

BAB 1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kucing (*Felis Silvestris Catus*) merupakan salah satu hewan peliharaan yang dipelihara oleh sebagian besar orang, termasuk di Indonesia. Selain merupakan hewan yang menggemaskan, kucing dikenal dengan hewan yang bersahabat dan mudah beradaptasi, sehingga kucing mudah dipelihara. Namun sebagian besar pemelihara kucing kurang memperhatikan kondisi kesehatan kucing peliharaannya sehingga mudah terserang penyakit, sedangkan pemilik kucing tidak memiliki pengetahuan terhadap penyakit dan cara perawatan kucing yang terserang penyakit, dimasa pandemi covid-19 ini masyarakat diharuskan untuk melakukan *lockdown* dan juga pembatasan mobilitas diluar rumah. Tentunya apabila hewan peliharaan di rumah terserang penyakit akan mengalami kesulitan dalam penanganan.

Penyakit kucing seringkali disebabkan adanya virus, parasit atau bakteri. Terkadang pemilik kucing menganggap remeh terhadap suatu penyakit yang dialami oleh kucing, bahkan memberikan penanganan atau obat yang tidak sesuai anjuran dokter atau pakar. Oleh karena itu apabila penyakit kucing tidak ditangani oleh ahli atau pakar yang sesuai dengan bidangnya, maka kucing tersebut akan mengalami penurunan dan gangguan kesehatan, *overdosis* hingga menimbulkan kematian(*Dwi Purnomo, Beni Irawan, 2017*).

Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu menjawab berbagai permasalahan dengan bantuan dokter hewan maupun pakar yang berpengalaman di bidangnya tanpa harus mendatangi lokasi klinik/ dokter hewan untuk dapat berkonsultasi. Hasil diagnosa diperoleh dari gejala yang ada kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi sistem pakar. Metode yang digunakan adalah *K-Nearest Neighbor*. *K-nearest neighbors* adalah algoritma yang berfungsi untuk melakukan klasifikasi suatu data berdasarkan data pembelajaran (*train data sets*), yang diambil dari k tetangga terdekatnya (*nearest neighbors*). Dengan k merupakan banyaknya tetangga terdekat.

Sistem pakar ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang perawatan kucing, mendiagnosa penyakit kucing melalui gejalanya dan dapat memberikan penanganan pertama untuk para pemilik kucing.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana metode *K-Nearest Neighbor* dapat menentukan diagnosa penyakit pada kucing ?
- b. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem pakar sehingga dapat membantu memecahkan permasalahan pada penyakit kucing ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian sangat perlu, yang bertujuan agar lebih fokus pada pokok permasalahan. Berikut ini batasan masalah, antara lain :

- a. Sistem pakar mendiagnosa 9 penyakit kucing, yaitu Flu Kucing, Cacingan, Scabies, Ringworm, Flea atau Kutu, Sariawan, Obstruksi Saluran Kemih atau Penyumbatan, Kutu Telinga dan Diare.
- b. Sistem Pakar yang dibuat merupakan aplikasi yang berbasis Website.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem pakar diagnosa penyakit kucing berbasis web ini adalah :

- a. Dapat menghasilkan diagnosa penyakit kucing melalui pembobotan setiap gejala menggunakan perhitungan metode *K-Nearest Neighbor*.
- b. Dapat merancang dan mengimplementasikan metode *K-Nearest Neighbor* pada pembuatan sistem pakar diagnosa penyakit kucing berbasis website sehingga sistem pakar tersebut dapat melakukan tugas seperti pakar.

1.5 Manfaat

Berikut adalah beberapa manfaat yang didapatkan dalam mengakses aplikasi ini :

- a. Memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang perawatan kucing sehingga terhindar dari penyakit tanpa harus menemui seorang pakar atau dokter hewan
- b. Dapat memberikan saran penanganan pada kucing yang sesuai dengan anjuran pakar atau dokter hewan.