

Analisis Preferensi *User Interface* untuk Adopsi Hewan Terlantar

Hanifah Nur Athifah*, Zita Nadia

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Blok B7/P, Jl. Cendrawasih Raya Bintaro Jaya, Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

*Penulis koresponden: Hanifah.NurAthifah@student.upi.ac.id

Abstrak. Interaksi sistem komputer dengan seseorang dibantu melalui *User Interface*. Pemilihan tampilan desain yang baik akan membantu seseorang menjalankan sistem tersebut dengan benar. Dengan metode *User Centered Design* menentukan fitur dan media untuk kebutuhan adopsi hewan agar dapat membantu proses tersebut. Analisis preferensi untuk *User Interface* adopsi hewan terlantar dengan melakukan metode penelitian campuran yaitu kuesioner, teori dan penelitian sebelumnya yang pernah ada.

Kata Kunci: *User Interface*, Adopsi Hewan, *User Centered Design*

Abstract. *The interaction of a computer system with a person is assisted through the User Interface. The selection of a good design display will help someone run the system correctly. The User Centered Design method determines the features and media for animal adoption needs to help the process. Analyze preferences for the User Interface of abandoned animal adoption by conducting mixed research methods, namely questionnaires, theory and previous research that has existed.*

Keywords: *User Interface, Animal Adoption, User Centered Design*

Pendahuluan

Human-computer interaction (HCI) adalah studi tentang bagaimana seseorang melakukan interaksi dengan sistem komputer, dalam hal ini pengguna melakukan interaksi dengan sistem komputer melalui *User Interface* (UI) (stone, et al. 2005). Pemilihan tampilan desain dan media yang digunakan sangat berpengaruh dari target pengguna layanan yang akan kita buat serta tujuan apa yang ingin dicapai oleh pembuatan teknologi tersebut. Seperti dalam pembuatan desain oleh Go-jek yang memikirkan tentang kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi mereka (Gojek 2019). Penting untuk mengenal target pengguna untuk menentukan dalam desain yang akan kita buat. Selain desain kita harus memilih media untuk penerapan desain dari sistem komputer yang akan kita buat.

Hewan terlantar adalah hewan yang tidak memiliki tempat tinggal atau pemilik. Anjing dan kucing merupakan hewan yang sering dipilih untuk menjadi hewan peliharaan seseorang namun mereka merupakan hewan yang memiliki kemungkinan besar diterlantarkan oleh pemiliknya. Dikutip dari Kumparan menurut laporan data yang disampaikan oleh Suku Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan dan Perikanan (DKPKP), menyampaikan bahwa jumlah kucing yang terdata di Jakarta pada tahun 2018 mencapai 29.504 ekor. Jumlah yang tercatat ini berasal dari gabungan data kucing yang melakukan sterilisasi, vaksinasi dan kucing liar yang ditangkap (BBC

2019). Tidak hanya kucing, menurut laporan yang ada jumlah anjing yang berada di Pejaten Shelter tercatat setidaknya ada 1000 ekor anjing (BBC 2019).

Jika angka anjing dan kucing terlantar ini bertambah sangat besar kemungkinan akan terjadi kelebihan populasi. Dampak yang dihasilkan dari kelebihan populasi sendiri merugikan bagi manusia dan lingkungan sekitar. Menurut penelitian yang pernah dilakukan hewan memiliki hubungan dengan manusia dan dapat memberikan dampak terhadap kesehatan manusia (Scanes and Toukhsati 2017). Para aktivis kesejahteraan hewan biasanya sering menyuarakan mengenai *adopt don't shop* untuk mencari pemilik baru bagi anjing dan kucing terlantar berbagai upaya untuk mengurangi jumlah hewan terlantar telah dilakukan bahkan oleh masyarakat umum yang menyukai hewan. Namun, tentu saja hal ini tidak mudah terutama lingkup yang sempit dan keamanan hewan dengan calon pemilik mereka yang baru. Tidak jarang terdapat banyak kasus penipuan yang berlandaskan dengan adopsi hewan, mereka melakukan adopsi hewan untuk memberi makan reptil atau bahkan hewan tersebut ditelantarkan lagi. Oleh karena itu para pihak yang membuka adopsi menjadi ketat dalam mencari calon pemilik untuk hewan terlantar namun dalam kurun waktu tersebut hewan terlantar akan terus bertambah dan akan mengakibatkan kelebihan populasi.

