BAB IV
ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

4.1 Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan yang dilakukan penulis mengenai kucing terlantar yang jumlahnya sudah mengancam dan akan menyebabkan populasi berlebihan serta kejahatan yang terjadi karena jumlah kucing terlantar tersebut. Dari data literatur yang peneliti dapatkan sendiri jumlah kucing yang tinggi menjadi masalah bagi lingkungan karena mengganggu. Melalui data wawancara yang didapat peneliti mengenai pengalaman para *foster cat* dapat menjadi sebuah cara untuk membantu mengurangi populasi kucing berlebihan dengan proses penyebaran info melalui sosial media selanjutnya proses adopsi ketat dan syarat yang diberikan seperti steril.

Membantu lingkungan dan juga membantu kucing terlantar dapat dilakukan secara bertahap. Penulis melakukan riset melalui studi terdahulu bahwa pemanfaatan teknologi secara spesifik mengenai adopsi kucing saat ini belum maksimal di Indonesia. Padahal dengan adanya pemanfaatan teknologi secara maksimal proses adopsi kucing akan lebih mudah, cepat dan juga aman menggunakan satu *platform* khusus.

Berdasarkan dari data yang didapat melalui studi literatur, analisis data dan studi terdahulu yang penulis lakukan mengarahkan teknologi media yang akan membantu proses adopsi kucing adalah penggunaan *website* dengan perancangan UI adopsi kucing. Diputuskan bahwa perancangan UI dan UX adopsi kucing difokuskan dalam versi *website desktop* karena hasil analisis menampilkan pengguna lebih mengarah penggunaan *website* melalui *desktop* ketimbang penggunaan telepon genggam. Oleh karena itu penulis secara spesifik membuat tampilan UI untuk media *desktop.*

4.2 Konsep Komunikasi

4.2.1 Strategi Pesan

Strategi pesan pada perancangan *UI website* adopsi kucing ini dalam menyampaikan fakta mengenai kucing adalah dengan cara informatif dengan menyajikan fakta dan data yang ada. Selanjutnya, agar pengguna merasa adopsi kucing adalah hal yang penting dan baik dilakukan tanpa adanya pemaksaan maka teknik bahasa lainnya yaitu persuasif. Dengan teknik persuasif ini memberikan kesan mengajak pengguna untuk adopsi kucing menjadi lebih nyaman dan tidak adanya paksaan.

4.2.2 Strategi Segmentasi

1. Geografis

   Segmentasi geografis pengguna yaitu masyarakat bertempat tinggal di Tangerang Selatan.

2. Demografis

Usia	:	25-30 tahun
Jenis Kelamin	:	Laki-laki dan Perempuan
Ekonomi	:	SES B/C

3. Psikografis

   Masyarakat yang berusia 25-30 tahun yang menyukai kucing dan berniat membantu kucing terlantar dengan adopsi. Namun, tidak memiliki waktu luang dan masyarakat yang terbiasa dengan penggunaan teknologi.

4.2.3 Strategi Media

Media yang digunakan oleh *website* ForPaws ada dua yaitu media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

   Media utama yang digunakan oleh ForPaws adalah *website.* Pemilihan media ini berdasarkan pada hasil wawancara, kuesioner dan studi terdahulu. *Website* dipilih karena merupakan media digital yang mudah

diakses dari beragam media. *Website* memiliki keunggulan mudah diakses tersebut membuat orang bisa menemukan dengan mudah.

Layanan yang diberikan saat ini adalah proses adopsi kucing, artikel dan proses membuka adopsi. Fitur yang tersedia ada chat, notif dan Temu. Temu adalah fitur dimana kita yang bingung akan dibantu dengan beberapa pertanyaan yang nanti akan menampilkan kucing yang sesuai dengan kita mau. Media ini juga memungkinkan untuk penambahan fitur untuk hewan lain apabila kedepannya berkembang lebih jauh.

2. Media Pendukung

   Media pendukung digunakan untuk membantu media utama dan juga menjadi media promosi ForPaws kepada khalayak lebih luas. Untuk media pendukung penulis menggunakan sosial media Instagram dengan melakukan publikasi pada *feeds*. Promosi melalui media sosial ini memiliki potensi dapat menarik minat masyarakat secara lebih luas. Selain itu *merchandise* yang disediakan ada *T-shirt*, *Tote bag*, Stiker dan juga Kalung kucing.

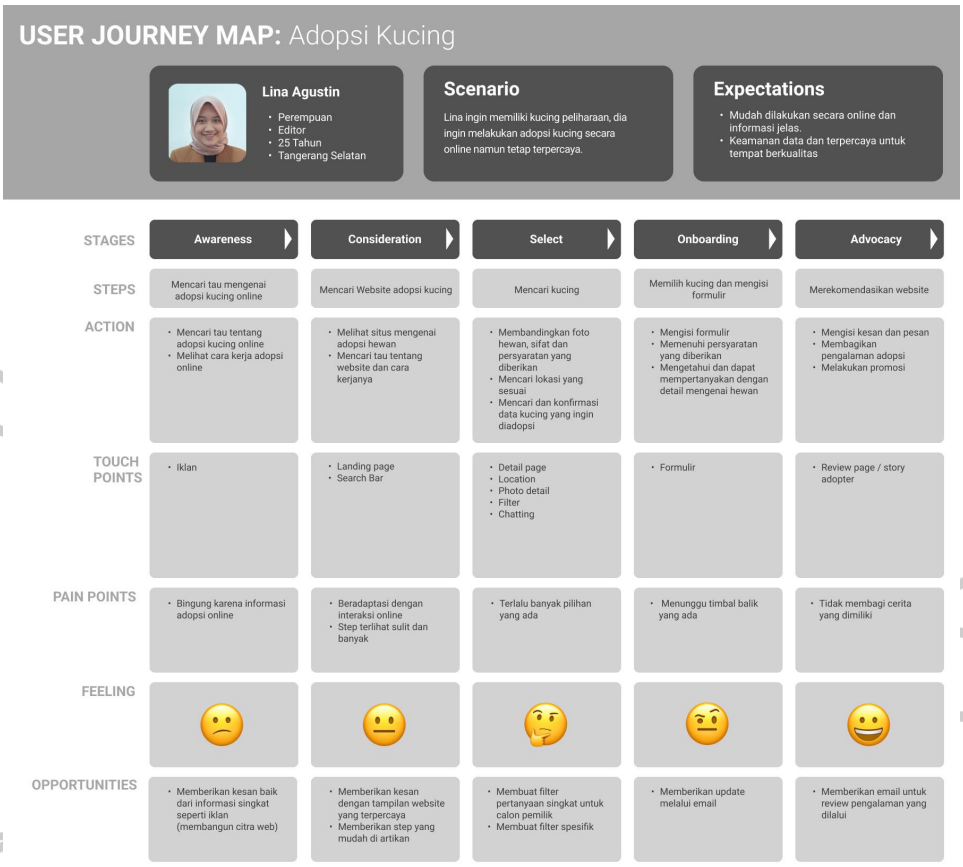
4.4 Konsep Visual

Konsep visual dari *website* ForPaws ditentukan berdasarkan data yang didapat penulis berupa hasil wawancara dan studi terdahulu pada *platform* adopsi yang sudah ada. Pembuatan persona dan penentuan target pengguna menghasilkan konsep visual menjadi beberapa hal.

4.4.1 User Journey Map

User Journey Map dibuat untuk melihat perkiraan pengguna akan melakukan tahapan apa saja dalam melakukan sebuah tujuan. Pada tahapan User Journey Map pertama yang dibuat berdasarkan asumsi penulis menampilkan skenario apabila Lina ingin memiliki kucing peliharaan dan dia ingin melakukan adopsi kucing secara *online* melalui platform yang dapat dipercaya. Dari User Journey Map yang telah dibuat dapat dijabarkan bahwa step yang Lina alami saat

melakukan adopsi kucing dan *pain points* yang Lina rasakan sehingga dapat diperkirakan *touch point* apa yang bisa diberikan untuk mempermudah Lina.



Gambar 4. 1 User Journey Map

Setelah perancangan User Journey Map yang penulis lakukan, tinjauan step dilakukan oleh orang yang bersangkutan yaitu Lina. Lina melihat User Journey Map dan menambahkan beberapa poin yang menurut dia sesuai dengan step yang akan dia lakukan apabila ingin adopsi kucing. Tahapan yang bertambah yaitu pada tahap *Consideration* pada bagian *Action* menurut Lina dia akan membaca cerita orang yang pernah melakukan adopsi terlebih dahulu dan melihat timbal balik pengguna. Lalu yang kedua adalah pada tahap *Advocacy* pada bagian *pain poin* menurut Lina apa yang terjadi apabila kucing yang diadopsi sakit. Oleh karena pemikiran itu salah satu solusi adalah dengan melakukan penjemputan kucing yang ingin diadopsi melalui dokter hewan.

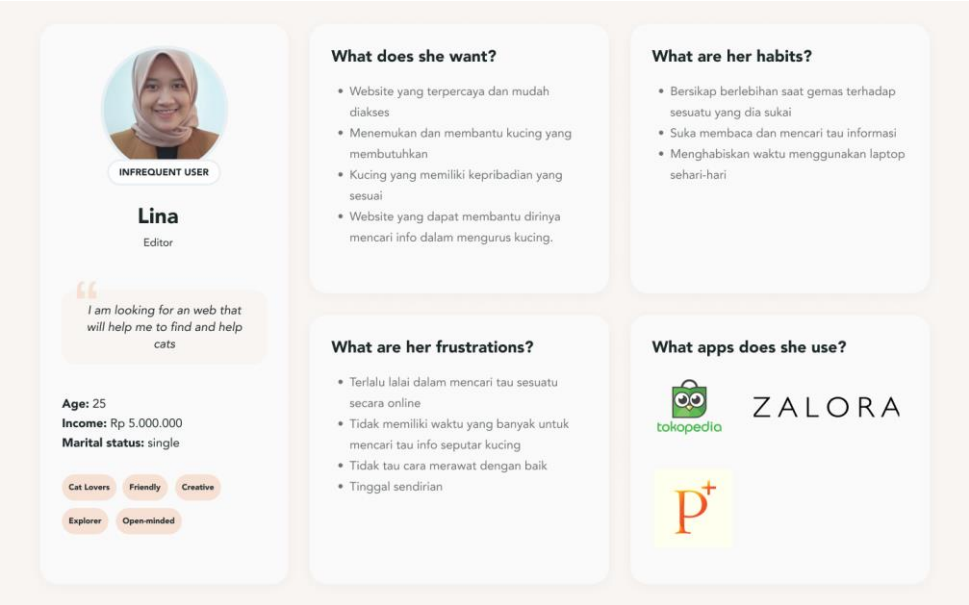
4.4.2 Persona

Gambar 4. 2 User Journey Map

Persona dirancang berdasarkan hasil analisis data yang didapat dan berdasarkan dengan User Journey Map. Hasil riset yang ditetapkan pada strategi segmentasi dengan usia 25-30 tahun yang bertempat tinggal di Jabodetabek dan SES B/C. Maka dari itu persona yang dipilih adalah Lina dengan usia 25 tahun yang bertempat tinggal di Tangerang Selatan dan SES B/C.

