



5.71%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 10:38 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.12%

● CHANGED TEXT
5.59%

Report #27546671

31 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Permasalahan hewan terlantar merupakan isu yang terus berkembang di Indonesia. Setiap tahun, jumlah hewan seperti kucing dan anjing yang hidup tanpa pemilik di jalanan semakin meningkat. Hewan-hewan tersebut mengalami berbagai risiko seperti kelaparan, penyakit, hingga kecelakaan. Salah satu penyebab utama meningkatnya jumlah hewan terlantar adalah perilaku pemilik yang tidak bertanggung jawab dan persembahkan hewan yang tidak dikendalikan ap. Sayangnya, kesadaran masyarakat untuk mengadopsi hewan terlantar masih tergolong rendah. Menurut data dari APEKSI (Asosiasi Pemerintah Kota Seluruh Indonesia), populasi kucing liar di berbagai daerah cukup tinggi. Bahkan sempat terjadi kasus penembakan kucing liar oleh oknum aparat di kota Bandung karena dianggap mengganggu kebersihan lingkungan. Kejadian tersebut menuai protes dari banyak masyarakat, khususnya pecinta hewan. Selain itu, kementerian Pertanian Republik Indonesia bersama sejumlah LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat) kesejahteraan hewan memperkirakan populasi anjing dan kucing liar di Indonesia telah mencapai ratusan ribu ekor. Di Bali saja, diperkirakan terdapat sekitar 400.000 anjing liar, sebagian di antaranya membawa risiko penularan rabies. Berbagai cara dan upaya telah dilakukan untuk mengendalikan populasi hewan liar, salah satunya melalui program TNR (Trap Neuter Return) yang diterapkan oleh

REPORT #27546671

komunitas dan organisasi non profit di sejumlah (Kalbu, 2024) (Yusuf Aprianto, 2024) (Lourence, 2022) (Pranyoto S, 2019) kota besar . Namun, karena keterbatasan biaya dan sumber daya, program ini belum dapat diterapkan secara luas. Solusi alternatif yang dapat dilakukan oleh masyarakat adalah mengadopsi hewan melalui shelter . Sangat disayangkan bahwa proses adopsi di shelter masih belum berjalan optimal. Beberapa orang masih memiliki pandangan negatif terhadap hewan dari shelter , terutama karena kurangnya informasi dan adanya persepsi tertentu. Keterbatasan fasilitas serta sumber daya manusia di shelter juga menjadi hambatan dalam memperkenalkan hewan-hewan yang tersedia untuk diadopsi kepada masyarakat. Meskipun saat ini sejumlah shelter termasuk Animal Defenders, telah memanfaatkan media sosial sebagai sarana informasi, tingkat aksesibilitas serta komunikasi yang terjalin antara shelter dan masyarakat masih belum maksimal. Oleh karena itu peneliti akan merancang sebuah aplikasi berbasis mobile yang dirancang khusus untuk memudahkan proses adopsi hewan terlantar. Aplikasi mobile dipilih karena berdasarkan kemudahan dalam mengakses untuk masyarakat, aplikasi mobile dapat digunakan dengan perangkat smartphone yang dimiliki hampir semua masyarakat. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga dirancang dengan tampilan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang menarik dan

mudah digunakan. Harapannya, desain yang user friendly dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat dalam mengadopsi hewan dan mempermudah shelter dalam mengelola proses adopsi. Penelitian ini merancang UI/UX aplikasi untuk shelter Animal Defenders, sebuah organisasi yang aktif menyelamatkan dan merawat hewan terlantar. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah proses pencarian, pemilihan, dan adopsi hewan, sekaligus meningkatkan kesadaran publik tentang pentingnya perlindungan terhadap hewan. Untuk menarik perhatian pengguna, aplikasi akan menggunakan konsep visual komik strip yang dapat (Hanindia, 2022) memperjelas penyampaian emosi dan pesan dari cerita sebagai penggambaran kisah hewan-hewan terlantar sebelum diselamatkan. Konsep komik strip ini terinspirasi dari platform digital seperti Webtoon, yang populer disemua kalangan. Penggunaan cerita bergambar ini diharapkan dapat membangkitkan empati dan minat adopsi bagi masyarakat. Perancangan UI/UX aplikasi ini akan difokuskan khusus wilayah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi) mengingat tingginya jumlah hewan terlantar di area sekitar serta jangkauan area shelter Animal Defenders di wilayah tersebut. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini dapat memberikan dampak positif yang nyata dalam meningkatkan kualitas hidup hewan-hewan terlantar. 16 1.2 Identifikasi Masalah & Rumusan Masalah 1.2 16 19 1 Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, berikut adalah identifikasi masalah terkait adopsi hewan terlantar di Indonesia: 1. Banyak hewan terlantar berkeliaran di jalanan yang beresiko mengalami kelaparan, penyakit, dan kecelakaan. 2. Animal Defenders menghadapi berbagai kendala dalam mempromosikan hewan yang akan diadopsi, dikarenakan terbatasnya fasilitas dan sumber daya. 3. Keterbatasan informasi tentang hewan yang tersedia untuk diadopsi menghambat bagi calon adopter dalam mengambil keputusan. 4. Kurangnya aplikasi mobile adopsi hewan dengan desain yang menarik dan mudah untuk digunakan di Indonesia. 1.2.2 Rumusan Masalah 1. Apa pesan yang akan disampaikan melalui aplikasi agar

dapat membangun kesadaran dan empati masyarakat terhadap adopsi hewan terlantar? 2. Bagaimana merancang desain visual yang baik dan efektif untuk dapat menarik minat calon adopter? 3. Bagaimana cara agar aplikasi ini akan dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mendukung proses adopsi? 1.3 Tujuan Tugas Akhir 1. Menentukan jenis pesan dan konten visual yang tepat untuk disampaikan agar meningkatkan minat dan empati untuk mengadopsi. 2. Merancang aplikasi dengan desain visual melalui layout, warna dan ilustrasi yang sesuai untuk menyentuh sisi emosional calon adopter. 3. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi "Animal Defenders" sebagai solusi yang mempermudah proses adopsi hewan terlantar dan dapat digunakan masyarakat secara lebih praktis dan terarah di era digital. 1.4 Manfaat Tugas Akhir Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis 1. Diharapkan bisa meningkatkan kualitas hidup hewan terlantar dengan memperbaiki kondisi hewan tersebut melalui peningkatan angka adopsi, mengurangi jumlah hewan yang hidup di jalanan ataupun di shelter. 2. Memberikan kontribusi terhadap inovasi teknologi dalam bidang perlindungan hewan, menjadi contoh bagi peneliti serupa di masa depan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang sesuai dalam meningkatkan adopsi hewan di Indonesia, sekaligus memberikan manfaat luas bagi masyarakat dan hewan terlantar.

1.4.2 Manfaat Praktis 1. Meningkatnya angka adopsi hewan hewan terlantar dengan adanya aplikasi mobile. 21 2. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya adopsi hewan dan tanggung jawab pemilik hewan melalui aplikasi yang berfungsi sebagai media edukasi. 3. Memudahkan shelter hewan dalam proses promosi dan adopsi, sehingga pekerja shelter dapat mengalokasikan sumber daya dengan lebih efektif. 1.4.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya Diharapkan hasil perancangan ini mampu membuat Universitas Pembangunan Jaya semakin dikenal sebagai lembaga yang peduli terhadap isu sosial dan lingkungan sekitar. Meningkatkan potensi Universitas Pembangunan Jaya untuk dapat bekerja

sama dan menjalin kemitraan dengan berbagai organisasi sosial atau lembaga setempat yang dapat membuat dampak positif bagi lingkungan dan masyarakat. Mendukung Universitas Pembangunan Jaya menerima apresiasi atas mahasiswa yang berprestasi. 1.4.4 Bagi Peneliti Peneliti berharap agar perancangan ini dapat meningkatkan skill di bidang desain UI/UX dan lainnya. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat membuat peneliti menjadi orang yang lebih baik dan peduli lingkungan melalui problem-solving dan berpikir kritis yang sudah dilalui. Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi salah satu proyek untuk portofolio yang bagus dan menjadikan peneliti mampu beradaptasi dengan mengembangkan sifat disiplin dalam dunia kerja selanjutnya. 1.4.5 Bagi Masyarakat Diharapkan perancangan ini dapat meningkatkan kualitas hidup banyak hewan terlantar dan meningkatkan kesadaran lebih pada masyarakat akan kesejahteraan hewan terlantar. Peneliti juga mengharapkan agar masyarakat semakin peduli oleh isu sosial dan membuat tindakan untuk menangani masalah hewan terlantar dan lainnya. 1.5 Sistematika Perancangan 1. Bab 1: Pendahuluan Bab ini merupakan pengantar untuk memperkenalkan gambaran umum mengenai topik penelitian. Bab pertama ini bertujuan untuk memberikan konteks dan alasan mengapa penelitian ini dilakukan. Di dalamnya menjelaskan urgensi hewan terlantar di Indonesia dan apa solusi yang harus dilakukan. a. Latar Belakang Berisi mengapa penelitian ini perlu dilakukan berdasarkan urgensi yang dijelaskan dan apa yang akan menjadi solusi. Menjelaskan pentingnya untuk mengadopsi hewan liar melalui aplikasi mobile yang menjadi solusi. b. Identifikasi Masalah & Rumusan Masalah Mengidentifikasi masalah utama dan menyusun pertanyaan berdasarkan urgensi dan solusi di latar belakang. Menguraikan masalahnya dan merumuskan pertanyaan berdasarkan urgensinya. c. Tujuan Penelitian Menjelaskan tujuan dari penelitian ini, menjawab rumusan masalah sebelumnya. d. Manfaat Penelitian Menjelaskan manfaat dari penelitian ini, apa manfaat yang didapatkan untuk universitas, peneliti, dan masyarakat. e. Sistematika Penelitian

Memberikan gambaran tentang urutan bab dan sub bab dalam penelitian ini.

2. Bab 2: Data dan Literatur Bab ini akan menjelaskan berbagai data dan literatur yang sesuai dengan penelitian. Data ini berguna untuk mendukung proses desain.

a. Tinjauan Pustaka Pada sub bab ini akan menjelaskan berbagai data penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini. Bersumber dari jurnal maupun artikel.

b. Tinjauan Teori Pada tinjauan teori akan membahas berbagai teori yang digunakan untuk dapat mendukung penelitian ini.

c. Kerangka Berpikir Kerangka berpikir menjelaskan cara teori dan data diterapkan untuk merancang aplikasi Animal Defenders sebagai solusi adopsi hewan terlantar. Aplikasi ini membantu mempercepat proses adopsi agar lebih praktis efektif dan tepat sasaran.

