

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu hewan yang sering dipilih oleh manusia untuk dijadikan hewan peliharaan dan dijadikan seperti teman dalam kehidupan sehari-hari adalah kucing. Dengan memelihara kucing kita dapat belajar tanggung jawab terhadap hewan peliharaan. Menurut data yang diambil secara *online* pada tahun 2021 oleh Rakuten Insight mengenai hewan yang paling banyak dipelihara di Asia adalah anjing dan kucing, pada survei ini menyatakan bahwa di Indonesia tercatat 47% responden yang mengaku memelihara kucing dan hanya 10% yang memelihara anjing (Sadya, 2022). Fakta bahwa banyak orang yang memelihara kucing pada kenyataannya mereka memiliki potensi yang tinggi untuk ditelantarkan oleh pemiliknya.

Seperti yang telah dikutip oleh Kumparan menurut Suku Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Perikanan (DKPKP) mereka menyatakan bahwa pada tahun 2018 jumlah kucing yang terdata di Jakarta mencapai 29.504 ekor. Jumlah ini merupakan data dari kucing liar yang ditangkap, kucing yang divaksinasi, dan kucing yang telah melakukan sterilisasi (Wijaya, 2019). Jumlah kucing tersebut belum termasuk hewan yang hidup di jalanan dan tidak terkendali populasi mereka, hal ini adalah kesulitan yang dialami oleh para aktivis hewan dan petugas pemerintahan.

Dampak yang disebabkan oleh jumlah kucing terlantar salah satu diantaranya adalah terjadi populasi yang berlebihan atau *overpopulation*. Kelebihan populasi kucing bisa jadi merugikan bagi manusia maupun lingkungan itu sendiri. Menurut penelitian yang pernah dilakukan pada tahun 2017 mengatakan bahwa hewan memiliki hubungan dengan manusia dan dapat memberikan dampak terhadap kesehatan manusia (Scanes & Toukhsati, 2017). Oleh karena itu dengan mengurangi jumlah kucing terlantar dapat mencegah munculnya penyakit dan menjaga lingkungan tetap sehat.

Menurut Badan Pusat Statistik Nasional atau BPS indikator pemanfaatan teknologi informasi adalah dengan kepemilikan komputer. Meskipun data kepemilikan komputer tidak memiliki nilai yang signifikan yaitu hanya sekitar 18.24% namun menurut BPS dengan internet manfaat komputer telah jauh berkembang dari hanya menjadi mesin pengolah data saat ini menjadi alat pencari informasi dan multimedia yang serba bisa oleh karena itu (BPS, 2022). Data tersebut menampilkan bahwa inovasi dapat dibuat dengan media telepon seluler karena jumlah masyarakat yang menggunakan telepon seluler di Indonesia tergolong tinggi.

Oleh karena itu penulis akan merancang *UI* untuk *website* mengenai adopsi kucing terlantar yang diharapkan akan membantu proses pengadopsian. *Website* ini bernama ForPaws yaitu layanan digital adopsi hewan terlantar yang menghubungkan antara orang yang menawarkan adopsi dengan pengadopsi, layanan ini dimaksud untuk memudahkan proses adopsi dan juga menjaga adopsi hewan tetap aman. ForPaws memiliki tujuan mempermudah proses adopsi akan membantu kucing lebih cepat mendapat pemilik baru dengan proses terpercaya selain itu kucing lain yang terlantar akan mendapat kesempatan untuk dibantu. *Website* ini akan menjadi wadah tempat adopsi yang terpercaya dengan akses layanan online. Hal lain adalah *website* ini diharapkan membantu menurunkan populasi kucing liar dan menurunkan potensi yang menyebabkan populasi berlebihan.

1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah

Sebelumnya telah diketahui latar belakang dari masalah, maka dapat identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jumlah kucing liar di Indonesia yang tinggi menyebabkan populasi berlebihan.
2. Belum adanya pemanfaatan teknologi secara maksimal untuk proses adopsi kucing serta penyampaian informasi mengenai hewan terlantar.

3. Adopsi yang dimanfaatkan oleh beberapa oknum untuk melakukan kejahatan membuat proses adopsi secara daring sulit dilaksanakan dengan baik.

Selanjutnya erdasarkan identifikasi masalah, maka dapat diketahui rumusan masalah yang akan dihadapi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara teknologi dapat membantu proses adopsi hewan terlantar lebih aman dan mudah terutama dalam menyampaikan informasi tentang hewan tersebut?
2. Bagaimana dapat membangun tampilan *UI website* adopsi hewan yang nyaman digunakan oleh pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

- Penelitian ini memiliki tujuan yaitu:
 1. Membantu proses adopsi kucing menjadi lebih aman dan cepat melalui penyediaan *website* sehingga dapat turut membantu menurunkan potensi populasi berlebihan.
 2. Merancang *UI website* adopsi kucing terlantar yang berguna memenuhi kebutuhan pengguna dan nyaman digunakan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Memiliki manfaat perancangan *UI website* ForPaws bagi penulis adalah untuk proses mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah didapat selama proses kuliah melalui suatu karya serta menambah wawasan penulis mengenai adopsi hewan.
2. Manfaat perancangan *UI website* ForPaws bagi masyarakat umum adalah memudahkan masyarakat dalam melakukan proses adopsi hewan baik secara individu ataupun melalui tempat penampungan, *website* ini juga diharapkan membantu mengurangi masalah populasi berlebihan kucing liar.

3. Manfaat perancangan *UI website* ForPaws bagi Universitas adalah untuk menjadi bahan acuan tentang perancangan *UI website* di Universitas Pembangunan Jaya.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan berisi hal yang menjadi alasan dilakukan penelitian yaitu memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini akan berisi tinjauan pustaka yang merupakan teori-teori terkait dengan penelitian terdahulu dan akan menjadi landasan penelitian. Bab ini memuat tinjauan teori, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan sintesis.

BAB III METODOLOGI DESAIN

Bab ini berisi metode yang digunakan untuk penelitian dimulai dari sistematika perancangan, metode pengumpulan data, dan paparan data. Data yang diperoleh digunakan sebagai jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan pemaparan hasil dari analisis masalah, konsep perancangan yang berisikan konsep komunikasi dan konsep visual beserta hasil perancangan yang telah dibuat beserta kejelasan penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang didasari hasil temuan penelitian dan saran terhadap pihak terkait yang berada dalam proses perancangan tugas akhir.