Lina memiliki keinginan untuk adopsi kucing terlantar namun Lina ingin melakukan secara online karena waktunya yang terbatas. Kebiasaan penggunaan internet memudahkan Lina dalam mengakses *website.* Permasalahan yang dihadapi

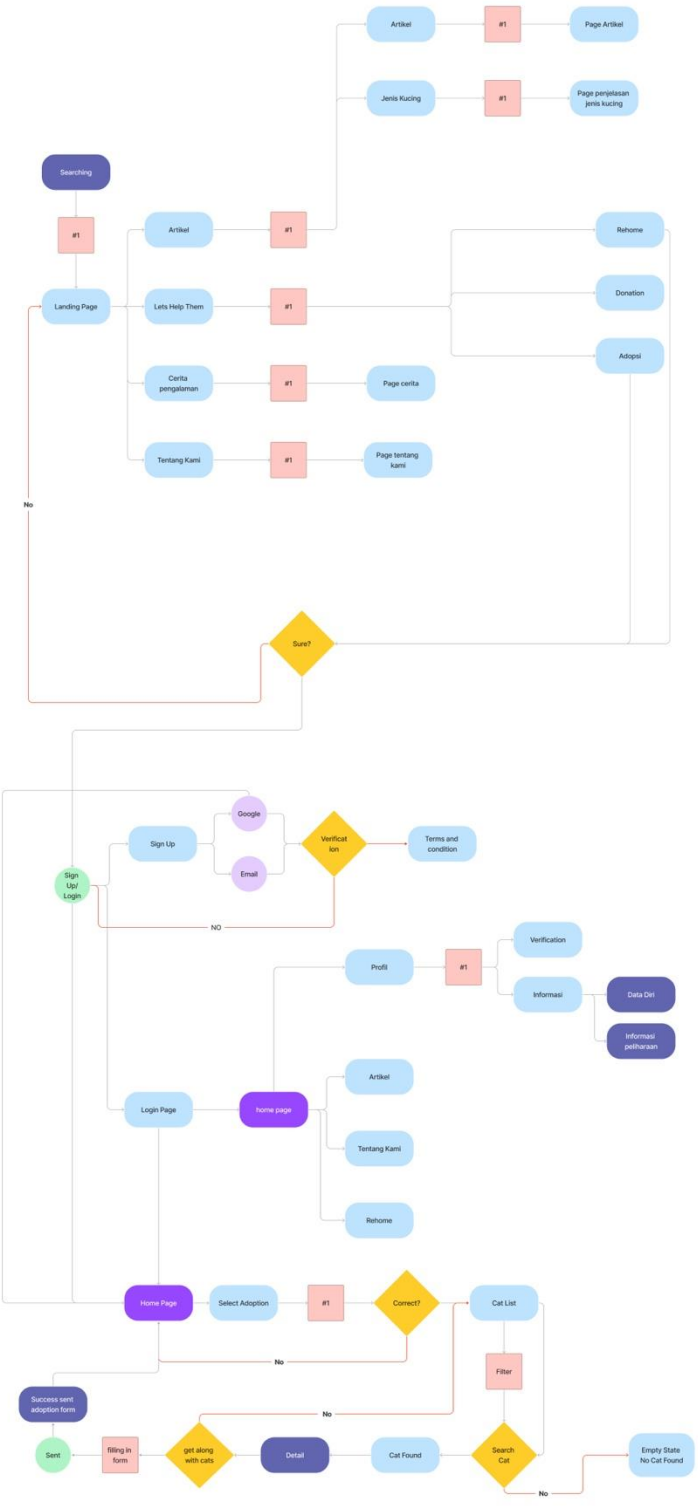
dan tujuan yang sesuai dengan ForPaws, penulis merasa Lina cocok dengan persona yang ingin dituju. Berikut ini adalah gambaran persona dari Lina.



Gambar 4. 3 User Persona

4.4.3 User Flow

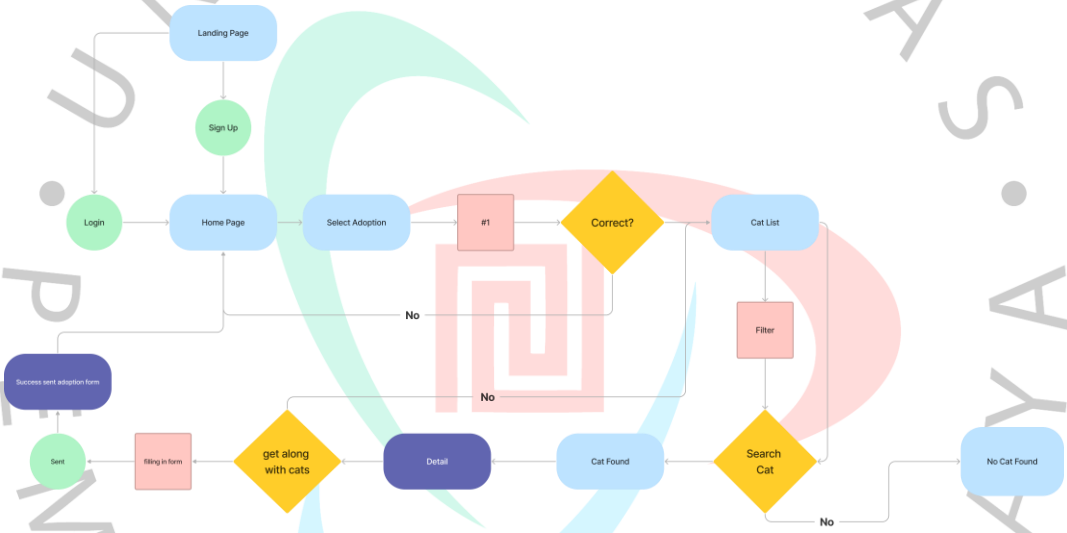
Setelah tahap pembuatan persona selanjutnya penulis membuat User Flow untuk proses adopsi kucing terlantar melalui *website* ForPaws. Biasanya User flow memiliki fokus terhadap bagaimana cara pengguna berinteraksi terhadap produk tersebut dan bisa saja memiliki alur yang berbeda terhadap pengguna satu dengan yang lain (Auliyaa, 2020). Penulis membuat alur utama yaitu untuk melakukan proses adopsi kucing terlantar. Berdasarkan data yang didapatkan dan analisis hasil yang penulis lakukan, maka dapat ditetapkan bahwa proses *user flow* yang akan penulis buat adalah berdasarkan dari sisi pengguna yaitu *adopter*.



Gambar 4. 4 User Flow Makro Adopter

UNPEMBA JAYA

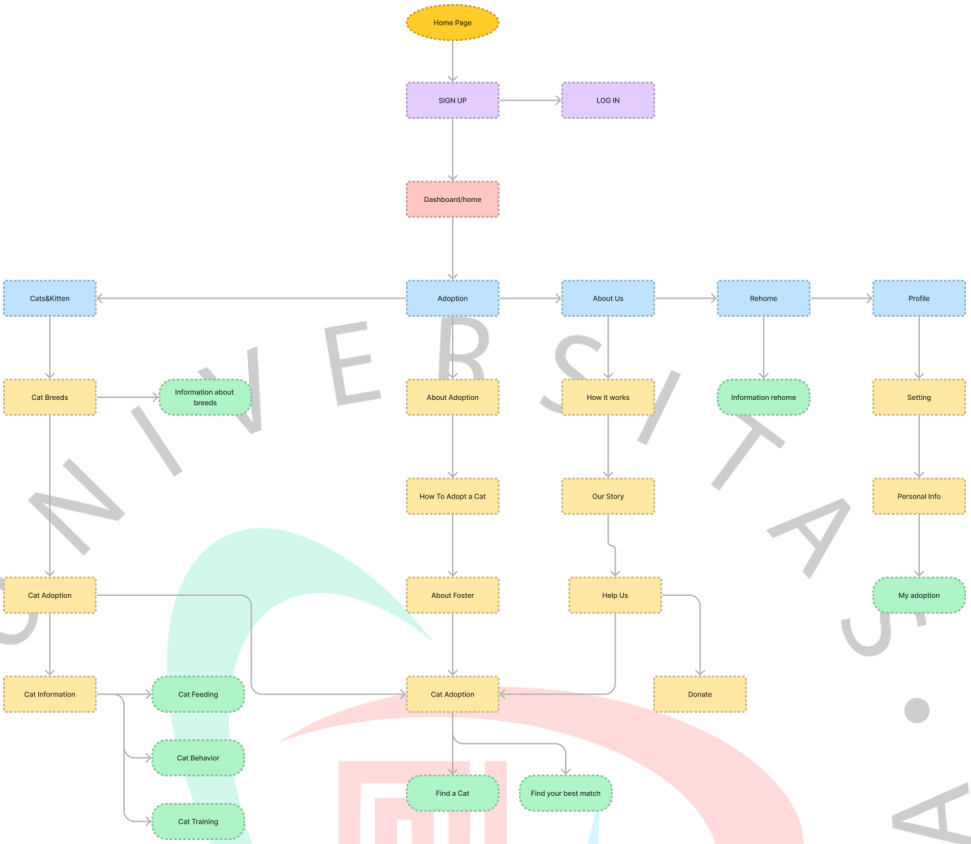
Penulis merancang proses awal dengan skenario bahwa pengguna ingin melakukan adopsi kucing. Maka dari itu diperkirakan pengguna memasuki *landing page* terlebih dahulu dan memiliki dua opsi yaitu sebagai pengguna baru atau pengguna yang pernah membuat akun sebelumnya. Lalu tahap selanjutnya adalah pengguna mulai mencari fitur adopsi dan daftar kucing yang siap untuk pengguna adopsi. Selanjutnya adalah tahap dimana pengguna dapat menggunakan fitur filter atau mencari kucing tersebut sendiri dan melihat detail yang ada. Lalu tahap terakhir adalah mengisi formulir adopsi dan menyerahkannya.



Gambar 4. 5 User Flow Adopsi

4.4.4 Sitemap

Dari hasil perancangan User Flow penulis mulai membuat perancangan *website* secara keseluruhan yaitu dilanjutkan dengan perancangan Sitemap. Dari hasil perancangan ini dapat dilihat secara jelas fitur-fitur yang akan dimiliki dari *website* ForPaws. Menu yang dimiliki dan fitur yang ditawarkan dari ForPaws adalah sebagai berikut ini.

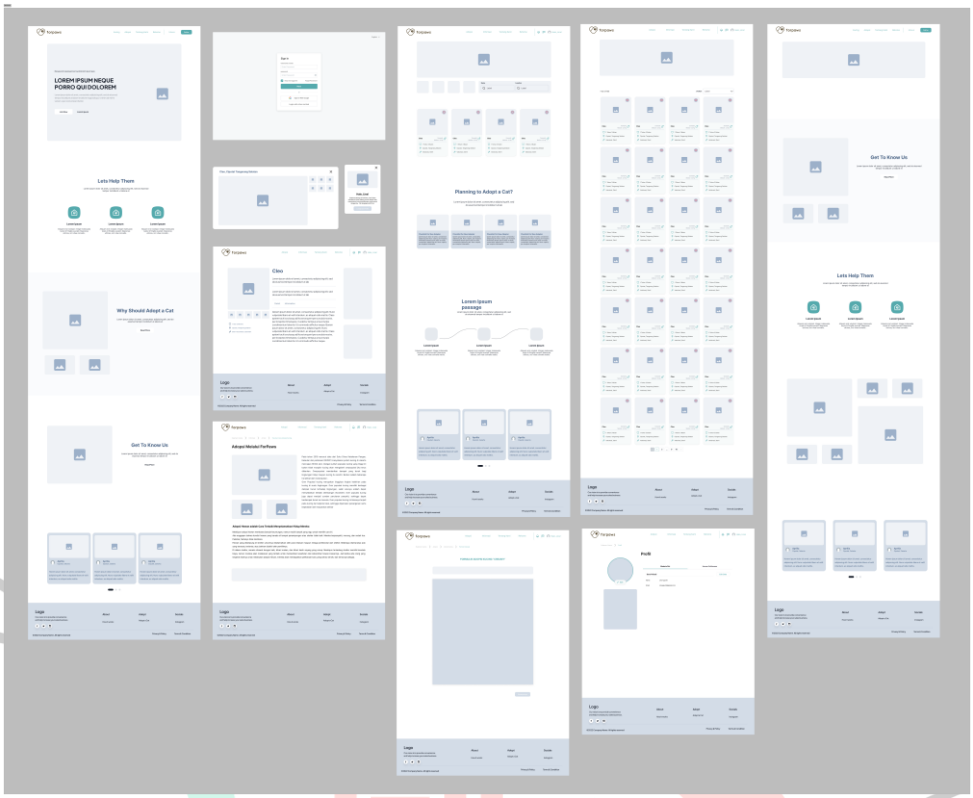


Gambar 4. 6 Sitemap

Menu yang ditawarkan oleh ForPaws adalah informasi, adopsi, tentang kami, Rehome dan profil. Menu ini dibuat untuk mempermudah pengguna dalam proses adopsi kucing terlantar.

