

Perancangan Mobile-Apps “Woofland” Platform Adopsi Anjing di Surabaya

Devina Vania Chrestella¹, Erandaru¹, Jacky Cahyadi¹

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen
Petra,
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya

Abstrak

Adopsi anjing merupakan salah satu cara dalam memelihara anjing tanpa harus membeli dengan uang. Anjing adopsi biasanya memiliki latar belakang yang beragam, mulai dari ketidak tersedianya biaya untuk merawat, ditinggal oleh pemilik, pemilik memilih untuk pindah tempat tinggal atau juga karena ketidakterseediaannya lahan untuk tempat tinggal anjing. Banyaknya alasan ini, anjing tersebut kemudian dirawat oleh organisasi non nirlaba yakni shelter atau sebuah komunitas anjing. Biasanya shelter merawat anjing dan memelihara anjing serta menjaga kesehatan anjing tersebut. Setelah dirawat, anjing-anjing tersebut diserahkan kepada seseorang yang memang memiliki komitmen dalam memelihara anjing. Namun, masih ditemukan kasus penipuan dalam transaksi adopsi anjing seperti ras yang berbeda atau ternyata anjing yang diadopsikan sudah berpenyakit dan tidak dikonfirmasi sejak awal. Aplikasi woofland merupakan aplikasi adopsi anjing yang menawarkan layanan adopsi anjing khusus shelter di Surabaya yang terpercaya. Aplikasi dilengkapi dengan fitur filter untuk mempermudah pengguna dalam menemukan anjing yang diinginkan. Selain itu, aplikasi juga dilengkapi dengan fitur konsultasi dimana membantu pengguna baru yang menggunakan aplikasi tersebut dalam menemukan anjing yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kata kunci: adopsi, anjing, aplikasi, shelter, surabaya

Abstract

Title: *Mobile-Apps Design "Woofland" Dog Adoption Platform in Surabaya*

Dog adoption is one way to raise a dog without having to buy it with money. Adopted dogs usually have diverse backgrounds, ranging from the unavailability of funds to care for, left by the owner, the owner chooses to move residence, or also because of the unavailability of land for a dog to live in. For many reasons, the dog is then cared for by a non-profit organization, namely a shelter or a dog community. Usually, the shelter takes care of the dog and keeps the dog, and maintains the dog's health. After being treated, the dogs were handed over to someone who was committed to raising dogs. However, there are still cases of fraud in dog adoption transactions such as different breeds or it turns out that the adopted dog has a disease and was not confirmed from the start. Woofland application is a dog adoption application that offers trusted dog adoption services for shelters in Surabaya. The application is equipped with a filter feature to make it easier for users to find the desired dog. In addition, the application is also equipped with a consultation feature which helps new users who use the application to find a dog that suits their needs.

Keywords: *adoption, dog, application, shelter, surabaya*

Pendahuluan

Adopsi merupakan salah satu cara untuk memelihara anjing tanpa harus membeli di *Petshop*. Adopsi berbeda dengan membeli anjing yang harus membayar untuk bisa memeliharanya. Biasanya kegiatan adopsi ini disebarluaskan

melalui *words of mouth* dan juga sosial media. Namun, hal ini tak menutup kemungkinan untuk terjadi kasus penipuan. Apalagi di Zaman sekarang teknologi informasi terus berkembang dan berinovasi. Hal ini ditandai dengan peningkatan jumlah pengguna internet dalam lima tahun terakhir. Pengguna internet di Indonesia mencapai

204,7 juta per Januari 2022. Angka ini naik sebesar 54,25% (Annur, 2022). Jika dilihat berdasarkan pemerataan jangkauan internet, pengguna internet didominasi oleh masyarakat di Pulau Jawa, dikarenakan ketersediaan akses informasi cukup baik di Pulau Jawa. Semenjak covid-19, hampir semua sektor memiliki model digitalisasi sendiri. Akibatnya, masyarakat dituntut untuk bisa mempersiapkan diri dalam menghadapi *transformasi digital* (Rizkinaswara, 2021). Menurut survey *Asosiasi Jasa Internet Indonesia (AJII)*, terdapat 84,63% warga DKI Jakarta yang mengakses internet menggunakan *smartphone*. Sedangkan yang mengakses melalui laptop hanya sebesar 36,92% (Pusat Pelayanan Statistik Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi DKI Jakarta, 2019). Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengguna *smartphone* sangat banyak dan meningkat semenjak covid-19. Karena melihat fenomena diatas, pembuatan aplikasi dirasa dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Aplikasi sendiri dipilih karena penampilan *user interface* yang menarik. Selain itu aplikasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa harus menggunakan internet. Aplikasi dibuat dengan memperhatikan keamanan penggunaannya dengan adanya fitur *report*. Dan juga saat seseorang adopter ingin melakukan adopsi diharapkan untuk mengisi form adopsi dan juga menandatangani beberapa persyaratan yang disediakan di dalam aplikasi terkait adopsi. Selain itu dilengkapi juga fitur filter yang mempermudah *user* dalam mencari anjing yang diinginkan. Juga terdapat *Woofland Care* dimana ini merupakan *bot chat* yang dapat membantu melakukan konsultasi bila dirasa kebingungan dalam mencari anjing yang tepat bagi pengguna.

Metode Penelitian

Dalam pembuatan perancangan ini, tentu ada beberapa data yang dibutuhkan untuk mendukung proses tercapainya tujuan dari perancangan ini, antara lain:

1. Informasi terkait prosedur adopsi anjing.
2. Informasi tampilan desain aplikasi yang sesuai dengan target audiens usia 21-35 tahun.
3. Informasi mengenai kesulitan yang dihadapi seorang adopter dalam mengadopsi anjing
4. Informasi tentang seputar *dog shelter* dan juga komunitas anjing.

