

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital yang terus berkembang, kebutuhan masyarakat akan memiliki hewan peliharaan semakin meningkat, termasuk hamster yang populer karena ukurannya yang kecil, sifatnya yang lucu dan perawatannya yang mudah. Demikian proses adopsi hewan peliharaan khususnya hamster masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama dalam hal akses informasi dan langkah-langkah adopsi yang belum optimal.

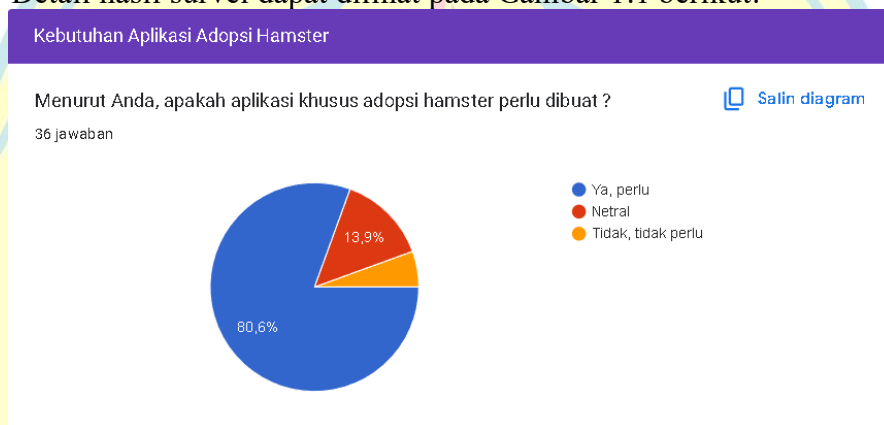
Saat ini, proses adopsi hewan melalui aplikasi seperti Instagram masih menyulitkan banyak pengguna. Hal ini terjadi karena antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) pada aplikasi-aplikasi tersebut sering kali tidak dirancang dengan baik, sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam menavigasi aplikasi untuk menemukan informasi tentang hamster yang ingin diadopsi. Kekurangan UI dapat menurunkan minat pengguna untuk melanjutkan proses adopsi. Penulisan kutipan dari Instagram (2021) memaparkan bahwa “Proses untuk mengadopsi hewan masih terlalu panjang dan rumit. Pengguna harus berpindah-pindah halaman, mulai dari melihat foto hewan, mencari profil adopsi, mengklik link di bio, mengunjungi halaman adopsi hamster, mencari foto hamster yang ingin diadopsi, membuka foto tersebut dan akhirnya menggunakan fitur chat untuk menghubungi pemilik. Proses yang panjang ini sering membuat pengguna merasa lelah atau bingung...”.

Perancangan UI yang efektif sangat penting untuk memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang hewan yang tersedia, memahami karakteristiknya, serta mempercepat proses adopsi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan UI yang menarik dan mudah digunakan dengan metode *Prototype*. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi antarmuka pengguna yang mudah digunakan dan menarik, sehingga dapat mempermudah calon adopter dalam mengadopsi hamster, serta memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan efisien.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna yang *user-friendly* dan dapat memberikan pengalaman positif bagi pengguna aplikasi adopsi hamster. Dengan adanya aplikasi yang memiliki UI yang mudah, diharapkan proses adopsi hamster dapat menjadi lebih mudah dan menyenangkan, serta meningkatkan peluang bagi hamster untuk mendapatkan rumah baru yang layak.

Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 29 pecinta hamster terdapat 80,6% responden menginginkan Perancangan *User Interface* Aplikasi Adopsi Hamster Dengan Metode Prototype harus dibuat.

Detail hasil survei dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut:



1.2 Identifikasi Masalah

Dalam latar belakang masalah tersebut, ada beberapa masalah spesifik yang diidentifikasi dalam proses adopsi hamster, khususnya melalui aplikasi :

1. Navigasi yang membingungkan pada aplikasi adopsi hewan.

Sebagai contoh proses adopsi hewan harus melalui banyak tahapan yang panjang dan tidak efisien, desain *visual* pada aplikasi adopsi hewan sering kurang menarik dan tidak konsisten.

2. Desain *visual* pada aplikasi adopsi tidak menarik dan kurang konsisten.

Tampilan aplikasi yang monoton dan tidak konsisten membuat pengguna kurang tertarik dan kadang sulit memahami informasi yang ada. Elemen-elemen seperti tata letak, ikon dan warna sering kali tidak dirancang dengan baik.

3. Kurangnya informasi penting

Tidak memberikan informasi yang cukup jelas, seperti usia, jenis kelamin, kebutuhan khusus atau kondisi kesehatan hamster sampai calon adopter harus mencari informasi tambahan sendiri sehingga calon adopter tidak mendapatkan gambaran yang sesuai dengan informasi yang ada.

4. Komunikasi dengan pemilik tidak praktis.

Saat ingin mengadopsi, pengguna harus berpindah-pindah halaman untuk berkomunikasi dengan pemilik secara manual sehingga proses komunikasi terasa tidak efisien.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa pembatasan yang bertujuan agar proses perancangan antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) untuk aplikasi adopsi hamster lebih terarah. Batasan ini difokuskan pada penggunaan metode *prototype*, tanpa membahas aspek lain di luar perancangan UI seperti pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) atau aspek teknis pengembangan aplikasi. Pembatasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Fokus pada Perancangan UI dengan Metode *Prototype*.
2. Jenis Hewan yang Diadopsi, perancangan UI ini dibatasi hanya untuk aplikasi yang berfokus pada adopsi hamster.
3. Perancangan dan pengujian UI dilakukan pada platform Android.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan :

“Bagaimana merancang *User Interface* adopsi hamster dengan metode *prototype* ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang efektif dalam perancangan antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) untuk aplikasi adopsi

hamster, sehingga dapat meningkatkan kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, baik secara praktis maupun teoritis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Antarmuka pengguna yang mudah pada aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pengguna dalam setiap langkah adopsi hamster, mulai dari pencarian informasi hingga pengajuan adopsi secara langsung. Dengan navigasi yang dinilai sederhana dan fitur-fitur yang relevan, pengguna akan merasakan pengalaman yang lebih nyaman, cepat dan efisien.
2. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang aplikasi dalam merancang antarmuka pengguna (UI) yang lebih efektif dan efisien untuk aplikasi adopsi hewan khususnya hamster. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan aplikasi yang berfokus pada adopsi hewan peliharaan.
3. Penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang perancangan antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi adopsi hewan. Peneliti lain yang tertarik pada bidang ini dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama dalam aspek UI.
4. Aplikasi yang dirancang dengan baik diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat untuk mengadopsi hamster. Dengan menyediakan akses dan informasi melalui antarmuka yang ramah pengguna, diharapkan semakin banyak hamster yang mendapatkan rumah baru yang layak.