

LAMPIRAN

Wawancara dengan salah satu staff Shelter Animal Defenders.

Peneliti: Selamat sore ka Tiffany

Ka Tiffany: Hallo selamat siang juga Jawza.

Peneliti: Terima kasih sudah meluangkan waktunya ka. Saya mau bertanya seputar animal defenders, karena saya sedang mengerjakan tugas akhir yang berkaitan dengan isu kesejahteraan hewan terlantar dan tingginya populasi hewan terlantar di Indonesia.

Ka Tiffany: Wah boleh yah, silahkan Jawza mau menanyakan apa?

Peneliti: Pertanyaan pertama, Kapan Animal Defenders didirikan dan apa alasan dibalik pembentukannya saat itu?

Ka Tiffany: Animal Defenders didirikan tahun 2011. Organisasi ini terbentuk karena adanya keprihatinan terhadap meningkatnya jumlah hewan terlantar saat itu, ditambah dengan kurangnya kesadaran masyarakat yang berpengaruh pada minimnya perlindungan yang berpihak terhadap hak-hak kesejahteraan hewan terlantar. Jadi kami merasa perlu membentuk wadah yang bisa memberikan perlindungan dan perawatan pada hewan terlantar.

Peneliti: Kalau untuk visi dan misinya sendiri seperti apa, dan bagaimana itu diterapkan dalam program-program Animal Defenders?

Ka Tiffany: Visi kami itu untuk menumbuhkan pandangan yang lebih humanis terhadap hewan terlantar. Untuk misinya kami mewujudkan lewat prinsip 3R: *Resque*, *Rehabilitation*, *Re-home*. Jadi kami menyelamatkan hewan terlantar, merawat mereka sampai pulih dan mencari rumah baru untuk mereka. Selain itu kami juga rutin memberikan edukasi kepada masyarakat, seperti melalui media sosial, dan kegiatan lingkungan seperti Tnr.

Peneliti: Untuk mendukung kegiatan itu semua, bagaimana sistem pendanaan Animal Defenders berjalan dan dari mana saja sumber dananya?

Ka Tiffany: Sebagian besar dana kami berasal dari donasi individu, baik secara langsung atau melalui sosial media. Kami juga menjalin kemitraan dengan beberapa Perusahaan. Selain itu kami mencoba membangun pendanaan sendiri lewat usaha seperti *grooming* hewan dan penjualan *merchandise*. Tapi ini semua belum mencukupi pendanaan yang kita butuhkan, apalagi untuk biaya medis hewan yang cukup tinggi.

Peneliti: baik. Kalau boleh tau apa saja tantangan utama yang biasanya dihadapi Animal Defenders dalam kegiatan penyelamatan atau adopsi?

Ka Tiffany: Tantangan terbesarnya ada di sumber daya. Jumlah hewan yang perlu diselamatkan sangat banyak, sementara kami punya keterbatasan dari sisi staf dan relawan. Selain itu, dana yang ada sering kali tidak cukup, terutama ketika ada hewan yang butuh perawatan intensif. Tantangan lainnya datang dari kurangnya edukasi masyarakat. Masih banyak orang yang ragu untuk mengadopsi hewan rescue ketidaktahuan mereka tentang kondisi hewan tersebut.

Peneliti: Saya paham, karena saya sedang merancang aplikasi Animal Defenders, saya ingin bertanya kalau dari segi visual seperti logo dan pemilihan warna, ada harapan khusus dari organisasi?

Ka Tiffany: Kalau dari kami, yang bisa mewakili semangat penyelamatan dan kasih sayang tentu akan sangat baik. Kami berharap tampilan aplikasinya bisa mencerminkan nilai-nilai yang kami bawa seperti kepedulian, kehangatan, dan rasa aman bagi pengguna maupun hewan yang dibantu.

Peneliti: Baik, itu akan jadi catatan penting untuk saya dalam perancangan desainnya. Terima kasih banyak atas jawabannya. Kalau nanti saya masih perlu data tambahan boleh saya hubungi lagi?

Ka Tiffany: Iya sama-sama yaa, boleh hubungi saya kapan saja. Sukses untuk skripsinya yaa.

