

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Selama pandemi, kemampuan orang untuk melakukan aktivitas, seperti bekerja, sangat dibatasi, memaksa banyak orang untuk bekerja dari rumah atau *online*. Ketika seseorang di rumah sendirian dan bosan, hal ini dapat menginspirasi mereka untuk mengambil minat baru, seperti merawat dan memelihara hewan peliharaan mereka, yang dapat mencakup anjing, kucing, kelinci, ikan, dan hewan lainnya. Bahkan jika seseorang secara fisik terisolasi dari teman, keluarga, atau kolega, memiliki hewan peliharaan juga berarti tidak pernah benar-benar sendirian, sehingga kehadiran hewan peliharaan sering dianggap sebagai bagian dari keluarga atau teman manusia. CNN Indonesia melaporkan bahwa akibat pandemi Covid-19, 98% masyarakat Indonesia mengalami stres karena kesepian. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rakuten Insight, salah satu alasan utama seseorang mengadopsi atau memelihara hewan peliharaan adalah untuk memerangi kesepian atau untuk menjaga kesehatan mentalnya.

Berdasarkan data Kompas.com edisi April 2021, jumlah pemilik hewan peliharaan di Indonesia meningkat signifikan setiap tahunnya. Rifda dan Vivin (2021) menyatakan bahwa jumlah pemilik hewan peliharaan di Indonesia semakin bertambah setiap tahunnya. Mayoritas orang sekarang memelihara hewan peliharaan sebagai teman, dengan tiga dari setiap lima rumah tangga memiliki setidaknya satu hewan (Rakuten Insight, 2021). Saat ini diperkirakan 37 persen penduduk Indonesia atau 101 juta individu memiliki kucing sebagai hewan peliharaan. Statistik ini lebih tinggi dari persentase orang yang memiliki anjing, yaitu 16 persen, yang setara dengan 43 juta orang, dan ini membedakan Indonesia dari negara-negara Asia lainnya yang memimpin dalam hal kepemilikan hewan.

Memiliki hewan peliharaan bukan hanya soal memberi mereka makan dan minum, hewan peliharaan membutuhkan juga untuk dijaga, dirawat, dan diperhatikan kesehatan hingga tumbuh kembangnya. Dalam merawat hewan peliharaan banyak hal yang perlu diperhatikan seperti, menjaga kebersihan hewan yaitu mandi, potong kuku, membersihkan telinga, kesehatan gigi, lalu juga kesehatan hewan peliharaan, vaksinasi terhadap penyakit berbahaya, bila sakit diperiksakan ke dokter hewan dan juga pemberian obat yang tepat dan teratur (Abdul, 2020). Dari hasil wawancara penulis dengan Drh. Ebbylia Rachman, apabila hewan tidak divaksin akan mudah terserang penyakit berbahaya yang dapat menyebabkan kematian, namun apabila sudah pernah divaksin akan menurunkan risiko kematian sehingga penyakit masih bisa diatasi. Lalu juga pemberian obat terhadap hewan peliharaan yang sakit harus sesuai dengan panduan dari dokter, dikarenakan dalam menulis resep obat dokter sudah memperkirakan penyakit akan sembuh. Bila pemberian obat tidak teratur dapat menyebabkan kekebalan terhadap antibiotik, penyakit berkepanjangan, dan yang lebih parah dapat menyebabkan kematian.

Dengan penurunan kasus COVID-19, sejumlah daerah sudah bisa kembali ke PPKM level 1. Jabodetabek sudah mencapai level 1 dengan memungkinkan sejumlah kegiatan berjalan dengan kapasitas penuh. WFO menghadirkan tantangan baru karena pekerja harus kembali ke rutinitas yang membutuhkan banyak energi, seperti bangun pagi, mengatur lalu lintas, dan mengubah waktu makan dan istirahat. Menurut Badan Pusat Statistik 71% penduduk Jabodetabek dalam masa usia produktif, dimana umur 25 sampai dengan 35 tahun, memiliki jumlah paling banyak yaitu 1.6 juta orang yang juga termasuk dalam kelompok usia pekerja awal menurut SEPAKAT dari Bappenas. Hewan peliharaan yang dipelihara selama pandemi atau yang bekerja dari rumah dapat diabaikan atau kurang diperhatikan sebagai akibatnya. Pulang kerja dengan kondisi lelah membuat sebagian orang kesulitan untuk menjaga kebersihan setiap ruangan dan benda di dalam rumah, yang merupakan salah satu syarat hewan peliharaan yang sehat, apalagi jika tidak memiliki pembantu rumah tangga. Rutinitas yang padat dan menegangkan dapat menyebabkan pemilik hewan peliharaan lupa atau tidak sempat memenuhi

kebutuhan hewan peliharaannya, sehingga terkadang perlu diingatkan untuk melakukan hal-hal penting. Peningkat tidak hanya dapat membantu kita menjadi lebih produktif, tetapi juga dapat menyelamatkan kita dalam beberapa situasi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa diperlukan bantuan dari luar dalam merawat dan memelihara kesehatan hewan. Kemajuan teknologi saat ini, seperti hadirnya *smartphone* membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah. *Smartphone* adalah telepon genggam dengan fitur-fitur canggih yang memungkinkan penggunanya untuk mengakses aplikasi yang mendukung kebutuhan masyarakat. Menurut Cuello dan Vittone (2013), aplikasi adalah perangkat lunak dengan tujuan utama meningkatkan produktivitas pengguna; Dengan demikian, merancang aplikasi tersebut dapat menjadi solusi untuk membantu pemilik hewan dalam merawat dan menjaga kesehatan hewan peliharaannya. Namun belum ada aplikasi hewan peliharaan berbahasa Indonesia, dan kebanyakan aplikasi untuk wilayah Indonesia berasal dari luar dan menggunakan bahasa Inggris, untuk aplikasi yang tersebar luas dan yang penulis telah jadikan sebagai referensi, mempunyai UI dan UX yang tidak *user friendly*, seperti pada bagian untuk memasukan data sangat bertele-tele dan sangat menyulitkan bagi *user*, dikarenakan data yang ada harus terdaftar pada aplikasi sedangkan aplikasi itu berbasis luar negeri bukan dari Indonesia.

Dengan masalah diatas, penulis ingin membuat aplikasi kesehatan dan perawatan hewan peliharaan anjing dan kucing yang *user friendly* agar para pemilik hewan peliharaan dapat ingat dan tidak lalai dalam mengurus hewan peliharaannya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- 1) Bagaimana perancangan aplikasi perawatan dan kesehatan hewan peliharaan anjing dan kucing yang *user friendly*?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam Perancangan aplikasi perawatan dan Kesehatan hewan peliharaan anjing dan kucing yaitu :

- a) Demografis :
  - 1) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - 2) Usia : 25 - 35 tahun
  - 3) SES : A (pengeluaran > Rp 5 juta per bulan)  
B (pengeluaran Rp 3 juta – 5 juta per bulan)
- b) Geografis : JABODETABEK
- c) Psikografis :
  - 1) Pemilik hewan peliharaan anjing dan kucing.
  - 2) Terbuka terhadap informasi baru mengenai cara perawatan dan kesehatan hewan peliharaan.
  - 3) Pemula maupun orang yang sudah lama punya hewan peliharaan.

### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini adalah merancang aplikasi kesehatan dan perawatan hewan peliharaan Anjing dan Kucing dengan UI dan UX yang *user friendly*, yang dapat membantu para pemilik hewan peliharaan anjing dan kucing dalam menjaga kesehatan dan meningkatkan kualitas perawatan hewan peliharaan.

### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan perancangan tugas akhir ini, diharapkan akan mempunyai manfaat sebagai berikut :

#### a) Manfaat untuk pribadi

Tugas akhir ini ditempuh untuk memperoleh gelar sarjana desain dari Universitas Multimedia Nusantara dan manfaat lainnya adalah mengembangkan ilmu dalam perancangan suatu aplikasi.

**b) Manfaat untuk universitas**

Manfaat tugas akhir bagi Universitas adalah menambah literatur mengenai riset perancangan aplikasi perawatan dan Kesehatan hewan peliharaan anjing dan kucing.

**c) Manfaat untuk masyarakat**

Manfaat perancangan tugas akhir ini bagi masyarakat adalah membantu pemilik hewan peliharaan dalam perawatan dan Kesehatan anjing dan kucing. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pemilik hewan tidak lalai ataupun lupa dalam menjaga perawatan dan Kesehatan hewan peliharaan anjing dan kucing.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA