

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hewan menurut sebagian orang dianggap sebagai teman. Apalagi hewan peliharaan yang mayoritas mudah jinak terhadap manusia. Namun saat ini tidak hanya hewan peliharaan saja yg bisa jinak dengan manusia, hewan mamalia lain dan reptile yang berbahaya kinipun bisa di jinakkan oleh manusia, tetapi kita tetap dibatasi hanya hewan yang tidak dilindungi oleh pemerintah yang dapat kita pelihara. Di sisi lain hewan juga dapat menghibur kita disaat kita sedang lelah atau jenuh, menjadikannya teman bermain dan banyak lagi. Bahkan saat ini banyak sekali tersebar komunitas komunitas hewan peliharaan. Maka dari itu banyak orang yang tertarik akan memelihara hewan peliharaan dengan berbagai alasan.

Namun sayangnya di Kabupaten Jember masih belum banyak beredar layanan jual beli hewan peliharaan berbasis *marketplace* bahkan bisa dibilang belum ada. Layanan Jual beli Hewan Peliharaan di Jember hanya berbasis sosial media Facebook saja. Sedangkan jika di Facebook kita harus masuk ke dalam forum grup jual beli dahulu sehingga kita harus menunggu acc dari admin grup tersebut dan juga di forum grup tersebut tidak ada pembagian kategori hewan apa saja yang dijual sehingga menyulitkan kita untuk mencari hewan yang kita inginkan.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan solusinya yaitu membuat Aplikasi Mobile Penjualan Hewan Peliharaan Jember yang bernama “Zona Fauna”. Aplikasi “Zona Fauna” ini menyediakan berbagai fitur, pertama ada menu posting di menu posting dibagi oleh beberapa kategori posting, yaitu ada jual hewan, aksesoris hewan, perawatan hewan, dan diskusi hewan. Kedua ada menu hewan dimana menu hewan ini digunakan untuk mencari hewan apa yang kita inginkan, di dalam menu hewan ini sudah ada pembagian kategori dari

hewan apa saja yang ditawarkan. Ketiga aplikasi ini juga menyediakan Menu Forum Diskusi dimana menu ini kita gunakan untuk saling berdiskusi dan berkonsultasi sesama pecinta hewan jika ada masalah pada hewan kesayangan kita. Aplikasi ini juga menyediakan Menu Perawatan Hewan dimana menu ini menyediakan jenis-jenis perawatan hewan yang dibagi oleh beberapa kategori hewan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan dibahas oleh peneliti adalah “bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Mobile Penjualan Hewan Peliharaan Jember dengan Sistem berbasis Android yang membantu user untuk mencari hewan peliharaan yang di inginkan secara online”.

Ruang lingkup permasalahan atau pembatasan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana memudahkan masyarakat mencari informasi terkait penjualan hewan peliharaan yang diinginkan.
2. Bagaimana membangun Aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjawab permasalahan peneliti tersebut, maka penelitian akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dirancang berbasis Android.
2. Digunakan untuk menawarkan hewan yang ingin dijual dan mencari hewan peliharaan yg akan dibeli.
3. Aplikasi ini tidak menyediakan layanan pengiriman.
4. Data lokasi penelitian di area Kota Jember.

1.4 Tujuan

Aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan berbasis Android ini dirancang untuk membantu masyarakat yang khususnya mempunyai hewan peliharaan yang akan dijual dan masyarakat yang ingin membeli hewan peliharaan untuk

mempermudah mendapatkan info seputar hewan tersebut.

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Merancang Aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan yang dapat menjadi media untuk mencari informasi seputar hewan peliharaan.
2. Membuat fitur-fitur yang dapat membantu para pengguna untuk mendapatkan hewan peliharaan yang diinginkan.

1.5 Manfaat

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan kebutuhan suatu alat komunikasi dan mempermudah konsultasi.

Adapun Manfaat dari Aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah para pengguna untuk mendapatkan informasi dan berbagi informasi sesama pecinta hewan terhadap masalah hewan peliharaannya.
2. Para pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi seputar hewan peliharaan yang dijual.