3. Bab 3 : Metodologi Desain Bab ini membahas metode yang dipakai dalam merancang desain UI/UX pada aplikasi "Animal Defenders". Metode ini meliputi tahapan perencanaan yang terstruktur dan proses analisis data yang digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan desain.

a. Sistematisa<Perancangan Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pendekatan ini membantu perancang memahami kebutuhan pengguna, merumuskan masalah secara tepat, menciptakan ide-ide baru, membuat prototipe awal, dan melakukan pengujian agar solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dan mudah digunakan.

b. Metode<Pencarian<Data Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan pihak terkait, serta studi literatur dari buku, artikel ilmiah, dan referensi visual yang mendukung topik perancangan.

c. Teknik<Analisis<Data Analisis data menggunakan teori Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan. Tahapan ini membantu memilah informasi penting sehingga konsep visual yang dibuat bisa lebih terarah dan tepat sasaran.

d. Kesimpulan<Hasil Hasil analisis membantu memahami permasalahan utama, mengenali kebutuhan pengguna, serta menentukan gaya visual yang

cocok. Kesimpulan ini kemudian dijadikan acuan dalam menetapkan konsep desain dan strategi perancangan selanjutnya. e. Pemecahan<Masalah Permasalahan<yang<ditemukan<diatasi<melalui<pengembangan konsep visual yang dirancang secara bertahap, sehingga dapat menghasilkan solusi desain yang sesuai dan mendukung tujuan aplikasi. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Julianingsih Nurfitriyani dan timnya yang berjudul “MYANIMACH - Aplikasi Mobile Untuk Membantu Binatang Yang Diabaikan , berasal dari Fakultas School of Information Systems, Universitas Bina Nusantara, riset yang dilakukan pada tahun 2019 dan dipublikasikan dalam Jurnal Pengkajian dan Penerapan Teknik Informatika (Nurfitriyani et al., 2019).

Penelitian ini menjelaskan bahwa dengan menyediakan platform bagi pemilik hewan untuk menawarkan hewan yang akan diadopsi dan calon pengadopsi untuk berkomunikasi dengan lebih mudah. Salah satu solusi yaitu dengan merancang UI/UX, myAnimach berpotensi membantu mengurangi jumlah hewan terlantar. Dengan menggunakan aplikasi seluler sebagai media, calon pengadopsi dapat mengakses aplikasi ini dari perangkat seluler mereka di mana saja. Penelitian tersebut kemudian membuat desain grafis aplikasi myAnimach yang dapat memberikan layanan seperti mendaftarkan akun, memilih hewan untuk diadopsi, mengisi formulir adopsi, dan menyediakan artikel-artikel tentang hewan. Berikut layanan fitur-fitur yang ditampilkan: Kalau dalam penulisan ada bagian yang menggunakan numbering , agar terlihat rapi, format penulisannya bisa dilihat pada contoh berikut: 1. Register Account Pengguna harus melakukan login atau membuat akun terlebih dahulu . 2. Request Animal for Adoption Setelah login pengguna dapat melihat daftar hewan yang siap diadopsi, jika pengguna tertarik untuk mengadopsi hewan tersebut pengguna dapat bertanya lebih lanjut kepada pemilik hewan. 3. Publish Animal for Adoption Pengguna dapat menawarkan hewan peliharaan mereka untuk diadopsi dengan mengisi form. 4. Monitoring Adoption Process Jika pengguna telah lulus tes, maka tim myAnimach

dapat membuat form pengajuan monitor kondisi rumah pengguna. Pengguna yang bermasalah dapat di blacklist dari daftar. 5. Publish Article About Animal Pada menu artikel, pengguna dapat mencari hal-hal seputar hewan terkait. Aplikasi ini dapat menjadi solusi untuk memungkinkan adopter dapat menemukan hewan terlantar yang ingin diadopsi dengan lebih mudah. Aplikasi ini juga memungkinkan masyarakat yang ingin menawarkan hewan untuk diadopsi untuk mengunggah informasi ini dari perangkat seluler mereka dan membuat proses adopsi menjadi tidak terlalu membosankan. Untuk pengembangan di masa depan, forum untuk diskusi antar pengguna akan bermanfaat untuk sarana komunikasi yang lebih mudah. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti akan menambahkan fitur baru untuk melaporkan hewan peliharaan yang hilang. Karena tidak semua hewan terlantar ditinggalkan, beberapa dari mereka adalah hewan peliharaan yang hilang dan pemiliknya tidak dapat menemukannya Penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Nur Atifah dari Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya . Penelitian yang berjudul “Analisis preferensi User Interface untuk Adopsi (Akbar et al., 2019). (Athifah & Nadia, 2023) Hewan Terlantar . 4 Penelitian ini mengungkapkan bahwa para pengguna lebih memilih aplikasi ketimbang website untuk melakukan adopsi hewan, hal ini karena jumlah pengguna smartphone dan aplikasi lebih tinggi di Indonesia. 29 UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah dua konsep yang saling berkaitan dalam desain digital. UI fokus pada elemen visual dan antarmuka pengguna, seperti tombol, ikon, dan layout. 25 Sementara itu, UX lebih berkaitan dengan pengalaman pengguna secara keseluruhan, meliputi kenyamanan, kemudahan navigasi, dan kepuasan. 3 9 Keduanya sangat penting dalam menciptakan produk digital yang sukses, terutama aplikasi mobile dan website. Menurut penelitian oleh , penerapan desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna secara signifikan, mempengaruhi keputusan pembelian, dan memperpanjang waktu interaksi 2.2 Tinjauan Teori 1. Perkembangan UI/UX Perkembangan UI/UX dimulai di negara-negara maju seperti Amerika

Serikat dan Eropa pada awal 2000-an, ketika teknologi digital dan internet mulai berkembang pesat. Banyak perusahaan mulai sadar bahwa desain aplikasi dan situs web yang bagus penting agar pengguna merasa nyaman. Perusahaan besar seperti Apple, Google, dan Facebook mulai menerapkan desain yang simpel dan mudah digunakan. Apple, misalnya, terkenal dengan desain yang bersih dan sederhana, sementara Google fokus pada kecepatan dan kemudahan akses informasi. Seiring waktu, tren desain ini menyebar ke seluruh dunia, termasuk ke Indonesia. Dengan meningkatnya penggunaan smartphone dan internet di Indonesia, perusahaan lokal seperti Tokopedia, Bukalapak, dan Traveloka mulai Melvin Dewi Rosita & Firdaus, (2024) (Melvin Dewi Rosita & Firdaus, 2024) mengikuti prinsip desain yang sama. Mereka ingin aplikasi mereka tidak hanya terlihat bagus, tetapi juga mudah digunakan oleh banyak orang. Desainer Indonesia menyesuaikan desain dengan kebiasaan lokal, seperti menggunakan bahasa Indonesia, menyesuaikan aplikasi dengan kualitas jaringan internet yang bervariasi, dan menambahkan fitur yang berguna bagi pengguna di Indonesia. UI/UX juga sangat penting dalam bidang jasa, karena dapat mempengaruhi pengalaman pelanggan secara langsung. Dalam layanan seperti transportasi, perbankan, atau e-commerce, desain yang baik dapat membuat proses lebih mudah, cepat, dan menyenangkan bagi pengguna. Misalnya, di aplikasi Gojek atau Grab, desain yang jelas dan mudah dipahami membantu pengguna memesan layanan dengan cepat tanpa kebingungan. Begitu juga dengan aplikasi perbankan, jika desainnya rumit, pengguna bisa merasa frustrasi dan enggan menggunakannya. Sebaliknya, jika antarmukanya sederhana dan responsif, pengalaman pengguna akan lebih lancar, yang pada akhirnya meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan. Dalam bidang jasa, UI/UX yang baik tidak hanya mempermudah transaksi, tetapi juga membangun hubungan yang lebih baik antara perusahaan dan pelanggan, membuat pelanggan merasa dihargai dan nyaman menggunakan layanan tersebut. **1 8 2. Aplikasi Mobile Aplikasi mobile**

adalah perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan pada perangkat mobile seperti smartphone atau tablet. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti bermain game, berkomunikasi, mengedit foto, berbelanja, atau melakukan transaksi perbankan. **1 10** Pengguna dapat mengunduh aplikasi mobile melalui toko aplikasi seperti Google Play Store untuk Android atau App Store untuk iPhone. Aplikasi mobile dimulai pada akhir 1990-an ketika ponsel pertama kali mulai populer. Pada awalnya, ponsel hanya digunakan untuk telepon dan pesan teks. Pada tahun 2000-an, ponsel mulai berkembang dengan sistem operasi yang memungkinkan pengguna mengunduh aplikasi. Pada tahun 2007, Apple meluncurkan iPhone dengan sistem operasi iOS yang memungkinkan pengunduhan aplikasi melalui App Store. Ini menjadi titik awal bagi pertumbuhan pesat aplikasi mobile, karena para pengembang mulai membuat aplikasi khusus untuk iPhone dan perangkat lainnya. Beberapa tahun setelah itu, Google meluncurkan Google Play Store pada 2008 untuk perangkat Android, memberikan pengguna kesempatan untuk mengunduh berbagai aplikasi. Seiring waktu, aplikasi mobile terus berkembang dan kini digunakan untuk berbagai kebutuhan sehari-hari, mulai dari media sosial, belanja online, hingga layanan transportasi dan kesehatan. Kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin mudah membuat aplikasi mobile menjadi sangat penting dan digunakan oleh miliaran orang di seluruh dunia. Dengan meningkatnya penggunaan smartphone dan internet di Indonesia, perusahaan lokal seperti Tokopedia, Bukalapak, dan Traveloka mulai mengikuti prinsip desain yang sama. Mereka ingin aplikasi mereka tidak hanya terlihat bagus, tetapi juga mudah digunakan oleh banyak orang. Desainer Indonesia menyesuaikan desain dengan kebiasaan lokal, seperti menggunakan bahasa Indonesia, menyesuaikan aplikasi dengan kualitas jaringan internet yang bervariasi, dan menambahkan fitur yang berguna bagi pengguna di Indonesia. UI/UX juga sangat penting dalam bidang jasa, karena dapat mempengaruhi pengalaman pelanggan secara langsung. Dalam layanan seperti transportasi,

perbankan, atau e-commerce, desain yang baik dapat membuat proses lebih mudah, cepat, dan menyenangkan bagi pengguna. Misalnya, di aplikasi Gojek atau Grab, desain yang jelas dan mudah dipahami membantu pengguna memesan layanan dengan cepat tanpa kebingungan. Begitu juga dengan aplikasi perbankan, jika desainnya rumit, pengguna bisa merasa frustrasi dan enggan menggunakannya. Sebaliknya, jika antarmukanya sederhana dan responsif, pengalaman pengguna akan lebih lancar, yang pada akhirnya meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan. Dalam bidang jasa, UI/UX yang baik tidak hanya mempermudah transaksi, tetapi juga membangun hubungan yang lebih baik antara perusahaan dan pelanggan, membuat pelanggan merasa dihargai dan nyaman menggunakan layanan tersebut. **1 8** 3. Aplikasi Mobile Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan pada perangkat mobile seperti smartphone atau tablet. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti bermain game, berkomunikasi, mengedit foto, berbelanja, atau melakukan transaksi perbankan. **1 10** Pengguna dapat mengunduh aplikasi mobile melalui toko aplikasi seperti Google Play Store untuk Android atau App Store untuk iPhone. Aplikasi mobile dimulai pada akhir 1990-an ketika ponsel pertama kali mulai populer. Pada awalnya, ponsel hanya digunakan untuk telepon dan pesan teks. Pada tahun 2000-an, ponsel mulai berkembang dengan sistem operasi yang memungkinkan pengguna mengunduh aplikasi. Pada tahun 2007, Apple meluncurkan iPhone dengan sistem operasi iOS yang memungkinkan pengunduhan aplikasi melalui App Store. Ini menjadi titik awal bagi pertumbuhan pesat aplikasi mobile, karena para pengembang mulai membuat aplikasi khusus untuk iPhone dan perangkat lainnya. Beberapa tahun setelah itu, Google meluncurkan Google Play Store pada 2008 untuk perangkat Android, memberikan pengguna kesempatan untuk mengunduh berbagai aplikasi. Seiring waktu, aplikasi mobile terus berkembang dan kini digunakan untuk berbagai kebutuhan sehari-hari, mulai dari media sosial, belanja online, hingga layanan transportasi dan kesehatan.

Kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin mudah membuat aplikasi mobile menjadi sangat penting dan digunakan oleh miliaran orang di seluruh dunia. 4. Shelter Hewan Animal Defenders Indonesia adalah organisasi yang berdiri dengan tujuan melindungi hewan-hewan terlantar dan korban kekerasan. Organisasi ini awalnya dibentuk oleh sekelompok pecinta hewan yang prihatin terhadap banyaknya kasus penelantaran dan penyiksaan hewan di Indonesia. Sejak berdiri, Animal Defenders aktif melakukan penyelamatan, perawatan medis, rehabilitasi, hingga membantu proses adopsi hewan agar mendapatkan rumah baru yang layak. Mereka juga rutin mengedukasi masyarakat tentang pentingnya kesejahteraan hewan dan tanggung jawab saat memelihara hewan. Seiring berjalannya waktu, Animal Defenders semakin dikenal luas dan banyak mendapat dukungan dari berbagai pihak, baik individu maupun komunitas. **26** Namun, di balik popularitasnya, organisasi ini masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal keterbatasan sumber daya manusia. Jumlah staf yang terbatas membuat pekerjaan di lapangan sering kali menumpuk, mulai dari merawat hewan, mengurus administrasi, hingga melayani calon adopter. Banyaknya hewan yang perlu ditangani membuat staf harus bekerja ekstra keras setiap hari. Hal ini menyebabkan proses adopsi menjadi kurang maksimal dan memakan waktu yang cukup lama. Keterbatasan tenaga juga membuat mereka kesulitan mendata hewan secara detail dan memantau perkembangan adopsi secara menyeluruh. Untuk menjawab permasalahan tersebut, aplikasi yang akan diteliti dan dikembangkan hadir sebagai solusi inovatif. Aplikasi ini dirancang untuk membantu staf dalam mengelola data hewan, mempermudah proses pencocokan dengan calon adopter, dan mempercepat komunikasi. Dengan adanya sistem yang terintegrasi, beban kerja manual dapat berkurang sehingga staf bisa lebih fokus pada perawatan hewan. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan transparansi informasi kepada calon adopter dan masyarakat luas. Kehadiran aplikasi ini menjadi langkah nyata untuk mendukung visi Animal Defenders dalam menciptakan

proses adopsi yang lebih efektif, efisien, dan tepat sasaran. 2.2.1

Teori Utama Teori UI/UX berkaitan dengan pengembangan antarmuka

pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam desain digital. 3 18 UI (User Interface) berfokus pada desain visual dan elemen-elemen yang

memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem atau aplikasi, seperti tombol, ikon, tata letak, warna, dan tipografi. 3 Tujuan utama UI adalah

menciptakan antarmuka yang estetis, mudah digunakan, dan intuitif,

sehingga pengguna merasa nyaman dalam berinteraksi. 9 Sementara itu, UX (User Experience) mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan

aplikasi atau situs web, termasuk aspek kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan. UX

lebih luas dibandingkan UI, mencakup riset pengguna, struktur

informasi, alur interaksi, dan responsivitas, dengan fokus untuk

meningkatkan efisiensi serta kepuasan pengguna. Teori Gestalt dalam UI/

UX adalah desain yang didasarkan pada cara manusia secara alami

memproses dan memahami elemen visual sebagai suatu kesatuan yang

terorganisir (Kompas, 2022). Dalam merancang antarmuka digital seperti

aplikasi atau situs web, prinsip-prinsip Gestalt membantu desainer

menciptakan tampilan yang intuitif, mudah dinavigasi, dan estetis

dengan memanfaatkan kecenderungan otak manusia dalam mempersepsikan pola

dan struktur. Salah satu prinsip utama adalah proximity (keterdekatan),

di mana elemen yang berdekatan akan dipersepsikan sebagai satu

kelompok. Ini penting dalam tata letak seperti formulir, agar

pengguna secara instan memahami hubungan antara label dan kolom

input. Prinsip similarity (kesamaan) menyatakan bahwa elemen dengan

bentuk, warna, ukuran, atau gaya visual yang sama akan dipersepsikan

sebagai bagian dari kelompok yang sama, sehingga pengguna bisa dengan

cepat mengenali elemen yang memiliki fungsi serupa, seperti tombol

aksi yang konsisten di seluruh halaman. Prinsip continuity

(kontinuitas) menjelaskan bahwa mata pengguna cenderung mengikuti garis

atau pola visual yang mengalir, yang bisa diterapkan dalam desain

navigasi atau layout konten yang terstruktur rapi agar alur baca

menjadi alami. Prinsip closure (penutupan) mengacu pada kecenderungan otak untuk “melengkapi” bentuk yang tidak sempurna atau tidak lengkap sehingga tetap terbaca sebagai satu kesatuan, sering digunakan dalam desain ikon atau logo yang minimalis. Sementara itu, prinsip figure-ground (figur dan latar) membantu membedakan elemen penting dari latar belakangnya dengan menciptakan kontras yang jelas antara elemen utama dan area sekitarnya, seperti tombol CTA (call-to-action) yang menonjol. Prinsip lain yang juga krusial adalah common fate (nasib bersama), di mana elemen yang bergerak atau berubah bersamaan akan dianggap memiliki keterkaitan, seperti dropdown menu yang terbuka bersamaan dengan animasi pada tombol. Terakhir, prinsip symmetry and order (simetri dan keteraturan) mengungkapkan bahwa antarmuka yang simetris (Noufal, 2020). Salah satu pandangan yang sering diungkapkan oleh ahli UX, Don Norman, adalah bahwa “UX merupakan keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan produk, bukan hanya tampilan visual atau antarmukanya. Norman menekankan bahwa desain yang sukses tidak hanya mencakup elemen antarmuka yang menarik (UI), tetapi juga bagaimana aplikasi atau situs web dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan cara yang efisien dan menyenangkan, menciptakan pengalaman yang lancar dan memuaskan (Teras Academy, 2022).

2.2.2 Teori Pendukung 1. **22** Warna Warna merupakan elemen visual yang sangat penting karena memainkan peran besar dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif, menarik, dan bermakna. **24** Dalam desain, warna tidak hanya berfungsi untuk memperindah, tetapi juga sebagai alat untuk mempengaruhi persepsi, suasana hati, dan keputusan audiens. Teori warna Brewster memberikan kontribusi penting dalam desain melalui konsep-konsep dasar seperti pemisahan cahaya dan pencampuran warna. Brewster menggunakan prisma untuk memecah cahaya putih menjadi berbagai warna spektrum, yang menjelaskan konsep warna primer (merah, biru, kuning) yang tidak dapat dibuat dengan mencampurkan warna lain, dan warna sekunder (oranye, hijau, ungu) yang diperoleh dengan mencampurkan dua

warna primer. Pengetahuan ini sangat berguna dalam desain untuk menciptakan kombinasi warna yang harmonis atau kontras. Brewster juga mengatakan pentingnya harmoni warna dalam desain, di mana kombinasi warna yang tepat dapat menciptakan keseimbangan visual, sementara kontras warna digunakan untuk menonjolkan elemen-elemen desain tertentu. Warna komplementer (misalnya, merah dan hijau) menciptakan kontras yang kuat, sedangkan warna analog (misalnya, biru, biru kehijauan, hijau) menciptakan kesan yang lebih lembut dan serasi. Konsep Brewster tentang interaksi warna dengan media visual sangat relevan dalam desain modern, baik dalam desain cetak maupun desain digital.

Pemahaman tentang bagaimana warna bekerja dalam berbagai kondisi pencahayaan sangat penting, terutama dalam desain antarmuka pengguna (UI) atau elemen interaktif, untuk memastikan warna tetap terlihat jelas dan menarik dalam berbagai situasi. Dengan konsep ini, Brewster membantu desainer menciptakan desain yang tidak hanya efektif tetapi juga fungsional (Unik, 2021) (Unik, 2021). Peneliti menggunakan teori warna Brewster yang dibagi menjadi warna primer dan sekunder. Teori ini dapat mendukung UI/UX yang dirancang menjadi lebih kontras dan bisa menerapkan suasana yang diharapkan peneliti.