Menurut penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengatakan bahwa hewan adopsi sulit sampai ke tahap mendapatkan rumah baru dikarenakan jumlah mereka yang terus meningkat. Sedikitnya informasi yang disampaikan dengan baik karena hanya disebarluaskan melalui sosial media saja tanpa mempromosikan ulang (Dery 2021). Faktor tersebut menampilkan bahwa terdapat urgensi dari penggunaan sistem komputer untuk proses adopsi. Perancangan *User Interface* untuk adopsi hewan memerlukan analisis preferensi pengguna untuk menentukan media yang digunakan. Analisis ini akan menjadi acuan dalam pembuatan fitur desain tampilan dan media yang memenuhi kebutuhan pengguna. Media membantu penggunaan teknologi dan penerapan desain.

Studi Pustaka

Hewan Terlantar

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2014 tentang peternakan dan kesehatan hewan pasal 3 ayat 4, menyatakan bahwa hewan peliharaan adalah hewan yang kehidupannya untuk sebagian atau seluruhnya bergantung pada manusia untuk maksud dan tujuan tertentu (RI 2014). Sedangkan hewan terlantar merupakan hewan yang tidak memiliki tempat tinggal maupun pemilik untuk mengurus mereka. Menurut salah satu organisasi hak asasi hewan dunia yaitu People for the Ethical Treatment of Animals (PETA) mengatakan bahwa setidaknya terdapat 70 juta anjing dan kucing terlantar yang berjuang untuk hidup, mereka berasal dari pemilik yang menelantarkan, orang yang menolong mereka pergi atau bahkan karena mereka tidak menginginkan hewan itu lagi (PETA). Dengan jumlah hewan terlantar yang banyak dan tidak kunjung diadopsi tidak jarang mereka berakhir dengan eutanasia. Tindakan eutanasia adalah tindakan yang dilakukan oleh medis untuk mengakhiri kehidupan hewan tersebut secara perlahan. Organisasi PETA mengatakan bahwa lebih dari enam juta anjing dan kucing di Amerika ditangkap, dari jumlah tersebut terdapat dua sampai tiga juta dari mereka harus disuntik mati setiap tahun demi menekan jumlah populasi (Prisca 2019).

Masalah yang ditimbulkan Hewan Terlantar

Jumlah hewan terlantar jika berlebihan dapat menimbulkan masalah antara manusia dengan hewan. Masalah yang bisa ditimbulkan yaitu seperti kekerasan terhadap hewan, penyakit menular hewan kepada manusia, perdagangan daging anjing dan kucing, dan kondisi lingkungan tempat tinggal yang menjadi kotor. Menurut penelitian hewan memiliki hubungan dengan manusia hal ini dapat menyebabkan kesehatan terhadap manusia itu sendiri (Scanes and Toukhsati 2017). Salah satu hal adalah penyakit *Zoonosis* penyakit ini telah terjadi di Hongkong

dan menurut penelitian penyebabnya adalah hewan peliharaan (Lee and Devlin 2022). Lokasi hewan berkumpul dengan jumlah yang banyak juga dapat menimbulkan penyakit tertentu. Seperti *Virus CDV* yang menular dan menyebabkan wabah, pada penelitian dikatakan virus ini berkembang ditempat berkerumun hewan seperti *shelter* (Dantzler 2016). Penelitian lain juga mengatakan bahwa *zoonosis* pada hewan rentan menular kepada manusia (Chakraborty, et al. 2022).

