

INTISARI

Manusia sangat bergantung pada teknologi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di berbagai sektor, termasuk pemerintahan, sektor publik, dan isu sosial yang melibatkan interaksi manusia dengan hewan seperti kucing, anjing, atau hewan lain yang biasanya ada di sekitar kita. Tidak jarang terjadi ketidakseimbangan antara populasi manusia dan hewan liar dalam suatu lingkungan yang dapat berdampak negatif pada ekosistem tersebut. Hal ini menyebabkan sangat sering dijumpai hewan liar bahkan hewan peliharaan yang terlantar di sekitar lingkungan. Oleh karena itu, dirancang sebuah user interface dan user experience sebagai salah satu solusi wadah khusus untuk media informasi berita hewan yang hilang, terlantar, maupun hewan liar. Perancangan ini menggunakan metode Design thinking sebagai pendekatan desain proses pada tahapan perancangan dan pembuatan proyek akhir ini serta pada pengujian Prototype hasil dari desain antarmuka menggunakan metode usability testing. Data-data yang akan digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner (angket), wawancara mendalam, dan studi literatur. Hasil akhir dari penelitian ini berupa user interface dan Prototype yang sudah melewati tahap pengujian kepada pengguna dengan pengujian task menggunakan metode SEQ (Single Ease Question) yang memperoleh rata-rata 6.48 dan NPS (Net Promoter Score) memperoleh nilai 40 yang menunjukkan bahwa proyek yang dibuat mudah digunakan dan layak untuk direkomendasikan kepada orang lain.

Kata kunci: Media Informasi, UI/UX, Metode Design thinking, SEQ, NPS

ABSTRACT

Humans rely heavily on technology to solve problems in various sectors, including government, the public sector, and social issues that involve human interaction with animals such as cats, dogs, or other animals that normally exist around us. It is not uncommon that there is an imbalance between human populations and wild animals in an environment that can have a negative impact on such ecosystems. Therefore, a user interface and user experience was designed as one of the special container solutions for media information about lost, smuggled, or wild animals. The design uses the design thinking method as a process design approach at the design and construction phases of the final project as well as the prototype testing resulting from the design of the interface using the usability testing method. The data that will be used in this research is obtained through questionnaires, in-depth interviews, and literature studies. The final result of this study was a user interface and Prototype that passed the test phase to users with task testing using the SEQ (Single Ease Question) method that obtained an average of 6.48 and NPS (Net Promoter Score) obtaining a score of 40 which indicates that the created project is easy to use and worthy of recommendation to others.

Keywords: Information media, UI/UX, Design thinking methods, SEQ, NPS