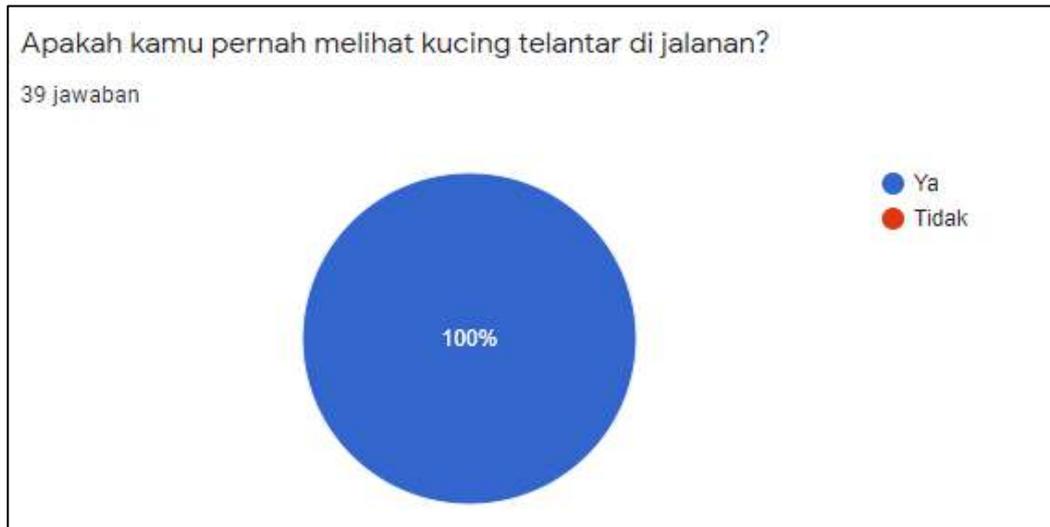


BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

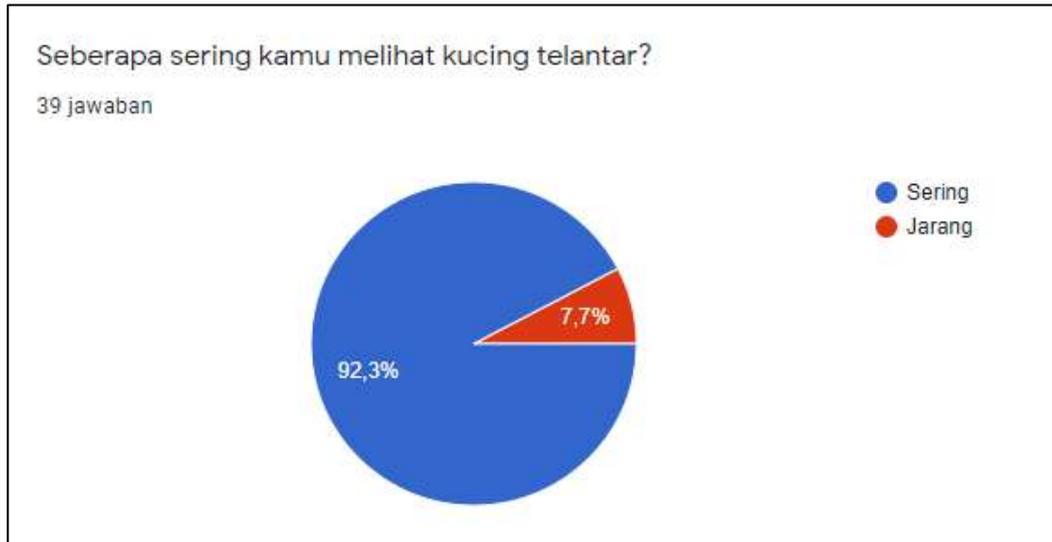
Saat ini hewan terlantar seperti kucing dan anjing telah menjadi pemandangan umum di lingkungan sekitar kita. Salah satu hal yang menjadi penyebab besarnya jumlah kucing serta anjing terlantar ini adalah tidak sehatnya suatu hewan atau terserang suatu penyakit sehingga membuat pemilik dari hewan tersebut membuangnya. Namun dari banyaknya anjing dan kucing yang terlantar, menurut PETA atau *People for the Ethical Treatment of Animals* dikatakan bahwa kucing di Amerika Serikat lebih mendominasi jalanan dengan perkiraan berjumlah 60-100 juta ekor kucing yang hidup di jalanan (PETA, 2018).