2. Tipografi

Tipografi menurut Suriyanto Rustan, mengatakan bahwa tipografi bukan hanya sekadar elemen untuk menyampaikan informasi, melainkan juga memiliki peran penting dalam menciptakan kesan visual dan mendukung komunikasi pesan secara efektif. Dalam teorinya, Rustan menekankan bahwa tipografi adalah aspek krusial dalam desain karena pengaruhnya yang besar terhadap cara audiens memproses dan merasakan pesan yang disampaikan. Konsep-konsep menurut Suriyanto Rustan, a. Keterbacaan dan Kejelasan Menekankan pentingnya tulisan dalam tipografi. Pemilihan jenis huruf (font), ukuran, jarak antar huruf (kerning), dan jarak antar baris (leading) sangat menentukan sejauh mana tulisan dapat dibaca dengan mudah. Tulisan yang sulit dibaca dapat menghalangi komunikasi yang efektif, sementara tulisan yang jelas dan

terstruktur dengan baik akan mempermudah audiens dalam memahami informasi. b. Hierarki Tipografi Rustan juga menekankan pentingnya hierarki tipograf, yaitu cara mengatur elemen-elemen teks seperti judul, subjudul, dan isi agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan menarik. Hierarki ini melibatkan pemilihan ukuran font yang berbeda, penggunaan gaya font (bold , italic), serta variasi warna untuk membedakan tingkat kepentingan informasi. (Hadza, 2023) c. Pemilihan Font yang Tepat Dalam pandangannya, Rustan mengingatkan bahwa pemilihan font harus disesuaikan dengan konteks dan tujuan desain. Jenis font yang digunakan harus mencerminkan karakter pesan yang ingin disampaikan. Sebagai contoh, font formal lebih cocok untuk desain institusional, sementara font yang lebih santai atau kreatif bisa digunakan untuk desain dengan nuansa yang lebih informal dan inovatif. Pemilihan font ini berpengaruh pada bagaimana audiens memandang dan merasakan pesan tersebut. d. Keseimbangan dan Keteraturan Rustan juga menyoroti pentingnya keseimbangan dalam pengaturan elemen-elemen tipografi. Desain yang baik memerlukan keseimbangan antara tulisan dan elemen visual lainnya, seperti gambar dan ruang kosong (white space). Selain itu, pengaturan teks yang rapi, seperti perataan kiri, kanan, atau tengah, juga berkontribusi pada kenyamanan mata audiens saat membaca. e. Fungsi Tipografi dalam Desain Visual Rustan berpendapat bahwa tipografi tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai elemen estetika dalam desain. Tipografi yang tepat dapat memperkuat karakter desain dan membantu menyampaikan pesan secara lebih jelas. Penggunaan tipografi yang baik dapat meningkatkan daya tarik visual dan memberi kehidupan pada keseluruhan desain. Peneliti akan menerapkan teori menurut Suriyanto Rustan yang telah menyatakan konsep-konsep tipografi yang relevan terhadap perancangan penelitian ini. 3. Komik Komik menurut Bahasa Yunani artinya komokos yang berarti bercanda atau bersuka ria, yang memang dikenal sebagai karya tulis yang mengandung humor. M.S.

Gumelar dalam bukunya yang berjudul *Comic Making* mengatakan komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. <di dalam buku< *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), disampaikan bahwa” komik merupakan gambar yang diurutkan secara sengaja untuk menyampaikan informasi secara jelas dan mampu menarik perhatian pembaca.” Komik digital memiliki pengalaman membaca yang berbeda dari komik konvensional. Mengingat generasi Millennial dan Generasi Z lebih suka menggunakan teknologi dan gawai dalam kesehariannya, komik daring unggul dari segi kepraktisancara mereka membaca dan lebih hemat ketimbang harus membeli komik cetak yang dijual di toko buku. Di Indonesia, komik digital yang populer adalah dari internet, atau bisa disebut juga komik daring. Komik daring sudah menjadi salah satu profesi yang telah menjadi bagian dari industri kreatif. Salah satu pelopornya adalah Nurfadli Mursyid, pencipta komik *Tahilalats* yang aktif di berbagai media daring saat ini 4. Tata Letak Tata letak (layout) merupakan proses menyusun elemen-elemen visual seperti tipografi, ilustrasi, warna, dan ruang kosong (white space) ke dalam satu komposisi visual yang utuh . Peran layout sangat penting dalam memastikan desain dapat menyampaikan pesan dengan jelas, mudah dipahami, dan tetap menarik secara estetika Agar (Tysara, 2021) (McCloud, 1993) (Ramadhan & Rasuardie, 2020) (Desain Grafis, 2023) (Subari, 2024). layout dapat berfungsi secara optimal, perancang visual perlu menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam tata letak, seperti keseimbangan untuk menciptakan stabilitas visual; kontras untuk membedakan elemen penting; penekanan untuk mengarahkan perhatian; keselarasan dan kedekatan untuk menunjukkan hubungan antar elemen; serta proporsi, ritme, dan konsistensi untuk menjaga keteraturan dan alur visual . Prinsip- prinsip tersebut tidak hanya membantu menciptakan desain yang harmonis, tetapi juga meningkatkan kejelasan

pesan yang ingin disampaikan. Pengertian awal mengenai pentingnya keteraturan dalam tata letak dikemukakan oleh Jan Tschichold, mengemukakan bahwa seorang desainer dan tipografer asal Jerman, yang menyatakan bahwa desain grafis ideal sebaiknya mengikuti struktur yang teratur dan harmonis, misalnya dengan menggunakan sistem grid dan proporsi geometris seperti rasio 2:3. Jan Tschichold juga menegaskan bahwa prinsip-prinsip tersebut tidak bersifat membatasi, melainkan dapat menjadi dasar eksplorasi kreatif dalam menciptakan desain yang fungsional dan memiliki nilai estetika yang kuat. Dengan demikian, pemahaman terhadap prinsip-prinsip dasar tata letak sangat penting dalam praktik desain komunikasi visual. Tidak hanya sebagai pedoman teknis, prinsip-prinsip ini juga menjadi fondasi dalam menciptakan karya yang komunikatif, efektif, dan memiliki nilai estetika yang tinggi di berbagai media, baik cetak maupun digital.

5. Kerangka Berpikir (Racun Garox, 2018) (Desain Grafis, 2023). (Syafar, 2019) (Racun Garox, 2018). (Misrina, 2018) BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Sistematis 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). 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. 32 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. 6 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. **23** 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 Defender s 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.

2 7 34 Teknik analisis ini menggunakan teori analisis Miles dan Huberman.

2 5 7 12 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.

33 Peneliti akan menganalisis dari data yang didapat berupa wawancara, observasi dan studi literatur. Tiga tahapan analisis data, yaitu:

- Reduksi Data, merupakan proses penyederhanaan, penyaringan data mentah yang didapat melalui wawancara, observasi dan studi literatur.
- Penyajian Data, merupakan susunan informasi yang telah didapat dan disaring melalui reduksi data sehingga dapat disimpulkan.
- 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

- 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. Animal 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 mercendise 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

REPORT #27546671

ikan lele dan nila sebagai penambahan dana untuk pembangunan shelter . Pada area belakang terdapat saung dengan panjang sekitar 20m untuk tempat istirahat dan berindung 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 Judul Penulis Tahun Keterangan
MYANIMACH – Aplikasi Mobile Untuk Membantu Binatang Yang Diabaikan
2019 Membuat platform khusus adopsi hewan terlantar melalui aplikasi
Nurfitriyani et al. mobile bernama myAnimach. 4 Analisis Preferensi User
Interface untuk Adopsi Hewan Terlantar 2023 Penelitian yang

menggunkan metode User Centered Design untuk menentukan fitur dan media untuk kebutuhan adopsi hewan agar dapat membantu proses adopsi. **13** Penerapan Metode Design thinking pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer 2 018 Perancangan aplikasi mobile UI/UX dengan menggunakan design thinking. E-dopt: A Mobile Application for 2 018 Perancangan aplikasi Hanifah Nur Athifah Ar Razi et al. Santy et al. 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. **27** 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 b. 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. **28** Hal ini menyebabkan debat tak henti dalam komunitas yang berkaitan dengan perawatan hewan-hewan terlantar tersebut. Hewan terlantar umumnya hidup independen dengan Pet Adoption in Indonesia mobile E-dopt untuk mendorong lebih banyak aplikasi adopt mobile di Indonesia. (Lewisa, 2023). Abdulkarim et al. (2021) 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 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. 30 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 6. 2 5 14 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 Irpan (2024) (Irpan, 2024). 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.

BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi Perancangan aplikasi Animal Defenders ini memerlukan strategi komunikasi visual yang efektif agar pesan tentang pentingnya adopsi dan kesejahteraan hewan dapat disampaikan dengan mudah, emosional, serta menginspirasi. Aplikasi ini tidak hanya dirancang untuk sebagai alat bantu digital, tapi juga sebagai media komunikasi yang dapat memperlihatkan nilai-nilai kasih sayang kepada hewan. Berikut adalah strategi komunikasi yang akan diterapkan:

1. Menggunakan Ilustrasi yang ramah dan ekspresif Aplikasi ini akan menggunakan ilustrasi animasi dengan desain yang lembut dan ekspresif. Desain ilustrasi ini akan menampilkan hewan-hewan dengan ekspresi yang beragam untuk menyentuh hati adopter, seperti raut wajah sedih, bahagia saat akan diadopsi, atau terlihat lucu menggemaskan. Hal ini membantu membangun kedekatan emosional terhadap calon adopter dan hewan yang akan diadopsi.
2. Menggunakan palet warna yang lembut dan menyenangkan Warna adalah bagian penting yang dapat menyampaikan emosi

dan suasana dalam kenyamanan visual. Aplikasi ini akan menggunakan warna palet pastel yang lembut seperti warna peach, ungu lavender, dan biru langit. Warna ini dipilih karena memberikan Kesan yang lembut, bersahabat dan hangat, sesuai dengan nilai kasih sayang dan menarik empati kepada calon adopter. 3. Menggunakan Bahasa yang humanis dan komunikatif Aplikasi akan menggunakan bahasa yang membangun empati dan hangat. Aplikasi akan menggunakan bahasa percakapan yang mudah dipahami daripada Bahasa yang sulit dipahami. Misalnya, Animal Defenders akan mengatakan, "Yuk, beri rumah baru untuk sahabat anabul ini! atau "Terima kasih, kamu baru saja menyelamatkan satu nyawa. 4. Menggunakan desain antarmuka yang mudah diakses Aplikasi dirancang untuk membantu pengguna dari berbagai latar belakang usia dan pengalaman digital dengan sistem navigasi sederhana dan simbol visual yang jelas. Mereka akan membuat ikon yang mudah dipahami, seperti ikon hewan untuk adopsi, tangan untuk donasi, dan ikon pencarian untuk hewan yang hilang. 5. Menggunakan penyajian kisah nyata dalam bentuk komik strip Aplikasi juga akan menampilkan kisah nyata dari proses penyelamatan hewan hingga berhasil diadopsi, membangun kepercayaan dan ikatan emosional. Konten akan disajikan dalam bentuk ilustrasi komik singkat. Aplikasi Animal Defenders diharapkan dapat membangun hubungan empati antara manusia dan hewan dengan menggunakan strategi komunikasi di atas. Mereka juga diharapkan dapat mendorong angka adopsi dan donasi secara aktif serta berkelanjutan. 4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning (STP) Dalam perancangan aplikasi Animal Defenders, peneliti dapat lebih memahami karakteristik audiens yang menjadi sasaran dengan bantuan analisis segmentasi, targeting, dan positioning. STP ini juga digunakan untuk memastikan strategi komunikasi dan desain visual aplikasi tepat sasaran dan dapat secara efektif menyampaikan nilai-nilai yang diusulkan oleh Animal Defenders. a. Segmentasi Desain aplikasi ini, segmentasi dibagi menjadi tiga kategori: geografis, demografis, dan psikografis. 1) Geografis Aplikasi

ini diperuntuksn pengguna yang tinggal di daerah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi), grafis Aplikasi Pelindung Hewan dirancang khusus untuk wilayah ini. Wilayah ini dipilih karena merupakan pusat kota dengan banyaknya hewan hewan terlantar, wilayah sekitar shelter Animal Defenders, dan infrastruktur digital yang mendukung aplikasi mobile . 2) Demografis Aplikasi ini menyasar laki-laki dan perempuan berusia 16 hingga 40 tahun, baik yang masih bersekolah atau kuliah, bekerja, atau sudah berkeluarga. Mereka terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari dan berasal dari kelas sosial menengah ke atas. Pengguna usia ini dianggap memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan aksi nyata seperti adopsi, donasi, atau menjadi relawan, serta lebih aktif di media digital. 3) Psikografis Target psikografis dari aplikasi ini adalah mereka yang merasa dekat dengan hewan, peduli dengan masalah kesejahteraan hewan, dan menjalani gaya hidup aktif di era digital. Mereka cenderung terbuka terhadap isu-isu sosial, suka berbagi informasi melalui media sosial, senang belajar hal baru, dan ingin berkontribusi positif, meskipun secara kecil-kecilan. Mereka hidup berdasarkan prinsip kasih sayang, tanggung jawab sosial, dan keterlibatan komunitas. b. Targeting Targeting dalam perancangan aplikasi ini dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu target market dan target audience. 1) Target Market Target utama adalah orang-orang di usia 16 hingga 40 tahun di Jabodetabek yang memiliki ketertarikan memelihara hewan. Mereka dapat menjadi siswa sekolah menengah, pekerja kantoran, freelancer , pembuat konten, atau pasangan muda. Kelompok ini sangat melek teknologi, aktif menggunakan media sosial, dan terbuka untuk aktivitas sosial seperti donasi dan adopsi online. 2) Target Audience Target audience lebih spesifik pada pengguna yang ingin: a) mengadopsi hewan dari shelter b) melaporkan kasus kekerasan terhadap hewan c) berdonasi untuk perawatan hewan terlantar d) menjadi relawan dalam kegiatan penyelamatan hewan. Target audiencenya

adalah orang yang peduli, memiliki waktu dan keinginan untuk terlibat, dan tertarik pada konten edukatif dan kampanye berbasis empati terhadap hewan. c. Positioning Animal Defenders adalah aplikasi yang dibuat dengan empati untuk mendukung adopsi dan penyelamatan hewan di Jabodetabek. Banyak fungsi yang dapat dilakukan oleh aplikasi ini, seperti adopsi hewan, laporan kekerasan terhadap hewan, pencarian hewan hilang, donasi online, edukasi publik, dan rekrutmen relawan, digabungkan ke dalam satu platform yang terintegrasi. Animal Defenders adalah gerakan digital yang bekerja sama untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap makhluk hidup non-manusia. Mereka lebih dari sekadar aplikasi adopsi. Untuk pengguna yang ingin berpartisipasi dalam gerakan penyelamatan hewan, aplikasi ini menawarkan pengalaman digital yang menyenangkan dan ramah.

4.3 Analisis SWOT

Perancangan aplikasi < Animal Defenders <secara lebih tepat sasaran, dibutuhkan pemahaman mendalam tentang kondisi internal dan eksternal yang memengaruhi organisasi. 15 Oleh karena itu, Penulis melakukan analisis SWOT yang meliputi kekuatan (Strength), kelemahan (Weakness), peluang (Opportunity), dan ancaman (Threat) sebagai dasar dalam menyusun strategi pengembangan aplikasi ini.

Strength Weakness - Mengusung nilai kemanusiaan terhadap hewan yang menyentuh sisi emosional pengguna dalam aplikasi. - Ada keterbatasan jumlah staf dan relawan di Animal Defenders. Aplikasi mencakup fitur lengkap: adopsi, edukasi, pelaporan, donasi, dan relawan. - Ada keterbatasan jumlah staf dan relawan di Animal Defenders. - Proses adopsi sebelumnya masih dilakukan secara manual, sehingga adaptasi diperlukan untuk adopsi digital. - Ada keterbatasan anggaran promosi dan dana operasional. - Tampilan visual aplikasi menggunakan warna pastel yang lembut dan pendekatan ramah.

Opportunity Threats - Meningkatnya kesadaran masyarakat akan adopsi hewan dan kesejahteraan hewan. - peluang untuk bekerja sama dengan perusahaan sosial, komunitas, dan organisasi lain agar aplikasi ini lebih berkembang. - dukungan berbasis empati dari

kampanye digital dan media sosial - stigma negatif terhadap hewan terlantar masih ada di masyarakat - aplikasi serupa dari organisasi lain atau inisiatif independent - sedikitnya literasi digital di kalangan calon pengguna. Tabel 4. **11** 1 Analisis SWOT Membuat strategi yang lebih baik, dengan melakukan analisis dari data analisis SWOT, yang menghubungkan elemen internal (Strengths dan Weaknesses) dengan elemen eksternal (Opportunities dan Threats). Hasil analisis silang ini adalah sebagai berikut: a. Strategi Strength – Opportunity (SO) Aplikasi ini, dengan fiturnya yang lengkap dan desain yang ramah, dapat membantu menanggapi meningkatnya kepedulian masyarakat terhadap hewan. Melalui pendekatan yang humanis, aplikasi ini dapat menghubungkan shelter dengan orang-orang yang ingin terlibat langsung dalam penyelamatan hewan. b. Strategi Weakness – Opportunity (WO) Dengan bekerja sama dengan mitra strategis dan komunitas, kekurangan tenaga kerja dan dana dapat diatasi. Misalnya, ajak siswa untuk menjadi relawan digital, atau ajak bisnis untuk mendukung keuangan melalui program adopsi atau donasi rutin. c. Strategi Strength – Threats (ST) Aplikasi dapat membantu memerangi stigma terhadap hewan terlantar dengan menanamkan nilai-nilai kemanusiaan. Aplikasi ini unggul dibandingkan platform sejenis karena konten edukatif yang menyentuh sisi emosional dapat membantu mengubah persepsi publik secara bertahap. d. Strategi Weakness – Threats (WT) Strategi komunikasi yang konsisten dan mendidik diperlukan untuk mengatasi keterbatasan internal sekaligus menghadapi ancaman eksternal. Pendidikan publik yang sederhana tetapi kuat dapat membantu meningkatkan literasi digital dan meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap Animal Defenders. **6** Analisis ini menunjukkan bahwa aplikasi Animal Defenders memiliki banyak potensi, meskipun ada beberapa tantangan. Dengan strategi yang tepat, aplikasi ini dapat berfungsi sebagai jembatan antara masyarakat yang peduli dengan hewan yang membutuhkan bantuan dan memperkuat gerakan penyelamatan hewan secara digital dan berkelanjutan. 4.4 Analisa Model 5W+1H

Dalam perancangan aplikasi Animal Defenders, strategi 5W+1H digunakan untuk membantu memahami latar belakang masalah dan menentukan solusi yang tepat. Strategi ini juga berguna untuk menetapkan rute pengembangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan organisasi. Strategi 5W+1H diterapkan sebagai berikut:

a) What / Apa : Apa yang akan dirancang? Aplikasi mobile Animal Defenders adalah platform digital yang dimaksudkan untuk membantu adopsi hewan, pencarian hewan hilang, melaporkan kekerasan terhadap hewan, mempromosikan edukasi masyarakat, dan mempekerjakan relawan. Aplikasi ini berfungsi sebagai penghubung antara shelter dan komunitas yang peduli terhadap kesejahteraan hewan.

b) Where / Di mana: Di mana aplikasi ini akan digunakan dan dipasarkan? Karena Animal Defenders dan banyaknya organisasi penyelamatan hewan di Jabodetabek, aplikasi ini akan ditargetkan untuk pengguna di wilayah Jabodetabek. Namun, dengan dukungan digital, informasi dapat didistribusikan ke masyarakat luas secara melalui media sosial.

c) When / Kapan: Kapan aplikasi ini mulai dikembangkan? Setelah tahap observasi, wawancara, dan analisis data, aplikasi ini dirancang dan ditargetkan untuk diluncurkan pada tahun 2025, dengan pengembangan yang dilakukan secara bertahap dimulai dari desain antarmuka yang ramah dan mudah digunakan. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, aplikasi ini dapat terus dikembangkan agar lebih interaktif, responsif, dan mampu menjangkau lebih banyak pengguna, sehingga semakin mendukung proses adopsi, memperluas edukasi, serta memperkuat keterlibatan masyarakat dalam membantu hewan terlantar.

