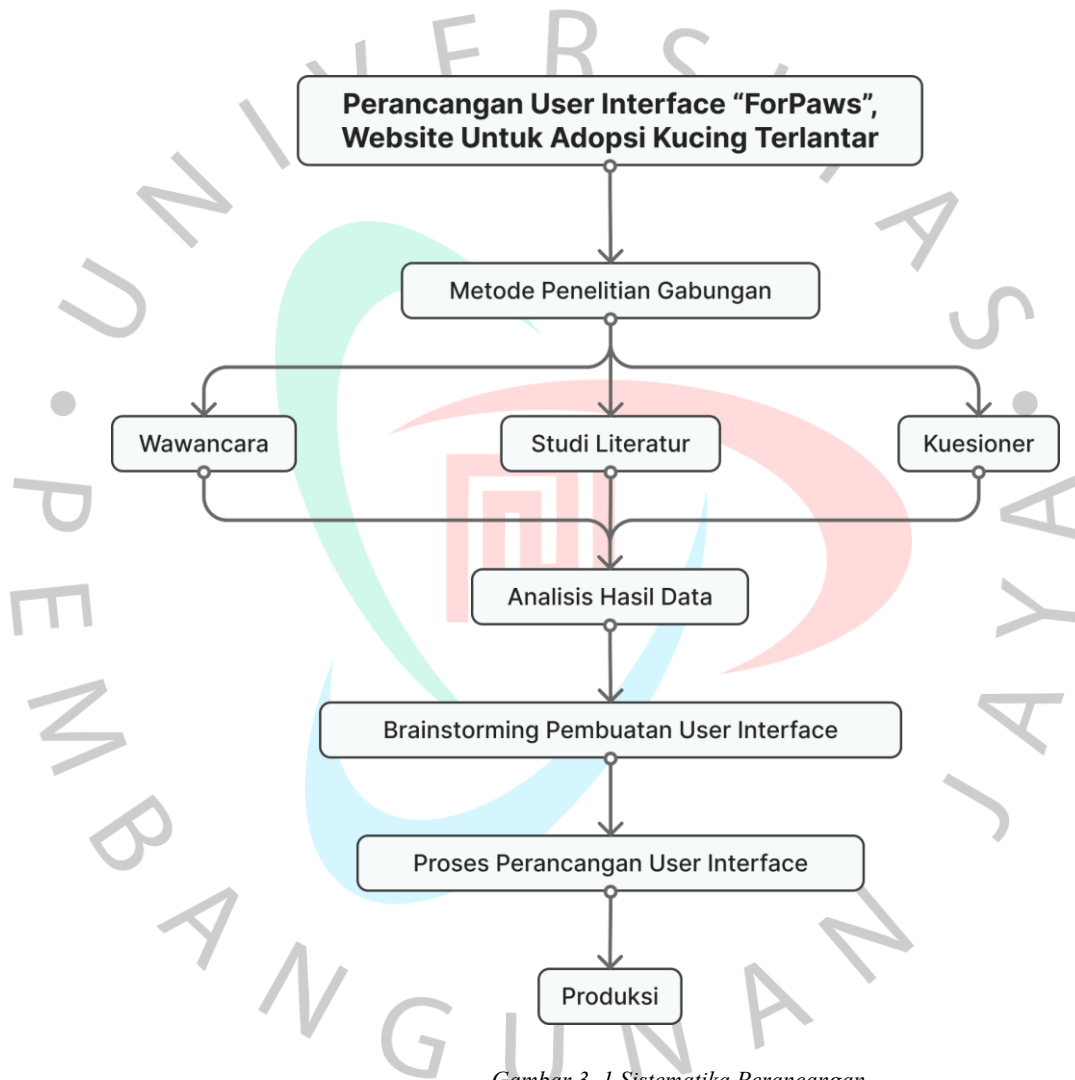


BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Sistematika Perancangan



Gambar 3. 1 Sistematika Perancangan

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode campuran merupakan metode yang penulis gunakan. Gabungan dari metode kuantitatif dan kualitatif dengan cara mengumpulkan, menganalisis dan menggabungkan antara data kuantitatif dan kualitatif (Sasmoko, 2020). Kuantitatif sendiri adalah dengan angka statistik tentang ukuran dan komposisi kelompok

pengguna sedangkan kualitatif adalah gaya hidup kelompok pengguna. Penalaran ilmiah yang digunakan adalah deduktif dan induktif dimana cara berpikir deduktif dapat memberikan sifat yang rasional dan konsisten namun tetap saja dapat memiliki premis yang keliru oleh karena itu cara berpikir induktif akan membantu karena berasal dari pengalaman manusia dan suatu pernyataan (Soewardikoen, 2013). Dalam penelitian ini peneliti melakukan beberapa hal berikut ini yaitu:

1. Studi Literatur

Peneliti melakukan pengumpulan data dari sumber penelitian ilmiah seperti jurnal, buku, dan artikel untuk melakukan penulisan perancangan penelitian ini. Sumber penelitian tersebut menjadi landasan dalam penelitian yang berlangsung untuk mengetahui tentang kucing terlantar, populasi berlebihan, *UI* dan lain-lain.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang memiliki tujuan untuk penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi bahkan hingga pandangan yang didapat dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peneliti (Soewardikoen, 2013). Peneliti melakukan wawancara dengan narasumber yang berpengalaman dalam bidang penelitian yaitu adopsi kucing yang telah melakukan adopsi kucing secara *online* untuk mengetahui tahapan dan kesulitan yang mereka alami. Serta wawancara dengan *UI/UX Designer* yang telah memiliki pengalaman tentang perancangan *UI* untuk mengetahui perancangan desain *UI* yang baik untuk pengguna.