Teknologi Dapat Membantu

Menurut penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengatakan bahwa hewan adopsi sulit sampai ke tahap mendapatkan rumah baru dikarenakan jumlah mereka yang terus meningkat karena sedikitnya informasi yang disampaikan dengan baik dan hanya disebarakan melalui sosial media saja tanpa mempromosikan ulang (Dery 2021). Terdapat penelitian yang mengatakan bahwa adopsi hewan membutuhkan media yang dapat menyatukan informasi dari beberapa pihak dan dapat dijangkau dianggap bisa menjadi solusi (Mulya, K and Sutanto 2020). Teknologi juga dapat dianggap membantu proses adopsi karena dapat diakses oleh banyak orang dari berbagai lokasi (Nurfitriyani 2019). Teknologi terbukti dapat membantu penyelamatan hewan dan mengatasi masalah pada hewan lebih efektif, hal pernah disampaikan oleh seorang penulis buku *Animal Disaster* yaitu Dr Dick Green yang memiliki pengalaman mengenai penyelamatan hewan (Green 2019).

User Interface

Human-computer interaction (HCI) adalah studi tentang bagaimana seseorang melakukan interaksi dengan sistem komputer, dalam hal ini pengguna melakukan interaksi dengan sistem komputer melalui user interface (UI) yang mudah digunakan dan mudah untuk dipahami pengguna, hal yang harus diperhatikan dari pembuatan user interface yang bagus karena penggunaan mereka untuk sehari-hari (stone, et al. 2005). Definisi dari user interface adalah proses untuk membuat tampilan dalam perangkat lunak dengan fokus pada tampilan atau gaya yang dilakukan oleh seorang desainer dengan tujuan untuk membuat desain antarmuka yang memudahkan dan menyenangkan pengguna untuk menggunakannya (Binus 2020). Pada tahap pembuatan User Interface ada pembuatan Wireframe, Mockup, dan Prototype

User Centered Design

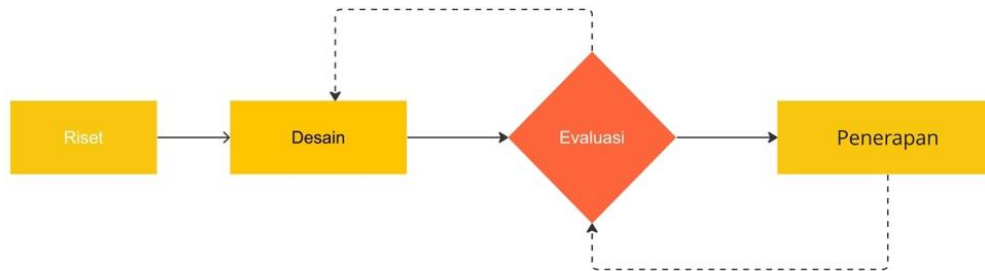
User Centered Design merupakan istilah luas untuk menggambarkan proses desain pengguna akhir mana yang memberikan pengaruh bagaimana sebuah desain terbentuk. Ini adalah filosofi yang luas dan beragam metode. Ada spektrum cara pengguna terlibat dalam User Centered Design tetapi yang penting adalah bahwa pengguna terlibat dengan satu atau lain cara. Misalnya, beberapa jenis konsultasi User Centered Design pengguna tentang kebutuhan mereka dan melibatkan mereka pada waktu tertentu selama proses desain khas selama pengumpulan persyaratan dan pengujian kegunaan. Di ujung spektrum ada Metode User Centered Design di mana pengguna memiliki dampak mendalam pada desain dengan terlibat sebagai mitra dengan desainer selama proses desain.

Metode

Analisis preferensi dengan menggunakan User Centered Design yaitu dengan pemilihan desain berdasarkan kebutuhan pengguna. User Centered Design adalah istilah luas yang menggambarkan proses pengguna desain yang akan mempengaruhi sebuah desain terbentuk (Abramson, et al. 2004). Metode yang digunakan dalam analisis perancangan User Interface untuk



adopsi hewan adalah dengan menyebarkan survey kepada komunitas pemilik hewan yang ada di media sosial Twitter. Setelah mendapatkan hasil dari survey tersebut akan dilakukan analisis riset menggunakan studi pustaka yang telah ada.



