

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan suatu negara dapat diukur dari seberapa cepat teknologi informasinya berkembang, serta bagaimana negara tersebut menyesuaikan diri dan menerapkan perkembangan tersebut untuk menciptakan ide-ide baru atau mengembangkan ide-ide yang sudah ada. Di Indonesia, pemanfaatan teknologi informasi juga dapat terlihat dalam berbagai bidang, termasuk pemeliharaan hewan peliharaan. Sebuah survei oleh *World Society for the Protection of Animals* (WSPA) pada tahun 2007 mengungkapkan bahwa populasi hewan peliharaan, khususnya anjing, mencapai 8 juta ekor, sedangkan populasi kucing mencapai 15 juta ekor. Dalam kurun waktu sekitar lima tahun, jumlah anjing meningkat sebesar 22% (peringkat ke-9 dari 58 negara), dan jumlah kucing bertambah sebesar 66% (peringkat ke-2 dari 58 negara) [1].

Hewan peliharaan adalah hewan yang tinggal dan hidup di sekitar atau dekat dengan manusia, dengan tujuan untuk dipelihara dan dirawat oleh manusia. Mereka sering menjadi teman sehari-hari bagi manusia. Biasanya, manusia memilih hewan peliharaan yang memiliki tingkat kesetiaan tinggi, tampilan menarik, dan suara yang mengasyikkan. Di Indonesia, kucing menjadi pilihan mayoritas masyarakat sebagai hewan peliharaan [2].

Dalam merawat hewan peliharaan, pemilik harus mempertimbangkan berbagai faktor penting untuk mendukung keberlangsungan hidup mereka. Salah satu faktor utama yang perlu diperhatikan adalah kesehatan hewan. Perawatan kesehatan ini mencakup aspek seperti memberikan makanan dan minuman yang tepat, menjaga kebersihan hewan dan lingkungan tempat tinggal mereka, memberikan vaksinasi secara teratur, melakukan pemeriksaan kesehatan rutin, dan memberikan obat saat hewan sakit. Oleh karena itu, akses terhadap fasilitas kesehatan hewan sangat penting bagi pemilik hewan, sehingga mereka dapat berkonsultasi atau melakukan pemeriksaan kesehatan hewan peliharaan dengan dokter hewan.

Perancangan aplikasi perawatan hewan peliharaan berbasis *mobile* menggunakan bahasa *Kotlin* merupakan langkah inovatif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk mendukung kesejahteraan hewan peliharaan. Dengan aplikasi ini, pemilik hewan dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai perawatan hewan dilengkapi dengan pemantauan grafik dan pengingat jadwal, menemukan artikel bermanfaat tentang perawatan

hewan, menemukan layanan *pet shop*, klinik hewan, hingga layanan *grooming* yang terpercaya di dekat mereka dan berbagai produk terbaik mulai dari makanan berkualitas tinggi hingga mainan yang menghibur. Diharapkan bahwa aplikasi ini tidak hanya menjadi alat praktis bagi pemilik hewan, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya perawatan hewan peliharaan di masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana merancang dan membangun aplikasi perawatan hewan peliharaan berbasis *mobile* menggunakan bahasa pemrograman *Kotlin* ?

1.3 Tujuan

Tujuan pengerjaan PKL ini adalah merancang dan membangun aplikasi perawatan hewan peliharaan berbasis *mobile* menggunakan bahasa *Kotlin*.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari aplikasi perawatan hewan peliharaan yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

- Memberikan akses yang lebih mudah bagi pemilik hewan untuk mendapatkan informasi, layanan, dan produk yang dibutuhkan dalam merawat hewan peliharaan mereka.
- Memudahkan pemilik hewan dalam merawat hewan peliharaan, diharapkan kesejahteraan dan kesehatan hewan peliharaan dapat terjaga dengan lebih baik.
- Menyediakan informasi yang relevan dan bermanfaat tentang perawatan hewan peliharaan, sehingga pemilik hewan dapat mengambil keputusan yang lebih baik dalam merawat hewan peliharaan mereka.