

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern, kebutuhan masyarakat pun semakin bertambah. Dimulai dari kesibukan, beratnya pekerjaan, dan tingginya angka stress membuat manusia bekerja dengan keras sehingga cenderung tidak memiliki hiburan. Sehingga dengan dorongan hal tersebut membuat manusia berfikir untuk mempunyai hiburan sendiri dengan akses yang mudah dan dapat memberikan hiburan kepada mereka. Mempunyai hewan peliharaan adalah salah satu jalan keluar terbaik dari permasalahan ini. Hewan peliharaan merupakan hewan yang dipelihara untuk kesenangan pribadi dan bukan untuk dimanfaatkan[1]. Dengan tingkah laku lucu hewan peliharaan tentunya dapat mengurangi rasa penat, stres, dan membantu memberikan pengaruh positif pada manusia. Dan pada umumnya, hewan peliharaan yang sering dipelihara adalah hewan yang memiliki keunikan tersendiri seperti kucing, anjing, burung dan hamster.

Kesibukan dan kepadatan aktivitas seperti pekerjaan, terkadang membuat manusia atau pemilik hewan peliharaan menjadi sedikit melupakan aspek penting yaitu kesehatan hewan peliharaan mereka. Pemilik terkadang hanya memikirkan betapa lucu tingkah laku hewan peliharaan mereka tanpa pernah tahu bahwa setiap hewan peliharaan bisa terserang penyakit yang dapat menular kepada pemiliknya. Hal ini dapat disebabkan oleh minimnya informasi dan pengetahuan dari pemilik

hewan peliharaan juga terdapat masalah lain seperti minimnya dokter hewan dan sulit ditemukannya klinik hewan peliharaan.

Menurut data dari Dinas Peternakan dan Kesehatan Hewan (DPKH) Kementerian Pertanian Republik Indonesia pada tahun 2019, terdapat sekitar 6.000 dokter hewan yang terdaftar di DPKH di seluruh Indonesia. Pada periode yang sama, terdapat sekitar 27,3 juta keluarga Indonesia yang memiliki hewan peliharaan[2]. Perbandingan antara tenaga medis dan populasi pemilik hewan peliharaan yang sangat tidak seimbang, terlebih di daerah pedesaan. Fenomena ini tentunya berakibat pada keinginan para pemilik hewan untuk kebutuhan akan layanan konsultasi penyakit hewan secara online.

Terdapat penelitian sejenis sebelumnya yang digunakan untuk menambah referensi dan menambah wawasan dalam melakukan penelitian. Seperti penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Hazanah et al [3] dengan judul “Penerapan Model *Waterfall* Dalam Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Devan *Petshop*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu konsumen dengan mudah menemukan layanan apa saja yang tersedia, seperti memesan persediaan kebutuhan hewan peliharaan, memantau kesehatan, dan perawatan hewan peliharaan. Terdapat persamaan pada penelitian sejenis dengan penelitian yang dilakukan yaitu tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk membantu dan memberikan kemudahan bagi pemilik hewan peliharaan, metode pengembangan yang menggunakan metode *waterfall*, dan pengumpulan data yang menggunakan metode observasi. Sedangkan perbedaan yang ada pada penelitian yang sedang

dilakukan dalam pengembangannya menggunakan *framework flask* dan *MongoDB* sebagai penampung basis data.

Penelitian sejenis lainnya yang ditulis oleh Gusti Agung Ketut Emayanti et al dengan judul “Model Sistem Informasi Klinik Hewan Berbasis Website (Studi Kasus Klinik Drh. I Made Jiestara Denpasar)” dan bertujuan untuk mengimplementasikan sistem informasi klinik hewan pada klinik hewan Drh. I Made Jiestara Denpasar [4]. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah metode pengembangan yang menggunakan metode *waterfall* dan pengumpulan data dengan metode observasi. Namun terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, seperti penelitian ini menggunakan *framework Laravel* dan bahasa pemrograman PHP. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan menggunakan *flask* sebagai *framework* nya serta bahasa pemrograman dengan bahasa *Python*. Perbedaan lain yang ditemukan adalah fokus utama dalam sistemnya, bila pada penelitian ini fokus pada sistem data rekam medis dan menyimpan data pasien. Dalam penelitian yang sedang dilakukan mempunyai fokus untuk menyediakan layanan konsultasi, komunitas di dalam aplikasi, membangun layanan kebutuhan pemilik hewan peliharaan, dan informasi penting mengenai perawatan hewan peliharaan.