Lampiran 1 Wawancara dengan staff Animal Defenders





UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413
Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (<mailto:info@upj.ac.id>) / Telepon : 021 - 7455555

REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN

Judul Proposal : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile "DC Adopt" Untuk Adopsi Hewan Terlantar Melalui Shelter

Sesi / Bahasan : ke-1 / Perbaiki Reaserch gapnya

Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Pembimbing

Kamis, 3 Juli 2025, 16:10:19

Bab 2 harus menyajikan kajian literatur yang komprehensif dan relevan dengan fokus penelitian Anda. Pastikan untuk mengulas teori-teori dasar terkait UI/UX khususnya dalam konteks aplikasi mobile, termasuk prinsip-prinsip usability, user-centered design, dan best practices dalam pengembangan aplikasi adopsi atau layanan sosial. Selain itu, tinjauan pustaka perlu memasukkan studi-studi terkait aplikasi serupa, baik yang berfokus pada adopsi hewan atau platform shelter, untuk memberikan gambaran tren dan solusi yang sudah ada. Jangan lupa memasukkan kajian tentang perilaku pengguna dalam konteks adopsi hewan, serta aspek sosial dan emosional yang memengaruhi pengalaman pengguna. Dengan kajian literatur yang kuat, Bab 2 akan menjadi landasan teoretis yang kokoh untuk mendukung metodologi dan proses perancangan pada bab berikutnya.

Sesi / Bahasan : ke-2 / Landasan Teori dan Reaserch Gap

Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Kamis, 3 Juli 2025, 16:10:41

Selain membahas teori dan studi kasus, penting juga untuk menguraikan secara spesifik elemen-elemen UI/UX yang relevan dengan aplikasi ini, seperti desain antarmuka yang responsif, navigasi yang mudah, penggunaan warna dan ikon yang komunikatif, serta fitur-fitur interaktif yang mempermudah proses adopsi. Kajian mengenai teknologi yang mendukung pengembangan aplikasi mobile juga perlu disertakan, misalnya platform pengembangan, framework UI, dan aspek keamanan data pengguna. Pastikan sumber-sumber yang Anda gunakan adalah referensi terpercaya dan terbaru, sehingga kerangka teori yang dibangun benar-benar relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna saat ini. Dengan pendekatan ini, Bab 2 akan memberikan gambaran lengkap yang memadai untuk mendasari desain dan implementasi aplikasi Anda.

Sesi / Bahasan : ke-3 / Perbaikan rumusan masalah dan sumber - sumber.

Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Kamis, 3 Juli 2025, 16:13:27

Selain membahas teori dan studi kasus, penting juga untuk menguraikan secara spesifik elemen-elemen UI/UX yang relevan dengan aplikasi ini, seperti desain antarmuka yang responsif, navigasi yang mudah, penggunaan warna dan ikon yang komunikatif, serta fitur-fitur interaktif yang mempermudah proses adopsi. Kajian mengenai teknologi yang mendukung pengembangan aplikasi mobile juga perlu disertakan, misalnya platform pengembangan, framework UI, dan aspek keamanan data pengguna. Pastikan sumber-sumber yang Anda gunakan adalah referensi terpercaya dan terbaru, sehingga kerangka teori yang dibangun benar-benar relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna saat ini. Dengan pendekatan ini, Bab 2 akan memberikan gambaran lengkap yang memadai untuk mendasari desain dan implementasi aplikasi Anda.

Sesi / Bahasan : ke-4 / Perbaikan tinjauan pustaka lalu teori utama dan pendukung.

Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Kamis, 3 Juli 2025, 16:14:26

Pada Bab 1, tujuan dan manfaat penelitian perlu dirumuskan secara jelas dan spesifik. Tujuan harus mencerminkan apa yang ingin dicapai melalui perancangan desain UI/UX aplikasi ini, seperti meningkatkan kemudahan proses adopsi hewan atau meningkatkan interaksi pengguna dengan shelter. Manfaat harus menggambarkan dampak positif yang diharapkan, baik untuk pengguna, shelter, maupun komunitas yang peduli terhadap hewan terlantar. Formulasi yang tepat akan memberikan arah yang jelas bagi keseluruhan penelitian.

Di Bab 2, kajian literatur harus menekankan pada research gap, yaitu celah atau kekurangan dari studi atau aplikasi yang sudah ada terkait adopsi hewan dan desain UI/UX-nya. Identifikasi gap ini penting agar penelitian Anda dapat memberikan kontribusi yang orisinal dan relevan. Pastikan juga

menguraikan teori dasar, hasil studi terdahulu, dan konteks penggunaan aplikasi sejenis, sehingga pembaca dapat memahami latar belakang dan urgensi penelitian.

