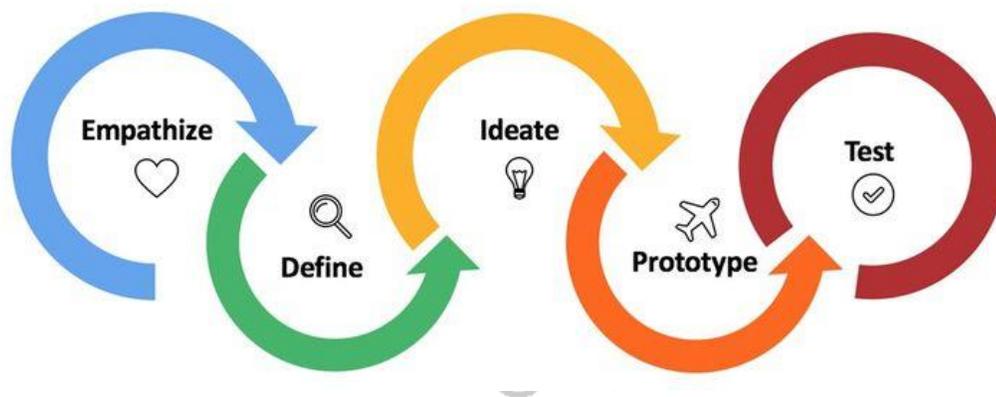


## BAB III

### METODOLOGI DESAIN

#### 3.1 Sistematika Perancangan

Perancangan UI/UX aplikasi mobile “Animal Defenders” menggunakan design thinking sebagai metode utama untuk memahami kebutuhan pengguna dalam meningkatkan kesadaran terhadap isu perlindungan hewan terlantar. Design thinking merupakan problem-solving yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna dan konteksnya, serta menghasilkan solusi inovatif melalui proses iteratif yang melibatkan kolaborasi lintas disiplin (Brown, 2021). Penjelasan ini telah terbukti efektif dalam berbagai proyek desain digital, termasuk pengembangan aplikasi edukatif, dengan menekankan pentingnya empati, eksperimen, dan umpan balik pengguna untuk menciptakan pengalaman yang bermakna dan berdampak (Liedtka, 2021).



*Gambar 3. 1 Design Thinking*

Aplikasi ini, digunakan sebagai kerangka kerja dalam merancang pengalaman pengguna yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mudah diakses,

sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan partisipasi pengguna dalam adopsi hewan terlantar. Berikut adalah design thinking dengan tahapannya:

1. Empathize

Tahap awal ini dilakukan dengan menggali dan memahami kondisi serta kebutuhan utama pengguna melalui wawancara, observasi dan studi literatur. Ditemukan bahwa Animal Defenders menghadapi berbagai kendala seperti kekurangan dana, minimnya jumlah staf, dan sistem adopsi yang masih manual. Di sisi lain, masyarakat masih memiliki pandangan negatif terhadap hewan terlantar. Informasi ini menjadi dasar untuk memahami permasalahan dari sudut pandang pengguna utama, yaitu pengelola shelter, calon adopter, relawan, dan donatur.

2. Define

Setelah memahami situasi yang ada, permasalahan utama dirumuskan sebagai berikut, bagaimana menciptakan solusi digital yang dapat membantu Animal Defenders dalam mempercepat proses adopsi, meningkatkan kesadaran masyarakat, serta mempermudah pengumpulan donasi. Fokus utama terletak pada upaya menciptakan sistem yang lebih efisien, mudah diakses, dan dapat membantu meringankan beban kerja staf.

3. Ideate

Pada tahap ini, berbagai gagasan solusi dikembangkan untuk menjawab tantangan yang telah didefinisikan. Salah satu ide utama adalah merancang aplikasi mobile "Animal Defenders" yang menyediakan fitur seperti adopsi online, pelaporan kekerasan terhadap hewan, edukasi digital, donasi daring, serta layanan pemesanan produk. Fitur-fitur ini disusun untuk memberikan kemudahan dan mendukung aktivitas organisasi secara menyeluruh.