4.4.5 Wireframe

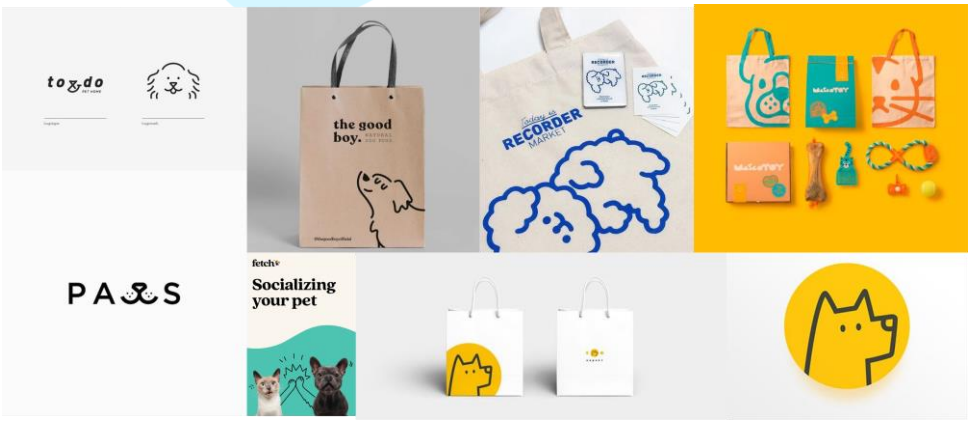
Setelah menyusun Sitemap dan User Flow penulis mulai membuat perancangan *wireframe* untuk tampilan *website.* Berdasarkan data yang penulis dapatkan *wireframe* membantu sebagai visualisasi penempatan desain seperti fitur, tombol, gambar dan aset desain lainnya. Dengan menggunakan *wireframe* bentuk tata letak dari desain *website* dapat terlihat. Berikut ini adalah hasil pembuatan *wireframe* yang penulis buat.



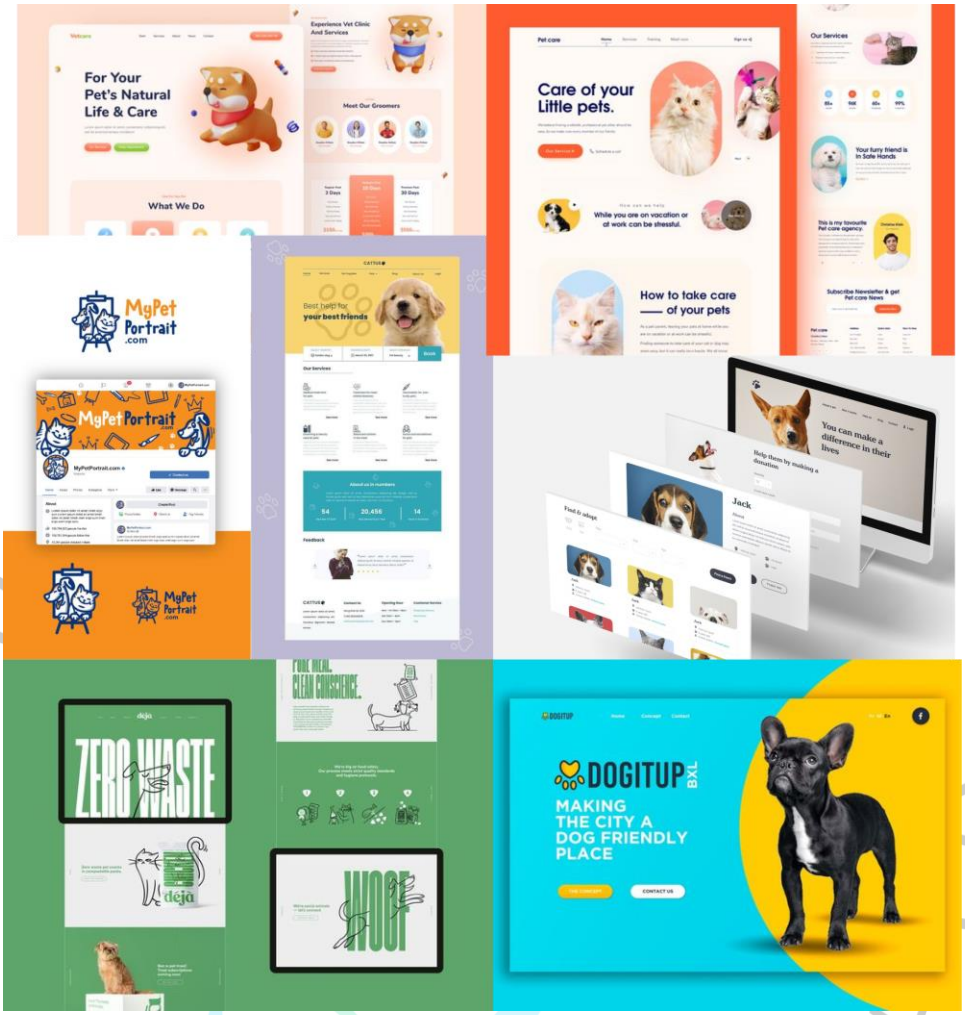
Gambar 4. 7 Wireframe

4.4.6 Moodboard

Setelah proses analisis data, perancangan User Journey Map, persona dan penetapan strategi segmentasi dari *website* ForPaws. Pada tahap konsep komunikasi penulis menentukan *tone manner* dari ForPaws yaitu *trustworthy, clean, and friendly.*



Gambar 4. 8 Moodboard ForPaws



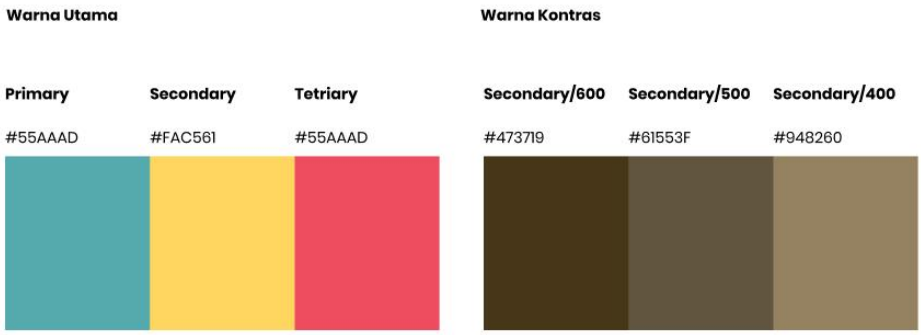
Gambar 4. 9 Moodboard UI ForPaws

Trustworthy direpresentasikan dengan penggunaan warna seperti hijau, biru atau tosca dan desain yang digunakan minimalis. *Clean* ditampilkan dengan desain minimalis dan penggunaan ilustrasi outline. Sedangkan untuk *friendly* ditampilkan dengan style gambar yang menyenangkan dan penggunaan warna kuning yang menampilkan kesan ceria. Penulis menggunakan desain sederhana agar konten utama yang ingin ditampilkan akan lebih menonjol.

4.4.7 Warna

Warna yang akan digunakan penulis akan menampilkan konsep komunikasi yaitu *tone manner.* Warna memberikan efek yang penting dalam menciptakan kesan dalam sebuah desain. Selain itu berdasarkan teori warna yang mengatur hierarki visual akan membantu pengguna dalam melakukan navigasi saat mencari info yang

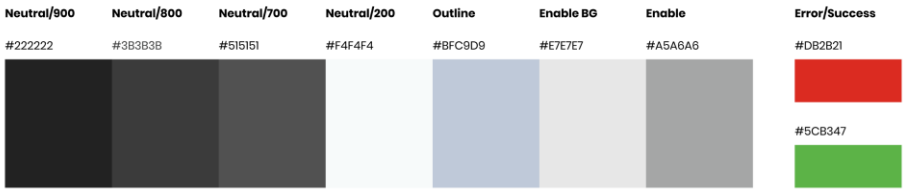
diberikan (Kingston, 2020). Berikut adalah pilihan warna utama yang dipilih untuk UI ForPaws.



Gambar 4. 10 Warna ForPaws

Warna utama digunakan dalam *brand* dan desain secara keseluruhan. Penggunaan warna ini dimaksud untuk menampilkan *tone manner* dari Forpaws yaitu *trustworthy* yang dilambangkan dengan tosca. *Friendly* dilambangkan oleh warna kuning dan merah muda sebagai pendamping. Sedangkan opsional penggunaan warna kontras yaitu coklat tua digunakan dalam desain untuk membuat konten lebih terlihat apabila sedang disatukan.

Selain warna yang digunakan dalam desain ForPaws terdapat beberapa warna netral agar tampilan lebih ramah terhadap pengguna dan memberikan kesan *clean.* Warna tersebut adalah putih dan hitam yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk UI. Selain itu terdapat pemilihan warna untuk *success alert* dan *warning* untuk keperluan dalam desain UI. Pemilihan warna netral ini hanya sebagai warna tambahan yang diperlukan tanpa mengubah warna utama.



Gambar 4. 11 Warna Netral dan Alert

4.4.8 Tipografi

Pada tampilan *UI* penulis menggunakan satu *typeface* dengan jenis *font,* ukuran dan berat yang berbeda. Menurut Nick Babich dalam artikelnya yang berjudul Typography in UI dalam pemilihan huruf harus hati-hati agar tidak memberi kesan ramai. Selain itu, menurut prinsip tipografi dalam *UI* penggunaan jenis *typeface* yang terlalu banyak akan membuat orang bingung dan desain akan terlihat ceroboh. Maka dari itu penulis mengutamakan keterbacaan dan pengalaman yang baik bagi pengguna.

Berdasarkan hasil analisis dan studi eksisting yang dilakukan penggunaan *typeface* saat ini cenderung menggunakan font *sans-serif* terutama untuk menampilkan kesan casual. Maka diputuskan *typeface* yang penulis gunakan adalah *sans-serif.* Alasan penggunaan dari *sans-serif* ini karena menampilkan kesan yang *clean* namun tetap *friendly* dan *trustworthy* sesuai dengan *tone manner* yang ingin ForPaws tunjukan. Selain itu jenis *font* ini memiliki keterbacaan yang tinggi dan memberi kesan modern. *Font* yang penulis gunakan saat ini adalah Inter.

Desktop Typography

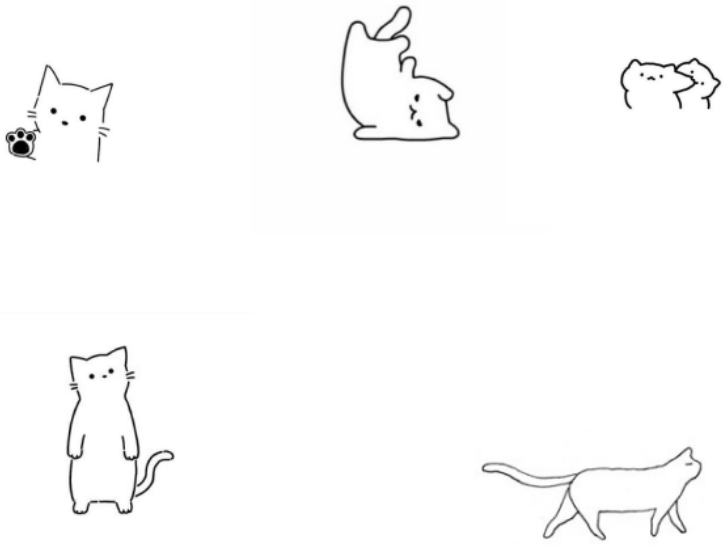
Font Preview	Hirarchy	Font Type	Size
Desktop Typography	Menu Title	Inter	20px - Bold
Desktop Typography	Menu Title	Inter	20px - regular
Desktop Typography	Title	Inter	16 px - bold
Desktop Typography	Title	Inter	16 px - regular
Desktop Typography	Default text size	Inter	14 px - bold
Desktop Typography	Default text size	Inter	14 px - regular
Desktop Typography	Sub title 1	Inter	12 px - bold
Desktop Typography	Sub title 1	Inter	12 px - regular
Desktop Typography	Sub title 2	Inter	10 px - bold
Desktop Typography	Sub title 2	Inter	10 px - regular

Gambar 4. 12 Font Inter

Ukuran *font* yang penulis gunakan sesuai dengan kepentingan pemakaian font itu sendiri. Penggunaan *bold* dan ukuran yang lebih besar menjadi judul menu agar lebih terbaca dan pengguna dapat mengenali kepentingan dari konten yang ditampilkan.

4.4.9 Ilustrasi

Penulis menggunakan media ilustrasi sebagai tambahan agar menarik pengguna dan memberikan tampilan yang tidak monoton. Ilustrasi dibentuk untuk visualisasi ide dan konsep agar mudah dipahami dengan memberikan tampilan secara visual (Witabora, 2012). Penggunaan ilustrasi juga dapat memberikan *brand identity* untuk *website.* Selain Foto yang menjadi salah satu media untuk menyampaikan informasi secara jelas ilustrasi juga akan membantu tampilan dan menyampaikan pesan. Berdasarkan analisis visual yang penulis lakukan dan *mood board* yang telah penulis buat, jenis ilustrasi yang penulis pilih adalah *outline* karena menampilkan kesan *clean* namun juga *friendly.* Selain itu penggunaan ilustrasi *outline* tidak akan membuat pengguna menjadi terganggu dengan info utama yang diberikan dalam suatu halaman. Penggunaan warna yang sedikit dan tidak mengganggu juga menjadi salah satu faktor utama.

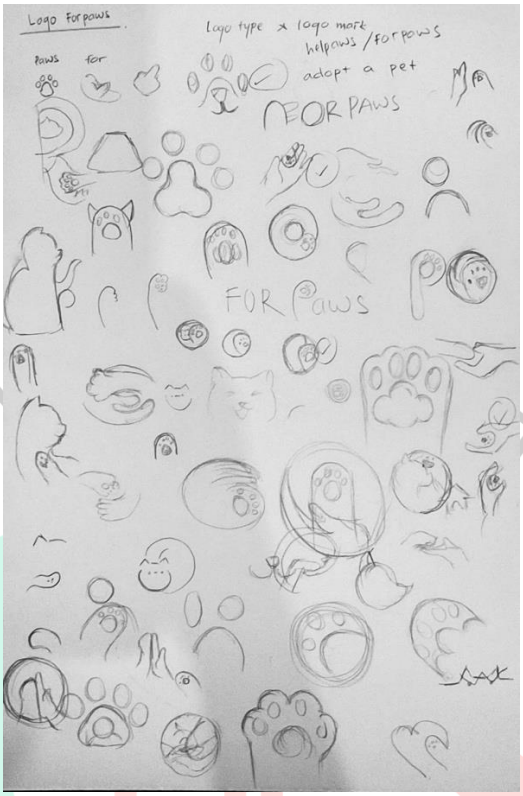


Gambar 4. 13 Outline Ilustrasi

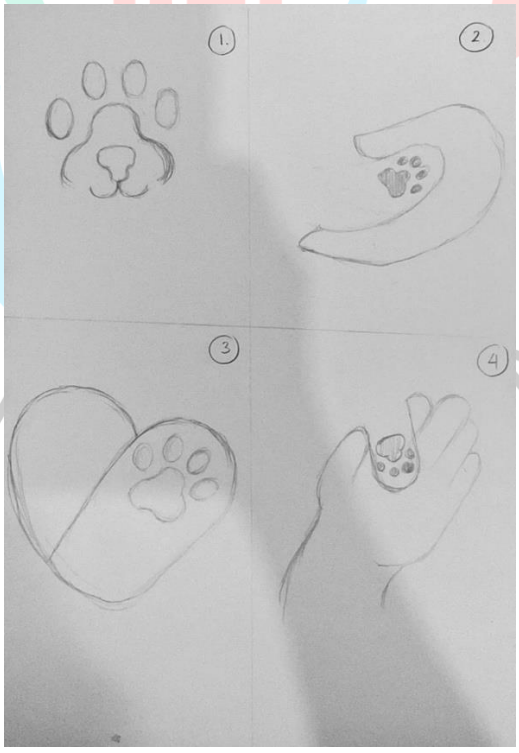
4.5 Penerapan Desain

4.5.1 Logo

Pada perancangan logo penulis membuat logo yang menampilkan kesan *clean* dan mudah untuk dilihat. Nama dari *website* ini adalah ForPaws yang memiliki arti untuk hewan yang mempunyai cakar. Makna hewan tersebut adalah kucing dan orang yang memberikan segalanya untuk membantu kucing melalui adopsi. Dengan harapan kucing yang diadopsi akan mendapatkan kasih sayang yang lebih layak pada masa yang akan datang. Penulis membuat dua logo untuk kegunaan *website* yaitu *logotype* dan *logomark.* Logo memiliki fungsi untuk identitas visual dan membantu orang untuk mengenali *brand.* Saat ini tujuan penulis adalah menampilkan kesan yang sama dengan *website* yang dibuat yaitu *trustworthy, clean, and friendly.*

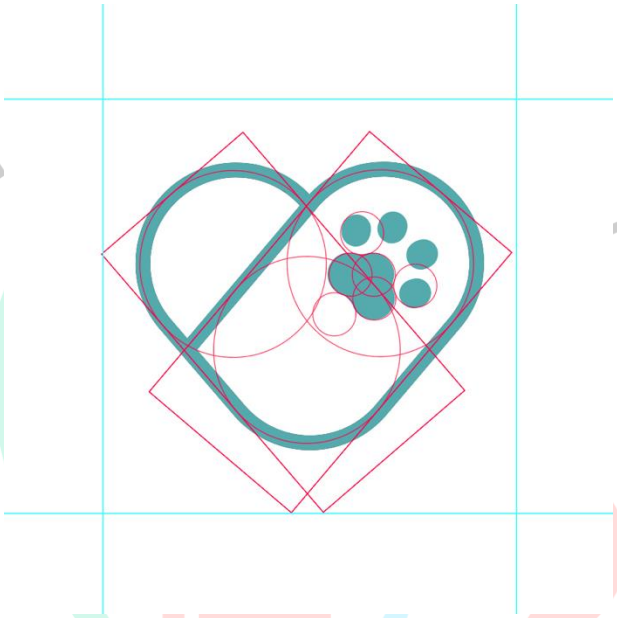


Gambar 4. 14 Proses Sketsa Logo



Gambar 4. 15 Proses Sketsa Logo

Pada tahap proses sketsa manual penulis membuat berbagai macam bentuk kasar yang dianggap cocok, lalu setelahnya penulis memilih empat logo alternatif yang paling sesuai dan penulis memilih dari empat logo tersebut. Logo yang penulis pilih adalah logo ke tiga berdasarkan dari studi yang dilakukan bahwa penggunaan logo adalah yang mudah diingat oleh pengguna.



Gambar 4. 16 Logo Digital

Pada tahap digital logo penulis menggunakan *guideline* agar logo tampak lebih proporsional. Setelah *logomark* penulis juga membuat *logotype* untuk keperluan desain pada *website* dan juga media promosi. Media promosi baik itu digital dan promosi langsung.

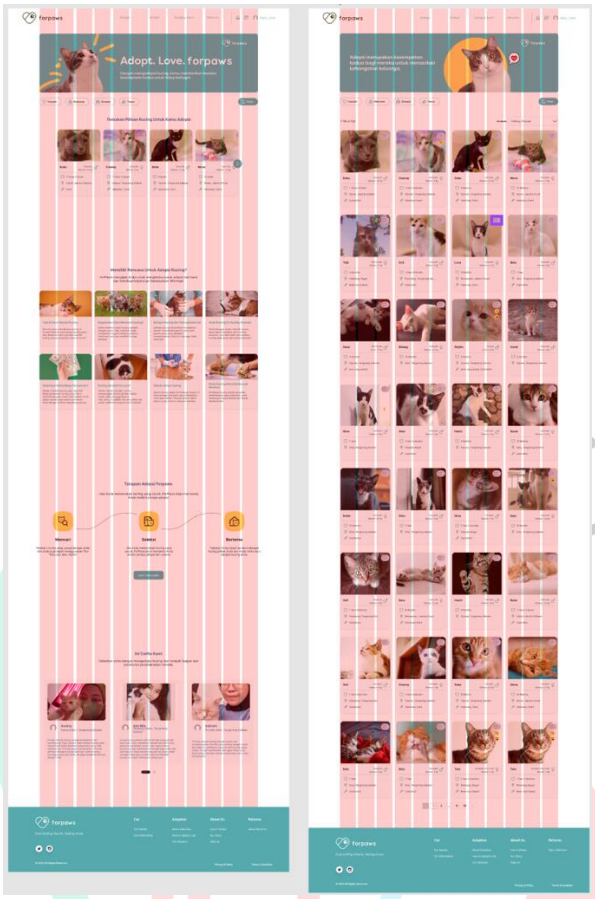
Gambar 4. 17 Logomark

Gambar 4. 18 Logotype

4.5.2 Grid

Penggunaan grid pada *website* ForPaws terbagi ke dalam 12 kolom dengan magrin 160 dan gutter 12. Penentuan *grid* saat ini didasari untuk kenyamanan pengguna dalam tampilan *UI.* Setelah mencari alternatif dari tampilan grid di *website* lain yang memiliki tampilan baik. Dengan memperhatikan grid pada *website* lain penulis dapat melihat kenyamanan pengguna terhadap *website* tersebut.

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA



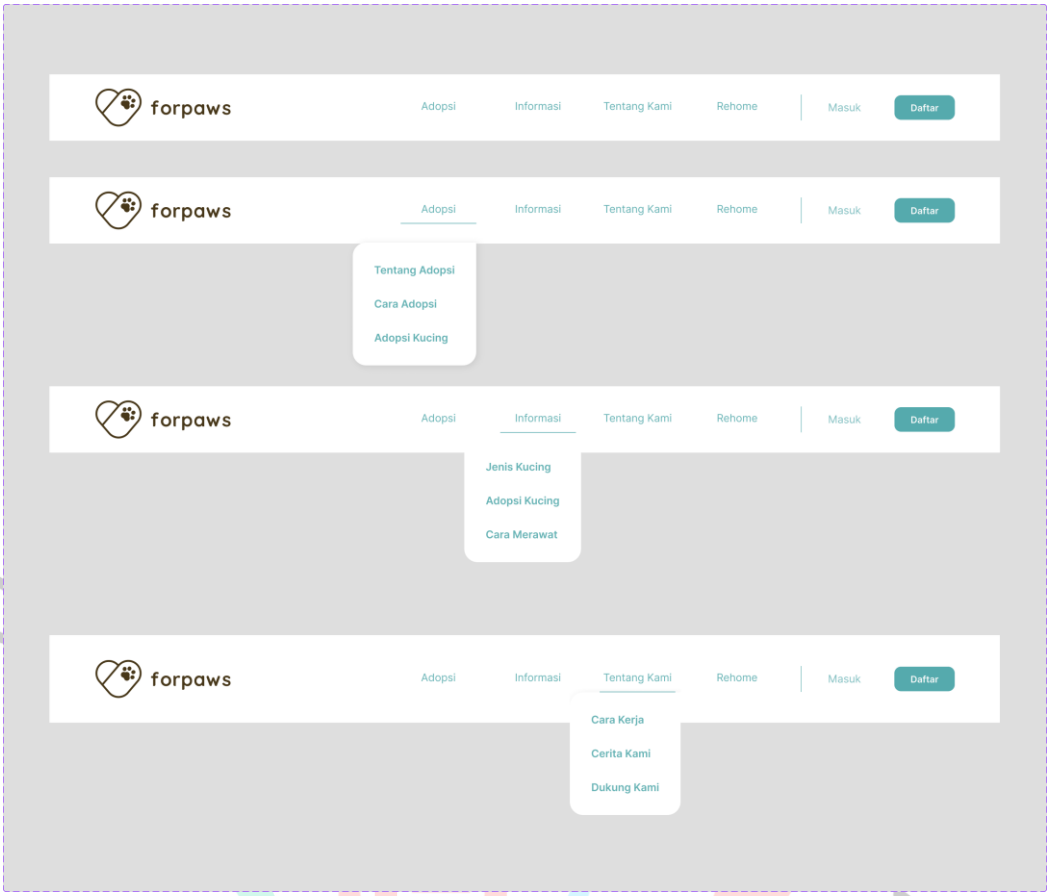
Gambar 4. 19 Grid

4.5.3 Aset Digital

Pembuatan aset untuk *website* adalah untuk penyeragaman bentuk dan konsistensi. Aset digital yang dipilih dan dibuat akan digunakan dalam desain. Serta pemilihan aset mengikuti dengan *tone manner* dari ForPaws yaitu *trustworthy, clean* dan *friendly.*

