

# Aplikasi Adopt Me

Alvian Hayyu DP<sup>1</sup>, Fanny Hartiningtyas<sup>2</sup>, Haira Salsabila<sup>3</sup>, M.Iqbal Al-Haswan<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Sistem Informasi, Institut Teknologi Kalimantan

<sup>1</sup>[10191007@student.itk.ac.id](mailto:10191007@student.itk.ac.id)

<sup>3</sup>[10191027@student.itk.ac.id](mailto:10191027@student.itk.ac.id)

<sup>2</sup>[10191033@student.itk.ac.id](mailto:10191033@student.itk.ac.id)

<sup>2</sup>[10191057@student.itk.ac.id](mailto:10191057@student.itk.ac.id)

**Abstrak**— Sekarang ini banyak sekali *Animal Abuse* di Indonesia. Otomatis kebutuhan untuk hewan-hewan untuk diadopsi itu akan semakin meningkat. Kemudian, banyak isu soal daging anjing atau kucing liar untuk dikonsumsi. Sehingga, dengan adanya aplikasi Adopt Me ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut. Adopt Me adalah sebuah aplikasi berbasis website yang merupakan sebuah tempat untuk memfasilitasi para pecinta hewan untuk dapat mengadopsi hewan-hewan seperti hewan yang terlantar maupun para pengguna yang akan mengadopsikan hewan peliharaannya. Aplikasi ini juga diharapkan dapat menjadi wadah pertemuan untuk komunitas pecinta hewan yang ada di Indonesia. Tujuan pembuatan aplikasi Adopt Me yaitu untuk memfasilitasi para pecinta hewan agar dapat mengadopsi hewan-hewan seperti hewan yang terlantar maupun para pengguna yang akan mengadopsikan hewan peliharaannya. Metode yang digunakan pada produk inovasi digital yang akan dibuat yaitu Business Model Canvas (BMC), Business Process Model and Notation (BPMN), Dokumentasi Thinking Method, Research, dan concept yang berisikan *storyboard*, serta *design* yang berisikan penjelasan hasil pembuatan UI/UX berupa prototype. Pada aplikasi Adopt Me memiliki fitur utama seperti Adopsi Hewan, Live Chat, Grooming Hewan, dan Jual Beli perlengkapan hewan. Sebelumnya, kami telah melakukan UX Research dengan melakukan penyebaran survey Google Form dan melakukan wawancara melalui Google Meet kepada Customer Segment dari aplikasi Adopt Me dan didapatkan responden sebanyak 53 orang yang terdiri dari 30 laki-laki dan 23 perempuan. Responden tersebut terdiri dari 8 orang pelajar, 34 orang mahasiswa, dan 11 orang masyarakat umum.

**Kata Kunci**— Adopsi; *Adopt Me*; *Animal Abuse*; *UX Research*; *Adopter*;

## I. PENDAHULUAN

Sekarang ini banyak sekali animal abuse di Indonesia. Otomatis kebutuhan untuk hewan-hewan ini diadopsi itu akan semakin meningkat. Kemudian, banyak isu soal daging anjing atau kucing. Ketika ada larangan, tentu ada penyitaan. Jadi, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan - permasalahan tersebut. Sehingga, produk inovasi digital yang dibuat adalah Adopt Me.

Adopt Me adalah sebuah aplikasi berbasis website yang merupakan sebuah tempat untuk memfasilitasi para pecinta hewan untuk dapat mengadopsi hewan-hewan seperti hewan

yang terlantar maupun para pengguna yang akan mengadopsikan hewan peliharaannya. Aplikasi ini juga diharapkan dapat menjadi wadah pertemuan untuk komunitas pecinta hewan yang ada di Indonesia. Tujuan pembuatan aplikasi Adopt Me yaitu untuk memfasilitasi para pecinta hewan agar dapat mengadopsi hewan-hewan seperti hewan yang terlantar maupun para pengguna yang akan mengadopsikan hewan peliharaannya.

## II. RUMUSAN MASALAH

Beberapa rumusan masalah yang diselesaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengatasi hewan peliharaan agar tidak terlantar ?
2. Bagaimana cara komunitas pecinta hewan yang ada di Indonesia dalam berkomunikasi?
3. Bagaimana para pecinta hewan mencari hewan peliharaan yang sesuai ?
4. Bagaimana hewan peliharaan mendapatkan kebutuhannya ?

Sedangkan batasan masalah dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak melayani jual beli hewan peliharaan
2. Hanya tersedia di platform *mobile*.
3. Pembayaran untuk jasa grooming hewan dan jual beli perlengkapan hewan tidak dapat dilakukan secara *e-payment*.

Tujuan dan manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Memberikan hak asuh hewan peliharaan kepada orang lain (*adopter*) agar tidak terlantar.
2. Sebagai wadah pertemuan untuk komunitas pecinta hewan yang ada di Indonesia.
3. Sebagai media untuk para pecinta hewan dalam mencari hewan peliharaan yang sesuai.
4. Memberikan kemudahan untuk memenuhi kebutuhan hewan peliharaan.

Manfaat yang diharapkan adalah terciptanya suatu aplikasi berbasis Android yang bertujuan untuk memudahkan para pecinta hewan dalam mencari hewan peliharaannya sekaligus melindungi hewan peliharaan agar tidak terlantar ketika pemiliknya ingin tidak ingin mengurusnya lagi.

III. ANALISIS DATA

Data kasus kekerasan dalam rumah tangga dan pelecehan anak mengungkapkan bahwa sejumlah besar hewan menjadi sasaran mereka yang menganiaya anak atau pasangan mereka. Ada sekitar 70 juta anjing peliharaan dan 74,1 juta kucing peliharaan di AS di mana 20 pria dan wanita diserang per menit (rata-rata sekitar 10 juta setahun). Dalam satu survei, 71 persen korban kekerasan dalam rumah tangga melaporkan bahwa pelakunya juga menargetkan hewan peliharaan. Dalam satu studi tentang keluarga yang diselidiki atas dugaan pelecehan anak, peneliti menemukan bahwa pelecehan hewan peliharaan telah terjadi di 88 persen keluarga di bawah pengawasan untuk kekerasan fisik anak-anak mereka.

Untuk menghentikan pola kekerasan ini, Humane Society Legislative Fund mendukung Undang-Undang Keamanan Hewan dan Wanita (PAWS), diperkenalkan ke Kongres pada tahun 2015 sebagai H.R. 1258 dan S.B. 1559 dan diberlakukan sebagai bagian dari RUU pertanian yang disahkan oleh Kongres. Setelah sepenuhnya diberlakukan, UU PAWS membantu korban kekerasan dalam rumah tangga menemukan cara untuk melarikan diri dari pelaku sambil menjaga hewan pendamping mereka tetap aman—banyak korban tetap berada di rumah tangga yang kasar karena takut akan keselamatan hewan peliharaan mereka.

Kami telah melakukan UX Research untuk mengetahui seberapa besar masalah yang kami angkat dengan menyebarkan Survey Google Form seperti berikut :

• **Google Form - Informasi Pengguna**

Pada bagian Informasi Pengguna didapatkan hasil survei melalui *Google Form* dengan 1 pertanyaan sebagai berikut :

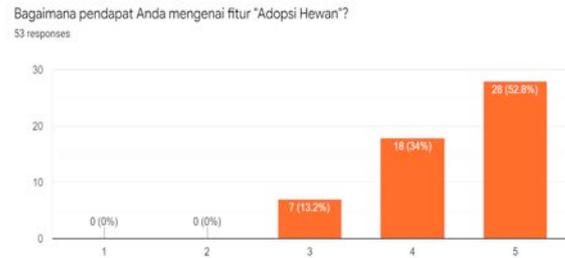


Gbr 1. Grafik Jawaban Responden Pertanyaan 1

Dari hasil data survei *online* menggunakan *Google Form* dengan pertanyaan tingkat kesulitan responden dalam mencari informasi mengenai adopsi hewan berdasarkan nilai skala dari 1 - 5 dengan nilai tidak sulit hingga sangat sulit, didapatkan bahwa responden yang menjawab dengan skala 4 terbanyak diikuti dengan skala 5, 3, 2, dan 1. Dari data yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa masih banyak responden yang kesulitan untuk mencari informasi mengenai adopsi hewan.

• **Google Form - Data Aplikasi**

Pada bagian Data Aplikasi didapatkan hasil survei melalui *Google Form* dengan 4 pertanyaan sebagai berikut :



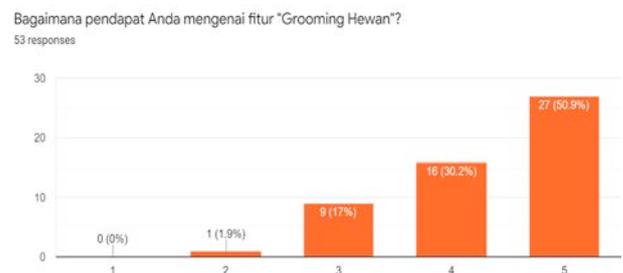
Gbr 2. Grafik Jawaban Responden Pertanyaan 2

Dari hasil data survei *online* menggunakan *Google Form* dengan pertanyaan pendapat responden mengenai fitur “Adopsi Hewan” berdasarkan nilai skala dari 1 - 5 dengan nilai tidak diperlukan hingga sangat diperlukan, didapatkan bahwa responden yang menjawab dengan skala 5 terbanyak diikuti dengan skala 4 dan 3.



Gbr 3. Grafik Jawaban Responden Pertanyaan 3

Dari hasil data survei *online* menggunakan *Google Form* dengan pertanyaan pendapat responden mengenai fitur “Jual Beli Perlengkapan Hewan” berdasarkan nilai skala dari 1 - 5 dengan nilai tidak diperlukan hingga sangat diperlukan, didapatkan bahwa responden yang menjawab dengan skala 5 terbanyak diikuti dengan skala 4, 3, dan 2.



Gbr 4. Grafik Jawaban Responden Pertanyaan 4

Dari hasil data survei *online* menggunakan *Google Form* dengan pertanyaan pendapat responden mengenai fitur “Grooming Hewan” berdasarkan nilai skala dari 1 - 5 dengan nilai tidak diperlukan hingga sangat diperlukan, didapatkan

bahwa responden yang menjawab dengan skala 5 terbanyak diikuti dengan skala 4, 3, dan 2.



Gbr 5. Grafik Jawaban Responden Pertanyaan 5

Dari hasil data survei *online* menggunakan *Google Form* dengan pertanyaan apakah responden akan menggunakan aplikasi Adopt Me berdasarkan nilai skala dari 1 - 5 dengan nilai tidak membutuhkan hingga sangat membutuhkan, didapatkan bahwa responden yang menjawab dengan skala 5 dan 4 terbanyak diikuti dengan skala 3 dan 2.

• **Google Form - Saran**

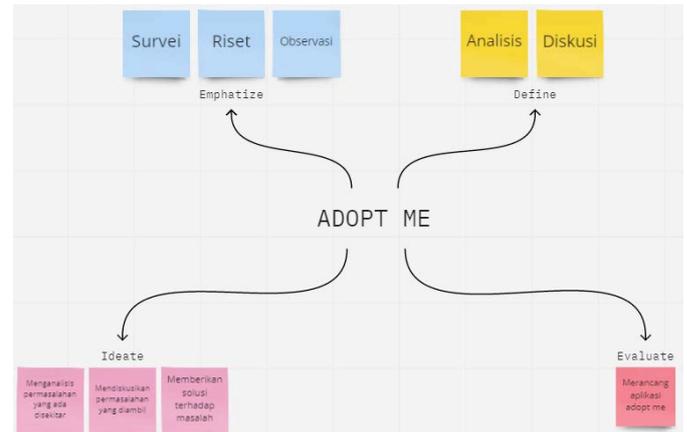
Pada bagian ini responden akan memberikan saran mengenai fitur yang harus ada pada aplikasi sehingga membuat aplikasi menjadi *usable* bagi para pengguna. Berikut daftar fitur yang direkomendasikan oleh responden :

TABEL I  
DAFTAR FITUR REKOMENDASI RESPONDEN

No	Saran Fitur
1.	Fitur informasi mengenai kesehatan dan kecacatan hewan (jika ada) yang akan diadopsi.
2.	Fitur filter untuk adopsi hewan agar mempermudah pengguna menemukan hewan yang ingin diadopsi.
3.	Fitur informasi mengenai usia, sifat, hingga cara perawatan hewan.
4.	Fitur <i>e-payment</i> untuk pembayaran <i>online</i> .
5.	Fitur <i>chat</i> untuk mempermudah komunikasi antara pemilik hewan dengan calon adopter.
6.	Fitur kategori untuk adopsi hewan yang sudah diadopsi dan hewan yang belum diadopsi.
7.	Fitur keanggotaan ( <i>membership</i> ) untuk pengguna yang ingin berlangganan dengan aplikasi.
8.	Fitur filter untuk <i>range</i> harga hewan yang akan diadopsi.

IV. DOKUMENTASI THINKING METHOD

Adapun dokumentasi *thinking method* yang digunakan untuk mengkomunikasikan produk yang akan dirancang atau dikembangkan yaitu menggunakan design thinking sebagai berikut :



Gbr 6. Design Thinking menggunakan Mirro

1. Tahap Emphatize

Pada tahap ini mengumpulkan dan mengeksplorasi informasi sebanyak-banyaknya sebagai bahan untuk analisis. Adapun metode yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- Survei
- Riset
- Observasi

2. Tahap Define

Pada tahap ini mendefinisikan informasi yang telah dikumpulkan. Adapun metode yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- Analisis → Menganalisis tantangan dan kompetitor yang ada pada aplikasi Adopt Me.
- Diskusi → Mendiskusikan strategi apa saja yang akan diterapkan pada aplikasi Adopt Me dari hasil analisis yang telah dilakukan.

3. Tahap Ideate

Pada tahap ini mengumpulkan ide-ide untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah didapatkan. Adapun metode yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- Menganalisis permasalahan yang ada di sekitar.
- Mendiskusikan permasalahan yang diambil.
- Memberikan solusi terhadap masalah.

4. Tahap Evaluate

Pada tahap ini didapatkan solusi-solusi dari permasalahan yang didapatkan dari tahapan-tahapan sebelumnya yaitu dengan merancang aplikasi Adopt Me. Adapun metode

yang dilakukan pada tahap ini antara lain Merancang aplikasi Adopt Me.

V. TARGET DEMOGRAFI MARKET

Berikut merupakan Target dan Demografi Market adalah sebagai berikut :

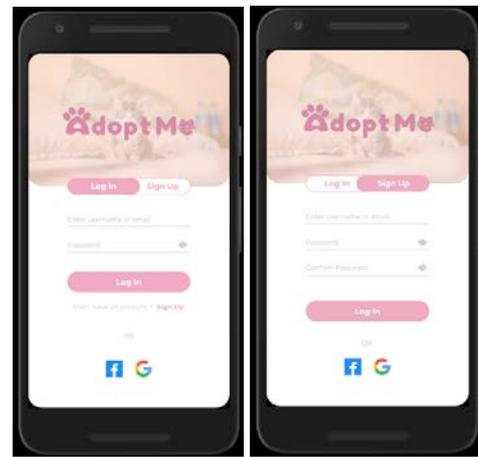
- Pada survei kali ini kami menggunakan dua media layanan yang disediakan oleh Google yaitu Google Meet dan Google Form.
- Survei dilakukan bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari responden calon pengguna aplikasi Adopt Me.
- Kriteria responden yang akan kami survei adalah laki-laki dan perempuan yang merupakan para pecinta hewan (*pet lovers*). Target ini kami pilih dikarenakan akan berpotensi menggunakan aplikasi Adopt Me.
- Jumlah target yang kami cari adalah sebanyak 20 responden dari kuesioner menggunakan Google Form dan 1 responden dari wawancara menggunakan Google Meet.
- Jumlah responden yang kami dapatkan adalah sebanyak 53 responden dari kuesioner menggunakan Google Form dan 1 responden dari wawancara menggunakan Google Meet.

VI. DESAIN MOCKUP

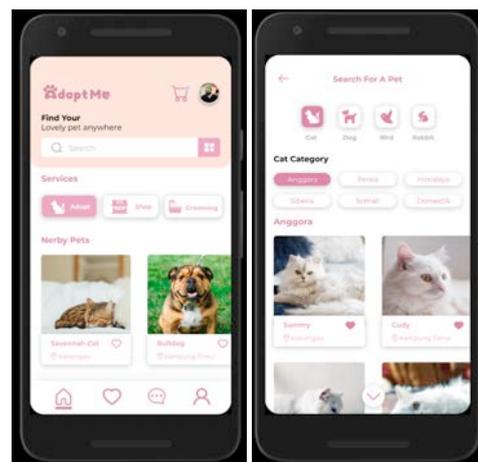
Berikut Desain Mockup dari Aplikasi Adopt Me :