4. Prototype

Ide-ide yang telah dikembangkan kemudian diwujudkan dalam bentuk prototype aplikasi, seperti wireframe atau tampilan antarmuka awal. Desain

prototype menampilkan fitur utama dengan pendekatan visual yang komunikatif, ikon yang mudah dipahami, serta warna dan tipografi yang ramah pengguna. Purwarupa ini dibuat untuk memberikan gambaran awal mengenai fungsi dan tampilan aplikasi.

#### 5. Test

Purwarupa yang telah disusun kemudian diuji kepada pengguna seperti staf shelter dan calon adopter. Masukan dari uji coba digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana desain dan fitur aplikasi memenuhi kebutuhan mereka. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam menyempurnakan aplikasi agar lebih efektif, fungsional, dan relevan dengan kondisi yang sebenarnya.

### 3.2 Metode Pencarian Data

Penelitian melakukan pencarian data melalui wawancara dan studi literatur. Metode kualitatif dipilih karena dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan kebutuhan pengguna terkait aplikasi untuk adopsi hewan terlantar, khususnya seperti organisasi *Animal Defenders*. Dalam penelitian ini, wawancara dan observasi dilakukan dengan pihak terkait, seperti anggota *Animal Defenders*, pengelola organisasi perlindungan hewan. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pandangan mereka mengenai tantangan yang dihadapi dalam proses adopsi hewan serta kebutuhan akan fitur dan desain aplikasi yang dapat mempermudah proses tersebut. Data yang diperoleh dari wawancara ini kemudian dianalisis untuk menemukan pola-pola atau tema-tema yang relevan dengan perancangan aplikasi yang efektif.

Penelitian ini juga menggunakan studi literatur sebagai bagian penting dalam proses pengumpulan data. Tinjauan literatur berfungsi untuk memberikan landasan teoritis dan pemahaman lebih lanjut mengenai desain UI/UX dalam aplikasi mobile, terutama yang berkaitan dengan adopsi hewan. Literatur yang ditinjau mencakup berbagai penelitian sebelumnya tentang pengalaman pengguna dalam aplikasi sejenis,

serta prinsip-prinsip desain yang dapat meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan penggunaan aplikasi. Studi literatur juga mencakup teori-teori yang menjelaskan bagaimana antarmuka aplikasi dapat memengaruhi keputusan pengguna, seperti penggunaan warna, tata letak, dan kemudahan navigasi. Dengan demikian, tinjauan literatur ini membantu memastikan bahwa aplikasi yang dirancang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga mengikuti praktik terbaik dalam desain aplikasi.

Kombinasi antara wawancara dan studi literatur memberikan gambaran yang mendalam mengenai kebutuhan pengguna dan prinsip desain yang dapat diimplementasikan dalam aplikasi. Data wawancara memberikan informasi langsung dari perspektif pihak terkait, sementara studi literatur menawarkan panduan yang lebih luas mengenai teori dan tren desain aplikasi terkini. Dengan wawancara ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan rekomendasi yang jelas dan berguna untuk pengembangan aplikasi adopsi hewan terlantar yang efektif dan efisien. Aplikasi yang dihasilkan tidak hanya akan memudahkan proses adopsi hewan, tetapi juga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya perlindungan hewan, sekaligus memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan intuitif.

### **3.2.1 Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan berbagai pihak yang terlibat langsung dalam proses adopsi hewan di Shelter Animal Defenders Cabang Parung. Pihak yang diwawancarai meliputi pengelola shelter, staf yang merawat hewan, dan calon adopter yang sudah pernah atau berencana mengadopsi hewan. Teknik pengumpulan data ini sesuai dengan tahap *Emphasize* dalam metode *Design Thinking*, yang fokus pada pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, pengalaman, dan perasaan pengguna. Melalui wawancara, peneliti menggali cerita personal, hambatan yang dihadapi, serta harapan responden terhadap proses adopsi dan penggunaan aplikasi. Pertanyaan disusun secara terbuka agar responden bisa menjawab dengan lebih leluasa dan memberikan insight yang lebih mendalam untuk mendukung perancangan aplikasi.