Kucing merupakan salah satu hewan yang dapat dijinakkan. Oleh karena hal tersebut tidak adil bagi mereka jika harus dilepas ke luar rumah, sebab kucing juga perlu dilindungi dari bahaya. Pada saat ini akibat menurunnya perekonomian masyarakat karena pandemi Covid-19, membuat banyak kucing terlantar. Hal tersebut sejalan dengan hasil survei yang telah penulis lakukan pada Gambar I.1.



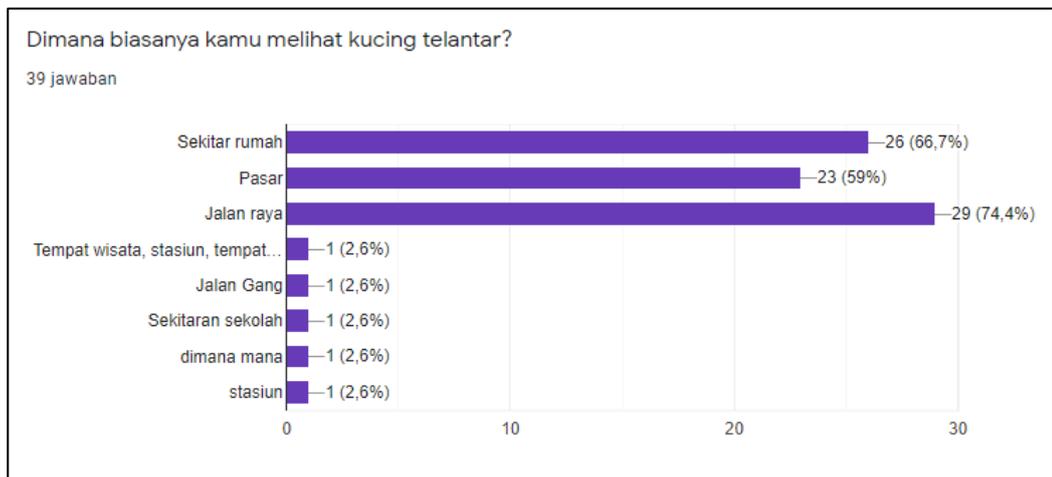
Gambar I.1 Kucing terlantar di jalanan yang banyak dilihat orang

Berdasarkan data di atas pada Gambar I.1, sebanyak 100% dari 39 jawaban pernah melihat kucing yang terlantar di jalanan. Gambar I.2 di bawah ini juga menjabarkan tentang seberapa seringnya orang lain melihat kucing yang terlantar, dari 39 jawaban terdapat 92,3% mengatakan sering melihat kucing yang terlantar di jalanan.



Gambar I.2 Seberapa sering melihat kucing terlantar

Terdapat banyak jawaban yang mengutarakan dimana mereka biasanya melihat kucing yang terlantar. Berdasarkan Gambar I.3, terdapat 3 jawaban terbanyak seseorang melihat kucing terlantar antara lain sekitar rumah, pasar dan jalan raya.



Gambar I.3 Lokasi seseorang melihat kucing terlantar

Banyak orang yang mengutarakan bahwa terdapat beberapa alasan mengapa kucing banyak yang terlantar dan perlunya sesuatu yang menjembatani agar kucing yang terlantar dapat memiliki pemilik yang bertanggung jawab untuk mengurusnya. Tabel I.1 di bawah ini adalah beberapa alasan mengapa kucing-kucing banyak sekali yang terlantar.

Tabel I.1 Alasan Mengapa Kucing Terlantar

Beberapa Alasan Kucing Mengapa Terlantar
<i>Over population</i>
Kurangnya kepedulian manusia
Perawatan yang susah
Keuangan
Kucing terlantar berkembang biak dengan bebas, sehingga tidak bisa terkontrol



Gambar I.4 Pengetahuan Tentang Platform Adopsi Kucing Terpercaya

Hasil data pada Gambar I.4 sebanyak 92,3% tidak mengetahui adanya suatu platform adopsi kucing yang dapat dipercaya, dan pada Gambar I.5 menunjukkan bahwa 74,3% mengungkapkan sangat pentingnya suatu platform untuk mengadopsi kucing. Berikut di bawah ini pendapat beberapa orang jika memang terdapat suatu platform untuk mengadopsi kucing dan dirangkum dalam Tabel I.2.

Tabel I.2 Pendapat Adanya Suatu Platform Adopsi Kucing

Pendapat yang diungkapkan jika terdapat platform adopsi kucing
Sangat bagus dan penting untuk membantu kucing mendapatkan tempat tinggal yang nyaman serta mengurangi jumlah kucing yang tidak dirawat dengan baik.
Saat ini banyak kucing yang terlantar dan mungkin banyak orang diluar sana yang ingin mengadopsi kucing terlantar, maka adanya platform untuk menghubungkan 2 kepentingan ini sangatlah bagus.
Sangat membantu kucing yang membutuhkan bantuan. Terutama kucing yang baru dilahirkan atau kucing yang masih sangat kecil.

Terdapat 74,3% responden berpendapat sangat pentingnya suatu platform adopsi kucing, sedangkan 25,7% responden berpendapat biasa saja. Dengan banyaknya responden berdasarkan hasil survei yang telah didapatkan mengenai pendapat mereka tentang banyaknya kucing terlantar yang masih banyak sekali kita temui dimana saja, penulis mengumpulkan permasalahan yang dialami para pengadopsi kucing (*adopter*) saat akan mengadopsi kucing. Pada Tabel I.3 permasalahan tersebut dapat dilihat di bawah ini.

Tabel I.3 Permasalahan Responden

No	Permasalahan	Deskripsi Permasalahan
1	Kurangnya edukasi mengurus kucing yang baik dan benar.	Pemilik kucing yang memiliki pengetahuan rendah dalam memelihara kucing, oleh karena itu perlunya edukasi yang akan menjamin kesanggupan mereka dalam memelihara kucing.
2	Sebagai pemula yang ingin mengadopsi kucing di tempat terpercaya, permasalahan yang dihadapi adalah biasanya untuk mengadopsi kucing itu berbayar.	Bagi pemula yang ingi mengadopsi kucing terkadang memiliki permasalahan kepercayaan apakah kucing itu sehat atau tidak, oleh karena itu calon <i>adopter</i> menjadi enggan untuk membayar terlebih lagi biasanya dipatok harga yang tinggi.

No	Permasalahan	Deskripsi Permasalahan
3	Tidak memiliki sarana untuk berdiskusi dalam mengurus kucing.	Jika terdapat masalah saat memelihara atau mengurus kucing <i>adopter</i> merasa bingung harus bertanya kepada siapa, karena jika hanya mencari informasi diinternet khawatir informasi tidak akurat.

Pada Tabel I.3 merupakan permasalahan yang dihadapi oleh *adopter* saat mengadopsi kucing. Selain permasalahan yang dihadapi, penulis juga menanyakan keinginan dan kebutuhan berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan. Pada Tabel I.4 di bawah ini merupakan rincian dari keinginan dan kebutuhan yang diharapkan responden.

Tabel I.4 Keinginan Responden

No	Keinginan/Kebutuhan	Deskripsi
1	Berita dan Artikel	Meningkatkan empati terhadap kucing dimana di dalamnya akan terdapat beberapa informasi yang disampaikan terkait kucing.
2	<i>Track Record</i>	Proses adopsi dipermudah serta tidak berbayar dengan terdapat <i>track record</i> yang akan membantu <i>shelter</i> apakah kucing yang diadopsi sudah benar dirawat dengan baik atau belum.
3	Forum Diskusi/Tanya Shelter	Adanya fitur ini dapat berdiskusi dengan <i>adopter</i> lain dan untuk dapat bertanya pada <i>shelter</i> atau berkonsultasi jika tiba-tiba terjadi sesuatu yang tidak diinginkan.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang ada pada Tabel I.3 dan Tabel I.4, penulis telah menganalisis, mengevaluasi kaidah-kaidah dalam perancangan desain antarmuka aplikasi serta menentukan batasan ruang lingkup yang

kemudian akan dieksekusi ke dalam kode pemrograman. Maka dari itu penulis membangun aplikasi untuk menjembatani antara orang yang akan mengadopsikan kucing baik itu seseorang yang menemukan kucing yang terlantar dijalanan maupun yang sudah memiliki banyak kucing dan dirasa sudah tidak sanggup untuk mengurusnya, dan bagi yang ingin mengadopsi kucing diperlukan suatu platform yang dapat memudahkan mereka. Dalam hal ini penulis mempunyai suatu solusi yaitu suatu platform berbasis website yang diberi nama “HelpMeong”. Alasan penulis memilih *platform* berbasis website karena website bisa diakses oleh perangkat apapun. Terdapat beberapa aplikasi serupa yang telah lebih dulu dikembangkan baik itu untuk memberikan informasi terkait adopsi kucing, donasi untuk kucing-kucing jalanan dan informasi lainnya. Tabel I.5 di bawah ini merupakan tabel perbandingan antara aplikasi website HelpMeong dengan aplikasi lainnya yang serupa.

Tabel I.5 Perbandingan Aplikasi Adopsi Kucing

No	Pembanding	CATRESCUE.ID			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	Artikel/Berita	v	v	v	v
8	<i>Event</i>		v	v	v
9	Edukasi	v			v
10	Konsultasi Tanya Shelter				v
11	<i>Track Record</i> Adopsi				v

Berdasarkan perbandingan aplikasi pada Tabel I.5 di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adopsi kucing yang ada di Indonesia hanya berfokus pada pengadopsian kucingnya saja dan kucing yang akan diadopsi kebanyakan adalah

kucing ras bukan kucing jalanan. Pada aplikasi website HelpMeong memberikan ide baru dengan penambahan beberapa fitur yang akan memberikan keunggulan berbeda dari aplikasi lainnya, yaitu terdapat fitur adopsi kucing, buka adopsi (bagi orang yang ingin mengadopsikan kucingnya), forum diskusi, *track record* untuk pemantauan kucing yang sudah diadopsi, dan tanya *shelter* sebagai media konsultasi.

Oleh sebab itu, untuk dapat memaksimalkan kemudahan serta kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi HelpMeong, penulis akan berfokus pada perancangan desain antarmuka aplikasi dari sisi *adopter* sehingga memudahkan pengguna yang akan mengadopsi kucingnya dan pengguna yang ingin mengadopsi kucingnya hanya dengan menggunakan platform HelpMeong. Metode yang penulis gunakan dalam perancangan desain antarmuka HelpMeong menggunakan pendekatan metode perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yaitu *Goal Directed Design*, yang akan berfokus kepada tujuan pengguna dalam metode perancangan tampilannya (Dubberly, 2008). Metode *Goal Directed Design* ini bertujuan untuk menentukan serta menyelesaikan sebuah permasalahan yang dialami oleh *adopter*.