Untuk Bab 3, metode penelitian perlu dijelaskan secara rinci, termasuk pendekatan yang digunakan (kualitatif, kuantitatif, atau campuran), teknik pengumpulan data (wawancara, survei, observasi), serta tahapan perancangan UI/UX seperti pembuatan wireframe, prototipe, dan pengujian usability. Penjelasan metode harus menunjukkan bagaimana proses penelitian dan pengembangan aplikasi dilakukan secara sistematis dan terukur, sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Sesi / Bahasan : ke-5 / Tambahkan reaserch gap pada tinjauan pustaka dan pembahasan tentang analisis data.

Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Kamis, 3 Juli 2025, 16:15:06

Pembahasan Bab 2 harus menekankan teori-teori utama yang menjadi landasan dalam penelitian dan perancangan aplikasi Anda. Fokuskan pada teori UI/UX, seperti prinsip-prinsip usability, user-centered design, interaction design, dan accessibility, yang akan membimbing proses pengembangan antarmuka dan pengalaman pengguna. Selain itu, sertakan juga teori terkait desain aplikasi mobile, seperti responsive design dan mobile-first approach, yang penting untuk memastikan aplikasi dapat berjalan optimal di berbagai perangkat. Jika relevan, tambahkan teori tentang perilaku pengguna dalam konteks adopsi atau interaksi digital dengan shelter hewan untuk memperkuat pemahaman aspek sosial dan emosional yang memengaruhi desain. Pastikan teori-teori utama ini dijelaskan dengan mendalam dan disertai referensi yang kredibel agar dapat menjadi fondasi kuat dalam mendukung metodologi dan implementasi desain pada bab selanjutnya.

Sesi / Bahasan : ke-6 / Progres Bab 4

Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Kamis, 3 Juli 2025, 16:16:26

Bab IV harus menyajikan hasil perancangan secara rinci dan terstruktur, menggambarkan bagaimana konsep dan teori yang telah dibahas di bab sebelumnya diterapkan dalam bentuk nyata. Jelaskan setiap komponen desain UI/UX yang Anda kembangkan, mulai dari wireframe, mockup, hingga prototype aplikasi. Paparkan pula alasan pemilihan elemen visual seperti warna, tipografi, ikonografi, serta tata letak yang mendukung kemudahan penggunaan dan estetika. Sertakan gambaran alur interaksi pengguna, fitur-fitur utama aplikasi, serta bagaimana desain tersebut mengakomodasi kebutuhan pengguna dan shelter hewan. Jika ada, lampirkan hasil pengujian usability atau feedback awal dari pengguna untuk menunjukkan validasi desain Anda. Penyajian yang jelas dan detail pada Bab IV akan memperkuat kualitas skripsi serta memperlihatkan profesionalisme dalam proses perancangan.

Sesi / Bahasan : ke-7 / Progres UI/UX

Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Kamis, 3 Juli 2025, 16:17:47

Rumusan masalah harus dirumuskan dengan jelas dan spesifik untuk mengarahkan fokus penelitian Anda. Dalam konteks merancang website mobile yang efektif, penting untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang ingin diselesaikan, seperti kendala pengguna dalam navigasi, keterbatasan tampilan pada perangkat mobile, atau kurangnya fitur yang memudahkan interaksi. Rumusan masalah harus mencakup aspek apa saja yang menjadi tolok ukur efektivitas misalnya kemudahan penggunaan, kecepatan akses, responsivitas desain, dan kepuasan pengguna. Dengan rumusan masalah yang terfokus seperti ini, Anda dapat mengembangkan metode penelitian dan solusi desain yang tepat sasaran serta relevan dengan kebutuhan pengguna. Pastikan rumusan masalah Anda juga mencerminkan gap yang ditemukan dalam studi literatur sehingga kontribusi penelitian Anda menjadi jelas.