4.5.3.1 Navigation Bar

Navigation bar biasa digunakan untuk tempat sistem yang berisikan menu dari website tersebut. Dalam menentukan penggunaan *navigation bar* biasanya akan dilihat dari menu yang dimiliki oleh website tersebut. Berdasarkan analisa yang penulis lakukan mengenai penggunaan *navigation bar* dan data yang didapat serta hasil penyusunan *site map* yang telah dilakukan. Maka karena alasan tersebut dan dilihat dari menu yang digunakan oleh ForPaws tidak tergolong banyak dan tidak terlalu rumit oleh karena itu penulis memilih *Top Navigation.*

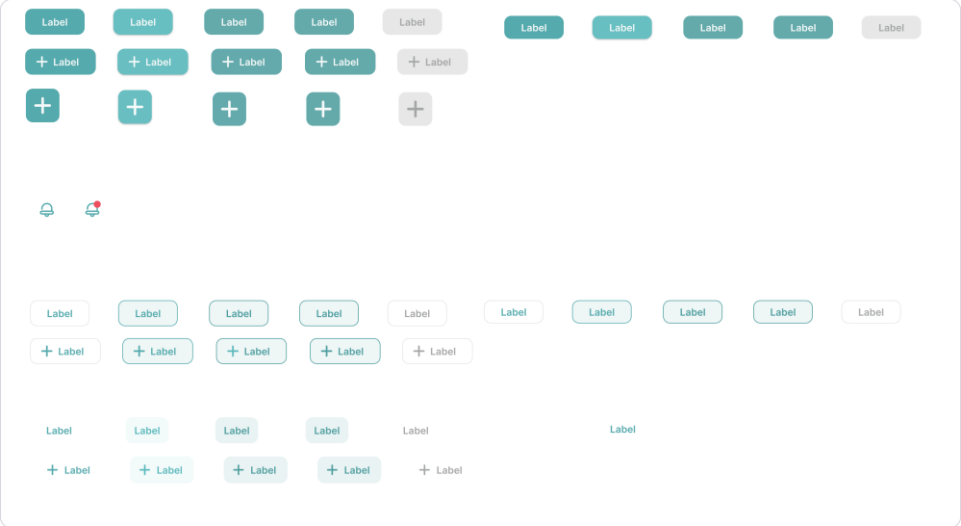


Gambar 4. 20 Navigation Bar

4.5.3.2 Button

Button atau tombol adalah salah satu komponen desain dalam *UI.* Biasanya tombol digunakan untuk membuat aksi dalam sistem yang ada. Tipe button sendiri ada banyak seperti outline, contained, text dan toggle. Biasanya tombol memiliki warna yang mencolok untuk memberikan kesan *call to action* kepada pengguna. Semakin tinggi penekanan yang digunakan pada tombol maka semakin penting tombol tersebut.

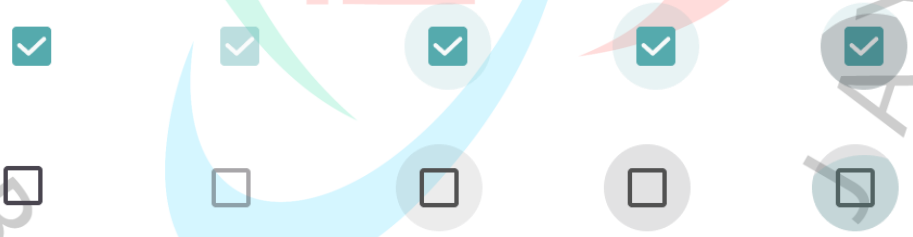
Berdasarkan standar yang ada dalam *material.io* maka penulis membuat tombol dengan warna #55AAAD sebagai pilihan yang mencolok. Dan penggunaan warna ini disesuaikan dengan halaman. Sedangkan ukuran tombol yang penulis gunakan ada dua ukuran dan digunakan sesuai dengan kebutuhan yaitu tinggi 37pixel dan tinggi 33pixel. Terdapat empat jenis tombol yang penulis gunakan yaitu outline, contained, text dan toggle.



Gambar 4. 21 Button

4.5.3.3 Checkbox

Checkbox digunakan pengguna untuk melakukan suatu aksi seperti menyetujui sesuatu yang ada. Salah satu contohnya adalah menyetujui persyaratan yang diberikan. Penulis menggunakan warna yang sama seperti tombol karena untuk konsistensi warna.

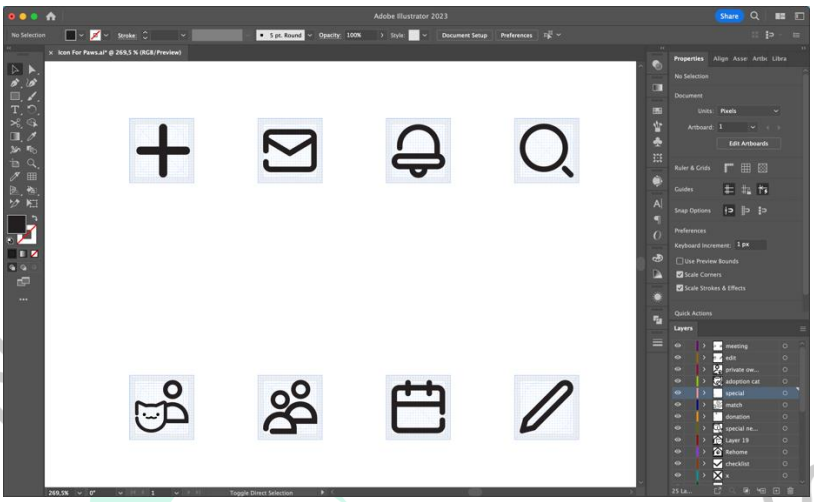


Gambar 4. 22 Checkbox

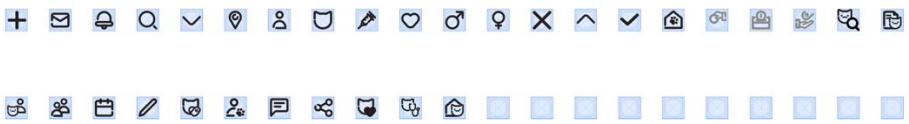
4.5.3.4 Ikon

Ikon dibuat semudah mungkin untuk diidentifikasi oleh pengguna berdasarkan bentuk yang dibuat. Hasil dari analisa data dan standar pembuatan ikon yang dilakukan Penulis membuat ikon dengan tema yang *friendly* oleh karena itu penulis memilih ikon tipe *outline* dan dengan ketebalan maksimal 2pixel dan minimal 1pixel. Untuk ukuran lengkungan dalam ikon digunakan 2px karena untuk tujuan terlihat lebih ramah. Penulis membuat ikon dengan ukuran 20x20pixel. Menurut aturan yang ada di dalam *material.io* ukuran ikon 20x20 dan ditaruh pada

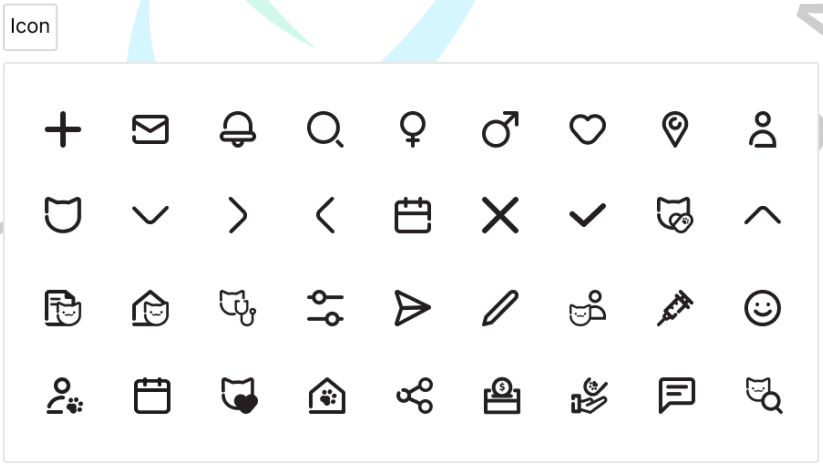
place holder dengan ukuran 24x24pixel. Ukuran ini dapat diperbesar sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 4. 23 Proses Pembuatan Ikon



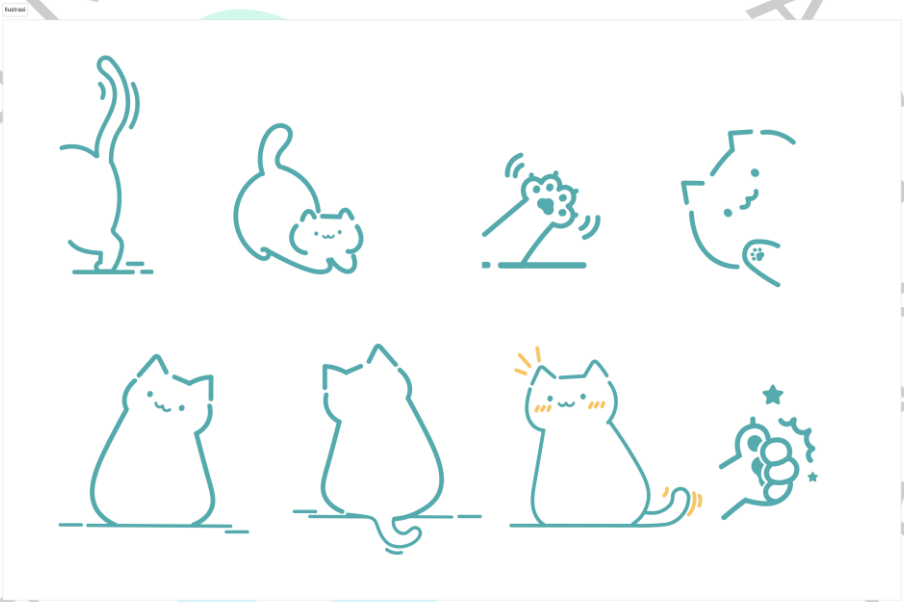
Gambar 4. 24 Proses Pembuatan Ikon



Gambar 4. 25 Komponen Ikon

4.5.3.5 Ilustrasi

Ilustrasi digunakan pada desain UI untuk membantu lebih informatif dalam menyampaikan suatu informasi karena pengguna akan lebih mudah paham apabila dijelaskan secara visual. Selain itu berdasarkan analisa data yang penulis lakukan diketahui kegunaan ilustrasi lainnya bisa untuk identitas suatu *brand*. Penulis saat ini membuat ilustrasi dengan *outline* dan karakter kucing untuk menampilkan konten utama dari ForPaws yaitu adopsi kucing. Pemilihan tipe ilustrasi *outline* dikarenakan untuk memberikan kesan *clean* pada *website.* Karakter kucing ini dibuat menyenangkan untuk memberi kesan *friendly* pada tampilan *website*.



Gambar 4. 26 Ilustrasi

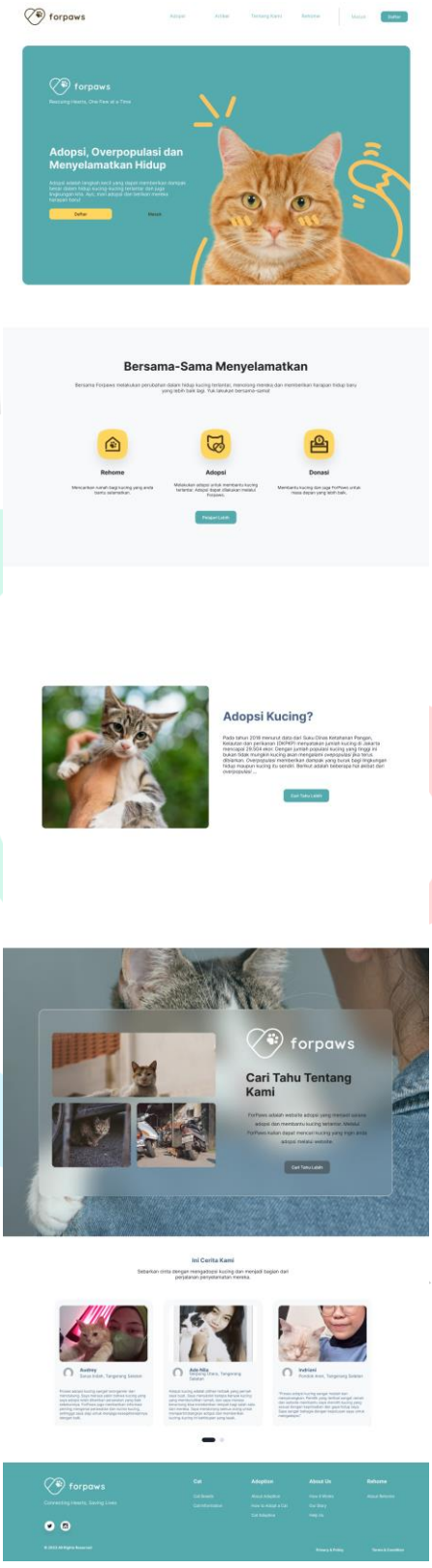
4.6 Hasil Karya

4.6.1 Landing Page

Landing page adalah halaman pertama yang akan muncul saat pengguna memasuki halaman *website* pertama kali, halaman ini dapat ditemukan pada situs yang ada. Maka diputuskan dari analisis yang telah dilakukan penggunaan *landing page* dibuat dan isi dari *landing page* adalah informasi yang dapat dilihat-lihat dahulu tanpa melakukan daftar atau masuk. Konten yang ada dalam *landing page* ForPaws ada *banner* utama, informasi mengenai menyelamatkan kucing, alasan

adopsi kucing, informasi mengenai adopsi dan cerita tentang orang yang pernah melakukan adopsi.