Data Primer

Data yang dibutuhkan dan didapatkan langsung melalui narasumber. Data primer yang dibutuhkan adalah wawancara kepada orang yang pernah memelihara anjing dengan mendapatkannya

dengan cara adopsi. Fungsinya untuk mengetahui apa yang menjadi kendala selama ini dalam proses adopsi anjing. Hal ini dapat membantu proses pembuatan aplikasi. Selain itu dilakukan survei terhadap target audiens dengan mencari user interface yang diminati oleh kebanyakan masyarakat.

Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung. Data tersebut diambil dari studi pustaka dan berbagai sumber lainnya. Secara umum data sekunder berupa teori pendukung dari data primer. Data sekunder yang dibutuhkan adalah tata cara proses adopsi anjing yang dilakukan oleh dog shelter atau komunitas anjing. Pencarian tentang UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) terkait dengan desain aplikasi yang dapat menarik perhatian dari target audiens.

Metode Analisis Data

Pada perancangan ini menggunakan metode analisis 5W+1H, seperti sebagai berikut:

What

- Apa yang ingin dicapai dengan melakukan pengembangan aplikasi *“Woofland”*?

Who

- Siapa saja yang akan menjadi target pengembangan aplikasi *“Woofland”*?

Where

- Di mana saja tempat pemasaran aplikasi *“Woofland”*?

When

- Kapan sebaiknya waktu perancangan aplikasi dibuat?
- Kapan waktu yang tepat untuk melaksanakan strategi komunikasi promosi aplikasi *“Woofland”*?
- Kapan sebaiknya evaluasi terhadap hasil perancangan dan juga strategi komunikasi-aplikasi *“Woofland”* dilakukan?

Why

- Mengapa dilakukan pengembangan aplikasi *“Woofland”* ?
- Mengapa audiens perlu tertarik untuk mendownload aplikasi *“Woofland”*?

How

- Bagaimana cara menarik minat audiens untuk tertarik mendownload aplikasi *“Woofland”*?
- Bagaimana cara membuat aplikasi *“Woofland”*, menjadi aplikasi terpercaya pilihan masyarakat?

Pembahasan

Definisi *Mobile-Apps* dan *Android*

Mobile-apps adalah sebuah program yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Secara umum, *mobile-apps* adalah sebuah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai dengan keunggulan dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap aplikasi. Menurut Jogiyanto, Aplikasi adalah penggunaan dalam sebuah komputer yang berupa instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa hingga komputer dapat memproses suatu *input* menjadi *output* (Jogiyanto, 2005). Android adalah sistem operasi atau *operating system* berbasis *mobile* yang biasanya digunakan di *smartphone* atau tablet yang dimodifikasi dari kernel *linux*. Tujuan dari perancangan sistem android ini untuk memungkinkan pengembarangan pembuatan aplikasi dengan batasan minimal sehingga terciptalah pengembangan yang lebih kreatif. Android sekarang adalah milik google. Sistem operasi ini merupakan sistem *open source* yang artinya dapat digunakan oleh siapapun tanpa pungutan biaya tambahan. Karena hal ini juga, banyak pihak ataupun perusahaan dapat menggunakan sistem operasi tersebut (Abubakar, 2019).

Tipe-tipe Platform

Platform adalah sebuah program yang tersusun dari kombinasi antara perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) dimana platform ini digunakan sebagai pondasi utama atau dasar dalam menjalankan sebuah sistem. Jadi kesimpulannya, *Platform* adalah seperangkat kode yang selalu diidentikan dengan sebuah teknologi mulai dari aplikasi hingga segala hal yang terkait dengan komputer *platform* terdiri dari *hardware* dan *software* (Jatimtech, 2021). *Hardware* sendiri meliputi keseluruhan sistem, komponen individual dan *interface*. Sedangkan *software* meliputi system software dan *software* aplikasi. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut (Berbagai Jenis Platform pada Perangkat Mobile):

a. Entire System atau keseluruhan sistem

Yang dimaksud keseluruhan sistem disini adalah keseluruhan dari perangkat komputerisasi, yang terdiri dari *mainframe*, *desktop*, *workstation*, tablet, *smartphone* dan yang lainnya. Masing-masing dari perangkat diatas memiliki kemampuan untuk menyediakan sumber daya yang nantinya dapat mengoperasikan aplikasi hingga dapat menghubungkan pengguna ke internet.

b. Komponen individual

Contoh *hardware* yang termasuk ke dalam komponen individual adalah CPU dari komputer, yakni *intel core*, *AMD APU*, atau yang lain. Bentuk atau komponen dari sebuah *hardware* tersebut juga beragam dan memiliki fungsi yang berbeda. Hal inilah yang mempengaruhi bagaimana kegunaan masing komponen dalam suatu sistem secara utuh.

c. Interface

Accelerated Graphics Port, *PCI Express* merupakan salah satu contoh dari *interface*. Basis dari platform ini adalah kartu tambahan yang unik dan memiliki fungsi dengan sistem yang memiliki batasan atau aturan sendiri.

d. Software system

Software system merupakan sebuah perangkat lunak yang fungsinya mengontrol semua sistem dan mengkoordinasikan *hardware* dengan *software* aplikasi. Contohnya *Windows*, *Android*, *Chrome OS*, *iOS*, *Linux*, *Mac OS*.

e. Software aplikasi

Software aplikasi adalah sebuah program yang dirancang yang memiliki tujuan untuk memecahkan permasalahan pada komputer. Dalam jenis ini *software* aplikasi dibedakan menjadi *non-platform* dan *platform*. Contoh dari *non-platform* adalah pemutar file musik, aplikasi media sosial dan lainnya. Sementara *software* aplikasi yang *platform* adalah browser, video game dan situs media sosial (Apa itu Platform? Fungsi, Jenis dan Contohnya, 2020).