Berdasarkan masalah yang ada diatas, Penulis bersama Tim Magang & Studi Independen di LearningX membuat sebuah solusi yaitu dengan membangun sebuah sistem informasi berbasis web yang ditujukan untuk kemudahan informasi layanan kesehatan hewan peliharaan secara online. Tentunya para pemilik hewan peliharaan akan dapat mengakses layanan kesehatan ini darimana saja. Aplikasi

berbasis web yang dicoba dibangun oleh penulis dan tim bernama Healthypet dengan didasari menggunakan *framework* bahasa pemrograman *Python* dan *MongoDB*, melalui pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* sehingga tahap pengembangan dilakukan secara berurutan, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, pengkodean, pengujian, hingga pada tahap implementasi.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Sulit ditemukan nya informasi – informasi mengenai kesehatan hewan peliharaan dan tempat layanan hewan peliharaan terutama pada daerah pedesaan
2. Kurangnya informasi pemberdayaan mengenai kesehatan hewan peliharaan yang ada kepada pemilik hewan peliharaan

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dengan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah yang dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi yang dapat membantu memberikan pelayanan informasi kesehatan hewan peliharaan dan dijangkau dengan mudah oleh masyarakat?
2. Bagaimana cara membangun sistem informasi yang dapat memberikan pemberdayaan mengenai kesehatan hewan peliharaan kepada pemilik hewan peliharaan?

1.4 BATASAN MASALAH

Perancangan sistem informasi website *Healthypet* memiliki batasan masalah sesuai dengan yang diberikan oleh mitra LearningX yaitu sebagai berikut :

1. Wajib menggunakan bahasa pemrograman *Python*
2. Harus terdapat *database*
3. Pembuatan melalui metode *waterfall*
4. Perancangan website wajib menggunakan *framework flask* dan MongoDB
5. Agenda kegiatan perancangan website mengikuti *timeline* yang diberikan oleh mitra LearningX

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah sistem informasi website yang berguna untuk meningkatkan aksesibilitas informasi mengenai kesehatan hewan peliharaan dengan menyediakan platform yang mudah diakses
2. Merancang sistem informasi website yang dapat menjadi komunitas online di dalam sebuah website untuk mendukung pengetahuan dan menciptakan lingkungan peduli terhadap kesehatan hewan peliharaan
3. Merancang sistem informasi yang dapat memberikan solusi terhadap tantangan dan permasalahan yang dihadapi pemilik hewan peliharaan

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Untuk peningkatan aksesibilitas informasi kesehatan hewan yang memungkinkan pemilik mendapatkan panduan dan referensi kesehatan dengan cepat dan mudah
2. Untuk mengatasi tantangan perawatan hewan peliharaan dengan lebih efektif, mengurangi resiko penundaan dalam pengobatan, dan meningkatkan kesejahteraan hewan peliharaan
3. Untuk menjadikannya sebuah komunitas yang memberikan dukungan emosional, pengetahuan, dan pertukaran pengalaman antar pemilik hewan peliharaan

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan merupakan gambaran mengenai hal – hal yang akan dibahas, penelitian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sampai pada sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori berisikan konsep teoritis, berguna sebagai kerangka serta landasan penyokong pemahaman terhadap penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian ini berisikan proses ilmiah dalam mendapatkan data yang digunakan sebagai kepentingan penelitian. Berisi metode ilmiah, langkah, jenis, sampai pada batas metode ilmiah.

BAB IV : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan perangkat lunak, output dan input, struktur data yang digunakan, struktur program, dan perancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan mengenai implementasi sistem yang telah dirancang dan uji coba terhadap sistem informasi yang dirancang, cara menjalankan, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis yang telah dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari aplikasi sistem informasi kesehatan hewan peliharaan Healthypet serta saran – saran untuk pengembangan sistem aplikasi ini di masa yang akan datang.