### **3.2.2 Observasi**

Selain wawancara, observasi juga dilakukan untuk melihat interaksi antara staf shelter dan calon adopter. Observasi ini bertujuan memahami bagaimana proses adopsi berjalan secara nyata serta mengenali kendala atau tantangan yang muncul dalam interaksi tersebut. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara tidak langsung melalui channel YouTube Animal Defenders, sehingga peneliti bisa melihat aktivitas di shelter tanpa hadir langsung di lokasi. Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh data mengenai kebutuhan fitur aplikasi yang tidak bisa digali hanya lewat wawancara. Peneliti juga bisa mencatat alur prosedur yang ada dan menilai apakah ada tahapan yang bisa disederhanakan dengan bantuan teknologi. Observasi ini membantu peneliti mendapatkan data yang lebih objektif tentang bagaimana sistem adopsi hewan diterapkan di lapangan.

### **3.2.3 Studi Literatur**

Teknik pengumpulan data berikutnya adalah studi literatur, yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai desain aplikasi, UI/UX, serta teori-teori yang relevan dengan topik penelitian. Literatur yang ditinjau mencakup berbagai studi sebelumnya yang membahas aplikasi adopsi hewan serta prinsip-prinsip desain yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Peneliti juga menelusuri artikel-artikel ilmiah mengenai perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi mobile, khususnya yang terkait dengan adopsi hewan. Dengan tinjauan literatur ini, peneliti dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana aplikasi bisa membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses adopsi hewan. Studi literatur ini menjadi landasan teori yang kuat dalam merancang aplikasi, serta memberikan wawasan mengenai teknologi terkini yang dapat diterapkan dalam pengembangan aplikasi adopsi hewan.

Pengumpulan data dilakukan secara terstruktur dan sistematis untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dan dapat diandalkan. Peneliti juga

memastikan bahwa setiap langkah dalam pengumpulan data dilakukan dengan etika yang tepat. Seluruh proses pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang tantangan yang dihadapi dalam proses adopsi hewan dan bagaimana aplikasi dapat memberikan solusi terhadap masalah tersebut.

Peneliti kemudian mengumpulkan data melalui dokumentasi yang ada di *Shelter Animal Defenders* Cabang Parung. Dengan menganalisis dokumentasi ini, peneliti dapat memastikan pola-pola yang muncul dalam proses adopsi dan mencocokkannya dengan temuan dari wawancara dan observasi. Hal ini juga memungkinkan peneliti untuk memahami lebih dalam tentang karakteristik hewan yang paling sering diadopsi dan bagaimana informasi tersebut disampaikan kepada calon adopter. Dokumentasi ini menjadi bagian penting dalam proses analisis data dan perancangan aplikasi yang lebih efektif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini memberikan gambaran yang menyeluruh tentang proses adopsi hewan di *Shelter Animal Defenders* Cabang Parung. Wawancara memberikan data kualitatif mengenai pengalaman dan harapan pengguna, sementara observasi memberikan data langsung tentang yang terjadi di shelter. Studi literatur memberikan landasan penting untuk merancang aplikasi yang efektif. Dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang lengkap dan dapat diterapkan dalam pengembangan aplikasi adopsi hewan. Peneliti berharap hasil penelitian dapat digunakan untuk merancang aplikasi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam adopsi hewan dan mempercepat proses adopsi secara keseluruhan.

### **3.3 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyeluruh untuk memastikan bahwa setiap data seperti wawancara, observasi dan studi literatur yang dikumpulkan dapat diolah dengan baik dan memberikan wawasan yang relevan dalam

pengembangan aplikasi adopsi hewan ini. Teknik analisis ini menggunakan teori analisis Miles dan Huberman.