Ada dua tipe platform yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda yaitu *platform* satu manufaktur dan lintas manufaktur.

Platform yang hanya mendukung satu manufaktur :

- *Platform* hanya bisa digunakan dalam satu jenis manufaktur saja. Contohnya *iPhone OS*, dan *Blackberry*. Bahasa pemrograman tersebut hanya bisa digunakan pada *hardware* pilihan.

Platform lintas manufaktur adalah *platform* yang bisa digunakan di PC ataupun semua jenis merk *smartphone* manapun, contohnya:

- Java, ME, jenis *platform* ini biasanya menghasilkan aplikasi *portable*. Tetapi ada beberapa *hardware* tertentu yang tidak *portable* dengan aplikasi java
- Symbian *platform*. Tipe ini hanya biasanya khusus didesain untuk perangkat *mobile* dan termasuk *open source*.

- *Android*
- *NET Compact Framework, platform* ini biasanya digunakan untuk mendukung aplikasi pada *Windows Mobile* hingga perangkat *Android*.
- BREW, biasanya dipergunakan di aplikasi di *smartphone CDMA*. Sekarang juga digunakan untuk *GMS/GPRS*.
- Palm OS
- *Windows Mobile*
- *Microbrowser*
- *Flash Lite*, digunakan untuk mendukung *Flash lite player* (Berbagai Jenis Platform pada Perangkat Mobile)

Definisi *User Interface* dan *User Experience*

User Interface /UI adalah kontak poin antara manusia dengan mesin, yang berupa komputer, *smartphone*, konsol permainan, dan sebagainya (Wood, 2014). Singkatnya, *User Interface* atau UI adalah sebuah tampilan visual yang berupa bentuk, warna dan tulisan yang didesain semenarik mungkin di mata pengguna (Irma Kartika Wairooy, 2020).

User Experience/ UX adalah sebuah ‘*experience*’ pengguna dalam berinteraksi atau menggunakan media digital. ‘*Experience*’ ini dapat dilihat melalui seberapa mudah pengguna untuk mendapatkan atau mencapai keinginan mereka. Dengan kata lain, *UX* yang baik tidak akan menyulitkan pengguna dalam mencapai tujuan mereka. Biasanya produk digital pada zaman sekarang menawarkan beberapa fitur menarik yang fungsinya mempermudah *user* (Mirza, 2020).

Definisi *Dog Shelter*

Shelter merupakan sebuah organisasi swasta *non profit* yang menyediakan tempat penampungan bagi hewan tunawisma/ terlantar. Biasanya didominasi oleh ras anjing dan kucing. Alasan hewan tersebut terlantar juga memiliki berbagai alasan seperti pemilik meninggal, pemilik sudah tidak punya ruang lagi, pemilik bangkrut dan sudah tidak bisa memelihara, alasan fisik dan kepribadian hewan juga juga berpengaruh. Hewan tersebut akan dijaga dan dirawat di *shelter* sampai ada yang mengaku sebagai pemilik, diadopsi, ditempatkan pada organisasi yang lain, atau disterilisasi untuk menekan kenaikan populasi (Zakaria, 2020).

Ada Beberapa tipe *animal shelter* yaitu diantaranya:

Animal control agency. adalah organisasi *non-profit* yang dikontrak oleh pemerintah kota untuk

menyelenggarakan peraturan terkait dengan seperti penampungan hewan terlantar. Di tempat ini menyediakan tempat penampungan hewan, pelatihan, vaksinasi dan praktek dokter hewan.

No-kill shelter, beberapa *shelter* memiliki prinsip ‘*anti-euthanasia*’ dan menampung hewan selama tanpa batas waktu tertentu. Biasanya memiliki keterbatasan biaya, sehingga jumlah hewan yang ditampung juga terbatas. *Euthanasia* hanya akan diberlakukan apabila terkena alasan medis dengan alasan untuk mengakhiri hidup dengan rasa sakit yang tidak parah.

Animal sanctuary, artinya mereka akan memelihara atau menampung untuk sisa hidup para binatang. *Animal sanctuary* memberikan tempat hidup bagi hewan tak berpemilik sekaligus menjadi rumah terakhir bagi hewan. Apalagi biasanya hewan terlantar kebanyakan memiliki riwayat yang buruk dan berdampak pada kondisi fisik yang tidak memungkinkan untuk membuat konsep adopsi terealisasi.

Rescue organization Mempunyai visi yang sama dengan *animal shelter* yaitu penempatan hewan tunawisma dengan keluarga-keluarga yang mau mengadopsi. *Rescue Organization*, hampir sama dengan shelter pada umumnya dimana membantu untuk memberikan penampungan terhadap hewan terlantar. Namun biasanya hanya dilakukan kepada satu ras spesifik saja atau bahkan hanya satu. *Rescue Organization* menyebar sukarelawan yang bertugas memelihara hewan hingga diadopsi oleh orang/ keluarga yang telah di *survey* (Febryan, 2010).

