



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak sekali alasan yang melatarbelakangi keputusan manusia untuk memelihara anjing. Kedekatan pola perilaku anjing dengan manusia menjadikan anjing bisa dilatih, diajak bermain, tinggal bersama manusia, diajak bersosialisasi dengan manusia dan anjing yang lain. Mulai dari terpicat dengan fisik anjing yang cenderung lucu, untuk merehabilitasi pasien, menjaga rumah, hingga sebagai semangat hidup yang biasanya dialami manusia. (Cherniack & Cherniack, 2014)

Tren memelihara anjing tidak diimbangi dengan rasa tanggung jawab yang seharusnya dimiliki para pemelihara/pemilik anjing. *Jakarta Animal Aid Network (JAAN)* mengungkapkan bahwa banyak anjing yang terlantar karena para pemilik tidak memperkirakan karakteristik anjing yang dipilih sehingga pada akhirnya tidak sesuai ekspektasi. (RUDI, 2016) Selain perlu diberikan pangan tertentu, anjing harus memiliki waktu tertentu untuk bermain. Biaya perawatan anjing juga perlu dipertimbangkan sebelum memilih jenis anjing mana yang akan dipelihara. Misalnya jenis anjing Pomeranian dan *Shih Tzu* yang memerlukan perawatan khusus dibanding jenis anjing pada umumnya dikarenakan jenis bulu yang tumbuh lebat dan panjang. Para calon pemelihara

anjing kebanyakan tidak mengetahui jenis ras mana yang sebaiknya dipelihara dan memutuskan untuk memelihara anjing ras tertentu hanya berdasarkan keunikan fisik sehingga cenderung merasa tidak cocok dengan jenis ras anjing yang dipilih karena kurang sesuai dengan tujuan utama memelihara anjing. Ketidakcocokan antara ekspektasi anjing dan kenyataan dapat mengakibatkan penelantaran anjing yang sudah terlanjur dipelihara. (pressreader.com, 2017) (Andriawan, 2014)

Untuk dapat membantu masyarakat yang kebingungan dalam mencari jenis ras anjing yang cocok, maka sistem ini dirancang. Rancangan sistem ini akan menggunakan biaya kebutuhan hidup standar anjing yang meliputi makanan, vaksinasi, dan *grooming*, *hypoallergenic*, tingkat energi, yang dimiliki dan tujuan utama yang melatarbelakangi calon pemelihara untuk memelihara anjing. (pressreader.com, 2017)

1.2 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana sistem yang dirancang dapat membantu masyarakat dalam memutuskan jenis ras anjing yang sebaiknya dipelihara?
- b) Bagaimana *user* mendapatkan informasi mengenai jenis ras anjing tertentu?
- c) Bagaimana sistem dapat mengakumulasikan total biaya yang diperlukan untuk memelihara anjing berdasarkan karakteristik yang dimiliki tiap rasnya?

1.3. Batasan Masalah

- a) Biaya yang diakumulasikan adalah biaya perawatan dasar anjing dewasa selama satu bulan
- b) Biaya perawatan yang dikalkulasikan adalah biaya *grooming* dasar, makanan berjenis *dry food*, dan biaya vaksin rutin
- c) Anjing yang dipelihara tidak dikhususkan untuk mengikuti kontes, lomba, kompetisi, dan lain sejenisnya
- d) Anjing dalam kondisi sehat
- e) Biaya vaksinasi dan makanan yang diambil berasal dari daerah Tangerang dan sekitarnya
- f) Jenis ras anjing yang dimaksud merupakan jenis ras murni dan bukan merupakan campuran dari jenis ras yang berbeda

1.4. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi yang berguna untuk membantu masyarakat dalam menentukan jenis ras anjing mana yang sebaiknya dipelihara dengan mempertimbangkan faktor kebutuhan biaya, *hypoallergenic*, *energy level*, kemampuan adaptasi, dan tujuan dalam memelihara anjing.

1.5. Manfaat

- Manfaat Bagi Pengguna

Dengan menggunakan sistem ini maka pengguna mendapatkan kemudahan dalam menentukan jenis ras anjing yang sebaiknya dipelihara berdasarkan pertimbangan tertentu.

- **Manfaat Bagi Universitas**

Penelitian ini akan memberikan manfaat kepada universitas berupa tambahan koleksi referensi universitas untuk mahasiswa yang memiliki keinginan untuk melakukan penelitian.

- **Manfaat Bagi Mahasiswa**

Bagi mahasiswa, penelitian ini akan menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan metode penelitian maupun topik penelitian dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang berkeinginan untuk melakukan penelitian sejenis.

- **Manfaat Bagi Penulis**

Penelitian ini akan memberikan manfaat kepada penulis berupa kesempatan dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat selama menempuh studi di Universitas Multimedia Nusantara.

1.6. Timeline Penelitian

Tabel 1.1 menunjukkan kegiatan yang dilakukan selama penelitian beserta jangka waktu pelaksanaannya.

Tabel 1.1 *Timeline Penelitian*

	1	2	3	4	5
<i>Requirement Analysis</i>	■	■	■	■	■
<i>System Design</i>		■	■	■	■
<i>Implementation</i>					■
<i>Testing</i>					■
<i>Deployment of System</i>					■

Penelitian dilakukan selama 5 bulan. Analisis mengenai fitur, data, serta kebutuhan sistem lainnya akan dilakukan di bulan pertama, diikuti dengan desain sistem yang akan dilakukan selama 3 bulan berikutnya. Implementasi akan dilakukan selama seminggu setelah sistem selesai didesain sementara