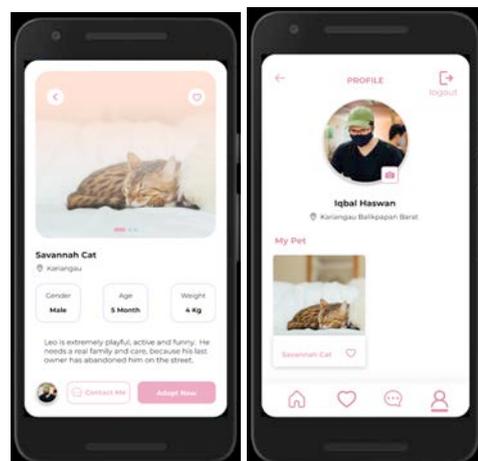
Gbr 7. Tampilan Awal Aplikasi



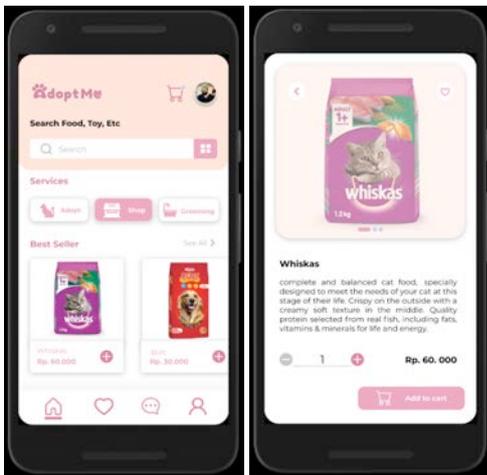
Gbr 8. Tampilan Login & Register



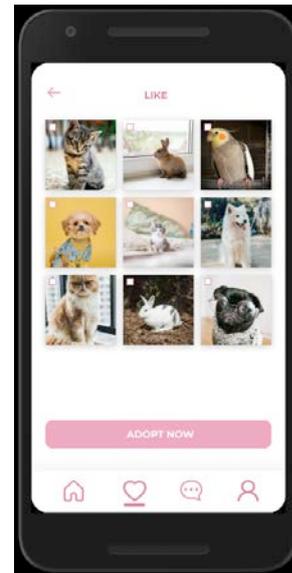
Gbr 9. Tampilan Beranda & Search



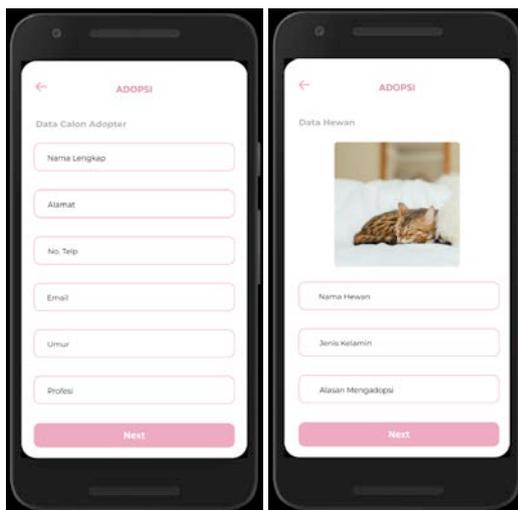
Gbr 10. Tampilan Detail Pet dan Detail User



Gbr 11. Tampilan Toko Detail Perlengkapan Hewan



Gbr 14. Tampilan Fitur Like Hewan



Gbr 12. Tampilan Mengisi Data Adopter dan Data Hewan



Gbr 13. Tampilan Fitur Chat dan Detail Chat

## VII. KESIMPULAN

Dari hasil analisa data survei menggunakan *Google Form* maupun wawancara menggunakan *Google Meet*, banyak dari responden menyetujui perlu dibuatnya aplikasi untuk membantu menemukan informasi mengenai jasa adopsi hewan, jual beli perlengkapan hewan, dan layanan *grooming* hewan yang kemudian didapatkan solusi berupa pembuatan fitur *chat* untuk mempermudah komunikasi antara pemilik hewan dengan calon adopter.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada pihak JIFTI karena telah menyelenggarakan lomba ini, sehingga kami dapat berpartisipasi dan semoga kedepannya JIFTI lebih sukses lagi.

## REFERENSI

- [1] eMarketer.com, 2013, *People Have Shopped in Online & Money Spent in e-commerce*, [www.emarketer.com](http://www.emarketer.com)
- [2] G. Dominici, 2009, *from arketing Mix to E-Marketing Mix: a Literature Overview*
- [3] eMarketer.com, 2013, *US Smartphone users by age*, [www.emarketer.com](http://www.emarketer.com)
- [4] marketingprofs.com, 2013, *Mobile Content Ana Commerce Activity Bay Country*, <http://www.marketingprofs.c om>