Dog Shelter sendiri memiliki beragam kegiatan, yakni:

- Menampung anjing dari lingkungan disekitar kota
- Menyediakan perawatan medik, penitipan dan pelatihan
- Menyediakan suatu pusat/ pos bagi anjing yang hilang
- Menerima anjing untuk diadopsi karena pemilik tidak mampu untuk memelihara karena berbagai alasan.
- Mempertemukan anjing dengan keluarga-keluarga yang mau mengadopsi (*adopter*)
- Menyediakan informasi tentang cara perawatan dan pelatihan anjing
- Sterilisasi dan vaksinansi (kontrol populasi)

Selain kegiatan di atas, shelter juga mengemban fungsi edukasi atau kegiatan yang bertujuan untuk memasyarakatkan kepedulian terhadap ‘kesejahteraan hewan’ (*animal welfare*).

Definisi Adopsi Anjing

Adopsi merupakan salah satu kegiatan dimana masyarakat dapat memelihara anjing tanpa perlu membeli anjing. Adopsi berbeda dengan membeli anjing yang harus membayar untuk bisa memeliharanya. Dalam adopsi seseorang dapat memelihara anjing secara cuma-cuma tanpa mengeluarkan biaya namun membutuhkan prosedur khusus sebelum memelihara anjing tersebut. Biasanya, *adopter* yang ingin memelihara anjing mengunjungi *shelter* atau seseorang yang bersedia memberikan anjingnya untuk diadopsi. Sebagai calon *adopter* juga harus memenuhi kriteria tertentu dengan mengisi formulir, setelah lolos jalur formulir biasanya pihak *shelter* mengunjungi rumah untuk melihat kondisi rumah yang dihuni. Jika sudah setuju maka kedua belah pihak diberi surat adopsi. Pihak *shelter* juga akan memantau perkembangan anjing yang diadopsi oleh *adopter* baru (Ilham,2020). Berikut beberapa langkah atau prosedur saat ingin mengadopsi anjing:

- Calon pengadopsi menghubungi komunitas melalui humas
- Dilakukan seleksi singkat, seperti alasan/tujuan mengadopsi dan memelihara hewan
- Apabila lolos, kami akan melakukan survei rumah sekaligus wawancara kepada anggota keluarga
- Apabila lolos, calon pengadopsi akan kami undang ke *shelter* untuk memilih hewan yang diinginkan dan sesuai dengan kepribadian serta kehidupan mereka, dengan bimbingan pengurus
- Pengadopsi akan melalui masa percobaan selama 2 minggu hingga 1 bulan. Selama itu, pengurus akan terus melakukan *follow up* dan *home visit* bila diperlukan. Setelah melalui masa percobaan, pengadopsi akan diundang ke *shelter* untuk penandatanganan perjanjian, dan hewan menjadi resmi milik pengadopsi.

Analisis Data Lapangan

Data yang didapatkan berdasarkan *survey google form* yang dilakukan pada tanggal 20 April 2022 diisi oleh 58,7 % perempuan dan 41,3% laki-laki. Responden didominasi dengan rata-rata usia 21-27 tahun mengaku bahwa mereka lebih sering menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya dibanding *PC/Laptop*, sedangkan untuk kegiatan pekerjaan mereka lebih mendominasi dengan menggunakan *PC/Laptop*.

Jika dilihat hampir keseluruhan responden mengaku menggunakan *smartphone* untuk sekedar mengecek sosial media mereka seperti Instagram, Twitter dan Facebook. Namun, sebagian juga menggunakan *smartphone* untuk mempermudah

komunikasi mereka secara daring (*chatting*) dengan menggunakan aplikasi seperti Line, Whatsapp dan Telegram.

Jika berhubungan dengan aplikasi, sebagian besar dari responden mengaku tidak masalah jika diharuskan men-*download* sebuah aplikasi di dalam *smartphone* mereka. Namun juga harus memperhatikan fungsi dan manfaat dari aplikasi bagi pengguna itu sendiri.

Selain itu responden banyak yang mengaku tidak masalah jika diharuskan atau diarahkan menuju website bila diperlukan karena lebih efektif namun juga masih harus memperhatikan sinyal dan jaringan yang bagus dan stabil.

Analisis 5W1H

Metode analisis yang akan digunakan adalah metode 5W + 1H, what (apa saja), where (dimana), when (kapan dirancang), who (untuk siapa), why (mengapa dirancang), how (bagaimana prosesnya).

Tujuan pengembangan dan perancangan dari aplikasi "*Woofland*" adalah karena '*Woofland*' ini harus disebarluaskan ke para *shelter* maupun para pecinta hewan untuk dapat melakukan kegiatan adopsi anjing secara lebih efektif namun juga terpercaya. Dikarenakan Indonesia sudah memasuki dunia transformasi digital yang mengharuskan masyarakat untuk mulai beradaptasi dengan dunia digital. Hal ini mempengaruhi juga dengan penggunaan internet yang diakses melalui *smartphone*, sehingga dirasa pengembangan aplikasi dan strategi digital marketing dengan menggunakan sosial media dirasa cocok dan dapat menjawab semua isu tersebut.

Aplikasi ini nantinya akan dibuat dengan konsep warna yang hampir sama dengan *website*, namun yang membedakan disini terdapat fitur konsultasi yang memudahkan user untuk mengetahui atau mencari tahu jenis anjing yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu terdapat fitur donasi dimana fitur ini dapat membantu *developer* untuk terus mengembangkan dan memperbaiki aplikasi. Target dari perancangan ini adalah *shelter* dan komunitas anjing. Aplikasi ini juga akan ditargetkan kepada seseorang dengan rentang usia 21 - 35 th yang memiliki komitmen dalam mengadopsi anjing.

Pembuatan *prototype* aplikasi nantinya menggunakan *Adobe XD*, kemudian dilanjutkan dengan aplikasi *flutter* untuk ke proses pembuatan dummy aplikasinya. Pengembangan aplikasi *Woofland* ini dilakukan untuk membantu mempermudah masyarakat khususnya di Surabaya

untuk melakukan adopsi anjing tanpa harus membuka *Laptop/ PC*. Dengan digital marketing yang dilakukan di Instagram juga dapat diharapkan dapat membantu meningkatkan *engagement* dari *brand* dengan menggunakan aplikasi '*Woofland*'. Selain itu untuk menarik minat para *shelter* dan juga komunitas anjing untuk bergabung akan diberikan *merch* berupa *T-shirt*. Selain itu juga sertifikat ucapan terimakasih.

Kesimpulan Analisis Data

Diperlukannya sebuah *platform* penunjang aktivitas adopsi anjing yang dapat dijangkau dimanapun dan kapanpun, namun masih memperhatikan keamanannya. Aplikasi nantinya dilengkapi dengan fitur *filter* yang dapat membantu pengguna dalam melakukan pencarian anjing pilihan, kemudian pengguna diminta untuk mengisi *form* adopsi sebelum melakukan transaksi adopsi anjing melalui aplikasi.

Konsep Kreatif

Untuk membuat media interaktif yang dapat membantu para *adopter* juga *dog shelter* untuk melakukan interaksi adopsi, perancang akan membuat aplikasi dengan desain *simple* dan minimalis agar terkesan lebih rapi dan juga bersih. Pada tampilan awal berisikan berbagai macam gambar anjing yang siap diadopsi. Kemudian jika dipencet terdapat deskripsi terkait anjing yang akan diadopsi yang berisikan informasi mengenai riwayat anjing, seputar kesehatan dan juga kebiasaan dari anjing. Selain itu juga dilengkapi dengan peta yang menunjukkan lokasi anjing tersebut berada. Selain itu dilengkapi juga dengan fitur favorit dimana ini fungsinya hamper sama seperti *wishlist* terkait anjing favorit yang akan diadopsi. Kemudian juga di dalam aplikasi terdapat '*Woofland Care*', yakni sebuah *bot chat* yang dapat membantu pengguna saat ingin mengadopsi dengan memberikan beberapa pilihan pertanyaan dan jawaban yang disediakan. Kemudian, untuk membantu dalam pengembangan aplikasi juga disediakan fitur adopsi yang berisikan sekilas singkat terkait aplikasi *Woofland* dan juga beberapa berita terkini terkait penyelamatan anjing yang dapat membantu meningkatkan minat para donatur untuk mendonasikan uangnya di aplikasi *Woofland*

Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan media ini adalah untuk menjadi wadah transparan yang mengutamakan jaminan kebenaran isi informasi seputar adopsi anjing yang dapat mempertemukan target sasaran dengan *dog shelter* atau komunitas anjing. Informasi adopsi tersebut seputar tentang kondisi

anjing dan juga dokumentasi disajikan secara lengkap dan terperinci namun dikemas dengan ringkas.

Strategi Kreatif

Target Audience

Terbagi menjadi 2 kelompok yaitu :

1. Calon *adopter*, yang memiliki keinginan untuk mengadopsi anjing.

- a. Demografis: Laki-laki dan Perempuan, Usia : 21-35 th (Sudah berpenghasilan dan mampu dalam memelihara hewan), tanpa memandang profesi, SES A-B.
- b. Geografis: Wilayah Kota besar dengan internet yang memadai khususnya Surabaya.
- c. Psikografis: Pecinta binatang, *Outgoing*, mandiri, tepat waktu, tanggung jawab.
- d. Behavior: Sangat peduli dengan kebersihan, sesekali suka berjalan dan menghabiskan waktu bersama orang lain, dan suka memperhatikan keadaan sekitar.
- e. Teknografis: Mengerti dan mengenal teknologi, dalam kesehariannya menggunakan *gadget* dan juga *PC*, dapat mengoperasikan teknologi tanpa kesusahan.

2. Pihak Shelter dan komunitas pecinta anjing

- a. Demografis: Laki-laki dan Perempuan, Usia : 21-35 th (memiliki tenaga yang mampu dalam memelihara hewan), SES A-B, Tidak memperdulikan profesi manapun.
- b. Geografis : Wilayah Kota besar dengan internet yang memadai khususnya Surabaya.
- c. Psikografis : Pecinta binatang, *Outgoing*, mandiri, cepat tanggap.
- d. Behavior : Sangat peduli dengan kebersihan, sesekali suka berjalan dan menghabiskan waktu bersama orang lain, dan suka memperhatikan keadaan sekitar.
- e. Teknografis : Mengerti dan mengenal teknologi, dalam kesehariannya menggunakan *gadget* dan juga komputer, dapat mengoperasikan teknologi tanpa kesusahan.

Setelah proses perancangan telah berhasil dibuat, harus dilakukan pengujian dahulu terkait penggunaan dari aplikasi tersebut. Proses ini disebut *usability testing*, yang tujuannya untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut mudah dan dapat dipahami oleh user. Juga untuk mengetahui kekurangan dari sebuah aplikasi. Proses ini dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Berikut beberapa pertanyaan yang akan diberikan:

1. Bagaimana kesan pertama saat membuka aplikasi ?
2. Apakah *user* kebingungan pada saat menggunakannya?
3. Apakah *user* menemukan kesulitan dalam

- menggunakan fitur yang ada di aplikasi?
4. Apakah *user* menemukan navigasi atau tombol yang salah dan tidak bisa digunakan?
 5. Apakah aplikasi sudah dapat memenuhi kebutuhan *user*?

Pada proses kuantitatif ini, user diminta untuk mengisi angket yang disebarakan melalui google form dengan menilai dengan berdasarkan skala angka (1 = sangat tidak puas, 2 = tidak puas, 3 = cukup puas, 4 = puas, 5 = sangat puas).

