

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Wisaksono (2016), Perdagangan reptil sudah mulai semenjak tahun 1983. Perdagangan reptil ini lebih mengarah pada kegiatan ekspor dibanding impor. Terdapat berbagai jenis hewan reptil yang diperdagangkan seperti ular sanca batik, biawak air, hingga buaya muara yang di ekspor dalam keadaan hidup maupun sudah berbentuk kulit. Pada saat itu pemeliharaan reptil masih belum dikenal secara umum sehingga hanya sedikit yang memelihara reptil sebagai hewan peliharaan.

Saat ini pemeliharaan hewan seperti anjing, kucing, ikan, reptil dan sebagainya sudah menjadi bagian integral dalam sebuah kehidupan keluarga. Proses pemeliharaan hewan peliharaan ini dapat menjadi hal yang menyenangkan untuk pemilik hewan peliharaan. (Maulana, 2020). Menurut Wisaksono (2016), tren dalam memelihara reptile terjadi sekitar pada tahun 1990, dimana iguana hijau yang berasal dari benua Amerika masuk ke Indonesia dan kemudian menjadi populer hingga tahun 2000. (Flora edisi Juni 2005). Meledaknya popularitas memelihara reptil itu merubah persepsi sebagian masyarakat yang memandang reptil sebagai hewan berbahaya dan menyeramkan menjadi hewan yang dapat dijadikan sebagai hewan peliharaan.

Dilansir dari beritasatu.com, Novandy Dwi Saputra selaku pendiri komunitas Debar (Dekat Bareng Reptil) menyatakan 3 komitmen yang harus dimiliki oleh setiap pemilik hewan peliharaan reptil yaitu siap untuk dicakar, siap digigit, dan siap 'disabet' ekornya. (Herman, 2015). Hewan peliharaan reptil ini memiliki banyak jenis hewan seperti iguana, kura-kura, ular, tokek dan sebagainya, sehingga hewan reptil ini menarik untuk dipelihara. Menurut Agromedia.net (2018), Berbeda dengan hewan peliharaan lainnya, reptil memiliki keunikannya sendiri dan sebagiannya dapat membahayakan manusia dan jarang dipelihara sebelum munculnya banyak peminat reptil.

Menurut David (2020), diperkirakan sebanyak 4,5 juta rumah tangga memelihara reptil diseluruh dunia, terdapat sebanyak 4500 macam dan banyak diantaranya bagus untuk dipelihara untuk pemula. Namun, juga dapat banyak kesalahan yang ditemukan memelihara reptil oleh pemula seperti menggunakan alas kandang yang salah, tidak konsisten dalam kebersihan, melupakan pengecekan kepada dokter hewan, penyalahgunaan bohlam penghangat, menganggap semua reptil perawatannya sama, kurangnya mengerti terhadap sinar UVB, terlalu lama memegang reptil, tingkat kelembaban yang salah, ukuran kandang yang salah, dan memberikan diet yang salah. Oleh karena ini, perlunya wawasan yang cukup sebelum membeli dan memeliharanya. Hal ini dikarenakan masing-masing jenis reptil memiliki karakter dan perawatan yang berbeda. Kesalahan yang terjadi dalam perawatan reptil dapat berakibat buruk bagi reptil seperti terserang penyakit dan terganggu pertumbuhannya hingga berujung pada kematian dari reptil. (Agromedia.net, 2018).

Menurut Kustiani (2021), Jumlah pemilik hewan peliharaan terus meningkat setiap tahunnya, khususnya disaat pandemi berlangsung. Perkembangan tren pada peminat reptil meningkat hingga 50% selama pandemi. Perkembangan ini terlihat dari bermunculannya komunitas pencinta reptil di berbagai daerah di Indonesia. Tren peminat reptil ini juga berasal dari kalangan kaum muda yang memiliki jiwa tantangan dan sibuk. (Koran SINDO, 2020).

Menurut Webiotic.com (2021) dalam artikelnya yang berjudul *A Complete Guide On Pet Apps mobile App Development* menjelaskan meningkatnya perkembangan teknologi membantu pemilik hewan dalam cara memelihara hewan. Aplikasi hewan ini menawarkan fitur yang membantu pemilik hewan seperti melacak kebiasaan atau kesehatan hewan, memantau hewan, melakukan kontak dengan ahli perawatan hewan dan masih banyak lagi. Webiotic.com menambahkan sebanyak 69% millennial menggunakan teknologi untuk melacak dan memantau perawatan hewan peliharaan mereka melalui penggunaan aplikasi mobile.

Berdasarkan kasus yang telah dijabarkan di atas, diketahui bahwa dalam pemeliharaan hewan reptil dibutuhkan wawasan, perawatan hingga penanganan yang berbeda dengan hewan peliharaan lainnya. Khususnya di keadaan pandemi, dimana peminat reptil terus meningkat dan begitu juga peminat reptil yang masih pemula. Penulis memutuskan untuk merancang “Aplikasi Penduan Pemeliharaan Hewan Reptil” untuk membantu para peminat reptil yang ingin mulai memelihara atau membeli hewan reptil namun masih baru dalam hal tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana Perancangan UI/UX Aplikasi Penduan Pemeliharaan Hewan Reptil yang efektif untuk pemula?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diperlukan untuk memfokuskan perancangan aplikasi adalah sebagai berikut :

### **1) User**

#### **a. Demografis**

- i. **Usia** : Mulai dari 17 Tahun yang sudah dapat bertanggung jawab dengan hewan peliharaan sendiri dan dapat mengalokasikan finansial dengan baik.

Dilansir dari [pa-blitar.go.id](http://pa-blitar.go.id) (2019), dalam artikel yang berjudul “untuk apa kepentingan umur dewasa itu” Dr. Sudono dalam aturan perundangan KUH Perdata menjelaskan mulai dari umur 17 dapat dikatakan sebagai umur dewasa. Mereka yang bersangkutan sudah dapat bertanggung jawab dengan diri sendiri dan perbuatannya. Dr. Sudono juga menambahkan pada usia dewasa 17 sudah dapat melakukan pembukaan tabungan, rekening koran, dan membuka deposito.

- ii. Pendidikan : Minimal SMA
- iii. Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa, Karyawan
- iv. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- v. SES : SES A dan B

b. Geografis

Dalam survei yang dilakukan oleh Krestianto, Dharma, & Montolalu (2018), ditemukan bahwa pasar bisnis perawatan hewan yang terletak di Jabodetabek berkembang dengan pesat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyaknya pemilik hewan peliharaan yang terdapat dalam daerah Jabodetabek.

c. Psikografis

- Individu yang tertarik dalam memelihara hewan reptil namun masih belum mengerti penuh cara perawatannya.
- Individu yang hobi memelihara hewan yang tidak merepotkan dan tidak membutuhkan pengeluaran biaya yang banyak.
- Individu yang mengikuti tren memelihara hewan dari berita, *Influencer*, teman dekat, dan lain-lainnya.

2) Media

Media berupa gawai untuk memberikan panduan dalam pemeliharaan hewan berjenis reptil.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang sebuah UI/uX Aplikasi Panduan Pemeliharaan Hewan Reptil untuk Pemula.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat Tugas Akhir ini dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

### **1. Manfaat bagi Pembaca**

Menambahkan wawasan pembaca untuk belajar dasar memelihara dan perawatan hewan peliharaan berjenis reptil. Sehingga kedepannya dapat melakukan perawatan reptil mereka secara mandiri.

### **2. Manfaat bagi Universitas**

Memberikan ilmu serta menjadikan sumber referensi bagi mahasiswa dalam merancang aplikasi. Manfaat lainnya juga dapat dijadikan sebagai bahan untuk melengkapi penelitian bagi mahasiswa yang sedang menjalani perancangan tugas akhir.

### **3. Manfaat bagi Penulis**

Memberikan wawasan untuk penulis dalam perancangan media aplikasi, wawasan dan ilmu-ilmu yang diperlukan dalam pemeliharaan hewan reptil dari media informasi yang dirancang. Perancangan ini juga merupakan salah satu syarat yang diperlukan penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain.

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A