

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sudah sejak dahulu manusia memelihara hewan, seperti hewan peliharaan maupun hewan ternak. Menurut UU nomor 41 tahun 2014, menunjukkan jika hewan peliharaan membutuhkan manusia untuk menjamin kehidupannya [1]. Cara untuk menjamin kehidupannya adalah dengan menjaga kesejahteraan hewan tersebut. Menurut Pasal 66 ayat (2) huruf c UU 18/2009, salah satu cara untuk menjaga kesejahteraan hewan peliharaan adalah dengan memberikan perawatan [2].

Di klinik hewan, masyarakat dapat membawa hewan peliharaan untuk dilakukan pemeriksaan kesehatan, perawatan dan pengobatan. Menurut dokter hewan yang berada di Klinik Hewan Satwakita, kucing merupakan hewan yang sering menjadi pasien di sana. Tetapi, kucing-kucing tersebut lebih banyak melakukan pengobatan dibandingkan perawatan. Pengobatan dilakukan karena kucing sakit. Salah satu penyebab kucing sakit adalah kesalahan atau ketidaktahuan pemilik kucing dalam merawat kucing. Kesalahan tersebut dapat dicegah jika pemilik kucing mengetahui informasi tentang cara merawat kucing.

Informasi perawatan kucing sudah tersedia dalam media internet dan buku. Tetapi informasi yang beredar bebas di internet bisa ditulis oleh siapa saja sehingga kebenaran informasi masih dipertanyakan. Selain itu, menurut penelitian Perpustakaan Nasional pada tahun 2017 minat baca buku masyarakat Indonesia termasuk rendah [3].

Oleh karena itu, penulis tertarik membuat alternatif dari media informasi yang sudah ada. Media alternatif itu berbasis android. Android merupakan salah satu *platform* dari aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* dapat dijalankan dimana saja dan kapan saja serta dapat diakses tanpa adanya jaringan internet.

Agar informasi dalam media informasi alternatif tersebut dapat menarik indera dan minat pembaca, penulis memasukkan penggabungan beberapa unsur multimedia seperti teks, gambar, dan video. Karena menurut lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus [4].

Berdasarkan uraian diatas, penulis mencoba membuat “Media Informasi Alternatif Tentang Cara Merawat Kucing Berbasis Android” yang harapannya aplikasi ini dapat dibaca, dipahami, dipraktikkan, dibawa dan dapat digunakan di mana saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat media informasi alternatif tentang cara merawat kucing berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas, terdapat batasan-batasan dalam penelitian yang dilakukan agar penelitian

tetap fokus terhadap satu masalah sehingga tidak melebar terlalu luas. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat untuk orang yang mempunyai kucing dan pecinta kucing.
2. Aplikasi ini dapat digunakan di *smartphone* android.
3. Aplikasi ini hanya bisa berjalan jika android sudah terinstal Adobe AIR.
4. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 3*.
5. Aplikasi ini hanya menyediakan informasi mengenai cara merawat kucing sebagai upaya pencegahan terhadap penyakit serta ciri-ciri kucing sehat dan sakit berdasarkan informasi dari dokter hewan di Klinik Satwakita.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi/ pengetahuan tentang cara merawat kucing kepada pemilik/ pecinta kucing untuk menghindari kesalahan perawatan yang mengakibatkan kucing menjadi sakit.
2. Memberikan informasi/ pengetahuan tentang ciri-ciri kucing sehat dan sakit.
3. Memberikan informasi berupa teks, gambar dan video agar informasi tersebut dapat dibaca, dipahami dan dipraktikkan.
4. Memberikan informasi lokasi Klinik Hewan Satwakita sebagai referensi klinik hewan di Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif dari media informasi yang sudah ada tentang cara merawat kucing.
2. Menambah pengetahuan pemilik kucing dalam hal perawatan kucing.
3. Menambah pengetahuan pemilik kucing tentang kondisi kesehatan kucing miliknya.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada drh. Aniq Syihabuddin sebagai Pimpinan Klinik dan Pet Shop Satwakita pada hari Senin, tanggal 20 Agustus 2018 untuk mendapatkan informasi terhadap apa yang peneliti perlukan dalam penelitian.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku, jurnal, internet dan sumber lainnya yang mendukung dan menunjang dalam pembuatan media informasi alternatif tentang cara merawat kucing berbasis android serta penyusunan laporan, yang dijadikan sebagai landasan dalam penulisan laporan ini.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang dilakukan dalam pembangunan penelitian ini terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional.

1.6.3 Metode Pengembangan

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang bersumber dari Luther (1994) yang telah dimodifikasi oleh Sutopo (2003).

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini memiliki sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi gambaran umum masalah yang dideskripsikan melalui latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan tentang teori dan penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan pembuatan media informasi alternatif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisis dan perancangan untuk membuat media informasi alternatif berdasarkan rumusan masalah secara umum.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan cara dan tahapan pembuatan media informasi alternatif beserta pengujian dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa sumber yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi ini.

LAMPIRAN