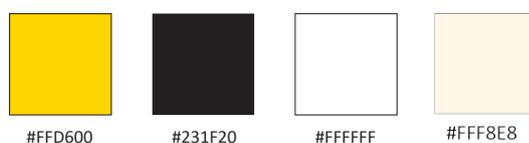
Tabel 1 Tabel indicator keberhasilan

No.	Keterangan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Konsistensi desain					
2	Kesesuaian warna dengan tema					
3	Ukuran tombol					
4	Ukuran font					
5	Ukuran ikon					
6	Layout					
7	Estetika keseluruhan					
8	Kemudahan menggunakan					

Konesp Perancangan

Tone dan color

Tone warna yang ingin ditonjolkan adalah warna kuning yang ditonjolkan oleh logo dari *Woofland* itu sendiri. Warna kuning diindikasikan sebagai kebahagiaan dan juga keceriaan dikarenakan warnanya yang menonjol dibanding warna lainnya. Menurut *colopsychology.com* warna kuning merupakan warna hangat yang dapat menarik perhatian yang memberikan kesan keceriaan, kehangatan dan juga menyenangkan. Selain itu juga menambahkan warna hitam, putih dan juga cream dikarenakan warna tersebut merupakan warna netral yang bisa menyeimbangkan warna dari kuning tersebut.



Gambar 1 Tone Color

Typeface

Penggunaan font digunakan jenis sans serif yang tidak terlalu formal. Pada bagian *headline* menggunakan *Montserrat* sedangkan pada *bodycopy* menggunakan font *Outfit*. Penggunaan kedua font ini dikarenakan jenis *font* terlihat *simple*, minimalis, luwes dan juga kekinian.

Montserrat

Almost before we knew it, we had left the ground

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890-=\{\}[].,/<>?:;
 “ ’ _ + ! | @ # \$ % ^ & * () ~

Gambar 2 Typeface headline

Outfit

Almost before we knew it, we had left the ground

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890-=\{\}[].,/<>?:;
 “ ’ _ + ! | @ # \$ % ^ & * () ~

Gambar 3 Typeface bodycopy

Logo *Woofland* terdiri dari *logogram* dan *logotype*. *Logogram* terbuat dari perpaduan antara huruf bagian depan dari nama “*Woofland*” dengan gambar anjing yang dipadukan menjadi satu kesatuan.

Sedangkan *logotype* menggunakan *font Outfit*, menyesuaikan dengan *typeface* yang dipergunakan di dalam aplikasi. Selain itu juga *font* tersebut merupakan *font* yang *modern* dan *minimalis*.



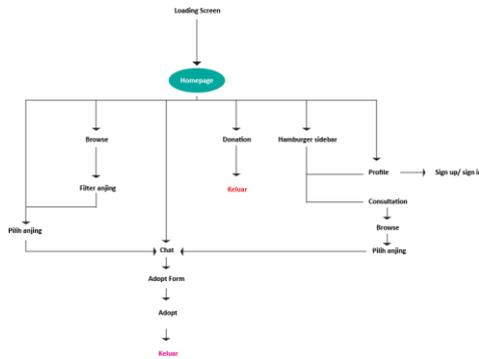
Gambar 4 Proses pembuatan logogram



Gambar 5 Gambar Logotype

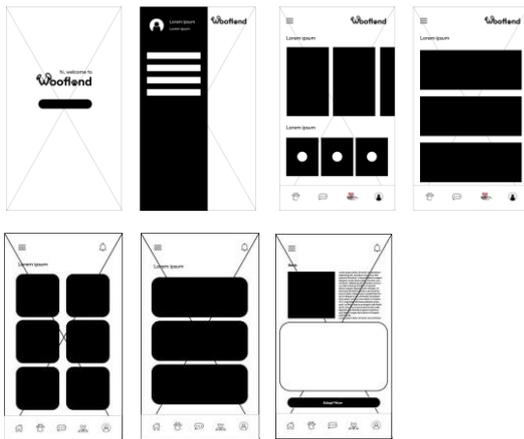
Proses perancangan aplikasi

Pada perancangan kali ini disusun dengan berdasarkan *userflow* yang telah dibuat dengan menggambarkan alur pengguna dari awal login ke dalam aplikasi hingga sampai pada tujuan akhir yakni untuk melakukan adopsi anjing.



Gambar 6 Gambar *userflow*

Aplikasi dibuat dengan pembuatan *wireframe* untuk mengetahui secara besar gambaran dari perancangan sebuah aplikasi tersebut.



Gambar 7 Gambar *wireframe* dari aplikasi.

Pada halaman pertama aplikasi terdapat gambar anjing dan juga logo dari *Woofland* serta tulisan *get started* yang mengajak pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi.



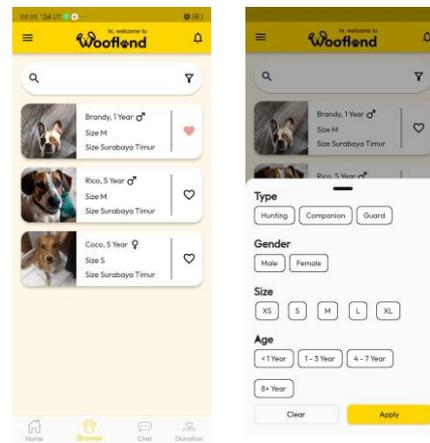
Gambar 8 Loading screen

Begitu pertama kali masuk ke dalam aplikasi pengguna disajikan dengan berbagai macam gambar anjing yang siap diadopsi. Foto yang tertera juga merupakan foto kondisi anjing terkini dan dipilih gambar foto yang menarik perhatian.



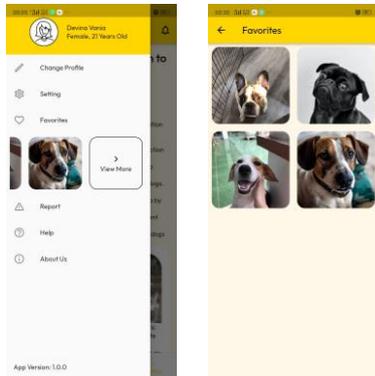
Gambar 9 Gambar *home-screen*

Nantinya juga terdapat halaman *browse* dimana halaman tersebut berisikan informasi berbagai macam anjing yang disusun secara rapi dengan memberikan fitur *filter* yang fungsinya membantu pengguna dalam melakukan pencarian terhadap anjing yang ingin dipilih. *Filter* ini disesuaikan berdasarkan tipe anjing seperti *hunting* merupakan anjing yang memiliki sifat dominan dan biasanya dipergunakan untuk berburu. *Companion* merupakan tipe anjing yang loyal terhadap pemiliknya, bisa dibawa kemana saja dan juga sifatnya yang kalem. Kemudian untuk *guard*, biasanya anjing yang dipergunakan untuk melakukan jaga rumah dan juga memiliki sifat yang galak. Selain itu, fitur *filter* ini juga dilengkapi dengan memasukan *gender* anjing apakah jantan atau betina. Selain itu, juga ukuran anjing seperti ukuran yang kecil hingga besar.



Gambar 10 Gambar halaman *browse*

Kemudian di dalam aplikasi juga terdapat *drawer*, yang muncul dari sebelah kiri. Di dalam *drawer* ini berisikan *user profile* yang dapat diganti sesuai kemauan yakni dengan mengubah nama, *gender* dan juga usia. Selain itu juga dilengkapi dengan fitur favorit yang berisikan anjing yang ingin diadopsi.

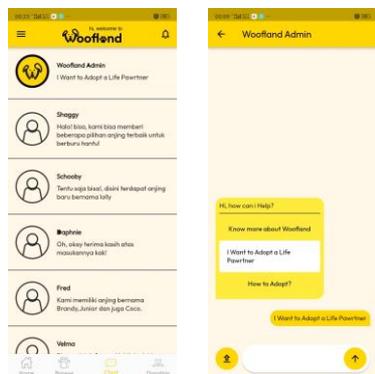


Gambar 11 Gambar *drawer* aplikasi



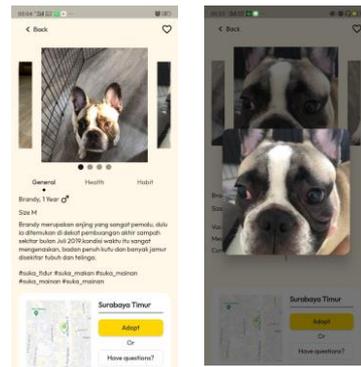
Gambar 12 Gambar halaman *user profile*

'*Woofland Care*', merupakan fitur *bot chat* yang dikembangkan untuk membantu para pengguna yang kebingungan mencari anjing adopsi yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.



Gambar 13 Gambar *bot chat woofland care*

Bagian deskripsi anjing berisikan beberapa gambar anjing dengan kondisi terkini yang dapat di geser dan juga di *pop-up*. Selain itu di bagian deskripsi dijelaskan secara singkat riwayat anjing seperti kondisi kesehatan yang pernah dilalui dan juga yang sedang dialami juga kebiasaan dari anjing. Kemudian untuk meningkatkan *user experience* di bagian kanan atas diberikan tombol hati yang nantinya dapat menambahkan anjing tersebut ke dalam daftar favorit.



Gambar 14 Gambar halaman deskripsi anjing

Selain berisikan riwayat anjing, di dalam halaman deskripsi juga tertera peta yang menunjukkan lokasi anjing berada. Ketika pengguna merasa tertarik dengan anjing yang berada di halaman deskripsi maka dapat langsung memencet tombol *adopt* yang nantinya diarahkan untuk langsung mengisi form adopsi atau jika masih ingin bertanya-tanya terkait dengan kondisi anjing lebih dalam maka dapat memencet tombol *have question?*. Nantinya, pengguna akan diarahkan ke dalam kolom chat dengan pemilik anjing. Di dalam aplikasi juga dilengkapi dengan fitur donasi yang berisikan latar belakang berdirinya *Woofland*, juga berita terkini terkait kasus anjing yang ada di sekitar masyarakat. Fitur donasi ini dibuat untuk mengajak para donatur untuk melakukan donasi peduli terhadap anjing terlantar dan juga dapat membantu dalam pengembangan aplikasi dengan memperbaiki tampilan dan juga *experience* yang dapat mempermudah pengguna dalam menjalankan aplikasi.



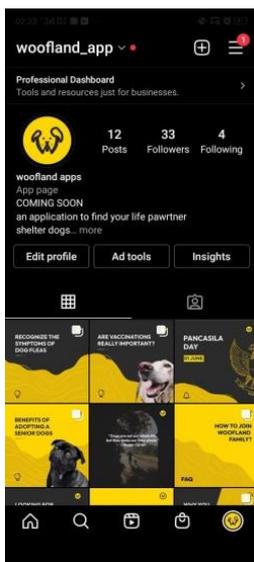
Gambar 15 Gambar halaman donasi

Pembuatan *prototype* aplikasi menggunakan *Adobe XD* yang terdiri dari 96 halaman. Sedangkan untuk pembuatan aplikasi sendiri menggunakan pengkodean di dalam *Visual Studio Code* yang dipadukan dengan plugging *flutter*.



