

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Hewan peliharaan pada umumnya adalah hewan yang memiliki karakter setia pada pemiliknya, memiliki penampilan yang menarik, memiliki suara yang indah, betingkah lucu atau menggemaskan, unik dan dapat menghibur pemiliknya. Hewan peliharaan yang populer dipelihara manusia diantaranya : anjing, kucing, burung, ikan, ular, kelinci, dan hewan yang dapat dipelihara lainnya. Dalam pemeliharaan hewan sendiri, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan salah satunya adalah kesehatan hewan tersebut. Namun ternyata masih banyak terjadi kasus menelantarkan hewan peliharaan. Kurangnya edukasi tentang hewan peliharaan juga berdampak pada hal negatif lainnya, antara lain bertambahnya kasus perdagangan satwa yang dilindungi secara ilegal sebanyak 70 persen pada tahun 2014-2015, menurut Profauna. Garda Satwa Indonesia mencatat terjadinya kasus kekerasan terhadap hewan pada tahun 2015 dan jumlah tersebut mengalami kenaikan tiap tahunnya (Susanto, Wellson., & Veronica, Maria, 2015). Merawat hewan tidak hanya berupa pemberian makanan dan minuman namun juga harus diperhatikan kesehatan dan afeksi. Dengan melakukan penyebaran kuisioner online terhadap 47 responden, terdapat fakta bahwa 80,9% kesulitan untuk berkonsultasi dengan dokter hewan dikarenakan tidak ada kenalan dokter hewan. Kesibukan juga menjadi faktor yang membuat pemilik hewan tidak sempat untuk pergi ke dokter hewan. Kesehatan hewan peliharaan merupakan hal yang paling penting untuk setiap pemilik hewan peliharaan, bahkan untuk pemilik hewan peliharaan yang ekonominya tinggi, pemberian vitamin, vaksin, dan cek kesehatan

merupakan hal yang rutin dilakukan agar hewan kesayangannya tetap sehat. Wakhid Suprantonio, Eko Budi Setiawan (2018).

Kemajuan teknologi informasi sekarang ini berjalan sangat cepat dan berperan penting terhadap kehidupan manusia. Perkembangan tersebut tidak lepas dari teknologi informasi salah satunya pada bidang kesehatan. Dalam bidang kesehatan khususnya kesehatan hewan peliharaan. Pemilik hewan dalam keadaan ini, lebih memilih melakukan aktivitas di dalam rumah dan meminimalisir kegiatan diluar ruangan. Dengan situasi dan kondisi seperti ini, tidak mengherankan jika banyak yang memilih untuk melakukan kegiatan di dalam rumah terutama untuk konsultasi kesehatan hewan.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat, peneliti dapat membuat aplikasi untuk konsultasi kesehatan hewan secara online dan sebagai solusinya. Pembuatan aplikasi untuk konsultasi kesehatan online hewan berbasis Android lebih menguntungkan dari pada pembuatan aplikasi IOS karena Android sendiri memiliki banyak pengguna sehingga memiliki peminat yang sangat besar dan lebih menguntungkan. Akan tetapi pembuatan aplikasi Android untuk konsultasi kesehatan hewan ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dengan membuat aplikasi konsultasi kesehatan online hewan berbasis Android, pembuatan aplikasi ini dapat dilakukan dengan cara *React Native* yang dapat menawarkan cara untuk mengembangkan *mobile app* aplikasi seluler dengan mudah dari smartphone sekaligus penggunaan memori yang lebih ringan. Pada penelitian yang dilakukan menggunakan metode *waterfall* dan menggunakan *VsCode* dan *React Native*. Dari penelitian yang dilakukan didapatkan suatu penilaian bahwa aplikasi yang dibuat memiliki nilai

kualitas yang baik. untuk mempermudah pemilik hewan melakukan konsultasi dengan para dokter.

Pada pembuatan aplikasi konsultasi kesehatan hewan online yang berbasis Android ini, pemilik hewan tidak perlu kesusahan keluar rumah untuk berkonsultasi dengan dokter hewan terpercaya dan dokter hewan dapat menggunakan aplikasi ini sebagai tempat untuk menawarkan jasa pada pemilik hewan. Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Hewan Berbasis Android”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Dalam Melaksanakan Skripsian ini penulis membahas tentang Rancang Bangun Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Hewan Berbasis Android, Bertujuan mempermudah para pemilik hewan untuk berkonsultasi kesehatan hewan secara online tanpa harus keluar rumah. dan Untuk mempermudah pekerjaan para dokter menawarkan jasa pada pemilik hewan, maka penulis menggunakan pengidentifikasian masalah, perumusan masalah dan pembatasan masalah.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan judul yang diambil, maka dapat dilihat cara kerja Sistem yang lama, maka penulis menemukan beberapa kekurangan, antara lain:

1. Di masa pandemi ini pemilik hewan peliharaan tidak dapat melakukan konsultasi ke dokter hewan dikarenakan adanya PPKM.

2. Beberapa hewan peliharaan dianggap sebagai media pembawa virus sehingga dapat membahayakan dokter hewan yang akan melakukan konsultasi.
3. Minimnya jumlah klinik hewan membuat pemilik hewan peliharaan mengharuskan menempuh jarak yang cukup jauh untuk menemukan klinik hewan di masa pandemi.

I.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa kendala terbesar pemilik hewan peliharaan di masa pandemi?
2. Mengapa tidak dianjurkan membawa hewan peliharaan keluar rumah di masa pandemi?
3. Mengapa klinik hewan sulit ditemukan dimasa pandemi?

I.2.3. Batasan Masalah

Penelitian ini di fokuskan pada beberapa hal berikut ini:

1. Konsultasi hanya dapat dilakukan melalui chat pada aplikasi.
2. Tidak dapat melakukan transaksi pada aplikasi untuk membeli obat.
3. Aplikasi mobile dibangun menggunakan teknologi react native.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang sebuah aplikasi yang baik diperlukan kerja sama antara pengembang dan pemakai, sehingga informasi tentang kebutuhan sistem dapat terpenuhi.
2. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan pemilik hewan dan mempermudah para pengguna untuk mendapatkan informasi
3. Penambahan fitur-fitur lain dalam mendukung informasi seputar kesehatan hewan.

I.3.2. Manfaat

Adapun Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi yang cepat kepemilik hewan dan dokter hewan secara update dengan berbasis android.
2. Memudahkan mencari informasi dan konsultasi kesehatan hewan secara online.

I.4. Metodologi Penelitian

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Secara umum dalam rangka pengumpulan data yang dilakukan penulisan pada Skripsi adalah dengan menggunakan metode – metode berikut:

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

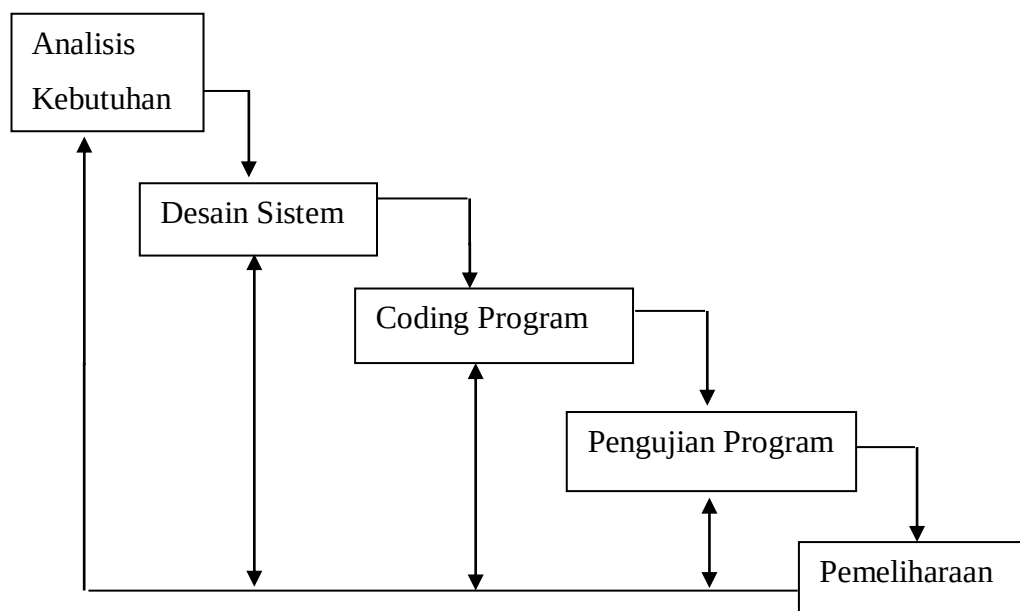
Observasi adalah metode dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung, teliti dan sistematis terhadap fenomena yang terjadi. Observasi dilakukan langsung ke tempat penelitian terjun langsung ke lapangan yakni mewawancarai para pemilik hewan dan mencari tau informasi-infromasi baik dari media internet,jurnal,buku-buku karya ilmiah dan dari lingkunagan sekitar.

2. Kajian kepustakaan (*Literature Study*)

Merupakan pengumpulan data dengan cara mencari buku-buku yang ada dipergustakaan serta browsing internet Dengan cara mempelajari dan mengumpulkan informasi serta jurnal-jurnal yang relevan. yang memiliki keterkaitan dengan materi penelitian ini seperti buku yang berjudul *Rancang Bangun Aplikasi KonsultasiKesehatanOnline Hewan Berbasis Android* serta yang berhubungan dengan Konsultasi Kesehatan Hewan.

I.4.2. Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model air terjun (waterfall). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak atau teratur dimulai dengan analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan.



Gambar III.1. Diagram Waterfall

Penjelasan mengenai diagram rancang bangun aplikasi konsultasi online hewan menggunakan metode *waterfall* diatas adalah:

1. Analisis Kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini diperlukan untuk didokumentasikan.

2. Desain Sistem

Desain Sistem adalah proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Pada fase ini pembuatan Desain Coding Pengujian Pemeliharaan Analisis spesifikasi mengenai rancangan program, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Program (Coding)

Adalah menulis sekumpulan code sesuai dengan aturan penulisan (syntax) tertentu dari bahasa pemrograman yang digunakan. Bahasa pemrograman ini sendiri ada bermacam-macam seperti JavaScript yang akan digunakan untuk membuat program ini.

4. Pengujian program

Fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

I.5. Kontribusi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari sisi keilmuan,

Adapun manfaat tersebut, yaitu:

1. Untuk mengetahui peran *android*, dan memperkenalkan *aplikasi konsultasi kesehatan online hewan* dalam varian yang mudah dimengerti.
2. Memberikan manfaat bagi pemilik hewan yang masih awam dan kurang memahami penggunaan *smartphone*
3. Merubah media konsultasi kesehatan hewan yang sebelumnya janji temu menjadi konsultasi kesehatan hewan secara online melalui *smartphone* pemilik hewan berbasis android.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan singkat yang berkaitan dengan rancang bangun aplikasi konsultasi kesehatan online hewan berbasis android

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang Aplikasi konsultasi kesehatan online hewan berbasis Android, perancangan aplikasi yang dibangun UML, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, dan pembahasan mengenai sistem yang dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisi tentang cara menerapkan sistem yang dirancang mulai dari awal hingga akhir serta hasil dan uji coba sistem yang telah dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran tentang Rancang Bangun Konsultasi Kesehatan Online Hewan Berbasis Android yang telah di buat dan telah di uraikan pada bab-bab sebelumnya.