3. Studi Terdahulu

Studi Terdahulu dilakukan dengan mengamati *website* adopsi hewan yang telah berjalan saat ini. *Website* yang menjadi objek penelitian saat ini adalah Mission Pawsible dan Adopt a Pet. Dengan melakukan studi terdahulu memberikan gambaran mengenai fitur yang dibutuhkan oleh pengguna saat melakukan adopsi.

4. Kuesioner

Kuesioner merupakan cara untuk secara waktu yang relatif singkat dalam mendapat data karena banyak orang yang dapat diminta untuk mengisi pilihan jawaban yang tertulis (Soewardikoen, 2013). Kuesioner peneliti sebarakan melalui media sosial yaitu Twitter dalam komunitas pecinta hewan.

3.3 Hasil Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Proses wawancara yang dilakukan dengan narasumber mengenai adopsi kucing terlantar dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting. Narasumber pertama bernama Rifah Aini merupakan *cat foster*. *Cat foster* adalah orang yang membantu kucing terlantar khususnya anak kucing dan mengurus mereka hingga diadopsi oleh seseorang. Rifah Anini melakukan wawancara ini dilakukan pada tanggal 24 Februari 2023 pada pukul 15:00 WIB.

Tabel 3. 1 Wawancara Rifah Aini

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sudah berapa lama melakukan kegiatan open adopsi secara online dan kira-kira ada berapa jumlah kucing yang telah diadopsi?	Kegiatan open adopsi ini sudah saya lakukan sejak tahun 2021 dan ada 10 kucing yang telah diadopsi.
2.	Dimana biasanya melakukan promosi adopsi kucing ini secara online? Bagaimana proses promosi yang dilakukan dan media apa yang biasanya lebih memiliki banyak peminat mengenai adopsi ini?	Biasanya saya melakukan promosi melalui Instagram dan Twitter dengan membuat <i>post</i> terlebih dahulu dan biasanya jika melalui Instagram saya meminta kenalan saya untuk bantu promosi kalau melalui Twitter biasanya saya akan membagikan melalui <i>base</i> hewan. Media sosial yang selama ini saya sering

		mendapatkan peminat adopsi adalah Instagram.
3.	<p>Apa yang menjadi syarat dalam adopsi kucing dengan kakak? Bagaimana tahap seleksi memilih pemilik baru?</p>	<p>Saya membagikan form yang harus di isi oleh orang yang mengajukan adopsi. Pertanyaan yang saya ajukan dan cara mereka menjawab biasanya menentukan apakah mereka dipilih atau tidak. Poin-poin yang menjadi bahan pertimbangan adalah pro-vet, rumah permanen, keluarga mengizinkan, income pendapatan, makanan dan lainnya. Tahapan seleksi adalah melalui form tersebut dan wawancara jika diperlukan.</p>
4.	<p>Bagaimana bisa yakin menentukan pemilik baru terutama hanya melalui media sosial? Lalu tahap selanjutnya setelah pemilik baru ditentukan apa yang dilakukan?</p>	<p>Biasanya saya akan mencari tahu mengenai jawaban yang mereka berikan, seperti melihat Instagram mereka dan kegiatannya melalui foto-foto di Instagram. Setelah terpilih biasanya saya akan meminta data pribadi dan mengisi formulir perjanjian yang berisi pengembalian kucing bila mereka tidak dapat mengurus dengan baik.</p>

5.	Biasanya apa hal yang membuat orang menjadi tertarik dengan kucing yang ditawarkan?	Sejauh ini hal yang membuat orang tertarik dengan kucing tersebut adalah bentuk fisik mereka seperti warna, ras, gendut dan umur kucing itu sendiri. Oleh karena itu biasanya foto biasanya juga menjadi penentuan.
6.	Apa hal yang tidak mengenakan saat membuka adopsi online? Bagaimana menghindari hal yang tidak diinginkan terutama meminta data pribadi?	Untuk selama ini yang pernah kurang mengenakan saya alami hanya kehilangan kontak mengenai kucing tersebut apakah sudah dilakukan steril atau belum oleh pemilik baru, namun info lanjutnya sih sudah dilakukan ya jadi tidak ada masalah lagi. Kalau untuk menghindari karena data pribadi mereka saya minta seperti KTP, biasanya saya meminta bentuk KTP yang telah diberikan <i>watermark</i> agar mereka lebih percaya tidak akan digunakan untuk melakukan kejahatan.
7.	Apakah kakak mengetahui soal aplikasi atau website tentang adopsi hewan?	Ya, saya pernah mendengar soal <i>website</i> dan aplikasi.
8.	Menurut anda apabila ada <i>website</i> adopsi tentang kucing apakah akan membantu dan anda tertarik menggunakan?	Tentu akan sangat membantu proses dan sepertinya saya tertarik.

Kesimpulan dari wawancara dengan narasumber pertama yaitu Rifah Aini adalah dia merasa bahwa Instagram sangat membantu dalam proses adopsi kucing yang dia lakukan selama ini. Tahapan proses adopsi yang ketat dapat menyingkirkan orang-orang yang berniat buruk selama proses adopsi. Meski proses adopsi yang dia lakukan mengumpulkan informasi pribadi namun tetap memberikan kenyamanan dengan menghindari kecurigaan calon pemilik. Selain itu dengan adanya formulir yang menjaga kucing tetap aman dan dalam perlindungan. Menurut pendapat Rifah penggunaan foto yang bagus juga menjadi salah satu penentu seberapa cepat orang memilih mereka. Rifah juga merasa bahwa teknologi akan sangat membantu adopsi.

Selanjutnya narasumber dari adopsi kucing dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan wawancara yang dilaksanakan dengan Putri Khairunnisa yang merupakan *foster cat*, wawancara berlangsung tanggal 25 Februari 2023 pada pukul 14:00 WIB melalui *online meeting* yaitu Zoom. Berikut ini adalah rangkuman percakapan dengan narasumber.

Tabel 3. 2 Wawancara Putri Khairunnisa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sudah berapa lama melakukan kegiatan open adopsi secara online dan kira-kira ada berapa jumlah kucing yang telah diadopsi?	Saya melakukan <i>open adoption</i> sejak Februari 2021 yang awalnya karena membantu kucing yang dibuang tetangga di dekat masjid. Total kucing yang telah saya <i>open adoption</i> perkiraan jumlahnya sampai 40 ekor.
2.	Dimana biasanya melakukan promosi adopsi kucing ini secara online? Bagaimana proses promosi yang dilakukan dan media apa yang	Promosi yang saya lakukan biasanya melalui Instagram dan Twitter. Dengan membuat <i>post</i> dan membagikannya di <i>base</i> , saya sendiri biasanya lebih

	biasanya lebih memiliki banyak peminat mengenai adopsi ini?	memiliki banyak peminat melalui Twitter.
3.	Apa yang menjadi syarat dalam adopsi kucing dengan kakak? Bagaimana tahap seleksi memilih pemilik baru?	Saya biasanya membuat form yang harus mereka isi, dalam form tersebut akan berisi pertanyaan yang akan menyeleksi mereka dengan sendirinya seperti pengetahuan mereka tentang penyakit kucing, kesukaan mereka, dan kebiasaan mereka. Tahapan seleksi yang saya lakukan adalah meneliti jawaban yang mereka berikan melalui form dan setelahnya saya akan melakukan tahap wawancara mendalam dan mencari tahu tentang jawaban mereka.
4.	Bagaimana bisa yakin menentukan pemilik baru terutama hanya melalui media sosial? Lalu tahap selanjutnya setelah pemilik baru ditentukan apa yang dilakukan?	Tahapan yang saya berikan lumayan detail dan ini membantu dalam memilih pemilik menjadi lebih terperinci. Setelah calon pemilik saya tentukan kucing tersebut tidak langsung saya lepas, biasanya saya memberikan masa <i>trial</i> selama empat bulan dan selama masa itu mereka wajib untuk memberikan kabar kepada saya secara rutin, apabila dirasa kucing kurang cocok

		dengan pemilik baru ataupun sebaliknya maka saya memiliki hak untuk mengambil kembali mereka.
5.	Biasanya apa hal yang membuat orang menjadi tertarik dengan kucing yang ditawarkan?	Menurut saya cara menampilkan kucing tersebut melalui foto memberikan dampak yang sangat penting karena biasanya orang akan lebih mudah tertarik.
6.	Apa hal yang tidak mengenakan saat membuka adopsi online? Bagaimana menghindari hal yang tidak diinginkan terutama meminta data pribadi?	Hal tidak mengenakan yang pernah saya alami lebih ke pengalaman awal karena belum pernah melakukan adopsi ya waktu itu saya merasa kurang pengalaman untuk membuat daftar pertanyaan seleksi yang lengkap. Selain itu pengalaman dari calon pemilik yang keras kepala.
7.	Apakah kakak mengetahui soal aplikasi atau website tentang adopsi hewan?	Iya saya pernah mendengar mengenai hal itu.
8.	Menurut anda apabila ada <i>website</i> adopsi tentang kucing apakah akan membantu dan anda tertarik menggunakan?	Tentu saja terutama membantu terutama bila banyak orang yang akses dan menambah kemungkinan adopsi.

Wawancara dengan Putri Khairunnisa mengenai adopsi kucing yang pernah dia lakukan mendapatkan kesimpulan bahwa proses adopsi yang dia lakukan adalah dengan form dan wawancara untuk mengenal calon pemilik yang baru. Selain itu

untuk menjamin kenyamanan kucing dan pemilik baru, Putri Khairunnisa memberikan waktu percobaan dan apabila dalam waktu tersebut terjadi hal yang tidak mengenakan maka kucing akan kembali kepada Putri. Menurutnya hal penting dalam adopsi *online* adalah foto kucing tersebut dan form. Putri merasa perkembangan teknologi akan membantu dan mempermudah akses kemungkinan adopsi.

Pada wawancara selanjutnya dengan narasumber yaitu UI/UX Designer bernama Tantry Nur Herawati dan Yasmin Larasati yang bekerja pada perusahaan A secara langsung pada tanggal 2 Maret 2023. Wawancara ini memiliki tujuan untuk mengetahui desain *UI* secara mendalam.

Tabel 3. 3 Wawancara Tantry Nur Herawati dan Yasmin Larasati

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Silahkan Mba Tantry dan Mba Yasmin memperkenalkan diri secara singkat?	<p>Mba Tantry: Perkenalkan saya Tantry Nur Herawati yang merupakan seorang UI/UX Designer pada perusahaan A.</p> <p>Mba Yasmin: Halo, saya Yasmin Larasati yang juga merupakan seorang UI/UX Designer pada perusahaan A.</p>
2.	Dalam membuat <i>UI</i> apa yang harus diperhatikan?	<p>Mba Tantry: Menurut saya yang harus diperhatikan tampilan <i>UI</i> adalah memperhatikan konsistensi, kejelasan, kemudahan dalam navigasi serta fitur yang diberikan, responsif, warna yang digunakan, tampilan yang</p>

		<p>menarik seperti penggunaan huruf juga penting, serta aksesibilitas.</p> <p>Mba Yasmin:</p> <p>Betul seperti kata Tantry hal tersebut adalah poin-poin penting dalam pembuatan desain <i>UI</i>. Karena yang utama adalah tidak membuat pengguna bingung dengan desain yang telah kita buat</p>
<p>3.</p>	<p>Bagaimana tahapan desain yang dapat menjadi acuan dalam perancangan desain <i>UI</i>?</p>	<p>Mba Tantry:</p> <p>Pertama itu pembuatan alur ya, dalam <i>UI</i> ada yang namanya <i>use case diagram</i> atau biasanya yang paling umum digunakan itu <i>user journey map</i>. Selanjutnya kita bakalan <i>brainstorming</i> kira-kira tampilan seperti apa yang cocok atau biasanya menyesuaikan dengan desain sebelumnya, nah selanjutnya perancangan desain prototype. Kalo di kita sendiri biasanya kita juga bakalan konfirmasi ke pihak development tentang desain apakah mungkin untuk di develop atau tidak.</p> <p>Mba Yasmin:</p> <p>Iya, penggunaan <i>user journey map</i> biasanya bakal ngebantu banget nih dalam perancangan <i>UI</i></p>

		<p>karna kita kan bisa jadi membayangkan ya pengguna bakal akses gimana kemana dan lain-lain. Selain itu juga penting banget buat riset kayak misalnya <i>competitive analysis</i> biar tau fitur-fitur apa aja yang udah ada dan lain-lain.</p>
<p>4.</p>	<p>Untuk desain <i>UI</i> sendiri apakah ada aturan yang biasanya digunakan seperti dalam pemilihan huruf dan warna? Atau mungkin aset desain yang memang sering digunakan oleh desain <i>UI</i>?</p>	<p>Mba Tantry:</p> <p>Untuk aturan khusus dan spesifik <i>UI</i> untuk keseluruhan desain itu gak ada ya kayaknya. Kita bakal mengikuti <i>guide</i> atau <i>design system</i> dari perusahaan. Kalo font sendiri biasanya dilihat dari keterbacaan, sedangkan kalo warna itu kita sebisa mungkin menggunakan sedikit warna dan balik lagi itu tergantung dari perusahaan yaitu balik lagi ke <i>brand identity</i> perusahaan.</p> <p>Mba Yasmin:</p> <p>Iya, secara spesifik dan sama itu gak ada aturan ya. Biasanya ukuran standar itu mengikuti masing-masing device yang digunakan seperti misal desain <i>website</i> ukuran-ukuran font yang digunakan itu ada minimal. Ini biasanya bisa dilihat dari material.io itu berisi aturan-</p>

		aturan desain yang biasanya dipake.
5.	<p>Bagaimana tampilan <i>UI</i> yang baik?</p> <p>Apakah ada website yang memiliki desain <i>UI</i> baik?</p>	<p>Mba Tantry:</p> <p>Biasanya sebutan untuk tampilan yang baik itu yang bisa digunakan oleh pengguna tanpa menyusahkan mereka. <i>Website</i> yang baik ya, penilaiannya itu banyak caranya bisa dari desain dan flow. Menurut aku pribadi website yang baik saat ini itu Adobe karena mudah digunakan dengan tampilan sederhana yang mereka berikan.</p> <p>Mba Yasmin:</p> <p><i>UI</i> yang baik itu adalah yang konsisten, sederhana, mengenal pengguna dan memiliki layout yang baik. Penilaian untuk itu juga tergantung pendapat pribadi mungkin ya, sejauh ini <i>website</i> yang mudah digunakan Tokopedia karena tidak menyulitkan pengguna.</p>
6.	<p>Apakah ada tampilan desain <i>UI</i> yang menjadi trend untuk saat ini?</p>	<p>Mba Tantry:</p> <p>Trend desain saat ini yang aku tau itu <i>typography</i> dan <i>glass card</i>.</p> <p>Mba Yasmin:</p>

		<p>Iya untuk saat ini yang aku tau penggunaan <i>glass card</i> itu lagi lumayan digemari.</p>
<p>7.</p>	<p>Bagaimana cara kita menentukan penggunaan huruf, ikon, tata letak dan navigasi untuk penggunaan <i>UI</i>?</p>	<p>Mba Tantry:</p> <p>Tergantung ya, kalau dalam industri biasanya sudah ditentukan oleh perusahaan dan sudah memiliki standar masing-masing karena berasal dari brand identity perusahaan tersebut. Tapi kalau buat desain dari awal kamu bisa mulai dengan menentukan tampilan apa yang ingin diberikan kepada pengguna baru setelahnya membuat <i>design system</i>. Huruf untuk desain <i>UI</i> sendiri itu yang sekarang lagi sering digunakan inter, kalau roboto juga bagus tapi sudah terlalu banyak penggunaannya. Tata letak bisa kamu lihat dari standar seperti dalam material.io itu ada.</p> <p>Mba Yasmin:</p> <p>Bener banget biasanya itu udah ditentukan, namun biasanya pembuatan itu semua ada aturannya kayak contoh ikon ukurannya 20x20 pixel, nah aturan itu bisa kamu liat di material.io itu aturan standar</p>

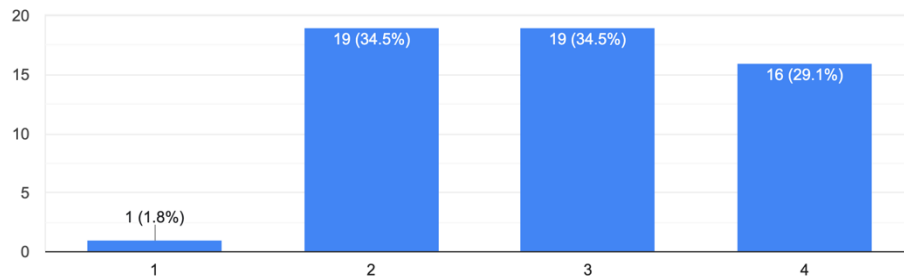
		<p>yang biasanya desainer pake. Kalo huruf biasanya sulit ya menentukan, tapi font yang sering digunakan karena keterbacaan dan lainnya itu biasanya font inter, selain free dan mudah ditemukan font ini emang lagi sering di gunakan dalam <i>UI</i>.</p>
--	--	---

Dari wawancara dengan narasumber yang merupakan UI/UX Designer dapat disimpulkan beberapa hal. Dalam hal yang penting bagi *UI* dan harus diperhatikan oleh *designer* adalah bagaimana desain itu akan dilihat dan mudah dimengerti oleh pengguna. Tahapan desain dalam *UI* dapat dimulai dengan pembuatan *user journey map*, *brainstorming*, desain dan *prototyping* namun selain hal tersebut biasanya konfirmasi desain dengan *development* juga menjadi tahapan penting saat pembuatan suatu *website*. Menurut narasumber tampilan *website* yang baik adalah saat pengguna tidak merasa kesulitan dan menampilkan informasi secara jelas. Sedangkan tampilan desain yang sedang menjadi tren adalah *glass card* dan *typography*. Cara untuk menentukan font, ikon dan lainnya dapat dilihat melalui *material.io* agar memiliki tampilan yang sesuai dengan standar yang ada.

3.3.2 Kuesioner

Pengambilan data dengan menyebarkan kuesioner dilakukan secara *online* melalui media sosial Twitter pada komunitas pecinta kucing. Kuesioner berlangsung dari tanggal 17 Maret 2023 sampai dengan 23 Maret 2023 dengan jumlah responden 55 orang dengan jumlah 26 pertanyaan yang berisikan tentang kebiasaan mereka dalam penggunaan aplikasi atau *website* serta pengetahuan mereka tentang adopsi kucing.

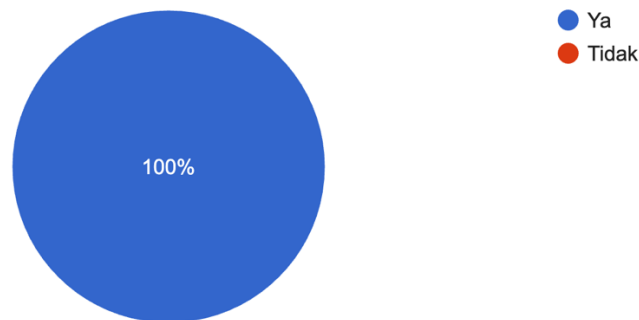
1. Kenyamanan pengguna dengan menggunakan *website* karena kemudahan di akses.



Gambar 3. 2 Kesukaan Pengguna dengan Website

Penilaian ini menggunakan range jawaban dengan istilah sebagai berikut 1 sangat tidak sesuai, 2 tidak sesuai, 3 sesuai dan 4 sangat sesuai. Dari jawaban pengguna yang menjawab sesuai dan sangat sesuai lebih banyak dapat menggambarkan bahwa pengguna saat ini cukup menyukai penggunaan *website* dan dapat menggunakan teknologi tersebut dengan baik. Sehingga proses adopsi masih dapat memungkinkan dilakukan melalui *website*.

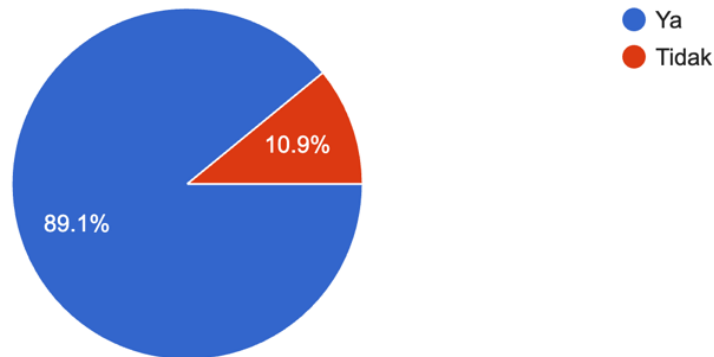
2. Seberapa penting adopsi kucing terlantar.



Gambar 3. 3 Adopsi Kucing Terlantar

Kepentingan adopsi kucing terlantar menurut para responden adalah penting. Secara keseluruhan responden kuesioner menjawab setuju mengenai kepentingan adopsi kucing terlantar. Dari data ini dapat menampilkan ketertarikan orang khususnya para pencinta kucing untuk melakukan proses adopsi kucing terlantar. Sehingga permintaan *website* adopsi sebagai salah satu sarana adopsi kucing dapat dilihat dari kesadaran masyarakat saat ini.

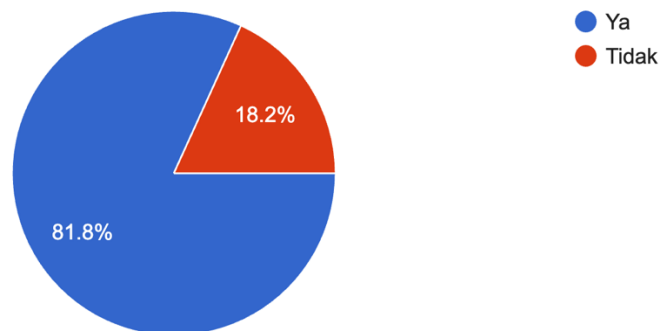
3. Kepentingan foto dalam proses adopsi.



Gambar 3. 4 Fitur Foto

Data responden merasa setuju dengan kepentingan foto yang baik dalam proses adopsi dapat memberikan timbal balik yang diharapkan untuk kucing-kucing yang sedang membutuhkan rumah baru. Sehingga dapat menjadi salah satu fitur utama yaitu penempatan foto yang sesuai agar orang tertarik untuk proses adopsi.

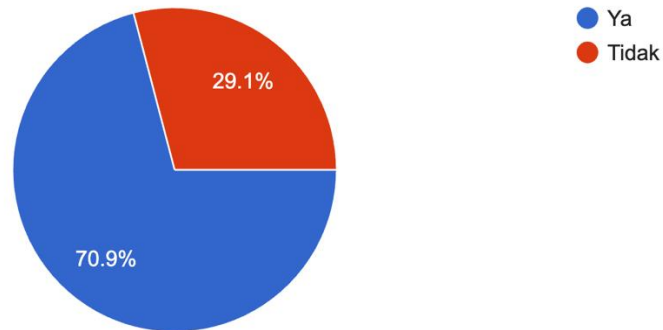
4. Proses seleksi adopsi.



Gambar 3. 5 Melakukan Proses Seleksi

Narasumber yang menjawab mengenai proses seleksi mereka lakukan saat adopsi hingga 81,8% atau sebanyak 45 orang dari 55 melakukan hal tersebut. Hal ini dapat dipahami untuk menjaga kucing yang akan diadopsi tidak jatuh ke tangan yang salah. Sehingga proses seleksi ini dapat menjadi salah satu alur yang dipertimbangkan dalam proses adopsi kucing.

5. Ketertarikan menggunakan *platform* spesifik untuk adopsi.



Gambar 3. 6 Penggunaan Platform Adopsi

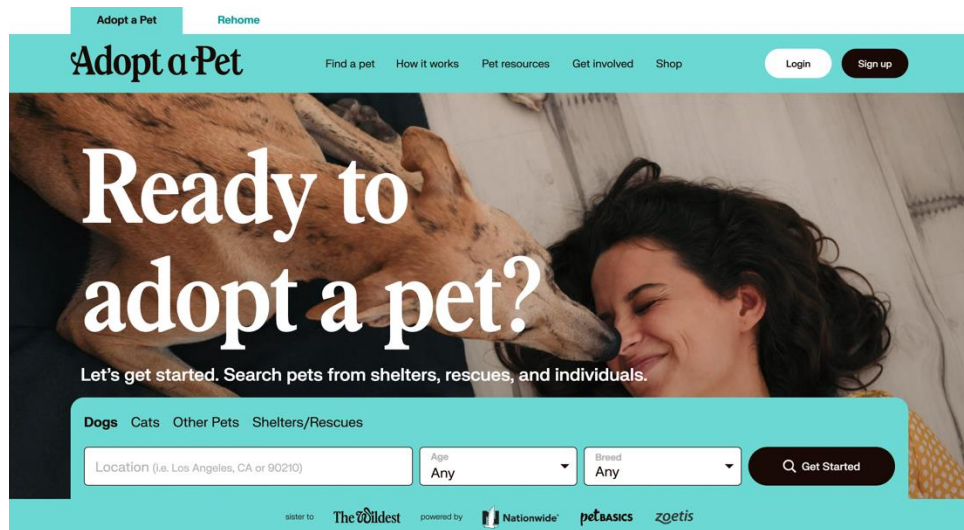
Hasil yang didapat sekitar 39 orang yang akan menggunakan *platform* yang akan membantu proses adopsi secara *online*. Sehingga pembuatan *website* yang akan membantu proses adopsi kucing terlantar dapat menjadi sebuah kemajuan teknologi yang mempermudah.

3.3.3 Studi Terdahulu

Penulis melakukan studi terdahulu dengan *website* adopsi hewan yang sudah ada dan berjalan saat ini. Penulis menggunakan dua *website* untuk menjadi acuan desain dalam pembuatan *UI* adopsi kucing. Kedua *website* tersebut adalah adoptapet.com dan petfinder.com.

Adoptapet.com

Website adoptapet.com didirikan sejak tahun 2000 merupakan *website* nonprofit terbesar di Amerika Utara yang membantu proses adopsi kucing, anjing dan hewan lainnya. Saat ini melalui *website* tersebut telah membantu sekiranya 223.000 hewan yang berhasil diadopsi. Dalam *website* tersebut terdapat fitur adopsi, *rehome*, informasi mengenai hewan dan juga toko.

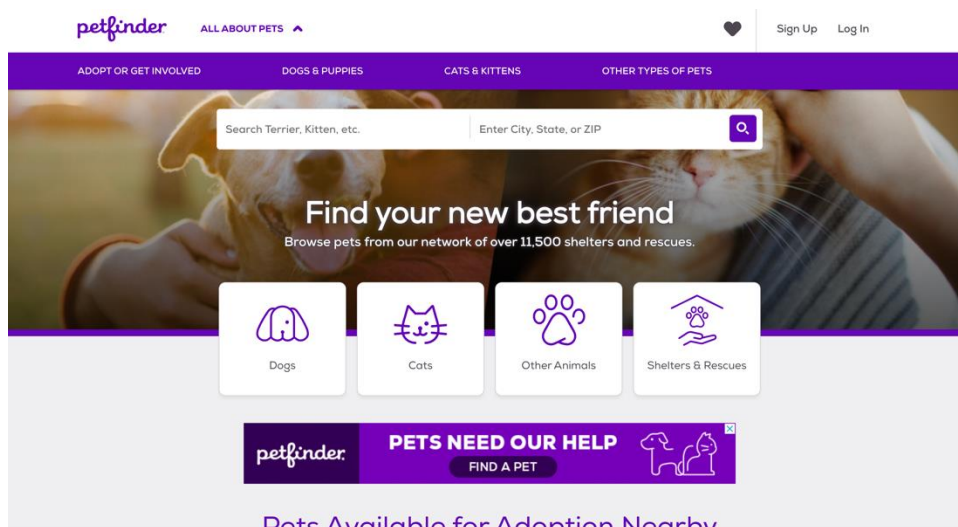


Gambar 3. 7 Website Adoptapet.com

Fitur utama yang mereka gunakan ada *get breakdown* yaitu fitur dimana para pengguna mencari hewan yang cocok dengan melihat secara keseluruhan, kedua *set up alerts* yaitu fitur dimana pengguna secara premium mendapatkan hewan sesuai dengan kriteria yang mereka inginkan dan akan mendapatkan notifikasi secara langsung, ketiga *rehome a pet* fitur yang membantu kita mencarikan rumah baru untuk hewan yang kita miliki dan terakhir adalah *protect your pet* merupakan fitur kesehatan untuk hewan kita. Fitur yang Adopt a Pet berikan kepada pengguna secara keseluruhan adalah untuk mempermudah proses adopsi.

Petfinder.com

Merupakan *website* yang telah berdiri sejak tahun 1996 berlokasi di Amerika Utara oleh Jared Saul dan Betsy Banks Saul. Pet Finder diperkirakan telah membantu 315.000 hewan di adopsi dari hampir 14.000 tempat penampungan hewan dan kelompok penyelamat.