Sesi / Bahasan : ke-8 / Progres bab 4 dan wareframe

Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Kamis, 3 Juli 2025, 16:21:19

Analisis SWOT di Bab IV harus dilakukan secara mendalam untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang berhubungan dengan perancangan aplikasi Anda. Jelaskan secara jelas aspek-aspek internal seperti keunggulan desain, fitur unik, dan potensi inovasi yang menjadi kekuatan, serta tantangan atau keterbatasan yang perlu diperbaiki sebagai kelemahan. Pada sisi eksternal, uraikan peluang pasar, tren teknologi, atau dukungan komunitas yang dapat dimanfaatkan, serta risiko atau hambatan yang mungkin muncul dari kompetitor atau faktor lingkungan lain. Analisis ini akan membantu merumuskan strategi pengembangan yang realistis dan efektif, sekaligus memberikan gambaran menyeluruh tentang kondisi saat ini dan masa depan aplikasi. Pastikan analisis SWOT ini terintegrasi dengan bagian lain di Bab IV sehingga menjadi bagian yang memperkuat keseluruhan hasil perancangan.

Sesi / Bahasan : ke-9 / Progres Wireframe
Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Kamis, 3 Juli 2025, 16:22:01

Penjelasan mengenai proses perancangan UI/UX di Bab IV saat ini perlu diperkuat dengan uraian yang lebih mendalam dan sistematis. Proses tersebut harus menggambarkan langkah-langkah konkret mulai dari riset pengguna, pembuatan persona, wireframing, prototyping, hingga evaluasi dan iterasi desain. Jelaskan bagaimana setiap tahapan tersebut saling terkait dan mendukung pencapaian tujuan aplikasi. Selain itu, perlu ditambahkan justifikasi atas pilihan desain yang dibuat berdasarkan data dan feedback dari pengguna atau literatur yang relevan. Dokumentasi proses secara rinci akan menunjukkan bahwa perancangan dilakukan dengan metode yang terstruktur dan berbasis kebutuhan nyata pengguna, bukan hanya berdasarkan asumsi. Dengan perbaikan ini, Bab IV akan menjadi lebih kuat dan mampu meyakinkan pembaca mengenai kualitas proses desain yang Anda jalankan.

Sesi / Bahasan : ke-10 / Progres keseluruhan bab 4
Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Kamis, 3 Juli 2025, 16:22:44

Penjelasan tentang proses pengenalan UI/UX aplikasi kepada masyarakat pengguna, khususnya mereka yang tertarik mengadopsi hewan, perlu diperinci secara jelas di Bab IV. Uraikan bagaimana strategi komunikasi dan edukasi dilakukan untuk memperkenalkan fitur-fitur aplikasi secara efektif, termasuk pendekatan yang digunakan untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman pengguna baru. Jika ada, tambahkan metode pengujian atau sosialisasi yang dilakukan, seperti demo aplikasi, survey, atau feedback pengguna awal yang membantu meningkatkan kualitas UI/UX. Fokus pada bagaimana desain antarmuka dan pengalaman pengguna dirancang agar ramah, intuitif, dan mampu membangun kepercayaan masyarakat terhadap proses adopsi hewan melalui aplikasi ini. Penjelasan yang komprehensif akan menunjukkan bahwa aspek sosial dan interaksi pengguna menjadi perhatian utama dalam perancangan aplikasi.

Sesi / Bahasan : ke-11 / perbaikan desainnya
Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-12 / perbaikan kesimpulan dan saran.
Mahasiswa : 2021061058 - JAWZA HUMAIRABUDHNYA **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Kamis, 3 Juli 2025, 16:23:36

Penulisan bagian kesimpulan dan saran di Bab IV harus mampu merangkum hasil utama dari proses perancangan dengan jelas dan padat, menyoroti pencapaian serta kontribusi desain UI/UX yang telah Anda kembangkan. Kesimpulan sebaiknya merefleksikan bagaimana tujuan penelitian telah terpenuhi dan permasalahan yang ada berhasil diatasi. Saran yang diberikan harus bersifat konstruktif dan realistis, baik untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut maupun untuk penelitian di masa depan. Selain itu, persiapan pameran tugas akhir perlu direncanakan secara matang, mulai dari penyusunan materi presentasi, media pendukung seperti poster atau booklet, hingga tata letak ruang pameran agar karya Anda dapat dipresentasikan secara profesional dan menarik perhatian pengunjung. Pastikan juga kesiapan Anda dalam menjelaskan proses perancangan dan menjawab pertanyaan terkait karya selama pameran. Perencanaan yang matang akan menunjang keberhasilan pameran sekaligus memberikan kesan positif terhadap karya dan proses belajar Anda.

Ditulis oleh: JAWZA HUMAIRABUDHNYA, pada 24 Jul 2025 00:22:00 WIB | my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/6808