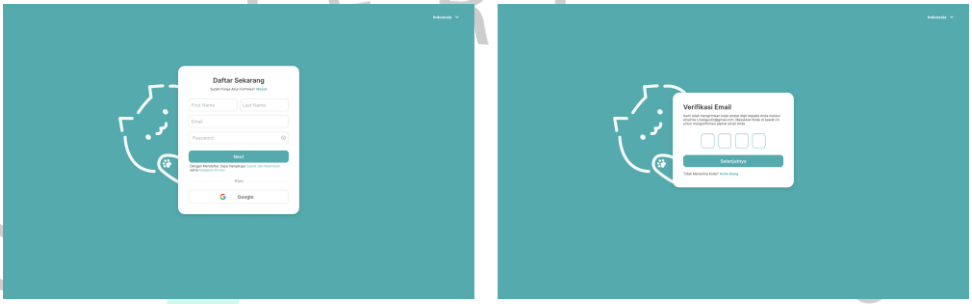
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA



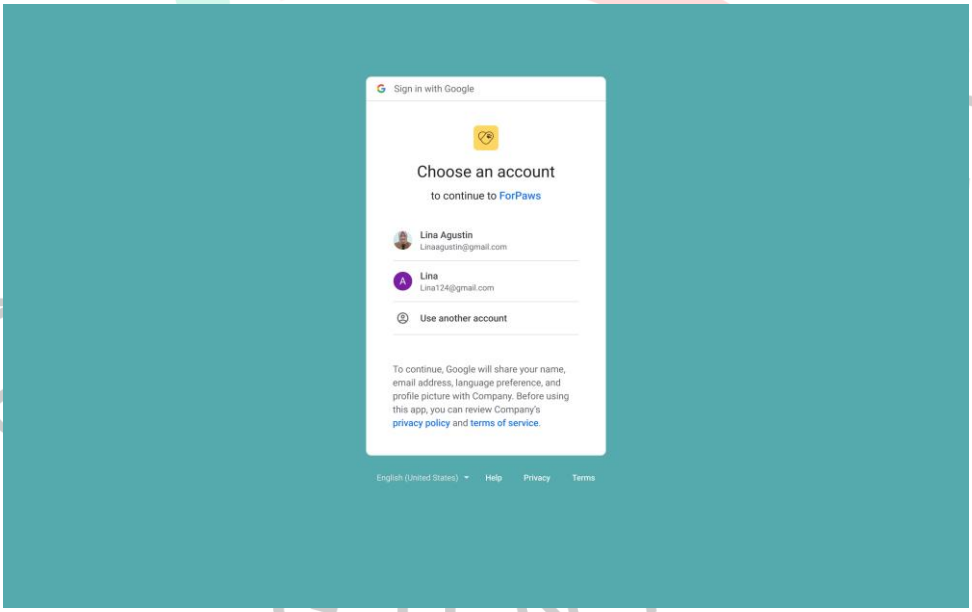
Gambar 4. 27 Landing Page

4.6.2 Masuk dan Daftar

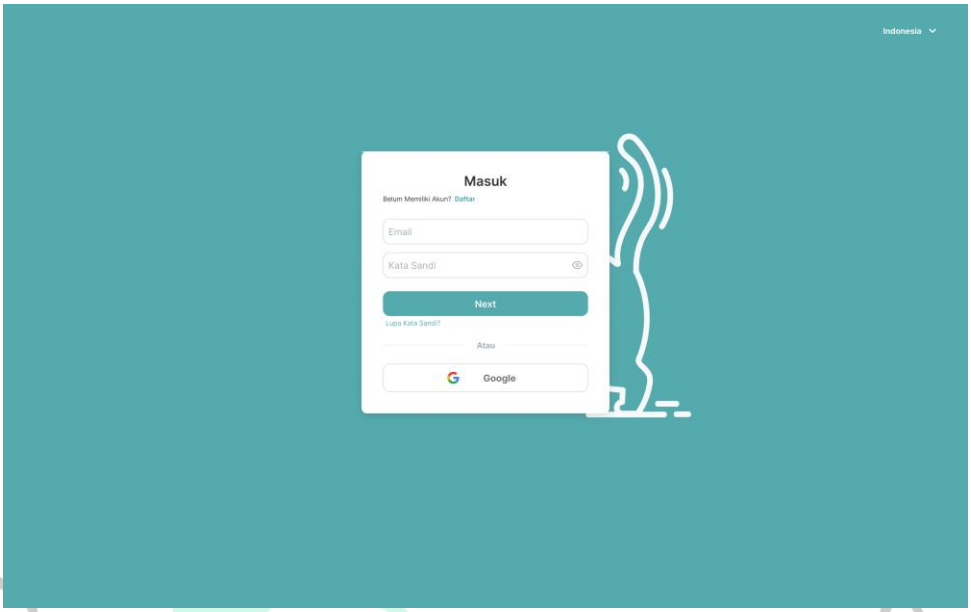
Sebelum melakukan adopsi maka pengguna akan diarahkan untuk ke halaman masuk atau daftar akun. Pengguna diarahkan untuk mengisi alamat email dan verifikasi apabila belum memiliki akun. Pengguna juga bisa masuk menggunakan google Jika telah memiliki akun maka pengguna hanya tinggal mengisi email dan kata sandi saja.



Gambar 4. 28 Daftar



Gambar 4. 29 Daftar menggunakan google

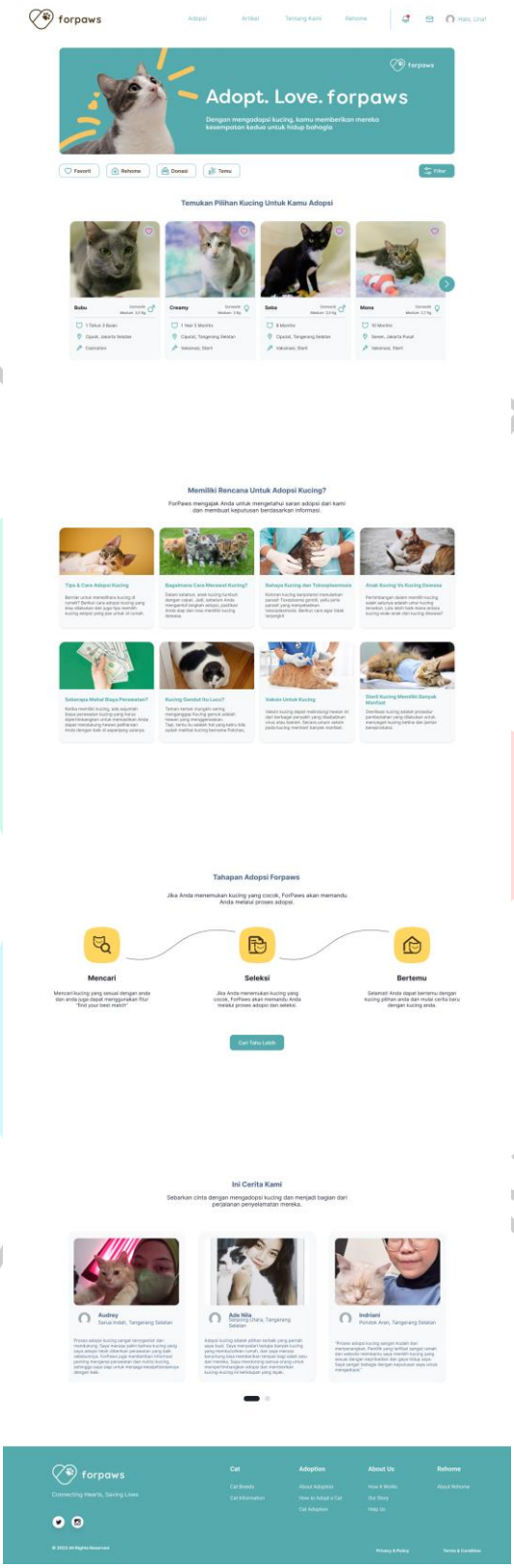


Gambar 4. 30 Halaman Masuk

4.6.3 Beranda

Tahapan selanjutnya setelah pengguna masuk atau membuat akun maka pengguna akan muncul pada beranda. Perbedaan beranda dengan *landing page* adalah beberapa fitur pada *navigation bar* dan juga konten yang dimuat. Pengguna baru dapat melakukan adopsi setelah masuk atau daftar akun. Selain itu fitur pesan, notifikasi serta profil data diri baru akan muncul setelah melakukan proses pendaftaran.

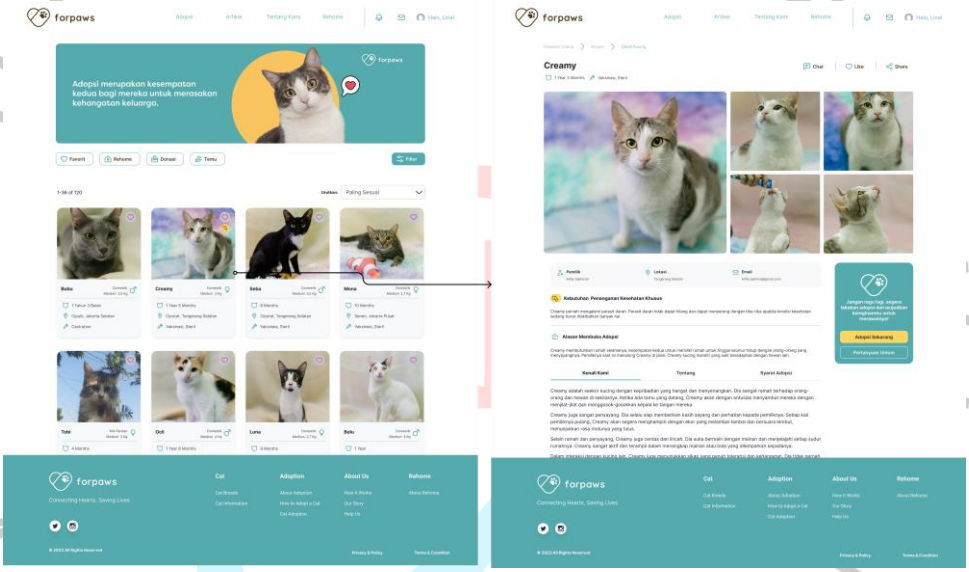
Pada halaman beranda terdapat beberapa *short cut* yang dapat digunakan untuk melakukan akses terhadap suatu menu agar lebih mudah. *Short cut* tersebut adalah Favorit, Rehome, Donasi dan Temu. Melalui *short cut* yang ada di beranda ini akan langsung terakses. Selain itu terdapat *banner* informasi dan konten yang berbeda dengan *landing page.* Konten yang langsung dapat dilihat dari beranda adalah kucing yang dapat diadopsi, informasi, tahap adopsi dan pengalaman orang-orang yang pernah melakukan adopsi.



Gambar 4. 31 Beranda

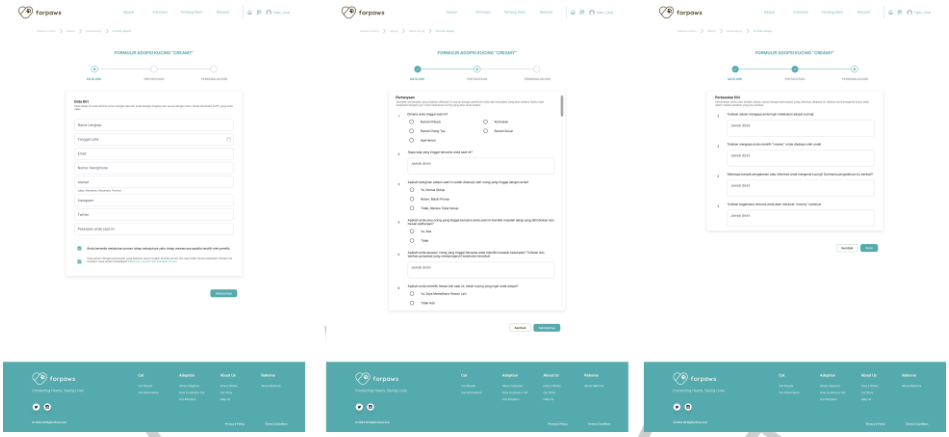
4.6.4 Adopsi

Fitur adopsi memiliki satu halaman full berisi kucing yang bisa pengguna adopsi beserta dengan informasi di dalamnya. Pada halaman ini informasi mengenai kucing dibuat dalam satu pengelompokan menggunakan *card.* Bentuk ini digunakan agar orang lebih mudah membaca dan membedakan informasi satu dengan yang lain. Pengguna bisa melakukan favorit terhadap hewan yang diinginkan. Selain itu pada halaman adopsi pengguna bisa melakukan filter mengenai kucing yang spesifik diinginkan. Jika pengguna ingin melihat detail maka dapat melalui salah satu profil kucing tersebut.



Gambar 4. 32 Adopsi Kucing

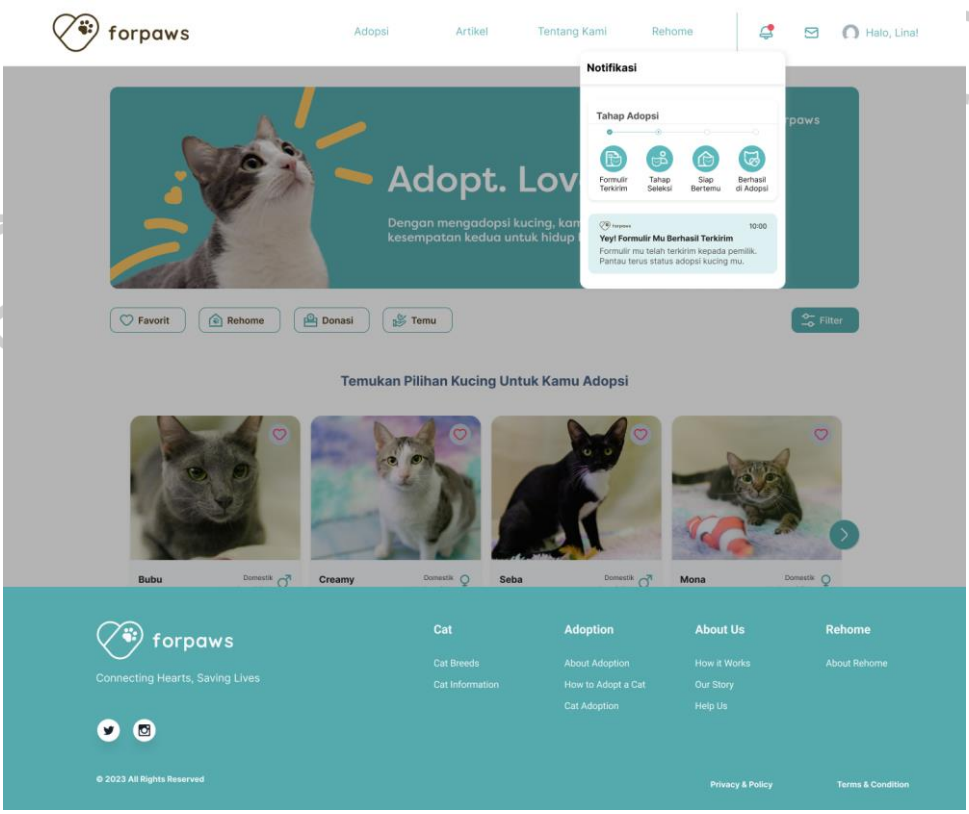
Setelahnya proses adopsi dapat dilakukan apabila pengguna merasa sesuai dengan kucing yang telah dilihat. Dapat mengajukan formulir permintaan adopsi terlebih dahulu. Pengisian formulir terdiri dari 3 tahap yang berisikan pertanyaan pribadi dan pengetahuan pengguna yang nantinya akan dilihat apakah sesuai atau tidak menurut pemilik



Gambar 4. 33 Formulir Adopsi

4.6.5 Notifikasi

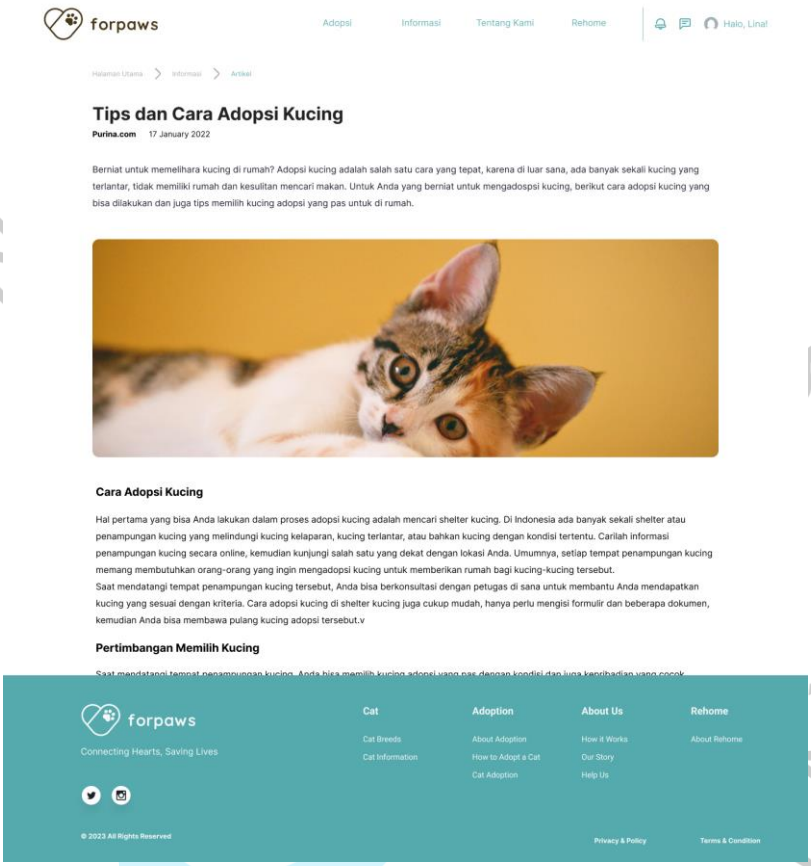
Setelah melakukan proses pengiriman formulir pengguna dapat melacak status adopsinya melalui fitur notifikasi. Setiap ada perkembangan maka fitur tersebut akan memberikan notifikasi kepada pengguna. Fitur ini dapat diakses melalui *navigation bar*.



Gambar 4. 34 Notifikasi

4.6.6 Artikel

Fitur Artikel mengenai tips tentang kucing, pengguna dapat mengakses halaman tersebut dan mendapatkan ilmu lebih dalam mengenai cara perawatan kucing. Artikel dapat ditemukan dalam *navigation bar* atau pada beranda.

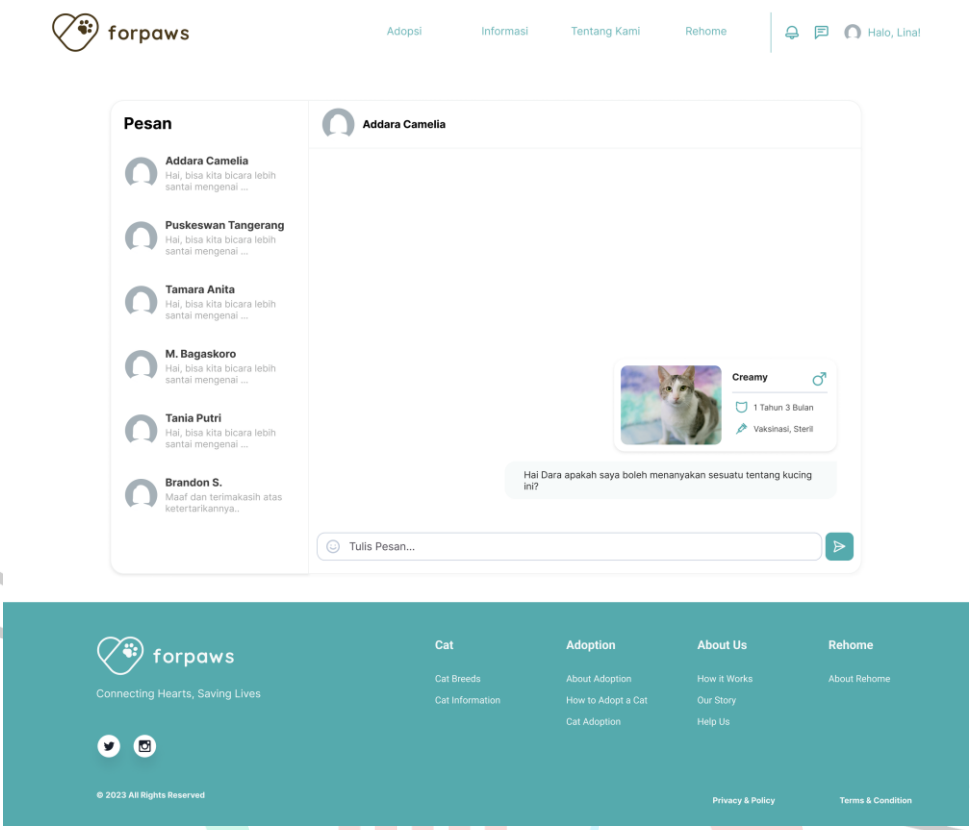


Gambar 4. 35 Informasi Kucing

4.6.7 Chat

Fitur ini membantu pengguna menghubungi dan menanyakan informasi kucing tersebut. Dalam fitur ini pengguna tidak dapat mengirimkan foto dan link apapun. Fitur ini dapat diakses melalui detail kucing dan menanyakan mengenai informasi kucing tersebut apabila dirasa kurang jelas.

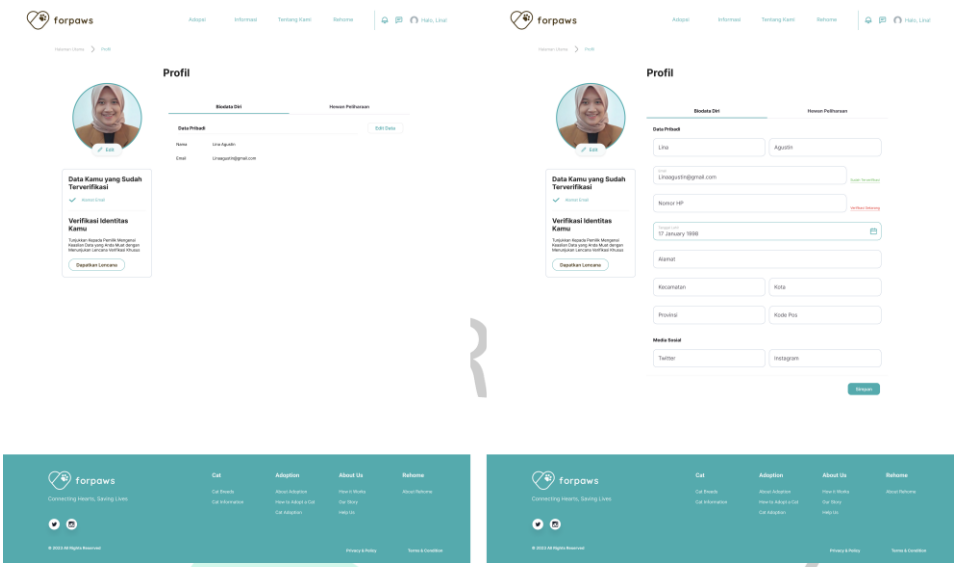
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA



Gambar 4. 36 Fitur Chat

4.6.8 Profil

Melalui *navigation bar* pengguna dapat memiliki akses untuk kebagian profil. Profil berisi data diri dan informasi kepemilikan hewan. Pengguna dapat melengkapi data diri yang ada melalui profil dan melakukan proses verifikasi data. Jika pengguna menekan tombol edit maka pengguna akan berubah kedalam *edit view* dengan tampilan yang akan menampilkan bahwa pengguna dapat melakukan edit informasi. Pada halaman ini juga terdapat bagian yang menampilkan data apa saja yang sudah diverifikasi dan dianjurkan untuk verifikasi untuk menambah penilaian pemilik nantinya.