Gambar 1. Tahapan Pengerjaan User Centered Design

Pada gambar di atas menampilkan tahapan pengerjaan dari *User Centered Design* yaitu riset, desain, evaluasi, dan penerapan. Dengan tahapan ini pembuatan *User Interface* akan menghasilkan desain yang baik dan sesuai dengan pengguna. Pada pembahasan kali ini akan membahas pada tahap riset *User Centered Design* yaitu mengenai analisis preferensi *User Interface* untuk aplikasi adopsi.

Membuat pernyataan yang benar adalah apabila fakta yang berdasarkan pengalaman seseorang didukung suatu pernyataan yang bersifat rasional seperti pengetahuan ilmiah yang telah teruji kebenarannya (Soewardikoen 2019). Oleh karena itu penelitian dilakukan dengan metode campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif. Bersumber dari data yang diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada para pemilik hewan pada media sosial Twitter akan dilakukan proses analisis. Proses analisis sendiri dilakukan dengan cara data yang diperoleh dihubungkan antara rumusan masalah dan kerangka teori, pada prinsipnya proses ini berguna untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam penelitian oleh karena itu data yang diperoleh nanti akan dibedah dengan teori yang relevan (Soewardikoen 2019).

Hasil dan Pembahasan

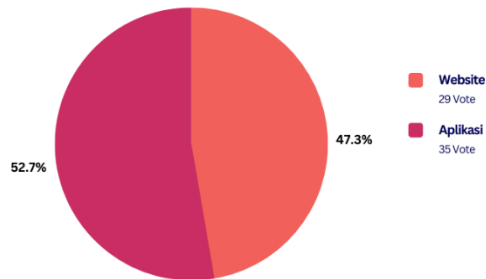
Teknologi yang sudah berkembang saat ini akan membantu kehidupan makhluk hidup bahkan hewan terlantar. Pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, saat ini membutuhkan media yang relevan untuk menyatukan berbagai informasi dari berbagai daerah dan dapat dijangkau (Mulya, K and Sutanto 2020). Pemberian kuesioner yang dilakukan melalui komunitas di media sosial Twitter terdapat 64 responden yang menjawab pertanyaan. Dari total sepuluh pertanyaan yang diajukan kepada para responden berikut adalah beberapa pertanyaan yang dapat menganalisis preferensi *User Interface* untuk adopsi hewan.

Tampilan *User Interface* dibuat sesuai dengan media yang dirancang. Pada perancangan *User Interface* sendiri memiliki beberapa poin mengenai desain yang bagus. Menurut Interaction Design Foundation mengatakan bahwa pengguna tidak peduli dengan desain namun ingin menyelesaikan tugas mereka dengan mudah, selain itu *User Interface* yang dapat memahami kebutuhan pengguna dapat menarik pengguna kembali, *User Interface* juga harus menyenangkan saat digunakan, selain itu desain *User Interface* yang baik dapat mengkomunikasikan nilai merek (Foundation n.d.).

Analisis preferensi *User Interface* dengan metode *User Centered Design* menghasilkan beberapa hal yang dijabarkan pada sub bab di bawah dengan bersumber dari hasil kuesioner

yang dianalisis dengan sumber penelitian lain untuk mendapatkan hasil yang teruji kebenarannya.

Media User Interface



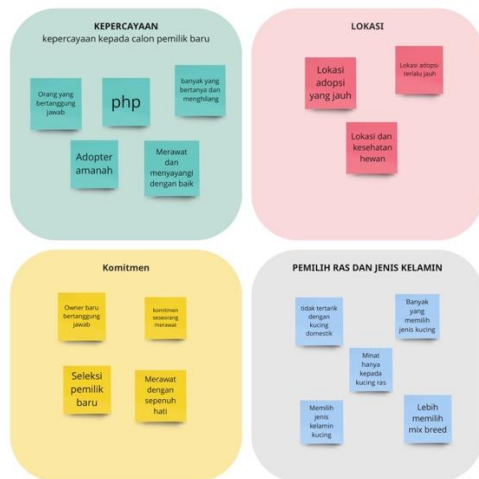
Gambar 2. Diagram Penggunaan Website atau Aplikasi

Dari hasil pertanyaan pada kuesioner mengenai media yang digunakan untuk User Interface antara Aplikasi atau Website dapat dilihat 35 orang memilih Aplikasi sebagai sarana adopsi. Hal ini menampilkan penggunaan aplikasi lebih dipilih daripada website selain itu data kuesioner ini didukung oleh data yang diperoleh oleh We Are Social pada bulan Oktober 2022 total pengguna handphone yang mengakses internet dari rentan usia 16-64 tahun di Indonesia mencapai 60.5% setiap harinya dan Indonesia ada pada urutan kedua setelah Thailand (Social 2022). We Are Social merupakan salah satu sosial kreatif agensi yang memahami kebiasaan di dalam komunitas daring.

Menurut penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai aplikasi adopsi hewan Adopt Me yang dilakukan oleh Alvian Hayyu pada tahun 2021 mengatakan bahwa menurut hasil wawancara dan analisa survei yang dia lakukan kepada responden kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa kebutuhan dari mereka mengenai aplikasi benar adanya, untuk menemukan informasi jasa adopsi hewan, jual beli perlengkapan hewan, dan layanan untuk mandi hewan (DP, et al. 2021). Tingginya permintaan pengguna terhadap kebutuhan aplikasi untuk hewan lebih tinggi ketimbang website. Salah satu hal yang mempengaruhi ini adalah kebanyakan orang di Indonesia lebih banyak memiliki *smartphone* dan digunakan dalam kebutuhan sehari-hari hal ini disampaikan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan dalam perancangan *User Experience* pada aplikasi rumah singgah clow dengan metode *User Centered Design* (Andiny, Fitri and Rubhasy 2021).

Masalah Adopsi Hewan

Masalah yang dihadapi oleh pengguna dapat menjadi sebuah fitur yang dibuat untuk membantu mereka. Pada kuesioner yang dibagikan kepada 64 responden terdapat pertanyaan mengenai kesulitan apa yang mereka hadapi selama mencari calon pemilik baru. Kesulitan yang mereka ungkapkan ini bisa menjadi poin-poin fitur yang dapat dibuat untuk User Interface aplikasi adopsi hewan. Penulis melakukan metode Affinity Diagram untuk menyusun jawaban para responden. Affinity Diagram adalah suatu metode yang dilakukan untuk brainstorming dengan tujuan mengorganisasikan sejumlah besar ide-ide atau pemikiran kreatif untuk membantu menyelesaikan sebuah masalah (Wardhana, et al. 2020).



Gambar 3. Affinity Diagram

Dari kuesioner yang dibagikan kepada pada responden penulis melakukan analisa jawaban dan menyingkat jawaban mereka karena beberapa jawaban memiliki makna yang sama dan untuk menghindari jawaban yang terulang. Setelah semua jawaban ditulis dan dimengerti penulis melakukan pengelompokan jawaban menjadi empat tipe bagian.

Kepercayaan

Pada bagian ini pengguna mengatakan bahwa kesulitan yang mereka alami adalah kepercayaan kepada calon pemilik baru. Masalah ini adalah kekhawatiran mereka terhadap cara pengurusan dan seberapa mereka baik terhadap hewan yang akan mereka adopsi. Tentu saja kekhawatiran ini bukanlah hal yang sepele karena jika dilihat dari kasus hewan adopsi yang berakhir kembali ke jalan atau menjadi pakan hewan lainnya seperti untuk makan ular. Para pengguna menjadikan ini salah satu kesulitan mereka selama membuka adopsi. Hal yang biasanya mereka lakukan adalah dengan melakukan wawancara singkat kepada calon pemilik untuk mengurangi kecemasan.

Masalah kepercayaan ini dapat dibantu oleh teknologi dengan penggunaan fitur verifikasi profil calon adopsi maupun pemberi adopsi. Dengan adanya fitur ini sesama pengguna dapat mengetahui siapa calon adopsi mereka dan begitu sebaliknya mengetahui darimana hewan itu berasal awalnya. Verifikasi profil akan sangat berguna bagi kedua belah pihak dan menambah kepercayaan kepada keduanya.

