

ABSTRAK

Saat ini hewan terlantar seperti kucing dan anjing telah menjadi pemandangan umum di lingkungan sekitar kita. Salah satu hal yang menjadi penyebab besarnya jumlah kucing serta anjing terlantar ini adalah tidak sehatnya suatu hewan atau terserang suatu penyakit sehingga membuat pemilik dari hewan tersebut membuangnya. Hewan terlantar yang paling sering ditemukan adalah kucing, kucing merupakan salah satu hewan yang dapat dijinakkan. Oleh karena hal tersebut tidak adil bagi mereka jika harus dilepas ke luar rumah, sebab kucing juga perlu dilindungi dari bahaya. Namun, saat ini orang yang ingin mengadopsi kucing (*adopter*) kurang memiliki edukasi dalam mengurus kucing yang baik dan benar yang menyebabkan kucing ditelantarkan dan terkadang *adopter* tidak mengetahui kapan waktu kucing untuk vaksin. Sebagai pemula yang ingin mengadopsi kucing di tempat terpercaya, permasalahan yang dihadapi adalah biasanya untuk mengadopsi kucing itu berbayar yang mengakibatkan *adopter* gagal mengadopsi kucing serta tidak memiliki sarana untuk berdiskusi dalam mengurus kucing. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mempunyai suatu solusi yaitu suatu platform berbasis website HelpMeong untuk menjembatani antara *adopter* dan *shelter*. Metode yang digunakan dalam perancangan desain antarmuka HelpMeong yaitu *Goal-Directed Design*, serta akan dilakukan evaluasi pengujian menggunakan *usability tools* Maze dan SUS. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah solusi desain aplikasi HelpMeong dengan hasil MAUS sebesar 88,2 dan hasil SUS bernilai 76.7 yang masuk ke dalam rentang nilai *ACCEPTABLE* (diterima) dengan *adjective rating GOOD*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi website HelpMeong untuk *Adopter* dapat dipahami alur dari aplikasinya serta dari segi desain sudah dapat diterima oleh pengguna dan telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci: adopsi, *adopter*, desain antarmuka, *goal-directed design*, *system usability scale*