### **1. Teori Analisis Data**

Teknik analisis data ini menggunakan teori analisis Miles dan Huberman yang memiliki tiga tahapan analisis data yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Peneliti akan menganalisis dari data yang didapat berupa wawancara, observasi dan studi literatur. Tiga tahapan analisis data, yaitu:

- a. Reduksi Data, merupakan proses penyederhanaan, penyaringan data mentah yang didapat melalui wawancara, observasi dan studi literatur.
- b. Penyajian Data, merupakan susunan informasi yang telah didapat dan disaring melalui reduksi data sehingga dapat disimpulkan.
- c. Penarikan Kesimpulan, merupakan proses meneliti penjelasan dari data yang telah dianalisis serta memproses ulang data untuk memastikan keabsahan data yang didapat.

### **2. Hasil Data**

Data yang didapat

- a. Wawancara kepada staff *Animals Defenders*  
Melalui wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa *Animals Defenders* ini didirikan pada tahun 2011. Pembentukan organisasi ini didasari oleh keprihatinan terhadap meningkatnya jumlah hewan terlantar dan kurangnya sistem perlindungan hewan yang berbasis nilai kemanusiaan di Indonesia. Melihat rendahnya kesadaran masyarakat terhadap hak dan kesejahteraan hewan, para pendiri *Animal Defenders* merasa perlu untuk membentuk wadah penyelamatan hewan dengan pendekatan berbasis kasih sayang dan empati terhadap makhluk hidup non-manusia. Tujuan utama yang dilakukan organisasi ini lebih tepatnya adalah

3R (Rescue, Rehabilitation, Re-Home) yang selaras dengan visi dan misinya, yaitu untuk memberikan sudut pandang humanis tentang hewan pada lingkungan hidup manusia dan merealisasikannya dengan bekerja sama dengan beberapa pengajar dan mengedukasi melalui sosial media. *Animals Defenders* sudah sering mengedukasi tentang hewan terlantar kepada anak-anak disekolah, sekitar lingkungan maupun melalui *social media*. *Animal Defenders* mendapatkan pendanaan melalui donasi individu maupun donasi dana online, ada juga kemitraan dengan perusahaan yang sudah dilakukan, *Animal Defenders* mengembangkan usaha sendiri seperti layanan grooming hewan, penjualan *mercandise* serta produksi dan penjualan makanan hewan. Pendanaan yang didapatkan *Animal Defenders* tidak menutupi semua keperluan yang dibutuhkan, banyak hewan yang di *rescue* memerlukan perawatan dari dokter hewan dengan biaya tinggi sehingga *Animal Defenders* beberapa kali kesulitan dalam pendanaan. Tantangan utama selain kesulitan di pendanaan adalah tingginya jumlah hewan yang terlantar serta keterbatasan staff maupun relawan, kurangnya informasi dan stigma dari masyarakat juga menghambat proses penyelamatan hewan terlantar (Hasil Wawancara, 2025).

b. Observasi

Observasi ini dilakukan secara tidak langsung melalui video youtube yang di unggah oleh *Animal Defenders*, *shelter* ini berlokasi di daerah Parung, Jawa Barat. Pada bagian depan shelter ini terdapat pendopo yang berfungsi sebagai berintraksinya pengunjung maupun adopter dan juga untuk mengedukasi pengunjung yang datang. Shelter ini terbagi menjadi dua bagian, area depan dan area belakang yang berfungsi untuk membedakan hewan yang baru datang sesuai kondisi tubuh serta kemampuan mereka agar terhindar dari bahaya terutama penyakit yang tidak diinginkan. Terdapat kolam di area tengah yang saat ini hanya difungsikan sebagai

ternak ikan lele dan nila sebagai penambahan dana untuk pembangunan *shelter*. Pada area belakang terdapat saung dengan panjang sekitar 20m untuk tempat istirahat dan berlindung anjing hasil *rescue*, adapun hewan yang berada di area ini memiliki kondisi normal dan mempunyai peluang untuk dapat bertahan dengan lingkungan sekitar. Area saung yang memanjang ini setiap malam atau waktu tertentu akan diberikan karpet agar anjing-anjing tidak kedinginan serta meminimalisir resiko kembang pada anjing tersebut. Terdapat rumah kucing yang dibangun tepat di samping saung panjang, area rumah kucing tersebut memiliki area *indoor* yang berfungsi untuk memisahkan kucing yang berkebutuhan khusus dan area *outdoor* untuk kucing yang normal. Hewan-hewan di shelter tersebut dalam sehari bisa menghabiskan 40-45kg daging dan makanan kering. Jumlah staff pekerja yang ada di sana berjumlah enam sampai tujuh orang, satu staff mengerjakan lebih dari dua sampai tiga pekerjaan sekaligus. Dilihat dari jumlah hewan dengan staff yang bekerja, jelas terdapat perbedaan besar yang menyebabkan proses adopsi yang diharuskan melalui shelter dilanjut dengan wawancara dan kunjungan lokasi calon adopter menjadi tidak efisien. Melalui proses observasi tersebut beberapa hewan dengan berkebutuhan khusus sulit untuk menerima calon adopter, hewan-hewan yang memiliki kekurangan dalam hal fisik menjadi hambatan yang besar dalam menarik calon adopter. Sistem adopsi saat ini yang digunakan oleh *Animal Defenders* berupa form *taplink.cc* yang berupa pengisian yang terhubung dengan *official social media Animal Defenders*, di dalamnya berisi formulir adopsi, *order* untuk *grooming*, penjualan mercendise, pendaftaran untuk mengadopsi dan laporan *animal abuse*.

### 3. Studi Literatur

#### 1. Literatur Jurnal

Tabel 2. 1 Studi Literatur jurnal

Judul	Penulis	Tahun	Keterangan
MYANIMACH – Aplikasi Mobile Untuk Membantu Binatang Yang Diabaikan	Nurfitriyani et al.	2019	Membuat platform khusus adopsi hewan terlantar melalui aplikasi mobile bernama myAnimach.
Analisis Preferensi User Interface untuk Adopsi Hewan Terlantar	Hanifah Nur Athifah	2023	Penelitian yang menggunakan metode User Centered Design untuk menentukan fitur dan media untuk kebutuhan adopsi hewan agar dapat membantu proses adopsi.
Penerapan Metode Design thinking pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer	Ar Razi et al.	2018	Perancangan aplikasi mobile UI/UX dengan menggunakan design thinking.
E-dopt: A Mobile Application for Pet Adoption in Indonesia	Santy et al.	2018	Perancangan aplikasi mobile E-dopt untuk mendorong lebih banyak aplikasi adopt mobile di Indonesia.

## 2. Artikel

- a. Kompasiana merilis artikel tentang anjing terlantar yang merupakan masalah sosial yang harus diselesaikan. Anjing terlantar dapat menjadi sumber penyebaran penyakit dikarenakan mereka mencari makan di tempat sampah dan tempat tidak layak lainnya yang memakan makanan tercemar yang dapat menjadi penyakit lalu berpotensi menyebarkan penyakit ke hewan lain maupun manusia. Selain itu, anjing terlantar rentan kali menjadi sasaran kekerasan dan penyiksaan oleh manusia tak bertanggung jawab. Untuk mengatasi masalah anjing terlantar, diperlukan kerjasama masyarakat melalui meningkatkan kesadaran dan pengadopsian hewan terlantar (Lewisa, 2023).
- b. Abdulkarim et al. (2021) mengatakan, keberadaan hewan terlantar membuat masyarakat terbagi dalam dua pendapat: masyarakat yang tidak keberatan dengan keberadaan hewan terlantar, dan masyarakat yang membenci keberadaan hewan terlantar. Hal ini menyebabkan debat tak henti dalam komunitas yang berkaitan dengan perawatan hewan-hewan terlantar tersebut. Hewan terlantar umumnya hidup independen dengan reproduksi tidak terkontrol yang menyebabkan populasi berlebihan. Hewan terlantar juga diketahui menyebabkan keributan dan memburu peliharaan dan unggas sebagai sumber makanan.
- c. Artikel yang ditulis oleh Irpan (2024) di situs web RRI (Radio Republik Indonesia), membahas tentang meningkatnya hewan terlantar dan pentingnya menyadarkan masyarakat akan nasib hewan-hewan terlantar yang kurang beruntung. Ketua PDHI Sumsel, Jafrizal, mengungkapkan bahwa masalah utama dari meningkatnya hewan terlantar adalah karena kurangnya fasilitas penampungan yang layak dengan minimnya dukungan dari masyarakat serta mengatakan bahwa adopsi hewan adalah salah satu langkah besar yang dapat