Lokasi

Lokasi menjadi salah satu yang dikhawatirkan dan kesulitan yang dihadapi. Sebagian orang yang melihat dan sesuai dengan hewan tersebut terkadang tidak jadi melakukan adopsi dikarenakan lokasi yang terlalu jauh dan sulit untuk ditempuh. Mereka lebih memilih tidak melakukan adopsi dikarenakan lokasi. Hewan pula tidak dapat terlalu lama di perjalanan karena dapat menimbulkan kondisi stress terhadap hewan tersebut.

Pada masalah ini fitur yang dapat membantu mempermudah dalam pencarian lokasi adalah fitur filter. Dengan adanya filter akan mempercepat seseorang dalam menemukan lokasi yang dipilih tanpa mencari yang jauh dari lokasi mereka.

Komitmen

Komitmen pemilik untuk hewan peliharaan mereka terkadang dianggap merupakan hal yang sepele. Mereka yang melakukan adopsi hewan hanya untuk kesenangan sementara dan

tidak mengurus hewan yang sudah mereka adopsi dengan baik. Kesejahteraan hewan dengan mendapatkan makan dan tempat tinggal yang layak selain itu diobati apabila sakit terkadang para calon pemilik tidak melakukan hal tersebut. Komitmen terhadap apa yang mereka adopsi dan memenuhi segala kebutuhan untuk menghindari perilaku jahat lainnya. Kekhawatiran ini merupakan kesulitan yang dialami oleh orang yang membuka adopsi hewan.

Oleh karena itu fitur yang dapat membantu komitmen para calon adopsi adalah terms and condition dan penandatanganan surat tersebut. Dengan adanya fitur ini calon pemilik akan memiliki rasa keseriusan terhadap hewan yang akan mereka adopsi nanti.

Pemilih Ras dan Jenis Kelamin

Masalah yang sering ditemukan dan menjadi masalah utama selama membuka adopsi hewan. Mereka yang memilih dalam ras seperti contoh dalam kucing biasanya mereka tidak menginginkan kucing domestik yang sering berada di lingkungan rumah. Sudah menjadi perbincangan umum di komunitas pecinta hewan bahwa kucing domestik mengalami kesulitan adopsi karena dianggap tidak menggemaskan oleh karena itu tidak banyak yang menggemari mereka. Rahasia umum bila banyak dari calon pemilik yang lebih memilih ras seperti persian atau bulu panjang dan biasanya mereka mencari melalui adopsi karena ingin mendapatkan secara gratis.

Selain permasalahan ras yang menjadi kesulitan lainnya adalah jenis kelamin. Jantan biasanya akan lebih disukai ketimbang betina. Jika dilihat dari biaya steril hewan, menurut berita Kompas steril kucing jantan lebih murah yaitu Rp 300.000 hingga Rp 600.000 jika dibandingkan dengan steril kucing betina Rp 350.000 hingga Rp 750.000 (Dellanita 2022). Tentu saja harga tersebut tidaklah sama pada semua tempat namun dapat menjadi acuan tentang biaya yang akan diambil bila melakukan sterilisasi khususnya kucing. Tidak hanya hal tersebut masalah kucing betina yang melahirkan dan membawa anak biasanya akan menjadi pertimbangan ulang para calon adopsi. Hal ini biasanya merupakan pilihan para calon pemilik.

Pada masalah ini fitur yang dapat membantu yang penulis harap adalah fitur khusus dimana para calon pemilik menggunakan fitur dimana mereka tidak dapat melihat foto hewan yang mereka adopsi dan hanya mengetahui kriteria lainnya. Namun tentu saja fitur ini dijalankan dengan keinginan dari para calon pemilik untuk menghindari penelantaran setelah adopsi. Masalah dan fitur yang ditawarkan merupakan penyelesaian dari kebutuhan pengguna di dalam suatu produk. Fitur melengkapi desain *User Interface* agar dapat digunakan dengan baik. Fitur berkembang dari kebutuhan pengguna dan juga masalah yang mereka hadapi.