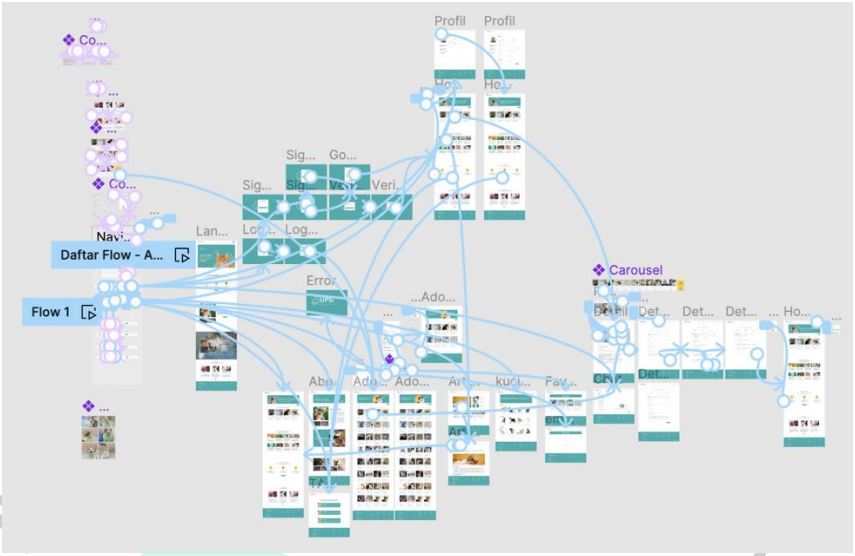
Gambar 4. 37 Profil

4.6.9 Prototype

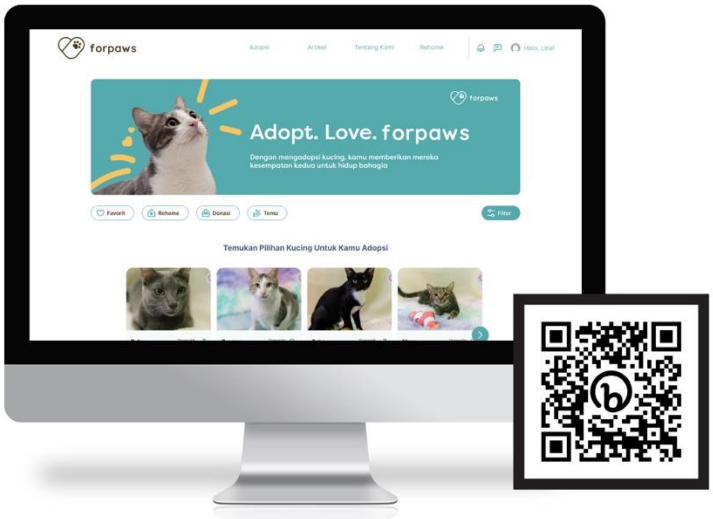
Hasil dari visual dan halaman yang telah dibuat penulis serta fitur-fitur yang ada disusun menjadi tampilan setelah itu dikaitkan dengan menggunakan *prototype.* Fungsi dari *prototype* sendiri adalah untuk melihat aksi dari fitur yang ada saat di uji. Penulis melakukan perancangan *prototype* dengan menggunakan Figma. Proses perancangannya hanya untuk melihat aksi yang akan terjadi dan memuat halaman apa saja. Dengan alur yang dibuat adalah proses adopsi kucing.

Perancangan *prototype* dengan skenario bahwa pengguna sudah memiliki keinginan adopsi dan mau membuat akun terlebih dahulu, akhir dari skenario ini adalah pengguna mengirimkan formulir yang telah dia isi. Berikut ini adalah link dari *prototype* Figma:

https://www.figma.com/proto/0ZzRjU7fe34gg7QAZhkOeN/Design-Forpaws?page-id=252%3A23636&type=design&node-id=429-43987&viewport=-371%2C828%2C0.2&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=429%3A43987&mode=design



Gambar 4. 38 Prototype

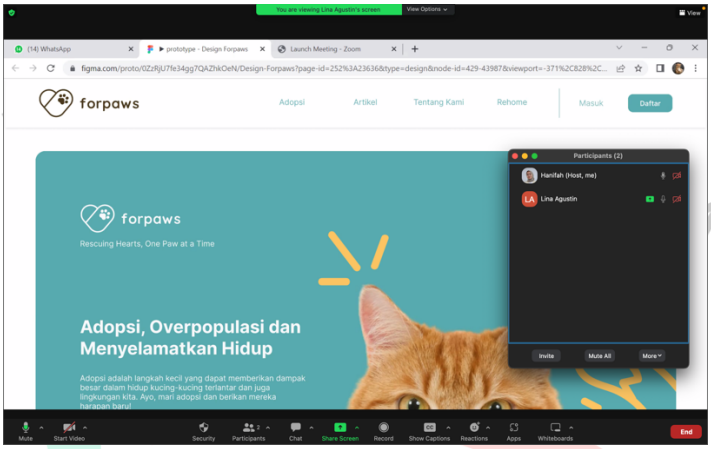


Gambar 4. 39 Link Prototype

Uji Coba Prototype Oleh Persona

Uji coba dari *prototype* dilakukan oleh persona dengan skenario bahwa dia ingin melakukan proses adopsi. Persona dapat melakukan proses adopsi hingga melakukan pengiriman formulir hanya dengan waktu lima menit. Timbal balik yang

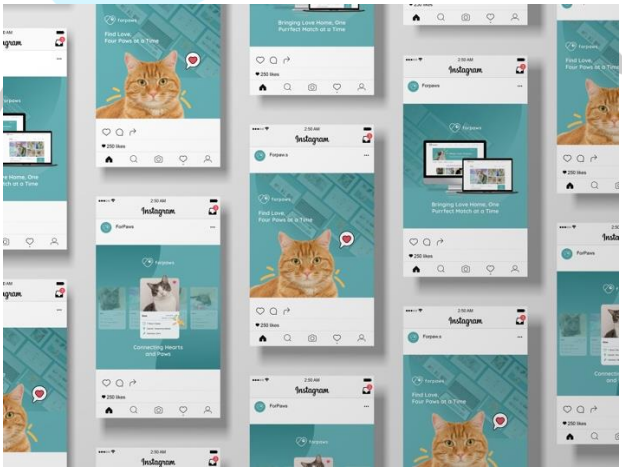
didapatkan penulis adalah bahwa pengguna merasa tampilan *UI* membuatnya mudah menggunakan karena mirip dengan *e commercial.* Persona tidak merasa kebingungan dengan proses adopsi karena dia alur yang mirip tersebut. Dia merasa puas dengan tampilan yang sederhana karena membuatnya fokus terhadap kucing yang ingin diadopsi.



Gambar 4. 40 Proses Uji Coba

4.6.10 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan antara lain adalah post Instagram dan juga Twitter untuk ForPaws dengan ukuran 1080x1080 pixel desain ini dibuat untuk memberi tahu masyarakat mengenai kepentingan adopsi dan promosi *website* ForPaws. Selain itu *merchandise* yang penulis buat berupa T-shirt, stiker, kalung kucing dan juga *tote bag* merupakan tambahan media pendukung.

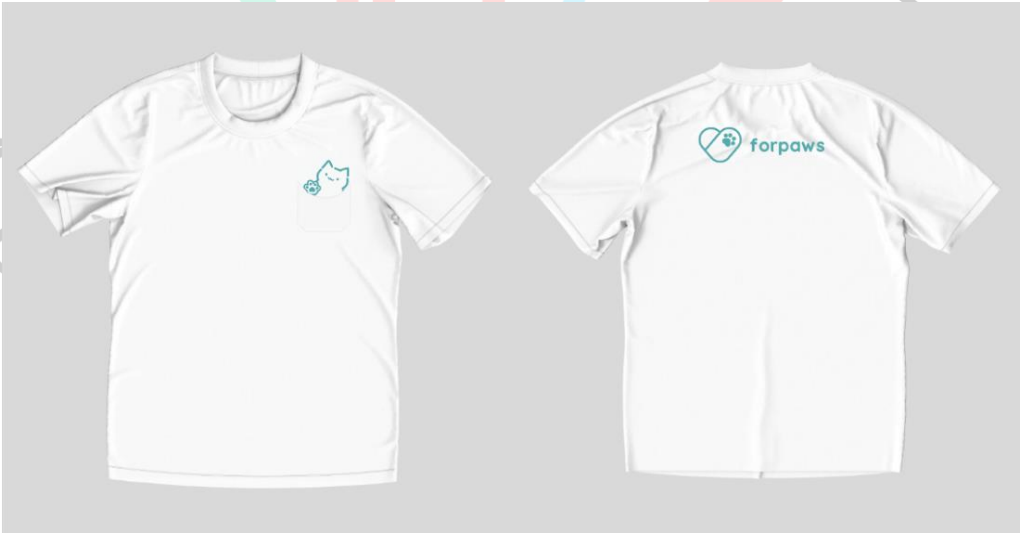


Gambar 4. 41 Post Instagram

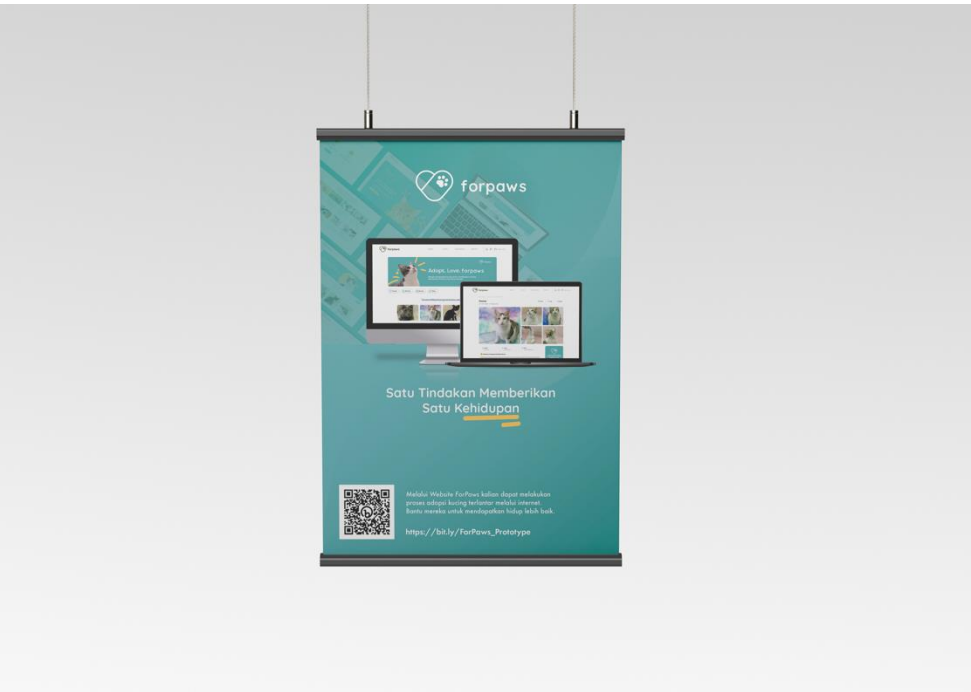
Gambar 4. 42 Sticker

Gambar 4. 43 Kalung kucing

Gambar 4. 44 Tote bag



Gambar 4. 45 T-shirt



Gambar 4. 46 Poster

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA