

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hewan peliharaan adalah hewan yang dipelihara oleh manusia yang harus dirawat dan dipenuhi kebutuhan hidupnya serta memiliki tempat yang layak. Hewan peliharaan dapat dianggap sebagai teman bagi manusia. Hewan peliharaan pada umumnya adalah hewan yang memiliki karakter setia pada pemiliknya, memiliki penampilan yang menarik, memiliki suara yang indah, bertingkah 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 [1].

Pada 2018, *Rakuten Insight* melakukan survei *online* tentang hewan yang paling banyak dipelihara di Asia. Survei ini melibatkan 97 ribu responden dari China, Hong Kong, India, Indonesia, Jepang, Korea Selatan, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, Taiwan dan Vietnam. Hasil Survei tersebut diketahui bahwa beragam jenis kucing yang dipilih menjadi sahabat manusia, Indonesia menduduki peringkat pertama, sekitar 47% *Cat Owners*. Menyusul Filipina (42%), Thailand (42%), Vietnam (34%), Malaysia (34%), dan yang paling buncit adalah Korea Selatan (9%) [2].

Responden memiliki hewan peliharaan, adapun hewan yang dipelihara paling banyak adalah Kucing dengan perolehan data 83.3%, 3.8% anjing, 5,1% kelinci, 17,9% ikan, 7,7% burung, 2,6% hamster, 1,3% landak mini, 2,6% ayam, 1,3% kura-kura dan 1,3% sapi, adapun hewan yang harus dirawat dan diberi makan secara rutin dan dirawat maupun diperhatikan yaitu ada Kucing, Anjing dan Burung, data tersebut didapatkan dari hasil survey yang telah dilakukan, karena itu, hewan tersebut bergantung kepada pemilik untuk diberikan makanan setiap harinya. Didapatkan juga informasi bahwa 39.7% responden memiliki permasalahan dalam menitipkan hewan peliharaan. Berdasarkan hasil survei tersebut diperlukan adanya sebuah aplikasi untuk membantu menangani permasalahan tersebut. Selain survei dilakukan juga observasi terhadap aplikasi yang berkaitan dengan masalah ini, yaitu ada Pet Shop Indonesia yang merupakan layanan hewan berbasis *website*, PetLoka yang merupakan situs *website* dan *IOS* dan PETO yang merupakan aplikasi berbasis *website* dan *mobile*, sehingga dari data tersebut diajukan aplikasi berbasis *mobile* dalam mencari tempat penitipan hewan yaitu bernama "MyAnimolz".

Perancang dan pembuatan sebuah aplikasi *Mobile* dengan fitur yaitu Penitipan hewan berdasarkan lokasi terdekat dengan pengguna, informasi artikel hewan, jenis hewan dan perawatan hewan peliharaan, pengguna pun dapat menjadi perawat hewan peliharaan dalam aplikasi ini. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan banyak orang untuk mencari penitipan hewan.

1.2 Perumusan Masalah

Masalah yang dibahas pada proyek akhir ini adalah bagaimana membuat suatu aplikasi untuk mempermudah dan menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pemilik hewan dalam menemukan penitipan hewan terdekat, tanpa harus jalan jauh ke petshop atau tidak tenang karena tidak ada yang mengurus hewan peliharaan mereka ketika mereka bepergian dengan waktu yang lama.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi MyAnimolz hanya baru mencakup wilayah Bandung dan Sekitarnya sehingga belum mencakup wilayah selain Bandung dan sekitarnya.
2. Aplikasi ini hanya dapat menitipkan hewan Kucing dan Anjing saja.
3. Diperlukan koneksi internet untuk mengakses aplikasi ini.

1.4 Tujuan

Membuat aplikasi MyAnimolz berbasis Mobile android untuk solusi dalam mencari penitipan hewan peliharaan dan adopsi hewan dengan radius terdekat dari tempat tinggal mereka.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahapan yang dilakukan dengan mencari, menggali, dan mempelajari informasi yang berhubungan dengan kasus yang sedang dikembangkan yaitu pengembangan aplikasi penitipan hewan. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti *platform Android* dan *database* yang akan dipakai.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan kuesioner (angket). Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jenis yang digunakan untuk pengumpulan data kuesioner berupa kuesioner terbuka. Kuesioner terbuka merupakan kuesioner yang memberikan kebebasan kepada objek penelitian untuk menjawab. Sehingga akan didapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang dialami pemilik hewan. Selain itu juga untuk membantu dalam menentukan fitur yang dibutuhkan oleh

pengguna pada aplikasi yang akan dikembangkan.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi Penitipan Hewan “MyAnimolz” berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, *tools* yang digunakan meliputi *Android Studio*, *Firebase*, *Rest Api* dan *MySQL* dengan menggunakan bahasa *Kotlin* dan arsitektur *MVVM (Model View Viewmodel)*.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh oleh *developer* aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Arief Wardhana

Peran : *Mobile Developer, Back-End Dev*

Tanggung Jawab :

- Pembuatan Proposal.
- Membuat *API*.
- *Coding & Testing*.
- Membuat dokumen Laporan Akhir.

b. Hifdzi Hisan

Peran : *UI/UX Designer & Front-End Dev*

Tanggung Jawab :

- Membuat *mockup* aplikasi.
- Membuat antarmuka aplikasi.
- Membuat poster.
- Membuat dokumen.
- Membuat video promosi.
- Membuat dokumen Laporan Akhir.