

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan terpopuler di dunia dan begitu banyak disukai orang-orang. Kucing sebagai hewan peliharaan memiliki variasi pola, kombinasi warna bulu, panjang ekor dan panjang rambut. Variasi tersebut merupakan ekspresi dan beberapa gen dan dalam suatu populasi terdapat keragaman gen tersebut. (Fatria Anzila, dkk, 2015)

Kucing liar merupakan salah satu contoh jenis kucing domestik yang paling sering ditemukan di sekitaran manusia. Kucing liar ini sering diabaikan oleh manusia mengingat populasi mereka yang semakin bertambah dan tidak terkontrol menyebabkan beberapa masyarakat menganggap kucing liar sebagai hewan bermasalah dan memicu tindakan kekerasan terhadap kucing liar. Untuk mengatasi permasalahan ini beberapa masyarakat terkadang memberikan sedikit makanan dan tempat sementara pada kucing liar tersebut.

Hewan Peliharaan pada umumnya adalah hewan yang memiliki sifat setia pada pemiliknya. Hewan peliharaan yang paling sering dipelihara manusia diantaranya anjing dan kucing. Setiap hari tidak jarang kita melihat beberapa kucing terlantar dijalanan. Kucing merupakan hewan peliharaan yang paling sering menjadi hewan terlantar. Sementara *shelter* hewan yang belakangan ini

banyak dibangun bukanlah solusi permanen untuk memecahkan masalah tersebut. (Y.Riadi, 2016)

Teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satu nya teknologi informasi yang berkembang pesat di internet. Sistem informasi juga dibutuhkan dalam mendapatkan informasi seputar, termasuk kelompok pecinta hewan kucing yang mencari informasi seputar perawatan atau adopsi dengan baik. Hal tersebut berkaitan bagi orang – orang yang ingin mencari cara mengadopsi kucing dan forum untuk mengetahui tentang informasi seputar kucing. (Abu Hanafi, dkk, 2019)

Berdasarkan hasil pengamatan awal, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu banyaknya populasi kucing terlantar di sekitar masyarakat, begitu juga kucing yang dibuang setelah dilepasadopsikan oleh pemiliknya karena tidak sanggup memelihara kucing tersebut, tidak semua kucing tersebut memiliki hidup yang layak, tak sedikit yang memiliki luka di beberapa bagian tubuh, kelaparan tanpa ada yang memberi makan, bahkan banyak kejadian yang sering dijumpai kucing yang mati karena kelaparan. Hal inilah diakibatkan tidak adanya pemilik atau pihak yang merawat kucing tersebut. Berdasarkan hal itu maka peneliti melihat bahwa di jaman yang semakin modern ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang membantu memberikan informasi mengenai hewan kucing yang terlantar juga kucing yang ingin diadopsi.

Namun untuk mencari adopsi juga masih terbilang susah karena keterbatasan informasi yang didapat dan juga jangkauan adopsi yang terbatas.

Begitu juga keamanan dalam proses adopsi perlu dibuat agar terhindar dari *adopter* yang tidak bertanggung jawab.

Sehubungan dengan masalah tersebut, penulis ingin membuat suatu *website* untuk mempermudah *owner* untuk mencari seorang yang akan bersedia untuk mengadopsi kucing tersebut. Sistem ini nantinya hanya digunakan sebagai wadah untuk mengadopsi kucing dan mempertemukan pecinta kucing dimana seorang pemilik kucing bertemu dengan seorang *adopter* pada saat transaksi kucing di laksanakan. Berdasarkan masalah yang sudah diuraikan tersebut maka dibutuhkan suatu media yang dapat membantu *adopter* dalam mencari kucing dan juga seorang *owner* dalam mencari *adopter* dalam bentuk *website* yang nantinya akan menjadi sebuah judul skripsi yang berjudul. **“RANCANG BANGUN APLIKASI ADOPSI UNTUK HEWAN KUCING BERBASIS WEB”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Terdapat beberapa ruang lingkup masalah pada penelitian ini. Ruang lingkup masalah tersebut disajikan sebagai berikut:

I.2.1. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang, maka dapat dibuat suatu identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyaknya populasi kucing di sekitar masyarakat yang terlantar yang belum menemukan tempat tinggal yang layak dan makanan yang cukup.

2. Masih kurangnya akses informasi yang bisa digunakan masyarakat dalam mencari kucing yang mau di adopsi.
3. Dibutuhkan sebuah media aplikasi untuk memudahkan mengakses informasi dalam mencari calon *adopter* dan mencari kucing yang bersedia di adopsi.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penulisan skripsi ini, antara lain :

1. Bagaimana membantu seorang *adopter* dan *owner* untuk mengakses informasi tentang adopsi kucing?
2. Bagaimana bentuk sistem proses adopsi kucing tersebut?
3. Bagaimana membangun sebuah aplikasi adopsi hewan berbasis web?

I.2.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis membatasi permasalahan pada penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi *adopsi* berbasis web ini hanya digunakan untuk membantu proses adopsi. *Website* ini dibangun dengan fitur chat langsung yang digunakan user untuk berinteraksi juga seorang admin yang dapat memblokir akses user yang bermasalah.
2. *Website* ini dibangun sebagai wadah transaksi adopsi kucing untuk pemilik kucing (*owner*) dan calon pengadopsi (*adopter*).

3. Aplikasi yang digunakan adalah XAMPP yang merangkum *Web Server* Apache, *web scripting* PHP dan MySQL dan juga HTML (*Hipertext Markup Language*) serta menggunakan *text editor* Sublime.
4. Sistem yang dibangun merupakan sistem dari website olx dimana terdapat transaksi pengambilan langsung kucing antara user *adopter* dan *owner* pada saat proses adopsi kucing berlangsung.
5. Input data yang digunakan adalah data kucing dimana data tersebut merupakan data spesifikasi kucing tersebut, misalnya nama, umur, dan ciri – ciri kucing tersebut.
6. Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah metode *Waterfall*.
7. Pemodelan perancangan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi yang membantu masyarakat mengakses informasi adopsi dan mempermudah proses adopsi kucing.
2. Membangun aplikasi yang memudahkan proses menemukan kucing yang akan dilepas-adopsikan oleh pemilik lama dengan calon pengadopsi.
3. Membangun Aplikasi untuk dapat membantu mengurangi populasi kucing terantar yang terjadi di masyarakat sekitar.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu calon pengadopsi dalam mencari informasi kucing yang dapat di adopsi.
2. Membantu pemilik kucing menemukan calon pengadopsi yang bersedia merawat kucing tersebut.
3. Menghasilkan aplikasi yang mudah digunakan agar proses lebih efektif dan efisien.

I.4. Metodologi Penelitian

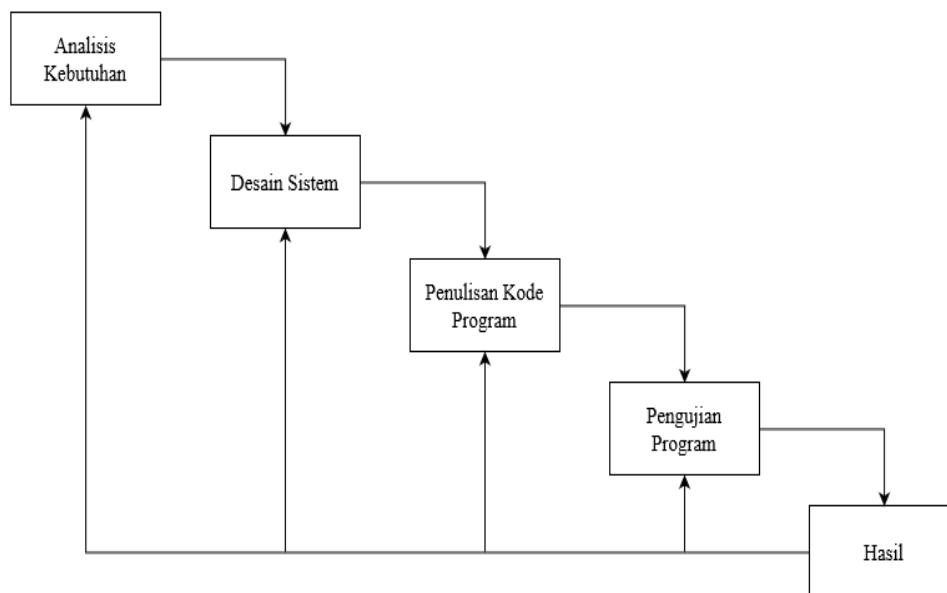
1. Metode Pengumpulan Data

Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya :

- a. Studi Literatur, dengan cara mempelajari acuan dan literatur yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi. Acuan yang digunakan umumnya adalah tentang cara penyusunan skripsi pada Universitas Potensi Utama dan juga jurnal-jurnal tentang studi pustaka yang digunakan dalam penulisan skripsi.
- b. Pengamatan, yaitu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap objek yang akan dibuat dengan melakukan percobaan-percobaan baik secara langsung maupun tak langsung.

2. Pengembangan Sistem

Metode pengemangan sistem yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah model air terjun (*waterfall*). Alasan penulis menggunakan model waterfall karena selain pengaplikasian menggunakan model ini mudah, adapun kelebihan dari mode ini adalah ketika semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh, dan benar diawal proyek, maka pengerjaan dapat berjalan baik. Berikut gambaran dan penjelasan penulis pada gambar I.1.



Gambar I.1. Perancangan *Waterfall*

1. Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu dimulai dengan mengidentifikasi, mengumpulkan studi literatur berkaitan dengan pembuatan *website* adopsi, perancangan sistem dan pengumpulan data yang berupa keperluan dalam proses adopsi serta rancang bangun yang diperoleh dari buku, tesis, dan internet.

2. Desain Sistem

Pada tahapan ini dilakukan perancangan sistem yang akan diimplementasikan dengan memakai pemodelan sistem seperti UML yang berisi *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

3. Penulisan Kode Program

Pada proses ini rancang bangun aplikasi jasa print online berbasis *website* dituangkan kedalam Bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan mulai dibangun menggunakan perangkat lunak pendukung untuk menghasilkan sebuah aplikasi sesuai dengan perancangan. Seluruh fungsi dan antarmuka yang terdapat pada perancangan akan disesuaikan dengan aplikasi yang akan dihasilkan.

4. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi adopsi untuk hewan kucing pada *website* secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan aplikasi. Pengujian fungsional dilakukan untuk mengetahui bahwa aplikasi penerjemah istilah komputer telah berjalan dengan sesuai dengan perancangan. Pengujian ketahanan merupakan kemampuan aplikasi untuk berjalan dengan baik pada spesifikasi minimum komputer.

5. Hasil

Pada tahap ini akan diambil kesimpulan dari rancang bangun aplikasi adopsi untuk hewan kucing berbasis *website* yang telah dihasilkan, seperti apa saja kelebihan dan kekurangan dari aplikasi adopsi untuk hewan kucing

berbasis *website*. Sehingga didapatkan kesimpulan untuk menambahkan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan kedalam aplikasi.

I.5. Kontribusi Penelitian

Kontribusi keilmuan dari penelitian ini yaitu :

1. Membantu mencegah terjadinya kucing dibuang dan menurunkan populasi kucing terlantar yang terjadi di masyarakat.
2. Sebagai implementasi *user experience* dan *user interface* untuk merancang aplikasi agar mudah digunakan.
3. Meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap hewan kucing liar yang terlantar.

I.6. Sistematika Penulisan

Langkah dan tahapan yang akan di buat dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan, sistematika penulisan serta kontribusi hasil penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dibahas mengenai teori – teori yang mendukung pembahasan bab selanjutnya, aplikasi dan perangkat perangkat yang mendukungnya.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisikan analisa permasalahan dan kebutuhan alat, serta pemodelan sistem secara fungsional.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menyajikan kesimpulan serta saran yang bias digunakan sebagai dasar dalam pengembangan penelitian ini untuk kedepannya.