Gambar 3. 8 Website Petfinder.com

Dalam *website* Pet Finder kita dapat mencari hewan seperti anjing, kucing, kelinci, kuda dan lainnya selain itu dengan fitur yang mereka miliki kita dapat langsung memilih tempat penampungan yang kita ingin bantu adopsi. Mereka memiliki fitur *rehome* yang membantu proses pencarian pemilik baru bagi hewan yang kita miliki.

Tabel 3. 4 Pebandingan visual Website

	Adoptapet.com	Petfinder.com
Fitur	<i>Find a pet</i> (kucing, anjing, hewan lain dan <i>shelter</i>), Cara kerja website, halaman informasi atau artikel, kontribusi, toko, <i>rehome</i> , filter (lokasi, umur, jenis), log in/sign up, dokter, adopsi, profil hewan (fee, formulir, lokasi, jenis kelamin, karakter, cerita, umur, ukuran, <i>breed</i> , info tempat penampungan hewan tersebut), fitur favorit	Adopsi, filter (hewan, lokasi), informasi hewan tentang cara merawat dan lain-lain, artikel, donasi/kontribusi, profil hewan (foto, kesehatan, umur, lokasi, telepon, jenis kelamin, ukuran hewan), fitur favorit, formulir.

Warna	Penggunaan warna pada halaman <i>website</i> adalah dengan latar belakang putih dan warna primer dengan kode warna #6CD9CE digunakan untuk header, ikon. Penggunaan untuk CTA <i>button</i> adalah dengan warna lebih gelap yaitu hitam atau hijau tua.	Penggunaan warna latar belakang putih juga mereka gunakan, selain itu warna primer mereka adalah #6206BF sebagai aksesoris warna mereka pada header, ikon. Untuk warna CTA mereka menggunakan <i>outline</i> warna.
Ikon	Penggunaan ikon <i>fill</i> dengan ikon sederhana yang sering digunakan.	Penggunaan ikon <i>outline</i> dengan ciri khas ikon yang terlihat <i>rounded</i> .
Layout	Jenis layout yang digunakan adalah fixed layout.	Layout yang digunakan adalah responsive layout
Tipografi	Tipografi yang digunakan sebagai headline adalah huruf serif sedangkan pada deskripsi dan bagian lain pada <i>website</i> menggunakan huruf sans-serif.	Jenis huruf yang digunakan adalah sans-serif pada keseluruhan. Perbedaan yang digunakan antara headline dan deskripsi adalah warna font dan font weight.

3.4 Analisis Data

3.4.1 Data Wawancara

Hasil dari wawancara tahap pertama yang dilakukan dengan narasumber yang merupakan *foster cat* yaitu Rifah Aini dan Putri Khairunnisa dapat ditarik kesimpulan beberapa poin yang menjadi kepentingan dalam proses adopsi. Seperti formulir adopsi dan kepentingan foto dalam proses adopsi. Selain itu dapat menjadi

sebuah masukan terhadap fitur yang akan menjaga kedua belah pihak seperti proses percobaan selama adopsi dan perjanjian yang dilakukan.

Pada wawancara tahap kedua yang merupakan UI/UX Designer yaitu Tantry Nur Herawati dan Yasmin Larasati. Mendapat beberapa kesimpulan mengenai tahapan pembuatan *website* agar lebih baik seperti melakukan pembuatan alur dan teknik amati tiru modifikasi agar dapat lebih mudah saat digunakan oleh pengguna.

3.4.2 Data Kuesioner

Dari kuesioner yang diberikan penulis mengetahui bahwa pengguna merasa nyaman saat menggunakan *website* dan mengerti penggunaan serta kemudahan akses karena tidak memerlukan proses penyimpanan. Selain itu para pecinta hewan khususnya sudah memahami dan ingin melakukan adopsi kucing terlantar. Mereka yang pernah melakukan adopsi kucing kebanyakan melakukan proses seleksi di dalamnya dan merasa penggunaan foto adalah suatu kepentingan dalam adopsi kucing. Para responden juga memiliki ketertarikan dalam penggunaan *platform* khusus dalam adopsi kucing.

3.4.3 Data Studi Terdahulu

Berdasarkan data studi terdahulu yang dilakukan dengan membandingkan *website* Adopt a Pet dan Pet Finder diketahui bahwa dalam fitur Adopt a Pet memiliki lebih banyak fitur dan informasi ketimbang Pet Finder. Namun, dalam penggunaan ikon, warna dan layout *website* Pet Finder lebih mementingkan hal tersebut dan memiliki keunggulan tersebut. Seperti dalam warna yang lebih nyaman dilihat, ikon yang memiliki konsistensi bentuk dan ciri dan layout yang responsif sehingga pengguna lebih nyaman. Pada Tipografi yang kedua *website* gunakan, tipografi Pet Finder memiliki keunggulan dalam font yang konsisten dan lebih mudah untuk dibaca sedangkan Adopt a Pet menggunakan 2 tipe font yaitu serif dan sans-serif sehingga memberikan kesan tidak konsisten.