Adapun tahapan yang terdapat pada metode *Goal Directed Design* yaitu terdiri dari beberapa fase antara lain *Research, Modeling, Requirements Definition, Framework Definition, Refinement, and Support* (Alan Cooper, Robert Reimann, 2007). Sehingga hasil akhir dari perancangan aplikasi HelpMeong berbasis website yang menggunakan metode *Goal Directed Design* ini dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh *adopter* bahkan memberikan solusi berdasarkan keinginan dan kebutuhan yang diharapkan, karena setiap fase atau proses yang dilakukan bersifat terstruktur dan juga rinci yang meliputi enam fase atau proses yaitu *research, modeling, requirements, framework, refinement, dan support* dan juga sangat berguna untuk mengetahui setiap task yang dilakukan pengguna, dan dapat memberikan solusi berupa fitur yang relevan dengan tujuan pengguna.

I.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh *adopter* dalam mengadopsi kucing antara lain kurangnya edukasi mengurus kucing yang baik dan benar, sebagai pemula yang ingin mengadopsi kucing di tempat terpercaya, permasalahan yang dihadapi adalah biasanya untuk mengadopsi kucing itu berbayar dan yang terakhir adalah tidak memiliki sarana untuk berdiskusi dalam mengurus kucing. Maka solusi dari permasalahan tersebut adalah dibuatnya suatu aplikasi berbasis website dalam pengadopsian kucing yang dirumuskan permasalahannya ke dalam berbagai bagian yang mendasari penelitian ini, dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Bagaimana implementasi perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada aplikasi berbasis website HelpMeong dengan menggunakan metode *Goal Directed Design*?
- b. Bagaimana cara melakukan pengujian pada aplikasi berbasis website HelpMeong menggunakan *usability testing* dengan *Mission Usability Score* (MIUS), *Maze Usability Score* (MAUS) dan *System Usability Scale* (SUS) ?
- c. Bagaimana mengimplementasikan *front-end* aplikasi berbasis website HelpMeong berdasarkan hasil rancangan desain antarmuka?

I.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai, adapun tujuannya sebagai berikut:

- a. Menjelaskan alur implementasi perancangan dari *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada aplikasi berbasis website HelpMeong dengan menggunakan metode *Goal Directed Design*?
- b. Menjelaskan tahapan *testing* yang dilakukan pada aplikasi berbasis website HelpMeong.
- c. Mendeskripsikan implementasi *front-end* aplikasi berbasis website HelpMeong berdasarkan hasil rancangan desain antarmuka.

I.4. Batasan Penelitian

Untuk mempersempit penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka perlu dilakukan beberapa batasan penelitian. Adapun batasan penelitian ini adalah :

- a. Tampilan purwarupa yang dikembangkan berbasis website.
- b. Pengukuran evaluasi aplikasi menggunakan *Mission Usability Score* (MIUS), *Maze Usability Score* (MAUS) dan *System Usability Scale* (SUS).
- c. Tahap implementasi *front-end* yang penulis lakukan berdasarkan hasil perancangan desain antarmuka hanya menggunakan *framework Bootstrap*.

I.5. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis berharap dapat membawa manfaat bagi siapapun baik secara teoritis maupun praktik. Adapun yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoris

Secara teoritis, penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian tentang aplikasi berbasis website HelpMeong.

2. Praktis

Secara praktis, penulis berharap dengan adanya aplikasi berbasis website HelpMeong ini memberikan manfaat secara praktis, antara lain:

- a. Bagi *adopter*, dapat menjembatani antara orang yang akan mengadopsikan kucing baik itu seseorang yang menemukan kucing yang terlantar dijalanan maupun yang sudah memiliki banyak kucing dan dirasa sudah tidak sanggup untuk mengurusnya.
- b. Bagi penulis, dapat membantu sebagai bahan dalam melakukan perancangan desain antarmuka dengan menggunakan metode *Goal Directed Design*.