

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam dokumen skripsi ini.

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang berkembang pesat saat ini, aplikasi seluler memainkan peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam menyelesaikan masalah sosial. Salah satu permasalahan sosial yang terus meningkat adalah banyaknya jumlah kucing liar di Indonesia. Menurut data dari Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan, dan Pertanian (DKPKP) pada tahun 2018, tercatat sebanyak 29.504 jumlah kucing liar di DKI Jakarta. Jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat jika tidak ada penanganan yang tepat serta kurangnya kepedulian dari masyarakat terhadap kesejahteraan hewan.

Banyaknya kucing peliharaan yang ditelantarkan atau dibuang oleh pemiliknya juga menjadi salah satu penyebab meningkatnya jumlah kucing terlantar (Nurfitriyani dkk., 2019). Pemilik hewan menelantarkan hewan peliharaannya dikarenakan sudah tidak mampu untuk mengurusnya lagi dan juga terdapat masalah lain seperti finansial, hewan yang dimiliki sering sakit, dan masalah lainnya. Kondisi ini dapat mengakibatkan tempat penampungan hewan kewalahan dan penuh sesak (Campanilla dkk., 2022). Salah satu cara efektif untuk mengurangi jumlah kucing terlantar adalah dengan mendorong adopsi hewan yang lebih mudah, terstruktur, dan dapat diakses oleh masyarakat luas.

Namun, pengadopsian hewan masih sering mengalami kesulitan di Indonesia. Ketidaktahuan masyarakat akan pentingnya adopsi hewan sudah menjadi masalah utama sejak lama (Kartika dkk., 2021). Tantangan ini semakin diperparah dengan proses adopsi hewan yang memakan waktu dan kurang terstruktur di tempat penampungan hewan. Wawancara dengan sejumlah tempat penampungan, seperti tempat penampungan hewan Rumah Singgah Clow, mengungkapkan bahwa proses adopsi masih dilakukan secara langsung tanpa adanya perjanjian formal atau protokol tertentu. Pengadopsi hanya memilih dan membayar biaya administrasi untuk mengadopsi atau memberikan hewannya untuk

diadopsi. Selain itu, tempat penampungan tertentu seperti *shelter* Hewan Gizmo Rescue hanya menerima adopsi dari teman atau anggota keluarga terdekat saja karena kurangnya kepercayaan. Selain membutuhkan waktu dan tenaga, prosedur ini membatasi jumlah hewan yang dapat diadopsi oleh masyarakat umum. Terlebih lagi komunikasi untuk mengadopsi hewan dilakukan hanya melalui sosial media atau grup-grup pecinta hewan yang sangat memungkinkan untuk terlewat *chat* atau postingannya dan tidak terlihat oleh orang yang ingin mengadopsi.

Beberapa solusi sudah diterapkan di dunia maupun Indonesia untuk memfasilitasi adopsi hewan, termasuk pengembangan sistem informasi berbasis web dan aplikasi mobile adopsi hewan. Penelitian oleh Santy dkk., (2018) mencatat bahwa aplikasi berbasis digital dapat mempermudah masyarakat untuk melihat informasi tentang hewan yang dapat diadopsi dan memfasilitasi proses komunikasi antara pengadopsi dan pemilik hewan adopsi. Namun, solusi yang sudah ada masih memiliki kelemahannya sendiri, seperti pada pengembangan web yang tidak memiliki fitur bawaan mobile seperti *push notification*. Kemudian pada penelitian oleh Santy dkk., (2018) yang mengembangkan aplikasi mobile adopsi hewan juga tetapi ada beberapa kekurangan fitur seperti tidak adanya filter kategori hewan dan status adopsi. Dengan adanya pengembangan aplikasi mobile adopsi kucing, pengadopsi dapat dengan mudah mengakses serta mencari informasi mengenai kucing yang ingin diadopsinya. Terlebih lagi pada aplikasi mobile memiliki fitur bawaan notifikasi yang dapat mengingatkan pengguna pada aktivitas aplikasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi mobile adopsi kucing sebagai sarana penghubung antara pengguna serta memudahkan proses adopsi yang bernama "HelloWild". Aplikasi ini sudah dilengkapi dengan fitur notifikasi serta menyediakan media *chat* untuk mempermudah komunikasi antar pengguna. Untuk pengembangannya digunakan metode *Feature Driven Development* (FDD). *Feature Driven Development* merupakan metode pengembangan *agile* yang dapat memecah kompleksitas perangkat lunak menjadi fitur-fitur kecil yang didokumentasikan dengan baik, sehingga pengembangan dapat dilakukan secara optimal (Palmer & Felsing, 2002). Metode FDD dipilih karena sangat baik digunakan pada pengembangan proyek yang didalamnya terdapat fitur yang beragam, seperti halnya dalam pengembangan aplikasi adopsi kucing HelloWild ini. Selain itu dalam pengembangannya, FDD menerapkan perencanaan yang terstruktur yang dimana fitur-fitur diidentifikasi, direncanakan, serta

dikelola secara terpisah, sehingga dapat mengurangi terjadinya masalah-masalah teknis (Kusnadi dkk., 2024).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibuat, dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana cara membuat aplikasi mobile adopsi kucing yang dapat membantu untuk mengurangi kuantitas dari kucing yang terlantar menggunakan metode *Feature Driven Development*.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada skripsi ini adalah menghasilkan aplikasi adopsi kucing menggunakan metode *Feature Driven Development*.

Manfaat yang didapatkan dari pengembangan aplikasi adopsi kucing ini adalah sebagai berikut.

1. Membantu untuk mengurangi jumlah kucing yang terlantar yang berada di jalanan, shelter, ataupun tempat lain yang dapat mengganggu berjalannya aktivitas.
2. Menyederhanakan serta mempercepat proses adopsi hewan bagi para pengadopsi.
3. Memudahkan visualisasi, komunikasi, serta akses pengguna ketika ingin mengadopsi kucing ataupun memberikan kucing yang mereka miliki untuk diadopsi oleh orang lain.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup bertujuan memberikan batasan terhadap penelitian agar tetap sesuai dengan tujuan penelitian. Ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi *mobile* adopsi kucing yang dapat melakukan manajemen hewan dan pengguna, adopsi hewan, memberikan rating, dan pengiriman notifikasi.
2. Proses adopsi melibatkan dua jenis pengguna yaitu pemilik hewan dan pengadopsi.
3. Aplikasi adopsi kucing ini sebagai sarana komunikasi antara pengadopsi dengan pemilik hewan.
4. Saat ini, data yang digunakan pada pengembangan aplikasi bersifat *dummy*.
5. Aplikasi mobile adopsi hewan dikembangkan berdasarkan permasalahan yang terjadi mengenai adopsi hewan.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi Pengembangan Aplikasi Mobile Adopsi Hewan Peliharaan Menggunakan Metode Feature Driven Development disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan pembahasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, serta sistematika penulisan dari laporan skripsi

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menyajikan metode dan langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan rumusan masalah pada penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan proses dari perancangan aplikasi mulai dari analisis hingga pengujian sistem aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan akhir dari bab-bab yang sudah dibahas serta saran dan masukan dari penelitian untuk proses pengujian selanjutnya.