Fitur yang Dibutuhkan

Dari hasil kuesioner yang dibagikan kepada para komunitas hewan di media sosial Twitter, mereka mengatakan bahwa hal yang menjadi bahan pertimbangan saat melakukan adopsi hewan ada beberapa hal. Pertama adalah kesehatan hewan, bentuk fisik hewan, sifat hewan dan lokasi adopsi. Dari empat pernyataan ini yang menjadi hal utama yang diperhatikan adalah kesehatan hewan tersebut. Dapat dilihat bahwa fitur yang dibutuhkan adalah fitur deskripsi mengenai hewan yang akan di adopsi.

Selain itu menurut mereka foto dan video dari hewan yang akan diadopsi juga merupakan salah satu hal penting. Selain untuk melihat bentuk dari hewan melalui video dan foto hewan dapat dilihat secara singkat sifat dari hewan tersebut, hal ini dapat dilakukan dengan fitur posting untuk hewan yang akan diadopsi. Pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengatakan bahwa lokasi berbagai penelitian untuk menarik perhatian potensi perbedaan regional pada hewan pendamping manusia dan memungkinkan implikasi untuk ditarik dalam adopsi dan pelepasan anjing yang tinggal di tempat penampungan. Tidak diragukan lagi, perbedaan budaya mungkin menghasilkan beberapa perbedaan dalam cara orang memperoleh dan menyerahkan anjing mereka. Hal menarik yaitu, beberapa fenomena yang dijelaskan



sebelumnya bagian tampaknya lintas-daerah. Misalnya, orang secara konsisten memperhatikan jenis, umur, dan ukuran anjing saat mengadopsi dari tempat penampungan (Protopopova 2017).

Simpulan

Analisis preferensi *User Interface* untuk adopsi hewan di Indonesia menampilkan bahwa para pengguna lebih memilih aplikasi ketimbang website untuk melakukan adopsi hewan, hal ini karena jumlah pengguna *smartphone* dan aplikasi lebih tinggi di Indonesia. Kebiasaan masyarakat ini dapat menjadi salah satu alasan pemilihan untuk media *User Interface* adopsi hewan. Perancangan Fitur pada *User Interface* adopsi hewan dapat meliputi fitur verifikasi profil, fitur filter lokasi, fitur *terms and condition*, dan terakhir adalah fitur khusus yang dimana melakukan adopsi tanpa melihat foto dari hewan tersebut. Simpulan dari data yang dikumpulkan dan proses analisis dengan teori yang sudah ada sehingga analisis preferensi *User Interface* ini dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan untuk pembuatan *User Interface* adopsi hewan.

Selain membuka aplikasi spesifik mengenai adopsi hewan aplikasi ini akan menjamin proses adopsi untuk mengurangi kasus yang merugikan hewan tersebut. Untuk proses adopsi sendiri akan ada surat perjanjian yang akan di isi oleh calon pemilik. Selain itu proses pendaftaran profil pengguna harus sudah verifikasi identitas pengguna. Pengguna yaitu calon pemilik juga akan mengetahui informasi mengenai hewan yang mereka lihat secara lengkap seperti foto hewan tersebut, kesehatan, sifat, umur, dan kebiasaan mereka. Tentu saja hal ini tergantung kepada calon pemilik tentang bagaimana hewan tersebut dan apakah hewan tersebut baik, hal ini juga disampaikan pada penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa ada kemungkinan bahwa perbedaan persepsi tentang perilaku bermasalah atau tidak ini lebih disebabkan oleh perbedaan budaya populasi manusia daripada metodologi penelitian yang berbeda (Protopopova 2017).

