

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Memelihara hewan peliharaan merupakan salah satu bentuk hobi yang sangat digemari oleh masyarakat sekarang ini. Hewan adalah bagian dari alam dan hidup bersama dengan manusia. Alasan yang paling umum seseorang memelihara hewan adalah sebagai teman, sosialisasi, keindahan atau *refreshing*, status dan sesuatu untuk dilakukan.

Kegiatan antara hewan peliharaan dan masyarakat yang semakin beragam serta berkembang pesat menunjukkan bahwa interaksi tersebut saling menguntungkan. Bagi manusia dan kehidupan sosial, hewan peliharaan pada umumnya memiliki peran sebagai sahabat, pemberi kenyamanan, keamanan, penyelamat dalam kondisi darurat, relaksasi, dapat melatih emosi dalam membina hubungan dengan makhluk hidup lain ataupun dengan sesama manusia, pengisi aktivitas dalam waktu senggang, dan melatih tanggung jawab.

Kedekatan antara hewan dan pemilik hewan yang kuat dapat menimbulkan ikatan emosional serta kasih sayang yang diberikan menjadi hal yang sangat sulit bagi pemilik hewan untuk melepas hewannya, berbeda dengan hewan budidaya dimana hewan dirawat agar kondisi hewan tetap terjaga dikondisi tertentu untuk dijual dan diambil manfaat tubuhnya, ataupun hewan yang memiliki ras atau

keunikan tertentu yang dari hal tersebut memiliki nilai secara finansial maupun kebanggaan untuk pemilik atau bentuk validasi diri pemilik. Sedangkan hewan peliharaan dirawat berdasarkan nilai kepedulian, kasih sayang dan ikatan emosional agar hewan dapat hidup dan terus berinteraksi dengan pemiliknya. Karena kedekatan secara emosional tersebut melepas hewan peliharaan merupakan hal yang berat bagi pemilik dan hewan peliharaan, sehingga memilih pengadopsi yang juga tertarik dengan hewan dapat menjadi pilihan yang tepat agar tetap menjaga kesejahteraan dan kenyamanan hewan.

Hewan peliharaan biasanya didapatkan dari sesama pemilik hewan, petshop penyedia layanan adopsi maupun hewan terlantar yang diselamatkan untuk dirawat. Untuk hewan terlantar biasanya merupakan hewan peliharaan yang dipelihara secara tidak layak ataupun hewan liar perkotaan yang sering banyak mendapat perlakuan buruk dimasyarakat, entah karena mengganggu, buang kotoran sembarangan dan merusak atau mengganggu lingkungan masyarakat.

Disaat pemilik hewan tidak sanggup merawat ataupun jumlah hewan peliharaan membludak maka hewan tersebut terkadang diberikan kepada kenalan ataupun dilepas liarkan seperti pada kucing dan anjing, yang mana jika diterlantarkan dapat mengganggu masyarakat dan menurunkan kualitas hidup hewan tersebut.

Adopsi merupakan salah satu cara memiliki hewan peliharaan, baik adopsi melalui antar sesama pemilik hewan, melalui petshop atau dari relawan penyelamat hewan terlantar di perkotaan.

Menurut Muhammad Fajrur Rahman dalam jurnal penelitiannya (2017 : 1) “Adopsi hewan (*pet adoption*) adalah proses pengambil-alihan perwalian dan tanggung jawab atas seekor hewan dari pemilik sebelumnya yang telah menelantarkan hewan tersebut atau telah menyerahkan kepada penampungan hewan.”

Informasi adopsi biasanya didapatkan melalui mulut ke mulut, datang ke petshop, mencari anggota komunitas yang mau melepas hewan peliharaannya dan yang paling populer mencari disosial media atau *internet*. Permasalahan timbul saat banyaknya informasi adopsi yang ditampilkan membingungkan proses pencarian serta penyebaran info melalui grup *facebook* atau media sosial lain dan forum khusus pecinta hewan yang kurang efektif dalam melakukan pengontrolan secara khusus untuk mengatur konten yang masuk sehingga terkadang terdapat *thread* yang diluar topik (*out of topic*), atau *thread* yang berulang dan terkadang hanya berupa *spam* yang membuat pengadopsi kehilangan kesempatan untuk mengadopsi hewan yang diinginkan, serta masih sedikitnya *website* adopsi hewan yang khususnya di Kota Jambi terutama berbasis *android*.

Karena alasan di atas, penulis memutuskan untuk membuat aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk dapat saling berbagi informasi mengenai adopsi serta tips perawatan hewan, terutama lebih spesifik ke adopsi hewan yang berbasis *mobile android*.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut permasalahan agar dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang peneliti tuang dalam

bentuk penelitian yang berjudul “**PERANCANGAN APLIKASI UNTUK ADOPTI HEWAN PELIHARAAN BERBASIS ANDROID (E-ADOPT)**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat ditetapkan suatu rumusan masalah yang sekaligus juga menjadi pertanyaan penelitian ini yaitu : “Bagaimana merancang suatu aplikasi untuk adopsi hewan peliharaan berbasis pada perangkat sistem operasi *android* sehingga dapat memberikan informasi adopsi yang *up-to-date* kepada pengguna?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada dan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai, maka peneliti membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Informasi hewan peliharaan yang akan disajikan adalah hewan peliharaan yang umum dipelihara di Kota Jambi seperti kucing, anjing, dan bukan hewan yang secara komersil untuk dijual.
2. Pada menu utama adopsi terdapat pilihan menu profil, mendaftarkan hewan yang akan diadopsi, daftar hewan adopsi terbaru, pencarian hewan adopsi, daftar permohonan adopsi, adopsi sukses, pencarian *pet shop* terdekat.
3. Aplikasi tidak menyediakan fasilitas pembayaran, aplikasi sebagai sarana bertemunya pencari adopsi dan pengadopsi.

4. Adanya fitur Sistem Informasi Geografis (SIG) tentang pencarian *pet shop* terdekat dari posisi pengguna berada.
5. Ruang lingkup penelitian hanya mencakupi wilayah Kota Jambi.
6. Aplikasi dibangun menggunakan *android studio*, dan berjalan pada perangkat dengan minimum sistem operasi *android* versi 7.0 (*Nougat*) atau lebih baru.
7. Manajemen *database* yang digunakan adalah *MySQL* dengan alat bantu *software* berupa *XAMPP* dan *SQLyog*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis proses adopsi yang sedang berjalan, mencari permasalahan yang dialami para pencari hewan adopsi dalam mencari hewan adopsi.
2. Merancang dan membangun aplikasi adopsi hewan peliharaan yang mampu memberikan informasi adopsi hewan secara *up-to-date*.
3. Memperkenalkan ke pengguna bagaimana cara mengadopsi hewan ke pengguna awam.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan bisa dicapai berdasarkan dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat memudahkan pengguna untuk mencari hewan adopsi.
2. Dapat menjadi sarana edukasi dan memberikan wawasan tentang apa itu adopsi hewan kepada para pengguna.
3. Menghasilkan aplikasi yang dapat menjadi *platform* adopsi dan pengadopsi untuk saling bertemu.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memudahkan dalam pemahaman isi laporan penelitian ini adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas. Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori dan penjelasan makna yang diambil dari beberapa sumber yang berhubungan dengan penelitian seperti teori-teori yang terkait yang digunakan sebagai informasi untuk menyusun aplikasi, termasuk alat bantu pemodelan menggunakan diagram dari UML (*Unified Modelling Language*) seperti *use case diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian Bab ini membahas tentang kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem dan alat bantu pembuatan program. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem yang akan digunakan.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini berisi tentang hasil serta pembahasan secara terperinci mengenai keseluruhan proses penelitian sejak tahap analisis, perancangan (*design*) serta mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak. Dilanjutkan dengan pembuatan *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan perancangan antar muka.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap fungsi-fungsi aplikasi dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran yang terkait dengan pemanfaatan hasil penelitian dan pengembangan ke arah yang lebih baik lagi.