.	Kebutuhan/ Ekspektasi	Deskripsi
1	Konsultasi Hewan dan Informasi Kegiatan	Steril menjadi salah usaha untuk mengontrol populasi kucing agar tidak bertambah banyak, tetapi banyak pula orang-orang yang tidak tahu cara dan informasi mengenai hal hal medis yang diperlukan oleh kucing.
2	Adopsi dan Kontrol	Setelah serah terima kucing, diperlukan kontrol untuk memastikan pemilik kucing merupakan orang yang bertanggung jawab dan adopsi kucing tidak sia-sia
3	Edukasi	Adanya edukasi yang menjamin para pemilik kucing memiliki pengetahuan yang baik dalam memelihara kucing
4	Berita dan Artikel	Meningkatkan empati dan kesadaran masyarakat untuk lebih peduli kepada hewan dan tidak melakukan kekerasan kepada hewan melalui artikel maupun berita
5	Donasi	Memungkinkan untuk siapa pun untuk melakukan donasi untuk membantu <i>shelter</i> memenuhi kebutuhan kucing

Berdasarkan informasi yang telah dijabarkan pada Tabel I.1 dan I.2, peneliti ingin membangun platform berupa website yang dapat mempertemukan pihak *shelter* yang memiliki kucing, dan juga orang-orang yang ingin mengadopsi kucing tetapi dengan tetap memerhatikan beberapa aspek terutama edukasi dan Kesehatan. Di Indonesia, terdapat beberapa website yang memiliki tujuan serupa mengenai adopsi kucing. Pada Tabel I.3 di bawah ini akan dijabarkan perbandingan platform adopsi kucing yang telah ada dengan HelpMeong

Tabel I.3 Perbandingan Platform Adopsi

No	Pembanding	Catrescue.id	Pethouse	Adopsi.org	HelpMeong
1	Platform Web	V	V	V	V
2	Platform Mobile			V	
3	Adopsi Hewan	V	V		V
4	Buka Adopsi		V		V
5	Forum Diskusi				V
6	Donasi	V		V	V
7	Berita dan Artikel	V	V	V	V
8	<i>Event</i>		V	V	V
9	Edukasi	V			V
10	Konsultasi Tanya <i>Shelter</i>				V
11	Tinjau Kondisi Adopsi				V

Berdasarkan perbandingan platform yang dijabarkan di Tabel I.3 dapat disimpulkan bahwa platform adopsi kucing mayoritas berupa website dan masih sedikit yang berupa aplikasi *mobile*. Pada website *catrescue.id*, fitur yang dihadirkan masih sangat sederhana hanya berupa informasi mengenai kucing yang dapat diadopsi dan juga berita dan artikel. Lalu pada *pethouse* terdapat fitur untuk event-event atau kegiatan yang dibuat untuk komunitas pecinta kucing. Selanjutnya, untuk *adopsi.org* melakukan proses adopsi hanya melalui aplikasi *mobile*. Website hanya wadah informasi dan juga beberapa artikel berupa berita, atau kegiatan *event*. Pada Aplikasi *HelpMeong* peneliti menambahkan fitur edukasi yang interaktif, lalu konsultasi online untuk mempermudah penanganan masalah yang terjadi pada kucing. Terakhir, peneliti menambahkan fitur *track record adoption* sebagai fitur pelacakan dan kontrol dari pihak *shelter*.

Dari identifikasi masalah dan perbandingan platform yang peneliti telah lakukan dan deskripsikan. Perancangan website *HelpMeong* tidak lepas dari pentingnya

tampilan antarmuka sebagai jembatan antar reaksi dari sebuah sistem dengan reaksi pengguna platform dengan baik (Pribadi et al., 2019). Dalam perancangan *user experience* dan *user interface* website HelpMeong, peneliti menggunakan pendekatan metode Goal-Directed Design dimana metode ini merupakan metode perancangan antarmuka yang berfokus kepada tujuan dan pengalaman pengguna (Dewangga Yohanes et al., 2021). Terlebih pada kasus kali ini peneliti bertujuan untuk mengurangi overpopulasi, penelantaran kucing di masyarakat, hingga mempertemukan pihak *shelter* dan *adopter* di satu platform.

Menurut (Williams, 2009), metode Goal-Directed Design merupakan sebuah metode perancangan antarmuka yang berfokus pada tujuan dari pengguna. Terdapat enam tahapan dalam menjalankan metode GDD, yaitu *Research*, *Modeling*, *Requirements*, *Framework*, *Refinement*, dan *Support*. Pada tiap tahap tersebut terdapat aktivitas yang dilakukan sehingga tiap tahap dapat menghasilkan *output* yang detail dan sesuai tujuan. Dengan pendekatan metode yang memiliki tahapan yang detail mulai dari pengumpulan informasi dan data di tahap riset, hingga tahapan pengujian membuat metode ini cocok untuk diterapkan pada perancangan website HelpMeong sehingga sistem yang dirancang akan berfokus pada tujuan *shelter* dalam mengelola adopsi dan mengurangi penelantaran hewan liar di masyarakat.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, terdapat beberapa fenomena yang dialami oleh yaitu overpopulasi kucing yang membawa dampak buruk bagi masyarakat, dan kurangnya kesadaran masyarakat tentang *shelter* kucing yang membantu mengurangi over populasi kucing. Maka dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan platform website adopsi kucing HelpMeong untuk *shelter* yang akan mengintegrasikan *shelter-shelter* kucing pada satu platform. Untuk memecahkan yang didapatkan melalui survei dan riset yang peneliti lakukan, didapatkan fokus pemecahan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perancangan *user interface* dan *user experience* (UI/UX) pada website HelpMeong untuk *shelter* dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design*?

- b. Bagaimana tahapan pengujian *usability* terhadap perancangan purwarupa website HelpMeong untuk *shelter*?
- c. Bagaimana implementasi *front end* website HelpMeong untuk *shelter*?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang telah dipaparkan ada beberapa tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a. Mengetahui implementasi perancangan *user interface* dan *user experience* (UI/UX) pada website HelpMeong untuk *shelter* dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design*
- b. Mengetahui tahapan pengujian *usability* terhadap perancangan purwarupa website HelpMeong untuk *shelter*
- c. Mengetahui cara implementasi *front-end* website HelpMeong untuk *shelter*

I.4 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat ruang lingkup penelitian, diantaranya sebagai berikut:

- a. Tampilan purwarupa dirancang menggunakan aplikasi Figma dengan tampilan yang berbasis website untuk *role shelter*.
- b. Pengukuran *usability* pada penelitian ini hanya menggunakan *usability testing* secara tes skenario, dan pengukuran kuantitatif menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *Maze Usability Score* (MAUS).
- c. Tahap implementasi *front-end* yang peneliti lakukan hanya menggunakan *framework* bootstrap dan custom css dengan ukuran layar desktop.
- d. Iterasi desain tahap dua hanya mencakup proses *refinement* dan *support* untuk evaluasi desain.

I.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian diharapkan memberikan manfaat secara teoritis, diantaranya seperti berikut

1. Bagi Masyarakat

Dengan keberadaan platform HelpMeong akan membantu masyarakat untuk mengatasi *over* populasi kucing dan mengurangi dampak buruk yang

ditimbulkan mulai Kesehatan hingga social. *Platform* ini pun dapat meningkatkan *awareness* masyarakat tentang keberadaan *shelter* untuk adopsi kucing.

2. Bagi Keilmuan Sistem Informasi

Perancangan platform HelpMeong menjadi salah satu pengalaman untuk akademisi sistem informasi untuk membangun website untuk adopsi kucing menggunakan metode *Goal-Directed Design*.