menyelamatkan nyawa dan memberikan kehidupan baru. Dari beberapa data organisasi penyelamat hewan, jumlah hewan terlantar di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Hal ini dikarenakan oknum masyarakat yang tidak bertanggung jawab, penelantaran, dan kurangnya pemahaman akan pentingnya sterilisasi (Irpan, 2024).

## **6. Kesimpulan Hasil Analisis**

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan studi literatur, analisis data dilakukan menggunakan pendekatan Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dari reduksi data, diketahui bahwa Animal Defenders adalah organisasi penyelamat hewan yang berdiri sejak 2011 dengan fokus pada prinsip 3R (Rescue, Rehabilitation, Re-home). Organisasi ini menghadapi tantangan utama berupa keterbatasan dana, jumlah staf yang sedikit, serta stigma masyarakat terhadap hewan terlantar. Dari observasi shelter, ditemukan bahwa sistem kerja dan proses adopsi masih manual dan kurang efisien, sementara beban kerja staf sangat tinggi. Penyajian data menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan akan suatu system yang efektif seperti aplikasi digital yang dapat mempermudah proses adopsi, edukasi, serta penggalangan dana.

Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan solusi aplikasi mobile untuk mendukung efisiensi operasional dan meningkatkan kesadaran masyarakat. Solusi yang ditawarkan adalah perancangan aplikasi mobile "Animal Defenders" dengan fitur utama seperti adopsi, pelaporan animal abuse, hewan hilang, donasi online, edukasi hewan, dan perekrutan relawan. Aplikasi ini akan dirancang dengan pendekatan desain komunikasi visual yang ramah, komunikatif, dan mudah diakses. Melalui aplikasi ini, diharapkan proses adopsi menjadi lebih cepat, donasi lebih terarah, dan pesan kemanusiaan terhadap hewan terlantar dapat tersampaikan secara lebih luas dan efektif.

## **7. Pemecahan Masalah**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh Animal Defenders adalah dengan mengembangkan aplikasi mobile yang dapat meningkatkan efisiensi operasional serta memperluas jangkauan edukasi dan penggalangan dana. Keterbatasan dana dan tenaga kerja dapat diatasi dengan adanya sistem digital yang mempermudah proses adopsi, pelaporan kekerasan terhadap hewan, serta memfasilitasi donasi dan penjualan produk secara daring. Aplikasi ini akan menggantikan sistem manual yang saat ini digunakan, memungkinkan proses adopsi dilakukan lebih cepat dan efisien tanpa perlu prosedur wawancara serta kunjungan yang memakan waktu lama. Selain itu, aplikasi ini juga akan menyediakan fitur edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kesejahteraan hewan, yang dapat membantu mengurangi stigma terhadap hewan terlantar. Dengan desain yang mudah diakses, aplikasi ini diharapkan dapat menarik lebih banyak pengunjung dan relawan yang mendukung kegiatan Animal Defenders. Ini akan membantu organisasi untuk berkembang, melaksanakan misinya lebih efektif, serta meningkatkan pelayanan bagi hewan yang diselamatkan.