d) Why / Mengapa: Mengapa aplikasi ini perlu dibuat? Aplikasi ini bertujuan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi oleh Animal Defenders, termasuk sistem kerja yang masih dilakukan secara manual, jumlah karyawan yang terbatas, dan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap hewan terlantar. Aplikasi ini dapat membuat adopsi dan donasi lebih efisien, jelas, dan mudah dijangkau masyarakat luas. Mereka juga dapat berfungsi sebagai media edukatif yang efektif.

e)

REPORT #27546671

Who / Siapa: Siapa target pengguna dari aplikasi? Pengguna utama aplikasi ini adalah orang-orang berusia antara 16 dan 40 tahun yang tinggal di Jabodetabek. Mereka adalah orang yang aktif secara digital, peduli dengan masalah sosial dan lingkungan, dan ingin berpartisipasi dalam upaya penyelamatan hewan melalui adopsi, donasi, atau relawan.

f) How / Bagaimana: Bagaimana cara merancang dan mengembangkan aplikasi ini? Melalui desain komunikasi visual yang komunikatif, hangat, dan ramah pengguna akan digunakan untuk membangun aplikasi. Desain visual akan menggunakan palet warna pastel yang semangat untuk menciptakan suasana yang nyaman dan positif. Setiap fitur dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan, dengan bantuan hasil observasi dan wawancara. Untuk memastikan pengalaman penggunaan yang optimal, pengembangan juga akan melibatkan uji coba langsung dengan calon pengguna.

4.5 Proses Tahapan Perancangan UI/UX

Metode Perancangan User Design Center

1. Moodboard

Moodboard ini disusun sebagai acuan visual dalam merancang UI/UX aplikasi Animal Defenders, yang bertujuan untuk mendukung aktivitas penyelamatan dan perlindungan hewan. Deretan ikon di bagian kiri atas menunjukkan gaya minimalis dengan garis yang bersih, memberikan kesan sederhana namun fungsional. Referensi dari desain aplikasi kesehatan pada bagian bawah menampilkan struktur informasi yang jelas dan mudah dibaca, sangat relevan untuk menampilkan data adopsi, riwayat kesehatan hewan, atau laporan penyelamatan. Dua tampilan aplikasi kategori makanan di sisi kanan menunjukkan pengelompokan konten yang rapi dan menarik secara visual, dapat diterapkan untuk fitur seperti katalog hewan atau konten edukasi. Palet warna pastel di bagian tengah memberikan kesan hangat, tenang, dan penuh empati—selaras dengan nilai-nilai kepedulian terhadap hewan. Foto kucing di bagian tengah memberi sentuhan emosional yang kuat, sekaligus mengingatkan bahwa pengguna berinteraksi dengan makhluk hidup, bukan sekadar data. Tatapan polos dari kucing tersebut dapat menjadi inspirasi dalam pendekatan visual aplikasi,

misalnya dalam ilustrasi atau tampilan profil hewan. Ilustrasi dua anjing kartun di pojok kanan bawah menampilkan gaya visual yang bersahabat dan menggemaskan, cocok untuk membangun identitas aplikasi yang ramah dan mudah didekati. Warna-warna yang digunakan tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga membantu menciptakan suasana aplikasi yang menyenangkan dan tidak membingungkan. Secara keseluruhan, moodboard ini memberikan dasar desain yang selaras antara fungsi aplikasi dan nilai kemanusiaan dalam perlindungan hewan.

2. Konsep Perancangan

Perancangan UI/UX aplikasi Animal Defenders didasarkan pada konsep user friendly yang mengutamakan kenyamanan, kejelasan, dan kepekaan emosional pengguna dalam mendukung aktivitas penyelamatan dan perlindungan hewan. Berdasarkan moodboard yang telah disusun, aplikasi ini mengusung tampilan visual yang ramah dan hangat melalui pemilihan palet warna orange seperti logo Animal Defenders serta elemen visual bergaya ilustratif seperti ikon kartun dan foto hewan. Layout antarmuka digunakan untuk kemudahan navigasi, dengan penggunaan ikon yang intuitif dan tampilan konten yang terstruktur sesuai hierarki, seperti terlihat pada navigasi menu di bagian bawah layar yang konsisten di setiap halaman. Webframe yang ditampilkan memperlihatkan empat layar utama: beranda, pemilihan kategori adopsi, kucing, dan anjing. Layar beranda atau Home Screen berfungsi sebagai titik awal yang menampilkan fitur utama seperti laporan kehilangan, grooming, adopsi, dan donasi. Halaman adopsi menyajikan opsi hewan (kucing dan anjing) dengan visual yang menarik dan mudah diakses. Sementara itu, tampilan daftar hewan mengusung gaya grid dengan informasi singkat berupa nama, jenis kelamin, dan usia, memudahkan pengguna dalam memilih hewan berdasarkan preferensi. Desain ini selaras dengan prinsip usability dan emotional design, sehingga pengguna tidak hanya merasa mudah menggunakan aplikasi, tetapi juga merasa terhubung secara emosional. Pendekatan visual dan struktur ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi audiens dalam kegiatan adopsi hewan secara

digital 3. Color Palette Palet warna yang digunakan dalam perancangan aplikasi Animal Defenders selaras dengan identitas warna dari logo resmi Animal Defenders Indonesia. Warna dominan yang diadopsi adalah orange (#F28705 – #F24405), cream pucat (#F2F0E4), dan hitam pekat (#000000), yang ditampilkan dalam palette "Clownfish". Warna orange dalam gradasi terang hingga pekat melambangkan semangat, kepedulian, dan energi—sejalan dengan misi Animal Defenders sebagai organisasi yang aktif dan penuh inisiatif dalam menyelamatkan hewan. Hitam digunakan sebagai warna kontras kuat untuk elemen penting seperti teks, yang dapat menjaga visibilitas dan kesan tegas dalam desain. Warna cream (#F2F0E4) digunakan untuk memberi kesan ringan dan ramah secara visual, menjaga agar tampilan tidak terlalu padat. Palette ini secara konsisten ditemukan sebagai identitas visual digital dan media promosi Animal Defenders, termasuk di website resmi dan media sosial mereka, yang menampilkan tone warna khas orange dan hitam sebagai identitas visual utama. Dengan mempertahankan tone warna yang sudah dikenal publik sebagai milik Animal Defenders, aplikasi ini tidak hanya memiliki kesinambungan visual yang kuat, tetapi juga membantu memperkuat branding dan kepercayaan pengguna terhadap organisasi. Penggunaan warna ini tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga mendukung keterbacaan dan navigasi dalam antarmuka. Setiap warna memiliki fungsi tersendiri, seperti tombol aksi yang mencolok, latar belakang yang lembut, atau penanda informasi penting. Pemilihan kombinasi warna yang seimbang ini mengacu pada prinsip visual hierarchy dan emotional design, dengan harapan menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan, intuitif, dan mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam kegiatan adopsi, donasi, maupun pelaporan hewan hilang. Warna-warna ini juga membantu membangun identitas visual aplikasi yang unik dan mudah dikenali.

4. Font Tipografi yang digunakan dalam aplikasi Animal Defenders adalah Lexend, sebuah font sans-serif yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterbacaan. Lexend dikembangkan oleh

Thomas Jockin berdasarkan dari penelitian Dr. Bonnie Shaver-Troup yang fokus pada literasi dan hambatan membaca. **20** Font ini memiliki karakter huruf yang lebih lebar dan bentuk yang sederhana, sehingga memudahkan pengguna dalam membaca teks, terutama pada layar perangkat mobile. Penggunaan Lexend sejalan dengan karakter aplikasi yang ramah, minimalis, dan mengedepankan pengalaman pengguna yang nyaman. Lexend dipilih karena memiliki tampilan yang bersih, modern, dan fleksibel. Tersedia dalam berbagai gaya mulai dari Light hingga Bold, Lexend memungkinkan perancangan hierarki visual yang konsisten di seluruh tampilan aplikasi. Gaya Bold dan Semi Bold digunakan untuk bagian penting seperti nama hewan atau nama setiap frame, sedangkan gaya Regular dan Medium digunakan untuk teks pendukung. Sifat netral dan bersahabat dari Lexend juga mencerminkan nilai-nilai sosial yang dibawa oleh Animal Defenders, yaitu kepedulian dan keterbukaan. Secara keseluruhan, penggunaan Lexend mendukung prinsip desain inklusif dalam aplikasi ini. Tidak hanya sekadar memperindah tampilan, tetapi juga memberikan kenyamanan bagi berbagai kalangan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa tipografi tidak hanya soal estetika, tetapi juga sebagai peran penting dalam memperkuat fungsi dan tujuan aplikasi.

5. Persona Dalam konteks pengembangan aplikasi Animal Defenders, persona tidak hanya berfungsi sebagai panduan dalam merancang antarmuka yang intuitif dan nyaman, tetapi juga sebagai dasar untuk menciptakan pengalaman yang lebih personal dan bermakna bagi pengguna. Dengan memahami persona, desainer dapat memastikan bahwa setiap fitur, visual, dan alur aplikasi benar-benar mendukung tujuan pengguna, misalnya mempermudah proses adopsi atau menyebarkan edukasi tentang kesejahteraan hewan. Persona juga membantu menjaga konsistensi nilai sosial dan pesan yang ingin disampaikan melalui aplikasi. Dengan demikian, persona bukan sekadar alat dokumentasi, tetapi menjadi komponen penting yang menghubungkan antara kebutuhan pengguna dan solusi desain secara menyeluruh.

6. Site Map Sitemap adalah representasi visual yang



menggambarkan struktur halaman atau menu dalam sebuah aplikasi atau website. Sitemap berfungsi seperti peta yang menunjukkan bagaimana setiap halaman atau fitur saling terhubung, sehingga membantu mempermudah perencanaan alur navigasi. Dengan adanya sitemap, tim perancang dan pengembang dapat melihat keseluruhan kerangka aplikasi secara menyeluruh sebelum masuk ke tahap pembuatan desain antarmuka yang lebih detail. Sitemap biasanya dibuat pada tahap awal perancangan sebagai panduan untuk memastikan konten dan fitur disusun secara logis, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, sitemap sangat penting untuk membantu merumuskan alur pengguna ketika menjelajahi fitur-fitur utama, seperti informasi hewan, formulir adopsi, edukasi, hingga fitur donasi. Dengan adanya sitemap, desainer bisa menghindari kerumitan struktur menu dan memastikan navigasi terasa intuitif serta nyaman digunakan. Selain itu, sitemap juga mempermudah komunikasi antar anggota tim, karena semua pihak memiliki gambaran yang sama mengenai urutan dan hubungan antarhalaman. Secara keseluruhan, sitemap tidak hanya membantu memperindah pengalaman pengguna, tetapi juga menjadi dasar penting dalam menciptakan aplikasi yang efisien, terarah, dan sesuai dengan tujuan utamanya.