Gambar 16 Coding aplikasi

Promosi yang dilakukan adalah menggunakan media social berupa Instagram. Instagram sendiri dipilih dikarenakan penggunaanya yang begitu banyak termasuk target audiens yakni usia 21-35 tahun yang dikategorikan sebagai generasi dewasa muda. Instagram dipergunakan untuk menjangkau dog shelter dan juga komunitas anjing yang ingin bergabung dengan *Woofland*. Kemudian juga menyebarkan awareness terkait aplikasi. Tidak hanya itu di dalam postingan juga berisi education feeds yang berisikan seputar anjing.



Gambar 17 Feeds Instagram sebagai media promosi

Simpulan

Kegiatan adopsi anjing merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memelihara anjing tanpa harus membayar. Biasanya kegiatan seperti ini disebarkan melalui *words of mouth* atau melalui sosial media. Namun masih dijumpai kasus penipuan. Apalagi di zaman yang menuntut kita untuk melakukan kegiatan di smartphone semakin meningkat. Solusinya adalah dengan adanya aplikasi *Woofland* ini diharapkan bisa menjadi jembatan antara masyarakat khususnya para pecinta anjing dengan dog shelter untuk melakukan proses adopsi. Hasil perancangan mendapatkan respon positif dari sebagian target audiens. Namun aplikasi tersebut masih perlu dibenahi dari segi penampilan yang masih dirasa kurang rapi pada penempatan gambar anjing dan juga deskripsi tulisan. *Woofland* dapat menjawab kebutuhan yakni sebagai sebuah tempat adopsi anjing yang dapat diakses dalam jarak jauh namun masih dibutuhkan perbaikan dari segi penampilan yang lebih rapi baik margin dan penataan kalimat.

Saran

Dari perancangan aplikasi adopsi "*Woofland*" terdapat beberapa saran bagi perancangan selanjutnya yakni aplikasi dapat dikembangkan dengan lebih menyusun rapi dari tampilan aplikasi seperti merapikan *margin* dan juga *padding* yang ada di dalam aplikasi. Kemudian juga lebih melakukan publikasi agar pihak *dog shelter* dan juga komunitas anjing lebih tertarik dengan aplikasi *Woofland*. Selain itu dapat dikembangkan dengan memberikan *database* yang nantinya bisa dipergunakan saat *user* harus melakukan *login* data dan juga bisa merekam data yang sudah ada di dalam aplikasi seperti fitur *chat*, *wishlist* anjing dan juga *profil user*. Selain itu diharapkan juga aplikasi bisa diupload di *google playstore* dan dapat diakses oleh semua pengguna smartphone baik *android* dan *iOS*.

Daftar Pustaka

Abubakar, Z. F. (2019, Desember). Android (Sistem Operasi): Pengertian, Sejarah, dan Nama Versi. From FA Tekno: <https://teknoforesteract.com/android/>

Annur, C. M. (2022, Februari). Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022. From [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal2022#:~:text=Jumlah%20Pengguna%20Internet%20di%20Indonesia%20\(2018%2D2022*\)&text=Menurut%20laporan%20We%20Are%20Social,tercatat%20sebanyak%2002%2C6%2](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal2022#:~:text=Jumlah%20Pengguna%20Internet%20di%20Indonesia%20(2018%2D2022*)&text=Menurut%20laporan%20We%20Are%20Social,tercatat%20sebanyak%2002%2C6%2)

Apa itu Platform? Fungsi, Jenis dan Contohnya. (2020, Maret 29).

- From divedigital: <https://divedigital.id/apa-itu-platform/>
- Febryan, F. (2010). Dog Shelter Yogyakarta dengan Pendekatan Perilaku Lingkungan. (Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan). Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Retrieved from <http://e-journal.uajy.ac.id/2072/3/2TA10349.pdf>
- Ilham, M. (2018), Jenis-Jenis Website Berdasarkan Fungsi, Platform, dan Sifatnya. <https://www.niagahoster.co.id/blog/jenis-website>
- Jatimtech, T. (2021, Februari 27). Apa Itu Platform? Pengertian, Fungsi, Jenis, dan Contohnya. From <https://www.jatimtech.com/apa-itu-platform-55407>
- Jogiyanto, Hartono, 2005. Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Andi Yogyakarta.
- Mirza. (2020) User Experience (UX): Pengertian dan Tips Penerapannya untuk Pemula [Terlengkap]. <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-experience-adalah/>
- Irma Kartika Wairooy, S. M. (2020). Mobile User Interface. From <https://socs.binus.ac.id/2020/12/02/mobile-user-interface/>
- Pusat Pelayanan Statistik Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2019, November). SURVEI PENGGUNAAN TEKNOLOGI, INFORMASI, DAN KOMUNIKASI (TIK) DI DKI JAKARTA 2019. DKI Jakarta: Pusat Pelayanan Statistik Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi DKI Jakarta.
- Rizkinaswara, L. (2021). Menkominfo Sebut Pandemi Mempercepat Transformasi Digital .From <https://aptika.kominfo.go.id/2021/12/menkominfo-sebut-pandemi-mempercepat-transformasi-digital/>
- Visual Communication in UI Design. London: Bloomsbury Publishing PLC.
- Wood, D. (2014). Basics Interactive Design: Interface Design: An Introduction to
- Zakaria, S. (2020). Pejabat Shelter, Bentuk Kasih Sayang Susana Terhadap Hewan, <https://republika.co.id/berita/qe0ien484/pejaten-shelter-bentuk-kasih-sayang-susana-terhadap-hewan>