

BAB I

PENDAHULUAN

1.6. Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang pesat seiring berjalannya waktu, banyak penyampaian informasi yang menggunakan teknologi sehingga informasi yang disampaikan lebih tepat sasaran. Dengan semakin berkembangnya dan semakin tingginya kebutuhan masyarakat terhadap pelayanan yang berhubungan dengan kebutuhan hewan peliharaan turut membuat teknologi informasi dan komunikasi lebih menekankan penggunaan perangkat lunak yang dapat diakses dimanapun.

Kucing merupakan hewan yang banyak kita temui dan banyak keberadaannya diberbagai tempat dibandar lampung, kucing adalah pilihan hewan yang tepat untuk menjadi hewan peliharaan, mulai dari warna dan bentuk yang menggemaskan dan mudah untuk dipelihara, kucing telah menjadi teman di kehidupan manusia dari zaman dahulu, ada kucing yang berkualitas baik yang banyak menjadi pilihan orang-orang untuk memeliharanya. Kucing yang memiliki bulu yang lebat, indah dan memiliki bentuk yang khas jauh lebih menggemaskan. Untuk hewan yang dipelihara pasti mengutamakan kesehatan baik makanan nya maupun kondisi fisik.

Kucing peliharaan yang biasa dipelihara seperti ras *Persia*, *Chincilla*, *Norwegian Forest*, *Maine Coon*, *Scottish Fold* yang membutuhkan perhatian khusus, berbeda dengan kucing biasa yang banyak ada dirumah-rumah yang mungkin banyak tidak diingikan oleh banyak orang yang mungkin tidak ada nilai jual. Kesehatan nya pun harus diperhatikan karena kucing peliharaan lebih rentan terkena virus dibanding dengan kucing liar. Mulai dari keseluruhan tubuh kucing peliharaan membutuhkan perawatan dari mata, telinga, bulu sampai kuku kebersihannya harus terus terjaga. Semakin meningkatnya masyarakat yang memiliki hobby memelihara kucing salah satunya komunitas yang ada di Lampung yang nama komunitasnya "Pecinta Kucing Lampung" yang bealamat Jl.S.Parman No.27 Tanjung Karang dan pengikutnya sudah hampir 2.560 Orang, sehingga banyak masyarakat yang berminat mengadopsi kucing

sebagai hewan peliharaan. masyarakat / pecinta kucing yang ingin mengadopsi kucing mencari informasi di media sosial untuk mencari kucing yang akan di adopsi selain itu mencari informasi tentang kesehatan, makanan serta dokter hewan untuk berdiskusi tentang kesehatan kucing peliharaannya hal tersebut dirasa kurang efektif karena belum adanya sebuah wadah khusus untuk para pecinta kucing untuk bertukar informasi seputar kucing peliharaannya.

Dengan adanya beberapa kendala diatas, maka penulis akan membuat sebuah Perancangan Sistem informasi adopsi kucing peliharaan berbasis web Untuk Memaksimalkan para pecinta kucing dalam berbagi informasi seputar kucing peliharaan dimana perancangan ini dibuat menggunakan PHP dan MySQL. Diharapkan dengan dibuat nya sistem ini maka informasi yang dicari lebih cepat didapat

1.7. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis mendapatkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Minimnya pengetahuan masyarakat / pecinta kucing tentang informasi kucing peliharaan di Propinsi Lampung.
2. Belum tersedianya sebuah sistem atau tempat khusus bagi para pecinta kucing yang dapat Member / Pemilikan informasi seputar adopsi kucing peliharaan di Provinsi Lampung.
3. Lambatnya informasi yang didapat bagi pecinta kucing peliharaan.

1.8. Batasan Masalah

Agar Penulisan ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada dan tetap fokus pada tujuan pembahasan maka dibutuhkan uraian batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Sistem yang dibuat berbasis website.
2. Fitur yang tersedia sebatas adopsi kucing.
3. Untuk sementara penelitian ini akan sampai pada tahapan prototype.

1.9. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :
“Rancang Bangun Sistem Informasi Forum Komunitas Kucing Peliharaan Berbasis Website ?”

1.10. Tujuan penelitian

Tujuan dari perancangan aplikasi Sistem Informasi Adopsi Kucing Peliharaan Berbasis Website untuk mengetahui informasi adopsi kucing peliharaan adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi kucing peliharaan yang akan di adopsi.
- b. Merancang suatu sistem aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk mempermudah Member / Pemilik hewan peliharaan khususnya kucing dalam berbagi informasi kucing peliharaan.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat dari perancangan Sistem Informasi Adopsi Kucing Peliharaan Berbasis Website untuk mengetahui informasi adopsi kucing peliharaan ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat praktis dari hasil penelitian ini dengan menganalisis suatu aplikasi berbasis website di harapkan dapat Member / Pemilikikan kemudahan kepada Member / Pemilik hewan peliharaan khususnya kucing yang ingin mengetahui adopsi kucing peliharaanya.
- b. Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi refrensi bagi pengembangan sistem informasi teknologi.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini membahas tentang latar belakang pengambilan judul penelitian. Selain itu juga akan di uraikan tentang perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian , serta sistematis penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini akan membahas uraian – uraian teori penunjang yang di lakukan atau digunakan oleh peneliti

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini akan membahas tentang tahapan metode penyelesaian permasalahan yang akan di lakukan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas tentang hasil proses penelitian sistem yang dilakukan serta pembahasan hasil program dan uraian tentang kelebihan kekurangan program

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini membahas tentang simpulan berdasarkan hasil penelitian, serta saran – saran yang di berikan bedasarkan temuan sebagai saran pengembangan dan implementasinya.

DAFTAR PUSTAKA