

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi, terutama *smartphone*, menjadi semakin umum di Indonesia. Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia mencatat 89 persen atau 167 juta penduduk Indonesia sudah menggunakan *smartphone* [1]. Sementara itu, menurut StatCounter Oktober 2023, Android memiliki pangsa pasar sebesar 88,06% di Indonesia [2]. Hal ini menunjukkan bahwa Android menjadi faktor pendorong semakin meluasnya penggunaan teknologi di Indonesia.

Di sisi lain, di tengah pertumbuhan yang pesat dalam penggunaan teknologi, terdapat fakta menarik dalam kepemilikan hewan peliharaan. Berdasarkan survei Rakuten Insight Center pada 2022 menunjukkan bahwa 10.442 responden orang Indonesia, 67% memiliki hewan peliharaan dan 23% pernah memiliki hewan peliharaan[3]. Saat ini banyak pemilik hewan peliharaan menganggap hewan kesayangan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari keluarga. Seiring berjalannya waktu, peran hewan peliharaan di masyarakat Indonesia telah berubah dari sekadar aksesori menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Pemilik hewan peliharaan ini rela melakukan berbagai hal demi kesehatan dan perawatan hewan peliharaan yang dimiliki. Menurut survei yang dilakukan oleh Rakuten Insight Center tahun 2022 yang diikuti oleh 7.015 orang, sebanyak 42 % orang Indonesia mengeluarkan lebih dari 100 ribu rupiah sebulan untuk kebutuhan hewan peliharaannya. Jumlah berikutnya adalah 38% yang mengeluarkan 100 hingga 300 ribu rupiah sebulan, dan 14% mengeluarkan 300 hingga 500 ribu rupiah sebulan[3].

Namun para pemilik hewan seringkali mengalami beberapa kesulitan dalam merawat hewan peliharaannya. Pemilik hewan peliharaan merasa kesulitan mencari informasi seputar hewan peliharaan diantaranya tentang perawatan, penyakit, maupun pengobatan hewan peliharaan[4]. Informasi yang tersedia untuk sekarang memiliki batasan, dan tidak semua orang bisa mengakses informasi seperti produk yang tepat untuk hewan peliharaan, perawatan hewan, *petshop* terdekat, dan klinik terdekat.

Peneliti melakukan pengumpulan data melalui survei terhadap pemilik hewan peliharaan dengan 45 responden yang bertujuan untuk mengetahui mengenai permasalahan yang sering dialami para pemilik hewan dalam merawat hewan peliharaannya. Hasil yang didapatkan dari survei tersebut diantaranya adalah:

1. 60% mengalami kesulitan memilih produk yang tepat untuk hewan peliharaannya.
2. 68,9% merasakan kesulitan mencari informasi, berdiskusi, bertukar pendapat dengan sesama pemilik hewan peliharaan.

3. 77,8% menghadapi kesulitan ketika mencari informasi seputar tips perawatan, penyakit, maupun pengobatan hewan peliharaan.
4. 64,4% merasa kesulitan mencari informasi *petshop* terdekat dan klinik hewan.

Selanjutnya peneliti juga melakukan pengambilan data kedua melalui wawancara dengan salah satu karyawan *petshop*. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung permasalahan yang sering terjadi kepada pemilik hewan peliharaan. Hasil yang didapatkan dari wawancara tersebut diantaranya adalah:

1. Pelanggan *petshop* kesusahan menentukan produk yang cocok dengan hewannya, Seperti pemilihan obat yang harus ditentukan berdasarkan berat badan dan umur.
2. Pelanggan kesusahan mencari klinik hewan terdekat.
3. Informasi seputar hewan peliharaan didapat dari pelatihan *petshop* ke karyawannya, sedangkan pemilik hewan peliharaan tidak mendapatkan pelatihan.

Dalam menanggapi tantangan tersebut, pemanfaatan teknologi berbasis mobile Android bisa menjadi sebagai solusi yang efektif. Pasar Android yang besar di Indonesia memberikan kemampuan untuk menjangkau seluruh pemilik hewan peliharaan di negara ini. Platform digital dapat menyediakan akses yang lebih mudah dan luas kepada pemilik hewan peliharaan di berbagai wilayah, dari perkotaan hingga pelosok desa.

Maka dari itu, dibuatkan sebuah aplikasi ulasan produk khusus hewan peliharaan dan media sosial pemilik hewan peliharaan berbasis Android, dimana pengguna bisa menemukan produk yang tepat untuk hewan peliharaannya, mencari informasi seputar hewan peliharaan, *petshop* terdekat dan klinik terdekat, dan berinteraksi atau berdiskusi dengan sesama pemilik hewan peliharaan.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang menjadi sumber informasi bagi pemilik hewan peliharaan mengenai hewan peliharaan berbasis Android?
2. Bagaimana pemilik hewan peliharaan bisa menemukan produk yang tepat untuk hewan peliharaannya?
3. Bagaimana mempermudah pemilik hewan peliharaan berdiskusi, bertukar informasi, berbagi ide, dan berinteraksi dengan sesama pemilik hewan peliharaan?
4. Bagaimana mempermudah para pemilik hewan menemukan petshop & klinik di sekitarnya beserta mencari informasi seputar hewan peliharaan?

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi diimplementasikan pada *smartphone* Android minimal versi Oreo.
2. Merancang Aplikasi berbasis mobile menggunakan bahasa pemrograman Kotlin.
3. Aplikasi ini akan memfokuskan ulasan produk dan informasi terkait dengan hewan peliharaan yang umum dipelihara di Indonesia diantaranya anjing, kucing, hamster, kelinci, burung, dan ikan.
4. Akun editor artikel pada aplikasi ini memiliki kelebihan untuk menambah dan menghapus artikel pada aplikasi PetDiary.

I.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Membangun aplikasi PetDiary yang akan menjadi sumber informasi bagi pemilik hewan peliharaan mengenai hewan peliharaan berbasis Android.
2. Membantu para pemilik hewan peliharaan untuk menemukan produk yang tepat melalui fitur ulasan produk.
3. Menyediakan fitur media sosial untuk berdiskusi, bertukar informasi, berbagi ide, dan berinteraksi dengan sesama pemilik hewan peliharaan.
4. Membuat fitur aplikasi yang dapat mempermudah para pemilik hewan peliharaan menemukan petshop dan klinik hewan di sekitarnya beserta informasi seputar hewan peliharaan.

I.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam pembuatan aplikasi PetDiary sebagai berikut :

1. Studi Literatur
Menelusuri referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini dalam bentuk buku, jurnal, paper, dan sumber tertulis lainnya.
2. Analisis Kebutuhan
Melakukan pengumpulan data melalui survei terhadap pemilik hewan peliharaan dengan 47 responden yang bertujuan untuk mengetahui mengenai permasalahan yang sering dialami para pemilik hewan dalam merawat hewan peliharaannya. Selain itu juga untuk membantu dalam menentukan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna pada aplikasi yang akan dikembangkan.
3. Metode Pengembangan Aplikasi
Pengembangan aplikasi PetDiary menggunakan metode Agile. Agile adalah pendekatan manajemen proyek yang membagi proyek menjadi beberapa fase kecil. Metode ini menekankan pada kerja sama tim dan perbaikan yang terus-menerus. Semua tim mengikuti siklus perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara berulang dalam metode Agile.

4. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi PetDiary berdasarkan analisis kebutuhan melalui survei terhadap pemilik hewan peliharaan 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.

5. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini, pembuatan aplikasi dilakukan dengan menulis *source code* sesuai dengan desain atau rancangan yang telah direncanakan. Dalam proses ini, digunakan berbagai alat seperti Android Studio dan Firebase, serta bahasa pemrograman Kotlin dan arsitektur MVVM.

6. Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini, pengujian dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan yang mungkin ada pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan bahwa aplikasi berfungsi sesuai harapan. Pengujian dilakukan dalam dua tahap, pertama oleh pengembang aplikasi, kemudian oleh pengguna.

I.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Hairunissa Rizka Utiahman

Peran : Mobile Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

1. Merancang alur aplikasi
2. Membuat mockup aplikasi
3. Membuat Dokumen
4. Pengembang Frontend
5. Pengembang Backend
6. Membuat pengujian automasi aplikasi

b. M. Agung Isra Narwin

Peran : Mobile Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

1. Merancang alur aplikasi
2. Membuat mockup aplikasi
3. Membuat Dokumen
4. Pengembang Frontend
5. Pengembang Backend
6. Membuat rancangan database