Daftar Pustaka

- Abras, Chadia, Diane Maloney-Krichmar, and Jenny Preece. (2004). User-Centered Design. In *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 445-446. Bainbridge, W: Thousand Oaks: Sage Publications.
- Akbar, Z. I., Nurfitriyani, S. J., Leonardo, C., Rahajeng, S. D., & Warnars, H. L. H. S. (2019). MYANIMACH—Aplikasi Mobile Untuk Membantu Binatang Yang Diabaikan.
- Andiny, L. M., Fitri, I., & Rubhasy, A. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Rumah Singgah CLOW Menggunakan Metode User-Centered Design. *JlPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 241-249.
- BBC. (2019). "Benarkah anjing dan kucing liar membanjiri Jakarta, dan bagaimana solusinya?" *BBC.com*. January 9. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-46793326>
- Binus. (2020). *Apa itu User Interface Design*. Januari 22. <https://binus.ac.id/knowledge/2020/01/apa-itu-user-interface-design/>.
- Chakraborty, C., Bhattacharya, M., Nandi, S. S., Mohapatra, R. K., Dhama, K., & Agoramoorthy, G. (2022). Appearance and re-appearance of zoonotic disease during the pandemic

- period: long-term monitoring and analysis of zoonosis is crucial to confirm the animal origin of SARS-CoV-2 and monkeypox virus. *Veterinary Quarterly*, 42(1), 119-124.
- Dantzler, A., Hujoel, M., Parkman, V., Wild, A., Lenhart, S., Levy, B., & Wilkes, R. (2016). Canine distemper outbreak modeled in an animal shelter. *Letters in Biomathematics*, 3(1), 13-28.
- Dellanita, Anya. (2022). *Steril Kucing, Berapa Biayanya?* August 28. Accessed December 22, 2022. <https://lifestyle.kompas.com/read/2022/08/28/095812120/steril-kucing-berapa-biayanya?page=all>.
- Dery, Sudrajat. (2021). PET PARADISE : Aplikasi Adopsi Hewan Peliharaan Berbasis Android Menggunakan Convolutional Neural Network. *Institut Teknologi Telkom*. September 23. <https://repository.itelkom-pwt.ac.id/6419/>.
- DP, A. H., Hartiningtyas, F., Salsabila, H., & Al-Haswan, M. I. (2021). Jurnal Aplikasi Adopt Me. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 3(1).
- Foundation, Interaction Design. n.d. *User Interface (UI) Design*. Accessed December 21, 2022. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>.
- Gojek. (2019). *Gojek design*. <https://gojek.design/>.
- Green, D. (2019). *Animals in disasters*. Butterworth-Heinemann.
- JDIH BPK RI. (2014). *Perubahan atas Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2009 Tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38801>.
- Lee, E. C. Y., & Devlin, J. M. (2022). Knowledge of pet-related zoonotic diseases and pet care in Hong Kong, a heavily crowded urban setting. *Veterinary Medicine and Science*, 8(1), 130-138.
- Mulya, J. N. B., Kuntjara, A. P., & Sutanto, R. P. (2020). Perancangan Website Adopsi Anjing dan Kucing. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 9.
- PETA. n.d. *Companion Animal Overpopulation*. <https://www.peta.org/issues/animal-companion-issues/overpopulation/>.
- Prisca, H. (2019). Perancangan Program Kampanye Rescue and Adopt Melalui Webtoon Four Little Feet Untuk Membangun Sikap Kepedulian Pada Hewan. *Journal of Servite*, 1(1), 50-73.
- Protopopova, A., & Gunter, L. M. (2017). Adoption and relinquishment interventions at the animal shelter: A review. *Animal Welfare*, 26(1), 35-48.
- Scanes, C. G., & Toukhsati, S. (Eds.). (2017). *Animals and human society*. Academic Press.
- Social, We Are. (2022). *The Global State Of Digital In October 2022*. October 20. <https://wearesocial.com/us/blog/2022/10/the-global-state-of-digital-in-october-2022/>.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius..
- Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User interface design and evaluation*. Elsevier.
- Wardhana, A. C., Fani, T., Adila, N., & Raharjo, K. P. (2020). Perancangan Aplikasi Antrean Online Pemeriksaan Ibu Hamil Menggunakan User Experience Lifecycle. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(4), 1016-1023.

