

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu bentuk media penyampaian informasi adalah aplikasi *mobile* atau sering disebut *Mobile Apps*. Aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk *platform mobile* (misalnya iOS atau android). Dalam banyak kasus, aplikasi *mobile* memiliki *user interface* dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh pihak pengembang, interoperabilitas dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan dengan aplikasi, dan kemampuan pemrosesan lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi dengan cara yang paling cocok untuk *platform mobile*. Selain itu, aplikasi *mobile* menyediakan kemampuan penyimpanan persisten dalam *platform* (Pressman dan Maxim, 2015). Hampir seluruh masyarakat Indonesia sudah memiliki ponsel pintar, bahkan jumlah peredaran ponsel pintar dan tablet melebihi jumlah penduduk Indonesia. Dikutip dari websindo.com total Penduduk Indonesia mencapai 268,2 juta jiwa, sementara diketahui pengguna perangkat *Mobile* (ponsel pintar dan tablet) mencapai 355,5 juta. Sehingga tidak menutup kemungkinan ponsel pintar selalu dibawa dan lebih sering digunakan.

Dewasa ini, sudah banyak masyarakat yang memiliki hewan peliharaan kesayangan seperti kucing, anjing, unggas, reptil, dan sebagainya. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kemunculan komunitas pecinta hewan. Tak hanya manusia yang membutuhkan perawatan, hewan peliharaan juga membutuhkan perawatan dari yang sederhana hingga cukup rumit. Melakukan perawatan terhadap hewan peliharaan sangatlah penting agar kondisi hewan peliharaan tetap sehat dan prima. Tidak hanya untuk kesehatan, perawatan hewan peliharaan dilakukan agar hewan peliharaan kesayangan dapat tampil lebih cantik dan menarik agar dapat memanjakan mata. Namun masih banyak masyarakat yang memelihara hewan tidak tahu bagaimana cara merawat hewan peliharaannya dengan baik dan benar serta harus bagaimana menangani hewan

peliharaan yang sedang bermasalah. Tak jarang pula perawatan dan penanganan hewan peliharaan tidak bisa dilakukan secara mandiri sehingga harus dibawa ke tenaga profesional seperti klinik hewan peliharaan, petshop, ataupun dokter hewan.

Hingga saat ini masih sedikit sekali informasi tentang hewan peliharaan, seperti informasi bagaimana cara perawatan yang baik dan benar, barang apa saja yang dibutuhkan untuk merawat hewan peliharaan, kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi, dan dimana saja tenaga profesional yang dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada pada hewan peliharaan yang terhubung dalam satu aplikasi. Untuk itu dibuatlah sebuah aplikasi *mobile* yang dapat menampung dan menjembatani kebutuhan tersebut. Dipilihnya aplikasi berbasis *mobile* android dikarenakan saat ini hampir semua kalangan masyarakat sudah memiliki ponsel pintar android dan ponsel pintar merupakan perangkat elektronik yang paling sering digunakan sehari-hari.

Aplikasi *mobile* buatan penulis bernama “Petto” yang dapat memenuhi kebutuhan informasi seputar hewan peliharaan. Tidak hanya sebagai media penyedia informasi, “Petto” juga menjembatani pemilik hewan peliharaan dengan pemilik usaha yang menyediakan berbagai kebutuhan hewan peliharaan seperti kebutuhan sehari-hari dan kebutuhan kesehatan atau medis. Sebagai sarana berkumpulnya para *stakeholder* di dunia pemeliharaan hewan seperti para pemilik atau pecinta hewan peliharaan, dokter hewan, para pemilik usaha dibidang pemeliharaan hewan, dan sebagainya. Pengguna aplikasi akan dikategorikan menjadi dua jenis, yakni user biasa yaitu para pemilik hewan ataupun pemilik usaha yang bergerak dibidang jual beli kebutuhan sehari-hari hewan peliharaan dan Dokter hewan sebagai tenaga medis dan tenaga ahli yang berkompeten dalam menangani permasalahan yang terjadi pada hewan peliharaan.

Fitur yang akan disediakan yaitu animalcare yang merupakan tempat berkumpulnya pemilik usaha yang bergerak dibidang perawatan hewan

peliharaan seperti layanan *grooming*, penitipan dan perawatan yang lain. Fitur selanjutnya adalah fasilitas kesehatan (faskes) yaitu merupakan fitur yang menjembatani antara pemilik hewan peliharaan dengan dokter hewan ataupun klinik hewan. Pada fitur ini tersedia informasi terkait dokter hewan atau klinik hewan seperti nomor telepon yang dapat dihubungi, jadwal buka dan alamat yang dapat dikunjungi serta deskripsi dari dokter hewan atau klinik hewan tersebut. Fitur ketiga adalah toko yaitu fitur yang berfungsi sebagai tempat memasarkan produk-produk kebutuhan sehari-hari hewan peliharaan seperti makanan, nutrisi, mainan dan produk-produk perlengkapan kebersihan hewan. Pada fitur toko juga tersedia informasi dari toko tersebut mulai alamat, nomor telepon yang dapat dihubungi dan jadwal operasional. Fitur keempat adalah komunitas yaitu fitur yang berisi daftar komunitas-komunitas pecinta hewan peliharaan. Fitur ini memberikan informasi terkait komunitas pecinta hewan peliharaan seperti nama dari komunitas tersebut, nomor telepon yang dapat dihubungi, alamat dari komunitas tersebut dan deskripsi dari komunitas tersebut. Fitur yang terakhir adalah artikel yaitu fitur yang memuat informasi-informasi terkait hewan peliharaan, seperti bagaimana cara merawat hewan peliharaan yang baik. Fitur ini dikelola langsung oleh dokter sehingga kebenaran dari isi artikel dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat dirumuskan adalah :

“Bagaimana merancang dan membuat aplikasi *mobile* “Petto” berbasis android yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat terkait informasi pemeliharaan dan perawatan pada hewan peliharaan?”

1.3 Tujuan

Tujuan dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Tujuan Umum

Menghasilkan aplikasi *mobile* “Petto” berbasis android yang berisikan informasi kebutuhan-kabutuhan masyarakat terkait pemeliharaan dan perawatan pada hewan peliharaan.

1.3.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dibuat dengan tujuan khusus yakni untuk memberikan informasi kepada masyarakat terutama para pemilik hewan peliharaan dalam memenuhi kebutuhan peliharaannya secara mudah dalam satu aplikasi dan menjembatani pemilik hewan peliharaan dan pemilik badan usaha yang menyediakan berbagai kebutuhan hewan peliharaan.

1.4 Manfaat

Manfaat dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang didapat pada proses pembuatan aplikasi mobile “Petto” berbasis android.
- b. Mengetahui lebih jauh aplikasi ilmu yang diterima selama masa perkuliahan di dalam kelas pada dunia nyata.
- c. Menumbuhkan sikap profesional dan tanggung jawab penuh terhadap apa yang dikerjakan.
- d. Menyiapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dalam pengerjaan proyek atau penelitian yang diberikan.
- e. Mengetahui metode kerja sebagai tim yang akan dijalankan ketika pengerjaan proyek atau penelitian.

1.4.2 Bagi Universitas

- a. Memberikan produk atau prototipe yang dapat dikembangkan lebih lanjut di dalam Laboraturium PPS Jurusan Informatika.
- b. Memperkenalkan kualitas mahasiswa yang sedang dalam masa pendidikan di jurusan Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.