

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memiliki hewan peliharaan adalah sebuah hal yang wajar di era saat ini, melihat dari banyaknya masyarakat yang selalu membagikan segala aktivitas memelihara di setiap sosial media mereka, tidak menutup kemungkinan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara di kawasan Asia Tenggara yang memiliki tingkat pemilik hewan peliharaan yang tinggi, secara garis besar hewan peliharaan dibagi menjadi dua kategori yaitu hewan buas dan hewan jinak dimana sebagian besar masyarakat Indonesia memilih untuk memelihara hewan jinak berupa Kucing atau Anjing karena dua hewan tersebut seringkali kita jumpai.

Meningkatnya pemilik hewan peliharaan berakibat kepada semakin tingginya resiko hewan tersebut mati ketika dipelihara karena pada dasarnya hewan memiliki tempat hidup atau habitat sendiri daripada manusia, namun penyebab hewan peliharaan dapat mati secara umum ada faktor internal dan faktor eksternal dimana faktor internal biasanya dari pemberian pola makan yang tidak teratur atau tidak sesuai dengan usia hewan tersebut lalu dari faktor eksternal karena usia atau terkena penyakit seperti virus atau bakteri, tidak terkontrolnya pola makan hewan peliharaan banyak disebabkan oleh pemilik yang terlalu sibuk dengan aktivitas harian pribadi mereka.

Memelihara hewan merupakan sebuah aktivitas sampingan ketika pemilik sudah merasa jenuh dalam menjalankan aktivitas harian pribadi mereka, dengan memiliki hewan peliharaan dapat memberikan pengalihan sejenak agar tidak terlalu stres, namun dengan kesibukan yang ada dapat membuat pemilik tidak memperhatikan secara penuh hewan peliharaan mereka sehingga dibutuhkan sebuah alat yang dapat membantu pemilik untuk selalu ingat melakukan perawatan pada hewan peliharaannya.

Perkembangan zaman di era sekarang menuntut semua untuk diarahkan kepada digitalisasi produk, maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut dibuatlah sebuah *website* bernama MyPets! Dengan fitur pencatatan jadwal makan dan pencatatan jadwal vaksin untuk hewan peliharaan, selain itu ada juga fitur untuk

memasukkan data hewan karena setiap pemilik pasti mempunyai nama atau apapun terkait hewan peliharaannya.

Pengembangan MyPets! Menggunakan konsep pengembangan perangkat lunak *Agile* yang dinilai fleksibel dalam segala perubahan atau penambahan fitur apabila sudah dalam proses deployment serta pemeliharaan secara berkala, alasan lainnya adalah proses pengembangan *Agile* memiliki konsep lebih sederhana daripada proses pengembangan lain dimana hal yang dilakukan oleh pengembang dapat diulangi secara berkala agar sebuah produk *website* dapat segera sampai ke pengguna atau pasar produk yang dituju.

Pengembangan *website* saat ini difokuskan untuk dapat diakses ke dalam semua tampilan layar pengguna, dimana sebuah *website* bisa diakses melalui tablet atau gawai namun tidak mengurangi estetika dari tampilan asli pada komputer pribadi maka dari itu pengembangan MyPets! Menggunakan konsep penerapan *desktop first design* agar cepat dalam pembangunan websitenya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa tujuan digunakannya konsep pengembangan *Agile* dalam pembangunan *website* MyPets! ?
2. Bagaimana cara membangun *website* berdasarkan kerangka kerja *Design Thinking*?
3. Bagaimana penerapan konsep pengembangan *Agile* pada *website* MyPets!

1.3. Batasan Masalah

1. Pada proyek ini hanya terbatas pada penjelasan secara singkat mengenai alur pembuatan *website* MyPets! khususnya dari sisi tampilan

1.4 Tujuan

1. Menerapkan proses pengembangan perangkat lunak yang fleksibel supaya dapat diperbarui secara berkala dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna dari segi fitur utama atau pendukung.
2. Menerapkan konsep desain *Design Thinking* supaya dapat diakses ke beberapa macam jenis tampilan layar pengguna.

1.5 Manfaat

1. Memberikan gambaran proses pembuatan sebuah *website* dengan tampilan yang mudah dipahami pengguna.
2. Memberikan gambaran alur kerja secara *Agile*