7. App Name Animal Defenders adalah nama aplikasi yang dirancang sebagai platform digital untuk mendukung aktivitas perlindungan hewan, mulai dari adopsi, pelaporan hewan hilang, perawatan, hingga donasi. Nama ini dipilih karena mencerminkan semangat kolektif untuk membela hewan—mahluk hidup yang sering kali tidak memiliki suara dalam memperjuangkan haknya. Kata "Defenders" menegaskan peran aktif pengguna sebagai pelindung, bukan hanya penonton, dan memperkuat nilai kepedulian serta aksi nyata terhadap kesejahteraan hewan. Melalui pendekatan ini, aplikasi bukan sekadar media informasi, tetapi juga sarana kolaboratif yang mengajak masyarakat untuk terlibat langsung dalam gerakan penyelamatan hewan.

8. Sketch Sketsa desain aplikasi Animal Defenders menampilkan alur utama yang berfokus pada

adopsi, pelaporan, dan pencarian hewan hilang. Tampilan awal atau Home Screen memuat navigasi utama dengan ikon fitur seperti adopsi, laporan, hingga pencarian hewan. Terdapat juga banner informasi atau highlight konten penting seperti kampanye adopsi atau edukasi kesejahteraan hewan. Layar Adopt dan Lost menyajikan dua pilihan kategori, yaitu Cat dan Dog, untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi daftar hewan yang tersedia untuk diadopsi atau yang sedang dicari. Selanjutnya, layar Adopt 2 dan Lost 2 menyajikan tampilan daftar hewan dalam format grid, lengkap dengan gambar mini (thumbnail) hewan yang bersangkutan. Apabila pengguna tertarik pada satu hewan, mereka bisa membuka halaman Adopt 3 untuk melihat informasi lebih rinci, seperti nama, usia, kondisi, dan tombol kontak. Sementara itu, layar Chat digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara pengguna—baik antara calon pengadopsi dan pemilik, maupun dengan shelter. Layar Profile memungkinkan pengguna melihat dan mengelola informasi akun mereka, serta melacak aktivitas terkait adopsi atau pelaporan. Layar Report didesain agar pengguna dapat dengan mudah melaporkan hewan yang hilang atau ditemukan. Tersedia fitur unggah gambar serta kolom input deskripsi dan informasi lokasi. Seluruh sketsa ini dirancang agar mendukung misi Animal Defenders dalam mempertemukan hewan yang membutuhkan rumah baru, mempercepat pelaporan hewan hilang, serta memperkuat keterhubungan antara komunitas pecinta hewan melalui antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna 9.

Flowchart adalah diagram yang digunakan untuk memvisualisasikan alur atau langkah-langkah dalam suatu proses secara berurutan dan sistematis.  Flowchart biasanya menggunakan simbol-simbol standar, seperti kotak untuk menunjukkan aktivitas atau proses, belah ketupat untuk keputusan, serta panah untuk menunjukkan arah alur. Dengan adanya flowchart, perancang atau tim pengembang dapat memahami bagaimana sebuah sistem bekerja dari awal hingga akhir, sehingga membantu meminimalkan kesalahan dan memastikan setiap langkah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Flowchart tidak hanya berguna untuk menggambarkan alur teknis dalam pengembangan aplikasi, tetapi juga membantu menjelaskan proses yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat.

Dalam penelitian aplikasi Animal Defenders, flowchart berfungsi untuk menjelaskan alur interaksi pengguna, mulai dari membuka aplikasi, melihat daftar hewan, memilih hewan yang diinginkan, mengisi formulir adopsi, hingga konfirmasi dan edukasi lanjutan. Dengan adanya flowchart, desainer dapat memastikan alur penggunaan aplikasi tetap sederhana, efisien, dan tidak membingungkan bagi pengguna. Selain itu, flowchart juga membantu mengidentifikasi titik-titik penting yang memerlukan perhatian khusus, seperti proses verifikasi data atau pemberitahuan status adopsi. Secara keseluruhan, flowchart menjadi alat penting yang mendukung pembuatan aplikasi yang terstruktur, user-friendly, dan sesuai dengan tujuan sosial yang ingin dicapai.

10. Grid App Grid dalam webframe digunakan sebagai panduan tata letak visual yang membantu desainer menyusun elemen-elemen secara konsisten, terstruktur, dan estetis di dalam antarmuka digital. Dengan membagi halaman menjadi kolom-kolom vertikal dan baris horizontal, grid memudahkan penempatan teks, gambar, tombol, dan komponen lainnya agar sejajar secara proporsional dan responsif di berbagai ukuran layar.

Dalam webframe, penggunaan grid penting untuk menciptakan keseimbangan visual, mempercepat proses desain, serta mempermudah kolaborasi antara desainer dan developer, karena memberikan kerangka kerja yang jelas dan dapat diukur. Grid juga mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik karena antarmuka terlihat rapi dan mudah dinavigasi. 11. Low Fidelity Gambar yang ditampilkan merupakan hasil rancangan low-fidelity wireframe yang dibuat sendiri oleh peneliti untuk aplikasi mobile Animal Defenders. Rancangan ini bertujuan untuk menyusun struktur awal tampilan antarmuka pengguna secara sederhana, tanpa mengedepankan detail visual seperti warna, ikon, atau tipografi. Setiap sketsa mewakili halaman utama aplikasi, seperti menu adopsi, laporan hewan hilang,

obrolan, profil pengguna, serta alur pelaporan dan pencarian. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memvisualisasikan alur penggunaan dan susunan informasi dalam aplikasi secara efisien sebagai dasar pengembangan selanjutnya. Wireframe ini juga menunjukkan bahwa peneliti tidak hanya berperan dalam analisis konseptual, tetapi juga secara aktif terlibat dalam perancangan desain komunikasi visual. 12.

Wireframe Wireframe yang ditampilkan merupakan rancangan awal antarmuka aplikasi Animal Defenders yang sepenuhnya disusun oleh peneliti. Desain ini dibuat dalam bentuk mid-fidelity untuk menggambarkan struktur halaman, navigasi, serta konten utama dari tiap fitur dalam aplikasi. Beberapa fitur yang dirancang antara lain beranda, halaman adopsi hewan, pelaporan kehilangan, obrolan (chat), serta halaman profil pengguna. Elemen-elemen seperti tombol navigasi di bagian bawah, kategori hewan (kucing dan anjing), dan formulir pelaporan disusun dengan terstruktur guna memudahkan interaksi pengguna. Rancangan ini berfungsi sebagai representasi visual awal yang belum menampilkan elemen desain akhir seperti warna, ilustrasi, dan tipografi, sehingga fokus utama berada pada alur navigasi dan keterhubungan antarhalaman. Penyusunan ini dimaksudkan untuk menguji serta menyempurnakan fungsionalitas sebelum melanjut ke tahap desain visual penuh.

Konsistensi dalam penempatan elemen dan kesederhanaan struktur menjadikan wireframe ini sebagai dasar penting dalam pengembangan antarmuka yang ramah pengguna serta efektif dalam mendukung misi aplikasi dalam penyelamatan, adopsi, dan pelaporan hewan. 13. Ilustration Ilustrasi di atas merupakan elemen visual pendukung dalam perancangan antarmuka aplikasi Animal Defenders. Gambar tersebut terdiri dari satu latar belakang (background) dan dua ikon utama yang digunakan untuk memperkuat identitas visual aplikasi. Background bergaya garis hitam putih menampilkan siluet berbagai hewan peliharaan seperti kucing dan anjing, serta elemen-elemen pendukung seperti bola, tulang, dan jejak kaki, yang merepresentasikan dunia hewan secara menyenangkan dan

bersahabat. Sementara itu, dua ikon berwarna menampilkan seekor kucing lucu dalam kotak bertuliskan "Adopt", serta anjing dengan busa sabun di kepala yang menggambarkan layanan grooming. Ilustrasi ini dirancang sendiri oleh peneliti dengan gaya kartun yang menggemaskan, bertujuan untuk membangun kedekatan emosional dengan pengguna dan menyampaikan fungsi fitur secara visual tanpa teks berlebihan. Desain ini juga memperkuat karakter ramah dan komunikatif dari aplikasi yang bergerak di bidang kesejahteraan hewan.

14. High Fidelity Wireframe yang ditampilkan pada gambar merupakan rancangan awal antarmuka aplikasi Animal Defenders yang sepenuhnya disusun oleh peneliti. Rancangan ini dibuat dalam bentuk High-fidelity, yang bertujuan untuk menggambarkan struktur halaman, alur navigasi, serta konten utama dari setiap fitur yang tersedia dalam aplikasi. Beberapa fitur yang ditampilkan antara lain halaman beranda, adopsi hewan, pelaporan kehilangan, fitur obrolan (chat), dan halaman profil pengguna. Elemen-elemen seperti tombol navigasi di bagian bawah, kategori hewan (kucing dan anjing), serta formulir pelaporan disusun secara sistematis untuk memudahkan interaksi pengguna dalam menjelajahi aplikasi. Sebagai sebuah High-fidelity wireframe, rancangan ini belum menampilkan elemen visual akhir seperti warna desain, ilustrasi hewan yang realistis, maupun tipografi spesifik. Fokus utama dari desain ini terletak pada alur navigasi dan keterhubungan antarhalaman, sehingga pengujian terhadap fungsi dan struktur aplikasi dapat dilakukan lebih awal. Konsistensi dalam penempatan elemen, seperti ikon navigasi dan urutan tampilan, menunjukkan bahwa rancangan ini sudah mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan. Dengan demikian, wireframe ini menjadi dasar penting dalam proses pengembangan antarmuka yang efisien, ramah pengguna, serta mendukung misi aplikasi dalam penyelamatan, adopsi, dan pelaporan hewan secara digital.

15. Prototype Design Design prototype ini menggambarkan tampilan antarmuka aplikasi dengan elemen visual yang sudah dikembangkan, seperti warna, ilustrasi ikon, gambar nyata hewan, serta

tipografi yang sudah menyerupai versi akhir aplikasi. Berbeda dengan wireframe yang hanya menampilkan kerangka dan struktur dasar, design prototype ini menyajikan visual yang lebih menarik dan terperinci, sehingga bisa digunakan untuk menunjukkan gambaran pengalaman pengguna yang sesungguhnya. Tampilan beranda dalam prototype ini menampilkan beberapa fitur utama seperti Report Lost, Grooming, Adopt, dan Donate dalam bentuk ikon yang komunikatif. Selain itu, terdapat informasi adopsi hewan secara langsung, seperti profil anjing bernama Douglas, lengkap dengan usia dan jenis kelaminnya. Navigasi utama di bagian bawah layar juga sudah ditampilkan dengan ikon dan label yang jelas, menunjukkan alur perpindahan antarhalaman aplikasi. Dengan penyusunan visual yang rapi dan interaktif, prototype ini berfungsi sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi, baik untuk kebutuhan uji coba awal maupun untuk presentasi kepada stakeholder.

4.6 Media Pendukung

Sebagai upaya untuk memperkenalkan dan memperluas jangkauan aplikasi Animal Defenders, dirancang beberapa media pendukung yang dapat menunjang kegiatan promosi, yaitu Banner, brosur, dan merchandise dalam bentuk gantungan kunci.. Selain media sosial, brosur fisik juga disiapkan untuk disebar di tempat-tempat strategis seperti klinik hewan, pet shop, atau acara komunitas pecinta hewan. Brosur ini didesain dalam bentuk lipat tiga dengan tampilan visual menarik dan informatif, berisi penjelasan fitur aplikasi, langkah penggunaan, testimoni pengguna, serta QR code yang mengarahkan langsung ke tautan unduhan aplikasi. Brosur bertujuan menjangkau masyarakat yang mungkin belum aktif di media sosial, namun memiliki potensi sebagai pengguna aplikasi atau relawan. Sebagai pelengkap, merchandise berupa gantungan kunci dirancang untuk dibagikan dalam berbagai kegiatan promosi. Gantungan kunci ini dibuat dari bahan acrylic atau karet PVC dengan desain menyerupai logo aplikasi atau karakter hewan lucu seperti kucing dan anjing. Selain berfungsi sebagai aksesoris, gantungan ini juga dapat menjadi pengingat emosional sekaligus sarana promosi, karena

bagian belakangnya dapat dilengkapi dengan QR code kecil yang mengarah langsung ke aplikasi. Media pendukung ini diharapkan mampu memperkuat citra aplikasi sebagai platform yang peduli dan ramah bagi pecinta hewan.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan Penelitian ini didasari dari urgensi meningkatnya jumlah hewan terlantar serta belum terstrukturnya proses adopsi di Indonesia, khususnya wilayah Jabodetabek. Permasalahan yang dihadapi antara lain adalah rendahnya kesadaran masyarakat untuk mengadopsi, keterbatasan fasilitas di shelter, serta belum adanya aplikasi digital yang didesain secara komunikatif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi Animal Defenders yang dapat menjadi media penghubung antara shelter dan calon adopter, serta memperluas jangkauan edukasi tentang kesejahteraan hewan. Aplikasi ini dirancang dengan elemen visual seperti ilustrasi, komik strip, dan fitur interaktif seperti donasi, pelaporan kekerasan, pelacakan hewan hilang, serta edukasi. Rancangan ini memprioritaskan kemudahan penggunaan dan daya tarik visual bagi pengguna remaja ke atas. Aplikasi juga dirancang untuk mendukung efisiensi operasional shelter dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam proses adopsi. Melalui hasil perancangan, dapat disimpulkan bahwa UI/UX yang dirancang secara empatik dan komunikatif dapat memberikan solusi nyata terhadap hambatan-hambatan dalam proses adopsi hewan. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu saja, tetapi juga sebagai media kampanye dan penyebaran nilai empati terhadap hewan liar dan terlantar. Dengan hadirnya aplikasi Animal Defenders, diharapkan kesadaran masyarakat terhadap tanggung jawab memelihara hewan semakin meningkat dan angka adopsi pun bertambah.

5.2 Saran Penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan visual UI/UX dan belum sampai pada tahap implementasi sistem atau pengujian aplikasi secara nyata bersama pengguna akhir. Maka dari itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan proses ini hingga pengembangan prototipe interaktif berbasis digital yang dapat



REPORT #27546671

diuji langsung oleh calon adopter, relawan shelter, dan pengelola. Selain itu, efektivitas elemen visual seperti komik strip dan ilustrasi dalam membentuk empati dan keputusan adopsi masih perlu divalidasi melalui pendekatan kuantitatif atau kualitatif, sehingga kontribusinya terhadap perilaku pengguna benar-benar dapat diukur. Bagi Universitas Pembangunan Jaya, penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk mendukung lebih banyak proyek desain yang bersifat sosial dan berbasis isu kemanusiaan atau lingkungan. Penelitian ini membuktikan bahwa desain komunikasi visual memiliki peran nyata dalam membangun solusi berbasis empati dan edukasi publik. Dukungan universitas dalam bentuk pembimbingan teknis lintas disiplin, kolaborasi dengan mitra eksternal, serta publikasi hasil karya mahasiswa akan sangat membantu pengembangan riset lanjutan di bidang serupa. Sementara itu, bagi masyarakat umum, aplikasi Animal Defenders diharapkan bisa menjadi media edukasi dan partisipasi aktif dalam membantu hewan-hewan terlantar. Masyarakat dapat mulai menggunakan teknologi ini sebagai sarana adopsi, berdonasi, hingga menyebarkan informasi positif terkait perlindungan hewan. Kesadaran kolektif yang dibangun melalui platform digital ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih peduli dan bertanggung jawab terhadap kehidupan makhluk hidup lain.



REPORT #27546671

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.55% refactory.id https://refactory.id/blogs/post/2023-08-29-apa-sih-aplikasi-ponsel-pertama-di-d..	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.52% ejournal3.undip.ac.id https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/download/14823/14341	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.47% www.datamaya.com https://www.datamaya.com/blog/perbedaan-ui-dan-ux/	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.46% www.journal.lppmunindra.ac.id http://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/downlo...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.45% journal.poltekim.ac.id https://journal.poltekim.ac.id/jaim/article/download/718/638/	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.34% liternote.com http://liternote.com/index.php/ln/article/download/202/180	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.29% www.academia.edu https://www.academia.edu/44313089/Diksi_pada_Judul_Berita_di_Media_Mass...	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.28% salt.id https://salt.id/id-id/blog/konsep-mobile-app-development-dan-trennya	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.28% www.kmtech.id https://www.kmtech.id/post/ui-ux-pengertian-perbedan-dan-fungsinya	●



REPORT #27546671

INTERNET SOURCE		
10.	0.26% www.sukasite.com https://www.sukasite.com/aplikasi-pembuat-stiker-wa	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.25% www.impactfirst.co https://www.impactfirst.co/id/c/social-media-marketing	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.23% ejournal3.undip.ac.id https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/nova_idea/article/download/48255/327...	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.22% jurnalp4i.com https://jurnalp4i.com/index.php/knowledge/article/download/1808/1706/11806	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.22% media.neliti.com https://media.neliti.com/media/publications/87448-ID-analisis-segmentation-ta...	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.21% midtrans.com https://midtrans.com/id/blog/contoh-analisis-swot	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.21% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6294/8/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.21% www.kodingakademi.id https://www.kodingakademi.id/memahami-flowchart-panduan-singkat/	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.2% www.hostnic.id https://www.hostnic.id/blog/tutorial/pengaruh-ux-dan-ui-terhadap-desain-inter...	●
INTERNET SOURCE		
19.	0.16% elibrary.unikom.ac.id https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/4231/7/UNIKOM_FAHMI%20QADRI_BAB%..	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.16% journal.unindra.ac.id https://journal.unindra.ac.id/index.php/cipta/article/download/3579/1924	●



REPORT #27546671

INTERNET SOURCE		
21. 0.16%	ejurnal.politeknikpratama.ac.id https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JUPRIT/article/download/487..	●
INTERNET SOURCE		
22. 0.15%	tokopresentasi.com https://tokopresentasi.com/tips-presentasi/3-tips-memilih-kombinasi-warna-sli...	●
INTERNET SOURCE		
23. 0.15%	www.fanruan.com https://www.fanruan.com/id/glossary/big-data/teknik-pengumpulan-data-obse...	●
INTERNET SOURCE		
24. 0.15%	mowilex.com https://mowilex.com/artikel/	●
INTERNET SOURCE		
25. 0.13%	tokopresentasi.com https://tokopresentasi.com/tips-desain-grafis/ui-ux-design-adalah/	●
INTERNET SOURCE		
26. 0.13%	jsr.ums.ac.id https://jsr.ums.ac.id/determinasi/article/download/476/434/3276	●
INTERNET SOURCE		
27. 0.12%	www.kompasiana.com https://www.kompasiana.com/gitalewisa5308/647d9f8808a8b52fe8664393/anj...	●
INTERNET SOURCE		
28. 0.12%	animalwelfare.id https://animalwelfare.id/hewan-terlantar-dan-perannya-dalam-masyarakat/	●
INTERNET SOURCE		
29. 0.12%	univ45sby.ac.id https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.php/informatika/article/download/474/4...	●
INTERNET SOURCE		
30. 0.12%	jurnal.amikom.ac.id https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/pikma/article/download/1308/454	●
INTERNET SOURCE		
31. 0.11%	repository.uph.edu https://repository.uph.edu/id/eprint/4746/4/Chapter%201.pdf	●



REPORT #27546671

INTERNET SOURCE

32. **0.11%** ojs.unpkediri.ac.id

<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/download/16154/2176/21823>



INTERNET SOURCE

33. **0.1%** repository.uinsaizu.ac.id

<https://repository.uinsaizu.ac.id/26926/1/eProsiding%20Teknik%20Informatika%20>



INTERNET SOURCE

34. **0.06%** www.academia.edu

https://www.academia.edu/96001683/Analisis_Layanan_Administrasi_Kesiswaa...

